

Red patrimonio Guadalteba. Comentarios al diseño gráfico Ana Carnicer*

Francisco Javier Ayala Álvarez



Figura 1. Presentación general de la iconografía a comentar

* Ana Carnicer. Diseño Gráfico, 2011. <http://www.anacarnicer.es/trabajos/guadalteba.html> (visto 03.03.2011)
estudio@anacarnicer.es

Presentación

El estudio, catalogación y comentario de un sistema de señalización determinado planteado en por la asignatura *Sistemas Integrales de Información y Orientación*¹ se refiere aquí al realizado por Ana Carnicer², para la Red Patrimonio Guadalteba, comarca española situada al noroeste de la provincia de Málaga, que toma su nombre del río homónimo, afluente del Guadalhorce, y que está integrada por ocho municipios: Almargen, Ardales, Campillos, Cañete la Real, Carratraca, Cuevas del Becerro, Sierra de Yeguas y Teba.

Según comenta la autora en su página web, el trabajo lo ha realizado en colaboración con Antonio Aranda, creando la identidad corporativa de la Red Patrimonio Guadalteba³, un sistema de centros de interpretación del patrimonio con un concepto muy innovador.

Para cada centro se ha creado un símbolo que ilustra el concepto al que está dedicado, relacionando la época histórica mediante un código cromático.

Concreción del sistema. Comarca del Guadalteba. Red Patrimonio Guadalteba

1. Identificación de la Comarca

Se muestra el logo-símbolo que identifica a la Comarca del Guadalteba. Lo utilizan como imagen corporativa en su página web⁴, y en todo lo relacionado con la Comarca. Este distintivo puede verse en las señales informativas existentes en las carreteras, que indica que estamos en la Comarca del Guadalteba.

Es decir, desde hace unos años la comarca se ha identificado con esta figura que representa todo un hito en la misma como manifestación rupestre encontrada en un yacimiento prehistórico, correspondiente al Paleolítico Superior, hallada en la Cueva de Ardales y declarado Bien de Interés Cultural, así como Patrimonio histórico de España.

2. Red Patrimonio Guadalteba

Nuestro trabajo no obstante se va a centrar en la Red Patrimonio Guadalteba, una entidad dependiente de la anterior. Desde hace quince años, las ocho villas que conforman la Comarca del Guadalteba mantienen muchos de sus servicios mancomunados. Desde entonces, han ido madurando la idea de constituir una red que

¹ Asignatura del Máster Oficial en Expresión Gráfica y Diseño en Arquitectura e Ingeniería, impartida por el prof. Sebastián García Garrido, durante el curso 2010-2011.

² WIKIPEDIA. La enciclopedia Libre. WIKIPEDIA. La enciclopedia Libre. Agosto de 2010. <http://es.wikipedia.org/wiki/Guadalteba>(último acceso: Marzo de 2011).

³ Red Patrimonio del Guadalteba, 2010. <http://www.redpatrimonioguadalteba.es/> (03.03. 2011).

⁴ Comarca del Guadalteba, 2009. www.guadalteba.com (03.03. 2011).

permita conocer y dar a conocer el legado natural e histórico común que han recibido de sus antepasados.

El patrimonio de la Comarca del Guadalteba es extraordinario en cuanto a su cantidad y calidad, conformando uno de los territorios malagueños más interesantes para conocer la geología, la hidrología o el proceso histórico desarrollado por los humanos en el sur de la península Ibérica.

La **Red Patrimonio Guadalteba** es la marca que aglutina los esfuerzos de los ocho municipios para que su patrimonio sea difundido de forma común, reforzando, en cada caso, el hito natural o histórico que se constituye en el fundamento de la comprensión general de un proceso histórico donde la naturaleza y el ser humano son los dos componentes básicos de una relación de miles de años.

De esta forma, el proyecto conforma una red de espacios naturales, yacimientos arqueológicos y centros de interpretación que permite, al turismo cultural, disfrutar de una visión conjunta que le llevará por sitios, historias y personajes que han sido claves para la identidad de esta comarca andaluza.

Este es el entorno donde se va a situar el sistema señalético a comentar, cuyo logotipo de la marca Red Patrimonio Guadalteba se incluye.

3. Esquema funcional del programa señalético

3.1 Contacto

En primer lugar, el programa señalético se ha realizado teniendo muy en cuenta el espacio físico real a tratar, su ubicación física, propiedades, características, etc. y, muy importante, entendiéndolo a qué público va dirigido —turistas— y el fin que éstos pretenden: utilitarios, entretenidos, culturales... Es decir, conocer la comarca rápidamente, de una manera didáctica pero a la vez divertida, disfrutando del potencial que posee a nivel de patrimonio.

Se tendrán en cuenta los aspectos siguientes:

3.1.1 Funcionalidad. Rutas identificadas con un Código cromático

Considera toda la oferta turística existente con el mismo grado de solemnidad, con una gran uniformidad. Será el usuario el que decidirá qué parte ver, o si desea verlo todo. Pero, lo más importante, es que piense que esta comarca merece la pena visitar, por la gran cantidad de oferta que existe y lo rápidamente que se sistematiza toda la

información en las cuatro rutas temáticas correspondientes a cuatro periodos de su historia⁵.

Cada una de ellas se identifica con un código cromático, por tanto no se han utilizado una gran cantidad de colores, tan sólo cuatro, y que son claramente distinguibles, además de conllevar una connotación psicológica, puesto que se identifican con el color de los elementos de los yacimientos a que se refiere:

- **Prehistoria**, anterior a la romanización de estas tierras, **naranja** de la tierra donde se encuentran los yacimientos.
- **Antigüedad**, desde la romanización hasta la invasión musulmana, **rojo** del dominio del barro.
- **Edad Media**, desde las vivencias musulmanas del territorio y la posterior reconquista, **verde** para los castillos y su vigilancia sobre los campos.
- **Modernidad**, época más moderna marcada fuertemente por el dominio del agua en la zona, **azul** para el control sobre el líquido elemento tan carente en la provincia.

Colores que, por un lado, resaltan sobre los grises, blancos y negros que se han elegido como fondo y para la tipografía de la página, y que, por otro más importante, configuran un código cromático que se va a repetir en todos los elementos que componen el sistema. Distinguiendo la época a que se refiere.

3.1.2 Personalidad

El programa tiene mucha personalidad. Se consigue transmitir que va a visitarse algo único, auténtico, tradicional, histórico, una aventura atrayente y divertida sin perder el tratamiento con personalidad y rigurosidad. Por su parte, mediante la vivacidad de los colores usados se propicia un clima particularmente activo y propicio al movimiento, necesario para disfrutar del entorno.

3.1.3 Imagen de marca



RED PATRIMONIO
GUADALTEBA

Figura 2. Imagen Red Patrimonio Guadalteba

⁵ CANTALEJO, P./RETAMERO, A./ARANDA, A. "La Ruta de la Prehistoria en la Red Patrimonio Guadalteba", en *Memorial Siret. Congresos de Prehistoria de Andalucía: La tutela del Patrimonio Prehistórico*, 2009. <http://www.memorialsiret.es/doc/posters/33-Ruta-Prehistoria-Guadalteba.jpg> (visto acceso: 03.03.2011).

Dentro de la Comarca del Guadalteba, que de por sí tiene un símbolo que evoca algo histórico, encontramos la Red Patrimonio Guadalteba que sigue teniendo alusiones a la historia con su símbolo en forma de rosetón erosionado por el tiempo.

Las connotaciones distintivas de dicha marca que conviene reforzar son: La conservación de esa forma al delimitar todos los pictogramas, el juego de dos colores para representarlo y los trazos naturales. El conjunto refuerza esa alusión al paso del tiempo y crea una continuidad y homogeneidad, entre la marca general y cada uno de los pictogramas particulares. Se trata sin duda de un elemento diferenciador respecto de otros lugares, según el principio señalético de que todo programa debe crearse en función de cada caso particular.

Además, el uso del mismo tipo de letra refuerza este hecho, creando toda una serie con su propia personalidad que lo distingue de cualquier otra.

El programa señalético presentado ha conseguido crear una identidad corporativa de la entidad que representa, puesto que organiza a todos los elementos que componen actualmente el territorio, los coordina entre sí, y además permite la incorporación de figuras futuras que respeten los cánones comentados.

3.2 Acopio de información

Se ha conseguido con gran éxito la descripción exacta de la estructura de espacio señalético, con las cuatro rutas distinguidas por colores, palabras clave, así como la posibilidad de recordar, mediante los pictogramas, documentos fotográficos que después quedarán en la retina del visitante. Además de reflejar la identidad visual corporativa en los edificios modernos se han absorbido del entorno esos elementos arquitectónicos y ambientales propios de la zona.

3.2.1 Plano y territorio

Se ha logrado identificar y señalar en los planos de ubicación de los puntos turísticos clave y de los distintos recorridos posibles; reflejo de la estructura espacial de los mismos sobre el terreno:

- Las carreteras de la comarca más importantes que sirven de vías de comunicación.
- Las vías secundarias.
- Los pueblos.
- Los elementos geográficos más significativos como ríos y pantanos.
- El itinerario propuesto.
- Faltaría indicar los puntos de información y de control de visitantes, caso de que los hubiere, además de los indicados.

Posteriormente habrá ocasión de explicar más detenidamente lo que se pretende, en el enclave en concreto. En esta información se logra dar una información básica de primer acercamiento para planificar la visita junto con un directorio donde se puede explicar

qué ver en cada sitio. De nada sirve tener toda la información y que ésta sea difícil de localizar, todo sería más confuso y menos atractivo.

El rótulo de las rutas ofertadas no comunicaría con la eficacia de la inclusión de la señalética. No dudados de la veracidad, objetividad y profesionalidad del plano, sin embargo la información queda plana, no tiene notoriedad, es engorrosa, es necesario un esfuerzo por atender a ella.

Para un turista que tiene bastantes problemas durante la vida diaria quiere que la información sea rápida, fácil de ver y localizar. Que llegue a todos. Que sea fácil localizar lo que le gusta, y desechar lo que no. Que sea fácil planificar su viaje. Por ello, se ha de seleccionar lo más importante y hacerlo atractivo, con colores, símbolos... Además en este caso se propone una ruta, en negro, que destaca para abreviar más aún si cabe. En este caso sería para visitas muy cortas pero intensas a la zona.

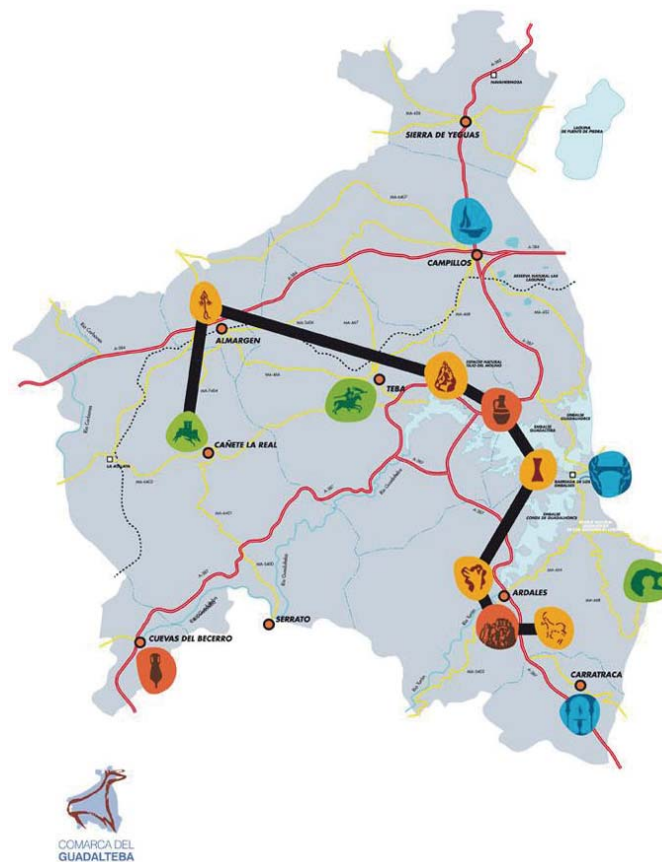


Figura 3. Imagen parcial de cartel con el código de señalética propuesto.

Fuente: <http://www.memorialsiret.es/doc/posters/33-Ruta-Prehistoria-Guadalteba.jpg>

3.2.2 Programa iconográfico. Palabras-clave y equivalencia icónica

Seguidamente se muestran la serie iconográfica completa correspondiente a las cuatro rutas propuestas.



Figura 4. Parte del programa iconográfico con las cuatro líneas propuestas.

Fuente: <http://www.anacarnicer.es/trabajos/guadalteba.html>

Puede observarse que todos los pictogramas quedan enmarcados por una figura irregular que representa la realidad, en la que nada es perfecto, ni cuadrado ni redondo como son el resto de elementos que configuran la señalética actual. Es como si el paso del tiempo hubiese erosionado dichas formas actuales —perfectas, realizadas en serie y que son todas iguales— como si se hubieran configurado expresamente aquí en la comarca del Guadalteba, gracias a la singularidad de esta zona.

Son, el cuadrado y el círculo especiales de esta zona, característicos y únicos, por eso no hay dos iguales, como todo aquello que sabe a la tierra de toda la vida, a lo artesanal, a lo auténtico, que es lo que el turista está buscando para salir de su estandarizado y cuadrado mundo rutinario.

Además, se ha conseguido reflejar sobre el plano las diferentes necesidades de información. Al ordenar los pictogramas por rutas o por colores en la leyenda, según sus

características principales, como son la pertenencia a dicha ruta. Son fáciles de localizar una vez que se ha elegido el pictograma que se desea en el plano indicativo. Una vez ubicado, es inmediata su relación con la palabra clave que lo identifica.

Estas **palabras-clave** poseen una importancia esencial toda vez que definen los diferentes espacios a visitar.

En algunos casos son los nombres de los lugares a visitar, reconocidos durante toda la vida en la zona, como el caso de la Cueva de las Palomas, Necrópolis de las Aguilillas o la Cueva de Ardales. Pero, de manera general, lo que se ha pretendido es acompañarlas de algo más de información para resaltar el valor histórico de la futura visita a realizar: Bobastro, la ciudad de Omar Ibn Hafsun; Una cruzada en el Guadalteba; La prehistoria en Guadalteba; o Tartesos en Guadalteba. Otras evocan de una manera general ese carácter histórico, aunque menos específicos del entorno de la visita: Memoria de la vida ó Los vigías del territorio.

De este modo queda perfectamente definido el *sistema de nomenclaturas* que será la base para la formalización de la información señalética.

En cuanto a los **pictogramas**, se han seleccionado un conjunto con una gran unidad formal y estilística, representando los mismos una significación unívoca de lo que hay que visitar. Además son, en general, muy visibles y resistentes a la distancia.

La iconografía está basada en figuras que hacen referencia a algún dibujo, objeto, elemento arquitectónico u obra de ingeniería existente en la zona, con lo cual el visitante asocia rápidamente el mismo con lo que representa. Son como pequeñas postales en la que se anuncia lo que el turista verá.

Todos son claramente reconocibles con los elementos a visitar. En el caso de la Prehistoria y la Antigüedad son elementos de similar tamaño, que son habituales de encontrar en los yacimientos de este tipo, pero claramente singularizados para esta zona. La diferencia entre ellos está marcada por los colores, puesto que son muy similares en otras características, pinturas y objetos tallados frente a objetos modelados.

Este grupo de pictogramas son característicos de la región, únicos, pues representan dibujos o grabados hallados en las cuevas o yacimientos de la zona.

El pictograma de la Peña de Ardales hace clara referencia a su relieve particular y su vista desde la lejanía. Este pictograma también podría estar en el siguiente grupo de la Edad Media, puesto que destaca en su imagen los restos de la antigua fortaleza, pero quizás completa mejor aquí la vida más cercana a la realidad natural. Por su parte, los elementos propuestos a visitar en la ruta verde de la Edad Media hacen referencia a castillos y ciudades.



LA PREHISTORIA EN GUADALTEBA

ARDALES



TARTESSOS EN GUADALTEBA

ALMARGEN



CUEVA DE ARDALES

ARDALES





Figura 5. Iconos del programa iconográfico junto con los elementos reales a los que evocan.

Fuente: <http://www.redpatrimonioguadalteba.es>

Varios elementos arquitectónicos del entorno, con gran fuerza gráfica, han sido adoptados para representar los pictogramas de varias zonas. Además representan elementos identificativos no sólo de la misma zona, sino que son considerados por los foráneos como verdaderas muestras de identidad y de la idiosincrasia ambiental de la región. Estos elementos son, por tanto, representativos de la memoria del lugar al igual que los escogidos para representar otras zonas en los que se ha tratado de transmitir la sensación de que se va a visitar un lugar con historia. En el caso de los referentes de la Edad Media, para el correspondiente a la cruzada del Guadalteba se cree que se ha escogido otro pictograma que no fuese un castillo, tan propio de Teba, para distinguirlo del anterior de Cañete la Real.

El pictograma de las ruinas de Bobastro es característico de la forma singular del mismo, aludiendo en su nombre a la historia de la revuelta que lideró Omar contra el Emirato de Córdoba. Gran similitud a la realidad se encuentra también en el centro de

interpretación de la torre homenaje del Castillo de Cañete la Real, dentro del recinto militar medieval.

En la ruta azul, la de la modernidad, la del agua almacenada, tan característica de esta parte de la provincia, frente a lo seco del paisaje, hace referencia a otros elementos arquitectónicos, como son el Puente de los Gaitanes y el Balneario de Carratraca. Se han escogido elementos arquitectónicos llamativos, un puente, que hace referencia al Caminito del Rey y al agua, más llamativo que cualquier presa convencional de pantano. Dicho camino se usó para poder hacer los pantanos y es el símbolo de mayor orgullo que ostentan los lugareños de esta zona.

También se usan los arcos del Ayuntamiento de Carratraca, que recuerdan su pasado árabe, y la fuente con agua, que ninguno de ellos son el célebre balneario en sí, pero son el emblema del pueblo.

Es la marmita el pictograma de memoria de la vida de Campillos, el que despunta de esta serie, que se relaciona con la forma en que se producía la luz antes del desarrollo de los pantanos y la producción de energía eléctrica en las centrales hidroeléctricas.

Se puede concluir que hay congruencia general entre la realidad y el referente visual que se desea proyectar por medios señaléticos. Ya se ha comentado que los colores dominantes elegidos comunican el color de la tierra, del barro, de los campos sembrados de trigo, tan característicos de esta zona, o del agua de sus pantanos que lo diferencian de otros entornos de la provincia con falta del líquido elemento. No se utiliza pues ningún sistema de pictogramas ni nomenclaturas ya existentes, lo que realza la singularidad del sistema y así el de la zona y marca que representa.





LOS VIGÍAS
DEL TERRITORIO
CAÑETE LA REAL



BOBASTRO LA CIUDAD
DE OMAR IBN HAFSUM
ARDALES

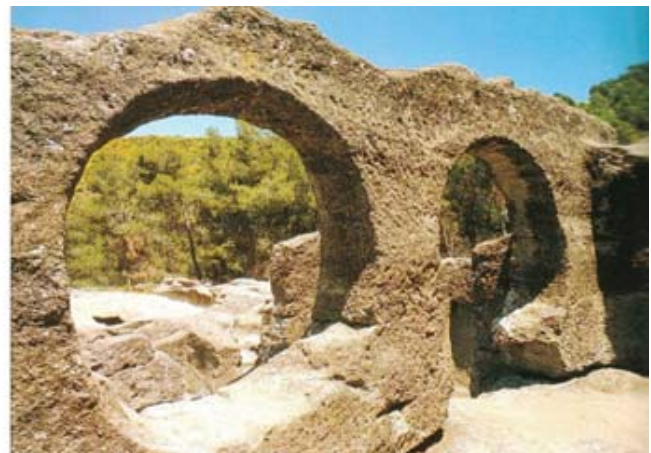


Figura 6. Iconos del programa iconográfico junto con los elementos reales a los que evocan.

Fuente: <http://www.redpatrimonioguadalteba.es>



MEMORIA
DE LA VIDA
CAMPILLOS



Figura 7. Iconos del programa iconográfico junto con los elementos reales a los que evocan.
Fuente: <http://www.redpatrimonioguadalteba.es><http://www.flickr.com/photos/fvivarf/4110338738/>



UN MANANTIAL
PARA UN BALNEARIO
CARRATRACA



Figura 8. Iconos del programa iconográfico junto con los elementos reales a los que evocan.
Fuente: <http://www.redpatrimonioguadalteba.es> <http://www.flickr.com/photos/fvivarf/4110338738/>

3.2.3 Documentos fotográficos

En todo el programa no se utilizan fotografías puesto que, aunque éstas nos situarían definitivamente en el plano y ofrecen una idea exacta de lo que se va a ver, evitarían el misterio propio del descubrimiento de la visita.

Es más interesante que los distintos pictogramas, como en nuestro caso, evoquen lo que vamos a ver para que sea el usuario el que los descubra en la visita, y sea quien realice definitivamente dicha fotografía. Por otro lado, esa complejidad que posee una fotografía hace que a grandes escalas aparezcan muy pequeñas y que pierdan todo su valor orientativo.

3.2.4 Condicionantes arquitectónicos

No siempre el diseño arquitectónico de una construcción corresponde al uso que ésta tendrá ulteriormente. Esta es la causa principal de que se haya reflejado con pinturas, el caso de intentar transmitir la evocación de grabados o colocar elementos significativos en la entrada de los centros de interpretación, para así ser localizados rápidamente desde fuera a distancia desde el coche, teniendo una altura de más de tres metros. Se han respetado los colores de cada una de las rutas.

En los espacios interiores se ha intentado evitar los rodeos, facilitar los accesos, hacer transparente el medio donde tendrá lugar la acción de los individuos. Tanto en el exterior como en el interior, de los distintos museos, se puede observar, aun siguiendo con la estética tradicional, el color de la ruta elegido, los pictogramas, claramente distinguibles, el tipo de letra que se mantiene, la referencia de contenidos, y la clara identificación pictograma-lugar.



Figura 9. Exterior del edificio de la ruta a visitar con materialización de la simbología para ser reconocidos desde el exterior. Fuente: <http://www.redpatrimonioguadalteba.es>

3.3 Diseño gráfico

3.3.1 Tipos de señales

Se han elegido varios tipos de señales en función de que sean:

- Hitos localizadores en el territorio.
- Paneles informativos a la entrada del monumento.
- Informativas dentro del espacio a visitar.
- Folleto informativos de las posibles excursiones.

En ellas se distingue claramente su módulo compositivo, que es una especie de matriz para la distribución sistemática de los elementos informacionales dentro del espacio de cada señal. Sobre esta matriz se establecerá la composición para cada una de las señales que integran el programa, de acuerdo con el *estilo* global del mismo, donde se indicarán la distribución de todos los elementos: textuales, icónicos, cromáticos...

- Texto** (indicándolo en sus idiomas correspondientes, si éste es el caso).
- Pictograma** (si corresponde).
- Situación flecha direccional** (si corresponde).
- Colores** (fondo, texto, pictograma, flecha).
- Materiales** (al tratarse del exterior se utiliza metal).
- Medidas totales** (en función de su visibilidad y legibilidad).
- Iluminación**.

- Sistemas de fijación de paneles.
- Observaciones.

3.3.2 Hitos

Seguidamente se muestra la propuesta de señalética del sistema de identidad, para localizar el monumento en las cercanías y para verlo desde el vehículo.

El tamaño es adecuado para localizarlo claramente, pues mide más de dos metros. Además ayuda a verlo el código cromático que se mantiene. En el caso de buscar uno de ellos lo haremos por su pictograma, que será claramente reconocible. En este caso se juega con el negativo de la imagen, puesto que así es más fácil de localizar el hito y de identificar el pictograma. En ellos aparecen en negro los nombres de los monumentos, más legibles pensamos que si hubiese elegido el blanco.

Abajo, claramente diferenciada de lo anterior, tenemos la explicación del monumento, información relativa a horarios, precios u otra que sea de interés.

Se acompaña al mismo el símbolo de la institución, pero no el de la comarca. El conjunto está sobre peana del color de las letras de arriba. También va a coincidir con el juego de tonalidades escogidos en el interior de los centros de interpretación.

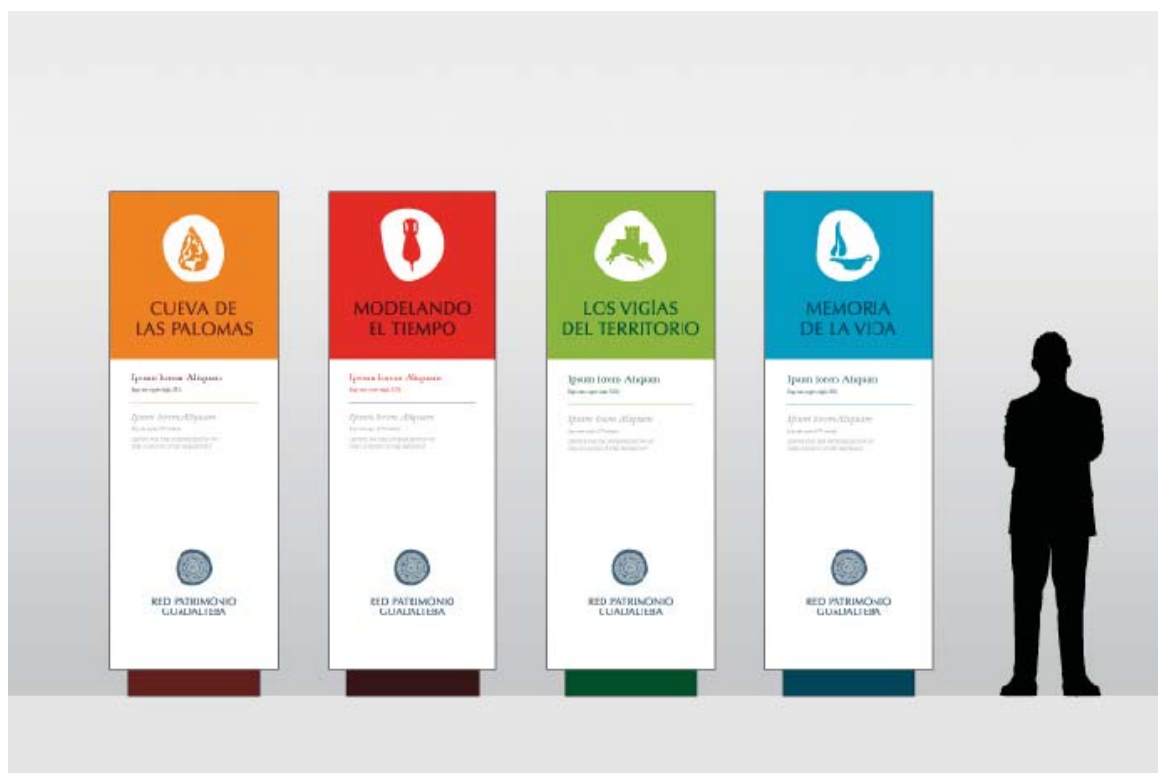


Figura 10 .Materialización del diseño de los hitos siguiendo el código propuesto.
<http://www.anacarnicer.es/trabajos/guadalteba.html>

3.3.3 Señales

Ambas siguen la serie cromática de su ruta. Aunque no se respetan en el pictograma todos los colores se indica su nombre y la información característica que acompaña a la misma, junto con el precio de las visitas guiadas, su numeración en la explicación del monumento u otras que se consideren necesarias.