

Universidad de los Andes
Facultad de Arte
Escuela de Artes y Diseño Gráfico
Mención: Diseño Gráfico

www.bdigitalula.ve
**El lenguaje visual de una estructura expositiva, para
promocionar la Facultad de Arte.**

Autor: Walter J. Marquina B.
Tutor: Prof. Yenny Ramírez.
Asesor: Prof. Jhonatan Medina C.

Mérida 17 de Enero de 2007

Índice General

Capítulo 1: Marco referencial

Resumen	6
Introducción	8
Justificación	10
Planteamiento del Problema	12
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Antecedentes	16
Marco Metodológico	26

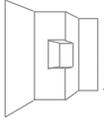
Capítulo 2: Marco Teórico

El Stand	30
Tipos de Stand	37
Exposiciones donde el Stand define el concepto	38
Elementos que constituyen un Stand	41
Materiales	46
Tipos de Montaje	50
Identidad del Stand	

Capítulo 3: Proceso Práctico Visual

Puntos clave	58
Términos generadores del concepto	58
Pensamiento Gráfico del proyecto	60
Primeras ideas	72
Esbozos Preliminares	82
Modelo Final	90
Dibujos Explicativos	94
Anexos	130

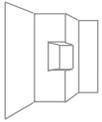
Bibliografía	136
---------------------	------------



Resumen

El proyecto de trabajo de grado, consiste en una investigación objetiva, sobre el "Stand", ¿Qué es?, ¿Para qué?, y ¿Cómo debería ser?, la cual nos dará las bases para desarrollar junto con un concepto, (línea conductora, y guía del proceso de diseño) un prototipo que resuelva el problema primario, "La promoción de la Facultad de Arte," en los distintos espacios, donde la universidad a través de la facultad, pueda llegar.

Para tal fin se genero un procedimiento de diseño, que une dos posibilidades de metodología, planteadas por profesores de distintas áreas de la enseñanza -las Artes Visuales y el Diseño Gráfico. El Objetivo es claro; unir dos posibilidades de respuesta a una situación planteada, en una lo sistemático del trabajo, procedimientos, comprobación de hipótesis, y por otro lado el sentido de persuasión que nos acerca al entendimiento, observación, y análisis de los posibles resultados.



Introducción

El tema de Stand es uno de los que en publicidad se nombra con mayor frecuencia, ya que es este, el medio más directo para demostrar los servicios o productos, de una institución, empresa u organismo, en una feria o congreso. Las entidades organizadoras de estos eventos ponen a disposición de los participantes, stands modulares con un diseño estándar, si bien éstas pueden encargar la fabricación de uno particular, lo que es recomendable cuando se trata de empresas prestigiosas o de espacios de una cierta envergadura.

El stand constituye el principal factor de atracción de visitantes, por lo que es aconsejable el diseño atractivo y de gran impacto visual, para atraer posibles clientes. Estos serán los agentes multiplicadores del mensaje logrado en este certamen; en donde las casas participantes podrán dar una clara imagen de su trabajo al mundo entero.

La necesidad de un Stand para la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, dejó de ser una prioridad, para convertirse en una necesidad, cuando en enero de este año, logro junto con otros entes de la Universidad de los Andes, consolidarse como "Facultad de Arte", para entonces un sueño, a una realidad tangible. Prontamente se vio la necesidad de crear un sistema de paneles en donde la nueva facultad, pudiera ser

presentada en diversos espacios expositivos.

Una nueva facultad con dos escuelas que la fundan, "Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico" y la "Escuela de Artes Escénicas." Ambas con un repertorio visual que mostrar, la una por el camino de lo bi y tri dimensional, la otra por el movimiento y la expresión corporal; un reto tras otro, ya que en principio, el Stand promocionaría a una sola, escuela. En ese sentido para luego sumar a las demás unidades a ser incorporadas (Danza, Actuación), se comenzó a desarrollar un prototipo de stand, que si bien en principio considero la imagen de la EADG, siendo la representativa en el concepto del diseño, luego se incluyo la nueva escuela, con objetivos, misiones, visiones y con una imagen propia. Siendo necesario enmarcar el proyecto en un nuevo concepto que generara la imagen del Stand, que sirviera para las dos escuelas y proponer una imagen integradora de ambas disciplinas, y de otras a sumarse posteriormente.

La idea de que el Stand, sea una o parte de una "Estación de Transporte", se genera de la parte de investigación del proyecto (indagación del problema y generación del concepto), la Estación, desde una visión semiótica de su significado semántico, entendida con las diversas paradas o altos en la vida profesional de un individuo, concepto, que viene reforzado por el

espacio social que cumple la universidad, en la vida del individuo, y el lugar a donde se llega después de un recorrido por diversos sitios, para luego de explorar las diversas paradas ver el mejor destino y partir nuevamente.

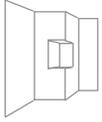
Desde el enfoque del Diseñador Gráfico, el presente proyecto tiene como finalidad la presentación de una propuesta de Stand, que sirva a la Facultad de Arte, como medio de promoción en eventos formativos y de relaciones Interinstitucionales. El diseño será realizado bajo las siguientes consideraciones:

Dirigido a Estudiantes de educación media (liceos y Colegios), estudiantes de Arte y Diseño, de las distintas Universidades y Núcleos Universitarios de Venezuela y del Mundo, Profesionales (educadores y trabajadores) en el área del Arte y el Diseño, de Venezuela y el Mundo, y distintas Editoriales que utilizan los espacios de los Congresos, Ferias, para promocionar sus nuevos productos, y realizar convenios con los entes de educación en el Arte y el Diseño.

El área de desempeño es el Diseño de información, a través de un medio de promoción (Stand), como soporte. Teniendo como finalidad adecuar un determinado conocimiento a un público escogido, para obtener el mayor rendimiento didáctico, mediante la utilización de un conjunto de reglas de

composición, pertenecientes al Diseño Gráfico.

La Información Visual de los trabajos que desarrolla la Facultad de Arte, de la Universidad de los Andes (Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, y Escuela de Artes Escénicas), generadas en las materias prácticas y teóricas, es decir, en las materias que conforman el Pensum de estudio de las carreras (Artes Visuales, Diseño Gráfico y Actuación), sirven estas para enmarcar a la facultad como un proyecto de formación integral.



Justificación

La necesidad de una presentación más eficaz a nivel visual de la Facultad de Arte, en eventos que ameritan una presencia audaz, innovadora y decisiva de lo que es y lo que pretende ser; el lugar donde se forman artistas plásticos, comunicadores visuales, actores, bailarines, entre otros; ha conducido a la indagación de un modelo estructural que pueda ser utilizado como medio para la promoción de la facultad, en eventos donde el arte y la comunicación visual, están presente; como por ejemplo la Feria Internacional del Libro Universitario (FILU), el Congreso Internacional de Diseño Gráfico (COIDIGRA), la Expo ULA, y otros lugares donde las distintas escuelas pertenecientes a la facultad, puedan mostrar sus trabajos.

Entre los diversos sistemas estructurales, se tomo al stand como medio representativo de la institución, y a su vez objeto de estudio de este proyecto.

Por consiguiente; el problema que precisa esta investigación, se delimito en los siguientes términos:

“Estudio, comprensión y creación del stand, para promocionar la imagen institucional de la Facultad de Arte”.

Situación ésta que generó la solución al

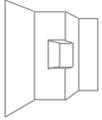
problema a ser resuelto, de forma objetiva e integral, que incluye y presencia la participación de las escuelas para quien se esta desarrollando el diseño.

Otros institutos del país tienen su participación en estos eventos y de igual forma no poseen una estructura propia que las identifique, Casas como Adobe y algunas editoriales, se hacen presente y pueden ver allí, futuros convenios con estos institutos o escuelas, que posean una imagen vanguardista, innovadora, persuasiva, creíble, para desarrollar el potencial de los estudiantes de pregrado y por qué no, los de post grado.

Para esto, es necesario y de forma urgente, la participación de las escuelas, por medio de los proyectos, que en ellas se desarrollan. Este trabajo esta basado en indagar la forma más pertinente, de mostrar a la facultad en eventos como este; dentro y fuera de la ULA, tomando al stand, como el local o el medio en donde se divulgara o promocionara la Facultad de Arte, de la Universidad de los Andes.

www.bdigital.ula.ve





Problema

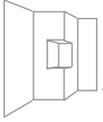
En las pasadas ediciones de los congresos organizados por COIDIGRA, se observó una gran afluencia de personas (la mayoría estudiantes), provenientes de distintos lugares del país y aunque en menor cantidad, se encontraban representantes de diversas instituciones técnicas y universitarias, de otras partes del mundo como: Colombia, Brasil, Chile y México. Estudiantes y profesionales del diseño gráfico y carreras afines, se dieron cita en el mes de octubre, durante tres días, compartieron experiencias, trabajos, conocimientos, entre otras cosas, con personalidades reconocidas a nivel nacional e internacional.

Una de las razones que conlleva esta cita en el estado Mérida es la presencia de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, la misma que a hora alberga las oficinas administrativas de la Facultad de Arte y que después de "Dos Citas" en dicho evento, hace un año tuvo su primera muestra representativa, con un Stand modular, provisto por los organizadores, donde se mostraron los trabajos más representativos de la escuela, en diseño gráfico. Si bien, hubo una preocupación por mostrarse ante los demás institutos de diseño del país y del extranjero, con un stand modular como los que proporciona los organizadores

del congreso, no fue el más idóneo, cuando se necesitó mostrar diversos materiales de producción, desarrollados en esta escuela (bidimensional, tridimensional, audiovisuales y multimedia, entre otros.) por otro lado, siendo una casa que genera formas de comunicación visual, no es lógico que ella se limite a un espacio cerrado, provisto por tres paredes y una sola entrada, para mostrar al mundo como se hace arte y diseño en ella.



www.bdigital.ula.ve



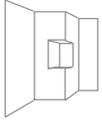
Objetivos

Objetivo General

Crear el lenguaje visual, para una estructura expositiva que permita mostrar e identificar a la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes, en distintos espacios de exposición (congresos, ferias, muestras.)

Objetivos Específicos

- Hallar en las escuelas de de la Facultad, como fuera de ella, los trabajos relacionados en el tema de stand (carteleras, paneles informativos, estructuras de exposición), y desarrollar un análisis de funcionabilidad para establecer el medio más util a la ora de mostrar trabajos bi y tridimensionales.
 - Estudiar el contexto ideologico, (visión y misión) en donde se ubique la facultad, para definir cuales pueden aportar ideas o conceptos que ayuden a la creación del prototipo.
 - Determinar lo referente a una exposición de las escuelas (trabajos, periodo de la exposición, lugares de exposición, nesecidades del lugar, etc), donde se determinen los elementos más representativos, para ser utilizados en el diseño del stand.
-



Antecedentes

Como punto de partida, es necesario explicar que la Facultad de Arte, fue concebida hasta hace poco, luego de una serie de gestiones realizadas por la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, junto con otros entes y profesores inmersos de igual forma en el mundo de las artes, (Unidad de Danza y Teatro.) Siendo la EADG, el lugar donde se generaron las primeras inquietudes y siendo esta, piloto de este proyecto, se tomó como primer antecedente.

La escuela de artes visuales y diseño gráfico (EADG), es un órgano más de la gran estructura corpórea que conforma a la Universidad de los Andes; su presencia en esta universidad, esta llena de muchos logros, que junto a sus protagonistas (estudiantes y profesores) han dado testimonio fiel de lo importante que es el arte y el diseño en una sociedad, donde cada vez más se hace presente estos dos fenómenos de expresión.

Desde que estos logros fueron alcanzados; como por ejemplo los nuevos espacios físicos, se ha tratado de generar la imagen de la escuela, con diversos proyectos que van en búsqueda de mostrar la capacidad de expresión artística que se cultiva en este recinto, en otras palabras, su hacer de todos los días y han encontrado en los espacios externos de salones, pasillos, etc; el mejor lugar para exhibir proyectos

que ayuden a la identificación de la escuela y de los que allí conviven.

Esta inquietud es producto de diversos factores, uno de ellos ya expresado (dar vida a los espacios físicos y externos de la escuela); el otro, mostrar el talento desarrollado, en los diferentes temas del diseño y el arte (pilares fundamentales de esta institución) y razón de ser de la misma, que van de la mano sin ignorarse una a la otra.

Se señala en este punto, que toda esta tendencia de ambientar paredes, puertas y sitios específicos de la escuela, ya se venían dando en la anterior sede, en el año 95, hasta su traslado al lugar en donde hoy funciona. Se puede decir entonces que la escuela ya era o había comenzado a ser un stand, pues como concepto, este es un "local especialmente diseñado y acondicionado para exhibir y vender los productos o servicios de una determinada empresa, en una feria comercial, nacional o internacional" (Proenza, Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico, 1999, P 45.)

Feria o exposición que siempre estuvo y esta presente en su estructura física, de acuerdo y como se ve ahora con una nueva mirada hacia el mundo, mirada que esta pregnada de nuevos logros en proyectos realizados en su seno, pero abiertos a la ciudad en

Abajo y a la derecha superior, mural y pasillo de la anterior sede de la EADG (edificio del CUDA e INAVI, en el centro de la ciudad)

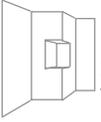
En estos espacios, profesores y alumnos dieron por primera vez la muestra de la escuela, interviniendo paredes y puertas de salones de clases.

Derecha abajo, espacios externos y entrada de salones de clases en la sede actual de la escuela (urbanización Santa María Sur, sector Hollada de Milla, calle la Montaña, zona norte de la ciudad)



donde esta ubicada, al estado donde pertenece, al país de donde es y al mundo en donde se espera ser. Estos proyectos aunque no como stand, no dejan de tener importancia desde el punto de referencia, de cómo se ha mostrado esta escuela. El "Proyecto Ciudad" año 2001 y "Grisés" año 2003, son dos ejemplos de la participación de la escuela en exposiciones organizadas con otros entes de cultura y arte, presentes en la ciudad de Mérida (ULA, Alianza Francesa, Galería la Otra Banda, entre otras).





Página anterior; pasillos, escaleras, y zonas verdes de la escuela.

Estas intervenciones se han dado desde la toma de la nueva sede, realizadas con mayor énfasis en los últimos tres años, por proyectos de las mismas cátedras.

Hasta ahora hemos visto la realidad del tema dentro de la sede que está patrocinando este proyecto, veamos de ella misma, dos trabajos que son los más cercanos en el tema de exposición.

En la escuela existen dos antecedentes claros, de intentos por desarrollar un sistema de exposición, (Gabriel Albornoz. Diseño de Stand; 2001) y (Gustavo Vargas. Expo diseñarte; 2004) ninguno de los dos proyectos, lleva consigo el querer mostrar a la escuela desde su estructura, es decir que estos paneles que se desarrollaron en estas dos propuestas, solo buscan una forma práctica y funcional de exponer trabajos bidimensionales y tridimensionales y solo en una, se puede ver que funcionan las dos modalidades.

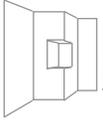
Por otra parte, estos resultados nunca se desarrollaron en la escuela, el uno por carecer de recursos, pues la estructura de serchas, (tipo de tenso-estructura), no se podía acceder al material para construirse (Polimetil metacrilato), las serchas, llamadas también armaduras, reticulados o marcos tridimensionales, es un sistema coplanar de elementos estructurales unidos entre sí en sus extremos para formar un entramado "estable". Y debían ser construidas en lugares especiales fuera del estado, haciendo de su producción un costo muy elevado.

En la segunda propuesta, algo mucho más

sencillo, el autor tomó un tipo de módulo del diseñador Giles Calver, quien lo diseñó para la firma Selfridges en Londres, y basándose en este módulo planteó una propuesta para limpiar y organizar la información e imagen de la escuela, es decir lo que buscaba era desarrollar un sistema coherente y práctico, como cartelera informativa al que por ser módulos podían agruparse y ser utilizados en una exposición. Esta exposición se realizó en la facultad de Arquitectura de la ULA, el 13 de Noviembre de 2003, titulada "La Universidad y el Arte". Esta estructura se realizó en cartón MDF funcionando en las paredes de la galería ARTKITECT, no se mostró como funcionaba solo sin ningún soporte posterior, el cual lo hace algo inestable, y no se desarrollaron modelos para exhibir piezas tridimensionales.

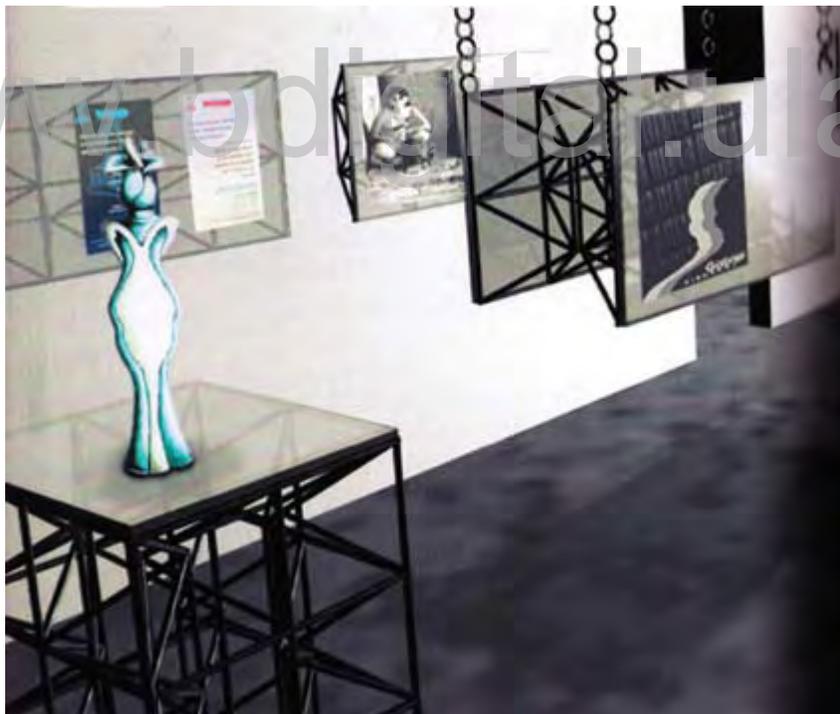
El tema de stand, ha sido tratado de forma muy superficial por organismos a quienes les compete la utilización de estas estructuras. Hasta ahora no ha ocurrido una intención de explotar este recurso de publicidad en eventos de nuestro estado.

En el resto del país, existen pocas empresas que fabriquen este medio de promoción. "STAND – FER" es una empresa ubicada en Valencia, dedicada a la fabricación de stand para marcas comerciales o organizaciones gubernamentales. Estos



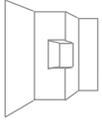
*Gabriel Albornoz, Diseño de Stand
(2001). Tesis de grado
desarrollada por un alumno de
la escuela de Artes Visuales y
Diseño Gráfico. Se busca una
forma práctica y funcional de
exponer trabajos bidimensionales
y tridimensionales.*

son expuestos



Gustavo Vargas, Expo diseñarte (2004). Propuesta para limpiar y organizar la información e imagen de la escuela, se buscaba desarrollar un sistema coherente y práctico, como cartelera informativas.





en ferias, centros comerciales y otros eventos o lugares en donde su estudio de mercado considere pertinente su presencia.

También se ha notado, que son realizados de la forma más simple, utilizando en la mayoría, la madera como principal material de construcción. Estos se presentan con estructuras muy convencionales incluyendo el concepto solo a la funcionalidad de la pieza.

En eventos de diseño gráfico o arte, el stand también ha estado ausente en su mayoría; los institutos de diseño son presentados de forma poco llamativa, al igual que en ferias en donde se alojan pequeños comerciantes como las realizadas en el centro cultural Tulio Febres Cordero en el mes de febrero (Ferias del Sol), estos institutos no muestran una imagen de verdadero desempeño profesional, el diseño y el arte están ausentes en su forma de representarse como estandartes de esta disciplina en Venezuela.

Institutos de diseño como "DARIAS" y "PRODISEÑO" no muestran el desarrollo de un diseño tridimensional o estructural, en su lista de obras de estudiantes y de profesores, no aparecen vestigios de piezas que promuevan la imagen de la institución a la cual pertenecen, en la pasada exposición "IDEA

VISUAL" las propuestas del Instituto Diseño Darías, que tuvo lugar en el Museo de la Estampa y del Diseño, Carlos Cruz Diez, el 29 de julio de 2004 con motivo de su octavo aniversario se presentaron las piezas de diseño más significativas de esta escuela; una exposición de forma colectiva, estando presentes las distintas disciplinas del diseño, cartel, ilustración, fotografía... etc. Más así no una muestra de stand promocional.

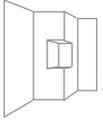
En lo que a institutos de diseño se refiere, es muy poco el material informativo que se puede obtener, sin embargo se han encontrado otros antecedentes que permitieron enriquecer las bases para este proyecto, en donde se muestra, el interés por desarrollar el estudio profesional del stand, un interés que va más allá de lo comercial del mero interés por vender un producto, sino más bien, lograr una comunicación eficaz entre el expositor (casa comercial, institutos Gubernamentales, etc.) y el asistente (comerciantes y público en general). Es decir a las múltiples exhibiciones de galerías, museos y ferias que se realizan en varios países, (Feria Internacional del Motor, Birmingham Inglaterra. Iowa State Fair, Iowa, E.E.U.U. Museo Devizes, Devizes Wiltshire, Inglaterra. Exposición itinerante que realiza de treinta a cuarenta visitas por distintos lugares de Inglaterra. Feria del

De arriba hacia abajo, columna izquierda, Stand realizado por "STAND – FER", en un conocido complejo recreacional de Valencia-Venezuela (C.C. la Granja)

Resto de fotos, piezas creadas por estudios de diseño, especialistas en stand, en distintas ferias de España.

juguete, Nueva York, Nueva York, EE.UU. Exposición

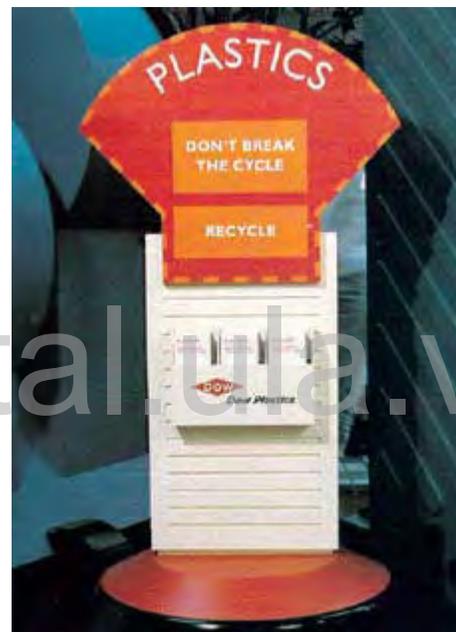




de la asociación Friends of the Earth (Amigos de la tierra) inauguración en la labour party conference, periodo itinerante) , en donde al stand se le brinda la mayor atención para lograr el objetivo propuesto, estando presente toda una maquinaria de organizaciones dedicadas a la producción y organización de estas piezas de promoción, donde lo visual va mucho más allá de un cartel puesto en una pared.

Llegan a ser tan efectivos como agradables, siendo recordados después de muchos años; la estética, como la funcionabilidad de estos exhibidores logran hacerse iconos y obras de arte, por quienes las construyen y para quienes se han creado.

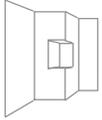
No se escatiman materiales ni conceptos a la hora de producir estas ventanas que muestran la esencia de los organismos que representan, "todo es valido."



Dow Plastics. (1990)
Proyecto: Reciclaje de Plástico.
Exhibida en centros comerciales, museos de la ciudad e industrias de todo el país.
Periodo: Itinerante
Dimensión: 93 m2
Diseño: The Burdick Group, San Francisco, California, EE.UU.
Programa: Dar información

acerca del reciclaje de materias plásticas de un modo atractivo y con un interés visual. Además de reclamar la participación del visitante, los elementos de la exposición van previstas de ruedas para que al acoplarse entre ellos formen un "tren Plástico." Diseño para de desplazarse desde el camión que la transporta al espacio donde se instalara la muestra.





Marco Metodológico

Técnicas e instrumentos

Fuentes:

La fuente primaria de la presente investigación, es la Facultad de Arte; como fuentes secundarias se estima pertinente, los trabajos sobre stand que ya se han mencionados de forma superficial y que sirvieron de bases previas al proyecto; se recurrirán a las bibliografías e hipervínculos (web), que contribuyan con este tema, aportando la mejor forma de indagar todo lo referente con su estudio (materiales, dimensiones, forma, etc.). En su relación con la imagen institucional de la universidad, se deberá conocer el manejo del símbolo que identifica a la ULA (escudo) a fin de prever su presencia en este proyecto.

Se realizaron entrevistas a los posibles usuarios estudiantes, profesores o profesionales que ya han tocado el tema.*(véase anexos)

Contexto:

La Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, en la cual funciona la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes, ubicada en la urbanización Santa María Sur, sector Hollada de Milla, calle la Montaña, se ha

seleccionado como contexto para la investigación, ya que la Facultad a través de esta institución. Es el Emisor más directo o inmediato del mensaje, posee las características más adecuadas para el proyecto: interés por el tema, presencia del material de exposición, información y experiencias previas en el tema, aplicación más inmediata del Proyecto, y mayores posibilidades de uso.

Propuesta Deseable:

Los elementos de Comunicación Visual y la selección de Soportes y Materiales han sido producto de Procesos de Diseño e Investigación: análisis, síntesis y evaluación de la información que han determinado una forma deseable del proyecto. La propuesta es un stand diseñado para cumplir con los siguientes requisitos:

Ser Flexible, dinámico y topológico, que permitan la diversidad de ángulos o puntos de vista:
Ser ínter penetrable y recorrible, donde el espectador pueda tener todo el acceso a su disposición.

Tener rasgos e iconos de identidad, al lugar de estudio de diseñadores gráficos, artistas plásticos, actores, bailarines, etc.

En cuanto a institución académica: ubicación geográfica y todo lo que sirva para ejemplificar cómo y

donde se hace arte en Mérida, considerar (elementos fijos identificadores de ubicación que siempre han de estar presentes).

Poseer una estructura versátil para permitir su adaptación al espacio requerido dentro y fuera de sí misma (poseer mobiliarios intercambiables, ligeros al momento de exhibir libros afiches, habladores, catálogos, display, multimedia, etc).

Ser una instalación itinerante, es decir, que permita ser transportadas a diversas zonas del país o de la universidad.

Ser una especie de libro objeto o objeto didáctico (que hable por sí mismo).

Ser práctico, novedoso y estéticamente bueno, para ser aceptado como comunicador de la Facultad de Arte.

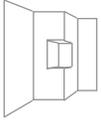
Corpus visual:

Se creara y desarrollara una memoria descriptiva o cuerpo visual, con todo el proceso de indagación donde la fotografía, el dibujo, ensayo de maquetas e ilustraciones, muestren detalladamente el proceso.

Metodología:

El esquema del método para resolver este

proyecto se ha desarrollado, en la indagación, comparación y selección de un compendio entre la ponencia "Reflexiones entorno a una metodología para el diseño gráfico", dictada en el primer congreso de diseño (Maracaibo-Luz 1998) por el Prof. Ramses Antolinez y la guía "El proceso creativo en el arte y diseño" del Prof. Nelson Gómez Callejas. Enmarcado de la siguiente manera: (ver pagina siguiente)



1. El sujeto que observa:

Mi visión ante el problema, desde el momento mismo en que me di cuenta de la realidad, o situación del problema.

2.El sujeto que percibe:

Internalización.
Explaneación.
Revisión de expectativas.
Evolución del trabajo.

Y se internaliza en el tema e hipótesis a resolver, explanando todo lo que gira entorno al problema (tormenta de ideas), confrontándolas con posibles usuarios antecedentes, etc.
Poniendo a prueba constantemente lo realizado.

3. El sujeto que imagina:

Búsqueda de conceptos generadores.
Palabras claves.
Sinergia.
"Briefing"- "check list."
"Brainstorming" visual.
Presupuesto y cronograma de trabajo.

A través de una búsqueda de conceptos generadores, para luego obtener palabras claves, que se vean aplicadas en la Sinergia.
Con el "Briefing" (instrucciones en resumen), que permitan en un Brainstorming visual, mostrar las primeras ideas.
Y así poder tener un presupuesto y cronograma de trabajo.

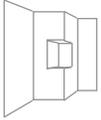
4. El sujeto que se asombra:

Posibles cajas de bocetos aplicables al proyecto.

En los posibles conceptos de diseño "aplicables," en cuanto a:
Distribución de los espacios reticulares.
Posibles modelos sugeridos.
Bocetos de modelos más refinados.
Soluciones ya determinantes.
En la escogencia de color:
Cartas cromáticas.
Uso de Pantone.
Consideraciones de tintas, etc.
Revisión de inconsistencias (visuales o estructurales).

5. El sujeto que se orienta:

Bocetos finales.
Maqueta final.



Marco Teórico

Textos sacados de: Libro; Diseño de exposiciones, Concepto, Instalación y Montaje. Fernández Luis. (1999) Pg.30-230.

<http://es.wikipedia.org/wiki/stand>.

El stand, es el tema a desarrollar para dar solución a un problema planteado.

En primer lugar se comenzó este estudio por saber, ¿Qué es un Stand?, mas allá de los conocimientos vagos, que nos han dado los eventos que comúnmente lo utilizan en el ámbito universitario, tales como "La Feria Internacional del Libro Universitario" (FILU) y "El Congreso Internacional de Diseño Gráfico" (COIDIGRA), a los cuales la Escuela de Arte y Diseño Gráfico, ha participado.

El Stand

Nos refiere el término stand a todas aquellas instalaciones o montajes diseñados y creados con la finalidad de exponer un servicio, conocimientos, patrimonio o cualquier objeto de un interés particular, a un público en especial. Es el espacio identificativo de cada exponente, (empresa, organización, ente, etc), en el que se acoge a los visitantes y se realizan intercambios de conocimiento, negociaciones comerciales, presentaciones entre otros. La cantidad de superficie escogida en el recinto ferial depende en gran medida del presupuesto asignado, así como del

tipo de producto o servicio que se quiere exponer y de los objetivos marcados para el evento. El stand debe constituir el espacio en que la empresa se presenta ante sus clientes o visitantes y ante su competencia, por lo que debe reflejar fielmente su filosofía e imagen corporativa o institucional, constituyendo a su vez un entorno ameno y atractivo.

La presencia de otros términos en el concepto de stand, hizo necesario su incorporación a este estudio ya que forman parte del tema, y aclararon todo el entorno del proyecto.

Exposiciones

Son las presentaciones públicas de artículos de industria, de artes o de ciencias, concebido para estimular la producción, el comercio o la cultura. Sus raíces se fundamentan en la antigüedad clásica, y se hizo práctica sobre todo desde los tesoros medievales hasta finales del siglo XVIII y durante el XIX, coincidiendo con la configuración del museo moderno.

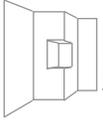
La convicción ilustrada de que el acceso a la cultura y al arte no debía ser privilegio de unas minorías, confirma el origen y la pertenencia de las

colecciones de bienes patri
las propias élites ilustradas
Pero, al propio tiempo, dem
de las colecciones o de



www.bdigital.ula.ve





los fondos de un museo no ha tenido otra justificación u otro destino final que el público. El acceso de todos a la cultura y al arte fue también la máxima que protagonizó en gran medida el nacimiento de las exposiciones y del museo.

“Las exposiciones se han convertido, en un fenómeno sociocultural insustituible entre las actividades habituales de los museos, pues constituyen en nuestros días, tanto para la institución museística como para otras entidades y centros análogos (fundaciones, casas de cultura, galerías comerciales, ferias, etc.), un instrumento indispensable para la presentación, y difusión de las colecciones y objetos de interés patrimonial”.
(Fernández, Fernández. 1999, P.180).

Exposición y exhibición

Desde una elemental concepción y el uso del lenguaje común, el término exposición significa la presentación pública de objetos de interés cultural:

implica a la vez concentración y presentación de un cierto número de objetos de valor cultural y de interés para el público, sean cualesquiera los motivos de este interés, que pueden ser tan diversos como los valores de que están investidos.

Se presentan a continuación diferentes enfoques y conceptos sobre el tema:

Museológicamente, G. Ellis Burcaw (1975, 2ed. 1983, P.115) distingue entre exhibición (display) y exposición (exhibit). Una exposición es una exhibición más interpretada; o, una exhibición es mostrar (showing), una exposición es (de) mostrar y relatar (telling). La exposición es, además, una puesta en escena de los objetos interpretados con los que se quiere contar y comunicar un relato.

Desde un planteamiento de la nueva museológica como es el de Marc Maure (1996,P.132) la exposición es un método; constituye uno de los más importantes útiles de diálogo y concienciación de que dispone el museólogo con la comunidad, en otras palabras; la forma mas atractiva de mostrar, educar y llamar a la participación en determinado tema. Y para Jean Davallon (1996, P.165), las exposiciones tienen principalmente la función de mostrar (ofrecer a la vista) objetos para los que se ha acordado a propósito

su estatuto de patrimonio y, por esta demostración (este gesto de ostentación), la función de hacer visible esta comunidad de acuerdo a lo que es común. Por lo tanto, la exposición posee esta dimensión complementaria: no solamente se hace "visible" (los objetos y metafóricamente, la colectividad), sino que hace visible al "público". Para un objeto, estar expuesto, es estar colocado en un escenario público, en el sentido en que es a la vez escenificado (colocarle en un lugar donde está en representación) y le vuelve accesible a toda persona que lo desee. Este objeto es entonces algo más que él mismo; participa de una interpretación (juega un rol) y está expuesto al discurso social (es objeto de comentarios así como por otra parte lo son también la puesta en escena y la interpretación) En este sentido, la exposición devuelve al público la acción patrimonio de la que ella es el resultado; la exposición lo oficializa.

Para no desviarse del objetivo del trabajo, se debe mencionar que solo se tomó estas referencias que acaban de presentarse, así como las que a continuación están descritas, pues se consideran necesarias para entender una de las funciones del Stand, ya que solo el tema "exposición" tiene un largo recorrido, que quizás pueda interesar a otros proyectos

de diseño gráfico, pero no en este trabajo; solo es necesario conocerlo de forma general, teniéndolo presente como el entorno en donde el stand se desenvolverá; por otro lado este tema ya a sido tratado en un proyecto anterior, "diseño de stand", que por ser este un tema nuevo para su momento el autor de dicho trabajo vio imprescindible desarrollarlo más a fondo.

Tipos de exposición

La exposición resulta ser un complejo sistema de conceptualización e interpretación, diseño y organización, referencia y comunicación, a un tiempo. Pero también, presentación, representación y hasta dramatización de un hecho, de una historia o de un mensaje que se quiere resaltar y transmitir a través de los objetos. Desde el punto de vista de los contenidos, adquiere una de las tres formas generales de presentación : De arte (Presentación estética), historia, arqueología, antropología y etnología, (compleja presentación histórica), ciencia, (presentación ecológica, es decir, en relación con su hábitat).

De acuerdo con su desarrollo socio-cultural,



se pueden comprobar inicialmente cuatro tipos de funciones generales que han venido conformando las exposiciones:

a.- Simbólica: con una finalidad de glorificación religioso y política, unida especialmente en casi todas las civilizaciones y culturas al valor ostentativo de los objetos.

b.- Comercial : Vinculada al valor de la mercancía.

c.- Documental: Íntimamente ligada al valor informativo o científico de los objetos, utilizada no sólo por los museos carácter científico o técnico, y los eco museos, sino también por todos aquellos organismos e instituciones que desarrollan su actividad por medio de exposiciones a la difusión de conocimientos.

d.- Estética : Inherente al valor artístico de las obras.

Se puede concretar no obstante, las distintas clases y modalidades topológicas de la exposición de acuerdo con varios criterios de concepto, y caracteres de categorías funcionales, como los siguientes:

A- Según un criterio espacio- temporal en:

Permanentes, temporales, itinerantes móviles y portátiles.

1- La exposición permanente: Es la propia del museo, como institución estable que es, y expresa una continuidad y mantenimiento en sus salas del grueso de la colección.

2- La temporal: En cambio, posee una duración limitada, se concibe como un proyecto más concreto y circunstancial, y es el medio más habitual de proyección sociocultural tanto de los museos para su programa de actividades periódicas, como de los demás espacios e instituciones de actividad expositiva.

3- Las itinerantes: Son aquellos proyectos temporales que recorren durante un tiempo determinado distintos espacios de exposición dentro de un circuito previsto y fijado.

4- Las portátiles: Son también una variante de las temporales, con la diferencia de que aquéllas se deshacen al término de su función, y éstas por su pequeño tamaño, diseño integrado y su facilidad habitualmente siempre en disposición de ser de nuevo instaladas en otros espacios diferentes.



5- Se entienden por exposiciones móviles: Aquéllas que están construidas con independencia de los espacios donde se montarse, como son las diseñadas para espacios limitados y peculiares como ferias, caravanas, etc. Cuyo origen son los fines comerciales o culturales de la publicidad.



B- Según la naturaleza o cualidad material del expuesto:

De objetos originales o de reproducciones, y también las exposiciones virtuales y mixtas.

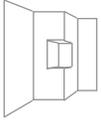
C- Según las características formales de su enfoque:

- 1- Sistemática: Si atiende a criterios o a una metodología de desarrollo preestablecidos.
- 2- Ecológica: Si se propone dar una visión global y ambiental del mensaje o contenido de la exposición relacionándola con el hábitat.

D- Según la disposición intencional del mensaje:

1- Desarrollo temático: Cuando se intenta reflejar una cierta panorámica comprensiva de los contenidos.

2- Tesis: Cuando se apuesta por una posición o enfoque personal del mensaje y los modos conceptuales y



museográficos con que se a transmitido.

3- Exposición contextualizada: Cercana en su planteamiento a la ecológica, pero especialmente enfocada a centrar el mensaje y el hilo conductor en una interrelación de valores.

E- Según la extensión o densidad de los contenidos: General o generalista (amplias visiones o panorámicas de objetos y contenidos).

Según las, funciones históricas generales ya citadas: en simbólica, comercial, documental y estética, la exposición puede adquirir tipologías y presentaciones de los objetos coincidentes con ellas.

Sea como fuere, las cuatro funciones generales históricas no resultan excluyentes o incompatibles entre si. No sólo suelen estar presentes en una misma exposición, sino que lógicamente algunas de ellas (las funciones estética y documental, por ejemplo) conviven y alientan lo mismo que la atracción y el deleite de una exposición de obras maestras de arte que la información y el rigor científico de las muestras del patrimonio científico-técnico.

son las exposiciones, su historia, sus diferencias con otras formas de comunicación, como la exhibición y quienes dieron y defendieron estas conjeturas, nos adentramos en otros términos de mucha importancia en el tema del Stand.

La Feria

Una feria es un certamen periódico en el que empresas de un mismo sector exponen sus productos.

Las ferias también se conocen como salones quedando reservado el término feria de muestras para designar exposiciones generalistas en que se muestran productos de diferentes industrias. Si las primeras están dirigidas al público profesional, las segundas se orientan al visitante común.

Las ferias convocan a expositores de un mismo sector constituyendo un excelente punto de encuentro entre los fabricantes y sus clientes. En ellas, las compañías presentan sus últimas novedades y realizan demostraciones de producto pues disponen del espacio y el tiempo suficiente para ello.

Entre las ventajas que obtiene el expositor de participar en una feria destacan las siguientes:

Una vez ya conocido de forma breve lo que

· Realiza un gran número de nuevos contactos



profesionales en breve espacio de tiempo.

- Puede tratar con sus clientes en un ambiente destinado y apropiado para la promoción de productos y a las relaciones públicas.
- Conoce con poco esfuerzo las novedades presentadas por sus competidores al ejercer también una función de visitante.
- Introduce y prueba nuevos productos o servicios.

Por su parte las ventajas que obtiene el visitante son:

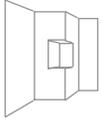
- Visita en poco tiempo a un buen número de proveedores (reales o potenciales)
- Se hace una idea clara del estado de la técnica en un sector que le concierne profesionalmente.

Es importante destacar, no obstante, que las ferias no están estrictamente destinadas a la venta de producto aunque, en ocasiones, sí se consiguen cerrar contratos en la misma. Su función es más bien la de establecer relaciones con los clientes y realizar nuevos contactos comerciales a los que se visitará con posterioridad.



Stand de Diseño

Estos son encargados para ser fabricados de forma particular, lo que es recomendable cuando se trata de empresas de prestigio o de espacios de una cierta envergadura. Son concebidos con un mayor



concepto de diseño, pues los estudios de diseños que los fabrican tienen por fin último el ofrecer el diseño, la información y la imagen necesarios para que la presentación de los productos se realice según criterios de exigencias y calidad, el potenciarlos y diferenciarlos es su objetivo, siendo la creatividad y la eficacia la base de su trabajo.

El stand constituye el principal factor de atracción de visitantes por lo que es aconsejable diseñar un stand atractivo y de gran impacto visual para atraer posibles clientes.

Un stand grande debe tener varias zonas diferenciadas:

- Mostrador para recepción o atención al cliente.
- Zona amplia y diáfana para recibir a los visitantes en la que se pueden disponer diversos muebles (mesas, sillas, taburetes, etc.) e incluso, una pequeña barra para servir aperitivos. En esta zona se muestra el producto y se pone a disposición del visitante la documentación promocional.
- Zona reservada, separada por un biombo o mampara para mantener conversaciones privadas con clientes.
- Almacén para guardar los productos, bebidas y material promocional.

· Altílo, algunos stands grandes cuentan con una superficie adicional ubicada en un segundo nivel, en donde se atiende a clientes de la empresa fuera del ajetreo del público.

Nos podemos dar cuenta que el stand de diseño es más abierto a las posibilidades de estilo, forma y tamaño, pues mientras que el modular restringe su forma y superficie a módulos estructurales que se repiten dependiendo de la necesidad de espacio; en el stand de diseño, las posibilidades son infinitas; dependiendo de la intención con que son creados, entre una de ellas, distinguirse y diferenciarse entre los demás.

Estos stand de diseño, con estas características propias son mostrados en: Galerías y Museos, Exposiciones Municipales y Corporativas, Exposiciones Itinerantes, Montajes Modulares, Personales y a piezas, y Ferias de muestras.

Exposiciones donde el diseño de Stand, define el concepto.

Galerías y Museos

*De arriba hacia abajo, La Ciudad un Cine, museo del cine Europeo.
Periodo: Permanente.*

*Tiempo de Escuela, historia de la escuela desde el siglo XII hasta nuestros días.
Periodo Temporal.*

*Citizen Europe Ltd. Exposición de Ordenadores Informaticos.
Periodo: Itinerante.*

La obra de mejor calidad se debe a menudo a equipos de diseño y especialistas en exposiciones que trabajan en estrecha colaboración con algunas de las galerías y museos más importantes del mundo, o contratados permanentemente por los mismos. La popularidad de ciertas exposiciones obliga al visitante a reservar las entradas con semanas de antelación, como así ocurrió con ocasión de la magna muestra que sobre Van Gogh se celebró en Ámsterdam en 1990. Otro ejemplo: fue la Exposición Picasso del Museum of Modern Art de Nueva York, "fue tan difícil entrar, que llevar una de las camisetas que allí se vendían, era como un símbolo de estatus social". Stafford (1992, P. 10).

Exposiciones municipales y corporativas

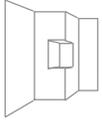
Los castillos, las grandes mansiones, las iglesias en ruinas, las minas abandonadas, las granjas reformadas e incluso los navíos de guerra en desuso se han ido resucitando así que las autoridades locales se han esforzado por atraer a forasteros y por conservar su propia historia. En las vitrinas se muestran al público objetos que desechamos (o que todavía están en el trastero); podemos ver expuestas salas consistoriales (municipales) de los años cincuenta, farmacias de 1910 y panaderías de 1884 que huelen a la última hornada

que nos llega de la tienda de al lado.

Exposiciones

Las exposiciones que haya de soportar los objetos, guardarse, transportarse, no una, sino repetidas veces, son considerables. La organización de la muestra requiere acomodarse a configuraciones diversas y descomponerse en piezas pequeñas que faciliten el almacenamiento.





*Exposición en Electrex, Muestra de piezas eléctricas destinadas a mejorar los sistemas eléctricos de las compañías europeas.
Periodo*

suministradores de propaganda e instalaciones audiovisuales.

Ferias de muestras

A lo largo del año y en todo el mundo se celebran centenares de exposiciones con la intención de congregar a una clase concreta de clientes. Quien quiera ocupar un buen sitio debe reservar la plaza con meses, y a veces años de antelación. Puede suceder que los organizadores proporcionen un espacio marco

Por si fuera poco, algunas exposiciones han de ser exentas y van acompañadas de la estructura que las acoge (sistema de módulos, paneles pedestales, mesas.)

Montajes modulares, personales y a piezas

Con frecuencia, los sistemas de montaje rápido pueden adaptarse o arreglarse para que satisfagan las necesidades personales, pero los diseñadores suelen inclinarse por producir sus propias estructuras. En los materiales se ha de reflejar la imagen del cliente, y cuando el período de exposición es largo los temas de limpieza y durabilidad adquieren una importancia notable. Hay que pensar también que no pocas exposiciones incluyen un sistema propio de iluminación, así como estanterías, vitrinas,

al que deba a un expositor, y el hecho de que el espacio reducido no es una advertencia rara que las soluciones poco impactantes produzcan más impacto que la exposición. Sin embargo, ese impacto no se logra tan fácilmente cuando el ámbito de la exposición es la habitación de un hotel o un salón de banquetes. Tampoco es rara la remodelación o construcción de estructuras especial-



mente concebidas para el acontecimiento que disponen de auditorios móviles, servicios de alimentación y el último grito en equipos de sonido e iluminación.

Elementos que constituyen un Stand

Antes de iniciar la construcción de un stand, es necesario conocer que número exacto de paneles, pedestales, vitrinas y otros elementos que son necesarios para la exposición, así como las dimensiones y los materiales a utilizar, siendo este un tema muy importante. De los tradicionales

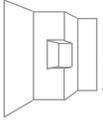
conglomerados, (ya de por si muy evolucionados) al PVC*, (verse materiales), con posibilidades extraordinarias de manipulación, resistencia y peso, a los diseños industriales en materiales metálicos, con elementos continuos y perforados, de rejilla, pasando por los materiales plásticos, metacrilatos, cristales, hasta incluso el trabajo con textiles; ofrecen una amplitud de gamas, infortunadamente no proyectadas en todas sus posibilidades.

Algunas instituciones pueden construir por si mismas estos elementos en sus instalaciones, pero la gran mayoría deberá contratar a personas especializadas ajenas a la institución, por lo que resulta esencial la preparación y realización de dibujos claros y explicativos.

Además de la construcción en si de los stand, es importante el acabado de todos los elementos, ya que en este resultado se basa en gran medida el diseño. la textura y apariencia deseada se consiguen en base a distintas técnicas, como son: la aplicación de pinturas especiales o la de otros elementos (papel, telas, etc.), claro está, que esto dependerá del tipo de exposición a realizar.

1 Paneles:

Los paneles pueden servir para:



- Dividir espacios.
- Sostener objetos o vitrinas.
- Montar textos o fotos.
- Combinación de varias utilidades.

Sin embargo merece la pena aclarar algunos de sus problemas y definir una general clasificación de sus tipos. El panel expositivo debe tener las siguientes características:

- Un tamaño adecuado para lo que va a soportar y en función del espectador que lo va a ver.
- Sea del material que sea tendrá una resistencia para soportar, además de su propio peso, el de la pieza que contendrá.
- Elasticidad, para reutilizarse.
- De un material, no perecedero en forma rápida, (durabilidad).
- Maniobrable fácilmente por pocas personas, (1 ó 2 personas).
- Firmeza, no mostrar inseguridad estática.

Clasificación de los paneles

1.1 Paneles autoportantes: Resisten su propio peso y no necesitan apoyo de ningún tipo.

Simples.

- Tradicionales, hechos con un bastidor y cubiertos del material elegido, normalmente perfiles de madera y contrachapado. Logran la estabilidad, por medio de la relación anchura y altura, lo que los hace muy potentes visualmente. Son los más habituales.
- Con pies. Del tipo que sean, representan tres problemas; la interferencia en el movimiento del visitante, su acoplamiento irregular y la difícil solución estética.
- Dentro de una estructura. Tiene enormes ventajas, tanto de posibilidades de montaje como de traslado.
- Inclinatorios, bien sean dobles o de tipo caballete.
- Mixtos con base, en algunos casos, la propia estabilidad del panel puede utilizarse como base para determinadas piezas; es una perfecta simbiosis entre panel / plinton, que soluciona muchos desfases estéticos y ahorra material.

Combinados.

- Paneles con Instalaciones: Llevan dentro de

-
- ellos parte de la infraestructura técnica .
 - Con iluminación, que puede ser la del propio paño expositivo, la de la sala en forma indirecta o contener ambas.
 - Con la climatización. Siendo portadores de los conductos del aire acondicionado o le la calefacción. Es ejemplar al respecto el diseño de los paneles expositivos de la fundación Tapiés de Barcelona, que por imperativos de respeto al espacio, incluyeron en ellos la instalación de climatización.

1.2 Paneles con otros objetos supletorios: Son todos aquellos que incluyen en su diseño, vitrinas, protectores o diversos expositores.

Paneles múltiples.

Su diseño permite la utilización como elemento diferente. Por ejemplo un panel que pueda usarse como pedestal o modulo en un determinado momento.

Estructurales.

- Paneles escenográficos, a veces la propia ambientación o escenografías que requiere el montaje de la pieza, puede Lograrse en el mismo elemento de soporte.
- Paneles arquitectónicos, de igual manera

que el punto anterior, podemos conseguir el diseño del espacio con los propios soportes.

- Panel / objeto expositivo. la específica característica del objeto expuesto, lo convierte en el mismo soporte. Ejemplos de panel / fotografía, panel / planos, panel / cartel atestiguan.

Móviles.

Otra de las posibilidades, no suficientemente trabajada, es la idea del panel móvil en un sentido de giro vertical u horizontal.

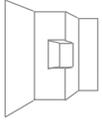
O incluso de movilidad sobre ruedas. Es un tema importante para salas temporales que incorporan en su equipamiento esta pieza supletoria.

Formas.

Desde la colocación con respecto al plano vertical y horizontal (inclinado, en el suelo), hasta curvos y diversas formas geométricas, o poliédricas en el espacio (paneles triangulares prismáticos, etc.)

1.3 Paneles ficticios.

A veces podemos crear la sensación un panel o muro psicológico que en realidad no existe, pero a los efectos del comportamiento del visitante, es el mismo.



1.4 Panel Itinerante.

Debe cumplir todos los requisitos de ligereza, resistencia, almacenamiento y simplicidad, propia de este tipo de exposición.

Algunos paneles realizados:

- Panel ligero. En los pocos casos que contamos con una estructura de la que se puede colgar, podemos ver el enorme espacio que se libera al usar pequeños grosores, así como ahorro en material, mano de obra. peso y almacenamiento.
- Panel ligero de madera y lona. Una retícula de rectángulos de 50 x 50 cm componen estos enormes paneles de madera de haya, vista y realizada en su color, sobre la que se tensa una lona de color crudo. La idea es reproducir las mamparas de separación japonesas, donde la obra de esta influencia se cuelga.
- Panel portátil. El carácter itinerante del que ya hemos hablado, así como la ausencia de equipamiento de las salas y de equipos competentes de montaje, llevó a proponer en la práctica. tras un largo periodo de estudio,

del sistema modulado de paneles apilables, ligeros, con un proceso de montaje prácticamente mecánico que evite las obras "in situ" y que a la vez es perfectamente asimilable y ejecutable para una persona no experta. Tiene por añadidura un interesante resultado formal.

El módulo se presenta en dos versiones:

Opaca y en vitrina, está pensado en materiales económicos y totalmente acabados, de manera que no haya que retocar su pintura en cada desplazamiento. Se despliega, una vez trasladado, y se une rápida y fácilmente en las múltiples posibilidades que el diseño proyectado lo requiera.

Está equipado con una serie de orificios por los que se introduce un tapón cilíndrico, que sirve de escarpia, percha o soporte, sin necesidad de dar un solo martillazo, lo que hace que esta labor, se evite totalmente.

Otras consideraciones que se tuvieron en cuenta son: si estos paneles van a servir para cubrir ventanas, puertas, etc., o si van a ser vistos de uno o de los dos lados. Las necesidades y los recursos imponen los límites a las posibilidades. Antes de decidir los tipos de paneles, realizar el diseño y elegir los materiales, se

evalúa las condiciones, costes y grados de flexibilidad. Siempre que se pueda, han de elegirse materiales de buena calidad, ya que además de asegurar una larga duración, es posible su reutilización.

2 Pedestales y plataformas.

En el diseño de muchas exposiciones se necesitan estos elementos presentadores, bien por razones de seguridad, de conservación o por las propias exigencias del diseño. Pueden presentar múltiples formas según las necesidades, pero siempre deben ser sólidos y estables (si no son pesados, deben estar asegurados o lastrados al suelo). Suelen estar fabricados en madera, ya que es un material muy fácil y rápido de trabajar, además de permitir múltiples acabados. Sin embargo, se pueden emplear otros materiales como la piedra, el metal, el cristal, el metacrilato, el poli carbonato, etc, los cuales poseen ciertas características que se expondrán más adelante.

3 Vitrinas.

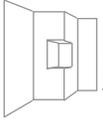
La vitrina es un elemento de exposición, y a la vez de preservación. Desde el punto de vista de la exposición, la mayoría de los diseñadores no están de acuerdo con su uso, ya que puede ser un elemento

de distracción si tenemos en cuenta la experiencia estética del objeto u obra de arte en si mismo y su contemplación sin barreras. No obstante, la vitrina en algunos casos es necesaria para la exposición ya que dentro de ella se pueden crear ambientes, establecer unidades temáticas, sugerir ritmos visuales, etc.

4 Sistemas flexibles.

Mediante la utilización de unidades o sistemas modulares flexibles, las exposiciones resultan más fáciles de planificar e instalar, y requieren menos tiempo y dinero. Existen muchos tipos de sistemas estructurales en el mercado; la razón de ello es la abundancia de ferias y exposiciones temporales que se organizan, sin embargo hay que tener en cuenta una serie de aspectos que nos lleve a evaluar la eficacia de estos sistemas, como son las características:

- Estructura, solamente
 - Estructura más panel
 - Tamaño de las piezas, textura y color
 - Posibilidad de crear o añadir vitrinas
 - Flexibilidad estructural
 - Tiene sistema propio de iluminación
 - Durabilidad de las partes componentes
 - Facilidad de ensamblaje y desensamblaje
 - Dureza y estabilidad
-



- Apariencia
- Peso del sistema
- Facilidad de almacenamiento
- Accesorios

En general, se componen de estructuras de aluminio con conectores de acero (internos o externos) que sujetan los paneles.

Materiales

El stand se puede fabricar en los más diversos materiales siempre al servicio de la imagen corporativa y de los objetivos perseguidos por el expositor. Los más sencillos están formados por perfiles de aluminio que encierran planchas de metacrilato, mientras que los más elaborados se construyen con planchas de madera (DM o contra chapado), cortada y pintada. En el suelo, se suele colocar tarima a ser posible, elevada unos centímetros, de melanina o madera forrada con moqueta tintada (recubrimiento de plastificado transparente)

Los materiales empleados en el diseño

de exposiciones comprenden desde los llamados estructurales aquellos que son específicos para el empaquetado y el transporte. Entre los que reciben una mayor atención en la actualidad son los materiales sintéticos, que han desplazado en muchas ocasiones a los naturales, ya que debido a las posibilidades que ofrecen son más apropiados para muchos usos, sobre todo para embalaje, soporte y almacén. Pero no todos los productos sintéticos, al igual que todos los materiales naturales (orgánicos e inorgánicos) resultan adecuados. Las principales razones en contra de su uso son: algunos presentan superficies abrasivas, se degradan con el paso del tiempo perdiendo sus propiedades físicas y son químicamente inestables; lo que significa que van a liberar sustancias nocivas dando lugar a procesos de degradación. Su estabilidad y seguridad son características esenciales que van a determinar su elección.

1 Materiales estructurales

La Madera.

La madera tiene muchas ventajas. Es fácil de trabajar, se encuentra fácilmente en el mercado y es relativamente barata. Este material es muy común en

la construcción de stand, sobre todo en la realización de vitrinas.

Pero tienen que tenerse en cuenta a la hora de su elección estas dos consideraciones básicas:

1) Asegurarse de que la madera está bien seca (preferiblemente con el 6,7 por ciento de contenido de agua) a fin de garantizar su estabilidad cuando se haga cualquier tipo de ensamblaje.

2) Que sea segura, es decir, que no emita sustancias volátiles nocivas. En todos los casos hay que evitarse contacto con los objetos.

Por sus características las maderas pueden ser de dos tipos: maderas blandas y maderas duras, las primeras provienen de coníferas, y a grandes rasgos se puede decir que son las más utilizadas, ya que son económicas, fáciles de trabajar y se encuentran más habitualmente en el mercado; son también más permeables, por lo que liberan con mayor facilidad sustancias volátiles. Las maderas duras proceden de árboles caducifolios, presentan una gran variedad de color, granos y texturas; en definitiva, una mejor apariencia que puede ser muy apreciada en ciertos diseños expositivos. Presentan un mayor grado de acidez que las maderas blandas, pero por lo general son más seguras.

Los productos manufacturados (contra

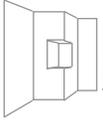
chapado, aglomerado, etc.) a pesar de sus ventajas (disponibilidad y economía) no deben utilizarse para algunos usos, como por ejemplo la construcción de vitrinas herméticas. La razón fundamental es su alta emisión de sustancias volátiles dañinas. Los únicos productos indicados para su utilización en museos son los laminados contra chapados o laminados cubiertos con una lamina de plástico; por ejemplo, formica o contra chapado de alta o media densidad que están cubiertos por una o dos caras con un papel Kraft grueso que reduce o detiene las emisiones dañinas.

DM.

Como material todavía caro pero con unas posibilidades enormes. Se trata de un conglomerado, que posee tales características, que le posibilitan para trabajar prácticamente como la madera maciza. Se le puede fondear, laquear, etc. Es mucho más estable que ella, igual de resistente y pesa mucho menos.

Metal.

El metal es utilizado algunas veces en la construcción de elementos para exposiciones (stand), fundamentalmente el hierro, aunque en determinados



casos y si el presupuesto lo permite, es interesante conocer el aluminio y el acero.

Todos ellos pueden presentarse en planchas, de diferentes grosores, en chapas perforadas, en rejillas y telas, de muy variadas geometrías y dibujos.

Las chapas plegadas, baratas, apilables y ligeras, pueden ofrecer interesantes posibilidades.

Las rejas electro-soldadas, de mayor resistencia, son de eficaz aplicación en soportes de piezas pesadas.

Los suelos industriales.

Se comercializan así mismo en variados dibujos. En sitios de paso y estructuras arquitectónicas, ofrecen resistencia y economía, además de una manipulación muy simplificada. Perfiles, tubos, pletinas y cables, completan esta gama de elementos a tener en cuenta.

Estructuras mecanizadas.

Existen en el mercado y es fácil para casos concretos, diseñar diferentes estructuras de tubo, que posibilitan, rapidez, resistencia y flexibilidad. La versatilidad tanto de materiales, de formas y de estética es muy grande .

Cristal, metacrilato y policarbonato.

Los tres materiales se utilizan generalmente para la construcción de vitrinas y soportes, aunque pueden tener también otros usos, como es el de servir de elementos divisorios o estructurales. Son totalmente inertes, por lo que se pueden utilizar en contacto con los objetos.

El cristal corriente posee unas características ópticas excepcionales y es resistente a los arañazos aunque se rompe fácilmente.

Existen otros tipos (laminado o templado), resistentes a los golpes. Sus características los hacen más apropiados para muchas aplicaciones, pero tienen el inconveniente de su precio, mucho más alto que el cristal corriente.

El cristal es un material pesado, generalmente utilizado para la construcción de vitrinas. El grosor depende de las vitrinas y de su diseño; hay que tener en cuenta que cuanto más grueso sea va a tener normalmente una apariencia más verdusca, lo que no es deseable, ya que interfiere en la apreciación de los objetos. Todo depende, por supuesto, de la calidad del cristal.

El Polimetil Metacrilato .

Comúnmente llamado metacrilato o plexiglás

es un material muy versátil que se ha utilizado y se sigue utilizando mucho en exposiciones. Fácil de trabajar, cuentan entre sus características la claridad óptica, la resistencia a las sustancias químicas y a los impactos, el peso ligero y la estabilidad dimensional.

Si lo comparamos con el cristal, observamos que es el doble de ligero, se dilata hasta ocho veces más, tiene una mayor resistencia a los impactos y cuando se rompe lo hace en trozos grandes.

Tiene como desventajas que se araña fácilmente, que es más permeable a la humedad y que si se utiliza en superficies grandes no se soporta bien y tiende a curvarse, cuando su grosor no es lo suficientemente grande.

Existen dos tipos básicos de metacrilato, referidos al proceso de su fabricación: por extrusión o por molde. Este último presenta generalmente una mayor resistencia a los impactos y a ciertos productos químicos, además de no presentar imperfecciones.

Dentro de estas dos categorías principales existen varios tipos que pueden utilizarse en la construcción de ciertos elementos de exposición, como son las resistentes a las abrasiones, las resistentes a los impactos y con filtro UV.

El policarbonato es más resistente que el

metacrilato (resiste hasta 45 veces más que el metacrilato y 200 veces más que el cristal. Sin embargo, se araña más fácilmente y es menos transparente (transmite menos luz y tiene un color grisáceo), que el metacrilato. Además, no es tan fácil de trabajar, y para conseguir juntas fuertes se hace necesario utilizar pegamentos o medios mecánicos, provocando que las juntas sean difíciles de disimular.

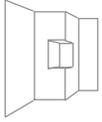
En otro sentido, por su alto contenido de agua, el policarbonato resulta difícil de moldear. Se fabrica por extrusión, es más caro que el metacrilato y al igual que este recibe diferentes nombres dependiendo de la compañía que los fabrica. Sus variedades incluyen policarbonato resistente a las abrasiones y resistente a los impactos.

Textiles.

Su manejo exige conocimientos y delicadeza pues los efectos resultantes pueden traicionar la intención inicial, fundamentalmente desde un punto de vista estético.

PVC.

Como en el caso del plástico, tiene la pega del precio. Quedan sin experimentar sus muchas posibilidades museológicas de este material tremendamente resistente y agradecido en el acabado,



en espera de que pueda ser mas accesible, merece sin embargo tenerlo en cuenta.

Materiales de Control

Barreras: pinturas y barnices. La gran cantidad de pinturas y barnices existentes ayudan a conseguir una amplia cantidad de acabados y texturas para cada uno de los diversos diseños que puedan utilizarse en los diferentes elementos de exposición (techos, suelos, paneles, pedestales, plataformas, etc.). Pero, ante la posibilidad de que compuestos dañinos se puedan transferir al objeto a través del contacto con los materiales de construcción, deben utilizarse barreras impermeables. La madera, como hemos visto, emite vapores dañinos que pueden reducirse o detenerse con la utilización de barreras.

Las propiedades de un buen material de aislamiento deben incluir alta estabilidad e impermeabilidad a los compuestos de interés. Las pinturas, barnices y lacas no son buenas barreras contra las emisiones de gases procedentes de los materiales de construcción, generalmente madera. En el mejor de los casos estas emisiones se pueden reducir pero no detener, aunque la efectividad aumenta con cada capa que se aplica. Muchas pinturas y

barnices pueden emitir compuestos volátiles dañinos y algunas veces en la misma cantidad que la madera misma. Algunos compuestos volátiles no son necesariamente peligrosos (por ejemplo, agua emitida por emulsiones), mientras que otros son extremadamente corrosivos (por ejemplo, ácido fórnico emitido por pinturas alquídicas). Entre estos dos extremos existe una extensa lista de sustancias volátiles con un potencial desconocido para producir deterioro en los objetos .

Todas las pinturas deben analizarse antes de su aplicación, y si se consideran apropiadas se deben dejar el suficiente tiempo (de 15 días a un mes) para que se curen, ya que la concentración de sustancias volátiles decrece con el tiempo.

Otro tipo de barreras, mucho más efectivas, son los productos laminados plásticos (aplicados por presión o por pegado ordinario), laminas de metal o películas de polietileno metalizadas; estas barreras detienen las emisiones, aunque para que sean de verdad efectivas no deben ser perforadas.

Tipos de montaje

1 Según el proceso:

Se clasifican en 5 grupos, cada uno con una manera de configurar su diseño muy distinto al otro:

1- In situ: Montaje que consiste en efectuar todo el trabajo, en la sala de exposición, que de alguna manera se convierte por unos días, en un autentico taller de electricistas, pintores, etc ... realizando el trabajo.

Suele ser la forma más habitual de proceder, así como la mas convencional.

2 - Prefabricados: Los niveles son múltiples, pero todos ellos oscilarían entre estas dos propuestas:

Parciales:

Montajes mixtos, por la necesidad técnica del trabajo (parte in situ y parte prefabricados). Según la capacidad de la sala (se estudia aparte)

Totales:

Por tres razones principales: incapacidad total del espacio; área histórica de protección integral; el montaje estrictamente se "apoya"; se ubica en un espacio residual (pasillos, hall, áreas no expositivas).

En cualquier caso, sean de un tipo u otro, es decir, totales o parciales sus características son las mismas y se presentan proporcionadas al nivel de prefabricación requerida.

3 - Itinerantes: Se entendería como un caso particular del apartado anterior, con algunas propiedades específicas que vamos a resaltar aquí: debe ser fácilmente transportable, por lo que se tendrá en cuenta el volumen que ocupe y el peso.

El almacenamiento, requiere el estudio de la posible modulación para que sea apilable.

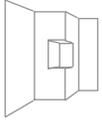
El continuo montaje y desmontaje que implica a su vez una serie de exigencias:

- Materiales. Su elección debe tomar en cuenta la durabilidad.

Simplificación y facilidad en el proceso. (Suelen ser equipos diferentes en cada etapa). El llevarlo encarecería el proceso, solo se hacen en determinados casos de cierta complejidad. Todo el proceso ha de ser fácilmente comprensible.

- Adaptabilidad. Suficiente flexibilidad para poder adaptarse a los diferentes espacios y condiciones. Se debe incluso plantear la posibilidad de que la flexibilidad alcance a la de plantear diferentes ideas de montaje sobre el mismo tema.

4- Definidos por la capacidad de la sala: es cada vez más habitual el encontrarse espacios diseñados para



"El comportamiento que una organización presenta debe ser igual para todos sus públicos objetivos, por ejemplo: sí se transmite confianza a los clientes, también se debe transmitir lo mismo al personal que trabaja en la organización."

Pizzolante (1999)

escoger con cierto equipamiento técnico. Que puede llevar a algunos casos a una definición muy completa. En ella pueden estar incluidos los elementos del propio montaje: Estructuras móviles, luz, climatización en diversos niveles, etc. En este caso el trabajo consiste simplemente en la redacción del proyecto de diseño, previo conocimiento de las capacidades técnicas.

5- Comprobación arquitectónica: a veces la propia dinámica de la propuesta expositiva, exige una serie de estructuras o construcciones que requieren un proyecto arquitectónico (arquitectura efímera).

En estos casos el trabajo entra en un campo diferente, de mayor envergadura y de mayor presupuesto, más relacionado con la transformación del espacio, la arquitectura y los problemas técnicos constructivos.

Lógicamente, dado el cariz que van tomando las exposiciones, este planteamiento es cada vez más frecuente, así mismo el proyecto debe cumplir una serie de requisitos y tramitaciones como: visado, determinada documentación, etc.

2 Según su contenido

Además de las propuestas tradicionales de exposición cuyas características ya han sido aclaradas,

otros trabajos exigen una puntualización específica: Montajes infantiles, Montajes didácticos y Montajes colectivos.

La identidad del Stand, con respecto a su diseño y a su pertenencia.

Hasta ahora hemos hablado todo lo que rodea al stand, de esta forma nos hemos adentrado en un nuevo mundo de conocimientos que han de ampliar nuestra visión ante este medio de promoción; la identidad corporativa o institucional es el punto clave del diseño que conlleva este fin, y es al que a hora se le prestará principal atención en este apartado.

Siguiendo el esquema de trabajo, primero descubriremos lo que encierra el término de Identidad corporativa o Institucional.

Para dar una definición de Imagen Institucional, es conveniente precisar los conceptos de cada palabra por separado.

"De una imagen se dice que es una figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa. Representación viva y eficaz de una cosa por medio del lenguaje". (Diccionario de la Real Academia Española).

El comunicador organizacional Dowling afirmó en su artículo "*Managing your corporate image*"(1986, P.81)

Una imagen es:El conjunto de significados por los que un objeto se conoce y a través del cual la gente lo describe, recuerda y relaciona. Es decir, es el resultado neto de la interacción de las creencias, ideas, sentimientos e impresiones que una persona tiene de un objeto.

Por otro lado, la palabra institucional es relativo a una institución. "La institución es un establecimiento o fundación de una cosa. Cosa establecida o fundada. Cada una de las organizaciones fundamentales de un estado o sociedad.". (Diccionario de la Real Academia Española) .

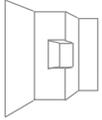
Para proyectar una imagen se necesita poseer una identidad. El término identidad viene del latín *identitas-atis*, de *ídem*, lo mismo. "Es el hecho de ser una persona o cosa la misma que se supone o se busca". (Diccionario de la Real Academia Española). La necesidad de una terminología apropiada, todavía en formación, ha creado la noción de identidad visual, concepto que nace de una necesidad de las empresas que ante el crecimiento de consumo y la acelerada competencia que siguió a la revolución industrial, se vieron presionadas y en la necesidad de parecerse a

sí mismas y diferenciarse de las demás a través de diferentes recursos.

Actualmente, esta necesidad de diferenciación, la podemos encontrar en todos los niveles de funcionamiento social, desde organismos públicos o privados hasta personalidades individuales, etc. Lo que mueve al individuo y a una organización a esta búsqueda de identidad no es algo nuevo, ya que el hombre siempre ha intentado comunicarse, transmitir mensajes y hacerse identificar; ha buscado diferenciarse de otros grupos, y a través de símbolos visuales se ha dado a conocer frente a sus contemporáneos.

La identidad y la imagen de una organización, no es otra cosa que la proyección del individuo sobre las organizaciones que el ha creado. La Imagen Institucional supone una identidad, es decir, que no se diferencien sino que se complementen una a la otra.

De manera que, la identidad institucional vendría a ser el conjunto de atributos asumidos como propios por la institución. Para poder percibir eficazmente las señales que una organización, empresa o institución envía, deben estar cargadas de atributos identificatorios de modo semejante a un individuo que tiene características físicas, psíquicas, etc., y se le



Todo lo referente a este tema dentro del diseño que se genere (sistema visual de identificación del stand), esta presente en los anexos: *conceptos, ejemplos, ideas, bosquejos, referencias, entre otros.*

puede reconocer por su color de cabello, color de piel, textura, etc. Del mismo modo funciona para una institución, se le puede reconocer por su logotipo y hasta en detalles significantes, pero pequeños como la actitud de sus empleados.

Las características identificatorias son portavoces de la imagen, no pueden existir sin ella. Así, la identidad institucional viene a definirse como la auto presentación de la organización, mientras que la Imagen Institucional es una estrategia que determina las formas de representación de la organización.

La Imagen Institucional: por lo tanto, es la representación o apariencia que los públicos objetivos, tanto interno como externo hacen de algo ya establecido, como en este caso, la institución a la cual nos referimos. Los públicos objetivos se definen como todas aquellas personas con quien está relacionada una empresa u organización (clientes, personal, socios, inversionistas, etc.); la representación que los públicos se formulan va a depender de cómo se presenta la organización y, de cómo se percibe desde el exterior.

Pizzolante (1999, P.56) en su libro Reingeniería del pensamiento señala:

Para el desarrollo de estrategias de

comunicación, el concepto primitivo de público objetivo ha evolucionado a públicos objetivos.

La Imagen Institucional viene dada por la lectura e interpretación que los públicos hacen de la institución, refiriéndose a la forma, como se ha mencionado anteriormente, en que una organización se presenta, no solo mediante el uso de símbolos, sino también, de las formas de comunicación y comportamientos que conforman la cultura de la empresa u organización. Finalmente, se tiene que la Imagen Institucional es un reflejo de las características individuales que le hacen ser diferentes de las demás organizaciones, y se muestra a través de su comportamiento, comunicación y simbolismo.

Comportamiento, podría definirse como uno de los medios de expresión más efectivo el cuál, habla de la conducta de la empresa y se muestra a través de la manera en que se relaciona con el público, generando así atributos identificatorios. Un comportamiento definido ayuda a crear una imagen clara de la forma de ser de la empresa u organización, y va modelando, además, su cultura.

Comunicación: Es el envío de mensajes verbales o no verbales. Existen dos tipos de comunicación: interna y externa. La comunicación interna es aquella

que se dirige al personal que labora dentro de una organización o empresa.

Según Pizzolante (1999, P.14) *“la comunicación interna en una organización es algo importante, y que en un momento dado puede sostener decisiones sobre el éxito empresarial.”*

Es importante que el personal que trabaja en una empresa se sienta cómodo, satisfecho y confiado con su sitio o lugar de trabajo. Esto se obtiene informándole acerca de la realidad de la empresa, e involucrándolo positivamente en las decisiones que en ella se tomen.

Mientras que los mensajes en la comunicación externa, son aquellos que están dirigidos a personas que tienen o pueden tener relación directa o indirecta con la empresa, pero que no trabajan en ella. La mayoría de las veces se tiene preferencia con este tipo de comunicación, ya que muchas organizaciones se preocupan por mostrar una buena imagen sólo a los clientes (públicos externos).

Teniendo la visión de lo que es la Imagen Institucional, y como repercute ésta ante los individuos quienes la portan y quienes la perciben desde afuera, nos disponemos a enunciar la imagen de la Escuela de Arte y Diseño Gráfico, de la Universidad de los Andes.

De la ponencia de los profesores (Grisolia, Medina), de la Escuela en el pasado Congreso Internacional de Diseño Gráfico (COIDIGRA 2005):

Esta visión histórica pretendida en esta intervención, permite aproximaciones conceptuales y experienciales de la creación, evolución y consolidación de nuestra licenciatura. Historia que compromete un campo fértil de estudio y una oferta del perfil y las actividades inherentes a la formación del estudiante de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico (EADG) de la Universidad de Los Andes. Además inscribe resultados factibles como los que propicia el Grupo de Actividades Interdisciplinarias Aplicadas GAIA: grupo que se sujeta en la concreción de la labor de investigaciones y docencia en las áreas de arte, diseño y teoría. Demostración que reposa en el trabajo interdisciplinario y que garantiza una plataforma para el trabajo integral.

El eje conceptual que enlaza las correspondencias teóricas, visuales y plásticas relaciona lo interdisciplinario. En este sentido, la experiencia educativa y el trabajo docente se orientan desde una mirada introspectiva dentro de las disciplinas involucradas, sus correspondencias; considerando el trabajo colectivo mediante enlaces integrales. La Escuela de Artes Visuales y Diseño

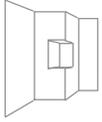


Gráfico de la Universidad de Los Andes, Mérida - Venezuela a través del Grupo de Actividades Interdisciplinarias Aplicadas, ha emprendido hace unos años dinámicas de trabajo que permitan establecer relaciones conceptuales y experienciales entre las Licenciaturas que se ofertan en nuestra Escuela. Licenciatura de Artes Visuales y Licenciatura en Diseño Gráfico. Aunado a esto lo interdisciplinario surge como noción conceptual desde la misma estructura de las licenciaturas que comparten un eje común. Se establece de esta manera una nueva visión de la comunicación que implica una actitud particular del perfil de los estudiantes de la escuela, una relación entre los departamentos que allí funcionan y del eje temático de los programas.

El carácter de aplicabilidad y orientación metodológica se concentra en generar cada semestre proyectos bases con temas específicos. El tema es abordado en primer lugar por el cuerpo de profesores y las materias a dictar a su cargo. De manera que, cada profesor debe ajustar el contenido temático y la estrategia metodológica al tema base, propiciándose la investigación, la crítica u operatividad reflexiva tanto en el cuerpo de profesores que deberán cada semestre reflexionar y adaptar el programa y en los cursantes de las materias que participan como estudiantes activos.

Se establecen brechas conceptuales y prácticas en conjunto. Como resultado: el intercambio y un espacio a intervenir con productos gráficos y plásticos.

El concepto de interdisciplinariedad ha propiciado como resultado la necesidad de revisar los componentes programáticos de nuestros programas en función de acoplar objetivos, coordinar fechas de entregas parciales o finales, planificar clases en conjunto: lo que ha significado a su vez, confrontar terminologías y temáticas. Actividad que no solo implica la confrontación entre los alumnos sino también invita a los docentes a una persistente revisión de sus propuestas, estrategias docentes y metodológicas, posturas teóricas y conceptuales dentro de las áreas de los conocimientos. Aunado a esto, permite el seguimiento de los cronogramas de trabajo para llevar a feliz término la intervención efectiva de las propuestas. GAIA, 2005: Ponencia en COIDIGRA Mérida.

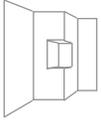


Estudiantes y profesores de
Artes Visuales y Diseño
Gráfico, comparten un mismo
eje, en las carreras que oferta
la escuela, hoy día sede de la
Facultad de Arte.



www.bdigital.ula.ve





Proceso practico visual

concepto del diseño. Para este fin fue necesario traer nuevamente algunos puntos que establecerán la base de este trabajo. Se debe aclarar que en el proceso de esta etapa surge la necesidad de llevar el objetivo de este proyecto a un plano más amplio, es decir de identificador de la facultad.

Puntos claves

Este Stand representara a la Facultad de Arte en Ferias del Libro, congresos etc. ¿Que se requiere de el?

- Que sea Institucional, que contenga rasgos identificadores de la facultad y de la institución que la alberga (ULA).
- Que sea portátil, itinerante, que se pueda transportar y ser utilizado en otros eventos.
- Adaptable, que se acople a distintos tipos de espacios.
- Original en sí mismo, que muestre un concepto nuevo, novedoso.
- Debe ser llamativo, suspicaz, atrayente, que sea motivo de critica de comprensión, de entendimiento.
- Funcional, que sirva para mostrar trabajos bidimensionales y tridimensionales, como: Afiches, Pendones, Carteles, Poster, Display,

Luego de la documentación sobre el bagaje de términos que tienen que ver con el mundo de los Stand, y los antecedentes más cercanos, así como otros que han servido para ejemplificar la meta de este proyecto, se desarrolló la parte práctica, no sin antes generar el hilo conductor, de palabras que guiarían el

Maquetas, esculturas, libros, revistas, videos etc.

A continuación se describen algunos términos que sirvieron de base en el desarrollo la parte grafica, entendiéndose ésta como los primeros esbozos que generaron las primeras ideas del stand.

Sabemos que lo institucional es lo primero que debe mostrarse en este stand, y entendido esto, se desglosó todo lo referente a este termino, con referencia a la ULA y a la Facultad de Arte.

Términos generadores del Concepto

Institucional: Perteneciente o relativo a una institución o a instituciones políticas, religiosas, sociales etc.

Institución: Organismo que desempeña una función de interés público, especialmente benéfico o docente.

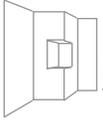
Docente: Que enseña. Perteneciente o relativo a la enseñanza.

Enseñanza: Sistema y método de dar instrucción. Conjunto de conocimientos, principios, ideas que se enseñan a otro.

Universidad: Instituto de enseñanza superior que comprende diversas facultades; y que confiere los grados académicos correspondientes. Según la época y países pueden comprender colegios, institutos, departamentos, centros de investigación, escuelas profesionales, etc.

Facultad: Cada una de las grandes divisiones de una Universidad, correspondiente a una rama saber, y en las que se dan las enseñanzas de una carrera determinada o de varias carreras afines. Local o conjunto de locales en que funciona dicha división de una universidad.

Escuela: Establecimiento público donde se da a los niños la instrucción primaria. Enseñanza que se da o que se adquiere. Conjunto de profesores y alumnos de una misma enseñanza. Método, estilo o gusto peculiar de cada maestro para enseñar. Doctrina, principios y sistemas de un autor. Conjunto de discípulos, seguidores o imitadores de una persona o su doctrina, arte etc. Lo que de algún modo alecciona o da ejemplo y experiencia. La escuela de la desgracia; la escuela del mundo.



Pensamiento Gráfico del proyecto

Proyecto Cívico Social de la Facultad de Arte
¿Qué se quiere? Solo a la escuela de Artes Visuales y
Diseño Gráfico. Ser institución a las Sociedades que pertenecen a la Facultad de Arte, como Teatro, Música, Danza etc. Para los efectos del proceso del proyecto, es la EADG, que servirá como modelo de prueba ya que en ésta se desarrollan trabajos Bidimensionales y Tridimensionales en diversos formatos que incluyen los estándares, en los cuales las otras escuelas muestran sus trabajos.

Colegios, institutos,
departamentos, centros
de investigación,
escuelas profesionales.

- Función rectora
en la educación,
la cultura y la ciencia.
- Actividades dirigidas
a crear, asimilar y difundir
el saber mediante:
La investigación y la enseñanza.
- Completa la formación
integral de los ciclos
educacionales anteriores.
- “Mérida, una Universidad
con una ciudad por dentro.”
Nota: En este último texto o frase,
(pensamiento de uno de los escritores
más importantes de Venezuela como
lo fue el maestro Mariano Picón Salas),
podemos resumir la imagen de la
Universidad de los Andes,
por ende también la visión
de la Facultad con sus escuelas.

www.bdigital.ula.ve

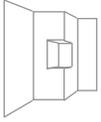
Definiendo los conceptos

UNIVERSIDAD.

- Instituto
- Enseñanza superior.
- Según la época y países:

FACULTAD

- Establecimiento público, local o conjunto de
locales de las divisiones de una universidad.
- Enseñanza de una carrera determinada o varias



carreras afines.

- Donde pertenecen las escuelas que brindan dichas carreras.

ESCUELA

- Enseñanza que se da, se adquiere.
- Método estilo o modo peculiar de cada Prof. para enseñar.
- Discípulo o alumno, imitadores de una persona o su doctrina.
- Que da lección o da ejemplo y experiencia.
- Interdisciplinario:
- Cooperación de varias disciplinas con un mismo fin.

De esta manera se corroboró esta hipótesis, con el concepto de este termino (social), y los otros que de el se generen.

Social: Perteneciente o relativo a la sociedad o a las contiendas entre una u otras clases.

Sociedad: Reunión mayor o menor de personas, familias, pueblos o naciones. Agrupación natural o pactada de personas, que constituyen unidad distinta de cada uno de sus individuos, con el fin de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o alguno de los fines de la vida.

Vida: Animal. Aquella cuyas tres funciones principales son la nutrición, la relación y la reproducción.

De estos términos, son realmente notables las frases:

- “Reunión mayor o menor de personas.”
- “Cumplir un fin.”
- “Mutua cooperación.”
- “La Relación; una de las tres funciones

Después de estudiar las características de cada concepto se presume que lo Institucional de la Universidad (Facultades y Escuelas), esta relacionado con lo Social, como hecho de vida de este estado; Lugar donde la Universidad, late como corazón y pulmón de la ciudad.

principales de la vida."

Por encontrarse inmerso en el objetivo de esta parte (imagen de la ULA y la Facultad, semánticamente), ya que ayudan a esclarecer un poco más el concepto o conceptos que guiaran el diseño.

De esta forma podemos vincular estas frases de lo que a "Sociedad" se refiere, con la de Universidad y Facultad con sus respectivas escuelas.

"Reunión mayor o menor de personas": Estudiantes, profesores, obreros, empleados etc.

"Cumplir un fin": Estudiar, crear, asimilar y difundir el saber. Completar la formación integral de los ciclos educacionales anteriores.

"Mutua cooperación": Facultades o escuelas, interdisciplinario, cooperación de varias disciplinas con un mismo fin.

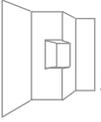
"Relación; una de las tres funciones principales de la vida": Varias carreras afines. Mérida, una Universidad con una ciudad por dentro, de estudiantes, profesores, obreros, empleados etc.

Teniendo este enlace de definiciones, queda

claro que el elemento Ciudad, a pasado a formar parte de la imagen del Stand ya que no solo se encuentra presente en lo que es la universidad dentro del estado (territorio, Mérida), sino también como el lugar donde la sociedad universitaria se desenvuelve.

Siendo el tema "Ciudad" bajo la premisa de la reflexión teórica de lo Urbano, Agudización del campo de observación construido por un nosotros "Estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico" en el casco central de la Ciudad de Mérida, uno de los proyectos, tomados por la escuela, a través del Grupo de Actividades Interdisciplinarias aplicadas GAIA, para ser abordado por profesores y alumnos con un sentido gráfico, muestra la preocupación de la Universidad por la ciudad estudiantil que lleva consigo.

"Las Universidades deben realizar una función rectora en la educación, la cultura y la ciencia. Para cumplir esta misión, sus actividades se dirigirán a crear, asimilar y difundir el saber mediante la investigación y la enseñanza; a completar la formación integral iniciada en los ciclos educacionales anteriores y a formar los equipos profesionales y técnicos que necesita la nación para su desarrollo y progreso" (GAIA. Grupo de Actividades Interdisciplinarias aplicadas,



www.digital.ula.ve

Arte: Toda actividad que depende, por sus resultados específicos, de la continua discreción operativa del agente y que, por lo tanto no puede reducirse a reglas ni a esquemas, pero sin proceder jamás de manera arbitraria y caprichosa. Las artes se dividen en Bellas Artes (la pintura, la escultura, la arquitectura y la música), y Artes Aplicadas o útiles; estas últimas tienden con frecuencia a resolver las necesidades de la vida, por lo que la mayor parte de ellas suelen considerarse como artes mixtas, pues mientras atienden al aspecto utilitario o funcional, añaden elementos de belleza. Este es el caso de la mayoría de los productos de las Artes Gráficas, que aunque se realicen por métodos industriales, parten de un diseño estético-técnico estudiado en todos sus detalles, guía seguro para conseguir el impreso bello y eficiente, en atención a la persona humana, su destinataria.

Facultad de Arte de la Universidad de los Andes: Lugar donde existe una delineación histórica entre el arte y el diseño, a partir de la integración y relación de las prácticas artísticas de sus disciplinas y dirigidas

por sus entes (escuelas, departamentos u unidades académicas), que tienen como objeto el estudio del arte. (Ponencia, EADG. POSIBILIDADES DE LA IMAGEN EN LA COMUNICACIÓN, GAIA. Grupo de Actividades Interdisciplinarias aplicadas. Tercer congreso Internacional de Diseño Gráfico, Mérida 2005.)

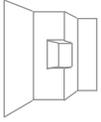
En este breve párrafo el grupo de actividades interdisciplinarias aplicadas, quienes son uno de los promotores de la facultad de arte, establecen los conceptos de Integración y Relación entre las practicas artísticas que se generan en la facultad; esto vincula lo interdisciplinario, que surge como noción conceptual desde la misma estructura de las licenciaturas que comparten un eje común.

De esta forma surgieron tres nuevas palabras, que se vincularon entre sí, y se confrontaron con la de Institucionalidad.

Integrar: verbo. Sinó. Componer, formar parte de un todo.

Relación: Conexión, correspondencia de una cosa con otra. Trato, comunicación de una persona con otra.

Interdisciplinario: Dicese de los estudios u otras



actividades que se realizan con la cooperación de varias disciplinas.

Uniendo los tres términos, tenemos que: Para una integración debe ocurrir una relación, decir, una comunicación que genere la confianza necesaria para el logro de un fin, objetivo este que persigue la integración.

Después de este estudio, se analizaron los resultados esperados en la organización y construcción de un concepto global, es decir, de la idea en la cual se basó la imagen del Stand.

FORMAS DE JERARQUIZAR LA IMAGEN. (Stand)

Mérida - Ciudad - Universidad - Facultad(Escuela)

Mérida - Universidad (Facultad, Escuelas)

Ciudad

Universidad de los Andes (Escuela) - Ciudad (Mérida)
Elementos visuales ya identificables en la Universidad, respecto a la Facultad.

Estas imágenes representan lo existente en cuanto a la facultad de Arte. En virtud de la necesidad de unificación visual y conceptual para el Stand, se propuso los análisis desarrollados anteriormente, y que a hora plantea el concepto de "CIUDAD," unido al del ciclo de los tres últimos términos, como premisa para desarrollar la imagen del Stand.

Este planteamiento se basa en el objetivo que conlleva la misión y la visión de las escuelas que conforman la Facultad de Arte.

Misión y Visión: Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico.

- Formación integral del individuo en su capacitación para desempeñarse eficientemente en el campo de la creación de imágenes a través de experiencias visuales con fines estéticos, y en la solución de problemas de comunicación de mensajes

con propósitos utilitarios mediante el uso de imágenes fundamentalmente gráficas.

- Capacitar al estudiante para comprender la diversidad cultural y social de su época para incidir sobre ella como agente de cambio, a través de su actividad creadora y crítica.

Misión y Visión: Escuela de artes Escénicas.

- Dar al estudiante las herramientas necesarias para su capacitación integral, en las artes de expresión corporal, brindándole los medios de canalización en su vocación actoral en teatro, cine, televisión, radio y video.
- Ayudar a la comprensión de la diversidad cultural y social de la época para incidir sobre ella como agente de cambio a través de la actividad creadora, crítica y de investigación artística.

Escuela de Música. (a Integrarse próximamente)

- Necesidad de formar individuos capacitados para comprender, preservar, interpretar y enriquecer el patrimonio artístico musical venezolano.
- Necesidad de garantizar la formación que requieren los estudiantes de música aspirantes a ingresar a los niveles universitarios de

educación musical.

- Mejorar la calidad estética de la producción musical en nuestro país, son algunas razones de ser de la escuela de música.

Falta aún el elemento ciudad por representar, bien sea gráficamente o conceptualmente y que a la vez tenga relación con la universidad y la facultad.

Universidad - Escuela - Profesores - Estudiantes

“Mérida una Universidad con una ciudad por dentro”.

Mérida Universidad (facultad)

-

Ciudad

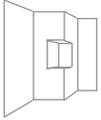
En este punto se trata de darle una correlación a los términos presentes en este esquema, y un elemento que una o se relacione con todos.

Sabiendo esto se redujo al máximo el juego de palabras o nombres, con la intención de hacer una síntesis.

$\frac{3}{4}$ La ULA contiene a la Fac. de Arte = ULA

$\frac{3}{4}$ Mérida contiene a la Ciudad = Mérida

entonces:



Pero Mérida no es solo ciudad, también tiene campos, pueblos, aldeas, etc. La ciudad por su parte tiene calles, avenidas, edificios, casas, plazas, puentes, autos, semáforos, etc.

Estudio de términos, que conlleva el concepto:

La ciudad tiene calles, avenidas, edificios, casas, plazas, puentes, autos, semáforos, etc.

De acuerdo con el concepto de ciudad, ésta es la mejor forma de ubicar en donde se encuentran las mayores sedes de la Universidad.

Podemos ver que es el casco central de Mérida, en donde el maestro "Mariano Picón Salas", veía a la Universidad de los Andes, ya que en ella viven y se desenvuelven las personas que hacen vida en esta institución pública.

Estas personas son en gran parte estudiantes, a un cuando también tienen presencia los profesores, empleados y obreros. Son ellos los que transitan estas calles y avenidas a diario, van de un lugar a otro, se les ve a menudo en las paradas de autobuses, estaciones.

Entonces es en estos sitios en donde se encuentra el elemento ciudad, como ciudad universitaria, la cual reflejara lo institucional de la Facultad de Arte.



Lugares en esta ciudad

- Calles, aceras.
- Avenidas, Semáforos.
- Autos, (Busetas, Micros, Taxis, particulares, transporte).
- Paradas, Terminales, etc.
- Facultades, (Edificios, Complejos, Centros Culturales y Deportivos).
- Comedores.
- Residencias.
- Discotecas, Tascas.
- Centros Comerciales.
- Parques.
- Templos, Iglesias.
- Hospital.
- Cine.
- Estaciones de servicios.
- Bancos.
- Plazas.

Seleccionando los más concurridos:

- Calles, aceras.
- Microbuses.
- Paradas, Terminales y Estaciones.
- Facultades.
- Comedores.
- Residencias.
- Discotecas.
- Centros Comerciales.
- Cines.
- Plazas.

De todos estos lugares, en donde se ven los estudiantes con mayor frecuencia, son en las Paradas, Estaciones de autobuses de transporte público o de la ULA.



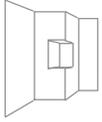
Distintas Paradas o estaciones de transporte público en la ciudad de Mérida, a determinadas horas del día. La presencia de estudiantes Universitarios es notable en todos estos lugares de transbordo de autobús.

El símbolo de la Caja Insular de Ahorros de Canarias posee una base figurativa: la palmera, árbol endémico de esas islas; pero incluye un fuerte componente simbólico porque también es la yuxtaposición de las cruces de sumar y multiplicar que forman, al mismo tiempo siete ramas que simbolizan las siete islas del



la lista anterior, el lugar que tiene mayor relación con todos los otros, y en donde se les ve con gran frecuencia es en las Paradas, terminales, o estaciones. Pues es el lugar, a donde diariamente concurren desde tempranas horas del día, hasta las últimas de la noche, para embarcarse hasta sus distintos destinos, Facultades, comedores, residencias, discotecas, etc.

Profundizando este tema nos encontramos entonces con la forma de representar el concepto ya planteado, y esta búsqueda nos a traído a la imagen de una estación, terminal o parada, para simbolizar a la ciudad universitaria como emblema de la Facultad de Arte de la Universidad de los Andes. Una imagen que reúna los conceptos concebidos, que hable por sí misma. Como Joan Costa dice; "En el diseño de



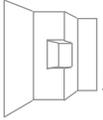
identidad visual, el símbolo es una representación gráfica, a través de un elemento exclusivamente icónico, que identifica una compañía, marca o grupo, sin necesidad de recurrir a su nombre. El símbolo trabaja como una imagen en un lenguaje exclusivamente visual, es decir, universal." Fig.3 (Costa, 1999, P.86). Teniendo claro que el icono es el carácter figural, es decir, lo visual del símbolo. (ver Figura)

De esta forma el Stand (estación), tendrá un discurso pluralista, ya que está enmarcando varias hipótesis, si se le permite este término, la manera como se ha engendrado la parte conceptual del proyecto. Esto quiere decir que "El símbolo se incorpora al campo de la semiología, en el sentido del célebre enunciado de Saussure: "Puede concebirse una ciencia que estudia



www.bdigital.ula.ve





Esta idea es tomar elementos gráficos de los dos símbolos, ULA (escudo) y EADG (dispositivo de apertura.)

Simbolizando una "parada" con los elementos gráficos.

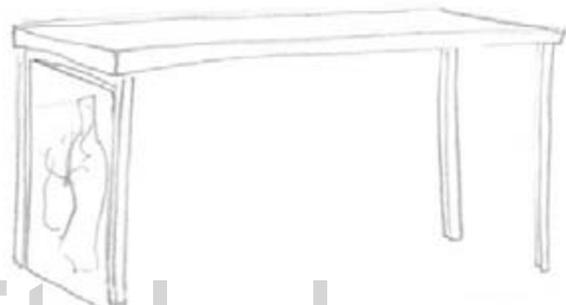
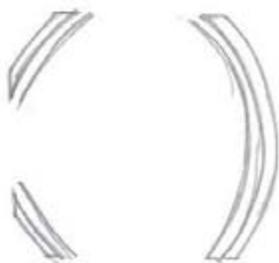
Esta idea carecía de funcionalidad, ya que se hacía imposible trasladarlo de un lugar a otro, debería ser piezas en módulos que se puedan convertir en submódulos.

Logrando de esta forma una mejor movilidad y uso.

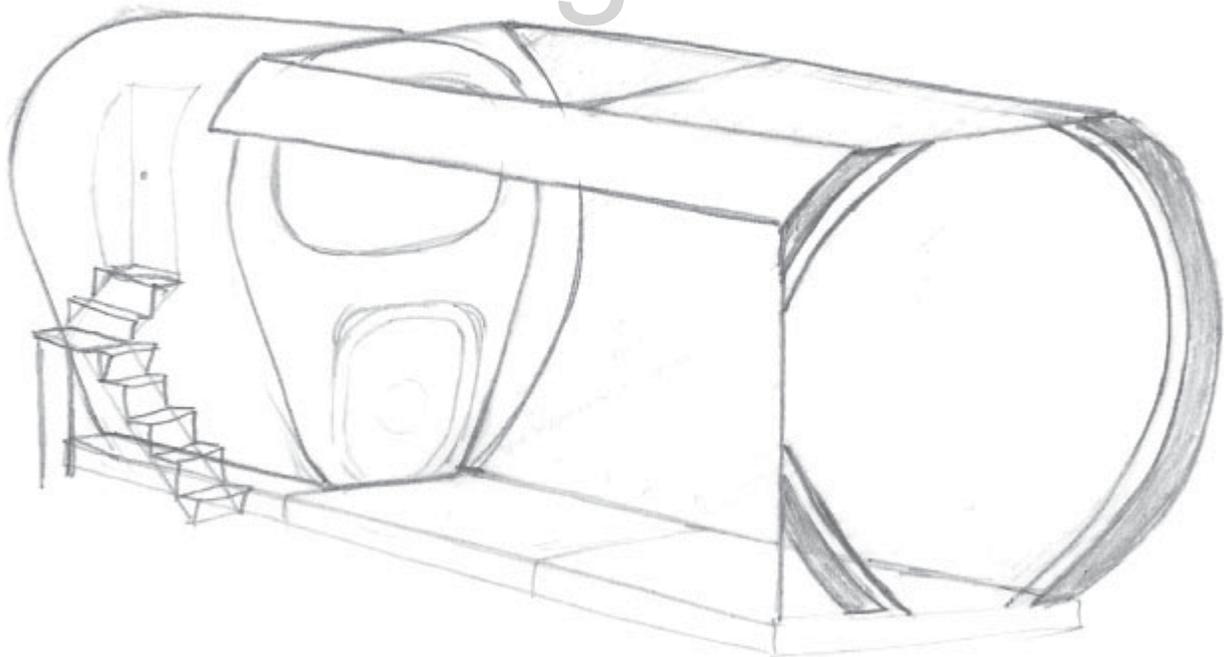
Página siguiente. Con la idea de que puedan ser módulos, y pensando en los elementos de una estación:

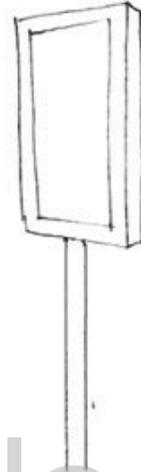
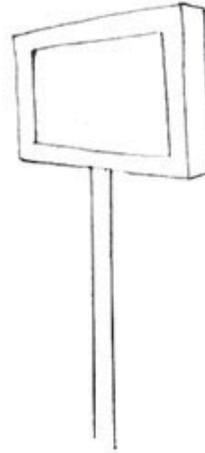
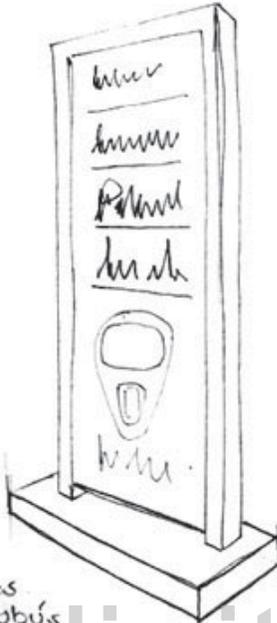
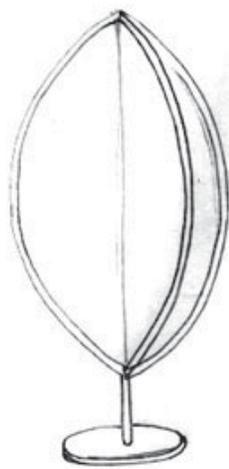
La idea es que el stand, contenga estos tipos de letreros, a veces muy usados en paradas y terminales de autobuses, sirviendo para la señalización y a su vez creando el ambiente de estación.

Primeras ideas

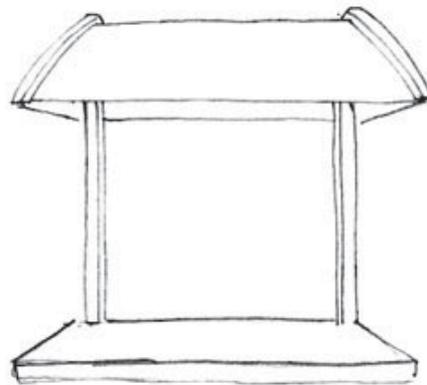
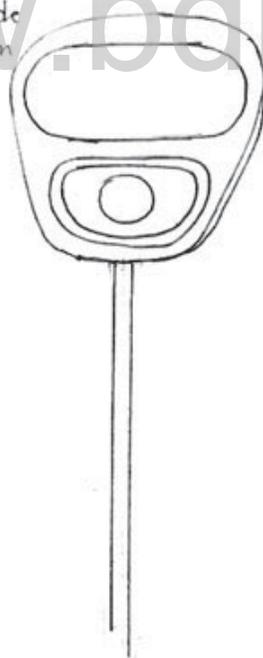


www.bdigital.ula.ve

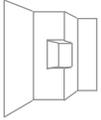




Esbozos de zuisos
pedestales y carteleras
en estaciones de Autobús
e ideas de
convinción
con la
imagen
de la
escuela.



Parada de Autobús en el casco
central de la ciudad de Mérida.



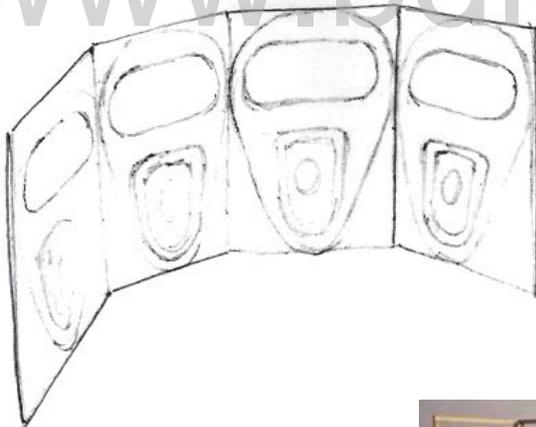
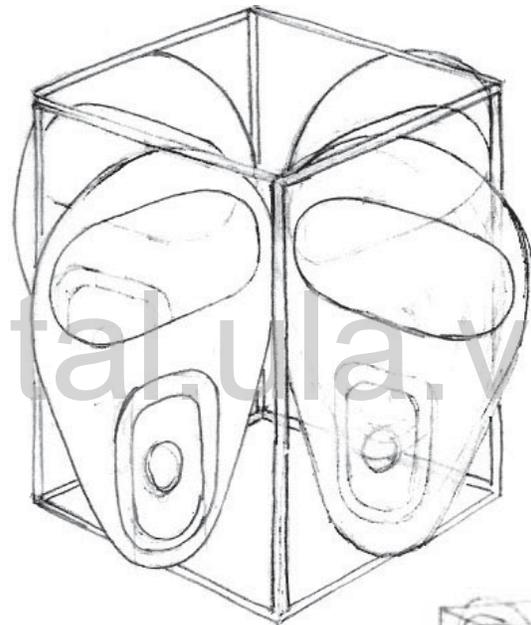
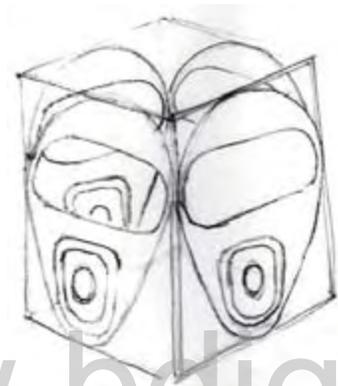
El Biombo.

Esta propuesta, es sacada de un anterior trabajo de cartelera para la escuela, en la cual se disponían de cuatro pandones, los cuales serían impresos en la escuela (taller de Serigrafía).

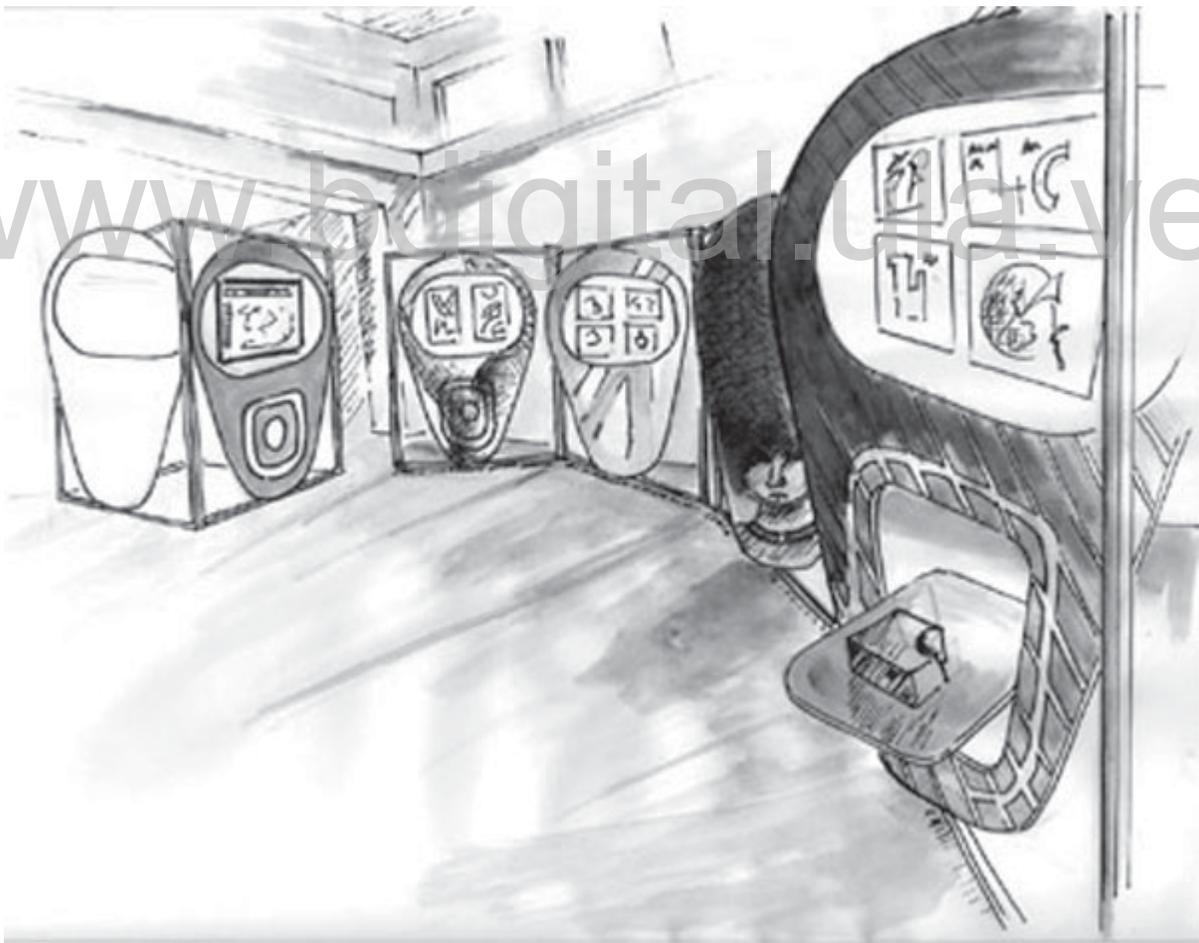
Básicamente se basa en el mismo sistema plegable de la

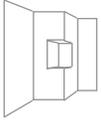
Cartelera, pero se le a incorporado un sistema giratorio dentro del mismo marco, para que el símbolo de la escuela pueda moverse a conveniencia.

Prouestas formales



De esta forma se podría desplegar el modulo, este es solo uno de las cuatro posiciones en las cuales puede disponerse.





Esta propuesta tenía sus desventajas, cada panel medía 1.50 mts x 2.40 mts. Por ser una medida demasiado grande hacía de esta propuesta, algo incómoda a la hora de transportarla.

Cabe destacar que las sugerencias que se hacen, fueron tomadas y revisadas, constatando que sí podía funcionar superando las expectativas en espacio y organización.

En este dibujo vectorial, se muestra la propuesta del Stand en escala real, así como también, algunas inconsistencias vistas.



La Maleta.

Esta idea proviene de las cajas que se fabrican para guardar herramientas, y se fabrican con un sistema de bisagras que al abrir un compartimiento, se despliega otro a la vez, evitando quitar uno por uno, pero lo mejor de este sistema es el ahorro de espacio al cerrarla.

Caja de Herramientas.

La idea de la caja de herramientas fue vista de forma doble; es decir, si vemos el modulo con sus cuatro paneles, el sistema de la caja se repite del otro lado de las bisagras.

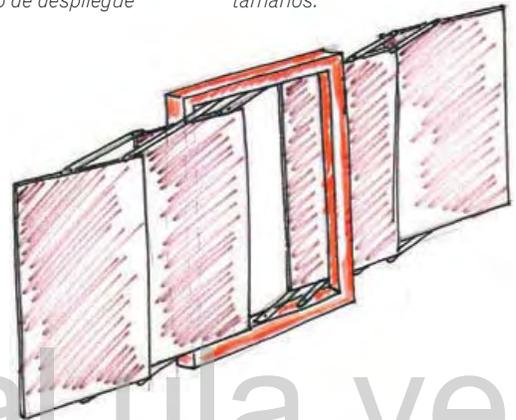
Con esta idea de ahorrar espacio sea llevado a un marco donde abran cuatro paneles de $\frac{1}{2}$ pliego, que en teoría deberían apilarse dentro del marco.

Dibujo explicativo de un paral con el marco en la parte superior, y como se podrían En este diseño el principal problema, es la interrupción visual que sucede al momento de hacer el recorrido por los paneles, esto ocurre ya que al desplegarse las láminas, queda un espacio vacío en el centro del modulo.

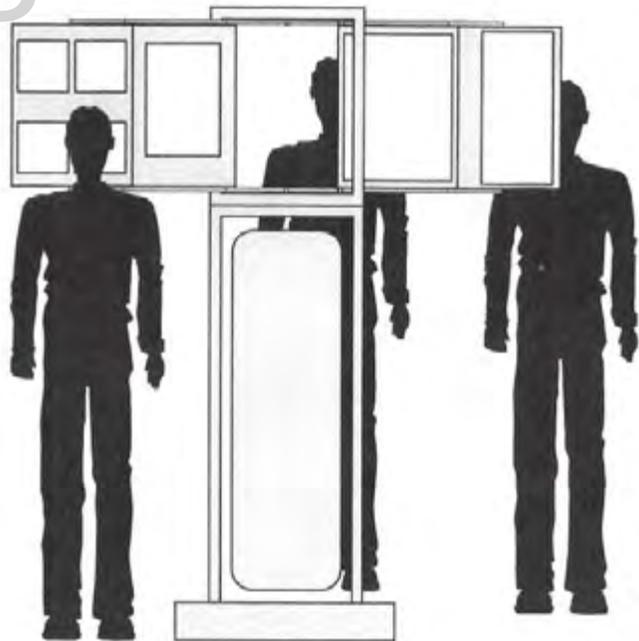
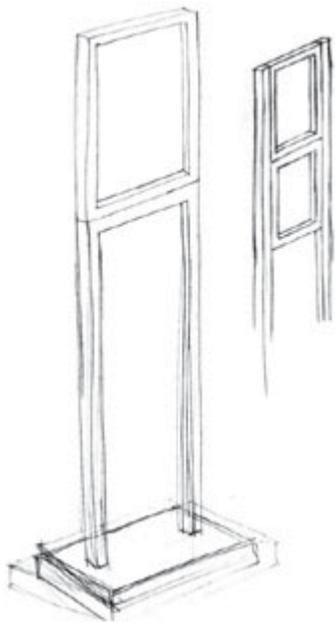
Por otro lado la forma del mecanismo de despliegue

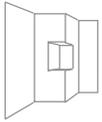
queda visiblemente, sirviendo a que se genere una interrupción visual adicional.

La pérdida de espacio es otro factor de inconsistencia en este modelo, ya que las superficies no son quizás, lo bastante amplias como para abarcar una gran cantidad de trabajos. Se necesitarían varios módulos más para exponer 36 formatos 20 x 20, y 6 afiches de varios tamaños.

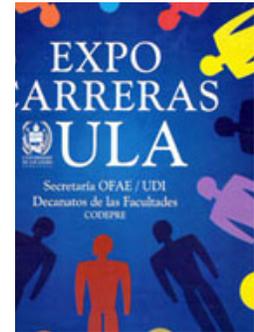


www.bdigital.ula.ve





Afiche del evento. Pagina siguiente. Los "Stand" de distintas carreras de las facultades de Humanidades y Educación, Derecho y Ciencias Políticas, Arte y FACES.



Experiencia con la realidad

En el mes de Abril, se celebró en las instalaciones de la facultad de Ciencias Económicas y Sociales (FACES), la Expo Carreras ULA 2006, un evento dirigido a los estudiantes que aspiran ingresar a la Universidad de Los Andes, y que no tienen a un elegida la carrera idónea para sus estudios de nivel superior, es un evento importante ya que cada facultad debe mostrar las carreras que ofertan, es decir, es un momento para que los estudiantes de educación media puedan conocer las diferentes disciplinas lo que brindan cada una para que son por que son etc.

En esta oportunidad la Facultad de Arte tuvo su participación, junto con la de Derecho, Humanidades y FACES. Esto sirvió para ver como estas facultades se muestran ya que todas ellas tenían su "Stand".

Haciendo un recorrido por el lugar se notaron ciertas observaciones sobre los medios que las diferentes facultades utilizaron. Lo primero, es que el lugar no se prestaba para dicho evento, pues se utilizaron los pasillos de la planta baja de uno de los edificios de FACES.

Pasillos que no alcanzaban los 3 mts. de longitud.

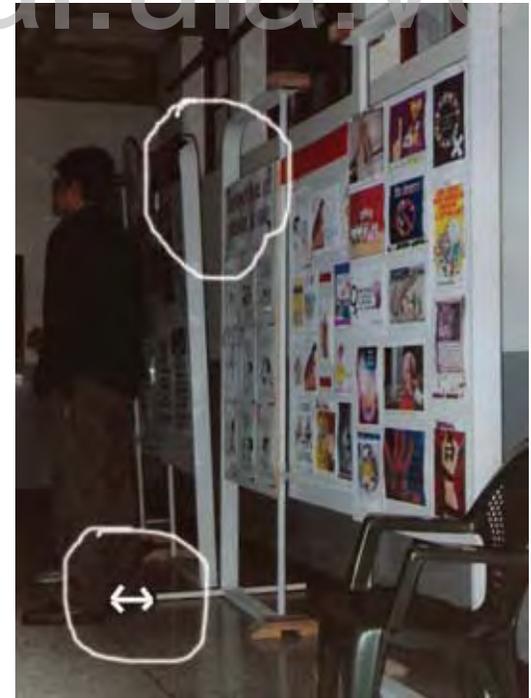
La gran mayoría de estas muestras se hicieron en carteleras, elaboradas en tubo y cabilla fina, revestidas con papel Bond blanco.

Esto no brindaba un espacio para la persona que estaba a cargo de la recepción del visitante, en su mayoría estas personas se colocaban frente a estas estructuras, impidiendo la visibilidad plena del lugar.

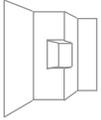
Aparte de la estreches de los pasillos, el modelo o diseño de estas carteleras no ayudaban a mejorar la visibilidad de los trabajos que aquí se exhibían.

Se observo perdida de espacios, difícil estabilidad de los paneles, mal sistema de párales de las estructuras, etc.

Todas estas observaciones nos servirán para el diseño de la propuesta, que se realizara en este proyecto, tratando de corregir las mismas, inconsistencias.



www.bdigital.ula.ve

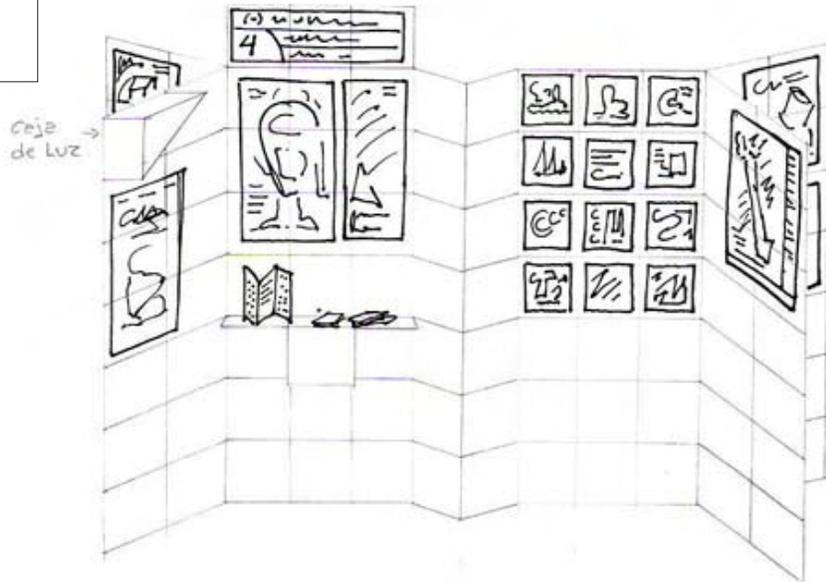
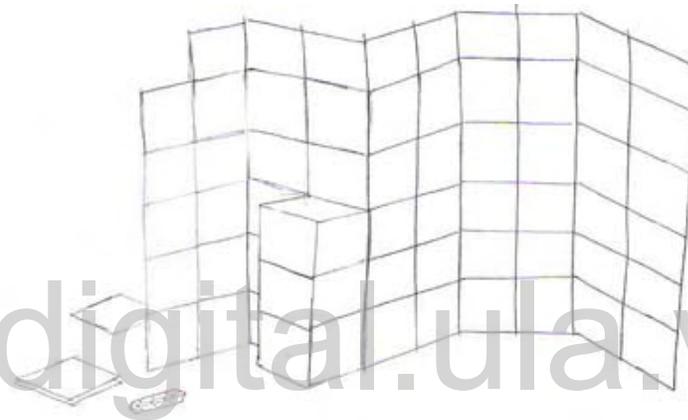
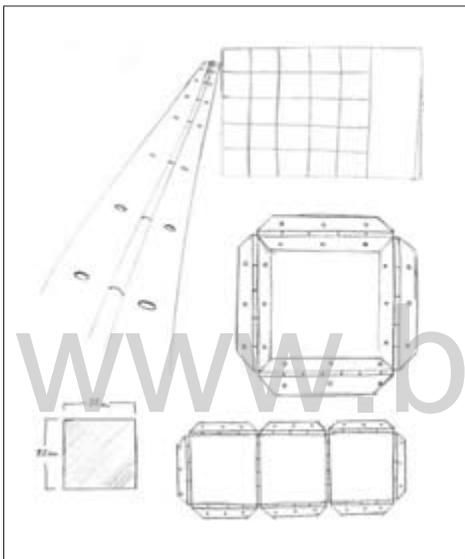


El Lego

Esta propuesta se basa en ir construyendo las paredes del Stand con pequeños rectángulos de 22 x 22 cm, unidos por sus extremos por trozos de bisagras cortados a esta misma medida, los cuales se sujetaran a los extremos de los paneles con imanes de tira, fabricados para las puertas de neveras.

Lo bueno de esta idea es lo fácil que pudiese ser transportado una vez desarmado y apilado todos los recuadros en un lado y en otro las bisagras. También la infinita posibilidad de construir pedestales para objetos tridimensionales, pequeños closet, ya que las bisagras permiten la unión y quiebre de un plano dentro de otro.

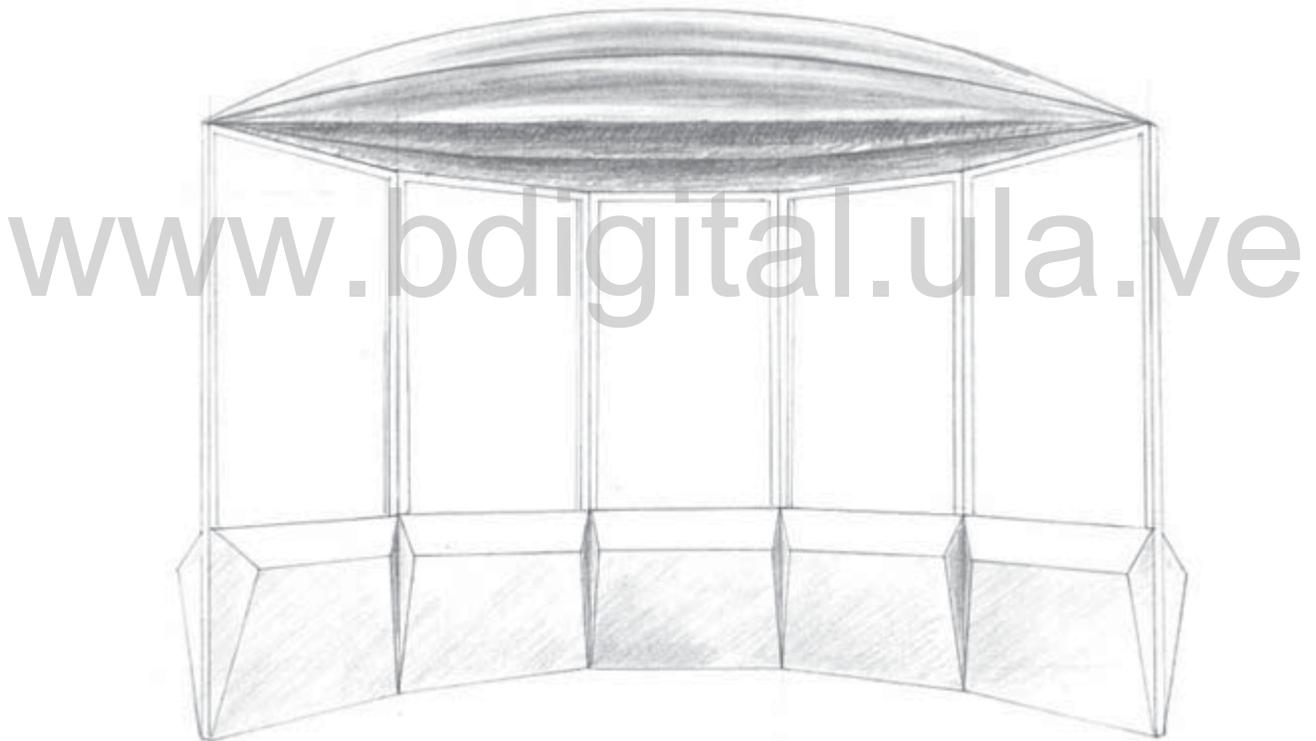
El costo sería su principal problema ya que se necesitarían cuatro bisagras y cuatro tiras de imán por rectángulo.

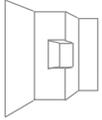


La Cartelera

En esta propuesta se vuelve a lo básico, a la idea de cartelera, por la necesidad de tener un espacio más limpio visualmente, recurre sin interrupciones y con unas bases irregulares que funcionan a la vez como depósitos y un techo de tela (Lona). En esta propuesta

participa un mismo panel que se repite cinco veces, unidos entre sí por el mismo sistema que en la primera propuesta. Su desventaja es precisamente lo común de la idea, es una propuesta ya imaginada, carece de originalidad, de innovación.





Análisis de los Resultados

Una vez examinados los diferentes esbozos de las ideas tenidas hasta ahora, se han ido descartando aquellas que a simple vista, no generan ningún interés en profundizarlas, en depurarlas o ampliarlas, pero que aportan nuevas interrogantes y a su vez, posibilidades de respuesta, aún cuando no sea la que se busca. Son estas las que de alguna forma han ido discerniendo el resultado ya logrado, y que podrá ser llevado a la propuesta final.

Como presentación final y como medio para persuadir la aceptación del diseño a realizar, se ofreció una maqueta a escala.

Este proceso de discernimiento se presenta a continuación en los bocetos últimos que generaron el descarte de los bocetos, antes mencionados.

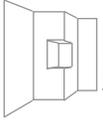
Esbozos preliminares al modelo final del Stand

Distintas vistas del primer prototipo, en donde el emblema de la escuela de Artes Visuales y Diseño Grafico (EADG), es tomado para crear un modulo de cuatro paneles.

Como se comentaba en la introducción a manera de recuento, para situar el momento de desarrollo en que se encuentra el proyecto, se menciona un interesante análisis de los "Stands" que en la pasada Expo Carreras ULA 2006, sirvieron para mostrar el trabajo de las facultades de Ciencias sociales, humanísticas, políticas y artísticas. Dicho análisis que se realizó en estos biombos y carteleras en su mayoría, nos dieron un gran aporte, al observar su funcionamiento (sistemas de organización, montaje, soporte, recorrido, visibilidad, almacenaje, entre otros), llegando a la conclusión de que nuestro stand debería poseer las siguientes características principales. Limpieza visual.- Libertad de recorrido.- Soportes para trabajos bidimensionales en su mayoría.- Pero también para trabajos tridimensionales.- Ser practico en el almacenaje.- Servir para guardar los trabajos (deposito).

En tendiéndose a la primera característica, como la nitidez del plano que se observa; fuera de toda interrupción que el ojo pueda tener al momento de ver los trabajos expuestos, como espacios muy abiertos entre un panel y otro, aglomeramiento extremo de trabajos expuestos en estas paredes, etc. La segunda frase enuncia la ruta de exploración del stand, en base a una independencia del visitante. En la tercera y cuarta, nos encontramos con lo más preciso del stand, la zona expositiva, la cual tendría que tener variables en los planos exigidos (Bidimensional y Tridimensional). Si pretendía ser un Stand Itinerante, debería trasladarse con facilidad, y esto se consigue si este puede apilarse de tal modo que pueda ser colocado con facilidad en una unidad de transporte, para tal fin (camioneta, cava o camión de la universidad). Por último y algo muy común en estos eventos; donde guardar los materiales de oficinas, material de promoción, entre otros, al

www.bodigital.ula.ve

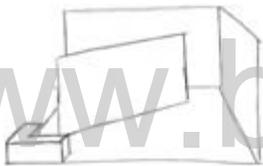
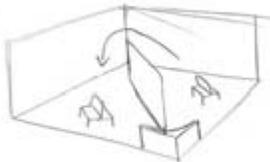
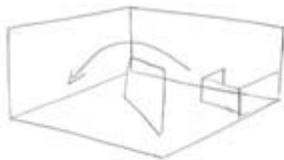


Al establecer un estudio , de los anteriores bocetos, y el aporte de la observación que se produjo en la Expo ULA, se generaron estos dibujos que sintetizan una de las necesidades del stand.

Sala Expositiva

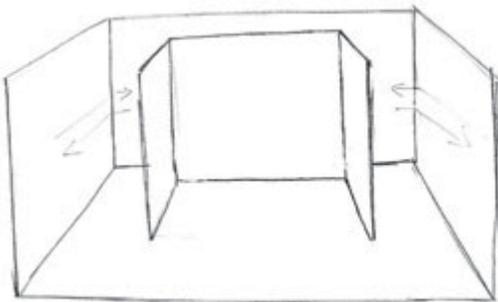
Esta es una sala de exposición, que consta de tres partes: Dos paredes laterales, un panel que divide la sala en dos espacios y en la esquina derecha la resección.

La flecha indica un recorrido posible..



www.bdigital.ula.ve

Una variante de lo anterior.



La misma sala rectangular, solo que con una y dos paredes más .

El panel se divide en tres partes para crear una sala extra en el centro. Y su recorrido en diversos sentidos.

Una idea, híbrida de dos anteriores

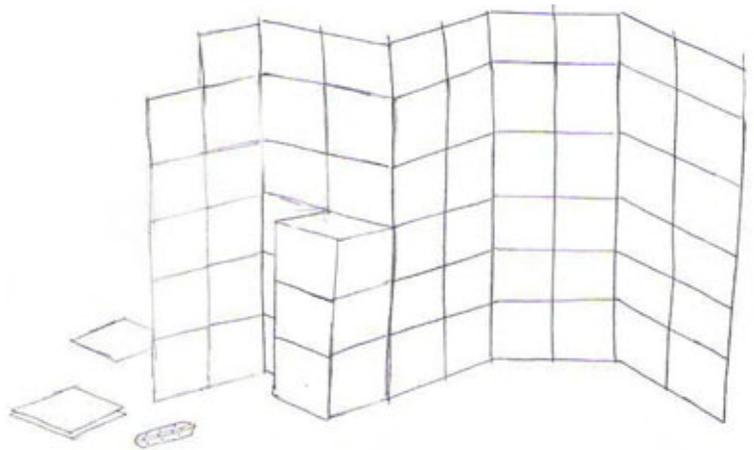
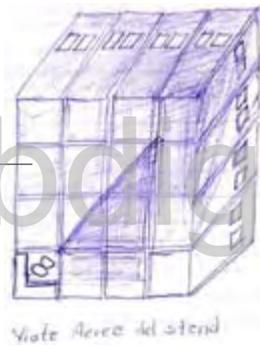
Un esbozo que se produce de otro, creado anteriormente (El LEGO), el cual consistía en armar el stand, con piezas uniformes (Rectángulos Cuadrados), al igual que con las piezas del lego podía adquirir distintas formas y espacios. Construcción que se genera de

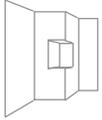
un cuadrado formado por los sub. módulos de el mismo a una escala menor dividiéndolo en dieciséis cuadrados, y de los cuales parten de forma vertical los paneles de las dos paredes de la sala.

El aporte de esta idea, es la versatilidad de organización que estos puedan tener en diferentes espacios.

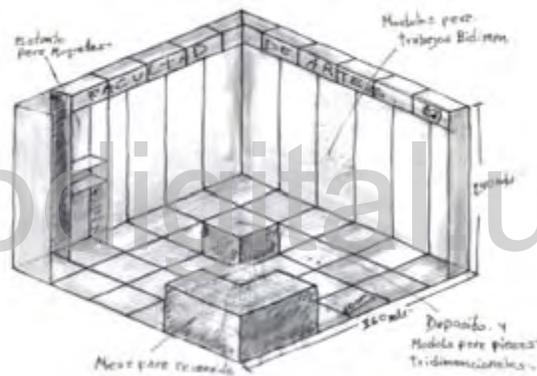
Paneles

Rectángulos que conforma el suelo



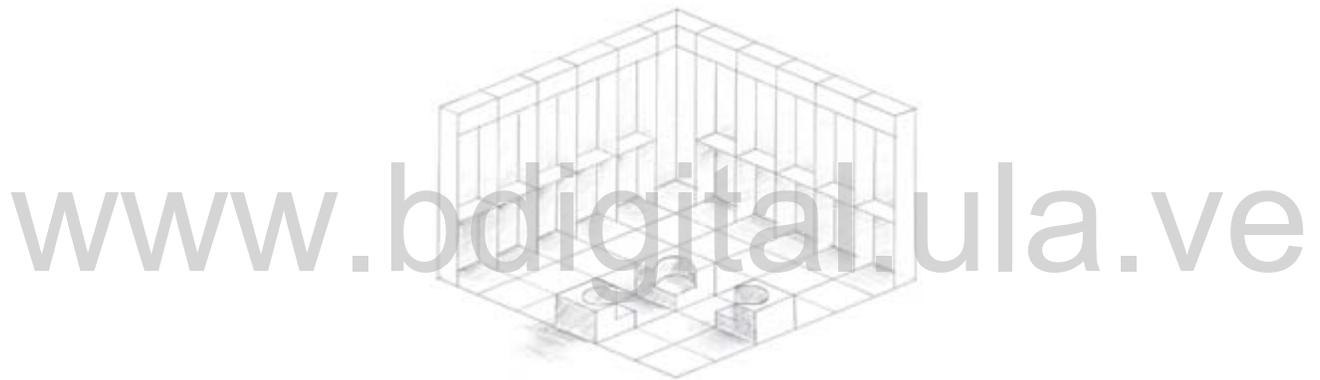


La idea anterior más trabajada. Esta vez se presentan los espacios expositivos bidimensionales y tridimensionales, al igual que los otros elementos del stand (el depósito, las cajas de luz en el área de identificación, y la mesa para resección). Se destacan las medidas sugeridas de cada elemento, nótese la proporcionalidad de estos, los unos con los otros.



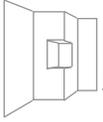
Es importante mencionar que esta idea se genera a raíz de las sugerencias dadas por los estudios de los anteriores modelos, en los cuales la limpieza visual y el libre espacio eran parte del resultado aportado. Dada las características del piso, en la subdivisión del espacio rectangular, se toma como norma que la altura de los paneles que formaran las dos paredes, sean proporcionales al diámetro de

un rectángulo del piso. En este sentido la altura de un panel viene dada por la distancia que generan cuatro planchas (rectángulos). De igual forma la mesa, el depósito y el estante, quedan propuestos por esta regla, que nace de forma casi lógica, en la búsqueda de la organización del espacio y la fácil división a la hora de organizar los paneles para el montaje y desmontaje. Es concebida como una retícula, como lo dice Muller-

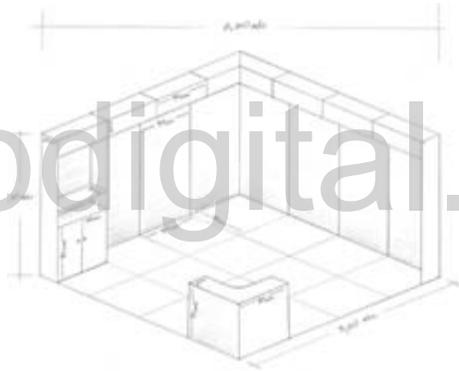


Brockmann, "Al igual que en el diseño bidimensional, también en el espacial de tres dimensiones, el sistema reticular es un auxiliar útil. Hace posible la organización objetiva y sistemática y la representación clara de los medios visuales; además puede reportar ventajas en los aspectos de tiempo, económico y estético."(Cfr. Muller Brockmann,1998:141.)

Un nuevo boceto mas depurado y con una nueva funciónabilidad, esta vez se presenta la opción de que el stand, pueda ser utilizado en eventos donde los objetos sean el principal atractivo, como la feria del libro universitario (FILU). Los paneles se transforman en casilleros, donde los libros se exhibirán. Pequeños sillones se colocan en frente para crear un ambiente mas acorde al lugar, pero sin perder el grado de



www.bdigital.ula.ve



función y proporción.

Inconsistencia inmediata de este modelo

Se presentan dos inconsistencias en este diseño, la poca distancia que tienen las caras de los rectángulos en el piso (60 cm), hacen que estos se vean muy numerosos, y generan una interrupción visual, que se repite en las paredes al tener los paneles el mismo diámetro que los rectángulos. Por otro

lado esta distancia no ayuda a la hora de diagramar la superficie de exposición. Quedaría la unión de dos paneles en medio de un cartel de un (1) pliego apaisado, ni en uno de medio (1/2) pliego.

La solución.

En esta oportunidad se han corregido las inconsistencias anteriores, dando un poco más de

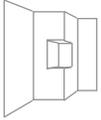
tamaño a los rectángulos, logrando una medida promedio, para los diversos tamaños de soportes, que son los mas utilizados en congresos, ferias y otras exposiciones.

Otras observaciones

Cuando se pensaba que este sistema de stand era el que aportaría la solución, se notaron otros desajustes que lo harían perder todo el apoyo que tenía.

En nuestro concepto generador, manejamos la idea de que el stand representara a la facultad de arte, como el lugar donde el individuo llega a la facultad, al igual que un viajero a un terminal (Estación), se forma (informa), decide el nuevo rumbo de su formación (próxima estación) y parte.

Este concepto, no se ve del todo claro en esta estructura, que mas bien paréese una sala de exposición. Por otro lado el mismo sistema no se logra ver del todo claro a la hora de sostener los cuatro paneles de cada lado. Se tiene la hipótesis que uno sostendrá al otro, pero no se puede comprobar. También se desaprovechan las dos caras posteriores,

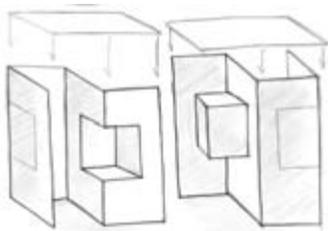
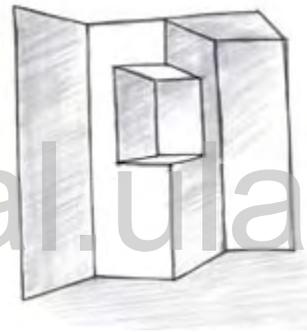


De la mismas medidas de los paneles anteriores se produce esta idea, que vincula la misma cantidad de paneles, solo que ahora perpendiculares unos a otros por sus extremos, convirtiéndose en separaciones que propician un recorrido. Nótese también la versatilidad de los paneles al crear una especie de Nicho o bóveda en sus uniones, generando un nuevo espacio expositivo.

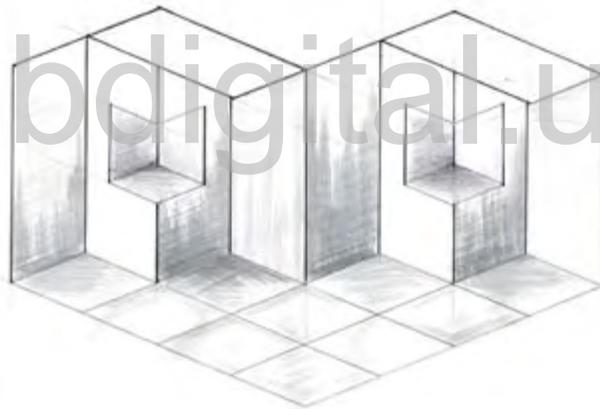
Parte Inferior. Una mejor forma de presentar las laminas, ubicando en la parte central el nuevo espacio ganado por la división de los paneles.

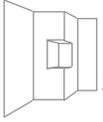
Modelo final

Nuevamente nos encontramos de brazos cruzados, al no poder hallar una estructura lo bastante versátil que genere una respuesta factible. Un nuevo estudio sobre esta ultima propuesta dio una idea que estaba ante nuestros ojos, pero no la lográbamos ver del todo. La solución a esta respuesta se hallaba en el cuadrículado del piso del stand y la forma como se disponían los paneles, puesto que nuestra atención era buscar un espacio visual limpio, se descuido la parte formal de él.



www.bdigital.ula.ve





La Maqueta

A modo de entender mejor su estructura, se presenta la maqueta con unas variantes de formas como disponer los módulos, jugando con un mismo espacio.

3. 2, Módulos en perpendicular uno del otro. 3, Los dos módulos unidos. Uno al lado del otro.

Modelo 1. Sala prevista de mesa y resepción.

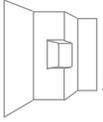
Pagina siguiente, modelo 2 y





www.bdigital.ula.ve





Dibujos Explicativos

Ya se a llegado ala propuesta final de la estructura, la más pertinente, la que mejor a demostrado sus capacidades de multifuncionalidad, de versatilidad. De aquí en adelante se mostraran los dibujos explicativos de todos los elementos que van a integrar esta estructura. Los mismos se explicaran de forma directa utilizando las anotaciones hechas en la memoria descriptiva.

www.bdigital.ula.ve

Partes del Stand.

- Piso.
- Paredes (Fiancine).
- Mobiliario (Cajon de escritorio, mesas, sillas, etc.).
- Iluminacion (Cableado, electricidad, lamparas).
- Techo.

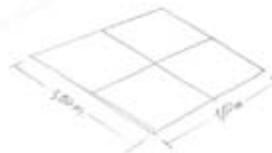


Piso:

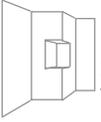


Distintos

- Trazar de
- Organizar los
- Coordenadas, para
- Trazar varias rectas.
- Verificar, q' sean el AREA
- del stand, en distintos
- espacios.



www.bdigital.ula.ve



El Plano:
Consiste en un
numero (2) de
rectangulos opuestos

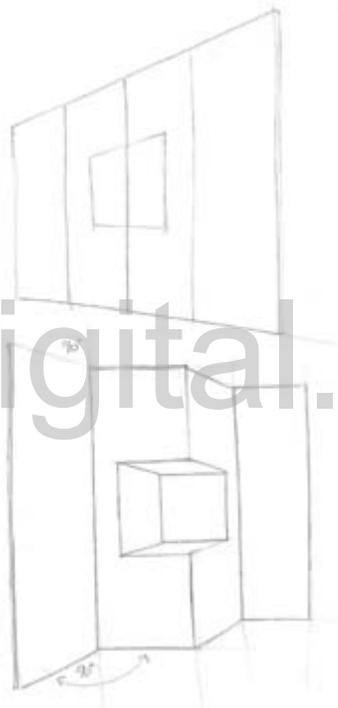


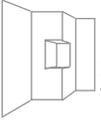
www.bdigital.ula.ve

Las Paredes
o Paneles.

son rectángulos verticales, q' unidos forman una Pared, la cual puede partirse por los lados de cada panel, formando ángulos rectos de 90°, as desic perpendicular al plano del q' está unido.

En los 2 paneles del centro se encuentran otros 2 rectángulos, estos también están unidos, q' al doblarlos en sentido contrario al de los más grandes, forman un espacio parecido a un nicho, o cavidad.
La altura de esta cavidad es proporcional al tamaño del panel.
(1/3 de la altura del panel)





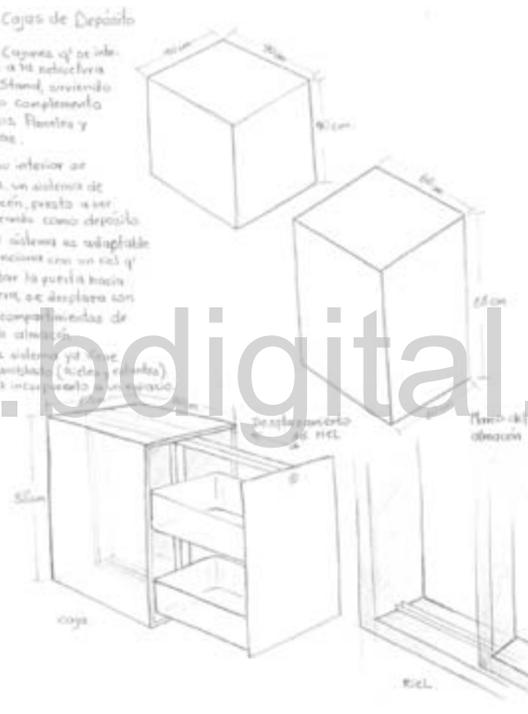
Los Cajas de Depósito

Son Cajas que se colocan a 90 grados del Stand, sirviendo como complemento de las Bases y mesas.

En su interior se halla un sistema de Almacen, presto a ser utilizado como depósito.

Este sistema es adaptable y funciona con un rol que al tirar la puerta hacia afuera se desplazan los compartimientos de dicho sistema.

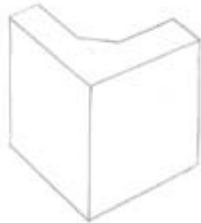
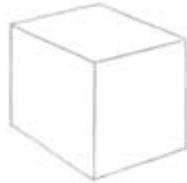
Este sistema se puede ensamblar (o desarmar) para incorporarlo al sistema.



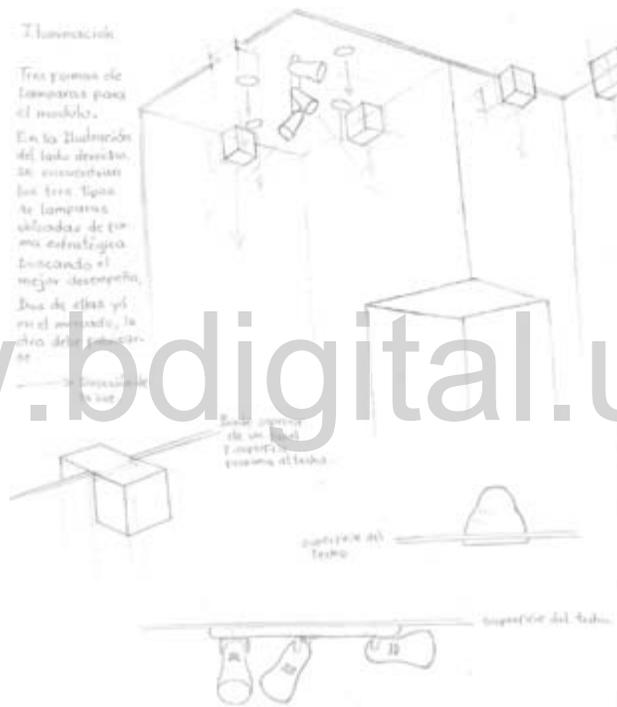
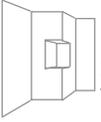
www.dodigital.ula.ve

Molador para recepción
o almacenaje de pilas

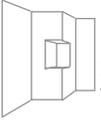
Como toda parte de la
proporcionalidad del
conjunto, este molador
parte del fuste de un
papel, se dice del mismo
tapa de depósito, solo que
está accionado a rotación
verticalmente, en posición
a su salida.



www.bdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve



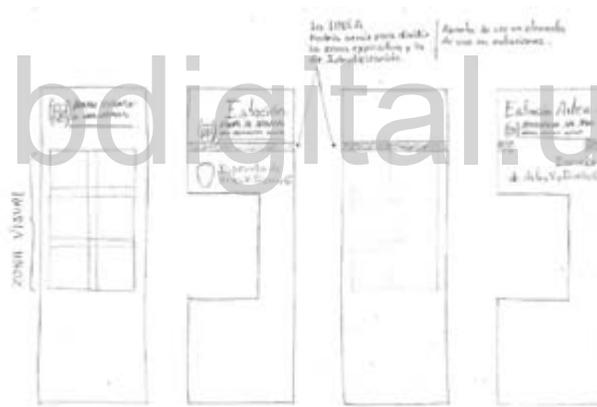
Sistema Gráfico visual

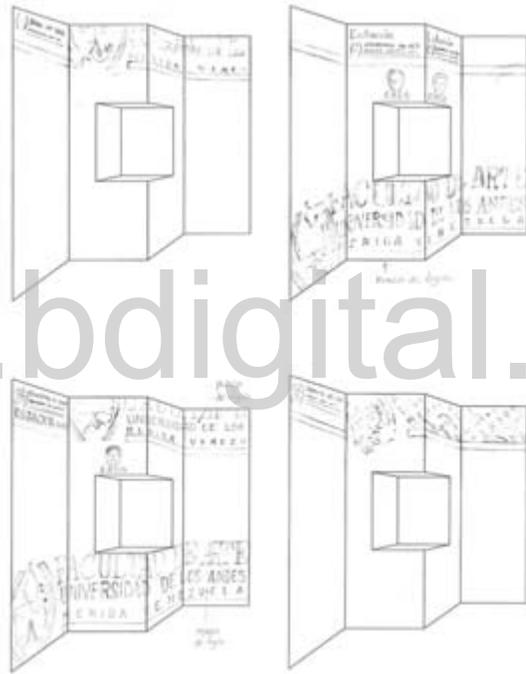
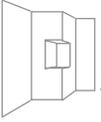
Se tomaron varias muestras de estaciones con el fin de observar las formas graficas que predominan en ellas. Y tomarlas para el grafismo del stand.



www.bdigital.ula.ve

www.bodigital.ula.ve





www.bdigital.ula.ve



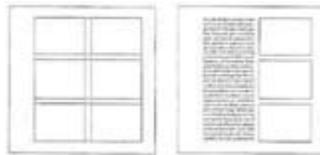
www.bdigital.ula.ve

Con todo este logro se procede a crear la retícula, esta debería cumplir con los mínimos requisitos de ordenación y jerarquización de los elementos en los paneles. A demás existen unos formatos ya establecidos, por el sistema DIN, el cual se utiliza en todas las imprentas, y casas de artes gráficas, de las que salen los impresos que en estos eventos se muestran, como Carteles, Afiches, Trípticos,

entre otros.

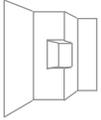
Con esta variante, se ase un estudio de estos formatos para hallar uno en común, que nos sirva para ser usado como el campo reticular que se multiplicara en todo el panel.

Retícula



En esta imagen del uso de una retícula, se ejemplifica la idea, de cómo un campo reticular se multiplica, creando sistema de ordenación.

Campo de la reticula



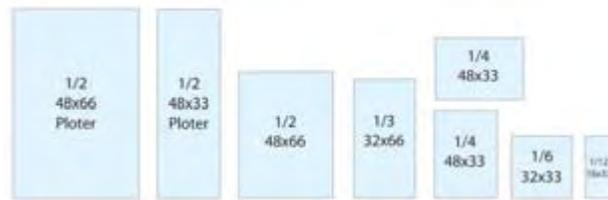
De todos los formatos que genera el sistema DIN, se escogió el de 1/6 de pliego, ya que en las pasadas ediciones del Congreso Internacional de Diseño Gráfico (COIDIGRA), la gran parte de los trabajos mostrados (Ilustraciones, Fotografías, Publicidad, Imagen Corporativas, Campañas, etc.), en los paneles del stand de la EADG, fueron colocados sobre

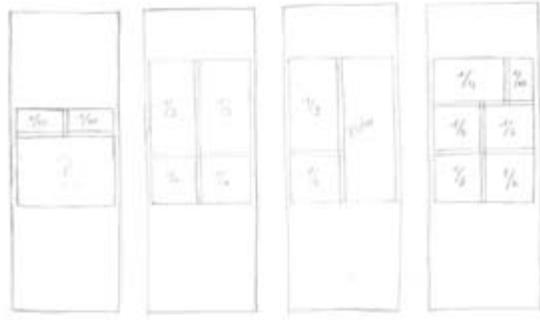
un soporte con estas medidas (32 x 33cm), incluyendo el espacio para las leyendas del trabajo.

Se generaron los primeros esbozos, en donde esta medida sería la que generaría las otras, en las cuales estarían los afiches, plegables, carteles etc.



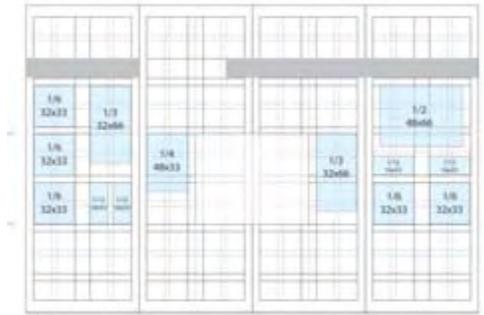
www.dodigital.la.ve





www.bdigital.ula.ve





www.bdigital.ula.ve

Jerarquización de la información.

Teniendo el modulo ya logrado, con una retícula bastante acorde con los diversos formatos, es necesario conocer los espacios utilizables en los paneles, así también jerarquizar u ordenar la información expuesta, por los entes que lo ameriten (escuelas).

Utilizando la lógica y un poco de imaginación, se empiezan a especular ¿que se ve?, o mejor dicho, ¿que debe verse primero, en los módulos? Luego ¿Que de segundo lugar?, y por ultimo, ¿Qué de tercero y hasta un cuarto lugar?.

Solo de esta manera abra un orden en el lugar, pues no se quiere imponer al visitante que es lo que va a observar primero, pero si que el, sepa ubicar los lugares, para que de esta manera pueda tomar decisiones por si solo. Esto ayudaría a que las personas no se aglomeren en un mismo sitio, a la hora de los

“breack”, momento en el cual salen de las conferencias y aprovechan mientras comen un refrigerio, para ver los stands. Por otro lado, este orden visual no debe interferir con el concepto de “estación,” que se a venido trabajando en la estructura y parte del Grafismo. Es por esta razón, que surge la idea, de que estas orientaciones de ubicación, se generen en forma de Señaletica, crear un pequeño sistema de señales para ubicar a las personas, y que a su vez mantenga idea de una estación, en donde estos sistemas participan en la interacción del viajero con el lugar. Como información ya precisa tenemos:

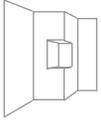
Universidad de los Andes.

Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico.

Escuela de Artes Escénicas.

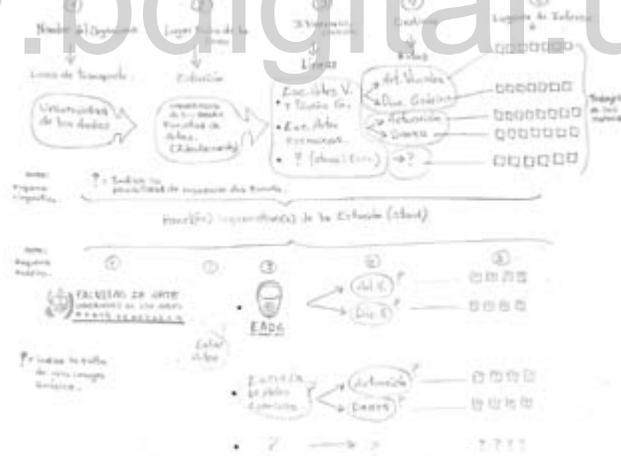
Facultad de Artes.

Trabajos de exposición. (color, fotografía, grabado,



En este esquema, se comenzó a desarrollar el análisis de jerarquización de la información, que debería tener el Stand. Así, como la comparación o similitud de los títulos entre "Estación y Escuela."

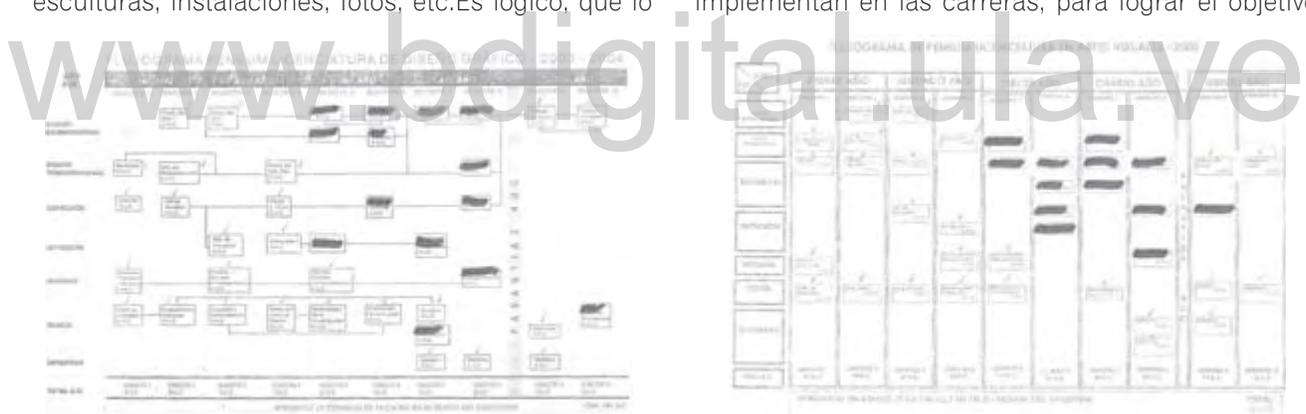
www.bdigital.ula.ve



expresión tridimensional, historia del arte, empaque, literatura, publicidad, técnicas gráficas, entre otras. En esta lista se encuentran materias teóricas, como prácticas, ya que en muchas ocasiones en los talleres teóricos surgen trabajos que generan piezas tridimensionales, como libros, pinturas, esculturas, instalaciones, fotos, etc. Es lógico, que lo

del ciclo profesional en cada caso.

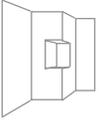
Al pensar en un sistema señáletico, se necesitaría que estas materias se unificaran en un solo bloque, de esta forma se ahorraría tiempo de búsqueda y espacio visual en el stand. Fue necesario hacer un análisis de los "Pensun de Estudio", que se implementan en las carreras, para lograr el objetivo



que se persigue es, conducir al visitante del recinto, hacia los trabajos expuestos de una forma clara y voluntaria. Estos trabajos como ya se a explicado en otra oportunidad, son los que se generan de las distintas materias (prácticas y teóricas), pertenecientes a un eje, que en el caso de la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico, es compartido para las dos carreras, posteriormente se derivan de él, las que forman parte

antes planteado. En el caso de Artes Escénicas, no es necesario ya que esta escuela, cuenta hasta ahora con una sola carrera formal.

Al realizar dicho estudio, se determinó que ambas carreras comparten veintiún materias, varias de estas en el ciclo básico, y que lo más interesante es que su eje es igual.



En la parte inferior de la hoja, podemos ver un boceto más acabado de las ideas anteriores. A un cuando se llevo a este resultado, el esquema debería ser más simple, ya que contiene mucha información todavía. Como por ejemplo ares que pueden seguir unidas, a pesar de contener materias "diferentes." Tal es el caso, del área de Teoría, que si bien se a mencionado que de estas

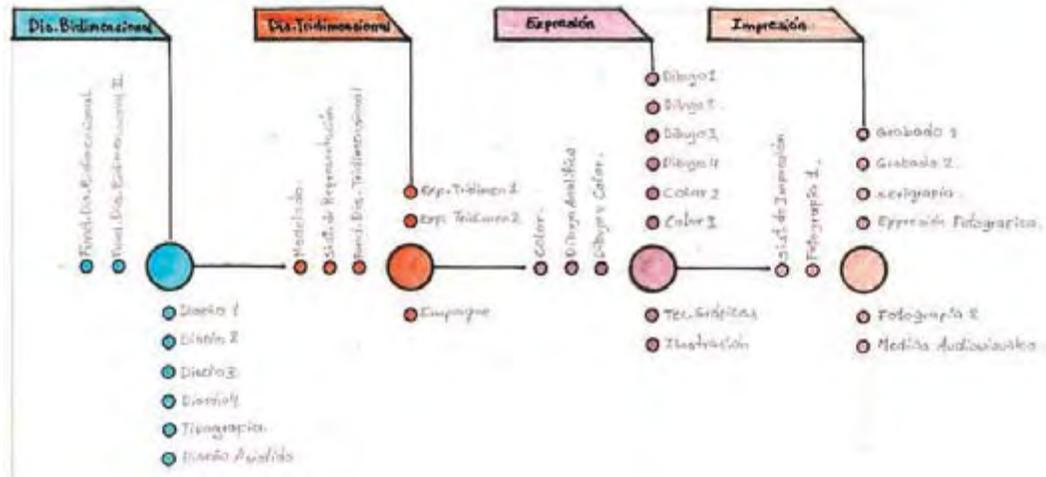
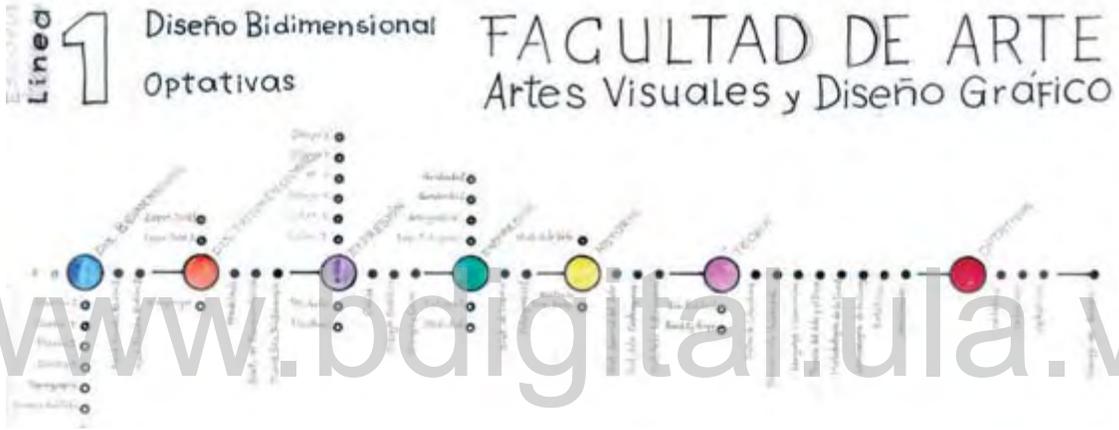
materias se producen trabajos "prácticos", más es cierto, que estas creaciones no son más, que elementos de otras áreas que el estudiante ya maneja o esta en proceso de aprendizaje, y lo utiliza solo como medio de expresión. Por ejemplo. Un cuento Ilustrado, en Taller de Literatura. Podría estar en el área de Expresión, pues en él, se desarrollan dos de estos elementos que mencionamos,

"Ilustración y Técnicas Gráficas."

Aparte de la inconsistencia planteada sobre la excesiva información en las áreas del esquema, se a producido otra observación de localización de información, en el enunciado que acompaña el numero de la parte superior izquierda del grafico. "línea" debería ser sustituido por Escuela, pues va

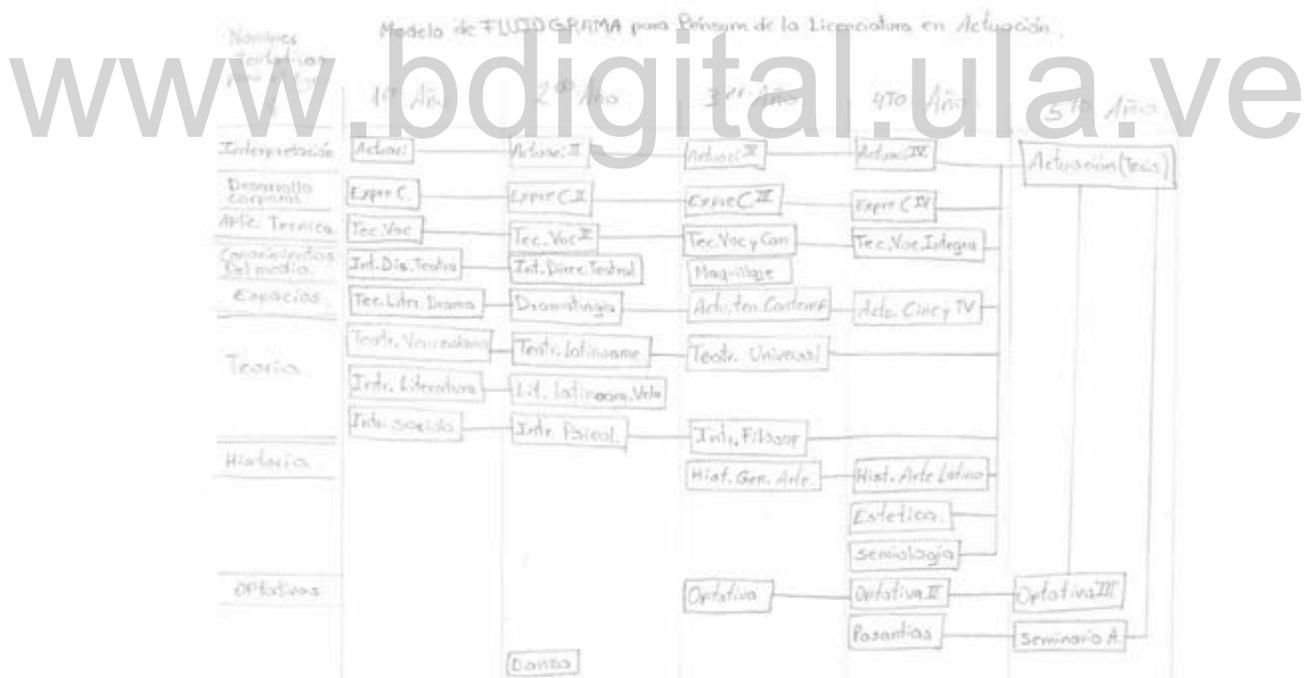
más acorde con el objeto en cuestión, y le da la ambigüedad precisa

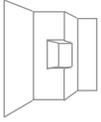
De esta forma se fueron resolviendo estos detalles hasta obtener, otro modelo más depurado de información visual, más resumido, más inmediato.



Para la Escuela de Artes Escénicas hubo otro análisis de su esquema gráfico, ya que no poseen un flujograma de su pensum de estudio, que pueda darnos la información necesaria. De esta manera se tuvo que

crear uno, en donde pudiésemos presumir un eje, que aunque no fue compartido con otra carrera hasta a hora, si nos diera una dirección donde ubicar las áreas mas pertinentes, y las materias de dicha



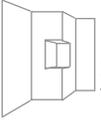


La ubicación de los títulos de las áreas, serán como el de Artes Visuales y Diseño Gráfico, acá solo se muestran el numero de áreas para Artes Escénicas y el funcionamiento del esquema. Dentro de los Círculos de color se encontraran Pictogramas de cada área, para reforzar el mensaje.



www.bdigital.ula.ve

podiera ser mostrada, con la ventaja de lo que se consiguió con el otro esquema. Para comprobar el campo de muestra de las escuelas pertenecientes a la Facultad de Arte, en cuanto a todo lo referente a una muestra (exposición, congreso, feria, etc.), se realizó un análisis general con la información recaudada del personal de los dos entes de enseñanza en las artes. Este análisis contiene en primer lugar, los resultados o propuestas que se dan en las escuelas para ser exhibidas; en otras palabras, los proyectos de fin de curso, talleres, etc.



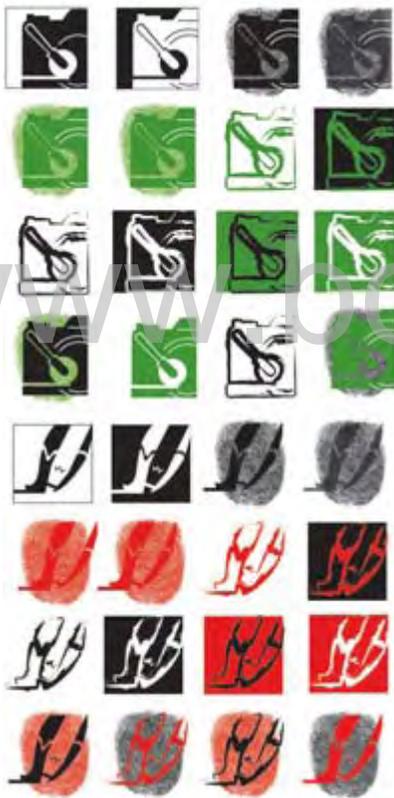
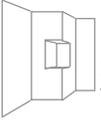
Bocetos, Sistema Señaléticos: Pictogramas

www.bdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve



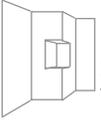


www.ccdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve





Bocetos, Sistema Señaléticos: Esquema

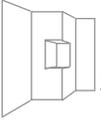


www.bdigital.ula.ve



www.bdigital.ula.ve





Grafismo de los Paneles

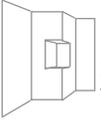
www.bdigital.ula.ve



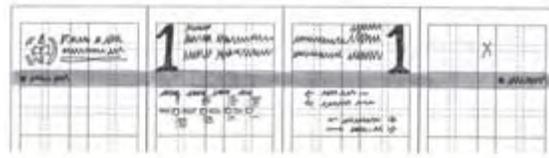


www.bdigital.ula.ve





Diagramación



www.bdigital.ula.ve



Tipografía

Se compararon diversos tipos de fuentes, a un cuando se tenía provisto el uso de la «Helvetica», como fuente complementaria de la «Goudy», como fuente institucional de la Universidad.

Se busco legibilidad a distancia, Lectura rapida,

Antique Olit

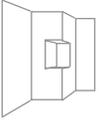
**abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,-
{ } ´ + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !**

Gothic 720 BT

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,-
{ } ´ + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !

Helvetica

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,-
{ } ´ + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !



Luego de realizar muchas pruebas a tamaño :100, tanto de la cabesera de los paneles, como de el esquema señáletico, se escogieron la Helvetica, por su legivilidad y su caracter institucional como fuente complementaria de la imagen de la ULA, y su compañera Goudy, ya que le da el sentido mas marcado de presenci univercitaria, como

tambien brinda ligereza a la estructura.

Humans521 BT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,.-
{ } ' + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !

Swis721 BT

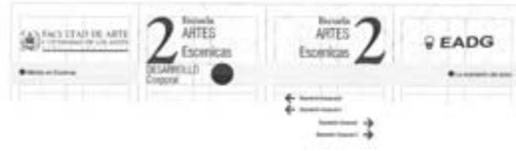
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,.-
{ } ' + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !

Antique Olit

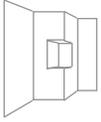
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,.-
{ } ' + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !

Futura Md BT

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ,.-
{ } ' + ¿ ' =) (/ & % \$ # » !



www.bdigital.ula.ve



Anexos

Imagen del Stand de la Facultad de Arte.

Como hemos visto, Imagen es: Una figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa, "X".

Nuestra imagen del stand, esta enmarcada o delineada, en el campo de lo social. Por el hecho de la vivencia de un individuo (estudiante, profesor y obrero), dentro de una ciudad universitaria, en primer lugar.

Luego por estar este concepto (social) aunado dentro de la misión y visión de las escuelas que conforman a la facultad, y que se han registrado en distintos proyectos como exposiciones y tomas publicas. (Ver desarrollo del proceso practico visual, P. 58.)

Esta imagen de lo "social", como emblema de lo que es la facultad de arte, para Mérida, Venezuela y el Mundo, esta simbolizada en una "Estación de Transporte Publico," su razón; Es un lugar de concentración, reunión, divulgación de información, entre seres que hacen vida en esta, "Mérida, una universidad con una ciudad por dentro." Mariano Picón Salas.

Luego esta una analogía, entre estación y facultad (Universidad), por el fin que encierra cada

termino, cada lugar, con respecto al sujeto que llega, se informa de su destino próximo, como también el medio más efectivo para llegar hasta él, su próxima parada y luego parte, para pasar quizás nuevamente por esa estación.

Al tener este Concepto Generador, nos preguntamos, ¿como mostrarlo?, ¿cómo darlo a entender a los sujetos que lo utilicen, que lo visiten, que lo registren que lo critiquen?.

A raíz de una investigación, de lo que es una Estación, nos dimos cuenta que utilizando un sistema de señalización (pictogramas, símbolos de señalización), podríamos crear una familiaridad del lugar, como también hacer que este sistema sirva para identificar los espacios, y hacer de la visita del sujeto una experiencia más atractiva y organizada.

Convirtiéndose este punto en uno de los más enriquecedores de este proyecto, desde mi punto de vista.

A continuación una breve reseña de este tema. (La Comunicación Visual)

La esencia de la comunicación visual:

En el transcurso de los acontecimientos humanos se ha generado la necesidad de legar una constancia de la vida del hombre, en su paso por el mundo. Es por ello que a través de la historia se han creado los más ingeniosos sistemas de comunicación visual.

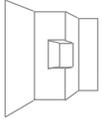
El descubrimiento de que los conceptos podían materializarse gráficamente, motivó al intelecto induciéndolo al logro de sistemas visuales conformados por símbolos y signos. Los símbolos adquieren formas propias con un significado particular. Durante más de cinco milenios los símbolos sufren transformaciones radicales en pos de una simplificación formal que los haga más accesibles y fáciles de manejar y se convierten poco a poco en conceptos tipográficos abstractos, que se van estructurando bajo la jerarquía de signos. Su carácter formal cambia, por lo tanto, drásticamente va perdiendo con ello su aspecto figurativo inicial.

Los símbolos gráficos de un principio eran meramente representaciones de personas y cosas; después, su aspecto se vuelve más abstracto y su contenido expresa conceptos. Por último, en su postrer

etapa evolutiva alcanzada hace tres mil años, los signos se transforman en representaciones silábicas en donde cada signo es representativo de un sonido monofónico. Dichos signos se combinan entre sí para expresar sonidos más complejos, hasta alcanzar la jerarquía de palabra, que es la representación gráfica de los conceptos unitarios o simples.

En esa última etapa evolutiva de los signos tipográficos se establecen las reglas que determinarán su estructura idiomática. Los signos quedan reducidos a un máximo que oscila entre 27 y 30 letras en lo que corresponde al sistema de escritura occidental. Esto fue posible gracias a la intervención genial de la cultura fenicia, magníficamente aprovechada por el pueblo helénico, quien le dio su correcta dimensión. Pero les corresponde a los romanos ser los generadores de nuestro patrimonio cultural. Ellos aprenden de los griegos las bases y esencia de su cultura y la transforman en un sistema propio que diseminan por todo el orbe.

Desde esa época, el hombre ya estaba consciente de la importancia y fuerza de la comunicación visual y reconoce su eficacia como medio de transmisión del pensamiento, logrando imponerla para diferentes fines y objetivos: como simbología religiosa, como elemento de identificación y prestigio a través de la simbología



heráldica, o como una imagen de atracción comercial o marca de calidad y procedencia.

Algunos símbolos adquieren con el tiempo una expresión de carácter universal, como es el caso de los números arábigos o las mismas letras romanas. Pero en cambio otros pierden su prestancia por lo impráctico de su connotación conceptual como es el caso de los números romanos, que se usan solamente en determinados casos, o que quedan relegados en su uso sólo dentro de determinados núcleos humanos o ámbitos regionales, como la escritura árabe, o la escritura Davanagari de la India, o la compleja simbología de la escritura oriental de China y Japón.

El hombre tiene ante sí una nueva perspectiva sobre los sistemas de comunicación visual y va modificando poco a poco su mentalidad adecuándola a las necesidades actuales. Los antiguos símbolos y las leyes que los sustentaban son desterrados dentro de la nueva problemática simbólica. El símbolo ha encontrado una nueva dimensión dentro del contexto urbano. Sin darnos cuenta nos encontramos en el umbral de una nueva era de la comunicación, en donde se amalgaman nuevos conceptos que facilitarán el entendimiento entre culturas con diversas raíces y formas de pensar y no es muy atrevido suponer que los símbolos serán el vehículo universal sobre el que

se mueva el entendimiento humano.

Investigar y experimentar con los nuevos códigos visuales se vuelve una imperante necesidad desde entonces. La búsqueda de sistemas ágiles y prácticos que permitan el desarrollo de la comunicación se vuelve vital. De la Torre. El lenguaje de los símbolos gráficos. 1995, P. 13.

Hoy día el concepto de Símbolo, para referirnos al elemento con que se trabaja la parte gráfica, se presenta en distintos niveles, y su fin en cada plano de la comunicación visual, ayudan a entender su conducta. Como ya mencionamos existen tratamientos de interés particular para este concepto, mientras que en la página 69 de este trabajo se describe el símbolo en la identidad o imagen de una corporación, en este punto se establece como un elemento indispensable en los sistemas de orientación o señalización.

Señalética: Es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y los comportamientos de los individuos. Al mismo tiempo, es la técnica que organiza y regula estas relaciones. Su finalidad es la información, la cual se quiere inequívoca

e instantánea.

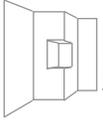
Su sistema comunicacional se compone de un código universal de señales y signos (símbolos icónicos, lingüísticos y cromáticos) y un procedimiento técnico que se establece previamente por medio de un programa (diseño). Joan Costa, Señalética, 1987, P. 31.

El signo lingüístico -para seguir empleando el código semiótico- es toda palabra o conjunto de palabras que transmiten una información precisa a través de la lectura. Las palabras poseen una mayor capacidad semántica ya que por medio de ellas es posible referirse a todas las cosas, designándolas. Lo que se puede mostrar con figuras también se puede designar con palabras (también los colores tienen nombres), pero no todo lo que se puede nombrar puede representarse en imagen. ¿Cómo visualizar el concepto «Devoluciones» en un pictograma?

El signo icónico tiene la aptitud de representar las cosas que vemos en la realidad, pero sus dimensiones formales o sus extensiones y variaciones son muy amplias, por lo cual «representar» posee diferentes grados de la analogía. Es la idea de iconicidad, que debemos a la semiótica, que presenta un arco muy

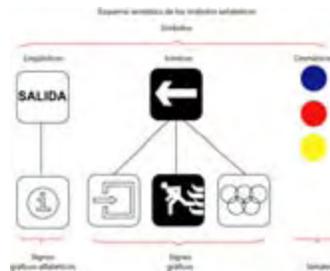
abierto de la representación gráfica, incluyendo todos los grados de fidelidad al modelo hasta la abstracción; sus límites son, por tanto, el hiperrealismo, en un extremo, y el esquematismo en el otro extremo. En el grafismo señalético concretamente, la máxima iconicidad correspondería a los pictogramas figurativos, es decir los que representan objetos y personas. La iconicidad mínima correspondería a los ideogramas y emblemas no figurativos; los emblemas figurativos, aunque convencionales, como la cornamusa de «correos», ya serían pictográficos porque se parecen al objeto representado. Finalmente, la iconicidad mínima correspondería al signo lingüístico, ya que las palabras, fónicas o gráficas, no se parecen formalmente a lo que designan.

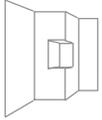
El signo cromático es evidente que no tiene la capacidad de representar cosas ni objetos, sino en todo caso, de evocar y provocar sensaciones. El color puro no existe en la realidad, ya que es un atributo de la Forma: las cosas tienen color, pero no son esencialmente color, sino cosas. La inclusión del color en las imágenes es un factor importante de la iconicidad, ya que una imagen en color es más realista que una imagen monocroma, como en la fotografía o el cine. En señalética, el color se utiliza exactamente



como «señal», es decir, en estado puro, y su ejemplo más evidente es el semáforo, cuyo código se concreta a simples llamadas cromáticas. Es el color y no la forma, circular en el semáforo - lo que significa, y ésta es una ley general en el uso señalético de los colores. La señal cromática, expresión más pura de «señal» en

www.bdigital.ula.ve





Referencias Bibliohemerográficas

Bibliográficas

- Adrian Frutiger, Signos Símbolos Marcas Señales. Elementos Morfología Representación Significación. Gustavo Gilli, SA, Barcelona, 1981, 286 Pg.
- Albornoz G, Gabriel A. Diseño de stand. Un aporte a la Universidad y al diseño estructural en Venezuela. Tesis de grado (tomo único) año 2001. s/l. s/f.
- Antolinez, Ramses. Reflexiones entorno a una metodología para diseño gráfico. Ponencia realizada durante el I Congreso Nacional de diseño gráfico en Maracaibo- Venezuela 1998. (guía pedagógica para estudiantes de tesis).
- Centro de Arte la Estancia. Detrás de las Cosas. Primera edición, Caracas. Editorial Limusa, s.a. año 1995.
- Comisión Venezolana de Normas Industriales. Madera Glosario. No 320-77. Caracas Venezuela.
- Croney John, Antropometría para diseñadores. 3Ediciones, Barcelona España, 2da edición 1978, Pg. 230.
- Fernández Luis Alonzo, Fernández García Fernández. Diseño de exposiciones. Concepto instalación y montaje. Edit. Alianza 1999.
- Gómez Callejas, Nelson. El proceso creativo en el arte y el diseño. Esquema general del proceso de formación y aprendizaje en la escuela de artes visuales y diseño. Facultad de arquitectura y arte. Universidad de los andes. Mérida-Venezuela. (Guía pedagógica para estudiantes de tesis).
- Guerra A. Omar A, Mobiliario Residencial Transformable. México.
- Gustavo Vargas Hernández, Expo diseñarte. Trabajo de grado Escuela Artes y Diseño (ULA) 2004
- Humberto Eco, Signo. Editorial Labor, S.A. Barcelona 1976. Pg. 71.
- Janet Turner. Diseño con Luz, en centros comerciales. Segunda Edición, Toronto.

-
- 3M Editores, s.a. año 2003.
 - Joan Costa, Senaletica. Ediciones Ceac,s.a. Barcelona España 1989. 256 Pg.
 - Joan Costa, Identidad Corporativa. Editorial TRILLAS, S.A. México, 1993.
 - Muller Brockmann, La Reticula, Ediciones G. Gilli, S.A. de CV Barcelona, 1985.
 - Paola hernández D. Creación de la Imagen de la escuela de Música de la Universidad de los Andes para incorporarla a su proyecto de Imagen Institucional. Trabajo de grado Escuela Artes y Diseño (ULA) 2002
 - Proenza Segura, Rafael. Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Primera edición, Santa fe de Bogotá.3R Editores (tomo único) septiembre año 1999 (1era edición año 1999).
 - Rico J.C. Montaje de exposiciones museo arquitectura y Arte, Silex (1996)
 - Stanford Cliff. Diseño de Stands,

Galerías, Museos y Ferias. Cuarta edición, Barcelona. Editorial Gustavo Gilli, s.a. año 1992.

Hipervínculos:

- ESTAND-FER: <http://www.santacole.com>
- Darias: <http://www.iddar.com/>
- PRODISEÑO: <http://prodi.com.ve/docmenu/historia.htm>
- [h t t p : / / www.cdnproyectos.com/home.htm](http://www.cdnproyectos.com/home.htm)
- [h t t p : / / jamblic.com/personaliz/persesp.htm](http://jamblic.com/personaliz/persesp.htm)
- www.es.wikipedia.org/wiki/stand