

Intervención gráfica
en espacios urbanos
de Cuenca.

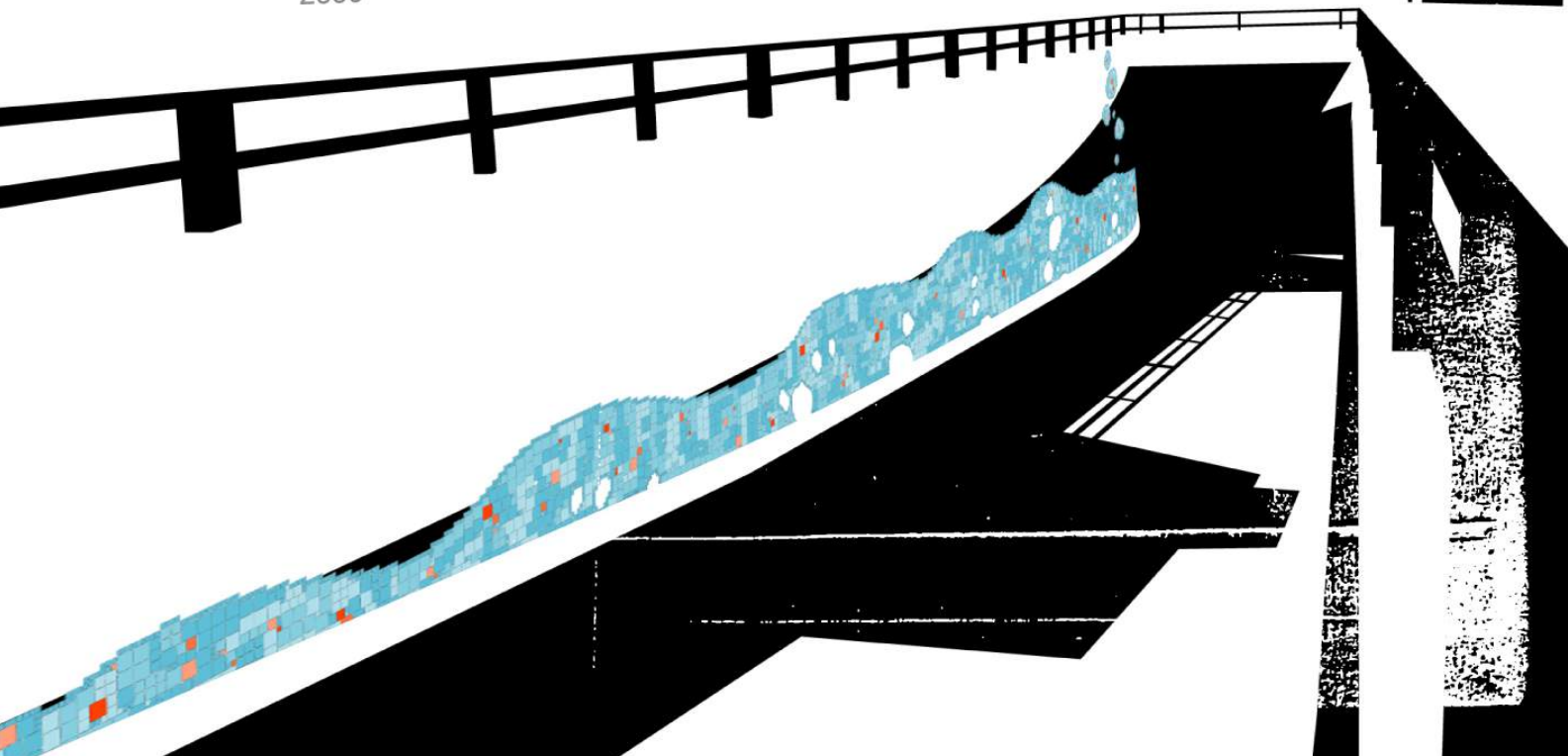
Trabajo de graduación previo a la obtención
del título en Diseño Gráfico.

Autor: Xavier Cuenca
Director de la tesis: Dis. Juan Lazo
Cuenca-Ecuador
2008



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

Facultad de Diseño.
Escuela de Diseño Gráfico.



Dedicato **Dedicatoria.**

Al que derramó toda
su Sangre en una Cruz
para redimirme y darme vida.

A Jesús el Cristo para él toda Gloria y Honor.

Agradecimientos

A mis padres Claudio y Rosita por todo su amor y confianza en serio muchas gracias por todo su esfuerzo los amo. A mis hermanos Mary, Edú, Maito gracias por apoyarme y animarme a seguir adelante en todo tiempo. A mi Gaby gracias por ser esa mujer que no deja que yo pierda el enfoque y por ser un complemento en mi vida te amo. A mis amados amigos de la banda centinela 33 Gabo, Wacho, Jesús, Marlon, Paúl son unos hermanos para mí. A todos mis amigos que los llevo en el corazón y es un privilegio ser su amigo gracias por creer en mí y ver las virtudes mas que los defectos. A todos los que atribuyeron a que me pueda graduarme y que su nombre no esta aquí gracias de todo corazón.... Pero sobre todas las cosas gracias a mi Dios por todo, son interminables las cosas que yo debo agradecerle.

Resumen

Resumen.

En este proyecto de tesis se presenta a la ciudad como nuevo escenario y soporte para el diseño gráfico, en este caso la implementación de murales inspirados en la naturaleza (orgánico) y resueltos en cerámica, que tendrán como función readecuar y transformar los pasos a desnivel en su parte estética, además de sistematizar la señalización para la correcta utilización de los pasos.

ABSTRACT

This thesis project is presented to the city as a new scenery and support for graphic design, in this case, the implementation of murals inspired on nature (organic) and resolved in ceramics. Their function will be to readapt and transform overpasses in their esthetic aspect and systematize signals for their correct use.

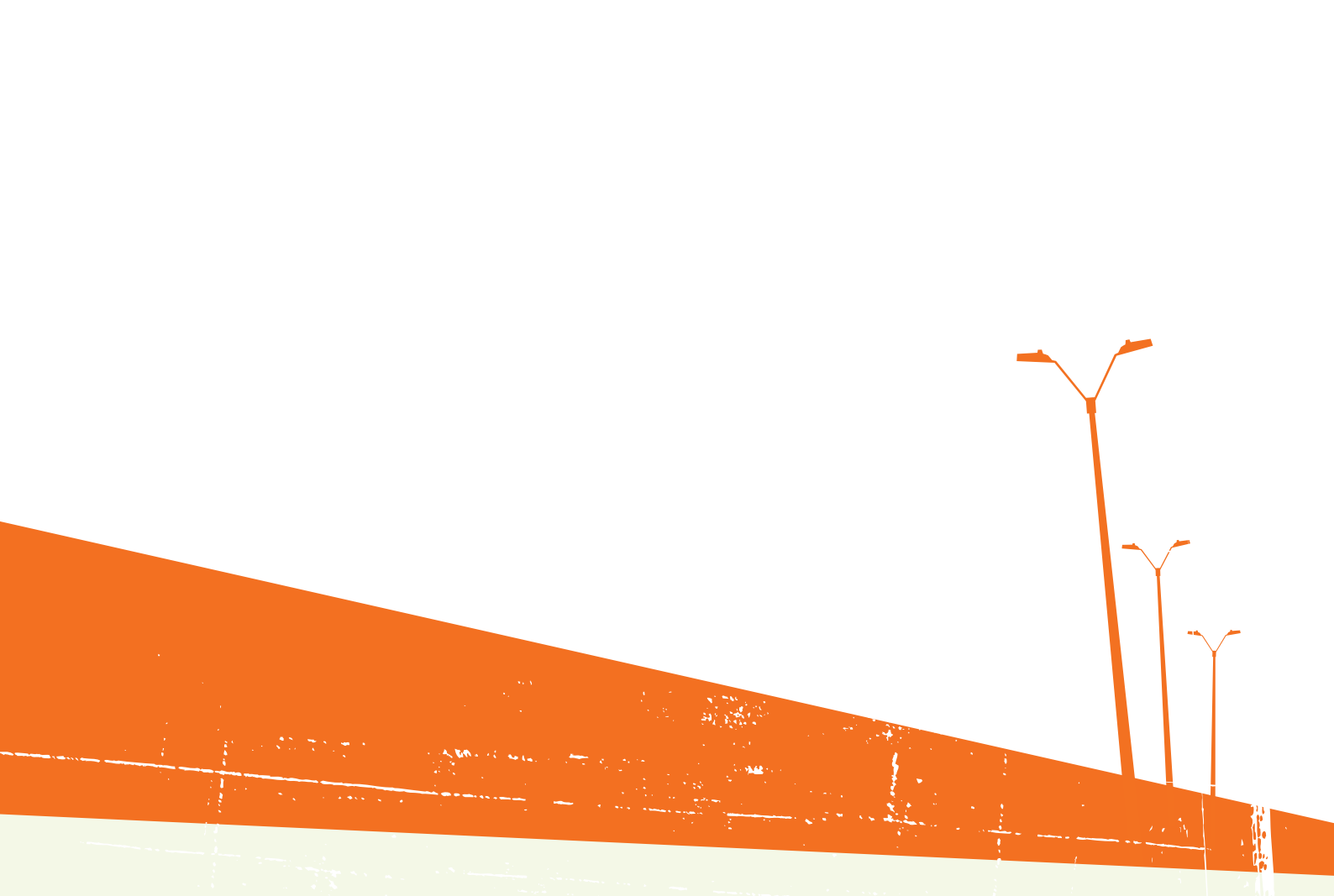


Paula Milcha

Abstrac

i	Dedicatoria.
ii	Agradecimientos.
iii	Resumen
iv	Abstrac.
1	Introducción.
3	Capitulo 1.
	Investigación.
4	Ciudad Virtual.
6	Señalización.
7	Clasificación de la señales de transito.
7	Señales horizontales.
7	Señales verticales.
7	Señales de transito en los pasos a desnivel.
7	Señales horizontales.
7	Líneas longitudinales.
7	Símbolos.
7	Letras.
8	Señales Verticales.
8	Señales restrictivas o regulatorias.
8	Señales preventivas.
8	Señales Informativas o de guía.
9	Pictogramas.
9	El color en la señalización.
9	Nivel de visión.
9	Campo normal de visión.
10	Tipografía.
10	Tamaños de los paneles de señalización
11	Color.
11	El gris.
11	Psicología del Color.
12	Uso estético del espacio.
12	Uso estético del espacio en la ciudad.
15	Posibles materiales para intervenir espacios urbanos.
15	Cerámica.
15	Pintura.
16	Lona impresa.
16	Vinilo adhesivo.
17	Conclusiones.
18	Capitulo 2.
	Homólogos.
19	Mercat de santa Caterine.
20	Análisis.
21	Fridesreich Hundertwasser
22	Análisis.
23	Julian Beever: Street Art.
23	Análisis.
24	The Fremont Street Experience.
24	Análisis.
25	Murales en Guayaquil
25	Conclusiones

26	Capítulo 3.
	Programación.
27	Programación en los pasos a desnivel.
27	Estético.
27	Funcional.
28	Tecnológico.
28	Programación para los pasos a desnivel.
28	Estético.
28	Funcional.
28	Tecnológico.
29	Capítulo 4.
	Diseño.
30	Concepto de diseño.
31	Áreas para aplicación de los muros.
31	¿Por qué se tomaron estos pasos a desnivel?
32	En el caso del paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta.
33	En el caso del paso del Mall del Río.
34	En el caso del paso de La Chola Cuencana.
35	Recolección de imágenes.
36	Abstracciones.
36	Bocetos.
40	Unidad para poder construir los murales.
41	Piezas para construir los murales
42	Paleta de color.
43	Construcción de los murales.
43	Plantillas definitivas.
43	Sistema.
44	Orgánico.
51	Diseño de la señalización.
51	Color.
51	Tipografía.
52	Dimensiones de las señales.
52	Ubicación de las señales en los pasos.
54	Conclusiones.
55	Bibliografía
	Anexos



Introducción

Intervención gráfica en espacios urbanos de Cuenca.

Esta tesis pretende tomar a la ciudad como soporte para el diseño gráfico, en este caso interviniendo en tres pasos a desnivel, pues es en estos lugares en donde se encuentran fallencias estéticas que no aportan con el entorno urbano y natural de la ciudad.

Los pasos a desnivel al ser contruidos con hormigón poseen una apariencia gris y triste, es en estos lugares es donde el diseño gráfico puede aportar soluciones visuales para transformar el aspecto de los pasos a desnivel y disimular el gris de estos lugares

Mediante procesos de diseño se buscara la solución adecuada para la implementación de las gráficas en los pasos a desnivel, por otra parte regular la señalización en los pasos, ya que la señalización que existete posee fallencias en su funcionamiento.



Trabajo de
Investigación

Objetivo.

Aportar soluciones gráficas participando en la readecuación de los espacios urbanos arquitectónicos (túnel) en su concreción estética y funcional.

Objetivos específicos.

- Crear un sistema de señalización y gráficas para los túneles.
- Concretar la gráfica y la señalización en tres túneles de la ciudad.
- Experimentar con las paredes internas y externas para las gráficas.

Introducción

Capítulo 1.

Diagnóstico.

Ciudad Virtual.

Es aquella ciudad que tiene como característica la velocidad y la instantaneidad en sus conexiones comunicacionales

“En la investigación sobre esos nuevos modos de *estar juntos* aparece en primer plano la transformación de la sensibilidad que producen los acelerados procesos de modernización urbana y los escenarios de comunicación que, en sus fragmentaciones y flujos, conexiones y redes presenta la ciudad virtual.”¹

Martín Barbero precisa que la fuerza y eficacia de la ciudad virtual, no la construyen el poder de las tecnologías, sino la capacidad de acelerar, amplificar y profundizar las tendencias estructurales de la sociedad. Es una ciudad en donde los flujos comunicativos, la velocidad e instantaneidad de la información es lo que importa realmente.

“La ciudad ya no es solo un “espacio ocupado” sino un espacio comunicacional que conecta entre sí sus diversos territorios los conecta con el mundo.”²

Al ser la ciudad un “espacio comunicacional” necesita medios físicos y virtuales para conectarse entre los territorios y el mundo. Estos medios se caracterizan por optimizar el tiempo con respecto a la distancia, hoy en día podemos comunicarnos, comercializar y desplazarnos con mayor facilidad y eficiencia en un campo de acción más bien virtual gracias al rol que desempeña la velocidad y tecnología en nuestras vidas.

¹ MARTIN-BARBERO, Jesús; La ciudad virtual, Revista Universidad del Valle, N° 14, Cali, Colombia, Agosto, 1996. p.27

² MARTIN-BARBERO, Jesús; La ciudad virtual, Revista Universidad del Valle, N° 14, Cali, Colombia, Agosto, 1996. p.32

“Lo virtual no debe ser entendido como falso o fantasmático, irreal o soñado; lo virtual se corresponde sencillamente con otra forma de interpretar lo real...”¹

Una ciudad que está en continua conexión comunicación se ve en la necesidad de implementar en su espacio físico elemento que le ayuden a comunicarse y desplazarse con mayor rapidez y agilidad, por esta razón aparecen las autopistas y las arterias urbanas.

“La ciudad se reduce a un puro usofuncional regido por la circulación.”²

Pues, las arterias urbanas como respuesta a la velocidad, han implementado pasos a desnivel que facilitan aun más el desplazamiento automotor con mayor velocidad y en menor tiempo, pues al convivir con otros tipo de medios más rápidos que son virtuales (televisión, Internet, teléfonos celulares y telecomunicaciones en general) no es extraño adquirir la necesidad de movilizarnos con mayor eficiencia y rapidez en una forma física.

Los pasos a desnivel son lugares de flujo, de movilización, simplemente son lugares de flujo que están ahí, con la finalidad de conectar en tiempos más rápidos el flujo automotor de una ciudad.

Ciudad Globalizada.

“Aquella ciudad que se acondiciona a los nuevos paradigmas de la comunicación sustentados en el desarrollo tecnológico y que esta determinada por el fenómeno económico caracterizado por la apertura de mercados y la internacionalización de la tecnología”³

“No Lugar”

“Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar.”⁴

² JARAMILLO, Diego; Cuenca, ciudad imaginada, maestría en estudios de la cultura. Tesis. Cuenca. 2003.p.18

³ JARAMILLO, Diego; Cuenca, ciudad imaginada, maestría en estudios de la cultura. Tesis. Cuenca. 2003.p.13

⁴ AUGE, Marc; Los “no lugares”, espacios del anonimato. Barcelona, Ed. Gedisa, 1993 p. 83

Señalización.

“La señalización tiene por objeto la regulación de los flujos humanos y motorizados en el espacio exterior”⁵

Las vías y aceras requieren un sistema de señalización que regule de una manera eficaz y segura el flujo peatonal y automotor. Los pictogramas claros, tipografía adecuada y visible, la utilización del color y ubicación de las señales deben poseer uniformidad, con códigos de lectura conocidos y prioritarios. Pues al estar expuesto el automóvil al factor velocidad, su respuesta debe de ser inmediata al mensaje emitido por el sistema de señalización.

Al utilizar los pasos a desnivel lo que se pretende es desplazarse más rápido y de una forma eficaz, pero de nada serviría la rapidez que se adquiere al conectarse con otro punto en menor tiempo si los pasos a desnivel no poseen una correcta señalización. Lo único que lograrían los pasos a desnivel con una mala señalización sería que el flujo automotor no llegue a los lugares deseados y en ultimados casos se pierdan.

⁵ COSTA. Joan; Señalética. De la señalización al diseño de programas. Enciclopedia del diseño; CEAC. Barcelona, 1 ed. 1989. 256p. tpls. Es.

Clasificación de las señales de tránsito.

Estudiaremos la clasificación de la señales de tránsito que existe en el Ecuador para distinguirlas y poder de esa manera aplicar las señales correctas en los pasos.

Se dividen en dos grupos:

Señales Horizontales.
(marcaciones de pavimento)

1. Líneas longitudinales
2. Líneas transversales.
3. Flechas.
4. Símbolos.
5. Números.
6. Letras.
8. Otras marcaciones.

Señales Verticales.
(en soporte)

1. Señales regulatorias.
2. Señales preventivas.
3. Señales de guía
4. Señales para trabajos en la vía y propósitos especiales.

En los pasos a desnivel existe básicamente dos tipos de señales, las señales verticales y horizontales.

Señales horizontales
(marcaciones de pavimento)

Líneas longitudinales.

1. Bordes.

Delimitan el filo de la calzada de circulación evitan que los vehículos circulen por la vereda. Los bordes y las señales por lo general son de color Blanco o Amarillo y son pintados con pintura retroreflectiva.

Símbolos.

2. Flechas.

Se pintan para indicarle la dirección que debe seguir el tráfico.

3. Letras.

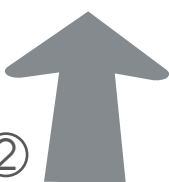
Estas letras indican que el carril o parte del mismo es exclusivo para que paren o circulen los buses de transporte público.

①

③

**Hurtado
de
Mendoza**

②



Señales

Señales de tránsito en los pasos a desnivel.

Señales verticales
(en soporte)

Señales restrictivas o regulatorias.

Indica la existencia de limitaciones o prohibiciones que exigen las propias circunstancias de la carretera y de la reglamentación del tránsito.

La desobediencia de estas señales implica sanciones establecidas en los Reglamentos de Tránsito.



No bicicletas



No peatones.



Limite máximo de velocidad.



Altura Limitada

Señales Preventivas.

Indican que adelante se podrá encontrar con una situación en la que deberás adoptar medidas de precaución para efectuar una maniobra.

Tomando en consideración la su propia seguridad y la de los demás vehículos.

Señales Informativas o de guía.
Su función específica es informar.
Representa una ayuda muy útil
para guiar el flujo automotor.



Literal con diagrama.

Nota: Todas estas señales de tránsito deben estar realizadas en materiales retroreflectivos.



Pictogramas.

En el caso de los Pasos a desnivel es limitado el número de pictogramas, por esta razón analizaremos únicamente los pictogramas que serán aplicados a los pasos a desnivel.

Un pictograma es una imagen sintetizada que contiene información clara y veloz. Para tener resultados uniformes los pictogramas universales son la mejor elección en el caso de señalización.

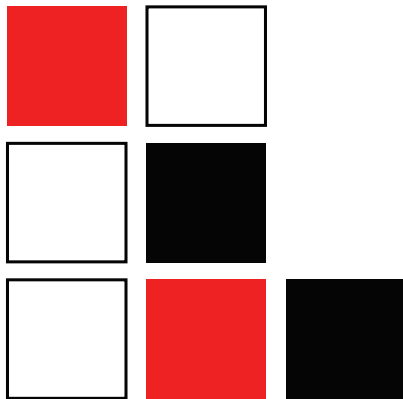
El colores en la señalización.

El color toma un papel indispensable en la señalización, su codificación facilita la comprensión de los mensajes de las señales de tránsito.

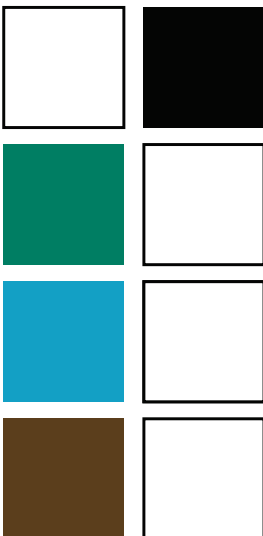
Señales preventivas.



Señales restrictivas o regulatorias.



Señales informativas.



Nivel de visión.

La altura promedio de nivel de ojos desde el suelo a una persona de pie es de 1.60m promedio y al manejar un auto aproximadamente es de 1.40m sin considerar la altura de un conductor de camión.



Compo normal de visión.

El cono normal utilizable en señalización cubre los 60 grados, el área fuera de este cono tienden a verse con menor detalle, pero el cono optimo de visión son los 30 grados.



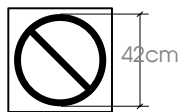
Helvetica.

Tipografía.

Para señalización una de las mejores familias tipográficas es la Helvetica, pues reúne ciertas características que la hace legible como simplicidad formal, proporción, es clara y limpia. Las tipografías san-serif y las que no contienen adornos son las más aptas para trabajos de señalización.

Helvetica.Helvetica.Helvetica.

Tamaños de los paneles de señalización.



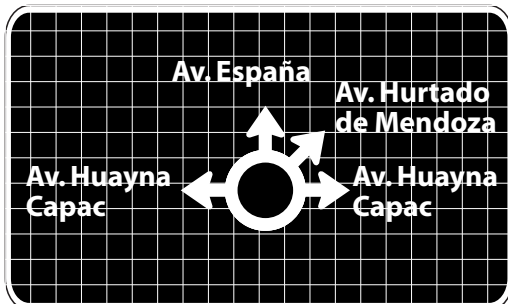
Los tamaños de los paneles se los considera por la distancia que van a ser observados en el caso de los pasos a desnivel se analiza la tabla 3.10 de dimensiones del libro Riesgos derivados de las condiciones de Seguridad.



1m x 0,60m
tamaño de letra
entre 7 y 14cm

Para señales con pictograma
A una distancia de 17.57m el diámetro de la señal ser de 42cm

Para paneles de informativos.
Estos no deben de ser menores a un metro para ser apreciados a una distancia entre 10 y 15 m.



2m x 1,2m
tamaño de letra
entre 14 y 24cm

El tamaño de la tipografía para que sea legible a la distancia de 10m debe de ser de 14 a 24cm y para una distancia de 5m debe de ser de 7 a 14 cm.

Nota: Todas las proporciones de las señales como las letras y diagramas de tránsito se lo tomaron del diccionario digital: Ultimate Symbols Official Signs & Icons™

El gris.

Color.

"El color del aburrimiento, de lo anticuado y de la crueldad"⁶

El gris es un color que emana aburrimiento, es un color que carece de fuerza y carácter, no es ni muy oscuro ni muy claro, siempre busca la adaptación con otros colores tornándose neutro. Su neutralidad posiblemente sea su mejor atributo.

Existen varias relaciones de sentimientos con respecto al gris como tristeza, aburrimiento, vejez, preocupación. Al gris se lo considera como el color de lo barato, a diferencia del Blanco el gris parece crudo, poco elaborado y desvalorizado. También se lo atribuye como un color desagradable por la asociación que mantiene con el moho.

La lluvia, la niebla, las nubes y las sombras son grises, así como el cielo, el mar y las montañas cuando no existe luz solar. El gris es el color del mal tiempo así como existen épocas grises de nuestras vidas que nos sumergen en la tristeza.

El gris esta presente en algunos materiales como es el caso del hormigón. Los pasos a desnivel son construcciones de gran magnitud que modifica el entorno visual y al ser construidos con hormigón adquieren las propiedades del color gris, lugares sin carácter y neutros, que posiblemente sean considerados como lugares tristes, aburridos, anticuados, baratos y desagradables.

Color

Psicología del COLOR.

Colores Cálidos.

Acalorado, energético, estival, afectuoso, entusiasmado, apetitoso incandescente, jovial, acogedor. Las formas naturales, redondeadas y enroscadas también producen una impresión mas cálida que las cuadradas o geométricas, especialmente cuando se combinan con figuras, en oposición a los dibujos abstractos.

Colores Fríos.

Frío, sereno, invernal, moderado, reservado, refrescante, luminicente. Los colores fríos pueden ser suavizados con colores cálidos, se puede jugar entre forma y color para crear interesantes tensiones.

⁶ HELLER, Eva; Psicología del color, Cómo actúa los colores sobre los sentimientos y la razón.

Uso estético del espacio.

La transformación.

“Para manifestarse, cualquier actividad cultural necesita espacio, y una forma de actividad específicamente humana es su utilización estética”⁷

El ser humano posee la capacidad de transformar, modificar o convertir su entorno de modo más profundos y duraderos que los animales. Somos capaces de transformar materiales mediante una actitud creativa, poblando el entorno con signos comunicativos.

Un rostro que se maquilla, edificios que se levanta, un lienzo sobre el cual se organiza los pigmentos, entre otros son considerados para Fernando Torrijos como “utilizaciones estéticas del espacio, sea este considerado en sus acepciones de plano o volumétrico, bi o tridimensional.”

Estas utilizaciones estéticas del espacio pueden ser efímeras, manifestaciones temporales que utilizan materiales perecederos o que puedan sufrir modificaciones, o temporales que transmiten mensajes de perdurabilidad proyectándose al futuro utilizando materiales duraderos. Además los espacios adquieren un significado según las actividades que en ellos se desarrolla y pueden ser sagrados y profanos.

No toda utilización estética del espacio y no toda transformación estética son consideradas como una obra de arte. Así como no todo cuadro, ni todo edificio construido se lo pueden denominar como obra de arte, aunque hayan utilizado técnicas y procedimientos clasificados como artísticos no se los puede denominar como obra de arte a una transformación que esta concebida por la funcionalidad mas que un hecho expresivo.

La necesidad de territorialidad ha llevado al ser humano a transformar su entorno para poder vivir, y lo ha transformado a partir de su cultura. Con la apropiación del espacio y sus formas de uso aparecen expresiones estéticas, que relaciona al hombre con el espacio que lo rodea.

⁷ TORRIJOS. Fernando; Arte efímero y espacio estético. España, Ediciones Anthropos. 1988 p.17





Uso estético del espacio en la ciudad.

“Podría decirse que la humanidad a lo largo de su historia y en sus diferentes manifestaciones culturales, ha ido expresándose estéticamente mediante la transformación de los espacios que a poblado”

La ciudad es el resultado de diferentes transformaciones, en ella se puede apreciar los cambios que a sufrido en su apariencia con el tiempo, las sustituciones de algunos de sus elementos y edificación de nuevas obras. También en la ciudad han ocurrido manifestaciones estéticas que afectan nuestra forma de percibir el entorno. Pues la ciudad no se la considera como producto estático, sino como un producto dinámico que constantemente esta sufriendo cambios.

Entonces si la ciudad es el resultado de continuas transformaciones en su espacio, porque no proponer cambios estéticos en escenarios urbanos como los pasos a desnivel que son lugares apagados por el gris que emanan. La dinámica de la ciudad nos invita a romper con un arte exclusivo para salas de museo o para coleccionistas. La ciudad por su constante evolución puede llegar a ser una gran galería pública, en donde los ciudadanos pueden observar he interactuar con mayor facilidad los proyectos y obras realizadas por un artista o un diseñador. Al exponer un trabajo en un espacio público se debe considerar el grado de impacto que tiene la obra sobre la comunidad y el entorno, puesto que la obra debe dialogar y relacionarse con el espectador y entorno para no convertirse en un elemento extraño del lugar o sitio, de este modo adquiere significado en el lugar en donde se encuentra y para quienes la admiran.

ciudad



⁸ TORRIJOS. Fernando; Arte efímero y espacio estético. España, Ediciones Anthropos. 1988 p.26

Posibles materiales para intervenir espacios urbanos

Cerámica

La cerámica ha sido utilizada para varios fines entre unos de ellos es la aplicación en cenefas (baldosas).

En la técnica de la cerámica se puede experimentar con formas, texturas y con los colores, además su elaboración no es muy compleja, simplemente se necesita herramientas básicas que se encuentran en cualquier taller pero es indispensable tener un horno.

La Gama de Colores Cerámicos incluye una gran variedad para la decoración, además solo es cuestión de conseguir un proveedor que le facilite los pigmentos. En principio, se distingue entre colores sobre esmalte, colores en esmalte, y colores bajo esmalte.

Los colores sobre esmalte se aplican sobre sustratos previamente esmaltados, y se cuecen a temperaturas entre 650 y 900 °C. Los colores sobre esmalte no llegan a penetrar completamente dentro del esmalte del sustrato. Después de la cocción, la decoración de color resalta por encima del esmalte.

Existen tres tipos básicos de arcilla la blanca, la de color crema y la roja o terracota, ésta última es la más adecuada para moldear y modelar.

Pintura.

En el mercado existe un sinnúmero de marcas de pinturas para interiores y exteriores pero la pintura de Clorocaucho. Está compuesta con una base de resina de caucho tratada químicamente con cloro, consiguiendo una gran resistencia al agua y a sustancias agresivas como los ácidos. Se utilizan para el pintado de instalaciones industriales y deportivas, así como para piscinas. Su secado es rápido y su dilución y limpieza es a base de disolvente.

Al pintar superficies exteriores se debe tener presente que están expuestas a los elementos atmosféricos, por lo que es de suma importancia que las pinturas que se utilicen sean de calidad. Por regla general no pintar nunca en tiempo húmedo o lluvioso o cuando hace mucho sol. Tampoco se debe pintar con pinturas de emulsión (plásticas) cuando la temperatura sea inferior a 5°C.

En los envases de cada marca vienen indicados los metros cuadrados que puede pintar con un kilo de pintura. A modo de ejemplo, indicamos algunos de los rendimientos por metro cuadrado que se obtienen con la Pintura plástica. 1Kg. cubre 8 metros cuadrados.

La pintura tiene un costo barato de aplicación las opciones de color es muy accesible, pero una de las desventajas que posee la pintura es su fácil deterioro.

Lona Impresa.

Es un de las formas como la impresión digital a ganado campo, La impresión sobre lona se la realiza mediante una impresora gigantesca controlada por un ordenador, este tipo de impresiones sirve para obtener resultados gigantescos en las piezas graficas, logrando así gráficas muy complejas de reproducir a mano y con mayor rapidez. Las desventajas de este método es su fácil deterioro, pues las tintas se empiezan a desaparecer cuando están expuestas mucho tiempo al medio ambiente.

Vinilo adhesivo.

Se lo realiza con una maquina tipo impresora que es controlada por un ordenador, esta maquina va cortando y silueteando en el vinilo que es adhesivo. También se puede imprimir sobre vinilo para luego llevarlo a la maquina de corte, La ventaja es poder lograr formas complicadas pero su mayor desventaja es de que debe de ser adherida el vinilo a superficies lisas y libres de polvo caso contrario se empieza a despegar de la superficie.

¿Dónde nace el Mural?

Se podría decir que la historia de los murales comienza en la prehistoria. Las primeras imágenes fueron descubiertas en las paredes de las cavernas donde a través de las pinturas contaban las actividades de sus vidas, en las llamadas pinturas rupestres podemos ver, caza de animales, rituales con fuego. En la civilización egipcia, aparecen en la escritura jeroglífica símbolos como serpientes, pájaros u ojos algunos pintados en paneles o directamente sobre paredes y columnas; otros están hechos en relieves tallados en losa de piedra que representan ceremonias religiosas. Algunas conservaban el color de la piedra (arenada o beige) destacándose también los tonos brillantes. Posteriormente, en el imperio Romano y en las civilizaciones Mayas y Aztecas, los murales contribuyeron a contar parte de la historia de estas culturas y las costumbres que más adelante ayudaron al hombre a estudiar y descifrar la vida de éstas civilizaciones.

La gráfica abstracta.

Es un proceso mental que se aplica al seleccionar algunas características y propiedades de un conjunto de cosas del mundo real, excluyendo otras no pertinentes. En otras palabras, es una representación mental de la realidad.

abstraer es la separación de las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción.

Se puede llegar a abstraer un forma de tal manera que no se parece en nada así como obtener resultados casi similares o llegar a un punto medio en donde los resultados necesitan un poco de esfuerzo para ser entendidos.

¿Qué son los colores Pantone?

Pantone es una empresa fundada en el año 1962, ubicada en Estado Unidos, y maneja uno de los sistemas de control de color más utilizados en la actualidad.

El sistema Pantone es de propiedad intelectual de la empresa y por ello no puede ser utilizado libremente.

Una de las mejores características del sistema es la numeración de la carta de colores existente. Cada uno de los colores impresos en esta tiene un número identificativo, por lo que es imposible equivocarse de tonalidad al elegir un color, solo basta referirse a la carta de colores Pantone, para reproducir el tono determinado.

La guía de colores Pantone llega a la identificación de al rededor de 10000 colores, pero dentro del diseño de interiores y arquitectura ronda los 2000 aproximadamente.



Conclusión.

La ciudad presenta lugares que son la respuesta a constante cambios como es el caso de los pasos a desnivel, estos lugares son construidos con la finalidad de transportarnos más rápido y en menor tiempo, pero en su concreción estética posee falencias

La utilización del espacio, desde lo más insignificante asta lo macro es una forma de expresarnos, al igual que nuestra forma de llevar la ropa o apariencia personal, son maneras de utilizar el espacio estéticamente.

El transformar el espacio no es una actividad únicamente de los humana pero a deferencia de los animales trasformamos los espacios de formas más significativas y mediante una actitud creativa y estética inclinada a nuestras necesidades, esto se ve reflejado en la ciudad y en su constante cambio.

Capítulo 2.

homólogos.

Mercat de Santa Caterina

Mercat de Santa Caterina



www.mercatdesantacaterina.com



gomeci '05/ caterina 1.



gomeci '05/ caterina 4.



enòlino.

Mercat de Santa Caterina

Mercado de Santa Caterina

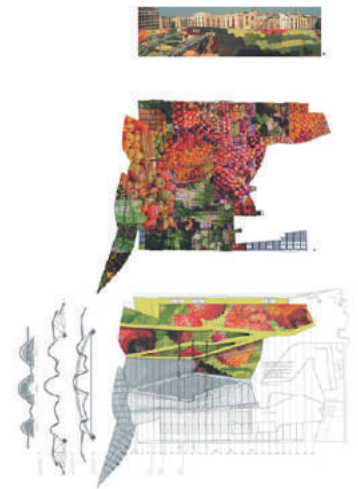
El Mercado de Santa Caterina fue el primer mercado cubierto de la ciudad. Inaugurado en el año 1948 ha sido durante muchos años uno de los mercados más populares de Barcelona (Ciutat Vella). Tras una larga reforma ha convertido el viejo mercado tradicional en una de las nuevas atracciones turísticas de la Barcelona actual. Su cubierta, diseñada por los arquitectos Enric Miralles y Benedetta Tagliabue (EMBT), es ya una de las imágenes emblemáticas de la nueva ciudad.

El mercado de Santa Caterina se construyó en 1948 en el espacio que ocupaba un convento. Durante la reforma del mercado emprendida en el año 1997 salieron a la luz restos del antiguo convento gótico. El mercado siempre ha sido uno de los principales lugares de la ciudad y ha actuado como vertebrador del comercio del barrio.

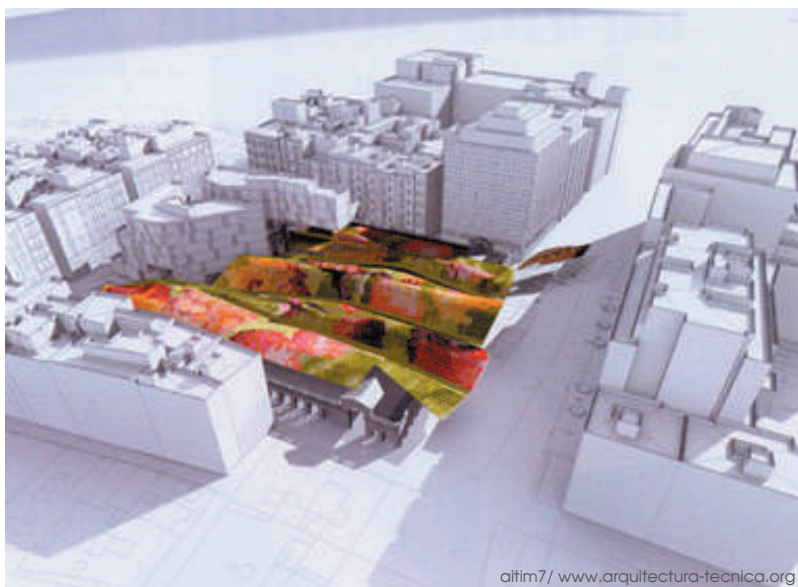
La larga reforma 1997-2005 ha dejado un edificio espectacular, con una cubierta hecha con miles de hexágonos (200000) de cerámica de colores que se ha convertido en uno de los elementos arquitectónicos más fotografiados de la ciudad. Esta cubierta tiene una superficie de 4200 metros cuadrados y su superficie ondulada y decorada con motivos frutales brilla espectacularmente con el sol. También impresiona la estructura metálica que aguanta toda la cubierta y que podemos apreciar desde el interior del mercado.

Pese a su espectacularidad, la reforma ha mantenido parte del antiguo mercado y las paradas siguen siendo las mismas de siempre.

4.4 Febrero de 2004.
Fotografía de Toni Cumella.
5. Plan de composición de revestimiento cerámico del revestimiento.



Palabras clave: Arquitectura – España, rehabilitación urbana, mercado, Barcelona. Artículo PDF. EMBT arquitectos Barcelona, España



aitim7/ www.arquitectura-tecnica.org

Análisis.

La remodelación del Mercat es un diálogo armónico entre lo nuevo y viejo, pues la estructura moderna dio vida a Ciutat Bella y ahora es un emblema de la zona, esta intervención arquitectónica resalta sobre las demás por su contenido gráfico en el techo, reflejando en el colorido abstracto de las frutas y verduras.

Es simplemente un excelente trabajo a seguir, en como una intervención arquitectónica y gráfica puede cambiar el panorama y el ambiente urbano en una ciudad,

*Friedensreich
Hundertwasser*



Friedensreich Hundertwasser

Friedrich Stowasser nace el 15 de diciembre de 1928 en Viena; y muere el 19 de febrero de 2000 en algun punto del océano Pacífico en las cercanías de Nueva Zelanda, es más conocido por el nombre de Friedensreich Hundertwasser pero el se auto denomina como "Friedensreich Regentag Dunkelbunt Hundertwasser" fue un artista austriaco de muchos talentos. Sus áreas de conocimiento fueron la pintura y escultura haciendo algunos diseños de edificios.

Hundertwasser utiliza la filosofía del ambientalismo (environmentalismo) para concebir sus obras en el diseño de fachadas, sellos, monedas, postales, pintura, banderas y vestidos. Su trabajo se ve rodeado de colores brillantes, formas orgánicas, y un fuerte individualismo para no regirse a cánones, rechazando las líneas rectas en sus obras, con la finalidad de reconciliara a los humanos con la naturaleza. Sintió que la arquitectura estándar no podía denominarse como arte, y declaró que el diseño de cualquier edificio debería estar influenciado por la estética de cada uno de sus habitantes.

Al rededor del mundo realizo un total de 35 obras arquitectónicas.

Análisis.

Las obras de Hundertwasser sobrepasan las reglas cotidianas de la arquitectura, cada estructura se impone y además busca la manera de relacionarse con la naturaleza, muchas de sus obras son realizados en colores brillante y en cerámica, lo que le da ese dinamismo y orgánico en cada una de sus obras, el romper con las líneas rectas hace que sus estructuras arquitectónicas resalte al lado de otras que son ortogonales.



Friedensreich Hundertwasser

Julian Beever

Julian Beever. "Street Art"

Julian, un artista británico que realiza sus obras mediante la técnica de anamorfosis en espacios públicos. El toma los espacios públicos (aceras) como soporte para exponer sus dibujos e interactuar con los peatones. Sus dibujos adquieren significado al ubicarse en un punto de mira específico. Aparte del arte en tres dimensiones, Beever pinta murales y réplicas del trabajo de grandes maestros del arte. Usualmente lo contratan para crear murales para compañías. Asimismo se dedica a la publicidad y el marketing. Ha trabajado en el Reino Unido, Bélgica, Francia, Holanda, Alemania, los Estados Unidos, Australia y España.

La anamorfosis es una técnica ingeniosa de perspectiva usada para dar una imagen distorsionada del sujeto representado en una pintura cuando se ve desde el punto de vista usual, pero de tal manera distorsionada que si se ve desde un ángulo especial o si se refleja en un espejo curvo, la distorsión desaparece y la imagen en la pintura resulta normal. Derivado del término griego que significa transformar, el término anamorfosis se utilizó por vez primera en el siglo XVII, aunque esta técnica había sido una de las más curiosas consecuencias del descubrimiento de la perspectiva en los siglos XIV y XV. Los primeros ejemplos se encuentran en las notas de Leonardo da Vinci.

Análisis.

El trabajo de Julian va mas allá de pintar los muros o en este caso los pisos y veredas, el lo que hace es exponer su trabajo en un soporte poco usual que es la ciudad, hace que sus obras se relacionen con los peatones. Además él da otro significado a los pisos y aceras, en donde antes servían para caminar hora sirve para apreciar una imagen.

Sin duda su trabajo a es brillante y más la manera como él transforma los espacios, tomándolos como escenario para sus obras

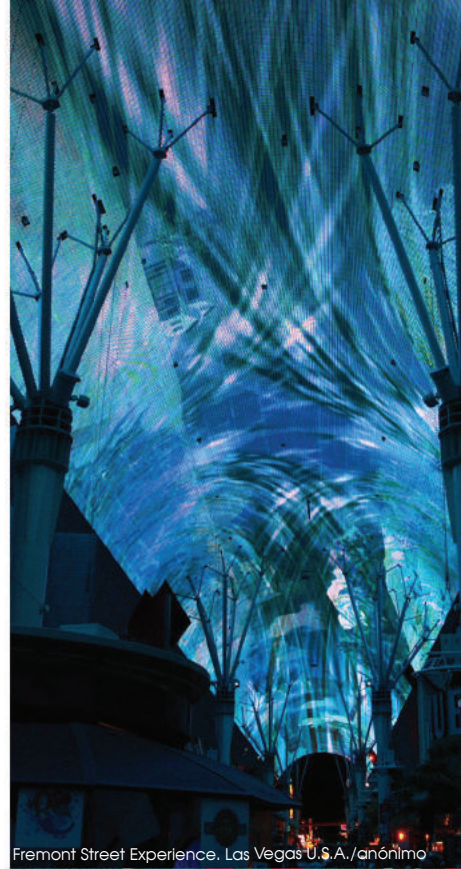


The Fremont Street Experience.

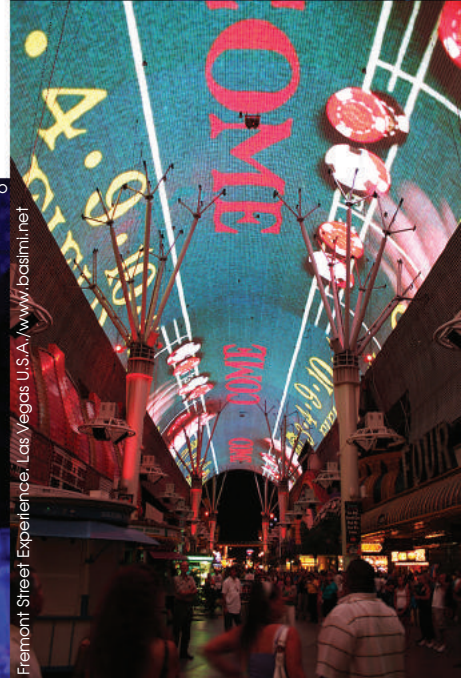
Esta localizada en el corazón de Las Vegas en donde se encuentran los principales y mas viejos casino, hoteles, restaurantes. la calle Fremont esta cubierta por una pantalla gigante con mas de 12 millones de luces y adecuada para 550000W de sonido y que aproximadamente cubre cinco bloques, en la pantalla gigante se presentan show de la vida de Las Vegas a lo que ellos la llaman Fremont Street Experience (Fremont La experiencia callejera). Esta edificación hizo que el turismo se intensifique al igual que el comercio, ahora esta zona es un icono de Las Vegas.

Análisis.

La calle Fremont es una muestra del colorido y del dinamismo de las imágenes, fue una solución muy acertada para lograr que el turismo se intensifique y regrese la actividad a esta calle que en un tiempo decayó, pero ahora es un icono en Las Vegas.



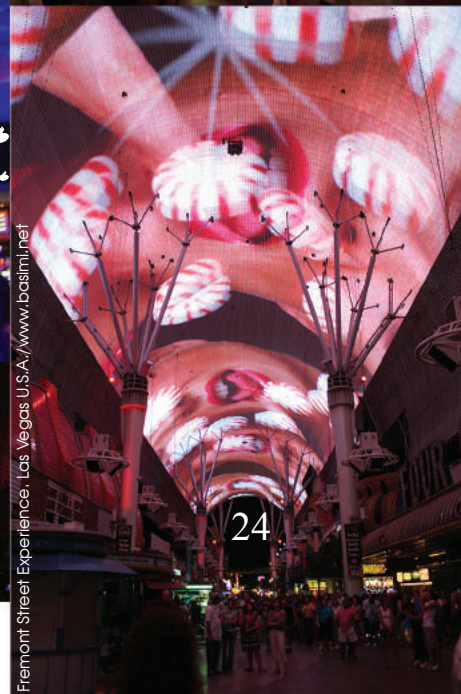
Fremont Street Experience. Las Vegas U.S.A./anónimo



Fremont Street Experience. Las Vegas U.S.A./www.basimi.net



*The Fremont Street Experience
Las Vegas.*



Fremont Street Experience. Las Vegas U.S.A./www.basimi.net



Fremont Street Experience. Las Vegas U.S.A./www.basimi.net



Guayaquil

Murales en Guayaquil.

Lo que se esta haciendo en guayaquil es un buen ejemplo de lo que se quiere hacer en los pasos a desnivel, opacar el gris del hormigón y transformar estos espacios en lugares más amenos. Su transformación consta en tomar las paredes y pilares de los pasos a desnivel y realizar murales con piezas de cerámica en algunos casos con imágenes figurativas y en otras abstractas.

Conclusión.

La ciudad es lugar donde ocurren un sin número de actividades y de procesos creativos, ella puede ser tomada como soporte para nuevas intervenciones estéticas del espacio.

Una intervención urbana a más de transformar el espacio aporta con nuevas sensibilidades y percepciones, por lo que el diseño gráfico puede intervenir en la ciudad aportando soluciones graficas a los espacios.

Los homólogos que se hicieron referencia son buenos ejemplos de intervenciones urbanas y han llegado a ser claves para que la tesis tome cuerpo.

Capítulo 3.

Programación

Programación para los Murales en los pasos a desnivel.

Estético.

La estética de mi proyecto estará concebida por abstracciones de figuras y elementos de la naturaleza, por la simple razón que en los pasos en este caso están limitados por paredes y el acceso a bicicletas y peatones esta restringido pero que de todas formas es visible. Lo que no ocurre en Guayaquil que la calle se eleva por encima de otra y los murales se encuentran en los pilares o paredes pero en un espacio abierto en donde los peatones esperan el bus y pueden transitar libremente para contemplar los murales. Por esas razones considero que las graficas que se implementaran en los pasos no deberán distraer al conductor pero si aportar con el aspecto estético del lugar.

Para llegar a la formas finales se recolectara imágenes de elementos de la naturaleza para luego abstraer sus formas y de esta manera tener como una especie de banco de figuras, en otra instancia proceder a realizar composiciones gráficas que servira como plantilla para reproducir el mural en los pasos obteniendo de esta manera las graficas definitivas para los pasos. La paleta de color serán colores brillantes y contrastantes (monocromas),

Para no realizar y obtener un diseño plano se procederá a realizar una morfología a las gráficas, pues la forma esta condicionada por la tecnología que en este caso es la cerámica, esta técnica me permite experimentar con formas orgánicas, texturas y colores mediante la unión de las partes en forma de mosaico obteniendo relieves y desniveles en el mural.

Todas las gráficas tienen que ser sometidas al mismo procedimiento para obtener productos gráficos de la misma familia (homogéneos). El sistema para colocar las gráficas sobre los soportes (paredes de los pasos) será mediante un material adherente.

Al realizar las graficas en escala real, se recurrirá a un procedimiento básico en la replica de motivos como es el cuadrículado pues los motivos de los murales no necesitan de precisión milimétrica.



Funcional.

La función de las graficas será readecuar los pasos a desnivel en su concreción estética, para convertirlos en lugares atractivos y significativos para la ciudad, sacándolos de esa apatía y neutralidad.

Además que las graficas se puedan relacionar con su soporte que en este caso son las paredes de los pasos. Otra función de las graficas será la perdurabilidad, ósea un producto grafico que dure y resista al tiempo.

Tecnológico.

La cerámica es fácil de moldear y reproducción se puede experimentar con formas y pigmentos, es resistente a las inclemencias del tiempo, si existe el daño a sus piezas es fácil de reponer. La técnica de la cerámica posee una tecnología convencional en nuestro medio convirtiendo a esta propuesta gráfica aplicable en los pasos a desnivel. La cerámica es una técnica muy personal en donde el diseñador esta obligado a intervenir en todos los procesos de producción, además la cerámica le da un plus al diseño de las gráficas en los pasos por ser una técnica que se practica en Cuenca por los alfareros artesanos.

Las piezas pueden ser reproducidas mediante moldes y quemadas para su respectivo endurecimiento. Así como los pigmentos y esmaltados se pueden obtener en grandes industrias de que dedican a realizar baldosas (no brillantes), los materiales básicos se pueden adquirir fácilmente como la arcilla roja que es la más indicada para poder moldear formas.

Programación para la Señalización de los pasos a desnivel.

Estético.

Las señales en su forma deberán tener una tipografía clara legible y unitaria en todas las señales que contraste del fondo, además de buscar puntos de ubicación adecuados para su interpretación como la utilización correcta de colores y pictogramas internacionales, tomando en consideración distancia y proporción.

Función

La regulación de la señalización ayudaría en gran manera en optimizar la orientación del flujo automotor.

Tecnología.

Los proveedores serán fábricas que están especializadas en construir señales, ellos deberán utilizar pinturas anticorrosivo y con material retroreflectiva. Los soportes deben ser construidos en láminas de aluminio y ser sujeta a la pared con pernos, en el caso de necesitar estructura los tubos debe de ser de 5cm de diámetro.

Nota: existen macro estructuras previas a los pasos en donde las señales se acomodaran a esas estructuras, como es el caso de los pasos de La Chola Cuencana y el Mall del Río.

Capítulo 4.

Diseño.

Diseño.

Concepto de Diseño.

Para comenzar a diseñar se debe de establecer parámetros que nos delimitaran el camino para diseñar, en bási a los capítulos anteriores el diseño debe de aportar con soluciones al problema estético que poseen los pasos a desnivel.

El diseño que se va ha aplicar en los pasos intenta cubrir el gris que poseen por el hormigón, además de transformar estos espacios mediante la implementación de murales para sacarlos de un estado de apatía mediante la readecuación estética de los pasos.

En los homólogos apreciamos como una intervención urbana puede trasformas un espacio ya sea de forma permanente o efímera, además en como esas intervenciones en ocasiones juega con los sentidos del espectador. Hundertwasser con sus formas naturales y rompiendo con las líneas rectas y Beever engañoando a la percepción visual.

El proyecto toma a la ciudad como un soporte para el diseño gráfico en este caso los pasos a desnivel será en donde intervendrá el diseño con formas abstractas inspiradas en formas de la naturaleza enfocándose en formas orgánicas del agua para romper con lo ortogonal de los pasos. Lo lúdico tomara un papel en el momento de diseñar, pues la formas que se quieren concebir deberán responder a un dinamismo que insinúe un movimiento pero que a la vez sean estáticas.

¿Porque el agua?

Porque es un eelecto cotidiano que necesita ser apreciado en todo el Mundo, además porque Cuenca se caracteriza por tener cuatro Ríos y las lagunas de El cajas. De esta manera el diseño de los murales tendrá un cierto grado de mayor aceptación en la mente de los Cuencanos.

Agua.

Areas para la aplicación de los murales.

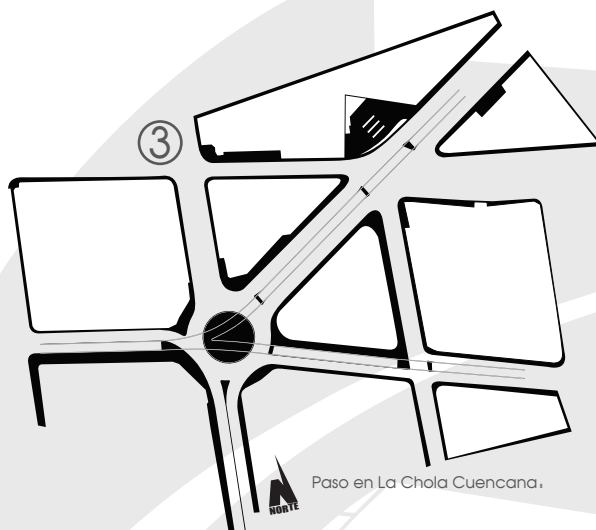
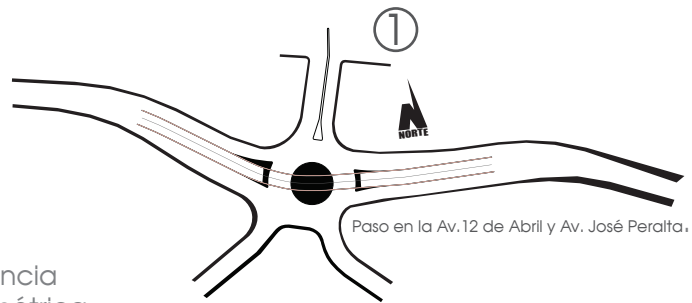
Los pasos a desnivel son espacios físicos con dimensiones reales para poder delimitar el área del mural se tuvo que pedirlos planos a la Ilustre Municipalidad de Cuenca en el departamento de Planificación.

¿Por qué se tomaron estos pasos a desnivel?

Por la simple razón que cada uno de ellos en esencia son similares pero poseen una concreción geométrica diferente.

- 1.El paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta es de doble carril.
- 2.El paso del Mall del Río posee una curvatura y es de un solo carril
- 3.El paso de la Chola es de un solo carril que se divide en dos carriles con destinos diferentes.

Estos planos se los redibujó en Adobe Illustrator para tener un idea de la proporción real de los pasos en especial sus paredes.



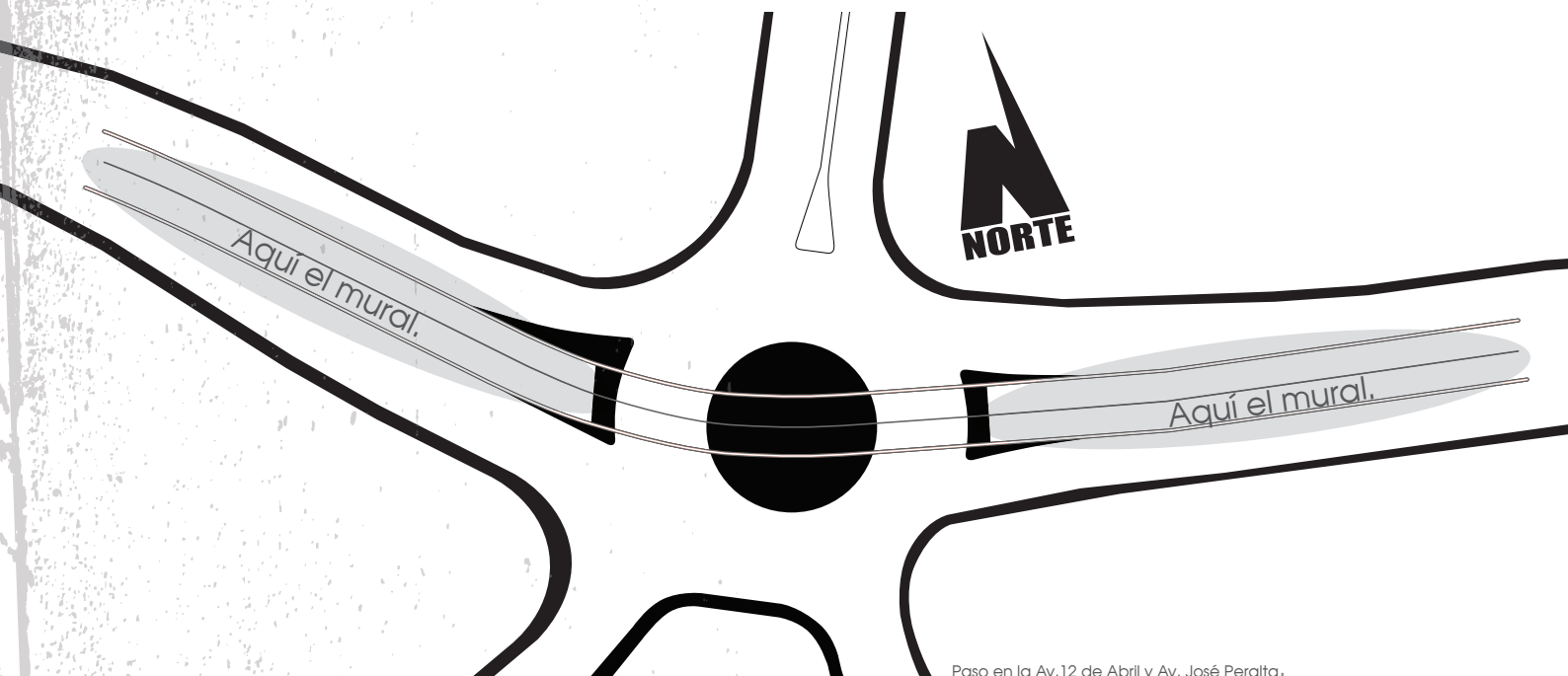
Los planos que se pidieron son:

- 1.Paso ubicado en la Av.12 de Abril y Av. José Peralta.
- 2.Paso ubicado en el Mall del Río.
- 3.Paso ubicado en La Chola Cuencana.

En el caso del paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta se intervendrá en las paredes externas sin intervenir su interior.

¿Por qué sólo en los muros y no en su interior?

Porque el paso está ubicada en una zona accesible para ser apreciados por los peatones. Para que la luz ambiental y alumbrado urbano ilumine el mural.



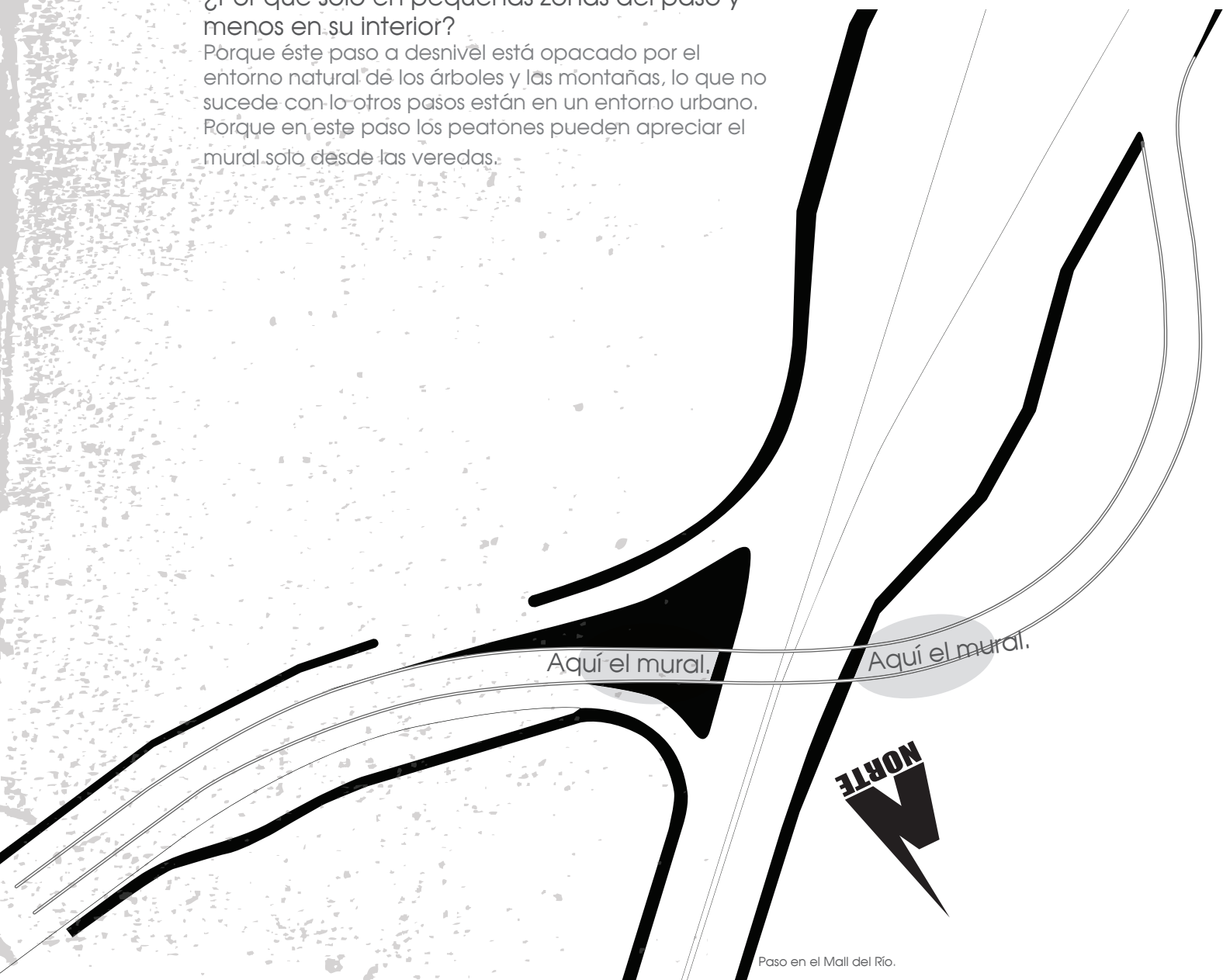
Paso en la Av.12 de Abril y Av. José Peralta.

Nota: El diseño final no debe competir con el entorno urbano o natural de cada paso a desnivel, por esa razón el mural debe de tener una oxigenación visual (espacios en blanco) en los pasos, de esta manera evitando la contaminación visual.

En el caso del paso del Mall del Río se intervendrá solo en pequeñas zonas del paso a desnivel menos en su interior.

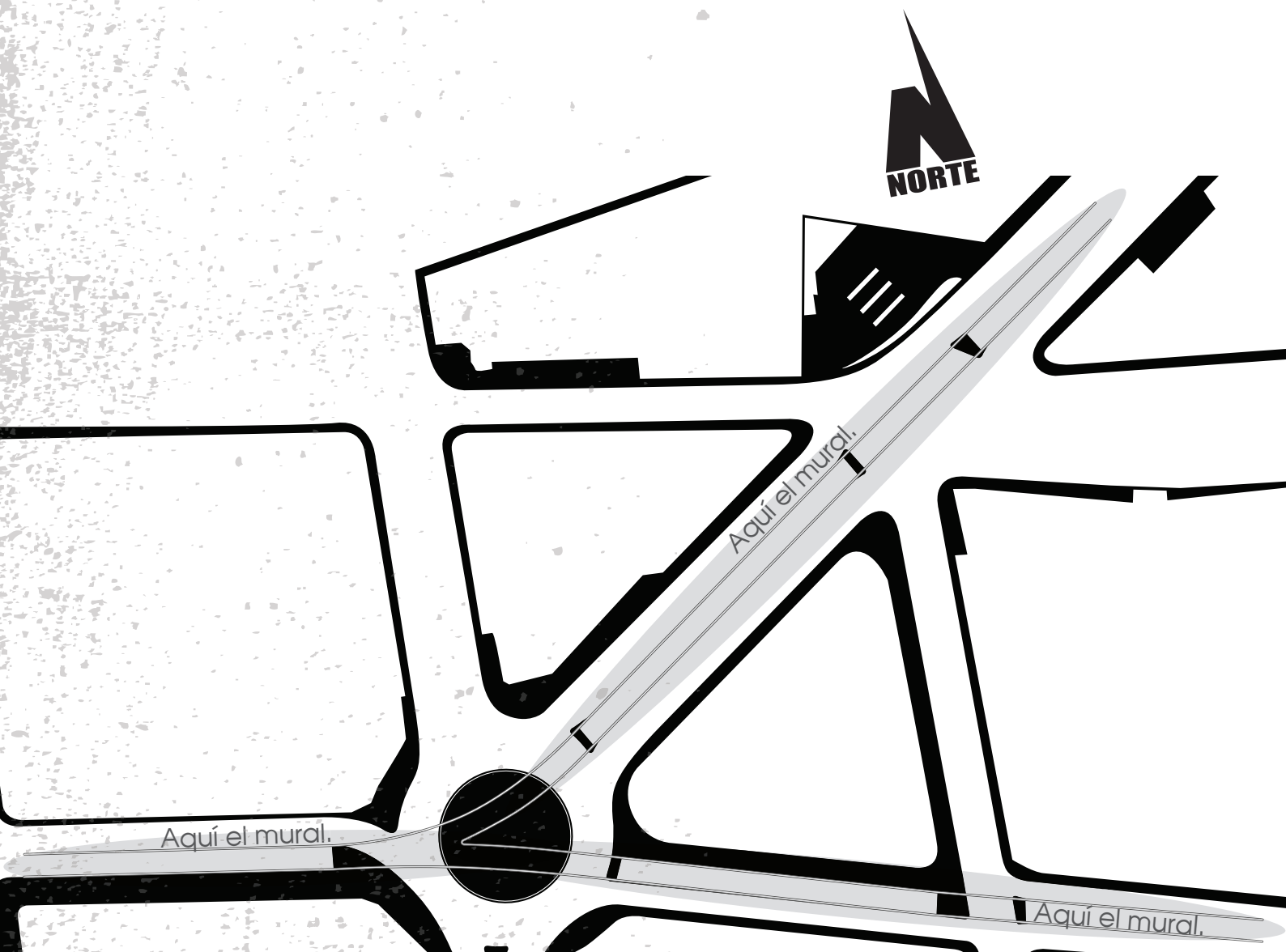
¿Por qué solo en pequeñas zonas del paso y menos en su interior?

Porque éste paso a desnivel está opacado por el entorno natural de los árboles y las montañas, lo que no sucede con los otros pasos que están en un entorno urbano. Porque en este paso los peatones pueden apreciar el mural solo desde las veredas.

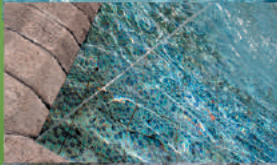
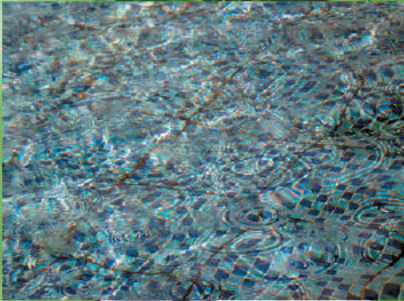


En el caso del paso de la Chola Cuencana se intervendrá en las paredes del paso y además en su interior.

¿Por qué en las paredes y en su interior?
Porque es un paso muy largo y el automóvil permanece un tiempo dentro del paso.
Para que los peatones también aprecien los murales.



Paso en La Chola Cuencana.



Recolección de Imágenes.

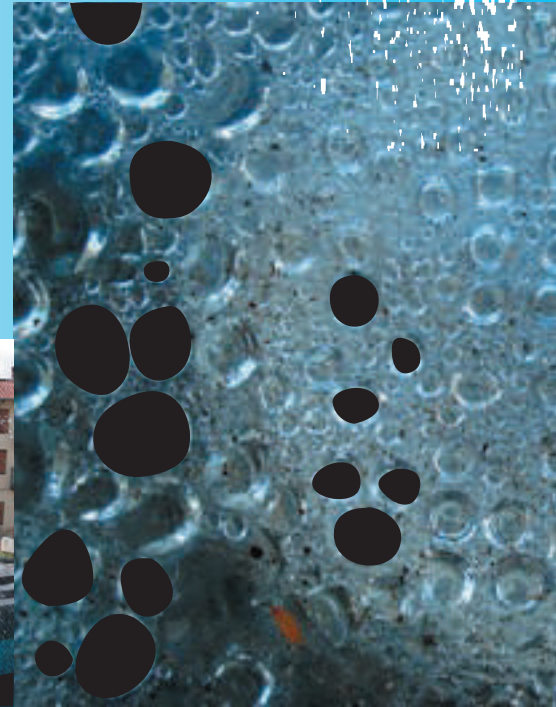
Se recolecto imágenes y se tomaron fotografías del agua y de líquidos en diferentes instancias para lograr mayor posibilidad de figuras.



Abstracciones.

Con las imágenes y fotografías recolectadas y mediante un programa de Adobe Illustrator se calca las formas más interesantes de la fotografía obteniendo así como una especie de banco de figuras. Las abstracciones que se obtienen no se alejan de la forma original.

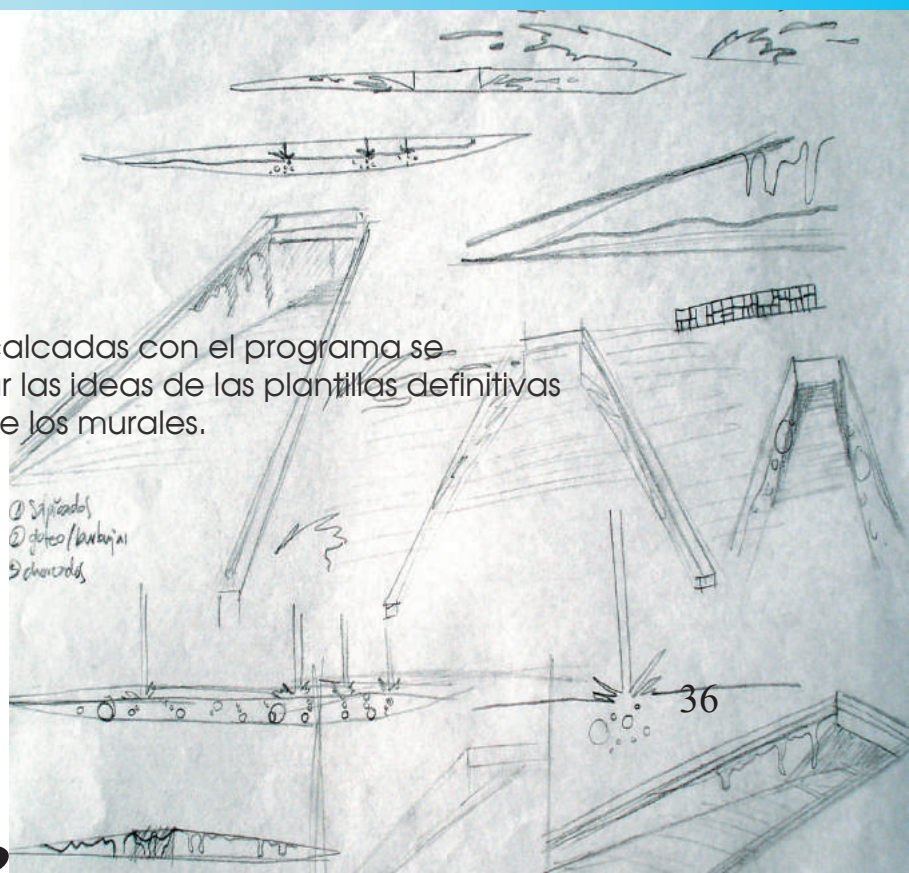
Estas figuras serán aun más abstractas en el momento de concretar los murales con las piezas de cerámica.



Nota: Las abstracciones que no se pudieron fotografiar se las dibujo a mano para luego digitalizarlos.

Bocetos.

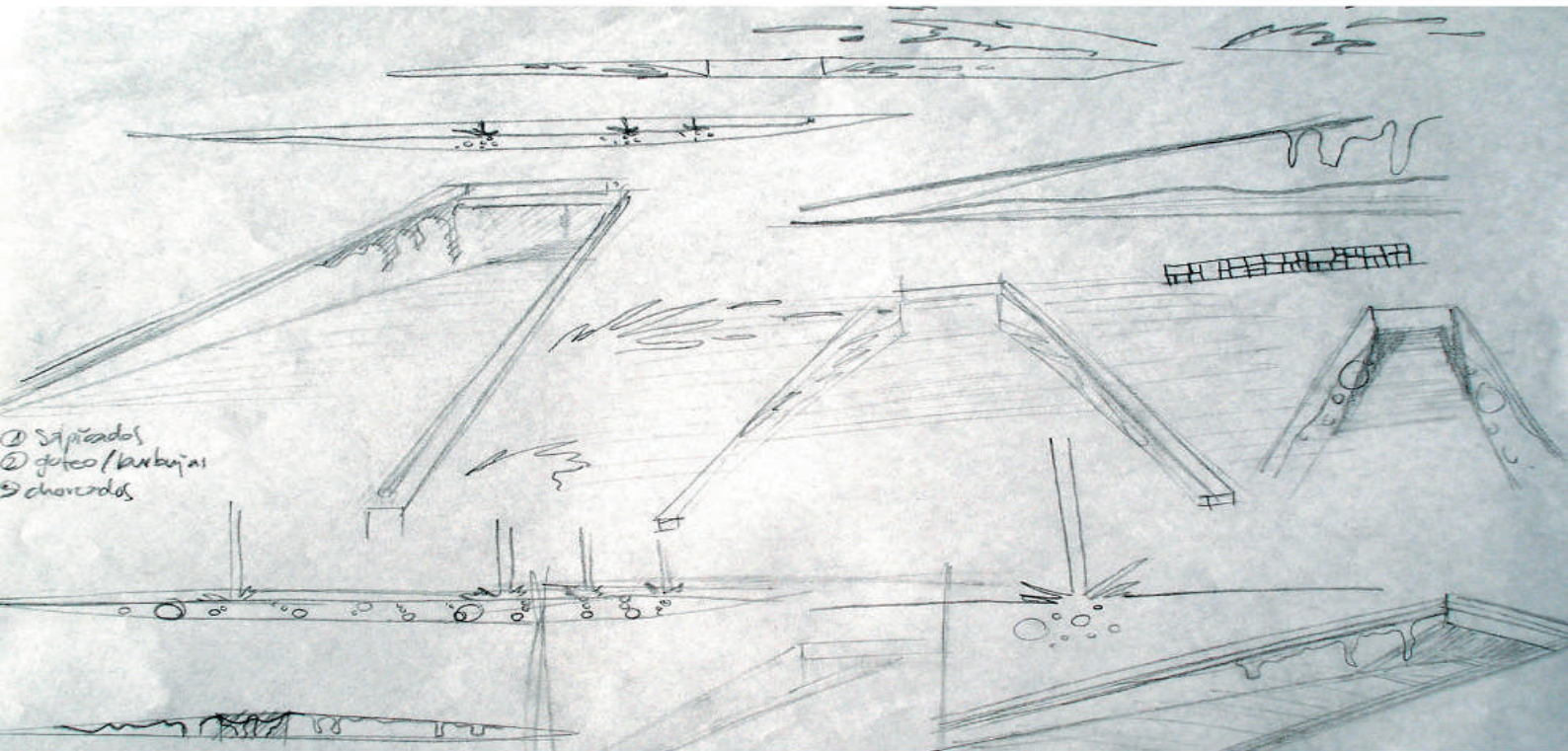
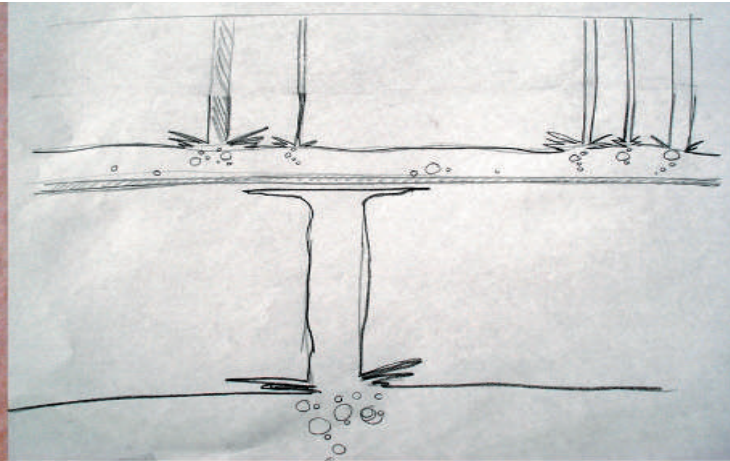
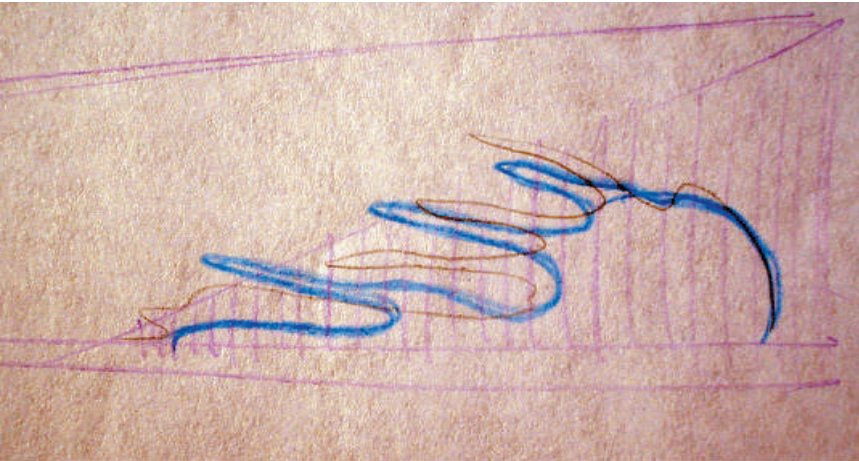
Con estas formas ya calcadas con el programa se procederá a bocetear las ideas de las plantillas definitivas para la elaboración de los murales.



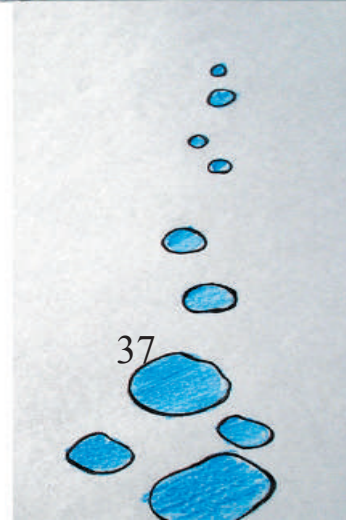
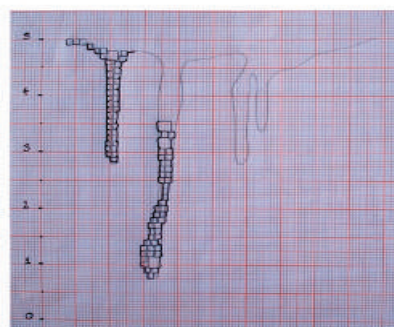
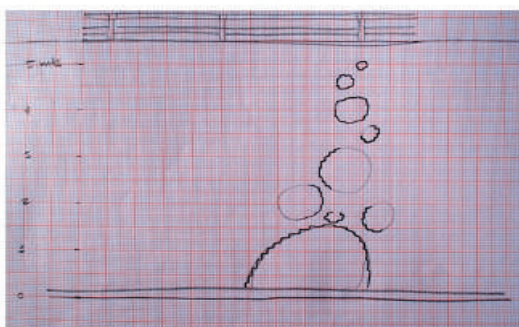
Bocetos.

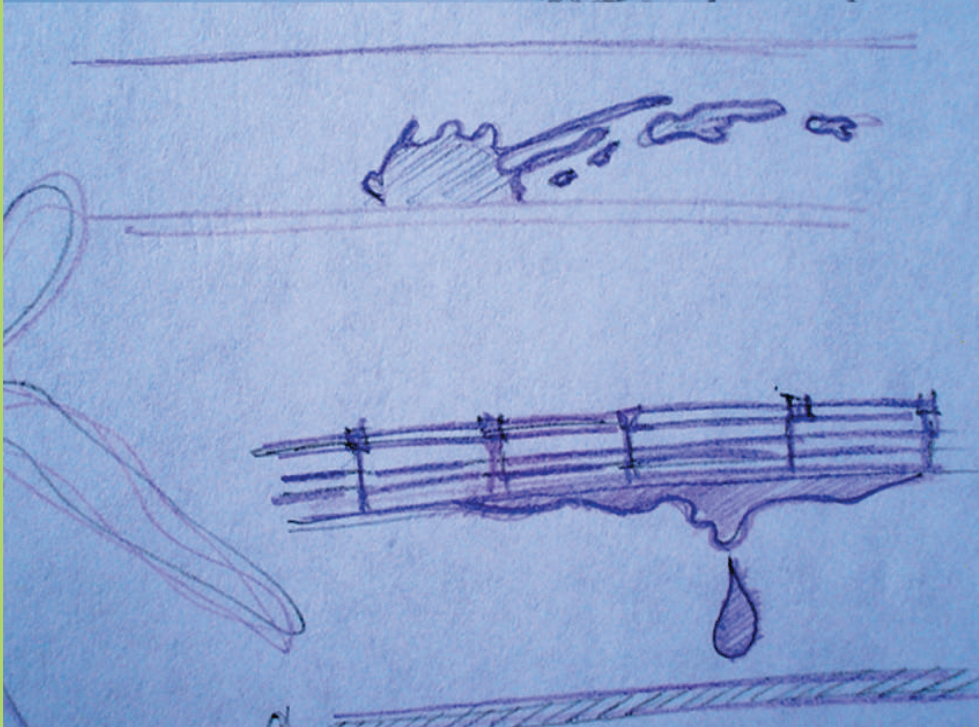
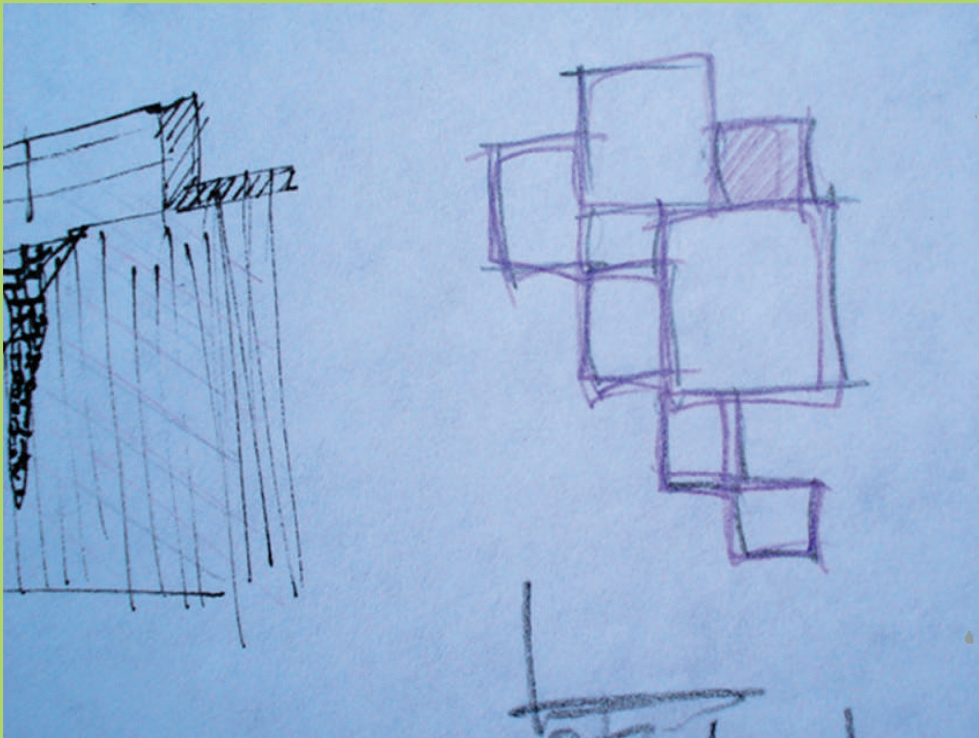
Bocetos

Se escogieron las ideas más relevantes del proceso de bocetación para luego ser digitalizadas como plantillas definitivas para la elaboración de los murales en cerámica.



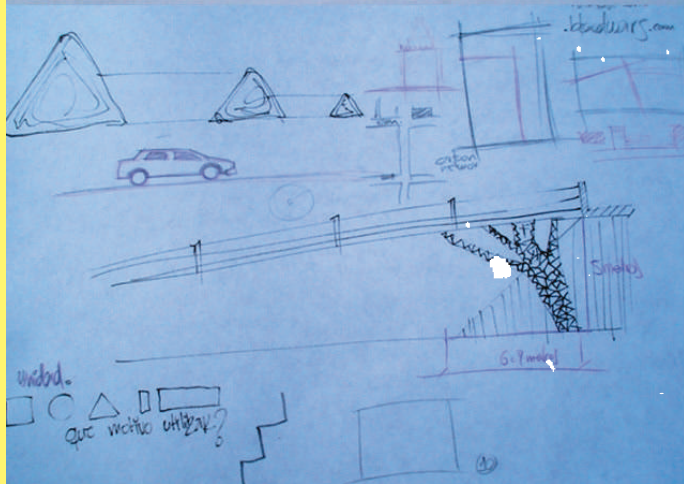
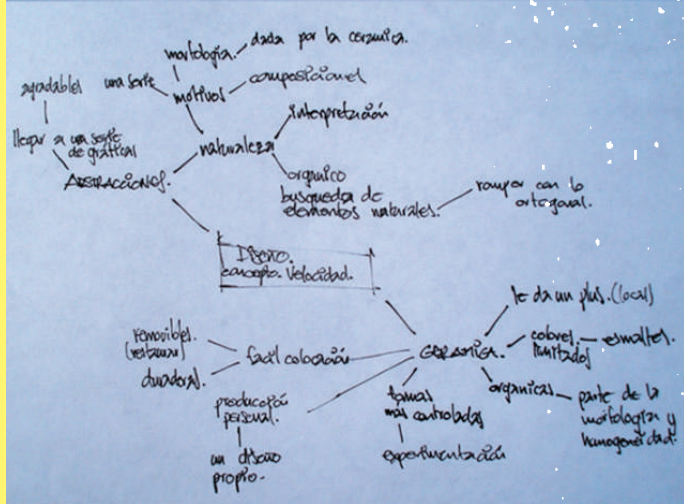
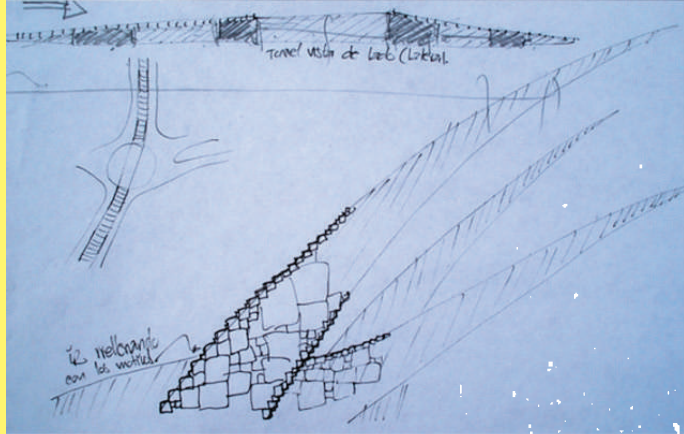
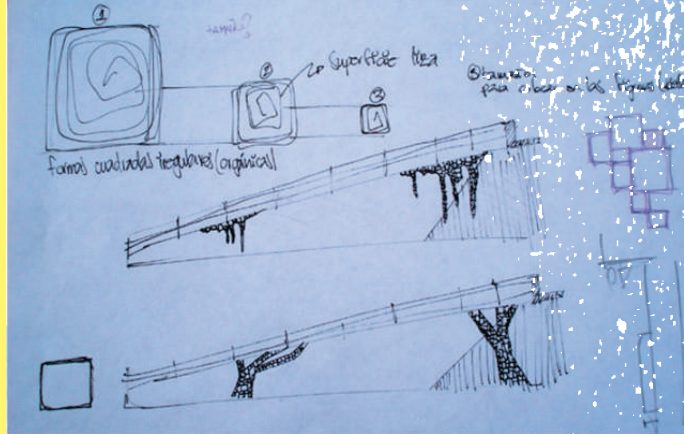
Arriba Ideas finales para aplicar en los pasos, abajo como aplicar la piezas en la cuadrícula.





Arriba boceto de como
funcionaría la s piezas de
cerámica,
abajo ideas para aplicar
en los pasos.

anexo. 1



Todos estos bocetos son ideas que se descartaron, al comienzo se iba a realizar murales con diferentes elementos para mejor se decidió concretar las ideas en uno solo. También se encuentran ideas para las piezas.

La unidad para poder construir los murales.

La arcilla es un material moldeable por esa razón se creara una especie de unidad para lograr obtener la forma de las plantillas en el mural. Se pensó en realizar piezas únicas para el mural y que estas sean colocadas en forma de rompe cabezas, pero se la descarto por ser un método muy laborioso. Se hicieron ideas con piezas de formas rectangulares, triángulos, círculos pero no definía claramente la forma de las plantillas.

No se quería realizar un trabajo con mosaico común y corriente tomando pedazos rotos y al lazar de cerámica para definir las formas.

La solución más acertada era tomar un elemento geométrico que puede reproducir con mayor definición las formas de la plantilla. Tomando el principio básico de la reproducción de imágenes digitales mediante pixels se opto por tomar como unidad el cuadrado como unidad para concretar los murales.

Piezas

Piezas para construir los murales.

La unidad que es el cuadrado se concreto en diferentes piezas semiregulares con detalles manuales pero manteniendo la estructura cuadrada. Estas piezas poseen dimensiones y distintas alturas para poder dar textura a los murales.

Las piezas son las siguientes:

Pequeñas.

- De 5x5cm y un espesor de 1cm
- De 5x5cm y un espesor de 1.5cm
- De 5x5cm y un espesor de 2.5cm

Medianas.

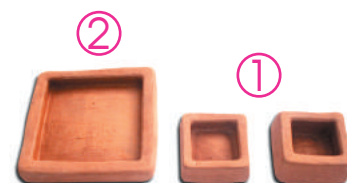
- De 10x10cm y un espesor de 1cm
- De 10x10cm y un espesor de 1.5cm

Grandes

- De 15x15cm y un espesor de 1cm



Nota: Las piezas mayores 1cm de espesor son cóncavas para ahorrar material. Estas piezas serán realizadas en cerámica roja mediante la reproducción de moldes.



Color característico de las piezas quemadas y endurecidas.



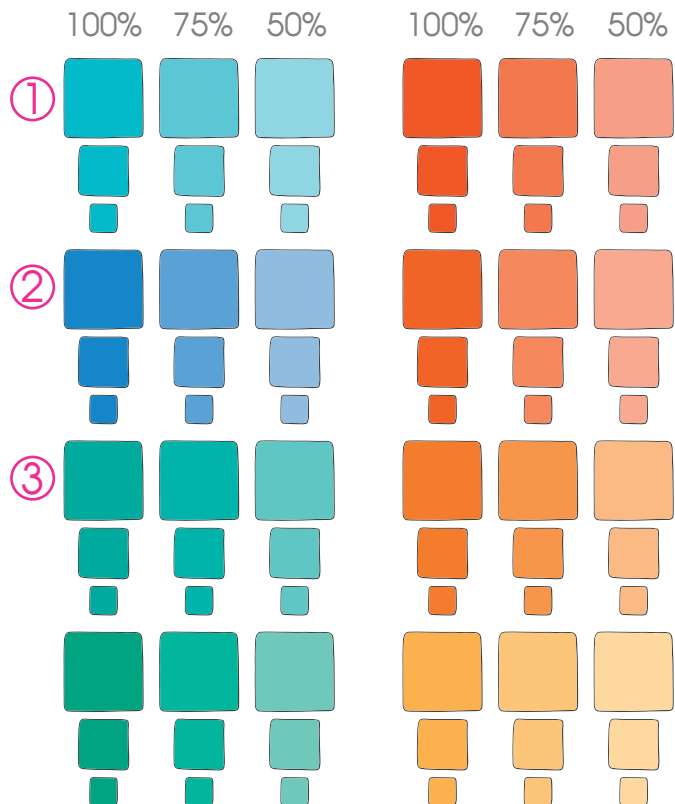
Paleta de color.

Para mantener el concepto del agua se recurrió a buscar colores fríos y brillantes entre los azules, verdes y violetas, para luego contrastarlos con colores cálidos. Lo que se quiere lograr con los colores fríos es obtener resultados azulados y refrescantes en los murales y pasos a desnivel. Por lo que la nueva apariencia de los pasos será un color azul ameno y refrescante y ya no un gris neutro.

1. Paso de La Chola CUencana.
2. Paso Mall del Río.
3. Paso Av. 12 de Abril y Av. José Peralta.

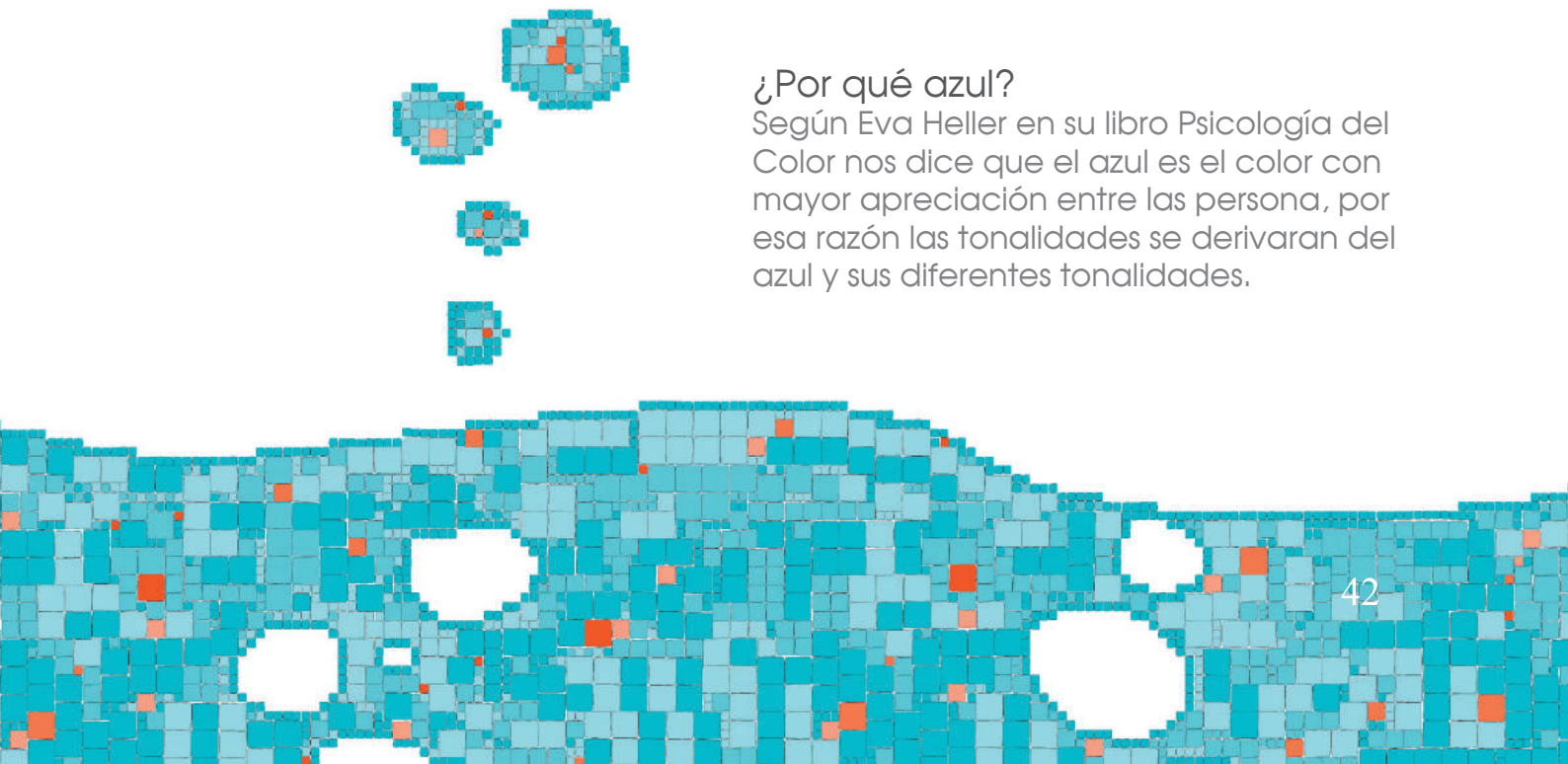
Color Primario.

Color Secundario.



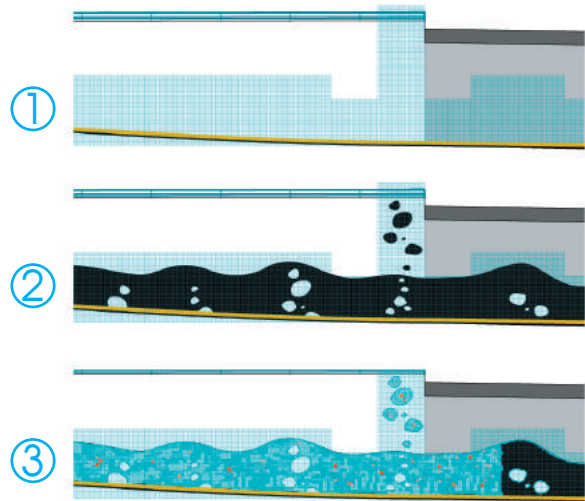
¿Por qué azul?

Según Eva Heller en su libro *Psicología del Color* nos dice que el azul es el color con mayor apreciación entre las persona, por esa razón las tonalidades se derivaran del azul y sus diferentes tonalidades.

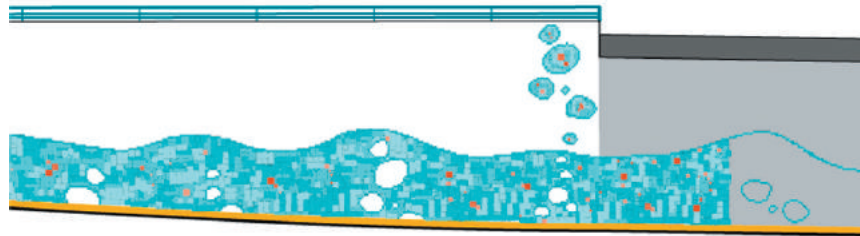


Construcción de los Murales.

1. Primero se realiza una cuadrícula en la pared que será intervenida
2. Se reproduce la plantilla en la pared para reproducir el mural.
3. Por último se van colocando las piezas.

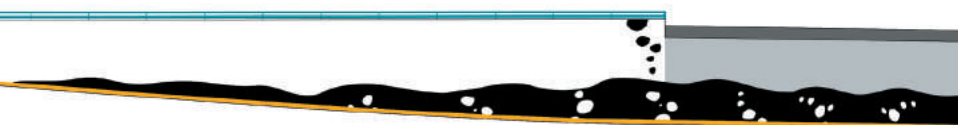


mural terminado



El color de 100% de tonalidad sirve para delinear las figuras. las paredes de los pasos a desnivel se pintaran de blanco para resaltar el diseño de los murales y oxigenarlo visualmente con el entorno.

Plantillas definitivas.



Paso en La Chola Cuencana.



Paso en la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta



Paso en el Mall del Río

Sistema

La constante es el concepto de diseño, las piezas y concreción de la morfología. Variable los colores, formas y distintos pasos. De esta manera se obtiene la forma definitiva de los murales en su color, textura y concreción morfológica. las paredes de los pasos a desnivel se pintaran de blanco para resaltar el diseño de los murales y oxigenarlo visualmente con el entorno.

anexo. 2,3,4

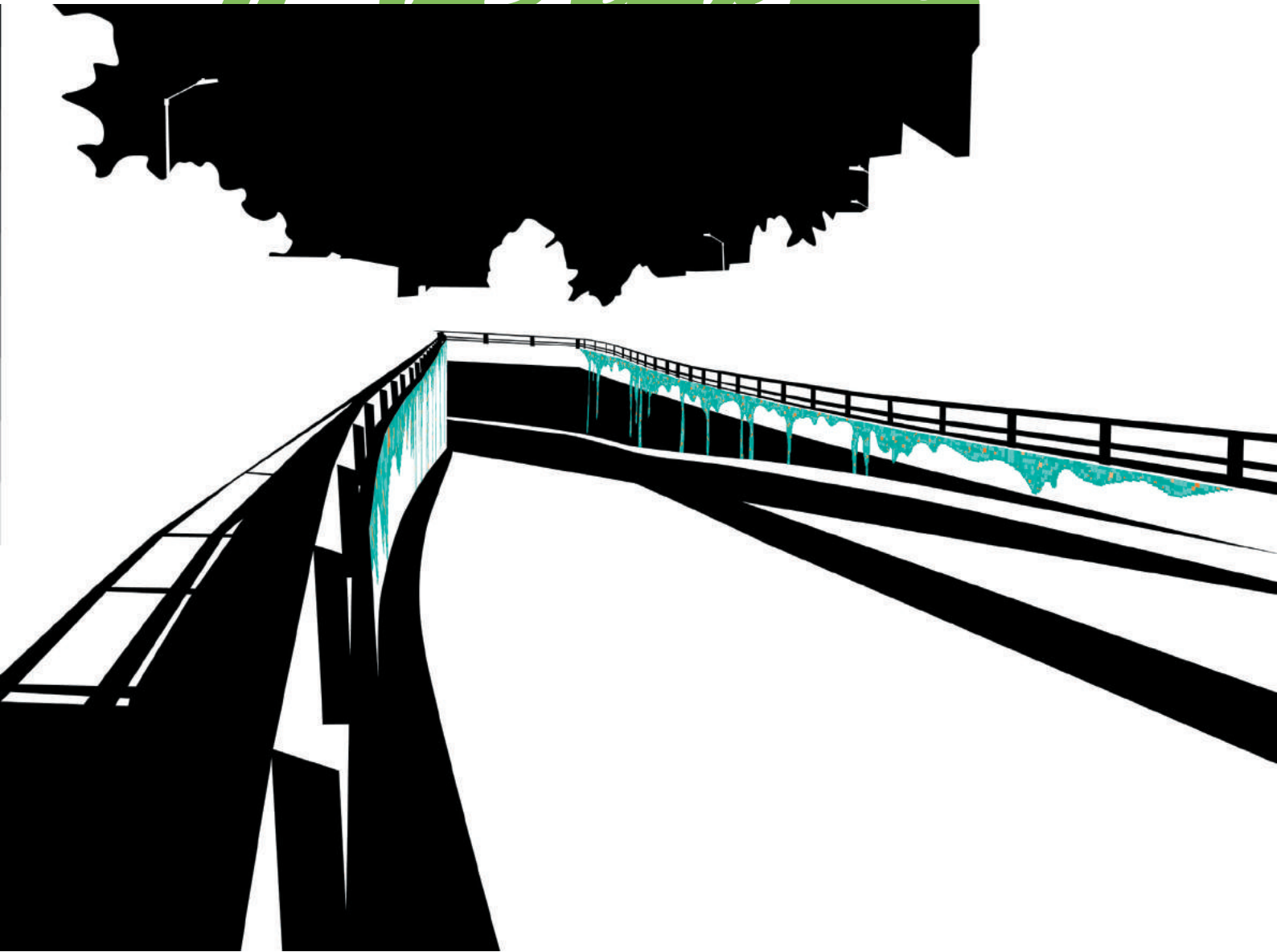
Orgánico.

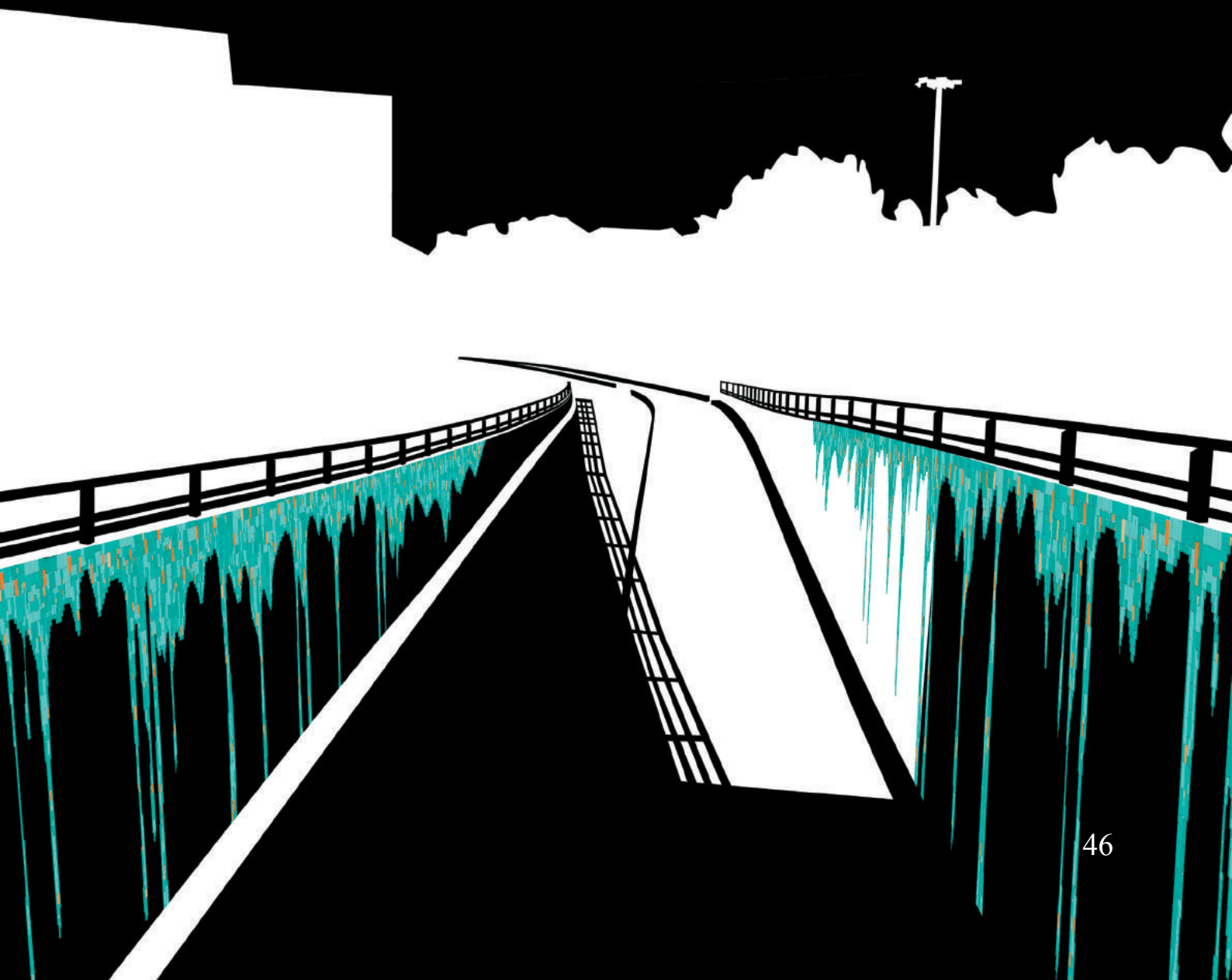
Orgánico es una serie de graficas concretadas en cerámica y realizadas para la intervención en lugares urbanos de Cuenca, en este caso en los pasos a desnivel.

Es una forma diferente de hacer diseño gráfico tomando como soporte la ciudad para exponer el trabajo del diseñador. No decimos que hacer prints, multimedia, publicidad o imagen corporativa este mal, pero el que la gente interactúe y aprecie mas de cerca el rol del diseñador es satisfactorio.

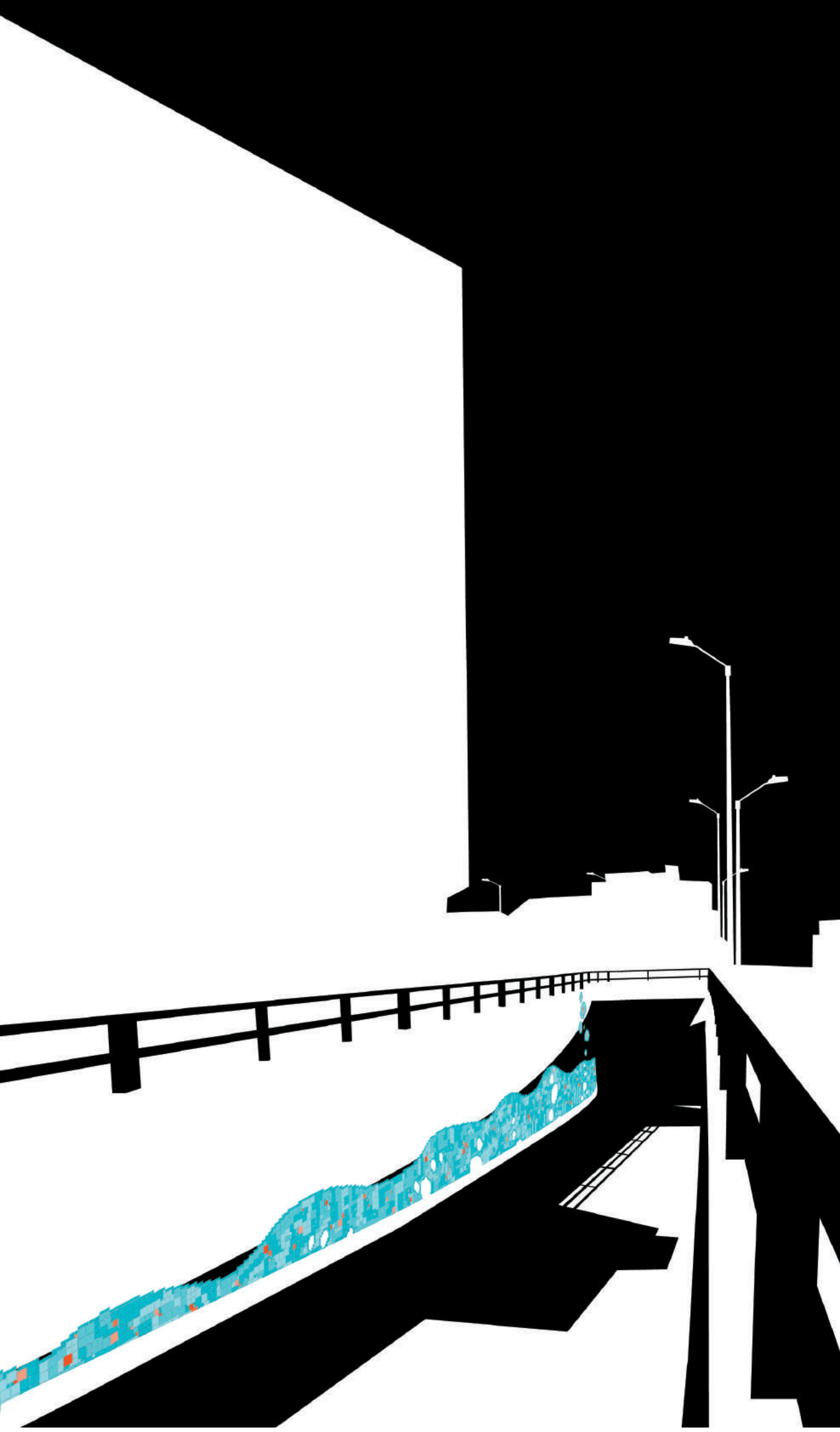
Orgánico.

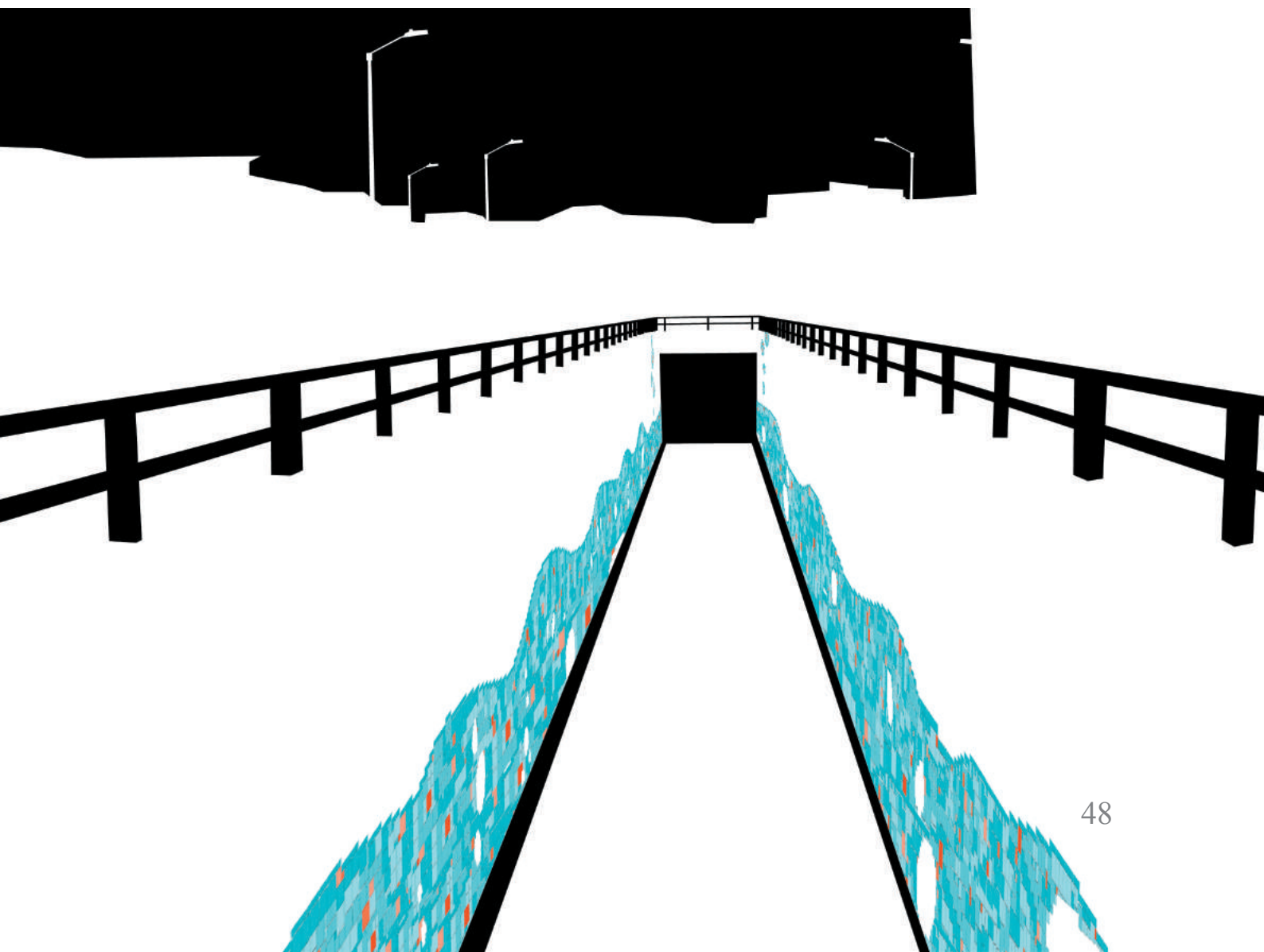
12 de Abril

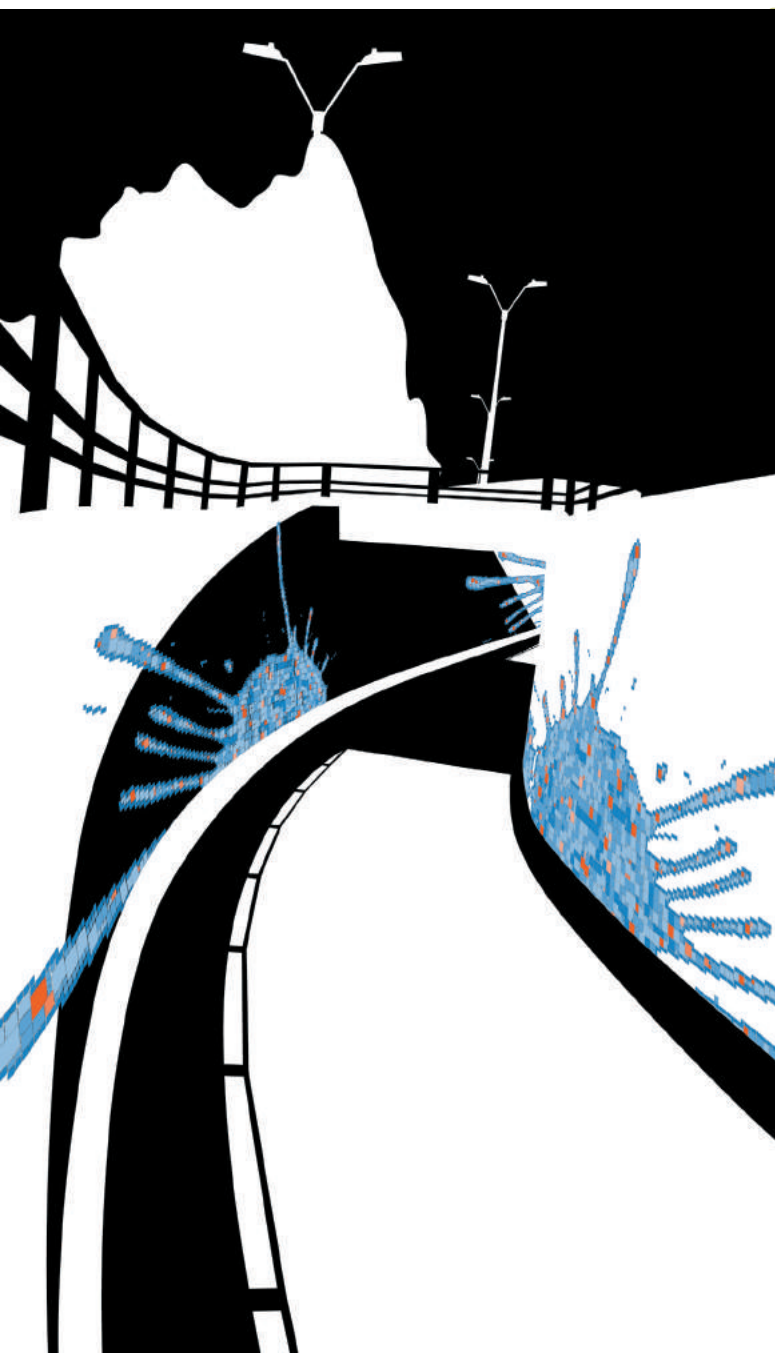




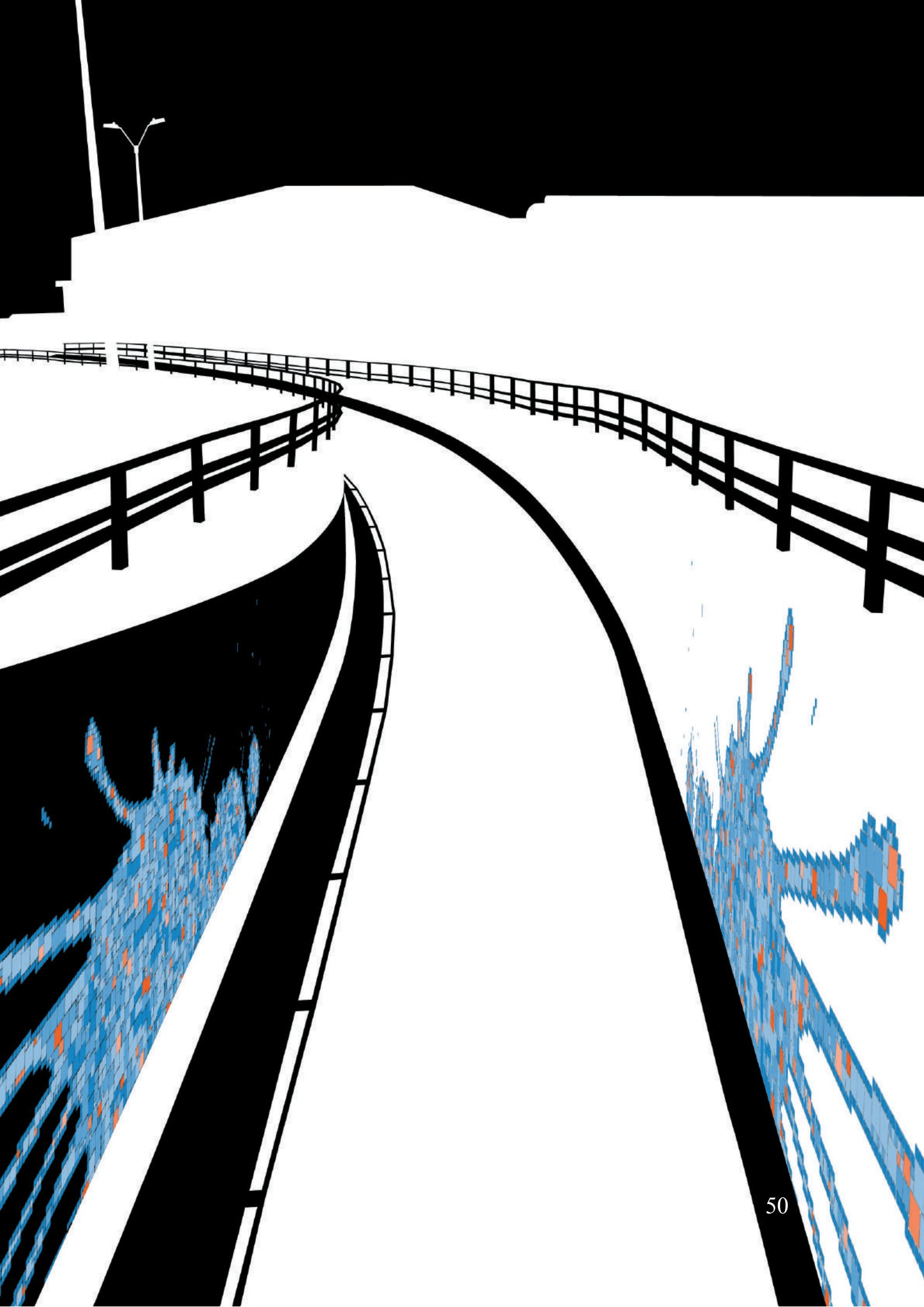
Chofa Sremsana







Mall del Río.



Diseño de la señalización.

Para comenzar la sistematización de la señalización se buscaron las falencias que tienen los pasos a desnivel, las que pedimos evidenciar fueron las siguientes:

No existe una comprensión clara de las señales.

La tipografía e iconos varían en las señales de otros pasos.

Su ubicación es confusa.

En algunos el material con que fueron impresos está desgastado.

Señalización

Color.

Los colores que se utilizarán son los siguientes. Sus tintas deben de ser retroreflectivas y los tonos indicados para señalización.

Señales preventivas.



Señales restrictivas o regulatorias.



Señales informativas.



Helvetica. Tipografía.

Como ya mencionamos existen varias tipografías para la señalética y señalización pero la más utilizada por su claridad es la Helvética. En el caso de las señales se utilizará un tamaño de entre 7cm y 14cm para distancia de 5m y tamaño de letra entre 14cm y 24cm para distancias de 10m.

La distancia de 5m es para señales informativas.

La distancia de 10m es para señales informativas que se encuentran en lugares elevados mayores a 4.6 metros

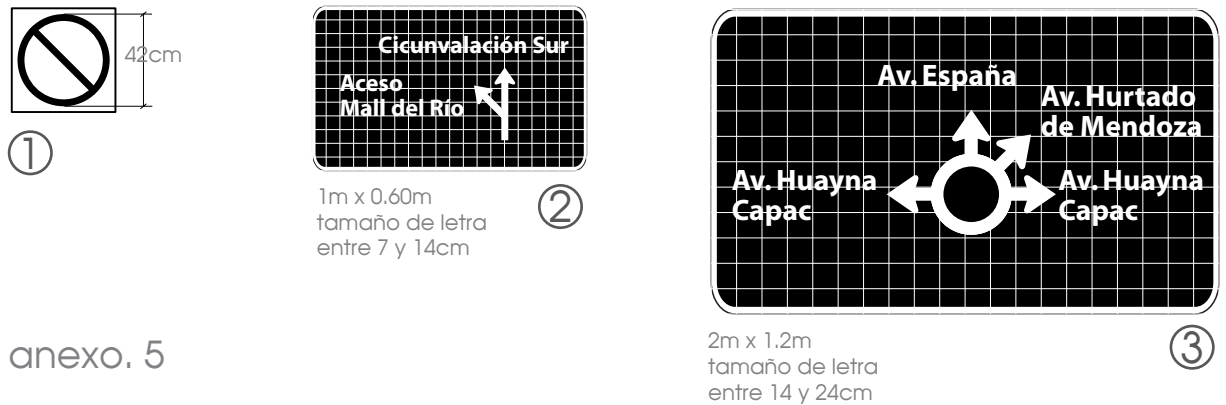
Las señales preventivas y restrictivas se colocarán a la altura de 4.6m para ser observadas a la distancia de 12m.

Se realizarán pequeñas anamorfosis en el suelo para colocar los nombres de las calles. del tamaño de 3m. el método se coloca el nombre y luego se alarga 3m.

Dimensiones de las Señales.

De las anamorfosis en el suelo dimensiones.

1. Para las señales restrictivas o regulatorias su diámetro de 42cm para ser vistos a una distancia de 12m.
2. Para 5m de distancia, la señal no debe ser menor a un metro.
3. Para 10m de distancia, la señal no debe de ser mayor a un metro



anexo. 5

Ubicación de las señales en los pasos.

En el paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta.





Para 5m de distancia. panel de 1x0.6m



En el paso del Mall del Río.

Para 10m de distancia. panel de 2x1.2m



Para las señales restrictivas o regulatorias diámetro de 42cm para ser vistos a una distancia de 12m. Todos los pasos tienen estas señales.

En La Chola Cuencana.

anexo. 6,7,8



53

Conclusiones:

A lo largo de la tesis y antes de cada toma de decisión se tuvo que sacar conclusiones que a veces no era el camino correcto para avanzar con los objetivos de la tesis, pero yo creo que de los errores es cuando más se aprende, por ese motivo puedo decir que el taller de tesis a sido satisfactorio, porque pude crecer como estudiante y futuro profesional, además aprendí a defender mi proyecto desde el punto teórico, supe lo que es pararse frente a un público y tener que expresarme correctamente y luchar por una motivación personal e intentar que este proyecto de tesis cobre vida y sea real. Porque existen cosas que se las lleva en el corazón y no pueden ser compradas ni vendidas porque son más valiosas que el oro.

Al concluir este trabajo de tesis con la propuesta final de Diseño se puede sacar algunas conclusiones de este trabajo:

El ser humano tiene la capacidad de modificar su entorno, utilizar el espacio de una forma estética más significativa que los animales. Puede transformar un espacio y llenarlo de elementos que responden a nuestras necesidades o simplemente como una respuesta expresiva de transformar, de este modo aparece la ciudad como un espacio de constantes transformaciones.

La ciudad puede ser tomada como soporte para el diseño, las gráficas que readecuan los pasos a desnivel necesitan un soporte físico para sustentarse y exponerse ante un espectador que es el ciudadano.

El diseño si puede aportar con soluciones gráficas a problemas presentes en la ciudad. Los pasos a desnivel tiene una gran cantidad de gris en su apariencia pero ese gris se vio opacado por al implementación de murales en los pasos a desnivel convirtiéndolos en lugares atractivos visualmente. Finalmente para concluir el rol de un diseñador es presentar propuestas creativas a un sin número de problemas que pueden ser solucionados con el diseño. En esta tesis se presento la implementación de gráficas concretadas en murales de cerámica y un sistema de señalización que son la respuesta a problemas que fueron resueltos con el diseño gráfico, cumpliendo de esta manera los alcances y objetivos de la tesis.

Bibliografía.

AUGE, Marc; Los "no lugares", espacios del anonimato, ed. Gedisa, Barcelona, Es. 1993

BERRY, Susan; MARTIN, Judy. Diseño y Color, como funciona el lenguaje del color y como manipularlo en el diseño gráfico./Blume. Barcelona. 1994. ilustr. Es.

COSTA, Joan; Señalética. De la señalización al diseño de programas. Enciclopedia del diseño; CEAC. Barcelona, 1 ed. 1989.

HELLER, Eva; Psicología del color, Cómo actúa los colores sobre los sentimientos y la razón.

JARAMILLO, Diego; Cuenca, ciudad imaginada, maestría en estudios de la cultura. Tesis. Cuenca. 2003

MARTIN-BARBERO, Jesús; La ciudad virtual, Revista Universidad del Valle, N. 14, Cali, Colombia, Agosto, 1996.

SL. ITACA, Interactivetraining advanced computer application, Riesgos derivados de las condiciones de seguridad, Ceac, marcombo ediciones técnicas, Barcelona. España

TORRIJOS, Fernando; Arte efímero y espacio estético. España, Ediciones Anthropos. 1988.

Sitios Web consultados.

GALERIAS DIGITALES, <http://www.fotocomunity.es>
<http://www.w.basimi.net>
<http://www.woostercollective.com>
<http://www.nymag.com>

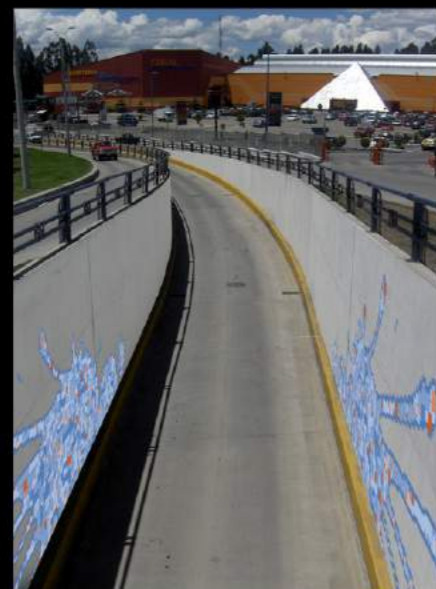
HUDERTWASSER, http://linksarquitectura.com.ar/links_arq_int.htm

LAS VEGAS, <http://www.vegasexperience.com>

MERCAT DE SANTA CATERINA, <http://www.mercatdesantacaterina.net>

MRECAT DE SANTA CATERINA, <http://www.arquitectura-tecnica.org>

OLIVEROS, Gabriel; "La 'ciudad nueva' y la informática como servicio urbano", *Gazeta de antropología* N. 22, 2006, texto 22- 11, en línea http://www.ugr.es/~pwlac/G22_11Gabriel_Oliveros.html



Paso del Mall del Río



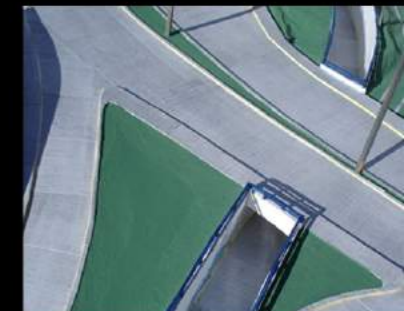
Paso de la Chola Cuencana



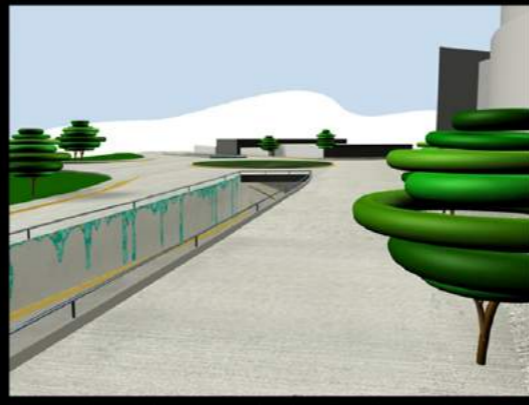
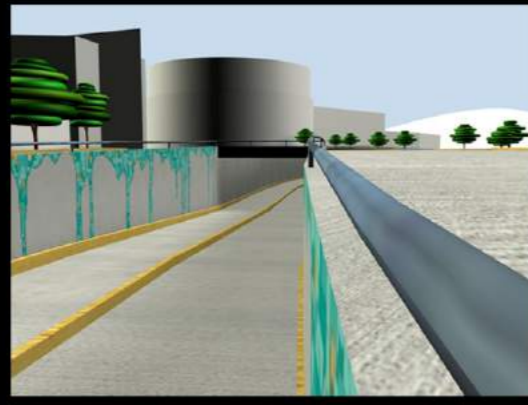
Paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta



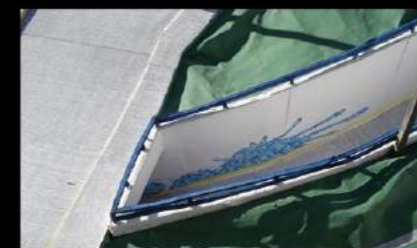
Paso del Mall del Río



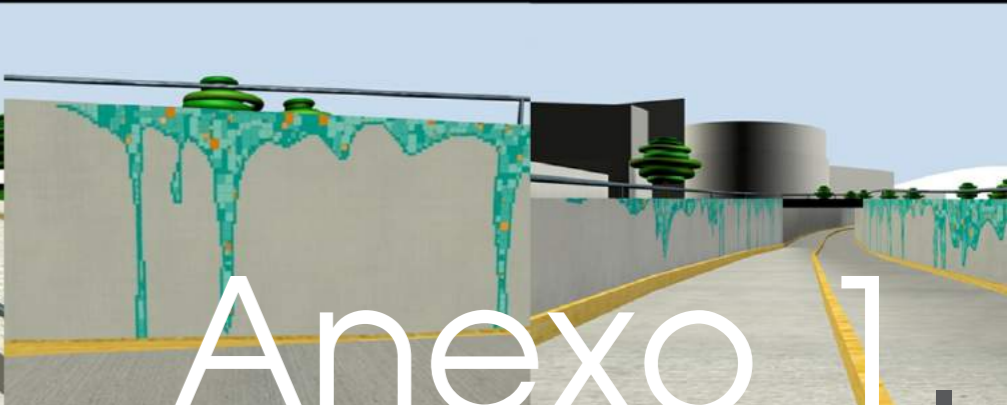
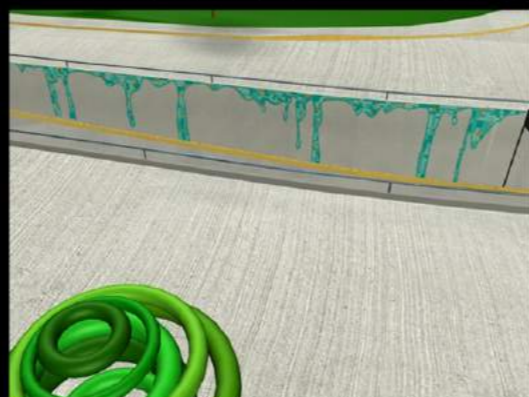
Aplicación en simuladores, fotomontajes y maqueta.



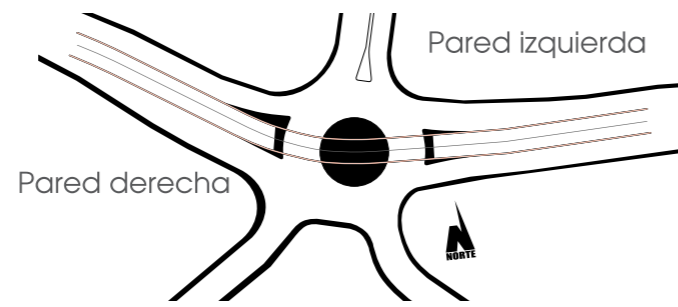
Paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta



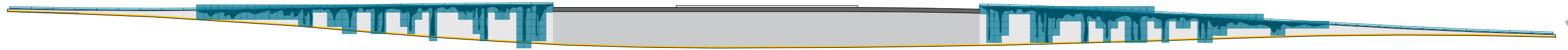
Paso de la Av. 12 de Abril y Av. José Peralta



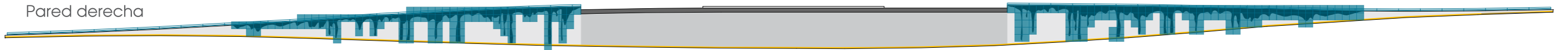
Anexo 1.



Pared izquierda



Pared derecha



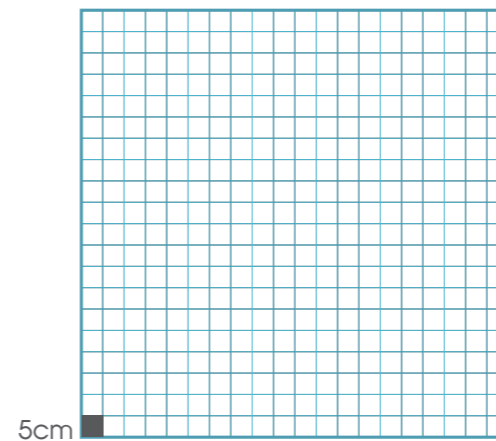
Escala gráfica de los pasos



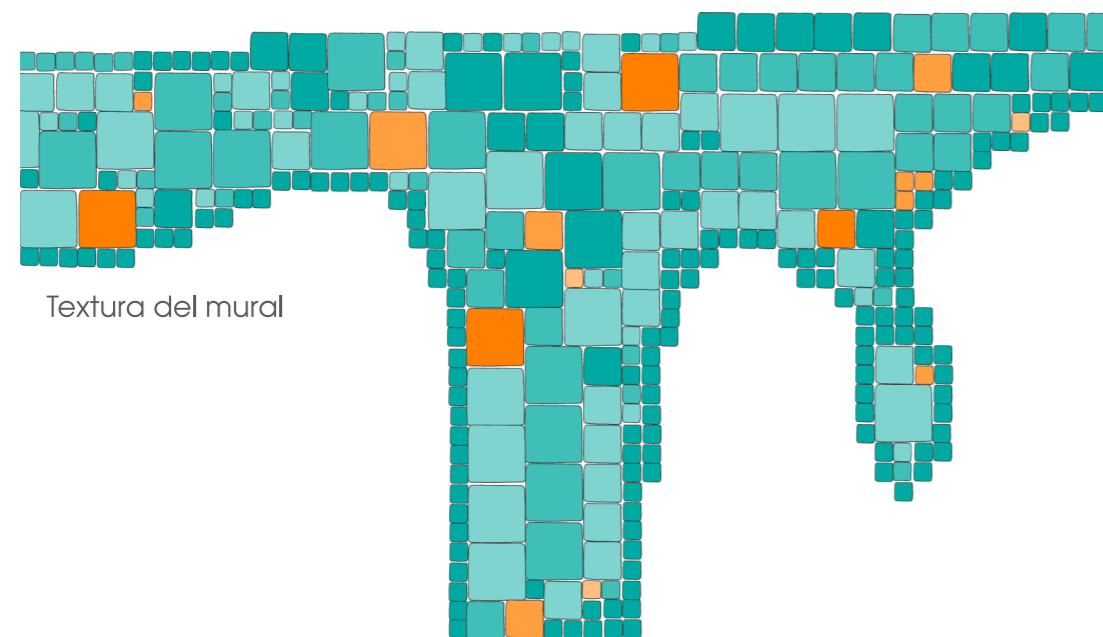
Piezas de cerámica



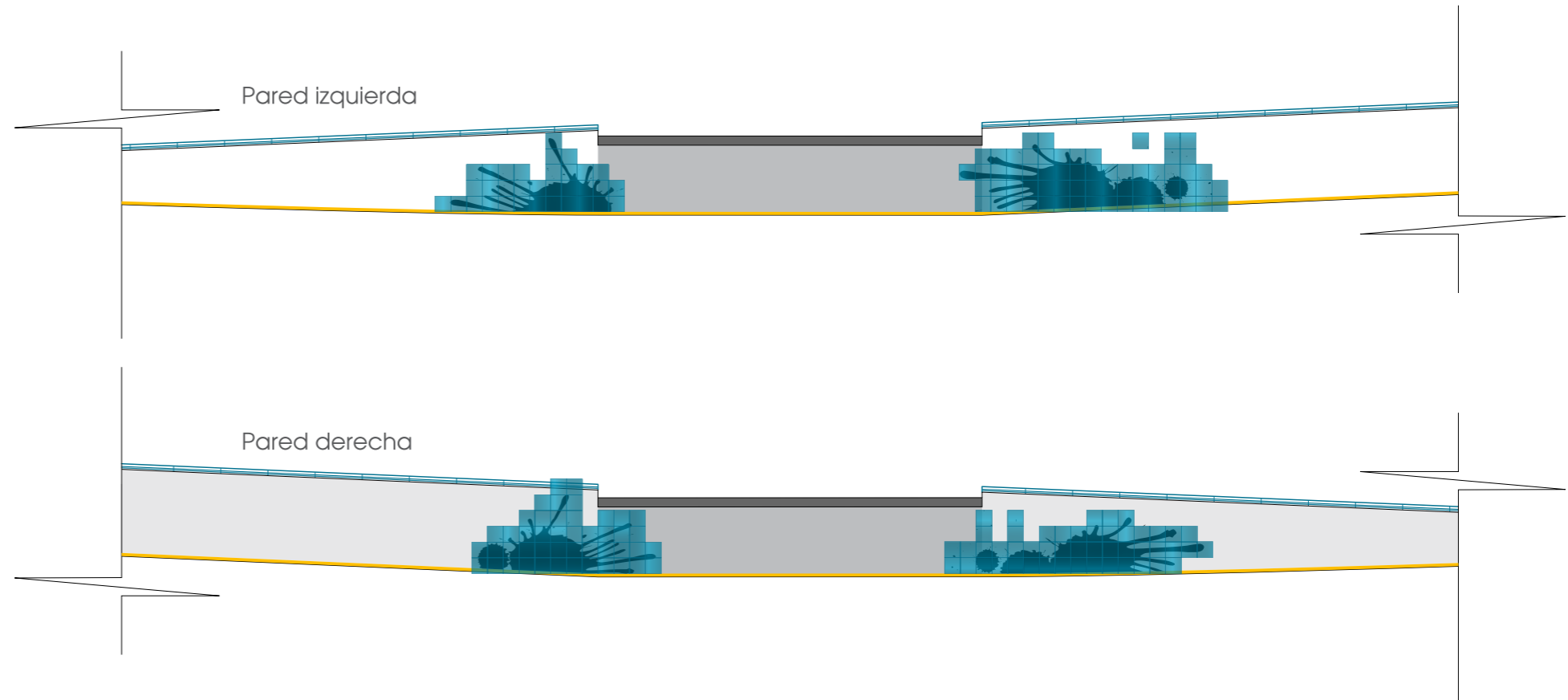
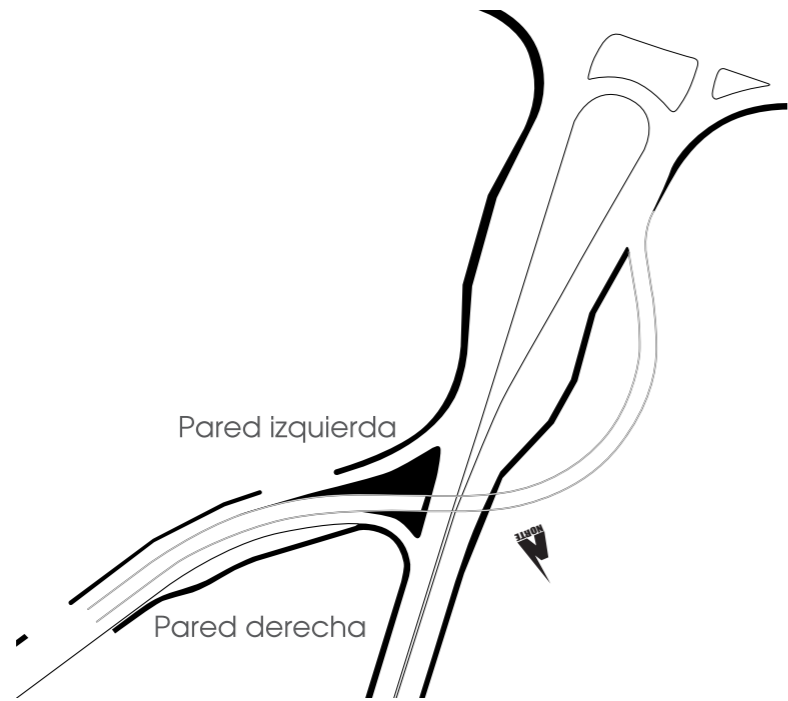
cada mural un promedio de 88m cuadrados.



cuadrícula es de un metro cuadrado y se divide en 5cm para colocar las piezas de cerámica.



Textura del mural



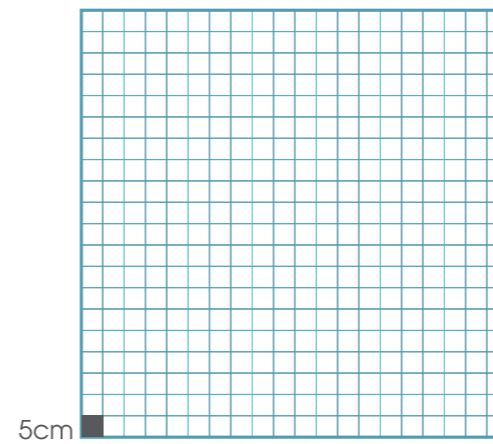
Escala gráfica de los pasos



Piezas de cerámica

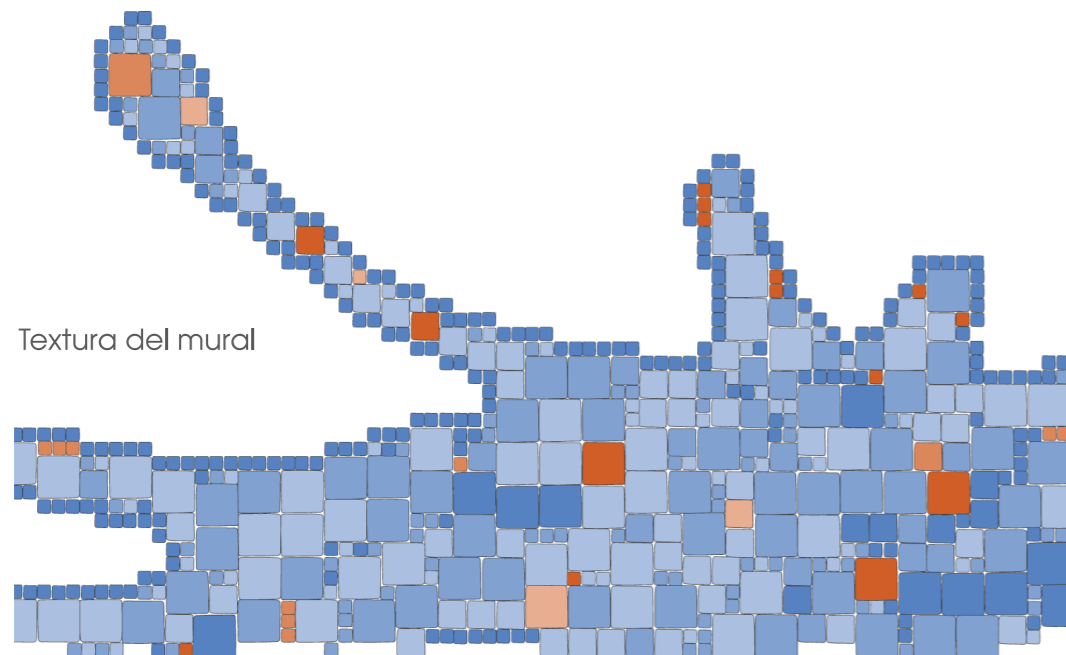


cada mural un promedio de 35m cuadrados.



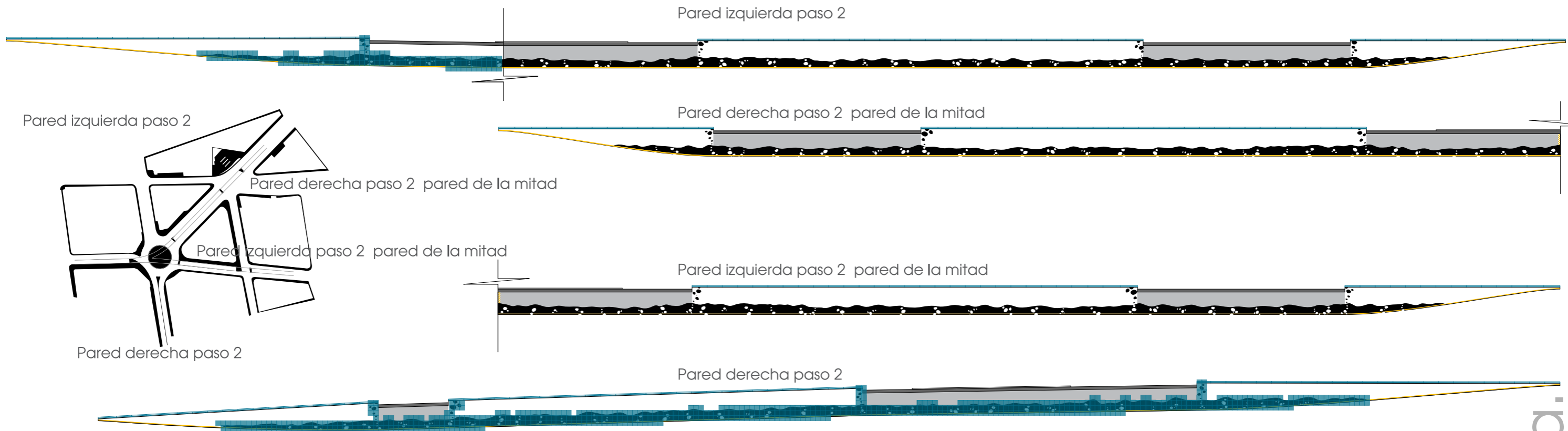
cuadrícula es de un metro cuadrado y se divide en 5cm para colocar las piezas de cerámica.

Textura del mural



Paso del
Mall del Río

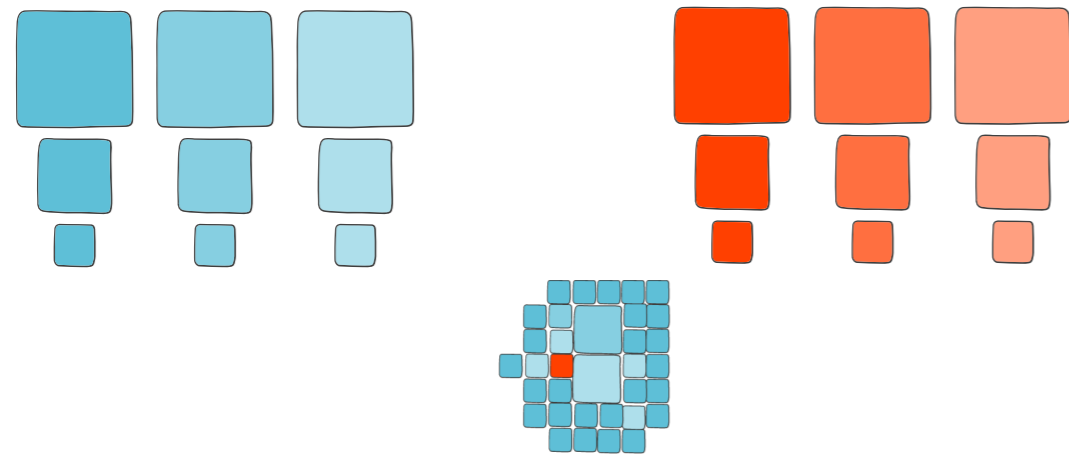
Anexo 3.



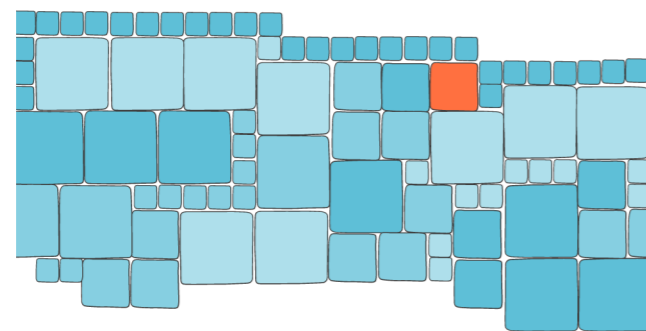
Escala gráfica de los pasos

1m 5m 10m

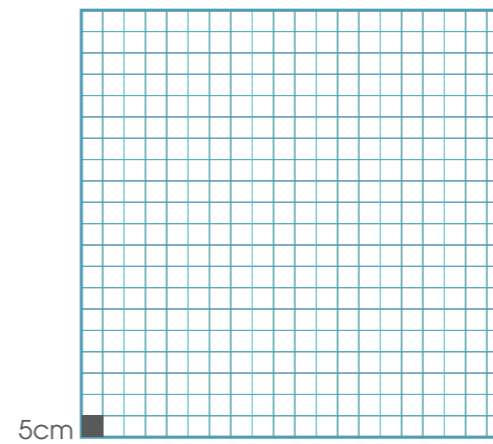
Piezas de cerámica



Textura del mural



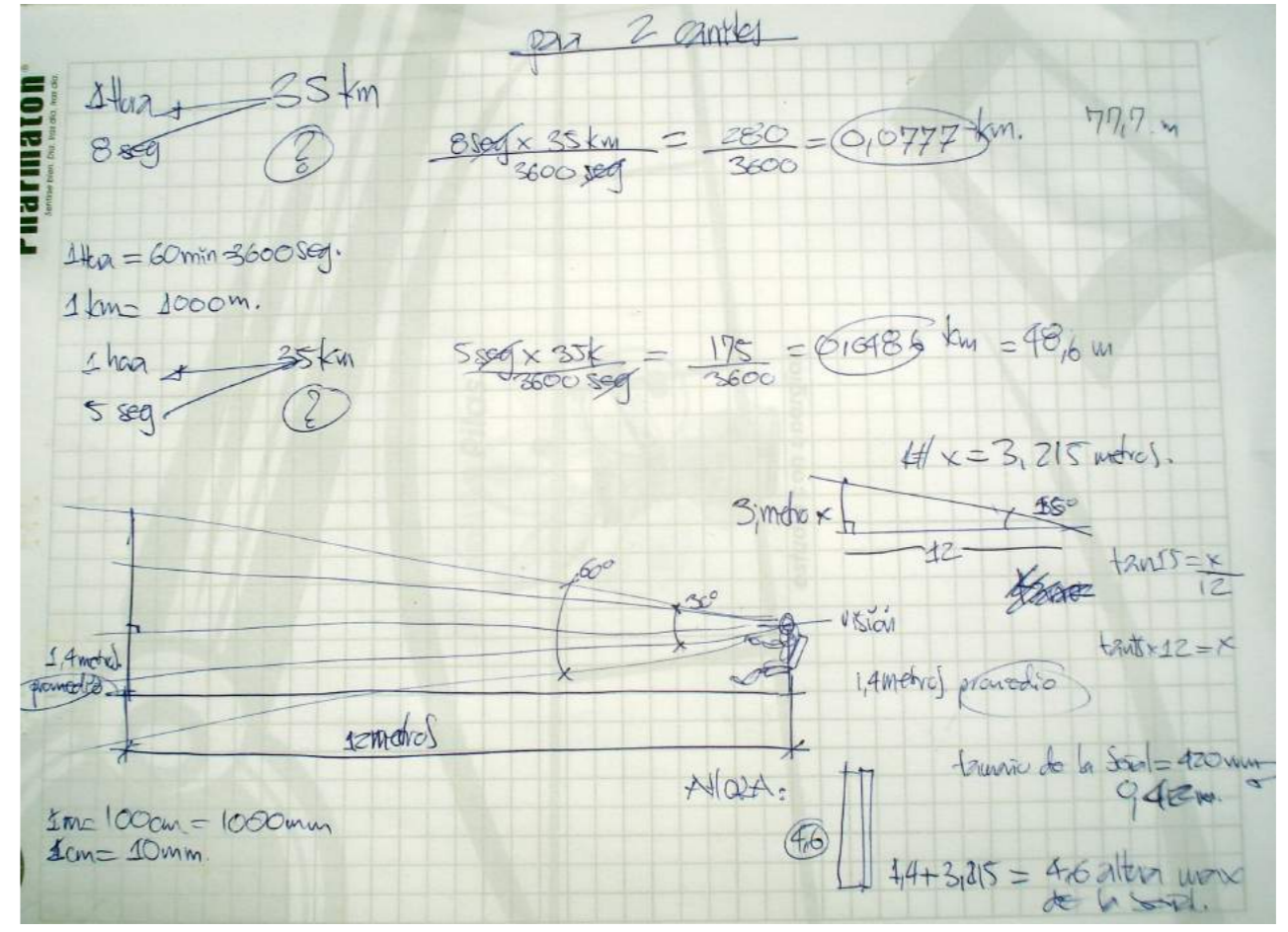
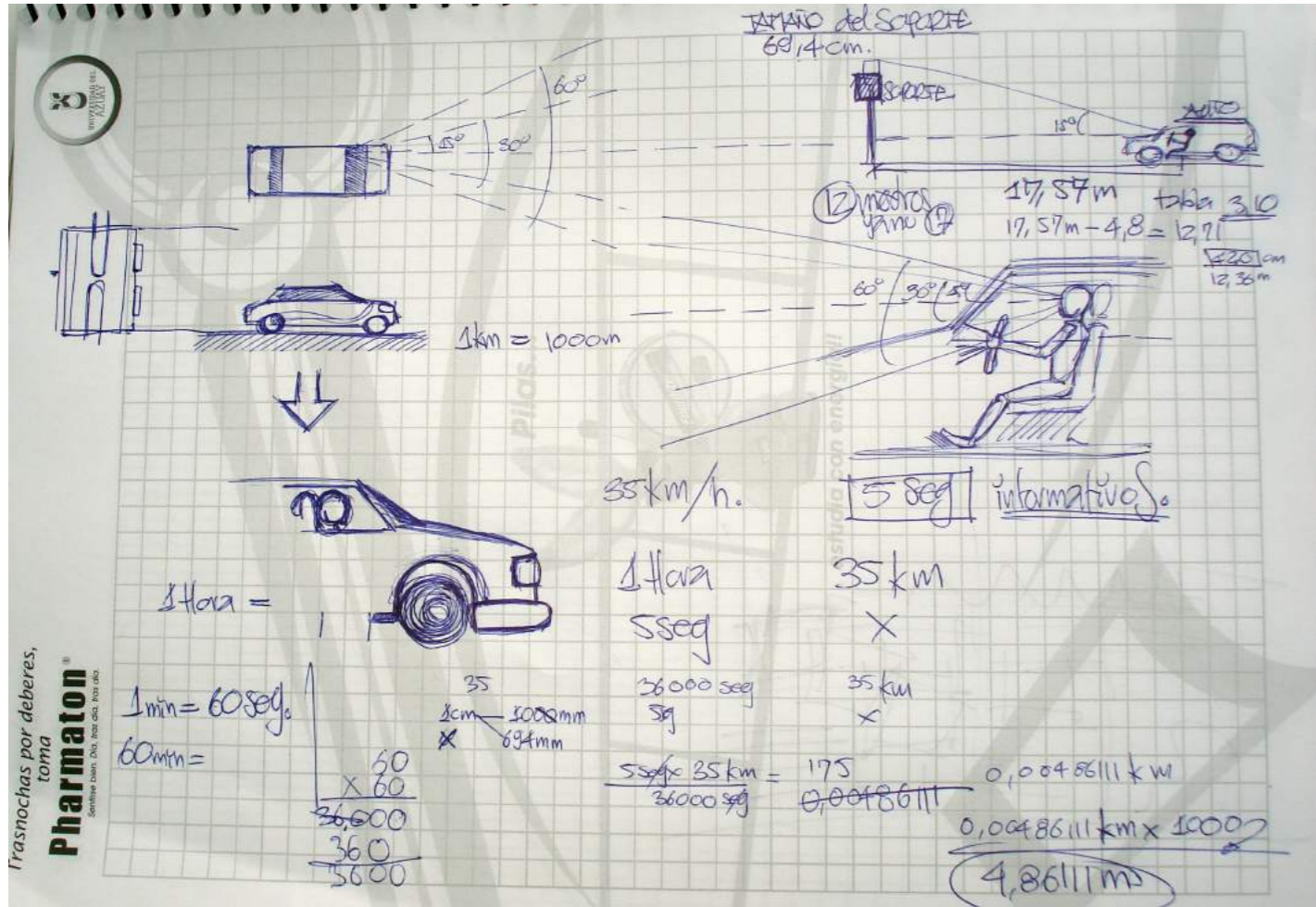
cada mural un promedio de 200m cuadrados.



cuadrícula es de un méτρο cuadrado y se divide en 5cm para colocar las piezas de cerámica.

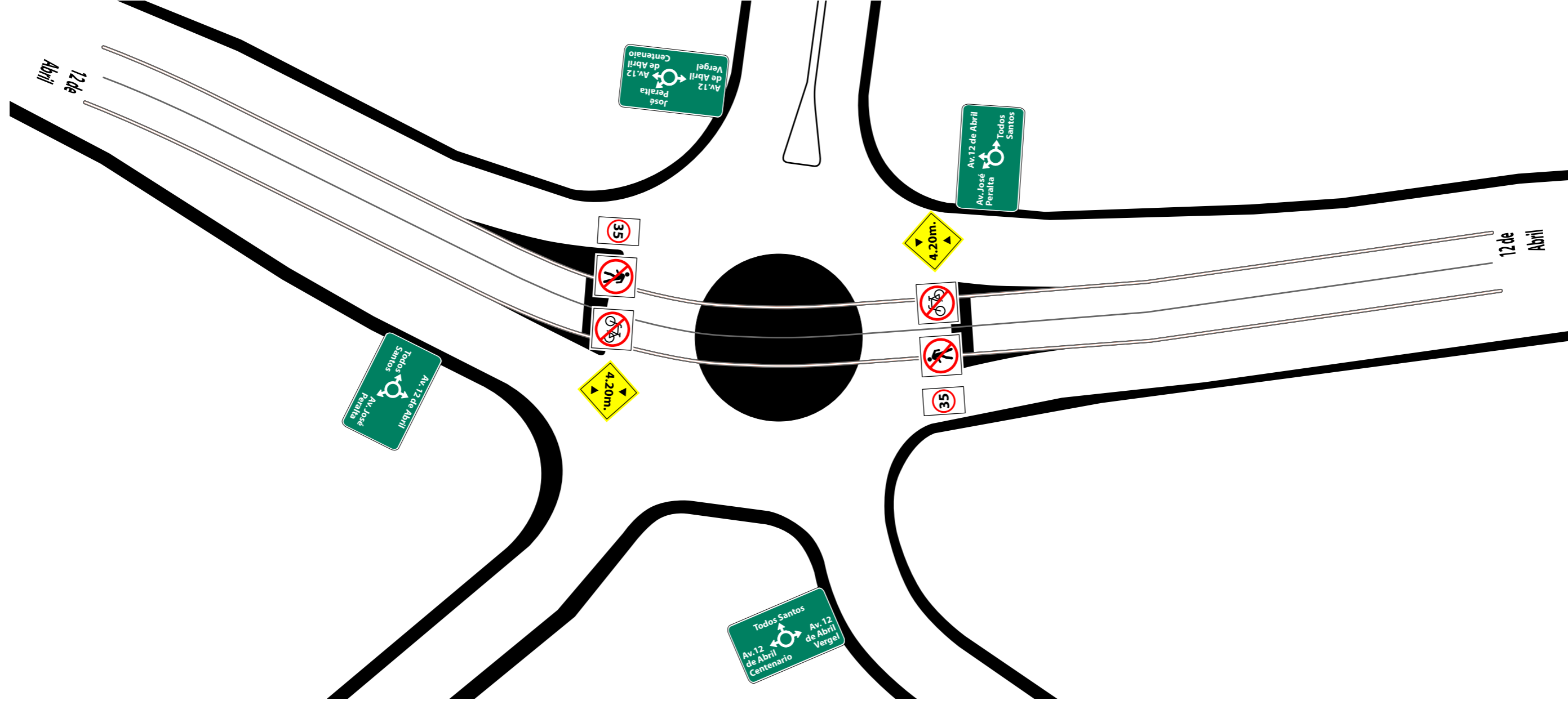
Paso de la
Chola Cuencana.

Anexo 4.



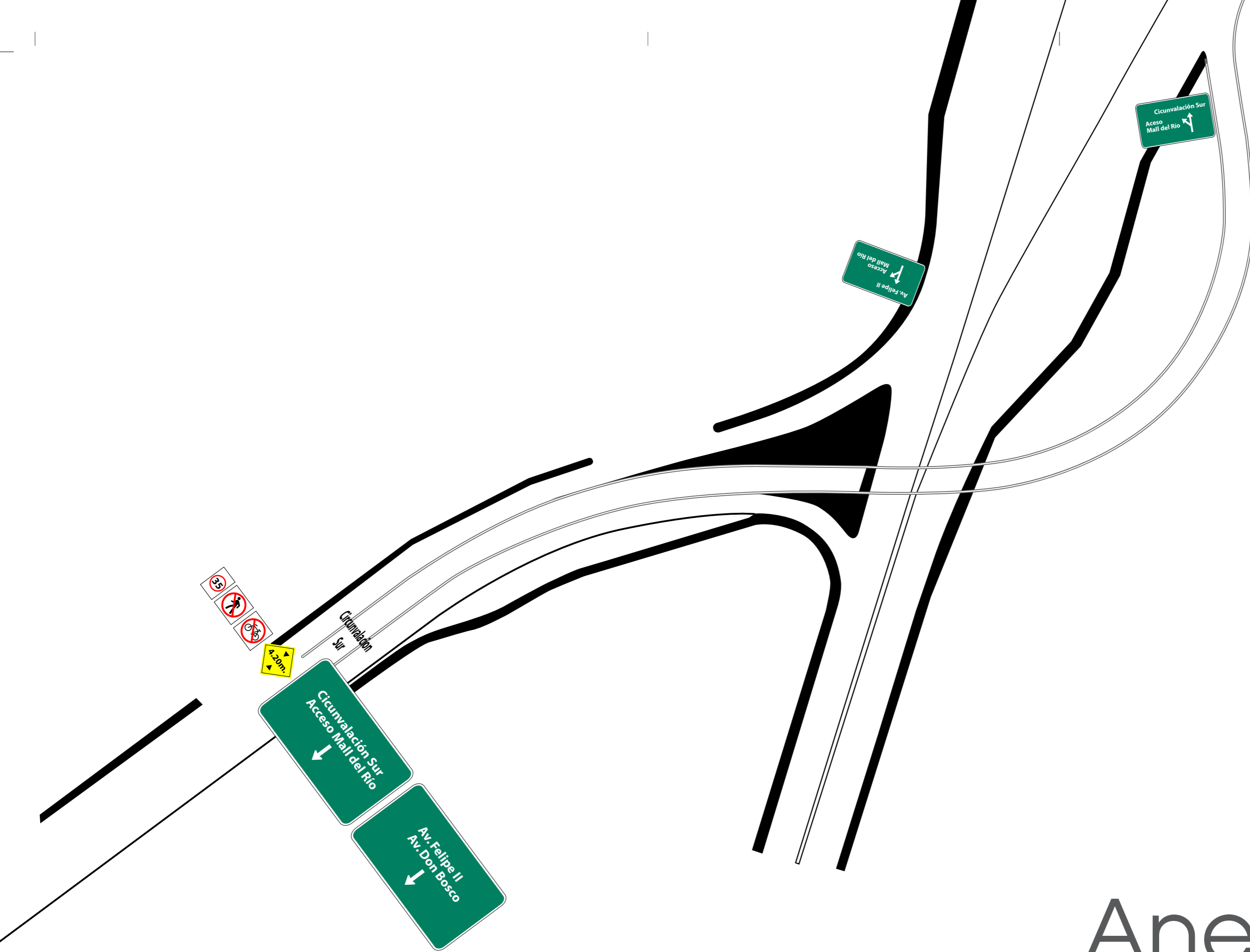
Bocetos de las medidas antropológicas

Anexo 5.



Anexo 6.

Ubicación de las señales.
Av. 12 de Abril y Av. José Peralta



Anexo 7.

Ubicación de las señales.
Mall del Río

Ubicación de las señales.
Chola Cuencaña.

Anexo 8.

