

SEÑALÉTICA PARA EL PARQUE PADRE HURTADO

Memoria para optar al TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO



Realizado por: **ALBERTO Marcías A.**
Profesor Guía: **ALEJANDRO ESTRADA**



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura & Urbanismo
Escuela de Diseño
Carrera: **Diseño Gráfico**

Santiago de Chile, diciembre de 2008

SEÑALÉTICA PARA EL PARQUE PADRE HURTADO

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO



Realizado por: **ALBERTO Marcías A.**
Profesor Guía: **ALEJANDRO ESTRADA**



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura & Urbanismo
Escuela de Diseño
Carrera: **Diseño Gráfico**

Santiago de Chile, diciembre de 2008

Impreso en **CON TINTA Impresos**
Encuadernado en **Palencia**

Santiago, CHILE
Diciembre 2008

“Dedicado a mi familia por su cariño y apoyo desde el primer día, a Antonia por su ayuda en el desarrollo del proyecto, su ojo crítico y su amor incondicional y al profesor Alejandro Estrada por guiarme en este trabajo.”

Alberto.

Contenidos	Introducción	7	desarrollar señalética en espacios urbanos	
	1. Planteamiento del Proyecto	9		
	1.1. Hipótesis	15		
	2. Objetivos	17		
	2.1. Objetivo General	19		
	2.2. Objetivos Específicos	19		
	3. Marco Teórico	21		
	3.1. Acerca del Parque	23		
	3.1.1. Parque Padre Hurtado (Ex Parque Intercomunal)	25		
	3.1.2. Administración del Parque Padre Hurtado	28		
	3.1.3. Usuarios del Parque Padre Hurtado	29		
	3.2. Que entendemos por Señalética y Diseño de Comunicación	31		
	3.3. Aspectos fundamentales para	35		
	4. Análisis Tipología Existente	57		
	4.1. Cómo es la señalética de otros parques	59		
	4.2. Análisis a la señalética de otros Parques	60		
	4.2.1. Propuestas de Señalética para el Jardín Botánico	61		
	4.2.2. Señalética Parques Nacionales de EE.UU	64		
	4.2.3. Simbología para Parques de Chile	69		
	4.2.4. Conclusión del análisis	70		
	4.3. Señalética Actual del Parque Padre Hurtado	71		
	4.4. Análisis de la señalética del Parque Padre Hurtado	75		
	4.4.1. Análisis: Nivel Pragmático	76		
	4.4.2. Análisis: Nivel Semántico	79		
	4.4.3. Análisis: Nivel Sintáctico	81		

4.5. Problemas que ocasiona no tener un adecuado sistema de información	89	5.1.7. Ergonomía, relación con el usuario, niveles de visión	120
4.6. Beneficios que podría aportar tener un correcto sistema de información en el parque	89	5.1.8. Selección de Materiales	125
4.7. Propuestas de cómo mejorar la Información Visual del Parque Padre Hurtado	90	5.1.9. Sistemas de Impresión	128
4.8. Conclusión	93	5.1.10. Normalización de tamaños	130
		5.1.11. Ubicación de la Señalética	134
		5.1.12. Desarrollo Mapa Usuarios	138
		5.1.13. Resultado final	141
		5.2. Costos de implementación	150
5. Definición de Diseño	95	6. Conclusiones	153
5.1. Proceso de Diseño	97	7. Anexo	157
5.1.1. Desarrollo de la Línea Gráfica de Diseño	98	7.1. Glosario	158
5.1.2. Detección de las necesidades	99	7.2. Encuesta	160
5.1.3. Desarrollo de la Marca	104	7.2.1. Encuesta	160
5.1.3.1. Selección Tipografía	104	7.2.2. Resultados	161
5.1.3.2. Desarrollo Isotipo	106	7.3. Mapa Parque	163
5.1.4. Forma de las señales	109	7.4. Señalética informativa de tránsito de otros países del mundo	165
5.1.5. Color de las señales	112		
5.1.6. Desarrollo de iconografía y mensajes	114		
		8. Bibliografía	169



001

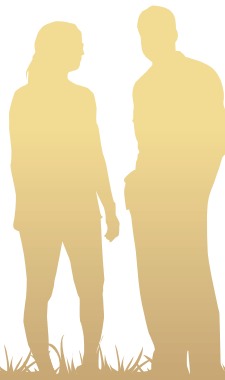
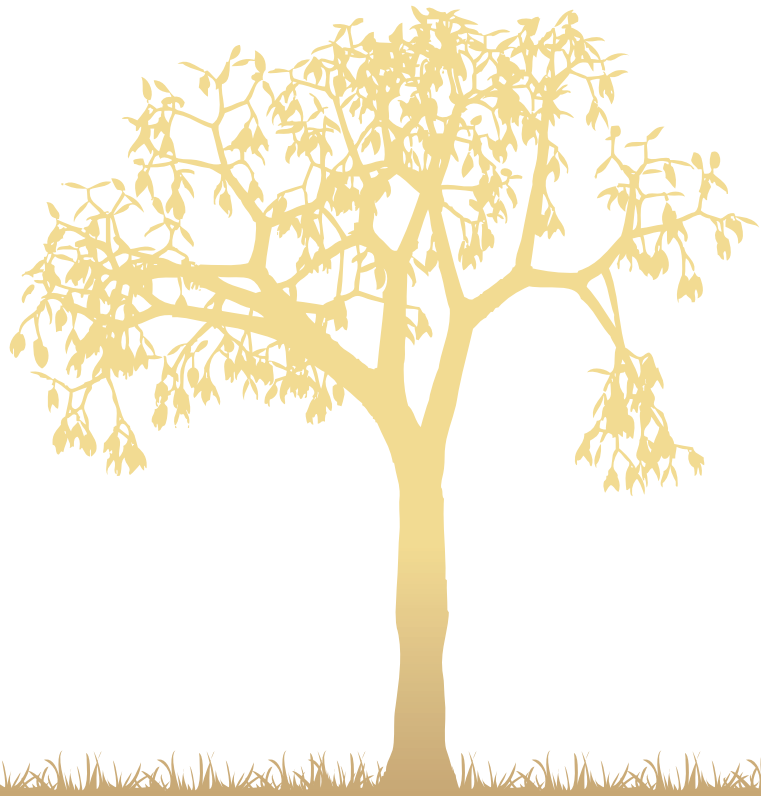
INTRODUCCIÓN

En el Diseño, así como en cualquier disciplina de estudio, existen varias ramas de especialización, como es el caso de la Señalética en el área Gráfica. Para los que se han dedicado a ésta comprenderán que es un área que requiere de mucho estudio y dedicación ya que no sólo consiste en conocer los elementos relativos a diseño sino que es necesario saber acerca del contexto en donde se deberá implementar, del receptor al cual será enviado el mensaje, y otros elementos que se detallan luego en este trabajo. En el fondo, elementos que se deberían tomar en cuenta al momento de “diseñar”, pero que pocas veces se analizan o se toman en cuenta. El problema radica en que el menor detalle podría significar que el usuario no perciba lo que se pretende comunicar.

El motivo que inspira este trabajo es que en el Parque Padre Hurtado existe una señalética que no satisface los requerimientos de sus usuarios. Podemos plantear esto desde diversos ámbitos de diseño que se explican a lo largo de este texto, pero los principales son que no logra comunicar a sus usuarios la totalidad de elementos dispuestos en el parque, tienen una lectura lenta que en muchos casos pasa desapercibida, no posee la inclusión

de iconografía adecuada, ni contiene la uniformidad de imagen necesaria al momento de desarrollar una señalética adecuada, pasando por alto muchos otros que se explicarán más adelante.

A lo largo de esta memoria se busca explicar a través de varios puntos la problemática que posee el Parque Padre Hurtado, en que acierta y en que presenta falencias. Se explican cuales son los elementos necesarios a tomar en cuenta en el momento de diseñar señalética urbana. A su vez se desarrolla un análisis de la señalética para parques utilizada en distintos lugares del mundo para poder luego analizar la señalética actual del parque. Concluir después en breves palabras diciendo cuales son los beneficios y falencias que genera no poseer una correcta señalética o sistema de información, desarrollando finalmente un proyecto de diseño que contemple los elementos estudiados y una propuesta gráfica distinta para un lugar específico.



depörtes



1.

Planteamiento del Proyecto



El Parque Padre Hurtado también conocido como Parque Intercomunal por la relación que tiene con tres grandes comunas de Santiago es uno de los parques más grandes de la capital de Chile, ocupando alrededor de 500.000 mts². Diariamente es visitado por cientos de personas que deciden ir a pasar un tiempo al aire libre, rodeados por la naturaleza, encontrada en los proyectos de paisajismo que se han ido implementado, pasar un tiempo con sus amistades haciendo asados en las áreas de quinchos, practicar deportes como trote o bicicleta o simplemente para pasear a sus mascotas. En fin, las actividades posibles de realizar en el parque son muy diversas y por lo mismo el usuario que asiste al parque debiese estar informado de las actividades posibles a desarrollar. Para esto es necesario un sistema de información que ayude al visitante a estar al tanto de las posibilidades, ya sea mediante mapas que sectoricen el recinto o a través de una señalética que informe. Siendo éste último elemento el objeto de estudio y el problema percibido en el Parque Padre Hurtado.

Comencé a estudiar el tema de la señalética en el Parque Padre Hurtado saliendo a trotar. Llevaba varias semanas ejercitando y había escuchado que habían marcas con las distancias que uno hacía al correr. Durante todos los días que fui, no había visto indicios de que existiera dicha información, hasta que finalmente note un pequeño cartel clavado en un árbol que tenía un número apenas visible para la persona que hace deporte, apenas visible para el transeúnte común y corriente, y lo que es peor, sólo había uno. Desde ese momento comencé a cuestionar el porqué de la ausencia de una señalética adecuada en un parque con tanta extensión de terreno como es el "Padre Hurtado" (500.000 mts²). Recorrí y recorrí el parque, buscando exhaustivamente toda la señalética existente, fotografiándola y marcándola en un mapa que había dibujado en una

croquera. Después de observarla detenidamente, comprendí que existía un problema en el parque, al no presentar un sistema de información para aquel enorme recinto privado. Logré visualizar que no existía una señalética común para el usuario, existía uno que otro medio de señalización, distintos entre sí y ninguno con una iconografía la cual el usuario pudiera comprender o recordar con facilidad. Hace unos meses volví a ir al parque y me encontré con la grata sorpresa de que el parque se había modernizado incorporando nueva señalética, esta vez con una línea gráfica común. Esto amenazó mi estudio de meses dejándome en una situación complicada por que si bien esta nueva señalética presentaba falencias en su implementación, me limitaba las posibilidades de poder vender el proyecto. Después de unos días observando la nueva señalética, me di cuenta que eran varios los elementos que no se tomaron en cuenta, dándome la posibilidad de desarrollar algo más completo, mejor elaborado y estudiado, con posibilidades de ser implementado en algún futuro.

La nueva señalética satisface elementos que la anterior no tenía, como la visibilidad y la gráfica común, aunque la señalética que había analizado con anterioridad sigue existiendo en el parque. Ésta era prácticamente invisible para el visitante de acuerdo a un sondeo que realicé. Se podía notar con facilidad que el problema presentaba falencias; como no tener una línea gráfica común, no abarcar todos los elementos existentes en el parque, no ocupar la totalidad del recinto sino que simplemente estar distribuidos al azar, no tener una gráfica fácil de recordar para el usuario y no presentar mapas claros con las indicaciones de cada zona. Casi todos estos aspectos fueron solucionados por la nueva señalización instalada recientemente en el parque, aunque aún quedan aspectos que no fueron tomados en cuenta. Por ejemplo el uso de iconografía para una comprensión



img. 003: Estación Trencito



img. 004: Zona Quinchos

más rápida de la señalización, información en las zonas de ejercicios y servicios básicos, entre otros. Sin embargo lo esencial del problema y lo importante es que se reduce a la no existencia de un sistema de información claro, basado en una señalética adecuada.

Este problema afecta directamente a los usuarios o visitantes del parque. Todo individuo que viene a realizar distintas actividades, ya sea a ejercitarse, andar en pony, pasear en tren, realizar un asado o llevar a los niños a las plazas de juego. La gente no conoce los alcances que tiene el parque, las actividades que son posibles de realizar, como resultado entonces muchas de estas personas van al parque solamente a realizar asados y a pasear los fines de semana, sin saber necesariamente de la existencia de una laguna, de recorridos donde hacer ejercicio o de otras zonas de quinchos donde juntarse a almorzar o a realizar un picnic. Si bien, este no es un problema de vital importancia para el parque, existe una necesidad que no se está cumpliendo, la de informar correctamente al usuario. Hay elementos que no están siendo explotados y esto se podría mejorar mediante una información buena y clara para el visitante. En diversas oportunidades conversé con usuarios del parque acerca de si el tema de la señalética sería una necesidad. Muchos no

estaban muy de acuerdo por que tienen la idea de que la señalética solo ayuda a empeorar la imagen de las áreas verdes, pero claro, eso siempre y cuando sea como la señalética actual del parque. Según encuestas realizadas y estudios de otros parques, la señalética ayuda a los usuarios a orientarse, a conocer mejor su entorno y a aprovechar mejor las actividades que son posibles de realizar. En otras palabras a estar informados de las posibilidades. Desde este punto de vista, una señalética o un sistema de información adecuado, ayudaría al parque a generar un valor agregado para el mismo, a darle una mayor jerarquía, a demostrar una preocupación por los visitantes.

De acuerdo a las encuestas, la gente efectivamente notaba una ausencia de señalización en el parque, sumado esto a que no siempre conocían de todas las actividades que se podían realizar en el parque. Tenían claro que faltaba un medio correcto de información para ayudar a los usuarios a moverse por las extensas áreas del parque, aunque no tenían muy claro de si esto era realmente una necesidad.

Existe material respecto a sistemas de información, a señalética y a como crear señalética para zonas urbanas, por lo que es posible fundamentar un diseño en base a un detallado estudio del tema. En lo que si hay más dificultades



005

img. 005: Vista de la cordillera

es en cuanto a referencias directas a parques o áreas verdes. Ya que para esto, no es posible encontrar mucho material bibliográfico relacionado o variedad de tipologías para su estudio. Fue posible encontrar señalizaciones de parques nacionales de otros lugares del mundo, pero no ejemplos directamente relacionados a parques de la magnitud del "Padre Hurtado".

Es por esto que veo que se puede realizar un aporte al área del Diseño. Supliendo un campo que no ha sido explorado en su totalidad, como es el caso de señalética para Parques. Siendo su bibliografía muy pequeña y acotada. La señalética es un campo de estudio muy complejo lleno de elementos que hay que tomar en cuenta y técnicas que deben ser aplicadas rigurosamente. Pero es posible profundizar aún más este campo aportando a esta área lo que es la señalética para parques. Plantear como parte del diseño la elección de los materiales, desde el color hasta la forma, para que en conjunto con la gráfica formen un objeto de diseño bien desarrollado. Estableciendo elementos aplicables a distintos parques en el mundo o simplemente aportando un ejemplo de un sistema de diseño de información bien desarrollado. El aporte a los diseñadores y al área del diseño, sería justamente realizar un estudio que profundiza un área

que no ha sido muy explorada de manera teórica por diseñadores alrededor del mundo. Buscando bibliografía ya sea por medios escritos o visuales, se detectó que se carece de material, por lo que este proyecto no sólo estaría aportando al diseño gráfico en sí, sino que también podría aportar como material bibliográfico, ya que se presentan muchos elementos que son necesarios de conocer antes de sentarse a diseñar la señalética propiamente tal.

Si bien existe una señalética recientemente implementada, se han dejado de lado elementos importantes en el parque, como tomar en cuenta a la gente que va a ejercitar al parque, la gente que va a realizar asados, los que van a pasear, a los que les interesa la flora del lugar, y a estos podemos sumarle muchos más.

Por eso, es muy importante desarrollar una señalética adecuada para un parque de grandes dimensiones en donde se pueden realizar distintas actividades, mejorando y facilitando su uso diario.



img. 006: Zona Deportes

1.1.

HIPÓTESIS

Si en el Parque Padre Hurtado existiese una señalización bien diseñada, entonces ésta facilitaría el reconocimiento y visualización de las señales utilizadas en el parque, lo que ayudaría además a un mejor uso del recinto.





SEÑALÉTICA PARA EL
PARQUE PADRE HURTADO



2.

OBJETIVOS





< img. 007: Zona Deportes

2.1.

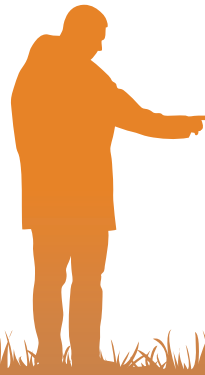
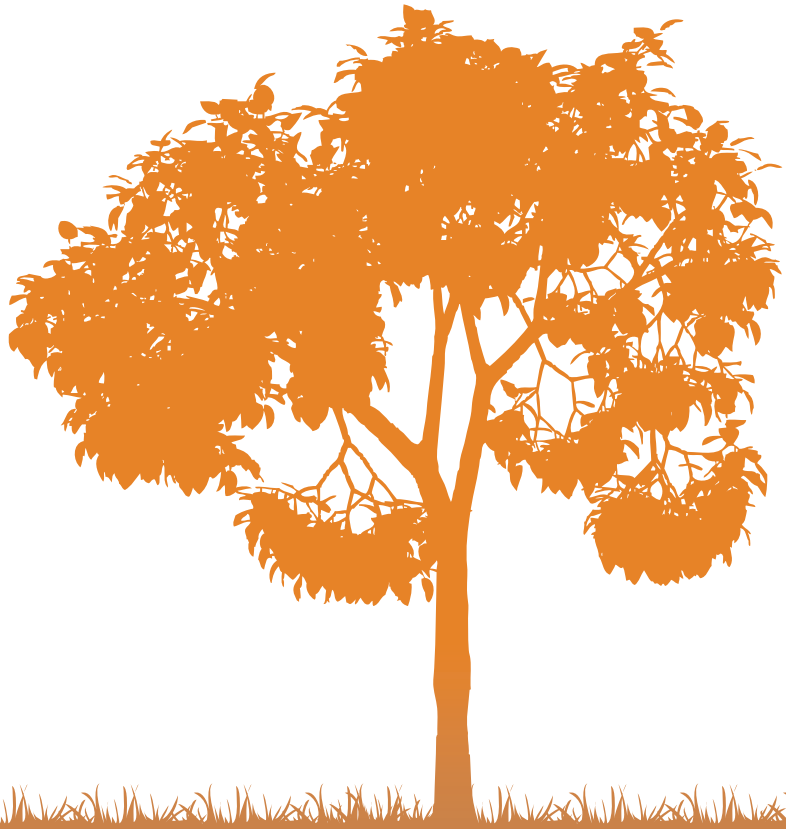
OBJETIVO GENERAL

- Diseñar una señalética para el Parque Padre Hurtado.

2.2.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Registrar la Historia del Parque Padre Hurtado.
- Describir como funciona la administración y quienes son sus usuarios.
- Definir qué es señalética.
- Identificar los requisitos para diseñar señalética de espacios urbanos.
- Reconocer y analizar señalética para parques o áreas verdes.
- Recopilar y analizar la Información sobre la señalética actual del Parque Padre Hurtado.
- Desarrollar una gráfica y un sistema de información para el Parque Padre Hurtado.





3.

Marco Teórico



008

img. 008: Ciclovía



3.1. Acercas del Parque

Lo primero que se debe conocer en un documento de este tipo, es la historia del parque. De este modo se podrá aprender acerca del contexto de lo que se está estudiando y conocer acerca del área o lugar en donde se centra el estudio. Por esto, a continuación se expone una breve reseña de la historia del parque y a grandes rasgos como funciona la administración y por quienes es visitado.



3.1.1.

Parque Padre HURTADO (Ex Parque Intercomunal)

El Parque Padre Hurtado, antes llamado Parque Intercomunal de La Reina y renombrado en memoria del Padre Alberto Hurtado, es uno de los parques más grandes que existen en Chile. Comprende la unión de las comunas de La Reina, Las Condes y Providencia. Tiene una superficie de 500.000 mts² y se ubica específicamente en Avenida Francisco Bilbao 8501.

Este parque, es un centro de reunión para gente de todas las edades. En él, se realizan distintos tipos de actividades, desde asados en los quinchos hasta recorridos a bote en una laguna artificial. La gente suele ir a realizar deporte en los distintos circuitos para trote y bicicleta que posee el recinto; en las extensas áreas verdes es común ver a grupos de gente jugando fútbol los fines de semana. Además el parque realiza cada año la semana de la chilenidad, con variadas fondas utilizadas para festejar las Fiestas Patrias y recibe también a los jóvenes estudiantes que realizan las fiestas mechonas al inicio de clases.

El parque cuenta además con una administración propia, que se encarga de cobrar la entrada al recinto, de la seguridad del parque (para esto cuenta con personal que recorre el parque montado a caballo) y de los servicios higiénicos y de limpieza del recinto, además de otras labores administrativas.

La historia de este parque se remonta a 1965, la entonces creada Junta de Alcaldes del Área Oriente, que incluía a las comunas de Las Condes, Providencia y La Reina, decidió comprar el fundo que ocupa el actual Parque Padre Hurtado, a Gustavo Gandarillas y otros, con quienes se acordó un precio para venderla. La venta se materializó el 30 de octubre de 1967 a través de una expropiación, respetando el valor acordado con la familia Gandarillas.

La venta se hizo con la condición, puesta por los dueños, de que los terrenos fueran ocupados exclusivamente para áreas verdes, o sea jardines o parque. Las Condes quedó entonces con un porcentaje del 50,43% del terreno, Providencia con un 38,74% y La Reina con un 10,83%.

Luego de 10 años, al ver que el fundo seguía igual, la familia Gandarillas reclamó la devolución de los terrenos argumentando que no se había construido el parque para el cual fue adquirido el fundo. La Junta de Alcaldes recurrió a los Tribunales de Justicia, sin embargo el reclamo no prosperó.

Pasó mucho tiempo y finalmente en 1993, la Junta de Alcaldes del Área Oriente encargó a la Universidad Católica la elaboración de un Proyecto de Desarrollo del Parque Intercomunal (como se llamaba en ese momento). Éste fue elaborado tomando la opinión de los vecinos y



img. 010: Rodeo



img. 011: Rodeo

concurrentes al parque, considerando las necesidades que ellos encontraban que faltaban en el lugar. Este proyecto fue aprobado por el consejo comunal de la Reina de la época.

El proyecto incluiría el trazado de Avenida Vicente Pérez Rosales hasta la intersección de Francisco Bilbao con Florencio Barrios, segregando del parque 3 hectáreas, que por Ley de la república no son consideradas como Parque, asignándole al Ministerio de la Vivienda y Urbanismo carácter de centro de equipamiento intercomunal, por ser una de las puertas de La Reina, estando además incluida en el Plan Regulador Metropolitano, aprobado en noviembre de 1994. La materialización de esta calle, hasta Bilbao cobra mayor importancia cuando la intersección de Valenzuela Puelma con Florencio Barrios se convierte en una peligrosa y estrecha curva. Al seguir derecho por Pérez Rosales, se lograría descongestionar La Reina y una comunicación más fluida con Las Condes. Esta etapa del proyecto ya ha sido finalizada y contó con innumerables críticas de los vecinos del sector en el momento en que se llevo a cabo.

Tal como indica el Plan Regulador el proyecto contempla la construcción de equipamiento intercomunal que sirva a los vecinos para abastecerse de los productos básicos para el

diario vivir, evitando que los habitantes de La Reina tengan que ir lejos de sus hogares a comprar estos productos.

En principio este terreno se arrendaría mediante licitación o en último caso se podría vender con un compromiso de construir ahí un centro de equipamiento comunal y considerando, además que el valor por metro cuadrado es de 10 UF, el terreno recaudaría los fondos necesarios para implementar el proyecto de Desarrollo en todo el parque, no sólo hasta Padre Hurtado, sino que hasta la zona cercana a la cordillera, contemplando la construcción de los puentes sobre el Canal de Ramón, que evitarán los constantes anegamientos sufridos por la comuna año tras año.

Además se pretende edificar museos, teatros, anfiteatros, zonas de merienda, juegos creativos para niños, nuevos accesos, restaurantes, una laguna para bote, zonas deportivas, mas baños, atención de primeros auxilios, mayor seguridad, caminos peatonales y ciclovías y también se proyecta mejorar el entorno con una reforestación de todo el Parque, que proporcionará mas sombra y embellecerá el lugar.

Ante la posibilidad de materializar el proyecto antes mencionado, la familia Gandarillas, interpuso un recurso



img. 012: Corrales

de retrocesión a fin de que se le devolvieran los terrenos, ya que no se estaba cumpliendo con el acuerdo tomado por el cual fue vendido, que indica que la venta sólo se materializaría si los terrenos se ocupaban exclusivamente para áreas verdes.

Pero los tribunales de justicia fallaron en primera instancia a favor de la junta de Alcaldes.

Así a comienzos de 1998, el Alcalde de la Reina, Fernando Castillo Velasco, quiso ratificar los acuerdos tomados cuatro años atrás y seguir adelante con el Proyecto de Desarrollo del Parque Intercomunal. Presentó el proyecto al Concejo Comunal de La Reina, encontrando una favorable acogida de la mayoría de los integrantes, con la excepción de una Concejala.

Hoy el proyecto esta en manos del Presidente de la Junta de Alcaldes del Área Oriente, para llevar a cabo la implementación del proyecto. La mayoría de las etapas del proyecto ya han sido implementadas exitosamente en un parque que día a día presenta una imagen más atractiva para sus visitantes.



img. 013: Administración Parque

3.1.2. ADMINISTRACIÓN DEL PARQUE PADRE HURTADO

El Parque Padre Hurtado es propiedad de las Municipalidades de La Reina, Las Condes y Providencia. Estas 3 comunas formaron lo que se conoce como Junta de Alcaldes del Área Oriente con el fin de proveer una mejor administración al parque. Debido a esto, el parque pertenece a ciertas comunas en algunos periodos, siendo por ejemplo en una época responsabilidad de la Comuna de La Reina así como podrías ser responsabilidad de Las Condes, aunque el encargado de llevar a cabo los proyectos, de analizar propuestas y de tomar todas las decisiones más importantes es el Presidente de la Junta de Alcaldes.

Cada Municipalidad es dueña de un porcentaje de los terrenos. La Comuna de Las Condes posee la mayor cantidad de terreno, siendo dueña de un 50,43% de la extensión mientras que la Municipalidad de Providencia es dueña de un 38,74% y La Reina de un 10,83%.

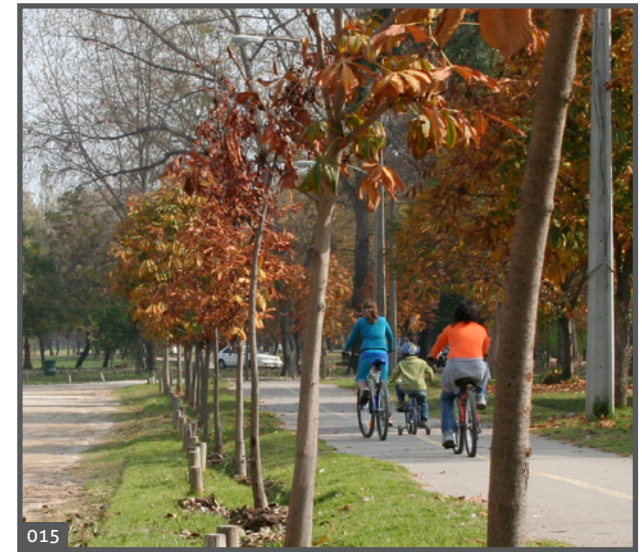
A pesar de todo esto, el parque no es financiado por las Municipalidades, ya que su administración se financia con la venta de entradas al recinto y con las concesiones que entrega el Parque a otras empresas. La mayor concesión existente hoy día es la Ciudad Deportiva de Zamorano, pero además de ésta, existen otras menores, como son las canchas de fútbol instaladas en la zona más alta del parque

y otros negocios más pequeños. Los costos de ingreso al parque fluctúan entre los \$500 pesos si es que el visitante es un peatón hasta los \$3.000 pesos si es que se ingresa en vehículo. Además de esto existen otros cobros por el uso de quinchos o pérgolas de picnic que tienen un valor de \$3.500 pesos diarios y el uso de las pérgolas de cumpleaños (infantiles) que tienen un costo de \$20.000 pesos el día.

Cuando existe algún proyecto para realizar en el parque, éste debe ser presentado primero en la Junta de Alcaldes, desde ahí se debe dar la aprobación al proyecto y buscar los fondos en la administración del parque. Los proyectos no dependen de la Municipalidad que este a cargo en determinado periodo ya que la Junta de Alcaldes, siempre será la encargada de aprobar o no los proyectos y no son responsabilidad de una comuna específica.



img. 014: Usuarios Parque



img. 015: Usuarios Parque

3.1.3. USUARIOS DEL PARQUE PADRE HURTADO

Según fuentes provenientes de la Administración del Parque, éste es visitado anualmente por miles de personas que ingresan ya sea caminando o movilizadas. Ingresan gente de todos los segmentos socioeconómicos, pero en mayor número por personas de los grupos de clase media. Según cifras más exactas, al año entran al parque alrededor de 200.000 peatones y entre 40 y 47.000 vehículos. Tan sólo durante el mes de octubre pagaron su entrada 25.000 peatones y 6.390 autos. La gran mayoría de los visitantes son peatones, quizás debido a los cobros que se realizan al ingreso. Entrar al parque como peatón tiene un costo de \$500, y si ingresa en compañía de una mascota el valor asciende a \$1.000, mientras que ingresar en automóvil vale \$3.000 con un máximo de 5 pasajeros por vehículo. El ingreso de motocicletas está prohibido estrictamente.

El parque está preparado para recibir gente ya sea como peatón o en vehículo, pero para este último existen las mismas normas de tránsito que en las zonas urbanas públicas, es decir se deben respetar ciertas velocidades, alcanzando máximas de 20 kms./hr., muchos pasos peatonales y lomas (conocidos también como lomos de toro). Además el ingreso de vehículos se ve limitado debido

a que estos deben estacionar en gran medida en los bordes de las calles, obstaculizando el paso.

Por último, es necesario decir que el parque no está preparado para recibir personas discapacitadas que ingresen en silla de ruedas o bastones, por lo que éstas sufren de no poseer un correcto sistema de movilización al interior del parque, ya sea rampas para subir o para evitar canales o caminos asfaltados que reemplacen los existentes caminos de tierra.



< img. 016: Señalética Estación Trencito

3.2. Que entendemos POR Señalética y Diseño de Comunicación

Antiguamente el hombre, movido por las necesidades más elementales, procuró referenciar su entorno, su mundo, sus espacios, por medio de marcas o señales. Así, la señalización comenzó de forma intuitiva en respuesta a una necesidad, como fue el hecho de orientarse por medio de objetos y marcas que se dejaban al paso de uno.

A medida que la disciplina fue avanzando en el tiempo comenzó a surgir un lenguaje simbólico que debería ser captado en forma instantánea y por todos. De esta manera comienzan las primeras tentativas de normalización de una forma de comunicación espacial, que debía ser general, sistemática e inmediata, es decir, "universal".

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.

Comenzando de lo general a lo particular, el término "señal", puede tener varios significados, siendo el más relevante el que comprendemos en Diseño Gráfico utilizándolo desde un punto de vista más específico para referirnos a las señales que nos guían cuando vamos a algún sitio, ya sea a pie o en bicicleta, en auto o en transporte público. Las señales

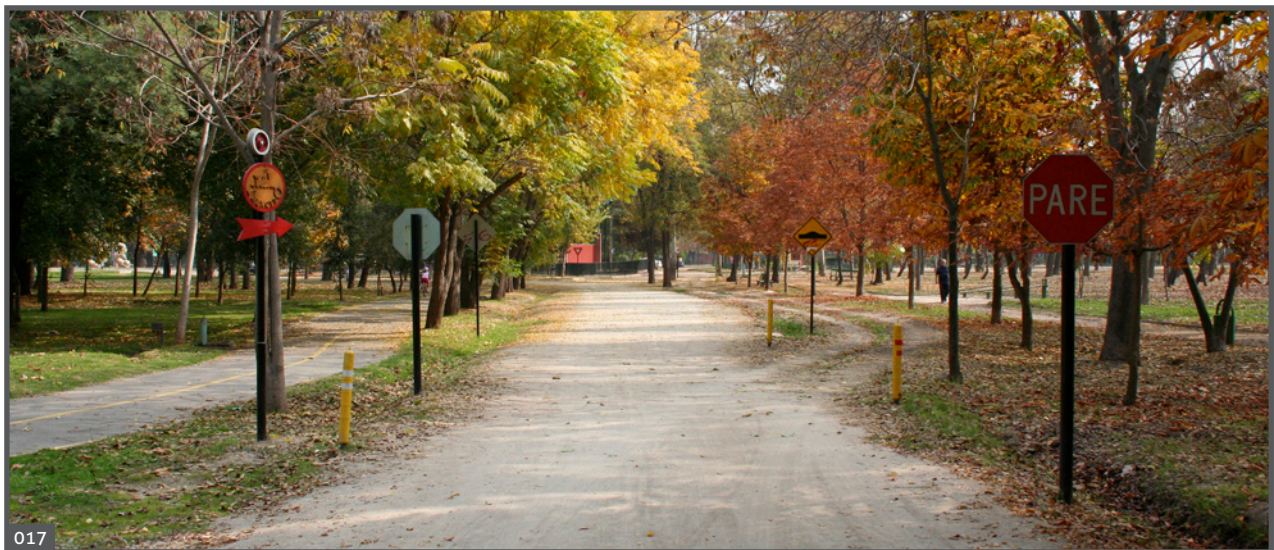
poseen una larga historia y actualmente constituyen uno de los elementos gráficos más obvios de muchas ciudades.

La señalización por otro lado, 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.

Existe un aumento en el flujo de individuos de procedencias y niveles socio culturales muy distintos. Pero este movimiento demográfico tiene el carácter de circunstancial, lo que implica que el individuo se encuentra constantemente frente a situaciones nuevas de organización y morfología del espacio, lo cual acarrea problemas en su comportamiento y por consiguiente una mayor necesidad de información y orientación. Tomando como ejemplo a usuarios de diferentes nacionalidades, con su diversidad lingüística y cultural, grados de alfabetización, componentes psicológicos, etc., reunidos en un lugar determinado como aeropuertos, centros médicos, administración pública o lugares públicos.

Precisamente la señalización constituye una forma de guía para el individuo en un lugar determinado, que llama discretamente su atención y da la información requerida en forma "instantánea" y "universal".

Es precisamente aquí donde la señalética toma vital



< img. 017: Señalización en el Parque

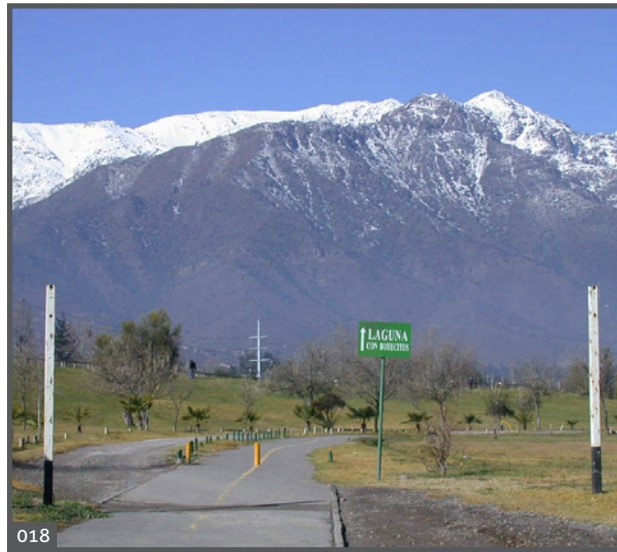
importancia. Ésta nace de la ciencia de la comunicación social o de la información y la semiótica. Constituyendo una disciplina técnica que colabora con la ingeniería de la organización, la arquitectura, el acondicionamiento del espacio y la ergonomía bajo los términos del diseño gráfico e industrial. Es aplicada al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio o en 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. En otras palabras “es la ciencia que estudia el empleo de signos gráficos para orientar a las personas en un espacio determinado e informar de los servicios que se encuentran a su disposición.”

Exige un lenguaje universal entre los usuarios que permita que la información llegue sin errores e inmediatamente al receptor. Y es empleada en lugares de mucho flujo humano.

Según **Joan Costa** quien ya había definido Señalética en 1987 como: *“la parte de la ciencia de comunicación que estudia las relaciones fundamentales entre los signos de orientación en el espacio y el comportamiento de los individuos.”* para más tarde explicar que si bien su fundamento científico y su carácter visual son incuestionables,

consolidándose hoy como una actividad multidisciplinaria, es necesario modificar o sustituir el término “comunicación visual” por “comunicación ambiental” ya que es un campo de recursos comunicativos más abierto y global en el que no solamente comunica el diseño gráfico, sino la arquitectura, la iluminación, la organización de los servicios y el entorno en general como lugar de la acción. Por esto hoy en día la definición de **Joan Costa** respecto a Señalética dice que: *“es una disciplina de la comunicación ambiental y de la información que tiene por objeto orientar las decisiones y las acciones de los individuos en lugares donde se prestan servicios”*. Siendo de este modo una definición más completa y precisa que la anterior. La diferencia entre ambas radica en que por los años transcurridos ha habido un mayor desarrollo en cuanto a creatividad y eficacia. Ejemplos de señalética, podemos encontrar en todos lados: señaléticas de tránsito, instrucciones de uso de los aparatos electrónicos, señalizaciones de emergencia, etc. Queda claro entonces que la señalética forma parte de un elemento aún mayor, que se rige por lo que entendemos como comunicación visual, pero más que visual, el término correcto hoy en día sería comunicación ambiental.

img. 018: Señalización en el Parque >



La comunicación ambiental, es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos. Podría ser el pasto, la carne, un dibujo, un zapato, un afiche, una bandera, etc. Son imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. Entre tantos mensajes que observa a diario, se puede diferenciar entre lo que puede ser comunicación casual o intencional. Una nube por ejemplo corresponde a una comunicación visual casual, ya que al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertir que se acerca un temporal. Distinto es si es que se ven nubecitas de humo, hechas por los indígenas advirtiéndole alguna información precisa, tratando de comunicar algo, ésta corresponde entonces a la comunicación visual intencionada.

La comunicación visual, se produce por medio de mensajes visuales. Estos mensajes actúan sobre nuestros sentidos. Por ello se presume que un emisor emite, mensajes que un receptor recibe.

En el libro **“Diseño Gráfico para la Gente: Comunicación de masa y cambio social”** de **Jorge Frascara**, se plantea incluso el término de Diseño de Comunicación Social, que según palabras del propio **Frascara**, *“deberíamos ver el Diseño como una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente”*.

Para esta investigación será necesario estudiar en parte la comunicación ambiental de la señalética, por lo que será conveniente examinar los mensajes que ésta quiere proyectar y analizar sus componentes. Para esto, de acuerdo con el libro **“Diseño y Comunicación Visual”** de **Bruno Munari** *se puede dividir el mensaje en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual*. Se entiende como soporte visual, el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, como la textura, la forma, la estructura, el colorido, la tipografía, etc.



img. 019: Quincho en la zona Este del Parque

3.3.

ASPECTOS FUNDAMENTALES PARA DESARROLLAR SEÑALÉTICA EN ESPACIOS URBANOS

Para poder definir cuales son los aspectos fundamentales en el diseño y desarrollo de una buena señalética, fue necesario recurrir a diversas fuentes, de manera tal que la opinión fuera amplia y corroborada de alguna forma por fuentes de distintos lados del mundo. De acuerdo a esto, se rescataron los apuntes de el **“Manual de Señalización de Tránsito”** de Chile y de **“Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética”** de la Universidad de Londres.

A modo de historia, el **Manual de Señalización de Tránsito** fue elaborado por primera vez en 1982 por el Ministerio de Transportes y Telecomunicaciones, su objetivo era establecer un documento técnico que manifestara las normas sobre señalización de tránsito que rigen a nivel nacional. Sin embargo, este documento sufrió actualizaciones necesarias debido a los cambios experimentados por el país. Es así como en el año 2000 se convocó a un grupo de trabajo interinstitucional para que se abocara al tema. De este modo, el actual **Manual de Señalización de Tránsito** es producto del trabajo y colaboración de profesionales de los distintos Ministerios vinculados con la materia, de Municipalidades, de Carabineros de Chile, de Universidades y de Empresas del sector privado.

Sin embargo a pesar que este Manual fue generado por última vez en el año 2000, ha sufrido actualizaciones en algunos artículos, siendo la última actualización, realizada el año 2005.

El propósito fundamental del Manual es lograr mediante el fiel cumplimiento de las normas que contiene, una completa uniformidad de la señalización de tránsito en todo el territorio nacional. Para ello además de entregar especificaciones de cada elemento de señalización, ya sean señales verticales u horizontales, semáforos, balizas u otros, se consignan los criterios técnicos que permiten conocer cuáles, cuándo, dónde y cómo, éstas deben ser instaladas. Éste último punto, es interesante para la investigación, ya que esta información será de total relevancia para fundamentar la importancia de una señalética común y regulada.

Por otro lado, los apuntes de la Universidad de Londres de **“Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética”** corresponden a un curso que imparte dicha Universidad, proveyendo la información necesaria para adquirir las competencias teóricas y prácticas para la creación efectiva de sistemas de señalización y señalética, sistemas en los que el impacto visual incide de manera preponderante.

Los apuntes buscan integrar y sintetizar los conocimientos de metodología, color, semiótica, tipografía, pre-prensa, sistemas de impresión, diseño editorial y técnicas de representación tenga el lector, en el desarrollo de diferentes proyectos de sistemas de señalización. Enriqueciendo dichos conocimientos con temas de ergonomía, materialidad, sistemas de sujeción, aspectos legales, entre otros.

Para empezar, es posible plantear el porqué del diseño de señales, planteado por la Universidad de Londres. El diseño de los elementos de señalización busca la funcionalidad de la información ofrecida por estos, con aplicaciones a la empresa, mobiliario urbano, complejos residenciales, complejos industriales, etc. Sus formas, pictogramas y leyendas deberán tener en cuenta el lugar donde se ubican y a quien van dirigidos. Las ventajas de una buena señalización se traducen la mayoría de las veces en ahorro de tiempo, tan importante en todos los aspectos de la vida actual.

De acuerdo al **Manual de Señalización de Tránsito**, los requisitos esenciales para una correcta señalización o los requisitos mínimos para que una señalización cumpla integralmente su objetivo son los siguientes:

1. Debe ser necesaria.
2. Debe ser visible y llamar la atención.
3. Debe ser legible y fácil de entender.
4. Debe dar tiempo suficiente al usuario para responder adecuadamente.
5. Debe infundir respeto.
6. Debe ser creíble.

Sumado a estos puntos, es importante señalar lo que plantea la Universidad de Londres. Dando como características principales de la señalética:

1. Identifica, regula y facilita los servicios requeridos por los individuos.
2. Los sistemas señaléticos son creados o adaptados en cada caso particular.
3. Utiliza códigos de lectura conocidos por los usuarios, aunque estos no necesariamente tienen que ser universales, pueden ser locales.
4. Las señales son unificadas y producidas especialmente.

5. Se atienen a las características del entorno.
6. Refuerza la imagen pública o de marca.

Estos elementos serán esenciales para fundamentar los problemas y aciertos del sistema de señalización actual en el Parque Padre Hurtado y servirán para explicar la importancia que existe en crear un sistema de señalización adecuado.

Inmediatamente después de los requisitos que debe cumplir la señalización de Tránsito, el Manual redactado en Chile habla de los Aspectos Claves de la Señalización, aquí se expresa que el cumplimiento de los requisitos mínimos a que se refiere lo anterior, supone que a su vez, las señales deben satisfacer determinadas condiciones respecto de los siguientes aspectos claves:

1_Diseño.

El diseño de la señalización debe asegurar que:

- Su tamaño, contraste, colores, forma, composición y retroreflexión e iluminación se combinen de tal manera que atraigan la atención de todos los usuarios.
- Su forma, tamaño, colores y diagramación del mensaje se combinen para que éste sea claro, sencillo e inequívoco.
- Su legibilidad y tamaño correspondan al emplazamiento utilizado, permitiendo un tiempo adecuado de reacción.
- Su tamaño, forma y mensaje concuerden con la situación que se señala, contribuyendo a su credibilidad y acatamiento.
- Sus características de color y tamaño se aprecien de igual manera durante el día, la noche y periodos de visibilidad limitada.

2_Emplazamiento.

Toda señal debe ser instalada de tal manera que capte oportunamente la atención de usuarios de distintas capacidades visuales, cognitivas y psicomotoras, otorgando a éstos la facilidad y el tiempo suficiente para distinguir de su entorno, leerla, entenderla, seleccionar la acción o maniobra apropiada y realizarla con seguridad y eficacia.



img. 020: Zona Juegos

Un conductor que viaja a la velocidad máxima que permite la vía, debe tener siempre el tiempo suficiente para realizar todas estas acciones.

3_Conservación y Mantenición.

Toda señalización tiene una vida útil que es función de los materiales utilizados en su fabricación, de la acción del medio ambiente, de agentes externos y de la permanencia de las condiciones que la justifican. Por ello, resulta imprescindible que las autoridades responsables de la instalación y mantenimiento de las señales cuenten con un catastro de ellas y con un programa de mantenimiento e inspección que asegure su oportuna limpieza, reemplazo o retiro.

La señalización limpia, legible, visible, en buen estado y pertinente inspira respeto en los conductores y peatones. A su vez, cualquier señal que permanece en la vía sin que se justifique, o se encuentra deteriorada, dañada o rayada, solo contribuye a su descrédito y al de la entidad responsable de su mantenimiento, constituyendo además un estímulo para nuevos actos vandálicos.

4_Uniformidad.

La señalización debe tratar siempre situaciones similares de la misma manera. Esto, además de facilitar el reconocimiento y entendimiento de las señales por parte de los usuarios, genera ahorros en la manufactura, instalación, conservación y gestión de la señalización.

5_Justificación.

En general, se recomienda usar un número razonable y conservador de señales, ya que su uso excesivo reduce su eficacia.

6_Simbología y Placas Educativas

A nivel internacional existe la tendencia a preferir señales icónicas en lugar de señales escritas, ya que el uso de símbolos facilita una más rápida comprensión del mensaje, contribuyendo así a una mayor seguridad del tránsito.



img. 021: Señales Reglamentarias

Lo anterior cobra especial relevancia al considerar que las economías y el trabajo se encuentra cada día más globalizados, y que día a día aumenta la cantidad de conductores extranjeros en cada país.

El Manual continúa su explicación dando énfasis en las Generalidades de las Señaléticas Verticales. En este capítulo se abordan las señaléticas de tránsito verticales, describiendo la función, propósito y características de cada una de ellas.

En cuanto a la función, es claro al momento de explicar que lo que buscan las señales es reglamentar o advertir de peligros o informar acerca de rutas, direcciones, destinos y lugares de interés. Y es de especial importancia, que las señales no deben ser instaladas para confirmar prescripciones contempladas en la ley, sino que por el contrario deben ser instaladas con un análisis técnico previo, sólo en aquellos lugares donde éstas se justifiquen.



img. 022: Señales de Advertencia de Peligro

Las Señales Verticales se clasifican en 3 grupos:

- **Señales Reglamentarias:** Tienen por finalidad notificar a los usuarios de las vías, prohibiciones, restricciones, obligaciones y autorizaciones existentes. No deben ser transgredidas.
- **Señales de Advertencia de Peligro:** Su propósito es advertir a los usuarios la existencia de riesgos y/o situaciones imprevistas, ya sea de forma permanente o temporal.
- **Señales Informativas:** Tienen como propósito guiar a los usuarios y entregarles la información necesaria para que puedan llegar a destino de la forma más segura, simple y directa posible. También informan acerca de distancias a ciudades y localidades, kilometrajes de rutas, nombres de calles, lugares de interés turístico, servicio al usuario, entre otros.

Este último grupo de Señales es muy importante para fundamentar el trabajo, ya que éste grupo es el que trabaja con las señaléticas de información. Por ejemplo estas

señales serían las que se debiesen usar en el Parque Alberto Hurtado para informar la ubicación de la Laguna, de los Juegos para Niños, del Trencito, de los Quinchos, entre otros. Por lo que en ésta investigación se enfocará en este grupo para analizar la señalética del Parque.

No sólo se clasifican las señales, también existe un listado de Características Básicas para la señalética. Estos corresponden a:

1_Mensaje.

Toda señal debe transmitir un mensaje inequívoco al usuario del sistema vial, lo que se logra a través de símbolos y/o leyendas. Estas últimas se componen de palabras y/o números.

Signo y Símbolo

De acuerdo a la definición planteada por el sitio **Wikipedia**, "los signos y símbolos son entidades semióticas con propiedades diferenciadas. Un signo se da por la relación semiótica de lo designado, el designante y la representación;



img. 023: Señales Informativas

mientras que un símbolo es una representación gráfica que puede ser parte del signo.

Ambos transmiten ideas en las culturas pre alfabetizadas o prácticamente analfabetas. Pero su utilidad no es menor entre las verbalmente alfabetizadas: al contrario, es mayor. En la sociedad tecnológicamente desarrollada, con su exigencia de comprensión inmediata, los signos y símbolos son muy eficaces para producir una respuesta rápida. Su estricta atención a los elementos visuales principales y su simplicidad estructural, proporcionan facilidad de percepción y memoria.”

Un símbolo es la forma de exteriorizar un pensamiento o idea, incluso abstracta, son la representación perceptible de una realidad, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada, tienen un significado amplio y son específicamente humanos. Un signo por otro lado puede ser comprendido tanto por seres humanos como por animales. Estos señalan, son específicos de un cometido o una circunstancia.

Charles Pierce, clasifica los signos en tres grupos: iconos, indicios y símbolos. Siendo los símbolos un elemento dentro del grupo de los signos.

El Manual plantea que los símbolos se entienden con mayor eficacia que las leyendas, por lo que es recomendable dar prioridad al uso de ellos. Y que en el caso de que la señal este compuesta por un símbolo y una leyenda, ambos deben ser concordantes entre sí. También existe un riguroso detalle de que si la señal ocupa leyendas, deben ser con una tipografía específica, detallada en el Anexo A del Manual (el cual no se detalla ni se muestra en esta investigación), no siendo aceptable otros tipos de letras o números ni espaciamientos menores que los ahí mencionados. Además existe una normativa de los distintos casos en los que se debe usar en Mayúsculas o en Minúsculas y los tamaños que debe tener la tipografía en cada caso.

2_Forma y Color.

En el caso de la forma y color que caracterizan a cada señal, estos dependerán de cada grupo de clasificación de las señales. Teniendo en cada caso las Señales Reglamentarias, las Señales de Advertencia de Peligro y las Señales Informativas sus formas de acuerdo a cada señal, especificadas en el Manual.

En cuanto a los colores de las Señales, deben corresponder

a los especificados en el Anexo B (el cual tampoco se verá en esta investigación) que posee el **Manual de Señalética de Tránsito**.

En ambos casos, la forma y el color de las señales, están normalizados de acuerdo a un Manual de Uso, lo que regula que las Señales de Tránsito sigan una uniformidad de diseño, lo que será importante tomar en cuenta para el análisis de la investigación.

3_Tamaño

El tamaño será definido de acuerdo a las máximas velocidades permitidas en cada zona, para esto hay una tabla de velocidades, que determina el tamaño de la señal en cada caso. A diferencia de las otras, las Señales Informativas, que son las de importancia para el trabajo. En el caso de éstas, el tamaño dependerá del tamaño de la letra utilizada y de los demás elementos a inscribir en ella. Aunque el tamaño de la letra también este condicionado por la máxima velocidad permitida, los tamaños serán distintos.

4_Retrorreflexión

Aquí se explica, que las señales deben ser vistas en cualquier periodo del día y bajo toda condición climática. Para ello se utilizan materiales apropiados y se someten a procedimientos que aseguran su retrorreflexión. Al igual que en los otros casos, existe una tabla que condiciona las propiedades de una señal. La tabla especifica los Ángulos en los que se debe ubicar la señal y los Colores que son posibles de utilizar para proyectar la retrorreflexión. Estos colores son Blanco, Amarillo, Rojo, Verde, Azul y Café.

El Manual de Señalética también explica como debe ser el Emplazamiento de cada señal, la que esta normalizada por una tabla que varia de acuerdo a cada ocasión. Existen variables como la Ubicación Longitudinal, Ubicación Lateral, Altura y Orientación.

También especifica el Sistema de Soporte que debe llevar cada señal. Para esto, el Soporte debe ser capaz de asegurar que la señal se mantenga en la posición correcta ante cargas de viento y movimientos sísmicos y que adicionalmente no represente un peligro grave al ser impactado por un vehículo. A su vez es importante destacar la necesidad de adoptar medidas que dificulten el robo u otras acciones vandálicas que alteren la correcta posición de las señales.

Al respecto, los apuntes compilados por el Licenciado Rafael Quintana Orozco de la Universidad de Londres, plantean aspectos muy similares a los explicados anteriormente. Mostrando congruencia en todos los elementos técnicos, reforzando así el carácter de esta investigación desde el punto de vista de otro país. Eso sí, destacando que en estos apuntes se profundiza más el tema del diseño gráfico, rescatando principalmente, lo que se detalla a continuación:

Expresan que se debe tratar de hacer del proyecto de señalización una parte integral del proyecto arquitectónico y trabajar conjuntamente con arquitectos, diseñadores industriales y técnicos en la materia, para lograr óptimamente nuestros objetivos.

La clasificación de las señales que plantean es distinta a la aplicada por el "Manual de Señalética de Transito", aunque complementa al anterior. Clasifican las señales de acuerdo a dos criterios. El primero de acuerdo a su objetivo y el

segundo de acuerdo a su sistema de colocación, sujeción o ubicación. No se profundizará en cada una, pero si se hará mención a los distintos tipos existentes.

De acuerdo a su objetivo existen las señalizaciones:

- Orientadoras
- Informativas
- Direccionales
- Identificativas
- Reguladoras
- Ornamentales

De acuerdo a su sistema de sujeción o colocación:

- Adosada
- Autotransporte
- De banda
- De bandera
- Colgante
- Estela de Identidad
- Estela Directorios
- Tijeras
- Rotulo de Caja
- Pantalla terminal de datos
- Exhibidores reflectores de luz
- De cristal liquido
- De cátodo frío (Neón)

Los apuntes ingleses continúan con un planteamiento de Semiótica y Semántica, para finalizar concluyendo las diferencias entre Señalización y Señalética. Donde se explica que la Señalización tiene por objeto la regulación de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior, mientras que la Señalética tiene por objeto identificar, regular y facilitar el acceso a los servicios requeridos por los individuos en un entorno definido.

A su vez la Señalización es un sistema determinante de conductas, mientras que Señalética es un sistema optativo de acciones.

En la Señalización el sistema es universal y está creado como tal, íntegramente, en el caso de la Señalética el sistema debe ser creado o adaptado en cada caso particular, ya que no cualquier caso aplica para lo que queremos realizar.

Para la Señalización, las señales preexisten a los problemas, en Señalética las señales son consecuencias de los problemas específicos.

En cuanto a la Señalización, las señales han sido normalizadas y homologadas y se encuentran disponibles en la industria. A su vez es indiferente a las características del entorno, aportando a éste, factores de uniformidad sin influir en la imagen del entorno. Mientras que para la Señalética, las señales deben ser normalizadas y homologadas por el diseñador del programa y producidas especialmente, está supeditada a las características del entorno y aporta factores de identidad y diferenciación reforzando la imagen pública.

Una vez entendido esto, es posible profundizar en los elementos gráficos que conforman o intervienen en un proyecto de señalización o señalético. En cuanto a esto, existen varios elementos gráficos que permiten que el mensaje llegue de manera clara y precisa al usuario en el menor tiempo posible, permitiendo comunicar el mensaje más rápido utilizando códigos previamente conocidos o fácilmente reconocibles por el usuario.

1_Íconos

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.

2_Pictogramas

De acuerdo a lo que dice la doctora **Marion Diethelm** 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”*. Aunque no es la única definición, ni la más eficiente, si sirve para comprender de que estamos hablando. La comunicación pictográfica se desarrolla en los siguientes campos: Espacios urbanos, vías de circulación, transporte, eventos, servicios sociales, industria, comercio, esparcimiento, administración pública, empresas privadas. 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.

3_Flechas

Son sin duda, elementos muy determinantes en la composición de una señal, 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.

4_Relación entre señalética, íconos y abstracción

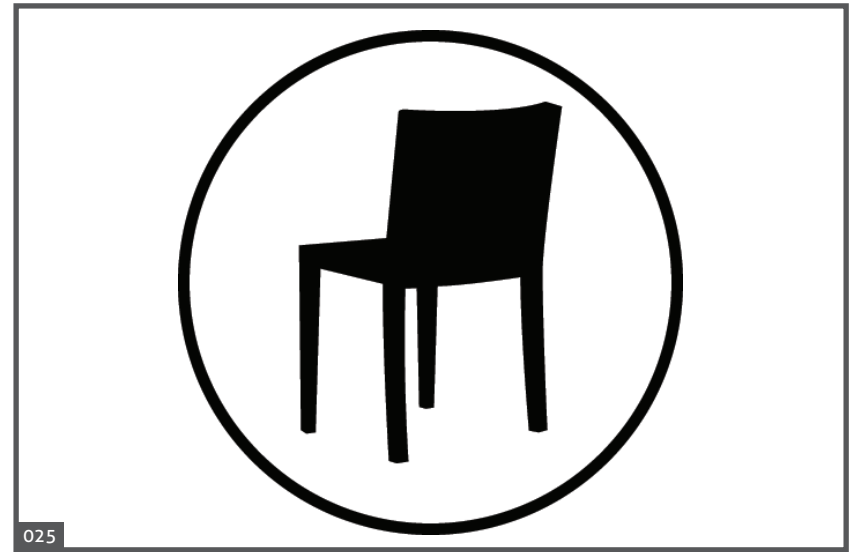
Para poder realizar un buen desarrollo señalético, este se ayuda del icono y de la abstracción, logrando que la señalética sea universal.

La Abstracción se utiliza como medio racional, con el fin de obtener un aparato ordenador de formas que destaque la estructura de la naturaleza de las cosas que nos rodean como una fórmula operativa. Según **Wikipedia**, *“La abstracción es una operación mental por la que una determinada propiedad de un objeto se aísla conceptualmente, a efectos de reflexionar sobre ella sin tomar en consideración otros rasgos de aquel que momentáneamente se desea ignorar.”* O también podríamos decir que la abstracción es la capacidad mental superior que tiene todo ser humano para poder deducir la esencia de un concepto o situación determinada.

El sitio **Wikipedia** también plantea que *“los íconos o el término iconicidad se refiere al grado de referencialidad de una imagen. La relación de apariencias entre la propia imagen y su referente. El concepto iconicidad expresa pues las categorías y niveles de relación de una imagen, con la imagen de un objeto real. Es una idea que parte de las teorías semióticas del siglo XX.”*

En resumen, el proceso proyectual del pictograma es semiótico, gestáltico y serial. El diseñador debe discernir, extraer datos, paso a paso y resumirlos de manera significativa e inequívoca mediante la abstracción, que tan claramente, ha descrito **Joan Costa**: *“La abstracción es un proceso mental que pretende ignorar lo individual de lo que se observa, para apoyarse más en la categoría a la que lo observado pertenece”*.

La actitud de Diseño se concentra en los caracteres genéricos y no en los particulares. Abstracción es la facultad de resumir los caracteres esenciales en un concepto de especie. Es la



forma básica de abstraer lo que no es esencial de un campo visual o del pensamiento, y de dejar solo lo esencial.

A pesar de la importancia de lo icónico, debemos considerar en nuestros proyectos, el signo como una parte sustancial pero no constituyente de todo el mensaje. Ya que éste resulta siempre de la combinación entre lo verbal y lo icónico.

5_Retórica de la imagen

Según palabras de **Roland Barthes**, en su trabajo **“La retórica de la imagen”** donde hace un análisis a las características de la imagen en el mensaje publicitario, plantea que: *“en publicidad la significación es intencional, distinguiendo entre el mensaje lingüístico, mensaje icónico simbólico y el mensaje icónico literal. El primero corresponde al lenguaje escrito que podría llegar a formar parte de la misma imagen. El mensaje icónico simbólico esta formado por determinados elementos de la figura que aluden a conocimientos pertenecientes a la realidad cultural compartida por emisor y receptor. Y por último el mensaje icónico literal, cuyo análisis nos refiere a la denotación. Para entender este nivel denotativo, solo se requiere percepción”*.

Comprendiendo a grandes rasgos estos tres elementos, se puede decir, que para comunicarnos nos valemos del lenguaje, dentro del cual la unidad mínima de sentido es el signo: esa imagen (mental) de naturaleza totalmente distinta al estímulo que tiene por función evocar.

Se divide en significante (la representación en sí) y significado (el contenido que se le asigna) no siendo posible separar estas dos entidades.

A cada significante le corresponde una cadena flotante de significados, por eso decimos que los signos son polisémicos.

A modo de ejemplo podemos tomar una silla, cuyo significante puede variar de acuerdo al contexto en el que esté:

- En una mueblería: indicador de venta de sillas
- En un aeropuerto: indicador de sala de espera
- En una biblioteca: indicador de sala de lectura

Todo signo tiene un significado referencial o denotativo. Pero además de denotar, el signo se carga de valores que se añaden al propio significado. Estos varían de acuerdo a

los distintos usuarios y las diferentes culturas. A esto se le denomina connotación.

Toda imagen entonces esta cargada de contenido retórico, en mayor o menos grado, y por eso la sociedad crea maneras de anclar ese entramado de significados, tanto controlando el contexto como la situación de lectura o el grupo de receptores al que nos dirigimos, ya que a la propia intención en la comunicación se va a sumar la subjetividad del receptor.

Después de explicar los aspectos gráficos de las señales, los apuntes profundizan en los aspectos físicos y ergonómicos de las mismas. Aquí se explica en detalle los elementos:

1_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.

< img. 024: Retórica de la imagen. Si tomamos como ejemplo una silla, su significante puede variar de acuerdo al contexto en el que esté.

< img. 025: Retórica de la imagen. Por ejemplo si se encuentra en una mueblería podría ser un indicador de venta de sillas, mientras que en un aeropuerto podría indicar una sala de espera.

Es posible 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.

2_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 (sea valla, cartel, etc.) será tanto más acertada cuanto más ajustada se encuentre dentro del ángulo de visión humana, siendo una norma útil evitar una desviación superior al 10% de dicho ángulo. Esta fórmula incide especialmente en la altura de colocación.

Dependiendo de la distancia que haya de ser vista la señal deben variar tanto las medidas de sus elementos como la altura a la que aquella 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 mts. En promedio.

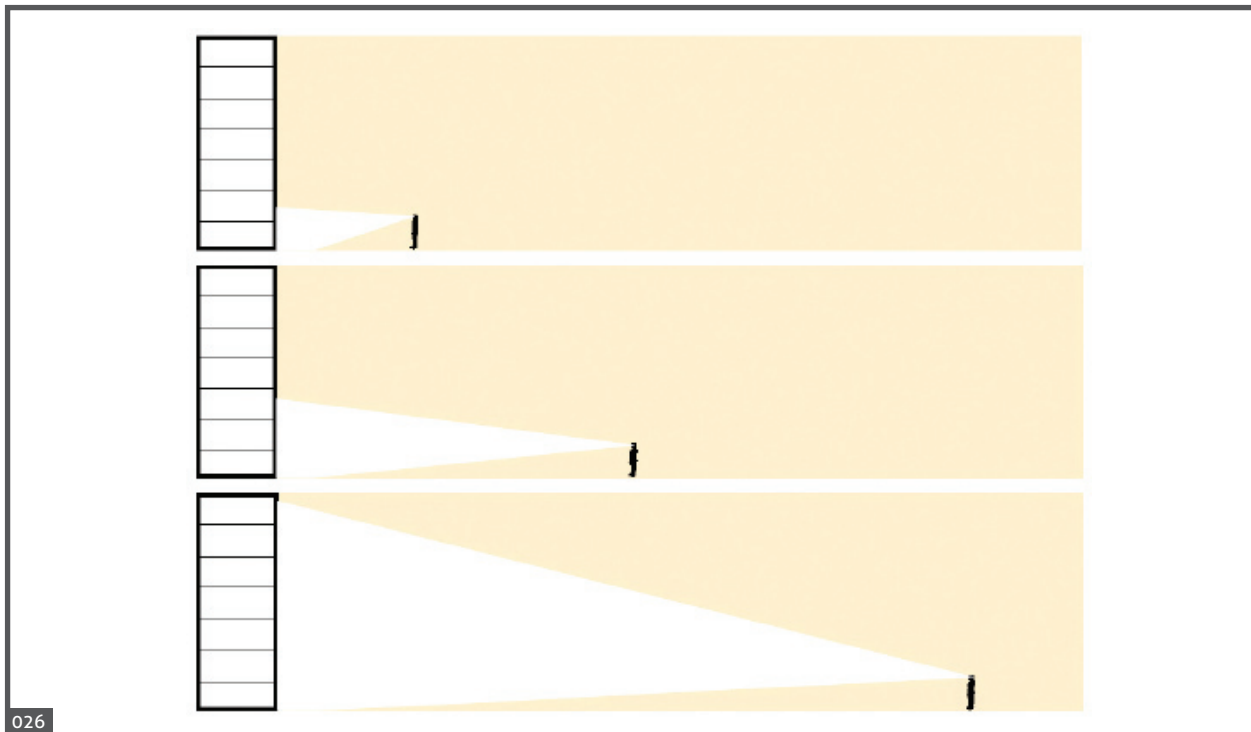
Mientras que sentado es aproximadamente de 1.30 mts. y al manejar un vehículo es de unos 1.40 mts. aproximadamente.

Aunque claro está que 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.

También existen restricciones especiales para implementar la señalética para minusválidos, pero respecto a este punto, no se profundizará mucho, ya que por ahora, solo interesa la idea general.

3_Visualización y percepción

En cuanto a la visualización y percepción de las señales, es necesario tomar en cuenta diversos elementos que van a tomar importancia al momento de desarrollar una señalización. Como por ejemplo su contexto de actuación, el factor humano con sus características físicas (campo



< img. 026: Criterios de Legibilidad:
 Arriba: Visión a corta distancia
 Centro: Visión a media distancia
 Abajo: Visión a larga distancia

026

normal de visión, agudeza visual, rango de lectura) y sus características psicológicas (como relación figura y fondo, implicaciones del color, la señal en el espacio urbano). A su vez se deben tomar en cuenta factores ambientales que pueden afectar la percepción, la luz ambiental y obstrucciones visuales. Todos estos aspectos son importantes de tener presentes en el momento de pensar, desarrollar y diseñar una señalética adecuada.

4_Leibilidad y Legibilidad

Leibilidad es la factibilidad de que un texto pueda ser leído con facilidad y comprensión y con el mínimo de fatiga y errores.

Mientras que legibilidad es el contraste de la tipografía con los demás elementos del contexto. Esta depende también de la longitud de la línea de texto, ya que las líneas largas son difíciles de leer. También es conveniente 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.

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

De acuerdo a los apuntes de la Universidad inglesa, algunos datos útiles para considerar, relativos a las líneas de visión, tamaños y distancias son:

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 mts. Su colocación, respecto al suelo, será entre 1.5 y 2.5 mts.
- **Visión a media distancia:** Cuando sea de 10 a 15 mts. la separación entre el observador y la señal, el tamaño del letrero o cartel no puede ser menos de 1x1 mts.

- **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.

5_La contaminación visual

Las calles de las ciudades son un bombardeo gráfico 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. Es un problema que debiese ser resuelto coordinando a las autoridades, urbanistas y arquitectos y sobretodo con la intervención de diseñadores especializados en gráfica, con el único objetivo de que se logre una reglamentación adecuada que regule el uso y el tamaño de los gráficos urbanos. Algunos problemas que provoca la contaminación visual son:

- Exceso de información visual
- Falsa información de los propios gráficos

- Mal aspecto de la ciudad
- Distracción de automovilistas y peatones
- Problemas de tipo psicológico

Estos sólo por nombrar algunos de los elementos problemáticos, que debiesen ser tomados en cuenta para mejorar nuestro entorno y no caer en la contaminación visual de nuestras ciudades. Como veremos más adelante, el Parque Padre Hurtado hace un mal uso de la señalética, y en muchos casos es visible la contaminación visual. Se pudo observar señalética en el suelo, señalética oculta tras los frondosos árboles, algunas apenas visibles por su evidente antigüedad.

Otro tema muy importante al que hacen mención en los apuntes es al uso de la tipografía y el color en señalización. Aquí se tratan aspectos como:

1_El mensaje y la tipografía

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

Las palabras adquieren un carácter visual, al adquirir una forma escrita particular por medio de la tipografía. Esta tiene una doble función, la primera refiriéndose 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.

La elección tipográfica generalmente esta basada en las siguientes formas: Conocimiento de fuentes, adecuación al manual de identidad gráfica, disponibilidad de fuentes, gusto o moda. La elección tipográfica no tiene que ser dominada por un escaso conocimiento de las fuentes o por la disponibilidad de fuentes y mucho menos por el gusto y la moda. Sino que debe ser un acto fundamentado y razonado.

Existen muchas variables visuales de la tipografía y ésto, el diseñador debería explorarlo a través de conocimiento de los rasgos formales de la tipografía y de la composición tipográfica, rasgos con cargas semánticas más o menos convencionales para nuestro contexto. A continuación se presenta un breve recorrido por las variables visuales

tipografía	Caja Baja	tipografía	Light Condensed
TIPOGRAFÍA	Caja Alta	tipografía	Condensed
Tipografía	Combinación Tradicional	tipografía	Semi Bold Condensed
tIPOgRafÍA	Combinación	tipografía	Bold Condensed
tipografía	Normal	tipografía	Black Condensed
<i>tipografía</i>	Itálica		
tipografía	Contra Itálica		

027

< img. 027: Variaciones de las tipografías

que pueden ayudar a connotar diversos significados. (Se cita textual de los apuntes de **“Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética”**)

- **Familias tipográficas:** Existen diversas clasificaciones tipográficas que agrupan a las fuentes por su similitud formal de trazo o de terminales, estas son las familias, por ejemplo las familias de las Helvéticas, de las Futuras, etc. Pero de manera general podemos agrupar todas las fuentes en cuatro grandes grupos: serif o con serifa, sans serif o sin serifa, caligráficas y de fantasía.
- **Forma:** Por su forma, toda la tipografía se puede presentar en altas o bajas, es decir mayúsculas o minúsculas. Generalmente se piensa que en señalización y señalética se ve o se lee mejor si esta escrito con altas, lo cual no siempre es cierto, debemos de tomar en cuenta la fuente que estamos usando y bocetear para llegar a una conclusión óptima.
- **Inclinación:** Si trazamos una línea imaginaria sobre el eje de la tipografía encontraremos dos variables, la redonda, cuyo eje vertical es perpendicular a la línea de la base, y la cursiva o itálica, cuyo eje vertical se encuentra aproximadamente inclinado 13° en relación al eje perpendicular a la línea de la base.
- **Peso:** Otra de las variables visuales de la tipografía se refiere al peso o al ancho del trazo, donde encontramos tres formas básicas: Fina o Light, mediana o regular y negra o bold.
- **Ancho:** El ancho de una tipografía consiste en la longitud horizontal que puede presentar cada letra de todo un alfabeto. Los tres anchos fundamentales que presenta la tipografía son la condensada, la normal y la extendida.
- **Color:** A través del color podemos denotar o expresar diversos contenidos o significados. No es lo mismo una señal con la letra roja que con la letra de cualquier otro color, cada color adquiere significado distinto de acuerdo a su referente y contexto en el que se encuentre.
- **Superficie:** La superficie de la tipografía se refiere al tratamiento de la misma, por ejemplo, outline, sólida o

con textura. Existe una serie de variables visuales que no son propias de los caracteres pero que pueden adoptar en una composición tipográfica, por ejemplo, el tamaño, la ubicación en el plano, el espaciado entre caracteres, la alteración en el interlineado, la alineación, etc.

- **Legibilidad:** Para que una tipografía aplicada en un objeto sea legible y funcional es importante que el diseñador considere que es lo que se va a leer, quien lo va a leer, para que, donde, cuando, etc. Es decir, conocer todas las intenciones del mensaje para que se cumpla la función. A continuación se mencionan algunas reglas de legibilidad:
 1. Caracteres sin serifa en bajas son menos legibles que aquellos que si tienen serifa.
 2. La letra redonda de caja alta y baja bien diseñada es mas legible que cualquiera de sus variantes como la cursiva, negrita 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 interlineas debe ser superior al espacio entre palabras.

2_Redacción en señalización

Debido a que ciertas frases tienden a ser ambiguas o están sujetas a la interpretación personal del usuario. Debemos de usar un criterio de redacción claro y conciso para tratar de reducir al máximo la posibilidad de confusión. Para que un sistema de señalización funcione y sea claramente entendible, el criterio que se deberá de usar en la redacción deberá incluir los siguientes puntos:

- La redacción deberá ser concisa.
- Los nombres de los lugares a señalar deberán ser lo más cortos posible, para que sean leídos rápidamente.
- Las leyendas deberán tener el mismo significado para todos los usuarios.
- Deberá de usarse un lenguaje sencillo y que no cause confusión visual.

- Hay que evitar dentro de lo posible abreviaturas. En caso de usarlas estas no deberán causar confusión y sólo usar una dentro de la leyenda.

Para definir un criterio de redacción, el diseñador deberá de hacer una profunda investigación de 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.

3_Color en señalización

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

Obedece ciertos criterios de identificación de contraste, de integración, de connotación y de pertenencia a un sistema global. El rojo, amarillo, azul, verde, naranja y café, son por regla general los colores que más pueden ser reconocidos y memorizados con más agilidad por el hombre (independiente del blanco y el negro). El color debe ser un factor de integración entre la señalética y el medio ambiente, destacando la información.



img. 028:Casona Corrales

Percepción de los colores

La percepción del color causa asociaciones muy variadas. Algunas de ellas pertenecen al inconciente colectivo y corresponden al contenido simbólico de los colores. Otras surgen del inconciente individual y no son otra cosa que sensaciones personales que dependen de la naturaleza de la persona y de las experiencias que haya tenido en el curso de su vida y que se relacionen de alguna forma, conciente o inconciente con los colores. Por esto al realizar un proyecto de señalética debemos conocer de una manera general a los usuarios y su relación con el color.

Forma y color

A su vez 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.

Carácter psicológico de los colores

Cada color tiene un carácter psicológico propio, por ejemplo el negro, es oscuro, compacto, impenetrable. En la cultura



img. 029: Calles Parque

occidental es símbolo de luto y muerte. Es el color con menor resonancia. También se relaciona con una impresión de distinción, nobleza y elegancia. El apunte profundiza el carácter psicológico de distintos colores, desde blanco, gris, amarillo, rojo, azul, verde, etc. Pero para los fines de este proyecto, no será necesario profundizar detalladamente en las características psicológicas de cada color. Si es necesario enfatizar en que cada color tiene características que afectan el plano psicológico y que al momento de diseñar un sistema de señalética será importante tener esto presente.

Valor e intensidad de los colores

El color tiene tres dimensiones: su propia cualidad de color, el valor y la intensidad. El valor, es la cualidad clara u oscura del color, su grado en la escala del blanco al negro. El blanco siendo el valor más alto en luz y en claridad. El negro su valor opuesto y por lo tanto el más bajo en luz. Entre los extremos podrá ser formada una escala dividida en siete valores intermedios.

BLANCO

- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| 1. Luz fuerte | Amarillo |
| 2. Claro | Amarillo-naranja y amarillo-verde |
| 3. Claro bajo | Naranja y verde |
| 4. Medio | Rojo-naranja y azul-verde |
| 5. Medio oscuro | Rojo y azul |
| 6. Oscuro | Violeta-rojo y azul-violeta |
| 7. Oscuro bajo | Violeta |

NEGRO

Contrastes

Un color se intensifica o altera. Cuando los nervios sensibles del ojo se fatigan por mirar largo tiempo a un color. La percepción de este va declinando en intensidad, debilitándose y desaparece para dar paso a la nueva impresión de un complementario al mirarlo. Este fenómeno da origen al contraste simultáneo cuya comprobación es bien sencilla. El contraste simultáneo se basa en el principio de que ningún color tiene valor por si mismo y como es acentuado o debilitado en su matiz por el color o colores yuxtapuestos. Un azul claro, junto a un azul oscuro, parecerá aun mas bajo de valor. Si se le sitúa junto

a su complementario ambos se exaltarán mutuamente y aumentará, respectivamente en intensidad.

El contraste complementario es el que resulta de poner un color con su color complementario y de aquí se genera el mayor contraste que se pueda lograr con un color. Es importante hacer notar que este contraste producirá una vibración en la vista por la intensidad de ondas que reflejaran.

Luminosidad

El ojo percibe con mayor o menos 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 a si mismo 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 si una notable diferencia de luminosidad, el amarillo es mucho mas luminosos que el azul.

La luminosidad de un color cambia por efecto de otros. La iluminación afecta también a las sombras proyectadas.



030

< img. 030: Sistema DOT

Si la fuente de luz es anaranjada, la sombra que proyecte un objeto iluminado por aquellas tomara 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.

Sensaciones del color

En los colores existe una silenciosa influencia que explica la preferencia o el desagrado con que son acogidos por nuestro animo. Los colores se dividen en calidos y fríos; los calidos son el rojo, amarillo y naranja; los fríos son el azul, el verde y el violeta. Cada uno de ellos tiene una expresión definida de sensación. Los colores calidos excitan, animan, alegran y estimulan; los fríos deprimen, y tienen cualidades de reposo, quietud y silencio.

Los apuntes explican a su vez los aspectos legales y normativos que rodean la elaboración de un sistema de señales. En este punto no se detallará mucha información, salvo lo que respecta a las Normas Internacionales para realizar señalética.

NORMAS INTERNACIONALES

Entre las normas internacionales destaca el sistema DOT creado en 1974, un programa de símbolos desarrollados en Estados Unidos por la AIGA (Instituto Americano de las Artes Graficas por sus siglas en ingles), en colaboración con el Departamento de Transportes, utilizó como método evaluativo de los integrantes del comité (Thomas H. Geismar, Seymour Chwast, Rudolph de Harak, John Lees y Massimo Vignelly), tres premisas: semántica (valor de significado del signo), sintáctica (valor grafico del signo como parte de un sistema) y pragmática (visibilidad, reconocimiento, vulnerabilidad al vandalismo y flexibilidad de adaptación tecnológica).

El sistema DOT es utilizado en aeropuertos, terminales de tren y autobuses de todo el mundo.

Con el material recopilado por la AIGA se editaron dos publicaciones; una en 1974 en la que se encuentran analizados 34 símbolos. Los cuales se recomiendan para su uso internacional.

La segunda publicación se realizo en 1979; aquí se amplio la información ya efectuada mediante la aportación de normas encaminadas a mejorar los trazos de los símbolos en uso y unificar con ello el criterio para las formas de los símbolos de señalización. Las normas establecidas por la AIGA están encaminadas a:

- Asegurar la legibilidad simbólica
- Ayudar al proceso de lectura de los símbolos
- Aportar una flexibilidad adecuada que permita una respuesta apropiada para ciertos problemas específicos de diseño.

Además de las normas establecidas por la AIGA para el mejoramiento del diseño y eficacia comunicacional de los símbolos, debe tomarse una extrema precaución al momento de aplicarse dichos símbolos, porque se puede incurrir en errores imprevistos, y malograr todo el trabajo realizado.

La eficacia de cualquier tipo de símbolos es sumamente limitada, sobre todo en los casos donde se trata de demostrar una actividad o proceso, y también en los



031



032

< img. 031: Sistema DOT

< img. 032: Sistema DOT

casos de imágenes corporativas pues es ahí donde más se manifiesta la falta de conocimiento o control del aspecto semántica de los símbolos: el uso de símbolos por si solos, sin considerar el aspecto semántico en la relación mensaje, forma solo crea confusión.

Por otra parte. La AIGA completa este concepto con los siguientes principios básicos:

En el uso de signos es más dañino propasarse que actuar con parquedad. Mezclar mensajes sobre actividades comparativamente insignificantes y esenciales debilita la comunicación. El uso simultáneo de diversos símbolos es contraproducente.

También cabe mencionar el Protocolo de Ginebra. Acuerdo sobre la normalización de las señales de carretera que se aprobó en la conferencia de Naciones Unidas sobre transporte vehicular celebrado en Ginebra en 1949.

En cuanto a Materiales y sistemas de sujeción, los apuntes de la Universidad de Londres profundizan mucho más que el Manual de Señalización de Tránsito de Chile. Acá

se explican factores como maderas, plásticos, metales, cerámica y otros materiales además de los sistemas de sujeción con el fin de que al momento de diseñar sea posible decidir adecuadamente el material y el sistema de sujeción que cada pieza de un sistema de señales requiera. A continuación se detalla cada uno de estos materiales:

1_Maderas

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

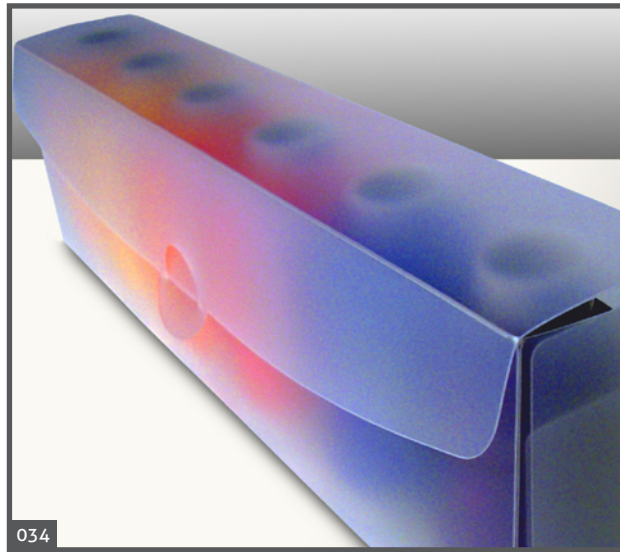
La madera se subdivide en dos grupos, la blanda y la dura; la madera debe protegerse siempre de la putrefacción y de los insectos, se puede barnizar o lacar, teñir, blanquear, pulir, aplicar con chapeado y usar combinación con otros materiales, se puede imprimir y transferir.

2_Plásticos

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



img. 033: Maderas



img. 034: Plásticos

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 remodelables pero mediante un proceso especial en donde el plástico sufre una degradación y queda limitado.
- Termofijos, 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.

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

Acrílicos

Los plásticos acrílicos pueden ser transparentes o colorearse para convertidos en opaco o translúcidos, sus texturas pueden ser superficiales o mates. Tienen poca resistencia al

impacto, poca dureza superficial aunque esto se soluciona con un revestimiento resistente.

Poli carbonato

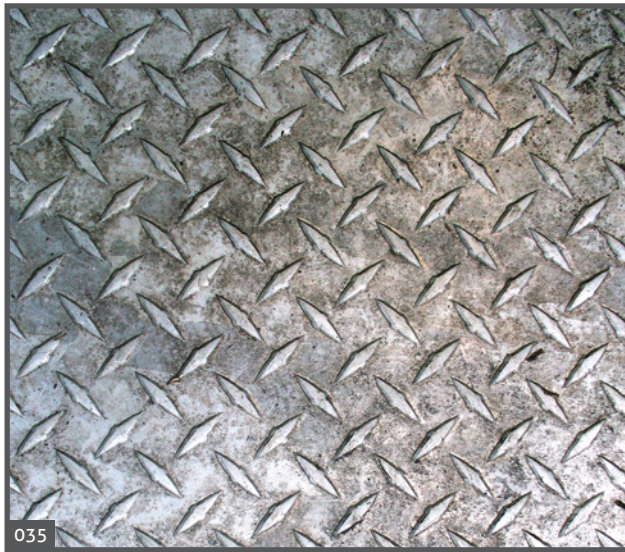
Material que se caracteriza por su dureza por que es incuarterable, goza de las propiedades del acrílico, tiene excelentes propiedades de resistencia al fuego. Tiene una duración en exterior de cinco años, cuenta con gama de colores y puede ser transparente. Frecuentemente se usa para áreas cerradas.

Estireno

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

3_Metales

Ha tenido una gran importancia para la humanidad, sigue siendo muy útil en distintas áreas incluidas la señalética.



img. 035: Metales



img. 036: Cerámica



img. 037: Vidrio

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

Los más usados para señalética 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 pueden mezclar metales para obtener propiedades y características deseadas. Las desventajas son las uniones, por que solo se pueden hacer con remaches y tornillos.

4_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)

5_Otros Materiales

Vidrio

Substancia hecha de sílice y carbonato de sodio y piedra caliza, su estructura depende del tratamiento térmico. Para señalética no es 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**; es una lámina compuesta por dos hojas de aluminio de 0.30 mm. con un centro de polietileno extraído. Se usa para:
 1. Señalización interior – aplicaciones de larga duración
 2. Señalización exterior – aplicaciones de larga duración
 3. Señalización estructural – aplicaciones de larga duración
- **Foam Board**: el foam board es un laminado compuesto por dos hojas de papel de alta calidad de espuma de poliestireno extraído. Se usa para:
 1. Señalización interior – aplicaciones de corta duración, se puede imprimir digitalmente sobre él.



- **Aluconbond:** 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.

6_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 que 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 desmontables / soldadura

Los sistemas de sujeción pueden ser:

- Adosada, es la que esta 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 seria 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 cilíndricos

De este modo hemos visto los aspectos más importantes que son considerados por los apuntes de la Universidad de Londres para diseñar y desarrollar señalética.

Así se puede decir que en base a dos fuentes distintas pero complementarias es posible comprender los elementos más importantes y relevantes para tener en cuenta en el

momento de hacer un análisis detallado a la señalética existente en el Parque Padre Hurtado y de otras señaléticas de parques de otros lugares del mundo.

A su vez, es posible con esta información saber que elementos se deben tener en cuenta al momento de diseñar una señalética correcta y adecuada para distintos entornos.





SEÑALÉTICA PARA EL
PARQUE PADRE HURTADO



Análisis Tipología Existente



039

img. 039: Señalética Parques EE.UU.



img. 040: Señalética Parques de Chile

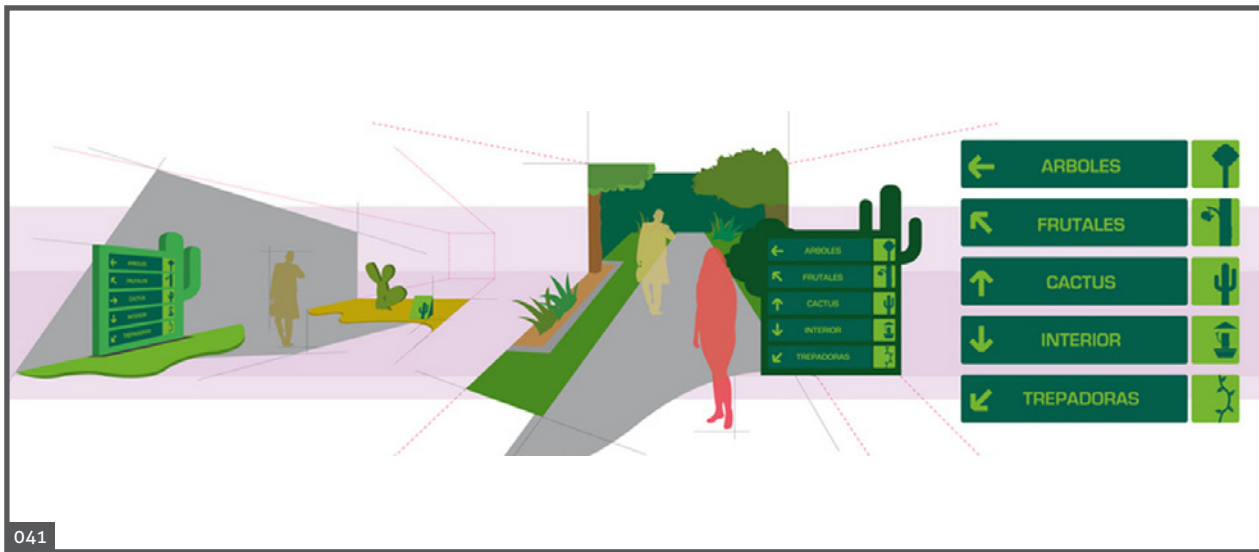
4.1. Cómo es la señalética de OTROS PARQUES

Antes de comenzar a detallar respecto de como es la señalética en otros parques, es necesario especificar que no existen muchas fuentes donde se pueda recopilar material bibliográfico respecto a señalética de o para parques. Por lo que después de una exhaustiva búsqueda por distintos medios, sólo se consideraron útiles tres fuentes encontradas en Internet. Una de ellas, corresponde al **Flickr de Alumnos de Artes Visuales**, en el cual alumnos generaron propuestas de diseño de señalética para el jardín botánico de Buenos Aires. Otra fuente, corresponde a **fotografías de diversos Parques Nacionales de EE.UU.**, desde las cuales se rescataron elementos en común de las distintas señaléticas ocupadas en cada uno de ellos. Y quizás la fuente más importante la correspondiente al **sitio de Parques para Chile** donde poseen una sección que presenta una serie de señalética para Parques, basados en los símbolos sugeridos por el Departamento de Recursos Naturales del Estado de Minnesota (EE.UU.).

Tanto para las propuestas de señalética para el Jardín Botánico como las existentes en los diversos Parques de EE.UU., servirán como medio de apoyo para comprender elementos tales como proporción, legibilidad, redacción en

el mensaje, tamaño, forma, color, etc. Así se comprenderá de mejor manera que elementos están correctamente diseñados e implementados de acuerdo a las pautas establecidas por el **Manual de Señalética de Tránsito** y por los apuntes de la Universidad de Londres (**Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética**).

Los símbolos presentados por el **Sitio de Parques de Chile**, servirán como una ayuda para comprender el significado de distintas simbologías. Además de funcionar como un apoyo en el momento de diseñar, teniendo presente los signos utilizados y conocidos por el inconciente colectivo de la gente. Así, por ejemplo, podemos ver iconos de Ayuda e Interpretación, Servicios y Señalética, Camping, Recreación y Deportes. Si bien no es mucho el análisis que podemos desprender de éstos, en cuanto a emplazamiento, color, forma, etc., si es posible analizar otros elementos de estudio como mensaje, retórica, icono, leibilidad, entre otros. Por lo que servirán de medio de apoyo para fundamentar el trabajo futuro.



< img. 041: Diseño de Abraham Guerra Rodriguez

041

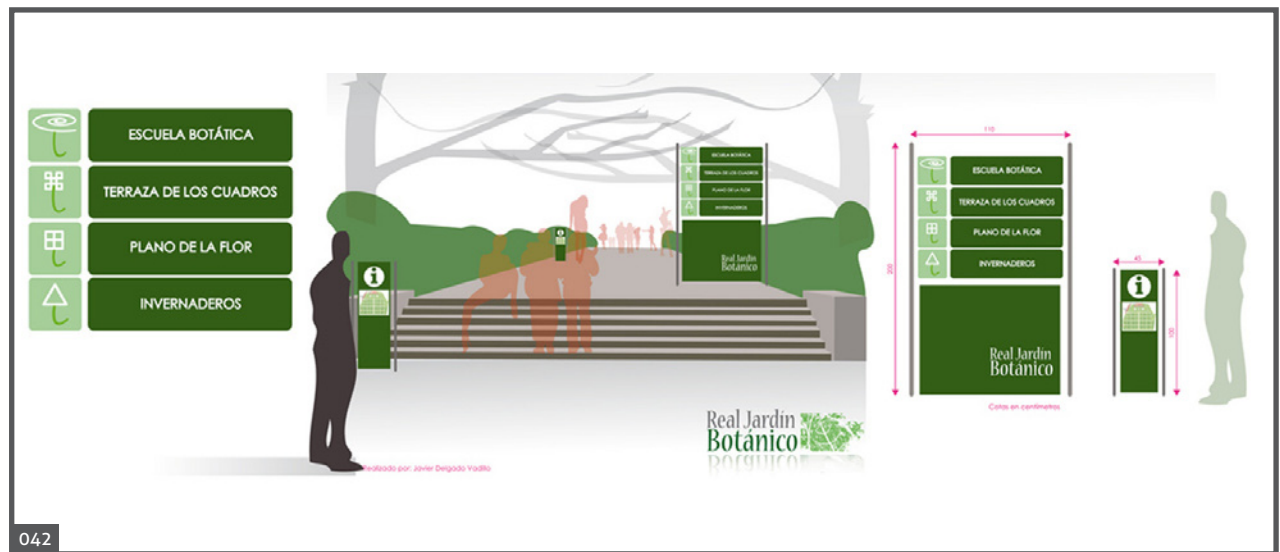
4.2.

Análisis a la señalética de OTROS Parques

Si bien en el punto anterior se menciona el tipo de análisis que se hará a la señalética encontrada como referente, también es necesario explicar que éste análisis se hará tomando en consideración los tres niveles desarrollados por el semiólogo y filósofo **Charles W. Morris** en su libro **“Foundations of the Theory of Signs”**. En él, se mencionan los tres niveles conocidos como Sintaxis, Semántica y Pragmática. El nivel Pragmático, relacionado a la intención o función de la imagen. El nivel Semántico, relacionado con el asunto o tema de la imagen. Y por último el nivel Sintáctico, que es relacionado con la forma, corresponde a todo lo que percibimos visualmente. Para esto debemos contestar tres simples preguntas, que nos harán comprender los tres niveles. Para el nivel pragmático debemos cuestionarnos el ¿por qué?, para el nivel semántico nos preguntamos el ¿qué? y para el nivel sintáctico nos interrogamos el ¿cómo?.

Comprendido esto, podemos empezar a desglosar las distintas señaléticas recopiladas para el análisis.

img. 042: Diseño de Javier Delgado Vadillo >



4.2.1. PROPUESTAS DE SEÑALÉTICA PARA EL JARDÍN BOTÁNICO

1. Diseño (forma, color, símbolos)

Las propuestas planteadas por los **estudiantes de Artes Visuales para el Jardín Botánico**, se caracterizan por presentar un diseño moderno, desde una visión de cómo se esta desarrollando la señalética hoy en día. Ocupando soportes con formas originales que no consisten simplemente en un cuadrado con la información, sino que aplicando elementos innovadores como una forma de cactus en la imagen 41 o unas planchas afirmadas por unos fierros en sus lados como en la imagen 42.

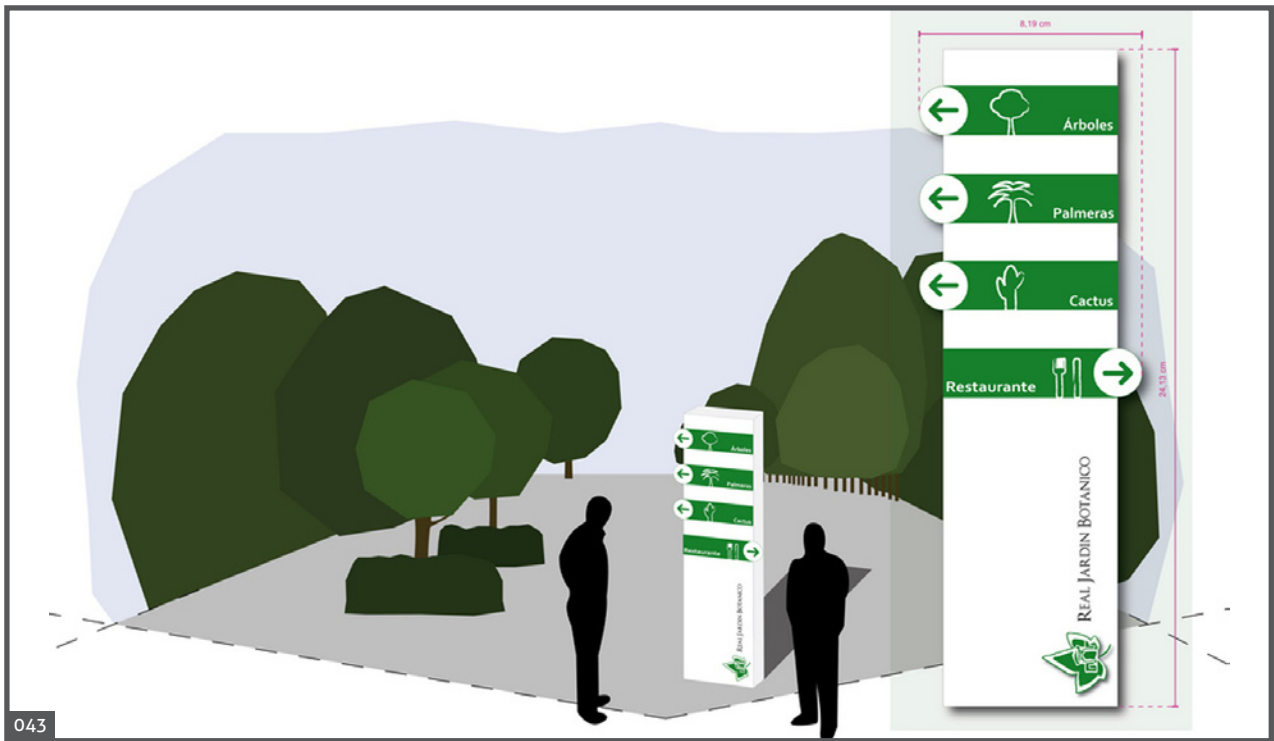
Pero no sólo en la forma se puede ver un diseño atractivo, sino que también en la utilización de la iconografía y la disposición del mensaje y los elementos indicadores (flechas o índices). Aunque en la aplicación de los signos no se utilizó bien la abstracción de los elementos, como se puede ver en la imagen 42, donde el diseño se apodera de la funcionalidad, generando iconos que no se comprenden en su totalidad. Algo similar sucede en la imagen 43, donde los iconos son muy expresivos, dejando de lado la abstracción como elemento funcional. Es decir que requieren de una lectura muy detallada para comprender el mensaje, lo que produce un efecto negativo en el usuario, que terminará

perdiendo tiempo viendo la señalización, siendo que uno de los objetivos principales de la señalización es ayudar al usuario a ganar tiempo.

En cuanto al uso del colorido, es posible apreciar un colorido llamativo, que no es invasivo hacia el entorno. Ya que utiliza colores relacionados al ambiente que va a ocupar, sin por eso pasar desapercibido. Sus contrastes están bien ocupados, permitiendo al usuario lograr distinguir la información desde una distancia adecuada. Quizás el único que hace un mal uso del contraste es la que se observa en la imagen 41. La cual utiliza colores de la misma gama, produciendo de este modo una dificultad en su lectura.

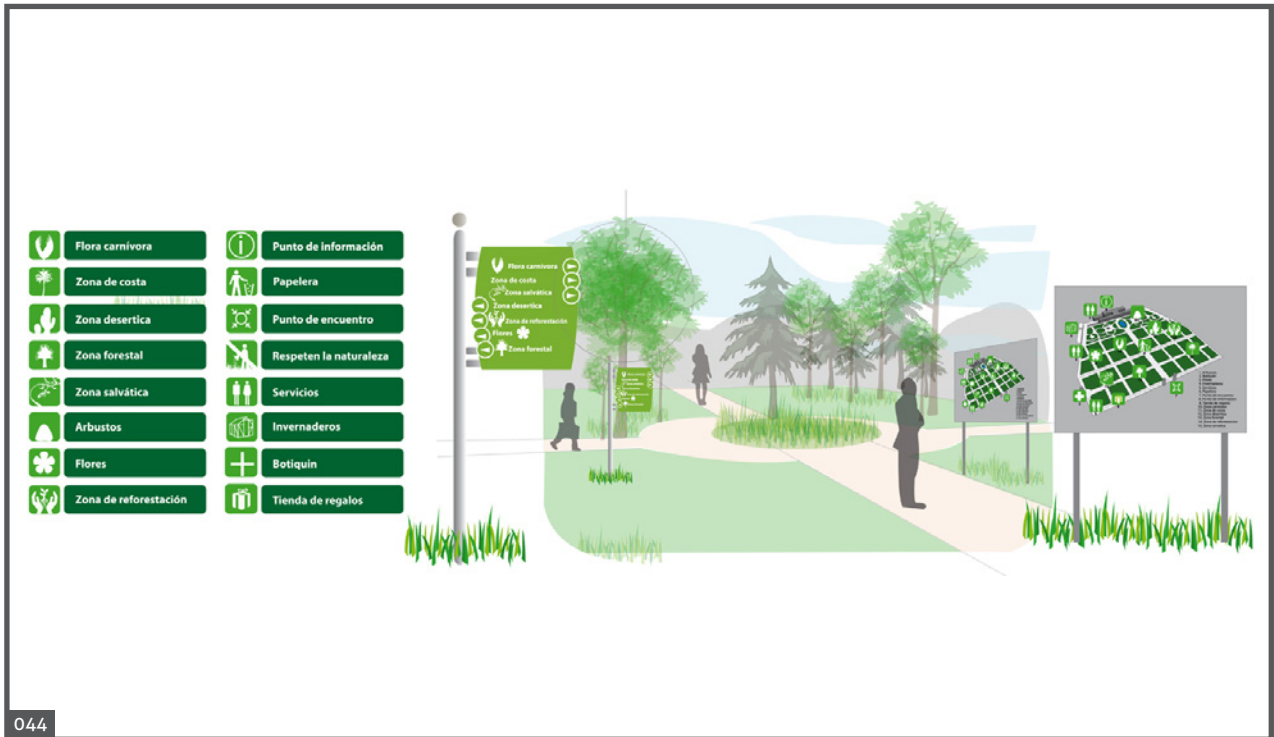
2. Emplazamiento

En cuanto al emplazamiento, es necesario decir que las muestras presentan buenos y malos ejemplos. En la imagen 41, podemos observar una mala aplicación de la ergonomía y relación con el usuario ya que los bloques de señalización poseen información hasta su base, lo que producirá que cuando el receptor quiera ver la información de la parte inferior tendrá que realizar un movimiento de su cabeza que no es ergonómico. Por ningún motivo el usuario



043

< img. 043: Diseño de Juan Carlos Wiggs Moreno



044

< img. 044: Diseño de Sandra Varela Ruiz

debería tener que mirar hasta el nivel del piso para encontrar la información, por que en una primera instancia esa información pasará desapercibida. Por eso se recomienda desarrollar emplazamientos ergonómicos, más amigables y mejor relacionados con el usuario, como en las imágenes 42, 43 y 44. Donde la información se encuentra a una altura que se relaciona con la lectura del usuario. Aunque en la imagen 42, podemos apreciar una señal de mapas que se encuentra a la altura de la cintura, produciendo una relación usuario / señal, negativa. Repitiendo de alguna forma lo observado en la primera muestra.

3. Uniformidad

Respecto a este punto no hay mucho que decir, ya que como la muestra de tipologías del Jardín Botánico es solo una propuesta, es poco lo que podemos apreciar y no podemos observar la aplicación en la realidad. Pero en las propuestas podemos distinguir una correcta uniformidad entre las distintas señales utilizadas. Ya sean señalizaciones indicadores de zonas o señales de mapas o información. Quizás la única muestra que presenta problemas de uniformidad en el diseño es la imagen 44, ya que la señalización informativa e indicativa, se aleja mucho en términos de diseño de las señales de mapas y localización de lugares. No solo ocupan otro sistema de sujeción, sino que la gama cromática varía, la tipografía también e incluso la utilización de los iconos es distinta. Aquí la uniformidad no se respeta mucho. Incluso se podría decir que las señales corresponden a sistemas de información distintas.

4. Mensaje

En cuanto al análisis del mensaje, sería prudente decir que es complicado analizar un elemento, en el que el conocimiento pleno de lo que se quiere mostrar e informar es necesario. En este caso, lo que conocemos respecto al Jardín Botánico y sus elementos es nulo, por lo que dificulta un correcto análisis con criterios adecuados. Por lo tanto nos concentraremos en analizar el uso de la tipografía y la redacción del mensaje.

En cuanto a la utilización de la tipografía, podríamos decir que es correcta en todas las propuestas. Debido a que todas utilizan tipografías legibles desde grandes distancias, aunque como ya se explicó en el criterio de diseño, se puede observar en la imagen 41, que presenta problemas

en cuanto a la utilización de color y contrastes.

Respecto al mensaje, a simple vista pareciera estar correctamente desarrollado, pero sin conocer muchos detalles del Jardín Botánico, sería interesante rescatar que en la imagen 44, se redactan mensajes que no son aptos para cualquier persona. Por ejemplo en el símbolo de Basura, se escribe "Papelera". Quizás sea correcta porque tal vez son recipientes para tirar papel, pero el común de la gente denomina a dicho artículo Basurero o Basura, por lo que expresar la basura como "Papelera" suena como un término utilizado por interfaces de computación. En este caso el termino correcto y el que comprendería una persona de cualquier nacionalidad debería ser "Basura". Lo mismo sucede con el término Botiquín, ya que Botiquín es algo muy específico, siendo que el término comúnmente empleado para esto es "Primeros Auxilios". A su vez están los ejemplos de "Punto de Información" que puede ser simplemente reemplazado por "Información" transmitiendo el mismo mensaje de un modo más simple y el de "Tienda de Regalos" por "Souvenirs" un concepto internacional, que comprende lo mismo que "Tienda de Regalos".



img. 045



img. 046

4.2.2.

Señalética Parques Nacionales de EE.UU.

Es necesario aclarar que el análisis para las muestras de señalética de Parques Nacionales de EE.UU. es un poco más generalizado que la anterior, dado la escasez de recursos para analizar.

1. Diseño (forma, color, símbolos)

En cuanto a diseño se puede destacar lo original de las formas utilizadas para presentar la información. En la mayoría de las muestras es posible observar la variedad de formas y soportes en los que ella se presenta. En casi todos los casos tratando de respetar el entorno, manteniendo la armonía entre la señalización y el ambiente. Sin provocar lo que conocemos como contaminación visual. Es necesario tomar en cuenta que estas señalizaciones están instaladas en Parques Nacionales, donde respetar la naturaleza y el ambiente natural es lo primordial. Y en todas las muestras, es posible observar armonía entre la señalización y el entorno.

Los colores utilizados tratan de mimetizarse con sus fondos naturales, así, si es que la señal esta localizada en un lugar desértico el color principal será el café, mientras que si está en un bosque se utiliza el café oscuro y si se está en la nieve

para provocar un gran contraste se aplica el negro. Y a pesar de la gran variedad de colores utilizados para los fondos, las tipografías mantienen un color que genera un buen contraste haciendo las señales totalmente visibles en su mensaje.

En las imágenes 52, 53, 54 y 55 es posible apreciar iconografía utilizada para mostrar lo que esta permitido hacer y lo que no. En estos casos se optó por utilizar solo iconos, sin mensajes. Pero el nivel de abstracción está tan bien logrado que es posible comprender el significado de cada uno de los iconos con tan solo verlos. No es siquiera necesario detenerse a analizar cada uno de ellos porque son iconos bien desarrollados, ya familiares al inconciente colectivo, así por ejemplo cuando vemos una cámara de fotografía, sabemos o comprendemos que es una zona para tomar fotografías o por ejemplo observamos un símbolo de una carpa con una línea roja atravesada lo que en seguida nos enseña que no podemos acampar en esta zona. Con este nivel de simpleza funcionan los 14 iconos que podemos observar en las cuatro fotografías. No necesitan de mayor explicación por que su desarrollo fue muy bien pensado. Se utilizaron los colores adecuados en su implementación,



img. 047



img. 048

img. 049



049

generando un buen contraste una correcta luminosidad y en los ejemplos de prohibición un color rojo que llama la atención, mediante una línea atravesada que indica que eso que representa el icono, no se puede hacer.

2. Emplazamiento

Lo destacable de los emplazamientos que se utilizaron, es que prácticamente todos son distintos, como ya se mencionó en el tema de la forma. Pero lo que llama la atención es que si bien acá la forma es innovadora y distinta a lo convencional, el modo de sujeción también es propositivo, ya que hay casos en los que la señal es una roca, en otras un tronco o una construcción armada para sostener la señal (como se ve en las imágenes 50, 48 y 45 respectivamente). Acá se dejó de lado el clásico cartel sostenido por un fierro o estandarte como en las imágenes 52, 53, 54 y 55, para proponer nuevos sistemas de sujeción. Si bien es una propuesta distinta, no es muy práctica para cuando se busca señalar o indicar elementos ya que son elementos muy aparatosos que pueden llegar a generar ruido o contaminación si no son correctamente empleados. Pero para estos casos aplica sin mayores complicaciones.



img. 050



img. 051

img. 052



img. 053



img. 054

Otro tema es el de la relación usuario / señal, en cuanto a ergonomía nos referimos. Aquí a diferencia de lo que sucedía en algunas muestras del Jardín Botánico es que las señales están instaladas al nivel del suelo y como están pensadas para ser observadas desde un vehículo no hay problema en que el mensaje este a un nivel más bajo que el cuerpo humano. Por eso es necesario hacer énfasis en que en el momento de desarrollar la señalética es necesario saber las distintas variables que se deben tomar en cuenta antes de decidir acerca del emplazamiento, para que sea ergonómico, tanto para vehículos, para personas de pie, para lisiados, etc. Como decían los documentos, es especialmente necesario conocer a los usuarios para saber como desarrollar la señalética.

3. Mensaje

El criterio para analizar el mensaje y su redacción será el mismo utilizado para las propuestas del Jardín Botánico, es decir no conocemos en profundidad el lugar y las características del mismo, por lo que se dificulta un análisis adecuado de que es lo que se debería expresar en la señalética por lo que lo haremos simplemente observando



img. 055

si lo que expresa la señal es conciso, certero y legible. Desde este punto de vista, es posible decir que todas las señales cumplen a cabalidad lo antes planteado. Ya que la variedad de señales presentadas en la muestra cumplen distintas funciones. Por ejemplo las imágenes 45, 46, 47, 48, 49, 50 y 51 comunican al usuario o receptor que están ingresando a un lugar específico, por lo que indican el nombre, además muestran quien es el encargado de tal lugar y el logotipo de los Parques Nacionales de EE.UU. en algunos casos. En estos casos la información es precisa o concisa, certera ya que comunica lo que necesita saber el visitante, bien redactada y con una tipografía visible. No nos es posible determinar si es que el tamaño de la tipografía ocupada es la correcta por que no es posible ver en las imágenes algún elemento que nos permita analizar a distancia como se vería. En cuanto a las muestras 52, 53, 54 y 55, estas buscan informar al visitante elementos específicos dentro del parque, por lo que utilizan tipografías de distintos tamaños para determinar jerarquías o importancia a algunos elementos de la información. Y para complementar estos mensajes utilizan símbolos o iconografía para apoyar y facilitar la lectura.

Ayuda & Interpretación



SERVICIOS & Señalética



CAMPING



Recreación & Deportes



4.2.3.

SIMBOLOGÍA PARA PARQUES DE CHILE

Antes de analizar la señalética para parques que presenta el **sitio de Parques para Chile**, basadas en los símbolos sugeridos por el Departamento de Recursos Naturales del estado de Minnesota (EE.UU.) es necesario aclarar que el análisis sólo se podrá realizar a la calidad de los iconos, a lo bueno y lo malo, pero siempre enfocadas en la iconografía y no tanto en señalética, por que el sitio no muestra la señalética sino que solo iconografía.

1. Diseño (forma, color, símbolos)

Omitiremos esta vez lo que respecta a forma y color, ya que no es de nuestro interés, por que así como vemos formas cuadradas con bordes redondeados, también podríamos presentar lo mismo, en un formato triangulo, cuadrado o rectangular. A su vez, el color lo dejaremos de lado, por que así como se ven los iconos con sus fondos presentados en tonos verdes, perfectamente podríamos realizar estos en blanco sobre un fondo negro y el significado sería el mismo, por lo que se daría un análisis sin mucho fundamento. Por ello nos enfocaremos solo en los iconos o símbolos.

Se podría decir que en la gran mayoría la abstracción y el sistema funcionan correctamente por hay algunos iconos que se escapan de la línea general de diseño, además de no ser lo suficientemente abstractos. Por ejemplo vemos que todos los iconos utilizan líneas gruesas y en lo posible lo más simple, pero existen los iconos de Aves, Fauna, Marino que se alejan totalmente de la línea de diseño de los demás iconos. No solo por que el diseño es distinto, sino que además la abstracción realizada en estos, no funciona. Poseen demasiada información, dándole mucho trabajo al receptor. Podríamos decir en términos generales, que este sistema de símbolos esta bien desarrollado, sobre todo por que en la abstracción funciona de tal modo que todos los iconos son fáciles de comprender (algunos necesitan de

texto de apoyo para complementar su comprensión) pero esas tres quizás sean para otro sistema de señales.

2. Uniformidad

Aquí podríamos ser redundantes respecto al tema anterior, ya que la uniformidad es casi perfecta de no ser por los tres símbolos antes planteados. Aves, Fauna y Marinos se alejan del resto del sistema, generando por lo mismo que no haya una completa uniformidad del sistema de señales. Si bien funciona casi perfectamente, será o es necesario una vez finalizado un sistema de señalética, revisar que todas las iconografías, todas las líneas de diseño mantengan una línea gráfica que permita una uniformidad en todo el diseño, para generar un mayor impacto en los usuarios.

3. Mensaje

En cuanto al mensaje no hay mucho que decir. Ya que la redacción aquí planteada es solo un apoyo para comprender las imágenes en caso de duda pero no es el mensaje final de un sistema. Si bien podemos analizar el mensaje de los iconos, no es mucho lo que se puede expresar, por que casi la totalidad de los símbolos, expresan justamente lo que los iconos nos muestran. Lo que refleja dos cosas: uno que los iconos están bien desarrollados, con un nivel de abstracción y comprensión de las expresiones que nos permiten entender su significado y dos que el mensaje llega efectivamente al destinatario, comprendiendo así entonces, que el mensaje esta bien desarrollado desde la visión de lo icónico, por que desde lo textual o escrito, no podríamos determinarlo con certeza.

< img. 056: Simbología Parques de Chile



img. 057: Zona Deportes

4.2.4. Conclusión del análisis

Podemos decir entonces que hemos visto tres muestras distintas, de las cuales se pudo rescatar información muy importante para tener en cuenta en el momento de diseñar señalética para Parques. Es posible destacar de las propuestas para el Jardín Botánico el manejo de emplazamientos bien desarrollados, de colorido apto para parques, y mensajes bien desarrollados al igual que las falencias percibidas. Fue posible comprender que en algunos casos las formas y sistemas de sujeción de las señales pueden variar dependiendo de cual sea el usuario (vehículos, lisiados, transeúntes) como vimos en los ejemplos de la señalética de Parques de EE.UU. Y por último pudimos observar detalladamente un sistema icónico de información para señales el cual cumplía casi en su totalidad con elementos positivos dignos de rescatar para el estudio como por ejemplo los casos de Ayuda, Recreación y Deportes y Camping solo por nombrar algunos.



4.3. Señalética Actual del Parque Padre Hurtado

Hoy en día en el Parque Padre Hurtado existen dos tipos de señaléticas:

1. **Señalética del Tránsito** (señales de advertencia de Lomo de Toro, Signos Pare, Velocidades Máximas, entre otras.)
2. **Señalética Informativa**, ésta última será la analizada, debido a que es nuestro objeto de estudio, el cual presenta elementos positivos y negativos, que son necesarios de conocer para poder crear un nuevo sistema de señalética.

En la siguiente página se muestran algunos ejemplos de la señalética que se está utilizando actualmente en el Parque Padre Hurtado.



img. 058



img. 059

img. 060



061



062

img. 062



063

img. 063

img. 064



064

img. 065

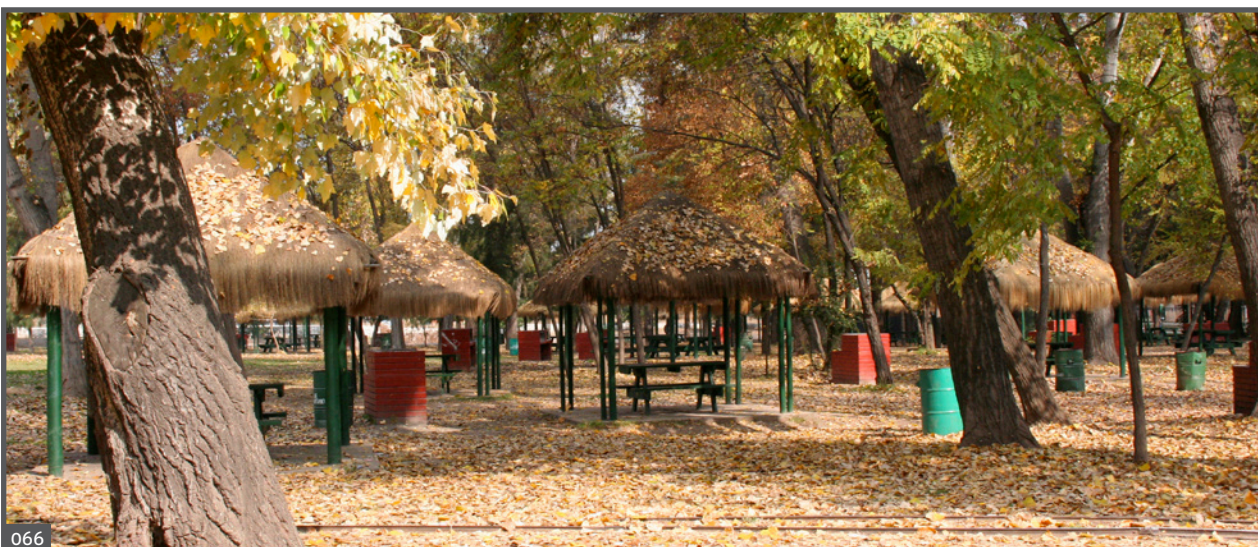


065

En las imágenes se puede diferenciar claramente entre la antigua señalética (imágenes desde la 58 a la 63) que aún conserva el parque y la nueva (imágenes 64 y 65). En la antigua podemos observar que no existen elementos en común, mientras que en la nueva se ve una mejoría en este aspecto manteniendo una línea gráfica común a lo largo de todo el recinto. En una se utilizan distintas tipografías, formas, colores, emplazamientos, flechas, etc. ocasionando que las señales no sean apreciadas en muchos de los casos por los visitantes que llegan al parque a diario. Además de las notables diferencias entre las antiguas señales que se encuentran en el parque, muchas de estas se encuentran en lugares poco visibles, lo que no justifica su uso. Un ejemplo claro se puede apreciar en la imagen número 58, donde la señal indica los "BAÑOS", pero desde todos los ángulos, la señal esta oculta tras el follaje de los árboles. Casos como éste, se repiten en la extensión del Parque, lo que produce poco respeto hacia la señalética, siendo en algunos casos rayada con aerosol. Estos ejemplos fueron notablemente mejorados por la nueva señalética ya que al presentar una línea de diseño común, aumento no solo su visibilidad sino que también la presencia que le aporta al parque. Existen casos como el de la señal de "PONNY" (imágenes

número 62 y 63), que al no tener ningún soporte donde ser emplazado, simplemente se optó por colocar la señal en el suelo apoyada en el tronco de un árbol. En este caso, la señal pierde visibilidad, pregnancia y seriedad. Sin duda el visitante que observa esa señal duda que lo que esta observando sea verídico o no, por lo que seguramente tardará más de lo necesario en decidir que acción tomar. Contraponiendo esto, observamos que la nueva señalética posee buenos soportes de sujeción, que si bien están a mucha altura, presentan una mejoría con respecto a lo anterior, aunque de todos modos, no satisfacen las necesidades. Así poco a poco es posible identificar elementos que son dignos de analizar, para ver en que se ha equivocado la administración del parque, y de que manera es posible mejorarlo.

img. 066: Zona Quinchos >



4.4. ANÁLISIS DE LA SEÑALÉTICA DEL PARQUE PADRE HURTADO

El diseño gráfico no es un arte puro, porque como nos explica **Jorge Frascara** “*el Diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino su interprete.*”

Esto quiere decir que el mensaje debe estar de acuerdo, y por sobre todo tiene que ser claro, para el destinatario del mensaje. Los códigos utilizados en el mensaje deben ser compartidos por el destinatario y estar pensados en función al mismo, de otro modo, será muy complicado para él, el significado del mismo.

En cuanto a la comunicación, **Joan Costa** escribe: “*la comunicación no constituye una parte de la psicología, sino el principio mismo que rige las relaciones entre el hombre y el mundo, entre el individuo y la sociedad, determinando la fenomenología del comportamiento humano.*” Es por esto que la comunicación, es el área que le da la razón de ser al diseño gráfico y se vuelve el origen y objetivo de todo trabajo.

Existen dos ámbitos importantes en la comunicación: Una de estas es la capacidad de comunicar visualmente mensajes y comunicados, y la otra es la importancia de la comunicación visual, como objeto de orientación, conocimiento y desarrollo humano. Éste aspecto es de

suma importancia para desarrollar señalética, ya que representa la importancia del diseñador en el momento de crear señales que informen visualmente a las personas. Es por esto, que la señalética no se debe tomar a la ligera.

En el caso de los diseñadores gráficos, el lenguaje visual, es comunicado mediante símbolos visuales o audiovisuales. El lenguaje visual, tiene un campo de acción muy grande, resultando casi Universal, ya que ignora los límites del idioma, del vocabulario y de la gramática. La interpretación de un mensaje comprende tres niveles desarrollados por el semiólogo y filósofo **Charles W. Morris** en su libro “*Foundations of the Theory of Signs*”. La Sintaxis, Semántica y Pragmática, como se mencionó con anterioridad.

Algo muy importante de tener claro en el momento de diseñar o analizar una pieza de diseño, es que el hecho de no estar conciente de alguno de estos niveles gráficos a la hora de crear una pieza gráfica no implica que no se estén manifestando. Por lo que estos niveles siempre están presentes en una pieza, sea de manera conciente o no.

img. 067: Vista de los Quinchos >

img. 068: Vista de los Quinchos >



4.4.1.

Análisis: Nivel Pragmático

Ya que este nivel se relaciona con la intención o función de la imagen, se debe analizar con preguntas que respondan el ¿Por qué?

Como el nivel pragmático, busca entender la intención o función de la imagen, lo que debemos entender o comprender en primera instancia, es, que es lo que busca el parque, enseñándonos la señalética que existe. Como ya se explicó antes, de acuerdo al **Manual de Señalización de Tránsito de Chile**, los requisitos esenciales para una correcta señalización o los requisitos mínimos para que una señalización cumpla integralmente su objetivo son que: *“Debe ser necesaria. / Debe ser visible y llamar la atención. / Debe ser legible y fácil de entender. / Debe dar tiempo suficiente al usuario para responder adecuadamente. / Debe infundir respeto. / Debe ser creíble”*. Entendiendo esto, debemos empezar a cuestionar ¿por qué el parque nos muestra la información visual del modo en que lo hace y no de otro? Quizás sea porque un medio de información visual que llama la atención tanto de peatones como de conductores, es la señalética, sea similar o no a la señalética de tránsito de Chile. Es decir, imágenes ubicadas, sobre un soporte a una altura predeterminada, con simbolismos o

leyendas que nos indiquen hacia donde tenemos que ir, o donde estamos. Está claro que este tipo de señalética funciona, por que señalética de este tipo, es utilizada alrededor de todo el mundo, prácticamente de la misma manera. (Observar anexo de señalética de tránsito utilizada alrededor del mundo.) Entonces podríamos entender que el primer requisito se cumple, ya que es necesario que se muestre información, y en el parque se utiliza la señalética para informar al visitante.

Pero entendiendo esto, debemos cuestionarnos, ¿por qué en el Parque Padre Hurtado, la señalización esta emplazada de distintos modos? ¿Se estará tomando en cuenta a los distintos usuarios? ¿Por qué existen dos sistemas de señalización distintos entre sí? y por último ¿por qué la señalética se ha hecho de este modo y no se ha basado en documentos que hablen del tema?

Observando la señalética de información ubicada alrededor de todo el parque, podemos apreciar que existen dos sistemas de señalización distintos, a los que definiremos como el antiguo y el nuevo. Aquella que corresponde al sistema antiguo, se encuentra en muchos casos emplazada de cualquier modo. A veces pareciera que las señales las hubiesen dejado tiradas. Cual es la intención entonces en

img. 069: Vista de los Quinchos >



estos casos. Qué es lo que se busca informar al usuario del parque, al ubicar las señales de ese modo. Como podemos ver en las imágenes 62 y 63 la señalética se encuentra emplazada en el piso, apoyada sobre el tronco de un árbol. Esta imagen no llama la atención del visitante, debido a que tanto un conductor como un peatón, no comprenden a ésta como una señal informativa, ya que por el hecho de estar tirada, podría ser un escombros o algún elemento del parque que debe ser trasladado. En el caso de la imagen 60, la señalización de "Karting", se encuentra clavada sobre el tronco de un árbol, cuyo follaje es tal, que se hace difícil de apreciar desde un automóvil. Esto mismo se repite en la imagen 58 donde se ve la señal de baño, cubierta por las ramas de los árboles. Por lo tanto uno de los requisitos mínimos, ya ha sido descuidado, en el parque, no es posible apreciar con claridad la señalética existente, sea por que los árboles han crecido más de la cuenta o por que las señales están mal ubicadas. Por otro lado, la nueva señalética que si cumple de mejor manera lo planteado por los sistemas de sujeción y emplazamiento, presenta problemas como que las señales de las esquinas de las calles están a una altura demasiado elevada para la visión de los automovilistas, siendo que para los transeúntes también es un poco

elevado, pero aun dentro del campo de visión. A su vez hay unas señales indicativas más pequeñas y a menor altura, que tampoco toman en cuenta los factores de ergonomía necesarios para automovilistas o transeúntes.

En cuanto a la uniformidad de las señales, podemos observar alrededor de todo el parque, que las señalizaciones, no se corresponden entre sí. Debido a que existen dos sistemas, es complejo el análisis, ya que hay que pensarlos como elementos separados, pero la impresión que refleja para el usuario común es que hay un desorden informativo. En la imagen 61, podemos apreciar 5 tipos de señalización distintos. El primero corresponde al "Mini Golf", el segundo es una señal de "PARE", el tercero es una tabla de precios, el cuarto una señal de "Ponny" y el quinto corresponde a la estación del tren. Es extraño mirar la imagen, sin notar ninguna similitud entre estas 5 señalizaciones, sobre todo entendiendo que estamos en un lugar cerrado y no cualquiera pone su señalización donde quiere. Lo más extraño es que nada de lo que se ve, se corresponde entre sí, es decir, la tipografía en todos los casos es distinta, las flechas o elementos indicadores son distintos, incluso el colorido y las formas varían. Esta foto fue tomada en la entrada al parque, y cuesta entender por que tanta diversidad en la gráfica de



< img. 070:Zona Laguna

las señales. En este caso no se ha respetado el aspecto de la legibilidad. Ya que no puede existir legibilidad en un sector donde nos encontramos con 5 señales ubicados a pocos metros de distancia entre sí, y todas éstas, absolutamente diferentes. La persona que entra al parque, no va a dedicar tanto tiempo a cada señal para observar la información que contiene, simplemente observará una y a la siguiente pasará de largo, debido a que deberá decodificar cada imagen de un modo distinto, complicando de este modo la legibilidad de las imágenes. Esto se comprueba en las encuestas, donde un porcentaje de un 87% de la gente no aprecia la señalética existente en el parque. Sumado esto a que un 93% de personas si les gustaría que hubiese información visual. (Ver anexo, encuesta y resultados de la encuesta). Esto corresponde según la información presentada antes a un claro ejemplo de contaminación visual, donde el usuario se ve atacado por muchos mensajes, que informan de distintos elementos, de diversos modos, siendo que la información que quieren entregar corresponde a un mismo lugar, donde perfectamente podría ser presentado con una sola señal que indicara iconicamente y con el apoyo de un mensaje la misma información, lo que facilitaría la transmisión del mensaje.

Por último, porqué la señalética se ha hecho de este modo. Es posible que el parque no tenga normalizado como deben ser las señalizaciones del mismo. Y por esto, a medida que hay elementos que necesiten de señalización, se han ido agregando señales en la medida en que se han necesitado. Esto no necesariamente es un hecho negativo, pero de no existir una normalización del tema, las señales que se han ido realizando, distan mucho en su uniformidad. Por lo que el visitante, no logra percibir realmente que señaléticas son las que debe observar. Enfocándose seguramente por la que sea más fácil de comprender y la que este mas normalizada (en este caso, la señalética nueva). Esto se debe a que hay elementos de diseño de señalización, que no se han tomado en cuenta. Aspectos esenciales como la uniformidad, justificación, emplazamiento y diseño. Esto produce que efectivamente la señalización exista, pero que no necesariamente se tome en cuenta y logre su objetivo. Y a pesar de que existen documentos e información en cuanto a como realizar una correcta señalización de tránsito y elementos de información visual, en el Parque Padre Hurtado, estos se han pasado por alto y no han sido aplicados.

img. 071: Botecitos y Cafetería >



4.4.2.

Análisis: Nivel Semántico

Siendo este nivel el relacionado con el asunto o tema de la imagen, debemos responder el ¿Qué?

Lo primero deberá ser comprender qué es lo que estamos observando. Para esto es necesario tener muy claro que lo que observamos en una señalética corresponde a algo denominado información visual. Pero lo complejo del tema comienza, como plantea **Paul Mijksenaar** en su libro **“Una introducción al Diseño de la Información”** por que los diseñadores trabajan con información. Entonces ¿que diseñar?, *“esta sencilla pregunta, presupone que los diseñadores “crean” con materiales que ya existen: de igual manera que un cocinero cocina con ingredientes y una cocina a gas, los diseñadores trabajan con información. Pero como toda comunicación interpersonal requiere un tipo u otro de información, sería mejor hablar de las instrucciones que aporta un diseño a la utilización de un producto.”* En nuestro caso, debemos comprender la señalética que observamos, como instrucciones que aporta un diseño a la comprensión de la distribución de los elementos que posee el parque. Por lo tanto en otras palabras, lo que observamos en la señalética, debería ser información visual, que nos oriente dentro del parque.

Pero qué es lo que muestran realmente las señales. Efectivamente, las señales que existen en el Parque Padre Hurtado, muestran información visual, para orientarnos dentro del parque. Aunque esto no quiere decir que efectivamente logre su objetivo. Si bien existe esa “información visual” en el parque, el hecho de que existan dos sistemas de información distintos, genera confusión y una menor credibilidad por parte de los usuarios hacia la misma. Producto de esto, es menor la gente que podría estar utilizando la señalización como medio informativo. Esto confirma que la señalética que existe en el parque, a pesar de que está efectivamente mostrando información visual, no está cumpliendo uno de los requisitos mínimos de una señalética según el **Manual de Señalización de Tránsito de Chile**, que plantea que *“la señalización debe ser visible y llamar la atención”*. En otras palabras, la señalización existente hoy día en el parque sigue el lema de nuestros días, que según **Paul Mijksenaar** corresponde a *“la función puede adoptar cualquier forma”*, siendo ésta una adaptación del famoso y a veces disputado credo: *“La forma sigue a la función”*. En el diseño de la señalética del parque se ha privilegiado la forma antes que su función, dejando de lado elementos importantes para lograr de manera efectiva su función. En la señalización que se puede observar en el recinto se descuidaron elementos como tipografías, simbología, emplazamiento, uniformidad, iconografía por nombrar algunos. Aunque el análisis morfológico está detallado en el Nivel Sintáctico con mayor profundidad.

img. 072: Arriendo de Bicicletas >



4.4.3. Análisis: Nivel Sintáctico

Este tercer nivel, es vinculado a la forma, color y todo aquello que percibimos visualmente. Para esto debemos contestar el ¿Cómo?

En el nivel Sintáctico, se analizará en detalle los elementos morfológicos que componen a la señalización ubicada en el Parque Padre Hurtado. Para esto, habrá que comenzar por comprender cómo es la señalética del recinto. Siendo ésta una pregunta bastante compleja de contestar, debido a la versatilidad de formas, tipografías, colores, emplazamientos, entre otros de las imágenes. Por lo mismo, quizás la respuesta a esta pregunta, sea decir que las señaléticas observadas en el parque, son variadas, tanto en sus emplazamientos, formas, colores, soportes, tipografías, tamaños y simbología. Pero a pesar de lo distintas que puedan ser unas señales de otras, todas pertenecen a la familia de las señales urbanas, ya que todas poseen los mismos elementos y su objetivo siempre es el mismo, intentar orientar al visitante, en su estadía en el parque. Siempre entendiendo que estos objetivos deben ser proporcionados mediante la información visual.

Entonces, teniendo claro que estaremos analizando señalética de información, lo siguiente será desarticular los

distintos elementos que componen las señales y analizarlos. El análisis por lo tanto será dividido como se realizó en las tipologías de otras partes del mundo por: Diseño (forma, color, símbolos), Emplazamiento, Uniformidad y Mensaje.

Diseño (forma, color, símbolos)

Forma & Tamaño

Recorriendo el parque, de la señalética antigua pudimos encontrar 16 señales en los 500.000 mts² que posee el parque. Del total de señales observadas, solo poseían las mismas formas, aquellas que correspondían al mismo tema. Por ejemplo, las señales de "Trencito" (imágenes 79 y 80) poseían las mismas formas entre sí, las señales de "Laguna con botecitos" (imagen 75) también. En cuanto al resto, toda la señalética, tenía variaciones en sus formas. En el caso de la señal de la tabla de precios (imagen 78), podemos observar una forma rectangular, siendo su ancho, mayor que su altura. Lo mismo sucede con la señal de "Ponny" (imagen 77), "Laguna con botecitos" (imagen 75), "Baños" (imagen 73) y "Karting" (imagen 74). En el caso de la señal de "Minigolf" (imagen 76) la forma sigue



img. 073



img. 074

siendo rectangular, pero en este caso la altura es mayor que su ancho. Algo parecido es lo que sucede en la forma de la señal de "Estación de Trencito" (imagen 80), pero en este caso se observa una forma, que se basa en una figura rectangular, pero que tiene cortes en sus esquinas y en su parte superior, posee una curva interior que deforme por completo el rectángulo. Sumado a esto, una flecha en su parte inferior. Ésta es una excepción a la señal que se manifiesta en la mayoría del parque, ya que la que se puede apreciar en el resto del recinto, posee una forma ovalada, con una flecha en su parte inferior.

En cuanto al tamaño, no fue posible hacer una medición exacta de cada señal, por lo que este análisis se basará en plantear si la señalética era pequeña, mediana o grande, comparando a todas entre sí. Y tomando en cuenta que estas señales las debe ver un peatón o un conductor, a veces con grandes distancias de por medio. En el caso de las señales pequeñas, podemos ubicar a las señales de "Trencito" (imágenes 79 y 80), "Karting" (imagen 74), y la de "Minigolf" (imagen 76), señales medianas, podemos considerar a la de la "Laguna con botecitos" (imagen 75), "Ponny" (imagen 77) y la tabla de precios (imagen 78), ubicando en las grandes tan solo a la señal de "Baños"

(imagen 73). Como esto no corresponde más bien a un análisis sino que tan sólo a categorizar los tipos de señales, será necesario plantear que tamaño debería ser el apto para utilizar en el parque, intentando que quede lo más claro posible.

De acuerdo a la explicación de cual debe ser el tamaño correcto de la señalética, planteado en el Manual de Señalización de Tránsito de Chile, la señalética informativa poseerá un tamaño adecuado, dependiendo de si es que los elementos inscritos dentro de ella, poseen un tamaño que permita una correcta legibilidad. De acuerdo a esto, podemos descartar el tamaño grande y mediano de nuestra categoría, ya que sus tamaños son desproporcionados a la cantidad de contenido que pretenden mostrar. Además de esto, se da en algunos casos, que hay un exceso de información, lo que provoca una lectura compleja. Quizás por esto mismo, el tamaño adecuado es el que categorizamos como pequeño, pudiendo sufrir éste último pequeñas modificaciones.

Por otro lado, la señalética nueva, observada en los ejemplos o imágenes 81 y 82 poseen uniformidad de formas y tamaños, siendo la forma escogida para la señal unos óvalos alargados de un tamaño medio.

Diagramación

En la mayoría de los casos la diagramación de la señalética antigua es centrada, aunque existen pequeñas excepciones, la regla en común que han establecido las señaléticas que existen en el parque, es poseer una alineación al centro.

Esto se da en los casos de la señalética de "Minigolf" (imagen 76), "Estación Trencito" (imagen 80), "Laguna con Botecitos" (imagen 75), "Ponny" (imagen 77), "Karting" (imagen 74) y en la de "Baños" (imagen 73). Una situación un poco distinta es lo que se da en las imágenes de la tabla de precios (imagen 78), y en el segundo cartel de "Trencito" (imagen 79). En el caso de la tabla de precios, sucede que en la zona superior existe un bloque de texto ubicado en la zona superior y centrado. Pero la tabla con los precios, que corresponde a otro bloque de texto, ubicada en la zona central del cartel esta alineado tanto a la Izquierda como a la Derecha. No es un Justificado, si no que simplemente se ha hecho una tabla donde las nomenclaturas van alineadas a la Izquierda, mientras que los valores, se alinean a la Derecha. Por último en la parte inferior, hay otro bloque de texto, que se encuentra alineado hacia la Izquierda.

Y en el caso de los demás carteles de "Trencito" que



img. 075



img. 076

llevan como leyenda "Estación" y se aprecia una forma que representa a un tren, todo esto inserto en una forma ovalada como se dijo con anterioridad. Aquí se ha optado por centrar el contenido, pero su leyenda, se ubica en la zona inferior siguiendo como recorrido los bordes ovalados de su forma exterior.

En cuanto a la señalética nueva, ésta está diagramada siempre al centro. La tipografía y la flecha indicadora están centradas en la forma ovalada, siempre considerando que si el lugar indicado está hacia la derecha, la flecha ira en el lado derecho y si el lugar está en el lado izquierdo, la flecha ira en el lado izquierdo, manteniendo siempre el texto al centro.

Simbología

En cuanto a la simbología, no es mucho lo que se puede analizar, debido a que en la mayoría de las señaléticas antiguas existentes en el parque, se optó por utilizar leyendas, antes que símbolos. Aunque de todos modos hay un par que poseen símbolos además de las leyendas correspondientes. Son los casos de "Minigolf" (imagen 76),

"Karting" (imagen 74) y "Trencito" (imágenes 79 y 80). En el caso de "Minigolf", se muestra el Logotipo del Mini Golf. Tiene una lectura bastante compleja y no refleja de ninguna forma algo relacionado con un Mini Golf. Otro que posee simbología para representar algo, es la señal de "Trencito" ya que en todos sus carteles se puede observar un tren tallado en la madera. En este caso la simbología es bastante clara, haciendo entender al visitante, que existe un tren dentro del parque. Por último la otra imagen que posee simbología es la de "Karting", que posee un pequeño ícono de un auto. Pero es muy pequeño, claramente en esta señal, se le da mayor importancia a su leyenda que a su ícono, ya que desde la distancia, aquella imagen solo se ve como una mancha negra.

De todos modos en varias señales como en la de "Minigolf", "Trencito", "Ponny" (imagen 77), Laguna con botecitos" (imagen 75) y en la de "Karting" se observan Índices, que corresponden a imágenes que facilitan la ubicación de elementos e indican o señalan algo. Estos son símbolos que no corresponden a íconos, pero si son Índices, correspondientes a Simbología. Y que de todos modos comunican un mensaje mediante simbología, obviando



077

img. 077



078

img. 078

una leyenda que diga que tal lugar queda en tal dirección. En el caso de la señalética nueva, no existe iconografía que analizar, ya que solo se optó por ocupar leyendas.

Colorido.

El colorido, es quizás el elemento más diferenciador entre todas las señales que existen en el recinto. En el caso de la señalética antigua hay diferencias desde la aplicación de colorido en los fondos, hasta la utilización de los colores dentro de la gráfica del cartel.

En la señal de "Minigolf" (imagen 76), el color predominante es el blanco, utilizando casi el 80% de la imagen, un 15% corresponde al color rojo, parecido al pantone 485 C y un 5% corresponde a un verde similar al pantone 361 C y un café cercano al pantone 723 C.

En la imagen de la tabla de precios (imagen 78), predomina la utilización del verde. Aproximadamente un 90% de la señalética es de un verde pantone 556 C, mientras que el resto es de color blanco.

Siguiendo con la señalización del "Trencito" (imagen 79 y 80), acá se puede observar el color de la madera, con una aplicación de barniz, que le da un color café, pero con variaciones de tonos, observándose así zonas más oscuras

que otras. Además de esto, posee un rojo similar al pantone 485 C, para un 20% en el cartel de la foto número 21 y cubriendo un 40% en la señal que se observa en la imagen 20.

La señal de "Ponny" (imagen 77), está compuesta aproximadamente por un 50% de blanco y en menor medida, cercano a un 20% de rojo pantone 485 C, un 15% de un azul parecido al pantone 660 C y otro 15% para un amarillo parecido al pantone 604 C.

En la señalización de "Laguna con botecitos" (imagen 75), se utiliza el color blanco, ocupando casi un 30% de la superficie, mientras que un verde cercano al pantone 361 C, ocupa un 70% del restante.

Luego en el caso de la señal de "Karting" (imagen 74), se han utilizado 3 colores distintos. Casi un 60% de la superficie esta cubierta de un color amarillo parecido al pantone 803 C, un 35% es ocupado por negro, y un 5% por un color rojo pantone 172 C.

Por último en la señalización de "Baños" (imagen 73) se observan 2 colores. Uno es un verde musgo, parecido al pantone 5773 C, que ocupa casi el 70% de la imagen, mientras que el segundo, corresponde a un verde amarillento similar al pantone 372 C, utilizando aproximadamente un 30% de la superficie.



img. 079



img. 080

Como conclusión, podemos observar, que la utilización del colorido, es muy variada, y que corresponde a cada imagen de manera independiente. Al igual que en el resto del análisis podemos apreciar, que no existe una uniformidad en la información visual ubicada alrededor del parque. No existe en las señales del parque una tabla de colores normalice los coloridos que se pueden aplicar en las señales, así como se realiza en el Manual de Señalización de Tránsito de Chile. Además de esto, no existe un colorido que garantice la visualización de las señales cuando está oscureciendo. Si bien el parque no recibe visitas en las noches y por esto no es necesario una retroreflexión en la señalética, si esta abierto hasta que oscurece, por lo que sería necesario que las señalizaciones tuviesen un colorido que permitiera ver con facilidad las señales durante el atardecer. Ya que la combinación de colores que posee la imagen de "Trencito" dificulta su visualización cuando en el parque esta oscureciendo. Algo parecido sucede con la tabla de precios, que posee colores que al atardecer vibran y dificultan su legibilidad.

Por otro lado debido a que la señalética nueva presenta una uniformidad absoluta, los colores son únicos. Podemos observar en las imágenes 81 y 82 que el color utilizado para

el fondo corresponde a un barniz café oscuro, manteniendo la textura de la madera, siendo mas amigable con el entorno. Mientras que la leyenda y las flechas orientadoras están coloreadas con un barniz café claro, también conservando la textura de la madera. Aquí se optó por una línea más sobria, menos ruidosa y contaminante del entorno, tratando de utilizar tonos relacionados a los parques, respetando el lugar, sin generar mucho ruido.

Emplazamiento

El soporte en el cuál están realizadas casi todas las señaléticas del periodo antiguo, corresponde a una placa de metal y en un par de casos en tablas de madera. En los casos de las fotografías 73, 74, 75, 76, 77, 78, correspondientes a las señales de "Baños", "Karting", "Laguna con botecitos", "Mini Golf", "Ponny" y la tabla de precios, el soporte utilizada es una plancha metálica impresa, lo que le permite una mayor durabilidad y una mejor mantención ya que es más fácil de limpiar frente a eventuales graffities y rayados, como se observa en la imagen 75. Además de esto, presenta una mayor resistencia frente a las lluvias y heladas.

Existen además excepciones en los medios de soporte que se encuentran en las señales del parque, estos casos

se presentan en las señales de "Trencito" (imágenes 79 y 80) donde su medio de soporte corresponde a una tabla de madera tallada. Este soporte se debe a que continúa la gráfica utilizada por el Trencito que existe en el parque, intentando dar una imagen de antigüedad o una estética de película Western. En la fotografía número 3, se puede ver este ejemplo de gráfica, observando la estación del tren. De todos modos este soporte, es más delicado que el anterior, ya que existe la posibilidad de que frente a las lluvias, la madera se humedezca y comience a desgastarse, produciendo un deterioro más acelerado que el de la lata de metal. Además frente a posibles ataques vandálicos, estos soportes no poseen una forma de limpiado fácil, para eliminar pinturas y graffities, sería necesario lijar y reparar la señal, lo que aumentaría los gastos del parque.

Para el caso de la señalética nueva, todas las señales están sostenidas por una cruz de metal firme. La base a tierra es un tubo de metal que por un lado va enterrado en el suelo y por la parte superior esta soldado a otros dos tubos que sostienen las señales que indican elementos hacia sus cuatro lados. Funcionan como si fueran una rosa de los vientos, orientando mediante puntos cardinales, siempre informando que hay en los cuatro extremos. Las señales a su

vez están sujetas por una pequeñas cadenitas que sostienen por un lado el tubo metálico y por el otro la señal.

Mensaje

La tipografía es uno de los casos más complejos de análisis en esta investigación, debido a la variedad de tipografías utilizadas en las distintas señales.

La señalética antigua debido a su grado de diferenciación entre unas señales y otras posee alrededor de 5 tipografías distintas. En un caso, la tipografía poseía serifa, mientras que en los otros 4, no se observaban.

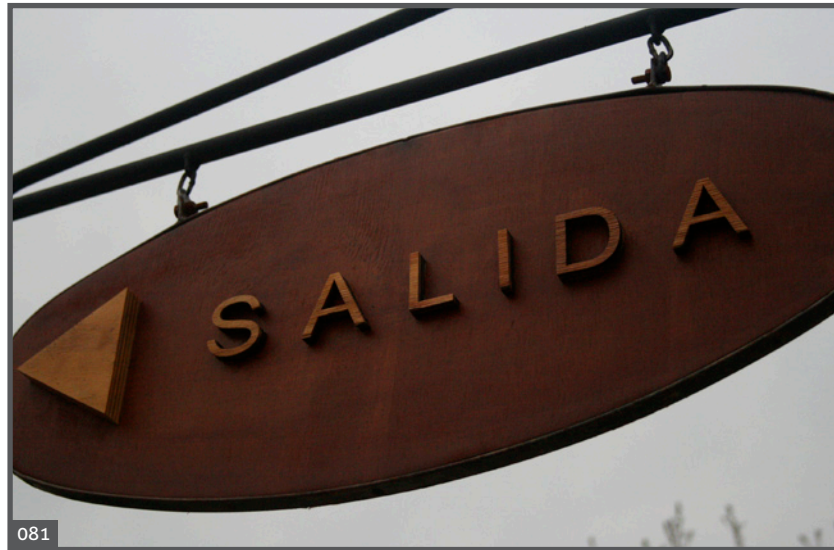
En el caso de la señal de “Minigolf” (imagen 76), una aproximación bastante exacta a la tipografía que se utiliza es Arial, aunque se optó por modificar su altura, dándole un aspecto alargado a la tipografía. Además de esta tipografía, en la imagen se observa otra más, que corresponde a un logotipo, que utiliza una tipografía propia desarrollada para el mismo, bastante similar a la tipografía utilizada en el logotipo de “El Pájaro Loco”.

Luego podemos observar en la Tabla de Precios (imagen 78), que se utilizan dos tipografías diferentes, siendo la predominante, la clásica “Times New Roman” para casi la totalidad de los textos y en menor medida una “Impact”, utilizada en los precios y en la separación “PEATONES Y PERROS MARTES A JUEVES”.

En la señal de “FERRODIVERSIÓN – ESTACIÓN TRENCITO” (imagen 80) nos encontramos con letras talladas sobre la madera, pero de todos modos se puede apreciar claramente una influencia tipográfica. De este modo podemos observar que “FERRODIVERSIÓN” tiene una clara influencia de la “Comic Sans MS” mientras que “ESTACIÓN TRENCITO” es influenciada por la “Times New Roman”. En el caso de la otra señal de “Trencito” (imagen 79), podemos observar que se optó por eliminar el “FERRODIVERSIÓN” y se dejó tan solo “ESTACIÓN”, manteniendo la influencia de la “Times New Roman”, pero tallada sobre la madera.

En la señalética de “Ponny” (imagen 77), se utilizan dos tipografías distintas. Para “Caballitos” y “Ponny”, se utiliza “Arial”, aunque en la última, se eligió aplicar un efecto de sombra, para resaltar una profundidad imaginaria. Y el texto de “Caballitos”, fue modificado, de modo tal que el largo del texto, fuera el mismo que el largo del texto de “Ponny”. Para “En media luna”, se utilizó una “Comic Sans MS” en modo Italic o Cursiva.

Para la señal de “Laguna con botecitos” (imagen 75), se



img. 081



img. 082

utilizó nuevamente la tipografía “Times New Roman”, para todo el texto, pero para acentuar aun más la tipografía se usó en Bold o Negrita, alargando además su altura.

En la imagen de “Karting” (imagen 74), se ha utilizado una tipografía bastante similar a la denominada “Audimat Mono”, en su formato Bold o Negrita y Oblique o Cursiva. Y además de esta se usó una segunda tipografía para el resto del cartel, correspondiente a una “Arial”. Quizás esta corresponde a la utilización de tipografía más arriesgada, ya que prueba una tipografía que no viene por defecto en un computador, lo que además la hace más atractiva.

Por último esta la señalética de “BAÑOS” (imagen 73), donde se ha utilizado nuevamente una tipografía “Arial”.

Después de apreciar las tipografías utilizadas para las distintas señales, podríamos decir que la propuesta de diseño que se ha aplicado a cada una de ellas, es una propuesta sin mucha búsqueda tipográfica, ya que en casi la totalidad de los casos fue preferible utilizar tipografías que vienen por defecto en el computador, con pequeñas variaciones, antes que profundizar en tipografías distintas, que del mismo modo que éstas tuvieran buena lectura en una imagen destinada a la información visual, como debería ser en este caso.

Para la señalética nueva, es posible observar una sola tipografía. Sencilla, parecida a la familia de las Helvetica, sin serifa, ni bold o itálica. Se optó por aplicar la tipografía tal cual aunque sólo utilizando mayúsculas. Eso sí, dependiendo de la longitud de la leyenda, el tracking de las tipografías es modificado para encajar en el formato.

Uniformidad.

De algún modo ya se ha comprobado que no existe uniformidad en las señaléticas que existen en el Parque Padre Hurtado, ya sea por que en el parque es posible encontrar dos sistemas de señalización o por que el sistema antiguo presenta una gráfica totalmente dispareja. Por lo mismo es interesante analizar el fenómeno que se está manifestando en el parque. Si bien la hipótesis de este trabajo consistía en determinar que de haber una señalización bien diseñada en el parque, sería más fácil el reconocimiento y visualización de las señales y por lo tanto habría un mejor uso u orientación dentro del recinto. De acuerdo a las encuestas, existe un porcentaje de un 87% de personas que no aprecian la señalética existente en el parque y que paradójicamente, dicen sí conocer el parque. Esto refuerza la teoría de que la

señalización esta mal diseñada. Volviendo a citar el **Manual de Señalización de Tránsito**, “una buena señalización posee Diseño, Uniformidad, Legibilidad y Justificación adecuada”. Esto último recordemos se refiere a la correcta distribución de las señales dentro del parque y no a como se encuentra diagramada la señal. Si analizamos todos estos elementos, nos podemos dar cuenta que prácticamente ninguno de estos se esta cumpliendo en las señales que contiene el parque. A pesar de que la nueva señalética presenta notables mejorías en relación a la antigua, siendo la uniformidad un elemento muy bien desarrollado, no es posible hacer un análisis a dos sistemas de señalización por separado, porque la imagen que está proyectando hoy el parque es la que se está analizando.

En cuanto al diseño, hemos visto previamente que el diseño realizado en las señales corresponde más que nada a un trabajo realizado sin conocimientos previos de cómo realizar señalética, ya que se han descuidado elementos como la tipografía, el colorido, el emplazamiento, en algunos casos el soporte, el vago uso de simbología, solo por mencionar algunos.

En lo que corresponde a Uniformidad, habría que desarrollar un punto aparte por que por un lado tenemos la señalética antigua que no presenta ningún tipo de uniformidad enfrentada a la nueva que es absolutamente uniforme. Pero al observar los dos sistemas dentro del mismo recinto es imposible poder decir que existe uniformidad. El usuario promedio, al ver este tipo de señalética variada tendrá que optar por una de las dos, siempre analizando más cada elemento, ocupando parte de su tiempo en algún elemento que es irrelevante para su visita. La idea de la uniformidad es que el usuario con tan solo ver por una fracción de segundos a una señal ya tenga decodificado el mensaje y así optimizar el tiempo de uso. Al no existir esa uniformidad, el usuario se ve afectado, por lo que aquí el serio error del parque es mantener dos sistemas distintos funcionando con el mismo nivel de jerarquía. No es que esto es algo transitorio, por que el parque lleva casi 6 meses funcionando con dos sistemas distintos. Así para concluir, podemos plantear que existe uniformidad en uno de los sistemas aplicados en el parque, pero que en cuanto a lo global, no hay uniformidad.



img. 083: Zona Juegos

A lo largo de todo el informe se ha dejado en claro los elementos necesarios para diseñar o implementar una correcta señalética, se ha analizado señalética de parques de otros lados del mundo (distintos ejemplos que han servido para sacar conclusiones positivas y negativas de las mismas) y se analizó la señalética existente en el Parque Padre Hurtado (dejando en claro que es lo que funciona y que es lo que no). Después de esto, es posible realizar un breve recuento de los problemas y beneficios generales que puede producir el tener un sistema de información o sistema señalético adecuado. Por lo que a continuación se plantean las fortalezas y debilidades de tener o no tener una señalización adecuada.

4.5.

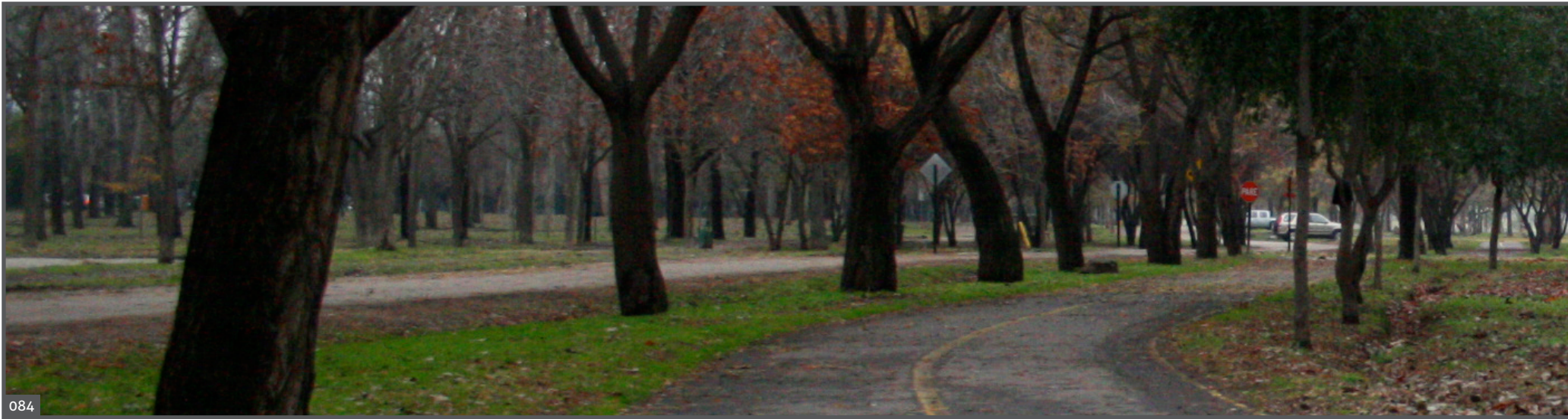
PROBLEMAS QUE OCASIONA NO TENER UN ADECUADO SISTEMA DE INFORMACIÓN EN EL PARQUE

- El parque no mantiene a sus usuarios informados de lo que posee el lugar. Haciéndose participe de la ignorancia de los elementos de la zona. Ya que al no mantenerlos informados, el usuario no es capaz de conocer la totalidad de elementos existentes en el lugar.
- No proyecta o refleja una imagen general o de identidad del parque, provocando que el usuario fácilmente olvide los elementos que existían en dicho lugar.
- En los casos en que la señalética fue dejada de lado u olvidada, perdiendo la importancia real que debiese tener (descuidada, erosionada por el tiempo o violentada por la gente) el usuario pierde respeto por la señalética y a su vez por el recinto, asumiendo que está siendo descuidado.
- Dificulta el uso del parque o del lugar, ya que sus usuarios deben buscar o preguntar por los elementos existentes y en el caso de existir una señalética defectuosa, hace que el usuario invierta mucho de su tiempo analizando como proseguir. Lo que genera una pérdida de tiempo para el usuario que debido a como vivimos, es una molestia.
- Al no existir una correcta señalización, que permita zonificar los parques de grandes áreas de extensión, impide una comunicación fluida entre los encargados y los usuarios. Ya que limita la posibilidad de dar indicaciones precisas a los visitantes.

4.6.

BENEFICIOS QUE PODRÍA APORTAR TENER UN CORRECTO SISTEMA DE INFORMACIÓN EN EL PARQUE

- Mantienen a sus usuarios informados de los elementos existentes en el parque. Enterándolos de las distintas zonas y actividades que posee.
- Proyecta o refleja al usuario una imagen o identidad para el mismo, que provoca que exista un recuerdo asociado a una imagen.
- Cuando se implementa un correcto sistema de señalización, conservando éste de óptima manera el usuario ve reflejada una imagen positiva proyectada por el parque. Manteniendo el respeto por éste y la fidelidad.
- Facilita el uso del parque, creando un entorno más amigable, donde los usuarios fácilmente se mueven por sus áreas, sin perder tiempo en banalidades y aprovechando el tiempo de una mejor manera.
- Cuando existe una señalización, que zonifica grandes áreas, facilita la comunicación entre los encargados y los usuarios, pudiendo precisar información de mejor manera.



img. 084:

4.7.

PROPUESTAS DE CÓMO MEJORAR LA INFORMACIÓN VISUAL DEL PARQUE PADRE HURTADO

Citando nuevamente a **Jorge Frascara**, en la definición de Diseño de Comunicación Visual, *“...la gente asume un rol central, y las decisiones visuales involucradas en la construcción de mensajes no provienen ya de supuestos principios estéticos universales o de caprichos personales del diseñador, sino que se localizan en un campo creado entre la realidad actual de la gente y la realidad a la cual se desea arribar después de que la gente se encare con los mensajes. Es importante problematizar el aspecto visual de las comunicaciones, pero contextualizado dentro del aspecto operativo: en otras palabras, subordinar lo que el diseño debe ser a lo que debe hacer.”* Por esto mismo, existe una variedad de elementos informáticos, de carácter visual, que son necesarios hoy en día en el Parque Padre Hurtado.

Hoy en el parque, no existe una división por zonas o áreas del parque, es decir, al ingresar al parque, el visitante queda a merced de ir a cualquier parte. Por ejemplo si es necesario ir a los quinchos, el visitante, puede dirigirse hacia la zona norte, del mismo modo como hacía la zona sur, (ya que en ambos sectores hay quinchos) sin saber realmente hacia que quinchos debe dirigirse. Por lo que el parque debería contar con un mapa, compuesto por zonas

o áreas debidamente señalizadas. Es necesario enfatizar el tema de que el parque cuenta con 500.000 mts² y que para una persona que no conoce el parque, son grandes las posibilidades de desorientación. A su vez, cada zona del parque, debería estar correctamente señalizada.

Además de la señalización por zonas, el parque debería contar con una correcta señalización tanto para basureros y baños, para enseñar al visitante que el parque se preocupa por la limpieza e higiene de las áreas verdes. De acuerdo al Blog de **Claudio Olivares**, donde se sostiene una discusión para mejorar el Parque Intercomunal, *“Santiago carece de espacios públicos y áreas verdes de calidad. En estos momentos Santiago no supera los dos mts² de áreas verdes por habitante, siendo que lo recomendado por la OMS corresponde a 9 mts² por ciudadano.”* En el Blog además se plantea el mal manejo de los residuos. Y parte de la discusión menciona que para poder ayudar a mejorar las conductas de los usuarios del parque, en cuanto a los residuos que producen, es necesario contar con basureros de buena calidad, pero además que estos basureros estén correctamente señalizados.



También es necesario señalar los distintos circuitos que posee el parque. Estos circuitos pueden ser útiles tanto para los deportistas que van a trotar, andar en bicicleta, andar en patines, etc. Como también es de utilidad para peatones y conductores que entran en vehículo al parque para saber por que calles pueden transitar y cuales no. Para esto, además de localizar los circuitos en el mapa, debería existir una señalización apropiada, destinada a indicar que circuitos son para vehículos, para peatones o ciclovías.

Para señalar tanto las calles, como los lugares y las zonas, podría existir un tipo de señalización que funcionara como las señalizaciones de calles, donde un poste sostenga varias placas que dijeran las direcciones de los lugares. Por ejemplo hacia el Norte se encuentran los baños, hacía el sur los quinchos, hacía el este las Bicicletas y al oeste el Karting, así el visitante sabe todo lo que hay. Pero estas señalizaciones, deben contar con una buena justificación, para que la persona pueda acceder a esta información desde distintas áreas del parque.

Por último, como también se plantea en el Blog de **Claudio Olivares**, podría existir un sistema de información de Flora y Fauna. *“Creo que sería un gran valor que la gente se fuera*

interesando más en las especies con las que compartimos los espacios, ya sean plantas o animales. Esto permitiría un mejor conocimiento de nuestro entorno y enriquecería las actividades para desarrollar en familia.” En otros parques del país como el Parque Metropolitano se esta realizando este ejercicio de señalar las especies autóctonas y hierbas medicinales en lengua mapudungun. Por lo que se podría realizar esta práctica en el Parque Padre Hurtado, señalizando debidamente las especies que posee el parque.

En el **sitio Web de Parques para Chile**, se muestran iconos basados y sugeridos por Departamento de Recursos Naturales del Estado de Minnesota (EE.UU.). Ahí se muestra la señalética utilizada para Ayuda & Interpretación, Servicios & Señalética, Camping, Recreación & Deportes. De acuerdo con las señaléticas ahí presentadas, el Parque Padre Hurtado, podría contar, además de los elementos Informativos antes señalados, con una señalización para los Centros de Información, para las Oficinas del Parque, para las Entradas y Salidas, para los Teléfonos Públicos y para los Grifos de Agua. Ya que ni en la señalética antigua o la nueva, se utilizan iconos para facilitar la lectura de los mensajes.



4.8. Conclusión

Después de haber revisado extensamente las diversas tipologías existentes y conociendo los requisitos planteados por distintas entidades para diseñar e implementar señalética, es posible sacar conclusiones que sean útiles para un proyecto de diseño. Por lo que sólo se precisará en reconocer los elementos de mayor relevancia y que sean dignos de ser considerados.

En cuanto al diseño, entendiéndose lo que es forma, color e iconografía, se puede decir que las opciones más efectivas y favorables para el usuario de una señalética son aquellas que poseen formas llamativas, con colores brillantes y saturados que posean altos niveles de contraste entre las distintas formas que conforman la señal. Además de esto, un elemento que facilita la comprensión de las señales es el correcto uso de iconografía, bien pensada, con niveles de abstracción que faciliten su comprensión y que no la retrasen en detalles inútiles, ya que como se explica en el informe, el mundo cada día está más globalizado y los iconos permiten comprender ideas o conceptos de manera más rápida y efectiva que las leyendas por sí solas. Concluyendo que la mejor opción entonces es encontrar un equilibrio entre lo que es el icono y el mensaje. Esto nos conduce al área del mensaje en la señalización. El mensaje si bien debe ser el acompañante de una imagen bien elaborada, no sólo debe saber complementarla sino que debe estar bien redactado y aplicado con tipografías que sean visibles desde distancias específicas dependiendo cual sea su receptor. Para esto es necesario pensar bien que mensaje es el que se quiere aplicar, evitando el uso de términos muy extensos o uso de abreviaciones. En cuanto a la tipografía, ésta debe ser lo más visible posible, por lo que habrá que dominar el campo de la tipografía a tal nivel de saber en que momento se debería ocupar bold, serif, mayúsculas o minúsculas. Además de esto es necesario

tomar en cuenta que los términos que se utilicen deberán ser términos globales, capaces de ser comprendidos en más de una lengua, ya que el utilizar términos de la lengua local, muchas veces dificulta la comprensión para los turistas que no están familiarizados con el idioma. Siempre será necesario entonces pensar en los diversos receptores el mensaje.

El emplazamiento es otro elemento que debe ser considerado siempre desde el inicio del diseño, ya que no es posible concebir una buena señalética sin antes saber a que altura deberá ser posicionada la señal, sobre que material se realizará la misma o desde que distancia debe ser capaz el usuario de percibir la información. Estos son elementos que se deben pensar antes de comenzar un diseño, ya que puede ser que no tomar en cuenta esto, produzca tener que realizar cambios que modifiquen completamente un diseño.

Por lo tanto es posible decir que el diseño de una señalética adecuada es mucho más que generar una imagen atractiva y llamativa para el usuario. El pensar una señalética desde su base implica un dominio de diversas áreas del diseño gráfico e industrial, siendo necesario considerar entre algunas cosas la forma, el color, iconografía, mensaje y redacción, legibilidad y leibilidad, emplazamiento y materialidad y por último saber generar un diseño que sea respetuoso con su entorno, evitando una contaminación visual para el usuario y siempre teniendo presente que la señalización es un apoyo de información y que no debe ser un elemento que llame más la atención que lo que busca transmitir.





5.

Definición de Diseño



img. 086:

Debido a que ninguna de las dos señaléticas existentes en el Parque Padre Hurtado satisface completamente a sus usuarios, el objeto de diseño, será realizar un sistema de señalización que contemple el correcto uso de formas, íconos, colores, emplazamientos, sujeción, tipografías, ergonomía con el usuario y todos los elementos revisados con anterioridad en la investigación de manera rigurosa y detallada.

La señalización a realizar deberá enfocarse plenamente en el visitante del parque, por lo que será necesario tomar en cuenta tanto a los peatones, conductores, ciclistas y/o lisiados, contemplando las distintas posibilidades ergonómicas que esto conlleva.

Si bien el sistema de señalización es el objeto de diseño, éste deberá poseer elementos que apoyen la información presentada, como mapas y una gráfica, para que el parque se encuentre presente para el usuario. Siendo esta la estrategia para dar a conocer el nuevo sistema de información.

5.1.

Proceso de Diseño

Siguiendo las palabras de **Jorge Frascara**, *“todo proceso lógico de diseño debe seguir determinados pasos para su realización.”* Si bien estos pasos no tienen por que ser seguidos al pie de la letra, sirven en líneas generales para desarrollar un esquema, un modo de trabajo o una forma de enfocar el proyecto estableciendo fechas y plazos para su realización. **Jorge Frascara** enumera los pasos de desarrollo de la siguiente manera:

1. Encargo del trabajo
2. Recolección de la información sobre el cliente, producto, competencia y público
3. Análisis, interpretación y organización de la información
4. Determinación de objetivos
 - Determinación del canal
 - Estudio de alcance, contexto y mensaje
 - Análisis de prioridades y jerarquías
5. Especificaciones para la visualización
6. Desarrollo del anteproyecto
7. Presentación al cliente
8. Organización de la producción
9. Implementación
10. Verificación

A su vez **Bruno Munari**, plantea su propio sistema de metodología básica, el cual tiene similitudes, pero tiene un enfoque distinto. Él describe su método de la siguiente forma:

1. Problema
2. Definición del problema
3. Definición y reconocimiento de sub-problemas
4. Recopilación de datos
5. Análisis de datos

6. Creatividad
7. Materiales y Tecnología
8. Experimentación
9. Modelos
10. Verificación
11. Dibujos Constructivos
12. Solución

Si bien ningún método de diseño es por sí una receta única, si es posible decir que ambos poseen aspectos en común y que como éstos, existen muchos otros autores que presentan metodologías que contienen similitudes. Para este proyecto, se utilizó un poco de ambas partes, comenzando por plantear un problema de diseño, definirlo y reconocer sus sub-problemas. Luego se recopilaron datos y antecedentes que sirvieran para conocer acerca de la historia del Parque, su funcionamiento y usuarios. Se definió el objeto de estudio y se observaron distintas tipologías existentes, llegando a conclusiones que presentaban las falencias del sistema existente y los beneficios de generar uno nuevo. Para así llegar a la etapa final, que contempla como fue el desarrollo del diseño nuevo, desde el reconocimiento de los elementos hasta los costos de implementación, aplicando el estudio anterior, poniendo en práctica los conocimientos desarrollados, para llegar al resultado final.

El proceso de creación, ejecución e implementación, aunque consta de pasos a seguir como todo proyecto de diseño gráfico, no puede ser desarrollado por un camino específico, ya que todos los elementos se relacionan entre sí, sin ser posible desarrollar un ámbito del proyecto sin considerar el proyecto como algo general o total. A pesar de que se trató de definir un orden en el proceso, los elementos se irán complementando, para lograr un resultado congruente con los distintos requerimientos.

5.1.1. Desarrollo de la Línea Gráfica de Diseño

Lo primero que debemos desarrollar al pensar en un proyecto de este tipo, son las líneas generales de diseño. Para esto es necesario determinar que queremos transmitir y de que modo. Para alcanzar esto, se plantean los elementos a lograr.

Usuario del parque

Como ya vimos con anterioridad el parque es visitado por gente de distintas grupos socioeconómicos, que ingresan al recinto ya sea como transeúntes o por medio de un vehículo. Si bien existen usuarios que ingresan al parque con transporte, las velocidades máximas que alcanzan son bajas, siendo las máximas 20 Km/hr. Por lo que en este caso no hay necesidad de regirse por las normativas de señalética de tránsito. Es posible desarrollar entonces un sistema de señalética que contemple tamaños de señales que no serán visualizados a grandes distancias. A pesar de esto tanto para los peatones como para conductores, será necesario contar con una señalética clara, de altos contrastes, de figuras simples y amigables. A su vez será necesario desarrollar mapas de información para los visitantes. Como tenemos dos grupos de usuarios: los

peatones y los conductores, será necesario crear distintos objetos de diseño para cada uno, ya que un mapa tiene un proceso de lectura, que no es atendido de la misma manera por un conductor que por un transeúnte.

Sensaciones que debemos transmitir

Con el aumento de las construcciones y la escasez de áreas verdes se ha producido una tensión urbana en los ciudadanos. Se hace imprescindible entonces asistir a lugares donde aun existan espacios verdes donde descansar, relajarse, donde tener horas de ocio, practicar deportes, meditar, estudiar, relacionarse con las amistades fuera de las rutinas del día a día. Es por esto que el sistema de información debe ser muy cuidadoso a la hora de interrumpir con este aspecto de libertad, de reposo de los usuarios y debe ser percibida solo cuando se necesite y no invadir los espacios, ni ser más importante que el parque mismo. Es por esto que la señalética debe ser llamativa, pero sin ser muy ruidosa, debe ser amigable para el usuario, sin abusar de lo moderno y menos ser anticuada, debe comunicar, pero lo justo y necesario, no debe existir un abuso en la utilización de señales, ni de colores o formas.



img. 087:

Respeto con el entorno

A su vez y para enfatizar el punto anterior, la línea gráfica debe cuidar de no ser invasiva y respetar primero que nada a su entorno. Es decir, la señalética debe cumplir el rol de comunicar, pero no debe ser ruidosa, debe tener presencia, pero no hacerse notar en momentos que el usuario no quiere verla. Por lo que a la vez, debe ser llamativa y sobria.

Tomando esto en consideración, se optó por definir un diseño que utilizará líneas curvas para todo el diseño, ya que estas son más libres, más dinámicas para el usuario. Por definición una línea es una sucesión continua de puntos, es el elemento más básico de todo grafismo y uno de los más utilizados. Representa la forma de expresión más sencilla y pura, pero a su vez puede ser dinámica y variada pudiendo ser de varios tipos. Para este informe comparamos sólo dos: las líneas rectas y las líneas curvas. Citando textos del sitio Web de diseño gráfico y multimedia DesarrolloMultimedia.es, *"...las líneas rectas son el camino más corto entre dos puntos y no es habitual encontrarlas en la naturaleza donde predominan las líneas curvas. Es habitual encontrarnos con rectas en ambientes del*

entorno humano, ya que ésta propone estabilidad a nuestras creaciones. Pudiendo tener significados diversos de acuerdo a si es horizontal (equilibrio, estabilidad) o si es vertical (movimiento ascendente o elevación e inestabilidad). Por otro lado las líneas curvas son más libres, dinámicas. Puede sugerir un movimiento perfectamente definido o caótico. Asociado al ser humano ya que prácticamente siempre dibuja con líneas curvas". Además de esto la paleta de colores debe ser acorde al entorno del parque, destacando los tonos verdes, azules y amarillos, cuyos significados se explican a continuación. Pueden existir discrepancias en cuanto a los significados que les asignamos a cada color, pero de acuerdo a varios autores, fundamentalmente los significados son similares.



El amarillo: Simboliza la luz del sol, representa alegría, felicidad, energía. Eso si es necesario tener cuidado con su utilización, ya que en exceso puede atribuir asociaciones con un llamado de reclamo o de atención y pueden tener un efecto perturbador.












El azul: Es el color del cielo y del mar, por lo que suele asociarse con la estabilidad y profundidad, además se

considera un color beneficioso para el cuerpo como para la mente, produce un efecto relajante y está fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma. Sin embargo a diferencia del color rojo, este corresponde a los tonos fríos, ligado a la inteligencia y conciencia.

Es posible que al mezclarlo con los colores amarillos o naranjos, suele ser un resultado muy llamativo.

El verde: es el color de la naturaleza por excelencia, representando armonía, crecimiento, exuberancia, frescura. Es además el color más relajante para el ojo humano.

①  bicicletas	②  bicicletas	③  bicicletas	④  bicicletas	⑤  bicicletas	⑥  bicicletas
 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza
 deportes	 deportes	 deportes	 deportes	 deportes	 deportes

⑦  deportes	⑧  deportes	⑨  deportes	⑩  deportes	⑪  deportes	⑫  deportes
 bicicletas	 bicicletas	 bicicletas	 bicicletas	 bicicletas	 bicicletas
 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza	 caballeriza



10



12

Debido a su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar actividades al aire libre.

Una vez definidas las líneas generales que debía poseer el diseño se prosiguió a realizar distintas propuestas para ver cual cumplía con mayor aproximación la idea general.

Se desarrollaron 2 propuestas que contemplaban los requisitos antes explicados. A su vez se hicieron variaciones a cada propuesta obteniendo resultados distintos en cuanto a color, diagramación y formas. Las propuestas 1 a la 6 fueron descartadas principalmente por dos motivos: generaban mucho ruido en los momentos de insertar íconos que presentaran figuras complejas y por ser muy ruidoso. Pero otro factor importante en el momento de la elección de las propuestas fue la forma de las señales, tomando mucha fuerza los elementos circulares de la parte superior en las propuestas 7 a la 12. Ya que estas hacen directa referencia a las figuras de los árboles y las nubes. Elementos que referencian directamente a la naturaleza.

En cuanto a las 6 restantes, se seleccionaron las propuestas 8, 10 y 12, debido al tratamiento curvo que tenían entre el gris y el verde. De estas se descarto finalmente la número 8 ya que también se generaba ruido al dividirse los íconos sobre los dos colores (gris y verde).

Entre las propuestas 10 y 12, se seleccionó la número 10 para ser la línea gráfica para la señalética del Parque Padre Hurtado. La elección no sólo se debió a que el diseño contempla el ámbito formal de mejor medida o por su atractivo visual, sino que además posee una mejor lectura para el usuario. Y la forma aplicada es más amigable con el recinto, tomando en cuenta los elementos y colores de la naturaleza. A continuación se detalla el desarrollo de las formas del sistema señalético.

5.1.2.

Detección de las necesidades

Como ya se mencionó con anterioridad el Parque Padre Hurtado posee 500.000 mts², dentro de los cuales es posible realizar diversas actividades como pasear en botecitos al interior de una laguna artificial, realizar asados en distintas áreas, pasear en trencito, hacer deporte, entre otras. Lo primero que se debe realizar al momento de considerar la realización de un sistema de información, es analizar todos los elementos existentes en el Parque, para así poder determinar que elementos formaran parte del sistema. Es necesario además jerarquizar los elementos, para así diferenciar unos de otros con mayor facilidad. Se desarrolló una tabla que explica los diversos elementos que posee el parque y se optó por definir que objetos estarían finalmente presentes en el proyecto y a dividirlos por secciones.

Elementos presentes en el parque (totales).

- Anfiteatro / Explanada
- Corrales
- Juegos / Cumpleaños
- Plaza
- Rodeo
- Quinchos / Zona de Asados
- Laguna con Botecitos
- Estación de Trencito
- Trencito
- Baños
- Administración
- Túnel
- Arriendo Bicicletas
- Zona deportiva
- Cafeterías
- Lechería
- Ciclovía
- Caballeriza

- Accesos
- Estacionamientos
- Grifos
- Distancias
- Basureros
- Oficinas
- Plantas Aguas Andina

Esta gran diversidad de elementos existentes, debió ser clasificada de acuerdo a dos conceptos generales:

1. Los correspondientes a las Actividades
2. Los correspondientes a los Servicios

De este modo se ordenó la información de la siguiente manera

Actividades

- Anfiteatro / Explanada
- Corrales
- Juegos / Cumpleaños
- Plaza
- Rodeo
- Quinchos / Zona de Asados
- Laguna con Botecitos
- Estación de Trencito
- Trencito
- Zona deportiva
- Cafetería
- Lechería
- Ciclovía
- Caballeriza



088

Servicios

- Baños
- Administración
- Túnel
- Arriendo de bicicletas
- Accesos
- Estacionamientos
- Grifos
- Distancias
- Basureros
- Oficinas

Además de esto, se detectó que el Parque necesitaría de una marca gráfica, ya que no posee un elemento unificador y que sea recordado por los usuarios. Y mapas para presentar al usuario los elementos del parque representados en una sola imagen. En base a las necesidades y a los usuarios que visitan el parque a diario, no es posible satisfacer esta necesidad solo con un mapa presente en la señalética sino que también debe existir un mapa impreso que permita a los conductores, que no podrán detenerse en el mapa informativo, leer los elementos existentes en el recinto.

Por lo tanto de acuerdo a las necesidades establecidas se dividió el trabajo en dos etapas:

1. Desarrollo de una marca o imagen para el parque.
2. Desarrollo de la señalética y mapas.

img. 088: Ciclovía

5.1.3.

DESARROLLO DE LA MARCA

Previamente al desarrollo de la señalética para el Parque Padre Hurtado, se desarrollo una marca o imagen gráfica para el lugar. Para esto se tomaron referentes como la naturaleza, los árboles, el verde, la vegetación, tipografías, etc. Finalmente el desarrollo se enfocó primordialmente en desarrollar una marca que fuera moderna y que incluyera al Padre Hurtado en su isotipo.

5.1.3.1.

SELECCIÓN TIPOGRAFÍA

Se comenzó a desarrollar la utilización de la tipografía y como se podrá observar más adelante, el proyecto completo utiliza la Myriad Pro como tipografía para los diseños del Parque. Aunque para la marca se probó la utilización de esta tipografía en bajas o minúsculas, se terminó optando la utilización de ésta en altas o mayúsculas para darle más fuerza al nombre del recinto. Para reforzar el elemento tipográfico, se generó una línea en la parte superior del texto para poder crear una separación entre el texto y el isotipo. Al finalizar el proyecto, se modificó esta línea por una más curva, buscando darle mayor coherencia al diseño.

Myriad Pro

PARQUE PADRE HURTADO

parque padre hurtado

Avant Garde Gothic

PARQUE PADRE HURTADO

parque padre hurtado

Aller

PARQUE PADRE HURTADO

parque padre hurtado

5.1.3.2. Desarrollo Isotipo

Aunque en un principio se pensó desarrollar algo más ligado a los árboles y la naturaleza, finalmente se utilizó la figura del Padre Hurtado para reflejar el Parque. Se comenzó haciendo una búsqueda de imágenes que representaran al Padre Hurtado y que fueran reconocidas por toda la gente. Después de una extensa búsqueda, se repetían los mismos resultados, siendo la imagen que esta retratada en una escultura al interior del Parque la que reflejaba de mejor manera al Padre Alberto Hurtado. Después de un desarrollo de propuestas en cuanto a color, se eligió una de un café que simulaba el cobre de la escultura instalada en el lugar de estudio. Luego se hicieron variaciones tratando de lograr un degradado desde el negro del traje del Padre Hurtado hacía el café de la escultura. Al finalizar el proyecto se variaron los colores y se agregó una mata de pasto en la base de su bastón, para que diera la idea de que estaba cuidando un huerto o un parque. Como se utilizó una línea en la parte superior de las tipografías para separar entre el logotipo y el isotipo, se creó una curva que tuviera un degradado del verde hacía el café del traje.

Finalmente al juntar el Logotipo con el Isotipo, se variaron los colores de las tipografías para que la palabra

“PARQUE” sea de un color verde pantone 368 C y que las palabras “PADRE HURTADO” sean de un pantone 1535 C. A su vez la curva arriba de las tipografías tendrá un degradado del verde pantone 368 C al café 1535 C y servirá de piso para la imagen del Padre Hurtado que tendrá un degradado del pantone Process Black C al café 1535 C y habra una mata de pasto cuyo pantone sera el verde 368 C. El resultado de la marca se puede ver a continuación.





PARQUE PADRE HURTADO



PARQUE PADRE HURTADO



PARQUE PADRE HURTADO



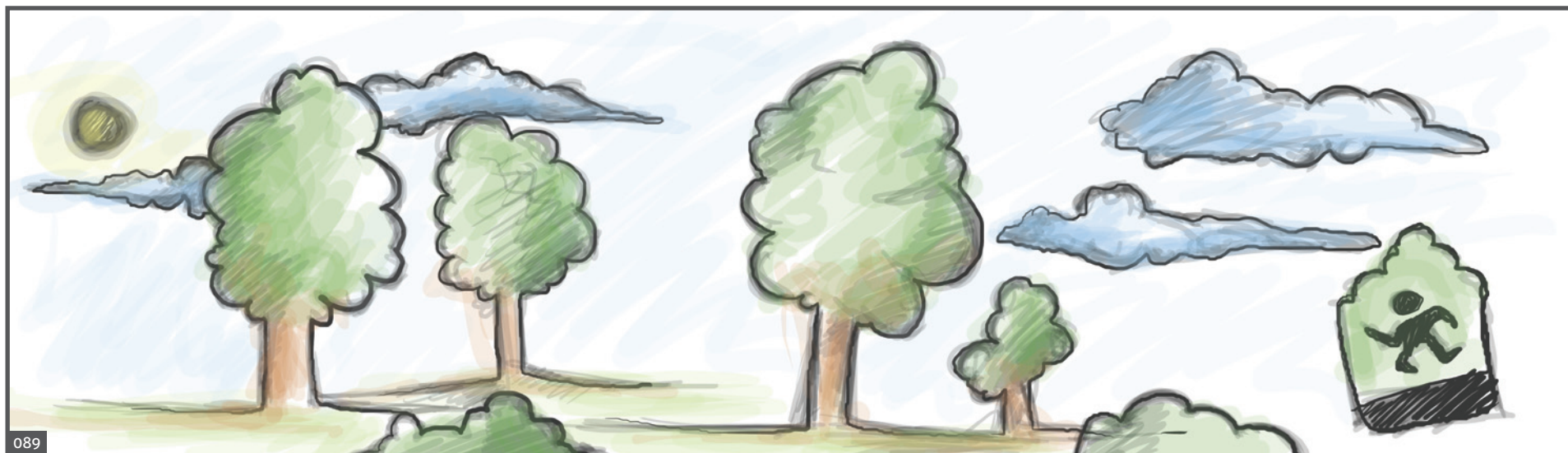
Pantone **1535 C**



Pantone **368 C**



Pantone **Process Black C**



img. 089: Imágenes de referencia para las formas de las señales.

5.1.4. Forma de las señales

El diseño de la forma de la señalética consiste en uno de los principales elementos diferenciadores entre una señalética común de tránsito y una señalética única para un recinto privado. Su desarrollo fue pensado de manera muy cuidadosa, analizando hasta el último detalle. Para desarrollar la forma de las señales fue necesario tomar en cuenta una serie de características:

Compatibilidad con el entorno

Las señales deben respetar el entorno donde se encuentran, respetando las áreas verdes y urbanas en donde esta ubicada, para no ser invasivas hacia el usuario, dejando que éste solo utilice la información en los momentos de necesidad y que sea capaz de disfrutar del ambiente en los momentos en que no la necesita.

Que llame la atención del usuario

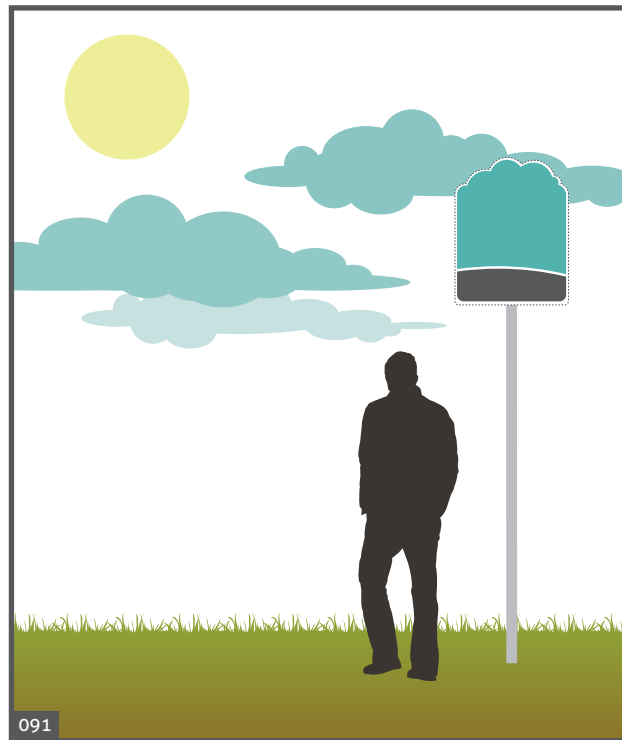
Las señales deben ser llamativas, para esto es necesario determinar de manera adecuada su distribución, soporte, altura y forma.

Con estas dos consideraciones, se comenzó a trabajar en una forma amigable y llamativa para el usuario, pero que fuera capaz de ser percibida en los momentos en que la necesita y desapercibida cuando no es necesaria. Este proceso se realizó paralelamente con la etapa del desarrollo de la línea gráfica del proyecto, por lo que prácticamente se definieron los mismos parámetros.

La idea general fue aplicar elementos de la naturaleza para las señales. Por esto se analizaron formas características, como hojas, árboles, arbustos, nubes, troncos, piedras, agua, etc. Después de observar con detención estos elementos se llegó a definir que una forma característica y común son los semicírculos como los de las copas de los árboles o las nubes en el cielo. Caracterizando los dibujos de cuando éramos pequeños, representando el típico árbol o nube como se presenta en las imagen 89.



090



091

< img. 090: La parte superior de las señales posee figuras circulares, que sumado a la altura de la señal y su colorido verde, simulan la vegetación de los árboles.

< img. 091: En el caso de las señales de color azul, estas formas simulan nubes.

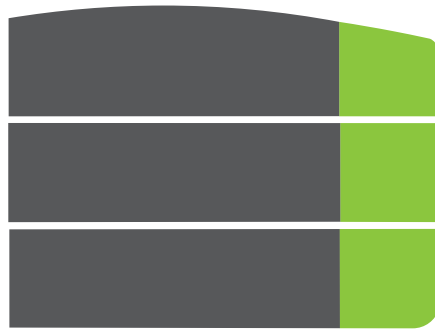
De este modo se comenzó a trabajar con formas circulares y curvas. Aplicando dos tipos de señales, las que poseen la parte superior con figuras circulares que apoyados por la ubicación en altura de las señales, darían la impresión de que son las copas de los árboles o las nubes que observamos en el cielo y las que poseen curvas en la altura y bordes redondeados. Estos se pueden observar en la imagen 90.

Como se observa en la imagen 92, no solo se aplicaron las figuras circulares en la parte superior de las señales 1 y 3, sino que además se agregaron curvas a las esquinas de cada señal. También se utilizaron curvas al interior de las señales, por ejemplo para dividir entre los íconos y las leyendas, como se ve en las señales 1 y 3. Estas mismas curvas sirven para definir el contorno superior de la señal número 2.

①



②

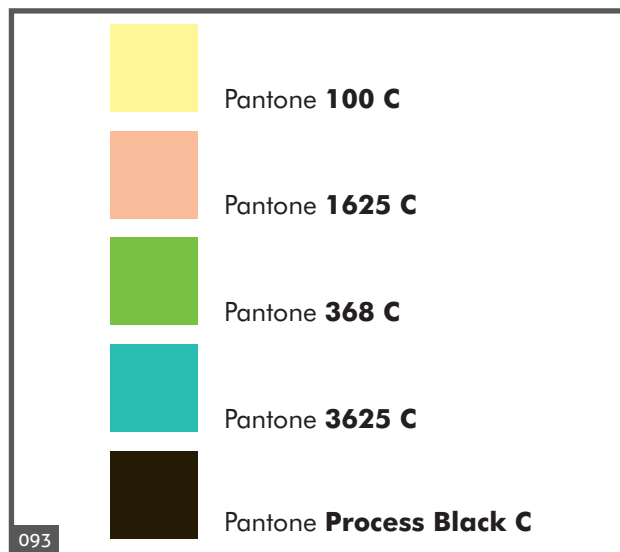


③



092

img. 092: Formas de las señales.



img. 093: Colores Pantone

img. 094: Detalles de uso de los Colores Pantone >

5.1.5. COLOR DE LAS SEÑALES

De acuerdo a las formas que se definieron con anterioridad, el color debería ser un elemento de suma importancia ya que debe complementar la idea que se intenta transmitir con la forma. Aunque ya en líneas generales se había definido el por que de los colores a utilizar, no sé definió para que elementos se utilizaría cada color, ni de que forma se aplicarían.

La selección de los colores entonces queda de la siguiente forma:

- Amarillo: Pantone 100 C
- Rosado: Pantone 1625 C
- Verde: Pantone 368 C
- Azul: Pantone 3265 C
- Blanco
- Negro: Pantone Process Black C

La utilización de los colores variará de acuerdo a los elementos que se utilicen, por ejemplo los elementos de la "Categoría 1" serán representados con el color Verde mientras que los elementos de la "Categoría 2" serán representados con el color Azul. Para los elementos de

texto se utilizará siempre un fondo Gris, que consiste en la utilización del pantone Process Black C a una opacidad del 80% con las tipografías aplicadas en Blanco para de este modo aumentar el contraste entre las formas.

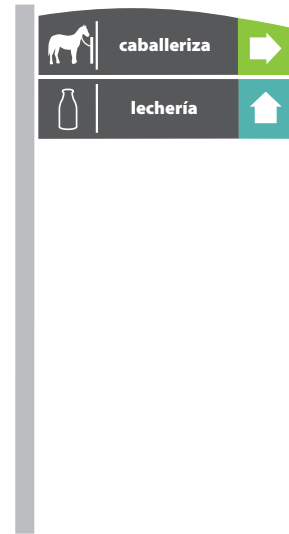
En la imagen 94 se detalla el uso de los colores en las señales.



Pantone **368 C**



Pantone **3625 C**



Pantone **368 C**



Pantone **3625 C**



Pantone **Process Black C**



Pantone **368 C**



Pantone **Process Black C**



Pantone **100 C**



Pantone **1625 C**



Pantone **368 C**



Pantone **3625 C**



Pantone **Process Black C**

Logotipo



Pantone **368 C**



Pantone **1535 C**



Pantone **Process Black C**



< img. 095: Imagen para desarrollar iconografía Rodeo

5.1.6. DESARROLLO DE ICONOGRAFÍA Y MENSAJES

Una vez finalizada la selección de la línea gráfica es posible comenzar a desarrollar los elementos que compondrán la señalética. Como lo son el desarrollo de los iconos, la selección de la tipografía y los mensajes que se quieren transmitir. En esta etapa se describirá como fue el proceso de desarrollo de cada una de estas partes.

Íconos

El desarrollo de los íconos se dividió en dos procesos. El de la iconografía de actividades y servicios y en el de íconos direccionales.

Actividades y Servicios

El proceso de realización de los íconos de actividades y servicios comenzó con un estudio formal de los elementos existentes en el parque. Lo primero fue familiarizarse con las distintas actividades y servicios que se realizan en el parque y de esta manera comprender a grandes rasgos las expresiones que debían mostrar al usuario.

Una vez conocido en detalle cada actividad, se estudio los iconos existentes relacionados con los elementos en el parque. De este modo sería posible ver las similitudes entre ellos y tener una base de que realizar para el diseño.

Además de esto, la iconografía esta compuesta por imágenes arquetípicas que poseen las personas, por ejemplo si se menciona la palabra auto, es posible que con el solo hecho de leer esta palabra uno imagine una imagen de un auto que tiene grabado en la mente. El psicoanalista **Carl Gustav Jung**, descubrió que *“en los delirios de los dementes había un fondo colectivo de imágenes y símbolos arcaicos. Llamó arquetipos a estos elementos de la memoria y postuló que además del inconsciente personal existe un inconsciente colectivo, compuesto por los instintos y los arquetipos. Siendo los instintos de carácter biológico y ante ciertos estímulos estos se traducen en acciones. Y los arquetipos son formas innatas de percepción, de intuición, que determinan nuestra manera de captar el mundo. Los instintos como los arquetipos son colectivos, son universales, heredados que están más allá de lo personal. Si bien los arquetipos no tienen entidad material, se revelan como imágenes, pero cabe aclarar que no es lo mismo un arquetipo que una imagen arquetípica. Ya que el arquetipo por ser inconsciente, sólo puede ser inferido. En cambio la imagen arquetípica accede a la conciencia y mediante ella percibimos el arquetipo”*. **Eduardo Greco**, escribe en *“Interpretación iniciativa de la décima revelación”*, *“El concepto de arquetipo, introducido por*



096

img. 096: Se comenzó desarrollando figuras circulares para expresar la forma de un rodeo visto desde arriba, pero finalmente se continuó el proceso utilizando un huaso, un caballo y una vaca.

C. G. Jung como término dentro del campo de lo psíquico, alude al hecho de que los hombres compartimos una serie de experiencias, en el curso de nuestra evolución, que han quedado por su naturaleza colectiva, incorporadas en la memoria de la humanidad como patrones de comprensión de la realidad. Estos esquemas son pura energía inconsciente que busca realizarse y lo hace, por ejemplo, por medio de los símbolos. Expresan un orden de saber que la conciencia del hombre desconoce, pero que existe como verdad en las profundidades de su alma transpersonal."

Entonces podemos tener claro que si un usuario está familiarizado con el ícono de salida, no será posible realizar una iconografía radicalmente distinta, ya que el receptor tardará mucho más tiempo en asimilar lo que se le quiere decir. Es por esto que para desarrollar esta iconografía es necesario conocer en detalle las tipologías existentes, para aplicar esos elementos al nuevo sistema de íconos.

Ya comprendiendo entonces las expresiones de las actividades y la iconografía alguna vez desarrollada para otros sistemas informativos, es posible comenzar a desarrollar el diseño del nuevo sistema de información.

Se comenzó entonces haciendo bocetos muy básicos de cómo debía ser cada ícono. Luego a esos bocetos se les empezó a dar un grado de abstracción que facilitará su lectura, (como se mencionó con anterioridad, la abstracción es una operación mental por la que una determinada propiedad de un objeto se aísla conceptualmente, a efectos de reflexionar sobre ella sin tomar en consideración otros rasgos de aquel que momentáneamente se desea ignorar.) por ejemplo dejando las líneas más generales manteniendo las expresiones que se requerían. De este modo cada diseño fue llegando a sus resultados finales como se muestra en la imagen 96.

Hubo ciertos iconos que presentaron mayores dificultades que otros, como son el caso de ANFITEATRO y RODEO, que debido a la poca familiaridad de estas figuras y por lo complejo de las formas, complicó al momento de definir la expresión adecuada y la simplicidad de lectura necesaria. Finalmente se llegó a formas que son complejas pero con el apoyo de un correcto mensaje, permitirán que el usuario se familiarice de a poco con aquella figura.

tamaños iconos



anfiteatro



corrales



juegos



plaza



rodeo



quinchos



laguna



trencito



baños



administración



tunel



arriendo
bicicletas



deportes



cafetería



lechería



ciclovía



caballeriza



salida



estacionamiento



agua



distancias

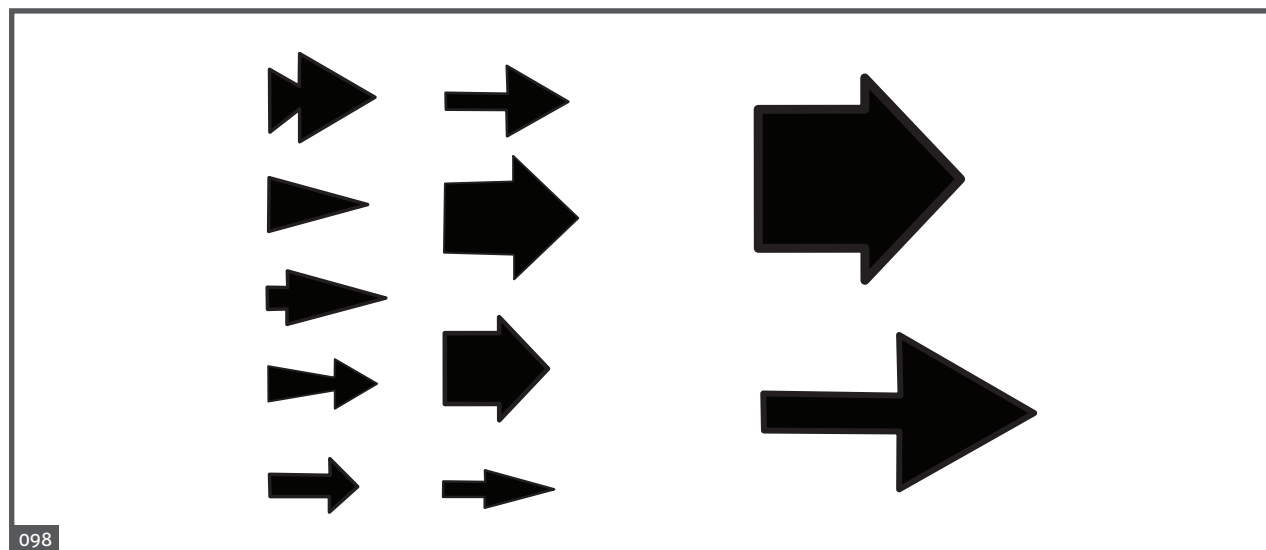


basura

grosos líneas



< img. 097: En la imagen se presentan los iconos finales para la señalética. Se normalizaron de acuerdo a 3 tamaños y a 4 grosores de líneas para que sus pesos visuales fueran coherentes.



< img. 098: Diseños de Íconos
Direccionales

Ya determinado entonces cada icono, se comenzó a normalizar el diseño, definiendo los tamaños de aplicación y los grosores de líneas y formas. Se utilizaron 3 tamaños para los elementos como se puede apreciar en la figura, lo que permitió que los pesos visuales se igualaran. El criterio de selección para cada tamaño tomó en cuenta las proporciones entre cada icono, pero además el peso visual que cada figura tiene como resultado. Si bien es cierto que se tomó en cuenta que una taza es más pequeña que una bicicleta, ambas fueron consideradas como del mismo tamaño debido a que sus pesos visuales debían ser similares. Por esto si bien se consideró la relación de las proporciones entre cada elemento, lo que primó al momento de asignar los tamaños, fue el peso visual de la figura.

A su vez se determinó 4 grosores de líneas y la composición con figuras rellenas. Ciertos iconos poseen formas con rellenos, dando mayor peso a la figura en relación al fondo, mientras que otras poseen simplemente líneas. A estas últimas se les asignó 4 grosores dependiendo de la jerarquía de cada una de estas. En la imagen se muestran los criterios de utilización.

Íconos direccionales

Los iconos direccionales corresponden básicamente a las flechas o indicadores de dirección. A pesar de que no se puede innovar mucho en este tema, existen una variedad de posibilidades en el momento de definir que tipo de flecha o icono direccional queremos asignar. Después de realizar varios bocetos, se optó por utilizar un elemento que ocupará un cuadrado debido a la facilidad que presentan estos para ser desplazados de posición y de ángulo y que fuera un icono relleno, para darle mayor peso visual a la forma resultante. Se desarrollaron nuevos bocetos tomando en cuenta estas consideraciones y finalmente se llegó al resultado mostrado en la imagen 98.

Tipografía

La selección de la tipografía para un proyecto de señalización es un proceso minucioso y con varios requisitos, ya que la correcta o incorrecta elección de la misma, puede determinar que el sistema sea bueno o malo. En un sistema de información, la tipografía debe ser clara y fácil de leer a distancia. No puede por ningún motivo ser ruidosa, con ornamentos o elementos que dificulten su lectura o que

cansen la vista. Por esto mismo, la tipografía a elegir debía ser sin serifa y gruesa. Las gracias, serifas o remates son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las astas de los caracteres. Son más conocidos por su término en inglés "serif". Complementando los aspectos definidos en la línea gráfica, se determinó que debía ser curva y que no tuviera altas y bajas sino que una u otra. Se analizó una serie de tipografías tomando como elemento de apoyo el libro *"Manual de tipografía"* de **John Kane**. Como se mostró en el desarrollo del Logotipo del parque, para la selección de la tipografía se utilizó el mismo criterio de búsqueda como se observa en la página siguiente.

Después de probar las distintas alternativas con los iconos, se determinó que la Myriad Pro Bold cumplía estos requisitos. Es decir, posee una fácil lectura, es una tipografía sencilla, es de un grosor atractivo para la vista y fuerte para leer a distancia, tiene unas curvas que complementan muy bien el diseño, es de libre uso al poseer las licencias de Adobe™ y se complementa muy bien con el diseño desarrollado.

Myriad Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Myriad Pro Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Avant Garde Gothic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Avant Garde Gothic Demi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Aller

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ALLER DISPLAY

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Mensajes

Seleccionada ya la tipografía, es necesario definir los mensajes o leyendas que se querrán presentar finalmente en cada señal. Si bien el parque ya tiene definidos los nombres para cada actividad y elemento del recinto, es de gran importancia analizar cada uno de los elementos para saber si es que cada mensaje es el adecuado, si es posible mejorarlos o modificarlos cualquiera sea el caso. Los mensajes como se pudo comprender del estudio de la señalética deben ser breves, simples, de palabras comunes y no rebuscadas, capaces de ser comprendidas por gente que conoce el idioma e incluso fáciles de deducir por quienes no están familiarizados por el mismo. Es por esto que se optó por ocupar básicamente los mismos nombres que ya estaban definidos por el parque, a excepción de pequeñas modificaciones. De este modo todos los términos se pueden ver a continuación:

- Anfiteatro
- Corrales
- Juegos
- Plaza
- Quinchos
- Laguna (Esta reemplazo al utilizado por el parque Laguna con Botecitos)
- Tren (Esta reemplazo a la utilizada por el parque Trencito, debido a que el diminutivo podría presentar confusiones y es mas sencillo de leer una palabra que no utiliza diminutivos)
- Baño
- Administración
- Túnel
- Arriendo Bicicletas
- Deportes
- Cafetería

- Lechería
- Ciclovia
- Caballeriza
- Salida
- Estacionamiento
- Agua
- Basura

Al observar la tabla podemos apreciar que dos términos han sido modificados a los existentes en el parque y que a excepción de una leyenda, todas constan de palabra únicas, siendo "Arriendo Bicicletas" la única leyenda con dos palabras en ella. Además es posible apreciar que la leyenda más extensa es "Estacionamiento", mientras que las más breves corresponden a "Baño", "Tren" y "Agua". Esto simplifica la lectura entonces para los usuarios, ya que no deben hacer grandes deducciones para saber los significados de las mismas, tomando además en consideración que estas leyendas van acompañadas de iconos que representan los significados.

5.1.7.

ERGONOMÍA, RELACIÓN CON USUARIO, NIVELES DE VISIÓN

Uno de los aspectos importantes al momento de diseñar la señalética es el determinar la relación entre ésta y su receptor. Para esto hay que estudiar las características ergonómicas que va a poseer. Por ejemplo si los usuarios del parque van a ser transeúntes, conductores y en menor medida lisiados, la señalética debe estar a una determinada altura, que comprenda correctos niveles de visión, que facilite su lectura, que no sea peligrosa para vehículos de grandes tamaños o que no sea peligrosa para personas de mucha altura.

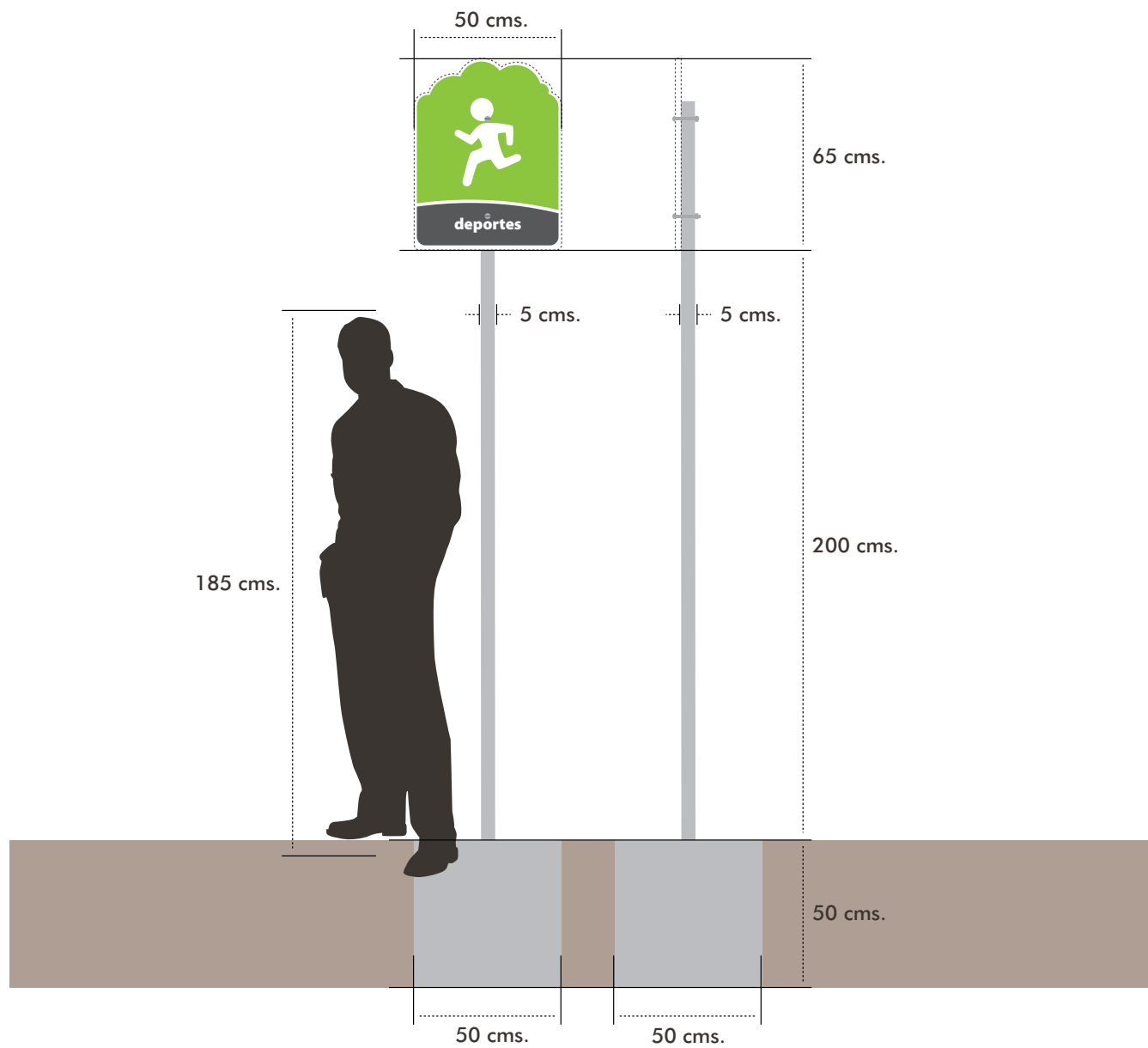
Si tomamos en cuenta que la altura promedio de los chilenos de clase media es de 1,72 mts. Durante el año 2004, y que de acuerdo a un estudio de la **Facultad de Economía y Negocios de la Universidad de Chile**, *“en los últimos 100 años se observó un crecimiento de la población de 13 cms.”*, debemos certificar que la altura de ciertas señales, como las estacionarias y las de dirección deben estar por sobre esa altura. Pero que pasa entonces con las personas que están sobre esa media o que sucederá con el crecimiento de la población durante las próximas décadas. Si bien es necesario basarse en estadísticas para resolver la ergonomía con el usuario, también es necesario considerar al total de la población y proyectarse a futuro. De acuerdo a las normas del tránsito, las señales deben tener una separación entre el suelo y la base de la señal, de 2 mts. de altura. Utilizando estas medidas entonces se desarrolló un sistema de señalización dividido en tres tipos de señales:

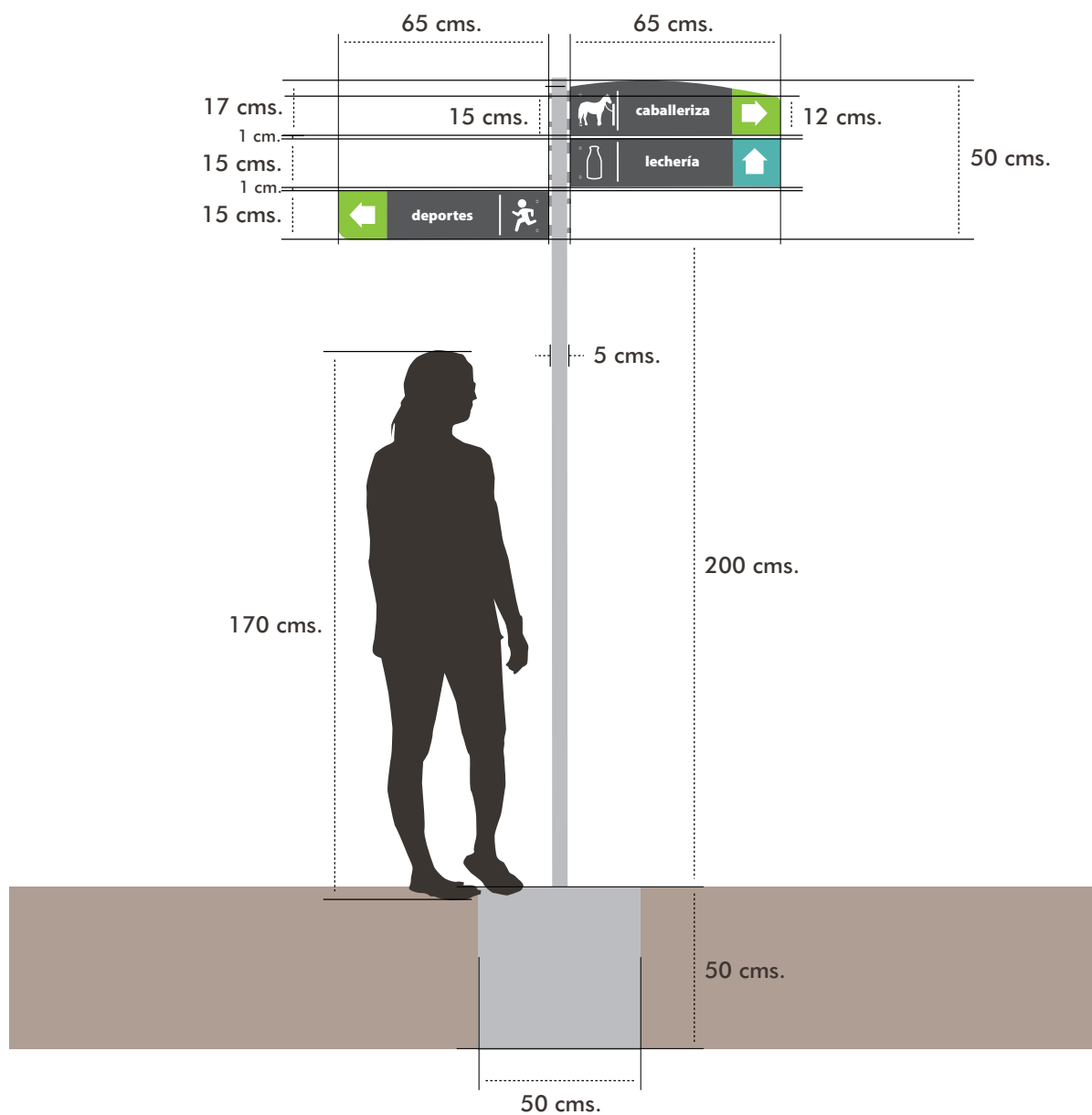
- Las señales correspondientes a los mapas presentados en el parque, los cuales están pensados para ser vistos por su receptor a una pequeña distancia, por lo que la altura entre la placa y el piso no debe estar bajo los 60 cms. y no puede superar los 150 cms. y los tamaños de los elementos en ella no tienen la necesidad de tener un gran tamaño.

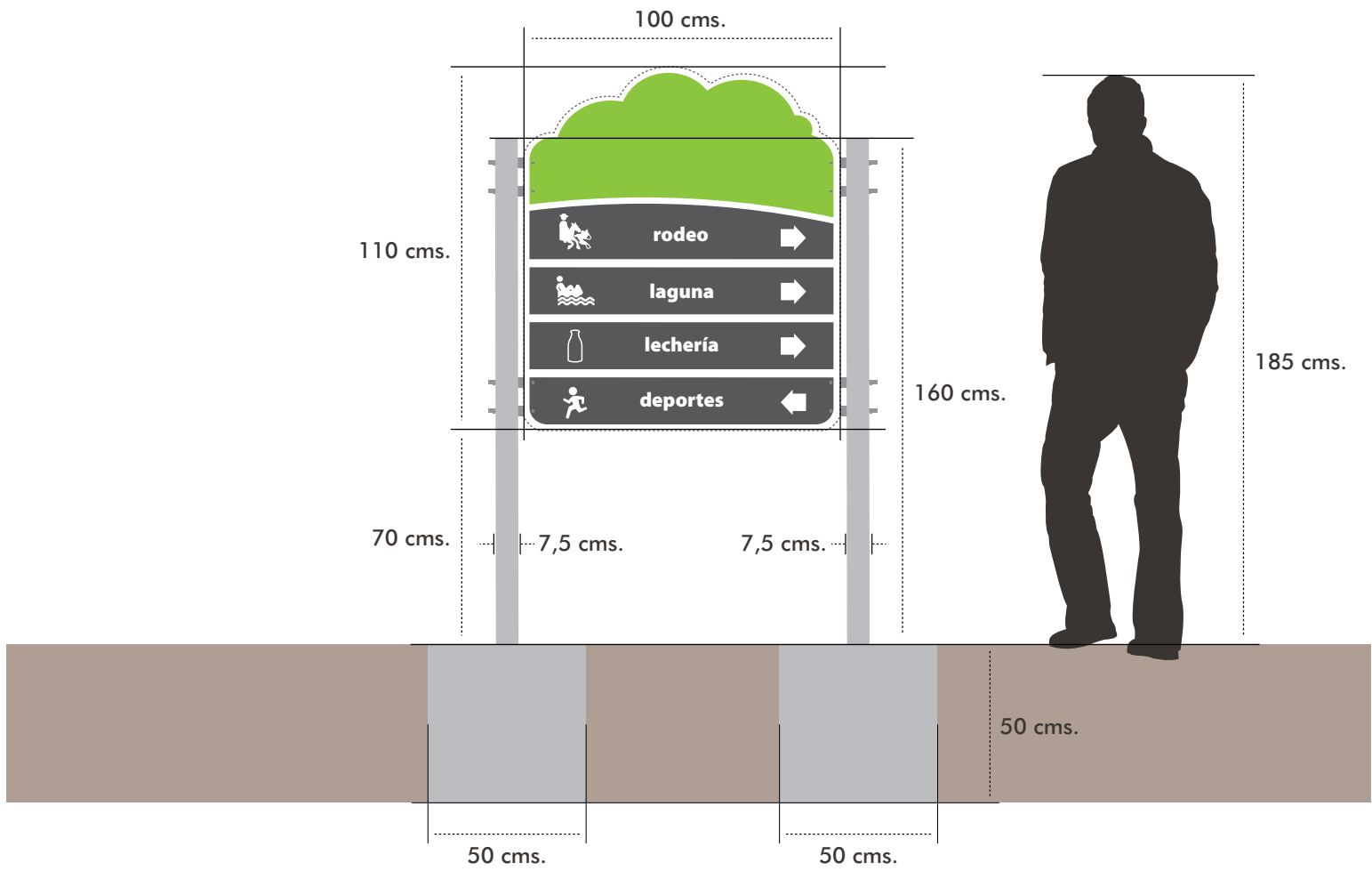
- Las señales referenciales, cuya función es mostrarles al usuario, especialmente al conductor, que elementos hay hacia cada sector del parque en grandes rasgos. Estas señales se encuentran en las principales bifurcaciones del parque. Por lo que su altura si bien podría ser de 2 mts. entre el suelo y la placa, debido a la cantidad de elementos mostrados y por el alto de la placa, se tomo en cuenta la altura de las caderas de una persona promedio. Además al ser una señalética enfocada principalmente a conductores, la altura debe ser menor a los 2 mts., ya que el nivel de visión de un conductor a cortas distancias, es menor que el de un transeúnte.

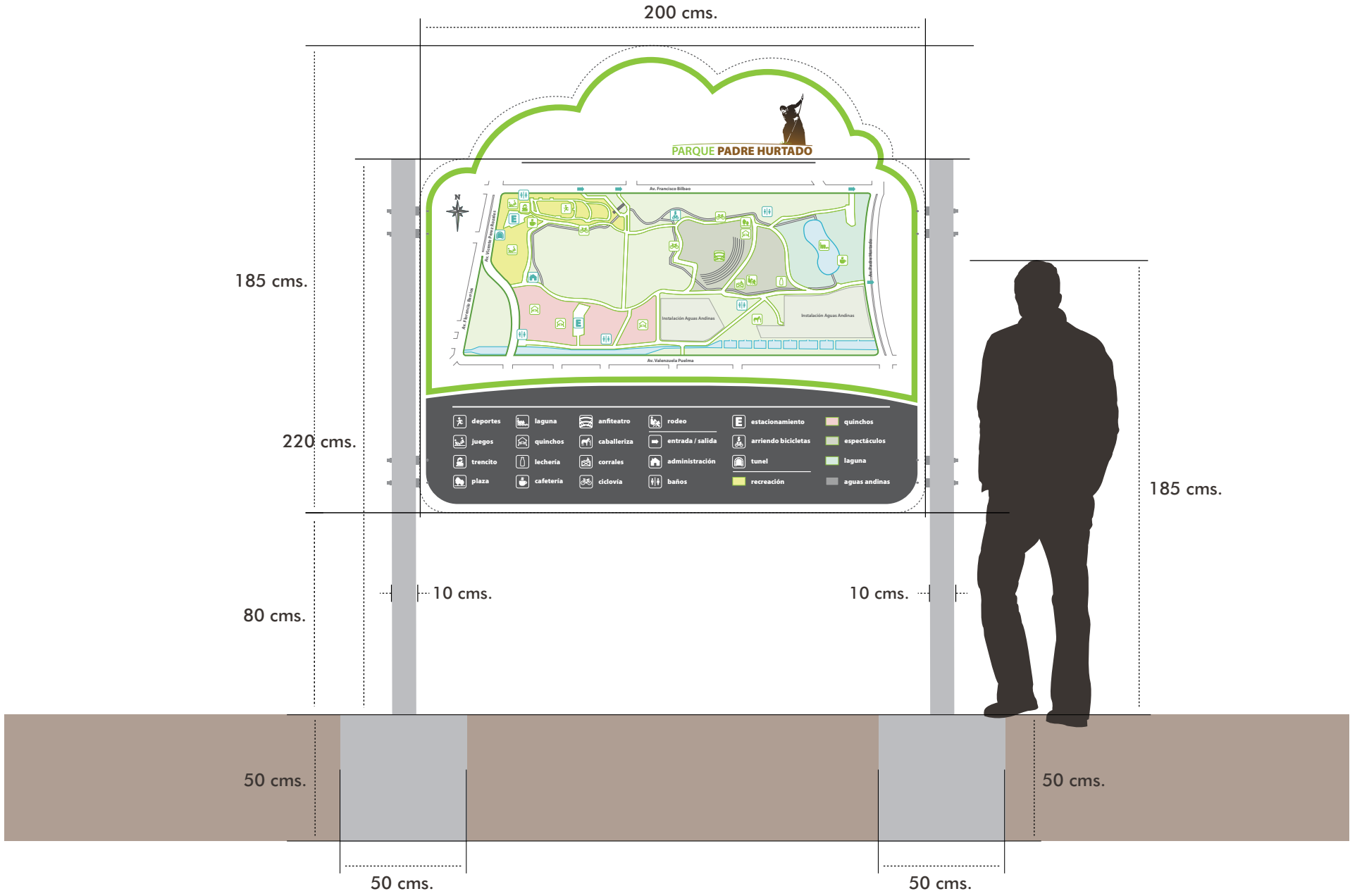
- Por último están las señales direccionales y estacionarias, que cumplen la función de referenciar en la mayoría de las esquinas que elementos se encuentran hacia cada dirección y señalar cuando el visitante a llegado a destino respectivamente. Estas señales por ser requeridas desde una distancia mayor estarán posicionadas desde los 2 mts. de altura, y el ancho de sus placas no deberá exceder los 65 cms. de ancho.

En las siguientes páginas se presenta la señalética utilizada con sus respectivas medidas. Para definir las medidas se contó con la ayuda de **Daniel Castro**, Gerente General de SINGEL (empresa dedicada al rubro de la señalética de tránsito), **Camilo Anavalon**, Diseñador Industrial de la Universidad de Chile, **Pedro Mirauda**, profesor de Diseño Industrial de la Universidad de Chile y **Jaime Rosas**, Gerente Comercial de APIA (Empresa dedicada al rubro de la señalética). Además de la utilización de las medidas detalladas en el *“Manual de Señalética del Tránsito”*.









5.1.8. Selección de Materiales

Comprendiendo entonces el diseño, tomando en cuenta forma, tamaños, altura, colorido, es posible definir con que materiales se va a realizar dicho trabajo. Se estudiaron 3 posibilidades:

- Madera
- Metales
- Madera y Metales

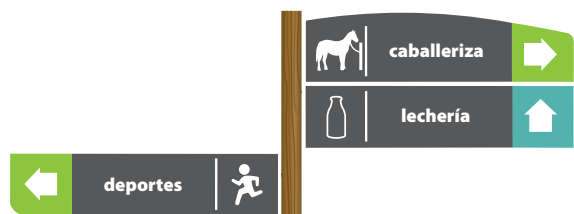
Las posibilidades a su vez presentaban variedad de técnicas para ser aplicadas. Las maderas presentan un mayor atractivo para el parque al ser un elemento vinculado a la naturaleza y con una apariencia de bosque o árboles. Pero como contraparte presenta una vida útil mucho menor que los metales, pudiendo podrirse en el tiempo, requiere de un mayor cuidado tanto en su mantención como en su instalación. Mientras que los metales poseen una vida útil muchísimo mayor, no requieren de un gran cuidado el momento de mantenerlos o de instalarlos. Son más seguros, más resistentes a climas adversos, etc. Además de esto la realización de señalética con madera tiene costos de producción mucho más altos que la señalética de metales ya que la materia prima es más costosa que los metales. Se considero realizar un sistema que utilizara ambos elementos, como se observa en la figura, es decir utilizando madera para ciertos postes y metales para las placas, pero se perdía la uniformidad gráfica del sistema y su desarrollo era más costoso y complejo. Los sistemas de ensamble ya sea de la madera hacía el piso o de la madera hacía las placas, tienen una complejidad mayor a la existente entre metales. Esto se puede observar en la imagen 99, donde se observa que la madera debe quedar suspendida mediante unos ganchos de metal que tienen contacto con la tierra para evitar posibles desgastes de la madera. Esto es un proceso lento, caro y que no evita que la madera se pudra a largo plazo.

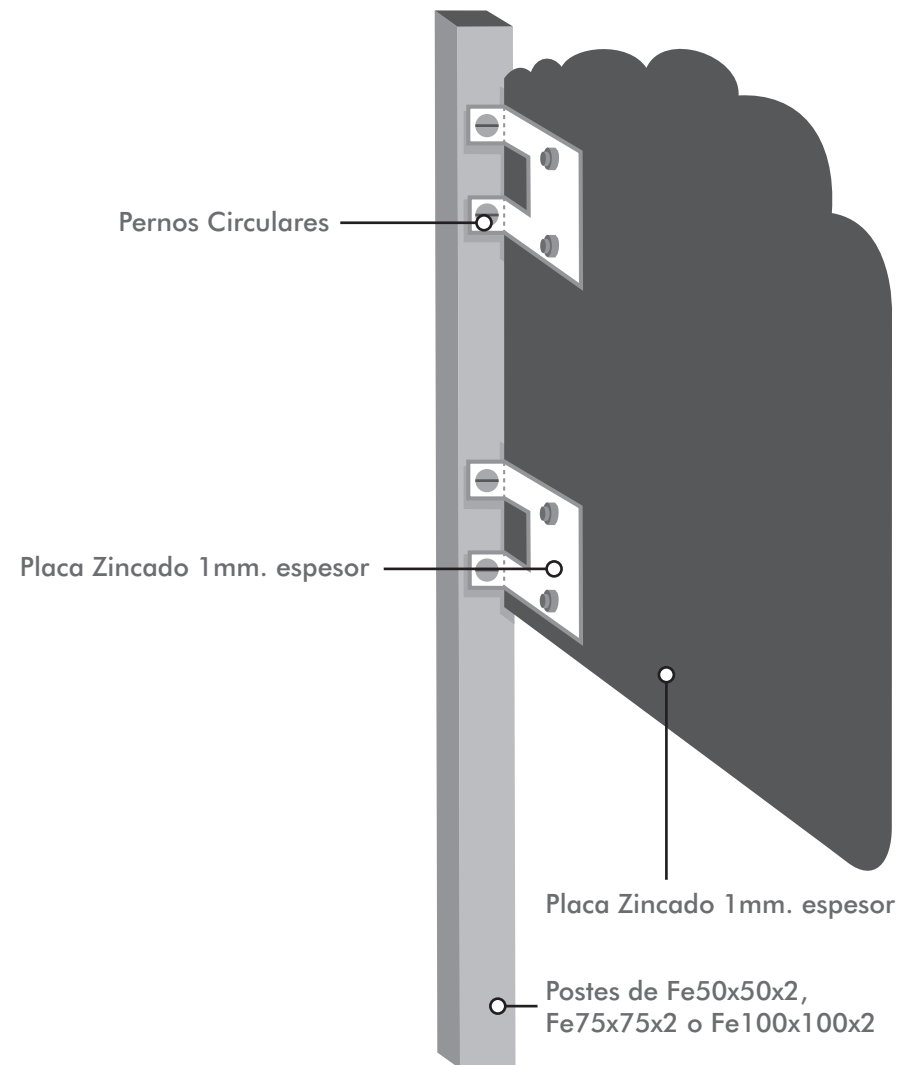
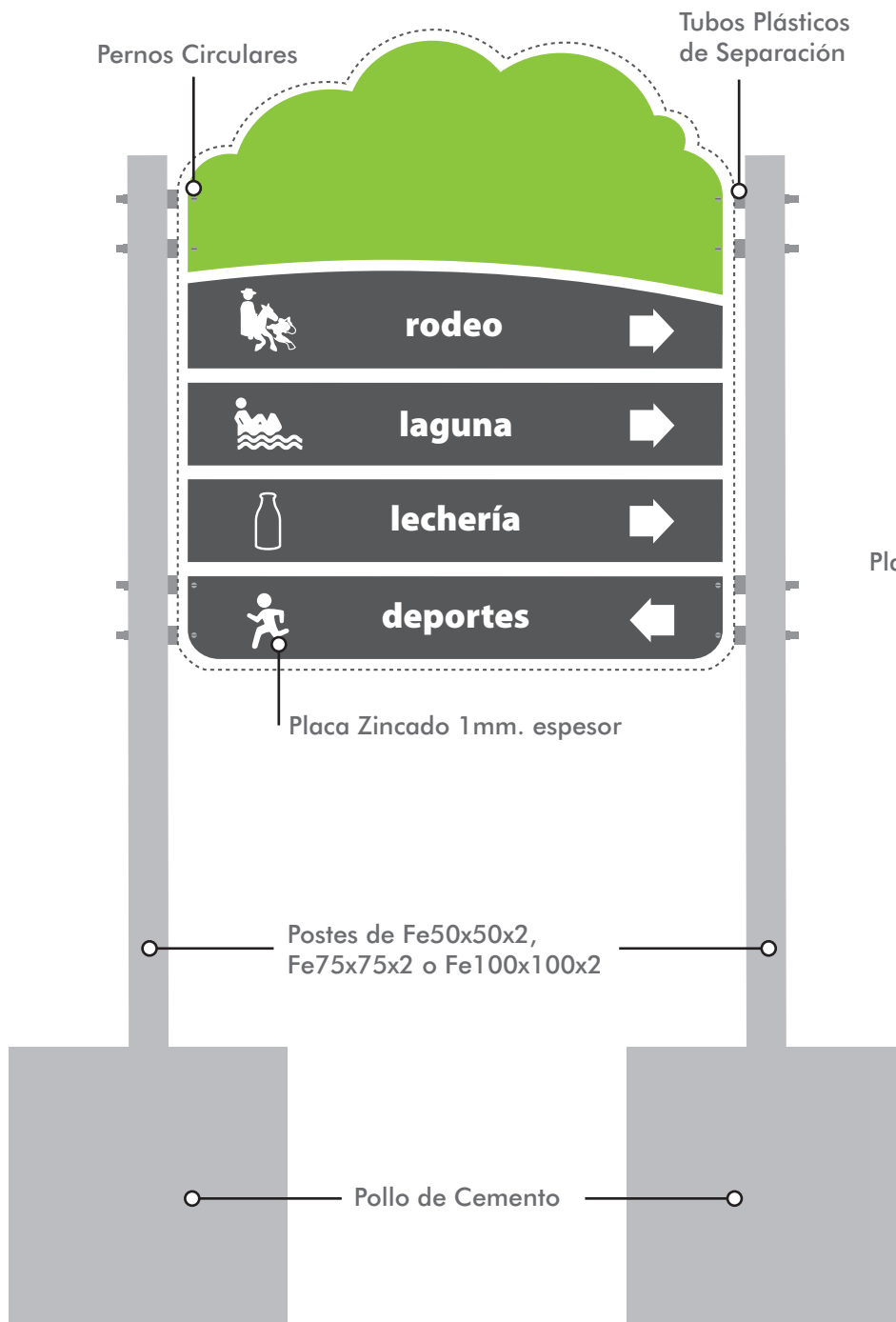
Durante las entrevistas realizadas a **Pedro Mirauda** y **Daniel Castro** se concluyó que lo mejor sería realizar un sistema de señales que ocupara solo un tipo de elementos. Por varios motivos.

- Uniformidad
- Facilidad de desarrollo
- Costos de desarrollo

Por lo que finalmente se optó por realizar todo el sistema con metal. El desarrollo comprende placas zincado de 1mm de espesor, postes de fe50x50x2, postes de fe75x75x2 y postes de fe100x100x2 y placas zincado que irán apernadas a los postes y a las placas de información. El detalle de estos elementos se puede observar en la imagen número 100

- Placas Zincado
- Postes (fe 50x50x2, 75x75x2, 100x100x2)
- Pernos Circulares
- Pollo de Cemento
- Tubos Plásticos de Separación





MÉTODO DE UNIÓN

- 2 Placas zincado encargadas de unir la placa zincado con el poste. Para ambos postes.
- 2 Tornillos enganchan cada placa zincado hacía la otra placa.
- Y otros 2 tornillos enganchan cada placa zincado hacía el poste con una separación de 1 cm.
- Para ambos postes. Para la separación, se utiliza un tubo se plástico para mantener la distancia.
- Los postes van unidos al suelo mediante pollos de cemento.

< *Página Anterior*

*img. 099: Variación de materiales:
Madera / Metal*

*img. 100: Materiales utilizados para
armar la señalética*

5.1.9. **Sistemas de Impresión**

Existen diversos sistemas de impresión utilizados en señalética, siendo los más requeridos la serigrafía y la impresión de adhesivos. La serigrafía tiene valores más altos, principalmente debido a que es un sistema de mayor complejidad. La vida útil de ambos sistemas es similar, siendo mayor la del autoadhesivo debido a que no sufre los embates del sol o de los rayos UV. Además existen distintos tipos de autoadhesivos, aquellos que no poseen reflectancia, los de reflectancia media y de alta intensidad.

La serigrafía es una técnica de impresión empleada en el método de reproducción de documentos e imágenes sobre cualquier material. Consiste en transferir una tinta a través de una gasa tensada en un marco, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante una emulsión o barniz, quedando libre la zona donde pasará la tinta. El sistema de impresión es repetitivo, o sea una vez que el primer modelo se ha logrado, la impresión puede ser repetida cientos y hasta miles de veces, sin perder definición.

Los autoadhesivos consisten en un papel de vinilo, pudiendo ser este de distintos niveles de reflectancia o sin ésta. Se

colocan en una maquina de corte que de acuerdo a figuras vectoriales va cortando el material hasta formar las figuras deseadas. Luego una persona se encarga de pegar el adhesivo a las placas de las señales. Este proceso también se puede reproducir innumerables veces, pero como es un proceso que depende de la manipulación humana, no siempre obtendrá los mismo resultados.

Tomando en cuenta estos factores, se utilizará autoadhesivos sin reflectancia para las señales más pequeñas como las señales estacionarias, direccionales y referenciales. Esto debido a que como el parque no abre durante las noches, no existe necesidad para las señales de ser reflectantes. Mientras que para las señales de mayor formato como lo son los mapas, se utilizará el método de la serigrafía. Esto se debe a que las maquinas que cortan los adhesivos mediante vectores, no soportan formatos de grandes escalas, mientras que los procesos serigráficos si imprimen grandes dimensiones, dependiendo simplemente del tamaño de las planchas de impresión.

Existe además una lámina protectora para las señales, llamado Lamina Antigraffiti que impide actos vandálicos

y de delincuencia que atenten contra la vida útil de las señales. Esta lamina, también es un adhesivo que se pega sobre la placa y permite la fácil limpieza de las señales, evitando así agresiones como rayados, pinturas u otros ataques contra la señalética. Este elemento es optativo, ya que de todos modos los autoadhesivos son limpiables al igual que la pintura serigráfica.

5.1.10. NORMALIZACIÓN DE TAMAÑOS

Para finalizar con la etapa de diseño, se realizó un experimento para probar que los tamaños inicialmente desarrollados fueran efectivamente adecuados para la señalética del parque. Para esto se hicieron maquetas de distintos tamaños, con el fin de comprobar que tamaño de placas era el que más se adecuaba al parque. Además de esto, se llevaron distintos tamaños de tipografías, de iconos y de flechas, con el fin de comprobar que tamaño era el que se leía de mejor manera desde las distintas distancias y ángulos.

Se realizaron pruebas para las Señales Referenciales, Señales Direccionales, Señales Estacionales.

- Para las **Señales Estacionales** se hicieron 3 variaciones de tamaño: 50 cms.x65 cms., 45 cms.x58 cms. y 40 cms.x52 cms. Además se probó en los tres casos con tipografías de 6, 7 y 8 cms. de alto e iconos de 20, 25 y 30 cms. de alto.

De acuerdo a los resultados, un tamaño adecuado sería una señal de 45 cms.x58 cms. con una tipografía de alto 6 cms. y cuyo ícono sea de 20 cms.

- Para las **Señales Direccionales** se hicieron 2 variaciones de tamaño: 65 cms.x17 cms. y otra de 60 cms.x17 cms. Al igual que en la anterior, se probaron 3 tamaños de tipografías cuyos altos eran 5, 6 y 7 cms. Íconos de 8 y 10 cms. y flechas de 6, 8 y 10 cms.

En este caso los resultados dieron que el tamaño adecuado corresponde a una señal de 65 cms.x17 cms. con una tipografía de 5 cms. de alto, un ícono de 10 cms. y una flecha de 8 cms. de alto.

- Para las **Señales Referenciales** solamente se probó con un tamaño de señal: 100 cms.x100 cms. Pero con variaciones de tipografías, flechas e íconos. Se probaron tipografías de 7, 8 y 10 cms. de alto, íconos de 8, 10 y 12 cms. y flechas de 8, 10 y 12 cms. de alto.

Nuevamente se obtuvo resultados positivos al concluir que el correcto uso de los elementos sería con una tipografía de 7 cms. de alto, íconos de 10 cms. y flechas de 8 cms. de alto.

Es necesario aclarar que para este experimento se realizaron pruebas de visión desde varias posiciones, con distintas personas. Incluso se realizó la prueba de observar las señales desde el interior de un auto en movimiento a menos de 20 kms/hr.

A continuación se presentan algunas fotografías del proceso. Finalmente cabe concluir que los tamaños resultantes, serán los desarrollados para el sistema de información.



101



102



103



104



105



106



5.1.11. UBICACIÓN DE LA SEÑALÉTICA

La ubicación, localización o justificación de la señalética, se desarrollo pensando en los distintos tipos de señales diseñados. Como se mencionó con anterioridad, se crearon 4 tipos de señales:

- Mapa
- Señales Referenciales
- Señales Direccionales
- Señales Estacionales

De acuerdo a los criterios mediante los que se creo cada una de estas señales, parece lógico plantear su ubicación al interior del parque, pero se hace necesario recordar las palabras expresadas en el **Manual de Señalética del Tránsito de Chile**, “...se recomienda usar un número razonable y conservador de señales, ya que su uso excesivo reduce su eficacia”. Entonces queda claro que es necesario evaluar con detención en que zonas del parque se posicionará cada señal.

Mapa:

Existen dos accesos al Parque Padre Hurtado, una de estas entradas se usa en contadas ocasiones, llegando a ser

injustificado tener ese acceso, ya que se abre un par de veces al año. Los mapas están pensados para ser ubicados en los accesos principales al recinto y como son para ser leídos a corta distancia y para los transeúntes, debiesen estar colocados a metros de las entradas, pero por lo caminos para peatones, de modo tal que no influyan en la movilización de los vehículos que ingresan. Lo ideal sería que existieran dos señales de mapas, uno para la entrada principal y otro para la entrada habilitada por Av. Padre Hurtado, aunque debido a los costos de producción de cada uno de estos mapas (cercano a los \$600.000 pesos cada uno, con instalación incluida) sería posible prescindir de uno de estos ya que la entrada de Av. Padre Hurtado como se mencionó con anterioridad se utiliza en pocas ocasiones y quizás no justifique el gasto.

Señales Referenciales:

Estas señales están pensadas para ser ocupadas principalmente por los conductores que están ingresando al parque. Estas señales están en las principales bifurcaciones de las calles principales ubicadas a metros de los accesos principales. Por lo tanto se utilizarán cuatro de estas señales. Dos de estas ubicadas después de la entrada principal

de Av. Francisco Bilbao, cada una referenciando que elementos están hacia cada lado del parque y dos ubicadas por la entrada de Av. Padre Hurtado, posicionadas del mismo modo que la anterior. Tienen un máximo de cuatro elementos referenciales por señal.

Señales Direccionales:

Estas se ubican prácticamente en todas las esquinas de las calles, señalizando tres hitos importantes localizados en cada dirección. Es posible apreciar nueve señales de este tipo a lo largo de todo el parque. No están presentes en todas las esquinas debido a que hay divisiones donde no se justifica su uso.

Señales Estacionales:

Por último existen las señales estacionales, ubicadas en cada lugar específico donde se encuentra cierta actividad o servicio. Estas señales buscan informarle al visitante que ha llegado a destino. A lo largo del recinto se ubicaron 67 de estas señales, ordenadas de acuerdo a los puntos de visión del visitante, para que este sea capaz de percibir las áreas desde distintos accesos. Estas señales contemplan la señalética de "Agua", "Basura" y las distancias marcadas en

la zona de deportes. Si bien el sistema está completo con estos elementos, debido a sus costos también es posible prescindir de estas ya que en total suman 28 señales, aumentando en gran cantidad el valor de implementación del sistema (alrededor de \$1.260.000 pesos).

Cabe mencionar que en total se han ubicado 82 señales en un área total de 500.000 mts², lo que es una cantidad adecuada para ser correctamente visualizada por los usuarios del parque, sin invadir la libertad y lo natural del lugar. Es una señalética que cumple la función de orientar e informar al cliente, sin influir en el entorno o hábitat.

En la imagen 108 es posible observar la distribución de las señales en el parque.



< Página Anterior

img. 108: Mapa de la ubicación de las Señales en el parque



< img. 109: Tríptico Mapa para usuarios

5.1.12. Desarrollo Mapa Conductores

Una vez definida la señalética, se tomó en cuenta aquellos visitantes que no podrían estar parados frente a los mapas informativos ubicados a pasos de las entradas. Para esto se optó por desarrollar mapas impresos a modo de trípticos que siguieran la misma línea de diseño que la señalética, para ser entregados preferencialmente a los conductores que entraran al parque.

En base al mismo mapa que se puede observar en las señales del parque, se desarrollo un tríptico que tuviese no solo el mapa sino que la marca desarrollada y una breve reseña del lugar.

De este modo se creo por un lado un ambiente de naturaleza utilizando los verdes y cafés de la marca y grises para los textos. Y al interior el mismo desarrollo del mapa utilizado en la señalética, pero adaptado a un impreso.

img. 110: Tríptico Mapa para usuarios >



PARQUE PADRE HURTADO

Conociendo tu Parque

El **Parque Padre Hurtado**, antes llamado **Parque Intercomunal** de La Reina y renombrado en memoria del Padre Hurtado, es uno de los parques más grandes que existen en Chile. Tiene una superficie de 500.000 mts² y se ubica específicamente en **Avenida Francisco Bilbao 8501**.

La historia de este parque se remonta a 1965, la entonces creada Junta de Alcaldes del Área Oriente, que incluía a las comunas de **Las Condes, Providencia y La Reina**, decidió comprar el fundo, a Gustavo Gandarillas.

La venta se hizo con la condición, puesta por los dueños, de que los terrenos fueran ocupados exclusivamente para áreas verdes.

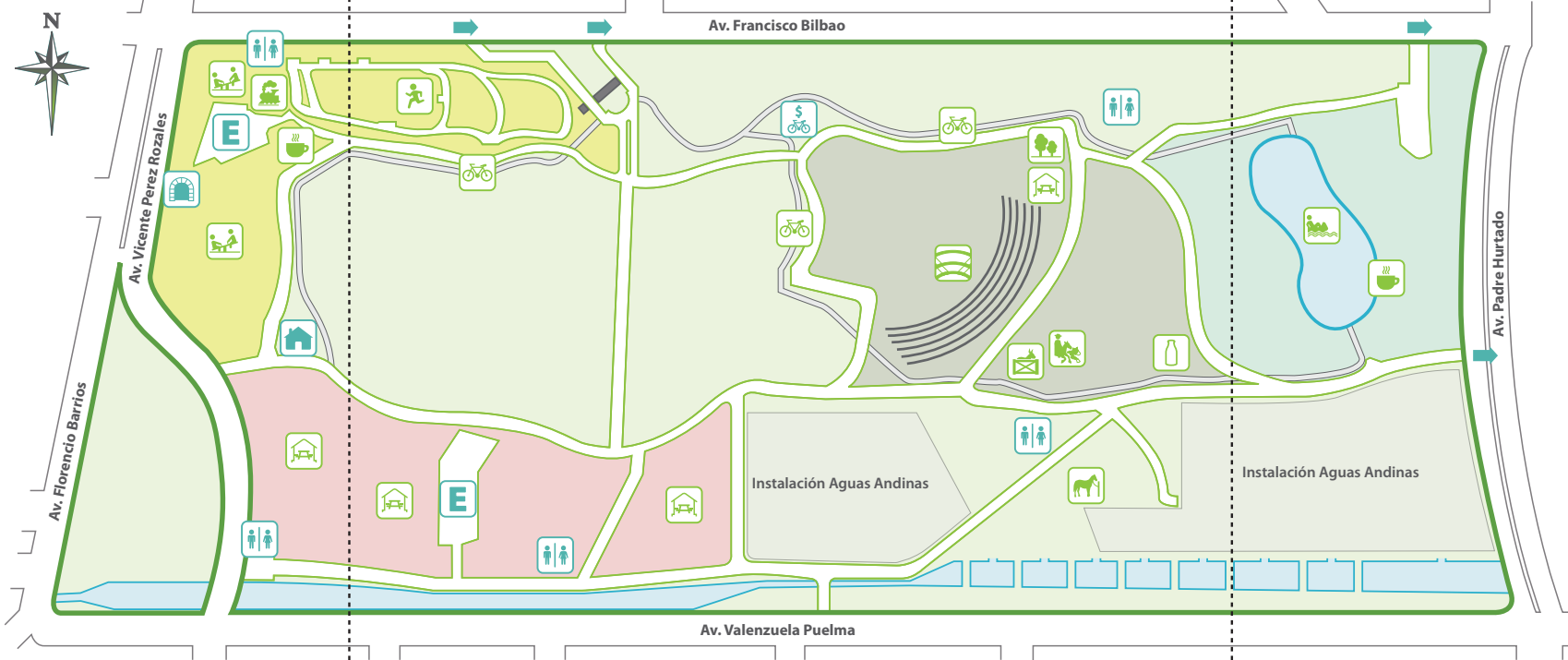
Este parque, es un centro de reunión para gente de todas las edades. En él, se puede realizar distintos tipos de actividades, desde asados en los quinchos, actividades físicas hasta recorridos a bote en una laguna artificial.

Con tanta diversidad de actividades y espacios, el parque Padre Hurtado es un gran lugar para aprovechar y disfrutar.

Av. Francisco Bilbao 8105, La Reina - Santiago, Chile · Teléfono: 266 00 32



PARQUE PADRE HURTADO



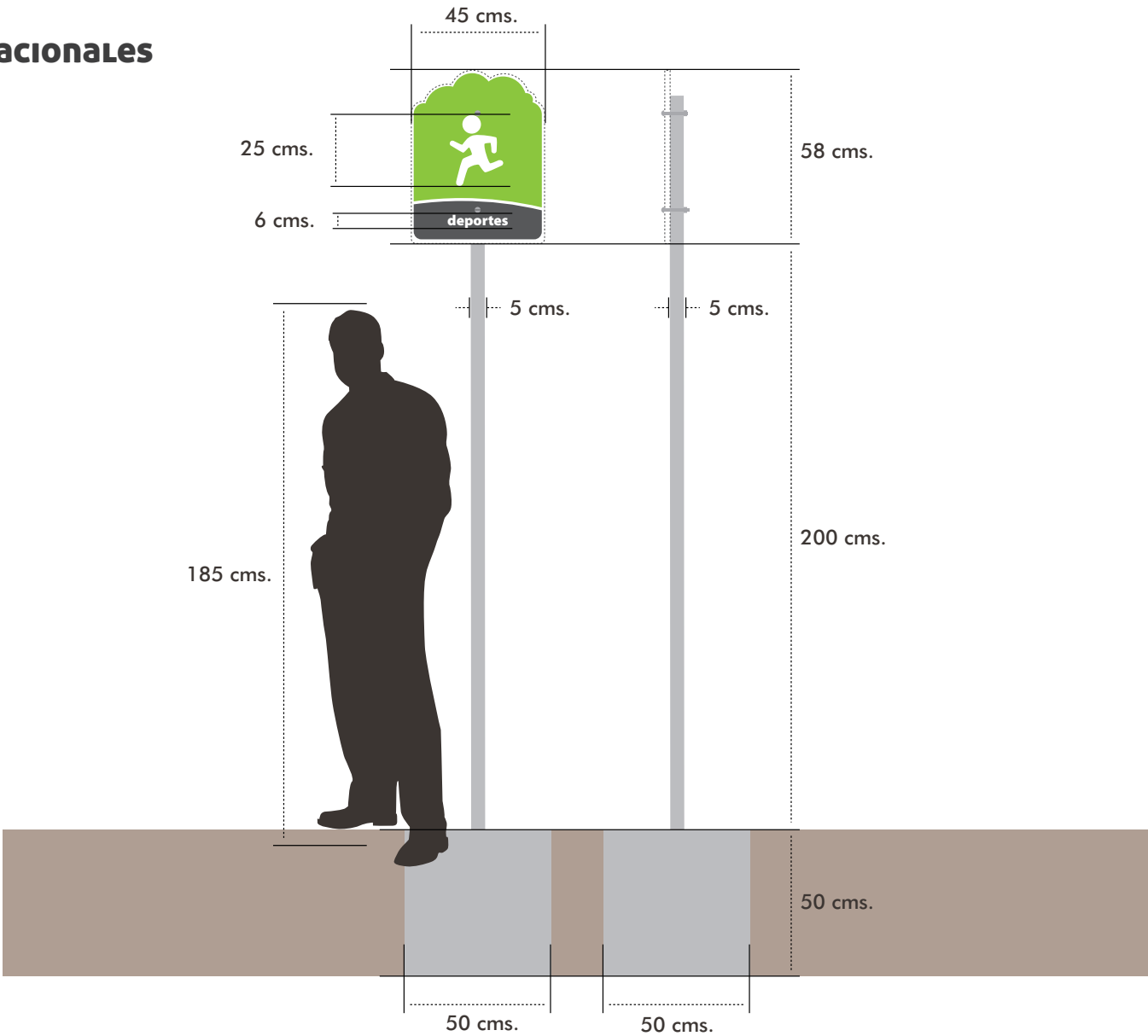
deportes	laguna	anfiteatro	rodeo	estacionamiento	quinchos
juegos	quinchos	caballeriza	entrada / salida	arriendo bicicletas	espectáculos
trencito	lechería	corrales	administración	tunel	laguna
plaza	cafetería	ciclovía	baños	recreación	aguas andinas

< img. 111: Tríptico Mapa para usuarios

5.1.13. RESULTADO FINAL

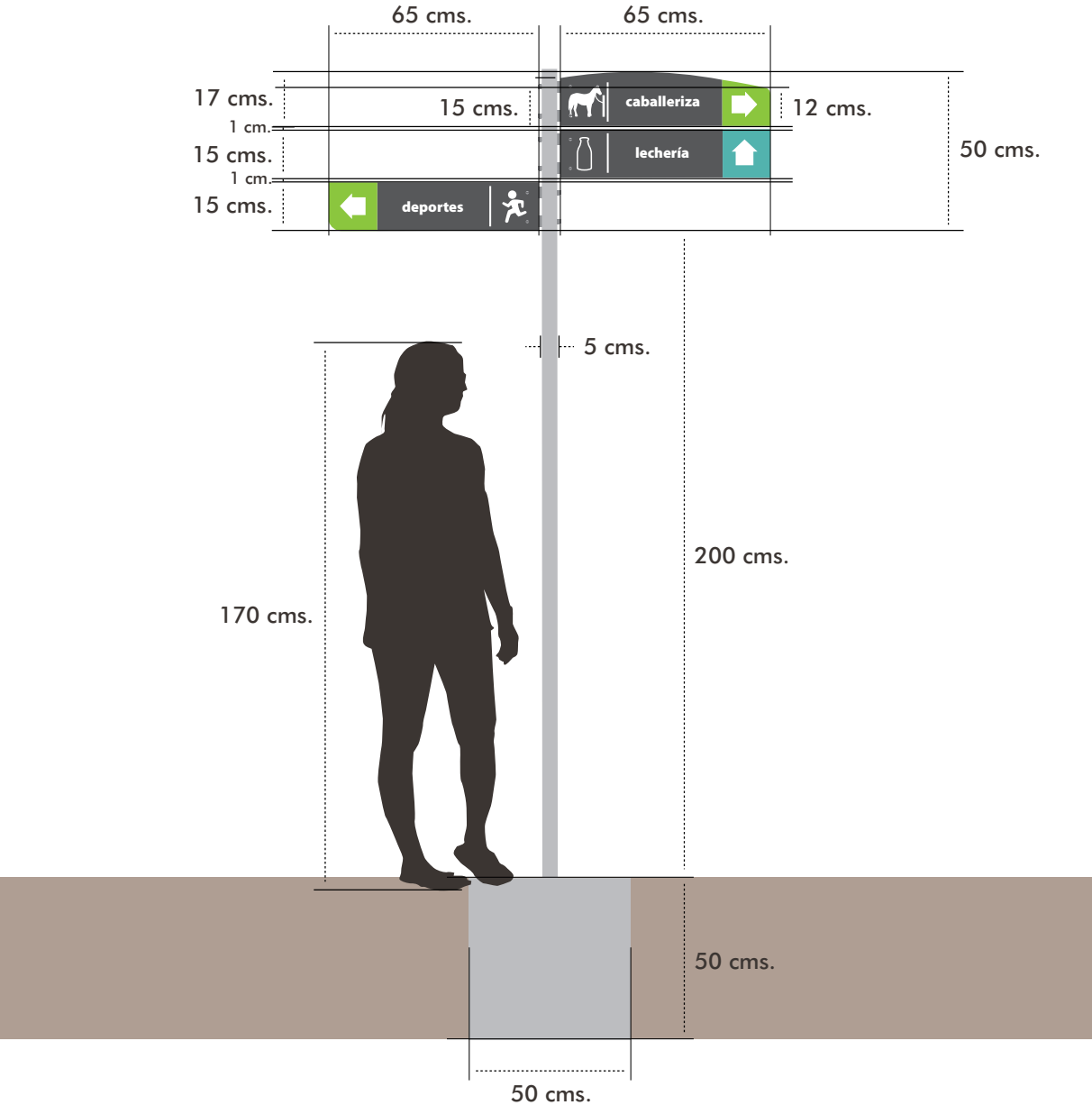
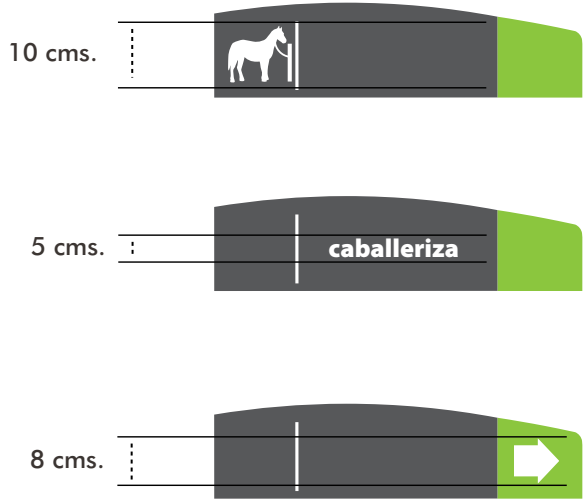
En las siguientes páginas se presentan los diseños finales del sistema de señalética basados en los resultados de la investigación y el proceso de diseño. Mostrando primero de que manera serán instaladas las señales en el suelo, sus medidas específicas y formas de sujeción. Además de esto, se indica en detalle todos los elementos a instalar en el Parque Padre Hurtado.

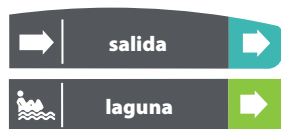
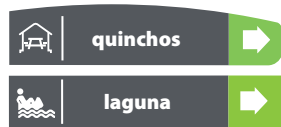
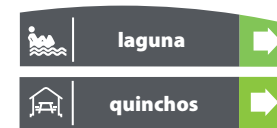
1. Señales Estacionales



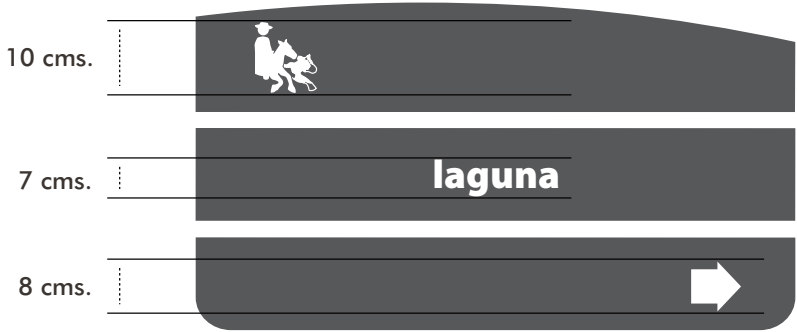
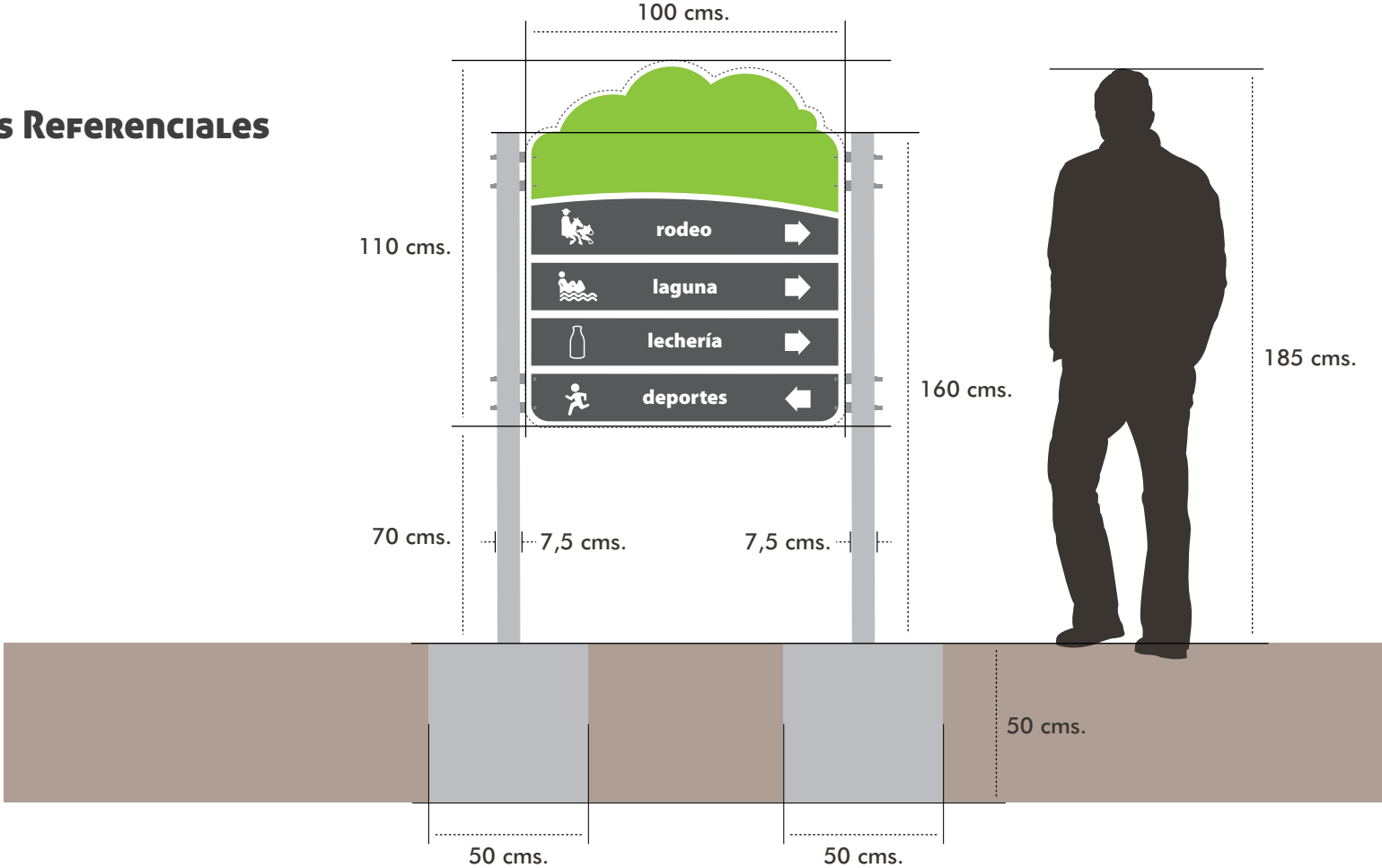


2. Señales DIRECCIONALES



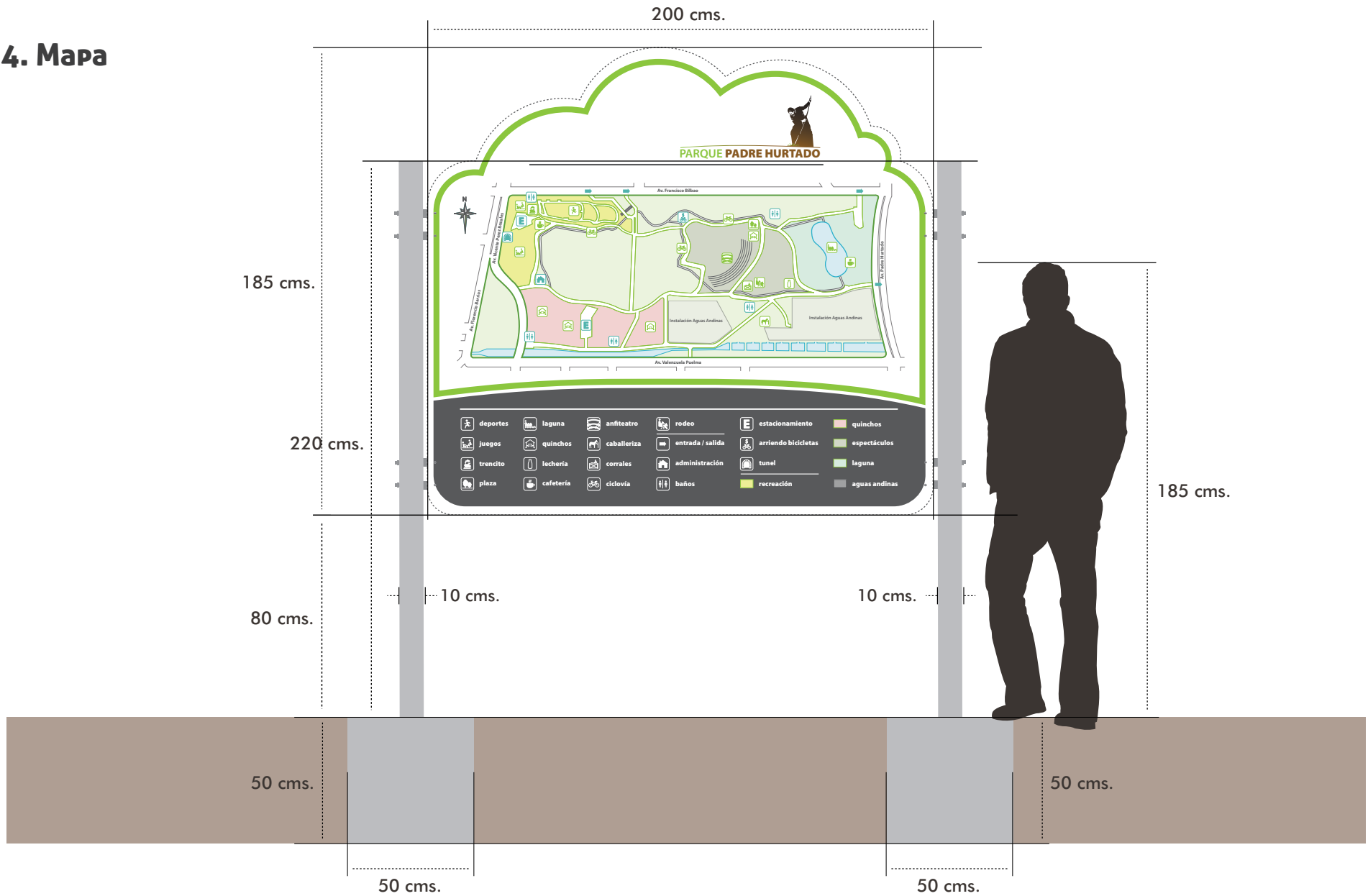


3. Señales Referenciales



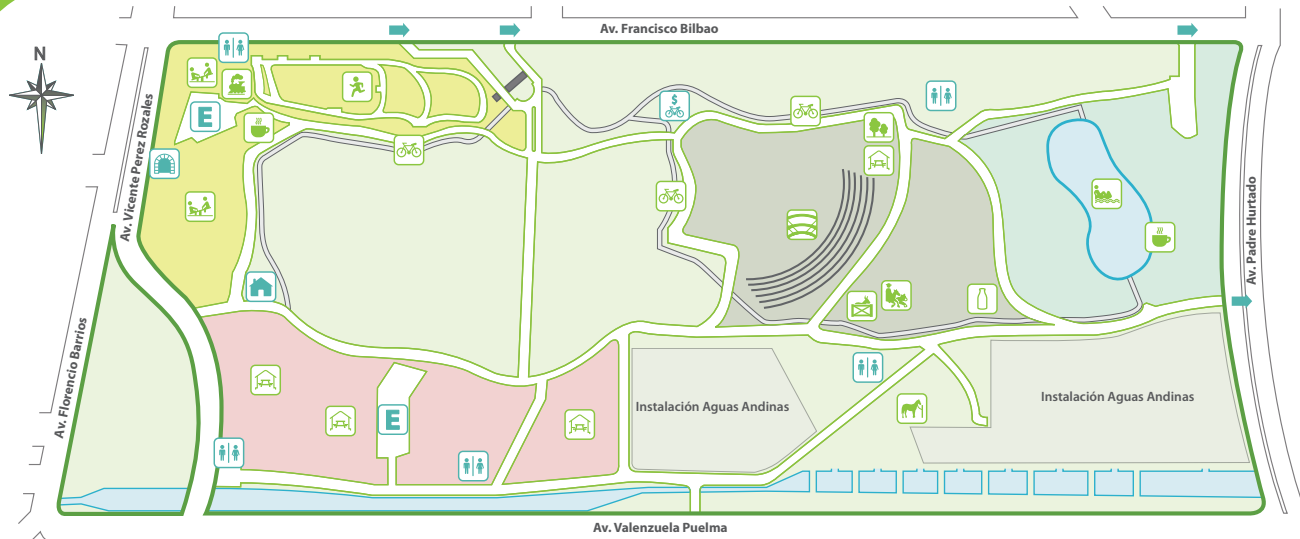


4. Mapa





PARQUE PADRE HURTADO



deportes	laguna	anfiteatro	rodeo	estacionamiento	quinchos
juegos	quinchos	caballeriza	entrada / salida	arriendo bicicletas	espectáculos
trencito	lechería	corrales	administración	tunel	laguna
plaza	cafetería	ciclovía	baños	recreación	aguas andinas

5.2. COSTOS DE IMPLEMENTACIÓN Y DISEÑO

A continuación se detallan distintos presupuestos, para la implementación del proyecto de señalética.

Presupuesto Sistema Completo (incluidos 2 mapas, señales de "agua", "basura" y "distancias")

Descripción	Cantidad	P. Unitario	Total
Señalética Estacionaria	64	26.000	1.664.000
Postes 50x50x2 de 3 mts.	64	12.800	819.200
Señalética Direccional	9	24.440	219.960
Postes 50x50x2 de 3 mts.	9	12.800	115.200
Señalética Referencial	4	150.000	600.000
Poste 75x75x2 de 3 mts.	8	24.745	197.960
Mapa	2	555.000	1.110.000
Pstes 100x100x2 de 3 mts.	4	33.380	133.520
Instalación Postes	85	7.800	663.000
Total			5.522.840

Presupuesto Sistema incompleto (sin incluir 1 de los mapas, ni señales de "agua", ni "basura" o "distancias")

Descripción	Cantidad	P. Unitario	Total
Señalética Estacionaria	36	26.000	936.000
Postes 50x50x2 de 3 mts.	36	12.800	460.800
Señalética Direccional	9	24.440	219.960
Postes 50x50x2 de 3 mts.	9	12.800	115.200
Señalética Referencial	4	150.000	600.000
Poste 75x75x2 de 3 mts.	8	24.745	197.960
Mapa	1	555.000	550.000
Pstes 100x100x2 de 3 mts.	2	33.380	66.760
Instalación Postes	55	7.800	390.000
Total			3.536.680

*Estos valores no incluyen IVA

Presupuesto MAPA Usuarios del Parque (Tríptico)

Descripción	Cantidad	Ítem	Valor Neto
DIPTICOS (PUERTA) Tamaño: 21.5 x 27 cms. extendido. Impresos a 4/4 colores en couché mate de 170 grs. 2 Plisados más doblados. Unitario \$ 77.-	5.000	1	385.000
DIPTICOS Idem. Anterior. Unitario \$ 56.-	10.000	1	560.000

Presupuesto Diseño

Descripción	Cantidad	Total
Investigación		2.000.000
Gastos		128.000
Diseño		600.000
Honorarios Autor Proyecto		1.800.000
Total		4.528.000





6.

CONCLUSIÓN



< img. 112: Zona Deportes

Conclusión

Para confeccionar este proyecto de señaletica para el Parque Padre Hurtado fue necesario investigar en profundidad todo lo relacionado al recinto; conocer cual era su historia, para entender como ha evolucionado, quienes constituyen el lugar, su administración y la función de ésta dentro de él. Pero el elemento mas significativo dentro de la investigación son los usuarios y visitantes ya que son ellos los que influyen en la creación y es para ellos a quienes esta dirigido el proyecto.

Además de la información directa del parque, se debió realizar un análisis exhaustivo de la señalética actual del parque, sus aciertos y desventajas, que elementos no se estaba tomando en cuenta o que factores estaban descuidados. A partir de la investigación que se llevo a cabo con anterioridad, en la cual se expone, que es la señalética y cuales son las características de un sistema de información. Se podía comenzar con un desarrollo de proyecto consecuente con las conclusiones obtenidas.

Si bien a lo largo de todo el proyecto se pueden comprender los distintos elementos necesarios para crear un correcto sistema de información, sólo es posible comprender la complejidad de estos factores cuando se ponen en práctica.



img. 113: Banca



img. 114: Banca

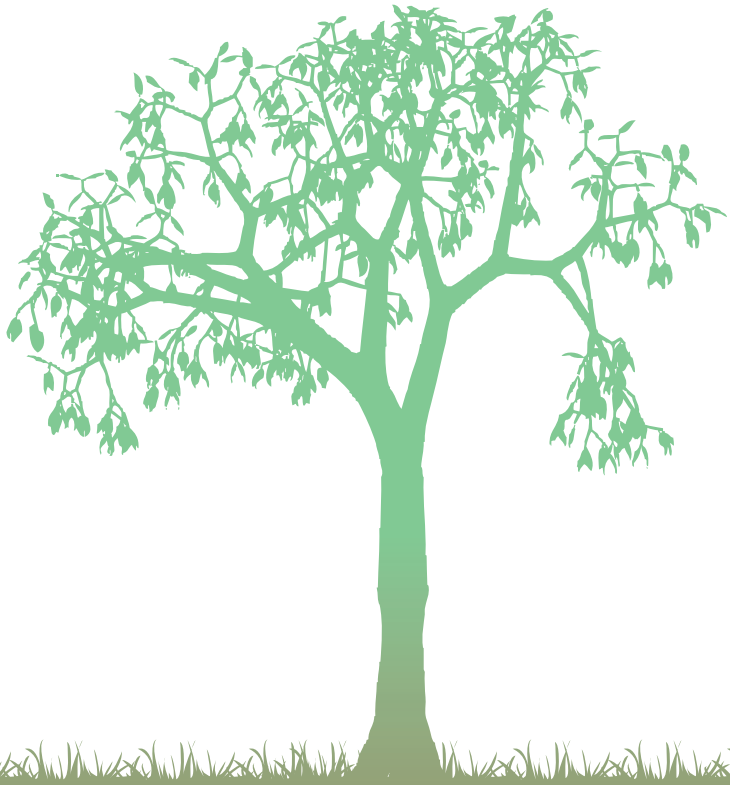
Cuando llega el momento de desarrollar un proyecto de señalética, comienza a tener relevancia la diversidad de factores estudiados. Siendo todos los procesos importantes, desde el minuto en que se desarrolla la línea gráfica del proyecto hasta el momento de distribuir los elementos a lo largo del parque.

No existe un proceso que se pueda dejar al azar, la elección de materiales, tipografía, colores, ubicación, tamaños e incluso la ergonomía toman importancia cuando los diseños salen del boceto y comienzan a tomar forma, permitiendo comprender que no se puede basar solo en los textos y que hay que llevar a la experimentación los elementos diseñados. Permitiendo a partir de estos resultados, realizar un mejor proyecto de diseño para el parque.

A lo largo de todo el proceso fue posible comprender que factores son necesarios de tomar en cuenta, para el futuro desarrollo de señalética, proporcionando a los diseñadores un elemento bibliográfico útil. Si bien este proyecto se concentró en la señalética para parques, es posible utilizar estos recursos para diseñar cualquier señalética, ya que se plantean una diversidad de elementos que permiten comprender los procesos que se deben realizar.

Tan sólo reconociendo esto y enfocándose en lo que el parque debiese proporcionar a sus usuarios fue posible desarrollar un sistema completo, capaz de mejorar la imagen del parque y de permitir a sus usuarios visitar un lugar con una imagen mucho más cuidada, respetuosa con su entorno y poco invasiva para el visitante.

Es posible que la señalética en un futuro tenga falencias, ya que es un proceso que está en evolución constante al igual que el parque en sí. Por lo que es necesario estar conciente de que se deberá realizar periódicamente una evaluación de ésta en el parque para entregar a los usuarios la información más completa posible, logrando con ello una mejor y más acogedora experiencia dentro de éste.





7.

Anexo

7.1.

GLOSARIO

- **Parque:** Un parque (del francés parc) es un terreno situado en el interior de una población que se destina a prados, jardines y arbolado sirviendo como lugar de esparcimiento y recreación de los ciudadanos.
- **Señalética:** de acuerdo a palabras de **Joan Costa**, *“Señalética es una disciplina de la comunicación ambiental y de la información que tiene por objeto orientar las decisiones y las acciones de los individuos en lugares donde se prestan servicios”*
- **Semiótica:** se define como el estudio de los signos, la estructura de éstos y cómo se da la relación entre el significante y concepto significado.
- **Diseño:** se define como el proceso previo de configuración mental “pre-figuración” en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Etimológicamente derivado del término italiano disegno dibujo, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.
- **Signo Lingüístico:** según **Charles Sanders Peirce**, *“es una entidad de tres caras, el referente, el significante, y el significado. El referente es el objeto real, al cual hace alusión el signo. Se refiere también al plano de las ideas. Puede ser real o imaginario, individual, colectivo, concreto o abstracto. El significante es el soporte material o sustancia, lo que captamos de acuerdo a los sentidos. Puede ser visual, auditivo, olfativo, táctil o gustativo. El significado es la imagen mental que se convierte en forma escrita o verbal. Es el mensaje sugerido por la forma material”*. EJEMPLO: Si vemos un elefante; (En fotografía, escultura, etc.) El referente, es el elefante mismo. El significante, será la fotografía, escultura, etc. El significado, será la descripción: animal mamífero de cuatro patas, el mamífero más grande sobre la tierra, del género de los paquidermos que vive en manadas gobernadas por la hembra más vieja llamada matriarca.
- **Símbolo:** es la representación perceptible de una realidad, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza ni contigüidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado, además de una clase intencional para su designado. El vínculo convencional nos permite distinguir al símbolo del ícono como del índice y el carácter de intención para distinguirlo del nombre. Los símbolos son pictografías con significado propio. Muchos grupos tienen símbolos que los representan; existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales: artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas, etc.
- **Ícono:** es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.
- **Abstracción:** es, en filosofía, una operación mental por la que una determinada propiedad de un objeto se aísla conceptualmente, a efectos de reflexionar sobre

ella sin tomar en consideración otros rasgos de aquel que momentáneamente se desea ignorar. Si a partir de la reflexión o la comparación de múltiples objetos, la propiedad que se aísla es lo que se considera común a los mismos, el objeto de la abstracción es un universal;

- **Ergonomía:** es una palabra compuesta por dos partículas griegas: ergos y nomos las que significan - respectivamente - actividad y normas o leyes naturales. Una traducción literal sería la de las normas que regulan la actividad humana
- **Tipografía:** (del griego ΤΥΤΤΟÇ typos, golpe o huella, y grapho, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión. El tipógrafo **Stanley Morison** la definió como: *“Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.”* **Stanley Morison, Principios fundamentales de la tipografía** (1929)
- **Tipologías:** es el estudio o clasificación de tipos que se realiza en cualquier disciplina.
- **Pragmático:** es una escuela filosófica nacida en los Estados Unidos a finales del s. XIX por Charles Sanders Peirce y William James. Se caracteriza por la insistencia en las consecuencias como manera de caracterizar la verdad o significado de las cosas. El pragmatismo se opone a la visión de que los conceptos humanos y el intelecto representan el significado real de las cosas, y

por lo tanto se contrapone a las escuelas filosóficas del formalismo y el racionalismo. También el pragmatismo sostiene que sólo en la lucha de los organismos inteligentes con el ambiente que los rodea es donde las teorías y datos adquieren relevancia. Rechaza la existencia de verdades absolutas, o lo que es lo mismo, significados invariables; las ideas son provisionales y están sujetas al cambio a la luz de la investigación futura.

- **Semántica:** se refiere a los aspectos del significado o interpretación del significado de un determinado símbolo, palabra, lenguaje o representación formal. En principio cualquier medio de expresión (lenguaje formal o natural) admite una correspondencia entre expresiones de símbolos o palabras y situaciones o conjuntos de cosas que se encuentran en el mundo físico o abstracto que puede ser descrito por dicho medio de expresión.
- **Sintáctico:** es una subdisciplina de la lingüística y parte importante del análisis gramatical, se encarga del estudio de las reglas que gobiernan la combinatoria de constituyentes y la formación de unidades superiores a éstos, como los sintagmas y oraciones.

7.2. Encuesta

7.2.1.

Encuesta Presentada a La Gente

Encuesta Señalética Parque Padre Hurtado. (Ex Parque Intercomunal.)

1. Conoce el Parque.

- Si.
- No.

2. Con qué frecuencia va al Parque.

- 1 vez a la semana.
- 1 vez al mes.
- Esporádicamente.

3. Cuando fue la última vez que visitó el Parque Alberto Hurtado.

- Entre esta semana y 3 meses.
- Entres 3 meses y 6 meses.
- Entre 6 meses y 1 año.

4. Por que fue.

- A realizar Deporte.
- A realizar un Asado.
- A Pasear.

5. Qué medio de movilización utilizó dentro del Parque.

- Peatón.
- Bicicleta.
- Auto.

6. Encuentra con facilidad su destino dentro del Parque. (Quinchos, Laguna, Rodeo, Bicicletas, Baños, Juegos Infantiles, Estacionamiento, etc.)

- Si.
- No.

7. Apreció la Señalética existente en el Parque. (Si la respuesta es sí, pase a la pregunta 8, si la respuesta es no, pase a la pregunta 9.)

- Si.
- No.

8. Que le pareció.

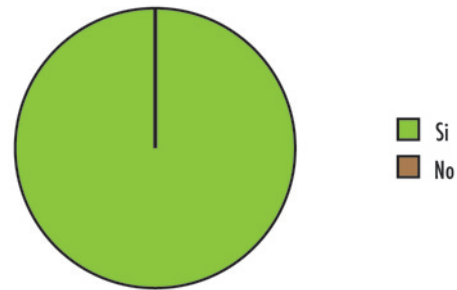
- Buena.
- Regular.
- Mala.

9. Le gustaría que el parque tuviese más información visual.

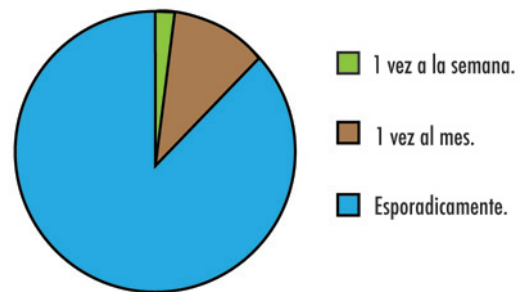
- Si.
- No.

7.2.2.

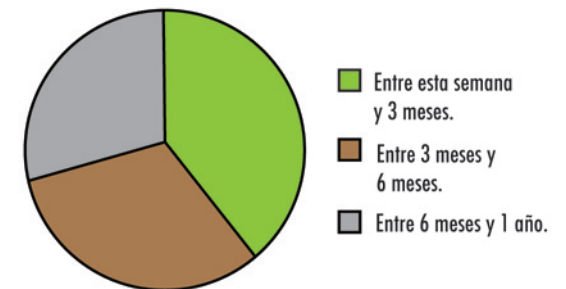
RESULTADOS DE LA ENCUESTA 1. Conoce el Parque.



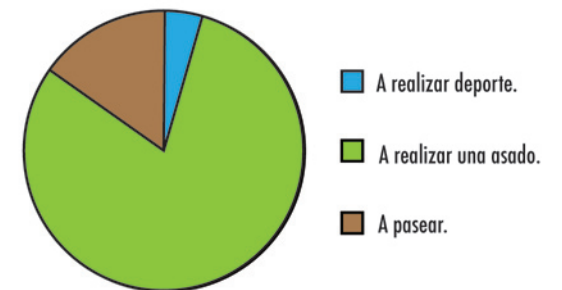
2. Con qué frecuencia va al Parque.



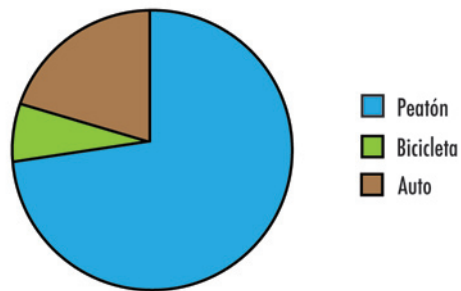
3. Cuando fue la última vez que visitó el Parque Alberto Hurtado.



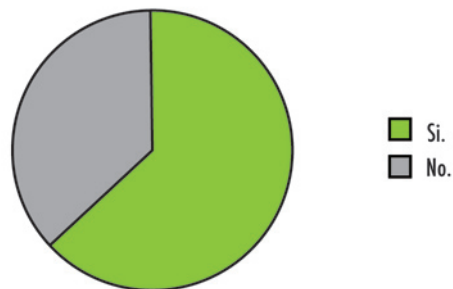
4. Por que fue.



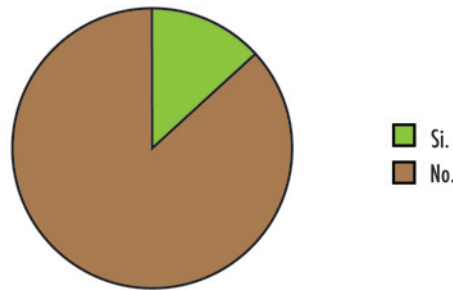
5. Qué medio de movilización utilizó dentro del Parque.



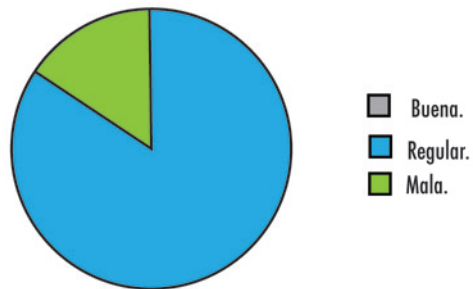
6. Encuentra con facilidad su destino dentro del Parque. (Quinchos, Laguna, Rodeo, Bicicletas, Baños, Juegos Infantiles, Estacionamiento, etc.)



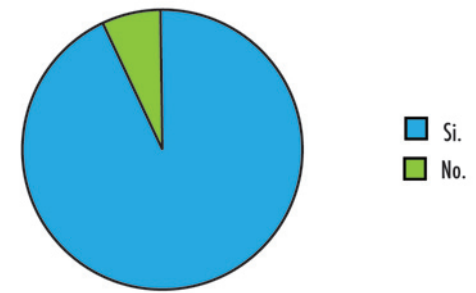
7. Apreció la Señalética existente en el Parque. (Si la respuesta es sí, pase a la pregunta 8, si la respuesta es no, pase a la pregunta 9.)



8. Que le pareció.



9. Le gustaría que el parque tuviese más información visual.



7.4.

Señalética INFORMATIVA DE TRÁNSITO DE OTROS PAÍSES DEL MUNDO



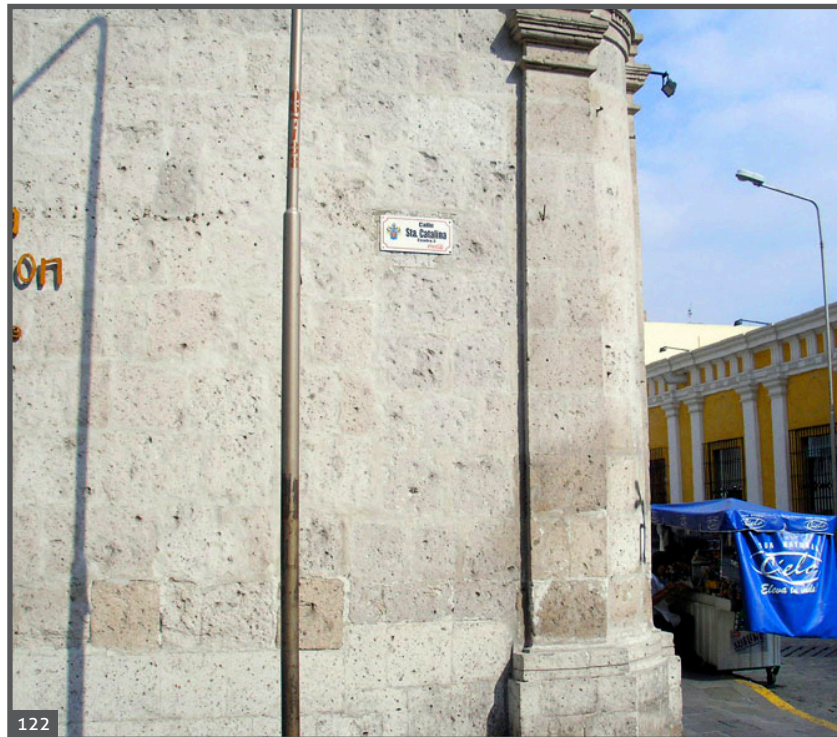
117

img. 117: Argentina



118

img. 118: Argentina





123



124



125

- img. 119: China
- img. 120: Corea
- img. 121: Japón
- img. 122: Perú
- img. 123: Perú
- img. 124: Tailandia
- img. 125: Tailandia





8.

BIBLIOGRAFÍA

8.1.

LIBROS, MANUALES, ARTÍCULOS

- Comisión Nacional de Seguridad de Tránsito, Manual de Señalética de Tránsito de Chile, 2005.
- Costa, Joan, "Señalética", Ed. CEAC, España 1999, ISBN 8432956120
- Frascara, Jorge, "Diseño Gráfico para la Gente: Comunicación de masa y cambio social", Ed. Ediciones Infinito, 1997, 270pp., ISBN 987-96370-2-X
- Munari, Bruno, "Diseño y Comunicación Visual", Ed. GG, 2002, 368pp., ISBN 8425212030
- Victoroff, David, "La Publicidad y la Imagen", Ed. GG, España 1980, 143pp., ISBN 84-252-0964-1
- Mijksenaar, Paul, "Una introducción al Diseño de la Información", Ed. GG, España 2001, 56pp., ISBN 968-887-389-6
- Universidad de Londres, apuntes de curso "Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética", compilador Rafael Quintana Orozco
- Kane, John, "Manual de tipografía", Ed. GG, Barcelona 2005, 196pp., ISBN-13:978-84-252-1980-1

8.2.

Web

- http://es.wikipedia.org/wiki/Parque_Padre_Hurtado
- <http://quiltro.cl/2007/03/27/mejorando-el-parque-intercomunal/>
- http://www.parquesparachile.cl/index.php?option=com_content&task=view&id=48&Itemid=25
- <http://www.analisisgrafico.net/articulo/niveles-del-mensaje-grafico>
- <http://html.rincondelvago.com/disen-y-comunicacion.html>

- <http://www.chgblog.com/senaletica-una-nueva-definicion/>
- <http://www.flickr.com/photos/alumnosartesvisuales/>
- <http://www.patriciamellilo.com.br/espan-paisagismo.htm>
- <http://www.monografias.com/trabajos18/la-percepcion/la-percepcion.shtml#acto>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Psicolog%C3%ADa_del_color
- <http://www.webusable.com/coloursMean.htm#amarillo>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Signo_y_s%C3%ADmbolo
- <http://es.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADmbolo>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Abstracci%C3%B3n_\(filosof%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Abstracci%C3%B3n_(filosof%C3%ADa))
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Iconicidad>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%ADnea>
- <http://www.desarrollomultimedia.es/articulos/el-punto-y-la-linea.html>
- http://www.geocities.com/sitioculto/03_01_03-arquetipo.htm
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Gracia_\(tipograf%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Gracia_(tipograf%C3%ADa))
- http://www.cooperativa.cl/p4_noticias/site/artic/20051013/pags/20051013152104.html
- http://www.latercera.cl/contenido/27_34150_9.shtml
- <http://saladehistoria.com/wp/2008/07/29/aumenta-estatura-promedio-en-chile/>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Serigraf%C3%ADa>
- <http://www.psicofxp.com/forums/recursos-tipografias-teoria-tutoriales.544/147251-teoria-metodologia-del-proceso-de-diseno.html>

8.3.

ENTREVISTAS

- Entrevista al señor Mendoza, Julián, trabajador del Parque Padre Hurtado.
- Entrevista al señor Castro, Daniel, Gerente General de SINGEL.
- Entrevista al señor Rosas, Jaime, Gerente Comercial APIA
- Entrevista al señor Anavalón, Camilo, Diseñador Industrial Universidad de Chile
- Entrevista al profesor Mirauda, Pedro, profesor Diseño Industrial Universidad de Chile

