



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de Sistema
Señalético para el
Parque Arqueológico

KAMINAL JUYÚ

Presentado por:
Rodrigo Alfonso Cóbar García
Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



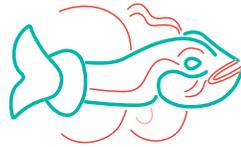
FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Proyecto de Graduación

Diseño de Sistema Señalético
para el Parque Arqueológico

KAMINAL JUYÚ



Proyecto desarrollado por:

Rodrigo Alfonso Cobar García
al conferírsele el título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, Septiembre 2019

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, exi-
miendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Nómina de Autoridades

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal Examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Lic. José Francisco Chang Meneses
Asesor

Lic. Marco Antonio Morales Tomas
Asesor

Lic. Felipe Antonio López Vettorazzi
Asesor Externo

Agradecimientos y dedicatoria

En primer lugar, quiero dedicar este trabajo a mi mamá, agradecerle por haber sido mi apoyo a lo largo de mi vida y, por supuesto, continuar siéndolo durante la realización de este proyecto, ayudándome tanto económica como emocionalmente.

A mi familia, a mi abuela, tíos y primos, que de alguna u otra manera me han ayudado durante esta carrera universitaria, brindándome su apoyo en diferentes factores como presupuesto, transporte, contactos y gestiones diversas.

También deseo dedicar este informe a los antiguos mayas, ya que son la razón de ser de este trabajo.

Gracias a la organización Sak Chuwen de Epigrafía Maya, por haber despertado mi interés en la historia y cultura antigua de nuestro país y haberme llevado, sin quererlo, en dirección hacia este proyecto.

Gracias a mis amigos, por haber hecho este recorrido muy entretenido y ameno. Gracias por haberme brindado su compañía y amistad, por haberme orientado y apoyado tanto en el ámbito profesional como en el personal. Ellos saben quiénes son.

Gracias a mis catedráticos de EPS, Marco Morales Tomas y Francisco Chang Meneses, por sus enseñanzas, orientación y apoyo durante esta jornada, sin quienes nada de esto hubiera sido posible.

También al lector, gracias por tomarse el tiempo de leer e interesarse por este informe.

Y por último, pero no menos importante, un agradecimiento (y también dedicatoria) a la Dirección de Educación y Cultura de la Municipalidad de Guatemala, en el edificio de Correos, por haberme permitido aportar un granito de arena a sus proyectos culturales. Especialmente gracias a Felipe Vettorezzi, Michelle Nanne, Elizabeth Rodas, Camilo Sarti y Aida Boccock, por haberme guiado y asesorado de múltiples formas en el transcurso de este proyecto.

III

Índice

I

- 11 **Protocolo**
- 13 **Introducción**
Aproximación
al proyecto
- 14 **Antecedentes**
Parque Arqueológico
Kaminaljuyú
- 16 **Problema**
- 17 **Justificación**
Magnitud
Trascendencia
Vulnerabilidad
Factibilidad
- 19 **Objetivos**
General /
Específicos

II

- 21 **Perfiles**
- 23 **Perfil:**
Organización
(Kaminaljuyú)
- 24 **Perfiles:**
Grupo objetivo
del proyecto
Niños
Adultos
Extranjeros

27 **Marco Teórico**

29 **1. Kaminaljuyú**

1.1. La Civilización Maya

1.1.1. Origen

1.1.2. Desarrollo y Declive

1.2. Historia de Kaminaljuyú

1.2.1. Antigüedad

1.2.2. Kaminaljuyú y la Ciudad de Guatemala. Destrucción.

1.2.3. El Parque Moderno

1.2.4. Protección y Legislación.

40 **2. Diseño Visual**

2.1. Cultura Visual y Cultura de Diseño

2.1.1. Cultura Visual Maya

2.1.2. Cultura Visual Guatemalteca Moderna

2.2. Señalética

2.2.1. Clasificación

2.2.2. Elementos de un Sistema Señalético



IV

- 49 **Desarrollo de la Propuesta de Diseño**
- 51 **Estrategia de Comunicación**
- 53 **Desarrollo Creativo**
Mapas de Empatía del Grupo Objetivo
Insights
Concepto Creativo
- 58 **Visualización: 1er Nivel**
Propuestas
Autoevaluación
- 60 **Visualización: 2do Nivel**
Propuestas
Evaluación por pares
- 61 **Visualización: 3er Nivel**
Propuestas
Evaluación con el G.O.
Evaluación con la Institución



V

- 63 **Propuesta Final y Fundamentación**
- 65 **Propuesta Final de Diseño**
- 86 **Grupo Focal**
- 87 **Cuantificación**
- 88 **Conclusiones y Recomendaciones**
- 90 **Referencias / Créditos de imagen**

VI

- 93 **Anexos**
- 95 **Grupo Focal Resultados**
- 97 **Coevaluación**
- 98 **Validaciones (Kaminaljuyú)**
- 101 **Cartas y Constancias**

Monumento 65 de Kaminaljuyú; escena de nobles y cautivos

I PROTO COLO

Introducción

Antecedentes

*Parque Arqueológico
Kaminaljuyú*

Problema

Justificación

*Magnitud / Trascendencia /
Vulnerabilidad / Factibilidad*

Objetivos

General / Específicos

Introducción

“Porque un pueblo que olvida su pasado, está condenado a cometer los mismos errores en su futuro”.

Guatemala posee una importante diversidad cultural, en ámbitos como el lenguaje, las etnias, el arte y las civilizaciones. De todas las civilizaciones que dejaron su huella en nuestro país, la civilización Maya es la más importante, con la que todos nos identificamos, la base de nuestra verdadera identidad.

La civilización maya nunca se extinguió; sigue viviendo en cualquiera de las 23 etnias mayas autóctonas del país, y en nosotros mismos si nos consideramos guatemaltecos.

Sin embargo, a veces es difícil percibir la ‘marca’ que han dejado nuestros ancestros en nuestra vida o en nuestra cultura. Y por eso es que recurrimos a los vestigios de la historia, los sitios arqueológicos o ruinas, testimonio vivo de la grandeza de nuestros antepasados.

La arqueología en Guatemala tiene aún mucho por hacer, y son muchas las amenazas que truncan su trabajo, como la expansión

urbana el mercado negro, los saqueos y el tráfico de piezas históricas. Pero el peligro más grande para nuestra cultura es la ignorancia.

A menudo como guatemaltecos caemos en la ignorancia cuando subestimamos la importancia de la cultura maya en nuestra historia, cuando hacemos de menos los sitios arqueológicos, considerándolos poco interesantes, comparándolos contra otras civilizaciones, o bien cuando somos prejuiciosos y devaluamos nuestra propia historia indígena.

Este proyecto, centrado en la revitalización de la señalética y el diseño en el Parque Arqueológico Kaminaljuyú, busca contribuir, aunque sea un poco, a destapar esa cortina de ignorancia, y lograr que todos los guatemaltecos reconozcamos la importancia de comprender, apreciar y preservar nuestro pasado arqueológico y cultural.

*Tumba II del
Montículo E-III-3,
Museo Miraflores.*

Antecedentes

Breve Historia de Kaminaljuyú

Kaminaljuyú fue una importante ciudad maya del periodo pre-clásico. Fue una de las primeras grandes ciudades de esta civilización, así como la que estuvo ocupada durante mayor tiempo, del 1500 antes de Cristo. al año 1200 después de Cristo.

Durante su época de esplendor (alrededor del año 350 a.C. al 100 d.C, en los periodos conocidos como *Las Charcas* y *Miraflores*) fue la ciudad más importante del área de las *Tierras Altas* mayas, donde actualmente se encuentra la ciudad capital, y su influencia parece haberse extendido a toda esta.

En Kaminaljuyú florecieron la arquitectura y las artes, así como el comercio, la pesca e ingeniería avanzada; los canales hidráulicos en el ahora desaparecido *Lago Miraflores*, o incluso el *Montículo de la Culebra*, hoy bajo el Acueducto de Pinula, que fue ron cruciales para el florecimiento de Kaminaljuyú (Ver [Marco Teórico](#)).

La actividad hídrica fue tan importante que tras el desecamiento del Lago Miraflores (200 – 500 de nuestra era, durante el Clásico Temprano), la ciudad experimentó una grave crisis alimentaria y económica tras la cual, si bien logró recuperarse, nunca recobró su importancia inicial, y comenzó un lento pero constante declive.

A lo largo de los años 400 después de Cristo, la influencia extranjera desde Teotihuacán aumentó mucho más el declive, lo que culminaría en el abandono de la ciudad alrededor del año 1200.

Kaminaljuyú y la Ciudad de Guatemala

La Ciudad Capital se trasladó al Valle de La Ermita en 1775, donde permaneció hasta la actualidad. La expansión urbana de la Capital, que se acrecentó en el siglo XX, impactó gravemente a las ruinas de Kaminaljuyú, ya que llegó a destruirse más del 90% del área total de la zona arqueológica, que incluía todo tipo de estructuras y artesanías.

El Cementerio General, centros comerciales como Galerías Primma y Miraflores, además de infinidad de zonas residenciales, involucraron la destrucción total o parcial de montículos y zonas arqueológicas. Al construir Galerías Primma, por ejemplo, se destruyó por completo la que fuera la cancha de juego de pelota más grande en toda Mesoamérica.

Kaminaljuyú Actual: Proyectos de revitalización

Actualmente se cuenta con un Parque Arqueológico protegido, que es comúnmente referido tan sólo como ‘Kaminaljuyú’, aunque el mismo representa una minúscula porción del área de la ciudad maya (ver Marco Teórico, Mapa 2 y 3).

El parque está ubicado cerca de la Calzada San Juan, en la zona 7 de la Ciudad Capital. El sitio fue excavado por primera vez en 1925 por Manuel Gamio, y fue declarado parque en los años 70.

En el Parque existen estructuras que datan del Clásico. Aunque a primera vista parecen menos impresionantes que sitios arqueológicos como Tikal o Iximché, poseen gran valor histórico, siendo testimonio de fases cruciales en el origen y desarrollo de la civilización maya.

Existen pocos *montículos* de Kaminaljuyú fuera del Parque. Las más notables están en sectores comerciales y residenciales de las zonas 7 y 11, como en el área de Majadas, vecina al Anillo Periférico. El Museo Miraflores cuenta con varios en sus instalaciones. La temática central de este museo gira en torno a Kaminaljuyú, por lo que es un elemento educativo importante para su preservación.

Varias estructuras en el Cementerio General de la zona 3 parecen haber tenido relación con Kaminaljuyú. También existe el Montículo de la Culebra, un antiguo acueducto que se extiende desde el Boulevard Liberación (Acueducto) hasta el área de El Cambray, cercana al río Pinula (Santa Catarina Pinula).

El parque ofrece un excelente testimonio de la historia temprana de la sociedad maya y el pasado guatemalteco. Sin embargo, el parque se encuentra descuidado. La señalética exterior es pobre y las instalaciones son escasas.

Guatemala 2020

Existe un plan llamado *Guatemala 2020*, que busca que la Ciudad provea una mejor calidad y condiciones de vida a sus habitantes y visitantes. Contempla varios proyectos en el área de cultura y educación, entre los cuales se incluye a Kaminaljuyú.

Dicho proyecto, aplicado al parque, contempla mejoras al ornato, como construir banquetas, y preservación de túneles arqueológicos. Incluye también el construir una vía de

Pasos y Pedales y promover actividades culturales en el área. Este proyecto se trabaja con la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural, así como con el proyecto de investigación de Kaminaljuyú.

El proyecto aparece en un pdf del apartado de Kaminaljuyú en el sitio web de la municipalidad. Ahí se menciona la ‘construcción de elementos que permitan visualizar de mejor manera los nuevos hallazgos arqueológicos’. Se incluye la instalación de señalética, formando parte de dicho plan. No existe un antecedente real del proyecto ya que es nuevo, a largo plazo, y está apenas en fase de gestión.



Kaminaljuyú: el mirador

Problema

El Parque Nacional Kaminaljuyú no cuenta con un adecuado sistema de señalética. Por esta razón, los visitantes del parque no pueden identificar las características más importantes del parque, ni pueden guiarse durante su visita debido a la carencia de material de comunicación. Sin mencionar que la mayoría de los visitantes desconocen la historia e importancia específica de esta zona arqueológica.

Debido a ello, existe un grave problema de comunicación y los visitantes no obtienen un verdadero aprendizaje sobre la importancia y características del parque. Esto también provoca que el parque sea relegado a un puesto secundario ya que no se le da la consideración que merece como testimonio histórico de la nación.

Al ingresar a un parque sin recibir ningún tipo de información visual, el visitante se queda con una imagen superficial del mismo, basada en sus propias impresiones, y no llega a comprender ni conocer el verdadero valor e importancia del mismo.



Magnitud

El Parque Arqueológico Kaminaljuyú, debido a su situación en plena Ciudad Capital y su valor cultural, recibe visitantes que corresponden un grupo objetivo muy amplio, amplitud debida a su diversidad.

Son desde niños en edad escolar (a menudo llevados por parte del colegio), hasta adultos interesados en el tema o que simplemente buscan escapar del bullicio de la ciudad.

Esto empeora mucho la problemática, ya que todas estas personas se quedan con una visión muy superficial de la importancia del Parque, el cual es subestimando al considerarlo solo un 'montón de ruinas'.

Según registros estadísticos desde el 2012, cada año se reciben 600,000 visitantes en promedio a 17 parques arqueológicos guatemaltecos más populares. Kaminaljuyú recibe el 12% de estos visitantes, es decir 72,000 visitantes.

Esto sitúa a Kaminaljuyú en el cuarto lugar de popularidad de los Parques Arqueológicos (después de Iximché, Zaculeu y Tikal). El 56% de estos visitantes son guatemaltecos (15% ciudadanos exonerados, 6% ciudadanos en edad escolar (77% de guatemaltecos en total)) y un 23% extranjeros.

Por ende, se entiende que el parque es muy importante, puesto que es el sitio arqueológico más cercano y más visitado en la capital, y cuarto en importancia a nivel nacional. La gran cantidad de visitantes hace necesario un proyecto de diseño que facilite la comunicación y el aprendizaje de los mismos.

Debido a la inexistencia de rótulos o elementos visuales significativos, los visitantes no

leen ni aprenden, y por lo tanto tampoco asimilan ni interpretan información. Esto hace que la existencia de un sistema de piezas de señalización e información sea crucial para llegar a la mayor cantidad de gente posible.

Trascendencia

Poner en marcha el proyecto ayudará a que las personas que asistan al parque puedan lograr un aprendizaje verdadero. De esta manera la historia e importancia del parque y su conservación serán comprendidas por el grupo objetivo.

Se busca cumplir también los objetivos del Parque, los cuales son dar a conocer la cultura e historia maya (con énfasis en Kaminaljuyú), proteger hallazgos arqueológicos y promover la conservación de espacios históricos.

Esto puede ayudar a impulsar la consideración del Parque como un área importante de la cultura e historia capitalina y contribuir a su protección de daños externos. Se comprenderá por fin que a pesar que

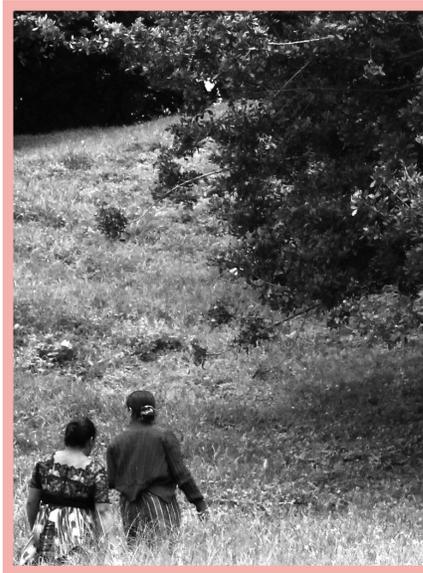
el parque no sea tan grande ni tan popular, es un testimonio invaluable del patrimonio cultural de la Nación, que debe protegerse.

Vulnerabilidad

Al no ejecutar el proyecto de comunicación, esto incidirá negativamente en las actividades del parque, ya que se produce una grave barrera de comunicación en la información que se busca hacer llegar al grupo objetivo.

Al no haber información disponible (y si existe, siendo esta muy superficial), existe una falta de aprendizaje sobre las características y la importancia del parque. Esto lleva también

Justificación



a una falta de interés por proteger el sitio arqueológico y tomar al parque en cuenta como patrimonio.

Todo esto en conjunto brinda una mala imagen al lugar, el cual es finalmente ignorado y relegado a un segundo plano, sin lograr comprender su importancia. Esto está ocurriendo ya: al visitar la página del parque se pueden observar una gran cantidad de comentarios, incluso escritos por extranjeros, quejándose de la basura, mala organización, falta de instalaciones, etc. Lo cual puede incluso afectar nuestra imagen como país en el exterior.

Factibilidad

Al encontrarse en el marco del 'Proyecto Guatemala 2020', la propuesta de diseño cuenta con las condiciones adecuadas para llevarse a cabo:

Proyecto existente desde la Municipalidad

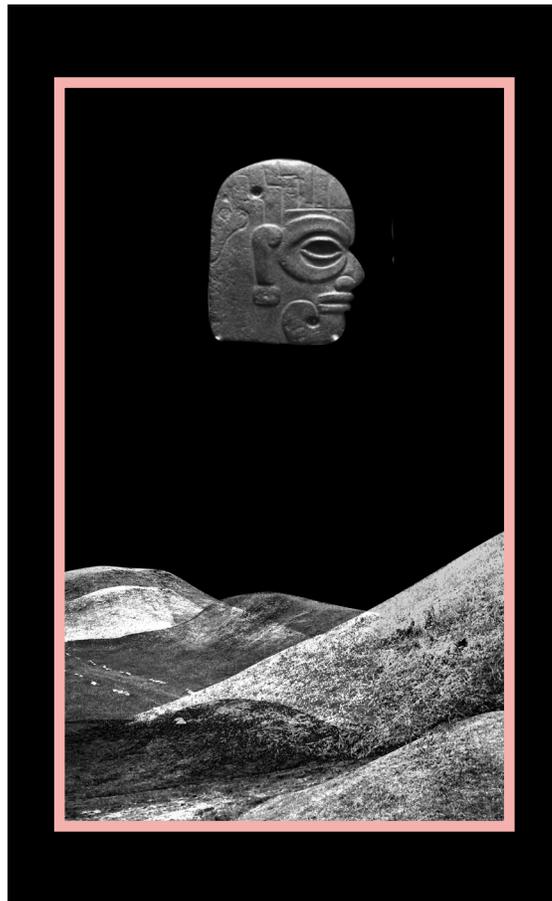
La Municipalidad avala y patrocina este proyecto, por lo que las probabilidades de llevarlo a cabo y darle seguimiento hasta el final son muy altas.

Cuenta con un presupuesto

Presupuesto destinado a llevar a cabo mejoras en el parque. Al encontrarse en el plan 'Guatemala 2020', la municipalidad cuenta con los recursos para llevar a cabo el proyecto de manera íntegra.

Apertura a propuestas

Además, las autoridades están abiertas a propuestas de proyectos visuales, con lo que pueden proponerse más piezas para llenar los requisitos de los distintos proyectos que deben realizarse dentro del EPS.





Objetivos:

GENERAL

Contribuir con las instalaciones del Parque Arqueológico Kaminaljuyú para que las visitas sean educativas, y promover los objetivos de educación y conservación del parque.

ESPECÍFICO /COMUNICACIÓN

Resaltar las características del parque por medio de un sistema de señalética y canales de comunicación visual, buscando promover aprendizaje y comprensión de información por parte de los visitantes.

ESPECÍFICO /DISEÑO

Crear material de Diseño Gráfico que comunique de manera visual y eficaz, las características del Parque Arqueológico Kaminaljuyú, para su comprensión por parte de los visitantes, facilitando las visitas educativas.



II

Perfil:
Organización
(Kaminaljuyú)

Perfiles:
**Grupo objetivo
del proyecto**
*(Adultos / Niños /
Extranjeros)*

PERFILES

El Parque Arqueológico Kaminaljuyú se ubica en la 30 av. de la zona 7, a la altura de la Calzada San Juan, Ciudad de Guatemala.

El área del parque, que es una fracción de la ciudad original, se denomina 'Kaminaljuyú' y ocupa 100,000 metros cuadrados de área.

El parque ha sido área protegida desde los años setenta y se han realizado diversas excavaciones arqueológicas en el área. Gracias a estos esfuerzos se ha logrado salvar al parque de la amenaza de la expansión de la Ciudad Capital, por la cual ya se ha destruido más del 90% del área original de Kaminaljuyú.



Población que atiende

El Parque Arqueológico Kaminaljuyú es visitado por alrededor de 70,000 personas cada año. Estos conforman un grupo objetivo muy amplio debido a su variedad.

Familias enteras llegan a visitar el parque, a veces con la simple excusa de pasar un buen momento en familia. También se llevan a cabo ceremonias religiosas. Una gran parte de los visitantes son de ascendencia maya.

También lo visitan niños en edad escolar, quienes sí vienen con el objetivo de aprender. Los turistas extranjeros suponen menos del 2% de visitantes anuales, lo cual es bajo comparado con otros parques arqueológicos (como Tikal) pero es importante ya que ellos

dan a conocer el estado del parque al extranjero, y según la página de Kaminaljuyú (<http://mcd.gob.gt/kaminaljuyú>) algunos de estos comentarios son desfavorables debido a la mala atención y administración en el parque.

Objetivos

Promover y dar a conocer la historia de Guatemala y su cultura tradicional

Perfil: Organización (Kaminaljuyú)

en los ciudadanos y el extranjero.

Educar a los ciudadanos sobre la importancia y la historia de Kaminaljuyú para nuestro país.

Proteger el área del parque de la destrucción y ocupación que ha sido víctima Kaminaljuyú, debido a la expansión de la Ciudad Capital.

Diseño y Comunicación

Existe señalética dentro del parque, pero es demasiado pobre y sólo indica generalidades. Existen apenas 3 carteles de información dispersos en el parque, en condiciones muy deplorables y a nivel del suelo, con lo que se dificulta la lectura. Existe un museo con información del parque, y un trifoliar que se reparte a cada visitante, aunque su diseño y redacción deja mucho que desear.

Social

Soy muy sociable, mi vida es la escuela y mis amigos del colegio o del lugar donde vivo. Mi familia me mantiene. No me importa mucho la historia o la sociedad.

Physical

Me gusta jugar al aire libre con mis amigos. No me importa mi aspecto externo. Juego en lugares cercanos a donde vivo.

Identity

Me gusta divertirme, pero estoy comprometido con mi familia y mi educación. Soy guatemalteco. No conozco mucho sobre historia, pero sé quienes fueron los mayas.

Communication

No leo los periódicos, pero a veces uso el internet e incluso Facebook o WhatsApp, tengo un celular.

Emotional

Me gusta divertirme y entablar amistades duraderas. Al divertirme me relajo y me siento bien.

s

p

i

c

e



niños
(grupo objetivo)

Personas

Hijos de familias de un promedio de 3 a 5 miembros.

Objetos

Son generalmente de clase media, todo lo que poseen es pagado por sus padres. Cuentan al menos con celular, radio y/o televisión en sus hogares.

Ambiente

Viven en el Área Metropolitana de la Capital, tienen vivienda y cuarto propios.

Mensajes

Están muy comunicados, al menos con celular y televisión. Aunque por lo general no les gusta leer, en la escuela les inculcan la lectura, así que están enterados de las características y el acontecer de la nación.

Servicios

Cuentan con agua, luz, teléfono, internet en algunos casos.

p

o

e

m

s

s Social

p Amo a mi familia, mi trabajo determina mi tiempo libre. Mis amigos son mis colegas.
i Apoyo económicamente a mi familia y escucho sus opiniones. Me preocupa mi país.

e Physical

Me gusta estar al aire libre, cuando tengo tiempo. No me preocupo demasiado por mi aspecto. Me gustan los deportes aunque no los practico demasiado. Todo lo hago en la capital o el área metropolitana.



Identity

Soy serio al cuidar mi familia, pero me divierto con ellos. Soy guatemalteco, me gusta mi país y conozco su pasado maya.

Communication

Leo el periódico, uso Facebook y WhatsApp. Tengo tele, celular y radio, con ellos acceso a las últimas noticias de la música, los programas, el deporte, entre otras cosas.

Emotional

Me gusta cuidar a mi familia, mis relaciones y amistades. Me gusta que ellos se sientan bien conmigo también. Me siento bien y relajado al viajar, practicar deportes y actividades similares. Estas actividades refuerzo mi relación con mis amigos y familia.

adultos

(grupo objetivo)

p Personas

Estoy casado y tengo hijos

o Objetos

e Soy de clase media. Con mi sueldo pago la luz, comida y la educación de mis hijos.
m Tengo electrodomésticos.

s Ambiente

Vivo en el Área Metropolitana de la Capital, tengo casa propia.

Mensajes

Tengo acceso a periódicos, celulares, televisión, y redes sociales, estoy enterado del acontecer de la nación.

Servicios

Tengo luz, agua, teléfono e internet.

s
p
i
c
e

Social

Me encanta salir, me preocupo por mi aspecto exterior, me gusta mucho viajar. Valoro mucho a mi familia, mis amigos y mi trabajo. No conozco mucho de Guatemala, pero me gusta viajar para divertirme, conocer gente y aprender sobre culturas distintas a la mía.

Physical

Me gusta estar al aire libre, por eso viajo con frecuencia. Me gusta practicar deportes y estar al aire libre. Me preocupo por mi aspecto externo.

Identity

Estoy comprometido con mi familia y trabajo, pero también me gusta distraerme. Amo a mi país de origen. Hé escuchado al menos algo sobre la civilización maya.

Communication

Uso mucho las redes sociales y me gusta compartir en ellas lo que hago cuando viajo. Tengo celular, uso una computadora y veo la televisión. Estoy consciente de lo que sucede en el mundo.

Emotional

Me gusta mantener el equilibrio en mis relaciones, mi familia y mi trabajo. Me gusta conocer nuevos lugares, personas y culturas, y por eso vine a Guatemala.

p
o
e
m
s

Personas

Familias de 3 a 5 miembros.

Objetos

Son de clase media, o alta, Son autosuficientes, ellos mismos pagan sus viajes. Cuentan con celular y muchos electrodomésticos en sus casas (tv, radios, laptops, etc.)

Ambiente

Viven en lugares diversos, por lo general Norteamérica y Europa. Poseen vivienda propia o apartamentos.

Mensajes

Están muy comunicados por medio de sus celulares, el internet y la televisión. Tienen mayor cultura de lectura y educación que los guatemaltecos. Hablan y entienden inglés, aunque no sea su lengua materna.

Servicios

Cuentan con todos los servicios: agua, luz, teléfono, internet, etc.





Mono con cabeza de cráneo sosteniendo serpientes. Museo Miraflores.

III

MARCO TEÓRICO

1. Kaminaljuyú

1.1. La Civilización Maya

- 1.1.1. Origen
- 1.1.2. Desarrollo y Declive

1.2. Historia de Kaminaljuyú

- 1.2.1. Antigüedad
- 1.2.2. Kaminaljuyú y la Ciudad de Guatemala. Destrucción.
- 1.2.3. El Parque Moderno
- 1.2.4. Protección y Legislación.

2. Diseño Visual

2.1. Cultura Visual y Cultura de Diseño

- 2.1.1. Cultura Visual Maya
- 2.1.2. Cultura Visual Guatemalteca Moderna

2.2. Señalética

- 2.2.1. Clasificación
- 2.2.2. Elementos de un Sistema Señalético



1.1. La Civilización Maya

La civilización maya fue una de las más grandes culturas del continente americano. Pertenecen a la región de pueblos avanzados conocida como Mesoamérica, cuyos límites se delimitan por una línea imaginaria al norte de la capital de México, de este a oeste, y otra atravesando Honduras, Nicaragua y Costa Rica.

Los mayas alcanzaron un nivel cultural y material extraordinario con avances magistrales en arquitectura, arte, astronomía y agricultura. Nunca formaron un imperio unido, sino que la base de su política eran las *Ciudades Estado*, como Tikal o Kaminaljuyú, que obtenían poder a base de alianzas.

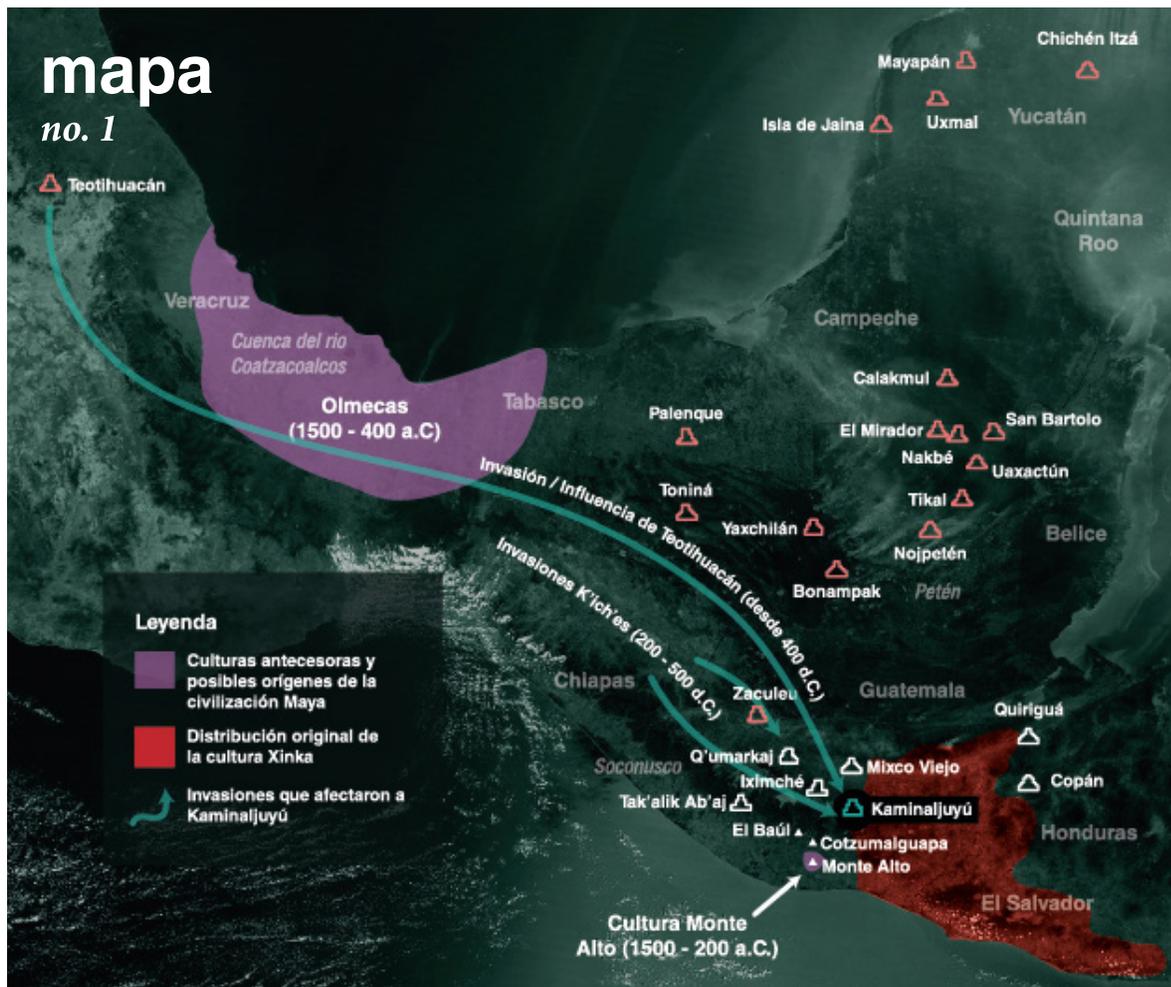
El área que abarcó la civilización maya comprendió el altiplano (Tierras Altas) y el norte de Guatemala, y los estados mexicanos de Yucatán, Campeche, Tabasco, Chiapas y Quintana Roo (Tierras Bajas). El territorio maya también abarcaba, en su parte más oriental, Belice y partes de Honduras y El Salvador. (Sugobono, 2011) ([mapa 1](#)).

Los mayas mantuvieron un contacto importante y continuo con la mayoría de culturas mesoamericanas. Este contacto fue tal, que algunos expertos consideran el conjunto de culturas mesoamericanas como una sola civilización. Por esta razón, los mayas constituyeron una sociedad multiétnica y diversa.

Sus edificios, como sus pirámides, son las mayores edificaciones pre-industriales del continente americano; sus pinturas y murales demuestran un elevado sentido estético ([ver parte II del Marco Teórico, 'Diseño Visual'](#)); y su escritura y calendario fueron los más completos y avanzados de toda América.

1.1.1. Origen de los Mayas

La época del 'surgimiento' de la civilización maya se remonta hasta hace más de 4,000 años atrás, alrededor del 2,000 a.C. Esto se sabe gracias a los restos arqueológicos y habitacionales. Sin embargo, el pueblo o cultura exacto del cual se originaron no ha sido determinado, y la cuestión aún genera polémica.



Mapa No. 1 Situación geográfica de Kaminaljuyú con respecto a sitios mencionados en este documento, invasiones del periodo Clásico y civilizaciones relacionadas.

Se sabe que el área donde se asentaron los mayas por primera vez abarcó aproximadamente desde el occidente del altiplano guatemalteco, colindando con Chiapas, hasta el sur de este mismo estado, en el área denominada *Soconusco*, frontera con San Marcos.

Existen dos culturas más antiguas que los Mayas, que tuvieron un importante papel en el desarrollo de la civilización maya, que incluso pudieron ser su punto de origen: los Olmecas, y la cultura de Monte Alto en Escuintla (**ver mapa 1**).

Los *Olmecas* fueron la primera gran cultura mesoamericana, cuya área principal de asentamiento se situaba en la cuenca del río Coatzacoalcos, cercana al golfo de México en Veracruz y Tabasco (*ver mapa 1*). Esta área

es comparable a Mesopotamia, en el sentido de ser el área fértil que favoreció el origen de los Olmecas y otras culturas mesoamericanas primigenias (Bernal, 1969).

De hecho, los Olmecas parecen haber dado origen a aspectos básicos de posteriores culturas del área, como el juego de pelota, el cultivo del maíz, el sangrado ritual, y el sistema de escritura y numeración (incluyendo el concepto del cero) que los Mayas heredaron (Bernal, 1969).

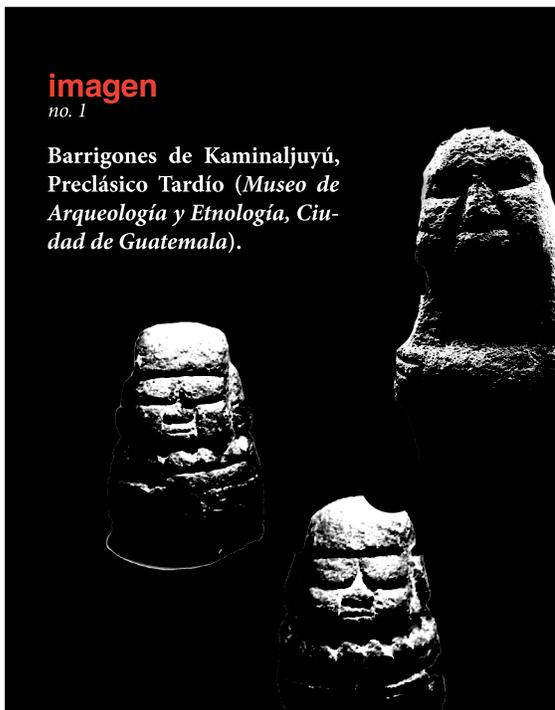
La *cultura de Monte Alto* es más oscura, y existió al suroeste de Kaminaljuyú, cerca de Santa Lucía Cotzumalguapa (Escuintla), lugar que también tuvo su propia cultura análoga. La cultura de Monte Alto fue la autora de las conocidas ‘cabezas’ de La Democracia, Es-

cuintla, que a menudo se consideran, equívocamente, como mayas u olmecas, aunque en realidad pertenecen a esta cultura.

La cultura de Monte Alto podría ser hasta más antigua que los Olmecas. Los Olmecas, a pesar de originarse en el golfo de México, ejercieron una gran influencia artística y cultural que se extendió hasta la costa sur de Guatemala (Bernal, 1969).

De hecho, existen evidencias de contacto y/o coexistencia entre Mayas, Olmecas y Monte Alto. Las cabezas colosales de los olmecas son muy semejantes a las esculturas de cabezas de La Democracia, Escuintla, y los *barrigones* de Kaminaljuyú (que pueden encontrarse en el Museo Miraflores y el de Arqueología y Etnología de la Capital, **imagen 1**) En Kaminaljuyú y Tak'alik Ab'aj se han encontrado figuras olmecas y de influencia olmeca, prueba del contacto con estas culturas (**imagen 2**).

Además, se conoce que los Olmecas trabajaban con obsidiana del altiplano guatemalteco y jade proveniente del valle del Motagua, el mejor de toda el área maya. Cabe mencionar que los Olmecas desaparecieron mucho antes del periodo Clásico Maya, es decir, fueron una cultura muy antigua (Bernal, 1969).



1.1.1. Desarrollo y Declive de los Mayas

La primera verdadera era de la civilización Maya fue el *Preclásico* (2,000 a.C. a 250 d.C.). Este periodo supuso la transición de las primeras tribus nómadas a comunidades sedentarias, que se situaron en el Soconusco y el sur de Guatemala alrededor del año 1,800 a.C.

El factor decisivo fue el desarrollo de la agricultura, con productos como frijol, maíz, chile y ayote. Tras el sedentarismo, se desarrolló la cerámica. Los asentamientos evolucionaron de pueblos a Ciudades Estado durante el Preclásico medio. Las primeras ciudades de las tierras bajas (Yucatán, Petén) fueron Uaxactún, Nakbé y El Mirador (**mapa 1**).

Durante esta período se comenzó a escribir en un sistema lingüístico-iconográfico ya bien desarrollado (300 a.C.) y ya se levantaban estelas (400 a.C.). En el sur, Kaminaljuyú creció hasta ser la ciudad más importante de esta región, junto a Tak'alik Ab'aj. Kaminaljuyú, al igual que muchas de estas ciudades del preclásico, colapsaron al mismo tiempo y se desconoce el porqué (Sugobono, 2011).

El período *Clásico* (250-900 d.C.) puede distinguirse como la era durante la cual se utilizó la *Cuenta Larga*, el calendario maya, para registrar fechas importantes en monumentos e inscripciones.

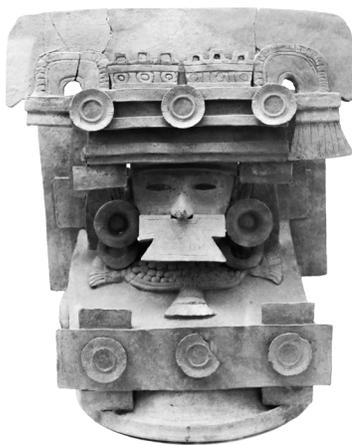
En este período, el urbanismo y la arquitectura alcanzaron su auge, surgiendo múltiples ciudades (de hasta 120,000 habitantes), diversas alianzas y conflictos. Para ponerlo en perspectiva, el Clásico fue para los mayas, lo que fue la Grecia Clásica para los griegos, o para Italia el Renacimiento.

Durante el Clásico, aproximadamente en el año 378, Teotihuacán afirmó su influencia política y cultural en varias regiones mayas (**imagen 3**). La ciudad maya más importante durante este período fue Tikal, y los teotihuacanos aprovecharon su poder e influencia para colocar a sus nobles como regentes de Tikal, igual que en otras ciudades.

El balance del poder durante el Clásico se alternó sucesivamente entre Calakmul y Tikal, que eran ciudades rivales. En el sureste, la ciudad más importante fue Copán. En la región del Usumacinta, Palenque y Yaxchilán. En el sur, Kaminaljuyú (**mapa 1**).

El colapso del clásico, a lo largo de los siglos VIII y IX, supuso que las ciudades de las tierras altas, como Kaminaljuyú sufrieran una grave crisis política y fueran abandonadas, probablemente por exceso de guerras, sobrepoblación y sequías (Sugobono, 2011).

Una de las causas del declive pudo ser la mala organización política: la autoridad ritual de un líder era meramente simbólica o religio-



imagen

no. 3

Influencia Teotihuacana en incensario, Costa Sur.
(Museo de Arqueología y Etnología).

sa y basada en creencias que no podían solucionar problemas como sequía o guerras. El centro del poder se desplazó de Petén hacia el norte (Yucatán), en donde ciudades como Chichén Itzá (la ciudad más importante del Postclásico) y Uxmal florecieron mientras que las del sur ya no levantaron monumentos.

La última fecha de la Cuenta Larga se inscribió en Toniná en el año 909, marcando el fin simbólico de la era Clásica. A partir de esa fecha, no se levantaron más estelas y en adelante las rutas comerciales evitarían el Petén.

El último período, el *Postclásico*, se vio marcado por la decadencia de la cultura maya y la invasión e influencia que ejercieron culturas y poderes extranjeros, como Teotihuacán. Hubo migraciones hacia el norte, y las ciudades se concentraron cerca de sitios con agua.

Tras el colapso de Chichén Itzá en el siglo XI, no hubo ninguna ciudad Maya dominante hasta el siguiente siglo, con Mayapán. Se fundaron ciudades como Q'umarkaj, (la capital de los K'iche's que invadieron Kaminaljuyú), Mixco Viejo, etc. En la víspera de la Invasión Española, existían varios estados poderosos en el altiplano guatemalteco. El reino Kaqchikel terminó por dominar a los K'iche'.

De 1517 a 1519, ejércitos españoles pelearon contra ciudades mayas en Yucatán. En 1521, tras caer Tenochtitlán, la capital de los Aztecas, Hernán Cortés envió a Pedro de Alvarado a invadir Guatemala. Cayeron Q'umarkaj, Iximché y Zaculeu. La península de Yucatán fue totalmente conquistada en 1546. Sólo quedaron pequeñas ciudades mayas en Petén.

El Postclásico y la era Maya terminaron definitivamente en 1697, cuando Martín de Ursúa logró conquistar la capital de los Itzá, Nojpetén (hoy Flores, Petén), la última ciudad maya independiente.

1.2. Historia de Kaminaljuyú

1.2.1. Antigüedad

Kaminaljuyú fue una importante ciudad estado del periodo pre-clásico. Fue una de las

primeras grandes ciudades mayas, así como la que estuvo ocupada durante mayor tiempo, del 1500 a.C. al 1200 d.C., casi 2,000 años.

Se formó como una modesta aldea que se pobló rápidamente, tras invasiones hacia el ahora llamado Valle de la Ermita, y se establecieron junto a las orillas del lago Miraflores.

Es importante mencionar que Kaminaljuyú no se llamaba así. El sitio fue bautizado por el arqueólogo y ministro de educación, José Antonio Villacorta Calderón, en 1935 (Tejeda, 2009). Se descubrió al pretender construir un campo de fútbol, que expuso estructuras previamente desconocidas.

Al descubrir múltiples túmulos funerarios, Villacorta creó una palabra basada en dos vocablos en k'iché: *kaminaq*, que significa 'muerto, inerte'; y *juyub'*, colina o montaña, formando *kaminaljuyú*, que significa *colina de los muertos*. Por desgracia, el nombre y glifo emblema originales de Kaminaljuyú se desconocen.

Durante su época de esplendor, fue la ciudad más importante e influyente de la zona sur (Tierras Altas) de la civilización maya. Se desarrollaron la arquitectura, las artes, la industria pesquera y la construcción de canales hidráulicos en el desaparecido Lago Miraflores (**mapa 2 y 3**), que fue un cuerpo de agua crucial para su florecimiento.

La abundancia de agua volvió la tierra fértil, con lo que la ciudad fue un importante productor agrícola. También fueron importantes el comercio con cerámica, jade y obsidiana.

Los expertos afirman, en base al desciframiento de textos mayas, que los habitantes de Kaminaljuyú y su esfera de influencia hablaban *cholano*, o *maya clásico*, uno de los grupos de lenguas o *familias* de idiomas mayas que actualmente ya no se habla en Guatemala, a excepción de su último miembro sobreviviente, el ch'orti' (Guernsey, Clark, Arroyo, 2010).

Los primeros habitantes de Kaminaljuyú también pudieron haber sido los *Xinkas*, una cultura no maya de origen desconocido que

pervive, casi extinta, en el sureste del país (Santa Rosa, Jalapa, etc.). Esta hipótesis también se apoya en la existencia de lugares vecinos a Kaminaljuyú con nombres en Xinka (Por ejemplo, *San Pedro Ayampuc*, del xinka *ay* – 'lugar de'; *ampuki* – 'serpiente' (Bright, Hill, Mistry, Campbell 1998)). Otros nombres que denotan presencia Xinka son lugares como Ayarza, y sitios con el vocablo *gua*, como Guanazagapa, Jalpatagua, Motagua, etc.

El declive de Kaminaljuyú empezó alrededor del año 200 de nuestra era. Esto parece haber sido un fenómeno generalizado en toda el área maya, evidenciado por un decrecimiento demográfico y cambios en la producción y estilo de cerámica y artesanías.

Hubo una invasión de pueblos provenientes de Teotihuacán y K'ichés desde Chiapas (**mapa 1**). La razón de esta 'invasión' no es muy conocida.

Parece ser que los invasores aprovecharon el descontento político, que se originó a raíz de la crisis alimentaria provocada por la sequía del lago, para hacerse del poder en Kaminaljuyú. Esta teoría está reforzada por la existencia de estatuas y efigies mutiladas ritualmente, como solía hacerse para 'desconocer' a líderes anteriores, cortándoles extremidades o el rostro (**imagen 4**).

La segunda y más determinante razón de la destrucción de Kaminaljuyú fue la desecación

imagen no. 4

Kaminaljuyú - Barrigón,
Monumento 6 - efigie mutilada (*Museo de Arqueología y Etnología, Ciudad de Guatemala*).



imagen

no. 5

Uno de los montículos del
Cementerio General.



imagen

no. 6

Montículo B-V-III,
Museo Miraflores.



del Lago Miraflores. Este lago medía aproximadamente 0.75 kilómetros cuadrados. No era muy extenso, pero era vital para Kaminaljuyú. Su excesiva explotación terminó por desecarlo durante el 200 al 500 de nuestra era, coincidiendo con las invasiones K'ichés.

Si bien Kaminaljuyú logró recuperarse de estas crisis de sequía e invasiones, nunca recobró su importancia original, iniciando un declive lento pero constante. Posteriormente, una gran parte del área maya también decayó, lo que supuso la interrupción de rutas comerciales y el origen de mayores crisis económicas. Alrededor del año 400, la influencia extranjera desde Teotihuacán también contribuyó a un mayor decaimiento, culminando en el abandono de la ciudad en el año 1200.

1.2.2. Kaminaljuyú y la Ciudad de Guatemala. Destrucción.

En 1775, la Ciudad Capital se trasladó al Valle de La Ermita, donde se ubica actualmente. El valle está rodeado por colinas que terminan en la cadena volcánica al sur, que separa el área de la costa pacífica. En este valle estuvo situado el Kaminaljuyú original y donde sobrevive el Parque Arqueológico actual.

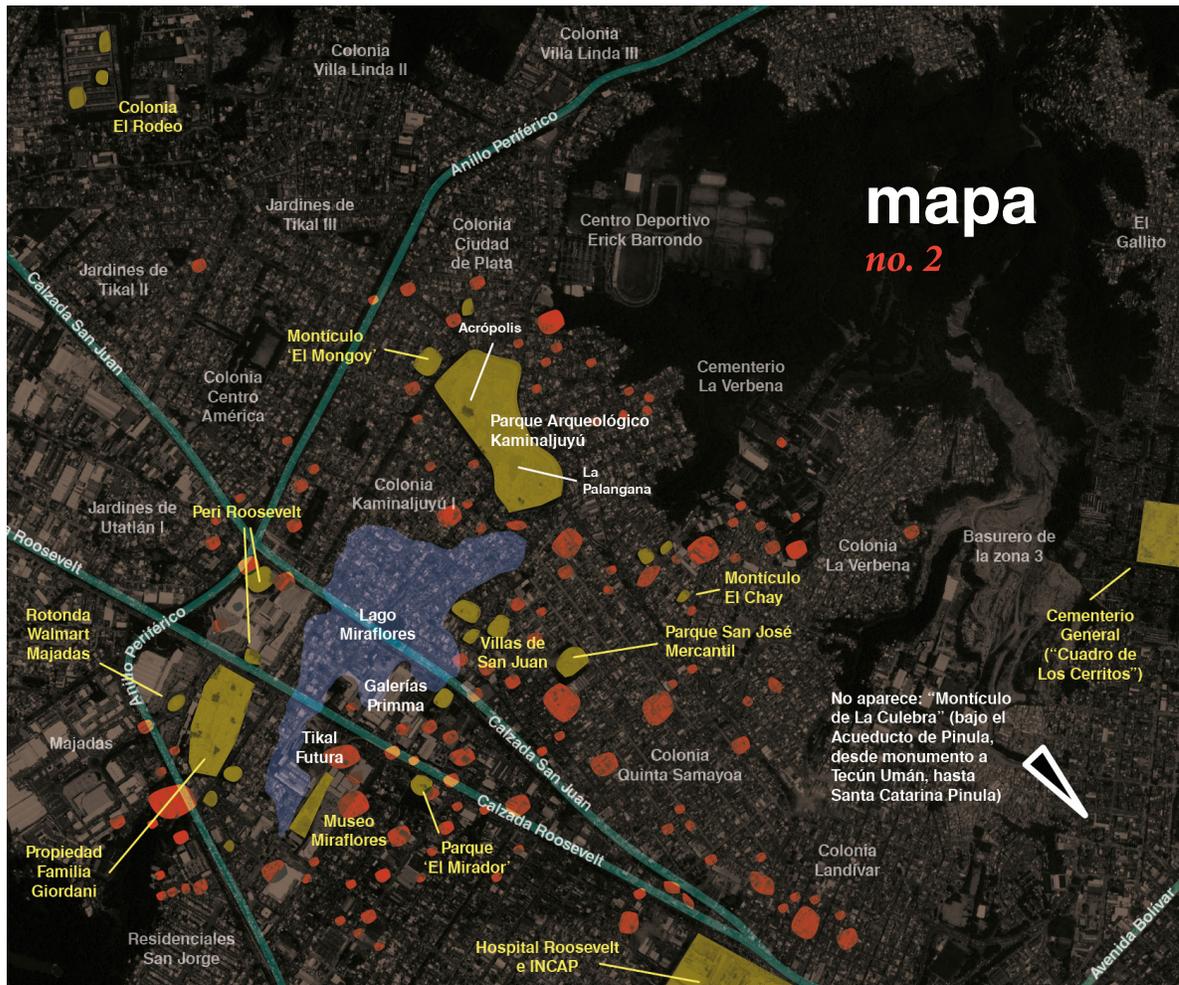
Antes no podía hacerse casi nada por proteger los montículos y muchos ya habían sido

destruidos. Estaban situados en propiedades privadas y los dueños de terrenos actuaban sin conciencia (Schávelzon, 1985). Al inicio se protegió únicamente el conjunto denominado 'La Acrópolis', estudiado previamente por la Carnegie Institution.

En el área llamada *Cuadro de los Cerritos* del Cementerio General, aún pueden observarse colinas y montículos notables bajo tumbas o integradas a éstas (**imagen 5**). La construcción de comerciales como Galerías Primma y Miraflores, edificios como Tikal Futura e infinidad de zonas residenciales, involucraron la destrucción total o parcial de montículos y zonas arqueológicas (**imagen 6**).

La expansión urbana de la Capital, que se acrecentó en el siglo XX, impactó gravemente a Kaminaljuyú, ya que se destruyó más del 90% del área total de la zona arqueológica. Tras la fundación del *Instituto de Antropología e Historia de Guatemala* (IDAEH) en 1959, se comenzaron los esfuerzos para su protección.

Lamentablemente, en las décadas de los 60s y 70s, proliferaron multitud de colonias, como la Tikal, Kaminaljuyú I y la II, más tarde la Miraflores, Jardines de Utatalán I y II, Villas de San Juan, etcétera. Para 1962, Kaminaljuyú ya estaba totalmente deteriorado aunque aún quedaban bastantes montículos (**mapa 2**)



Mapa No. 2. Kaminaljuyú y la Ciudad. *Amarillo:* Montículos o áreas donde se ubican / *Azul:* área antigua del Lago Miraflores / *Rojo:* más de 100 montículos destruidos con la expansión urbana / *Turquesa:* vías urbanas.

En los 70s, la situación se agravó. Se lotearon los pocos terrenos libres, se crearon avenidas, se destruyeron los montículos restantes para construir edificios como Tikal Futura, todo bajo la supervisión de las autoridades que no los protegieron, y así, Kaminaljuyú se fue perdiendo para siempre (Schávelzon, 1985). Actualmente, el parque arqueológico supone apenas el 10% de su área original.

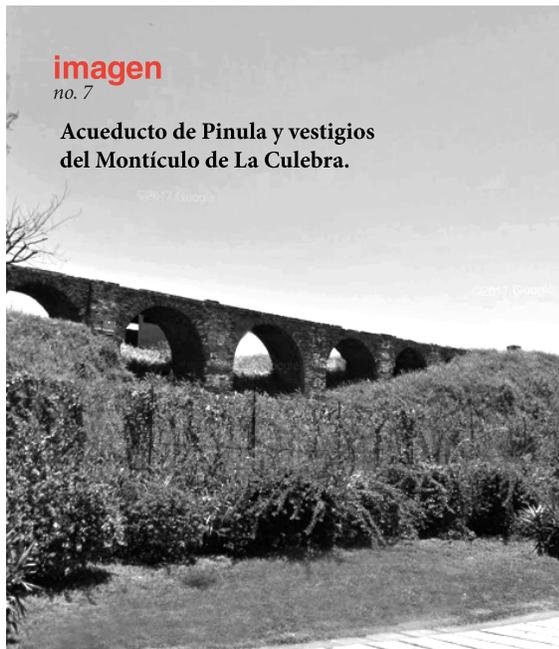
La ley, a pesar de ‘proteger’ los monumentos de Kaminaljuyú, no ha evitado su destrucción. Al construir Galerías Primma, por ejemplo, se destruyó por completo la que hubiese sido la cancha de juego de pelota maya más grande de todas.

Según Schávelzon, en la década de los 80s ya se habían destruido 60 montículos en un

lapso de 38 años, acumulando un 26,31% de destrucción; aun quedaba el 73,61% de Kaminaljuyú). De los 220 montículos originales sólo quedan 36 (Tejeda, 2009).

Un caso muy curioso es el del *Acueducto de Pinula*, el cual se puede observar a lo largo del Boulevard Liberación, y es uno de los símbolos de la Ciudad Capital. Éste se sitúa sobre un extenso montículo alargado que se denomina el *Montículo de La Culebra*. Muy pocas personas saben que estos montículos son vestigios relacionados con Kaminaljuyú, y asimismo han sido destruidos innumerables veces, pese a constituir uno de los lugares más icónicos de la ciudad.

El Montículo de La Culebra fue construido alrededor del 800 a.C. y es una larga serie de



montículos en hilera, de ahí su nombre. Su función no es segura; se cree que, al igual que el acueducto construido encima, sirvió para llevar agua a Kaminaljuyú, dada su proximidad, o bien servir de muralla, paso fronterizo, o todo lo anterior (Putzeys; **imagen 7**).

Muchas de las veces que fue destruido fue incluso con permiso de las instituciones del Estado, obviando la legislación que protege estos monumentos. Por ejemplo, en los años 60, se destruyeron casi 100 metros de La Culebra al prolongar la Avenida Reforma hacia las zonas 13 y 14, en lo que hoy es la Avenida de Las Américas. Se destruyó también al conectar Blvd. Liberación con la Hincapié.

Asimismo, se destruyeron los basamentos del este montículo desde las Américas hasta el monumento de Tecún Umán, para abrir otro carril, construir vías peatonales y jardineras en el tramo del Boulevard Liberación.

El montículo de La Culebra fue reconocido y protegido en los 60s, ya que por ese entonces (y aun hoy) se seguía creyendo parte del acueducto. El Acueducto y el Montículo declarados áreas protegidas desde 1970, en el Acuerdo Ministerial No. 1210 del 12 de Junio de 1970, de *Creación de Zonas y Monumentos Arqueológicos, Históricos y Artísticos de los Periodos Prehispánico e Hispánico* (Putzeys).



1.2.3. El Parque Moderno

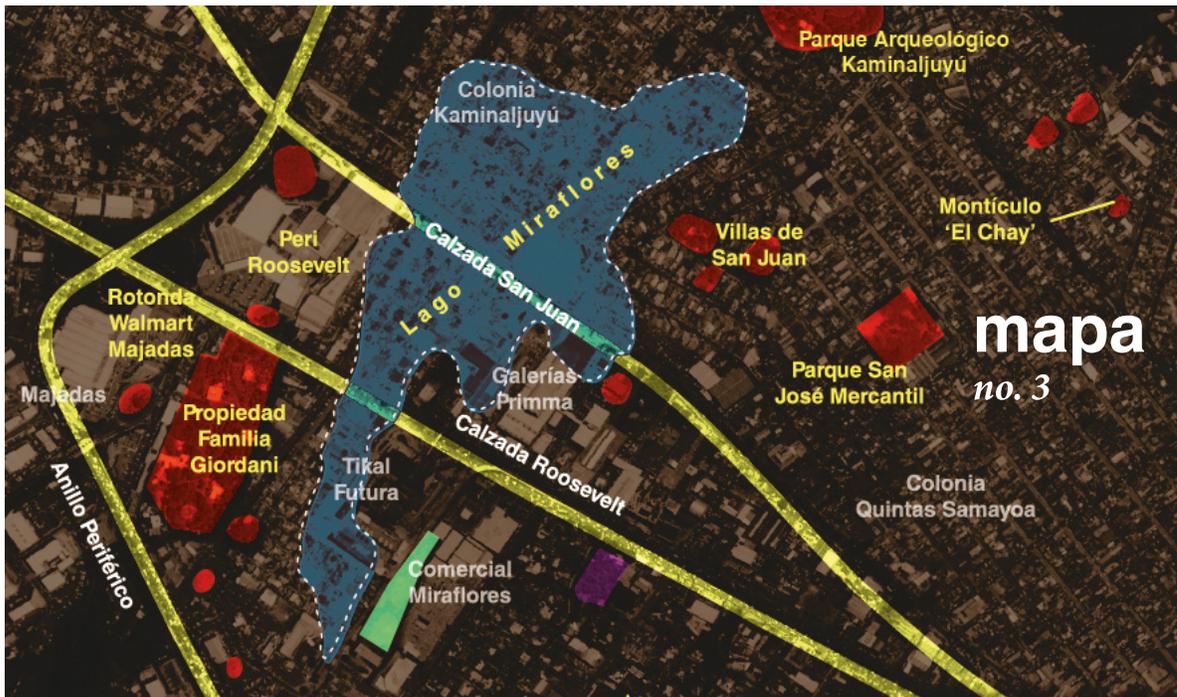
Actualmente existe un Parque Arqueológico protegido, comúnmente abreviado tan sólo como ‘Kaminaljuyú’, aunque su espacio actual representa una pequeña porción de su área antigua. En el mismo se encuentran gran número de montículos y plataformas.

Está ubicado cerca de la Calzada San Juan, en la zona 7 de la Ciudad. El sitio fue excavado por primera vez en 1925 por Manuel Gamio, y fue inaugurado como parque en los años 70. En su interior existen estructuras visibles que datan del periodo Clásico.

Aunque sus restos parecen ser menos impresionantes que otras ciudades mayas como Tikal o Iximché, su valor es notable al ser una de sus ciudades más importantes y un invaluable testimonio del origen de los mayas.

Existen otras estructuras de Kaminaljuyú fuera del del parque. Las más grandes se encuentran en sectores residenciales de las zonas 7 y 11. Son notables los montículos ubicados cerca del área de Majadas y el Anillo Periférico (**imagen 8, 9, 10**). Otras estructuras se encuentran en el Cementerio General, zona 3.

El Museo Miraflores, por ejemplo, cuenta con uno en sus instalaciones, el montículo B-V-III



Mapa No. 3. Montículos del área Majadas - Miraflores. **Rojo:** Montículos o áreas en que existen / **Azul:** antiguo Lago Miraflores / **Turquesa:** Museo Miraflores. / **Púrpura:** Parque El Mirador / **Amarillo:** Rutas de tránsito.

(imagen 6), junto a otros menores, y algunos más en áreas cercanas (imagen 8). La temática y misión del museo gira en torno a Kaminaljuyú, contribuyendo a su preservación.

El museo fue concebido durante las obras del centro comercial Miraflores, pues se descubrieron gran cantidad de material arqueológico que motivó una investigación gubernamental de más de dos años de duración, con ayuda del Ministerio de Cultura y el IDAEH.

El Parque constituye un valuable conjunto arqueológico que evidencia la importancia de la historia temprana de la sociedad maya y del país. Actualmente, el parque se encuentra descuidado. La señalética del lugar es pobre y las instalaciones públicas son escasas.

1.2.4. Protección y Legislación

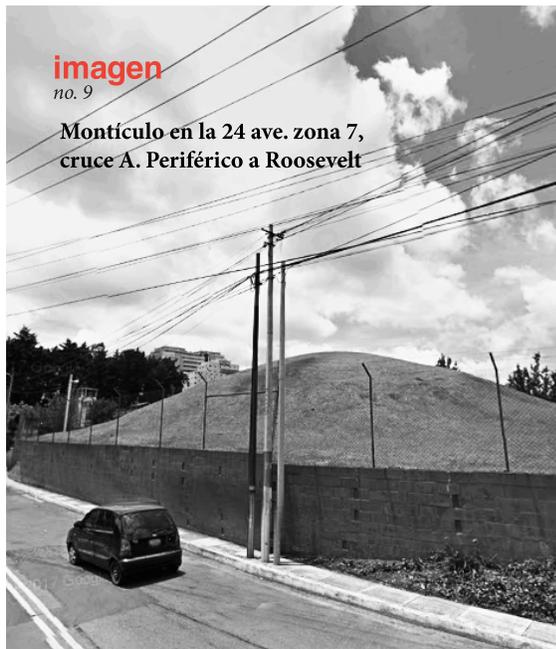
Las ruinas se encuentran protegidas por la ley. En el año 1964 se promulgó el *Acuerdo Ministerial sobre protección de Kaminaljuyú* (IDAEH 1987:31), en el que se incluyó un total de 95 montículos, que se supone son propiedad de la nación y no deben ser perturbados, sino

que deben ser destinados a su conservación y estudio científico.

En 1970, el *Acuerdo para la creación de zonas y monumentos arqueológicos, históricos y artísticos*, describe a Kaminaljuyú como monumento arqueológico, y que es “obligación constitucional que el estado vele por su conservación”. Sin embargo, también según la legislación guatemalteca, el terreno donde se encuentre un montículo no es necesariamente propiedad estatal; la ley no contempla esta situación.

En el caso de Kaminaljuyú, los terrenos son particulares y el propietario puede ejercer su voluntad sobre los mismos, a pesar que supuestamente deben velar por los monumentos que se encuentren ahí, que en teoría están protegidos, aunque muchas veces los dueños obvian las reglas (Schávelzon, 1985).

Desgraciadamente, no todos los montículos están protegidos, sino solamente los indicados en el Artículo 4° de la *Ley sobre protección de Kaminaljuyú*, que sólo cubre 95 montículos. Según Schávelzon, en 1985 habían sólo 37 montículos protegidos y 23 montículos que



no estaban protegidos bajo esa ley (sólo están protegidos 6 de los 10 montículos existentes en la Acrópolis). De 1964 a 1985, 51 montículos habían sido destruidos, y sólo 37 de los 95 montículos tenían protección todavía.

Actualmente, el número es mucho menor. Para el 2002 quedaban 44 montículos. 32 montículos de los mencionados en el *Acuerdo Ministerial sobre protección de Kaminaljuyú* de 1964, encontrándose 15 en propiedad estatal (B-I-1, C-I-2, C-II-3, 4, 6, 7, 8, 12, 13, C-V-9, D-III-1, 2, 6, E-III-5 y 6); y 17 en propiedad privada (A-IV-1, 4, 8, A-V-3, 5, 6, 8, 9, 11, B-V-3, 4, 5, C-III-7, C-IV-2, C-IV-4, 7 y 8).

Durante 19 años (1983 a 2002), se destruyeron 16 montículos a un promedio de uno por año. En el 2003, fueron destruidos dos más (B-V-2 y 11), con lo que quedaron 42. Hay 12 montículos que no fueron incluidos el Acuerdo anteriormente mencionado. De éstos, cuatro pertenecen al Estado (C-II-14, D-IV-2, INCAP y Roosevelt), y ocho se encuentran en propiedad privada (A-IV-3, A-V-4, 7, 13, A-VI-1, B-IV-2, B-V-2 y 11).

Los montículos (A-IV- 4, 8, A-V 4, 5, 6, 7 y 8) están en un terreno perteneciente a la familia Giordani, quienes no permiten el ingreso a la propiedad (**ver mapa 2 y 3**). Otros dos monumentos no tomados en cuenta por Schávelzon

(1985) se encuentran uno en las instalaciones del Instituto Nutricional de Centro América y Panamá (INCAP), y el segundo en los campos de fútbol del Hospital Roosevelt. Ambos podrían corresponder a los montículos F-VI-4 ó 5 y E-VI-2 respectivamente.

La *Ley Para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación*, Decreto Legislativo 26-97 y el Decreto 81-98; Artículos 7 numeral 1, 9, 15. 31 y 51; y el Acuerdo Ministerial No. 30-86 sobre las *Normas Para la Protección y Uso de las Áreas Adyacentes*, involucran el Montículo de La Culebra y el Acueducto de Pinula (Artículos 4 y 5). Según estos decretos, el área circundante al Acueducto *no debe ser intervenida de ninguna manera*. Esto no ha sido respetado por la Municipalidad (Putzeys).

Sin embargo, el artículo 6 de la *Ley para la Protección del Patrimonio Cultural de la Nación* (MUCUDE 1999:11), deja claro que, en teoría, la protección de los montículos de Kaminaljuyú está respaldada legalmente, aunque dicha estructura esté o no reconocida como área arqueológica o monumento nacional.

La destrucción de la mayoría de áreas protegidas de Kaminaljuyú prueba que ignorar la ley es norma general en Guatemala. Recientemente se pretendía destruir el montículo C-IV-4 para construir un parqueo.

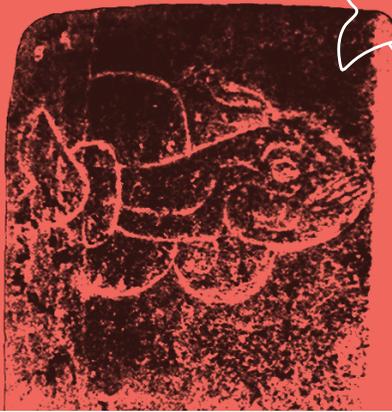
imagen

no. 11

**Montículo B-V-III,
Museo Miraflores.**



II Diseño Visual



Estela 3 de Kaminaljuyú,
señalética primitiva

2.1. Cultura Visual / Cultura de Diseño

El Diseño Gráfico, como disciplina, debe tomar en cuenta el entorno en el que la pieza está destinada a ser publicada, y por ende debe considerar la cultura de los habitantes de dicho entorno.

Por *Cultura* se entiende, según la RAE, *un conjunto de modos de vida, costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.* Por tanto, puede considerarse que la cultura engloba cualquier aspecto visual desarrollado en una sociedad, y sus manifestaciones a lo largo de la historia.

Es difícil definir la cultura, puesto que esta misma definición es tan compleja como el proceso por el cual una sociedad se adapta a un entorno. Cultura se define a veces como un sinónimo de civilización, aspectos materiales y racionales, tangibles e intangibles, resultado de una sociedad avanzada y desarrollada. Es algo que es producto del pensamiento humano y su relación / adaptación con el entorno (Sanz y González, 2005). La cultura actual de

Guatemala, es producto de todos los aspectos negativos y positivos que las culturas anteriores lograron y dejaron como legado a lo largo de su existencia en nuestro país.

Cultura Visual se entiende entonces por una aproximación, basada en estudios culturales, artísticos y antropológicos, de los aspectos de una cultura basados en elementos visuales producidos por la misma (incluyendo arte, fotografía, diseño, cine, publicidad, ilustración, etcétera). También evalúa la relación de estos elementos visuales con un individuo o colectivo perteneciente a dicha sociedad o cultura.

Es también flexible en el tiempo, puesto que, en el caso de Guatemala, han existido un sinnúmero de culturas visuales a lo largo de su historia, y puede decirse que la cultura guatemalteca actual es un choque entre culturas visuales del pasado (mayas) con otras influenciadas por el extranjero (modernidad).

Según Mirzoeff (1999), el concepto de *Cultura Visual* es una idea occidental, puesto que para las sociedades occidentales es más fácil tener una visión gráfica de la cultura que una

visión textual. Un concepto muy interesante relacionado con la cultura visual es el de la *apropiación cultural*, común en sociedades occidentales, donde los medios masivos de comunicación, el diseño gráfico y el arte se apropian de elementos gráficos y artísticos de otras culturas y los utilizan masivamente, desprestigiándolos e irrespetándolos.

Esto también es común en Guatemala. Al igual que las personas en el mundo occidental suelen ser los que se apropian de culturas extranjeras, en nuestro país, la apropiación cultural es llevada a cabo por ‘ladinos’ y mestizos, quienes usan elementos indígenas solamente por su popularidad y valor estético, sin saber siquiera su significado o respetar su valor, para posteriormente mostrar su racismo ante los indígenas que crearon estos elementos que ellos usan sólo porque son bonitos.

El problema es que la Cultura Visual surge de la interpretación y análisis de elementos visuales que las sociedades generan, y esta interpretación a menudo no es acertada. Para evitar la apropiación cultural, es crucial tener conocimiento amplio del aspecto cultural que estamos explotando. Es decir, si nuestra línea gráfica se basa en los mayas, debemos conocer su historia, su origen, el significado de sus signos y símbolos, y la razón de ser de los mismos. Así, la apropiación cultural puede evitarse en favor de la *celebración* cultural.

De igual manera, la *Cultura de Diseño* es algo importante para considerar, debido a que un diseño también es un producto cultural, en el sentido en que se relaciona con el arte, técnica y creatividad de una persona en un contexto o sociedad determinados (Gómez, 2010, c.p. Ramazzini, 2014).

Esto, según Ramazzini, significa que el diseño es también parte de la cultura de la sociedad, y que su mismo entorno es el que afecta el desarrollo y el resultado final del diseño. El diseño, al ser omnipresente en la sociedad actual, constituye una parte muy importante de dicha cultura.

La cultura de diseño se dedica a describir el ciclo y las relaciones constituidas entre una

pieza de diseño, lo que el diseñador hace para producirlo, su publicación y su consumo por parte del grupo objetivo (Julier, 2010, c.p. Ramazzini, 2014). También, la cultura de diseño sirve para mejorar las condiciones de vida de las personas, la responsabilidad social, por medio de transformar la realidad. (Selle, 1975, c.p. Ramazzini, 2014).

Esto cobra importancia al ser aplicado al proyecto de Kaminaljuyú, dado que se busca cambiar el estado actual del Parque Arqueológico, y prestar un servicio público con énfasis en al ornato y a la concientización enfocada a conocer y proteger las ruinas.

2.1.1. Cultura Visual Maya

Para hablar de cultura visual guatemalteca se debe hablar desde el principio, con la cultura maya. Ninguna de las diferentes culturas antiguas que coexistieron en el país, dejaron un legado tan grande y profundo tanto en lo material como en el colectivo popular, como los mayas. El estilo visual maya es el mejor ejemplo del arte prehispánico y uno de los más refinados de la América precolombina.

El desarrollo de la cultura visual maya fue muy complejo y prolongado, y fue cambiando a lo largo de la historia de esta civilización. Su arquitectura y su pintura comenzaron de maneras muy primitivas, desde el período preclásico. Los elementos cruciales de la estética maya son el *color*, la *abstracción* y la *escritura*.

Color. Durante el Preclásico, se produjeron materiales muy simples, tales como vasijas monocromas, o con decoraciones sencillas. Sin embargo en ese entonces se sentaron los precedentes de la línea gráfica maya. Se empezó a utilizar su paleta de colores característica, con tonos negros, ocre o marrones, obtenidos de carbón y tierras.

Durante el período Clásico se dio el auge de la plástica maya. Complejas ilustraciones decoraron murales, códices y vasijas. Estas ilustraciones a menudo estaban relacionadas con la religión y la historia, puesto que mostraban escenas de nobles, dioses y conflictos.

imagen

no. 12

COLOR. Mural de Bonampak, uno de los más finos del mundo maya.



El Mural de Bonampak, en Chiapas, es una de las muestras más finas del arte maya (**imagen 12**) En este mural es notable el uso del pigmento conocido como azul maya, color único de esta civilización, creado a partir de una arcilla especial. También cabe mencionar las estatuas encontradas en la Isla de Jaina, en el litoral de Yucatán, que son de las más refinadas en toda el área maya, y se cree fueron dejadas allí de manera ritual (**imagen 14**).

Los cuatro códices mayas conocidos, como el de Dresde, el más importante, son del período Postclásico. En este período el arte maya sufrió una transformación por la influencia de otros grandes poderes extranjeros, como Teotihuacán. Este cambio tuvo que ver también con la decadencia y el colapso de las ciudades estado del Clásico. El estilo maya se hizo más tosco y abstracto.

Abstracción, algo muy notable y particular de la cultura maya. Las esculturas, figuras, retratos y glifos plasmados por los mayas alcanzaron un nivel de abstracción muy complejo, difícilmente logrado por otras culturas tan refinadas como la griega o egipcia, que presentaban todo de manera más naturalista o literal. Esto demuestra la capacidad intelectual y cognitiva que poseía esta civilización, y que afortunadamente aún pervive en la sociedad guatemalteca gracias al contacto directo o indirecto con esta cultura visual.

El mural de San Bartolo, al noroeste de Tikal, que presenta una escena mitológica, tiene un elevado grado de complejidad estilística y abstracción gráfica. Se cree que el uso de alucinógenos como la *bufotenina* de los sapos y

la *psilocibina* de los hongos, pudieron haber influido en la abstracción del arte maya (**imagen 13**).

La **escritura** maya, la única escritura ‘completa’ de las Américas (la única que podía representar todo lo que se decía), también forma parte de la estética maya. El motivo de la abstracción también se hace presente en la escritura, puesto que cada símbolo, a primera vista, es irreconocible, pero si se examina bien, puede verse que en realidad es una estilización de algo conocido. Por ejemplo, el glifo emblema de Tikal, es en realidad la representación de un nudo (cola) en el cabello de un noble, visto desde atrás (**imagen 15**).

Por último, un elemento propio de la cultura maya que no había sido valorizado hasta hace relativamente poco tiempo lo constituyen la **vestimenta**, tejidos e indumentarias tradicionales o ‘típicas’ que presentan patrones abstractos o estilizados sumamente coloridos, los cuales también tienen un significado o cuentan historias propias de cada pueblo, etnia o región (**imagen 14**).

2.1.2. Cultura Visual Guatemalteca Moderna

En la actualidad, Guatemala cuenta con una amalgama de elementos visuales que pueden considerarse parte de su cultura. Esta cultura visual moderna se caracteriza por variar de acuerdo a diversas características como lo son el estrato socioeconómico, el lenguaje, la educación y la etnia. Estas características son producto del choque cultural producto de la coexistencia de una tradición maya con la imposición de una extranjera por conquista y después por globalización.

Lo que sucede en este caso es lo que Mirzoeff (1999) llama *transcultura*, es decir, la unión de dos culturas, la extranjera y la autóctona, y el surgimiento de una nueva. En esta ‘nueva cultura’, algunos individuos tienen problemas al identificarse, ya sea como indígenas o europeos; o como únicamente guatemaltecos; o como algo más, y surgen muchos conflictos y debates que a veces originan ideas racistas.

imagen
no. 13

ABSTRACCIÓN.
Mural de San Bartolo (Petén),
mostrando una escena mitológica
magistralmente estilizada.



imagen
no. 14

VESTIMENTA.
Figura de la
Isla de Jaina.



La base primordial de la cultura visual guatemalteca es el trasfondo maya, hoy expresado casi en su totalidad por elementos tan representativos como los tejidos típicos, que antes eran exclusivos del indígena, y ahora han sido bastante asimilados por parte del sector social 'no indígena' o 'ladino'. A menudo estas muestras culturales se asocian a las clases más bajas y sectores marginados de la sociedad.

Sin embargo, ha habido excepciones a esta norma, y es cuando diseñadores o arquitectos utilizan elementos mayas y crean nuevos diseños. Esta 'inspiración', como se explicó anteriormente en el inciso de Cultura Visual y de Diseño, puede llegar a ser irrespetuosa y negativa, y así constituir una apropiación cultural, aunque no siempre es el caso. La diferencia principal entre apropiación positiva

y negativa es el conocimiento. Es decir, en el caso de realizar un diseño inspirado en algo maya, conocer realmente en qué nos estamos inspirando, respetar su significado original y no tergiversarlo con conceptos ajenos o extranjeros.

Hay varios ejemplos de inspiraciones positivas (basadas en diseño maya) aplicadas a diseño y arquitectura moderna, ejemplos de la transculturalidad de Mirzoeff, en la que surge una nueva identidad moderna con el choque de culturas distintas. Un ejemplo es el edificio de Tikal Futura (**imagen 16**).

Aunque para su construcción se debieron destruir muchos montículos de Kaminaljuyú, presenta diseños primordiales y bien conceptualizados de elementos mayas en su diseño arquitectónico, tales como la bóveda falsa (que puede verse en su entrada), pirámides escalonadas y abstracciones de glifos y mascarones .

Otros edificios aledaños también incorporan elementos mayas. El Centro Comercial Miraflores presenta una configuración representativa del estilo arquitectónico maya. La galería subterránea del Museo Miraflores está construida para semejar un pasillo en bóveda falsa, y ha ayudado a promover el legado de Kaminaljuyú y rescatar lo que fue excavado en el área al hacer todas estas construcciones.

También, en los últimos años ha habido un auge en la producción de piezas, generalmente vestimenta, calzado y accesorios, que in-

imagen
no. 15

ESCRITURA.
Glifo emblema de Tikal (cola de pelo).





corporan elementos de tejidos tradicionales mayas, buscando fusionar la tradición con la innovación. Estos elementos han sido muy aceptados en las clases medias y altas de la sociedad guatemalteca.

Otro ejemplo de un edificio *neo-maya* se encuentra cerca de la antigua zona de Kaminaljuyú. Justo sobre el Anillo Periférico (zona 11), a la altura del *punte de CEJUSA* se encuentra el edificio B'ahlam Kan Nah, diseñado por Marco Tulio Recinos (Mejía, 2016), que estaba destinado a promover la cultura maya, pero lamentablemente quedó inconcluso y se encuentra abandonado, tras la muerte del arquitecto (**imagen 17**).

Estas formas de expresión artística o urbana son quizá una manera de reforzar una identidad guatemalteca que el 'ladino' a menudo no tiene o reniega, prefiriendo tendencias o modas extranjeras. Esto concuerda con las ideas de Mirzoeff previamente expuestas, en la que cada persona crea la identidad visual que desee en base a sus vivencias o experiencias sin que esta sea realmente un reflejo de la realidad en la que vive.

Algunos sectores de la sociedad no están de acuerdo con esta idea, y ha sido propuesta una iniciativa para proteger a los tejidos tradicionales con derecho de propiedad intelectual o 'copyright' para evitar su reproducción, o bien, evitar su comercialización sin que se

beneficien los fabricantes o comunidades autoras de estos productos.

Sin embargo, la ley presenta varios defectos importantes y no ha sido reformulada o tomada en consideración. Por ejemplo, se proponía que las ganancias obtenidas de un traje típico se dividiera entre toda la comunidad. Si realmente se hiciera eso, a cada persona de la comunidad correspondería una ínfima suma de dinero; los huipiles tienen un promedio de valor de entre 100 hasta 1000 quetzales, si se divide eso entre una comunidad de 100 o más personas no les tocaría más de 10 quetzales a cada uno (Fernandez Cervantes, 2016).

Cabe mencionar que, curiosamente, es bien sabido que el diseño gráfico guatemalteco tiene la característica de ser muy llamativo. En las áreas rurales y fuera de la metrópolis, los diseños presentan una línea gráfica de colores muy vivos y llamativos, que buscan no tanto comunicar un mensaje, sino llamar la atención del consumidor, puesto que a menudo, en un país tercermundista, es más importante llamar la atención para vender y lograr obtener un bien económico, que cuidar la estética o funcionalidad de un diseño.

Los colores vivos pueden verse en muchos elementos cotidianos, tales como las pinturas utilizadas para las fachadas de las viviendas, los rótulos de las tiendas, las vallas publicitarias, anuncios de televisión, y demás. Las tipografías que se usan para rotular tiendas y el transporte público son también bastante interesantes, porque constituyen una especie de 'arte popular' que ejecutan personas que se dedican específicamente a esta labor, sin ser necesariamente diseñadores o artistas profesionales, pero que sus labores tienen una estética bastante característica y muchas veces muy atractiva.

La influencia extranjera, primero en la colonia, y posteriormente producto de la modernidad, se caracteriza por importar tendencias de diseño extranjeras, que suelen ser más apegadas al diseño gráfico y culturas visuales internacionales, que a menudo se centran más en el contenido o funcionalidad, que en la estética. Esto crea un contex-



to en el que coexisten una multitud de estilos gráficos y visuales. Con esto, la cultura visual del país se ha vuelto muy compleja y heterogénea.

2.2. Señalética

La señalética es una técnica de comunicación no verbal que permite brindar información, instrucciones y orientación sobre el actuar colectivo o individual en un espacio físico, a través de un sistema de señales y símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos.

La señalética como rama del diseño busca que las características estéticas de una pieza y su funcionalidad se combinen pero al mismo tiempo logren diferenciarse y distinguirse una de la otra. Es necesario que la señalética sea comprensible por cualquier miembro del grupo objetivo, puesto que esta comprensión es directamente proporcional a su éxito como una pieza de diseño funcional. Por ende, la señalética es la parte de la comunicación visual que describe las relaciones entre los signos en un entorno determinado y el comportamiento del grupo objetivo respecto a ellos.

Un término que no debe confundirse con señalética, es la *señalización*. La señalización es el código universalizado y a menudo normalizado de símbolos y señales (por ejemplo, los símbolos en las señales de tránsito). Estas deben ser constantes sin importar en dónde se apliquen, ya que por sí mismas no influyen en el entorno donde se sitúen (Mikiwaka, 2015).

Sin embargo, la señalética sí debe tomar en cuenta el lugar en el cual se situará, del que



además formará parte de su identidad. En este ámbito entra el diseño gráfico, y por ello se considera parte del mismo. Esto se debe a que la señalética tiene que contar con características propias como la estética, la adaptación al entorno, vinculación con la línea gráfica, concepto o características de la empresa, lugar u organización, etcétera. Además la señalética debe formar parte crucial de la comunicación visual.

2.2.1. Clasificación

La función más importante de un sistema señalético es ayudar al grupo objetivo a acceder a los servicios del lugar o entorno en donde se encuentren, ofreciendo identificación, regulación e información de manera clara y precisa, para mayor facilidad del usuario.

Según Quintana, la señalética puede clasificarse de acuerdo a dos criterios: ubicación y objetivo (ver páginas siguientes).

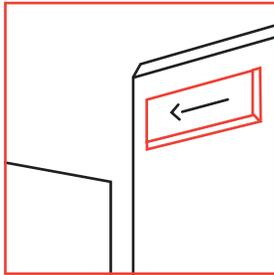
2.2.2. Elementos de un Sistema Señalético

Según Quintana, los elementos de un sistema señalético son los siguientes:

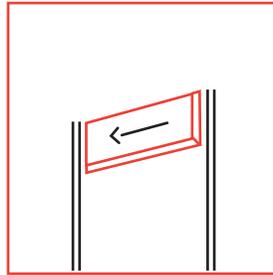
El lenguaje escrito. Signos lingüísticos y palabras (tipografía). En función a características

según ubicación / colocación

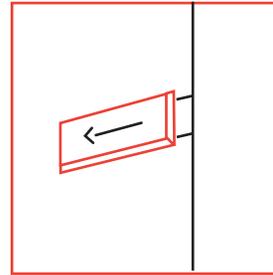
Depende de elementos tangibles tales como el lugar donde esté situada, de qué esta hecha, el formato, etcétera.



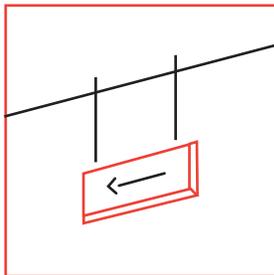
ADOSADA
Señal integrada en un muro.



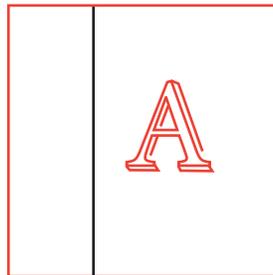
DE BANDA
Sujeta a dos muros o columnas, de ambos lados.



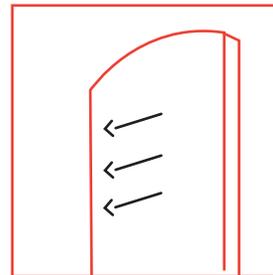
DE BANDERA
Acladas a muro o columna, de un solo lado.



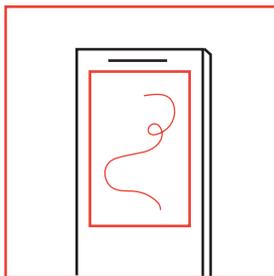
COLGANTE
Pende de un techo u objeto.



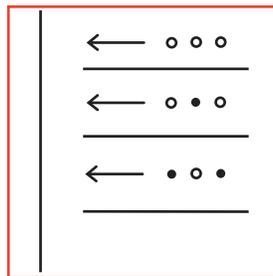
ESTELA DE IDENTIDAD
Señales con volumen.



ESTELA DE DIRECTORIO
Directorio en volumen.



RÓTULO DE CAJA (MUPPIE)
Letrero en cajón iluminado.



TERMINAL DE DATOS
Letreros de aeropuertos.



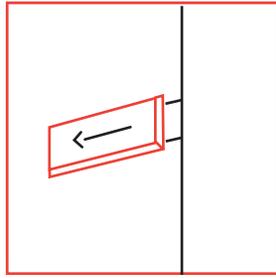
DE CÁTODO FRÍO
Letrero de tubos de neón.

formales-espaciales del entorno, condiciones de iluminación, distancias de visión, imagen de marca e imagen corporativa. La tipografía debe ser legible, estética y visible.

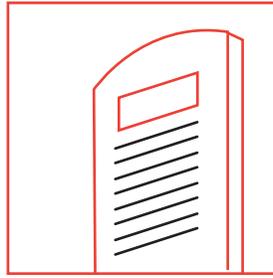
El Lenguaje Iconográfico. Constituye los signos pictográficos. Lenguaje icónico: las

señales se desarrollan en un ámbito de reconocimiento universal; esto con el fin de evitar desinformación o ambigüedad. El código constituye el lenguaje de signos simbólicos estilizados. Un *signo* (Quintana) es el elemento principal a través del cual se impacta a primera vista. Debe ser simple, claro y funcional.

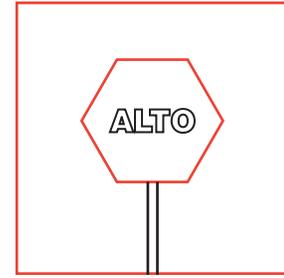
según su objetivo



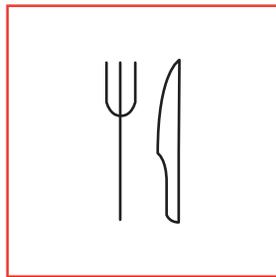
ORIENTACIÓN
Dirección, lugar y/o entorno.



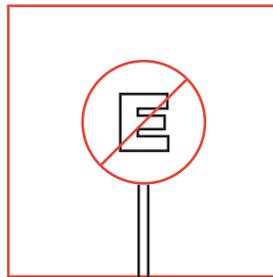
INFORMACIÓN
Informar sobre el entorno en el que se encuentran.



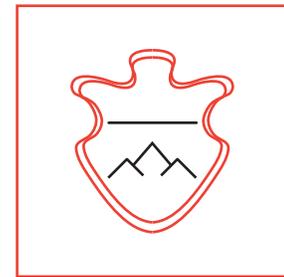
DIRECCIÓN
Regulación o prohibición de paso o circulación.



IDENTIFICACIÓN
Ubicación de lugar, servicio o evento.



REGULACIÓN
Regulan o prohíben acciones o comportamientos.



ORNAMENTALES
Conmemoran o decoran un entorno determinado.

Un *ícono* es el signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado. Se basa en la abstracción y estilización de imágenes reales. Requiere rasgos genéricos y universales, es decir, una síntesis formal. Aporta significado y permite construir una unidad estilística para ser reconocido. Debe ser legible y visible a distancia.

El Lenguaje Cromático

Es el color, en su significado subjetivo, y sus distintos contrastes y combinaciones. Por ejemplo: el color rojo simboliza peligro, prohibido, alto, incendios, etc. El amarillo: advertencia, precaución. Azul: comportamiento, obligación, acción específica. Verde: rutas de evacuación, salvamento, seguridad.

Estrategia de Comunicación

Desarrollo Creativo

*Mapas de Empatía
Insights
Concepto*

Visualización:

1er Nivel

*Propuestas
Autoevaluación*

Visualización:

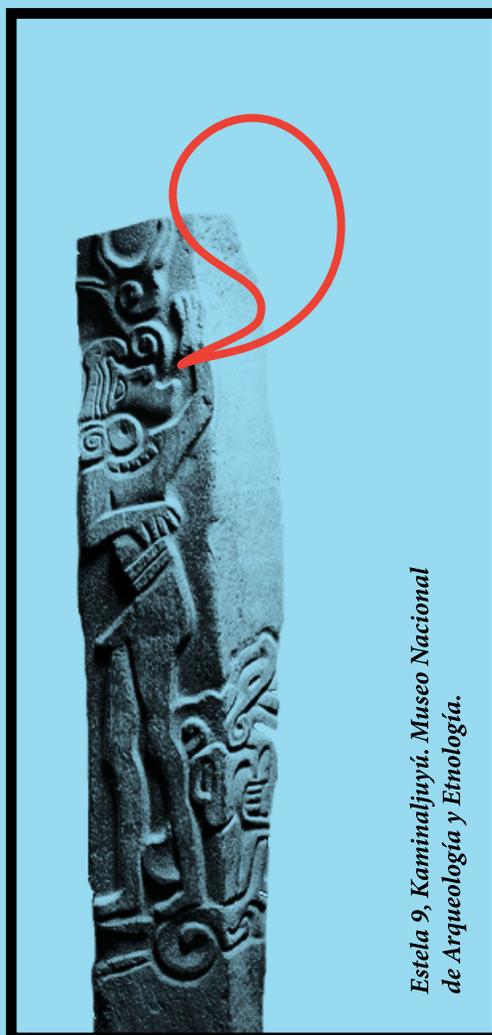
2do Nivel

*Propuestas
Evaluación por pares*

Visualización:

3er Nivel

*Propuestas
Evaluación con el G.O.
Evaluación con la
Institución*



Desarrollo de la

PROPUESTA DE DISEÑO

Estrategia de Comunicación

¿Para qué?

Según el objetivo, la razón por la cual existe este proyecto, es la de *contribuir* con las instalaciones del Parque Arqueológico Kaminaljuyú para que las visitas sean educativas y promover los objetivos de educación y conservación del parque. Desea lograrse que los proyectos a realizar sirvan como vehículo para lograr las metas que el parque se propuso para con sus visitantes.

¿Con qué?

Tomando en cuenta que la cultura visual del guatemalteco se centra más que todo en la comunicación a través de imágenes (según los puntos expuestos en el marco teórico, previamente), y tomando en cuenta modelos previos de señalización tanto en la municipalidad como en Kaminaljuyú, se trabajarán con piezas de señalética y rótulos que comuniquen ideas precisas o complejas con el objetivo de educar.

¿Qué?

El trasfondo del proyecto es, por el lado del parque, aprendizaje y conservación, y por el lado de la municipalidad, mejora de los servicios y calidad de vida. Por ende, el proyecto es un vehículo para contribuir tanto a la protección del patrimonio y el aprendizaje de los visitantes, como la mejora de los servicios que las instalaciones del parque ofrece.

¿Con quiénes?

Los visitantes a Kaminaljuyú son el pilar central de dicho proyecto; sin ellos, nada de esto tendría sentido. Son ellos en quienes recae conocer y aprender las ventajas y desventajas de tener un parque Arqueológico dentro de la capital y qué hacer para protegerlo y conservarlo como se lo merece.

¿Cómo?

El proyecto es tangible, es decir, los visitantes al parque tendrán la oportunidad de poder analizar y aprender de las piezas, no sólo por memoria sino por asimilación, ya que al encontrarse dispersas en el parque, se verán motivados a buscar y encontrar nuevas respuestas a sus preguntas.

¿Cuándo?

El proyecto ha venido desarrollándose por varios meses, y su ejecución tendrá lugar en 3 meses, durante los cuales se realizarán diversas propuestas de diseño agrupadas en tres niveles de visualización, con sus respectivas validaciones, para así lograr un producto de diseño adecuado y apegado a las necesidades del cliente y del grupo objetivo.

En base a dichas conclusiones, se elaboró una propuesta de piezas que ayudarán a resolver los problemas que enfrenta el parque y también las necesidades del cliente y el grupo objetivo, las cuales son:

Sistema Señalético

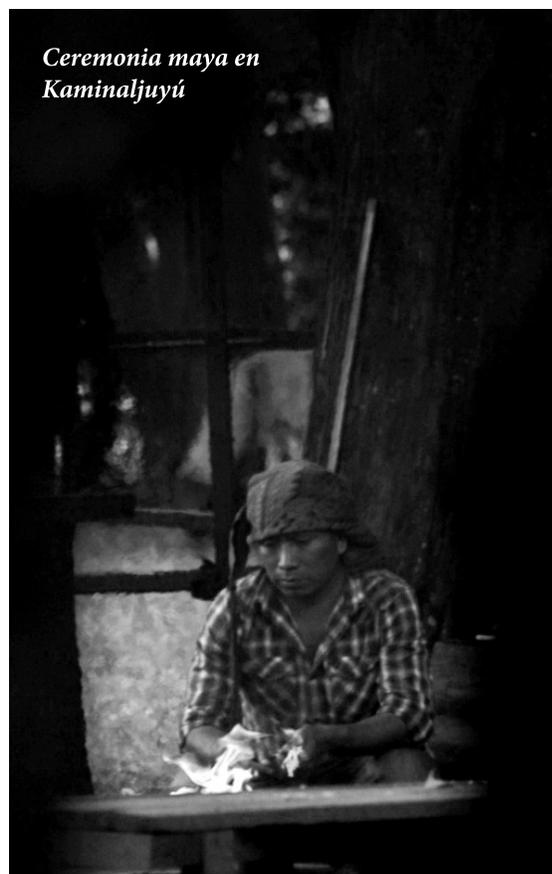
Un sistema de señales que ayude a los visitantes a desplazarse por el parque y encontrar el camino a los sitios más importantes dentro de éste, siguiendo el sendero preexistente.

Rótulos Informativos

Una serie de rótulos que contengan información pertinente sobre el entorno en el cual están situados, en este caso el visitante se informará a través de la lectura.

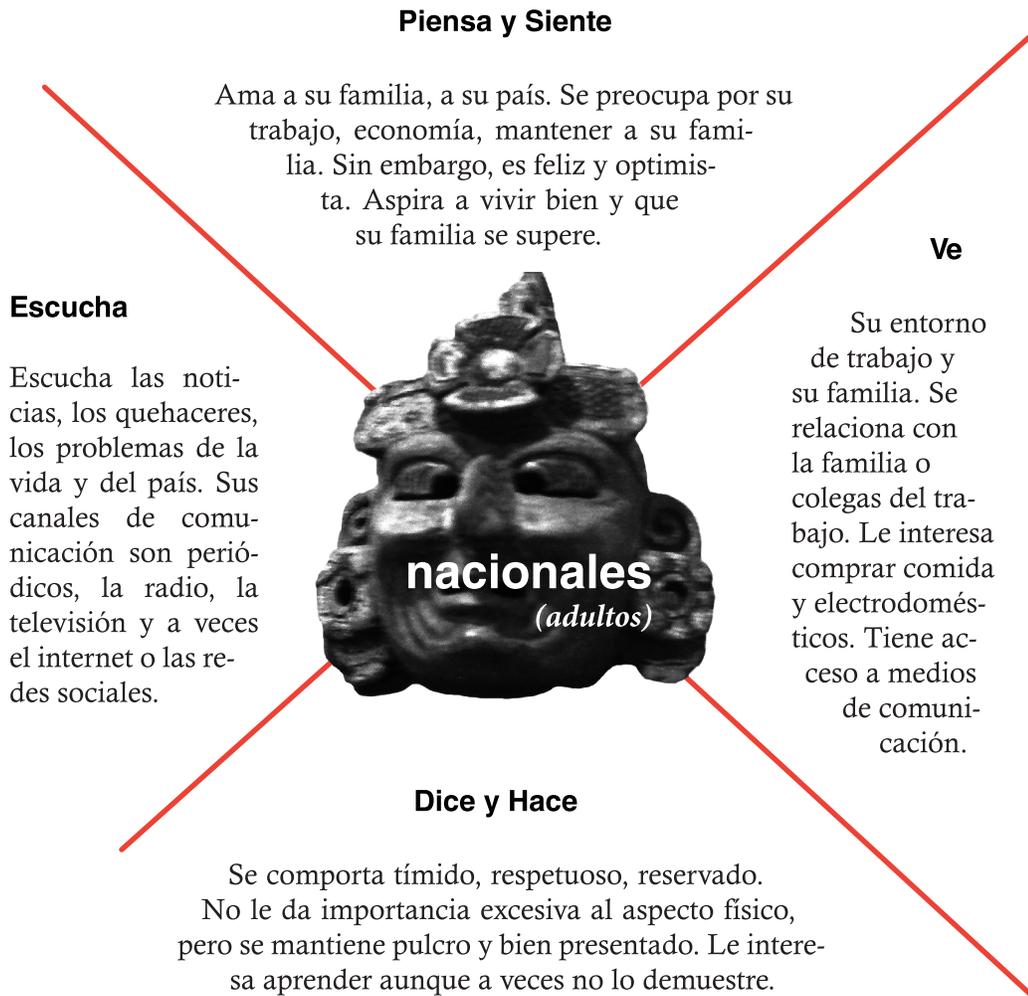
Desplegable Educativo

Un folleto orientado a estudiantes, pero que puede ser utilizado también por gente de cualquier edad, para que aprendan y también busquen las respuestas por sí mismos o colectivamente, para hacer de la visita una actividad divertida.



Desarrollo Creativo

Mapas de Empatía del Grupo Objetivo



Limitaciones / Obstáculos

La inseguridad, perder sus ingresos, no poder ayudar a su familia.

Oportunidades / Necesidades

Tiempo libre, viajar, socializar con amigos o colegas.

Piensa y Siente

Ama a su familia y los respeta. Se preocupa por sus estudios. Es feliz, le gusta pasar tiempo con sus amigos. Quiere ser feliz y poder lograr superarse en sus estudios.

Escucha

Escucha a sus compañeros, maestros y papás, está consciente de los problemas del país aunque no le preocupan. Los mayores canales de comunicación son la TV y el internet.



Ve

Su entorno en el colegio y su familia. Se relaciona con la familia o amigos. Le interesa compartir con sus amigos. Tiene acceso a medios de comunicación.

Dice y Hace

Se comporta alegre, respetuoso, enérgico. No le dan tanta importancia al aspecto físico. Le gusta aprender y explorar cosas nuevas por sí mismo.

Limitaciones / Obstáculos

Malas notas, falta de dinero, decepcionar a su familia.

Oportunidades / Necesidades

Tiempo libre, viajar, socializar con amigos o colegas.

Piensa y Siente

Ama a su familia y a su país. Se preocupa por su trabajo, la economía, mantener a su familia. Sin embargo, es feliz y optimista. Aspira tener una vida feliz y que su familia se supere.

Escucha

Escucha las noticias, los quehaceres, los problemas de la vida y del país. Sus canales de comunicación son periódicos, la radio, la televisión y a veces el internet o las redes sociales.



Ve

Su entorno de trabajo y su familia. Se relaciona con la familia o colegas del trabajo. Le interesa comprar comida y electrodomésticos. Tiene acceso a medios de comunicación.

Dice y Hace

Se comporta tímido, respetuoso, reservado. No le da importancia excesiva al aspecto físico, pero se mantiene pulcro y bien presentado. Le interesa aprender aunque a veces no lo demuestre.

Limitaciones / Obstáculos

La inseguridad, falta de dinero, no poder ayudar a su familia..

Oportunidades / Necesidades

Tiempo libre, viajar a otros lugares, socializar con amigos o personas nuevas.

Insights

a. perderse en la ciudad

Cuando uno se extravía tratando de buscar o llegar a un lugar en la capital (sobre todo cuando uno no es de la capital).

b. un punto en el mapa

En un sitio, parque, local, la flecha o punto en el sitio donde estamos

actualmente y nos hace sentir ubicados en el espacio y la perspectiva del área.

c. excursión

cuando en el colegio te llevaban a los museos o a una excursión. Pero realmente uno no iba a aprender sino a pasarla bien y distraerse.

Estos insights se basan en el entorno físico en que se realizará el EPS. Los mismos se basan en la idea que el parque Kaminaljuyú es primordialmente utilizado para distraerse y no tanto para aprender.

Hay mucho desinterés en el aprendizaje de historia y arqueología y eso es lo que debemos cambiar con ayuda del proyecto.



Concepto

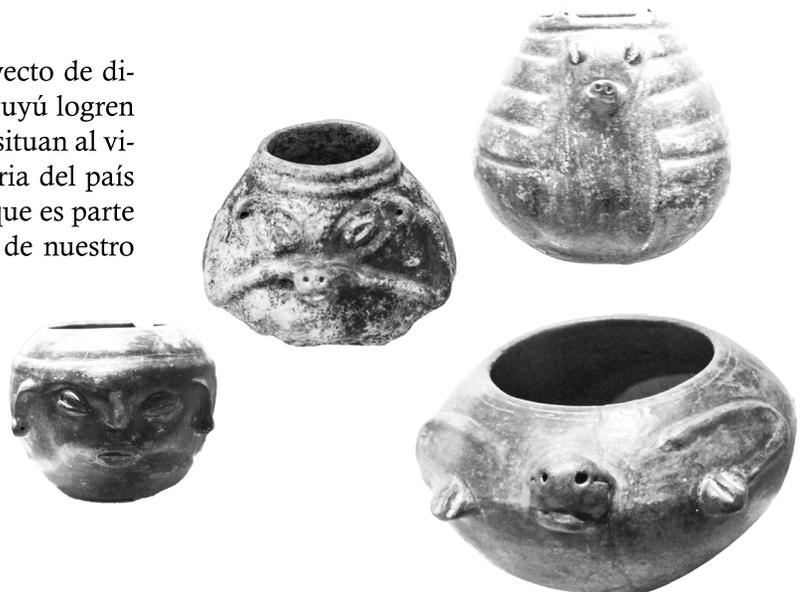
“Estoy Aquí”

El concepto parte de la idea de, al estar en un parque o establecimiento grande, se ubican mapas que contienen un punto o flecha que nos indica en qué lugar del mismo nos encontramos, y hacia dónde ir.

Esto, puesto en perspectiva, también es algo simbólico ya que nos sitúa en nuestro plano espacio - tiempo, de nuestra realidad como guatemaltecos, y saber que estamos en donde estamos por un motivo o razón.

Vinculando esto con el objetivo y las necesidades del parque, se entiende que es necesario que la población de Guatemala entienda el lugar en el que están y la misión que les corresponde es promover y cuidar nuestra historia Maya.

Es necesario que a través del proyecto de diseño que los visitantes a Kaminaljuyú logren comprender ese lugar en el que se sitúan al visitarlo, su importancia en la historia del país y la necesidad de conservarlo porque es parte de nuestra identidad autóctona y de nuestro pasado, y merece ser protegido.



1er Nivel de Visualización

El primer nivel consistió en la primera propuesta de diseño, realizando bocetos *digitales* de piezas como las señales, símbolos y carteles.

Los colores utilizados se basaron en los colores tradicionales de la estética maya, descritos en el marco teórico y partiendo del concepto, desde la idea de resaltar de dónde somos.

Estos colores son:

negro #010102



bermellón #e5342a



blanco #ffffff



Colores tradicionales de la pictórica maya que pueden encontrarse en museos, galerías y demás.

Para la tipografía se utilizaron las siguientes fuentes:

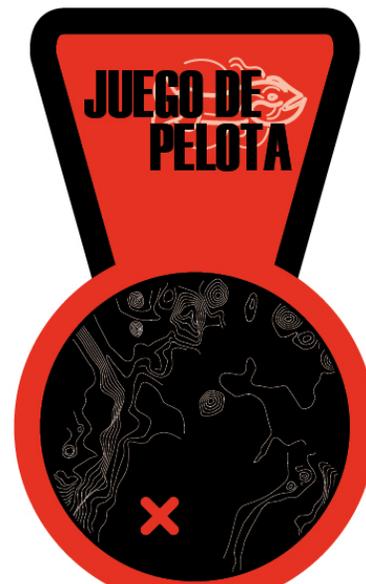
Helvética.

HAETTENSCHWEILER.

Museo

Estas fuentes cumplen con la característica de ser legibles y de resaltar el texto debido a sus líneas modernas. La Helvética fue escogida pues es la tipografía de la Línea Gráfica y el Manual de Normas de la Municipalidad de Guatemala.

Además se utilizaron elementos como glifos y vectores sencillos y minimalistas, para poder ofrecer la menor interferencia posible entre los elementos.



propuesta 1

Num quisciis-to veniet laut



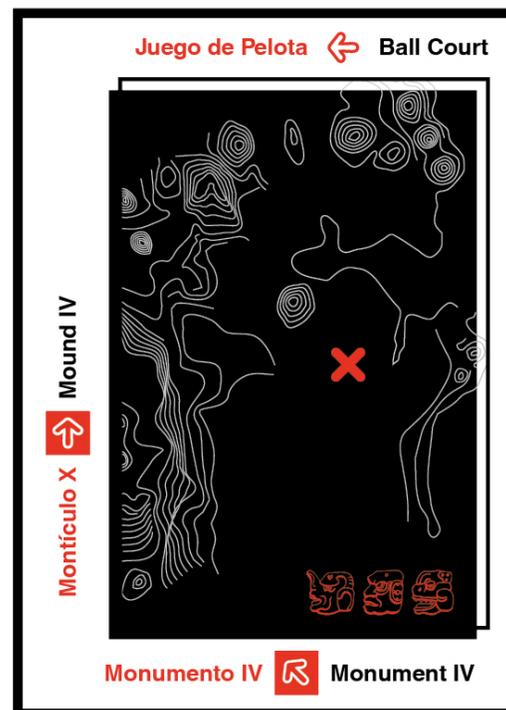
disinci asi-maionse



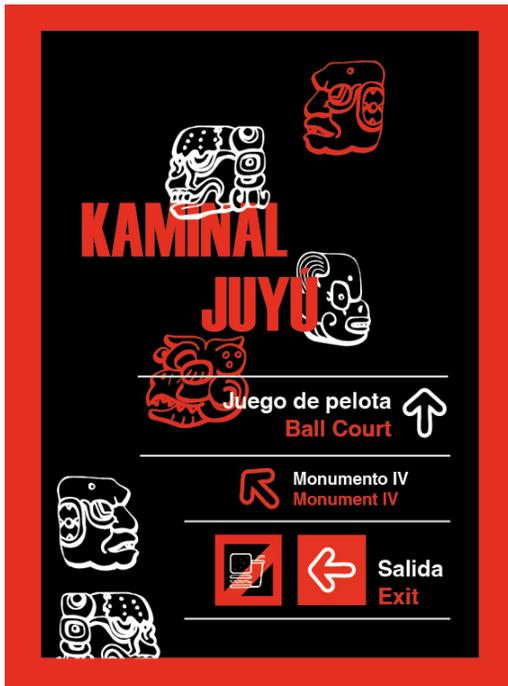
tium co-necest unt laborit



quo volor sam dolo cullabo. i



propuesta 2



propuesta 3



propuesta 4

autoevaluación

En base a las propuestas anteriores, se realizó una autoevaluación para definir la modalidad a escoger. Se calificó en base a una serie de criterios, evaluados de 3 (suficiente), 2 (regular) y 1 (poco), sobre 30.

	PROPUESTAS				
	no. 1	no. 2	no. 3	no. 4	
Toma en cuenta el objetivo general del proyecto	3	3	3	3	
Busca el logro de los objetivos específicos	2	2	2	2	
Aporta elementos innovadores a la estrategia de comunicación.	3	3	3	3	
Es capaz de destacar sobre los de sus competidores	3	3	3	3	
Toma en cuenta y es pertinente a la cultura visual del grupo objetivo	1	1	1	1	
La paleta de color favorece la connotación de los mensajes en función de los objetivos de comunicación y diseño	3	1	2	1	
La paleta tipográfica favorece la lectura, retiene la atención y se vincula con el objetivo de diseño	3	1	3	1	
Es viable de obtener los resultados planteados en los canales de comunicación disponibles.	2	2	2	1	
Toma en cuenta los principios fundamentales de diseño para su construcción	3	1	3	1	
Evidencia el uso de principios estéticos en la definición de las retículas.	3	2	3	2	
	<i>TOTAL</i>	26	19	25	18

La propuesta ganadora (por un estrecho margen con la 3) fue la *no. 1*, cuya forma imita la del marcador de pelota maya encontrado en Kaminaljuyú. Esta propuesta fue aceptada unánimemente en la institución y les agradó bastante tanto por su forma como por su concepto.

2do Nivel de Visualización

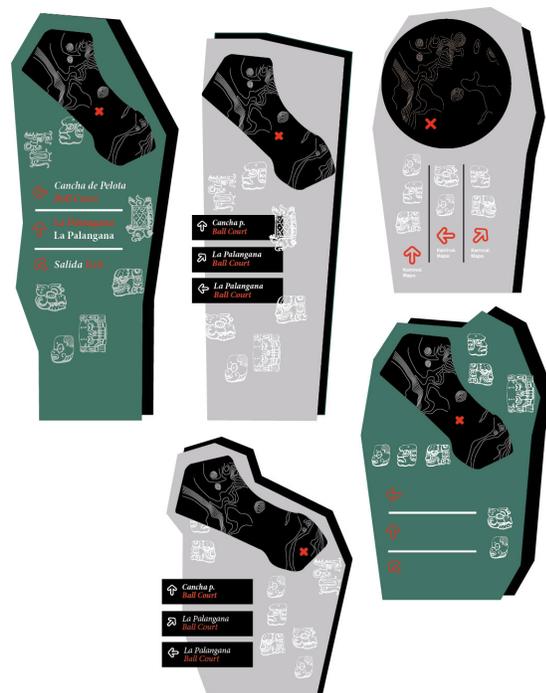
El segundo nivel de visualización partió de las observaciones recibidas en la institución respecto al primer nivel, y supuso un cambio radical de la línea gráfica debido a lo siguiente:

1. Los colores no fueron de su agrado, y se recomendó que se usaran colores más adecuados a la estética de un parque (colores verdes).

2. Se propusieron modelos en forma de estelas mayas, como aparecen junto a estas líneas. Estos modelos agradaron más a la institución.

3. El modelo del marcador de Kaminaljuyú era demasiado específico y sólo serviría como símbolo para el área de juego de pelota, y no para todo el parque. Además, era muy estrecho y no cabían todos los elementos necesarios para la comunicación para el grupo objetivo.

Por lo tanto, en el segundo nivel se adecuaron las propuestas de rótulos y señalética a estas observaciones.



Los nuevos colores no alteraron para nada la idea del concepto de resaltar la estética maya. Es más, se adecuaron a él, ya que el verde representa el jade que utilizaban los mayas en sus joyas y utensilios, y el gris representa el color de las estelas mayas. Se realizó una *evaluación con pares*.

(coevaluación, ver anexo)

3er Nivel de Visualización

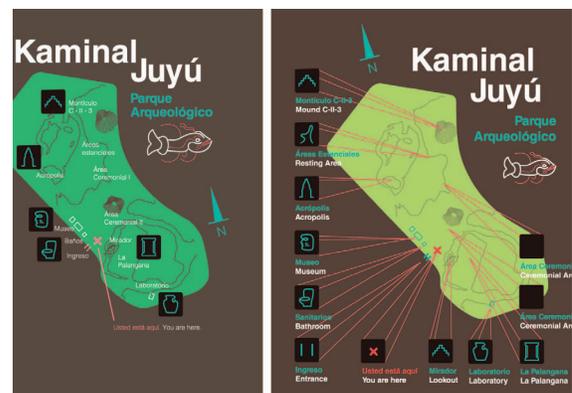
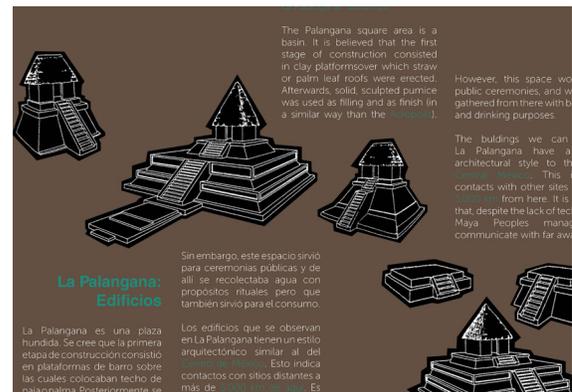
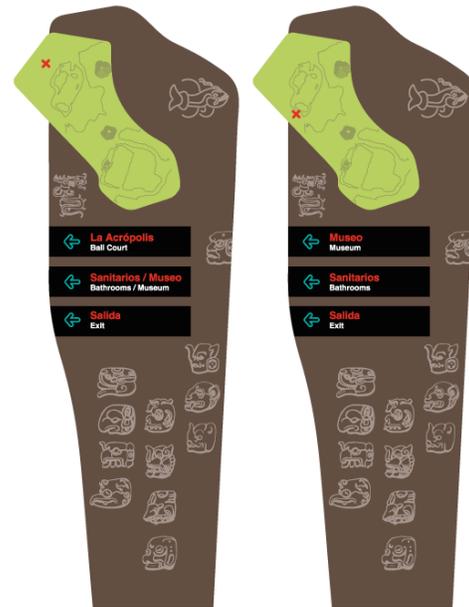
Definición de la línea gráfica final

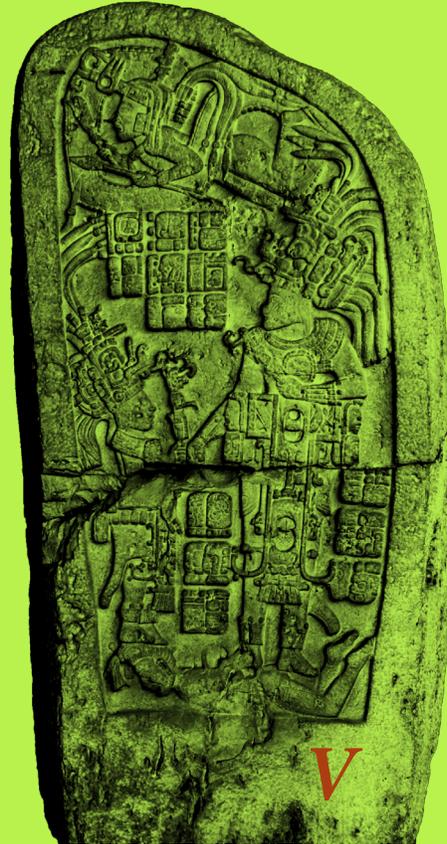
El tercer y último nivel de visualización fue el más aproximado al resultado final, ya que a partir de haberse establecido éste, ya no hubo ningún cambio de estilo sino nada más de forma o modalidad.

Se dio otro cambio radical, esta vez con respecto a los colores, puesto que la institución decidió que sería mejor darle un tono 'café' para adecuarlo a la idea del parque. Esto tampoco afectó al concepto puesto que el café forma también parte de la estética maya.

- verde claro #3f6f61
- café #bebcbe
- azul maya #009f96
- rojo brillante #e03c3b
- negro #010102
- blanco #ffffff

Con respecto a los resultados de la coevaluación, se decidió utilizar la tipografía Helvética definitivamente. Se utilizaron sus variantes gruesa y delgada para encabezados y textos, respectivamente. Se trabajó también con líneas de trazado ya definitivas, acercándose lo más posible al resultado final. (validación, ver anexo)





Estela 11 de Kaminaljuyú (izq.) y Estela 4 de Ucanal (Petén, der.), que inspiraron la forma de la señal de ubicación.

PROPUESTA FINAL

**Propuesta Final
De Diseño**

Grupo Focal

**Criterios de la
Propuesta Final**

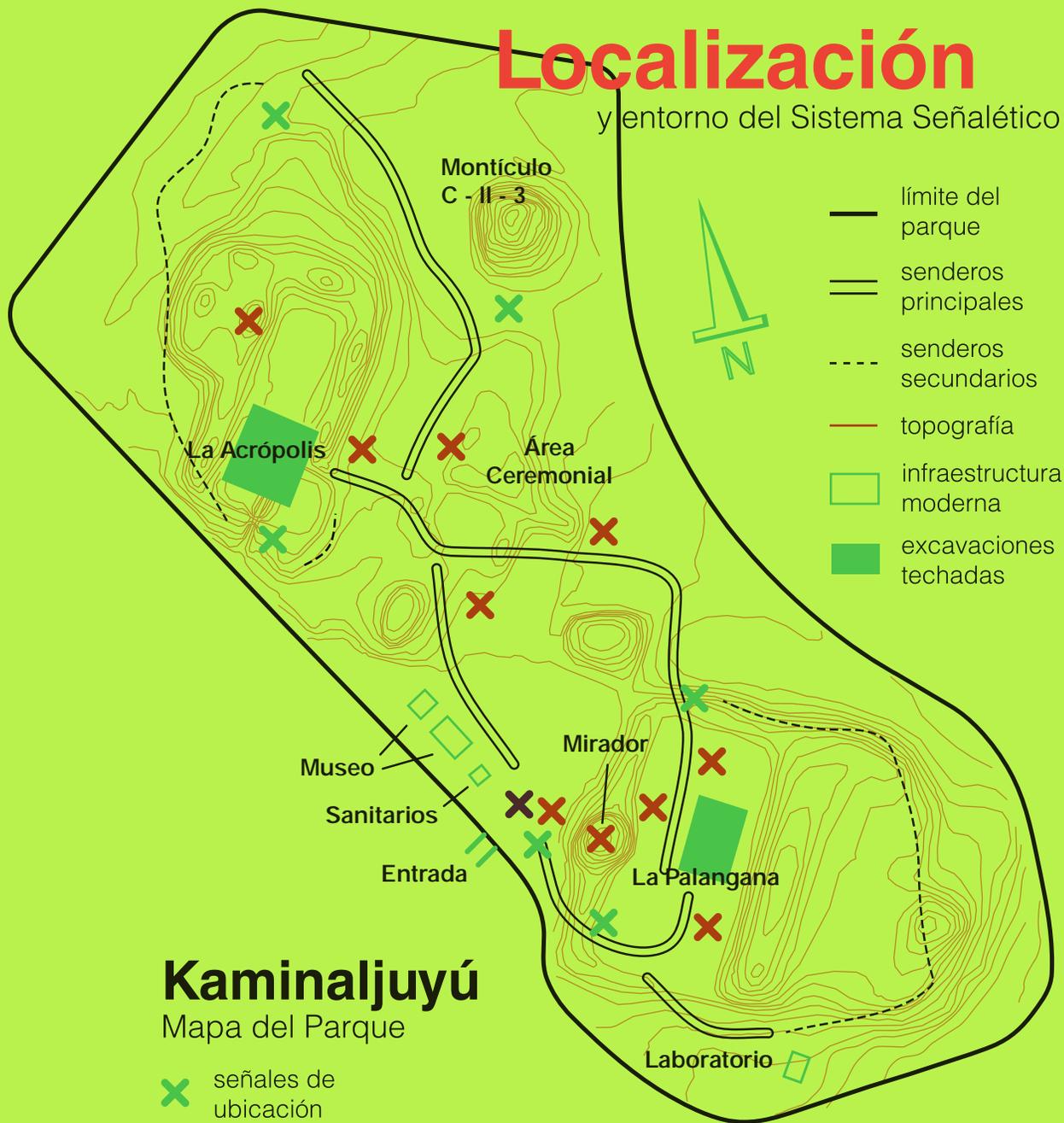
Cuantificación

*Aportes para la puesta
en marcha del proyecto /
Para la Institución*

y Fundamentación

Localización

y entorno del Sistema Señalético



Kaminaljuyú

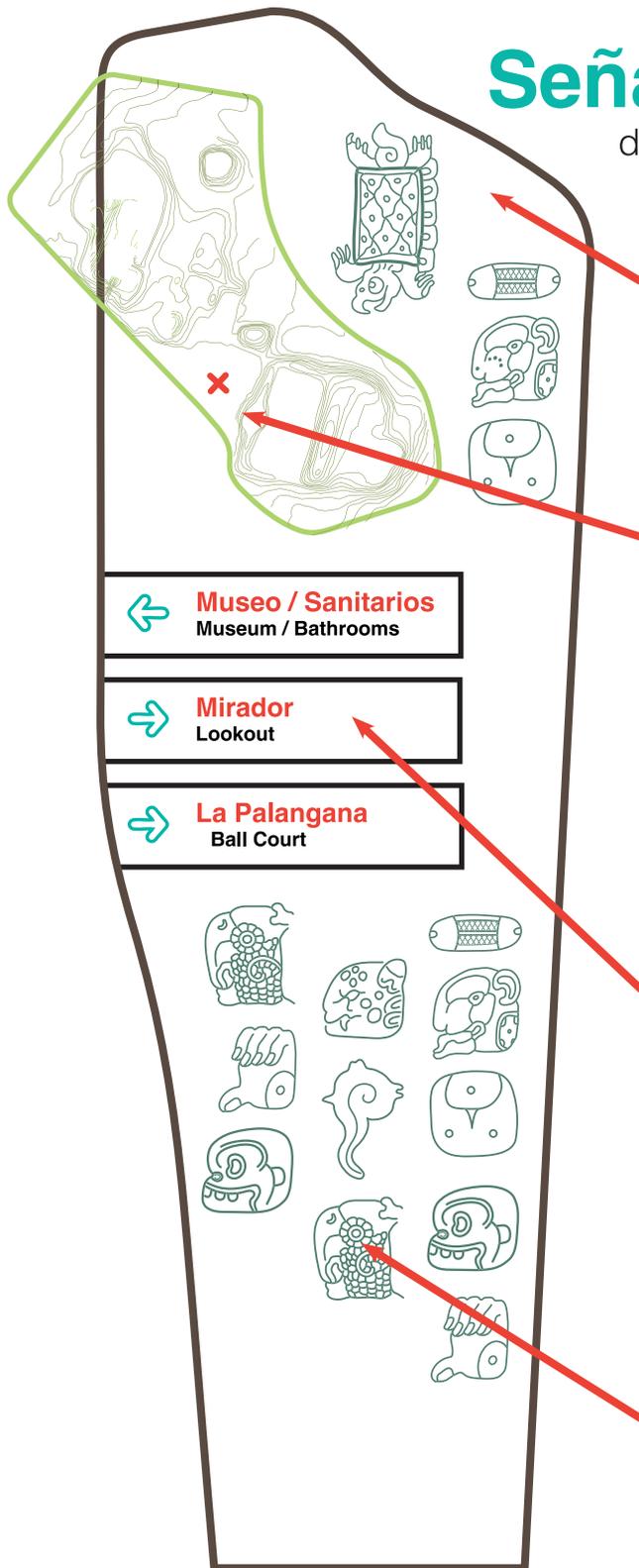
Mapa del Parque

- ✕ señales de ubicación
- ✕ rótulos informativos
- ✕ mapa del parque / rótulo de normas

El sistema señalético en Kaminaljuyú estará dispuesto acorde a la necesidad del visitante de guiarse e informarse a través del espacio físico dws lugares más importantes de la antigua ciudad maya. La ubicación específica de los rótulos informativos y las señales de ubicación se tratarán con mayor detalle en la explicación de las mismas, más adelante.

Señales

de ubicación



Elementos:

Estela

El tipo de señal se denomina *estela de directorio*, una estructura con volumen que cumple la función de dirección. Presenta la forma de la esencia del parque arqueológico.

Mapa e indicador de ubicación

Cada estela tendrá una versión pequeña del mapa del sitio, con una pequeña cruz que indicará al visitante en qué lugar del parque se encuentra. Es decir, este elemento variará en cada estela según su localización. Esto con el fin de que el visitante no se pierda ni se sienta abrumado por el tamaño del parque, sino que conozca en qué parte del trayecto se encuentra y esté consciente de su ubicación.

Indicaciones

Cada estela tendrá tres secciones con indicaciones. Las mismas tendrán flechas que señalen las direcciones en las cuales el visitante debe seguir el sendero para encontrar el destino descrito. El destino estará escrito en idioma español e inglés por la cantidad de turistas extranjeros que visitan el parque. Las indicaciones tendrán volumen adicional sobre la estela (ver página siguiente).

Glifos

Los glifos cumplen primordialmente una misión estética. Sin embargo, tienen relación con estelas y grabados encontrados o referentes a Kaminaljuyú. También cumplen con el propósito de resaltar las características del lugar y reforzar la apariencia de estela de la señal.



Visualización General

Estela 1. Situada justo en la entrada. Con direcciones al museo, el mirador y el área de La Palangana.

Estela 2. Situada en el sendero tras el mirador. Indica la localización del laboratorio, La Palangana y las áreas ceremoniales.



Estela 3. Situada en el sendero al lado de La Palangana. Dirige a las áreas ceremoniales, la Acrópolis y el Montículo C - II - 3.

Estela 4. Situada al lado del Montículo C - II - 3. Indica la ruta a la Acrópolis, las áreas ceremoniales y la Palangana.



Estela 5. Situada en el terreno atrás de la Acrópolis, dirige hacia ésta, y los edificios aledaños a la salida.



Estela 6. Situada cerca del 'túnel' de la Acrópolis. Dirige a la salida, el museo y los baños.

Características de las señales según sus objetivos

Orientación

Ofrecen información sobre una dirección, lugar o entorno físico en donde se encuentre una persona.

Dirección

Ayudan a la regulación o prohibición del paso (circulación).

Identificación

Indican la ubicación de un lugar, servicio o evento.

Ornamentales

Conmemoran o decoran un entorno determinado.

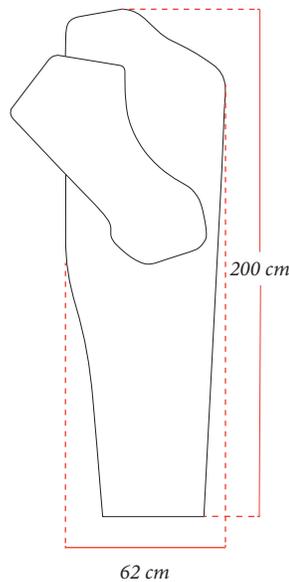
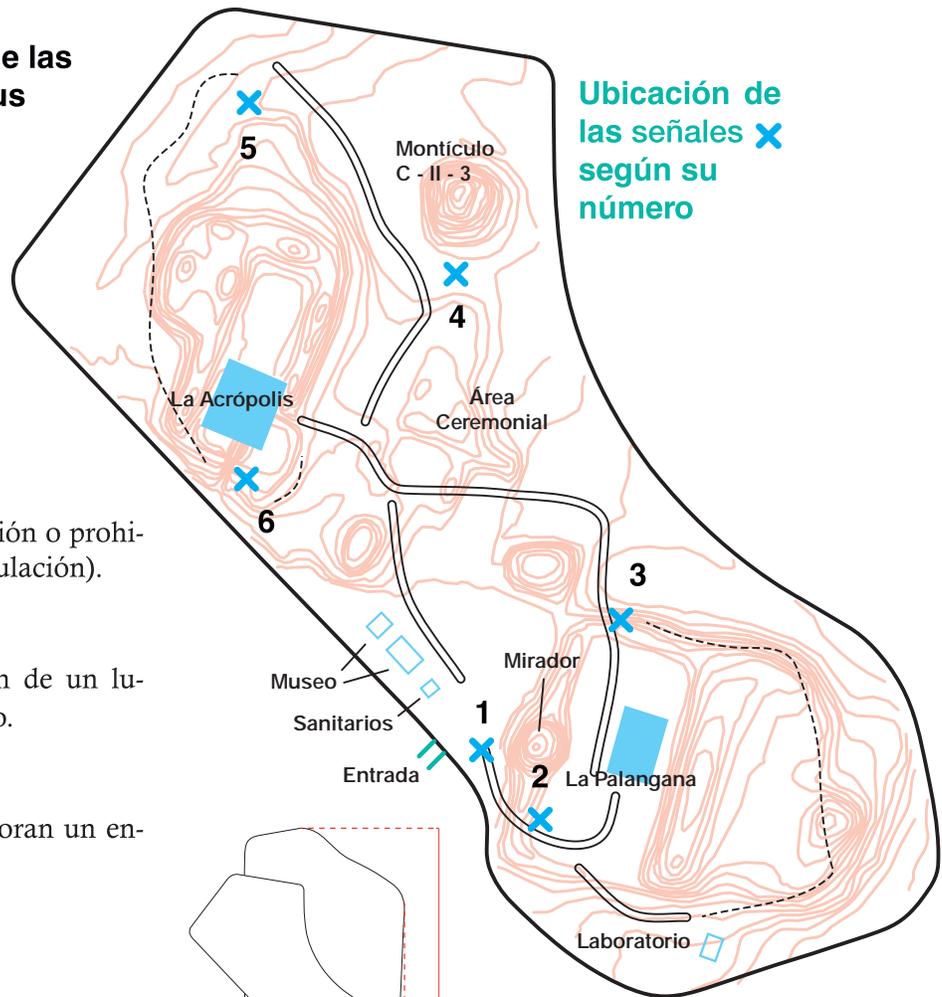
Modalidad del sistema señalético

La posición de las seis señales seguirá el *sendero* que ya existe, el cual es la ruta esperada del visitante a Kaminaljuyú.

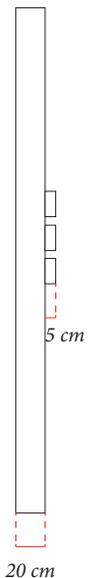
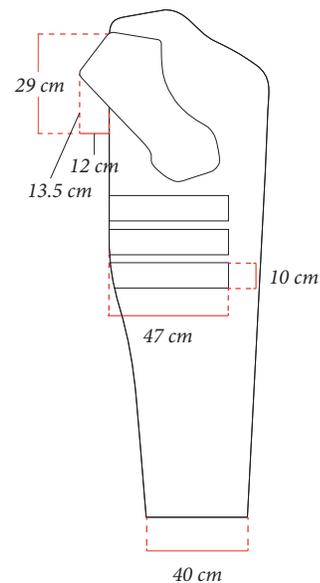
Las señales servirán para indicar al visitante hacia qué parte dirigirse después, y permitir que el recorrido abarque todas las áreas importantes del parque, como puede apreciarse en el mapa de la derecha.

La señal no. 1, por ejemplo, estará colocada justo en la entrada, y luego, en el sentido contrario de las agujas del reloj (según el mapa), le siguen la 2, 3, 4, 5 y 6.

Ubicación de las señales X según su número



Dimensiones



Materiales

Madera de pino curada con rotulación en impresión full color.



Localización de la señal no. 2, la cual dirige hacia el área de 'La Palangana'. Las señales no tienen nada en el reverso. En esta vista, puede verse que eso no afecta la comunicación, ya que, debido a su posición paralela con respecto al sendero, el campo visual del visitante sólo abarca un sentido, y siempre verá el lado de adelante y no el de atrás, y podrá orientarse desde cualquier dirección en la que venga en el sendero.

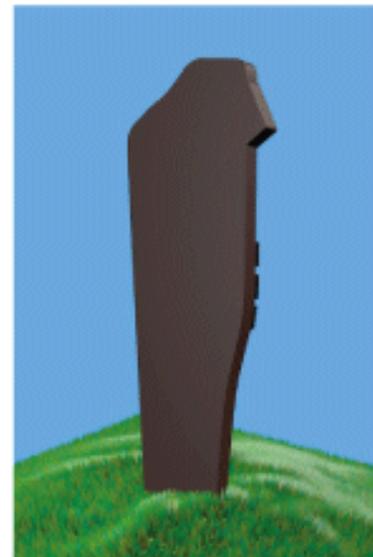
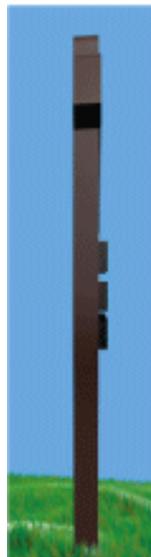


Vista de la señal no. 1, en la entrada de Kaminaljuyú. Atrás se ve la señal no. 2.



Señal no. 3, en el sendero en el área de 'La Palangana'.

Vistas en 3D



Rótulos Informativos

Juego de Pelota

Los jóvenes de élite solían jugar pelota cuando había una visita real, una conmemoración de ciclo o algún evento importante. Antes de iniciar, los jugadores ayunaban y utilizaban el **temascal** para prepararse espiritualmente, siendo esta una actividad sagrada.

El juego consistía en pasar una pelota de hule por un marcador y sólo se usaba la cadera y los brazos. Sin embargo, no se conocen las reglas con exactitud. Varios investigadores creen que al finalizar el juego, uno o varios jugadores eran **sacrificados** como ofrenda para los dioses.

¿Cómo se sabe que los jugadores pertenecían a la élite?

- Mediante el análisis de la vestimenta
- Ubicación: En Kaminaljuyú se encontraron **doce canchas**, dos de ellas en el parque arqueológico, confirmando la importancia del juego de pelota dentro de la civilización maya



Mayan Ball Game

The young elite men played ball games in special occasions such as a royal visit, an end of a time cycle or some important event. Before the match started, the players fasted and used the **temascal** (the sacred steam room) to prepare both mentally and spiritually, since the game was a sacred activity.

The game consisted of passing a rubber ball through a ring shaped marker. The players could only use their hips and arms. However, the exact rules of the game are not fully known yet. Many researchers think one or several players were **sacrificed** as an offer to the gods after the game finished.

How do we know Ball Game players belonged to the elite?

- By analyzing their garments
- Location: there were **12 ball courts** found in Kaminaljuyú, two in the park alone, showing the importance of the ball game for the ancient Maya.

Elementos

Texto

El rótulo tendrá una gran cantidad de texto, ya que su función primordial es informar al visitante sobre el lugar donde se encuentran.

Se tendrá un título principal, texto dividido en párrafos y palabras clave resaltadas. El texto será bilingüe: un bloque en español y otro en inglés.

Imágenes

Asimismo tendrá imágenes (ilustraciones o fotografías) pertinentes al tema del rótulo; por lo general una o dos, o bien un diseño alusivo que ocupa todo el fondo.

Ubicación

Los 10 rótulos estarán ubicados en áreas diversas del parque. Los que tengan temas en específico relacionados a partes del parque, estarán localizados en estas mismas áreas.

Forma y Medidas

El rótulo tiene la modalidad '*de banda*', que es un espacio de información situado perpendicularmente entre dos postes, y tendrá las siguientes medidas:

Características de los rótulos según sus objetivos

Orientación

Ofrecen información sobre una dirección, lugar o entorno físico en donde se encuentre una persona.

Información

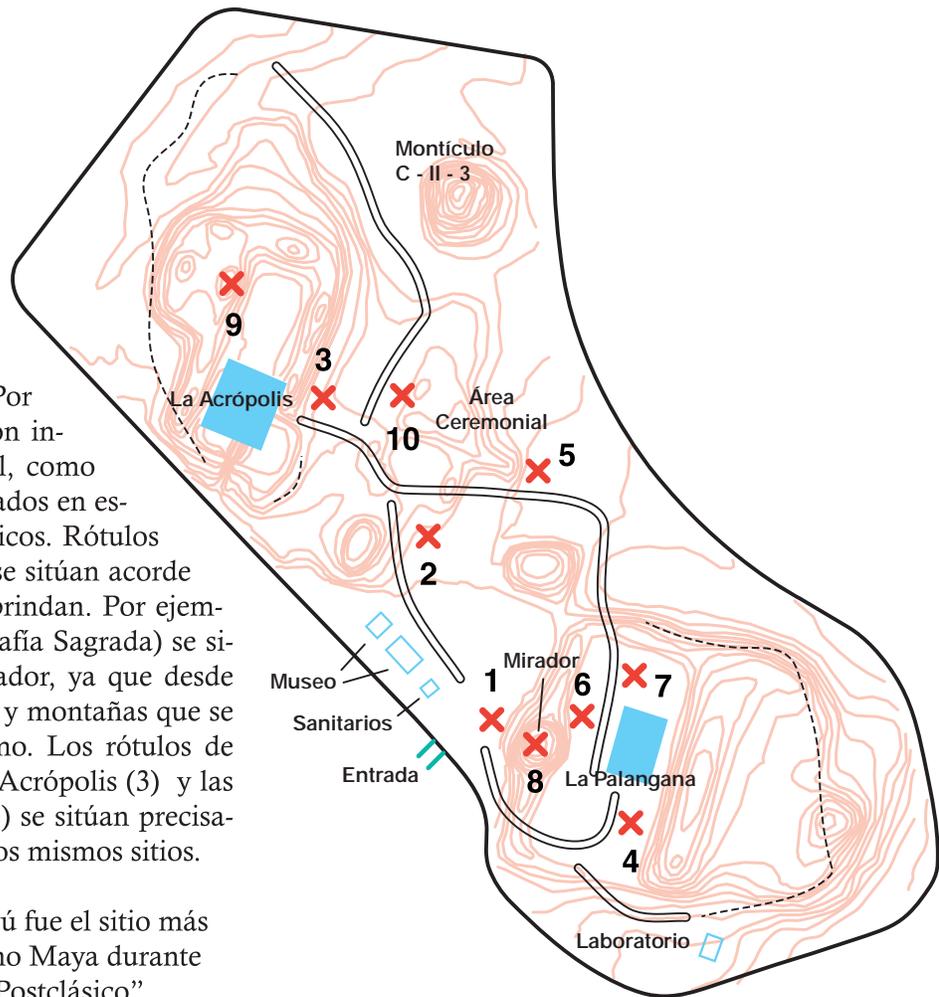
Su objetivo primordial es difundir información precisa sobre el entorno en donde se encuentran.

Identificación

Indican la ubicación de un lugar, servicio o evento.

Ubicación de los rótulos según su número X

La posición de los rótulos se basa en la ubicación de los diversos sitios del parque. Por ejemplo, los rótulos con información más general, como el 1, 2, y 10, están situados en espacios abiertos y céntricos. Rótulos con temas específicos se sitúan acorde a la información que brindan. Por ejemplo, el rótulo 8 (Geografía Sagrada) se sitúa en lo alto del mirador, ya que desde ahí se ven los volcanes y montañas que se mencionan en el mismo. Los rótulos de la Palangana (6, 7), la Acrópolis (3) y las Áreas Ceremoniales (5) se sitúan precisamente en o cerca de esos mismos sitios.



Rótulo 1, “Kaminaljuyú fue el sitio más importante del Altiplano Maya durante los períodos Clásico y Postclásico”

Rótulo 2, “Los montículos de Kaminaljuyú se encuentran distribuidos en varias zonas de la Ciudad de Guatemala”

Rótulo 3, “Conjunto Arquitectónico: La Acrópolis. Los Palacios reales de Kaminaljuyú”

Rótulo 4, “Juego de Pelota”

Rótulo 5, “Kaminaljuyú: Lugar sagrado a lo largo de su historia”

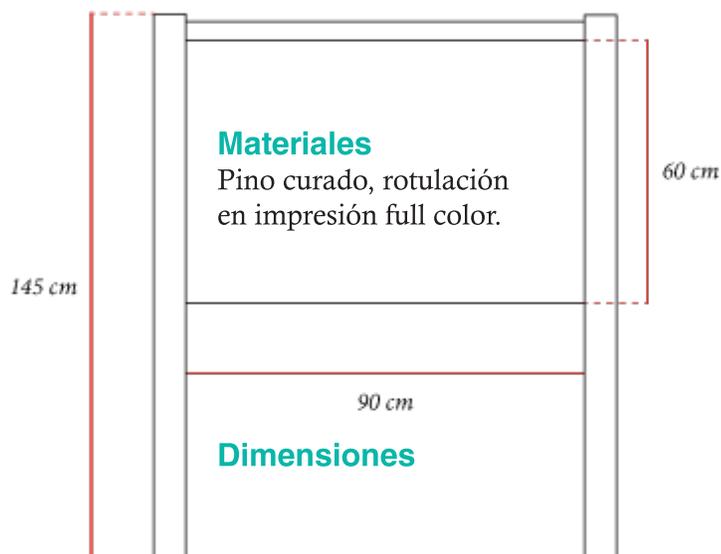
Rótulo 6, “La Palangana, Estelas y Monumentos”

Rótulo 7, “La Palangana: Edificios”

Rótulo 8, “Geografía Sagrada”

Rótulo 9, “Plazas”

Rótulo 10, “La Antigua Ciudad de Kaminaljuyú y la Moderna Guatemala”



Kaminaljuyú fue el sitio más importante del Altiplano Maya durante los periodos Preclásico y Clásico.

Kaminaljuyú fue una ciudad maya que fue construida hace más de 2500 años. Su importancia radicó en su ubicación estratégica, ya que logró controlar el comercio de varios productos como obsidiana, cacao, sal, alimentos, entre otros.

Tuvo una ocupación larga y continua que inició en el Preclásico (800 a.C.) y se extendió hasta el Clásico Tardío (900 d.C.). Durante el transcurso del tiempo, se construyeron plazas, juegos de pelota, viviendas, templos y centros administrativos. Algunas de estas se encuentran en el parque arqueológico.

Se cree que alcanzó una población de aproximadamente 50,000 habitantes. ¡Imagínese, hoy vivimos en una ciudad con tres millones de personas! Más o menos, unas 60 veces más de lo que solía tener Kaminaljuyú.



Kaminaljuyú was the most important city of the Mayan Highlands during the Preclassic and Classic periods.

Kaminaljuyú was a Mayan city built more than 2500 years ago. Its importance grew thanks to its strategic position, from which it was able to control trading routes of various products such as obsidian, cocoa beans, salt and food, among other goods.

It was occupied continuously through a long period, from the Preclassic (800 b.C.) until the Late Classic (900 A.D.). During this time, several buildings like squares, ball courts, temples, dwellings and town centers were built. Some of these structures still can be found in the park.

It is believed it reached a population of 50,000 inhabitants. Today, Guatemala City has over three million citizens! More than 60 times the original population of Kaminaljuyú.

Rótulo 1 / “Kaminaljuyú fue el sitio más importante del Altiplano Maya durante los periodos Clásico y Postclásico”

Los montículos de Kaminaljuyú se encuentran distribuidos en varias zonas de la Ciudad de Guatemala.

Kaminaljuyú fue una ciudad que estuvo conformada por más de 200 edificios. Estos se conocen como montículos, y estuvieron distribuidos en las zonas 3, 7 y 11, donde se ubica actualmente la Calzada Roosevelt, Calzada San Juan, Miraflores y Majadas. Por la construcción de la nueva ciudad, se han perdido casi todos. El Parque Arqueológico contiene solo 13, y algunos otros se ubican en la zona 7, 11 y parte de la zona 3.

Durante el recorrido del parque, se visitan dos sectores principales que fueron importantes durante el Preclásico y Clásico: La Acrópolis y La Palangana. Ambos están expuestos porque han sido investigados durante muchos años por los arqueólogos. Lo que se observa es el esfuerzo realizado desde su descubrimiento.

¿Por qué sólo se ven los cerros y no los edificios? Porque a través del tiempo, los edificios de barro fueron cubiertos por tierra que se posicionó por efectos naturales o intencionales. Gracias a este recubrimiento, se han podido conservar del viento, la lluvia y el sol. Ahora, ¿Por qué se protegen los montículos? Para evitar su erosión, por lo que se debe tener cuidado cuando se visiten. No es permitido deslizarse en los mismos.



The mounds at Kaminaljuyú are found in many of Guatemala City's zones.

The city of Kaminaljuyú comprised more than 200 buildings. They are now known as mounds, and were distributed in zones 3, 7 and 11 of Guatemala City, in the modern Roosevelt and San Juan avenues, and the commercial Miraflores and Majadas area. Unfortunately, because of the City's expansion, most of them have been lost. The Archaeological Park only has 13 of them, and a few others are scattered over zones 7, 11 and part of zone 3.

As you walk through the park, you will visit two main areas that were important during the Preclassic and Classic periods: the Acropolis and the Palangana (meaning the bowl or the basin). Both of these areas are exposed, since archeologists have worked there for years. The works you can see has been product of their efforts since its discovery.

Why are there mounds instead of buildings? Because with time, the adobe buildings were covered with earth, either by natural or intentional causes. Thanks to this soil layer, the buildings have been preserved from the wind, the rain and the sun. Now, why are the mounds protected? They are protected in order to avoid natural erosion, so you must be careful when walking around them. Sliding on them is forbidden.

Rótulo 2 / “Los montículos de Kaminaljuyú se encuentran distribuidos en varias zonas de la Ciudad de Guatemala”



Reconstrucción de la Acrópolis de Kaminaljuyú en base a la ilustración de Tatiana Proskouriakoff
 Reconstruction of Kaminaljuyú's Acropolis based on an illustration by Tatiana Proskouriakoff

Conjunto Arquitectónico: La Acrópolis. Los palacios reales de Kaminaljuyú.

Las **Acropolis** suelen encontrarse en la parte más elevada y céntrica de las ciudades. En este momento usted se encuentra sobre lo que solía ser **La Acrópolis** de Kaminaljuyú. Estos edificios están contruidos con barro, separando distintas capas por rellenos de barro mezclados con bloques de piedra pómez. Sus fachadas fueron finamente elaboradas con piedra pómez trabajada. Posteriormente se les colocó un repello de barro que era cocido con fuego.

En la Acrópolis se han encontrado edificios de diferentes épocas. ¿Cómo es esto posible? Porque los mayas construían edificios uno sobre otro. Cada vez que había un cambio social, político, económico o religioso, tapaban la construcción, nivelaban el terreno y hacían un edificio más grande o más pequeño que el anterior, con el fin de mostrar las diferencias en ideología o cambio de poder político.

¿Cómo identificar la época en que se construyó un edificio? Los investigadores han utilizado diferentes formas para hacerlo tales como:

- Clasificando materiales de construcción
- Analizando los fragmentos de cerámica
- Identificando estilos arquitectónicos
- Realizando pruebas de radiocarbono

El ejemplo de arquitectura de la Acrópolis, muestra influencia de **estilo teotihuacano** del centro de México, mostrando el impacto que tuvo aquella gran ciudad entre el 400 y 550 d.C. Además, este espacio sirvió como área de palacios para los gobernantes de Kaminaljuyú.

Building Complex: The Acropolis. Royal palaces of Kaminaljuyú.

An Acropolis is often found in the highest and most centric part of a city. Right now, you are standing above what used to be Kaminaljuyú's Acropolis. These buildings are built with clay, by separated layers of clay mixed with pumice blocks. Their facades were then built with carved pumice. Finally, they were covered with a layer of fire-cooked clay.

In The Acropolis, several buildings from different eras have been found. How can this be possible? Because Maya built successive structures one over another. Each time a social, political, economical or religious change occurred, they covered the construction, leveled the ground around it, and finally built a larger or smaller building than the previous one. This was made in order to show the newfound differences in matters of ideologies or political power shifts.

How can we identify the time a building was made? Researchers have used different ways to do so, such as:

- Classifying masonry materials
- Analyzing ceramic pieces
- Identifying architectural styles
- Radiocarbon dating

The Acropolis' architecture styles shows influence from the Teotihuacan style from central Mexico, showing the influence that far away city had in the area between 400 to 550 A.D. Also, the Acropolis functioned as palaces for the rulers of Kaminaljuyú.

Rótulo 3 /

“Conjunto Arquitectónico: La Acrópolis. Los Palacios reales de Kaminaljuyú”

Juego de Pelota

Los jóvenes de élite solían jugar pelota cuando había una visita real, una conmemoración de ciclo o algún evento importante. Antes de iniciar, los jugadores ayunaban y utilizaban el **temascal** para prepararse espiritualmente, siendo esta una actividad sagrada.

El juego consistía en pasar una pelota de hule por un marcador y sólo se usaba la cadera y los brazos. Sin embargo, no se conocen las reglas con exactitud. Varios investigadores creen que al finalizar el juego, uno o varios jugadores eran **sacrificados** como ofrenda para los dioses.

¿Cómo se sabe que los jugadores pertenecían a la élite?

- Mediante el análisis de la vestimenta
- Ubicación: En Kaminaljuyú se encontraron **doce canchas**, dos de ellas en el parque arqueológico, confirmando la importancia del juego de pelota dentro de la civilización maya



Mayan Ball Game

The young elite men played ball games in special occasions such as a royal visit, an end of a time cycle or some important event. Before the match started, the players fasted and used the **temascal** (the sacred steam room) to prepare both mentally and spiritually, since the game was a sacred activity.

The game consisted of passing a rubber ball through a ring shaped marker. The players could only use their hips and arms. However, the exact rules of the game are not fully known yet. Many researchers think one or several players were **sacrificed** as an offer to the gods after the game finished.

How do we know Ball Game players belonged to the elite?

- By analyzing their garments
- Location: there were **12 ball courts** found in Kaminaljuyú, two in the park alone, showing the importance of the ball game for the ancient Maya.

Rótulo 4 /

“Juego de Pelota”



Kaminaljuyú: Lugar sagrado a lo largo de su historia

En la actualidad, se practican diariamente ceremonias en los altares de Kaminaljuyú. A través de ellas, y el fuego, los mayas piden a sus antepasados (refiriéndose a ellos como los *abuelos*) y les rinden un pago según el día que se practique.

Entre las *ofrendas* que más se utilizan, se encuentra el *ocote*, la *mirra* y el *incienso*, ya que con esto purifica el ambiente, además de *candelas* de colores y otras *ofrendas* de comida. Con estos ingredientes se pretende pagarle a la Madre Tierra todo lo que nos brinda día a día.

Toda ceremonia tiene un objetivo ya sea para inaugurar o celebrar fechas importantes, rendir ofrendas como muestra de agradecimiento, pedir por bienestar, salud, trabajo y sabiduría en momentos difíciles de la existencia. Para saturarse de energía positiva, para limpiarse de energías negativas, etc.

La celebración de una Ceremonia Maya, cualquiera que sea el motivo, es dirigida por un guía espiritual maya o *Ajq'ij*, quien define la fecha más adecuada para llevarla a cabo, tomando en cuenta el *cargador del año* o energía del día, para ello consulta el *calendario maya* sagrado.

Kaminaljuyú. Historical Sacred Site

These days, sacred ceremonies are practiced daily in Kaminaljuyú's altars. Through these ceremonies, and through fire, Maya people ask their ancestors (referring to them as *'abuelos'*, their grandfathers or grandmothers) and pay them tributes which vary depending the day. The most common offerings include *ocote* (dried resinous pine wood), *myrrh* or *incense*. Through these offerings, they purify their surroundings, aided by colorful candles and food offerings. With these tributes, they thank Mother Earth for what she gives us every day.

Each ritual has a purpose, whether to commemorate important dates, to give offerings as a way of showing gratitude, to ask for personal well-being, health, work or wisdom among difficulties. To surround oneself of positive vibes, and repel the negative ones, etc.

The celebration of a Maya Ceremony, whatever the cause, is led by a Maya spiritual guide or *Ajq'ij*, who defines the most adequate date to celebrate it. For doing so they take in consideration the *'year carrier'* or the energy of the due day, for which they consult the sacred *Maya calendar*.

Figuras del Monumento 65 de Kaminaljuyú
Figures, monument 65, Kaminaljuyú

Rótulo 5 /

”Kaminaljuyú: Lugar sagrado a lo largo de su historia”



'Barrión', Monumento 6 de Kaminaljuyú
Potbelly, monument 6, Kaminaljuyú

La Palangana: Estelas y monumentos

La escultura de Kaminaljuyú era elaborada con rocas de origen volcánico tales como el *basalto*, la *andesita* y la *riolita*. Se sabe que existieron varios tipos de escultura: la *escultura en bulto*, las *estelas*, las *siluetas* y las *esculturas menores*. Durante más de 1000 años, los habitantes de este sitio esculpieron monumentos relacionados a lo ceremonial, político y ritual público. ¿Qué significa esto?

Figurilla estilo olmeca encontrada en Kaminaljuyú; evidencia de contacto con civilizaciones lejanas
Olmec-style figure found in Kaminaljuyú, evidence of contact with far away civilizations.

La Palangana: Stelae and monuments

Sculptures from Kaminaljuyú were made with volcanic rocks such as *basalt*, *andesite* and *riolite*. It is known that several types of sculptures existed: large, proper sculptures (*tridimensional*), *stelae*, *silhouettes* and *small sculptures*. For more than a thousand years, the citizens of Kaminaljuyú sculpted monuments related to ceremonies, politics and public rituals. What does this mean?

Monumento 65, escena de reyes y esclavos atados de manos
Monument 65, kings and hand-tied slaves

Escultura de un mono con cabeza de cráneo y sosteniendo serpientes
Skull-headed monkey holding snakes

Marcador de juego de pelota de Kaminaljuyú
Mayan ball game marker, Kaminaljuyú

Monumento 19
Monument 19

Relieve de pez, estela 3, que se cree resalta la importancia de la pesca en Kaminaljuyú
Fish relief in stela 3, which probably represents the importance of fishing activities in Kaminaljuyú

Rótulo 6 /

“La Palangana, Estelas y Monumentos”

La Palangana: Edificios

La Palangana es una plaza hundida. Se cree que la primera etapa de construcción consistió en plataformas de barro sobre las cuales colocaban techo de paja o palma. Posteriormente, se comenzó a utilizar piedra pómez trabajada y en bulto para relleno y para acabados específicos, similar a La Acropolis.

Sin embargo, este espacio sirvió para ceremonias públicas y de allí se recolectaba agua con propósitos rituales pero que también sirvió para el consumo.

Los edificios que se observan en La Palangana tienen un estilo arquitectónico similar al del Centro de México. Esto indica contactos con sitios distantes a más de 5,000 km de aquí. Es asombroso que a pesar de la falta de tecnología, los mayas lograran tener comunicación con ciudades lejanas.

La Palangana: Buildings

The Palangana square area is a basin. It is believed that the first stage of construction consisted in clay platform over which straw or palm leaf roofs were erected. Afterwards, solid, sculpted pumice was used as filling and as finish (in a similar way than the Acropolis).

However, this space worked for public ceremonies, and water was gathered from there with both ritual and drinking purposes.

The buildings we can see at La Palangana have a similar architectural style to that from Central Mexico. This indicates contacts with other sites as far as 5,000 km from here. It is amazing that, despite the lack of technology, Maya Peoples managed to communicate with far away cities.



Rótulo 7 /

“La Palangana: Edificios”

Geografía Sagrada

En la antigüedad, la geografía fue elemental para comprender los espacios y construcciones de los habitantes de un sitio. En este Mirador, se aprecian los cerros y volcanes que fueron importantes para la religión de los habitantes de Kaminaljuyú.

Para quienes vivían aquí, la naturaleza estaba viva, y cada pico, loma y volcán tenía energías especiales. Desde aquí se pueden apreciar:

Pico de Palencia (a 2,150 msnm)

Volcán de Pacaya (2,552 msnm)

Volcán de Agua (3,766 msnm)

Volcán de Fuego (3,840 msnm)

Volcán de Acatenango (3,976 msnm)

Cerro Alux (2,305 msnm)

Cerro Naranjo (1,697 msnm)

Sacred Geography

In ancient times, geography was crucial for the understanding of buildings and open spaces of a site and its inhabitants. From this lookout, you can gaze upon the mountains and volcanoes that were important and sacred to Kaminaljuyú people's religion.

For the ancient citizens of this city, nature was alive, and each peak, hill or volcano, had special energies. From here, you can see:

Palencia Peak (2,150 m. ASL)

Pacaya Volcano (2,552 m. ASL)

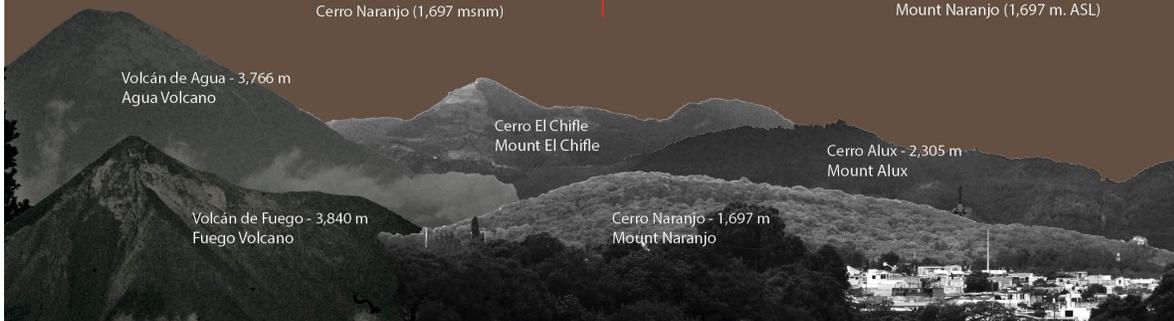
Agua Volcano (3,766 m. ASL)

Fuego Volcano (3,840 m. ASL)

Acatenango Volcano (3,976 m. ASL)

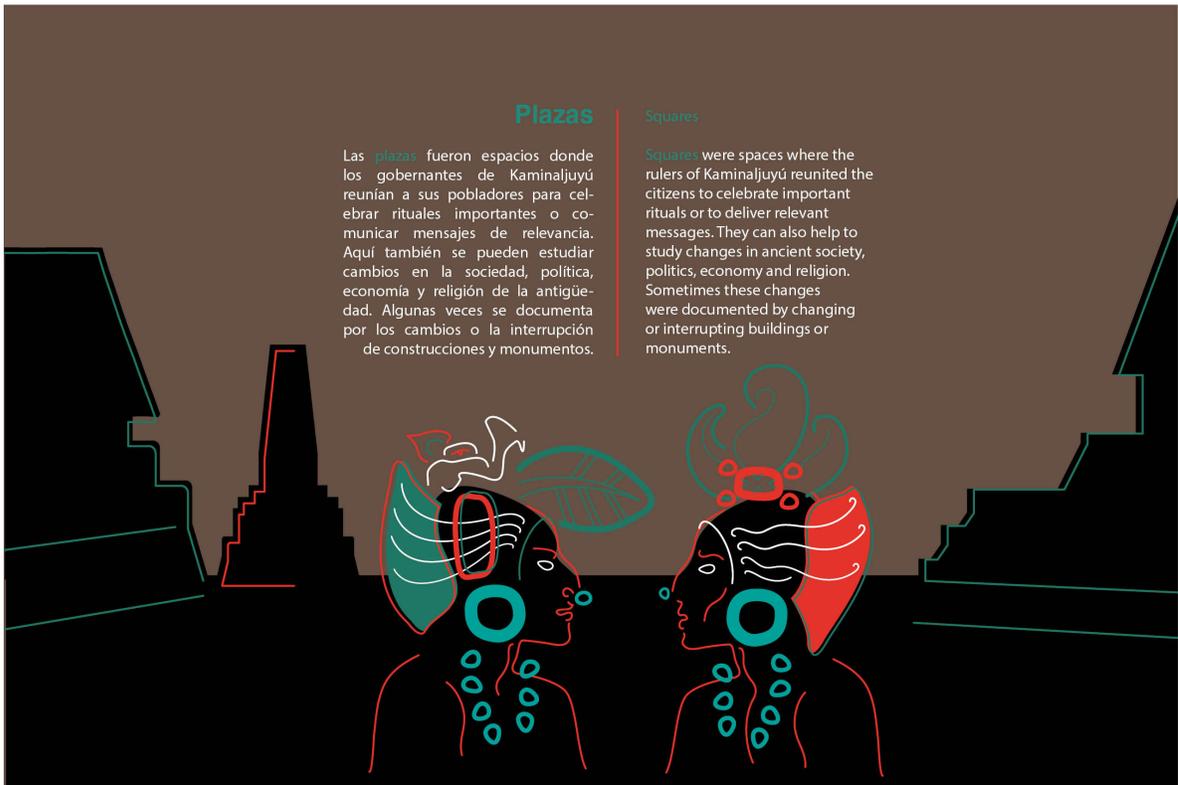
Mount Alux (2,305 m. ASL)

Mount Naranjo (1,697 m. ASL)



Rótulo 8 /

“Geografía Sagrada”



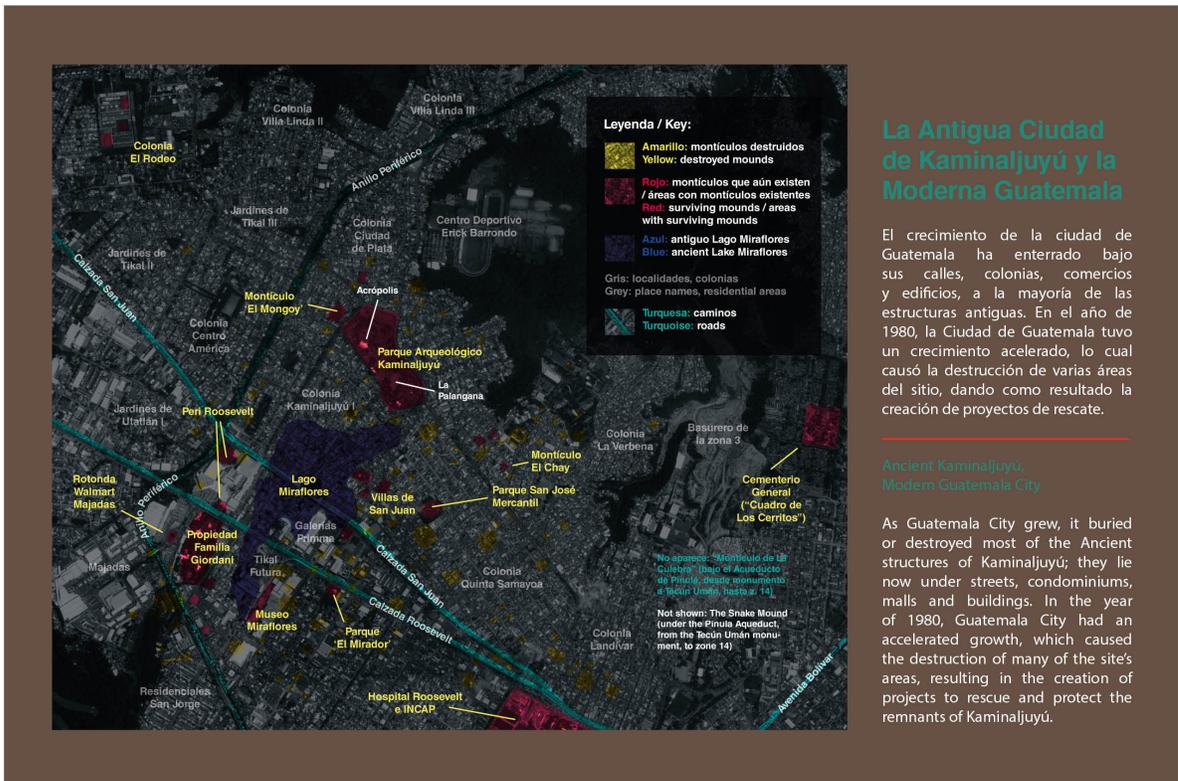
Plazas

Las **plazas** fueron espacios donde los gobernantes de Kaminaljuyú reunían a sus pobladores para celebrar rituales importantes o comunicar mensajes de relevancia. Aquí también se pueden estudiar cambios en la sociedad, política, economía y religión de la antigüedad. Algunas veces se documenta por los cambios o la interrupción de construcciones y monumentos.

Squares

Squares were spaces where the rulers of Kaminaljuyú reunited the citizens to celebrate important rituals or to deliver relevant messages. They can also help to study changes in ancient society, politics, economy and religion. Sometimes these changes were documented by changing or interrupting buildings or monuments.

Rótulo 9 / “Plazas”



Rótulo 10 / “La Antigua Ciudad de Kaminaljuyú y la Moderna Guatemala”

Mapa del Parque

Características de la señal según sus objetivos

Orientación

Ofrecen información sobre una dirección, lugar o entorno físico en donde se encuentre una persona.

Información

Su objetivo primordial es difundir información precisa sobre el entorno en donde se encuentran.

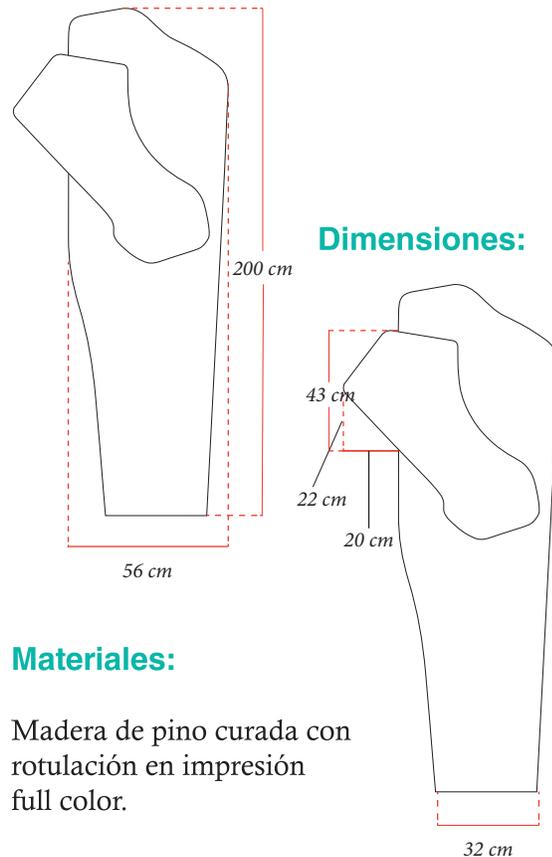
Identificación

Indican la ubicación de un lugar, servicio o evento.

Elementos

Se le da mayor relevancia al mapa, que ilustra las ubicaciones notables, junto con la orientación geográfica y una equis que muestra la situación del rótulo y por ende, del receptor.

El rótulo tiene una serie de íconos ‘internos’ que designan cada área específica dentro del parque para su fácil identificación. El rótulo tiene los colores y la forma de las estelas para darle continuidad a la línea gráfica.



Materiales:

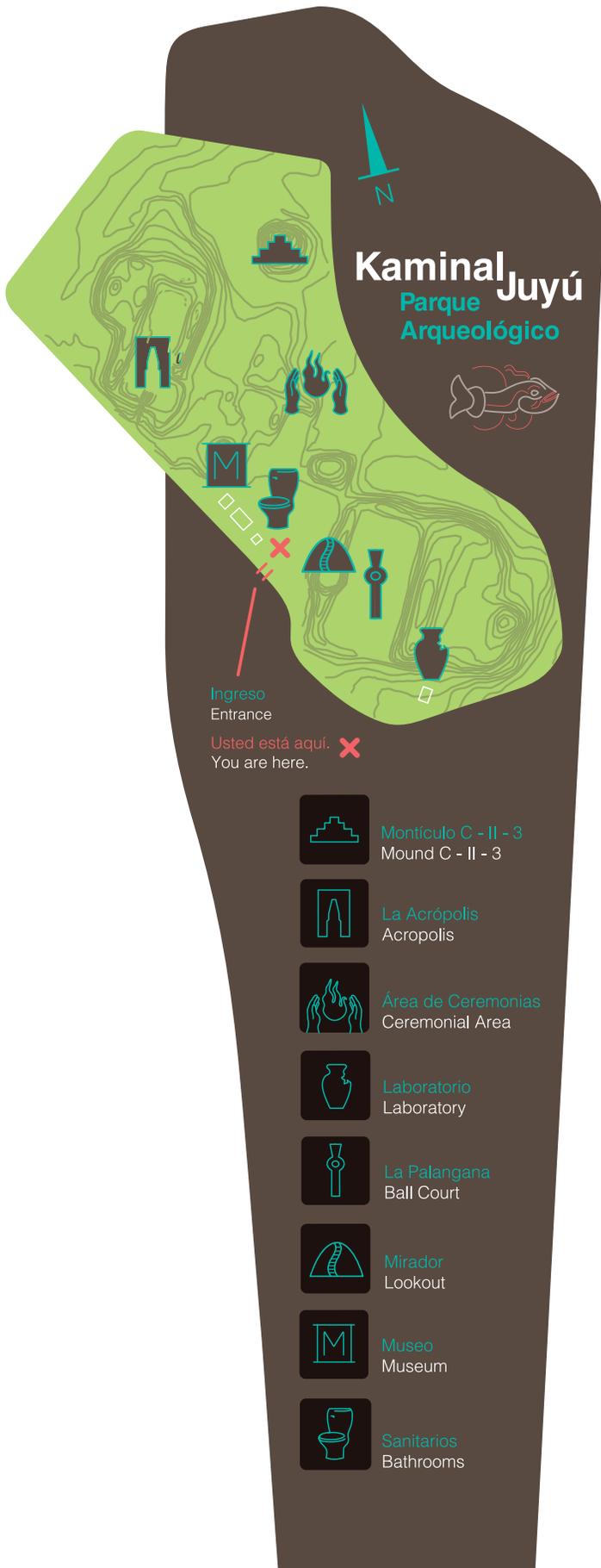
Madera de pino curada con rotulación en impresión full color.

Ubicación:

El rótulo estará ubicado vecino a la entrada del Parque, con el objetivo que todos los visitantes pasen a su lado en el ingreso y se enteren de las normas que rigen el comportamiento dentro del lugar.

Forma y Medidas:

La señal tiene la misma forma del sistema de señalética (estela) y tendrá las medidas y las diferencias especificadas arriba.



Rótulo de Normas

Características del rótulo según sus objetivos

Orientación

Ofrecen información sobre una dirección, lugar o entorno físico en donde se encuentre una persona.

Información

Su objetivo primordial es difundir información precisa sobre el entorno en donde se encuentran.

Regulación

Regulan o prohíben comportamientos de un individuo.

Elementos

El rótulo tiene un título grande para atraer la atención del visitante ya que el rótulo preexistente no cuenta con dicha capacidad de captar la vista.

Las normas generales se encuentran por escrito, en español (dándole énfasis en negrita a la idea central de la norma) y al lado, en inglés.

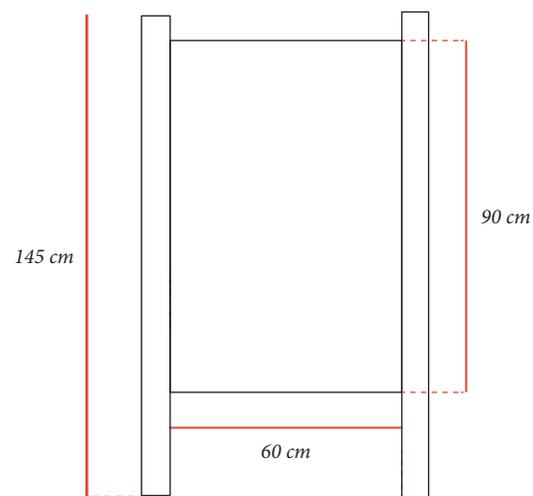
Abajo existen seis íconos de otras normas más importantes, que el grupo objetivo puede fácilmente interpretar, junto a una descripción también bilingüe.

Ubicación

El rótulo estará ubicado vecino a la entrada del Parque, con el objetivo que todos los visitantes pasen a su lado en el ingreso y se enteren de las normas que rigen el comportamiento dentro del lugar.

Forma y Medidas

La señal tiene la modalidad 'de banda', que es un rótulo situado perpendicularmente entre dos postes, y tendrá las siguientes medidas (iguales a los rótulos pero en vertical):





Kaminal Juyú

Normas del Parque

Park Rules

Horario:

08:00 a 16:00 horas.

Para horario extraordinario:

Contar con la autorización de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Exige tu boleto:

No lo tires ni lo devuelvas.

Respetar los senderos:

No caminar sobre los montículos, pueden dañarse.

Compórtate adecuadamente:

Respetar a los demás, no hablar en voz alta.

Para hacer filmaciones:

Se debe contar con la autorización de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Vender comida y/o artesanías:

Se permite únicamente en áreas designadas por la administración, previa autorización de la Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Schedule:

08:00 - 16:00 hours.

For special schedule:

Please request an authorization from the Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Demand your ticket:

Do not return it, do not throw it away.

Respect the pathways:

Don't walk over the mounds, don't damage them.

Behave properly:

Respect other visitors, do not talk excessively loud.

Videos or recordings:

To shoot a video, request an authorization to the Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.

Selling food or crafts:

Allowed only in areas assigned by the park administration, previous authorization from the Dirección General del Patrimonio Cultural y Natural.



Prohibido dar propinas al personal.

No tipping whatsoever.



No fumar.
No smoking.



No se permiten bebidas alcohólicas.
No alcoholic beverages.



Respetar la naturaleza, no dañar plantas ni animales.
Respect plants and animals.



Prohibido cualquier tipo de arma, no cazar.
No weapons of any kind, no hunting.



Depositar la basura en su lugar.
No littering, use the trashcan.

Desplegable Educativo



Descripción

El desplegable presenta diversas fotografías e ilustraciones repartidas simulando un collage, con el objetivo de ser dinámicas, atractivas y captar la atención de los estudiantes.

Los textos en negro presentan información sobre los distintos lugares del parque, así como una breve historia. Los textos en rojo son actividades o preguntas que el estudiante deberá responder o buscar averiguar por medio de interactuar en el parque.

Propósito

El propósito del folleto es educar por medio de actividades dinámicas, que motiven al

estudiante a aprender por sí mismo, usando el parque como un sitio para buscar y explorar las respuestas a las preguntas que se presentan en el desplegable.

De lo contrario aprender sólo por memorizar o leer sería demasiado tedioso, mientras con las actividades del folleto el estudiante logra asimilar la información.

Forma y Medidas

El desplegable será un trifoliar tamaño carta (21.59 x 27.94 cm), en papel couché, impresión laser full color.

Cuando los españoles llegaron a Guatemala, Kaminaljuyú ya había desaparecido. Fue abandonada tras prolongadas guerras y la sequía del Lago Miraflores.

¿dónde crees que estaba el Lago Miraflores?

KAMINALJUYÚ

Kaminaljuyú es un parque Arqueológico que alberga la que era la primera gran ciudad maya, y la más importante hasta el surgimiento de Tikal.



MONTÍCULOS

Entre los montículos que encontrarás en el parque, se esconden los edificios de la ciudad.

kaminaljuyú es una palabra K'iche' que significa el cerro de los muertos. No es su nombre original, fue bautizado así por el arqueólogo que lo descubrió.

¿por qué crees que Kaminaljuyú fue bautizada como el cerro de los muertos?



ESTELAS

Aunque la mayoría de estelas de Kaminaljuyú se encuentran en museos (como el Museo Miraflores o el de Arqueología y Etnología), aún existen algunas estelas dentro del parque.

Algunas son lisas, otras tienen relieves y grabados.

¿cuántas puedes contar?



LA ACRÓPOLIS

Hay dos áreas excavadas en el parque: la Acrópolis y La Palangana. En ambas puedes ver cómo eran los edificios antiguos y cómo se ven los edificios bajo los montículos.

En la parte de la Acrópolis pueden verse paredes, túneles, escalones y pisos, que demuestran la avanzada tecnología de construcción de los mayas.

Los mayas pintaban sus edificios de rojo. En la Acrópolis, aún pueden verse vestigios de este color original. ¿Puedes encontrar en dónde está?



DESTRUCCIÓN

Lamentablemente, a medida que la ciudad creció y se formó, la mayoría de lo que quedaba de Kaminaljuyú fue destruido. De los más de 200 montículos originales, hoy quedan menos de 60.

¿cómo se llama el valle en donde está la capital y Kaminaljuyú?

¿has visto un montículo en algún lugar de la capital? ¿dónde?



Desde el parque, puedes ver los lugares que aparecen en esta ilustración.

¿Cuántos puedes encontrar?

JUEGO DE PELOTA

Los mayas jugaban a la pelota, en canchas, como la que puedes encontrar aquí, y que se llama La Palangana.



LA PALANGANA

Marca el punto cuando la pelota pasaba por el agujero.

¿Por qué crees que se le llama "la palangana"?

Este glifo es considerado el símbolo de Kaminaljuyú. Aunque no se conoce su glifo real, debido a la importancia de la pesca en la ciudad, es considerado como un rótulo o aviso.



GLIFOS

¡aprende a escribir como los mayas!



HOL
calavera



ZOTZ
murciélago



K'UK
quetzal

¡CREA TU PROPIO GLIFO!

Los mayas se basaban elementos de la naturaleza (como plantas y animales, rostros humanos y objetos) para crear sus glifos.

En base a esto, diseña y dibuja tu propio glifo.

ACTIVIDADES

KAMINALJUYÚ

Describe en las siguientes líneas

¿Qué te gustó más del recorrido en el parque?

¿Cómo te sientes al estar encima de una antigüedad maya?

¿Qué crees que puedes hacer para ayudar a la protección y conservación del parque?

EXPLORA KAMINAL JUYÚ

El Cerro de los Muertos

El Parque Arqueológico Kaminaljuyú es un legado del pasado a los guatemaltecos del presente, y esperamos que con tu visita, logres comprender la importancia de conocer, valorar y preservar nuestro pasado arqueológico y cultural maya, y ayudar a proteger el patrimonio de la nación.



DPU
DIRECCIÓN DE
PLANIFICACIÓN
URBANA

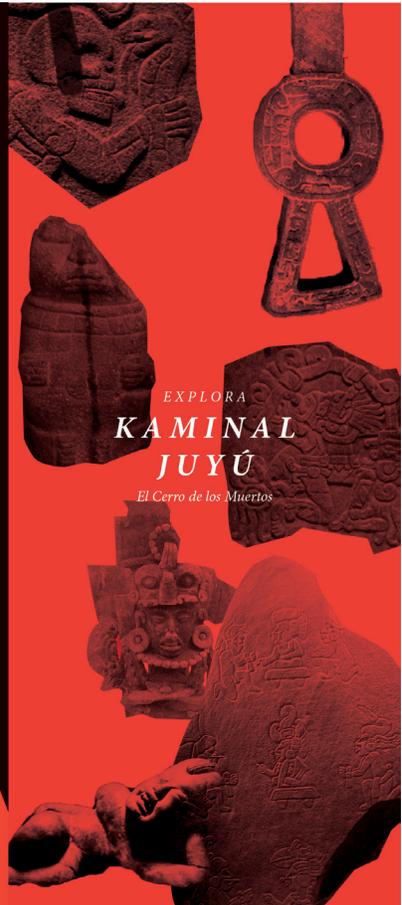


IDAHEH



KAMINALJUYÚ

Diseño, fotografías,
ilustración y textos: Rodrigo Cobar
instagram: @redcobar



EXPLORA KAMINAL JUYÚ

El Cerro de los Muertos

Propuesta Final

Fundamentación de los criterios de diseño

Concepto

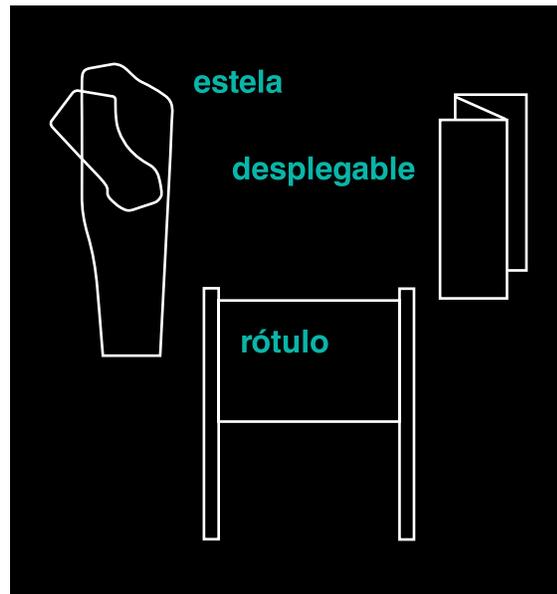
El concepto parte de la idea de estar en un parque o establecimiento, en el cual se ubican mapas que contienen un punto o flecha que nos indica en qué lugar del mismo nos encontramos, y hacia dónde ir.

Esto también es algo simbólico pues nos sitúa en nuestro plano espacio - tiempo, de nuestra realidad como guatemaltecos, y saber que estamos en donde estamos por un motivo o razón.



Vinculando esto con el objetivo y las necesidades del parque, se entiende que es necesario que la población de Guatemala entienda el lugar en el que están y la misión que les corresponde es promover y cuidar nuestra historia Maya.

De estas ideas surgió vincular el concepto con resaltar las características de la estética maya y utilizarlas como línea gráfica para las piezas, de manera que los visitantes del parque aprendan no solo al leer o al comprender las piezas, sino también al verlas.



Formato

Formato variable, especificado anteriormente en cada pieza.

Código Lingüístico

Las piezas de información realmente no están destinadas a un público que no sepa leer, ya que todas tienen texto. Los rótulos, por ejemplo, constan casi enteramente de párrafos más o menos extensos.

Sin embargo, existen íconos y símbolos que son interpretados por gente que puede leer o no. La ventaja de la escritura es que permite asimilar la información; si el visitante se toma la molestia de leer, significa que realmente le interesa.

Código Tipográfico

La tipografía escogida fue la Helvética, por varias razones. La más importante fue debido a su versatilidad y legibilidad en prácticamente cualquier diseño y configuración. La otra, porque es parte de la imagen institucional de la Municipalidad de Guatemala y ellos tienen la licencia, con lo que se ahorra cualquier problema de copyright. La Helvética CE se utilizó para titulares, la Helvética light para textos.

Helvética CE

Alitio. Equecto ea sit re
sinus aribuscimint et opta-
Xerum fuga. Ex lib adiu

Helvética LT Std

Alitio. Equecto ea sit re
sinus aribuscimint et opta-
Xerum fuga. Ex lib adiumet

**Museo Sans 100
Italic**

Alitio. Equecto ea sit re
sinus aribuscimint et opta-
Xerum fuga. Ex lib adiumet

Museo Sans 100

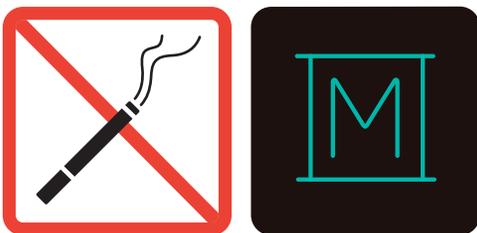
Alitio. Equecto ea sit re
sinus aribuscimint et opta-
Xerum fuga. Ex lib adiumet

Código Cromático

Los colores se seleccionaron en base a la civilización maya, es decir, son colores tradicionales asociados a la pintura maya, y productos como el jade, el cacao, la cochinilla, obsidiana, etc.



rojo arcilla	#e03c3b
bermellón	#e5342a
verde claro	#bbd369
azul maya	#009f96
cacao	#634e42
negro	#000000
blanco	#ffffff



Código Iconográfico / Cromático

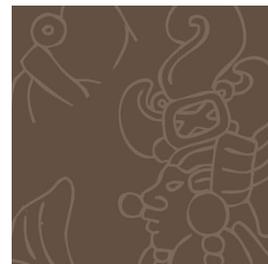
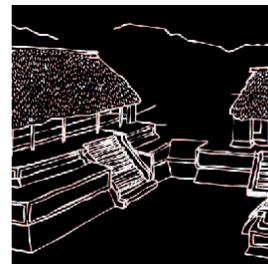
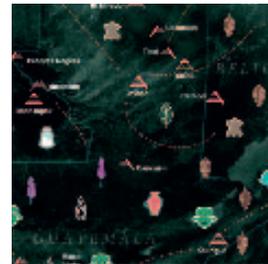
El lenguaje de signos utilizado en las piezas de las señales, mapa y normas se basa en símbolos internacionales fácilmente reconocibles por el grupo objetivo. Estos símbolos indicarán acciones específicas comunes de las señales internacionales tales como no fumar, no beber alcohol, o símbolos de lugares como sanitarios o museos.

El color utilizado en los símbolos sigue también la pauta del sistema internacional de símbolos. Por ejemplo: el rojo es prohibición. El azul, lugar o acción específica.

Los rótulos y señales son señales de orientación e información, las normas y el mapa, identificación (ubicación), dirección (regulación de vías peatonles) y regulación (de comportamientos).

Ilustraciones

Las diversas ilustraciones van desde simples glifos, a ilustraciones etnográficas, hasta mapas infográficos que apoyan la información y



Grupo focal

Para la actividad del grupo focal, con el objetivo de llevarlo a cabo y por cuestiones de localización, se dividió la actividad en dos grupos, uno de 7 personas y otro de 5, en salones con las instalaciones requeridas para su realización.

Primero se hizo una presentación de las piezas, la explicación de su concepto y otras generalidades. Posteriormente, se dio un espacio para contestar las preguntas y compartir o comparar respuestas, resolver dudas o inquietudes que se pudieran presentar.

Posteriormente, se recopilaron las respuestas y se hizo una interpretación de los resultados que se tomó en cuenta para implementar cambios o recomendaciones a la propuesta final.

Ver anexo.



Cuantificación

inversión para la puesta en marcha /
aporte económico a la institución

Puesta en Marcha

10 Rótulos Informativos + 1 Rótulo extra (normas)

Disegno (Empresa Guatemalteca de Rotulación para interior y exterior) 11 rótulos de madera de pino curado. Con espacio para rótulo. Acrílico impresión full color de un lado.

Q. 42,064.88

6 Estelas de Señalética + 1 Estela extra (mapa)

Disegno. (Empresa Guatemalteca de Rotulación para interior y exterior). 7 señales en modalidad de estelas de dirección. Cortadas en madera de pino curado. Impresión full color en un lado.

Q. 13,710.97

1000 Desplegables educativos

Ecoprint. (Imprenta Guatemalteca) 1,000 desplegados tamaño carta, impresos en láser full color, tiro y retiro, papel couché.

Q. 9,500.00

Total: Q. 65,275.85

Aporte Económico

Investigación de campo / Entrevistas con el grupo objetivo

94 horas* x h/h**
Q. 5,828.00

Tiempo de conceptualización y bocetaje

53 horas* x h/h
Q. 3,286.00

Diseño de piezas gráficas

245 horas* x h/h
Q. 15,190.00

Artes Finales

108 horas* x h/h
Q. 6,696.00

Total: Q. 31,000.00

*número de horas basado en la agenda realizada a lo largo del proyecto. 500 hrs en total.

**valor hora/hombre: Q. 62.00. Basada en un sueldo mensual de Q. 10,000.00

Conclusiones

- 1.** El proyecto de diseño para el Parque Arqueológico Kaminaljuyú cumple con el objetivo general de contribuir al parque con herramientas de información que ayuden a educar a los visitantes sobre la importancia de la protección, conservación y valoración de los Parques Arqueológicos en Guatemala.
- 2.** El concepto del proyecto consiste en saber en donde estamos como personas, y como nación. En conocer nuestro entorno, sus características, y como su pasado, en este caso la cultura maya, influye en nuestro presente y determina nuestro futuro como nación.
- 3.** Las piezas de diseño cumplen con el fin de comunicar de manera iconográfica y textual, las características del Parque Arqueológico Kaminaljuyú a los visitantes y promover la asimilación del aprendizaje por medio de la búsqueda y el análisis en lugar de la memorización y la lección.
- 4.** El grupo objetivo a quienes van dirigidas las piezas es determinante para definir una línea gráfica, tomando en cuenta tanto la cultura visual nacional como la cultura de diseño internacional, y crear un balance en piezas visuales que se ajusten tanto a la realidad del guatemalteco como a la realidad moderna del diseño gráfico.
- 5.** Las validaciones son importantes para dar a conocer aspectos, en los proyectos en los que se trabaja, que pueden mejorarse. Permiten detectar áreas para mejorar que el diseñador posiblemente no habría detectado de no ser por las herramientas de validación.

Recomendaciones

A los estudiantes

1. Tomar en cuenta los cronogramas a la hora de realizar el proyecto; es más sencillo darse cuenta cuánto tiempo se tiene para hacer una pieza y así agilizar el trabajo.
2. No quedarse con la duda, pedir ayuda siempre a los catedráticos por muy simple que sea la pregunta.
3. Si se utilizan tipografías o imágenes, familiarizarse con los derechos de autor, verificar si se poseen los permisos suficientes para utilizarlas para no caer en violación de derechos de autor.

A la institución

1. Al momento de mandar a imprimir los materiales, evaluar las dimensiones y resolución del archivo para determinar si es el adecuado.
2. Tomar en cuenta que las piezas que presentan cortes en su forma, serán presentadas con sangrado en las artes finales, de manera que al cortarlas, no queden partes sin arte impreso.
3. Si se manejan editables, asegurarse de que, a la hora de exportar los archivos, todos los elementos estén en contorno (la tipografía), para que a la hora de imprimirlo no den ningún problema.

A los docentes

1. Agilizar o replantear el sistema de las asesorías, ya que a veces la actividad puede prolongarse bastante y hay compañeros que no pasan, o pasan pero no lo suficiente.
2. Plantearse reducir el número de informes finales para imprimir, con el objetivo de evitar que los estudiantes gasten más de lo necesario.

Referencias

B Bernal, I. (1969). *The Olmec world*. Berkeley- Los Angeles.

Bright, W., Hill, J. H., Mistry, P. J., y Campbell, L. (1998). *Life of language: Papers in linguistics in honor of William Bright*. Berlin: Mouton de Gruyter.

F Fernandez Cervantes, J. M. (2016, Julio 12). ¿Arte robado? La batalla legal de las tejedoras mayas. Recuperado el 18 de julio de 2016 desde <https://www.plazapublica.com.gt/content/arte-robado-la-batalla-legal-de-las-tejedoras-mayas>

M M. (18 de junio de 2015). ¿Qué es la Señalética? Recuperado el 9 de septiembre de 2016, desde <http://www.somoswaka.com/blog/2015/06/que-es-la-senaletica/>

Mejía, S. (2016, Marzo 17). El curioso edificio B'ahlam Kan Nah necesita tu apoyo para terminarse. Recuperado el 20 de septiembre de 2016, de <https://www.soy502.com/articulo/curioso-edificio-bahlam-kan-nah-necesita-tu-apoyo-terminarse>

Mirzoeff, N. (1999). *An introduction to visual culture*. Londres: Routledge.

P Putzeys, Yvonne. MONTÍCULO DE LA CULEBRA Y ACUEDUCTO DE PINULA: ¿Patrimonio Nacional u obstáculo para el desarrollo urbano? (Universidad de San Carlos de Guatemala). Ciudad de Guatemala.

Q Quintana, R. (n.d.). *Diseño de Sistemas de Señalización y Señalética*. Recuperado el 8 de septiembre de 2016 desde https://taller5a.files.wordpress.com/2010/02/senaletica_universidadlondres.pdf

R Ramazzini, J. C. (2014). *Las ilustraciones en los productos de la marca Wanderlust Wear y su contribución a la venta y popularidad en el mercado guatemalteco. Propuesta de la identidad gráfica y sistema señalético para el Centro Integral Iñaki*. (Tesis, Universidad Rafael Landívar, 2014) (pp. 1-109). Ciudad de Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22.aed.)*. Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

S S Guernsey, J., Clark, J. E., y Arroyo, B. (2010). *The place of stone monuments: Context, use, and meaning in Mesoamerica's preclassic transition*. Washington, D.C.: Dumbarton Oaks Research Library & Collection.

Sanz, Á, & González, Á. (2005). *Identidad corporativa: Claves de la comunicación empresarial*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): ESIC.

Schávelzon, D. (1985). *Documentos de Arquitectura Nacional y Americana (Vol. 19)*. Resistencia, Argentina: Instituto Argentino de Investigaciones en Historia de la Arquitectura.

Señalética. (n.d.). Recuperado desde <http://comunicologos.com/técnicas/señalética/>

Stierlin, H. (1992). *La Prodigiosa Aventura de Los Mayas*. en *Los Últimos Enigmas (02da ed., pp. 267-279)*. México DF, México: Reader's Digest.

Sugobono, N. (Ed.). (2011). *El Ocaso de Los Mayas (Vol. 6, Grandes Enigmas de La Historia)*. Buenos Aires, Argentina: Sol go.

T Tejeda, K. S. (2009). *Reconstrucción Virtual de la Ciudad Maya Kaminaljuyú Montículo Mongoy*. USAC. Recuperado http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2497.pdf

Créditos de imagen

Todas las imágenes en este informe son de autoría propia, a excepción de las siguientes:

Pág 23, 35 y 37. Imagen satelital de Kaminaljuyú y sus alrededores (Ciudad).

Google Maps [Mapa]. (2016). Recuperada el 20 de enero de 2017, desde <https://www.google.com/maps>. Imagen obtenida a través de captura de pantalla. Imagen editada digitalmente.

Pág 30. Mapa No. 1; Mesoamérica.

J. D., M., & N. (2003, March 18). *FIRES AND SMOKE IN YUCATAN PENINSULA* [Fotografía encontrada en Visible Earth, NASA, Imagen Satelital]. Recuperada en Septiembre/Octubre, 2016, desde <https://visibleearth.nasa.gov/view.php?id=65620> (Originalmente fotografiada en 2003, Marzo 18). Imagen editada digitalmente.

Pág 36. Imagen no.7, Montículo de la Culebra bajo el Acueducto de Pinula; Imagen no. 8, Montículo sobre el Anillo Periférico; **Pág 38,** Imagen no.9, Montículo en la 24 ave. zona 7, cruce A. Periférico a Roosevelt; Imagen no. 10, Montículo en la 20 avenida, zona 7

Imágenes extraídas de Google Street View Map Data @2016 Google

Pág 42. Imagen no. 8; Mural de Bonampak, uno de los más finos del mundo maya.

[Fotografía encontrada en Anónimo, Murales de Bonampak. Fresco sobre estuco, siglo VIII d.C., Universidad Francisco Marroquín, Ciudad de Guatemala]. (n.d.). En J. González Gómez (Autor). Recuperada el 20 de septiembre, 2016, desde <https://educacion.ufm.edu/anonimo-murales-de-bonampak-fresco-sobre-estuco-siglo-viii-d-c/> (Originalmente fotografiada en 2008). Imagen utilizada parcialmente.

Pág 43. Imagen no. 9; Mural de San Bartolo, mostrando una escena mitológica magis-

tralmente estilizada. [Fotografía encontrada en Anónimo, Murales de Bonampak. Fresco sobre estuco, siglo VIII d.C., Universidad Francisco Marroquín, Ciudad de Guatemala]. (n.d.). En J. González Gómez (Autor). Recuperada el 20 de septiembre, 2016, desde <https://educacion.ufm.edu/anonimo-murales-de-bonampak-fresco-sobre-estuco-siglo-viii-d-c/> (Originalmente fotografiada en 2008). Imagen utilizada parcialmente.

Pág 43. Imagen no. 10; Figura de la Isla de Jaina.

A MAYA FIGURE - JAINA MEXICO [Fotografía encontrada en Artkhade]. (n.d.). Recuperada el 20 de septiembre de 2016, de <http://artkhade.com/en/object/092519/mqyg-fK/a-maya-figure-jaina-mexico?search=/en/search?l=0%50&q=region-497&ob=&r=> (Originalmente fotografiada en 2009)

Pág 43. Imagen no. 11; Glifo emblema de Tikal (cola de pelo).

(2012, Febrero 16). Recuperada el 20 de septiembre de 2016, de <https://fargin.wordpress.com/2012/02/16/calendrier-maya-un-plan-devolution-de-la-conscience/mayahieroglyple/> Imagen utilizada parcialmente.

Pág 45. Imagen no. 13; Edificio B'ahlam Kan Nah.

El edificio que destaca en la zona 11 está lleno de historia. (Foto: B'ahlam Kan Nah) [Fotografía encontrada en Ciudad de Guatemala]. (2016, Marzo 17). En S. Mejía (Autora). Recuperado el 20 de septiembre de 2016 de <https://www.soy502.com/articulo/curioso-edificio-bahlam-kan-nah-necesita-tu-apoyo-terminarse>

Pág 49. Estela 9, Kaminaljuyú. Museo Nacional de Arqueología y Etnología.

Stela 9, Kaminaljuyu. (n.d.). Fotografía. Recuperada desde <http://www.latinamericanstudies.org/maya-stelae-2.htm>



ANEXOS

VI

Grupo Focal

resultados

El siguiente instrumento de validación se usó con 12 personas en 2 grupos, uno de 7 y otro de 5.

Preguntas	Sí	No
¿Los colores se adecúan al concepto creativo del diseño?		
¿Los diseños son capaces de resaltar frente a otros diseños similares o en un entorno específico?		
¿Puedes comprender fácilmente los símbolos e íconos?		
¿Puedes entender el recorrido visual de las piezas?		
¿El texto y el tipo de letra te resulta legible?		
¿Las imágenes sirven para apoyar el texto o tema que se trata?		
¿Puede ubicar los lugares importantes según el mapa?		
¿El contraste o combinación de los colores te parece adecuado?		

La razón por la cual se escogió hacer preguntas cerradas para esta encuesta fue que son más precisas para detectar valores positivos o negativos en las características del proyecto. En la encuesta del grupo objetivo se vio que muchas de las respuestas ‘múltiples’ fueron muy vagas o imprecisas, y por ende se decidió limitar las opciones.

También porque, lógicamente, los entrevistados en el focus group, al menos en su gran mayoría, desconocen nociones de comunicación visual y diseño, o las tienen muy básicas, con lo que las preguntas deben presentarse lo más comprensible posible. Para la discusión y opiniones, se trabajó un espacio por aparte para exponerlas y analizarlas para ser tomadas en cuenta para la propuesta final.

¿Los colores se adecúan al concepto creativo del diseño?

De las 12 personas encuestadas, solo 1 votó que los colores no correspondían al concepto

y a la línea gráfica maya, con lo que se logra evidenciar la relación óptima de lo visual con el concepto.

¿Los diseños son capaces de resaltar frente a otros diseños similares o en un entorno específico?

Las 12 personas opinaron que sí, y también se comentó cómo los rótulos de otros parques u otros sitios turísticos y arqueológicos no se parecen en nada a estos (en especial la propuesta en forma de estela), con lo que puede decirse que el diseño es muy original y adecuado para la esencia del cliente.

¿Puedes comprender fácilmente los símbolos e íconos?

En esta opción hubo algo de discrepancia; en cuanto al rótulo de normas, que tiene símbolos internacionales de precaución y prohibición, todos concluyeron que sí lograban comprenderlos. En el caso del mapa del sitio,

muchos opinaron que los símbolos utilizados no se comprendían por sí solos sino sólo al leer qué eran. Cabe mencionar que esto es esperable, ya que son símbolos ‘internos’, creados para el uso exclusivo en el parque y bajo guía de la institución, con lo que se entiende que la gente no necesariamente los comprenda a primera vista.

¿Puedes entender el recorrido visual de las piezas?

Nueve personas opinaron que sí, tres opinaron que no en algunas de las piezas, particularmente en las de señalética. Esto surgió también en la encuesta del grupo objetivo, y el diseñador lo atribuye a la forma inusual de la pieza y la alternancia entre una parte de lectura horizontal (el mapa) y una vertical (las direcciones e instrucciones abajo). Las demás piezas no causaron confusión en el recorrido.

¿El texto y el tipo de letra te resulta legible?

Aquí la respuesta fue unánime, todos pensaron que la letra es muy legible y adecuada para cada caso, dependiendo de su grosor, color (contrastos), etcétera.

¿Las imágenes sirven para apoyar el texto o tema que se trata?

También la respuesta fue unánime, las imágenes que aparecían en algunas piezas (los rótulos, por ejemplo) son pertinentes al texto y ayudan a la comprensión del tema, no son sólo decorativas ni por llenar espacio.

¿Puede ubicar los lugares importantes según el mapa?

Tres de las doce personas expresaron dificultad por encontrar lugares o ubicarse en el mapa, debido también a la confusión que generaron algunos de los símbolos utilizados en el mapa.

¿El contraste o combinación de los colores te parece adecuado?

En esta pregunta, siete personas opinaron que sí era un contraste adecuado. Las demás personas opinaron que no era adecuado. Cuando se explicó que se refería a la combinación de los colores y no si les gustaba el color o no, la respuesta cambió y nueve opinaron que sí era el adecuado. Esto también comprobó que el color café que predomina en las señales no es tan popular como debería serlo en el grupo objetivo, aunque la mayoría lo prefiere, no es una mayoría demasiado grande.

Coevaluación

(con pares)

	mucho	regular	poco
El objetivo de comunicación es congruente con los objetivos de la organización			
La técnica creativa utilizada permite un resultado acertado.			
El insight concepto identificado es pertinente con el grupo objetivo.			
Los elementos del diseño (tipografía y demás) son legibles.			
El concepto propuesto favorece el logro de los objetivos del proyecto.			
La línea gráfica se adecúa al concepto establecido.			
La línea gráfica se adecúa a la cultura visual del grupo objetivo.			

La coevaluación se realizó con 10 personas, quienes utilizaron su conocimiento en la materia para evaluar los aspectos presentados en el instrumento.

En esta evaluación, se recibieron resultados muy positivos que consideraban adecuada la solución de las piezas gráficas y la relación de la línea gráfica de las mismas.

Sin embargo, en cuanto a la legibilidad, se resolvió cambiar el tipo y tamaño de la letra, ya que la evaluación arrojó resultados negativos sobre este aspecto.

Además, algunos diseñadores consideraron que la línea gráfica no era congruente a la cultura visual del grupo objetivo, sin embargo es necesario afirmar que la Municipalidad insistió en cambiar este aspecto, y que no se puede hacer mayor cosa concerniente al color

por parte del diseñador.

Cambios y consideraciones que surgieron a partir de la coevaluación:

tipo y tamaño de letra

forma de la señal (estela)

color

reordenar elementos de la señal

Validación

(grupo objetivo)

Para la validación con el grupo objetivo, se decidió hacer uso de una encuesta de Google, para llegar al mayor número de personas posible. Al momento de revisar los resultados fueron 39 en total. Estas personas pertenecían a estratos sociales desde clase alta hasta

baja, dado que se hizo un esfuerzo por cubrir cada uno de los segmentos del grupo objetivo (también con la mayor variación de edades, zonas de residencia, etc) para que la validación fuera lo más amplia posible.

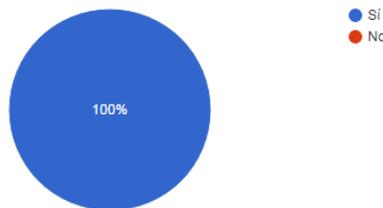


Pregunta 1

Esta pregunta se refirió específicamente al proyecto A. Como puede verse, la gran mayoría de los encuestados saben que la forma de la señal representa una estela, es decir, la mayoría tienen conocimientos básicos de la civilización maya y pueden comprender el concepto de las piezas. Un porcentaje menor contestó que les recordaba ‘una escultura’, un

error que también podría interpretarse como una estela. Nadie respondió que les recordaba un cuchillo. Al preguntar si no sabían que era una estela o si no les comunicaba nada, tampoco nadie contestó esa opción, con lo que puede concluirse que la forma, la línea gráfica y el concepto de las piezas es entendido por el grupo objetivo y es el adecuado para el proyecto.

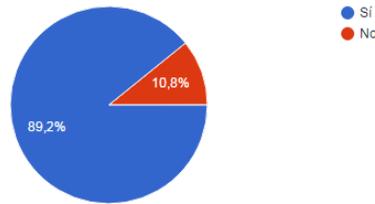
¿Considera que la tipografía (la letra) es legible? (36 respuestas)



Pregunta 2

El 100% de los encuestados respondió que la letra le parecía legible, lo que deja sin lugar a dudas que la tipografía y el tamaño de la misma escogidos para las piezas es el adecuado.

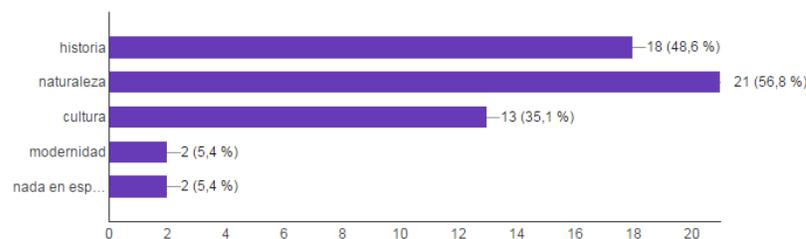
¿Considera que el cambio de color es suficiente para diferenciar el texto en español del que está en inglés?
(37 respuestas)



Pregunta 3

La gran mayoría de los encuestados opina que el texto en español y en inglés se diferencian adecuadamente con cambios de color, lo cual confirma el adecuado contraste de color usado en el diseño.

Los colores del diseño le comunican (puede elegir más de una respuesta)
(37 respuestas)

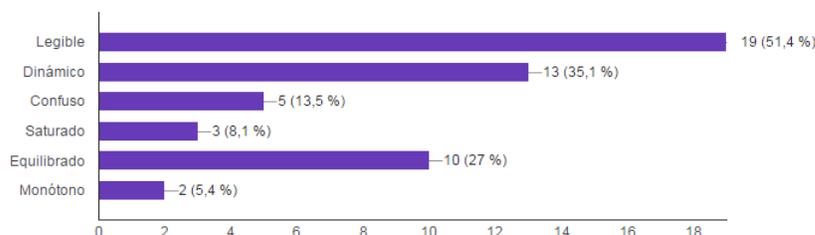


Pregunta 4

18 personas consideraron que los colores comunicaban historia, y 13 cultura, confirmando el trasfondo del concepto para el diseño. La opción más votada fue, sin embargo, naturaleza, con 21 votos, lo cual es explicable gracias a el color café y verde (que fue utilizado

debido a la sugerencia de la Municipalidad) y que aunque no es un resultado esperado no es para nada negativo. Dos personas escogieron modernidad, las únicas respuestas negativa fueron dos votos para 'no comunica nada'.

El recorrido visual, es decir la relación entre la forma, texto e imágenes de la señal, le parece (puede elegir más de una opción)
(37 respuestas)



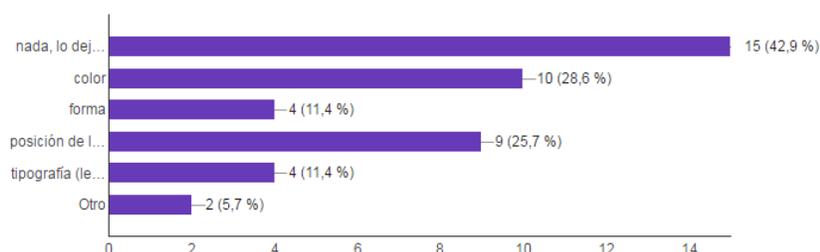
Pregunta 5

Al preguntar sobre el recorrido visual de las piezas, las opciones con mayor cantidad de votos fueron legible (19), dinámico (13) y equilibrado (10), las cuales son todas opiniones positivas, y que cada una contempla una

cualidad positiva para el éxito del diseño. Sin embargo, 5 personas consideraron el recorrido visual confuso y otras 3 saturado, lo cual se tomó en cuenta para el diseño de las piezas finales. Dos personas lo consideraron monótono.

Si pudieras cambiar algo en el diseño, sería... (puede elegir más de una opción)

(35 respuestas)



Pregunta 6

Esta pregunta fue definitivamente la que originó mayor conflicto, ya que fue concebida precisamente para eso.

Al preguntar qué podrían cambiar del diseño si pudieran, la mayoría (15) contestó que nada, lo cual es algo positivo puesto que, al combinarlo con el éxito de las preguntas anteriores, puede verse que la mayoría de los encuestados considera el diseño atractivo. Sin embargo, gran parte (10) pensó que el color podría cambiar, lo cual, enlazado con las respuestas de la pregunta 4 (en donde gran parte de las personas votó que el diseño les transmitía *naturaleza* en lugar de *historia* o *cultura*), demuestra que el color no necesariamente es interpretado correctamente por el grupo objetivo.

Cabe mencionar que el color fue sugerido por la Municipalidad, y por ende el diseñador no puede hacer mayor cosa para cambiarlo o atender este conflicto que surgió con esta pregunta. Nueve personas opinaron que cambiaría la posición de los elementos en la diagramación, algo que sí fue tomado en cuenta para la propuesta final.

4 votos fueron emitidos respectivamente para cambiar la tipografía y la forma. La tipografía no se puede cambiar, puesto que la Helvética es la tipografía con licencia de la Municipalidad, y utilizar otra podría incurrir en un delito por infracción de copyright que podría perjudicar tanto a la institución, como al diseñador. Dos personas votaron por *otro*, es de-

cir, escribieron lo que pensaban. Una comentó 'cambiar por colores más vibrantes', algo que no puede hacerse por las razones explicadas anteriormente. Otra opinó 'hacer el mapa más grande en la señal', algo que sí se tomó en cuenta para el desarrollo de la pieza final.

En conclusión, esta encuesta fue la más productiva de todas hasta el momento, pues logró sacar a relucir posibles mejorías que podrían hacerse al diseño, las cuales consistieron en las siguientes:

Cambiar el tamaño del mapa en las piezas que lo lleven

Dejar la forma de la estela tal y como está.

Dejar la tipografía igual en todas las piezas.

Evaluar y reorganizar los elementos de la diagramación de las piezas para que no estén saturadas.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Doctor
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“DISEÑO DE SISTEMA SEÑALÉTICO PARA EL PARQUE ARQUEOLÓGICO KAMINALJUYÚ.”**, del estudiante **RODRIGO ALFONSO CÓBAR GARCÍA** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, **CUI 2422 87050 0116** y registro académico **201213821**, al conferírsele el Título de Diseñador Gráfico en el Grado Académico de Licenciatura.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los cinco días de noviembre de dos mil dieciocho.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES

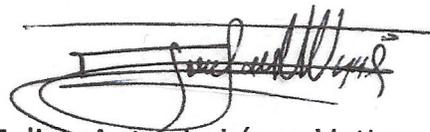

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509

“Diseño de Sistema Señalético para el Parque Arqueológico Kaminal Juyú”
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Rodrigo Alfonso Cobar García

Asesorado por:



Felipe Antonio López Vettorazzi



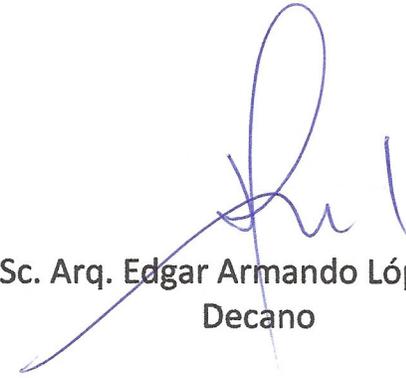
Jose Francisco Chang Meneses



Marco Antonio Morales Tomas

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

