CHAITÁN: ESTUDIO DE DISEÑO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN SOBRE EL VOLCÁN AZUFRAL

CHAITÁN: INFORMATION AND COMMUNICATION DESIGN STUDY ABOUT THE AZUFRAL VOLCANO

María Gabriela Mesías

Sarasty

Grupo de investigación
Innova, Diseño gráfico y
multimedia, Universidad
de Nariño. gmesias5@
gmail.com

María Camila Martínez

Bárcenas

Grupo de investigación
Innova, Diseño
gráfico y multimedia,
Universidad de Nariño.
camimartinez962908@
gmail.com

Palabras clave

Señalética, Volcán Azufra, preservación, redes sociales, conservación, piezas gráficas, cuidado ambiental.

Resumen

El Parque Natural Regional (PNR) Volcán Azufra Chaitán se encuentra localizado en el medio de la cordillera sur-occidental del departamento de Nariño, entre los municipios de Mallama, Santacruz, Sapuyes y Túquerres. Esta reserva contiene unos servicios ecosistémicos y paisajísticos que son de gran importancia para el departamento de Nariño ya que este ayuda a la regulación hídrica con sus paramos y activa ciertos sectores importantes de la economía para la región como lo es la agronomía y el turismo. Las comunidades que residen en Chaitán tienen una cosmovisión dentro del área de esta montaña de fuego, por lo cual es fundamental la preservación de este territorio. Es por esta

razón que el fin del proyecto es la creación de un sistema de información en donde se evidencie estas cualidades culturales y ambientales para incentivar su reconocimiento como área protegida principalmente en la población joven del departamento. En primera instancia, el proyecto plantea una estrategia de información en la cual se pueden reconocer las características naturales y culturales de este lugar, contextualizando su valor ancestral, riqueza paisajística y misticismo que le permiten ser parte una área protegida del departamento de Nariño. Por otra parte, y con el propósito de establecer algunas pautas que fortalezcan a futuro el recorrido por el parque y su preservación se propone un sistema de señalética acorde a las características del ecosistema y la visión de las comunidades que circundan en él.

Keywords

Signage, Azufra volcano, preservation, social networks, conservation, graphic pieces, environmental care.

Abstract

The Azufra Volcano Chaitán Regional Natural Park (PNR) is located in the middle of the southwestern mountain range of the department of Nariño, between the municipalities of Mallama, Santacruz, Sapuyes and Túquerres. This reserve contains ecosystem and landscape services that attach great importance for the department of Nariño, because this helps to regulate water with the moorlands and activates certain important sectors of the economy for the region such as agronomy and tourism. The communities that reside in Chaitán have a worldview within the area of this mountain of fire, which is why the preservation of this territory is essential. This is why the purpose of the project is the creation of

an information system where these cultural and environmental qualities are evidenced to encourage its recognition as a protected area mainly in the young population of the department. In the first instance and through the research process, the project proposes an information strategy in which the natural and cultural characteristics of this place can be recognized, contextualizing its ancestral value, landscape richness and mysticism that allow it to be part of a protected area from the department of Nariño. On the other hand, with the purpose of establishing some guidelines that will strengthen the route through the park in the future and its preservation, a signage system is proposed according to the characteristics of the ecosystem and the vision of the communities that surround it.

Introducción

El siguiente proyecto se plantea dos objetivos centrales. En primer lugar, busca dar a conocer la importancia de un adecuado sistema de información aplicado al Parque Natural Regional (PNR) Volcán Azufral ubicado en el departamento de Nariño. Por otro lado, espera crear una sinergia de comunicación para que se dé a conocer como área protegida con el fin de promover el cuidado ambiental. Este escenario natural contiene una riqueza paisajística que atrae a varios visitantes al departamento de Nariño que invitan a conocer este territorio y a conservar la gran fortuna cultural, biológica y geológica que este posee. Sin embargo, el daño que ha causado el turismo indiscriminado a la reserva ha ocasionado que se cierre el lugar, ya que este necesita un tiempo indefinido para su restauración.

De ahí que el proyecto plantee la idea de gestionar un sistema de información y de comunicación que dé a conocer la flora, la fauna y los bienes y servicios que este posee, así como la cultura de los pueblos originarios que es de gran importancia para el departamento de Nariño. De esta manera, se crea una narrativa que propicie la sostenibilidad de este parque natural y de sus habitantes tradicionales. Por otro lado, la señalética debe orientar a los futuros visitantes, cuando el parque tenga una reapertura, a desplazarse en los lugares de una manera ordenada y concisa. Ello, con el fin de que la experiencia de los individuos sea agradable y más aún sobre estos espacios abiertos, para evitar percances que comprometen el bienestar de las personas que disfrutan de estos caminos.

Costa (2007) afirma que la "Señalética es la disciplina proyectual de diseño de comunicación visual que tiene por objeto hacer inteligibles y fácilmente utilizables los espacios de acción con

los individuos" (p.67). Por esta razón, es importante que este volcán tenga una adecuada señalización para hacer de este parque un sitio de ecoturismo, donde los futuros turistas puedan dirigirse a través de los caminos que hay en estas zonas y no se pierdan arriesgando su integridad, lo que, a su vez, disminuye el impacto ambiental sobre el territorio.

Desde el diseño gráfico se pretende que este estudio acerca de la reserva del PNR Volcán Azufral pueda crear un sistema de información y de comunicación pertinente que sea de pedagogía con el ambiente y que apoye la conservación y sostenibilidad. En este sentido, se espera crear, espacios de retroalimentación donde haya un conocimiento de la reserva propicie la apreciación del paisaje y recorridos por montañas, páramos, bosques, llanuras, lagunas, ríos y quebradas como también las especies de flora y fauna que están en conservación y en amenaza sean de discernimiento bajo la marca Chaitán, Volcán Azufral.

Metodología

Para el desarrollo de la presente investigación se aplicó una metodología mixta, es decir, se usaron tanto técnicas cualitativas como cuantitativas, pero con predominancia en las cualitativas. En este sentido implica la observación del objeto de estudio y catalogar la información que es observada para que pueda usarse y replicarse. En palabras de Martínez (2011):

La investigación cualitativa busca la comprensión e interpretación de la realidad humana y social, con un interés práctico, es decir, con el propósito de ubicar y orientar la acción humana y su realidad subjetiva. Por esto en los estudios cualitativos se pretende llegar a comprender la singularidad de las personas y las comunidades, dentro de su propio marco de referencia y en su contexto histórico-cultural. Se busca examinar la realidad tal como otros la experimentan, a partir de la interpretación de sus propios significados, sentimientos, creencias y valores (p. 30).

Esta exploración está enfocada en la gestión y desarrollo de un sistema de información efectivo y acertado para dar a conocer el área protegida del Volcán Azufral Chaitán. Por lo que se espera en la práctica del diseño poder converger las diferentes herramientas y actividades que abordan el método que se apoya de diferentes enfoques metodológicos para llegar a un resultado que satisfaga las necesidades

de la problemática existente. Por otro lado, el levantamiento de datos estadísticos hacen parte de la investigación cuantitativa que ayuda a tener un resultado de manera numérica para tener una medición exhaustiva y controlada dando certeza a través de estos resultados matemáticos. La técnica cualitativa más utilizada fue la entrevista; mientras que en lo cuantitativo se diseñaron unas encuestas. Ambas técnicas tuvieron como finalidad recoger insumos base para luego analizar y comprender la perspectiva de los habitantes del territorio en cuestión. “Debido a que el tema de la investigación en diseño no solo se refiere a los productos si no también la respuesta humana, las técnicas de investigación para el diseño deben ser necesariamente diversas” (Margolin, 2010, p. 26). Por lo tanto, en materia de diseño es contundente que a través de la variabilidad metodológica se llegue a unos resultados que tengan un aporte antrópico que por medio del levantamiento de datos se pueda llegar a unos resultados. Por esta razón, la metodología creada para este proyecto se basa en las siguientes fases comprender, mapear, prototipar y validar.

Por otro lado, debido a la coyuntura social de salud producto del Covid-19, el proyecto se vio obligado a adaptar algunas de sus etapas y metodologías a la virtualidad, para poder continuar con el trabajo. La metodología para el proyecto es un camino importante que brinda guianza y una adecuada comunicación e interacción con los usuarios de este sistema a efectuar. Se podría hacer un símil en que el método es una caja de herramientas organizada para trabajar adecuadamente.

Con relación a la población a estudiar, esta se resume en los habitantes del Volcán Azufral, ya que en este espacio es en donde se realiza el proyecto y, por ende, es el actor principal de este análisis. Aquí confluyen el público objetivo que son: las entidades y personas que salvaguardan este lugar como CorpoNariño y las comunidades aledañas. En cuanto a la muestra del Volcán Azufral Chaitán, como se introdujo anteriormente, son: Viajeros, los guardaparques y las personas de CorpoNariño. “Es importante mencionar que este análisis se utilizará un muestreo no probabilístico, en el cual se toman los casos o unidades que estén disponibles en un momento dado” (Pineda, De Alvarado, Canales, 1994, p. 14).

De cualquier modo, desde el inicio del proceso de investigación, se tuvo en cuenta los arqueotipos y prototipos en el diseño, ya que contribuyen a caracterizar los miles de comportamientos que tienen

los usuarios frente al problema, así como identificar qué esperan como solución que los deje satisfechos. Los arqueotipos permiten entender cuales son las necesidades y anhelos del cliente. Estos permiten crear una tipología del usuario a través de las distintas características y personalidades, con las que estos primeros se sientan identificados con el trabajo y diseñar analizando la gran cantidad de usuarios que existen. A partir de lo anterior, se toman los prototipos que se pueden clasificar de dos maneras. En primer lugar, aquellos, que afectan el resultado final. Segundo, aquellos que son más dispendiosos, que son los que se espera quede tal cual lo quieren. En este caso, Corponariño son quienes determinan si se encuentran satisfechos o no con los resultados.

El proceso del prototipado debe ir de la mano del desarrollo del proyecto, hasta que el prototipado vaya mostrando su funcionalidad y formas de uso, para saber si se realiza o directamente se lo descarta. Es por esto que existen distintas tipologías y a su vez diferentes etapas para poco a poco realizar ajustes al producto final y definir su atractivo, su viabilidad y su factibilidad. Todo lo anterior debe tener en cuenta la innovación en los productos y servicios prestados al usuario. Este proceso se puede visualizar gráficamente de una forma lineal, si se separan las etapas entre sí y se detectan en ellas las emociones del usuario, las dificultades que encuentra en cada paso y las acciones concretas que realiza para seguir adelante.

Primera etapa: Comprender

En esta etapa el sujeto y el objeto de la investigación es la comprensión del contexto que abarca la metodología con el fin de estar al corriente sobre las características culturales y naturales que posee el lugar. Por tal razón, por medio de la revisión de documentos obtenidos en canales digitales y los recursos documentales de Corponariño se ha hecho un proceso de recopilación de información para así entender dichas cualidades. La adquisición de estas documentaciones ha hecho parte conceptual del marco teórico de este trabajo.

En el año 2017 se cerró el parque para todas las actividades relacionadas con el turismo. En ese mismo año, inicia la investigación de este proyecto de grado. Por motivos de la materia de taller de señalética, surgió la idea de implementar un sistema de señalética, para los diferentes parques con volcanes en el departamento de Nariño, entre ellos el volcán Azufral.

Durante el primer semestre de dicho año, se hizo un trabajo de campo exhaustivo para encontrar las necesidades comunicacionales de los usuarios. Estas resultaron ser principalmente falencias dentro de la señalización del volcán Azufra, ya que no tenían muchas señales en el recorrido y en la mayoría de estas el texto se encontraba deteriorado, no tenían visibilidad, ni estilo gráfico definido que apoyara una retroalimentación fructífera entre el parque con los visitantes. Partiendo de esta premisa se continuó el proyecto como parte del trabajo de grado de varios estudiantes, para poder no solo trabajar la señalética, sino además tocar nuevas sensibilidades sobre temas medioambientales y de conservación. De ahí surge la idea del sistema de información y comunicación, apoyadas de las plataformas digitales y gracias a esto se determinaron cuales serían los stakeholders del proyecto.

Los encuentros virtuales con Corponariño aportaron significativamente en el desarrollo del proyecto, ya que esta corporación es el principal usuario. Por medio de esta retroalimentación se estructuró adecuadamente la toma de decisiones en pro de la conservación y la sostenibilidad del parque. Por otro lado, vale la pena aclarar que el proyecto se llevó a cabo a partir del trabajo con Corponariño y no con las comunidades indígenas. Al iniciar el nuevo rumbo del proyecto que giraba en torno a la promoción de la conservación de la reserva, se lograron identificar nuevas problemáticas en cuanto al daño medioambiental del área protegida.

Figura 1 Problemáticas Volcán Azufra Fuente: Elaboración propia.

Figura 2 Reunión Presentación Proyecto Corponariño. Fuente: Elaboración propia.

Esta documentación fue suministrada por Corponariño con el fin de ahondar sobre el contexto de este lugar. En primer lugar, se conoció la declaratoria del Parque Regional Natural Volcán Azufra Chaitan y sus objetivos. Gracias a esta información se conoció los tipos de ecosistemas ambientales que acobijan el parque, su flora y su fauna, lo que permitió generar ideas gráficas a partir de dichos principios institucionales.

Figura 3 Declaratoria del Parque Natural Regional Volcán.

Fuente: Archivos Corponariño

Figura 4 Plan de acción institucional 2007-2011

Fuente: Archivos Corpornariño

Segunda etapa: mapear

Prosiguiendo con la etapa mapear tiene como fin analizar las estrategias de comunicación que hay alrededor del área protegida del Volcán Azufral Chaitán. Por ello, con el fin de recoger datos de primera mano y definir las necesidades de los usuarios, se hizo una encuesta y encuentros virtuales con Corpornariño. Se realizaron diferentes encuestas con el fin de sistematizar las percepciones de los stakeholders para el desarrollo del proyecto, se encuestaron a personas del departamento de Nariño, principales ciudades de Colombia y algunas del extranjero. Aquí se incluyen algunas de ellas. La encuesta llamada *Área protegida volcán Azufral* se hizo con la intención de comprobar el conocimiento sobre el concepto de área protegida, para así tomar esta como base y visión para el desarrollo de la investigación.

Figura 5 Encuesta Área protegida

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se muestran las preguntas de la encuesta Estrategias de Comunicación para corroborar los canales que se utilizarán con el fin de difundir el área protegida del entorno del Volcán Azufral. Los resultados contribuyeron a definir los criterios más adecuados para posicionar la marca y, de esta manera, llegar a más gente. Asimismo, rindieron cuenta de las percepciones y el conocimiento de los participantes sobre el sistema de información previo y las estrategias que contengan la información del Volcán Azufral relacionadas con la conservación y preservación del área.

Los resultados de esta encuesta arrojaron que la información que han obtenido del parque ha sido principalmente por las paginas web y ha sido una información general. Entre dicha información estaba la promoción del turismo y recreación, mas no la importancia de concientizar a los usuarios para respetar y cuidar el lugar.

Figura 6 Encuesta Estrategias Comunicación

262

Fuente: Elaboración propia.

La siguiente encuesta tuvo como objetivo determinar la línea gráfica del proyecto a través de una validación de prototipos de logos, gama cromática, piezas gráficas y de señalética. Los resultados determinaron cuáles fueron los favoritos de los stakeholders. Gracias a ello, se definió el diseño del logo, la gama cromática para el proyecto que más gustó. Estos insumos básicos permitieron continuar con la línea gráfica de Chaitán. Asimismo, se mostraron diferentes prototipos de piezas gráficas para redes sociales, y señalética. Los resultados tuvieron una gran diferencia uno del otro, lo que hizo más fácil escoger la línea gráfica.

Figura 7 Encuesta Estilo gráfico

263

Fuente: Elaboración propia.

Por medio de la visualización de datos se dieron a conocer los resultados de las diferentes encuestas realizadas para socializarla en reuniones virtuales con los diferentes stakeholders implicados.

Figura 8 Infografía 1 Fuente: Elaboración propia.

Figura 9 Infografía 2 Fuente: Elaboración propia.

Tercer etapa: prototipar

De acuerdo con el levantamiento de información de la fase mapear, se procede al prototipado. En primera instancia, se toman como referentes diversas piezas gráficas para indagar su proceso, y comprender cuál es el más apropiado para la temática a trabajar del proyecto Volcán Azufral Chaitán.

Con relación a la exploración gráfica, se pudo evidenciar la importancia del volcán para los usuarios. De ahí la necesidad de representarlo figurativamente en el logo. Dicho proceso dio como resultado la conjunción de tres volcanes que hacían parte de la marca sendero de fuego.

Figura 10 Logo primer acercamiento Fuente: Elaboración propia.

Para llegar a un prototipo mínimo viable del logo, se comenzó un proceso gráfico de exploración y delimitación conceptual de lo que se iba a hacer. Los conceptos y valores de marca que se tomaron fueron: Ancestralidad, simplicidad y respeto.

Figura 11 Exploración logos

Fuente: Elaboración propia.

266

267

Figura 12 Exploración logos

Luego se indagó cromáticamente los colores que representaban de la manera más apropiada dichas palabras clave y de esta manera definir una línea gráfica que denotara estos valores y se viese de alguna manera una marca respetable en donde se promueve el área protegida.

Fuente: Elaboración propia.

Finalmente se definió un norte para la identidad gráfica. Para este, la tipografía tuvo relevancia en querer demostrar esa ancestralidad y misticidad que se estaba buscando. Es así como se llegó a intervenir en una tipografía que nos daba la posibilidad de connotar ese concepto.

Figura 13 Exploración logos

Fuente: Elaboración propia.

La tipografía tiene como nombre *Humble Rought All Caps*, se caracteriza por su trazo orgánico que funciona de una manera excepcional para demostrar ese valor que se quiere graficar. De este modo, convergen todos los conceptos de una manera simplificada, orgánica y armónica. Se concluyó la validación de los prototipos de marca que se habían hecho a partir de talleres y encuestas que posteriormente estableció el imagotipo para el proyecto.

268

269

Figura 14 Opciones finales para determinar logo Fuente: Elaboración propia.

Figura 15 Imagotipo Final Fuente: Elaboración propia.

Prototipos pictogramas

Con relación a la elaboración de prototipos de pictogramas, estos ayudaron a la construcción simbólica de conceptos que representan al parque y facilitan la denotación de los mismos de una manera gráfica, simple y sencilla de comprender en las diferentes plataformas como también para la señalética correspondiente. Los resultados se pueden ver en las figuras siguientes.

Figura 16 Prototipos pictogramas primer acercamiento Fuente: Elaboración propia.

Para una segunda fase del proyecto se crearon algunos pictogramas en los que se incluyeron la fauna y la flora del lugar, con el fin de resaltar los valores ecosistémicos que hay dentro de la reserva.

Se tuvo en cuenta la fauna endémica del lugar y las especies que se encuentran en peligro de extinción con el fin de destacar la importancia de estas especies en el departamento de Nariño. Estas se tuvieron incluyeron en el diseño de la señalética del parque con el fin de promover su conservación. Por eso se utiliza como base la fotografía, para lograr un pictograma lo mas fiel posible a su representación.

Figura 18 Pictogramas especies endémicas

Fuente: Elaboración propia.

De esta manera, se desarrolla un sistema de pictogramas que permiten una identificación de procesos a través del sistema de señalética y que a su vez diferencian etapas en las diferentes piezas que se desarrollan.

El primer acercamiento que se tiene con la señalética del volcán responde a necesidades diversas. Al inicio del proyecto se hizo un sistema de señalética que abordaba el Volcán Azufral, este fue, en efecto, uno de los primeros productos mínimos viables que se obtuvo.

Figura 19 Primer acercamiento señalética

Fuente: Elaboración propia.

En este proceso se indagaron las formas pertinentes que podían tener el sistema de señalética, se exploró formas geométricas y con curvas que respondieran a la línea gráfica de la marca. Finalmente, se validaron los prototipos a partir de talleres y reuniones con los stakeholders pertinentes.

Figura 20 Comparativa señalética encuestas

Fuente: Elaboración propia.

Se tuvo como resultado el acercamiento al sistema de señalética final, acompañado con el sistema de pictogramas final. Con ello, se espera que se logre el objetivo de guiar y orientar a las personas dentro de la reserva.

Figura 21 Primer acercamiento piezas redes sociales

Fuente: Elaboración propia.

Por medio del sistema de información que son piezas gráficas que se hacen para redes sociales, se crearon prototipos que estaban en una búsqueda gráfica conforme a la marca que se iba definiendo.

Es preciso mencionar que para generar un gran impacto en el público objetivo personas entre los 15 y los 30 años se opta por Instagram que es una de las plataformas en que se difunde la información de una manera idónea. Para estas piezas se tuvo en cuenta, en primera instancia, la gama cromática de la identidad gráfica. En consecuencia, fue durante la construcción y la diagramación que se procedió a contextualizarlas en la cosmología y procesos naturales que hay en el parque natural.

Figura 22 Sistema de información mockup

Fuente: Elaboración propia.

Figura 23 Experiencia usuario redes sociales.

Fuente: Archivo personal

Para finalizar, estas piezas gráficas tienen como objetivo persuadir a los usuarios a visitar el parque de una manera respetuosa, que se primen los bienes y servicios ecosistémicos, como también la flora y fauna y la cultura que hay dentro de esta área protegida.

Cuarta etapa: Validar

En esta última fase se desarrolla el proceso de validación de los resultados. Esto se hizo por medio de reuniones y talleres virtuales con los stakeholders que son Corponariño y los posibles visitantes e interesados en definir un sistema de información y comunicación para el área protegida Volcán Azufral Chaitán. Junto a ellos se definió el estilo grafico definitivo para la marca y el estilo favorito para una futura implementación de un sistema de señalética. Se realizó una reunión con el subdirector de Corponariño para el aval del proyecto Chaitán. En la reunión se entregaron la marca Chaitán, las piezas gráficas para redes sociales y el sistema de señalética para que en un futuro se pueda implementar y se planteó la campaña Agente Chaitán.

Figura 24 Aval Corponariño

Fuente: Elaboración propia.

Se participó en una ponencia con RED Encuentro de Semilleros, en la que se expuso el sistema de información y comunicación. Mediante este encuentro varios académicos de distintas disciplinas hicieron una retroalimentación del proyecto que sirvió para validar y determinar ciertos conceptos del mismo.

Figura 25 Ponencia RED Encuentro Semilleros

Fuente: Elaboración propia.

Figura 26 Certificados Ponencia Fuente: Elaboración propia.

Se abrió un perfil de Instagram para implementar el sistema de información, en el que se lanzó como expectativa la marca Chaitán y por medio de encuestas se evidenció el poco reconocimiento de este término. Sin embargo, se tuvo que cerrar debido a que los usuarios principalmente Corponariño lo pidieron, ya que por medio de la expectativa de estas piezas se podía mal entender la reapertura del lugar. Por último, se validaron las propuestas gráficas finales.

Figura 27 Encuesta realizada por publicación instagram

Fuente: Elaboración propia.

Figura 28 Taller virtual Stakeholders Validación prototipos Fuente: Elaboración propia.

Resultados

En primer lugar, se debe tener en cuenta que el público objetivo es joven. Por ende, la parte de la experiencia estuvo orientada a un formato digital en el que los servicios de experiencia los puedan encontrar a través de las plataformas en las que interactúan y que a su vez haya una semiosfera positiva para la retroalimentación de su

experiencia en el parque. El diseño de información y comunicación fue central, ya que fue el primer impacto del proyecto. Para finalizar, se debe hacer una proyección a futuro, ya que mediante las buenas prácticas de este sistema de información se puede generar una promoción adecuada del parque sin mayores gastos económicos y físicos, ya que la experiencia generará una voz a voz entre los contactos de los visitantes que vayan a visitar el Volcán.

Marca

La idea central de la marca tiene como base los conceptos ya mencionados de ancestralidad, simplicidad, naturaleza y misticidad. Estos se ven representados gráficamente a partir de las figuras del volcán, la laguna, el círculo y chaitán. En cuanto al volcán, este representa la parte figurativa del volcán azufraal en sí. La laguna representa icónicamente la laguna verde del parque.

El círculo representa el ecosistema de la reserva y la unión de las comunidades por el cuidado de la reserva. Por último, el término Chaitán es el nombre del volcán en quechua, que significa brazo de fuego.

Imagotipo

Para la construcción del imagotipo se tuvo en cuenta los conceptos gráficos, como el volcán en representación de la montaña de fuego y la laguna que complementa la forma triangular que contiene. Por otro lado, el círculo funciona como ornamento circular que le da lecturabilidad tanto al icono como al logotipo y que representa el ecosistema y la cultura que hay en el parque. La tipografía utilizada es de corte gestual y expresa lo orgánico, natural y místico en una tonalidad blanca, facilitando y realzando su legibilidad a través de la gama cromática de este.

Figura 29 Construcción Imagotipo

Fuente: Elaboración propia.

El imagotipo se crea como una manera de identificar la reserva natural, piezas gráficas, sistema de señalética y usuarios que hacen parte de la estrategia, para que mediante de esto se establezca como una marca región para el Parque Natural Regional Volcán Azufraal y haya una pregnacia y un sentido de pertenencia por parte de los nariñenses.

Tipografía

El uso del texto dentro de imagotipo se compone de dos tipografías. La tipografía principal que es Humble Rought All Caps usada en el nombre de Chaitán. Esta es una tipografía gestual que permite una buena legibilidad y a su vez transmite una apariencia contemporánea y algo de misticidad. Para la segunda tipografía llamada Andor Personal Use se usa como fuente secundaria en las palabras Volcán Azufraal. Esta es una tipografía palo seco, también permite una buena legibilidad.

Figura 30 Tipografía Chaitán y Volcán Azufraal Fuente: Elaboración propia.

Gama Cromática

Para la creación del estilo gráfico de este proyecto se tomaron en cuentas diferentes gamas cromáticas entre tonos verdes y azules, con base en el significado de los colores. Sin embargo, debido a las respuestas de las encuestas que dieron los stakeholders se tomó la decisión de usar la siguiente paleta cromática. Azul claro, que representa el misticismo, la tranquilidad, el respeto, la serenidad y la vitalidad; el azul oscuro, que representa el orden de lo sagrado, el respeto a la naturaleza y la profundidad de los ecosistemas; el verde medio que representa la naturaleza, la laguna, los ecosistemas,

los páramos, la flora y fauna del volcán azufral; el verde claro que representa la juventud y la frescura natural; el verde oscuro que representa la ancestralidad

Figura 31 Gama Cromática

Fuente: Elaboración propia.

Diseño señalética

Una de las funciones de este sistema de información y de comunicación, es poder fungir en el sistema de señalética, por lo que se consideró pertinente el desarrollo de un sistema de pictogramas. Estos representan flora, fauna, cosmovisiones y prohibiciones, con el objetivo de que se identifiquen con mayor facilidad. Para la creación de este, se tuvo en cuenta el uso de la línea discontinua, lo que dio un trazo más orgánico. De igual manera, el uso de fotografías como base para la representación. Todo esto sobre una retícula que permita darle unidad y simetría, el uso de formas geométricas para mayor armonía. Finalmente estos fueron los resultados de los pictogramas del proyecto.

Figura 32 Resultado Final Pictogramas

Fuente: Elaboración propia.

Retícula

Para la construcción del sistema de pictogramas se optó por una retícula de 45 grados con el fin de explorar las diversas posibilidades de simetría a partir de esta guía. De igual manera, la línea discontinua permite dar un concepto orgánico y de identidad gráfica.

Figura 33 Resultado Retícula Pictogramas

Fuente: Elaboración propia.

Diseño de las señales

En síntesis, se obtuvo como resultado este sistema de señalética que junto a un sistema de pictogramas logra informar y guiar a los turistas y habitantes que recorren esta área protegida y promover la cultura y la preservación del ecosistema por medio de estas. La forma de las señales esta inspirado por la forma del sépalo de la flor que está en vía de extinción, llamada Salvia Corrugata. Es importante reiterar que a través de estas señales se busca concientizar a los turistas del impacto ambiental y promover el conocimiento acerca de las especies mayores como osos andinos, venados, conejos, etc. y menores como el lagarto arcoiris de montaña, la lagartija colombiana, entre otras especies que habitan el parque natural. Algunas de estas piezas se encuentran adosadas

en las partes donde se cuenta con la capacidad de poderlos instalar directamente en una base, como por ejemplo en la cabaña. Por otro lado, hay otras que se deben instalar en lugares en los que no hay ningún apoyo. En estos casos se usará un soporte de madera, que puedan estar ubicadas en distintas partes del recorrido.

Clasificación de las señales

Las señales que se diseñaron están clasificadas de acuerdo a dos criterios. El primero es por su objetivo y el segundo de acuerdo a su sistema de sujeción. Según su utilización son señales de exteriores y según su objetivo son informativas, reguladoras, identificativas o sobre especies endémicas. Las informativas rinden cuenta sobre avistamientos de animales, zonas de descanso, zonas de fotografía, Laguna Verde, Laguna Negra, cabañas, domos, mitos, leyendas y cultura, directorio y altura. Las reguladoras hacen referencia a acciones prohibidas como: No gritar, no salirse del camino, prohibido nadar, no botar basura. Las identificativas, son flechas y prohibido pasar por el lugar. Por último, el de especies endémicas, están animales y plantas como el venado soche, sostenibilidad, responsabilidad social, tangara, cachuditos, orquidea, lagartija colombiana, etc.

Figura 34 Sistema de señalética

Fuente: Elaboración propia.

Materiales

Los materiales que son idóneos para el sendero están estipulados de acuerdo al tiempo atmosférico que posee la reserva. Para que haya mayor durabilidad, es preciso informar que este tipo de objetos resisten a elementos de contacto con suelo y agua. La madera, uno de los materiales principales, es de teca con tratamiento fungicida y contra xilófagos para evitar que se deteriore a causa de los insectos presentes en el lugar, está tintada con nogalina o barnices similares de poro abierto. Esta madera tiene una duración de aproximadamente 10 años. El nombre científico de la madera es Tectonia frandis L. El color de la madera de albura varía del blanco-amarillo al gris claro y el del duramen varía del marrón-amarillo al marrón oscuro. La madera de albura está claramente diferenciada y en la madera en rollo ocupa espesores de dos a seis cm. En cuanto a su mantenimiento, este tipo de madera tratada no necesita mantenimiento. Pero para conservar su estética es recomendable pintarla una vez al año con aceite de linaza o similares para madera. Respecto a los soportes metálicos y las impresiones, su mantenimiento se realiza mediante la limpieza con agua caliente y jabón una vez cada seis meses.

Figura 35 Sistema señalética

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto al color de las señales, la paleta principal está inspirada directamente en las características de la marca Chaitán Volcán Azufral, la sinergia de estos colores para la marca son basados en los públicos y en cómo se podrían aplicar, para que estos no denoten significados alternos a los que se quiere llegar como objetivo. En medio de la gama de los verdes, tiene un color blanco que contrasta para que los textos tengan lecturabilidad y legibilidad. Los porcentajes indicados en CMYK son válidos para impresión offset en policromía. Para el uso de medios electrónicos es regla utilizar RGB. Para todas las otras formas de uso, se utiliza la escala PANTONE.

Figura 36 Sistema señalética especies endémicas y responsabilidad ambiental. Fuente: Elaboración propia.

Diseño sistema de información

A través de un sistema de información que contiene a la marca Chaitán se describe su función por medio de la jerarquización de conceptos los cuales están estipulados en la estrategia de comunicación para cada tema. Estos son: Cultura que describe la cosmología de los pueblos ancestrales y datos sobre las comunidades; la historia que describe los referentes históricos que hay de este volcán como expediciones y dibujos que antes dejaron ver a Chaitán; la fauna que describe la fauna que habita la reserva; la flora, que describe las especies de plantas que se encuentran en el parque; la información dada por Corponariño acerca del mantenimiento, el uso, decisiones que se hacen para el Parque Natural Volcán Azufre Chaitán; cuida Chaitán se compone de imágenes e información para lograr educar y concientizar a las personas de los daños que tuvo esta reserva a causa del turismo indiscriminado y la falta de cultura para respetar y cuidar estos lugares. Cabe resaltar que por petición de Corponariño para todas las piezas gráficas se usará el mensaje de Cerrado Temporalmente, ya que no se quiere correr el riesgo que los turistas piensen que por la publicidad virtual se haya reactivado el turismo en la zona.

Como parte de la estrategia de comunicación, se usaron diferentes hashtag para las diferentes secciones con el fin de obtener una interacción más activa de los usuarios y, en ese sentido, que ellos también puedan compartir sus conocimientos sobre dichas secciones.

Figura 37 Sistema de información redes sociales Fuente: Elaboración propia.

El objetivo de dicho ejercicio es fomentar una preservación para que haya un arraigo cultural de los usuarios que visiten las plataformas por las que se divulguen estas piezas gráficas. También aplicó un segundo idioma que es el inglés para que no se sectorice la información y tenga un mayor alcance, esto se optó a partir de que la investigación, y dio como resultado un público internacional que está interesado en participar y saber sobre esta área protegida.

Figura 38 Sistema de información redes sociales en inglés

Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, se creó la sección llamada experiencia Chaitán. En esta, los usuarios que han visitado anteriormente el lugar pueden compartir fotografías de ellos y una pequeña descripción de su recorrido en el lugar. La idea es publicar tales contenidos en las redes sociales, con autorización de ellos, y poder tener una cercanía con los usuarios, que no solo se quede en información del lugar, sino que también hayan experiencias.

Figura 39 Sistema de información experiencia Chaitán. Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, se crearon diferentes piezas gráficas para continuar con la parte de educación y cultura ambiental en los usuarios. La intención es que por medio de estas imágenes se incentive a los usuarios a cuidar los lugares sagrados y se les concientice de que la vida humana depende de estos ecosistemas.

Figura 40 Imágenes Cuida Chaitán Fuente: Elaboración propia.

Diseño campaña expectativa

Se creó una campaña de expectativa para las redes sociales de Instagram y Facebook, se eligieron a partir de las encuestas en las que los usuarios opinaron acerca de los canales más apropiados para promocionar el proyecto. Esta campaña se llevó a cabo a modo de lanzamiento de Chaitán. Antes de esta, donde la mayoría de personas desconocían el término. La campaña facilitó una retroalimentación por Instagram. Así, se hicieron algunas preguntas y se recogió información sobre las percepciones y las expectativas de las personas acerca de las apuestas de Chaitán. Asimismo, se contó con el apoyo de algunos de los influencers y páginas que contenían un publico amplio, en las

que se pensaba promover a través de sus redes sociales, la campaña de expectativa. Por otra parte, a otras personas o comunidades se les dio la indicación de suscitar otras piezas gráficas del perfil de Chaitán.

Figura 41 Perfil Facebook Chaitán

Fuente: Elaboración propia.

Figura 42 Perfil Instagram Chaitán

Fuente: Elaboración propia.

Figura 40 Perfil Imágenes campaña expectativa

Fuente: Elaboración propia.

290

Difusión sistema de información

Con el propósito de llevar a cabo la estrategia de comunicación para difundir la información de las actividades de investigación del proyecto, se incentivó a que diferentes usuarios de Instagram comenzaran a divulgar estas piezas, el resultado de este tipo de acciones hizo que la página obtuviera un reconocimiento y se preguntara acerca del término Chaitán, hubo un crecimiento de la página exponencialmente ya que en dos días triplicó sus seguidores. Se pudo evidenciar que la estrategia de expectativa estaba funcionando eficazmente.

Conclusiones

Los valores ambientales, paisajísticos y culturales del Parque natural Azufral Chaitán son fundamentales para el reconocimiento del este lugar como área protegida para la sostenibilidad, protección y conservación de este recinto. Una comunicación asertiva encaminada a la preservación de esta área protegida puede llevar a que haya la implementación en un futuro de un sistema de señalética que promueva el ecoturismo responsable, además de crear una cultura ambiental para la protección del parque.

Con este proyecto dará a conocer el área protegida del Volcán Azufral, por medio de las plataformas digitales, y crear diferentes piezas gráficas en las cuales se presente toda la información del lugar, como por ejemplo, lo que van a encontrar ahí respecto a la flora y fauna, información de los ecosistemas, el cuidado de los mismos, algunos consejos para una futura visita turística cuando sea permitido, los motivos porque se cerró el lugar, datos de la cultura del lugar, entre otras. Con lo cual, se espera destacar la reserva y que la gente conozca más a fondo del tema, logrando llegar a un público nacional e incluso internacional. Por medio de nuestros grupos de interés se determinaron factores comunicativos y gráficos del proyecto, para que de esta manera tenga una pregnancia de la información y con ello una retroalimentación que fomente la sostenibilidad del Volcán Azufral.

La comunicación se ha desplazado a canales digitales, donde existen plataformas para la divulgación de los aspectos sociales, culturales y ambientales es por ello que mediante estas herramientas se pretende fortalecer el reconocimiento del área protegida con el fin de que haya una identificación, educación y cultura que promueva la sostenibilidad y el respeto por estos ecosistemas.

Referencias bibliográficas

Costa, J. (2007) *Señalética Corporativa*. Barcelona: Costa Punto.

Martínez, J. (2011). *Metodologías de la investigación cualitativa*.

Silogismo más que conceptos, 8 (1), 27-38.

Margolin, V. (2010). Doctoral Education in Design: Problems and Prospects. *Design Issues*, 26(3), 70-78. DOI: https://doi.org/10.1162/DESI_a_00031.

Pineda, E. B., De Alvarado, E. L., & de Canales, F. H. (1994).

Metodología de la investigación: Manual para el desarrollo de personal de salud. OPS. Recuperado de: <http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pdf>