



UNIVERSIDAD  
**AUTÓNOMA**  
**DEL CARIBE**

# A&D

REVISTA ARTE & DISEÑO

EDITORIAL  
**UNIAUTÓNOMA**

ISSN 1692-8555 - ISSN 2665-4822 (on line) | VOL. 18 # 02 | JUL - DIC 2020 | 50 PÁGINAS

# A&D

ARTE & DISEÑO

Julio - Diciembre de 2020 Vol. 18 #02  
ISSN 1692 - 8555 • ISSN ON LINE 2665 - 4822 (ONLINE)

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

## RECTOR

Dr. Jorge Senior Martínez

## VICERRECTOR ACADÉMICO

Dr. Pablo Daniel Bonaveri

Colectivos de investigación que apoyan:

Grupo Arquitectura bioclimática Col0042407, Categoría

A

Grupo Ecodesarrollo Col0084612, Categoría A

Grupo Ellipsis Col0114963, Categoría A1

Grupo Fibra Interior Col0015615, Categoría A.

## EDITOR

Freddy A. Santiago Molina

Arquitecto, Especialista en Gestión Ambiental Urbana,  
Magister en Planificación y Administración del  
Desarrollo Regional.

## COMITÉ EDITORIAL

Emilia Velásquez Velasco

Decana de la Facultad de Arquitectura Arte y Diseño,  
Universidad Autónoma del Caribe, Colombia.

Alfredo Arrieta Príncipe

Director del Programa de Arquitectura,  
Universidad Autónoma del Caribe, Colombia.

Heidy Paola Santander Acosta

Directora del Programa de Diseño Gráfico,  
Universidad Autónoma del Caribe.

Astrid Mora

Programa de Diseño de Modas,  
Universidad Autónoma del Caribe.

Elda Ramírez

Programa Diseño de Espacios,  
Universidad Autónoma del Caribe.

Ketty Miranda

Programa de Diseño Gráfico,  
Universidad Autónoma del Caribe.

COMITÉ CIENTÍFICO

Luis Carlos Sandoval Herazo (México).

Ph.D. en Desarrollo Regional Sustentable y en Ingeniería.

Coordinador del Doctorado en Ciencias de la Ingeniería

del Tecnológico Nacional de México Campus Mianzla,

Veracruz, México. Miembro del CONACYT México.

Katarzyna Dembic (Polonia).

Ph.D. en Geografía. Post-doctorado en Ciencias Políticas.

Profesora de la Universidad de Varsovia. Instituto de

Estudios Ibéricos e Iberoamericanos

Marcio Silva Borges (Brasil).

Ph.D. en Ciencia, Tecnología e Innovación en la

Agricultura. Post-Doctorado en Administración

de Empresas y Gestión Económica de los Recursos

Naturales. Profesor de la Universidad Federal Rural de

Rio de Janeiro. Miembro de la Red Internacional en

Tecnología, Innovación, Competitividad y Sostenibilidad.

• Euclides Deago (Panamá).

Ph.D. en Ciencias de la Ingeniería. Profesor de la

Universidad Tecnológica de Panamá. Investigador del

Centro de Investigaciones Hidráulicas e Hidrotécnicas

de la UTP.

Adalberto Noyola Robles (México).

Ph.D. en Ingeniería del Tratamiento de aguas residuales.

Investigador titular en el Instituto de Ingeniería

de la UNAM y miembro del Sistema Nacional de

Investigadores.

Mónica Cuvelier García (México).

Magister en Diseño Holístico. Docente Investigadora de

la Universidad Autónoma de Cd. Juárez.

Fabio Eduardo Ares (Argentina).

Diseñador en Comunicación Visual. Candidato a Doctor,

Universidad Nacional de La Plata.

Profesor de la Universidad Nacional de La Plata.

Clara Inés Caro Caro (Colombia).

Ph.D. en Ciencias Agrarias. Profesora de la Universidad de

los Llanos. Investigadora Grupo de Investigación GIGAS

y del Instituto de Ciencias Ambientales de la Orinoquia

Colombiana, ICAOC.

Jhon Fera Díaz (Colombia).

Magister en Ciencias Ambientales.

Profesor Universidad de Sucre.

Martha I. Zapata Márquez (Colombia).

Ph.D. Profesora Investigadora.

Facultad de Arquitectura Arte y Diseño, Universidad

Autónoma del Caribe, Colombia.

Juan Pablo Rodríguez Miranda (Colombia).

Ph.D. Profesor Titular. Facultad del Medio Ambiente y

Recursos Naturales, Director Grupo de Investigación

Aquaformat, Universidad Distrital de Bogotá.

Mauricio Andrés Ruiz Ochoa (Colombia).

PhD. Profesor Unidades Tecnológicas de Santander.

Dora Luz Gómez Aguilar (Colombia).

PhD. Profesora Universidad Pedagógica Nacional.

Hernando Castro Garzón (Colombia).

PhD. Administrador de empresas. Magister en Gestión

Ambiental Sostenible. Doctor en Desarrollo Sostenible.

Director del Centro de Investigaciones de la Facultad de

Ciencias Económicas, Universidad de los Llanos.

Juan Carlos Hernández Criado (Colombia).

PhD. Profesor Universidad Francisco de Paula Santander

(Sede Ocaña).

## DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Gabriel Manotas Guevara

## DISTRIBUCIÓN Y CANJE

Biblioteca Universidad Autónoma del Caribe.

Calle 90 No. 46 - 112 • PBX: 3671000

fredy.santiago@uac.edu.co • <http://www.uac.edu.co>

La revista ARTE & DISEÑO, es una publicación científica, artística y tecnológica de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe de Barranquilla.

El propósito de la revista ARTE & DISEÑO apunta a incentivar la divulgación de artículos de investigación y desarrollo en las diferentes disciplinas asociadas al diseño, la comunicación visual, la arquitectura, el urbanismo y el medio ambiente.

La revista ARTE & DISEÑO con periodicidad semestral, se dirige a docentes, investigadores, estudiantes y demás personas que se interesan por el avance del conocimiento científico en las disciplinas mencionadas.

Todas las contribuciones serán revisadas de acuerdo a las normas nacionales científicas de la revista. Las contribuciones deberán remitirse al correo electrónico [fredy.santiago@uac.edu.co](mailto:fredy.santiago@uac.edu.co)

Los contenidos, fotografías, imágenes y/o gráficos incluidos en los artículos son de exclusiva responsabilidad de los autores y, en ningún caso, de la Revista ARTE & DISEÑO o de la Universidad Autónoma del Caribe.



EDITORIAL  
UNIAUTÓNOMA

# ÍNDICE

---

## EDITORIAL

Freddy A. Santiago Molina

5-6

## LOS COLORES DEL BARRIO ABAJO DE BARRANQUILLA

Ketty Miranda y Engy Rodríguez Cudris

7-24

## TAXONOMÍA DE LAS MARCAS DE IDENTIDAD CORPORATIVA PRIVADA EN BARRANQUILLA ENTRE 1963 Y 1979

Luz Adriana Lugo Lozano

25-32

## LOS RENDERS DEL PROYECTO GRAN MALECÓN DEL RIO EN BARRANQUILLA: ¿UN ESPEJISMO DE LA REALIDAD?

Michell Pacheco Hernández y Edil Redondo Gamarra

33-40

## APLICABILIDAD DE CRITERIOS DE BIOCLIMÁTICA EN VIVIENDA DEL BARRIO SANTA MÓNICA DE BARRANQUILLA, COLOMBIA

Iván Andrés Pérez Puello y Jean Paul Hennessey Acosta

41-47

---



# EDITORIAL

---

Nuestra Revista Arte & Diseño, con su edición II-2020 quiere destacar los trabajos de los estudiantes de los diferentes programas de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de nuestra Universidad Autónoma del Caribe, tanto desde los diferentes grupos de investigación como desde sus diversos trabajos individuales realizados en las etapas finales o postgraduales de su formación.

Es así que en el presente número hemos querido continuar con nuestra “marca” de diversidad y múltiples enfoques que le hemos querido dar a nuestra revista Arte & Diseño, siempre dentro del marco de las líneas del conocimiento de las expresiones del saber que brinda nuestra Facultad, en dirección a lo cual la edición II-2020 de Arte & Diseño incluye cuatro trabajos: la exploración de los colores del Caribe colombiano a través de los colores del barrio Abajo, uno de los más emblemáticos de Barranquilla; la caracterización de la identidad empresarial de Barranquilla a través de sus marcas en los tres lustros comprendidos entre 1963 y 1979; el análisis de las imágenes (renders) con que se promocionó -y vendió- el proyecto del malecón del río Magdalena frente a la realidad construida; y, finalmente, el análisis descriptivo de algunos criterios bioclimáticos para ser aplicados en construcciones de vivienda en Barranquilla.

El primer artículo de este número, Los Colores del Barrio Abajo de Barranquilla, elaborado por Ketty Miranda (Docente) y Engy Rodríguez Cudris (Estudiante), hace parte de la investigación “El Caribe y sus Colores” del Grupo de Investigación Ellipsis del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe bajo la coordinación de la profesora Ketty Miranda. En este artículo, se nos presenta un análisis de la paleta cromática del icónico barrio barranquillero a través de los colores de sus casas, a partir de lo cual se buscó reconocer una forma de identidad local que ha contribuido a la construcción del arraigado sentido de pertenencia de los habitantes de este sector urbano, donde la tradición y la expresión cultural de Barranquilla tienen uno de sus epicentros y el colorido de sus casas refleja “la identidad e idiosincrasia de sus residentes.”

También del Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe, el segundo artículo del presente número, denominado Taxonomía de las Marcas de Identidad Corporativa Privada en Barranquilla entre 1963 y 1979, de autoría de la egresada Luz Adriana Lugo Lozano, quien analiza las características de la imagen corporativa comercial utilizada en Barranquilla durante los tres lustros comprendidos de 1963 a 1979 publicadas en la desaparecida revista Barranquilla Gráfica de dicho período, en un trabajo que muestra, analiza y caracteriza una significativa parte de la historia de la imagen corporativa privada de esta ciudad y su evolución, concluyendo, entre otros aspectos, en la “identificación de un estilo propio barranquillero.”

En el tercer artículo de esta edición, Michell Pacheco Hernández y Edil Redondo Gamarra, estudiantes del Diplomado de Visualización Arquitectónica II-2022 del Programa de Arquitectura de nuestra Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, con su trabajo Los renders del proyecto Gran Malecón del Río en Barranquilla: ¿Un espejismo de la realidad?, a partir de un detenido análisis de las imágenes publicitarias (renders) de ese importante proyecto urbanístico de nuestra ciudad y su comparación con la realidad del proyecto construido, nos invitan a reflexionar sobre las elevadas expectativas que genera en la comunidad -y aún en los posibles inversionistas- los espacios urbanos ilustrados en los renders, los cuales coinciden muy poco con lo ejecutado y plantean una reflexión sobre la necesidad de que las representaciones en 3D y la realidad del proyecto mantengan una comunicación visual para su mejor entendimiento, para que los renders no sean solo un “espejismo” formado por imágenes que no responden a la realidad construida.

Finalmente, el cuarto y último artículo de este número II – 2020, bajo el nombre Aplicabilidad de Criterios de Bioclimática en Vivienda del Barrio Santa Mónica de Barranquilla, Colombia, elaborado por los estudiantes del Diplomado de Bioclimática en Edificaciones en Clima Cálido del Programa de Arquitectura de nuestra Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Iván Andrés Pérez Puello y Jean Paul

Hennessey Acosta, quienes, a partir de un análisis de caso, nos plantean algunos criterios básicos que se deben considerar en la búsqueda de confort térmico en un clima cálido como el de Barranquilla, concluyendo en algunas recomendaciones sobre criterios a seguir en la aplicación de medidas activas y pasivas en las edificaciones en busca de condiciones de confort en la vivienda.

Esta edición II-2020 de nuestra Revista Arte & Diseño es una muestra relevante de que el aporte de nuestros profesores y estudiantes, individualmente o de manera colectiva a través de sus Grupos y Semilleros de Investigación, es una contribución esencial para la excelencia académica que se divulga a través de nuestra Revista. Son estas contribuciones editoriales las que multiplican y nos permite ser visibles entre las publicaciones científicas. Es con nuestra masiva participación con escritos cada vez más sólidos conceptual y científicamente que Arte & Diseño podrá ascender en su presencia en este reñido escenario de las revistas científicas, como el órgano de divulgación de nuestra Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño en las disciplinas y saberes que conforman su función objetivo misional: las artes y la materialización de la comunicación visual y gráfica; el vestido entendido más allá de una cubierta corporal y llevado a su máxima interpretación científica; la interioridad y la dotación del espacio arquitectónico entendidos en su esencia más profunda; y la creación de condiciones de habitabilidad tanto en el espacio arquitectónico como en el urbano y sus indisolubles conexiones con los procesos que intervienen en el ordenamiento sostenible del territorio.

Freddy A. Santiago Molina  
Arquitecto Mg. P. R.  
Editor

# LOS COLORES DEL BARRIO ABAJO DE BARRANQUILLA

KETTY MIRANDA<sup>1</sup> Y ENGY RODRÍGUEZ CUDRIS<sup>2</sup>  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

*Aprobado: 9 de mayo de 2024*

## RESUMEN

Para determinar la paleta cromática del Barrio Abajo de Barranquilla, se estudiaron los colores de 25 casas de este sector urbano. Con esta investigación, a través de un banco de información cromática de la ciudad de Barranquilla, se buscó reconocer una forma de identidad local que ha contribuido a la construcción del sentido de pertenencia. El ejercicio investigativo permitió identificar las casas del sector objeto de estudio; definir la paleta de color y la escala cromática de cada una de ellas; y, a partir de estas, las conclusiones cromáticas de las características del sector.

*Palabras Clave: Barranquilla; Barrio Abajo; Cultura; Arquitectura; Identidad; Calles; Tradición.*

## ABSTRACT

To determine the color palette of the Barrio Abajo of Barranquilla, the colors of 25 houses in this urban sector were studied. With this research, through a chromatic information bank of the city of Barranquilla, we sought to recognize a form of local identity that has contributed to the construction of a sense of belonging. The investigative exercise made it possible to identify the houses in the sector under study; define the color palette and chromatic scale of each of them; and, from these, the chromatic conclusions of the characteristics of the sector.

*Key words: Barranquilla; Barrio Abajo; Culture; Architecture; Identity; Streets; Tradition.*

---

<sup>1</sup> Docente programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño.

<sup>2</sup> Estudiante programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño.

## INTRODUCCIÓN

Se puede afirmar que la tradición y la expresión cultural de Barranquilla tienen uno de sus epicentros en el Barrio Abajo, un barrio icónico que se ha distinguido por el colorido de sus casas que reflejan la identidad e idiosincrasia de sus residentes, la mayoría descendientes de los habitantes originales de uno de los tres barrios que -como casi todas las ciudades ribereñas de los albores del desarrollo urbano colombiano- componían la incipiente trama urbana de la ciudad (barrio Arriba, barrio Centro y barrio Abajo), nombres estos que marcaban la posición de cada sector respecto al barrio Centro: aguas arriba y aguas abajo del río Magdalena, referente geográfico casi único de entonces.

De acuerdo con Camargo, M. (2004),

A comienzos del siglo XX, cuando los palenqueros llegaban a la ciudad se asentaban en el Barrio Abajo, cerca de [sic] la estación Montoya del ferrocarril. Al arribar desde Palenque se hospedaban en lo que se conoce como pasajes<sup>3</sup>; no tenían casa propia, sin embargo, cuando algún pariente o amigo llegaba del pueblo se le brindaba hospedaje. En un mismo cuarto dormían incluso familias completas juntas.

Durante mucho tiempo todos los inmigrantes de Palenque vivieron en el Barrio Abajo. [...]

Poco a poco, aproximadamente en los años 40, algunos fueron consiguiendo reunir ahorros y solicitar préstamos que les permitieron adquirir vivienda propia e independizarse y vivir más cómodamente. Otros entonces, se desplazaron principalmente a barrios como El Valle, San Felipe, El Bosque y Las Nieves. Dichos procesos se dieron, en primer lugar, por falta de espacio y, en segundo, por deseos de “progresar” y mejorar su economía, ya que la ciudad se hallaba en un proceso de expansión. (pp. 4 – 5)

Estas raíces étnicas contribuyeron a que las diferentes expresiones y manifestaciones del carnaval de Barranquilla se expandieran rápidamente en este sector cuyas nuevas generaciones crecían rodeadas de prácticas culturales relacionadas con la música y la danza folclórica: un ejemplo de ello fue el surgimiento, con nuevos y profusos coloridos de la danza de las Marimondas, que convirtió un popular, ocasional y gris disfraz individual de burla

a los dirigentes “de saco y corbata”, en un personaje icónico del Carnaval de Barranquilla, cuya imagen e historia contribuyó a la declaratoria de estas carnestolendas como Patrimonio cultural inmaterial de la humanidad por la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, la Ciencia y la Educación (UNESCO).

Al respecto, Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D. (2020) se refieren a los orígenes de estas fiestas y su arraigo en el sentido de identidad y pertenencia barranquillero, en los siguientes términos:

...Barrio Abajo es el origen de una festividad declarada patrimonio de la humanidad, el Carnaval de Barranquilla, y esto se debe a que, allí han surgido muchas de las manifestaciones y personajes más representativos de este jolgorio como lo son las ruedas de cumbia, comparsas, el rey Momo y la reconocida Marimonda; en razón de ello, a lo largo y ancho de este barrio se evidencian grupos musicales nacidos en medio de las celebraciones, artesanos dedicados a la elaboración de bastones, pinturas, carrozas y tocados del carnaval. En resumen, los residentes del lugar poseen un inmenso arraigo por su cultura, su identidad y la tradición que se ha transmitido de manera oral de generación en generación, y saben que, aunque el barrio no cuente con una declaratoria oficial como patrimonio, este debe preservarse... (pp. 14)

Esta tradición está asociada a la creatividad no solo basada en las danzas, los disfraces y las formas, sino fundamentalmente en la riqueza cromática de su multicolorido, la cual se evidencia en las viviendas vernáculas del barrio, que “son un testimonio vivo de la historia del barrio, sus pobladores, los materiales y técnicas constructivas, y de cómo se configuró inicialmente” (Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D., 2020, pp. 18) y también en las viviendas del periodo republicano, las cuales son consideradas por las mismas Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D., (2020, pp. 18) como “un remanente de la época republicana de la ciudad y del barrio, y así mismo, poseen un gran valor estético.”

En su análisis del valor estético de las viviendas del barrio Abajo, continúan Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D., (2020):

En Barrio Abajo es posible apreciar un gran número de viviendas con arquitectura Art déco a lo largo

<sup>3</sup> Según Camargo M. (2004), “un pasaje es una vecindad, una especie de casa alrededor de cuyo patio hay varios pequeños apartamentos o habitaciones donde viven una o varias personas.”



de sus calles, esta influencia se dio hacia mediados del siglo XX, época en la que se urbanizaba el barrio El Prado. Ahora bien, la mayoría de estas viviendas conservan la forma inicial y son evidencias de la manera en cómo fueron implantadas en un contexto urbano ya consolidado. Por otro lado, los elementos característicos de su arquitectura como los vanos con formas geométricas, aún se conservan por lo que continúan teniendo un gran valor estético. (pp. 18)

### Ilustración 1 Los Valores Estéticos de las Viviendas del Barrio Abajo



**Tomado de:** Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D. (2020). Casa cultural salvaguardando el patrimonio cultural de barrio Abajo Barranquilla. (pp. 18)

Dichos valores estéticos de las viviendas del Barrio Abajo no solo tienen que ver con su origen, su historia, sus formas o su momento de construcción. Actualmente, ese valor estético se conserva y se enriquece gracias a su riqueza cromática, cuyo análisis como reflejo y símbolo de la identidad y del sentido de pertenencia de sus pobladores es el objeto del presente trabajo.

Como corolario de las anteriores afirmaciones, es de destacar cómo la mencionada riqueza arquitectónica del barrio Abajo de Barranquilla, y en particular su riqueza cromática, han sido ponderadas y resaltadas en diversas manifestaciones artísticas, especialmente en las artes plásticas; sus policromas construcciones domésticas son objeto permanente de la temática urbana de los pintores nativos de la ciudad, quienes constantemente rinden homenaje a sus raíces con sus pinturas de diversos rincones del barrio Abajo, que, a manera de ejemplo, se pueden apreciar en las

reproducciones de acuarelas del reconocido pintor barranquillero Freddy Loaiza en la Ilustración N° 2.

### Ilustración 2 Rincones del Barrio Abajo de Barranquilla



**Fuente:** Acuarelas del pintor Freddy Loaiza (Fotografías de Colección particular)

La investigación que soporta este artículo realiza un trabajo que busca, por medio del reportaje documental fotográfico, contribuir a la comprensión del proceso de construcción del sentido de pertenencia y la identidad local, por medio del estudio de la arquitectura doméstica, el color, las expresiones y formas de vida de los habitantes del barrio Abajo.

El método para recolectar la información partió de una observación directa y sistemática del entorno; siguió con la selección aleatoria de los inmuebles (casas); luego, la toma de los registros fotográficos; se continuó con la elaboración de las paletas de color de los inmuebles seleccionados; y, por último, la realización de entrevistas a los habitantes del barrio.

El objetivo de este proyecto es contribuir a la construcción de un sentido de pertenencia e identidad local mediante la creación de un banco de información cromática correspondiente a la ciudad de Barranquilla entendiendo y definiendo la paleta cromática presente en el Barrio Abajo.

## METODOLOGÍA

El trabajo se elaboró bajo una metodología cualitativa, puesto que según Bautista (2011) “la investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica” (p.16) Esta metodología es importante para conocer en profundidad el comportamiento del color en el barrio escogido, a través del estudio de sus paletas de color y él como las personas del barrio perciben y definen la aplicación estos colores en las fachadas de sus viviendas.

La metodología se desarrolló en cuatro fases: La primera fase consistió en una revisión documental, en la que se analizaron los conceptos clave para entender qué es y cuál es la importancia del Barrio Abajo para la ciudad de Barranquilla; en la segunda fase se realizó una observación directa y un registro fotográfico a través de una salida de campo al Barrio Abajo; la tercera fase consistió en crear una paleta de colores; por último, en la cuarta fase se analizaron las paletas de colores obtenidas.

## RESULTADOS

### Primera Fase: Revisión Documental

Los Colores y sus Comportamientos en el Contexto del Barrio Abajo.

Como referente histórico, urbanístico y de referente folclórico de Barranquilla, el nombre Barrio Abajo también es una alegoría a los tambores y a la flauta ‘e millo (Wikipedia, 2022)<sup>4</sup>. Barrio Abajo vio nacer a Barranquilla por su ubicación próxima al río Magdalena, y su memoria carga la historia de su Carnaval, de cocinas ancestrales y de juegos tradicionales como el dominó.

De acuerdo con la cartografía del Plan de Ordenamiento Territorial de Barranquilla (2014), el barío Abajo se localiza en un polígono irregular trapezoidal comprendido por el norte por la carrera

54 (Avenida La María) que lo separa del barrio Montecristo, por el sur con la carrera 46 (Avenida Olaya Herrera) que lo separa de los barrios El Rosario y Centro, por el este con la Vía 40 que lo separa de la franja industrial y el barrio Barlovento, y por el oeste con la calle 53 (calle Caracas) que lo separa de los barrios El Prado y Boston. (Ver Ilustración N° 3).

En el interior del barrio Abajo, sus calles y callejones<sup>5</sup>, estos últimos con nombres alegóricos como Topacio, La Alondra, La Primavera, La Luz, le otorgaban a la vida de barrio, un sentido propio y de identidad que aún se evidencia en todos sus rincones y esquinas.

**Ilustración 3**  
**Localización y Límites del Barrio Abajo**



**Fuente:** Alcaldía Distrital de Barranquilla. Decreto N°. 0212 de 2014. Por el cual se adopta el Plan de Ordenamiento Territorial del Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla 2012-2032. (Mapa U-17. División Político Administrativa)

De acuerdo con Roca Maury, J. (2022, pp. 4), el barrio abajo está conformado por 77 manzanas, que ocupan, aproximadamente, 86 hectáreas que dan cabida a 1.949 predios, de los cuales, cerca del 65% son viviendas. El mismo autor, citando a Vivas Pertuz (2013), afirma que, en 2022, “casi un 80% de las edificaciones que conforman el barrio posee sólo una planta, y, a pesar de las remodelaciones y subdivisiones, muchas (sobre todo en el extremo sur) conservan aún elementos asociables a las antiguas casonas decimonónicas de bahareque y techo pajizo.” (pp. 4)

Es importante aquí recordar que Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D. (2020, pp. 18), al resaltar el valor histórico y es-

<sup>5</sup> De acuerdo con Grau, E. (1896), los callejones son “calles en general un poco más angostas...” (pp. 6)

<sup>4</sup> La caña de millo, flauta de millo o pito atravesado es un instrumento musical aerófono de origen indígena utilizado en la cumbia en la Costa Caribe colombiana. Es fabricada con caña de carrizo, corozo, millo, maíz, sorgo, mijo o pito formando un tubo abierto en los extremos, con una lengüeta vibrante cortada del mismo tubo y con cuatro orificios digitales. Se ejecuta de manera transversal y es utilizada por grupos de música tradicional folclórica llamados “grupos de millo”. La caña de millo reemplaza a las gaitas en regiones de los departamentos del Atlántico y del Magdalena.

tético de las viviendas vernáculas, a las viviendas del periodo republicano y a las viviendas con arquitectura Art decó del barrio, permiten inferir que estas tres tipologías configuran casi el universo completo de las viviendas del Barrio Abajo de Barranquilla. Como ya se anotó en relación a la formación inicial del barrio Abajo, Orozco, A. (2011) asegura que “en octubre de 1857, Barranquilla es ascendida a la categoría de Ciudad y en ese mismo año el Concejo Municipal demarcó tres zonas: Barrio de Abajo, Barrio Arriba del Río y el Centro. Es en esa época en que la ciudad adquiere mayor importancia política por su auge comercial y por su estratégica posición geográfica, convirtiéndose en el primer puerto marítimo y fluvial de Colombia.” (pp. 6)

Esta delimitación geográfica del barrio Abajo realizada en 1857, le permitió ser testigo del primer desarrollo industrial de la ciudad, de la puesta en funcionamiento de la Estación Montoya (inaugurada en 1871) para conectar la línea del Ferrocarril de Bolívar entre Barranquilla y el muelle de Puerto Colombia, y el edificio de la Aduana (inaugurada en 1921).

Una de las “entradas” más importantes al barrio está franqueada por la Casa del Carnaval, inmueble construido en 1929 y dueño de una larga historia que aún conserva su estilo colonial, está ubicado en la esquina de la Avenida La María (Carrera 54) y la Calle 50; este icónico inmueble hoy ostenta y realza su arquitectura con su ya icónico color amarillo “ocre” que anuncia el colorido característico del barrio, objeto del presente trabajo.

En 2016, se pintaron 40 fachadas del sector con temática de las flores y colores representativos de Barranquilla y más específicamente del carnaval y esta actividad se realizó en diferentes partes del barrio.

Esta forma de embellecer y darle vida a la ciudad, según algunos diseñadores gráficos<sup>6</sup> entrevistados que participaron en su materialización, es un colorido que “influye mucho en la psicología del color y en la percepción de la persona”.

Lo anterior es confirmado desde el origen mismo del diseño gráfico, campo de estudio que nació con la intención de demostrar que los colores van más allá del arte y que se han convertido en una forma de comunicación con el mundo. El color en la comunicación es un elemento crucial que puede influir significativamente en cómo se percibe y comunica un mensaje. Desde la elección de los colores en una pintura hasta la paleta de colores en un sitio web o logotipo, desempeñando un papel fundamental en el

mundo que nos rodea. Es importante tener en cuenta el significado del color como instrumento de comunicación y sensación, utilizada en diversas disciplinas para influir en nuestras emociones, decisiones y percepciones. (Baetica Team, 2024, párr.1)

Frente a la anterior información, la psicología del color ha desarrollado conceptos que analizan la influencia de los colores en el comportamiento y las emociones humanas. El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y viva. Cada color provoca en nosotros una reacción espontánea, cada uno tiene un sentido simbólico completo y concreto. (Martínez C., A.,1979, p.35)

El color es una herramienta poderosa que puede ser utilizada para influir en las emociones, comportamientos y decisiones de las personas. En el marketing y el diseño, el color se utiliza para crear marcas memorables, comunicar mensajes efectivos y generar experiencias atractivas para los consumidores. (Hill, D., 2007, p. 15)

Lo que este barrio representa para la historia de la ciudad y su manifestación folclórica y cultural más significativa, el Carnaval de Barranquilla, permite descubrir la esencia e identidad del Caribe en las fachadas de sus inmuebles compuestas por la arquitectura y colores vivos, “chillones” o saturados. Los murales ubicados en la carrera 50, sitio denotado para expresiones artísticas de este tipo, pintan la arquitectura del siglo XX, presente en este emblemático sector.

Caracterizado por ser un barrio multicolor debido a la cantidad y diversidad de tonos -tanto cálidos como fríos- utilizados sus fachadas y cerramientos de predios; con casas que se apropian de un color y su gama, en los que dominan azul, rosado, verde, amarillo, entre otros; el uso y manejo de la policromía en este barrio, también se nota en el contraste presente y utilizado en sus construcciones -por ejemplo el colorido de la Casa del Carnaval, ya mencionada anteriormente, en la cual resalta su fachada en amarillo y su techo rojo, además de sus murales multicolores en su interior y exterior-.

José María Parramón Vilasaló (1993) en El Gran Libro Del Color expone el uso y la importancia del color en sus diversas funciones dentro del mundo del arte, lo que contribuye a comprender la relevancia del uso de los colores en las edificaciones en este barrio. Al lado de la Casa del Carnaval se ubica el Museo del Carnaval, formando un conjunto de carácter cultural, educativo, investigativo y de impacto social, especializado en la investigación, preservación, difusión y exhibición de manifestaciones y tradiciones presentes en el Carnaval de Barranquilla: la ubicación

<sup>6</sup> Federico Lobo y Roberto Barraza

contigua de estas dos construcciones evidencian el contraste no solo de color, sino también de arquitectura presente en el barrio, por su parte la Casa del Carnaval con una arquitectura de antaño, mientras que el Museo del Carnaval representa la arquitectura contemporánea e innovadora.

**Segunda Fase: observación directa y recolección de evidencia**

Según Tamayo, M. (2003) la observación directa “es aquella en la cual el investigador puede observar y recoger datos mediante su propia observación” (p.175) y para realizarla, se llevaron a cabo varias salidas de campo para estudiar el entorno del barrio.

Mediante las entrevistas realizadas y la observación directa, se pudo evidenciar una gran mayoría de personas que han vivido toda la vida en este lugar, lo que es la raíz de su profundo sentido de pertenencia al barrio Abajo, un lugar que conserva su historia y tradición folclórica y popular.

Una vez realizadas las capturas fotográficas, se procedió a crear un prototipo de paleta de color. Se pudo establecer que, aunque es un barrio colorido con muchos contrastes cromáticos presentes en su arquitectura, existen también contrastes en la confluencia con el paisaje, el cielo y los diferentes colores que se producen en este ambiente, desde el azul y blanco comprendido en el cielo de la mañana, el rojizo en el ocaso o atardecer; también los colores de las ventas ambulantes, de las frutas o verduras que co-

mercian y del carruaje utilizado para estas ventas hacen contraste con el colorido del barrio, creando un paisaje policromático que añade más contenido a la historia de este lugar.






Según algunos habitantes del barrio Abajo, el uso de tonalidades fuertes en las fachadas de cada vivienda se debe a una estrategia, puesto que por ser una zona muy soleada hace que esta vaya perdiendo su color, y al usar tonalidades fuertes evita que se pinten con frecuencia. Otros expresan que lo hacen para no perder la tradición existente del barrio. Estas versiones del origen de la policromía del barrio no son contradictorias entre sí: podría interpretarse que la primera explicaría el inicio y la segunda, la persistencia de esa memoria.






En la misma dirección anterior Suárez Pérez, R. (2012) concluye que sus visitantes y pobladores creen que, al ser un “enclave cultural”, el barrio Abajo “debe ser considerado patrimonio tanto arquitectónico de algunas viviendas (que incluso ya algunas lo son) como por su trascendencia cultural”. (pp. 253)

Se seleccionaron 25 inmuebles (viviendas) escogidas aleatoriamente bajo el criterio de su policromía dentro del multicolorido del barrio, cuya localización se reseña en la Tabla N° 1 que muestra la numeración secuencial asignada para el presente estudio, la fotografía de su fachada principal, su denominación (cuando exista) y su dirección.


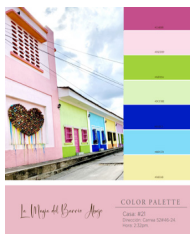


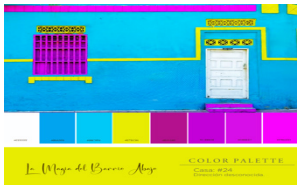

**Tabla 1**  
**Descripción de las casas**

| Casa N° | Fachada   | Denominación  | Hora de la fotografía | Dirección               |
|---------|---|---------------|-----------------------|-------------------------|
| 1       |  | Lluvia de oro | 1:14 p.m.             | Carrera 53B N° 46 - 133 |
| 2       |  | N.T.          | 1:24 p.m.             | Calle 46 N° 53B - 77    |

|   |   |         |          |                          |
|---|---|---------|----------|--------------------------|
| 3 |    | Kasimba | 1:30 p.m | Calle 46 N°<br>53B - 40  |
| 4 |    | N.T.    | 1:37 p.m | Calle 46 N°<br>53B - 14  |
| 5 |   | N.T.    | 1:51 p.m | Calle 53 N° 46<br>- 17   |
| 6 |  | N.T.    | 1:44 p.m | Calle 46 N° 53<br>- 29   |
| 7 |  | N.T.    | 1:54 p.m | Carrera 53 N°<br>47 - 53 |

|    |   |            |           |                            |
|----|---|------------|-----------|----------------------------|
| 8  |    | N.T.       | 2:02 p.m  | Carrera 53 N°<br>47 - 21   |
| 9  |    | Casa morón | 2:08 p.m  | Carrera 53 N°<br>48 - 134  |
| 10 |   | N.T.       | 2:13 p.m  | Carrera 52 N°<br>52 - 77   |
| 11 |  | N.T.       | 2: 18 p.m | Carrera 52 N°<br>48 - 35   |
| 12 |  | N.T.       | 2:23 p.m  | Calle 47 con<br>Carrera 52 |
| 13 |  | N.T.       | 2:29 p.m  | Carrera 52 N°<br>41 - 36   |

|           |   |             |                 |                                   |
|-----------|---|-------------|-----------------|-----------------------------------|
| <p>14</p> |    | <p>N.T.</p> | <p>2:45 p.m</p> | <p>Calle 47 N°<br/>52 - 70</p>    |
| <p>15</p> |    | <p>N.T.</p> | <p>2:48 p.m</p> | <p>Calle 47 N°<br/>52 - 75</p>    |
| <p>16</p> |   | <p>N.T.</p> | <p>2:54 p.m</p> | <p>Carrera 52 N°<br/>49B - 12</p> |
| <p>17</p> |  | <p>N.T.</p> | <p>2:57 p.m</p> | <p>Carrera 52 N°<br/>50 - 35</p>  |
| <p>18</p> |  | <p>N.T.</p> | <p>2:30 p.m</p> | <p>Carrera 52 N°<br/>46 - 24</p>  |
| <p>19</p> |  | <p>N.T.</p> | <p>2:32 p.m</p> | <p>Carrera 52 N°<br/>46 - 24</p>  |

|    |   |      |          |                            |
|----|---|------|----------|----------------------------|
| 20 |    | N.T. | 2:34 p.m | Carrera 52 N°<br>46 - 24   |
| 21 |    | N.T. | 2:36 p.m | Carrera 52 N°<br>46 - 24   |
| 22 |   | N.T. | S.H.     | Dirección<br>desconocida   |
| 23 |  | N.T. | S.H.     | Dirección de-<br>sconocida |
| 24 |  | N.T. | S.H.     | Dirección de-<br>sconocida |
| 25 |  | N.T. | S.H.     | Dirección de-<br>sconocida |



**Tercera fase: Creación de Paleta de Colores**

Itten, J., en su libro *The Art of Color* (1961), describe la paleta de colores como una “colección de colores seleccionados y ordenados de acuerdo a un plan definido”. Según Adams, A y Lee, T. (2018), en el libro *El color en el Diseño Gráfico*, definen el concepto de paleta de colores como “grupo de colores empleados en un diseño específico”.

A continuación, se examinarán los sistemas cromáticos presente en las casas del Barrio de Abajo seleccionadas para el estudio. Para la creación de la paleta cromática se utilizó el software Adobe Illustrator y, una vez obtenida la recolección de imágenes, se llevó a cabo la selección de tonos correspondientes de cada casa, obteniéndose las paletas que se indican en las ilustraciones N° 4 a la N° 28.

**Ilustración 4**  
**Casa N° 1**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 5**  
**Casa N° 2**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 6**  
**Casa N° 3**



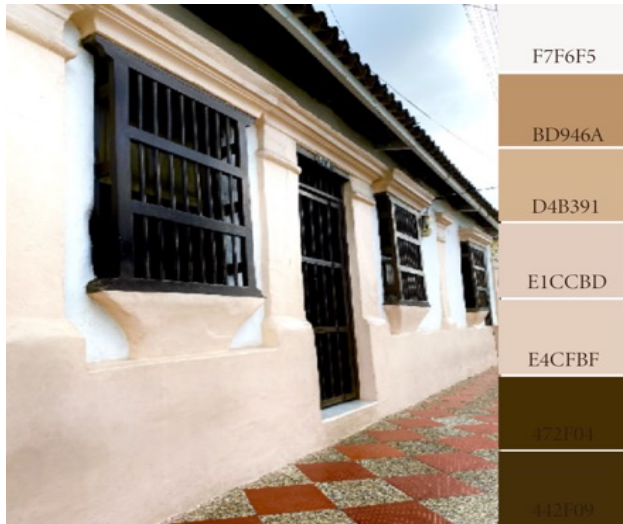
Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 7**  
**Casa N° 4**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 8**  
**Casa N° 5**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 9**  
**Casa N° 6**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 10**  
**Casa N° 7**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 11**  
**Casa N° 8**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 12**  
**Casa N° 9**



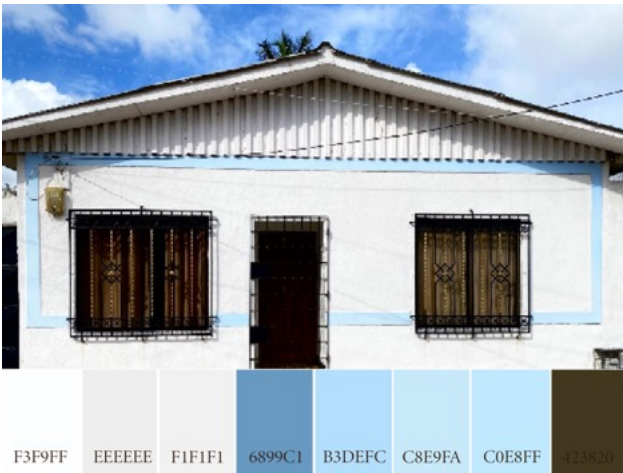
Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 13**  
**Casa N° 10**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 14**  
**Casa N° 11**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 15**  
**Casa N° 12**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 16**  
**Casa N° 13**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 17**  
**Casa N° 14**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 18**  
**Casa N° 15**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 19**  
**Casa N° 16**



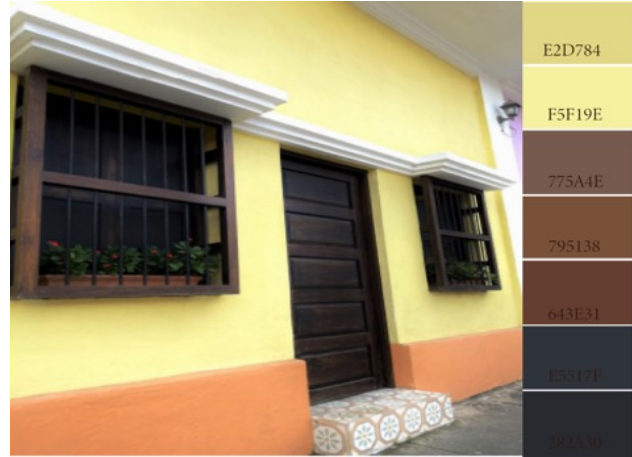
Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 20**  
**Casa N° 17**



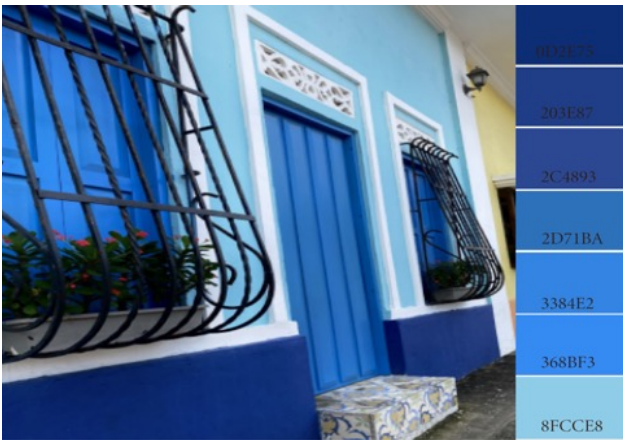
Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 21**  
**Casa N° 18**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 22**  
**Casa N° 19**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 23**  
**Casa N° 20**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 24**  
**Casa N° 21**



Fuente: Fotografía propia (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 25**  
**Casa N° 22**



Fuente: Fotografía obtenida de la página web (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 26**  
**Casa N° 23**



Fuente: Fotografía obtenida de la página web (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

**Ilustración 27**  
**Casa N° 24**



Fuente: Fotografía obtenida de la página web (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)



**Ilustración 28**  
**Casa N° 25**

Fuente: Fotografía obtenida de la página web (Barranquilla, Colombia, 13 Nov 2022)

#### **Cuarta fase: análisis de las paletas de colores**

El análisis general de las paletas de color de los 25 inmuebles fotografiados en el barrio Abajo permitió determinar las siguientes observaciones:

- 1-. Los colores de las fachadas de las casas del Barrio Abajo son el reflejo de los valores culturales y sociales ancestrales de sus habitantes lo que contribuye a generar un singular perfil urbano.
- 2-. Los colores que priman en el barrio Abajo son colores saturados como el amarillo, el azul, fucsia, rojo y morado. Colores representativos de las raíces del Carnaval de Barranquilla y donde se plasma en el uso del color, el mestizaje cultural y las influencias afrodescendientes.
- 3-. Las diferentes tonalidades y matices conforman un paisaje urbano muy llamativo por la variedad de sus colores lo cual hace único a Barrio Abajo.
- 4-. Se encontraron viviendas pintadas con flores e iconografía perteneciente al Caribe Colombiano.
- 5-. Respecto a su arquitectura, en las viviendas se encontraron elementos característicos de arquitectura vernácula, arquitectura art decó y arquitectura republicana cuyo análisis y representatividad no son objeto del presente trabajo.
- 6-. Entre las características constructivas más representativas de las viviendas, se destacan sus tejas de barro, los pórticos empotrados, los calados encima de las ventanas y de las puertas de la fachada y los enrejados de las ventanas.

La mayoría de las casas se presentan buen estado de conservación.

Se identificó que en la mayoría de las paletas está presente el uso de colores complementarios, especialmente útiles para generar los contrastes que distinguen al barrio Abajo y su arquitectura doméstica.

## **CONCLUSIONES**

El entorno colorido del barrio Abajo se traduce en su significativa importancia social, cultural, arquitectónica y urbanística para Barranquilla, ya que reúne historia y elementos de prácticas culturales que lo convierten en rincón de tradiciones del Carnaval de Barranquilla.

Es válida la conclusión de Suárez Pérez, R. (2012), en el sentido de que este barrio “debe ser considerado dentro de la Revitalización del Centro Histórico de la ciudad de Barranquilla, no sólo por su carácter histórico por ser uno de los primeros barrios de la ciudad, sino por ser puerta de enlace entre las diferentes centralidades que goza la ciudad.”

En dirección a esta apreciación, el barrio Abajo debe ser recuperado para la cotidianidad de los habitantes de Barranquilla, no solamente para su expresión cultural del carnaval, sino también para la recuperación de su historia, su incorporación visual y la restauración de la memoria ancestral de los pobladores originales que construyeron esta localidad que dio los cimientos y las bases por mucho tiempo a la sociedad local y a la evolución de la misma.

El presente trabajo pretende contribuir a consolidar y recrear la conciencia sobre lo primordial del barrio, principalmente de la preservación de su arquitectura y de sus colores, los cuales representan de forma clara y visual al patrimonio de la ciudad.

Como se puede apreciar en el estudio y extracción del color de las edificaciones del barrio Abajo, el uso de gamas cromáticas saturadas y llamativas son propias de este sector urbano, donde los habitantes -empíricos en el uso del color- aplican las diversas tonalidades sobre las construcciones que los rodean para sentir “aires” de renovación y para expresar el folclor y la cultura que les son característicos; estos actos crean contraste en el entorno, al pasar del amarillo, al azul, al verde, al ocre, al rojo, al marrón, al morado, a los blancos o a los negros, generando una ilusión colectiva donde el barrio construye y recrea continuamente su identidad colectiva.

## REFERENCIAS

- Adams, S y Lee, T. (2018). El color en el diseño gráfico. Editorial Blume.
- Alcaldía Distrital de Barranquilla (2014). Decreto N° 0212 de 2014. Por el cual se adopta el Plan de Ordenamiento Territorial del Distrito Especial, Industrial y Portuario de Barranquilla 2012-2032. (28 de febrero). [www.barranquilla.gov.co/transparencia/normatividad/normativa-de-la-entidad/politicas-lineamientos-y-manuales/plan-de-ordenamiento-territorial](http://www.barranquilla.gov.co/transparencia/normatividad/normativa-de-la-entidad/politicas-lineamientos-y-manuales/plan-de-ordenamiento-territorial)
- Baetica Team. (17 de enero de 2024). El color como instrumento para la comunicación de sensaciones. Obtenido de Baetica: <https://baetica.com/el-color-como-instrumento-para-la-comunicacion-de-sensaciones/>
- Bautista, N. (2011). Proceso de la investigación cualitativa. Manual Moderno.
- Camargo, M. (2004). Palenqueros en Barranquilla. Construyendo identidad y memorias urbanas. Memorias. Revista Digital de Historia y Arqueología desde el Caribe. Vol. 1, Núm. 1, 2004, pp. 2 – 18. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85510104>
- Cueto Rodríguez, N. G. y Ferro Maldonado, B. D. (2020). Casa cultural salvaguardando el patrimonio cultural de barrio Abajo Barranquilla. Trabajo de grado - Pregrado del Programa de Arquitectura de la Facultad de Ciencias del Hábitat, Universidad La Salle de Bogotá D.C. <https://ciencia.lasalle.edu.co/arquitectura/2227>
- Grau, E. (1896). La Ciudad de Barranquilla en 1896. Imprenta de La Luz. Bogotá, 1896. (Fotocopia del original que reposaba en la Biblioteca de la Cámara de Comercio de Barranquilla)
- Martínez, A. (1979). La Psicología del Color. Maina.
- Parramón, J. (1993). El Gran Libro del Color. Ed. Parramón.
- Orozco, A. (2011). Caracterización como bien de interés cultural de la nación BIC, del Barrio Abajo de la ciudad de Barranquilla. Corporación Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/964>
- Rolón, B., Picón, H., y Caselles, C. (2021). La psicología del color en el diseño. Convicciones Vol.7 n.14, 46-50.
- Roca Maury, J. (2022). Barrio Abajo en Barranquilla, aspectos estéticos y socioculturales de su gentrificación. Trabajo de Grado para optar a la Maestría en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia, 2022. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/83347>
- Suárez Pérez, R. (2012). ¿Barrio Abajo tiene valor patrimonial o sólo es un barrio residencial? Memorias: Revista Digital de Historia y Arqueología desde el Caribe, (pp. 238-257. Año 9, N°18, diciembre de 2012. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-88862012000300012&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-88862012000300012&lng=en&tlng=es)
- Tamayo, M. T. (1981). El proceso de la investigación científica. Editorial Limusa.
- Vivas, J. M. (2013). Desarrollo urbano del Barrio Abajo: patrimonio olvidado. Eds. Universidad del Norte.



# TAXONOMÍA DE LAS MARCAS DE IDENTIDAD CORPORATIVA PRIVADA EN BARRANQUILLA ENTRE 1963 Y 1979

LUZ ADRIANA LUGO LOZANO<sup>1</sup>  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

*Aprobado: 30 de abril de 2024*

## RESUMEN

La imagen corporativa comercial utilizada en Barranquilla durante el periodo comprendido entre 1963 y 1979 tuvo una importante divulgación en la desaparecida revista Barranquilla Gráfica que se publicaba en esa época. A partir de la publicidad incluida en ésta se realizó la caracterización de la identidad corporativa comercial privada barranquillera en ese periodo, en un trabajo de investigación cualitativa que pretende sentar algunas bases para conocer la historia de la imagen corporativa privada de esta ciudad, su evolución y la identificación de un estilo propio barranquillero.

*Palabras clave: Marcas. Imagen corporativa. Taxonomía. Logotipos. Símbolos*

## ABSTRACT

The commercial corporate image of Barranquilla city during between 1963 and 1979 had important dissemination in the defunct Barranquilla Gráfica magazine that was published during these years. From advertising in Barranquilla Gráfica magazine, we carried out the characterization of the private commercial corporate identity of this city in that period. Through this qualitative research work we aims to grow up the knowledge about the history of the private corporate image of Barranquilla city, its evolution and the identification of a own style of Barranquilla

*Keywords: Brands. Corporate image. Taxonomy. Logos. Symbols*

## INTRODUCCIÓN

La identidad corporativa barranquillera de los años 60 y 70 del siglo XX no cuenta con registro y mucho menos un análisis taxonómico de sus marcas, por lo que este trabajo pretende brindar una idea dentro de las marcas que se realizaron en Barranquilla durante este período específico, se expondrán a continuación los resultados de la investigación sobre la caracterización taxonómica de las marcas encontradas en la revista Barranquilla Gráfica, la cual se publicó de 1963 a 1979.

El estudio se desarrolla a partir de la utilización de una investigación cualitativa en el diseño gráfico; analiza una serie de marcas comerciales que fueron diseñadas en el periodo en mención por parte de artesanos, tipógrafos, fotógrafos, litógrafos, dibujantes e, incluso, algunos publicistas que se reconocieron como tal en el período señalado.

Para desarrollar este proyecto se usó la observación secuencial de la publicación número por número para la abstracción de marcas desde la edición número trece (correspondiente al año 1963) hasta la edición número 200 (correspondiente al año 1979) y así se identificó la taxonomía de los logos pautados en la revista Barranquilla Gráfica, cuyos ejemplares originales reposan en el Archivo Histórico del Atlántico.

El paradigma cualitativo-cuantitativo resultó especialmente orientador como elemento unificador de lo pictórico y lo técnico al valorar las características de los diferentes logos recolectados de la revista. La herramienta para la extracción de la información historiográfica y taxonómica de las marcas utilizada fue la ficha técnica que resumió lo teórico y lo cruzó con lo técnico de cada logo, referenciado con la técnica de la fotografía.

A continuación, se aplicó un análisis síntesis para comprender y explicar lo encontrado dándole así una estructura científica, secuencial, repetible y argumentable a cada una de las marcas analizadas con la ayuda del aparato crítico elaborado para conocer la taxonomía de la marca en general, tal como se conoce en el diseño gráfico contemporáneo. En tal sentido, la propuesta de Costa, J. brinda la definición, clasificación y caracterización de la marca; en la misma dirección, Toulemonde, A. (2013) propone el uso de la metáfora para agrupar las marcas en una especie de fórmula que no analiza elementos del diseño de la marca sino su semiótica; de otra parte, Belluccia, R., y Chaves, N. (2003) también clasifican las marcas por los elementos del diseño, lo que propone una ruta del presente trabajo.

Finalmente se elaboró la taxonomía de las marcas pautadas en la revista Barranquilla Gráfica entre 1963 y 1978.

## METODOLOGÍA

Burke, P. (2001) acepta la imagen como fuente primaria de aporte al conocimiento dentro de una investigación, en oposición a lo que se plantea de manera casi generalizada en otras clases de investigación en las cuales la imagen no es aceptada como fuente principal, respecto a lo cual afirma: “al igual que los textos o testimonios orales, las imágenes son una forma importante de documento histórico. Reflejan un testimonio ocular. (pp. 17)”. Esta concepción presenta una nueva dimensión de la imagen en cuanto a su valor como fuente histórica.

Se entiende que el investigador no es manipulador de la realidad investigada; es su espectador, es recolector de hechos y datos significativos para su trabajo, lo cual caracteriza esta investigación como cualitativa en su formulación de hipótesis, transformando esa realidad física en una virtual de pensamientos e ideas que dan orígenes a conclusiones de carácter analítico-cualitativo; estos, a su vez, buscan comprobar o dar origen a nuevas hipótesis dentro del campo o área investigada.

### Historia de la Marca en Estados Unidos y Colombia

Después de la segunda guerra mundial, los Estados Unidos de América incrementan significativamente su capacidad productiva; el mundo del capitalismo empieza a surgir, se crea una expansión económica a gran paso, lo que se convirtió en un grito de unificación entre la comunidad de diseñadores durante los años 1950.

La prosperidad y el desarrollo tecnológico aparecían estrechamente relacionados con las crecientes corporaciones importantes y las más perceptivas de éstas comprendieron la necesidad de desarrollar una imagen e identidad corporativa para el público diverso. El diseño se consideró como un recurso importante para reflejar una reputación basada en la calidad y la confiabilidad. El diseño gráfico responde en esa época a una necesidad de los mercados corporativos; ya no se trata solo de vender el producto, se trataba de vender la empresa al consumidor y crear un vínculo de confianza y de experiencias a través del contacto entidad-público: al respecto, Meggs, P. B. (2010) afirmaría que “un buen diseño es un buen negocio”.

Uno de los primeros ejemplos fue el caso Olivetti: Peter Behrens en la AEG y la Olivetti Corporation. El logotipo que diseñó para la empresa en 1947 consistió en el nombre en letras minúsculas sans-serif ligeramente espaciadas, la identidad visual se logró no por un programa de diseño sistemático y dogmático sino por medio de la apariencia gráfica de las distintas campañas. Se puede entender que este diseño realizado especialmente para la compañía por un artista gráfico si bien se puede entender que fundó la base para una entidad no fue la que definió totalmente la identidad visual de la empresa, lo que permite concluir que, si bien el diseño del logotipo -el signo identificador- pretende sentar las bases para la identidad visual de la empresa, su propagación es como define totalmente la imagen de la empresa.

Como se había señalado anteriormente si bien los estragos de la guerra se sintieron en los países más industrializados, los Estados Unidos de América se vieron salvados en su capacidad manufacturera. Durante esta época (1950-1960), el diseño gráfico empieza a adentrarse en el mundo de la identificación visual corporativa, tal como lo señala Meggs:

Durante los años 1950 y 1960, muchos diseñadores estadounidenses, como Paul Rand, Lester Beall, Saul Bass y firmas de diseño como Lippincott & Margules y Chermayeff & Geismar, adoptaron la identificación visual corporativa como una imperante actividad del diseño, otro caso importante dentro de la evolución de la marca fue cuando Paul Rand se involucró más en el diseño de marcas registradas y en los sistemas de identificación visual de los años 1950.

Entre estos, Rand, P. destacó que “para continuar siendo funcional durante mucho tiempo, una marca registrada debería ser reducida a formas elementales que fueran universales, visualmente únicas y de estilo imperecedero, con la anterior afirmación que si bien más que atemporal una marca debe ser visualmente entendible”.

Lo anterior querría decir que la marca no solo debe ser visualmente agradable, sino que su mensaje logre transmitir con éxito, por lo tanto, su diseño debe responder de manera funcional más que a la mera estética y esta característica responderá totalmente a la necesidad comunicando el mensaje de la empresa y también cumplirá técnicamente al ser adaptable a todos los tamaños y materiales en lo que debería ser comunicado. Un ejemplo de esto fue el caso del Chase Manhattan Bank, el nuevo logotipo del Chase fue compuesto de cuatro cuñas geométricas alrededor de

un cuadrado central para formar un octágono externo. Fue una forma abstracta en sí misma, libre de connotaciones alfabéticas, pictográficas o figurativas.

Ahora bien, si se habla de historia ¿qué referentes se encuentran en Colombia en las marcas? Y más específicamente de signos marcarios y sus características. Para responder este interrogante es necesario remitirse a la Historia de la marca en Colombia, según la cual, “la identidad corporativa, ocupó su espacio entre finales del siglo XIX y mitad del XX en Norteamérica y Europa. Luego, el oficio de diseñar marcas llegó a Colombia en los años 60’s con pioneros como Dicken Castro y David Consuegra”.

Sin embargo, si bien la imagen corporativa se entendió como con la llegada de ambos personajes, no se puede pasar por alto que durante la época de la colonia existieron referentes visuales de lo que se entiende como signos marcarios, en esta época, las órdenes religiosas fueron caracterizadas por sus propios escudos y emblemas, que aún se encuentran ubicados en templos y conventos lo cuales fueron construidos entre los siglos XVII y XVIII.

Los signos más comunes fueron los de la Orden de los Dominicos, quienes usaron la cruz de Calatrava y la Flor de Lis blanca como su principal símbolo, normalmente interpretado en blanco y negro por la muerte y resurrección de Jesucristo, la estrella del bautismo y el rosario que implantó Santo Domingo; la Orden Franciscana se identificó con el uso de la cruz de Jerusalén, dos brazos cruzados (San Francisco y Jesús), el bordón de la pobreza, obediencia y castidad y la Tau o signo de la conversión; los Jesuitas se identificaron con el sol (Jesucristo), la cruz “IHS” y los clavos del martirio; la Orden de los Agustinos se identificó con un libro, un capelo y un corazón.

Teniendo en cuenta el momento histórico del país para aquella época, la religión era de gran influencia y para aquel tiempo la cristiandad era sinónimo de conocimiento, no solo por el hecho del enriquecimiento espiritual sino también porque gracias a estas órdenes católicas se logra traer a Colombia la primera imprenta la cual se usó para la impresión de imágenes de índole cristiana por lo que se asociaba que la religión estaba ligada a los avances tecnológicos y, por ende, poseía el conocimiento, lo cual motivó también que los signos marcarios en su inicio y mayoría eran de carácter religioso, y poseían una identificación visual de carácter creyente e influencia del reinado español.

Como se señaló anteriormente, el diseño corporativo actual posee sus bases y evolución con la intervención de dos personajes

icónicos del mundo gráfico, David Consuegra y Dicken Castro, además de la intervención de Toulemonde.

En Colombia, la teoría e historia de la identidad corporativa se inició oficialmente con pioneros como Dicken Castro y David Consuegra, quienes se formaron en el extranjero y, a su regreso, trajeron a Colombia esa aplicación práctica del diseño gráfico, ejerciendo por años como grandes protagonistas del diseño para las marcas nacionales.

En el siglo XXI, Alexandre Toulemonde (2013) aportó una teoría basada en el esquema narrativo canónico, la cual formuló con la semiótica francesa y que unió a su experiencia, en el manejo de importantes marcas comerciales en Colombia.

### Definición de la Marca y su Taxonomía

La marca contiene varios aspectos dentro de su significación y ello trasciende a lo que comúnmente se piensa sobre su estricta función visual, pues como lo define Costa, J.: “Una marca es algo muy complejo, que abarca al mismo tiempo un signo verbal (nombre de marca), un signo gráfico (grafismo de marca), y un signo cromático (colores propios de la marca). Y también comprende, simultáneamente, aspectos psicológicos como la posición y valoración”.

El mismo Costa, J. establece que la marca también está compuesta por lo etimológico, lo conceptual, lo formal o morfológico, lo creativo, lo estratégico, lo económico, lo legal, lo funcional e incluso, lo sociológico; parafraseando, se puede concluir que la marca es una gran identidad global.

Retomando el tema de la taxonomía de los signos marcarios, se toma como referente principal la clasificación morfológica que propone Chaves, N., quien propone dos grupos principales de clasificación, uno para logotipos y otro para símbolos, los cuales poseen sus respectivas diferenciaciones:

- *Logotipos.*
  - *Logotipo estándar*
  - *Logotipo tipográfico exclusivo.*
  - *Logotipo tipográfico retocado*
  - *Logotipo tipográfico iconizado*
  - *Logotipo singular*
  - *Logotipo con accesorio estable*
- *Símbolos.*
  - *Símbolos icónicos*

- *Símbolos abstractos*
- *Símbolos alfabéticos*

### Logotipos

Chaves, N. propone la clasificación enunciada para los logotipos, la cual se basa en los aspectos formales o elementos gráficos que estos posean, tal como se describen a continuación.

#### Logotipo Estándar.

Según Chaves, N. “el nombre de la empresa está de manera formal con alguna familia tipográfica preexistente y de uso libre”, lo que quiere decir que tal cual se lee, así mismo se escribe y en cuanto a su elemento formal característico es que su tipografía ya se encontraba universalmente, no fue creada especialmente para él, tal como se puede apreciar en la Ilustración 1.

**Ilustración 1**  
**Logotipo de Almacenes Mixto**



Nota: Autor Anónimo. Tipo de marca: Logotipo estándar. Técnica: litografía.

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1971. Edición N° 117). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia

#### Logotipo Tipográfico Exclusivo.

Su completo aspecto verbal fue diseñado especialmente, hablando solo de la categoría escrita y no gráfica, su familia tipográfica es creada a partir del diseño del logotipo.

Logotipo Tipográfico Retocado. Si bien este logotipo toma su tipografía de una familia ya existente, las letras usadas por este son modificadas de alguna manera con el fin de brindar singularidad dentro del diseño como se aprecia en la Ilustración 2.

### Ilustración 2 Logotipo de Ferretería Metro



Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo Retocado. Técnica: litografía

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1965, Edición N°105). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia.

### Logotipo Tipográfico Iconizado.

En este, cualquiera de sus letras es cambiada por un elemento icónico, ejemplo en la marca Tropicana se reemplaza la letra t por una palmera, tal como se ve en la Ilustración 3.

### Ilustración 3 Logotipo de Almacén Tropicana,



Nota: Autor Anónimo. Tipo de marca: Logotipo iconizado. Técnica: litografía

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1965, Edición N°105). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia.

### Logotipo Singular.

Según Chaves, N., este logotipo "es un diseño exclusivo, no hay ninguna gráfica establecida o en la que se use como base de diseño", indicando que, si bien el diseño sigue unos parámetros, se habla de que no hay uso de una plantilla pre-establecida, ni tampoco establecida en un carácter tipográfico existente, un ejemplo de esto es el logotipo de Coca-Cola.

Logotipo con Accesorio Estable. A este logotipo, "se le agregan elementos gráficos complementarios" (Chaves, N.), lo que indica que la tipografía está acompañada de caracteres adicionales que no son sonoros (un asterisco, punto, rúbrica subrayada, etc.) y también se puede aplicar como un fondo normalizado casi siempre geométrico.

### Símbolos

De acuerdo con Chaves, N., el grupo de símbolos presenta la clasificación que se describe a continuación.

Símbolos Icónicos. Son figurativos, el hombre es capaz de identificar los elementos con facilidad porque le son conocidos o tienen un significado literal para él, tal como se aprecia en la Ilustración 4.

### Ilustración 4. Logotipo de Almacenes Edgardo Pereira



Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Símbolo Icónico. Técnica: litografía

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1965, Edición N°105). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia.

**Símbolos Abstractos.** El hombre no es capaz de identificarlos pues son formas abstractas y no poseen una asociación rápida o visible con elementos de la realidad.

**Símbolos Alfabéticos.** Estos utilizan siglas dentro de su diseño sin llegar a ser siglas, un ejemplo la letra t de Texaco.

Se han identificado muchos casos que permiten concluir que los logotipos y los símbolos pueden ser combinados entre sí.

## Caracterización de la Marca Barranquillera de los Años 60 y 70: Resultados y Análisis.

Luego de la recolección y examen de 200 ediciones de la revista, se encontraron 117 especímenes de logotipos y símbolos, los cuales se distribuyen según sus características cualitativas, así:

- Logotipos.
    - Logotipo estándar: 53
    - Logotipo tipográfico exclusivo: 7
    - Logotipo tipográfico retocado: 23
    - Logotipo tipográfico iconizado: 2
    - Logotipo singular: 11
    - Logotipo con accesorio estable
  - Símbolos.
    - Símbolos icónicos: 51
    - Símbolos abstractos: 21
    - Símbolos alfabéticos: 53
- Según sus características cromáticas:
- Blanco y negro: 114 a y 3
  - Con distintas tintas: 3
    - Bicromáticos: 2
    - Policromático: 1

De los anteriores datos se definen dos puntos importantes en cuanto a taxonomía de la marca y por consiguiente la caracterización corporativa en los signos marcarios:

La primera conclusión subyace en su estilo, aclarándose cómo la técnica que utilizan para plasmar los diseños en el periódico; la primera técnica recurre al estilo caligráfico, a manera de trabajo manual, lo que lo vuelve distintivo, los trazos son imperfectos, lo que lo hace característico y se asocia a la época, que para el acceso de las tecnologías, era más escaso de lo que es que hoy en día, por lo que el trabajo manual y luego pasado a plancha estaba inherente en el diseño tanto de la tipografía como en las ilustraciones y símbolos que la acompañan.

## Ilustración 5 Logotipo de Aerovías Cónдор de Colombia (Aerocondor)

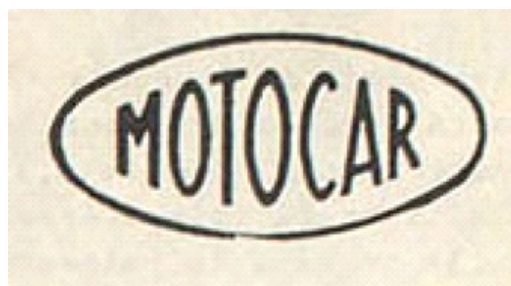


Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo estándar. Símbolo abstracto. Escala de grises. Técnica: litografía  
Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1967. Edición N° 71). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia.

En los años 60's y 70's estaba en su apogeo el arte óptico, por lo que en logos como el de la aerolínea Aerocondor (Ilustración 5), la influencia de esta corriente se evidencia en las tramas que acompañan a signo marcario (logotipo) en un fondo establecido por el trazo de las líneas.

Otro punto importante es el diseño análogo que se propone, donde también se destaca un diseño industrial, algo más en el uso de planchas se va volviendo más frecuente a medida que avanzan los años en la publicación de la revista, pero, sin embargo, estas impresiones manejan unos bordes rectos y a manera de sello por lo que también se vuelve un punto característico del diseño.

## Ilustración 6 Logotipo del Almacén Motocar



Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo Retocado. Símbolo Alfabético. Técnica: litografía.  
Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1963. Edición N° 20). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia

Otro punto importante para el análisis es lo abundante de los logotipos estándares; se puede entender que, en cuanto a una identificación, lo más rápido era asociar el nombre de la identidad y esto se lograba solo usando sus caracteres verbales. Por ello, el logotipo estándar encabeza la estadística en el estudio, lo que indica que lo explícito y altamente significativo era un recurso muy utilizado para la expresión de la marca, si bien la palabra escrita era la protagonista sobre la marca y muchas veces no se apoya de símbolos sino de accesorios estables como lo son los fondos o contenedores geométricos como en el caso de la marca Motocar (Ilustración 6) y la Ferretería Metro (Ilustración 3); se buscaba, más que todo, dar prioridad al nombre, más que una visión ilustrada de un objeto que reflejara el nombre, lo que contrasta con la época contemporánea por el abundante uso de mascotas y símbolos, como lo es el caso del pajarito de Twitter (Hoy X), la cámara de Instagram o los iconos de las aplicaciones en los teléfonos celulares.

**Ilustración 7.**  
**Logotipo de Caseta del Toro Sentao de la 72**



Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo estándar. Símbolo icónico. Técnica: litografía.

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1963. Edición N° 20). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia

**Ilustración 8**  
**Logotipo de Almacén Girasol**



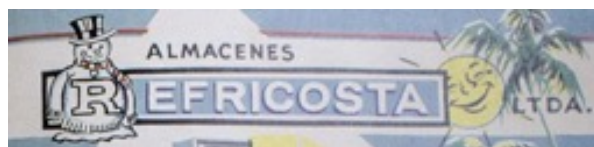
Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo estándar. Símbolo icónico. Técnica: litografía.

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1970. Edición N° 105). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia

En el período de análisis se buscaba potencializar el nombre a través de la remarcación visual y, con frecuencia, que el símbolo tuviera relación explícita con el nombre a tratar, como lo es el caso del logo de la caseta del Toro Sentao de la 72 (Ilustración 7), en la que la ilustración es literal a su nombre; de igual forma, en el caso del símbolo de la flor del girasol (Ilustración 8) para el almacén Girasol, evidencia la corriente muy explícita porque si bien no se dibuja un almacén, la imagen del símbolo es el nombre del negocio. Así mismo, es importante destacar la exploración de líneas y curvas realizando juegos ópticos que eran típicos de la corriente del arte óptico para esta época en los Estados Unidos que siempre han tenido gran influencia en Colombia.

Con relación al símbolo, se identificaron muchos símbolos icónicos, es decir, que son fáciles de asociar y que son extraídos de la realidad, los cuales son o poseen elementos rápidamente identificables por el receptor, lo que indica que este diseño se caracterizaba por la abundancia de lo explícito en el diseño. En el trazado de los símbolos muchas veces se utilizan planchas y se requiere la línea cortada más que la curva, el juego de la línea en el espacio era un factor primordial para la relación del logotipo-símbolo y que frecuentemente encontraban relación con respecto al grosor de la línea más que en la ubicación de éste dentro de un espacio definido. Se apuesta por una ilustración a veces casi científica, y otras que denotan asociación rápida con los elementos, todo esto, resaltando el valor de lo explícito como dominante ante la ambigüedad que, si bien tenían algunas marcas, eran un porcentaje muy bajo, esto indica que se persiguió un mensaje visual rápido entendible casi de inmediato entre nombre y símbolo, para tener una pregnancia alta.

**Ilustración 9**  
**Logotipo del Almacén Refricosta**



Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo retocado, Símbolo icónico. Técnica: litografía.

Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1963. Edición N° 20). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia

En cuanto al área de la cromática del logo, se encontró que el uso de una sola tinta era un muy común en el diseño y pocas veces se recurre a la impresión en color, pero siempre usando colores básicos y de fuerte contraste, muy pocas marcas usaron acompañantes coloridos como lo fue el caso de Refricosta (Ilustración 9).

**Ilustración 10**  
**Logotipo del Almacén Edgardo Pereira**



Nota: Autor anónimo. Tipo de marca: Logotipo Retocado, Símbolo Alfabético. Técnica: litografía.  
Fuente: Revista Barranquilla Gráfica (1976. Edición N° 174). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Barranquilla, como ciudad estratégicamente localizada, siempre tuvo contacto con las marcas americanas, lo que influyó en algunos aspectos de las ilustraciones; uno de estos es el ejemplo de la publicidad que acompaña al logotipo de “La Casera” que hace recordar a los cartoons animados de la época.

El manejo de elementos como el punto y la línea en su más pura expresión era muy común en los logotipos encontrados, así como también aquellos que contaban como sellos, además de su aplicación para resaltar como característica especial y la protagonista de este periodo es el uso del trabajo análogo, el sello de la época está en este trabajo manual y estilo del artista en cada pieza, el logo es una representación visual de la empresa frente al público, se transporta de manera visual al imaginario colectivo. Se pueden proponer las siguientes conclusiones:

Se manejaba un lenguaje visual específico, lo abstracto era poco elegido para la representación visual

La obviedad era un principio básico a la hora de expresar la marca, debía estar ligada explícitamente al nombre o poseer una relación visual inmediata.

Se utilizó mucho el juego de líneas y espacio todo esto teniendo en cuenta la época de los años 60 y 70 lo que era algo en furor en esa parte de la historia.

## REFERENCIAS

- Revista Barranquilla Gráfica (Ediciones 1963 a 1979). Archivo Histórico del Atlántico, Barranquilla, Colombia
- Costa, J. (S.F.). Identidad Corporativa.
- Costa, J. (2003). Creación de la Imagen Corporativa. El paradigma del siglo XXI. Razón y palabra, 34(8).
- Costa, J. (1977). La Identidad Visual. Editorial Club Master.
- Meggs, P. B. (2010). Historia del diseño gráfico. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/230>
- Burke, P. (2001). Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico. Editorial Crítica.
- Toulemonde, A. (2013) ¿Las marcas? ¡Puro cuento! Ediciones Gamma.
- Belluccia, R., y Chaves, N. (2003). La marca corporativa: gestión y diseño de símbolos y logotipos.



# LOS RENDERS DEL PROYECTO GRAN MALECÓN DEL RIO EN BARRANQUILLA: ¿UN ESPEJISMO DE LA REALIDAD?

MICHELL PACHECO HERNÁNDEZ Y EDIL REDONDO GAMARRA<sup>1</sup>  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

*Aprobado: 23 de abril de 2024*

## RESUMEN

El desarrollo urbanístico “Gran Malecón del Río”, en la ribera del río Magdalena de Barranquilla, es un proyecto que presenta debilidades en los detalles de visualización arquitectónica si se compara con la realidad construida. Cuando inicialmente se presentó el proyecto por medio de las representaciones visuales 3D (renders), generó expectativas muy altas; sin embargo, la realidad es que, de los elementos y criterios de visualización (iluminación, color, forma, tamaño y materialidad) ilustrados en los renders, son pocos los que se logran evidenciar en lo ejecutado. Aunque es normal que ocurran variaciones en el diseño a medida que se realiza la obra, es importante que las representaciones en 3D y la realidad del proyecto generen y mantengan una comunicación visual para su mejor entendimiento y para que los renders no sean solo un “espejismo” formado por imágenes que no responden a la realidad construida, como ocurrió con El Gran Malecón del Río. El análisis sobre la visualización arquitectónica de los renders de este proyecto permite concluir que estos no presentan una comunicación visual directa con la obra ejecutada.

*Palabras clave: Gran Malecón del Río, representación visual, renders, espejismo, visualización, diseño.*

## ABSTRACT

The Gran Malecon del Rio urbanistic development, on Magdalena riverside in Barranquilla, is a project that presenting weaknesses in the details of architectural visualization, if we compare it to the reality built. When this project was presented through 3D visual representations (renders), it generated high expectations; however, from visualization elements and criteria (lighting, color, shape, size and materiality) illustrated in the renderings, we can evidence only a few in building and public spaces construction. Although it is normal for this type of design variation to occur as the work is carried out, it is important that the 3D representations and the reality of the project maintain a visual communication to aims its better understanding, and so that the renderings do not remain just a mirage images of the built reality as happened in El Gran Malecon del Rio. This analysis about architectural visualization permits us to conclude that renders not present a directly visual communication with buildings and public spaces carried out.

*Keywords: Gran Malecón del Río, visual representation, renderings, mirage, visualization, design.*

## INTRODUCCIÓN

La representación visual 3D digital ocupa un lugar de gran importancia dentro del campo de la arquitectura contemporánea. Poco a poco ésta ha ido reemplazando el uso de la representación manual y de maquetas que se usaban para mostrar un proyecto arquitectónico o urbanístico. Estas representaciones permiten que las personas entiendan mejor las características del proyecto y que se hagan una idea de cómo podrían quedar plasmados en la realidad.

Gracias a los avances tecnológicos, la representación 3D ha logrado fotorrealismos que permiten que se tenga una comunicación y visualización más directa, más realista de cada uno de los espacios de un proyecto; por lo que se hace importante que no existan divergencias entre lo que se ha plasmado en un render y lo que se construirá.

Respecto a lo anterior, Quirk, V. (2013) señala su preocupación por la sesgada “obsesión por las imágenes de arquitectura, una completamente desligada de la realidad”, en la que se produce “un flujo de imágenes brillantes que “venden” una arquitectura idealizada al público y claramente a los mismos arquitectos” en una “imagen de arquitectura perfecta [...] que da prioridad a los renders sobre las implicaciones prácticas de un proyecto” resultado de que estudiantes y arquitectos “pasen horas perfeccionando sus técnicas visuales más que perfeccionando el mismo diseño”. Quirk, V. (2013)

En la misma dirección, Pérez. M. (2013) comparte su visión en el sentido de que la utilidad de la representación 3D o renders, en su condición de modelado del proyecto, “es también una forma de detectar posibles errores y problemas de diseño de forma previa a su ejecución, ya que el análisis del modelo 3D se acerca en mayor medida a la realidad de la obra”.

Sin embargo, con mucha frecuencia, los renders no mantienen una comunicación visual de semejanza ni reflejan coherentemente lo ejecutado en la vida real y, a veces, los proyectos construidos son diferentes al presentado en los renders previos.

La evidencia empírica ha permitido comprobar que en muchos proyectos existen notables diferencias entre lo que se observa en el render y lo ejecutado. Muchas construcciones presentan diferencias con lo visualizado en sus renders anteriores a su construcción.

Estas diferencias entre los renders y lo ejecutado están asociadas, por una parte, al uso inapropiado de las técnicas de representación tridimensional y, por otra parte, porque al momento de ejecutarse el proyecto se producen cambios en los diseños, formas y/o componentes que no tienen en cuenta los criterios de visualización (color, forma, iluminación, tamaño, texturas y materiales) utilizados en el render de los espacios.

Como estudio de caso alrededor de las anteriores afirmaciones, se ha tomado la representación visual 3D vs la realidad construida del proyecto urbanístico y arquitectónico “Gran Malecón del Río” en la ribera del río Magdalena a su paso por la ciudad de Barranquilla, Colombia.

Este megaproyecto urbano, según Valencia, N. (2018) “está buscando recuperar la relación de la ciudad [Barranquilla] con el río que cruza 11 departamentos de Colombia”, inicialmente se expuso como una propuesta urbanística y arquitectónica a través de renders en los que se visualizaban cada uno de los espacios del proyecto y se observa cómo se buscaba crear una comunicación de todo el proyecto con un desarrollo urbano del entorno, pero su ejecución no evidenció la totalidad de las propuestas que las visualizaciones 3D mostraban, ni la relación que tanto se esperaba del entorno con el proyecto.

De otra parte, muchos de los elementos ilustrados en los diferentes renders de los espacios evidencian falta de comunicación entre lo visualizado en el 3D y la realidad ejecutada, la cual es descrita por Valencia, N. (2018) afirmando que “cuenta con áreas verdes, plazas, ciclovías, senderos peatonales y mobiliario urbano”.

La relación que existe entre la visualización 3D y la realidad construida, en algunos casos puede calificarse como un “espejismo”, ya que frecuentemente la obra finalizada es distinta y no responde plenamente a lo visualizado en los renders, en dirección a lo cual Quirk, V. (2013) propone una reflexión en los siguientes términos:

¿Son los Renders malos para la Arquitectura? Esto es una trampa en la que muchas escuelas de arquitectura han caído, tanto en el Reino Unido como en el resto del mundo, siendo un síntoma de la naturaleza errada de la educación en arquitectura. También es una respuesta sintomática de la obsesión por las imágenes de arquitectura, una completamente desligada de la realidad”.

La anterior reflexión permite reafirmar la hipótesis de la existencia de una frecuente falta de comunicación entre algunos arquitectos contemporáneos con una realidad que es imperfecta, lo anterior, como resultado de lo que Iglesias, S. (2021) describe como “la proliferación de estas herramientas gráficas y su gran atractivo en la sociedad actual” (pp. 61), lo cual, según el mismo Iglesias, S. (2021), “provoca que en muchos casos, las imágenes virtuales no sean solo una vía de comunicación, sino que se convierten, en un fin artístico en sí mismo. (pp. 61. Negrillas fuera del texto original)

Los renders se realizan con el fin de conectar al cliente con el proyecto, quienes, en algunos casos, quedan decepcionados del resultado real. Teniendo en cuenta esto, se ha analizado el grado de aproximación entre cada uno de los criterios de visualización mencionados y la visualización de la realidad construida comparándola con la representación visual 3D.

Bajo los resultados del presente análisis, se espera que cualquier persona con o sin los conocimientos sobre el tema pueda observar y comprender si se cumplen o no con cada uno de los criterios y hasta darse cuenta de que muchas de las representaciones tridimensionales que ven suelen ser solo espejismos de la realidad de un proyecto. Impacto éste que se refleja en que la arquitectura real del proyecto con frecuencia es eclipsada por los renders previos a su construcción, respecto a lo cual Freeman, B., citado por Iglesias, S. (2021), afirma. “temo que la proliferación de estas fotografías haga que los clientes y el público tengan grandes expectativas de la arquitectura y una necesidad de perfección y calidad imposible de entregar en el mundo real”. (p. 61) Lo sucedido con el proyecto Gran Malecón del Río puede enmarcarse en las anteriores afirmaciones: la representación visual de los renders iniciales se convirtió en un espejismo de la realidad, mostrando imágenes irreales que no se plasmaron en su construcción.

El presente trabajo quiere analizar y explicar la importancia de conocer e identificar los criterios básicos de la visualización para que de esta forma cualquier persona que esté interesada en conocer la obra pueda entenderla e interpretar la representación visual 3D vs lo ejecutado del proyecto.

Lo anterior permite la formulación de dos preguntas: ¿De qué manera afectan los criterios de visualización y la representación visual 3D de la obra a su realidad construida? y ¿Cuáles son los espejismos de la representación visual del proyecto Gran Malecón del Río?

## METODOLOGÍA

El enfoque del estudio es cualitativo con un tipo de investigación fundamentada en un estudio de caso, el cual, según Enrique, A.M. y Barrio, E. (2013),

...procede de la rama metodológica cualitativa, lo cual nos obliga a tener muy claro que nunca los resultados de la investigación representarán a una muestra de una población o universo, nunca podremos realizar generalizaciones estadísticas o de frecuencias, pero sí que podremos extrapolar los resultados a un conjunto de teorías, lo que nos permitirá efectuar generalizaciones analíticas. En este sentido, el principio de la triangulación se presenta como la clave que nos permitirá alcanzar la generalización analítica buscada. Según Yin (1989) este principio consiste en utilizar múltiples fuentes de datos y verificar si los datos obtenidos a través de las diferentes fuentes de información convergen y guardan relación entre sí. Cumplir con el principio de triangulación significa, por un lado, utilizar múltiples fuentes de información secundaria (base de datos, internet, documentos, evidencias estadísticas,...) y por otro, la aplicación de diversos instrumentos de recolección de información primaria como son las entrevistas personales estructuradas o no estructuradas, cuestionarios, observación directa estructurada o no estructurada, focus group, etc. (pp. 6)

En dirección a lo anterior y para efectos del presente análisis, se ha escogido, como caso de interés particular, el proyecto urbanístico – arquitectónico Gran Malecón del Río, lo que se inserta en la definición de un estudio intrínseco de caso que propone Stake, R. E. (1998):

El caso viene dado. No nos interesa porque con su estudio aprendamos sobre otros casos o sobre algún problema general, sino porque necesitamos aprender sobre ese caso particular. Tenemos un interés intrínseco en el caso, y podemos llamar a nuestro trabajo estudio intrínseco de casos. (pp. 16)

Las técnicas e instrumentos de recolección de información que se aplicaron fueron la entrevista semiestructurada, la observación, el análisis de documentos, artículos y trabajos de grado relacionadas con el tema.

Inicialmente, se diseñó un instrumento de recolección de información basado en preguntas abiertas, las cuales fueron realizadas a tres personas que cuentan con la experiencia requerida en el manejo de la comparación de la representación visual 3D con el proyecto Gran Malecón del Río ejecutado.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El diseño arquitectónico requiere de distintos métodos de visualización que pueden ser digitales o manuales, los cuales permiten expresar, comunicar y compartir las ideas de un proyecto arquitectónico. También es una manera de ofrecer una imagen a los clientes o público de interés de cómo sería el resultado o producto final del proyecto una vez sea ejecutado.

Por lo anterior, es importante que, al momento de su construcción, exista una comunicación y relación entre la representación tridimensional y la realidad construida, ya que estas juegan un papel muy importante para la comprensión y análisis de los interesados y usuarios al momento de observar la obra.

Teniendo clara la importancia e intención de la representación y la comunicación visual de los proyectos, y enfocando lo anterior al caso estudiado, se hicieron observaciones teniendo en cuenta el análisis y la comparación de las diferentes representaciones visuales mostradas del proyecto urbanístico – arquitectónico Gran Malecón del Río en Barranquilla, a través de visualizaciones 3D de los renders y lo construido, para verificar qué tan distantes están entre sí.

Para este estudio de caso se hizo un análisis comparativo de las representaciones 3D con imágenes de la vida real, para lo cual se realizó la identificación de los criterios de visualización de los renders que se presentaron al público. Ello permitió compararlos con la realidad construida del proyecto con el propósito de determinar qué tanto cumple la realidad construida con cada uno de los criterios planteados en las visualizaciones, para lo cual se tuvieron en cuenta los criterios de iluminación, color, forma, texturas, tamaño y materiales.

En dirección a lo anterior, se parte de la premisa de que los renders contribuyen a facilitar el diseño de los diferentes detalles arquitectónicos del proyecto y su utilidad no es meramente “decorativa” o que se conviertan, como anotara Iglesias, S. (2021), en “un fin artístico en sí mismos. (pp. 61) y que no solo se elaboran con el fin de mostrarlos al cliente: los renders permiten evaluar las diferentes propuestas de diseño, probando diferentes tipos

de textura y detalles vistos desde diferentes ángulos, para, de este modo, tomar decisiones más adecuadas en el producto final, por lo que juegan un papel fundamental para el buen desarrollo de un proyecto.

En la dirección anterior, se obtuvieron imágenes completas de las representaciones visuales 3D (renders) e imágenes de la obra ejecutada, es decir, evidencia fotográfica de cómo fue el resultado final real: el antes que es el modelado 3D y el después que es la realidad construida, con el fin de realizar un análisis comparativo y proponer conclusiones sobre el estudio de caso del Gran Malecón del Río.

Finalmente, se determinó la importancia de los criterios y a su vez se estableció qué tanto cumplen las visualizaciones arquitectónicas 3D con cada uno de dichos criterios o son solo un espejismo o una realidad ilusoria de lo construido en el proyecto.

**Ilustración 1**  
**Render del Gran Malecón del Río.**



Fuente: [www.skyscrapercity.com/threads/oro-gran-malec%C3%93n-del-r%C3%8Do-magdalena-colombia.2272536/](http://www.skyscrapercity.com/threads/oro-gran-malec%C3%93n-del-r%C3%8Do-magdalena-colombia.2272536/)

**Ilustración 2**  
**Realidad del Gran Malecón del Río.**



Fuente: [www.archdaily.co/co/894537/gran-malecon-del-rio-magdalena-el-proyecto-que-le-esta-cambiando-la-cara-a-barranquilla](http://www.archdaily.co/co/894537/gran-malecon-del-rio-magdalena-el-proyecto-que-le-esta-cambiando-la-cara-a-barranquilla)

En la Ilustración 1, se puede observar cómo en la representación tridimensional se ofrece un proyecto abundante en vegetación y zonas verdes, estas se destacan en el render que representa uno de los primeros tramos del proyecto, seguido de la conexión que se buscó plasmar de este y los usuarios con el cuerpo de agua.

En contraste con la Ilustración 1, la Ilustración 2 muestra la realidad de la obra ejecutada, en la que no se evidencian las características propuestas en el render inicialmente: la vegetación y las zonas verdes son escasas y la imagen no cumple con “lo prometido” en el render, lo que hace que esta característica del proyecto se convierta en un espejismo, es decir, en una realidad engañosa para todas las personas que con anterioridad conocían las representaciones visuales 3D de la obra por medio de medios digitales.

Es importante que estas representaciones 3D desarrollen los criterios a plasmar en la realidad, ya que como se observa en la Ilustración 1, la visualización 3D del proyecto con respecto al criterio del color se muestra muy opaca y amarillenta, por lo que cuando este es ejecutado les cambia la perspectiva a las vistas de los diferentes espacios, debido a que los colores en la vida real son más vivos

Otro factor muy notable es la forma y el tamaño de las zonas verdes y duras construidas que se aprecian en la Ilustración 2, las cuales no se muestra de la misma manera en la Ilustración 1, donde se observan zonas amplias que ofrecen mayor confort climático, mientras que en la realidad son pequeñas áreas que escasamente generan algún grado de confort climático.

Con respecto a la forma, se analizó que en el render de la Ilustración 1 se busca conectar el proyecto con el río por medio de puentes peatonales que dan una novedosa idea visual de diseño urbano; sin embargo, esta conexión quedó solo en el render, ya que no fue ejecutado de la misma manera en la vida real, tal cual como se puede observar en las Ilustraciones 1 y 2 respectivamente.

La comparación entre el render y la realidad construida permite concluir resaltar importancia de identificar desde la fase de los diseños cuáles son los criterios y propuestas pueden ser plasmados tanto en las representaciones visuales 3D como en la ejecución y construcción del proyecto.

### Ilustración 3 Renders del Centro de Eventos Puerta de Oro



Fuente: [arqa.com/arquitectura/proyectos/puerta-de-oro-centro-de-eventos-del-caribe.html](http://arqa.com/arquitectura/proyectos/puerta-de-oro-centro-de-eventos-del-caribe.html)

### Ilustración 4 Render de El Gran Malecón del Río, tramo Centro de Eventos Puerta de Oro



Fuente: [www.skyscrapercity.com/threads/oro-gran-malec%C3%93n-del-r%C3%8Do-magdalena-colombia.2272536/](http://www.skyscrapercity.com/threads/oro-gran-malec%C3%93n-del-r%C3%8Do-magdalena-colombia.2272536/)

Las visualizaciones 3D (Renders) de las Ilustraciones 3 y 4 muestran el tramo que se encuentra en el tramo del Centro de Eventos Puerta de Oro nuevamente deja en evidencia que los renders quedan siendo solo espejismos de la realidad construida: en las representaciones 3D se observan resultados que inclusive muestran cómo luciría por la noche. Se entiende que es una imagen que sirve para mercadeo, pero la realidad es totalmente diferen-

te: vegetación, mobiliarios, iluminación y hasta la estructura de los edificios mostrados.

Una de las formas usuales para mostrar el entorno de la representación visual 3D es la inclusión de edificios muy modernos, los cuales “embellecen” y dan otra perspectiva al proyecto, aunque generalmente en ese momento no se tengan ni la idea del diseño arquitectónico de la edificación.

Al analizar esta representación visual 3D en el render se aprecia lo que sería un gran proyecto innovador, moderno y con un entorno bioclimáticamente confortable, por su abundante vegetación. Se evidencia claramente el objetivo de generar una impactante impresión. En este tramo, el render permite observar extensas áreas de vegetación, grandes edificios, mobiliario urbano moderno, puentes peatonales e incluso un gran muelle con embarcadero que quizás fue pensado con la intención de conectar el cuerpo de agua con el proyecto y así devolverle vida al espacio.

Pero si se observa este tramo en la Ilustración 5 y en la Ilustración 6, se aprecian grandes diferencias: desde la vegetación hasta la estructura de los edificios mencionados anteriormente, aquí es donde se evidencia la discrepancia entre los renders y la realidad de lo que se ha construido.

**Ilustración 5**  
**Centro de Eventos Puerta de Oro.**



Fuente: [zonacero.com/generales/noche-del-espiritu-santo-este-29-de-diciembre-en-parqueadero-de-puerta-de-oro-183623](http://zonacero.com/generales/noche-del-espiritu-santo-este-29-de-diciembre-en-parqueadero-de-puerta-de-oro-183623)

**Ilustración 6**  
**Gran Malecón del Río, tramo Centro de Eventos Puerta de Oro.**



Fuente: [www.barranquilla.gov.co/mi-barranquilla/el-gran-malecon-del-rio-la-evidencia-mas-grande-de-la-transformacion-de-barranquilla-alcalde-char](http://www.barranquilla.gov.co/mi-barranquilla/el-gran-malecon-del-rio-la-evidencia-mas-grande-de-la-transformacion-de-barranquilla-alcalde-char)

Cuando se observó realidad del proyecto desde el Centro de Eventos Puerta de Oro, se hace evidente la ausencia de todos los criterios presentados en los renders y la poca coherencia que estos tienen con la realidad construida del proyecto; están ausentes muchos de los elementos vistos en las representaciones 3D: los grandes edificios que cambian la perspectiva del render, el embarcadero con el muelle, los puentes peatonales, la abundante vegetación que genera confort y da vida a las áreas abiertas y al urbanismo del proyecto, entre otros. Los ausentes elementos se dejan a la imaginación del visitante real.

Así mismo, la poca semejanza del render con la realidad se evidencia en diferencias en los colores utilizados, en la forma y el tamaño del mobiliario urbano, en la iluminación y en los materiales. Todos estos detalles y criterios muy notables a la hora de ver un render y a su vez le dan personalidad a un proyecto, pero en este caso no se logra ver esa comunicación entre los materiales de las representaciones visuales 3D y lo utilizado y plasmado en la realidad construida de la obra. Se puede concluir que, aunque muchos factores inciden en los cambios en el diseño, los renders pueden y deben ser cambiantes y no ser un elemento artístico en sí mismos como lo invoca Iglesias, S. (2021), sino que deben ser instrumentos útiles dentro de la dinámica del proceso de diseño para evaluar el impacto de tales cambios.

Los factores mencionados al principio (formas, colores, texturas, vegetación, materiales) permiten calificar cada uno de los criterios y elementos que diferencian los renders de la realidad en el

caso del Gran Malecón del Río y concluir que los criterios propuestos y desarrollados en los renders no guardaron relación con los criterios aplicados en la ejecución del proyecto.

Es frecuente que ocurran cambios de diseño durante la construcción de un proyecto y ellas pueden obedecer a múltiples razones conceptuales, técnicas, estéticas, utilitarias, tecnológicas y/o económicas, cambios éstos que generalmente no se actualizan en las representaciones visuales 3D o renders y el proyecto se sigue promocionando con los mismos rasgos presentados en los renders iniciales, respecto a lo cual, al expresar su decepción por la obsesiva tendencia a mostrar “la imagen perfecta y retocada” fácilmente alcanzable con los recursos tecnológicos actuales, Freeman, B. (2013) señalaba que “nuestros ojos están entrenados para creer que una fotografía es una representación real de una condición existente. Entonces en la era digital la representación gráfica de la arquitectura no solo se ha convertido en un ejercicio de persuasión; sino de decepción” en la cual, “el arquitecto tiene todos los incentivos de disfrutar de la simulación digital y corre pocos riesgos al hacerlo”.

En las representaciones tridimensionales del Gran Malecón del Río la situación antes descrita se puede evidenciar fácilmente: en la realidad construida se ven nuevos espacios verdes; los locales comerciales presentan un aspecto exterior con diseño diferente al del render. Es así cómo, en las diversas ilustraciones analizadas se evidencia el inadecuado uso de los criterios del 3D en lo referente al contraste del color, la iluminación y las texturas lo suficientemente pronunciadas para dar mayor realismo a lo que se pretende mostrar, por lo que, cuando se conoce la realidad construida del proyecto urbanístico – arquitectónico, según el concepto de Freeman, B. (2013), “la imagen existe independientemente del concepto, al ser evaluado como un gráfico. Arquitectura por diseño gráfico”.

En dirección a lo anterior, sobre las visualizaciones 3D o renders del proyecto del Gran Malecón del Río de Barranquilla, se puede afirmar lo que anotaba Quirk, V. (2013) cuando anotaba que “esto tiene sus consecuencias [reales], la arquitectura en sí se borra, eclipsada por la imagen” y, con una frase lapidaria de Freeman, B. (2013), prevenía a los arquitectos: “Temo que la proliferación de estas fotografías haga que los clientes y el público tengan grandes expectativas de la arquitectura y una necesidad de perfección y calidad, imposible de entregar en el mundo real”.

## CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

En los diferentes renders se mostró una arquitectura perfecta, sin detalle alguno, pero al momento de ver la obra finalizada se encuentran muchas diferencias con lo visualizado, estos en algunos casos sirven más para el marketing que para mostrar los diferentes detalles arquitectónicos reales de las obras. Uno de los motivos de que esto suceda es la falta de criterios o el adecuado uso: los renders son poco utilizados para corregir los diseños y los cambios en los diseños no se traducen en nuevos renders, permaneciendo la ilusoria imagen de los renders iniciales.

El proyecto ejecutado del Gran Malecón del Río de Barranquilla no responde plenamente a los criterios de visualización como la iluminación, el color, el tamaño, la forma, la textura y la materialidad ilustrados en sus representaciones visuales 3D, incluso muchos de los elementos de la ambientación de las representaciones 3D que no se corresponden con la realidad, desde las embarcaciones hasta los edificios.

Se identificó la importancia que tienen los criterios de visualización dentro de un proyecto tanto en la fase de representación visual 3D como en la ejecución de la obra. Sin la aplicación correcta de estos criterios de visualización pueden ocurrir varias inconsistencias e incongruencias como las presentadas en esta obra con respecto a la comunicación visual y relación que tiene este en comparación con la realidad, ya que estos criterios son los que identifican y encaminan las perspectivas del proyecto. Por ejemplo, si se presentan completamente diferentes la escala, la iluminación, los colores, las formas o los materiales en las representaciones visuales 3D del proyecto a su realidad se genera la persuasión seguida por la decepción que mencionaba Freeman, B. (2013).

Para evitar que los renders de los proyectos sean un simple elemento de diseño gráfico que sustituya a la visualización real 3D del proyecto, estos deben entenderse como un elemento utilitario -que no decorativo- del proyecto, un instrumento para la corrección y ajuste del proyecto a ser construido y, cuando los cambios se producen en cualquiera de las etapas de diseño o de construcción, estas visualizaciones tridimensionales deben actualizarse para evitar la “decepción” a que aludía Freeman, B. (2013).

Dada la importancia urbanística, turística, económica y comercial del proyecto Gran Malecón del Río y para la imagen de la ciudad, es necesario que sus visualizaciones 3D o renders se actualicen

con la realidad construida y por construir del proyecto con el fin de que estas diferencias no generen las falsas expectativas mencionadas, ni sobredimensionen la realidad alcanzable ni, mucho

menos, produzcan decepciones en sus visitantes, usuarios y aún en futuros clientes del complejo inmobiliario urbanístico - arquitectónico.

## REFERENCIAS

- Peralta Ramírez, A. E., (2013). Técnicas de Visualización Digital estereográfica en Arquitectura. Trabajo de Grado para optar al título de Arquitecto. Universidad de San Carlos, Guatemala]. [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02\\_3654.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3654.pdf)
- Freeman, B. (mayo de 2013). "Digital Deception," Places Journal. <https://doi.org/10.22269/130513>
- Pérez, M. (13 de abril de 2013). La importancia del render arquitectónico en el proceso de diseño. Blog · Miguel A. Pérez, arquitecto. <https://www.mangelperez.com/2013/04/importancia-renderizado-arquitectonico-proceso-diseno.html>
- Quirk, V. (7 de junio de 2013). ¿Son malos los renders para la arquitectura? Blog Archdaily Colombia. <https://www.archdaily.co/co/02-266668/son-los-renders-malos-para-la-arquitectura>
- Stake, R. E. (1998). Estudio intensivo de los métodos de investigación con estudio de casos. Ediciones Morata. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Investigacion-con-estudios-de-caso.pdf>
- Valencia, N. (15 de mayo de 2018). Gran Malecón del río Magdalena, el proyecto que le está cambiando la cara a Barranquilla. Blog Archdaily Colombia. <https://www.archdaily.co/co/894537/gran-malecon-del-rio-magdalena-el-proyecto-que-le-esta-cambiando-la-cara-a-barranquilla>
- Iglesias Yáñez, S. (2021). El renderizado en tiempo real. Integración y posibilidades en el ámbito académico. [Trabajo de Grado de Arquitectura, Universidad de la Coruña, España] [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/28843/IglesiasYa%C3%B1ez\\_Santiago\\_TFG\\_2021.pdf?sequence=2](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/28843/IglesiasYa%C3%B1ez_Santiago_TFG_2021.pdf?sequence=2)
- Enrique, A.M. y Barrio, E. (S.F.). Guía para implementar el método de estudio de caso en proyectos de investigación. Universidad Autónoma de Barcelona-España. [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2018/196118/proinvare\\_a2018p159.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2018/196118/proinvare_a2018p159.pdf)



# APLICABILIDAD DE CRITERIOS DE BIOCLIMÁTICA EN VIVIENDA DEL BARRIO SANTA MÓNICA DE BARRANQUILLA, COLOMBIA

IVÁN ANDRÉS PÉREZ PUELLO  
JEAN PAUL HENNESSEY ACOSTA  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE<sup>1</sup>

*Aprobado: 2 de mayo de 2024*

## RESUMEN

El trabajo abordó el análisis sobre la viabilidad de lograr confort térmico optimizando el consumo energético en una vivienda de estrato medio ubicada en el barrio Santa Mónica de la ciudad de Barranquilla, Colombia, lo cual resulta indispensable para evidenciar aquellos aspectos bioclimáticos que permitan mitigar el impacto ambiental, teniendo en cuenta la reducción del consumo de energía. Con la aplicación de modelos, sistemas y criterios de diseño bioclimático adecuados, se puede lograr un confort térmico en la vivienda. Para lograr lo mencionado, se realizaron análisis y diagnósticos bioclimáticos del área objetivo y se estudiaron modelos de viviendas sostenibles y se plantearon soluciones de climatización pasiva y activa para la vivienda.

*Palabras Clave: Confort térmico, Bioclimática, Modelos de vivienda sostenible, Criterios de diseño.*

## ABSTRACT

This article addresses the analysis of the feasibility of achieving thermal comfort with optimal energy consumption in a middle-class home located in the Santa Mónica neighborhood in the city of Barranquilla, Colombia. Which is essential to demonstrate those bioclimatic criteria that allow reducing the environmental impact taking into account the reduction of energy consumption. The study carried out allowed us to verify that, by applying the correct models and systems, with the appropriate bioclimatic design criteria, thermal comfort can be achieved in the home. To achieve the aforementioned, bioclimatic analyzes and diagnoses of the area were carried out, sustainable housing models from other countries were studied to adapt to the conditions of the Caribbean Region and passive and active air conditioning solutions were provided.

*Key Words: Thermal comfort, Bioclimatic, Sustainable housing models, Design criteria*

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se propone abordar la viabilidad en la aplicación de criterios bioclimáticos como medio para lograr un confort térmico y por ende el mejor consumo de energía en las viviendas del barrio Santa Mónica de Barranquilla.

Los estudiosos del cambio climático han llegado a la conclusión de que el ahorro en los niveles de consumo de la energía es uno de los factores que más aporta a la sostenibilidad ambiental del planeta, en dirección a lo cual se ha dejado en evidencia la necesidad de alcanzar el confort térmico a partir de una arquitectura que responda más eficaz y eficientemente a las condiciones bioclimáticas, la cual, en términos de Del Cisne, G., y Castro, J. (2020) es una “arquitectura adaptada al medio ambiente, en la que se busca minimizar el consumo energético y la contaminación ambiental”.

En dirección a lo anterior, Teherán, K y Manjarrés, J. (2019), al analizar que, en la ciudad de Barranquilla, gran parte de las viviendas ya construidas cuentan con deficientes criterios de diseño arquitectónico bioclimático, concluyeron que:

El estudio del microclima y estructura urbana en Barranquilla, puede asegurar que el diseño urbano de futuros espacios en la ciudad sea construido con la premisa de reducir los efectos del calentamiento global como la isla de calor urbana, permitir la sensación de confort térmico y bienestar social.

El diseño arquitectónico bioclimático busca alcanzar un nivel óptimo de intercambio de energía térmica entre el interior y el exterior de la construcción con lo cual se pretende alcanzar una temperatura interna que esté dentro de los rangos de confort térmico para sus ocupantes con el mínimo consumo de energía y dentro de las características del clima predominante en la ciudad. En dirección a lo anterior, se estudiaron diversos modelos de vivienda sostenible, a partir de lo cual se plantea una solución pasiva y activa para brindar los estándares buscados en el área seleccionada.

### Importancia de la bioclimática en la arquitectura

La bioclimática busca satisfacer las necesidades básicas de la arquitectura en consonancia con un óptimo intercambio de energía

entre los espacios y el exterior de la construcción, con el cual se genere confort térmico, de allí que la elección de una ubicación y orientación apropiadas y una correcta adaptación al clima y al entorno resultan indispensable para “la incorporación de los elementos arquitectónicos capaces de transformar las condiciones del microclima” (Rodríguez, L., y Padilla, S., 2021. pp. 3).

En tal sentido, la bioclimática apunta a ser congruente con la esencia de la arquitectura, la cual busca ofrecer al ser humano un modo de existencia más cómodo y seguro, de tal manera lo indica Villalobos, E. (2020), al expresar que “la arquitectura siempre ha propendido por establecer mejores condiciones de vida para el hombre en los lugares en los que interviene”, en dirección a lo cual la arquitectura bioclimática, como ya se anotó antes, busca brindarle al ser humano un confort térmico a través de diseños inteligentes y con un menor gasto energético, (Gonzalo, G. E, 2015); lo anterior, teniendo en cuenta las condiciones que ofrece el entorno, pues es frecuente la utilización de elementos constructivos en diferentes entornos sin tener en cuenta sus efectos en el confort humano o el comportamiento de los materiales (Olgyay, V., 2019).

De este modo, los proyectos que siguen criterios bioclimáticos se integran a su entorno inmediato y mediano, adaptándose física y climáticamente a su entorno. Los materiales utilizados, los colores y las soluciones constructivas se valoran desde una perspectiva de ahorro energético, pero también de adaptación al medio, todo ello sin olvidarse del nivel estético.

En dirección al análisis propuesto, se plantean básicamente las características básicas que se deberán tener presentes en la utilización de las medidas pasivas (las que buscan el confort por medio de las características del diseño arquitectónico y constructivo de la edificación) sin entrar en el uso de medidas activas (las relativas al uso de medios artificiales para buscar el confort). Condiciones arquitectónicas de la vivienda

La vivienda objeto de estudio se encuentra localizada en el barrio Santa Mónica al norte de la ciudad de Barranquilla, Colombia, zona del país caracterizada por su clima cálido seco, con altas temperaturas en la mayoría de meses del año, presentando sus picos más altos de temperatura entre abril y agosto, con temperaturas que rodean los 33 grados centígrados y radiación solar directa sobre las viviendas y edificaciones, como se aprecia en la Tabla 1.

**Tabla 1**  
**Caracterización de la temperatura en Barranquilla**

|                  |              |
|------------------|--------------|
| Nombre del sitio | BARRANQUILLA |
| Latitud          | 10,9184      |
| Longitud         | -74,7        |
| Altitud          | 18           |

|                           | E    | F    | M    | A    | M    | J    | J    | A    | S    | O    | N    | D    |    |            |
|---------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|----|------------|
| Temperatura máxima        | 31,4 | 31,7 | 32,2 | 32,9 | 33,3 | 33,1 | 32,8 | 33,1 | 32,6 | 32,2 | 32,1 | 31,6 | °C | 32,4166667 |
| Temperatura mínima        | 23,4 | 23,7 | 24,1 | 24,6 | 24,8 | 24,8 | 24,6 | 24,5 | 24,2 | 23,9 | 24,1 | 23,8 | °C | 24,2083333 |
| Humedad relativa promedio | 78,0 | 77,0 | 77,0 | 78,0 | 80,0 | 80,0 | 80,0 | 81,0 | 82,0 | 84,0 | 82,0 | 79,0 | %  | 79,8       |

Fuente: Elaboración propia a partir de datos del IDEAM.

A partir de la tabla anterior se obtuvieron los siguientes valores promedio para la temperatura:

- Promedio temperatura mínima: 24,2° C
- Promedio temperatura media: 27,4° C
- Promedio temperatura máxima: 32,1° C

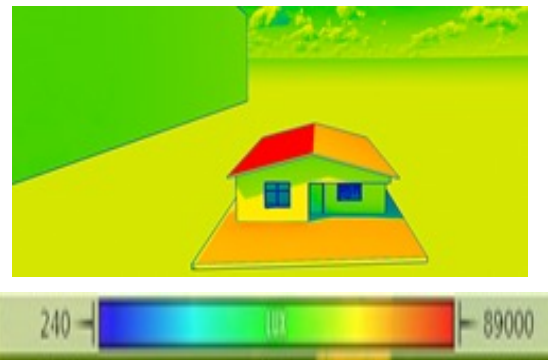
Los datos obtenidos sobre la variable climática de la temperatura permiten estudiar los diferentes criterios básicos al inicio de un diseño bioclimático, los cuales son un factor importante para buscar el confort de las personas, teniendo en cuenta que se constata la temperatura máxima que trae consigo radiación térmica a la vivienda.

#### Incidencia solar en la fachada de la vivienda mediante el análisis de los criterios bioclimáticos

Para el estudio de incidencia solar, se tuvo en cuenta la protección brindada por el Centro Comercial Viva Barranquilla contiguo a la vivienda estudiada y mediante el uso del programa Revit, se realizó una simulación de la incidencia de la luz solar y radiación obtenida mediante la cantidad de luxes que impactan la vivienda en distintas horas del día.

Se puede observar que el Centro Comercial Viva, otorga una protección completa a la vivienda. Esta protección, como se puede observar en la Ilustración 2, dura hasta las 9:30 am.

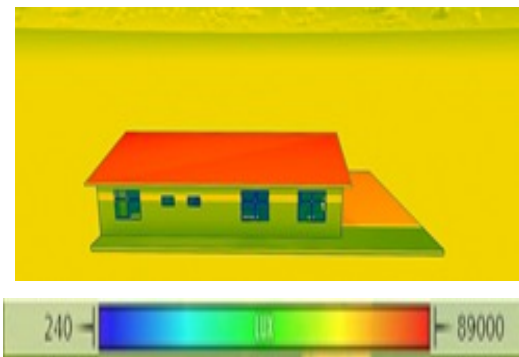
**Ilustración 2**  
**Incidencia Solar en la Vivienda en Estudio (09:30 horas)**



Fuente: Imagen generada por Revit.

En la Ilustración 3, se puede observar la fachada este, en la cual el sol empieza a incidir desde a las 9:20 am

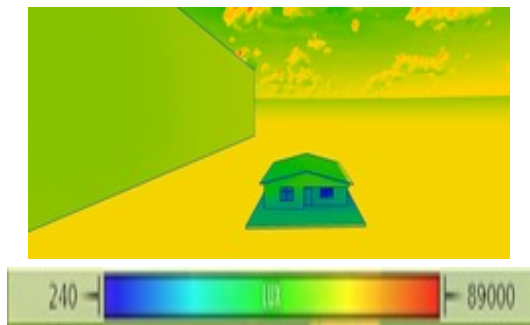
**Ilustración 3**  
**Incidencia Solar en la Vivienda en Estudio (09:20 horas)**



Fuente: Imagen generada por Revit.

**Ilustración 1**

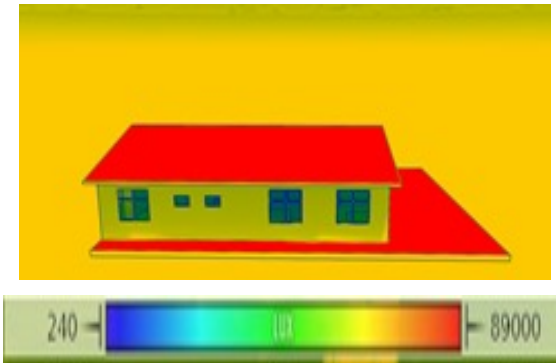
**Incidencia Solar en la Vivienda en Estudio (08:30 horas)**



Fuente: Imagen generada por Revit.

Hacia las 11:22 a.m., la fachada este no recibe luz solar directamente, como se observa en la Ilustración 4.

**Ilustración 4**  
**Incidencia Solar en la Vivienda en Estudio (11:22 horas)**



Fuente: Imagen generada por Revit.

A partir de este análisis de la incidencia solar en las fachadas, se logra identificar la radiación durante diversas horas de la mañana y el comportamiento de la vivienda ante estos factores climáticos como lo es la radiación.

#### **Criterios bioclimáticos aplicables en la vivienda para la obtención del confort térmico**

El confort térmico es la condición de la mente que expresa satisfacción con el entorno térmico como resultado, según Stouhi, D. (2019), de “la creación de sistemas de construcción que se adaptan al entorno local y las funciones del espacio” y está asociado a la actividad física desarrollada y la vestimenta de los ocupantes de la edificación. Como criterio generalmente aceptado, se logra con temperaturas que oscilan entre 21° C y 25° C y con humedad relativa entre el 20% y el 75%.

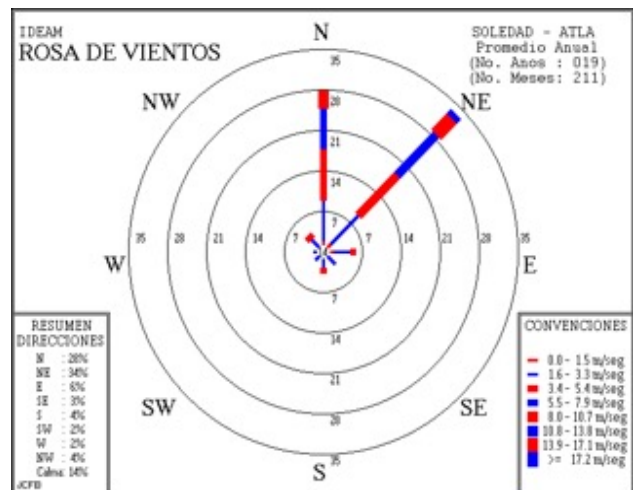
A la luz de la caracterización bioclimática antes mencionada, se debe hacer especial hincapié en aquellos criterios de confort térmico que resultan viables para ser tenidos en cuenta en el diseño de la vivienda ubicada en el barrio Santa Mónica, de los cuales se colige la aplicabilidad del criterio básico de ventilación, orientación y radiación, lo cuales serán desarrollados y sustentados a continuación.

#### **Ventilación cruzada**

La ventilación cruzada, en tanto sistema de ventilación natural, permite mover el aire caliente al interior de los espacios de la vivienda con el fin de mantenerla con temperaturas confortables. En este sentido, el enfriamiento pasivo a través de la ventilación natural tiene un gran potencial para viviendas unifamiliares debido a que con dicho criterio se evitan riesgos de sobrecalentamiento de los artefactos eléctricos y se reduce la necesidad de uso de estos.

Teniendo en cuenta que el 62% de los vientos predominantes en Barranquilla provienen del Norte y Nor-este de la ciudad (ver Ilustración 5), se logró percibir que la ventilación cruzada aprovechando estas predominancias sería el tipo de ventilación con la cual la vivienda encontrará la mejor condición de confort térmico.

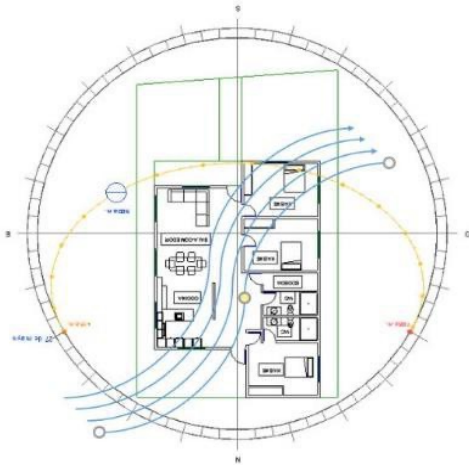
**Ilustración 5**  
**Régimen Anual de los Vientos en la Ciudad de Barranquilla**



Fuente: IDEAM. <https://bart.ideam.gov.co/cliciu/rosas//viento.htm>

De este modo, el máximo aprovechamiento de la ventilación cruzada en sentido Nor-Noreste – Sur-Suroeste contribuirá a la generación de las mejores condiciones de temperatura confortable para la vivienda en estudio, tal como se ejemplifica en la Ilustración 6.

**Ilustración 6**  
**Ejemplo de Ventilación Cruzada**



Fuente: Elaboración propia

### Orientación

La orientación como criterio aplicable para el adecuado confort térmico de la vivienda resulta viable debido a que permitirá entender si es posible alcanzar un confort térmico, así se constata en la Ilustración 7, para lo cual la rosa de vientos determinará el diseño de adecuado de ventanas (vanos) que permitan la ventilación cruzada y la asoleación de la vivienda.

Así, la adecuada orientación de la vivienda, de acuerdo a lo indicado por Castillo, Mite, & Pérez, (2019) resulta fundamental para lograr el confort térmico, pues permite ajustarla al lugar, aprovechando la iluminación natural y ventilación.

**Ilustración 7**  
**Ejemplo de Orientación Adecuada**



Fuente: Elaboración propia

### Radiación Solar

La importancia de la radiación como factor bioclimático para lograr el confort térmico en la vivienda objeto de estudio, se evidencia en la iluminación generada a partir de las radiaciones producto del sol, lo cual reduce los costos de energía.

**Ilustración 8**  
**Radiación Solar en el Caso en Estudio**



Fuente: Elaboración propia

La radiación solar representa una variable significativa como factor bioclimático para el confort térmico: en los climas donde predominan las elevadas temperaturas, el confort se busca minimizando su incidencia y, en los climas donde predominan las bajas temperaturas, el confort se busca aumentando su incidencia en las superficies externas de la construcción.

Para aprovechar o minimizar la radiación solar, según cada condición y característica climática y de temperatura ambiental, no solamente se deben tener en cuenta los factores propios del diseño arquitectónico y constructivo, sino, además, las características y forma de utilización de los materiales de construcción de la envolvente de la edificación.

### CONCLUSIONES

El diseño bioclimático en arquitectura implica la aplicación de medidas y métodos de eficiencia tanto en el proceso de diseño arquitectónico y de ingeniería (medidas pasivas) como en el de construcción de la edificación, los cuales contribuirán a un mejor desempeño frente a los factores climáticos adversos y a aprovechar aquellos factores climáticos que le son favorables a

la edificación con cuya aplicación se busca aproximarse a lograr unos espacios en condiciones de confort térmico.

Como quedó constatado a partir del análisis efectuado sobre el comportamiento de los vientos en Barranquilla, se evidenció que la orientación de la vivienda contribuye favorablemente a sus condiciones de confort térmico, pues permite mayor y mejor ventilación cruzada, sin embargo, su ubicación se ve afectada por una fuerte incidencia de la radiación solar.

De lo anterior, se puede concluir que los factores a tener en cuenta con mayor peso en la vivienda ubicada en el Barrio Santa Mónica son ventilación, orientación y radiación solar, cuya adecuada aplicación permitirá un mayor confort térmico, en tanto los dos primeros contribuyen a la mitigación del impacto calórico en la vivienda y favorecen la iluminación natural, mientras que el tercero -la radiación- podría ser como fuente de energía limpia.

Finalmente, por medio de las características del diseño arquitectónico de los espacios y sus componentes, y del diseño constructivo de las formas y los materiales de la envolvente de toda edificación, la búsqueda del confort térmico se configurará a través de las medidas pasivas que buscan la eficiencia bioclimática, teniendo en cuenta criterios como los siguientes:

La adecuada proporción vanos/ paredes, puesto que, si bien las ventanas favorecen la ventilación, también favorecen la transmisión de calor hacia el interior con una velocidad mayor.

La inclusión de elementos constructivos de sombra horizontal (aleros, persianas horizontales y/o ventanas retraídas del plano de fachada, entre otros) y los verticales (aletas y/o persianas verticales) son protectores de la radiación solar directa. En condiciones climáticas como la de Barranquilla, la desventajosa ganancia de calor al interior de los espacios se reduce con ventanas con sombra lograda con estos elementos individual o combinadamente.

La utilización de vidrios y materiales en la envolvente (paredes, vidrios y cubiertas) con alta resistencia al flujo de calor y con propiedades aislantes de elevadas especificaciones.

La aplicación de materiales de paredes y cubiertas con alto índice de reflectividad, con los cuales se buscan elevados niveles de la radiación solar reflejada por una superficie frente a la radiación solar incidente sobre ésta.

El diseño arquitectónico de espacios interiores relacionados con el exterior por medio de flujos de ventilación natural que permita remover el aire a través de ellos sin la utilización de medios mecánicos.

## REFERENCIAS

- Castillo, E., Mite, J., y Pérez, J. (2019). Influencia de los materiales de la envolvente en el confort térmico de las viviendas. Programa Mucho Lote II, Guayaquil. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(4), 303-309.
- Del Cisne, G., y Castro, J. (2020). *Arquitectura bioclimática*. Polo del conocimiento, 5(3), 751-779.
- Ascanio, Javier., Tarazona, B., Jaimes, K., Sandoval, C., Betancur, L. y Hulse, P. (2022). Análisis de los Envoltentes Aplicados a las Arquitecturas Bioclimáticas en la Actualidad. 10.13140/RG.2.2.34627.07205. Unidades Tecnológicas de Santander, UTS. *Ingeniería Electromagnética*, 35 (1) – 1. [www.researchgate.net/publication/365436096](http://www.researchgate.net/publication/365436096)
- Gonzalo, G. E. (2015). *Manual de Arquitectura Bioclimática y Sustentable*. [https://www.academia.edu/41191010/GEgonzalo\\_Manual\\_Arquitectura\\_Bioclimatica](https://www.academia.edu/41191010/GEgonzalo_Manual_Arquitectura_Bioclimatica)
- Mercado, M., et. al. (2018). Efecto de la ventilación natural en el consumo energético de un edificio bioclimático. Análisis y estudio mediante Energy plus. *Revista Hábitat Sustentable*, 8(1), 54-67.
- Rodríguez, L., y Padilla, S. (2021). Herramientas bioclimáticas de análisis y comunicación en la enseñanza/aprendizaje del proyecto arquitectónico. *AUS, Arquitectura/Urbanismo/Sustentabilidad*, (29), 86-95.

- Teherán, K y Manjarrés, J. (2019). Propuesta de criterios bioclimáticos para el diseño urbano en ciudades con climas tropicales. Caso de estudio: Barranquilla, Colombia [Trabajo de Grado para obtener el título de Arquitecto]. Universidad de la Costa
- Villalobos, E. (2020). La construcción social en la práctica de la arquitectura. Una revisión crítica. CONTEXTO. Revista de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León, 14(20).
- Padilla, N., Gómez, C., Bojórquez-Vargas, A., y González, G. (2021). Análisis de condicionantes ambientales en la vivienda de interés social para la zona cálida subhúmeda. Tlatemoani: revista académica de investigación, 12(38), 176-203.
- Olgay, V. (2019). Arquitectura y Clima. Manual de Diseño Bioclimático para Arquitectos y Urbanistas. Editorial Gustavo Gili. [https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425214882\\_inside.pdf](https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425214882_inside.pdf)
- Stouhi, D. (31 de enero de 2019). Cómo diseñar para un óptimo confort térmico (y por qué es importante). ArchDaily Colombia. (Trad. Dejtjar, Fabian). <https://www.archdaily.co/co/910532/como-disenar-para-un-optimo-confort-termico-y-por-que-es-importante> ISSN 0719-8914

# AS&D

REVISTA ARTE & DISEÑO



EDITORIAL  
**UNIAUTÓNOMA**