

PROPUESTA DE SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA PARA EL PROYECTO PARQUE HUMEDALES DEL RÍO CAUCA

LUISA FERNANDA PINO RENDÓN



**FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2016**

PROPUESTA DE SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA PARA EL PROYECTO PARQUE HUMEDALES DEL RÍO CAUCA

LUISA FERNANDA PINO RENDÓN

Proyecto de grado para optar por el título de Diseñadora gráfica

PABLO ANDRÉS JARAMILLO

DOCENTE, DEPARTAMENTO DE DISEÑO, DISEÑADOR VISUAL
Universidad del Valle



**FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO
SANTIAGO DE CALI
2016**



**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
PROGRAMA ACADÉMICO DE DISEÑO GRÁFICO**

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE GRADO

La Estudiante LUISA FERNANDA PINO RENDÓN identificada con Cédula de ciudadanía número 1143844399 de Cali y código 201022036, presentó y aprobó su trabajo de grado titulado *“Propuesta de sistemas de comunicación gráfica para el proyecto parque humedales del Río Cauca”*, el cual fue aprobado por el siguiente jurado evaluador:

Jurado Diseñador: Carlos Andrés Ortega García
Jurado Asesor: Sebastián Bayona Arboleda
Jurado Experto:

Para constancia de la anterior, se firma en la ciudad de Santiago de Cali, el 26 de septiembre de 2016, según Acta 6-2016 del Comité del Programa.

PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Director del Proyecto

PABLO ANDRÉS JARAMILLO ROMERO
Vo. Bo. Director del Programa Académico

DIANA PAOLA VELERO RAMÍREZ
Vo. Bo. Jefe Departamento de Diseño

Dedicatoria

A mi padre, que aunque fueron solo 9 años que vivió a mi lado, sus enseñanzas y amor han sido la fuente de inspiración de mi vida.

AGRADECIMIENTOS

A mi mamá que siempre me inculcó estudiar, crecer y luchar por mis sueños. Su apoyo en toda mi carrera ha sido fundamental para culminar todo este proceso. Mi hermano motivo de valor para asumir los retos de la vida con responsabilidad y fuerza, el que me acompaña en cada uno de mis aventuras.

Mis abuelos que desde que mi padre falleció se convirtieron en mis segundos padres y los de mi hermano menor, siempre preocupado por los dos, dedicándonos su tiempo, entrega y compañía. Mi tía que aunque no vive en Colombia, me ayudó a pagar mis estudios, ha estado conmigo en cada momento de mi vida aconsejándome, velando por mí, convirtiéndose en una segunda madre para mí.

Mi novio, mi mejor amigo, compañero de buenos y malos momentos, ejemplo de dedicación y profesionalismo, que ha creído en mí, brindándome su ayuda en cada idea, sueño y deseo que he tenido.

El profesor y director de mi proyecto de grado Pablo Jaramillo que desde que dictó la materia gráfica del entorno me inspiro en realizar el proyecto de grado con la temática de paisajismo en pro de rescatar lugares naturales en Santiago de Cali que no han sido identificados y que por medio de sistemas de comunicación gráfica se pueden potencializar.

El señor Oscar Moreno, por su ayuda, tiempo y disposición para poder realizar las visitas a El Estero y recoger el material principal de investigación para este proyecto.

TABLA DE CONTENIDO

Pag

1. INTRODUCCIÓN.....	19
2. OBJETIVOS.....	20
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	20
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	21
3.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.....	21
3.2 JUSTIFICACIÓN.....	24
4. MARCO TEÓRICO.....	26
4.2 DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL.....	26
4.2.1 LA COMUNICACIÓN.....	27
4.2.2 CREATIVIDAD Y COMUNICACIÓN.....	29
4.3 PERCEPCIÓN Y SIGNIFICADO.....	30
4.3.1 EL PUNTO.....	31
4.3.2 LA LÍNEA.....	31
4.3.3 EL CONTORNO.....	31
4.3.4 TEORÍA DE LA GESTALT..	31
4.3.5 SEMEJANZA.....	32

4.3.6 PROXIMIDAD.....	32
4.3.7 CIERRE.....	32
4.3.8 SIMPLICIDAD.....	32
4.3.9 CONTINUIDAD.....	32
4.3.10 PERCIBIR.....	32
4.4 IMAGEN.....	33
4.4.1 IMÁGENES MATERIALES.....	34
4.4.2 IMÁGENES MENTALES.....	34
4.4.3 IMAGEN GRÁFICA.....	34
4.4.2 IMAGEN DE MARCA.....	34
4.4.2 IMAGEN GLOBAL.....	34
4.5 CONTEXTOS.....	34
4.6 LA SEÑALIZACIÓN.....	35
4.6.1 FORMA.....	35
4.6.2 COLOR.....	35
4.6.3 TEXTURA.....	35
4.6.4 DIRECCIÓN.....	35

4.6.5 REPRESENTACIÓN.....	35
4.6.6 FUNCIÓN.....	35
4.6.7 LEGIBILIDAD A DISTANCIA.....	36
4.6.8 SEÑAL.....	37
4.6.9 SEÑALES.....	38
4.6.9.1 ORIENTADORAS.....	39
4.6.9.2 DIRECCIONALES.....	39
4.6.9.3 INFORMATIVAS.....	39
4.6.9.4 REGULADORAS.....	40
4.6.9.4.1 PREVENTIVAS.....	40
4.6.9.4.2 RESTRICTIVAS.....	40
4.6.9.4.3 PROHIBITIVAS.....	40
4.6.9.5 ORNAMENTALES.....	40
4.6.9.6 ADOSADA.....	41
4.6.9.7 AUTOTRANSPORTE.....	41
4.6.9.8 DE BANDA.....	42
4.6.9.9 DE BANDERA.....	42

4.6.9.10 COLGANTE.....	43
4.6.9.11 ESTELA DIRECTORIOS.....	43
4.6.9.12 ESTELA IDENTIDAD.....	44
4.6.9.13 RÓTULO DE CAJA.....	44
4.7 IMAGEN DE CIUDAD.....	45
4.7.1 LA CIUDAD.....	45
4.8 IDENTIDAD DE UNA CIUDAD.....	46
5. INFOGRAFÍA.....	47
6. METODOLOGÍA.....	48
7. MARCO ANTECEDENTES.....	50
7.1 PERSONERÍA MUNICIPAL/ SANTIAGO DE CALI. HUMEDALES.....	50
7.2 PERSONERÍA MUNICIPAL/ SANTIAGO DE CALI. ZONA RURAL.....	51
7.3 NOTICIERO 90 MINUTOS.....	53
7.4 PERIÓDICO EL “Q’HUBO”.....	54
8. MARCO CONTEXTUAL.....	55
8.1 ¿QUE ES UN HUMEDAL?	55
8.2 FUNCIÓN PRINCIPAL DE LOS HUMEDALES.....	55

8.3 DELIMITACIÓN DEL ESPACIO A TRABAJAR.....	56
8.4 POLÍTICA NACIONAL PARA HUMEDALES INTERIORES DE COLOMBIA.....	56
8.5 MUNICIPIO DE CALI Y SUS HUMEDALES.....	57
8.6 HUMEDAL “EL ESTERO”.....	58
8.7 ANÁLISIS VISUAL Y DE SITIO.....	60
8.8 ANÁLISIS DE ESPECIES DE FLORA Y FAUNA.....	64
8.8.1 RESULTADOS ANÁLISIS DE ESPECIES DE FLORA Y FAUNA.....	67
8.9 ANÁLISIS DE MENSAJES Y LENGUAJE GRÁFICO.....	67
8.9.1 RESULTADOS ANÁLISIS DE MENSAJES Y LENGUAJE GRÁFICO.....	70
9. MARCO DE REFERENTES.....	71
9.1 XCARET.....	71
9.2 BUSH GARDENS.....	71
9.3 BEACH PARK.....	71
9.4 ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE LOS REFERENTES.....	72
8.4.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN EL ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE LOS REFERENTES.....	73
8.5 ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA DE LOS REFERENTES.....	74
8.5.2 RESULTADOS OBTENIDOS EN EL ANÁLISIS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA DE LOS REFERTES.....	76
10. PROPUESTA GRÁFICA.....	77
10.1 PALETA CROMÁTICA	78
10.2 LOGO IDENTIFICADOR.....	79

10.2.1 COMPOSICIÓN LOGO IDENTIFICADOR.....	80
10.2.2 VARIABLES LOGO IDENTIFICADOR.....	81
10.3 TIPOGRAFIA.....	82
10.4 SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA.....	83
10.5 SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA/APLICACIÓN MOVIL.....	84
10.6 SEÑALIZACIÓN.....	85
11. SÍNTESIS PROPUESTA DE COMPAÑEROS DE TRABAJO ARQUITECTURA.....	91
11.1 ACCESOS AL PARQUE.....	91
11.2 IDEA CONCEPTUAL.....	92
11.3 COMPONENTES DEL PARQUE.....	92
12. LISTA DE ANEXOS.....	95
11.1 ANEXO A.....	95
11.2 ANEXO B.....	97
13. BIBLIOGRAFÍA.....	98

LISTA DE TABLAS

	Pag
Tabla 1. Reinhard Friedmann: Identidad e imagen corporativa para ciudades: Revista Chilena de Administración Pública, p.1	47
Tabla 2. Análisis de Especies de Flora y Fauna/Luisa Pino	65
Tabla 3. Resultados obtenidos de análisis de Flora y Fauna/Luisa Pino	67
Tabla 4. Análisis de mensajes y lenguaje gráfico producido x la comunidad, señalización y avisos.	68
Tabla 5. Resultados obtenidos de análisis de mensajes y lenguaje gráfico	70
Tabla 6. Análisis de identidad corporativa de los referentes/Luisa Pino	72
Tabla 7. Resultados obtenidos de análisis de identidad corporativa de los referentes/ Luisa Pino.	73
Tabla 8. Análisis de sistemas de comunicación gráfica.	75
Tabla 9. Resultados de análisis de sistemas de comunicación gráfica.	76
Tabla 10. Resultados finales cuadros de análisis/ Base propuesta de diseño	77

LISTA DE IMÁGENES

	Pag
Imagen 1. Google Earth.	23
Imagen 2 y 3. Parque Temaikén	24
Imagen 4. Invasión del Río Cauca.	25
Imagen 5. Ejemplo información/ Luisa Pino Rendón	27
Imagen 6. Ejemplo de redundancia/ Luisa Pino Rendón	28
Imagen 7. Ejemplo de ruido/Luisa Pino	28
Imagen 8. Señalización Ralston & Bau.	29
Imagen 9. Punto, línea y contorno/ Luisa Pino Rendón	31
Imagen 10. Concepto Imagen/Luisa Pino Rendón	33
Imagen11. Tipografía Frutiger - Señalización aeropuerto Charles Gaulle	36
Imagen12 Tipografía Helvetica	36
Imagen13. Tipografía Univers	37
Imagen14. Subte de Buenos Aires	38
Imagen15. Señalización Aeropuerto Alfonso Bonilla Aragón	41
Imagen16. Señales reguladoras/ Luisa Pino	41
Imagen17. Estación del Mío Pampalinda	43
Imagen18. Parque Bush Gardens	43
Imagen19. Parque Bush Gardens	44
Imagen20. Señalización viaria del municipio de Tres Cantos	45
Imagen21. Parque Teimakén	45
Imagen22. Aeropuerto El Dorado / Bogotá	46
Imagen23. Cartagena de Indias - San Antonio.	46
Imagen24. Página web Personería Santiago de Cali	51
Imagen25. Página web Personería Santiago de Cali	52
Imagen26. Página web Personería Santiago de Cali	53
Imagen27. Página web Personería Santiago de Cali	54

Imagen28. Página web / Noticiero 90 minutos	54
Imagen29. Estado de humedales en Cali (DAGMA)	58
Imagen30. Humedales en Santiago de Cali (DAGMA)	59
Imagen31. Ubicación de la Madre vieja El Estero	60
Imagen32. Humedal “El Estero” (CVC)	61
Imagen33. Paleta cromática propuesta de diseño	79
Imagen34. Composición Logo identificador	80
Imagen35. Análisis forma y función logo identificador	81
Imagen36. Variables logo identificador	82
Imagen37. Tipografía Frutiger	83
Imagen38. Sistemas de comunicación gráfica	84
Imagen39. Muestra afiche promocionando aplicación móvil	85
Imagen40. Señal estela de directorios, tipo bandera	86
Imagen41. Señal autotransporte y direccional	87
Imagen42. Señal de bandera y orientadora	88
Imagen43. Señal de bandera y direccional	89
Imagen44. Señales adosadas, prohibitivas, direccionales y informativas	90
Imagen45. Señal ornamental y de bandera	91
Imagen46. Accesos al parque	91
Imagen47. Pabellón de la flora	92
Imagen48. Pabellón del agua	93
Imagen49. Pabellón de la fauna	93
Imagen50. Pabellón el estero	94

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

	Pag
Foto 1 y 2. Escuela e iglesia “El Estero”. Autor: Luisa Pino Rendón	21
Foto 3: Vía La Casona para llegar a “El Estero”. Autor: Luisa Pino Rendón	22
Foto 4: Parque Xcaret. Autor: Luisa Pino Rendón	39
Foto 5: Parque Xcaret. Autor: Luisa Pino Rendón	39
Foto 6: Parque Bush Gardens. Autor: Pablo Jaramillo	41
Foto 7: Parque Xcaret. Autor: Luisa Pino Rendón	41
Foto 8: Parque Xcaret . Autor: Luisa Pino Rendón	43
Foto 9: Periódico “El Q`Hubo”	34
Foto10: Periódico “El Q`Hubo”	35
Foto11: Humedal El Estero. Autor: Alexandra Osorio	36
Foto12: Archivo / Periódico EL TIEMPO	37
Foto13: Archivo / Plan nacional humedales	38
Foto14: Humedal “El Estero”. Autor: Luisa Pino Rendón	40
Foto15: Dentro del Jeep. Autor: Luisa Pino Rendón	43
Foto16: Escuela “El Estero”. Autor Alexandra Osorio	44
Foto17: Dentro del Jeep. Autor: Luisa Pino Rendón	45
Foto18: Kiosko de doña Luz. Autor: Ronald Camargo	45
Foto19: Kiosko de doña Luz. Autor: Ronald Camargo	46
Foto20: Humedal “El Estero”. Autor: Juan Camilo Echeverry	47
Foto21: Señalización CVC. Autor: Paola Astudillo	47
Foto22: “El Estero”. Autor: Luisa Pino Rendón	67
Foto23: Casas “El Estero”. Autor: Ronald Camargo	67

GLOSARIO

Actor Social: Un actor social es un sujeto colectivo estructurado a partir de una conciencia de identidad propia, portador de valores, poseedor de un cierto número de recursos que le permiten actuar en el seno de una sociedad con vistas a defender los intereses de los miembros que lo componen y/o de los individuos que representa, para dar respuesta a las necesidades identificadas como prioritarias.

Área Protegida: Las áreas protegidas son zonas cuyas características naturales (flora, fauna, relieve, morfología e hidrología) deben conservarse y protegerse para garantizar la disponibilidad actual y futura de los recursos naturales, por lo tanto son consideradas suelos de protección ambiental. (Art. 35, Acuerdo 069 de 2000- POT Cali)

Biodiversidad: Es un concepto que abarca a toda la variedad de la vida, incluyendo los ecosistemas, los complejos ecológicos de los que forma parte y la dinámica social del territorio. Por lo que tiene tres escalas a groso modo: Los ecosistemas, las especies y los genes. De acuerdo con el Plan de Acción de Biodiversidad para el Valle del Cauca, la biodiversidad se estudia en cuatro niveles: Ecosistemas, especie-población, genético-molecular y paisajes

Corredor Biológico: Conexión de remantes de bosque y paisajes esenciales con el fin de aumentar de las tasas de colonización, prevenir, extinción local de especies y poblaciones, el aumento del flujo genético y la conservación de una mayor cantidad de especies (CVC 2002).

Cuenca Hidrográfica: Área biogeográfica y socioeconómica delimitada por un sistema acuático, donde las aguas superficiales y subterránea se vierten formando uno o varios cauces y que pueden desembocar en una red hidrográfica y natural

Estética: Disciplina filosófica que estudia las condiciones de lo bello en el arte y en la naturaleza.

Herpéto: género de reptiles ofidios de cuerpo y cola gruesos y hocico con dos prolongaciones flexibles y escamosas.

Humedal: Las extensiones de marismas, pantanos y turberas, o superficies cubiertas de aguas, sean éstas de régimen natural o artificial, permanentes o temporales, estancadas o corrientes, dulces, salobres o saladas, incluidas las extensiones de agua marina cuya profundidad en marea baja no exceda de seis metros. (RAMSAR, 2000).

Humedal léntico: Es un ecosistema de aguas quietas, como los lagos, estanques, pantanos, embalses.

Lacustres: Zonas cubiertas de aguas permanentes caracterizadas por una baja circulación (lagunas, lagos, lagos glaciales y cráteres de volcanes).

Madrevieja: Antiguo cauce de un río.

Objetivos de Conservación: Los objetivos de conservación son la puesta en positivo de las necesidades de conservación del área protegida. Son la razón de ser del área, lo que se quiere conservar con la creación del área a partir de conocer sus valores relevantes.

Palustres: Áreas que contienen aguas relativamente permanentes (por ejemplo, pantanos, turberas, marismas y ciénagas).

Plan de Manejo: Es una herramienta de planificación que orienta la gestión en un área protegida para lograr los objetivos de conservación, a partir de una mirada a largo, mediano y corto plazo. Esta mirada debe estar enmarcada en la realidad natural, sociocultural e institucional y debe ser el resultado de una construcción colectiva que garantice su legitimación social (Unidad de Parques 2005).

Uso del suelo: se define como el conjunto de actividades realizadas por el hombre para aprovechar el suelo y sus recursos con diferentes fines, de manera temporal, cíclica o permanente

RESUMEN

A mitad del año 2014 comenzando la materia de Proyecto de Grado I, se eligió como tema principal de trabajo de grado la gráfica del entorno, tema de motivación personal, además de cumplir con todos los requerimientos necesarios del plan general de proyectos de diseño gráfico de la Universidad del Valle; ya que en proyectos de esta temática a partir de la intervención de un entorno, se incorporan elementos de la imagen, forma, color, tipografía, señalética, entre otros. Con el fin de transformar espacios intransitados, en campos lúdicos, en los que por medio de elementos de comunicación gráfica se pueden convertir en ambientes de entretenimiento y educación, donde las personas los visiten con confianza.

La escuela de arquitectura le hizo una propuesta al director de este proyecto Pablo Jaramillo, para que estudiantes de la facultad de diseño gráfico se unieran con estudiantes de arquitectura para contribuir a consolidar una gestión ambiental al desarrollar proyectos de intervención en el sector de Navarro, que cuenta con varios humedales importantes en el Valle del Cauca y gran diversidad en zonas verdes.

El grupo que se eligió para trabajar con este proyecto, es él de 3 estudiantes llamados: Ronald Camargo, Paola Astudillo y Alexandra Osorio. El sector que se eligió para su intervención y desarrollo es “El Estero”. Este sector cuenta con el humedal de mayor extensión del Valle del Cauca llamado “El Estero” y que además se encuentra en estado crítico. Los estudiantes de arquitectura estuvieron en las dos primeras fases de desarrollo, investigación, visitas y entrevistas para definir entre los dos grupos cuál iba a ser la propuesta final y de qué forma se iban a integrar las disciplinas de diseño gráfico y arquitectura para dar como resultado la propuesta macro.

Los 3 estudiantes de arquitectura entregaron su parte del proyecto a mitad del 2015. Entre los dos grupos se definió realizar un parque ecoturístico en pro de la restauración del medio ambiente, de rescatar el humedal que “se está quedando seco”, según informes en octubre del 2015 por el periódico “El Q’hubo” y la personería de Cali, en el que viven miles de especies de flora y fauna que están en vía de extinción y que por medio del diseño gráfico se puede crear una identidad para hacer visible este sitio, unos sistemas de comunicación gráfica que nos ayuden a hacer de Cali una ciudad creativa, donde se pueda crear una experiencia significativa al visitar este sitio, generando conciencia de que la riqueza más grande que tenemos que es nuestra madre tierra.

PALABRAS CLAVES. Gráfica del entorno, Paisajismo, Humedal, Sistemas, Percepción, Señalética, Señales, Tipográfica, Color, Textura, Forma, Identidad, Especies, Flora, Fauna, Medio Ambiente, Función, Representación, Comunicación, Medio, Entorno, Cultura, Vía de extinción, Población, Ambiental, Mensaje, Actitudes, Información, Espacio, Diseño, Diseñar, Crear, Imagen de ciudad, Experiencia.

1. INTRODUCCIÓN

Todo proyecto de comunicación gráfica surge de la intención de cambiar una realidad existente en una deseada y es lo que se quiere lograr en el sector llamado “El Estero” en Santiago de Cali comprendido por una población de personas, un humedal con el nombre de “El Estero” considerado el de mayor longitud en el Valle del Cauca según el Ajuste plan de manejo El Estero Contreras Rengifo del año 2006 y en el que se encuentran gran diversidad de especies de flora y fauna , pero que a pesar de su importancia como reserva de biodiversidad, no es identificado, ni reconocido por la sociedad de Santiago de Cali y mucho menos en Colombia, ocasionando día a día la extinción de especies, la pérdida de agua del humedal, contaminación y que sus habitantes se encuentren en condiciones precarias.

El diseño gráfico es una profesión que tiene la imagen como eje de trabajo principal, según lo expone Frascara (2006), lo cual sugiere que posee las herramientas suficientes para desarrollar propuestas estratégicas que visibilicen problemáticas importantes en diferentes campos, componentes y ambientes. Por su parte la arquitectura tiene como eje principal el espacio y al relacionar el diseño gráfico con la arquitectura se desarrolla un potencial que provee soluciones a entornos inaccesibles, desintegrados y olvidados, apoyando el desarrollo de nuestras ciudades, creando así una ciudad con mejor calidad de vida, llena de riqueza visual y cultural.

Este es el caso de este proyecto, que por medio de la unión de 3 profesionales de arquitectura y una estudiante de diseño gráfico se va a desarrollar un proyecto con el fin de rescatar el sector llamado el Estero, lleno de riqueza ambiental, de especies de flora y fauna difíciles de encontrar en la ciudad y un humedal que vale la pena conocer y visitar.

Para esto, con una buena estrategia de comunicación gráfica se pueden generar múltiples posibilidades de representar el entorno, demarcando espacios, generando recreación, entretenimiento, educación y cultura. La gráfica del entorno va más allá de una simple señal, es la construcción de unos sistemas de comunicación gráfica que están integrados con el fin de comunicar o expresar algo, de afectar los conocimientos y aptitudes de las personas, brindando un orden y una estructura al paisaje urbano logrando así un desarrollo a la ciudad misma.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

Realizar una propuesta sistémica de comunicación gráfica, a partir de la identificación de componentes ambientales y sociales, analizando el lenguaje gráfico que conforma el entorno del sector “El Estero”, creando así una respuesta de diseño que va ensamblada a una propuesta arquitectónica previa.

2.2 Objetivos específicos

- Identificar y categorizar los componentes ambientales y sociales que comprenden el humedal El Estero
- Analizar el contexto formado por el lenguaje gráfico y estilo visual de la comunidad que habita en el Estero
- Realizar una propuesta sistémica de comunicación gráfica para el proyecto parque humedales del Río Cauca. Ensamblada dentro de una propuesta arquitectónica previa.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Madrevieja “El Estero” es un cuerpo de agua alargado, un humedal que discurre en sentido norte sur entre las localidades El Hormiguero y El Estero en zona rural de Cali, es considerado el de mayor longitud en el municipio de Santiago de Cali, según el Ajuste plan de manejo El Estero Contreras Rengifo del año 2006, pero los habitantes de esta ciudad no lo conocen por la poca visibilidad en la que se encuentra este sector.

Alrededor del humedal se encuentran aproximadamente 90 viviendas, 380 habitantes, una escuela y una iglesia, no hay transporte cómodo, ni seguro, las vías para acceder al sitio se encuentran en muy mal estado, datos que nos informaba la señora Cielo Marmolejo en la entrevista realizada en la primera visita **ver Anexo B**, la cual es tesorera de la fundación COFUES Community foundation The Estero y habitante del sitio hace 40 años.



Foto 1 y 2: Escuela e iglesia “El Estero”. Tomada por: Luisa Pino Rendón, Feb (2014)



Foto 3: Vía La Casona para llegar a “El Estero”. Tomada por: Luisa Pino Rendón, Feb (2014)

Como puntos focales importantes que rodean el humedal se encuentran la hacienda Santa Martha, la hacienda Villa Rica y un ingenio de caña de azúcar, pero estos lo único que le han traído al humedal son contaminación, destrucción de especies de flora y fauna, quedando estas en vía de extinción y robo de agua del humedal, ocasionando que el humedal ya no tenga conexión con el Río Cauca porque con basura taponaron el paso del agua.

Los habitantes de El estero reciben muy poca información acerca de lo que está pasando en el mundo actualmente, no cuentan con radio, televisión, ni periódico; información recopilada en la entrevista realizada a él señor Oscar Moreno presidente de la fundación COFUES “Community fundation The Estero” en la primera visita a él sitio. **Ver Anexo A.**

La poca visibilidad del humedal El Estero en la ciudad de Santiago de Cali y la falta de sentido de pertenencia de sus habitantes ha generado una situación crítica a nivel ambiental, cada día son menos las especies que se visualizan alrededor del humedal. Sus habitantes no poseen ningún recurso económico para su desarrollo, pocas personas cultivan frutas y las venden en “La Casona”, lugar que queda ubicado en el recorrido de una de las vías para llegar a “El Estero”. Hay carencia de espacios recreativos, sus habitantes no identifican su entorno, todo esto influenciado por la poca y nada intervención por parte de entidades gubernamentales.

3.2 JUSTIFICACIÓN

“Yo no estoy seguro como se ha dicho, de que el diseño puede salvar al mundo. Lo que sí es seguro es que el mundo no se va a salvar si no se diseña” (Shakespeare, 2013). Ronald Shakespeare es reconocido en el mundo por sus intervenciones en los sistemas de señalización e identidad visual en Buenos Aires/Argentina.



Imagen 2 y 3: Tomadas de video institucional en youtube del Parque Temaikén/ Diseña tu mundo

Gracias a los aportes que Shakespeare ha realizado, se ha demostrado que una ciudad puede mejorar su calidad de vida por medio del diseño, mediante la configuración de ciudades estructuralmente bien conformadas y cohesionadas, que inviten a detenerse, sentarse, leer, jugar, conversar y contemplar, dependiendo de la calidad de las intervenciones realizadas en el entorno.

El crecimiento acelerado de las ciudades ha contribuido a que las condiciones de vida de los seres humanos cambien, cada día se piensa en crecer a nivel tecnológico, pero no crecer a nivel ambiental. Este crecimiento ha traído consigo contaminación, destrucción de especies de flora, mal uso del agua y especies de fauna en vía de extinción.

Particularmente en la ciudad de Santiago de Cali, no hay una cultura de cuidado, mantenimiento y sostenimiento del medio ambiente. La mayor parte de sus 47 humedales no son identificados, ni reconocidos y por lo general se encuentran ubicados al lado de barrios marginados, en los que sus habitantes se encuentran en condiciones precarias.



Imagen 4. Invasión del Río Cauca. Tomada de plan de Manejo Ambiental para el Humedal El Estero

La idea es que las disciplinas de arquitectura, biología, botánica y diseño gráfico se unan en un solo plan para rescatar y visibilizar el sector llamado El Estero por medio de una propuesta de parque temático, en el que los tres estudiantes de arquitectura de la Universidad del Valle entregaron su parte de proyecto a mitad del año 2015 con el nombre de: “Parque humedales del Río Cauca: Un equipamiento eco-turístico de talla mundial para Cali” y se unen con este proyecto para honrar el lugar más privilegiado que tenemos en este mundo que es la naturaleza y con nuestras ideas poder generar una nueva conciencia de la importancia de la conservación y el mantenimiento del medio ambiente.

A partir de la profesión del diseño gráfico se puede crear un proyecto de identidad visual, que le dé a este humedal un lugar en la ciudad, así como lo indica Shakespear: “El diseño como catalizador”, El diccionario webster le da el significado a catalizador de: “Una sustancia que acelera o retarda una reacción química. Algo que causa un importante evento a suceder”. La reacción esperada en este plan es la apropiación, visualización, valoración y conocimiento del sector “El Estero”.

Para esto por medio de la gráfica se puede crear una marca o logo del sitio que es el elemento principal de identidad, pero también unos sistemas de comunicación gráfica que serán necesarios para identificar y demarcar el entorno, captando la atención de sus visitantes y provocando la sensación de movilidad, confianza y satisfacción psicológica, como lo son las señales elemento importante dentro de un plan que pretenda renovar el paisaje “Las señales son la voz del lugar y forman parte de su identidad”. (Shakespear 2008). Las señales nos brindan un estímulo que marca la esencia del lugar y pueden convertir a “El Estero” un instrumento eficiente de reconocimiento público, acompañadas de imágenes, fotografías, texturas, formas, y relieves que las destacan en el entorno generando secuencialidad y accesibilidad.

4. MARCO TEÓRICO

“La tarea del diseñador gráfico es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de toda clase en todo sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejos sistemas de comunicación. Su relación con estas necesidades es comparable con la de un arquitecto y la necesidad de edificación y vivienda. La forma dada a los mensajes determina la manera en que son comprendidos y aceptados, en otras palabras determina si funciona el mensaje o no”. (*Kneebone, 1980, Unesco*)

El libro “Diseño de la comunicación de Jorge Frascara” fue tomado como uno de los textos bases más importantes para el desarrollo del marco teórico del presente trabajo porque contiene conceptos, teorías y ejemplos claves de la temática que se va a tratar.

En primera instancia hay que hablar acerca del concepto de diseñador, que es el que crea, produce e imagina todo elemento que va a entrar en comunicación. En el texto de Jorge Frascara el diseñador es descrito como un arquitecto de comunicaciones que brinda soluciones a problemas visuales y estructurales, por medio de mensajes, elementos, señales u objetos, mediados por una forma, estilo y coherencia. pero que para realizarlos hay que tener en cuenta la responsabilidad social a la que se enfrenta, el impacto al medio ambiente y la colaboración con y dependencia de otras disciplinas y servicios.

“Diseñar es coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, trasladar lo invisible en visible, y comunicar. Diseñar implica evaluar, implementar conocimientos, generar nuevos conocimientos y usar la experiencia para guiar la toma de decisiones”. (Frascara, 2006, p.23)

Frascara (2006) habla de la palabra diseño como el proceso de concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos (textos, imágenes, fotos, información) para realizar como parte final un producto del que va a resultar una comunicación visual.

4.2 DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

Explicado por Frascara (2006) como 3 elementos para distinguir un campo de actividad.

Diseño: Método **Comunicación:** Objetivo **Visual:** Medio

El diseño de comunicación visual transmite mensajes específicos a grupos determinados con el fin de afectar el conocimiento, las conductas, o las actitudes de la gente en una dirección determinada. Para tener claro el tipo de mensaje que se quiere transmitir a un grupo determinado, hay que realizar un análisis de que elementos, formas, costumbres, identifica este grupo de personas para que la comunicación sea efectiva y en realidad cause el efecto esperado en la comunicación.

4.2.1 LA COMUNICACIÓN

Hay que tener claro que la comunicación no termina en el acto de llamar la atención, sino que implica hacer que la información presentada sea comprensible, utilizable, interesante y en lo posible agradable para el receptor.

“Diseñar implica planificar para obtener un propósito específico perseguido”. (Frascara, 2006, p.35)

Según Frascara (2006) de la comunicación se originan 3 conceptos en la ciencia de la información...

- **Información:** Nivel de novedad presente en el mensaje. Teoría de la información (Lyons 84-90). Información comunicada por una señal en una serie de señales, pero esta señal contiene novedad sobre las otras, frases como Nueva Fórmula o pagas menos llevas más, entre otras.



En la imagen #5, vemos un ejemplo de Información, como resaltan más los detergentes 1 y 2, porque contienen las frases de: 100% Efectivo-Arrancagrasa y 5X Removedores de manchas, presentando novedad en un mismo producto y además utilizando cuadros de colores que superponen la imagen principal demarca un subtítulo, logrando que el comprador fije su mirada en este texto.

Imagen 5. Ejemplo información/ Luisa Pino

- **Redundancia:** Insistencia en forma de repetición, se presenta la misma información bajo diferentes formas. “Mucha gente termina por creer aquello que es repetido suficientes veces”. Pero puede correr peligro de que esta forma genere ruido en las personas en vez de memorización y ciertos códigos presentados en la información pasen desapercibidos al no comprenderlos. Vemos en la Imagen 6 un ejemplo de redundancia, presentando una información en una misma dirección o en diferentes tamaños.



Imagen 6. Ejemplo de redundancia/ Luisa Pino

- **Ruido:** Es toda distracción que se interpone entre la información y el intérprete, distorsionando el mensaje transmitido. Por lo general cuando hay ruido en una pieza de información esta se encuentra saturada de texto, color o elementos gráficos, que no permiten identificar el objetivo del mensaje y termina ocasionando incomprensibilidad de la información. En la imagen 7 vemos una muestra de afiches y flyers saturados de elementos gráficos y textuales que no dejan leer de manera clara el contenido y además hacen que estos no sean llamativos.



Imagen 7. Ejemplo de ruido/ Luisa Pino

Objetivo de este proyecto:

Para este proyecto es necesario realizar información, ya que la idea es dar a conocer y visibilizar El Estero dándole valor el valor agregado de novedad presente en el mensaje:

- Es el primer Eco parque creado en la ciudad de Cali.
- Primer parque temático creado en un humedal
- Por primera vez en Cali un espacio para la recreación y educación

La redundancia se puede utilizar en la difusión de la información, generando recordación y reconocimiento en los habitantes de la ciudad, pero teniendo en cuenta el espacio o medio por el cual se va a presentar la información, para que la comunicación sea efectiva dependiendo del público que se va a tratar.

4.2.2 CREATIVIDAD Y COMUNICACIÓN

“La claridad no se opone a la creatividad en el diseño de comunicación”. (Frascara, 2006)

Todo depende del uso que se le quiera dar a la pieza de comunicación, porque por medio de la creatividad un mensaje complejo puede ser más fácil de comprender gracias a elementos de gráfica y asociación, pero de la misma manera la falta de creatividad puede lograr que mensajes simples sean incomprensibles.

Un ejemplo a esta afirmación es el diseño de una señalética para un complejo gubernamental en Noruega llamado Ralston & Bau; la cual se puede observar en la imagen #8.

Por medio del buen uso del color y creatividad de forma sencilla, lograron demarcar los espacios de una forma más clara, identificando cada piso con un color y generando un entorno visual más agradable y sofisticado, desde el ascensor, hasta los pasillos y corredores del edificio.

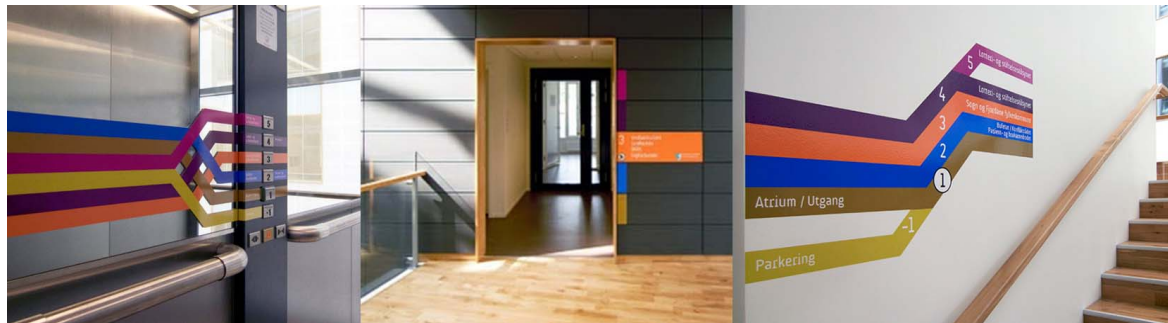


Imagen 8. Señalización Ralston & Bau. Tomadas de <http://www.ralstonbau.com>

Es importante según Frascara (2006), para evitar que mensajes sencillos se vuelvan incomprensibles, analizar cada problema desde diferentes puntos de vista de manera objetiva y flexible, entendiendo en primera instancia cuales son las intenciones del cliente y las posibles percepciones de una amplia gama de público.

Para complementar esta información, Frascara (2006) hace una comparación entre la creatividad del diseñador y la de un actor de teatro, ya que los dos:

1. Trabajan en varios géneros
2. Se dirigen a públicos diferentes
3. Dan vida convincente a creaciones literarias

Y esa es la tarea del diseñador de comunicación visual, enfrentarse a distintos tipos de públicos y dar vida a una información por medio de elementos de gráfica y asociación, logrando que el público al que va dirigido el mensaje lo entienda y reaccione de acuerdo a lo que se pretende desde un inicio.

4.3 PERCEPCIÓN Y SIGNIFICADO

Cuando se realiza cualquier pieza de diseño hay que tener en cuenta que esta compite con otros estímulos visuales (afiche, aviso, revista, cartel, estación de tren). Por lo tanto debe atraer la atención y retener la atención del público al que va dirigido. Para esto la imagen debe producir un estímulo fuerte para emerger del contexto en que se encuentra, mediante:

- El uso de contraste en aspectos de forma y contenido
- Coherencia interna
- Diferenciación del contexto que lo rodea
- El significado del mensaje debe relacionarse con los intereses del público. Así lo explica (Frascara, 2006).

“En un mercado competitivo y sobrecargado, la aceptación o el rechazo ocurren en una fracción de segundo”. (Conell, 131)

La **COMUNICACIÓN** comienza con la **PERCEPCIÓN**

La percepción es un acto de búsqueda de significado, es un acto de comunicación o de búsqueda de comunicación. Según Frascara (2006) la percepción y la percepción visual fueron desarrolladas para interpretar los datos de los sentidos en función de construir **SIGNIFICADOS**.

Toda pieza de diseño está constituida por puntos, líneas y contornos, comenzando en un punto, que poco a poco al agrupar más de uno, crean formas que contienen un nivel de legibilidad, identidad, unidad y estructura.

Para el análisis de los mensajes encontrados en el Estero y las piezas de diseño del marco de referentes es importante conocer estos elementos para así llegar a una propuesta de identidad más clara:



Imagen 9. Punto, línea y contorno/ Luisa Pino Rendón

Para esto se revisó un artículo del blog de un profesor de diseño llamado Victor Alberto Rivera, porque explica de manera clara y sencilla estos tres conceptos, justificando él porque nacen del punto y se conectan entre sí.

4.3.1 El punto: Según Rivera (2013) el punto es el elemento gráfico básico, la unidad mínima de comunicación visual y por tanto el más importante. Contiene una dimensión relativa y variable pudiendo adoptar infinitas formas.

4.3.2 La línea: Según Rivera (2013) el concepto de línea puede ser considerada como la unión de dos o más puntos y estos no pueden reconocerse individualmente aumentando la sensación de direccionalidad. La línea puede tener múltiples significados y distintas formas de expresiones puede ser ondulada y delicada, inflexible, fría o sensual, expresando la intencionalidad de su autor.

4.3.3 El contorno: Esta articulado por la línea, el contorno es creado cuando una línea continua empieza y acaba en un mismo punto. Los contornos básicos son el cuadrado, el círculo y el triángulo.

4.3.4 TEORÍA DE LA GESTALT: Semejanza – Proximidad – Cierre

Tomas Maldonado fue el responsable de introducir la teoría de la Gestalt en la enseñanza de diseño de los años 50, en la escuela de diseño de ulm.

Cada uno de nosotros desde pequeños de acuerdo a nuestras experiencias vividas y el entorno en donde hayamos crecido, creamos emociones y sentimientos, que nos llevan a percibir el mundo y lo que se encuentra en él de una manera u otra, la función significativa de la percepción es inmediata, sucede en segundos al encontrarnos con una imagen o cualquier tipo de estímulo, para esto es necesario analizar las diferentes formas de percibir los elementos, y más cuando hay fuerzas universales integradas en nuestro cerebro que hacen que tendamos a relacionar, unir y separar formas.

“Toda forma además de su ajuste al trabajo informativo, tiene una raíz y un impacto cultural, todo estilo visual promueve ciertos valores y pertenece a cierto grupo social, y muchas veces a grupos muy específicos de raza o género. El diseño neutral no existe”. (*Frascara 2000, pg.119*)

Es importante además conocer la teoría de la Gestalt para determinar que conceptos serán parte del análisis de los elementos que conforman el entorno, en este caso de El Estero, elementos como la flora y fauna, y los creados por la comunidad misma.

4.3.5 Semejanza: Los objetos que parecen iguales o similares son percibidos como una unidad.

4.3.6 Proximidad: Cuando las partes de una totalidad reciben un mismo estímulo se unen formando grupos en el sentido de la misma distancia.

4.3.7 Cierre: Es la tendencia a percibir formas completas, aun partiendo de datos perceptuales incompletos queriendo completar el ritmo.

4.3.8 Simplicidad: Los elementos se perciben de la manera más simple posible, destacando de este conjunto lo que realmente importa.

4.3.9 Continuidad: Nuestros ojos siguen fácilmente elementos que se disponen a lo largo de una línea continua, y los percibimos como una unidad.

4.3.10 PERCIBIR:

Implica buscar, seleccionar, relacionar, organizar, establecer conexiones, recordar, reconocer, identificar, jerarquizar, evaluar, descartar, aprender e interpretar. La construcción del significado depende de cómo se presente la pieza de diseño y que elementos se encuentran a su alrededor, de tal manera que compiten o forman parte de una composición.

Conclusión:

1. Hay un público al que se quiere llegar
2. Los estímulos visuales en este proyecto con los que competiría una pieza gráfica serían: Naturaleza, humedal, señalización, afiches, avisos, gente que transitará en el parque.
3. Para que la percepción sea efectiva los componentes visuales del mensaje gráfico tienen que adaptarse al estilo perceptual y cognitivo del público al que va dirigido el mensaje. De tal manera que este sea pertinente.
4. La IMAGEN debe producir un estímulo fuerte para emerger del contexto en que se encuentra

“No solo el estilo visual usado en un mensaje debe ser adecuado al gusto estético del público buscado, sino también el significado que las formas utilizadas tienen para ese público”. (*Frascara, 2006*)

4.4 IMAGEN

El término imagen resulta polisémico, como lo expresa Joan Costa (1987) en su texto imagen Global. Se entiende que la imagen está relacionada a lo que podemos ver, pero tenemos que tener en cuenta que existen imágenes sonoras, poéticas, literarias, fijas y animadas, materiales y mentales.



Imagen 10. Concepto Imagen/ Luisa Pino Rendón

La imagen está estrechamente ligada a la percepción, cada uno de nosotros desde que abrimos nuestros ojos en la mañana nos encontramos con miles de imágenes y no solo que visualizamos, sino que tenemos grabadas en nuestra mente. Incluso cuando dormimos nuestra mente subconsciente nos reproduce algunas veces las imágenes y pensamientos que hemos desarrollado en el transcurso del día o que han tenido mayor impacto.

“Toda percepción así “canalizada” hasta el sistema nervioso central, implica un átomo de conocimiento y opera, en el nivel de percepción, una sensación y una aprehensión; en el nivel intelectual, un desciframiento y una comprensión; en el nivel psicológico, una experiencia y una vivencia” (Costa, 1987)

A diario vivimos miles de experiencias, emociones y sentimientos. Pero lo que realmente recordamos es lo que nos llega directamente, lo que capta nuestra atención y produce en nosotros una reacción, pero no solo nuestros ojos registran imágenes, también el resto de nuestro cuerpo registra imágenes olfativas, táctiles, gustativas y espaciales; en lo que Costa (1987) afirma que en este caso entraríamos a hablar de la percepción sensorial (sensaciones semióticas), es decir, de “imágenes mentales”.

Etimología del vocablo imagen: del latín imago (de la misma raíz im: imitare). “La imagen es la imagen de algo que la preexiste. Por lo tanto, ella es una realidad que cabalga entre lo real (el modelo) y lo ficticio (la representación)” (Costa, 1987)

Costa (1987) en su texto imagen global, expone un vocabulario esencial de la imagen, por lo que vamos a destacar los conceptos que ayudaran en el presente trabajo de definir la clasificación de los elementos que serán parte de la propuesta gráfica, con el fin de lograr una totalidad conceptual y estilística por medio de la imagen.

4.4.1 Imágenes materiales: O soporte físico duradero, se puede decir según lo que Costa (1987) plantea, que las imágenes materiales contienen formas con un alto grado de alusión a lo real, logrando que sean percibidas por los sentidos instantáneamente.

4.4.2 Imágenes mentales: Al final de percibir una imagen, situación o acontecimiento, las imágenes mentales son la síntesis a ese hecho, marcado por una reacción o conducta del individuo. “Cuando la causa de ciertas imágenes mentales o estereotipos posee un cierto impacto emocional, una fuerte pregnancia psicológica o alta capacidad de implicación del individuo, devienen patrones de conducta. “ (Costa,1987)

4.4.3 Imagen gráfica: Son parte de las imágenes materiales, pero se diferencian por estar plasmadas sobre medios manuales o técnicos como los son la fotografía, las ilustraciones, las tipografías, las pinturas, las impresiones de imágenes.

4.4.4 Imagen de marca: Personalidad que adquiere una empresa o compañía, por medio de sus productos, sus servicios, publicidad.

4.4.5 Imagen global: (Objetivo) Contiene un identidad corporativa eficaz, cada uno de sus productos y elementos de difusión y publicidad están muy bien pensados, se integran y transmiten la misma representación mental, se caracteriza por su carácter global.

4.5 CONTEXTOS

Para poder obtener resultados más concretos acerca de cómo vive la comunidad del Estero y elementos propios que reconocen como parte de su identidad, es necesario conocer ¿Cuáles son los tipos de contextos en los que se mueven sus habitantes?, ¿Qué nivel de satisfacción tienen en su entorno? ¿Los elementos que acompañan el espacio realmente responden a las necesidades de ellos?, y además de esto, analizar el factor valoración, ¿De qué manera la gente ha construido su espacio y se ha apropiado de él?

En el texto de Frascara (2006) diseño de la información 2006, se explica de una forma sencilla y clara el concepto de contexto, dividiéndolo en diferentes niveles que influyen en el mensaje y participan en el proceso de interpretación.

De acuerdo a toda la información reunida se escogieron 6 tipos de contextos, que ayudaran a definir qué tipos de elementos se van a analizar en toda la investigación, para tomarlos como base de toda propuesta de gráfica e intervención que se va a realizar en este espacio. Los contextos son:

Contexto cultural: Sus valores, costumbres, códigos y actitudes: Público

Perceptual: El ambiente visual en el que se presenta el mensaje

Estético: El contexto formado por el estilo visual de las comunicaciones gráficas contemporáneas.

Lenguaje: El contexto formado por el lenguaje cotidiano y escrito de un grupo dado en un lugar dado.

De clase: El contexto formado por los mensajes de la misma clase y posiblemente generados por diferentes emisores. Ej: mensajes educativos, mensajes comerciales, mensajes regulatorios.

De origen: El contexto formado por los otros mensajes producidos por el mismo emisor.

El segundo texto que se usó como base para este proyecto es “¿Que es el diseño de la información?” de Jorge Frascara en el que cita y fundamenta muchas de las teorías que expone a Ronald Shakespear.

4.6 LA SEÑALIZACIÓN:

“Las señales forman parte de la vida diaria de los ciudadanos y no solo están allí, deben ser atemporales y actuar como si siempre hubiesen estado allí” (*Shakespear,2003*)

Toda propuesta a realizar en diseño de la comunicación gráfica tiene que tener en cuenta un usuario, sus hábitos, costumbres y aficiones y se tiene que considerar como el elemento principal para proyectar el mensaje, espacio o producto. Lo que expone Jorge Frascara de acuerdo a la señal es que el diseño debe ser la señal como tal, de forma que no se necesite de muchos elementos para dar a conocer lo que significa la señal. Tiene que ser clara y llamativa y esto no significa que tenga que estar cargada de elementos.

Es importante para el análisis de referentes conocer los aspectos más importantes que componen una señal y toda estructura visual tiene:

4.6.1 Forma: Es todo lo que tiene contorno, tamaño, color o textura. Ocupa un espacio, señala una posición e indica una dirección.

4.6.2 Color: Es el método más rápido de transmitir mensajes significados. La percepción del color es la parte más emotiva del proceso visual. Tiene gran fuerza para expresar y reforzar la información. Además está relacionado con las emociones y con los valores simbólicos de la percepción visual.

4.6.3 Textura: Es el elemento visual que aporta al diseño una sensación o una superficie y se puede apreciar mediante el tacto y la vista.

4.6.4 Dirección: Esta dada por la consecución de líneas y depende de cómo esté relacionada con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas (Vertical, horizontal, oblicuo)

4.6.5

Representación: Se refiere a la forma de realizar el diseño: puede ser una representación realista, estilizada o semi abstracta.

4.6.6 Función: Para lo que esta creado dicho diseño (propósito).

“Nunca diseñaba el sendero de acceso a la casa que se acaba de construir. Por el contrario, dejaba pasar algún tiempo hasta que los habitantes marcaran con sus pasos el camino que preferían en el jardín” (*Alvar Aalto,2005*).

Según Frascara (2001) para proyectos de señalización son buenas las tipografías angostas, ya que estas permiten una buena legibilidad a largas distancias. Estas tipografías no contienen serifas, ya que impedirían una lecturabilidad fluida y clara, las personas pueden tener la señal de frente, pero sino es clara y sino cuenta con ergonomía visual, realmente no cumplirá con su función de comunicar y orientar al usuario.

4.6.7 Legibilidad a distancia: Básicamente es el tamaño de la letra, en función de la distancia de lectura y que sea entendida en el mínimo tiempo, sin necesidad de que el usuario se acerque a leer. Frascara (2001) hace una lista de las tipografías que cuentan con estas características a nivel formal, para proyectos de señalización y estas son:

- Frutiger: Creada por Adrian Frutiger, nacido en 1928 en Suiza. Es uno de los diseñadores tipográficos más prestigiosos del siglo XX. Frutiger le dio vida a la tipografía en 1968 para diseñar un sistema de señalización del nuevo aeropuerto de Charles de Gaulle en París.



Imagen 11. Tipografía Frutiger-Señalización aeropuerto Charles Gaulle. Tomadas de <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2014/la-identidad-del-aeropuerto-charles-de-gaulle/>

- Helvética: Inventada por un grafista suizo, es una de las tipografías más famosas en el mundo, tiene su propia película. Helvética es una tipografía clara y simple, esto ha hecho que haya tenido mucho éxito. La encontramos en las señalizaciones, carreteras y ferroviarias.



Imagen 12. Tipografía Helvética. Tomadas de <http://www.creativosonline.org/blog/una-tipografia-con-historia-helvetica.html>

- Univers: Diseñada también por Adrian Frutiger, se considera una de las tipografías que mejor cumple con los requisitos de una señalética, por el equilibrio entre el grosor y el trazo, además de su diseño limpio que permite mayor legibilidad.



Imagen 13. Tipografía Univers. Tomadas de <http://www.blogartesvisuales.net/disenio-grafico/disenadores/el-libro-de-la-tipografia-adrian-frutiger-univers/>

4.6.7 SEÑAL

El diseño debe ser la señal como tal, de forma que no se necesite de muchos elementos para dar a conocer lo que quiere significar, Ronald Shakespear lo justificaba diciendo: no es necesario de colocar el término teléfono encima de este o el texto buzón encima de uno. “Hacer legible la ciudad implica descifrar sus códigos” (Shakespear, 2013).

Previsibilidad y secuencialidad: Facilitan un aprendizaje rápido de la red semiótica

USUARIO: Establece un diálogo pragmático con las señales. Ubicación, tamaño, colores, mensajes verbales y pictográficos. “El punto de vista cambia la perspectiva” Leonardo da Vinci

Ref: Subte Buenos Aires (Diseño: Lorenzo, Juan y Ronald Shakespear)



Imagen 14 Subte/Tomada de <http://www.lorenzoshakespeare.com/portfolio.php?id=22>

4.6.8 SEÑALES:

Son la voz del lugar, forman parte de su identidad. Constituyen la identidad del lugar. “Las señales son atemporales y no solo deben estar allí donde son requeridas, sino que debe parecer que siempre estuvieron allí” (Shakespeare, 2003)

Según Shakespeare (2003) Las señales empleadas en un espacio:

1. Deben ser fácilmente localizables, sus emplazamientos predecibles
2. Aparecer como por arte de magia
3. Cumplir su función y mimetizarse con el entorno nuevamente.
4. Fácilmente comprensibles “Solución con economía de palabras” en un alto valor icónico

Cuando se va a colocar una señal hay que tener en cuenta que:

Esta debe ser capaz de vivir a pesar de la depredación, el abuso de los agentes climáticos y el escaso o nulo mantenimiento. El vandalismo, distancias de percepción en movimiento, color o tecnología. Para el desarrollo de la propuesta de diseño es necesario conocer cuáles son los tipos de señales que existen, caracterizarlas e identificar las más pertinentes para este proyecto de gráfica del entorno. Se revisó el blog de una docente de las Cátedras de Diseñomática y Señalética del ISET (Instituto Superior de Educación Técnica) en Argentina, recomendado por el director del proyecto de grado Pablo Jaramillo, por la claridad en la que la docente presenta los tipos de señales y las clasifica. Para la clasificación se usan dos criterios: el primero es según su objetivo o función, y el segundo es según su sistema de colocación, sujeción o ubicación.

Clasificación según su objetivo:

4.6.8.1 Orientadoras: Su función es ubicar al usuario del lugar en que se encuentra, por ejemplo los mapas.



Foto 4. Parque Xcaret. Tomada por: Luisa Pino Rendón (2015)

4.6.8.2 Direccionales: Se ubican al inicio de un corredor o al inicio de un camino, básicamente le señalan al usuario hacia donde se va a dirigir.



Foto 5. Parque Xcaret. Tomada por: Luisa Pino Rendón (2015)

4.6.8.3 Informativos: Dan a conocer información acerca de eventos, horarios, recorridos, instrucciones, etc.



Imagen 15. Señalización Aeropuerto Alfonso Bonilla Aragón. Tomada de <http://www.aerocali.com.co>

4.6.8.4 Reguladoras: Advierten a el usuario donde no pueden cruzar por zona de peligro o de prohibido ingreso. Algunas están acompañadas de pictogramas.

Se subclasifican en:

4.6.8.4.1 Preventivas: Alertan sobre peligro (Ej. Cuidado zona inestable).

4.6.8.4.2 Restrictivas: Informan sobre las normas que tiene que cumplir el usuario. (Ej. Es obligatorio el uso de las botas).

4.6.8.4.3 Prohibitivas: Imponen la prohibición de una acción. (Prohibido fumar).



Imagen 16. Señales reguladoras/ Luisa Pino

4.6.8.5 Ornamentales: Son referentes que se usan para identificar un sitio o una ciudad, son usadas como obras de arte, pues le da un valor agregado a él entorno.



Foto 6. Parque Bush Gardens. Autor: Pablo Jaramillo

Clasificación de acuerdo a su sistema de sujeción o colocación:

4.6.8.6 Adosada: Por lo general se encuentran sobre una superficie o muro.



Foto 7. Parque Xcaret. Tomada por: Luisa Pino Rendón (2015)

4.6.8.7 Autotransporte: Se encuentran sostenidas desde el piso por uno o dos bloques.



Imagen 17. Foto tomada de página web periódico el Tiempo/ Estación del Mio Pampalinda

4.6.8.8 De banda: La señal se sostiene por dos bloques o muros por lo general de la misma altura.



Imagen 18. Parque Bush Gardens. Tomada de <https://buschgardens.com>

4.6.8.9 De bandera: Al contrario de la señal de banda, esta se encuentra sostenida solamente por un lado del muro o columna.



Imagen 19. Parque Bush Gardens. Tomada de <https://buschgardens.com>

4.6.8.10 Colgante: La señal se encuentra colgada desde el techo de arriba hacia abajo, pegada directamente o por un sistema que la sostiene.



Foto 8. Parque Xcaret . Tomada por: Luisa Pino Rendón (2015)

4.6.8.11 Estela directorios: Es una señal de gran tamaño que contiene información de directorios.



Imagen 20. Señalización viaria del municipio de Tres Cantos. Tomada de <http://www.cronicanorte.es/tres-cantos-una-localidad-mejor-senalizada/26412>

4.6.8.12 Estela de identidad: Señal de gran tamaño para identificar un entorno.



Imagen 21. Parque Teimakén. Tomada de http://www.temaiken.org.ar/files/temaiken_compartir.jpg

4.6.8.13 Rótulo de caja: Letreros que se encuentran sobre una caja de luz, los podemos ver en paraderos de buses, letreros de locales o publicidad de los aeropuertos.



Imagen 22. Aeropuerto El Dorado / Bogotá

4.7 IMAGEN DE CIUDAD

El texto “La gestión de la imagen de ciudad y de su paisaje” de Santiago Uzal y Ferran Ferrer tienen como objetivo definir e identificar que es la imagen de ciudad y que abarca este término.

La imagen de ciudad son todos los elementos físicos, públicos y privados que están en constante evolución y diálogo, en los que nos enfrentamos cada uno de nosotros diariamente y que nos expresan ciertas emociones que muchas veces pueden generar en nosotros conductas al estar en un lugar u otro.

4.7.1 La Ciudad: Hecho donde se relaciona el hombre con el entorno, y se crean imaginarios, que quedan en la imagen mental de las personas conformando una identidad social y cultural.



Imagen 23. Cartagena de Indias - San Antonio. Tomadas de <https://www.tripadvisor.co>

Los elementos que constituyen la ciudad le brindan orden y delimitan su estructura configurando el paisaje urbano. De acuerdo a la percepción que el hombre tenga de su entorno, configura comportamientos y hábitos que puede ayudar a mantenerlo y conservarlo, o destruirlo.

LA INTERVENCIÓN EN UN ENTORNO

El proyecto de ciudad debe tener una reflexión sobre su incidencia en el paisaje, tener en cuenta el impacto que va a causar en el entorno. Para esto según (Santiago Uzal, Ferran Ferrer Viana), la propuesta a realizar tiene que adaptarse al paisaje, de forma que sus habitantes sientan que siempre ha existido, teniendo en cuenta: La limpieza y el mantenimiento de la vía pública, normas de obligatorio cumplimiento y recomendaciones de carácter orientativo.

Porque un desarrollo ordenado y coherente: Produce una mejora estética de la ciudad y contribuye a generar en sus habitantes la cultura del mantenimiento y cuidado justo.

4.8 IDENTIDAD DE UNA CIUDAD

Se han determinado 3 conceptos para describir que es la identidad de una ciudad según lo leído en el texto "Identidad e imagen corporativa para ciudades" de (Friedmann,R,1995)

1. Su ser histórico, ético y de comportamiento Personalidad construida por la ciudad "Lo que ella es y pretende ser, pero no su materialidad, sino su espíritu"
2. Es su razón de ser
3. La ciudad es el espacio de desarrollo del ser humano, que por medio de la creatividad y la innovación pueden crear un entorno más agradable, en el que se dejen a un lado actos vandálicos, generando actitudes de conservación, atrayendo turistas que obligan a crecer a nivel económico y social. Además que el concepto de identidad de ciudad Friedmann,R,1995 los divide en 3 dimensiones conceptuales que abarcan:

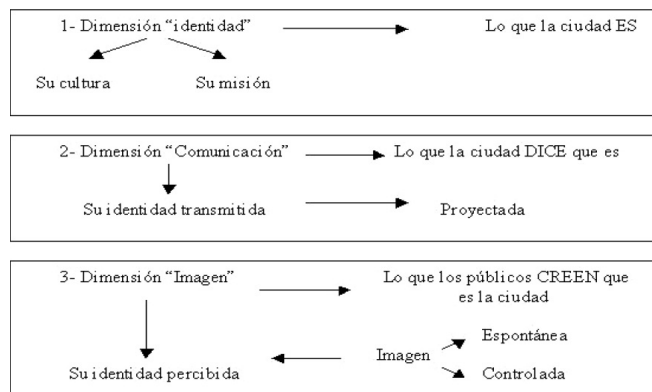


Tabla 1: Reinhard Friedmann: Identidad e imagen corporativa para ciudades: Revista Chilena de Administración Pública, p.1

5. INFOGRAFÍA

EL DISEÑO DE COMUNICACIÓN, 2006

El diseño como planificación de la comunicación humana

DISEÑAR



Es coordinar una larga lista de factores humanos y técnicos, trasladar lo invisible en visible y comunicar.

CON EL FIN DE:

Afectar el conocimiento, las conductas o actividades de la gente en una dirección determinada.

DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL

Metodo Objetivo Visión

El diseño de comunicación visual visto como actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados.

CONCLUSIÓN

Para este proyecto es necesario realizar información, ya que la idea es dar a conocer y visibilizar El Estero dándole valor el valor agregado de novedad presente en el mensaje:
- Es el primer Eco parque desarrollado en la ciudad de Cali.
- Los medios de comunicación tienen que ser extensos.

JORGE FRASCARA

¿QUÉ ES EL DISEÑO DE LA INFORMACIÓN?, 2011

LA SEÑALIZACIÓN

El diseño debe ser la señal como tal, de forma que no se necesite de muchos elementos para dar a conocer lo que significa la señal.

SEÑAL

AL EMPLEAR SEÑALES EN UN ESPACIO

Hay que tener en cuenta:



ORDEN

1. Tener una estructura visual muy clara
2. Acceder a la información de forma clara y precisa



PREVISIBILIDAD

1. Deben ser fácilmente localizables, sus emplazamientos predecibles
2. Aparecer como por arte de magia
3. Cumplir su función y mimetizarse con el entorno nuevamente
4. Que sean comprensibles "solución con economía de palabras" en un alto valor icónico
5. Se debe tener en cuenta que debe ser capaz de vivir a pesar de la depredación, el abuso de los agentes climáticos y el escaso o nulo mantenimiento

"Las señales forman parte de la vida diaria de los ciudadanos y no solo están allí, deben ser atemporales y actuar como si siempre hubiesen estado allí."
Ronald Shakespear

EL DISEÑO DE COMUNICACIÓN, 2006

Para esto hay que realizar una:

Elección del enfoque estético adecuado

Con el fin de lograr

EFFECTIVIDAD DEL MENSAJE

REACCIÓN EMOTIVA DEL PÚBLICO

Para que esto tome lugar tiene que contar con:
- Buena disposición
- Atención del observador
Obtenida por:
- La fuerza del estímulo
- La base de atracción que el estímulo genera

HAY UN RIESGO AL EXCEDERSE:

Que la fuerza del estímulo genere en vez de atracción RUIDO
SOLUCIÓN: Mantener una coherencia estética entre el producto promocionado y el diseño de su promoción.

ESTÉTICA

En el diseño de la comunicación visual es importante entender el lenguaje visual del público que se quiere llegar.

ESTÉTICA Y COMUNICACIÓN

Según Jorge Frascara la evaluación de la calidad estética de una pieza de diseño de comunicación visual debe enfrentarse teniendo en cuenta:

CONTENIDO CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN PÚBLICO

Teniendo en cuenta que:

- Hay que ubicar la señalización en el lugar preciso
- No todo lo estéticamente "lindo" sirve para una comunicación efectiva (identificar el público con trabajo de campo previo)
- El estilo de la pieza debe tener una estrecha relación con lo que está diciendo y quiere expresar (Coherencia)

CREATIVIDAD Y COMUNICACIÓN

La claridad no se opone a la creatividad en el diseño de comunicación

Según Jorge Frascara hay que tener inteligencia objetiva y flexible, de tal manera que permita ANALIZAR cada problema desde diferentes puntos de vista de manera tal que se puedan entender las intenciones del cliente y posibles PERCEPCIONES de una amplia gama de público.

EL EFECTO CAUSADO

es el OBJETIVO fundamental de todo proyecto de comunicación

TEORÍA DE LA GESTALT

Una imagen puede tener diferentes significados dependiendo de la experiencia de nosotros

Semejanza Proximidad Cierre

Según la teoría de la gestalt la función significativa de la percepción es inmediata

Y PUEDE SER

RACIONAL O CONSCIENTE EMOTIVA

CONCLUSIÓN

1. Hay un público al que se quiere llegar
2. Para que la percepción sea efectiva los componentes visuales del mensaje gráfico tienen que adaptarse al estilo perceptual y cognitivo del público al que va dirigido el mensaje. De tal manera que este sea PERTINENTE.

Es un acto de búsqueda de significado, es un acto de comunicación o de búsqueda de comunicación.

LA PERCEPCIÓN

Según Jorge Frascara la percepción y la percepción visual fueron desarrolladas para interpretar los datos de los sentidos en función de construir SIGNIFICADOS.

La construcción del significado depende de como se presente la pieza de diseño y que elementos se encuentran a su alrededor, de tal manera que compiten o forman parte de una composición.

EN ESTE PROYECTO

Los estímulos visuales que se encuentran en el contexto son:

Naturaleza, humedal, señalización, afiches, avisos, gente que transitará en el parque.

LAS PIEZAS GRÁFICAS DEBEN ATRAER Y RETENER LA ATENCIÓN

La IMAGEN debe producir un estímulo fuerte para emerger del contexto aunque se encuentra

MEDIANTE SEGUN FRASCARA

- El uso de contraste en aspectos de forma y de contenido
- Coherencia interna
- Diferenciarse del contexto que lo rodea
- El significado del mensaje debe relacionarse con los intereses del público.

PARA CONSTRUIR UN SIGNIFICADO

6. METODOLOGÍA

FASES	OBJETIVO	ACTIVIDADES/MATERIALES
1. Caracterización del lugar	- Comprender la temática - Conocer el lugar en relación con su entorno social. - Analizar la relación del humedal con la población cercana.	- Definición de los humedales - Función de los humedales - Delimitación del espacio a trabajar - Humedales en Colombia - Localización Geográfica - Zona de intervención Humedal El Estero. (bibliografía encontrada)
2. Análisis de la experiencia y el lugar	- Delimitación del área de estudio. - Experimentar las maneras de acceder al lugar. - Registrar visual y textualmente la visita - Identificación de necesidades y oportunidades.	- Trabajo de campo por medio de la primera visita.
3. Identificar los elementos más significativos de la experiencia de vivir cerca al humedal	- Análisis de mensajes educativos, mensajes comerciales, mensajes regulatorios, señalización, avisos. - El ambiente visual en el que se presenta el mensaje - Sus valores, costumbres, códigos y actitudes - Mensajes y lenguaje gráfico producido por la comunidad.	- Entrevistas con algunos de sus habitantes - Visita etnográfica a la población y la escuela

7. Pautas de diseño	- Definir primeras pautas de diseño de acuerdo a los resultados obtenidos en los cuadros de análisis de especies de flora, fauna y a él análisis los mensajes, señalización y lenguaje gráfico producido por la comunidad. (Lo que la comunidad reconoce en su entorno).	Realizar cuadros de diagnóstico con variables y constantes de acuerdo a los resultados obtenidos en los análisis de datos por medio de las teorías revisadas en el marco teórico.
a. Pautas de diseño (Marco referentes)	Buscar referentes que permitan ubicar puntos en común con el desarrollo del proyecto y den pautas de colores, materiales y uso de la imagen.	- Consultar páginas web - Analizar sistemas de comunicación gráfica - Rastrear puntos en común por medio de una tabla de variables y constantes
8. Diseño	Definición de identidad gráfica del sitio (logo, eslogan, paleta de colores, tipografías) de acuerdo a los resultados obtenidos.	- Cuadro de resultados finales - Bocetación - Justificación - Creación
a. Definición de los sistemas de comunicación	Elegir los sistemas de comunicación gráfica a partir de las necesidades, su forma e identidad.	- Cuadro de resultados finales - Bocetación - Justificación - Creación

7. MARCO ANTECEDENTES

Dentro de la investigación del proyecto se han ubicado los siguientes antecedentes, en los cuáles se han realizado menciones acerca del humedal, mostrando un poco la realidad que vive actualmente.

Aquí se exponen algunas de las reseñas encontradas en páginas de internet, destacadas como noticia o artículo informativo, contienen datos, cifras y entrevistas de entidades gubernamentales que han tratado el tema de conservación y cuidado del medio ambiente.

Lo que se encontró fue lo siguiente:

7.1 Personería Municipal/Santiago de Cali/Humedales, ecosistemas gravemente amenazados

Página: <http://www.personeriacali.gov.co/noticias/humedales-ecosistemas-gravemente-amenazados-personer%C3%ADa-de-cali#.VhVkWniEyzW>

Noticia oficial

Fecha: Domingo, Febrero 1, 2015

Título: Humedales, ecosistemas gravemente amenazados: Personería de Cali



Imagen 24: Tomada de la página web Personería Santiago de Cali

La noticia se publica en la página de la personería de Santiago de Cali, en la sección de noticias oficiales por el día mundial de los humedales y la personería municipal de Santiago de Cali hace un llamado a la orden municipal y regional en pro de la conservación de los humedales en el Valle del Cauca que carecen de control y planes de manejo ambiental ocasionando que estos ecosistemas estén en riesgo y amenaza.

En la noticia se habla de cada uno de los humedales que se encuentran en Santiago de Cali, haciendo una descripción muy corta de su estado actual y como último se habla del humedal el Estero.

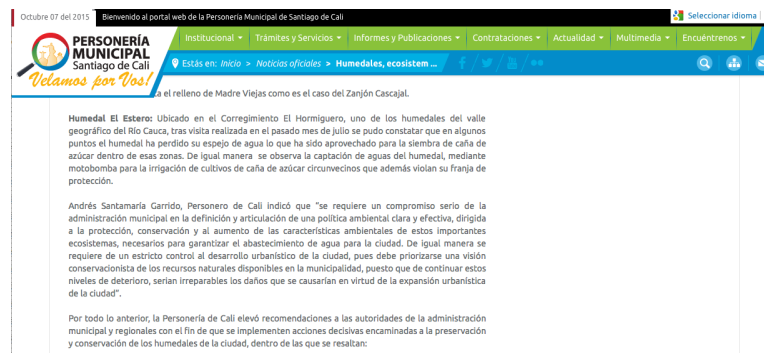


Imagen 25: Tomada de la página web/Personería Santiago de Cali

En lo poco que se habla del humedal se exponen dos problemas que encontraron: la pérdida de su espejo de agua por la siembra de caña de azúcar dentro de la zona y el robo de agua del humedal por medio de motobombas de las haciendas vecinas.

Posteriormente al final de la noticia la personería de Cali hace unas recomendaciones para las entidades responsables de estos ecosistemas como lo son:

- Departamento Administrativo de Gestión del Medio Ambiente – DAGMA
- Departamento Administrativo de Planeación Municipal – DAPM
- La Corporación Autónoma Regional del Valle del Cauca – CVC
- La Secretaria de Gobierno, Convivencia y Seguridad Ciudadana.
- La Secretaria de Vivienda Social.
- Las Curadurías Urbanas de Santiago de Cali

7.2 Personería Municipal/Santiago de Cali/ Zona rural de Cali: Verificamos estado de los humedales Aldovea y El Estero

Página: <http://www.personeriacali.gov.co/noticias/zona-rural-de-cali-verificamos-estado-de-los-humedales-aldovea-y-el-estero#.VhVrQ3iEyzV>

Personeros en las comunas

Fecha: Miércoles, Febrero 11, 2015

Titulo: Zona rural de Cali: Verificamos estado de los humedales Aldovea y El Estero



Imagen 26: Tomada de la página web / Personería Santiago de Cali

El artículo lo publican con el fin de resaltar dos de los humedales más importantes ubicados en la zona rural de Cali, revisar y visibilizar el estado actual de estas fuentes hídricas, que influyen en el cambio climático.

“Vemos que la expansión agrícola, en especial del cultivo de caña de azúcar, y las viviendas en zonas aledañas, son la mayor amenaza a la preservación de los humedales ubicados en el área rural, siendo un sector crítico aquellos que se encuentran sobre el valle geográfico del Río Cauca”, dijo Nélver Castro, el representante de la Personería en los corregimientos de Cali.

Lo que se habló del humedal El Estero fue lo siguiente:



Imagen 27 Tomada de la página web / Personería Santiago de Cali

7.3. Noticiero 90 minutos/Noticias de Cali, Noticias del Valle, Cauca, Chocó y Nariño Página: <http://www.90minutos.co/content/balance-negativo-para-los-humedales-de-cali-02-02-15>

Noticia: Balance negativo para los humedales de Cali

Fecha: Lunes, Febrero 2, 2015

Título: Humedales, ecosistemas gravemente amenazados: Personería de Cali

Básicamente el texto de esta página es sobre la noticia oficial publicada en la página de la personería del día domingo, Febrero 1, 2015 y nombrada como primera en nuestra investigación. Además que incluyen un video con una entrevista realizada al personero de Santiago de Cali Andrés Santamaría.



7.4 Periódico el “Q`Hubo”/El humedal que se convirtió en desierto

Noticia: El humedal que se convirtió en desierto

Fecha: Lunes, Octubre 12, 2015

Título: Agoniza el humedal El Estero

“El humedal El Estero, ubicado en el corregimiento de Navarro hoy vive el peor desastre natural, el reservorio no sólo está seco sino que también murieron los peces, los caracoles y las aves emigratorias del sitio”. Pag 6 y 7

En la noticia que se presenta en el periódico el “Q`Hubo” se expone que el humedal el Estero parece un desierto, que está totalmente desolado y sus habitantes están llenos de tristeza, porque de la cuna de diversidad biológica no queda nada.

Se han muerto peces, caracoles y tortugas. Además que la siembra de caña a los alrededores trae consigo fumigaciones, que con los pesticidas que usan contaminan el agua del humedal y es tóxico para las especies de fauna y flora.



Foto 9 y 10. Periódico “El Q`Hubo”

También en la noticia se habla de que la sequía que presenta el humedal es la más grande, por culpa de ingenieros que extraen el agua del humedal con motobombas para regar los cultivos de caña y que a pesar que se les hace un llamado, no acuden y lo hacen constantemente.

Además el periódico expone que hizo una llamada a la CVC, y su respuesta fue que no era una prioridad, que es lo que los habitantes del Estero comunican y es que han acudido a la CVC para la recuperación del humedal y los están dejando solos, sin recursos para poder restaurarlo y no permitir que desaparezca.

8. MARCO CONTEXTUAL

8.1 QUÉ ES UN HUMEDAL



Foto 11. Humedal El Estero. Autor: Alexandra Osorio

La Convención de Ramsar (2000) emplea un criterio amplio para determinar qué humedales quedan comprendidos en su alcance. El texto de la Convención (artículo 1.1), define los humedales como: “Extensiones de marismas, pantanos y turberas, o superficies cubiertas de agua, sean éstas de régimen natural o artificial, permanentes o temporales, estancadas o corrientes, dulces, salobres o saladas, incluidas las extensiones de agua marina cuya profundidad en marea baja no exceda de seis metros”.

Además la convención Ramsar (2000) expone que: "Un humedal es una zona de la superficie terrestre que está temporal o permanentemente inundada, regulada por factores climáticos y en constante interrelación con los seres vivos que la habitan".

Para la convención Ramsar los humedales son parte importante para la supervivencia humana. Se encuentran catalogados a nivel mundial como uno de los entornos mas productivos del mundo, cunas de diversidad biológica, fuentes de agua en las que muchas especies de flora y fauna dependen para subsistir. Los humedales brindan a la humanidad desde suministro de agua dulce, alimentos y materiales de construcción, biodiversidad, los humedales evitan que mueran especies de animales y vegetales, recarga de aguas subterráneas y mitigación del cambio climático.

8.2 FUNCIÓN PRINCIPAL DE LOS HUMEDALES

En el documento informativo Ramsar No.1 se informa que los humedales figuran entre los ecosistemas más productivos de la tierra por ser fuentes de diversidad biológica, aportan el agua y productividad primaria de la que muchas especies de flora y fauna dependen para su supervivencia.

En su mayoría los humedales contienen variedad de especies de aves, mamíferos, reptiles, anfibios, peces y especies invertebradas. Manifiestan que de las 20.000 especies de peces que hay en el mundo, más del 40 por ciento vive en aguas dulces

Los humedales son asimismo importantes lugares de almacenamiento de material genético vegetal. El arroz, por ejemplo, una planta común de los humedales, es el alimento básico de más de la mitad de la humanidad.

Los humedales participan como filtradores de agua naturales debido a las plantas hidrófitas que gracias a sus tejidos almacenan y liberan agua, obteniendo un proceso de filtración natural.

Las interacciones de los componentes físicos, biológicos y químicos de un humedal, como los suelos, el agua, las plantas y los animales, hacen posible que el humedal desempeñe muchas funciones vitales, como por ejemplo: almacenamiento de agua; protección contra tormentas y mitigación de inundaciones; estabilización del litoral y control de la erosión; purificación de las aguas mediante la retención de nutrientes, sedimentos y contaminantes; y estabilización de las condiciones climáticas locales, particularmente la precipitación y la temperatura.

8.3 DELIMITACIÓN DEL ESPACIO A TRABAJAR

COLOMBIA

Según un artículo publicado en el año 2015 en el periódico el TIEMPO, por Javier Silva Herrera Colombia cuenta con 31.702 humedales, equivalentes a 20 millones de hectáreas, que además abarcan terrenos de 1.094 municipios.

Es decir, casi 29 millones de colombianos, aproximadamente el 87 por ciento de la población, conviven con estos sitios, donde se reproducen enormes cantidades de fauna y que han sido considerados por los expertos 'los riñones del planeta', por su capacidad para acumular agua y filtrarla.

8.4 POLÍTICA NACIONAL PARA HUMEDALES INTERIOREPlan nacional de humedales en Colombia (2005)

Visión

Colombia garantiza la sostenibilidad de sus recursos hídricos mediante el uso racional y la conservación de los humedales interiores, como ecosistemas estratégicos dentro del ciclo hidrológico, que soportan las actividades económicas, sociales, ambientales y culturales, con la participación coordinada, articulada y responsable del gobierno, los sectores no gubernamentales, las comunidades indígenas y negras, el sector privado y la academia.

Contexto Nacional e Internacional

Los humedales interiores del país son de gran importancia no sólo desde el punto de vista ecológico sino también socioeconómico, por sus múltiples funciones, valores y atributos, los cuales son esenciales para la sociedad en su conjunto. Sin embargo, la alteración de su equilibrio natural por actividades antrópicas tiene un costo económico, social y ecológico.



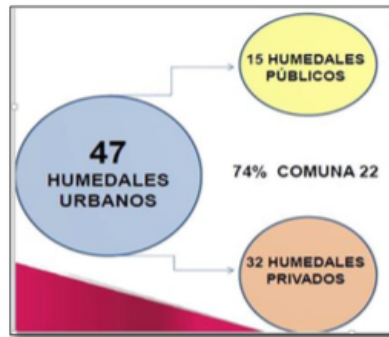
Imagen 29. Estado de humedales en Cali (DAGMA)

En este sentido, la Convención Ramsar (2000) plantea que la perturbación de los humedales debe cesar, que la diversidad de los que permanecen debe conservarse, y, cuando sea posible, se debe procurar rehabilitar o restaurar aquellos que presenten condiciones aptas para este tipo de acciones. Así mismo, la conservación de estos ecosistemas es prioritaria para cumplir con los objetivos de protección contemplados en otros tratados internacionales de los cuales Colombia es parte, como por ejemplo el Convenio sobre la Diversidad Biológica.

8.5 MUNICIPIO DE CALI Y SUS HUMEDALES

Atendiendo la definición de RAMSAR y acorde con manera como se conforman y estructuran los humedales en el Valle del Cauca, puede afirmarse que estos ecosistemas están distribuidos geográficamente en un amplio panorama constituido en la parte alta de las cordilleras por los lagos, turberas y lagunas de paramos o de alta montaña; manglares y guaduales en las zonas costeras y el sistema de humedales asociados con la dinámica del Río Cauca y sus afluentes mayores, integrado por ríos, quebradas, lagunas, ciénagas y madre viejas.

“Los humedales de Colombia sin ser la excepción los del Valle del Cauca, gradualmente han sido sujetos de profundas transformaciones por actividades humanas como la adecuación de tierras para cultivos y ganadería, la contaminación, la canalización urbana de ríos y quebradas entre otras, propiciadas por una concepción bien arraigada sobre el papel de los humedales como sitios ideales para deshacerse de residuos, desechos y escombros, en lugar de ser aprovechados como medios de transporte, recreación y producción de alimento”. (*Libro humedales del valle geográfico del Río Cauca*).



Por otra parte, a pesar que a través del Sistema Nacional de Áreas Protegidas, se han conservado importantes muestras de ecosistemas del país, solamente el 3.9% de humedales se encuentran bajo alguna figura de protección, son manejados de manera insostenible y se desconoce su potencial biológico o hidrológico.

A lo anterior, se suma el creciente aumento poblacional y sus requerimientos de utilización de tierras, incrementándose entonces las amenazas para estos ecosistemas.

Imagen 30. Humedales en Santiago de Cali (DAGMA)

8.6 HUMEDAL EL ESTERO : ZONA DE INTERVENCIÓN



Foto 14: Humedal "El Estero". Foto tomada por: Luisa Pino Rendón (2015)

"El Estero" es un humedal lentico lacustre, esta madre vieja es la de mayor longitud en el municipio de Cali y puede ser considerada como uno de los humedales más grandes de la localidad. Actualmente se encuentra desconectado de su río parental (Río Cauca), se ha calculado que el punto más cercano entre El Estero y el río se encuentra a una distancia de 624m aproximadamente, así se manifiesta en el Ajuste plan de manejo El Estero Contreras Rengifo (2006).

La vereda El Estero está ubicada en el corregimiento de Navarro, en ella encontramos una sección del humedal la cual queda contigua a la carretera sin pavimentar de doble vía, entre las localidades de El Hormiguero y El Estero a una elevación aproximada de 949 msnm.

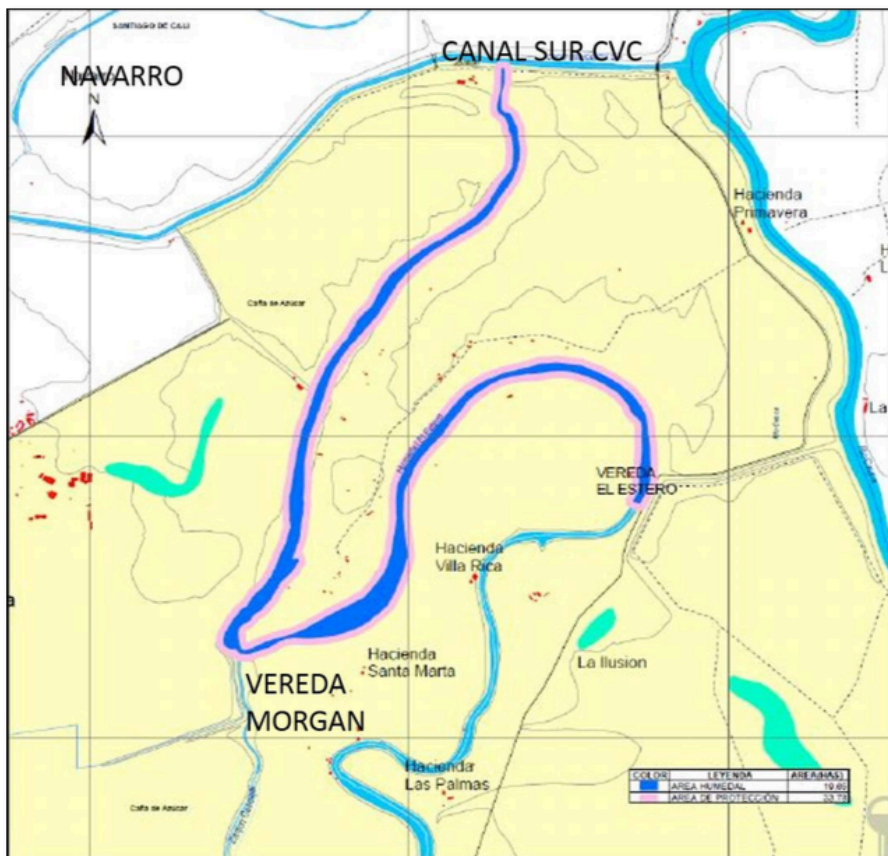
Según la CVC los límites de la vereda El Estero donde está ubicada el área de estudio son los siguientes:

Norte: Navarro-Canal Sur CVC.

Oriente: Vereda Morgan-Madre vieja El Estero.

Sur: Vereda Morgan (El Hormiguero).

Occidente: Vereda Morgan-Madre vieja El Estero.



Es de resaltar que el humedal “El Estero” se puede considerar como el más grande del municipio de Cali, sin embargo, se encuentra fuertemente alterado en su estructura, composición y funcionamiento pero probablemente con un adecuado manejo pueda ser restaurado, recuperado y rehabilitado para incrementar no sólo su oferta de bienes y servicios ambientales sino también su función ecosistémica como vaso regulador del río Cauca y fuente de servicios tanto para la comunidad como para la biodiversidad asociada a este tipo de ecosistemas.

Según el sistema de clasificación de la Convención sobre los humedales (Ramsar, Irán, 1971), adoptada por Colombia mediante la Resolución 0157 de 2004, el humedal El Estero se clasificaría como O—Lago permanente de agua dulce, puesto que tiene más de 8 has y se constituye en una madre vieja (meandro o brazo muerto de un río).

Imagen 31. Ubicación de la Madre vieja “El Estero” (Grupo de sistemas de información ambiental de la CVC)



Imagen 32. Humedal “El Estero”. Grupo Sistemas de Información Ambiental CVC.

8.7 ANÁLISIS VISUAL Y DE SITIO

Para delimitar el área de estudio en el que se va a trabajar, en este caso el humedal El Estero, es necesario visitar el lugar, conocer cuáles son las vías para acceder a este, el transporte que se utiliza y como es el entorno que lo rodea.

En la primera etapa de este trabajo que fue la caracterización del lugar, fue necesario conocer la temática a trabajar e investigar acerca de quién nos podría llevar a conocer el humedal de forma segura y sobre cuál era la vía más apropiada para llegar a el estero.

Un funcionario de la CVC brindo información de quien es la persona encargada de la fundación del Estero y que lo visita constantemente. Esta persona es el señor Oscar Moreno presidente de la fundación “Community fundacion The Estero” COFUES. Egresado del IPC como educador artístico y jefe de un grupo scout en la ciudad de Cali. El señor Oscar Moreno llego al humedal, porque en una oportunidad lo contactó la CVC para dar unas clases de danzas a los niños. Desde ese momento por la situación que viven estos habitantes, el señor Oscar Moreno se ha preocupado por la población y el sostenimiento del humedal.

Se contactó al señor Oscar Moreno por vía telefónica, explicándole el fin de este trabajo y logrando cuadrar una cita para realizar la primera visita al humedal. La primera visita fue realizada en febrero de 2014 por todos los integrantes de este trabajo interdisciplinario: Paola Astudillo, Alexandra Osorio, Ronald Camargo (Arquitectura) y Luisa Pino, acompañados del señor Oscar Moreno.

El punto de encuentro fue el lugar llamado “La Casona” en el oriente de Cali, ubicado en la transversal 103 entre carreras 27 y 28. De aquí se toma un transporte llamado Jeep que pasa cada dos horas y que es el único que tiene el recorrido hacia El Estero. Se tomo esta vía, ya que para acceder a la otra que es la vía panamericana se requiere de vehículo y la seguridad es muy poca. Además de que es necesario conocer en primera instancia la vía que toman los habitantes del Estero a diario.



La carretera hasta un 30% de recorrido está pavimentada. El trayecto se demora de 30 a 40 minutos. El clima es bastante caluroso y el polvo es interminable.

Varias personas en este recorrido paran el Jeep y se montan porque se dirigen al Estero y se encuentran vendiendo frutas en la casona o sitios cercanos. De esta manera algunos habitantes del Estero siembran frutas en los patios de sus casas y las venden para tener algo de dinero.

Antes de llegar a El Estero en el recorrido se realizaron dos entrevistas una a el señor Oscar Moreno **Ver Anexo A.** que conoce parte de la historia del humedal, que se ha hecho a nivel gráfico, el estado de especies de flora y fauna, además de información de los problemas que esta viviendo la comunidad y otra entrevista a la señora Cielo Marmolejo que ha vivido toda su vida en El Estero y es la tesorera de la fundación con el fin de identificar cuantos habitantes viven en el sector, de qué forma se comunican entre ellos y que reconoce como parte de la identidad de El Estero. **Ver Anexo B**

Foto 15. Dentro del Jeep. Autor: Luisa Pino Rendón

De las dos entrevistas realizadas se concluyó que:

- El humedal El Estero no es conocido en Santiago de Cali, por esto se encuentra en un punto crítico donde se está quedando sin agua, sin especies y se puede perder un pulmón para el Valle del Cauca.
- No hay ninguna forma de comunicación entre los habitantes del sector y se encuentran en situaciones precarias.
- La vía más segura para acceder al Estero es la panamericana.
- Las especies de flora que sus habitantes más reconocen son los samanes, papiros y guaduas usadas para construcción
- Las especies de fauna que sus habitantes reconocen son tortugas, caracoles, ranas, iguanas y chuchas.
- En el sector hay producción de mango, limones, naranjas, zapotes, guayaba, mandarina, café y la caña de azúcar que cultivan los ingenios aledaños.



Foto 16. Escuela "El Estero". Autor Alexandra Osorio

Continuando con nuestro análisis de la primera visita en el viaje en Jeep, ya cuando accedemos al Estero, se encuentra por la hora 12:00 del mediodía los niños saliendo de la única escuela que hay y unos cuantos tomando este transporte para llegar a sus casas. En esta escuela no hay ningún elemento gráfico que señalice que esa es la escuela, ni colores que la diferencien, es totalmente blanca y con unas cuantas franjas amarillas.

En el recorrido por el sector del Estero, nos encontramos con casas prefabricadas, pequeñas, mucha contaminación y construcciones sin terminar. Además no se encontró ningún tipo de señalización acerca de hacia dónde ir, información del humedal, algún tarro de basura, ni ningún elemento gráfico que delimite el sector.

El recorrido en Jeep termina en la última casa que es la de doña Luz, dentro de esta casa hay un kiosco donde se hizo la reunión con todos los integrantes de la fundación. Se contextualizó a todos acerca de las intenciones del proyecto, que se quiere lograr y así mismo ellos nos compartieron sus inquietudes, aportes, experiencias y con esta información hacer un primer diagnóstico e oportunidades y necesidades del Estero.



Foto 17. Kiosko de doña Luz. Autor: Ronald Camargo

¿Qué se encontró en el “El Estero” en la primera visita de acuerdo a las entrevistas y registro fotográfico?

- Un lugar sin identidad, basura, no hay agua potable y uso indiscriminado del agua del humedal.
- Animales en vía de extinción, contaminación y cultivo de caña inadecuado, que invade la franja forestal protectora
- Expansión urbana invadiendo el área del ecosistema y no aprovechando el terreno libre para expandirse.
- Separación total del humedal con su cuerpo parental El Río Cauca
- Desempleo y niños y jóvenes sin actividades lúdicas que realizar
- Una fundación: FOCUES
- Carencia de espacios recreativos, inadecuado uso del espacio público y falta de sentido de pertenencia de sus habitantes.

En el humedal El Estero hay oportunidad de acuerdo a las entrevistas y registro fotográfico de:

- Recreación, Sociabilidad, desarrollo paisajístico y desarrollo arquitectónico.
- Organización, trabajo, crecimiento, protección y restauración.
- Conservación y defensa del medio ambiente
- Experiencia significativa en visitantes y habitantes
- Crecimiento urbano responsable y oferta de servicio

Las necesidades encontradas de acuerdo a las entrevistas y registro fotográfico fueron:

- Identificar el sitio por medio de elementos de sistemas de comunicación gráfica dar a conocer el Estero.
- Sentido de pertenencia por parte de sus habitantes
- Generar desarrollo a nivel visual
- Recuperar y conservar la naturaleza
- Conservar lo poco que queda del Río Cauca
- Trabajar por la defensa de la flora y la fauna



Foto 18. Humedal "El Estero".. Autor: Juan Camilo Echeverry

La segunda visita fue realizada en noviembre de 2015, de nuevo se volvió a hacer un recorrido del sector, pero esta vez la vía de acceso que se tomó para llegar al sitio fue la vía panamericana, con el fin de conocerla y hacer un registro de fotos de cómo sería la entrada principal del parque temático, el transporte que se usó fue un carro particular.

8.8 ANÁLISIS DE ESPECIES DE FLORA Y FAUNA

De acuerdo a el análisis de sitio y las entrevistas realizadas en la etapa 1, se hizo una lista de las 5 especies de flora y fauna que más se identifican en el sector por sus habitantes y visitantes, para describirlas de acuerdo a algunas teorías y conceptos nombrados en el marco teórico de este proyecto. Para esto se hizo un registro de fotos y toma de datos por la comunidad y una tercera entrevista a una niña de la Escuela **Ver Anexo C**.

Por medio de un cuadro descriptivo se separaron cada una de las especies de flora y fauna y en cada una se identificó su: descripción, función, forma, color y textura. Se utilizó este cuadro para tener mayor claridad en la información incluida y poder al final hacer un análisis de que variables y constantes en torno al diseño se encontraron en forma, color y textura para que en el desarrollo de la propuesta gráfica estas constantes sean parte de la propuesta en la elección de forma y color, teniendo una justificación clara de lo que se quiere expresar y mostrar, además que los resultados de forma y color encontrados pueden ser parte no solo del logo que va a identificar el Estero, sino de las señales que se van a presentar, tanto en su forma como en su contenido.

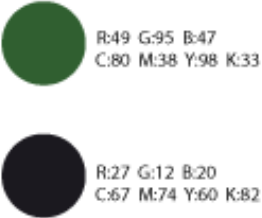
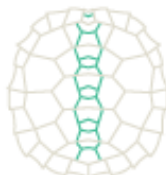
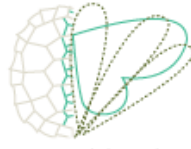
ESPECIES DE FAUNA	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	FORMA	COLOR	TEXTURA
MARIPOSA 	La mariposa flama (<i>Dryas iulia</i>) es una especie de lepidóptero perteneciente a la familia Nymphalidae. Sus alas tienen una forma alargada y color anaranjado con estrechos márgenes negros.	En estado larval despiden sustancias químicas tóxicas para sus predadores. La oruga se desarrolla sobre especies de <i>Passiflora</i>.	 Tiene forma abierta, con simetría bilateral, de dos elementos que se reflejan.	 R:242 G:103 B:33 C:0 M:74 Y:100 K:0 R:27 G:12 B:20 C:67 M:74 Y:60 K:82	 Contiene líneas ovaladas verticales de diferentes grosores. Al tacto es de textura lisa.
IGUANA 	Miden hasta 2 m de longitud de cabeza hasta la cola y pueden llegar a pesar más de 15 kg. Su piel está recubierta de pequeñas escamas; tienen una cresta dorsal que recorre desde su cabeza hasta su cola, esta es muy vistosa en los machos. (McCord et al., 2001).	El color verde de su piel les permite confundirse perfectamente con la vegetación que hay en su entorno.	 Tiene forma cerrada, marcada por líneas curvas al llegar a la cola y rectas en algunas extremidades.	 R:49 G:95 B:47 C:80 M:38 Y:98 K:33 R:27 G:12 B:20 C:67 M:74 Y:60 K:82	 Tiene una textura rugosa, colores difuminados que generan una textura mixta.
GARZA REAL 	<i>Ardea alba</i> Mide de 91 a 102 cm., esbelta, de cuello y patas largos y delgados. Todo su plumaje es blanco y patas largas, negras, iris, forúnculo y pico amarillos.	Las garzas son importantes en el control de especies invasoras como la trucha arcoíris (<i>Oncorhynchus mykiss</i>). Peterson, A. P. 2010. Birds of the World.	 Esta marcada por líneas curvas en su cuello y en sus alas.	 R:255 G:255 B:255 C:0 M:0 Y:0 K:0 R:222 G:188 B:135 C:13 M:24 Y:52 K:0	 Tiene una textura suave y blanda, contiene líneas verticales curvas en diferentes direcciones y profundidades.
CARACOL 	<i>Helix aspersa</i> es una especie de molusco gasterópodo pulmonado de la familia Helicidae, de vida terrestre. En época de sequía se esconde dentro de la concha y se encierra elaborando un "tapón" a base de moco seco llamado epifragma.	"Tiene un alto potencial de convertirse en una especie invasora cuando es liberado de forma intencional o accidental en ambientes naturales, hecho que está documentado en vastas zonas del planeta". The Cornu problem. The Living World of Molluscs, 2015.	 Tiene forma cerrada, marcada por una línea curva que le da la forma y la profundidad.	 R:143 G:165 B:186 C:45 M:27 Y:18 K:0 R:197 G:195 B:181 C:23 M:18 Y:27 K:0	 Contiene líneas curvas que van hacia una dirección, su textura al tacto es lisa, pero con rugosidad en el centro.
TORTUGA 	<i>Phrynops geoffroanus</i> El nombre <i>Phrynops</i> viene del griego <i>phryne</i> que significa "sapo", y <i>ops</i> que significa "apariencia" (McCord et al., 2001).	Es una tortuga acuática de hábitos diurnos, permanece la mayor parte del tiempo sumergida dentro del agua, cerca de la superficie, y difícilmente deambula en tierra firme. Es carnívora, forrajea de manera activa y consume principalmente peces, insectos, artrópodos y moluscos.	 Tiene forma cerrada, con simetría bilateral. Contiene líneas rectas en diferentes direcciones.	 R:152 G:144 B:117 C:41 M:36 Y:56 K:5 R:223 G:219 B:205 C:12 M:10 Y:18 K:0	 Su textura es dura y lisa, contiene líneas que se unen y forman cuadrados en toda la extensión del caparazón.

Tabla 2: Análisis de especies de flora y fauna/Luisa Pino

ESPECIES DE FLORA	DESCRIPCIÓN	FUNCIÓN	FORMA	COLOR	TEXTURA
BUCHON DE AGUA 	Es una planta originaria de las cuencas del Amazonas. Es conocida como una plaga por su rápida reproducción que en ocasiones bloquea las fuentes hídricas. Se ubica encima de los lagos, humedales, cubriendo toda su extensión.	Tiene la capacidad de purificar el agua contaminada. El efecto negativo es una maleza difícil de erradicar, que impide la penetración de la luz y el intercambio de oxígeno lo que conlleva a una disminución de la calidad del agua.	 Su forma es abierta. Tiene líneas curvas que salen de un punto y entran al mismo formando hojas de diferentes tamaños y curvas.	 R:95 G:109 B:47 C:62 M:39 Y:100 K:24 R:200 G:179 B:92 C:24 M:24 Y:77 K:0	 Tiene una textura mixta formada por varias líneas curvas, es lisa y suave al tocarla
GUADUA 	Son un género de plantas de la subfamilia del bambú, de la familia de las poáceas. Se considera como una de las plantas nativas más representativas de los bosques andinos. Crece 15 a 20 m en 120 días	Se usa para construcción de casas, establos, contenedores, objetos como mesas, sillas y juguetes.	 Su forma es cerrada, marcada por líneas rectas horizontales en contraste con la base vertical.	 R:71 G:88 B:67 C:69 M:46 Y:73 K:36 R:146 G:153 B:97 C:45 M:29 Y:73 K:5	 Tiene una textura lisa, formada por líneas horizontales que marcan un bloque en la composición.
SAMANES 	Llamado el árbol de la lluvia, es una especie botánica de hasta 20 m. Abunda en las tierras calientes, se reproduce por semillas y es de rápido crecimiento.	Este árbol se usa para dar sombra a el ganado. Además de ser planta forrajera y maderable hasta como una buena fuente de alcohol absoluto y etanol.	 Contiene formas abiertas por sus hojas que tienen tendencia a salir hacia los bordes y formar un arco que es el que genera la sombra. La composición puede dividirse en dos y que estos se reflejen.	 R:62 G:88 B:48 C:73 M:42 Y:91 K:38 R:113 G:136 B:56 C:59 M:30 Y:100 K:11	 Sus hojas contienen líneas curvas de diferentes tamaños, es suave y lisa al tacto
PAPIROS 	El papiro es una especie de planta palustre, del género Cyperus, de la familia de las ciperáceas. Está constituido por un tallo de sección triangular que en su extremo superior porta hojas dispuestas en estrella. Sus hojas son de color verde, largas, delgadas, con espigas marrones, de 10 a 30 cm de largo.	El papiro es una planta muy conocida gracias a que los antiguos egipcios la utilizaban para fabricar láminas sobre las que escribir. Actualmente se utiliza para adornar zonas cercanas a estanques.	 Sus hojas tienen una forma abierta, siempre tratando de formar un círculo con las puntas de las hojas.	 R:42 G:61 B:45 C:75 M:51 Y:76 K:56 R:61 G:75 B:75 C:73 M:56 Y:58 K:39	 Contiene líneas rectas en diferentes direcciones pero formando una estrella, su textura al tacto es lisa.

Tabla 2: Análisis de especies de flora y fauna/Luisa Pino

8.8.1 RESULTADOS ANÁLISIS DE ESPECIES DE FLORA Y FAUNA

FLORA-FAUNA R/	VARIABLES	CONSTANTES
COLOR	 R:242 G:103 B:33 C:0 M:74 Y:100 K:0	 R:62 G:88 B:48 C:73 M:42 Y:91 K:38  R:113 G:136 B:56 C:59 M:30 Y:100 K:11  R:223 G:219 B:205 C:12 M:10 Y:18 K:0
TEXTURA	GUADUA Textura lisa, formada por líneas horizontales que marcan un bloque en la composición.	Textura lisa y suave, formada por líneas curvas en diferentes tamaños y grosores
FORMA	 Forma cerrada, marcada por líneas rectas horizontales en contraste con la base vertical.  Tiene forma cerrada, marcada por una línea curva que le da la forma y la profundidad.	 Simetría bilateral. Dos elementos que se reflejan

Después de realizar los cuadros de análisis de las especies de flora y fauna se hizo un cuadro de resultados con variables y constantes para identificar qué color, textura y forma fueron las más encontradas en las especies y se pueden usar como punto de partida en la creación.

Tabla 3: Resultados análisis de especies de flora y fauna/Luisa Pino

8.9 ANÁLISIS DE MENSAJES Y LENGUAJE GRÁFICO PRODUCIDO POR LA COMUNIDAD, SEÑALIZACIÓN Y AVISOS.

Es necesario analizar que mensajes y lenguaje gráfico ha producido la comunidad y que mensajes comerciales y señalización se han utilizado no precisamente producido por ellos mismos, pero que sirven para identificar paleta de colores, estilo, función y pertinencia de estos.

Se realizó un cuadro en el que se retomaron todos los elementos encontrados en la segunda visita y en el cuadro se describió: color, textura, función, representación y tipografía basado en los conceptos y teorías revisadas en el marco teórico. De igual manera que como se hizo con las especies de fauna y flora, en un cuadro final se colocaron las constantes y variables encontradas en este análisis para identificar de forma más clara los resultados obtenidos.

MENSAJES Y LENGUAJE GRAFICO PRODUCIDO POR LA COMUNIDAD

	COLOR	TEXTURA	FUNCIÓN	REPRESENTACIÓN	TIPOGRAFÍA
SILLA EN GUADUA 	 R:210 G:187 B:155 C:18 M:24 Y:40 K:0	 Tiene una textura natural modificada por procesos de corte y tallaje a las guaduas. Es lisa, pero las líneas horizontales que demarcan la forma son asperas.	Esta diseñada como silla para las entradas o patios de las casas. También tiene una función decorativa.	- Artesanal - Tiene simetría bilateral - Realista - Contiene líneas rectas de forma horizontal y vertical que forman ritmos. - Figurativo	- No tiene.
ESTANTERÍA EN MADERA 	 R:158 G:148 B:149 C:40 M:38 Y:35 K:1	 Tiene una textura natural modificada en los soportes es lisa y en las bases de los lados se conserva la forma de tronco.	Esta diseñada como estantería decorativa, se usa dentro y fuera de las casas. Sirve para ubicar objetos y materiales.	- Artesanal - Las piezas horizontales forman ritmos visuales - Contiene líneas rectas y curvas en diferentes direcciones. - Las bases tiene cierto nivel de abstracción en su forma.	- No tiene.
TRACTOR 	 R:248 G:155 B:55 C:0 M:46 Y:88 K:0  R:113 G:136 B:56 C:59 M:30 Y:100 K:11	 Tiene una textura natural modificada totalmente lisa, el material utilizado fueron guaduas.	Esta creado como juguete para niños o como elemento decorativo dentro de las casas.	- Realista - Figurativo - Contiene formas circulares y líneas rectas. - Tiene contraste de colores	- No tiene.
LETRERO ESCUELA 	 R:33 G:61 B:121 C:100 M:87 Y:24 K:9  R:189 G:55 B:65 C:19 M:92 Y:75 K:7	 El soporte donde estan plasmadas las letras es la pared de ladrillos que se percibe aspera en las intersecciones de uno y otro ladrillo.	Aviso informativo, indica que ahí está ubicada la escuela, se menciona el sector y su nombre.	- Realista - Información puntual - Proximidad: Destacando la "Sede Juan del Corral" con color rojo en contraste.	- Realizada a mano - Sans serif en letras mayúsculas - Simplicidad en las letras que estan en mayúscula, destacando el nombre en minúscula con serifas y de color rojo. - Buena legibilidad - Se quiere dar un efecto 3D demarcando las letras con un tono mas claro.
LETRERO ZONA DE PESCA 	 R:33 G:61 B:121 C:100 M:87 Y:24 K:9  R:189 G:55 B:65 C:19 M:92 Y:75 K:7	 El material donde esta plasmado el letrero es tela, con textura lisa.	Aviso informativo de ubicación y prevención a ingresar maletines en el lago.	- Realista - Información puntual - Simplicidad: Destacando el nombre ARDEJAY con color rojo en contraste de los otros dos nombres que estan en tonos oscuros.	- Realizada a mano - Sans serif - Simplicidad en tonos oscuros queriendo destacar el nombre en color rojo. - Poca legibilidad por su tamaño y ubicación.

Tabla 4: Análisis de mensajes y lenguaje gráfico producido por la comunidad, señalización y avisos/Luisa Pino

MENSAJES COMERCIALES, SEÑALIZACIÓN, AVISOS

	COLOR	TEXTURA	FUNCIÓN	REPRESENTACIÓN	TIPOGRAFÍA
LETRERO ESCUELA 	 R:28 G:63 B:49 C:82 M:49 Y:75 K:55  R:255 G:255 B:255 C:0 M:0 Y:0 K:0	 Se utilizó pasta como material de impresión, por lo cual su textura es totalmente lisa y dura.	Aviso informativo que indica la dirección de la ruta de evacuación.	- Figurativa - Figura fondo - En contraste - Continuidad en los iconos superiores.	- Plantilla - Sans serif en mayúsculas - Buena disposición y ubicación
LETRERO CVC 1 	 R:224 G:172 B:53 C:13 M:32 Y:93 K:0  R:136 G:171 B:38 C:52 M:16 Y:89 K:1  R:65 G:119 B:77 C:76 M:32 Y:82 K:18  R:74 G:170 B:216 C:65 M:16 Y:4 K:0	 Tiene una textura natural modificada realizada por tablas de madera cortadas y pintadas, puestas sobre un tronco de un árbol.	Aviso de señalización con datos generales del sitio, se destacan dos especies de flora con una imagen y se muestra la ubicación exacta por medio de un mapa.	- Texto artesanal y a mano - Imágenes reales - Líneas horizontales y verticales que demarcan el espacio. - Similitud en las imágenes de la parte inferior.	- Realizada a mano - En contraste con el fondo - Tipografía decorativa - Mala disposición del texto de la mitad, la palabra ecosistémica queda sola. - Buena legibilidad a distancia por tamaño.
LETRERO CVC 2 	 R:224 G:172 B:53 C:13 M:32 Y:93 K:0  R:136 G:171 B:38 C:52 M:16 Y:89 K:1  R:65 G:119 B:77 C:76 M:32 Y:82 K:18  R:74 G:170 B:216 C:65 M:16 Y:4 K:0	 Tiene una textura natural modificada realizada por tablas de madera cortadas y pintadas, puestas sobre un tronco de un árbol.	Aviso de señalización con datos generales del sitio, se destacan una especie de flora y fauna con dos imágenes y se muestra la ubicación exacta por medio de un mapa.	- Texto artesanal y a mano - Imágenes reales - Líneas horizontales que demarcan el espacio. - Proximidad y similitud en las imágenes de la parte inferior.	- Realizada a mano - En contraste con el fondo - Tipografía decorativa - Mala legibilidad por el grosor de las letras y porque las palabras están muy pegadas.

Tabla 4: Análisis de mensajes y lenguaje gráfico producido por la comunidad, señalización y avisos/Luisa

8.9.1 RESULTADOS ANÁLISIS DE MENSAJES Y LENGUAJE GRÁFICO PRODUCIDO POR LA COMUNIDAD, SEÑALIZACIÓN Y AVISOS.

MENSAJES/LENGUAJE GRÁFICO	VARIABLES	CONSTANTES
COLOR	 R:210 G:187 B:155 C:18 M:24 Y:40 K:0  R:74 G:170 B:216 C:65 M:16 Y:4 K:0	 R:33 G:61 B:121 C:100 M:87 Y:24 K:9  R:189 G:55 B:65 C:19 M:92 Y:75 K:7  R:224 G:172 B:53 C:13 M:32 Y:93 K:0  R:136 G:171 B:38 C:52 M:16 Y:89 K:1
TEXTURA	- Textura aspera	- Textura natural modificada por procesos de corte y tallaje - Textura lisa
TIPOGRAFÍA	- Plantilla - Efecto 3D demarcando las letras con un tono mas claro.	- Realizada a mano - En contraste con el fondo - Se destaca una palabra por medio del otro color en contraste
REPRESENTACIÓN	- Figurativa - Figura fondo - Continuidad en los iconos superiores.	- Artesanal - Texto artesanal y a mano - En contraste - Formas circulares y líneas rectas.

Tabla 5: Resultados obtenidos por el análisis de mensajes y lenguaje gráfico producido por la comunidad, señalización y avisos/Luisa Pino

9. MARCO DE REFERENTES

Para el desarrollo del marco de referentes se investigaron que parques ecoturísticos tenían como fin preservar y rescatar las especies de flora y fauna. La identidad de estos parques reflejara lo natural, el medio ambiente y contaran con una riqueza visual tanto en su logo, como en los elementos gráfica del entorno puestos dentro de los parques.

Se eligieron 3 referentes: Xcaret (Mexico), Bush Gardens (Orlando) y Beach Park (Brasil). Como primero entramos a contextualizar con una corta información de cada uno encontrada en la página web de los parques.

9.1 XCARET: ¡Tú entrada a un mundo de naturaleza y cultura!

El parque natural Xcaret queda ubicado en Cancún y Riviera Maya, con más de 40 atracciones y actividades con especies de flora y fauna que reviven la historia de México. Según la información encontrada en la página oficial de Xcaret, esta es una organización que inició en 1990 y constituye el más importante modelo de recreación turística sustentable en México. Todo comenzó cuando en 1984, el arquitecto Miguel Quintana Pali adquirió cinco hectáreas en la Riviera Maya, en Quintana Roo, para construir su residencia, pero al descubrir los hermosos ríos y paisajes que lo conformaban decidió crear un parque para que miles de visitantes tuvieran acceso a conocer las bellezas de las región. Se dice que desde su apertura en diciembre de 1990, el Parque ecológico Xcaret ha sido reconocido como una de las atracciones más famosas del destino turístico Cancún-Riviera Maya, un parque eco-arqueológico donde se vive la naturaleza y la cultura de México en todo su esplendor, teniendo como fin preservar, conservar y velar por las especies de flora y fauna

9.2 BUSCH GARDENS:

Busch Gardens es el nombre de dos parques de atracciones en el Estados Unidos, propiedad y operado por Sea World Entertainment. El parque original se encuentra en Tampa, Florida.

9.3 BEACH PARK

Beach Park es el mayor parque acuático de Latinoamérica construido a orillas del mar, con un gran reconocimiento internacional por la calidad de sus servicios y el gran nivel de sus atracciones. Beach Park es más que un parque acuático: es un complejo turístico de primera categoría, con diversas opciones de alojamiento y todas las comodidades para una estadía en familia en descanso y entretenimiento.

El Beach Park nació en 1985, desde el restaurante junto a la playa. Su primer juguete de agua se abrió en 1988 y al año siguiente abrió su parque acuático con tres toboganes de agua.

9.4 ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE LOS REFERENTES

En la propuesta final de este proyecto se va a crear un logo identificador para el parque que va a ser ubicado en la zona llamada El estero. Antes de comenzar la etapa de creación es necesario analizar de qué forma están creados los logos de los referentes, el ¿porque sus propuesta de identidad gráfica han funcionado y son reconocidas a nivel mundial? Para esto se diseñó un cuadro de análisis en el que se va a describir: paleta de colores, tipografía, representación y línea, de acuerdo a los conceptos y teorías revisados en el marco teórico.

IDENTIDAD CORPORATIVA DE LOS REFERENTES				
	PALETA DE COLORES	TIPOGRAFÍA	REPRESENTACIÓN	LÍNEA
		2 Tipos de tipografía: -XCARET: Decorativa serifada 80% de la composición-minúscula Manejo de un solo color mate -MEXICO: Sans serif geométrica 20% de la composición-mayúscula La O cambia de color y hace parte del signo de admiración	Logo Símbolo Figurativo: El logo en el texto contiene la imagen del tucan y una orquídea. Simulación de que las letras son árboles donde estan puestos el tucan y la flor.	Líneas curvas y rectas con formas cerradas que terminan en un punto.
		2 Tipos de tipografía: -BUSCH GARDENS: Decorativa 70% de la composición-minúscula 2 colores en degrade -TAMPA, FL: Sans serif, mayúscula 10% de la composición Un solo color	Logo Símbolo Símbolo: Abstracto, es la simulación de una flor, árbol o algo que nace del suelo y en el que se desprenden formas circulares.	Líneas curvas Comienzan en un punto y crean círculos al pasar sobre la línea inferior. Contiene simetría bilateral.
		1 Tipo de tipografía: -BEACH PARK: Decorativa - Caligráfica 50% de la composición-minúscula 1 solo color mate	Logo Símbolo Símbolo: Abstracto, es la simulación de los toboganes del parque, en diferentes tipos de colores y alrededor de este hay como gotas de agua, que tambien pueden representar personas que lo rodean.	Líneas curvas Constantes que se unen y pasan sobre la otra para crear formas.

Tabla 6: Análisis de identidad corporativa de los referentes/Luisa Pino

9.4.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN EL ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA DE LOS REFERENTES

IDENTIDAD CORPORATIVA	CONSTANTES
PALETA DE COLORES	
TIPOGRAFÍA	2 Tipos de tipografía: - Decorativas - en bajas - Un solo color mate - 70% composición
REPRESENTACIÓN	- Logo Símbolo - Símbolo: Abstracto en relación con algún elemento del parque.
LÍNEA	Líneas curvas Constantes que comienzan en un punto y pasan sobre las líneas iniciales para crear formas.

Tabla 7: Resultados de Análisis de identidad corporativa de los referentes/Luisa Pino

9.5 ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA DE LOS REFERENTES

En los referentes es necesario analizar no solo su identidad gráfica, sino también los elementos que hacen parte de la gráfica del entorno, los materiales en que están realizados y la forma. Para esto se creó un cuadro de análisis basado en las teorías y concretos del marco teórico, en el que se describe: paleta de colores, tipografía, posición, textura y representación.

SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA					
	PALETA DE COLORES	TIPOGRAFÍA	POSICIÓN	TEXTURA	REPRESENTACIÓN
XCARET 		1 Tipo de tipografía: -Sans serif - en altas -En contraste con el fondo -Comprenden del 70% al 90% de la forma donde estan plasmadas.	-Vertical -La señal se encuentra detrás de un muro de piedras y clavada en el piso. -Las señales estan puestas encima de un palo de madera	-Natural modificada -Madera -Lisa -Con pintura que la cubren y grabado de las letras	-Figurativo -Representación de flechas que indican una dirección para cada camino
		1 Tipo de tipografía: -Sans serif - en altas -En contraste con el fondo -Comprenden el 90% de la forma donde estan plasmadas. - Misma palabra en distintos idiomas.	-Horizontal -Colgadas del techo -La señal superior de un tamaño mas pequeño que la inferior. -La señal superior contiene texto y la inferior símbolos.	-Natural modificada -Madera y apliques en pasta -La madera conserva su textura rugosa, pero los textos y símbolos si son lisos.	-Figurativo/Geométrico -Utilización de símbolos y signos
		1 Tipo de tipografía: -Sans serif - en altas -En contraste con el fondo -Comprenden el 70% de la forma donde estan plasmadas. - Su posición esta determinada por la forma circular principal.	-Horizontal -Grabado sobre una piedra	-Natural modificada -La señal esta grabada sobre la piedra y dentro de estas hay un aplique en madera que contiene la forma de brújula. -La piedra tiene textura rugosa y la madera lisa.	-Figurativo/Geométrico
BUSH GARDENS 		2 Tipos de tipografía: -Decorativas - Sans serif en altas y bajas -Un solo color mas fuerte que el fondo.	-Vertical -Esta puesto sobre una piedra - Las letras estan grabadas sobre el vidrio que es transparente.	-Textura lisa (vidrio)	-La forma donde esta puesto el texto es abstracta.
		1 Tipo de tipografía: -Serifadas- en altas -En contraste con el fondo -Comprenden el 60% de la forma donde estan plasmadas.	-Vertical -Esta puesto sobre el piso -Las señales esta clavadas al tubo de forma horizontal	-Textura lisa, en materiales duros y con terminaciones rectas	-Figurativo -Representación de flechas que indican una dirección para cada camino

Tabla 9: Análisis de sistemas de comunicación gráfica

		1 Tipo de tipografía: -Logo + Señal -Señal: Altas, geométricas, decorativa -En contraste con el fondo -Sin serifas	-Vertical -Esta puesto sobre el piso y detras de una zona verde -Las señal de entrada esta ubicada en la parte inferior	-Textura lisa, en materiales duros y con terminaciones rectas	-Abstracto -Acumulación de elementos gráficos que se unen para formar una composición con varios colores y formas. -Cumple una función decorativa y de orientación.
BEACH PARK 		1 Tipo de tipografía: -Logo + elementos gráficos -Decorativa - Caligráfica 50% de la composición -en bajas 1 solo color mate -Sans serif	-Horizontal -Esta puesto un soporte de madera en forma de arco a una gran altura	-Textura lisa, en materiales duros y con terminaciones curvas	-Figurativo -Donde esta colocado el logo es un contorno con la misma forma. -Los elementos que acompañan el logo son animales.
		1 Tipo de tipografía: -Decorativa, en altas -Geométrica -Sin serifas -50% de la composición	-Vertical -Esta puesto sobre el piso formando un arco donde el texto se encuentra en la parte superior.	-Textura lisa, en materiales duros y con terminaciones rectas	-Figurativo -La forma de arco esta formada por la impresión de imagenes de elementos naturales, como guaduas y plantas y en la parte superior esta el texto claro. -Cumple la función de decorativa.
		1 Tipo de tipografía: -Sans serif, en altas 70% de la composición - El texto comprende 4 filas	-Horizontal -Esta puesto sobre un muro de piedras. -La señal se sosteniene sobre unos palos de metal y su material es madera en la que esta grabada el texto.	-Textura natural modificada lisa y rugosa donde se encuentran grabadas las letras	-Figurativo/Geométrico -Posicón en torno a la carretera

Tabla 8: Análisis de sistemas de comunicación gráfica

9.5.1 RESULTADOS OBTENIDOS EN EL ANÁLISIS DE LOS SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA DE LOS REFERENTES

SISTEMAS DE COMUNICACIÓN	CONSTANTES
PALETA DE COLORES	
TIPOGRAFÍA	1 Tipo de tipografía: -Sans serif - en altas -En contraste con el fondo - 70% de la forma donde estan plasmadas.
POSICIÓN	-Vertical -La señal de forma horizontal -Sobre un tubo o soporte
TEXTURA	-Textura natural modificada lisa y rugosa donde se encuentran grabadas las letras
REPRESENTACIÓN	-Figurativo -Representación de flechas que indican una dirección para cada camino

Tabla 9: Resultados obtenidos en el análisis de sistemas de comunicación gráfica de los referentes

10. PROPUESTA GRÁFICA

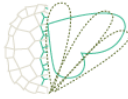
CONSTANTES	ESPECIES FAUNA Y FLORA	MENSAJES Y LENGUAJE GRÁFICO COMUNIDAD	IDENTIDAD CORPORATIVA REFERENTES	SISTEMAS GRÁFICOS REFERENTES	RESULTADOS
COLOR					 <i>Paleta cromática</i>
TEXTURA	Textura lisa y suave	Textura lisa natural modificada por procesos de corte y tallaje	Colores en contraste Detalles de brillo y degrade	Textura natural modificada lisa y rugosa donde se encuentran grabadas las letras	<i>Textura lisa natural modificada Detalles de brillo y degrade</i>
FORMA	 Simetría bilateral Dos elementos que se reflejan	En conjunto con el marco	 Símbolos contienen simetría		<i>Simetría bilateral Dos elementos que se reflejan</i>
TIPOGRAFÍA		- Decorativa - En contraste con el fondo - Se destaca una palabra por medio del otro color en contraste	2 Tipos de tipografía: - Decorativas - en bajas - Un solo color mate - 70% composición	- Sans serif - en altas - En contraste con el fondo - 70% de la forma donde están plasmadas.	<i>Identidad: - Decorativa - En contraste con el fondo Sistemas: Algunos patrones en altas</i>
REPRESENTACIÓN		- Artesanal - Texto artesanal y a mano - En contraste - Formas circulares y líneas rectas	- Logo Símbolo - Símbolo: Abstracto en relación con algún elemento del parque.	- Forma abstracta - Iconos: Figurativos - Representación de flechas que indican una dirección para cada camino	<i>- Logo Símbolo - Símbolo: Abstracto en relación con algún elemento del parque. - Formas circulares</i>
LÍNEA	Líneas curvas		Líneas curvas Constantes que comienzan en un punto y pasan sobre las líneas iniciales para crear formas.		<i>Identidad: Líneas curvas constantes Sistemas: Líneas rectas dentro de la señal</i>
POSICIÓN		- Vertical - La señal de forma horizontal - Sobre un tubo o soporte	El símbolo aparece en el centro o a alguna de los lados del logo	- Vertical - La señal de forma horizontal - Sobre un tubo o soporte	<i>Sistemas: - Vertical - La señal de forma horizontal - Sobre un tubo o soporte</i>

Tabla 10: Resultados finales cuadros de análisis/ Base propuesta de diseño

En el cuadro ubicado en la página anterior se encuentra la conclusión de los cuadros de análisis realizados en el desarrollo del proyecto. En las columnas se encuentran cada uno de los análisis y en las filas los conceptos que se estudiaron para tener los resultados bases para el desarrollo de la propuesta gráfica ubicados en la última columna derecha, de esta manera se obtiene un resultado mas claro y preciso.

10.1

PALETA

CROMÁTICA

Se definió esta paleta cromática de 5 colores, gracias a todo el trabajo realizado en cada uno de los análisis. El agua elemento principal, la flora representada por el color verde de la mayoría de especies de árboles, la fauna caracterizada por la mariposa, el lenguaje gráfico de la comunidad por el azul oscuro y el color constante en los referentes que fue el verde mas claro y además encontrado en la señalética del sector.



Imagen 33. Paleta cromática propuesta de diseño

10.2 LOGO IDENTIFICADOR



	C 100 M 7 Y 100 K 1
	C 30 M 2 Y 100 K 0
	C 94 M 0 Y 3 K 0
	C 94 M 68 Y 0 K 0



AGUA: El agua es núcleo que sostiene el ecosistema donde convergen las especies y brinda los elementos para el equilibrio natural.

HOJAS: Las hojas en la parte izquierda de la composición da el indicio de que las formas mas altas que formas las letras "t" son árboles (elementos también importantes que tenían que ser tenidos en cuenta para reforzar el concepto del parque, y que no se entienda solamente que tiene que ver con agua).

NATUTAMA En el idiomaTicuna significa "El mundo Bajo el Agua"

TIPOGRAFÍA: Las formas que componen la tipografía, representan las ondulaciones del agua. Pues se decidió reforzar el concepto del nombre y su significado, además de la importancia del agua para la existencia del ecosistema del lugar.

PECES: Son geométricos como las ilustraciones indígenas y están ubicados estratégicamente para ayudar a la lecturabilidad, y el complemento de los colores de la paleta cromática establecida.

Imagen 34. Composición Logo identificador

10.2.1 COMPOSICIÓN LOGO IDENTIFICADOR

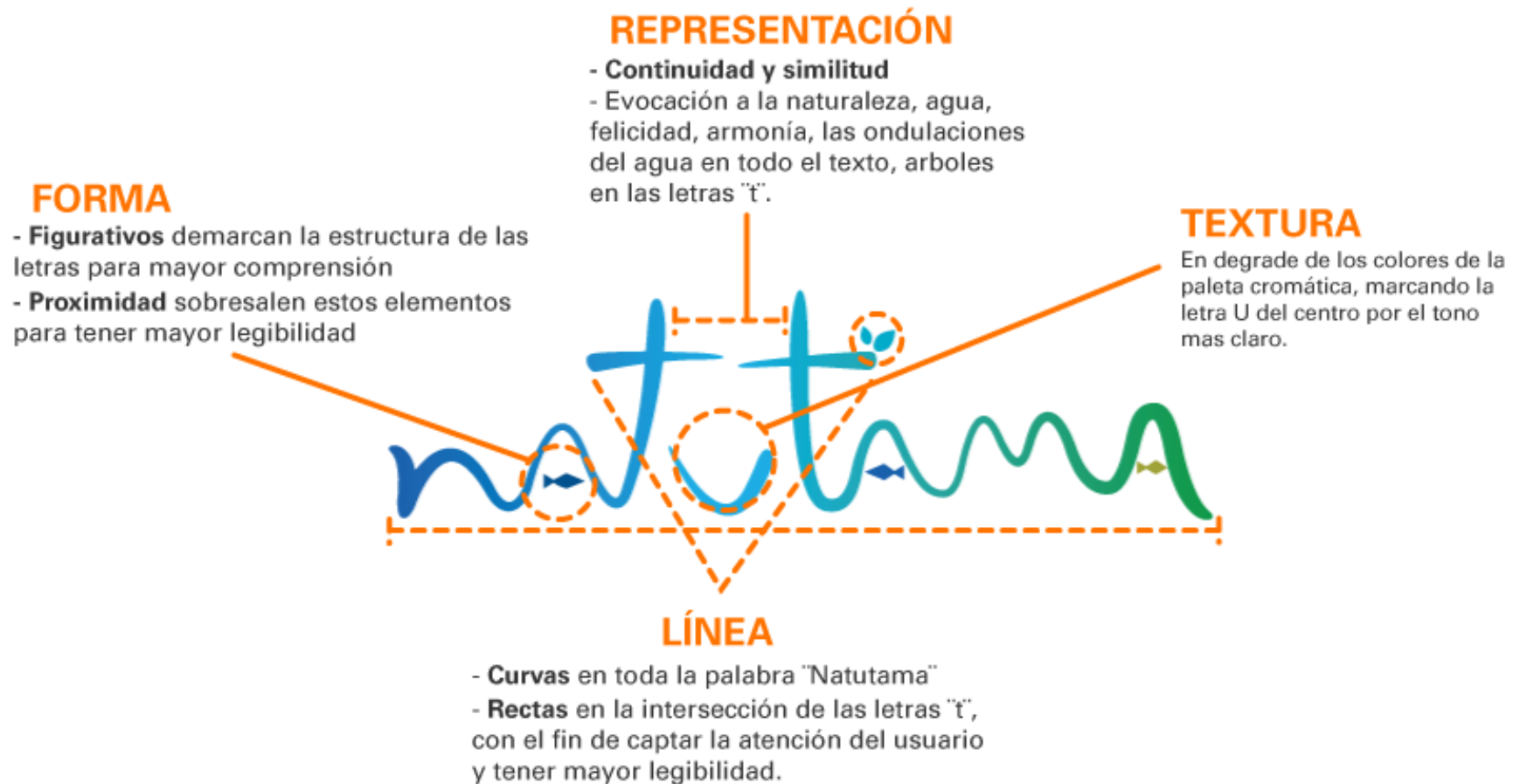


Imagen 35. Análisis forma y función logo identificador

10.2.2 VARIABLES LOGO IDENTIFICADOR



Imagen 36. Variables logo identificador

10.3 TIPOGRAFIA



Univers Univers
Univers Univers

CALI, COLOMBIA
CALI, COLOMBIA

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
01234567890.,:¿?°+_¡\$%/&*()_+}{""≠ª«¢∞

Imagen 37. Tipografía Frutiger

Sans serif

Diseñada por Adrian Frutiger

Tipografía elegida para el texto que acompaña el logo y también para la señalización del parque, porque ésta tipografía mantiene un equilibrio entre el grosor y el trazo, además de que su diseño limpio permite mayor legibilidad a grandes distancias.

10.4 SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA

Sistemas de COMUNICACIÓN GRÁFICA

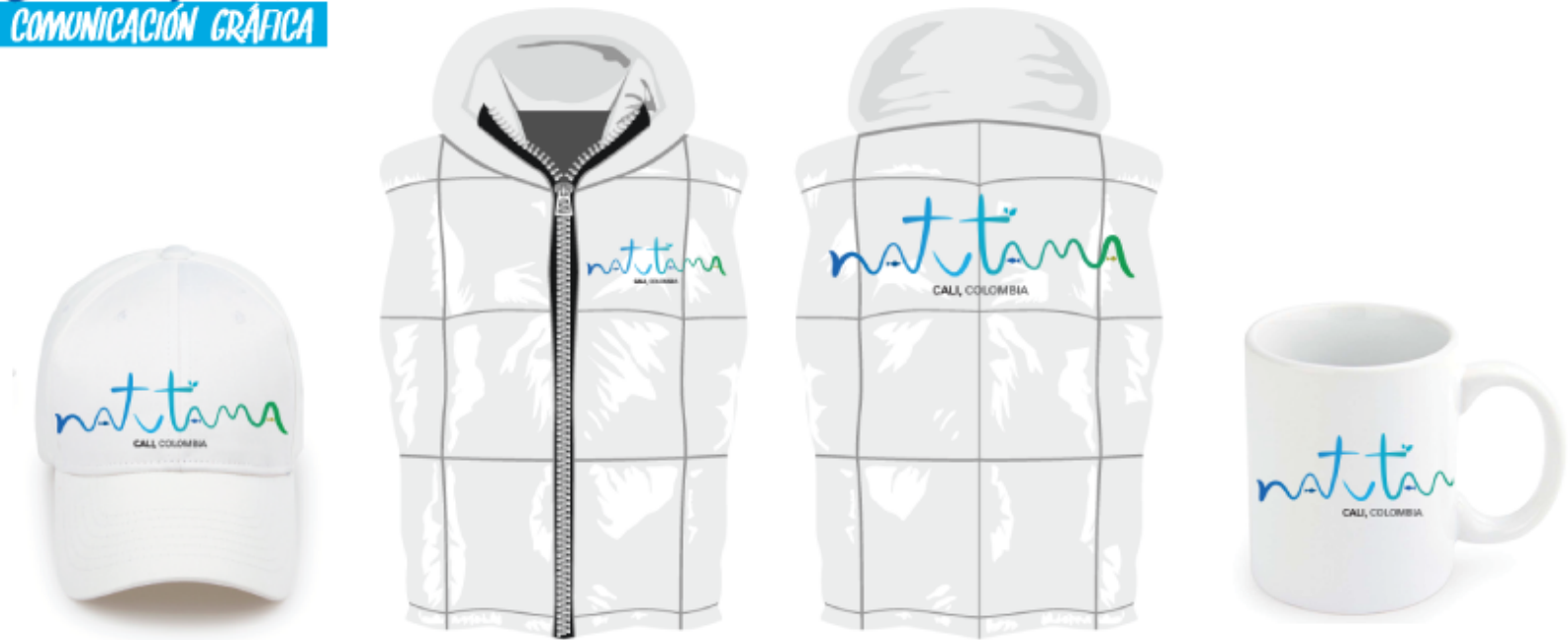


Imagen 38. Sistemas de comunicación gráfica

GORRA - CHALECO - UNIFORMES – SUVENIRS

La idea es que las personas que ingresen a él parque ecoturístico Natutama identifiquen el logo que lo representa en todos sus elementos visuales, además de que tengan la opción de comprar suvenirs personalizados generando recordación y publicidad cuando la persona que compro el objeto se lo coloque y este sea visualizado por mas gente.

10.5 SISTEMAS DE COMUNICACIÓN GRÁFICA/ APLICACIÓN MOVIL

Comprar entradas:

Por medio de una aplicación móvil el usuario que este interesado en visitar el parque podrá comprar sus entradas con tarjeta de crédito, al hacer la compra inmediatamente le aparecerá una imagen con un código qr que tendrá que presentar en la entrada del parque.

Mapa interactivo

Permite visualizar el mapa del parque en cualquier momento, logrando así un recorrido mas sencillo en tiempo real.

Juegos para niños

Los niños tambien podrán disfrutar de esta aplicación, por medio de juegos interactivos, que además de que se divierten, aprenden sobre biología de forma didáctica.



Imagen 39. Muestra afiche promocionando aplicación móvil

10.6 SEÑALIZACIÓN:

Señalización DEL PARQUE

6. Tipo de señal:
De banda
Estela directorios



TEXTURA NATURAL GUADUA

Planta representativa del sector por su gran cultivo, además de ser usada para construcción y diseño de objetos.



Imagen 40. Señal estela de directorios, tipo bandera

Señalización DEL PARQUE

3. Tipo de señal: Autotransporte

Función: Señal direccional, indicarle a él usuario la dirección.

Iconos: Complementan el texto para brindar información de interés como zona de rest, baños, etc.

Representación:
Figurativa
(Formas geométricas)



Textura:
Natural modificada
Con el fin de evocar a las casas del sector fabricadas en guadua.

Tipografía: Univers

TEXTURA
GUADUA

C 30
M 2
Y 100
K 0

C 94
M 0
Y 3
K 0

C 100
M 75
Y 32
K 16



Imagen 41. Señal autotransporte y direccional

Señalización DEL PARQUE

1. Tipo de señal: De bandera

Función: Señal Orientadora, ubica a él usuario de donde se encuentra



Flecha
Indica la dirección

Tipografía: Univers
Representación: Figurativa
Color blanco: Mayor legibilidad y claridad



Textura: Natural modificada
Conserva la línea gráfica de él entorno y evoca la naturaleza.



C 100		TEXTURA
M 7		
Y 100		
K 1		
C 30		TEXTURA
M 2		
Y 100		
K 0		
C 94		
M 0		
Y 3		
K 0		
C 100		
M 75		
Y 32		
K 16		

Imagen 42. Señal de bandera y orientadora.

Señalización DEL PARQUE

2. Tipo de señal: De bandera

Función: Señal direccional, indica la dirección del camino.

Representación: |
Figurativa (olas del agua)

Forma: Flecha |
Indica la dirección

Tipografía: Univers |

C 100

M 7

Y 100

K 1

C 30

M 2

Y 100

K 0

C 94

M 0

Y 3

K 0

C 100

M 75

Y 32

K 16



TEXTURA



Textura: Natural modificada
Conserva la línea gráfica de
el entorno y evoca la naturaleza.



Imagen 43. Señal de bandera y direccional.

Señalización DEL PARQUE

4. Tipo de señales: Adosadas/ Ideal para pasillos y nombrar lugares

Prohibitivas



Color rojo: Captar la atención
Colocar a él usuario en alerta

Direccionales



En contraste con el fondo
Icónico

Informativas



Nomenclatura
de los baños



5. Tipo de señal: Adosada Señal Direccional

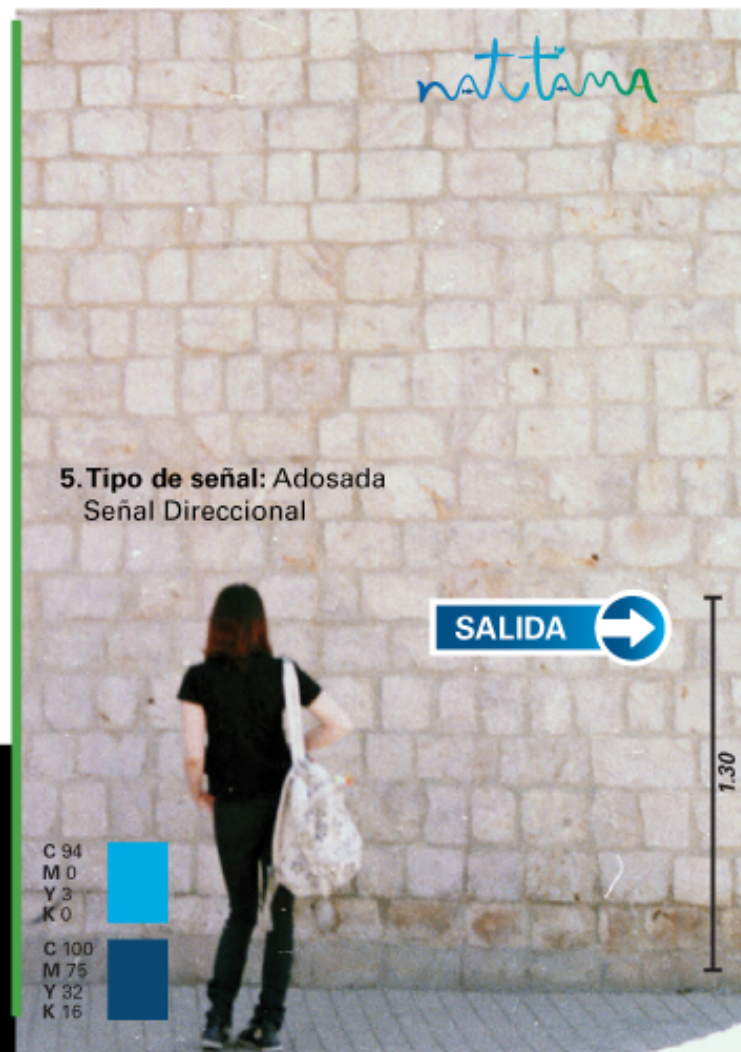
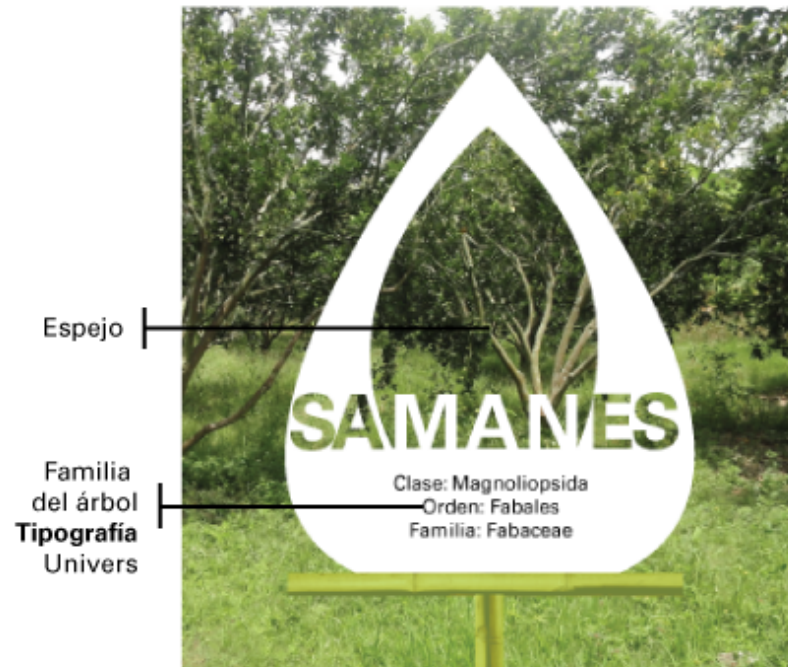


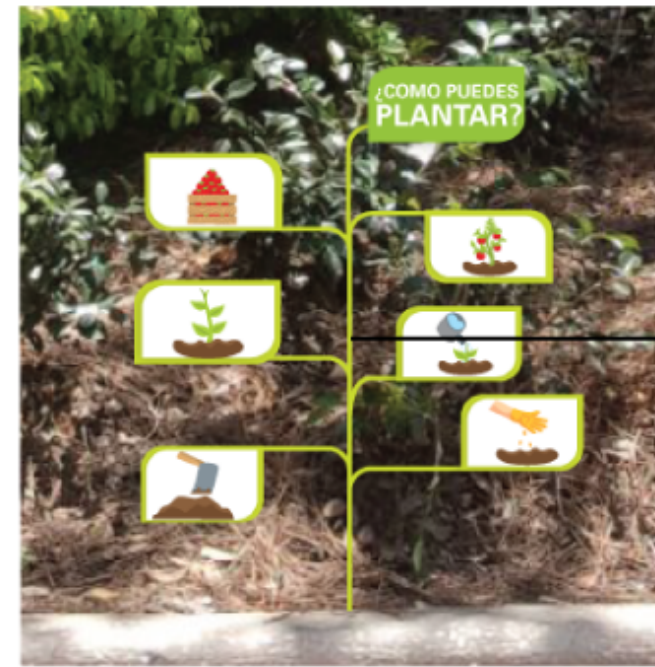
Imagen 44. Señales adosadas, prohibitivas, direccionales y informativas

7. Tipo de señal: Ornamental Señal informativa



Por medio de esta señal se puede generar interactividad con el usuario y a la vez educación aprendiendo un poco acerca de la especie que se visualiza por la forma, generando además recordación por medio de la imagen.

8. Tipo de señal: De bandera Función: Informar, educar



El uso de la forma puede ser aprovechado generando señales educativas con un nivel de recordación más fácil y interactivo.

Imagen 45. Señal ornamental y de bandera

11. SÍNTESIS PROPUESTA DE ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA Y COMPAÑEROS DE TRABAJO

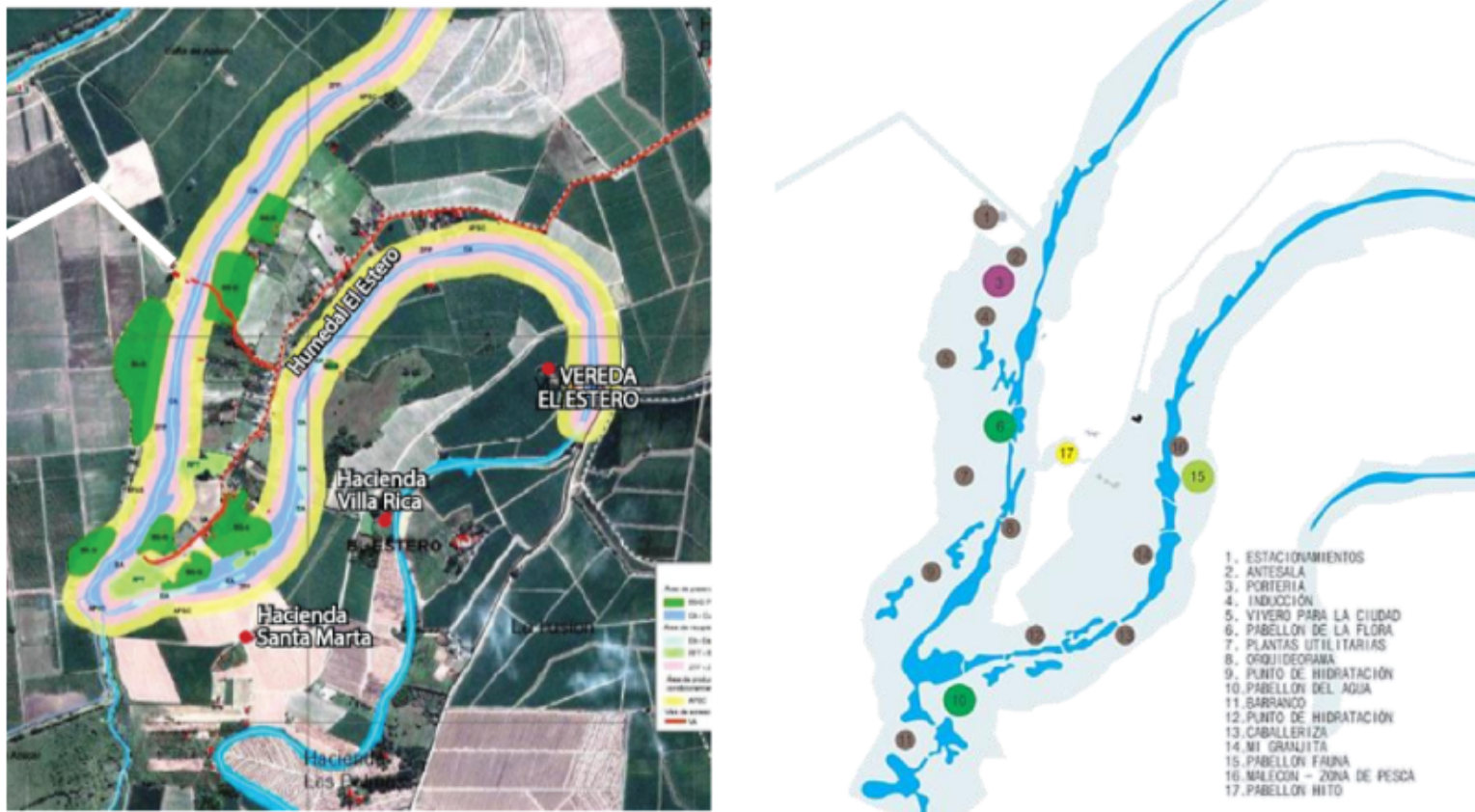


Imagen 46: Accesos al parque/Paola Astudillo, Ronald Camargo, Alexandra Osorio

11.1 ACCESOS AL PARQUE

Para acceder al Parque Ecoturístico El Estero se plantea como acceso principal la vía panamericana por su carácter internacional, adecuada infraestructura además del fácil acceso y que con la infografía adecuada se adecuara para que invite a los turistas a desviarse por la vía Pie grande la cual conduce a la Portería del Proyecto.

11.2 IDEA CONCEPTUAL

RECUPERAR mediante una propuesta paisajística y arquitectónica el área de protección y parte del cuerpo de agua del humedal que se ha perdido a causa de los monocultivos de caña por parte de los ingenios. Además prevenir la urbanización espontánea.

REHABILITAR los usos que a pequeña escala se componen de la vivienda productiva y los complementa con actividades educativas y recreativas, rescatando los valores agropecuarios y la identidad cultural, los cuales se han venido perdiendo debido a los cultivos extensivos de la caña de azúcar.

RESTAURAR las características naturales del humedal el Estero, mediante procesos a largo plazo como la reforestación, tratamiento de aguas residuales y desechos orgánicos vertidos en el humedal. Rescatando la flora y fauna propias de estos ecosistemas.

10.3 COMPONENTES DEL PARQUE

El parque en su totalidad cuenta con 17 estaciones, sin embargo para el desarrollo del proyecto se trabajaron 6 de ellas que son las más representativas dentro de cada una de las zonas (agua-fauna-flora). Además la portaría por ser la primera imagen arquitectónica del proyecto, el equipamiento cultural y los puntos de encuentro.

Los pabellones fueron definidos por Luisa Pino y los 3 estudiantes de arquitectura, se dividieron en 3:



Imagen 47. Pabellon de la flora/Paola Astudillo, Ronald Camargo, Alexandra

PABELLON DE LA FLORA:

El pabellón de la flora se concibe como un espacio para albergar vegetación exógena, para esto se hizo necesario acondicionar el lugar con las características que las plantas requerían, convirtiéndose en un invernadero donde se alternan muestras de flora con paneles educativos e interactivos, para que de forma didáctica instruyan a los visitantes, ampliando su conocimiento y a si mismo creando conciencia sobre los usos y cuidados de estos seres vivos.



Imagen 48: Pabellon del agua/Paola Astudillo, Ronald Camargo, Alexandra

PABELLON DEL AGUA:

La forma del pabellón del agua, surge como una analogía a la fluidez natural de los ríos. De esta forma, se generan espacios los cuales van encaminados a demostrar de manera interactiva los estados de contaminación y pureza del agua con relación al proceso evolutivo del hombre. En este pabellón, se albergan una serie de exposiciones las cuales recrean de una manera muy didáctica, como el ser humano con sus malas prácticas ha venido aumentando los niveles de contaminación del agua y como con la toma de decisiones correctas podemos mejorar su calidad.

PABELLON DE LA FAUNA:

El Pabellón de la Fauna tiene como finalidad generar escenarios de aprendizaje por medio de interacción didáctica; acerca de la evolución de organismo, la adaptación natural, la biodiversidad biológica y la conservación de especies y ecosistemas, de tal manera que el público se apropie de la riqueza biológica y del cuidado de la biodiversidad Colombiana a través de exposiciones, charlas, talleres y Plataformas Interactivas que abarcan diversos ámbitos del mundo natural y animal.

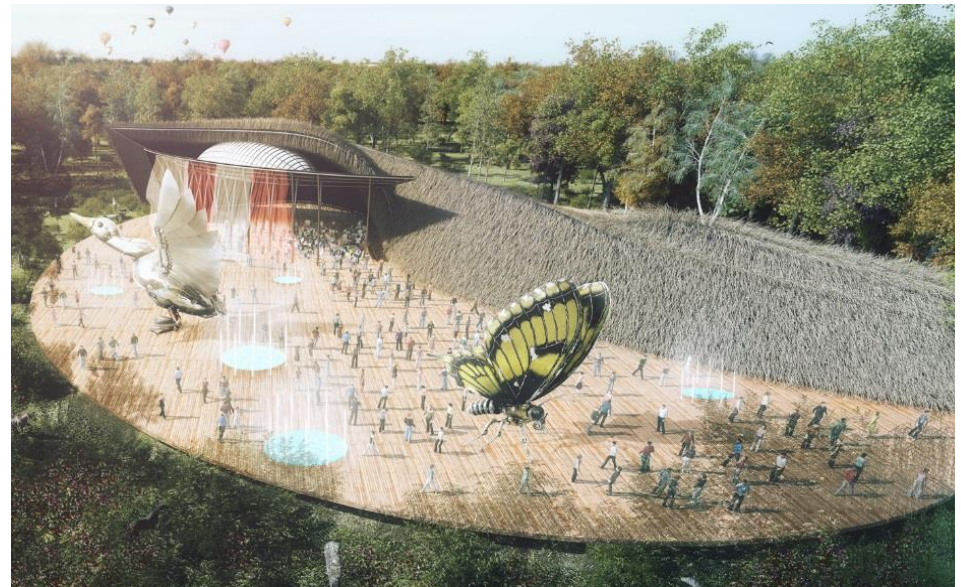


Imagen 49: Pabellon de fauna/ Paola Astudillo, Ronald Camargo, Alexandra

PABELLON EL ESTERO:

El pabellón El Estero surge como una forma de suplir las necesidades de carácter educativo y cultural, ya que la vereda presenta una baja cobertura dentro de estos equipamientos. En este se encuentran lugares dispuestos para la recreación pasiva, escenarios culturales, espacios comerciales y servicios como un auditorio y un museo del lugar.

Este pabellón se ha concebido como un gran espacio diseñado tanto para el público local como para los turistas, buscando convertirlo en el hito del proyecto.



Imagen 50. Pabellon el estero/Paola Astudillo, Ronald Camargo, Alexandra Osorio Osorio

SUSTENTABILIDAD DEL PARQUE

El diseño del parque toma en consideración estrategias para que el proyecto sea amigable con su entorno aportándole a la ciudad un modelo de desarrollo y de implantación de proyectos educativos, recreativos, sin descuidar las condiciones de los entornos sociales del lugar, valorando e integrando los asentamientos humanos pre-existentes.

- En el diseño paisajístico se conservan las especies existentes, se trasplantan algunas para que el parque empiece a consolidar su estructura paisajística. Se destacan especies nativas y las que se encuentran en vía de extinción. En segundo plano y no menos importantes las que recuperan suelos erosionados
- Aprovechamiento de aguas lluvias para sistema de riego de las zonas verdes del parque y lugares donde la interacción con el agua sea la atracción principal.
- Se fomenta la conciencia de la sustentabilidad a través de elementos educativos.
- Se socializa con la comunidad un plan de manejo integral de desechos sólidos incluyendo el reciclaje de material inorgánico, además la utilización de desechos orgánicos como abono en el parque.

12. LISTA DE ANEXOS

12.1 Anexo A. Entrevista a Oscar Moreno

Presidente de la fundación FOCOES

1. ¿Señor Oscar Moreno usted a que se dedica y hace cuánto tiempo trabaja por El Estero?
2. ¿Cómo llegó usted a conocer el Estero?
3. ¿Cuánto tiempo lleva la fundación Community foundation The Estero FOCUES integrada y que usted es el presidente?
4. ¿Cuál es el fin de la fundación The Estero FOCUES y que personas están integradas en ella?
5. ¿Qué entidades se han preocupado por el humedal y su población?
6. ¿Qué especies de flora y fauna usted reconoce en el Estero que se están extinguiendo?
7. ¿Cuáles son los problemas más destacados que tiene la población que vive en el humedal?
8. ¿Cuáles son los problemas más destacados que tiene El humedal El Estero?
9. ¿Qué calamidades o desastres han ocurrido en el Estero?
10. ¿De qué manera cree usted que se puede visibilizar el humedal y recuperar este sector?

RESPUESTAS:

1. Yo soy un trabajador social, egresado del IPC, educador artístico y jefe de un grupo scout en la ciudad de Cali. Llevo trabajando por El Estero 3 años.
2. Llegue al Estero porque me contrataron para dictar 80 horas de danzas a los niños del Estero, todo esto convocado por la fundación avanzar social.
3. La fundación lleva 1 año legalizada
4. El fin de la fundación es estar pendiente de las necesidades mas críticas que se presentan en El Estero y por medio de la tesorera, secretaria y Doña Luz que nació en el Estero, vive casi al lado del humedal y se interesa por todo lo que ocurre en él, comunicar a la población que desastres ocurren y cómo podemos solucionarlos, ya que la extensión del Estero no es muy grande, pero la comunicación de la comunidad es difícil, porque no existe emisora, ni ningún medio para transmitir información. Además velar por hacer llamados a los gobernantes, la CVC y entidades que puedan a ayudar a la grave situación que vive el humedal y sus habitantes.
5. Las entidades que se han preocupado por el humedal son:
 - La CVC: Se hacía un comité llamado ecomanejo con los integrantes de la fundación cada 15 días, daban refrigerio. Pero en realidad en lo único que ayudaron fue a quitar el buchón de agua que tapa todo el humedal y mata a peces y animales. Para

esto contrataron personal y solo limpiaron el 30% del buchón que tapaba el humedal, después de esto no volvieron a hacer ni las reuniones, ni a aportar en la conservación de especies del Estero.

- EPSA: Tienen una estación cerca al humedal, en navidad colaboran con refrigerios para los niños, juguetes, además celebran el día de las aves y los niños con lo cual integran a la comunidad.

- Empresa de energía de Bogotá: Donó 15 millones para hacer un puente vehicular que viene desde la vía panamericana, pero nadie sabe que pasó con la plata, se compraron unos tubos inmensos, pero nunca se hizo nada.

6. Las tortugas, por la sequía y basura muchas veces las tortugas quedan muertas por encima del humedal y otras veces gente que pasa se las roba. Las guaduas que son fuente principal de construcción están cada vez más escasas. Las aves por la falta de árboles ya no emigran en el sector y ya no se ven caracoles, sino ya muertas sus conchas.

7- No hay agua potable

- No hay oportunidades de trabajo

- Los jóvenes desde muy temprana edad están consumiendo drogas y alcohol

- No hay centro de salud cerca, la gente se enferma constantemente

- La educación que reciben los niños es hasta sexto de bachillerato, no hay otra institución cerca para que ellos estudien

8- Contaminación al humedal por medio de basura, buchón de agua que tapa toda la superficie del agua del humedal.

- Haciendas aledañas e ingenios que colocan motobombas y se roban 60 litros de agua por segundo.

- Las Haciendas aledañas e ingenios taponaron el paso del río Cauca hacia el humedal.

- Siembra de caña de azúcar a los lados del humedal

- Robo de especies de fauna

9. El 16 de agosto de 2015 se incendiaron los cañaduzales y se invadió de humo espeso toda la vereda, esto ocasionó asfixia durante varias horas

- El 1 de enero de 2015 se incendió el kiosco de doña Luz. Todos corrían sin saber qué hacer y a pesar de que se hizo un llamado a los bomberos, a la policía ambiental y el DAGMA nadie acudió.

10. Nosotros en la fundación tenemos dos ideas que nos parecen pertinentes realizar para visibilizar más el humedal, entre esas esta:

- Realizar un festival de los humedales, reuniendo el Estero con los demás humedales de Santiago de Cali e invitar a los habitantes a conocerlos.

- La segunda idea es hacer novenas comunitarias en pro de recoger fondos para el restablecimiento del humedal y la conservación de especies que en este se encuentran.

12.2 Anexo B. Entrevista a Cielo Montenegro

Tesorera de la fundación FOCOES y de la junta de acción comunal

1. ¿Hace cuánto tiempo vive usted en El Estero?
2. ¿Cuántos habitantes tiene El Estero y cuantas casa hay aproximadamente?
3. ¿En qué material están construidas las casas en El Estero?
4. ¿Cómo se comunican los habitantes del sector El Estero entre ellos y como obtienen información de Santiago de Cali?
5. ¿Qué especies de flora y fauna usted reconoce en el Estero que se están extinguiendo?
6. ¿Cuáles son los problemas más destacados que tiene El humedal El Estero?
7. ¿Cuál es la vía de transporte que usted cree que es más segura para llegar a El Estero?

RESPUESTAS:

1. Vivo en El Estero hace 40 años
2. Tiene 380 habitantes y 85 casas
3. La mayoría de las casas están construida en guadua
4. A veces nos llegan revistas y periódicos como el Q Hubo de Cali de la gente que vende frutas en la Casona, no tenemos emisora y la comunicación con la gente de El Estero es muy difícil, toca caminar todo el sector con un megáfono brindando la información.
5. Las tortugas, las ranas y especies de aves que transitoriamente pasaban por acá, lo están dejando de hacer.
6. Empleo para sus habitantes, agua potable, no hay comunicación en este sector, que la gente de Cali conozca el humedal.
7. La vía panamericana es la más segura.

13. BIBLIOGRAFÍA

- *Ajuste Plan de Manejo El Estero. Contreras Rengifo et. al. (2011)*
- *Ajuste Plan de Manejo El Estero. Contreras Rengifo et. al. (2006)*
- *Alicia Barney, Elvis Echeverry, (2004) Propuesta de diseño, restauración, modificación y adecuación paisajística, para el parque del barrio de la Santa Cruz del municipio de Tuluá*
- *Birkigt, K (Ed.).1986: Corporate Identity: Grundlagen, Funktionen, Fallbeispiele,München.*
- *Colombia. Ley 99 de 1993.*
- *Colombia. Ley 160 de 1994, orientados a la economía campesina y para la restitución jurídica y material de las tierras a las víctimas.*
- *Colombia. Ley 1448 de 2011, para las áreas que pueden ser utilizadas en explotación diferente a la forestal, según la reglamentación de su uso y funcionamiento.*
- *Colombia. Decreto 3100 de 2003*
- *Colombia. Decreto 3440 de 2004*
- *Colombia Ministerio de Medio Ambiente. Resolución No. 629 de 2012. Agosto de 2012, el MADS por la cual se establece los requisitos y el procedimiento para la sustracción de áreas de reserva forestal.*
- *Colombia Ministerio de Medio Ambiente. Resolución No. 1526 de 2012 que establece los requisitos y el procedimiento para la sustracción de áreas en las reservas forestales nacionales y regionales, para el desarrollo de actividades consideradas de utilidad pública o interés social.*
- *Colombia. Acuerdo Municipal de Cali. No. 0188 en agosto 23 de 2006, “Por medio del cual se ordena la recuperación del río Cali y se dictan disposiciones para el abastecimiento de agua a largo plazo en el municipio de Santiago de Cali”, en el cual se plantea la necesidad de devolver el caudal al río y eliminar las cargas contaminantes presentes. El Concejo Municipal de Santiago de Cali*

- *Contreras Rengifo, Rafael; Ríos Herrera Raúl; Cabrera Rodríguez, Isidoro, Domínguez, Robertulio. Formulación del Plan de manejo integral del Humedal El Estero, en el corregimiento de Navarro, municipio de Cali, Valle del Cauca. Informe final.*
- *Costa Joan, 1987 Imagen global. Ediciones ceac, s.a. Barcelona , España*
- *CVC, 2007. Construcción Colectiva del Sistema Departamental de Áreas Protegidas del Valle del cauca (SIDAP VALLE). Propuesta conceptual y metodológica. Publicación de la Dirección Técnica Ambiental, Grupo Biodiversidad. Santiago de Cali, Diciembre de 2007. 134 pp.*
- *De la Torre, C.1995: "Conciencia de mismicidad: identidad y cultura cubana", en revista Temas, no. 2, La Habana.*
- *Muñoz Diana, Calderón Jorge (2004) Diseño paisajístico y arquitectónico para el eco parque lineal acequia chambimbal municipio de Buga del departamento del Valle.*
- *Herrera Estella, (2006) Propuesta de una solución vial urbano paisajística para una zona marginal de Santafé de Bogotá, en los cerros sudorientales, el caso de la carrera novena este, barrio el consuelo.*
- *Frascara Jorge. 2001: ¿Qué es el diseño de la información?. Ediciones infinito. Buenos Aires, Argentina.*
- *Frascara Jorge. 2006: El diseño de la comunicación. Ediciones infinito. Buenos Aires, Argentina.*
- *Friedmann, R. 1995: Marketing regional: Un nuevo instrumento para el desarrollo de las regiones, CED, Santiago, Chile.*
- *Friedmann, R. 5/ 1995: Marketing Municipal. El ciudadano como cliente, en Revista Chilena de administración Pública.*
- *Friedmann, R.1995: Identidad e Imagen Corporativa para Ciudades. Revista Chilena de Administración Pública.*
- *Informe de gestión ministerio medio ambiente Colombia*
- *Medio ambiente informe de contraloría*

- *MINISTERIO DEL MEDIO AMBIENTE. Resolución 0196 de 2006. Por la cual se adopta la guía técnica para la formulación de planes De manejo de humedales en Colombia.*
- Minervini y Pedrazzini. 2004: Manual de Estilo de Clarín.
- *Política Humedales en Colombia*
- *Villafañe, J. 1993: Imagen positiva. Gestión estratégica de la imagen de la empresa, Pirámide, Madrid.*
- *<http://ciudadenmovimiento.org/haciendo-la-ciudad-legible/>*