



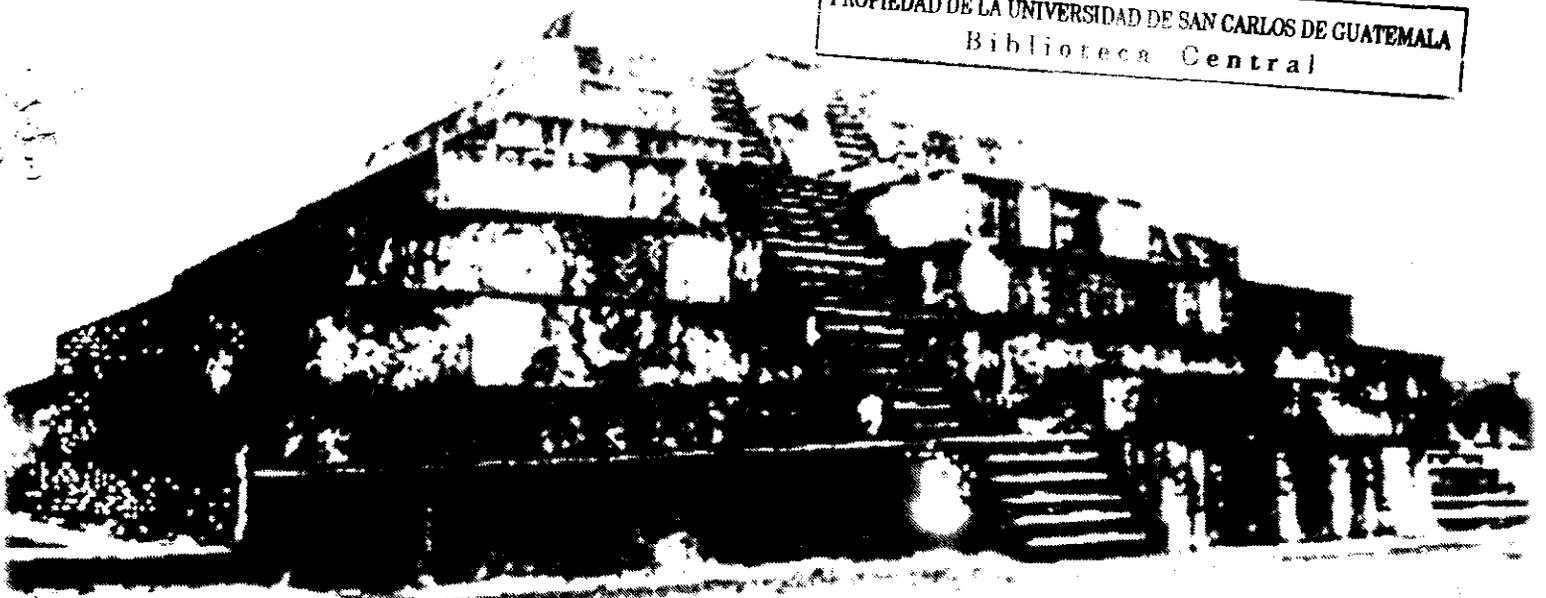
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Programa de Diseño Gráfico

Señalización del Parque Arqueológico Zaculeu

Por:
César Alberto Sosa
carnet 87-13260

Larisa Caridad Mendóza Alvarado
carnet 86-13914

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central



Guatemala, Noviembre de 1994

DL
02
T(697)



Guatemala, Noviembre 28 de 1990

Licda.
Valentina Morales
Coordinadora del Programa de Diseño Gráfico
Facultad de Arquitectura
USAC

Licda. Morales:

El motivo de la presente es para hacer de su conocimiento que como asesor del proyecto final de graduación de los estudiantes *Larisa Caridad Mendoza Alvarado* y *César Alberto Sosa "Señalización del Parque Arqueológico Zaculeu"*, he supervisado periódicamente dicho trabajo y al cumplir con todos los requisitos he aprobado definitivamente su desarrollo gráfico y con ello darle curso a sus trámites de graduación.

Sin otro particular,

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Carlos Enrique Franco Roldán'.

Carlos Enrique Franco Roldán
Asesor

Junta Directiva

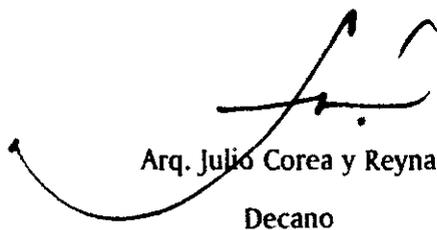


Decano: Arq. Julio Corea y Reyna
Secretario: Arq. Byron Rabé Rendón
Vocal I: Arq. José Jorge Uclés Chávez
Vocal II:
Vocal III: Arq. Silvia Morales Castañeda
Vocal IV: Br. Nehemías Jared Matheu García
Vocal V: Br. Oscar Danilo Huertas Arreaga

Coordinador del Programa de Diseño Gráfico:
Arq. Roberto Leal

Asesor del Proyecto:
D. G. Carlos Enrique Franco Roldán

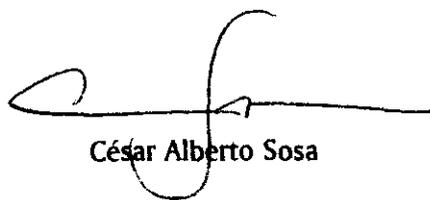
Imprímase



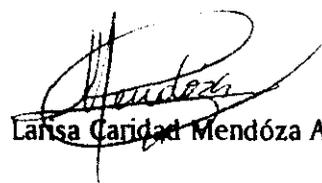
Arq. Julio Corea y Reyna
Decano



D. G. Carlos Enrique Franco Roldán
Asesor



César Alberto Sosa



Laysa Caridad Mendóza Alvarado

Dedicatoria

A Dios

A Nuestros Padres

A Nuestro Hijo César Daniel

Prólogo

La importancia cultural e histórica que los parques arqueológicos tienen actualmente, los hace merecedores de una atención especial en nuestro contexto social. Al percatarnos de la necesidad de un sistema de señales adecuado en los parques arqueológicos del país, surgió la idea de crear un proyecto que satisfaga dicha necesidad. Como profesionales de la *Comunicación Visual*, diseñadores gráficos, decidimos presentar nuestro aporte para que de una manera eficaz, atractiva y funcional se cuente con dicho sistema para uno de los centros arqueológicos más importantes de Guatemala, Zaculeu.

El Centro Arqueológico Zaculeu, se encuentra en el Departamento de Huehuetenango, que fue asiento de la Cultura Mam. Zaculeu fue una de las últimas ciudades que opuso férrea resistencia a la conquista de los españoles. Era una ciudad fortaleza y por ello presenta características muy peculiares que lo convierten en el modelo ideal para nuestro proyecto y el desarrollo del mismo.

Creemos firmemente que nuestro trabajo contribuirá con eficacia al desarrollo de la comunicación visual en Guatemala y específicamente en el departamento de Huehuetenango.

Además esperamos que este proyecto sirva de línea de partida para crear un sistema de señales para los demás centros arqueológicos de Guatemala y con ello informar y guiar eficazmente al visitante.



Indice

Introducción	4
Marco conceptual	
Comunicación	6
Diseño Gráfico	7
Diseñador Gráfico	8
Señalización	9
Signo	10
Señalización de Lugares Públicos	11
Marco Referencial	
Departamento de Huehuetenango	13
Municipio de Huehuetenango	15
Parque Arqueológico Zaculeu	16
Sinópsis Histórica	17
Conformación Arquitectónica	18
Desarrollo	
Formulación del Problema	21
Causas del Problema	22
Efectos del Problema	23
Objetivos	24
Grupo Objetivo	25

Soluciones Gráficas	
Justificación	26
Señalización del Parque	28
Características de la Señalización	29
Forma	29
Color	29
Especificaciones Técnicas	30
Ubicación	33
Mapa de Ubicación del Parque Arqueológico	37
(Ubicación de Vallas)	
Plano del Parque Arqueológico	38
(Ubicación de Señales)	
Esquema del Proceso de Diseño	39
Conclusiones	40
Recomendaciones	41
Bibliografía	42

Introducción



Se encuentra usted visitando por primera vez una ciudad desconocida, teniendo como único guía un mapa de ésta. Conduce su automóvil por una ancha calle que es la principal. De pronto, al llegar a la esquina detiene la marcha, los otros conductores también lo hacen, la luz roja del semáforo ha hecho que reaccione de esta forma. Luego de unos momentos, el mismo semáforo con una luz verde le indica continuar la marcha.

Después de buscar por algún tiempo, encuentra una señal que le dice que en ese lugar puede parquear sin problemas. Al hacerlo recuerda que tiene usted que hacer una llamada telefónica; en la esquina sobre una caseta, un símbolo le indica que allí puede hacerla. Por teléfono, le indican que tiene una entrevista cerca del teatro principal de la ciudad. Consulta usted su mapa y ve que en éste, una figura localiza dicho teatro en otro punto de la ciudad. Antes de ir allá, pasa usted a comer en un restaurante que se anuncia con un enorme y llamativo rótulo.

Luego de haber realizado las diligencias que lo trajeron a esa ciudad, regresa a su hogar pensando que todo le salió a la perfección, que su temor de perderse no tenía ningún fundamento. Mientras maneja, ve una serie de señales que le van guiando por la carretera y que interpreta así: "Curva pronunciada", "Paso de ganado", "Estación de gasolina", "Peligro, no rebasar", "Puente"...

Esta serie de imágenes, responde a un complejo, convencional, pero a la vez simplificado código de signos y símbolos, *la señalización*.

Debido al acelerado crecimiento de los centros urbanos, por ende



también de los lugares públicos, la orientación natural del hombre ya no le es suficiente para encaminarse y llegar sin mayores contratiempos a su destino. Actualmente, sin señales o indicaciones direccionales sería muy difícil un desplazamiento seguro y confiable. Esto hace necesario crear signos comprensibles para todos, que proporcionen instrucciones funcionales de forma inmediata e inequívoca.

La señalización, así como los diferentes elementos que la conforman ha sido creada en respuesta a una serie de necesidades presentes en una sociedad, pero no ha sido creada al azar. Es el resultado de una serie de estudios especializados, realizados por profesionales del campo de la comunicación visual. Dichos estudios abarcan desde *Principios del Color* hasta una completa investigación del medio en el cual se encontrará el signo, pasando por una serie de factores que inciden directamente en la eficacia y buen funcionamiento de un código de señales.

Durante el desarrollo del presente trabajo se dan a conocer estos factores, los cuales se presentan como un proceso lógico y ordenado dentro del campo de la Comunicación Visual.

Marco Conceptual

Comunicación

La comunicación es un fenómeno que ha acompañado al hombre desde sus orígenes, como respuesta a la necesidad de expresarse entre sus semejantes y la cual se ha manifestado en una variedad de formas. Este fenómeno ha sido estudiado desde muchos puntos de vista y por diferentes disciplinas de la ciencia.

Empezando por la simple comunicación gestual, la comunicación ha sido estudiada por varias y especializadas disciplinas, cada vez más a fondo. Se manifiesta, también, en número igual de formas.

Una de las formas en las que se ha manifestado la comunicación es la Visual, la cual utiliza para expresarse el espacio bi y tridimensional, las formas, el color, el lenguaje escrito, etc., elementos que conjugados adecuadamente hacen de los mensajes visuales, los más ricos actualmente.



Diseño Gráfico

Partiendo entonces, de una forma de comunicación específica, surgen la disciplina y la técnica para crearla, el Diseño Gráfico.

*“El Diseño Gráfico, conocido también como Diseño Visual, es el modo de expresar a través de formas, palabras, imágenes impresas o en movimiento, cualquier mensaje que se desee comunicar.”**

El Diseño Gráfico tiene un campo de acción tan amplio, que, a través de sus diferentes productos: libros; anuncios, folletos, revistas, carteles, empaques, textiles, logotipos, producciones de audio y video, material didáctico, productos promocionales, fotografía, señalización, campañas de imagen corporativa, etc., se relaciona con todos los sectores de la sociedad.

El Diseño Gráfico no debe confundirse con el simple dibujo comercial o publicitario. El Diseño Gráfico va más allá que el tener habilidad para dibujar o ilustrar. *El Diseño Gráfico es la concepción funcional y estética de un proceso para transmitir mensajes de carácter visual.* Esto hace del Diseño Gráfico una profesión especializada, que requiere asimismo de una persona especializada, el diseñador gráfico; para desarrollarla.

* Solanas Donoso, Jesús. Arte, diseño y función. Barcelona: Salvat, 1981. p.p. 40

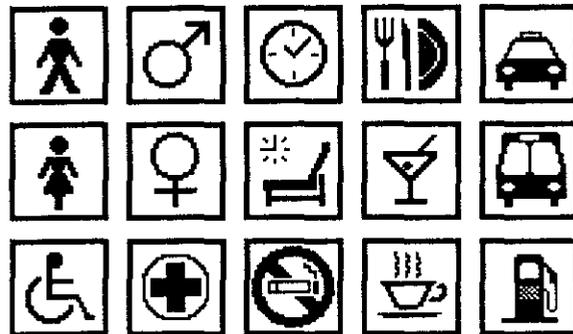


Diseñador Gráfico

Las características del campo de trabajo del Diseño Gráfico, justifican que el diseñador gráfico posea una cultura suficientemente amplia para poder realizar su función, eficazmente. Función que consiste específicamente en resolver problemas de comunicación visual que se relacionen con productos, imágenes, conceptos, organizaciones, etc. Además, debe tener plena conciencia del contexto social en el que está inmerso, para crear mensajes efectivos que logren su cometido esencial: *comunicar*.

Conociendo y fundamentando sus producciones, el diseñador gráfico puede concebir nuevas formas, iconos y símbolos que se adapten y funcionen en el medio en el que serán utilizados. Entramos entonces en la creación de imágenes, símbolos y señales para orientar y guiar a personas dentro de un área específica, hablamos del Diseño Gráfico orientado hacia uno de sus campos de acción, *creación de sistemas de señalización con un fin específico*.

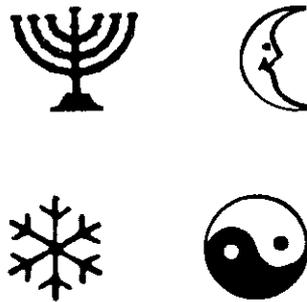
Señalización



En una sociedad moderna, el crecimiento continuo de las ciudades, los amplios centros comerciales, los larguísimos y complicados sistemas viales, en fin, la amplia gama de espacios en los que las personas tienen que moverse, han hecho imprescindible la creación de sistemas de información que cumplan su cometido tanto eficaz como rápidamente.

En este trabajo, la señalización está concebida como la consecuencia de un proceso de síntesis de imágenes. Esta síntesis será el resultado de un estudio de las formas y colores que sean más fácilmente comprensibles para las personas. Ahora bien, este estudio nos lleva a crear un objeto que tenga un color y forma específicos, que represente un valor o una idea abstracta. A este objeto se le llama signo.

Signo



Hay diversas definiciones de signo y la mayoría de éstas son demasiado complicadas. Por ello, es que para este trabajo se tomó la más representativa de lo que es el signo en sí: *"Signo es un objeto, forma, fenómeno o elemento que representa convencionalmente algo distinto a sí mismo"*^{*}. Este algo puede ser un objeto real como una silla, o también puede ser una idea abstracta como la paz o simplemente una acción como subir o bajar.

El signo ha evolucionado junto con la cultura general del hombre y por lo tanto posee un alto grado de convencionalidad. Se han establecido una serie de parámetros que rigen las características que un signo debe tener. Por ejemplo: color, forma, tamaño, etc. Dichas características deben adaptarse al contexto para el cual ha sido creado el signo, y en función de sus receptores o público objetivo.

^{*} Definición propia de los autores, adaptada a este trabajo.

Señalización de lugares públicos

Podemos observar ahora que el factor que tiene más incidencia en la creación de un signo o sistema de signos, son las personas, el público que se va a guiar e informar mediante dicho sistema. Esto quiere decir que los lugares en los cuales es indispensable la señalización, son los que regularmente tienen una continua afluencia de personas.

Las señales en estos lugares públicos juegan un papel importante para el desplazamiento de los usuarios. De ahí que hay señales en aeropuertos, oficinas estatales, fábricas, mercados, escuelas, parques públicos, hospitales, etc. Sin embargo, en el contexto guatemalteco la mayoría de veces, es notorio lo inadecuado o pobre de éstas, cuando las hay.

Uno de estos grupos de lugares públicos está conformado por los parques, los que generalmente son frecuentados por las personas en momentos de esparcimiento. Hay parques de diversiones, forestales, arqueológicos, zoológicos, etc. La señalización de estos lugares debe ser creada con base en los elementos que en él existen. Por ejemplo, en un parque zoológico las señales deben indicar hacia donde está tal o cual especie de animales, su lugar de proveniencia, etc., así como toda la información que el público requiera; entonces, el sistema de señales de un parque debe basarse en lo que en él existe.

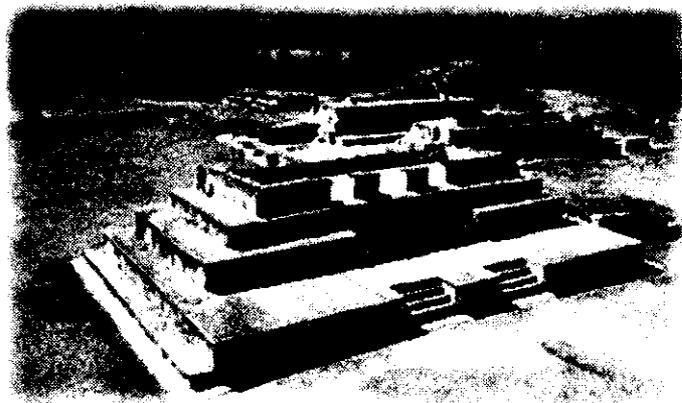
Dentro de este grupo de lugares públicos, los parques arqueológicos ocupan un lugar preferente, no tanto por su afluencia de personas sino por la diversidad de culturas del público que los visita. Esta es una característica que se acentúa mucho más en los países latinoamericanos como Guatemala.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

— Un parque arqueológico es un centro de atracción turística y cultural. La señalización de éste debe alcanzar un amplio grado de comprensión para que cumpla su cometido funcional.

En Guatemala hay un número considerable de parques arqueológicos, unos más extensos que otros, representativos, cada uno de ellos, de la cultura a la que pertenecen. Hay algo que tienen en común y es que, a pesar de su importancia cultural, la mayoría no posee un adecuado sistema de información y señalización que guíe e informe a sus visitantes.

Uno de los principales parques arqueológicos existentes en este país es el de Zaculeu, situado en Huehuetenango. Juntamente con los otros centros arqueológicos, no cuenta con una señalización adecuada y a la medida de la importancia que poseen. Responder a esta necesidad será el objetivo de este estudio, como aporte al campo de la comunicación visual con proyección socio-cultural en Guatemala.



Marco Referencial

Departamento de Huehuetenango

El departamento de Huehuetenango, cuya extensión territorial es aproximadamente de 7,500 kms² es uno de los departamentos más grandes del país. Esta situado al noroccidente de la República, entre los paralelos 15° 8' y 16° 4' 32' de latitud norte y entre los 91° 3' y 92° 8' de longitud oeste del meridiano de Greenwich.

Esta limitado al norte y oeste por el estado de Chiapas (México), al este por el departamento de Quiché y al sur por los departamentos de Totonicapán, Quetzaltenango y San Marcos.

El territorio de Huehuetenango es montañoso. Lo atraviesa un sistema orográfico cuyo



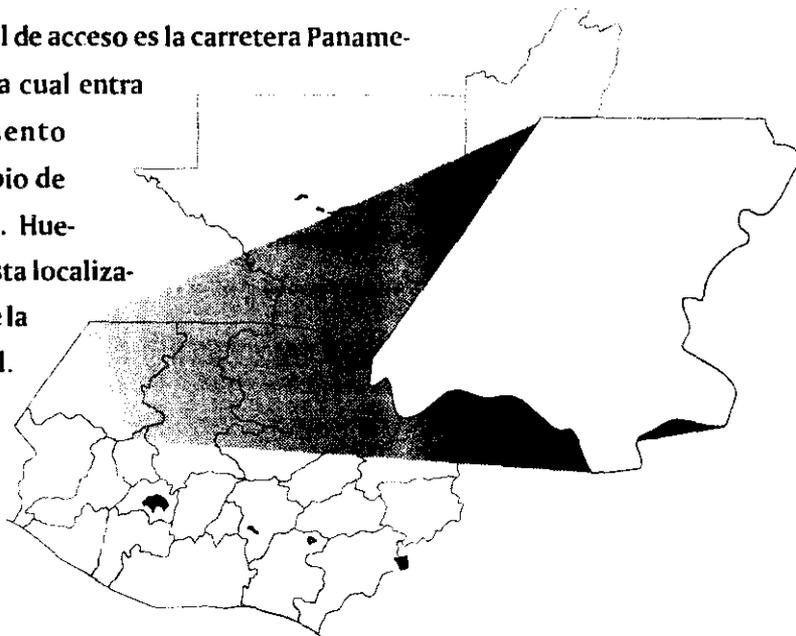
División Política de Guatemala.

El Departamento de Huehuetenango se identifica con la zona ashurada

eje es la Sierra Madre, también conocida como de Los Cuchumatanes. Esto hace que su suelo sea irregular, con altísimas cumbres que pueden llegar a cubrirse de escarcha en tiempo de frío y, llanuras bajas con temperaturas templadas y hasta cálidas. La sierra de los Cuchumatanes cuenta con una de las cumbres más altas de Centroamérica, Chémal, que se eleva aproximadamente a 3,800 m. sobre el nivel del mar.

Los monumentos precolombinos que se encuentran en su territorio son: Zaculeu, Chalchitán, Xolchún, Jolomkeen, Yolchomjá, Chojzunil, Captelac, Yulá, Ixtechocán, Ixteapoc, Ixtennán, Urival, Sojpupujá, Chajulá, Queen Santo, Uaxacanal y Jolombó. Cuenta con 31 municipios, y se considera que su población ladina predomina en las cabeceras municipales. Los dialectos predominantes en el departamento de Huehuetenango son: mam, chuj, kanjobal, acateco, jacalteco, aguacateco y teco.

La vía principal de acceso es la carretera Panamericana C-A- 1 la cual entra al departamento por el municipio de Malacatancito. Huehuetenango esta localizado a 267 Km de la Ciudad Capital.



Municipio de Huehuetenango

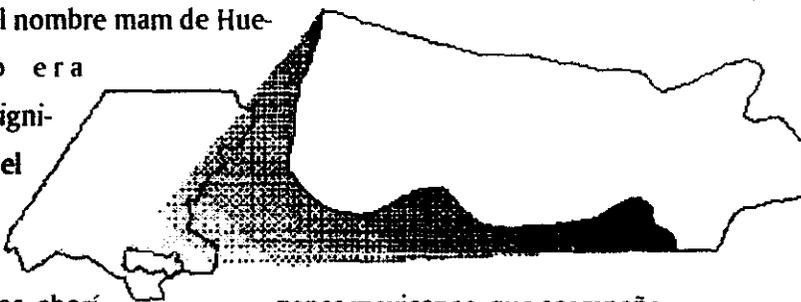
El municipio de Huehuetenango está localizado en el extremo sudeste del departamento. Su extensión superficial es de 204 Km².

Está limitado al norte por los municipios de Chiantla y Aguacatán, al sur por Malacatancito y San Pedro Jocopilas (del depto. de Quiché), al oeste por Aguacatán y al oeste por los municipios de Santa Bárbara y San Sebastián Huehuetenango. Está ubicado a 1901.64 metros sobre el nivel del mar con una latitud de 15° 19' 18" y longitud 91° 28' 14".

Huehuetenango es la cabecera departamental y municipal del departamento. El municipio de Huehuetenango cuenta con 20 aldeas y 11 caseríos. Dentro de sus aldeas se encuentra la de Zaculeu muy cercana al parque arqueológico del mismo nombre. En el municipio de Huehuetenango, hay muy poca población indígena.

Antiguamente el nombre mam de Huehuetenango era Xinabajul que significa "hombre en el valle". Este nombre fue

cambiado por los aborígenes mexicanos, que acompañaban a Gonzálo de Alvarado, por Ahuehuetlenango, debido a que, al llegar a Zaculeu, principal fortaleza Mam, encontraron en las márgenes del río que la atraviesa (el Río Selegua) muchos sabinos, árboles que ellos denominaban Ahuehuetles. Con el tiempo se fue transformando el nombre hasta el actual. Algunos interpretan el nombre como Ciudad de los Viejos.



Parque Arqueológico Zaculeu



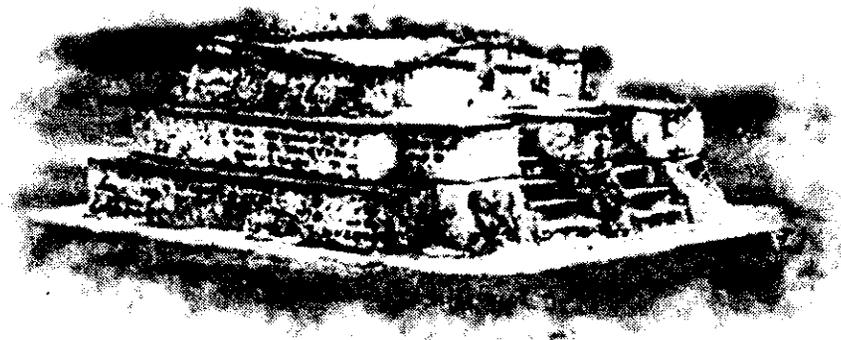
Sobre una meseta que está bordeada al Oeste por el cauce del río Selegua, hay un grupo de 41 monumentos precolombinos la mayoría de los cuales aún hoy en día, se encuentran cubiertos de tierra. Este es el parque arqueológico de Zaculeu. Se encuentra aproximadamente a 5 kms. al Oeste de la cabecera municipal de Huehuetenango y su importancia histórica y cultural es trascendental. En lengua Quiché, Zaculeu significa Tierra Blanca. Este singular sitio arqueológico posee una significativa importancia histórica.

Sinópsis Histórica

Las zonas bajas al pie de los Cuchumatanes fueron pobladas por los mayas del altiplano, mucho antes del descubrimiento de este continente, por los españoles. La cultura Mam fue una de las últimas en ocupar estos valles durante la época prehispánica. Los mames desarrollaron su propia cultura, pero aún poseían algunos rasgos del Periodo Post-Clásico Tardío, entre los cuales destaca el carácter defensivo de su arquitectura.

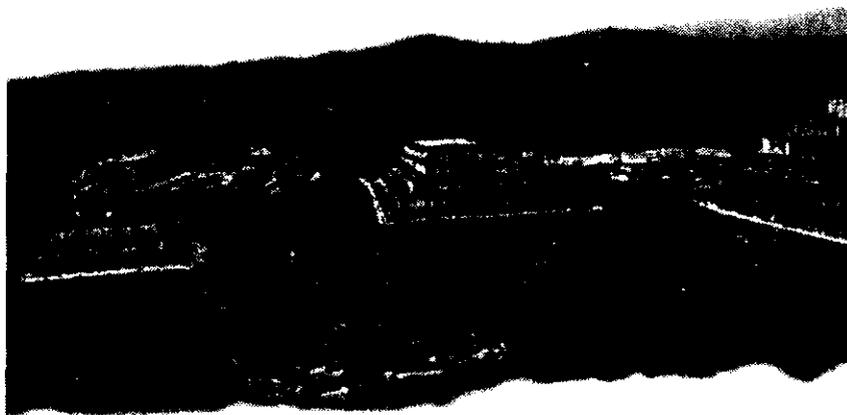
En 1525, Gonzálo de Alvarado, al mando de las tropas españolas conquistó, después de mucho esfuerzo, la ciudad-fortaleza de Zaculeu. Su valor estratégico era alto ya que fue el último reducto que opuso una férrea resistencia a los españoles, para caer luego de un largo y penoso sitio.

En la época de su mayor auge la Ciudad de Zaculeu se dividía en dos zonas específicas, la ciudad-fortaleza, en la cual vivían los gobernantes y los sacerdotes, que estaba defendida en forma natural por las hondonadas que la circundaban. Y la segunda que eran los alrededores, ocupada por la población restante que se dedicaba principalmente a la agricultura.



Conformación Arquitectónica

La entrada a la fortificación queda hacia el Norte, es el único rumbo por donde es posible el acceso y por ende es donde están las principales fortificaciones.



Los edificios que se encuentran dentro de la zona arqueológica son de diversas formas. Están los Palacios o "casas grandes" que son unos edificios largos utilizados como viviendas y dependencias administrativas. Los Templos religiosos están contruidos sobre bases piramidales, a las que se asciende por medio de angostas y empinadas escalinatas y tienen una cámara en su parte superior. Otra de las edificaciones de suma importancia es el patio para el juego ceremonial de pelota.





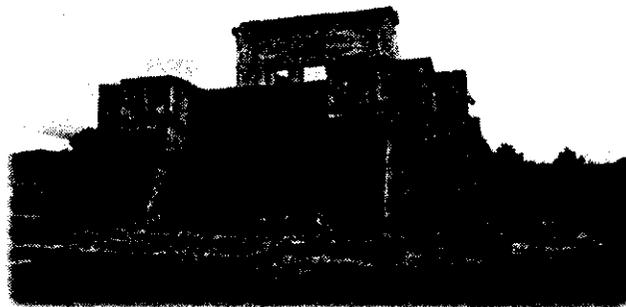
Para la construcción de estos edificios se usaron principalmente las lajas de piedra verde, cantos rodados, morteros a base de lodo y cal, todo esto recubierto con una capa de estuco blanco y que originalmente estaba pintado de vivos colores, tanto en su interior como en su exterior.





Dentro de esta zona arqueológica se encuentra un pequeño museo en donde se exhiben una serie de objetos con temas antropológicos así como también una sección dedicada a la arqueología.

El parque arqueológico de Zaculeu fue declarado Monumento Nacional del Periodo Prehispánico por el Ministerio de Educación el 12 de Junio de 1970. Actualmente se encuentra administrado por el IDAEH.

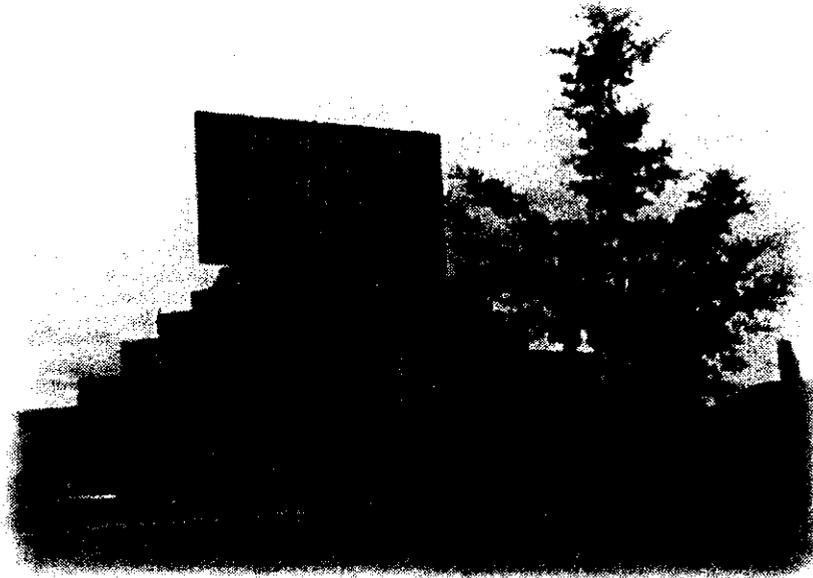


Desarrollo

Formulación del Problema

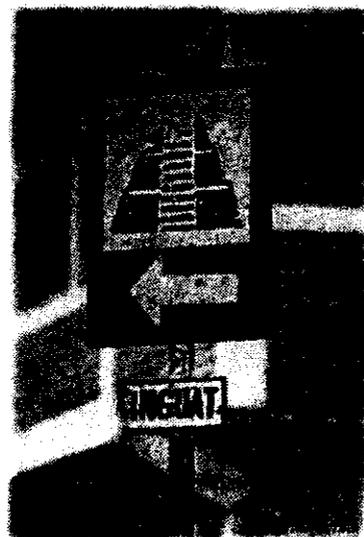
En base a lo anterior y planteada la importancia del centro cultural de Zaculeu podemos exponer la problemática que se encontró durante el desarrollo del presente trabajo y que es la siguiente:

Actualmente el acceso al parque arqueológico Zaculeu es difícil ya que no se cuenta con una carretera asfaltada. Se suma a esto la falta de una señalización adecuada que guíe y oriente al turista nacional y extranjero para llegar hasta el parque. Dicha señalización debería ser eficiente y adecuada al contexto en el cual funciona.



Causas del problema

La principal causa de esta problemática es que hasta hace algún tiempo no se contaba con personal especializado en la rama de la comunicación gráfica a nivel nacional.



Otra de las causas es que no se le ha dado la importancia real que este tipo de centros culturales tiene a nivel nacional.



Efectos del problema

Se ha hecho una serie de improvisaciones, muchas de las cuales o no se adaptan realmente a su entorno o producen confusión al grupo al cual están dirigidas.

Debido a esto, la imagen que Guatemala ofrece a los ojos del turista extranjero en cuanto a su nivel de comunicación visual, sigue siendo pobre.

Las entidades encargadas del mantenimiento y conservación de estos lugares no han estimado dentro de su presupuesto una partida específica para contratar a una persona especializada que sea capaz de satisfacer esta necesidad.

En consecuencia se puede ver que, en los parques arqueológicos de Guatemala, o es muy pobre la señalización, o no existe.



Objetivos El estudio nos permite plantear los siguientes objetivos:

- Generales**
1. Aplicar el Diseño Gráfico, como disciplina, en la solución de un problema de comunicación visual, en el contexto nacional.
 2. Proporcionar un apoyo de comunicación gráfica a centros culturales de atracción turística.

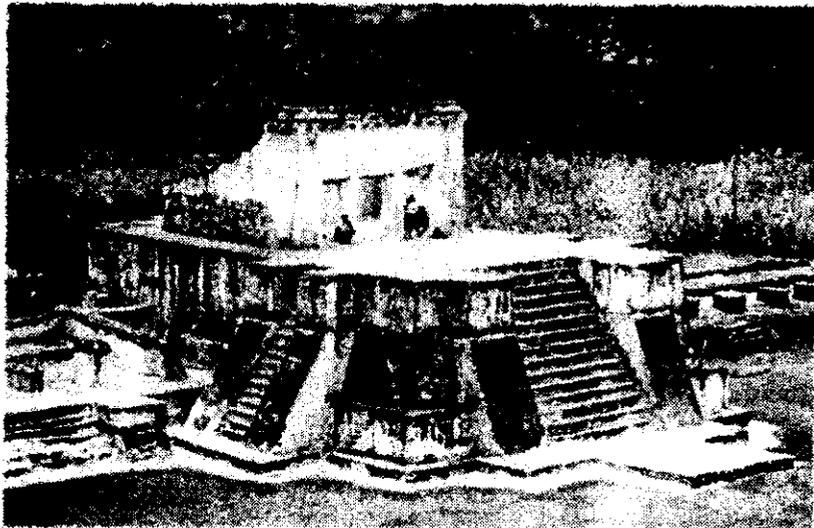
- Específicos**
- a. Enfatizar la necesidad cultural de una comunicación efectiva.
 - b. Dotar al parque arqueológico de Zaculeu de un sistema de señales eficiente, que cumpla con los requisitos de orientación e información que un centro de esta importancia requiere y que se adapten a su medio.

Grupo Objetivo

El grupo de personas que regularmente frecuenta este centro arqueológico, está conformado por tres clases bien definidas: visitantes extranjeros, visitantes nacionales y visitantes locales.

En el grupo de los visitantes extranjeros, vamos a distinguir a los turistas y a los estudiosos. Dentro del grupo de los visitantes nacionales encontramos a los turistas y a los visitantes con fines educativos. Se infiere que los motivos principales por los cuales es visitado el parque son: esparcimiento e investigación científica.

La cultura del grupo de visitantes abarca toda una gama de grados que van desde el iletrado hasta el especialista en arqueología.



Soluciones Gráficas

Justificación

Debido al deterioro y a la falta de señales que se adecuen al contexto nacional, ha sido necesario crear un sistema nuevo con las especificaciones requeridas por la investigación teórica y práctica.

Las pocas señales con las que se cuenta actualmente en el Parque Arqueológico Zaculeu, definitivamente no se adaptan ya que no fueron creadas específicamente para éste. Así se puede ver que la señal que se utiliza para indicar la situación de un parque arqueológico no se adapta para todos porque cada uno presenta características arquitectónicas especiales.

El sistema de señales que se ha creado responde exclusivamente a las formas arquitectónicas de los monumentos de Zaculeu. Dichos monumentos se caracterizan por la utilización de escalones o terrazas regulares con ángulos de 90°, además algunos de ellos cuentan con columnas cilíndricas (característica muy especial de Zaculeu).

El símbolo de monumento arqueológico que se ha creado es una estilización de la imagen real de los monumentos del parque. En la señal direccional "hacia el parque arqueológico Zaculeu" se ha unificado el formato para crear un solo símbolo y facilitar con ello la captación rápida de la señal, requisito que debe llenar una señal de esta naturaleza.

Se han señalado las diferentes áreas dentro del parque utilizando una estilización de formas que guardan unidad con las señales exteriores en cuanto a color y conformación estructural.

Los colores que se utilizaron para las señales pueden observarse en la página de especificaciones de color.

Señalización del Parque

Habrán dos tipos básicos de señales:

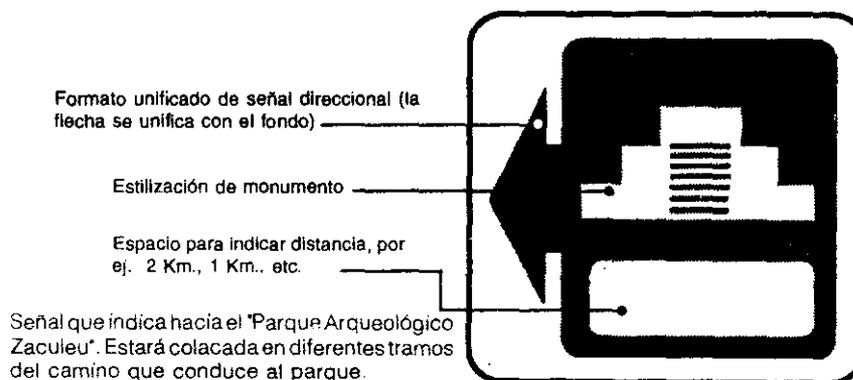
1. Vallas
2. Señales

1. Vallas

Cuatro vallas promocionales que serán ubicadas de la siguiente manera: dos en la entrada a Huehuetenango (desvío de la carretera Interamericana), una en la entrada al perímetro urbano de la ciudad y otra en la entrada al parque arqueológico.

2. Señales

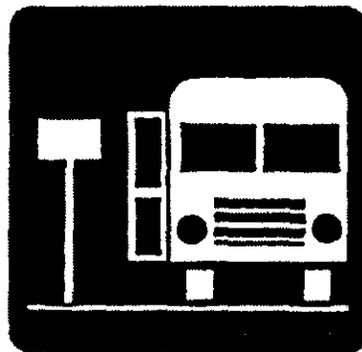
- a). Señales que indicarán los lugares específicos dentro del parque: no tirar basura, parqueo, monumento sin descombrar, información y parada de buses.
- b). Señales direccionales que indicarán la ruta al parque. Estas serán distribuidas en el camino que conduce al parque arqueológico y además en lugares estratégicos dentro de la ciudad.



Características de la Señalización

Forma Debido a la diversidad de culturas de los visitantes, se han creado formas sencillas y de fácil comprensión. Algunas de ellas con base en señales ya existentes pero adaptadas al contexto en el cual funcionarán. En la mayoría de casos se ha omitido la tipografía para que sea la señal por sí misma la que comunique. Las señales fueron estudiadas para que no crearan confusión por incluir varios signos en ella, por ejemplo, las flechas de dirección están unificadas con la señal y no puestas como un signo aparte.

Color Para no romper bruscamente con la gama de colores que la naturaleza ofrece en el parque, se han escogido cian, blanco y ocasionalmente rojo, este último para indicar unos pocos elementos en algunas señales. El cian y el blanco son las tonalidades básicas de las señales y además, para optimizar la captación del mensaje, se utilizó el recurso figura fondo.



Parada de bus Señal exterior.



Parqueo Señal exterior.

Especificaciones Técnicas



"Información" Señal interior.

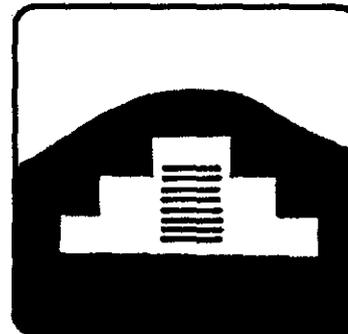


"No botar basura" Señal interior.

Vallas Una plancha metálica de dos por seis metros con su respectivo marco de metal. Esta plancha se dividirá en cuatro secciones de 2 por 1.5 metros, los cuales se ensamblarán uno al lado del otro. Los parales de fijación de estas vallas se fabricarán de una viga reforzada de hierro y tendrán las especificaciones de altura y montaje adecuadas al sistema convencional de anclaje.



"No escalar los montículos"
Señal interior



"Pirámide no descombrada".
Señal interior.

Señales

Señales que indicarán los lugares específicos dentro del parque;

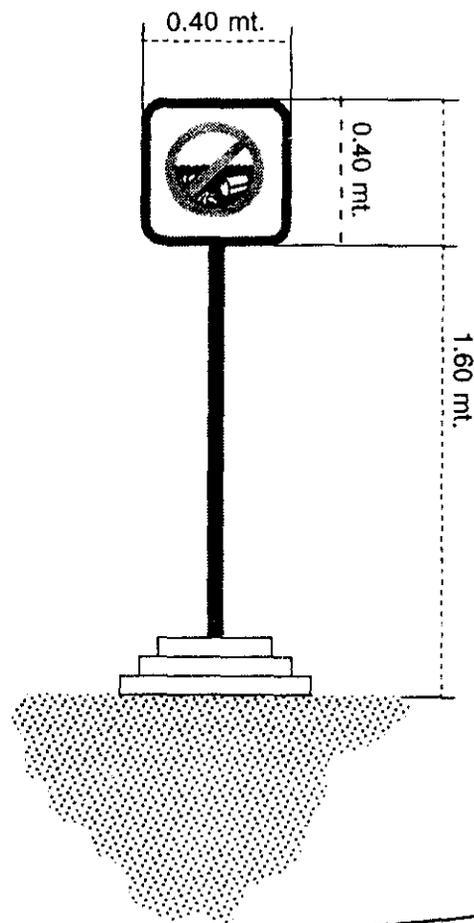
Su principal objetivo será el de informar y dirigir al visitante dentro del perímetro del parque. Tendrán un formato uniforme el cual será de la siguiente forma:

- Un trozo de tubo galvanizado de 1 1/2 pulgadas de diámetro y 1.60 metros de altura con zapata, para el paral que sostendrá la señal.

- Una plancha de lámina gruesa de 40 por 40 cms. con marco de tubo de 1 por 1 pulgadas para la señal. La finalidad del marco es darle firmeza al conjunto, y con esto mayor tiempo de vida.

Las señales tanto para el exterior como para el interior del parque, así como las vallas, serán pintadas con laca para exteriores, resistente al medio ambiente, aplicada con soplete .

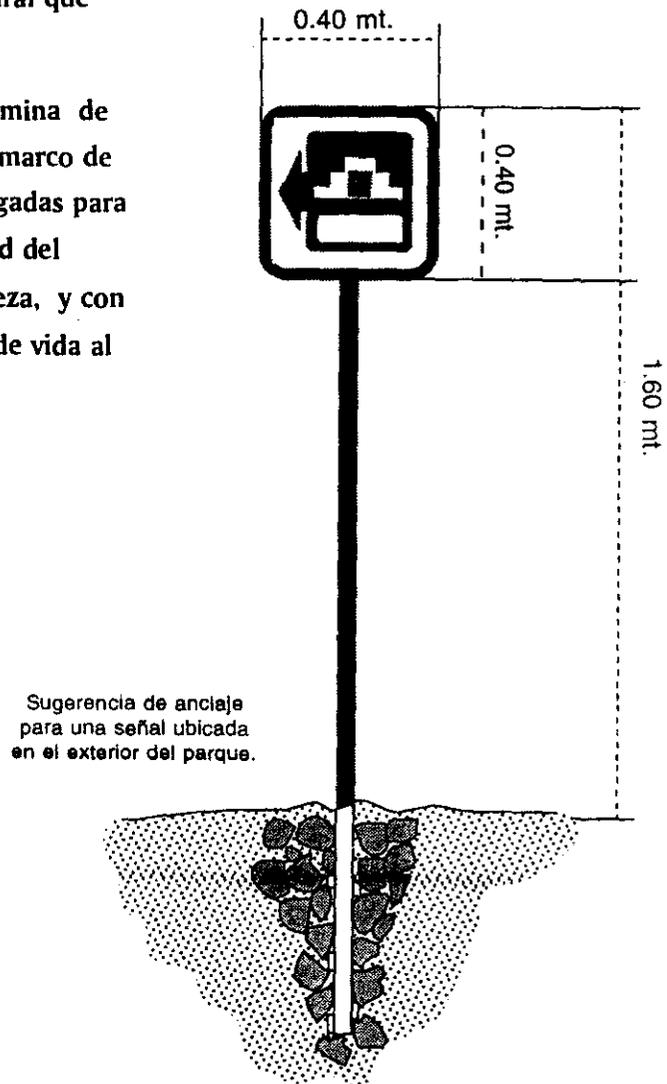
Sugerencia de anclaje para una señal ubicada en el interior del parque.



PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

Señales Direccionales:

- Un trozo de tubo galvanizado de 1 1/2 pulgadas de diametro y 1.60 metros de altura, para el paral que sostendrá la señal.
- Una plancha de lámina de 40 por 40 cms. con marco de tubo de 1 por 1 pulgadas para la señal. La finalidad del marco es darle firmeza, y con esto mayor tiempo de vida al conjunto.



Ubicación

La ubicación de las señales descritas será explicada con detalle en la figura respectiva, pero en general irán de la siguiente forma:

- Dos vallas de bienvenida e identificación del municipio de Huehuetenango, justo en la entrada (desvío de la carretera Interamericana hacia Huehuetenango, una en la entrada viniendo de México y la otra en la entrada viniendo de la ciudad capital).
- Una valla de bienvenida e identificación de la ciudad de Huehuetenango, ubicada en la entrada al perímetro urbano.
- Una valla de bienvenida e identificación del Parque Arqueológico de Zaculeu, así como una gráfica de su conformación.
- Una serie de señales direccionales que guíen al visitante durante el trayecto para llegar al parque arqueológico, colocados periódicamente a lo largo del camino.
- Un conjunto de señales que informen y orienten al visitante dentro del perímetro del parque.

Desvío de la carretera Panamericana hacia la ciudad de Huehuetenango



BIENVENIDOS
A HUEHUETENANGO
Desde **ZACULEU**

Valla de identificación y bienvenida a Huehuetenango. Serán tres iguales, colocadas dos en el desvío de la Carretera Interamericana y otra a la entrada del perímetro urbano de la ciudad.

PARQUE ARQUEOLOGICO
ZACULEU

"Señorio de la Cultura Mam"

Valla de identificación y bienvenida al Parque Arqueológico. Estará colocada en la entrada al parque.



Justificación del Diseño de las Vallas

En el diseño de las vallas de Bienvenida e Identificación del municipio de Huehuetenango, se utilizará una estilización del perfil de las montañas que rodean la ciudad (La Sierra de los Cuchumatanes) ya que es un rasgo definido del municipio. El segundo grafismo es una representación gráfica del monumento principal del parque arqueológico, elemento que también identifica a Huehuetenango. Estos grafismos constituyen la base sobre la que flota la frase "Bienvenidos a Huehuetenango", para la cual se escogió un tipo que reúne las siguientes características: solidez y dinamismo. Combinado con un tipo script de escritura suelta para personalizar la invitación a visitar el parque arqueológico, cuyo nombre se presenta con una tipografía afin a la arquitectura misma del centro.

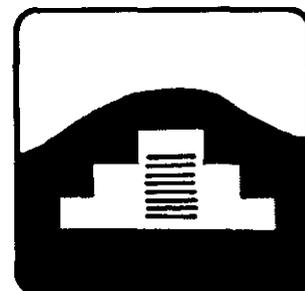
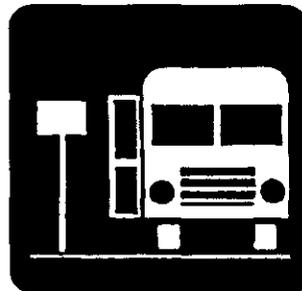
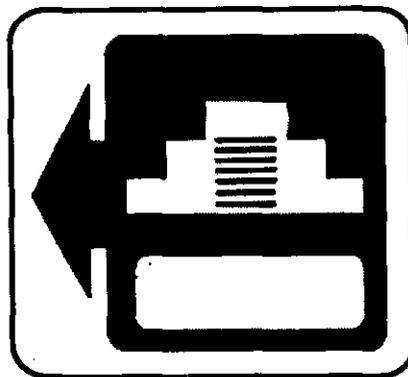
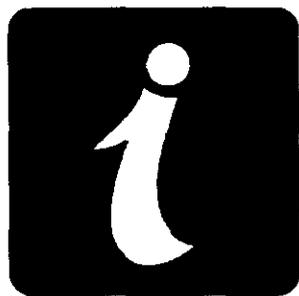
Las características del texto también responden a la necesidad de ser reproducido sin ninguna distorsión en el momento de elaborar la valla al tamaño natural.

Para la valla de Identificación del centro arqueológico Zaculeu se usa el mismo fondo de perfil de las montañas y la imagen del monumento, pero en forma atenuada, para realzar el contenido del texto que identifica claramente el parque. Se le agrega aquí un frase con la cual se identifica la zona donde está ubicado el conjunto de monumentos, "Señorío de la Cultura Mam" en un tipo script para hacer familiar la frase misma. Por último se colocó un plano simplificado del parque completo, para que la persona que entre tenga un punto de referencia.

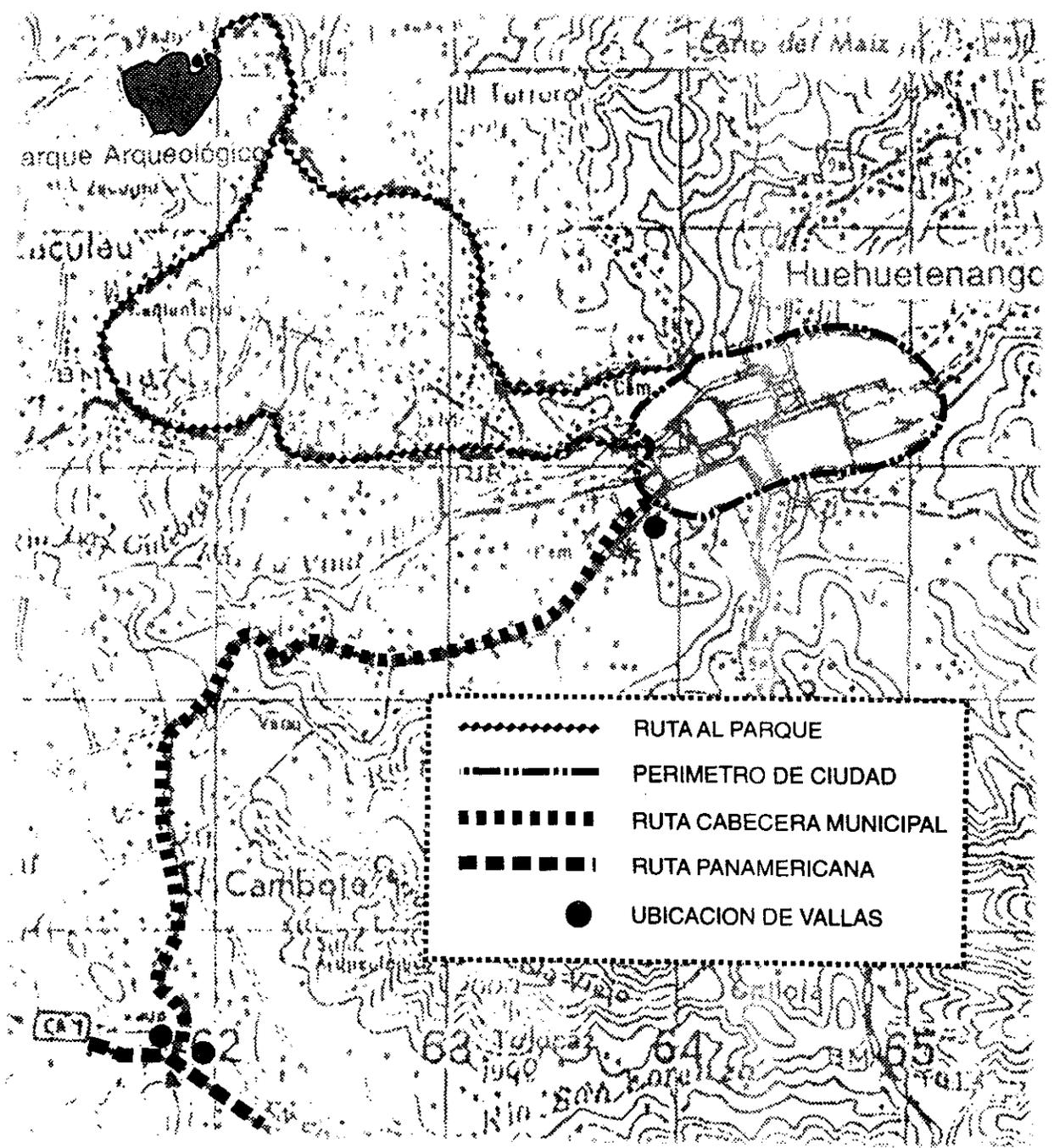
Los colores utilizados en ambos diseños van desde una gama similar al entorno natural del sitio, a unos tonos contrastantes para realzar las ideas importantes que deben captarse.

El diseño es un conjunto de elementos muy atractivo y que cumple su cometido eficazmente.

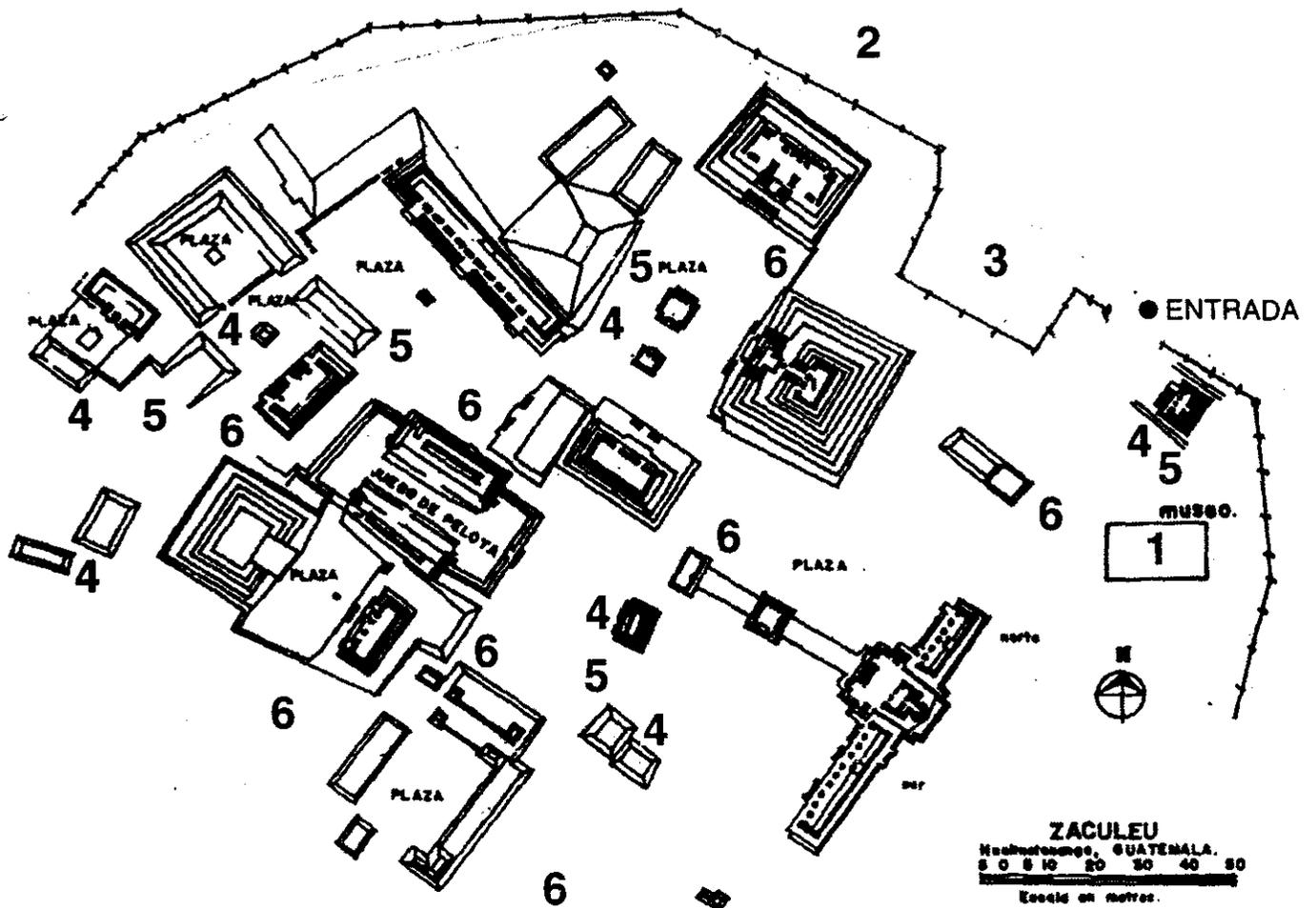
Especificaciones de Color



Mapa de Ubicación del Parque Arqueológico Ubicación de Vallas

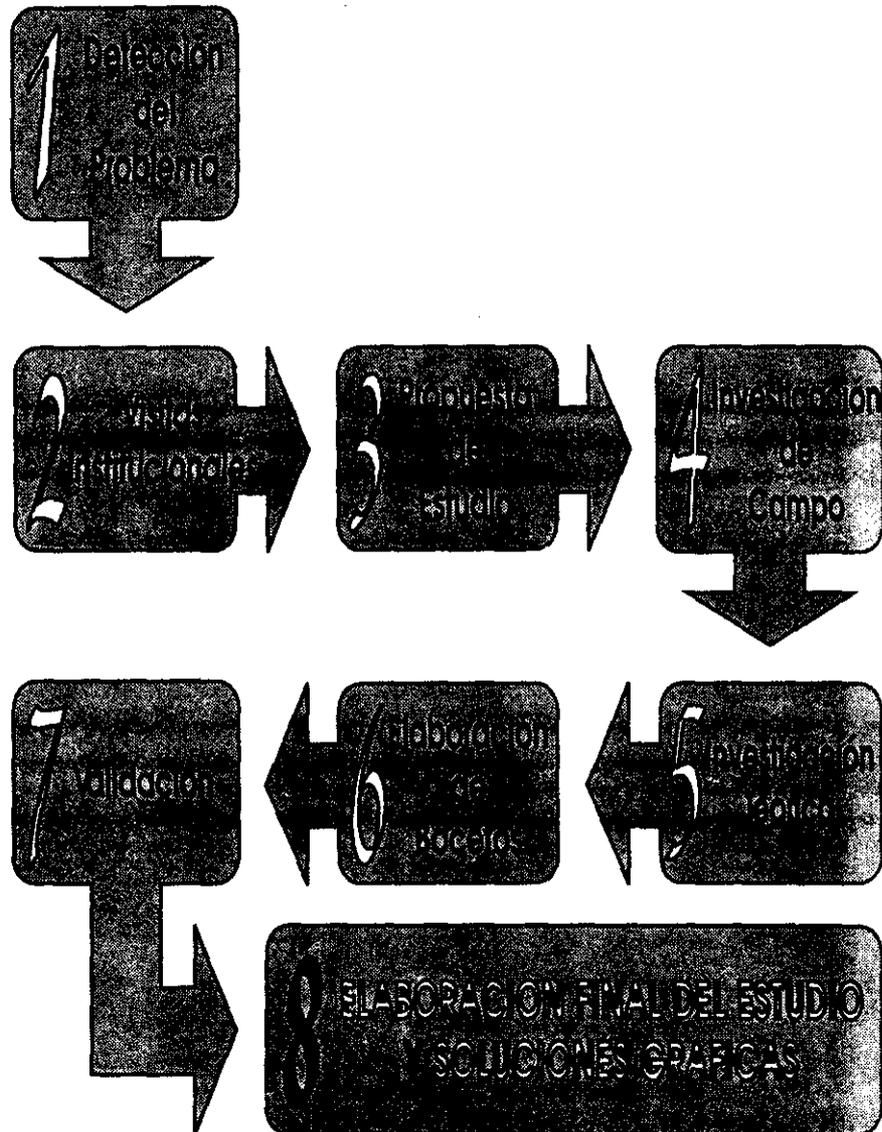


Plano del Parque Arqueológico Ubicación de Señales



- 1 Información Turística
- 2 Parada de Bus
- 3 Parqueo
- 4 Pirámide No Descombrada
- 5 No escalar pirámides no descombradas
- 6 Prohibido Botar Basura

Proceso de Diseño



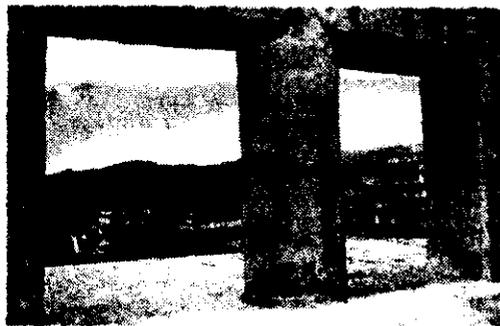
Conclusiones

1. En Guatemala, en el campo de la comunicación visual se necesita de profesionales, del diseño gráfico, que satisfagan las necesidades que hay en dicho campo.
2. Es evidente la ausencia o deficiencia de una señalización adecuada en los lugares públicos de Guatemala, por ejemplo: el aeropuerto, oficinas estatales, y más.
3. La señalización en los parques arqueológicos debe responder a la mayor simplificación posible de formas para su fácil comprensión ya que la cultura y origen de los visitantes es muy diversa.
4. La señalización actual del Parque Arqueológico Zaculeu no es adecuada para nuestro contexto nacional porque no responde a las exigencias de su entorno, por lo cual debe ser substituida.
5. Las soluciones gráficas presentadas son el producto de una investigación exhaustiva tanto del problema así como sus causas y efectos, el entorno del lugar de estudio y sus antecedentes históricos. El color, la forma, las dimensiones y la ubicación de estas soluciones poseen una base teórica y práctica, por consiguiente cumplen con su objetivo eficaz y satisfactoriamente.



Recomendaciones

1. Las entidades de carácter público y privado deben tomar en cuenta la necesidad de comunicación visual con enfoque social y cultural que existe en el país.
2. El diseñador gráfico debe ser reconocido como el profesional especializado en solucionar problemas de índole gráfica en la comunicación social.
3. Deben crearse fuentes de trabajo para diseñadores gráficos dentro del sector público y privado, ya que actualmente no se cuenta con personal calificado en las áreas que lo necesitan.
4. Este proyecto puede llevarse a la práctica por parte de alguna de las instituciones interesadas en el turismo y en el desarrollo de nuestra cultura, según las especificaciones anotadas.

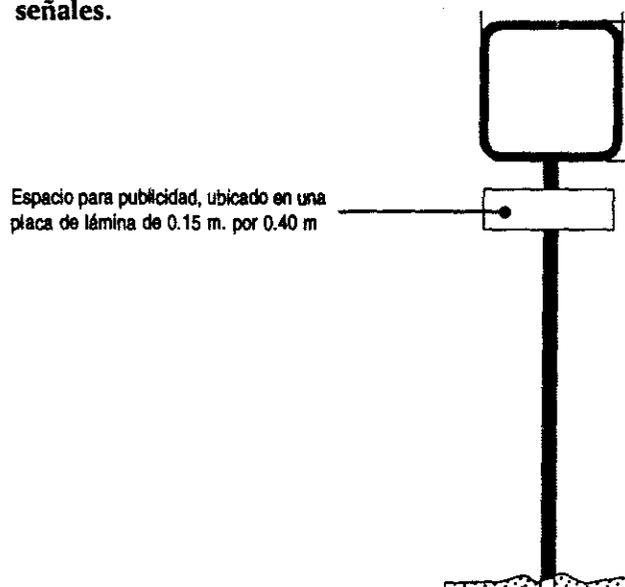


Bibliografía

- Cooper, Al. World of Logotypes. New York. Art Direction Book Company, Volume 3.
- Font, Doménec. El poder de la imagen. Barcelona. Salvat Editores, Colección TC, 1981.
- Furones, Miguel A., El mundo de la publicidad. Barcelona, España. Salvat Editores, 1980.
- Guiraud, Pierre. La semiología. Editorial Siglo XXI.
- Mérida, Julio César. Huehuetenango. 1a. Edición. Guatemala, 1987.
- Moles, Abraham A., Imagen y comunicación. Valencia. Fernando Torres, Editor, 1963.
- Parramón Vilasaló, José Ma., Artes Gráficas. Séptima Edición. Barcelona, España. Instituto Parramón Ediciones, S. A. Febrero 1982.
- Recinos, Adrián. Monografía del Departamento de Huehuetenango. 2a. Edición, Guatemala, 1965.
- Rudolf Modley. Handbook of pictorial symbols. New York. Dover Publications, Inc.
- Solanas Donoso, Jesús. Arte, diseño y función. Barcelona; Salvat, 1981.
- Turnbull, Arthur T., Baird, Russell N. Comunicación Gráfica. Primera Edición, México. Editorial Trillas, S. A. de C. V., 1986.

Anexo

Este proyecto será propuesto para ser ejecutado, a entidades que apoyan la difusión cultural en Huehuetenango, por ejemplo: Club de Leones, Club Rotario, etc. para ser realizado en copatrocinio con alguna empresa privada, otorgándole un espacio publicitario en todas las señales. Espacio que únicamente podrá ser colocado como se describe a continuación, para que no interfiera o altere, de ninguna manera, el diseño de las señales.



Diagramación y Fotografía:

César Alberto Sosa y Larisa Caridad Mendóza de Sosa

Mapas y Planos:

Instituto Nacional de Antropología e Historia (IDAEH)