



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

**ALTERNATIVA PARA UTILIZAR IMAGENES
PREHISPANICAS EN EL DISEÑO GRAFICO ACTUAL**

FALLA DE ORIGEN

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO**

P R E S E N T A :

EDUARDO KASA FUDISAWA

A S E S O R E S :

LIC. JAIME RESENDIZ G.

LIC. MARIA ELENA MARTINEZ

MEXICO, D. F., 1991



**DIRECCION
ESCUELA NACIONAL DE
ARTES PLASTICAS
AV. CONSTITUCION No. 600
Xochimilco 23, D. F.**

7
2ej



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

PAGINA

INTRODUCCION	1
CAPITULO 1 LO RELATIVO A LA CULTURA AZTECA.	
FUNDACION DE MEXICO-TENOCHTITLAN	6
RELIGION	10
MITOLOGIA	14
ARTE	17
TEMPLO MAYOR	24
BIBLIOGRAFIA CAPITULO 1	26
CAPITULO 2 LA METODOLOGIA DE DISEÑO RETOMANDO IMAGENES PREHISPANICAS.	
INTRODUCCION	28
METODOLOGIA	33
BIBLIOGRAFIA CAPITULO 2	37
CAPITULO 3 EL SIGNO, EL SIMBOLO Y LA IDENTIDAD GRAFICA.	
INTRODUCCION	38
REPRODUCCION DE LAS FORMAS	40
COLOR	49
BIBLIOGRAFIA CAPITULO 3	52
CAPITULO 4 EL SEGUIMIENTO METODOLOGICO.	
SEGUIMIENTO METODOLOGICO	54
CONCLUSIONES	86
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA	89

LA INTRODUCCION

"Mientras en Europa hacia el siglo IX dc se consolida el feudalismo y posteriormente los nuevos reinos dentro de una cultura que llamaríamos mez
tiza, resultado de los elementos grecoromanos y bárbaros, en la región central de México nace - también un nuevo estado asimismo mestizo, influi
do culturalmente por la civilización Teotihuacana. Se trata del llamado "Imperio Tolteca", integrado por gentes venidas del norte que hablan ya sin género de duda la misma lengua náhuatl - que varios siglos más tarde sería también el idioma de los Aztecas". (1)

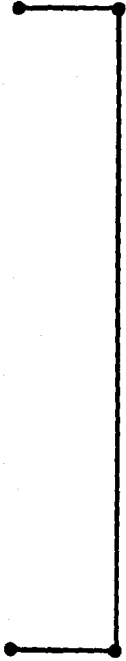
La etapa de imperialismo primitivo nace en Europa a principios de la era cristiana como un medio de protección y de conquista que en base a la barbarie bélica reparte territorios y consolida fronteras, no se diferencia mucho de los sistemas sociales que se daban en América, puesto que la imposición de ideologías o creencias religiosas válidas para quien las impone, es consecuencia de la lucha de ejércitos con fines de conquista.

El desarrollo cultural de la América prehispanica que paulatinamente lleva a las tribus nómadas a buscar asentamientos y procurarse una seguridad en su subsistencia, crea las primeras sociedades

en busca de un idioma,
una creencia. Varias son las que
cayeron y desaparecieron desde mucho antes
nuestra era y cuyos conocimientos fueron heredados
por otros grupos culturales evolucionados en
costumbres, técnicas y tecnologías, conocimientos
y religión. Se ha comprobado que la fó es una
fuerza inherente al ser humano y que ésta, al en-
contrar reductos apropiados, es un poder social
infalible. La explicación de fenómenos naturales
encuentra cabida en el pensamiento primitivo bar-
fo los lineamientos de creencias "ilógicas": la
magia y lo consiguiente creación de mitos y perá
najes divinos que rigen lo supra terrenal. Toda
cultura floreciente en todo el mundo ha padecido
de estos subterfugios.

La religión pues, es una de las motivaciones más
importantes del hombre (o lo fue) e influye en
todo su contexto, en toda su vida. En Mesoamérica
la religión fue pilar de toda civilización ya
que los vestigios arqueológicos nos dan esta idea.

Lo que nosotros denominamos arte, más que ser una
obra estética del "arte por el arte", en dichas
civilizaciones responde a una idiosincrasia y
costumbres propias normadas por sus creencias y
elucubraciones metafísicas que, si bien fueron
discrepantes al pensamiento occidental, motivaron
un arte iconográfico y en esencia hierático (ce-



mo se dió al principio en todo el mundo), que - además de cumplir su función, refleja una belleza de formas y estilos de trascendental importancia y singularidad.

Inevitablemente, la discrepancia ideológica y lo avanzado de la civilización europea, tuvo su devenir en una barbarie de conquista que devastó - desde la raíz toda cultura mesoamericana, marcando un punto y aparte en la historia de México y punto final a su identidad nacional.

El inefable sincretismo de nuestra cultura actual implica que no puede funcionar ninguna regresión a "nuestras raíces": es simplemente impensable. Sin embargo, existen proyectos sobre todo artísticos, que tratan de tomar de los vestigios prehispánicos algunos cánones que, modificados por el pensamiento actual, dan como resultado un motivo de aproximación-también sincrético-a nuestras culturas ancestrales.


En el diseño gráfico se ha probado que las formas mesoamericanas son adecuadas e incluso necesarias para representar conceptos, objetos o lugares de índole nacional y por antonomasia. La recodificación de estas formas, que es necesaria para que sean entendidas, es un tanto difícil; y muchas veces se distorsiona su estética representando, lamentablemente, lo que se cree primitivo

(el grado de conformación visual de las formas - prehispánicas es, incluso en la actualidad, muy avanzado). En otros casos, las formas son tomadas tal cual; lo que implica algunas veces que el es pectador necesite de cierta educación o información adicional para comprenderlas.

Entendiendo que muchas de estas formas son o fue ron signos o símbolos, tenemos que tomar en cuen ta sus implicaciones ideológicas o su trasfondo semántico (denotaciones y connotaciones): su sig nificado y finalidad. Lo complicado resulta cuan do nos percatamos que hay una gran diferencia de significados de las formas en comparación con - nuestra época y una recodificación es difícil de efectuar.

Una alternativa de diseño para configurar imágenes con una estética mesoamericana que devenga - en un estilo de diseño gráfico mexicano, sería - lo más adecuado en nuestros días. Esto implica - no sólo la adecuación de formas prehispánicas, - sino también la "creación" en base a cánones es téticos y estilísticos (prehispánicos).

Esta tesis no pretende demostrar la forma de lo - gar dicho estilo mexicano de diseño pues ello - depende del diseñador, de su habilidad, creati vidad y preparación en el tema, además del interés; aquí sólo mostraré los pasos más adecuados si -



guiendo un método, como orientación para aquéllos que desean retomar signos, símbolos o formas pre hispánicas en aplicación a un trabajo de diseño gráfico.

(1).- LEON Portilla, Miguel p. 176

La visión de los vencidos.

México, UNAM, 10a. edic.

1984, 217 p.

LO RELATIVO A LA CULTURA AZTECA

El término náhuatl "chichimeca" es la denominación que se daba en Mesoamérica a los grupos humanos o tribus que viajan constantemente sin llegar a tener un asentamiento fijo y dependen de la caza y la recolección: son entonces pueblos nómadas sin identidad definida, costumbres o cultura propia. Tal vez provenían de un grupo cultural desarrollado, heredando idioma y costumbres; pero las circunstancias indican que estos grupos buscan un lugar propio para vivir y desarrollarse independientemente.

Así, según la historia descrita en la "Tira de la Peregrinación", el sitio de procedencia de los aztecas no determinado geográficamente, se llamaba Aztlán, que significa "un lugar junto a las garzas" o "un país de color blanco". Anotaremos aquí que este grupo cultural adquiere sus gentilicios de acuerdo al lugar en el que estuvieron históricamente, aunque los autores difieren en cuanto a significados y tenemos

que son aztecas en Aztlán; son chichimecas en su peregrinar antes de llegar al Valle de México; son mexicas no se sabe si por Mexitin (su puesto caudillo), o por vivir en Metztlán ("el lugar de la luna" en el lago de Texcoco), o por Metztlí (luna) Xictli (ombligo) y Co (lugar) "en el ombligo de la luna"; son acolhuas (para las tribus vecinas) por haber vivido en Culhuacán y por adoptar a un culhuacano como primer Tlatoni: Acamapichtli; son tenochcas por su primer líder (Tenoch) o por Tenochtitlán (1).

Salen de Aztlán aproximadamente en 1168 DC, y en su calidad de chichimecas se encuentran con Huitzilopochtli (ver religión), quien se ocupara de guiarlos y aconsejarlos hasta encontrar el lugar que les promete será su asentamiento definitivo.

Después de recorrer varios sitios teniendo en ellos asentamientos provisionales, entre ellos Tula, llegan al Valle de México que ya entonces estaba habitado por varios grupos de lengua náhuatl con cierto desarrollo

económico y cuyo líder o grupo más poderoso eran los tecpanecas de Azcapotzalco. En su búsqueda de un lugar para establecerse, tienen contacto con los demás grupos siendo repudiados, utilizados y sometidos a tributo, a cambio de que los dejaran vivir en sus dominios como en Culhuacán, donde permanecieron algún tiempo hasta antagonizar y salir huyendo, internándose en un lugar pantanoso del lago de Texcoco, donde vagaron hasta encontrar un sitio donde, según la leyenda, se encontraba una señal (el águila posada sobre un tunar) que les indicaría el lugar prometido.

Es en 1325 cuando empieza la evolución cultural del grupo Mexica al asentarse definitivamente, empezando a construir su propia ciudad. Se supone que el nombre de Tenochtitlan se debió al líder que fundó la ciudad, aunque otros opinan que por traducción provino de tetl (piedra) nochtli (nopal) y tlan (lugar): "el lugar donde el nopal crece sobre la piedra" (2).

Al principio vivieron sometidos, pero conforme progresaban fueron haciéndose más poderosos, viéndose gracias a una guerra civil donde se aliaron a otros grupos sojuzgados formando la llamada "Triple Alianza", que funcionaría después como instrumento de dominación por medio del cual el Azteca se erigiría como grupo dominante y soberano en una gran parte de Mesoamérica.

La ciudad ya conformada se dividía en cuatro barrios o calpullis principales: Cuepopan/noroeste, Atzacolco/noreste, Zoquiapan/sureste y Moyotlan/suroeste. A medida que aumentaba la población, el islote se fue ampliando gracias al uso de extensiones de terreno hechas con aramazones de varas que incluso se utilizaban para el cultivo, llamadas chinampas.

En las prolongaciones o ejes resultantes de esta división de la ciudad en barrios, se construyeron las tres anchas calzadas que unían a Tenochtitlan con tierra firme facilitando el acceso y salida de gente y

mercancías.

La ciudad sagrada era una superficie cuadrangular de 500 metros de lado - situada al centro de la isla y delimitada por una muralla. En ese lugar se llevaban a cabo todas las ceremonias religiosas y se localizaban los muchos y diversos templos, adoratorios, escuelas y palacios principales; destacando por su importancia y tamaño la enorme construcción del Templo Mayor.

Al alcanzar su máximo esplendor, México-Tenochtitlan era una enorme ciudad en medio del lago y sus constantes ampliaciones llegarían a unirla con la ciudad-isla de Tlaltelolco; alcanzando una forma cuadrangular de aproximadamente tres kilómetros por lado y habitada por 300 mil personas (3)

La población tenochca compuesta fundamentalmente por agricultores y pescadores, se iría transformando con celeridad: primero en guerreros y sacerdotes, y más tarde, en artesanos de toda clase y comerciantes.

Las relaciones que mantenían con sus vecinos de tierra firme, permitieron que los aztecas lograran formar su alta sociedad, ya que según se pensaba, había en estos grupos descendencia de raza Tolteca (tomada como civilización máxima e ideal) y buscaban la forma de promover lazos matrimoniales con ellos, de tal manera, que la descendencia resultante fuera la clase noble (pipiltin), portadora también de la tradición y estirpe Tolteca.

El gobierno de la sociedad mexicana estaba a cargo principalmente de una persona llamada Huey Tlatoani (gobernante supremo), que tanto en el orden social como en el religioso, tenía la autoridad de tomar decisiones y ordenar cuanto fuera necesario para el bien de su pueblo. Su séquito estaba encabezado por un Cihuacóatl (consejero), dos jefes militares, dos jueces principales y un líder mercantil.

El tlatoani era elegido por un grupo de nobles, jueces, sacerdotes y demás señores importantes en la so-

ciudad; siendo candidato cualquier hombre que destacara por sus habili-
dades, sabiduría, pérsonalidad (dig-
na de respeto popular) y bondad pa-
ra con su pueblo, además de pertene-
cer a la clase noble. Aunque el go-
bierno no era una monarquía, la su-
cesión de tlatoanis se transmitió -
en línea consanguínea de una o dos
familias nobles dándose un nepotis-
mo aceptado.

RELIGION

El dominio de los poderes naturales extraños se realiza mediante un conocimiento metodológico del fenómeno (ciencia) que al ser probado y experimentado en su frecuencia nos revelará el modo de aprovechamiento (técnica) o la forma en que debemos conducirnos y protegernos ante tal manifestación natural.

En épocas remotas, cuando apenas se da una evolución de los grupos sociales, conformando civilizaciones; el hombre se enfrenta a las fuerzas naturales que le son adversas o incomprendibles, utilizando como medios cognoscitivos a la magia y religión.

El temor a lo desconocido, así como la fe (inmanente y ontológica en el ser humano) encuentran una canalización en el subterfugio de la adoración a la naturaleza y sus fenómenos. Al representarlos, como forma de apropiación, se conforman con sus características naturales y se diferencian según sus manifestacio-

nes particulares. La magia es el instrumento de acercamiento haciéndolos favorables y de alguna manera utilizables según los propósitos y necesidades del hombre. Este hombre, al reflejarse como resultado de la interacción de los dioses, les otorga forma antropomorfa, aunque en grados de evolución inicialmente los representan como cosas y animales ya que éstos también le son extraños y en ocasiones dañinos.

Así se crea una noción de la realidad en la que lo mundano interviene en lo intangible o sobrenatural en forma de ritos haciéndolo todo comprensible y utilizable en lo cotidiano.

La variedad de poderes sobrenaturales recae en la creación de una diversidad de dioses cuya personalidad y poderes son convencionalmente determinados. Ante el conocimiento del bien y del mal, como nivel evolutivo, el hombre busca la unidad dialéctica llegando al concepto de dualismo como síntesis divina.

La religión en Mesoamérica desde -
los tiempos remotos ya había conce-
bido una pareja de la dualidad:
Ometecuhtli-Omecihuatl (dos-señor/

dos-señora) o Tonacatecuhtli-Tonaca-
cihuatl (divino señor-divina señora)
que se encargaron de crear a los -
dioses, al mundo y a los hombres.

Pareja Dual		Centro
Tezcatlipoca rojo	(Xipe o Camaxtle)	Este
Tezcatlipoca negro	(Tezcatlipoca)	Norte
Tezcatlipoca blanco	(Quetzalcōatl)	Sur
Tezcatlipoca azul	(Huitzilopochtli)	Oeste

Esta creencia nace del concepto -
prehispánico del cosmos y de los -
cuatro rumbos del universo y, como
podemos ver, fue modificado por -
los aztecas al incluir a su dios -
tribal, desconocido hasta entonces.

El Toque Nahuaque (dios de la inme-
diata vecindad) o Ipalnemohuani -
(aquél por quien todos viven), es
concebido posteriormente por filó-
sofos como Netzahualcōyotl (tlatoa-
ni de Texcoco) y representa la sín-
tesis divina, la unidad.

Ya en épocas del pueblo Azteca se
dió un politeísmo exagerado, pues
cada grupo productivo creaba a su

dios particular, tal vez porque en-
tre más específico fuera su dios, -
se sentían más seguros.

Hay que subrayar aquí que la reli-
gión prehispánica se fundamenta en
el conocimiento cosmológico relacio-
nado con las fuerzas de la naturale
za, interactuando en hechos históri-
co-mitológicos explicados así por -
la fantasía prístina del ser terre-
nal. La prueba de que el Huey Tla-
toani cumpliera funciones sacerdota
les, demuestra que la religión no -
era un simple reducto de fe, sino -
que constituía y guiaba todos los -
actos de la vida del hombre llegan-
do a ser piedra angular de las civil

lizaciones Mesoamericanas.

La idiosincrasia precortesiana deslinda la realidad de la fantasía de tal manera que el mito llega a ser creído como la realidad histórica - misma. El mito nace al buscar la explicación de las fuerzas sobrehumanas y maravillosas, partiendo de un conocimiento empírico de las mismas en relación intrínseca con la fantasía; otorgándoles a los fenómenos - una significación nueva en la conciencia colectiva.

Las fiestas revivían el misterio de los orígenes y los dioses reencarnaban para ser adorados, recibiendo - inmolaciones con las que difícilmente se mostrarían adversos en el bienestar del pueblo que con tanta fe les ofrecía hasta la vida.

Las penitencias en los rituales consistían en ayunos, sangrados en - - ciertas partes del cuerpo, ofrendas alimenticias, sacrificios animales y humanos, flores y objetos preciosos. Esto dependía de cada celebra-

ción y la escenificación del rito - seguía patrones establecidos en el mito correspondiente.

El sacrificio humano era el acto mágico con el cual los aztecas alimentaban a sus dioses primordialmente. El sacrificado dejaba de ser un hombre común convirtiéndose en alimento divino (a veces representaba al dios mismo) y en una muerte a cuchillo de obsidiana, habiendo bebido - un narcótico que lo libraría de todo sufrimiento, su alma era enviada a un lugar privilegiado en el mic-tlan (reino de los muertos).

La idea de que se existía después - de la muerte, fue una creencia muy arraigada entre los mexicas y demás civilizaciones prehispánicas; quienes pensaban que esta vida era sólo el preludio de la verdadera existencia que está después de la muerte y la forma en que se moría, determinaba el goce o sufrimiento en la próxima morada.

Dos son los dioses que más se adora

ban en México-Tenochtitlan ya que -
por sus advocaciones, constituían -
las bases del sustento para "el pue-
blo del sol".

TLALOC

El dios de la lluvia, es el que ha-
ce brotar las plantas y proporciona
así toda clase de mantenimientos a
los hombres, por lo que fue adorado
por casi todas las culturas prehis-
pánicas teniendo diferentes nombres
según la religión y el tiempo (es -
el dios más antiguo en Mesoamérica
y cada cultura lo concibió particu-
larmente). Su rostro es una máscara
en la que dos serpientes se enros-
can de manera tal, que dan forma a
las anteojeras circulares, el bigo-
te y los colmillos (sus rasgos esen-
ciales), así como una trenza que -
forma la nariz. Los adornos de la -
máscara son un tocado de papel o -
plumas en forma de corona, orejeras
ralladas y abanicos de papel plega-
do. Se representa coloreado todo en
azul y negro.

HUITZILOPOCHTLI

Es el dios tribal de los mexicas -

desde su época nómada hasta la lle-
gada de los españoles. Su nombre -
proviene del náhuatl huitzitzin (co-
librí) y opochtli (brazo izquierdo)
lo cual se traduce como "colibrí -
zurdo" o "colibrí siniestro", según
cada autor. Sus representaciones, -
que no son muchas pese a su impor-
tancia, lo muestran vestido de gue-
rrero con penacho en forma de cabe-
za de colibrí, escudo con cinco plu-
mones y dardos en la mano izquierda,
en la mano derecha porta un arma -
simbólica llamada xiuhcōatl (serpien-
te de fuego), tiene las piernas pin-
tadas con líneas verticales y le -
falta el pie izquierdo que es susti-
tuido por una cabeza de reptil. Era
considerado el dios de la guerra.

MITOLOGIA

El pensamiento mágico-religioso del hombre mesoamericano toma los hechos históricos (reales) o las extrañas manifestaciones naturales y les dá una explicación fantástico-idealista en donde las acciones sucedidas llegan a ser manifestaciones divinas y a veces, los hombres notables se elevan a la categoría de dioses (como Quetzalcóatl dios-líder de los toltecas); conformándose de generación en generación como narraciones históricas culturales y que en la actualidad denominamos como mitos.

Hay una gran cantidad de mitos creados por diversas culturas precolombinas que eran aceptados por el pensamiento mexicana y su extensa enumeración resulta aquí innecesaria. Mencionaremos sólo algunos que tienen relación directa con el tema y que nos harán comprender su concepción del mundo.

La guerra, instrumento evolutivo -

del México prehispánico, era justificada por el pueblo Azteca debido a la ideología implantada por Tla-caeael (cihuacōatl en tiempos de Moctezuma Ilhuicamina), acerca del derramamiento de sangre y el sacrificio. El mito del "quinto sol" supone que antes de que se diera nuestra era (que es la misma vivida por los mesoamericanos), cuatro veces había surgido la luz y la vida en la tierra y cuatro veces fue devastada. Después de estos cuatro soles (relacionados con los elementos tierra, viento, fuego y agua), se originó "el quinto sol" cuando los dioses se reunieron en Teotihuacán (lugar donde los hombres se convierten en dioses), e inmolándose ante el fuego divino, dieron como resultado la creación de un "sol de movimiento" (los anteriores fueron estáticos) y, en consecuencia, la vida terrenal. El temor a que ocurriera un nuevo cataclismo que pusiera fin a esta época, hizo que la mística mexicana adoptara la idea de que si el sacrificio de los dioses había servido para que existieran los hombres

y se pusiera en movimiento al sol - (Huitzilopochtli), entonces el sacrificio humano y la ofrenda de su sangre (líquido divino) alimentaría al sol y lo haría permanecer en movimiento, alumbrando la tierra y fomentando la vida.

Además de la advocación de Huitzilo - pochtli como el sol, éste también - simboliza a la mítica águila posada sobre el nopal de las tunas rojas - que crece sobre una piedra (símbolo de la tierra prometida).

Personificando al sol, Huitzilopoch - tli repite el mito de su nacimiento para que los hombres tengan sus - constantes días y noches. En éste - se cuenta que su madre Coatlicue - (tierra) es amenazada de muerte por su hija Coyolxauhqui (luna) y por - sus innumerables hermanos los Cent - zonhuiznahuas (las estrellas) por - haber quedado embarazada sin pecado conocido; al momento del atentado, nace Huitzilopochtli vestido de gue - rrero, quien decapita a su hermana y hace huir a sus hermanos. Así, vemos en el ciclo del día y la noche,

donde el sol nace al amanecer co - rriendo del firmamento a las estre - llas y la luna. Ayudado por las ánimas de los guerreros es conducido - al cenit y las almas de las mujeres muertas en parto (fallecimiento hon - roso), lo recogen y acompañan hacia el ocaso y su muerte entrando al - mictlan (noche).

El mito anterior también es conoci - do como "lo que sucedió en Coatepeq" (cerro de la serpiente), lugar don - de los aztecas hicieron escala du - rante su peregrinación. Ahí residía Coatlicue en lo alto del cerro. - Cuentan que al estar barriendo, re - cogió una pequeña pluma guardándola dentro de su falda y por ella quedó preñada, sucediéndose por ello los épicos acontecimientos contados an - teriormente.

La simbología usada al crear este - mito, nos muestra una cosmovisión - de las más importantes en la cultu - ra mexicana. Huitzilopochtli se eleva al rango de dios supremo al ser con - cebido sin pecado carnal (copia de la forma en que nació Quetzalcoatl

dios máximo de los Toltecas) en la cima del monte que representa el lugar celeste de las diuinidades - creadoras, combatiendo bandos antagonistas, de los cuales Coyolxauhqui es degollada y arrojada hasta una ladera, cayendo desmembrada; - simbolizando con ésto un triunfo - del sol que se impone a la luna para alumbrar un día más la vida en la tierra.

ARTE

El arte, como expresión cultural, refleja el grado de desarrollo intelectual y estético que un pueblo determinado alcanza evolutivamente. Cierzo es que los aztecas fueron herederos de toda una tradición cultural que se extendía desde las civilizaciones preclásicas (como la Teotihuacana) en todo el centro de Mesoamérica y específicamente en el Valle de México; mas la importancia de su arte radica en que éste llegó a ser una síntesis de formas y símbolos utilizados en composiciones lógicas y estéticas de nuevas dimensiones.

La palabra náhuatl Toltecayotl (toltequidad) nos explica el concepto del arte que tenía el "pueblo del sol" refiriéndose al quehacer artístico en su excelsa expresión, con técnicas desarrolladas y como legado cultural del otrora grandioso imperio Tolteca (no se llamaban así, pero los mexicanos los denominaban "artistas"): sus famosos ancestros, pero de igual forma establece su temática y fin principal: sus códigos

simbólicos hacen del objeto un icono de aproximación divina. Esto no quiere decir que su temática fuera únicamente religiosa, pero sí fue ésta la que propició el gran desarrollo técnico y expresivo en la creación plástica mexicana; evolucionando en un estilo propio que explota la limitación formal y temática establecida por las necesidades de su culto. Si esto lo vemos desde un punto de vista del autor como individuo, las imposiciones normaban un arte impersonal, ya que no existen firmas ni testimonios de artistas que ahogaba de algún modo la voluntad individual.

"La metamorfosis del fenómeno natural que se opera en la imaginación del hombre, es uno de los factores fundamentales de la creación plástica. Esta, la creación plástica, parte de una realidad distinta en cada caso, y el resultado, es decir la forma, expresión de la vivencia, debe ser distinto según el artista se proponga plasmar la imagen de un fenómeno o de un concepto". (6)

Si en el pensamiento mágico del mexi

ca el arte fue una forma de expresar sus ideas, la concreción de lo intangible llega a ser el medio que pone en contacto directo a lo terrenal con el estadio de los fenómenos maravillosos de la naturaleza: lo inexplicable que encuentra sus respuestas en el culto sagrado.

El artista o yolteotl (corazón endiosado) interviene en esta necesidad de comunicación, imprimiendo un sentimiento estético de magnificencia en los materiales, haciendo de su obra un objeto digno de los dioses, introduciendo el simbolismo de la divinidad en las cosas.

"La apariencia física no es sino un disfraz, fachada tras la cual se esconde la verdadera naturaleza... para expresar lo que a él le importa expresar tiene que crearse un idioma especial, un lenguaje de signos y símbolos. El subsuelo espiritual de que brota este lenguaje es el mito. El realismo del arte antiguo de México es un realismo mítico" (7)

Así, la representación por ejemplo -

de un animal no implica que el artista hiciera un estudio de sus características como mensaje o fin, sino - que su aspecto formal connota en el "pensamiento mágico" alguna advocación divina en base a lo establecido en determinado mito.

Existen también algunas representaciones históricas y políticas en el arte Azteca; creadas expresamente como testimonios de hechos o sucesos importantes en los que el poder bello se hace presente; como en el monumento a Moctezuma Ilhuicamina en Chalultepec o la llamada "piedra de Tizoc" que se encuentra en el museo de Antropología de la ciudad de México. En éstos, como en todo el arte "de bulto" propiamente mexicana, se pueden detectar ciertas tendencias estéticas y formales que lo definen como "arte realista en el detalle".

La constante representación de la vida en movimiento, hace que las formas creadas sean a semejanza de la realidad; aunque el conjunto se maneja de forma subjetiva gracias a detalles iconográficos o relaciones obje

tuales abstractas convencionalizadas.

La estilización decorativa es una concepción formal nacida de la imaginación y es el principio básico de la escultura Azteca.

Westheim habla de una transformación estilizada de la apariencia física que monumentaliza las formas dotando las de una expresividad imponente y dice que esta grandiosidad en las creaciones artísticas tienen relación directa con la grandiosidad y poderío alcanzado por "el pueblo del sol". (8)

El orden y la simetría se dan naturalmente en el arte y concepción mental del hombre que busca cierta seguridad, estatismo y permanencia.

"Entre los principales rasgos y elementos que parecen configurar el estilo escultórico mexicana, primeramente, se halla un empleo frecuente de las formas geométricas, aunque muchas veces atenuadas y casi desvanecidas, sin que por ello se pierda la función y sentido como principio que

integra y hace posible unificar los símbolos y la plenitud del tema de la obra". (9)

Principios geométricos fueron usados en la plástica mexicana, tanto en la estructuración general de la obra como en los detalles iconográficos y decorativos, haciendo que las formas se idealizaran, fueran congruentes y estables. Algunos investigadores se esmeran en encontrar cánones matemáticos en la creación prehispánica; lo cierto es que la ingeniería y proporcionalidad empleadas son notables.

Otras actividades artísticas que el azteca realizaba, son la pintura, la alfarería y los trabajos en plumas. Recordemos aquí que para los pueblos autóctonos y aquéllos que se encuentran en primarios grados de evolución (como los mesoamericanos), el arte y la artesanía son uno como medio de expresión de sus ideas y costumbres y la importancia que le dan radica en la perfección estética (propia de su idiosincrasia) y material, aparte de su conte

nido simbólico o de uso.

El tlacuilo es el pintor náhuatl de códigos y murales. Su trabajo era muy apreciado debido a las dificultades que había para saber cómo plasmar gráficamente las ideas pues además de ser conocedores de distintos dialectos o lenguas y costumbres de las diversas comunidades, manejaban la mitología y escritura simbólica propia de los intelectuales y asimismo, debían tener la habilidad manual y expresiva para transmitir ideales políticos y religiosos; codificando adecuadamente y de manera clara cada mensaje. Cada pequeño rasgo, cada forma utilizada tiene en la escritura pictográfica una razón ideosimbólica; incluso cada color utilizado en forma de plasta y de manera básica en códigos y murales, tiene determinada connotación ideológica o es característico de alguna deidad, de algún lugar, o de algún objeto.

Su técnica es basada en el trazo de los contornos de las formas en tono oscuro, logrando representaciones

muy esquemáticas, gráficas y estilizadas; evitando matices, luces y sombras. No hay, en la pintura mural, relaciones temporales y lo figurativo es simbólico.

Ya que hablamos del color, podemos hacer notar que el artista rescataba el matiz propio de los materiales y utilizaba tintes naturales en la decoración. El color vivificaba todo trabajo artístico, lo decoraba y significaba. Desde el más pequeño objeto de barro hasta las enormes pirámides, todo era coloreado espléndidamente utilizando una concepción estética realmente particular y significativa.

El oficio del alfarero, aún cuando tiene un valor más utilitario, era tenido en gran estima; ya que creaba objetos a partir del barro, "lo hacía mentir", tomar vida y representar algo. Su trabajo producía objetos de uso cotidiano y de culto: recipientes, vasijas, juguetes, adornos, representaciones de dioses, flautas, etc., teniendo muchos de éstos decoraciones y formas simbóli

cas de conceptos del mundo o hierárquicos.

El artista de las plumas poseía "un rostro y un corazón" (personalidad y sentimiento) que hacía de cada penacho, de cada escudo, bandera o manta, un objetopreciado y bello, dotando de gran elegancia y grandeza a aquél que lo usara.

El hecho de que en la plástica prehispánica se diera el uso de signos nos demuestra que su evolución cultural ya era avanzada. El conocimiento de conceptos abstractos y sus representaciones, también son prueba de ello, pero lo más interesante, en relación al diseño gráfico, es tomar en cuenta el grado de abstracción formal alcanzado por los mexicas: la reducción en los detalles y su concepción gráfica de las formas.

La constante repetición de imágenes de significado importante y unívoco que sufren diversos tratamientos (técnicas) para hacer gráfica su representación en base a una estiliza

ción, los llevó a conceptualizar su abstracción formal creando signos y símbolos tan simples que se podían reproducir fácil e infinitamente.

"...Al principio no fue pues el signo sino el objeto. Su forma y material han determinado su dibujo. Su proceso de adaptación se llama hoy estilización... potenciando así su expresividad signica". (10)

Estos grafismos los podemos observar tanto en la escritura pictográfica de sus códigos, como en los detalles, decoraciones y representaciones de los dioses en todos los objetos de arte y muy considerablemente en sus esculturas de bajorrelieve.

Como ejemplo de los signos abstractos, podemos mencionar a los siguientes (11):

NAUHCAMPA (rumbos del universo).- Concepción prehispánica de los cuatro rumbos del universo que tenía el mundo mexicana con respecto a los movimientos anuales del sol y que -

constituían los puntos cardinales. En el centro se localizaba "el corazón del único mundo", la ciudad sagrada de México-Tenochtitlan. En un eje vertical que cruza el centro o quinta dirección, se localizan los rumbos divinos, uniendo el arriba - (morada divina), el centro y el inframundo.

OLLIN (glifo del movimiento).- Algunos lo relacionan con el curso anual del sol alrededor de la tierra. Este símbolo fue utilizado por muchas culturas mesoamericanas desde los tiempos más remotos. Mito - del "quinto sol".

XICALCOLIUHQI (vaso de calabaza - torcido o acostado).- Es una greca escalonada, emblema de la belleza, alegría y abundancia. Usada principalmente en la decoración de objetos. Relación con la dualidad (noche-día, vida-muerte, etc.)

En la concepción de los rasgos representativos del dios Tláloc podemos percatarnos de las diferentes -

estilizaciones logradas según cada cultura y su abstracción gráfica - posterior de estilo mexicana que hace de dichos rasgos símbolos inconfundibles cualquiera que se presenten.

La relación simbólica de que son dotados los objetos, nace como un sistema de seguridad que esclarece las incógnitas naturales y determina el pensamiento mágico que hace del pueblo mexicana una nación próspera que confía en sus instituciones.

Objetos simbólicos fueron, por ejemplo, las plumas de aves que representaban sinónimos de grandeza y divinidad, y las podemos encontrar en tocados y atuendos de dioses y sacerdotes. El hecho de que los plumíferos volaran sobre lo terrenal, - los hacía admirables.

La serpiente es morfológicamente un natural arquetipo simbólico tomado por mágico en muchas culturas del mundo. Tiene connotaciones fálicas de creación y reproducción de los seres, así como la inmortalidad y renovación en su característico cam

bio de piel, además de su obvia acción de morder y matar.

Así, muchos otros animales, plantas y objetos de la naturaleza fueron utilizados simbólicamente por revelar determinadas características - funcionales o de comportamiento que los hacían extraños para el hombre primitivo.

TEMPLO MAYOR

En el mítico lugar donde el águila se posó sobre el nopal, a instancias de Huitzilopochtli se construiría el primer templo adorado de la ciudad. Con el paso del tiempo, las construcciones de mejoramiento del templo (se tapaba con arena y se usaba de base para la edificación superpuesta), siguen siendo las más importantes de la ciudad sagrada; denominando al recinto como "Huey Teocalli" o Templo Mayor. Su diseño general seguía patrones utilizados anteriormente en ciudades como Tenayuca y, a la par, como en Tlaltelolco.

Importante es la descripción que hacen los conquistadores españoles con respecto a este templo ya que gracias a ellas y a los rescates arqueológicos realizados, se han basado para sus teorías una gran cantidad de arqueólogos y estudiosos, como Ignacio Marquina quien determinó aproximadamente la arquitectura y distribución de las construcciones que existieron en la "ciudad"

sagrada" de México-Tenochtitlan, - concepción plasmada en la maqueta - que podemos observar en la estación Zócalo del Metro. Más recientemente gracias a las excavaciones realizadas a un costado de la Catedral Metropolitana, se localizaron los vestigios del otrora grandioso Templo Mayor; resolviéndose muchas dudas que en cuanto a su localización y forma existían. Eduardo Matos, responsable de este proyecto último (hubieron varios) nos describe:

"El Templo, con su fachada principal orientada hacia el poniente, estaba asentado sobre una plataforma general encima de la cual se desarrollaba un gran basamento de cuatro cuerpos con dos escaleras que conducían a la parte superior. En este lugar se encontraban los dos adoratorios con los que contaba: el del lado sur, dedicado a su dios tutelar Huitzilopochtli; y el del lado norte, consagrado a Tláloc, dios del agua, de la lluvia y de la fertilidad". (4)

Hay que recordar aquí que todos los

templos que construían los antiguos mesoamericanos, estaban "orientados" (no norte-ados) en base a conocimientos cosmológicos en relación con el transcurso anual del sol y los planetas.

"La pirámide mesoamericana parece haber simbolizado dos conceptos. Por una parte era una montaña artificial y por lo tanto una imagen de la tierra, dentro de la cual estaba el sub mundo, al que se llegaba por cuevas. Al mismo tiempo, las pirámides simbolizaban el ascender a los cielos, es pecíficamente el ascenso y descenso del sol en su recorrido diario del inframundo al cenit y su vuelta otra vez al ocaso". (5)

El lugar que ocupaba el Templo Mayor significaba el centro del mundo divi dido en "los cuatro rumbos del universo", según la concepción egocéntrica del poderoso mexica.

Debido a la extraña importancia que tenían las montañas en la visión mesoamericana, el mito del cerro de Coatepeq se hace presente en la con-

formación simbólica y formal del Templo Mayor; mito que se revivía - anualmente en la fiesta de Panquetzaliztli, escenificándose lo sucedido míticamente.

BIBLIOGRAFIA DEL CAPITULO 1

- (1) ver: CASO, Alfonso

El pueblo del sol

México, F.C.E., 6a. edic.

1985, 125p.

MACAZAGA Ordoño, César

Ritos y esplendor del Templo Mayor

México, INNOVACION

1978, 159p.

- (2) LEON Portilla, Miguel p. 220

De Teotihuacan a los Aztecas

México, UNAM

1983, 611p.

Lecturas Universitarias #11

- (3) ENCICLOPEDIA p.314

Historia de México

México, SALVAT

1974, Vol. 3 337p.

- (4) MATOS Moctezuma, Eduardo p.10

Guía oficial de Templo Mayor

México, INAH-SALVAT

1984, 118p.

- (5) KRICKEBERG 1950 cit en
Instituto de Investigaciones Históricas UNAM
Estudios de Cultura Náhuatl
México, UNAM
1984, 372p.
- (6) WESTHEIM, Paul p.49
Ideas fundamentales del arte prehispánico en México
México, ERA
1972, 327p.
- (7) Idem p.24
- (8) Idem p.56
- (9) ENCICLOPEDIA p. 298
Historia de México
México, SALVAT
1974, vol. 3 337p.
- (10) FRUTIGUER, Adrian p.180
Signos, símbolos, marcas y señales
Barcelona, GG
1985, 286p.
- (11) VEGA Sosa, Constanza p.160
cit en Estudios de cultura Náhuatl
México, UNAM
1984, 372p.

LA METODOLOGIA DE DISEÑO RETOMANDO IMAGENES PREHISPANICAS

INTRODUCCION

El objetivo principal de esta tesis es proponer un seguimiento metodológico con el fin de que aquéllos que se interesen en retomar grafismos o motivos prehispánicos para utilizarlos en el diseño gráfico actual, sepan un procedimiento más adecuado para llevarlo a cabo.

Sucede que cuando nos interesamos en utilizar motivos prehispánicos nos topamos con una serie de obstáculos en su búsqueda, así como de la gran falta de información que de ellos se tiene.

"Los estudios de la teoría de la comunicación nos plantean que sólo el factor de "ruido" (perturbaciones ajenas al sistema que distorsionan el mensaje), o sea la interferencia que supone el tiempo que media entre la fabricación de un objeto y la fecha posterior en que éste es estudiado, dificultan gradualmente su "decodificación" e incluso puede, al parecer, impedir la totalmente; dando lugar a interpretaciones que pecan de lirismo, no obstante que éste puede eventualmente y gracias a la intuición de algún privilegiado, penetrar un tanto en la cuestión". (1)

La dificultad que nos impide conocer la verdadera razón del arte antiguo de México, es el hecho de que podemos conocer su obra, pero no así el trasfondo ideológico y su significado inherente, que nos haga reflexionar, descodificar los símbolos

y valorarlo verdaderamente. Una aproximación a este conocimiento es el profundizar en el estudio de todos los ámbitos en la vida del hombre precolombino para así entender y razonar las relaciones que pueden explicar los motivos en su creación artística.

Un instrumento importante en este sentido es la Semiótica (estudio de sistemas de signos no lingüísticos), ya utilizada por muchos investigadores aunque de manera somera e intuitiva que nos permite comprender las diversas manifestaciones culturales como procesos de comunicación, a partir del estudio de los "significantes" (denotaciones objetuales) y de los códigos correspondientes en una cultura concreta.

Esto quiere decir que cuando conocemos las bases culturales de cierto grupo social (ideología, idioma, costumbres, etc.) y las confrontamos con los objetos que ellos realizaron, nos podemos dar cuenta de ciertos patrones de relación que podemos estudiar como códigos conceptuales.

Las bases culturales del pueblo Azteca son ya conocidas gracias a los trabajos de historiadores, investigadores, arqueólogos, antropólogos y demás gente interesada en el tema. Basta leer algún libro de un escritor confiable para comprender la forma de vida prehispánica y aprender las motivaciones del artista mexicana.

En cuanto a la interpretación de los grafismos precolombinos, es necesario comparar los diversos puntos de vista de investigadores especializados en el tema, que podemos consultar en -

los varios museos que exhiben la obra mesoamericana. Es necesario señalar que debido a que hay muy pocos estudiosos de simbología o estética de dicho arte (ver bibliografía), habrá que confrontar diversos puntos de vista; ya que cada interpretación difiere según la preparación o imaginación de los arqueólogos y demás estudiosos que defienden cada uno su propia teoría, debido tal vez a que a veces las imágenes no se relacionan directamente con las costumbres conocidas.

No obstante, es necesario conocer estas opiniones que nos podrán guiar en nuestra búsqueda de imágenes y significados; con el fin de que evitemos ambigüedades o tergiversaciones en la utilización.

Ahora, algunas veces es importante encontrar un motivo que se relacione con el concepto que nuestro cliente quiere difundir tratándose de imágenes corporativas, de producto, o lo que sea. Otras tantas, la forma adecuada no convence debido a que carece del dinamismo y símbolos (códigos estéticos) acostumbrados en la actualidad. Este método de diseño pretende que el diseñador actúe sobre las imágenes de manera activa y las pueda modificar según sea necesario (sin que por ésto pierdan su esencia), aplicando conceptos de diseño actuales. Lo importante es que se valore la conformación, estética y estilo que el artista prehispánico ha conferido a los grafismos y se respeten a la hora de utilizarlos.

"La Tipología Historicista, señala que la cultura y la historia han probado y verificado la efectividad de ciertas formas que poseen una significación específica. Por lo tanto, el di-

señador gráfico tiene que acudir a este acervo tipológico, seleccionar la forma que mejor se adecúe a su necesidad y partir de ahí, ajustarla a las particularidades de su problema".
(2)

La Tipología Historicista es, de alguna manera, la relación entre signos y códigos que se ha comprobado en la cultura occidental, y que nos permite comparar las codificaciones de conceptos que en la actualidad puede comprender la gente con las formas prehispánicas que responden a otros códigos. Esto nos permitirá idear una forma sincrética que, basada en una imagen prehispánica, contenga cánones de codificación que se entiendan en la actualidad.

METODO

Un método es el procedimiento razonado y sistematizado como medio a seguir para alcanzar resultados eficaces. Todo seguimiento metodológico funciona bajo tres postulados o lineamientos principales, que son: creatividad (imaginación, creación, innovación), racionalidad (normación, lógica, concreción, conformación) y control (sistema organizador del proceso). (3)

Una metodología de diseño es básica en la formación de profesionales gráficos ya que, como se explica, norma el proceso intelectual y práctico de los individuos en todas sus fases; evaluando, relacionando, sintetizando y buscando resultados eficaces y eficientes que solucionen las necesidades que originaron su acto de creación.

Dichas estrategias, si bien en la práctica no son tan ortodoxas, se desarrollan intuitiva y automáticamente en base a la experiencia formativa del diseñador.

Como aquí tratamos objetivos específicos al utilizar imágenes prehispánicas como línea especial de diseño; proponer el sistema metodológico es necesario para orientar al diseñador, - desde la forma de investigar, hasta retomar y modificar lógicamente estos grafismos con el fin de que no pierdan su esencia original; pues si esto no se les respeta, ¿para qué usarlos entonces?

El método presentado a continuación fue elaborado retomando esencialmente los sistemas utilizados didácticamente por los profesores Jaime Reséndiz (basado en Bruno Munari, Christopher Jones, Gillam Scott, y él mismo) y Joaquín Rodríguez - (quien a su vez se basa en la obra de Oscar Olea y Alfonso - Miranda).

METODO BASICO DE DISEÑO PARA RETOMAR MOTIVOS GRAFICOS PRE-HISPANICOS

1.- CLIENTE

Consulta previa de objetivos y necesidades con el fin de proponer un proyecto retomando motivos prehispánicos y - saber si es viable (algunos productos o servicios son más adecuados para ser representados con dichas imágenes cuando su actividad se desarrolla como producción característicamente nacional o se desenvuelve principalmente en México. Otras como las transnacionales o de creación extranjera, simplemente no pueden ser representadas así).

2.- PROBLEMA

Determinar los objetivos y necesidades del cliente e investigar nombre o razón social, sus características, sus actividades, medios, recursos y usuarios; lo que nos dará la pauta a seguir.

- Estudiar la imagen anterior del producto o la empresa, si la hay, de la competencia existente.
- Análisis, evaluación y síntesis de los datos obtenidos conceptualizando ideas principales.

3.- BUSQUEDA DE IMAGENES

(Recordemos aquí que cada motivo prehispánico, sea grafismo, glifo, dibujo, escultura, objeto, etc., tenía un determinado uso y significado relacionado contextualmente a una cultura y a un lugar. Esto implica que usar en la actualidad una de estas imágenes, sería descontextualizarla o desvirtuar su importancia. Tratemos pues de que cada -

imagen mantenga una relación conceptual y lógica de uso, haciendo una selección en base a asociaciones de ideas, conceptos y formas en un contexto lógico. Nuestro último recurso, si no hay formas adecuadas en cuanto a concepto, es escogerlas cuando su denotación formal refleje una idea que se asemeje a nuestros objetivos).

- Determinar de algún modo la relación contextual entre el cliente y alguna cultura mesoamericana. Con esto tendremos una sola cultura como fuente de información visual.
- Localizar afinidades culturales de las cuales se desprendan imágenes gráficas.
- Localizar afinidades de forma, motivadas en objetos, actividades o conceptos del cliente.
- Localizar imágenes no relacionadas, cuya codificación visual, estilo o expresividad puedan hacerlas elegibles.
- Investigar el significado de las formas seleccionadas y ubicar las distintas representaciones que existen de cada una, con el fin de escoger la que más se preste a nuestras necesidades.
- Jerarquizar las imágenes según su representatividad o concepto.

4.- ANTEPROYECTO

"Las primeras imágenes se transforman y ordenan hasta convertirse en alternativas de solución... la forma más el contenido, darán como resultado una imagen gráfica integrada por elementos propios del diseño". (4)

- Escoger las imágenes más adecuadas, cuatro o menos, a las necesidades y objetivos resultados de la investiga-

ción del problema.

- Bocetar las imágenes en un solo tamaño, mayor a cinco centímetros, estudiando los trazos auxiliares y otros problemas de representación gráfica (bidimensional). Eliminar medios tonos bocetando en mancha o línea y a blanco y negro.
- Se experimentará aquí con modificaciones de las imágenes tratando de adecuarlas a nuestras necesidades de comunicación, aplicando códigos visuales actuales o conformando composiciones mixtas de las formas o tomando partes de ellas, tratando de que sean lo más simples y entendibles, con el fin de aumentar su semántica y representatividad.
- Se escogerá la alternativa más acertada, en base a criterios de diseño, de comunicación y de solución al problema planteado.

5.- PROYECTO

Se aplicarán los conceptos de diseño actuales a nuestra alternativa, buscando conformar variantes de solución (respetando las formas y estilo original prehispánico) que mejoren la imagen general.

- Elaborar variantes de la alternativa aplicando:

- a) Técnicas de representación visual (positivo, negativo, masa, aro, aromasa, separación de elementos, fugas, etc.)
- b) Estilo gráfico
- c) Lenguaje formal en denotaciones de la cultura actual (sólo en caso necesario)
- d) Modulaciones simétricas

- Toma de decisión final.

Contempla las mejores variantes y la alternativa inicial.

Criterios de elección:

Funcionalidad

Proporción - Estabilidad

Legibilidad

Impacto visual

Originalidad

Distinción

Estética

Grado de construcción, etc.

6.- REALIZACION

- Elegir el color del signo dependiendo de la representación original prehispánica y de las motivaciones del producto o compañía a representar, así como la expresividad independiente de la forma lograda.

- Adecuación tipográfica.

Elección de la familia tipográfica y composición en relación al signo. Determinar la "restricción de espacio". Proponer las variantes de utilización. (ver "identidad gráfica" en el siguiente capítulo).


- Referencias de reproducción.

Indicar: proporciones, trazos auxiliares, variante de fondo oscuro, etc.

- Elaboración de originales mecánicos en blanco y negro, color (indicar referencias), y de tipografía.

Ejemplificaremos el seguimiento metodológico en el trabajo práctico de esta tesis.

BIBLIOGRAFIA DEL CAPITULO 2

- 
- (1) TRILLO, Héctor p.23
Diseño y artisticidad
México, UNAM
1978, 71p.
- (2) OLEA, Oscar - GONZALEZ, Carlos p.22
Análisis y diseño lógico
México, TRILLAS
1977, 147p.
- (3) JOHNES, Christopher p.385
Metodología del diseño arquitectónico
Barcelona, GG
1971, 394p.
- (4) RODRIGUEZ, Joaquín
Clase de Diseño 7
- (+) Fuentes de consulta en formas prehispánicas:
- Inst. de Investigaciones Históricas de la UNAM
- Museo Nacional de Antropología e Historia (Biblioteca)
- Museo del Templo Mayor (Biblioteca e Investigadores)

EL SIGNO, EL SIMBOLO Y LA IDENTIDAD GRAFICA

INTRODUCCION (DISEÑO GRAFICO)

El hombre transforma a la naturaleza modificando y utilizando sus objetos y formas, adecuándolos conforme sus necesidades. Este acto de apropiación lleva implícitas características creativas y estéticas que, en base a su desarrollo cultural, el hombre aplica a las formas, haciendo de ellas objetos culturales. El diseño parte de una necesidad concreta y constituye la proyección del objeto-satisfactor, estudiando sus formas antes de llegar a elaborarlo.

En dicha proyección intervienen tanto la sensibilidad como el intelecto del diseñador, así como su imaginación EIDETICA (capacidad de dar respuestas originales), y MNEMICA (experiencias memorizadas) (1), que analizarán una información y darán una respuesta proyectual que estará acorde a los gustos y necesidades del usuario legible, dentro de una sociedad.

El diseño gráfico, como disciplina particular, se ocupa de comunicar mensajes o ideas mediante formas, signos y colores (de manera impresa o según el medio visual a utilizar, en los diversos soportes físicos), que se conformarán con bases artísticas (estéticas) y semánticas, en un código adecuado al espectador, cautivando su atención eficazmente, haciéndolo receptor del mensaje y (según los objetivos), motivarlo a una acción.

El diseñador gráfico actúa con bases teóricas y experiencias prácticas y su campo de acción se puede dividir básicamente en diseño COMERCIAL y diseño ALTERNATIVO. La diferencia entre estos dos radica en los intereses y objetivos que motivan su trabajo: lo alternativo implica una comunicación con fines informativos, normativos, culturales y sociales que provocan una reacción en el criterio del espectador: el diseño comercial no toma en cuenta al receptor como individuo con decisiones propias, sino lo convencionaliza y seduce en sus íntimos -

afectos (inconscientes incluso) y -
lo convierte en consumidor en poten-
cia.

La comunicación gráfica, siendo un
medio informativo rápido, eficiente
y de fácil comprensión, se multipli-
ca en uso en las grandes sociedades
consumistas facilitando el acceso a
ciertos conocimientos y a la vez sa-
turando el entorno de infinidad de
campañas propagandísticas, que si -
bien ofrecen productos y servicios
buenos o necesarios, nos provocan -
una actitud escéptica que los hace
paulatinamente ser ignorados, como
simple paisaje urbano.

El diseñador, por tanto, debe estar
consciente de que los mensajes in -
formativos o de persuasión, adquie-
ran una forma determinada y eficien-
te para que sean captados por un -
público específico y además mantenga
"saludable" la comunicación y -
sus medios.

REPRODUCCION DE LAS FORMAS

"A lo largo de la historia, organizaciones e individuos han empleado elementos visuales para ayudar a la gente a que los reconozca mejor. En efecto, antes de que el hombre pudiera leer y escribir ya empleaba símbolos para diferenciar sus productos de aquéllos de la competencia... las comunidades tenían sus emblemas, los nobles sus escudos, los ejércitos sus banderines y las religiones sus símbolos". (2)

Teniendo distintas motivaciones, el hombre de todos los tiempos ha producido gráficamente las formas naturales de su contexto y ha creado otras de grado más complejo, abstracto, en cuanto al simbolismo de que logran dotarse al querer expresar conceptos o ideas (incluso en épocas anteriores al aprendizaje de la escritura).

La utilización de una forma determina el tipo de reproducción representándola figurativa, estilizada o abstracta. Las motivaciones influ-

yen dando un significado denotado - semánticamente o connotado y convencionalizado dentro de un grupo social; yendo desde la expresión artística desinteresada, hasta los fines culturales, prácticos y lucrativos.

El simple hecho de transmitir y fijar ideas, motivó un tipo de escritura pictográfica (cuando aún no se inventaba el alfabeto), como recurso de memorización y comprensión, - así como de testimonio histórico y legal. Los signos utilizados para representar cosas se fueron modificando hasta dar origen en la civilización Sumeria a la lengua escrita mediante caracteres alfabéticos.

Hay que advertir aquí que la diferencia fundamental entre signo y símbolo es el significado con el cual se les ha dotado y que comunican convencionalmente en determinado grupo social. Veamos las definiciones:

"Un signo es un estímulo, es decir, una sustancia sensible cuya imagen

mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que este signo tiene por función - evocar con el objeto de establecer una comunicación". (3)

Los signos, como indica Giraud, son vehículos de comunicación definidos (codificados) por un grupo social, representados por formas análogas o abstractas que, en la evolución cultural, se han relacionado o connotan una idea, concepto o al mismo objeto.

Un símbolo es un signo que tiene la peculiaridad de contener un concepto abstracto, de naturaleza compleja, no implícito en la forma visible y ligado al plano emotivo, ético filosófico o metafísico.

El orden y definición de todo lo intangible y subjetivo (religión, magia, mito, fenómenos inexplicables, psicología, etc.), que causa temores en la mente humana, es la causalidad del símbolo; materializado en imágenes y objetos apoyados ideológicamente por razonamientos abstrac-

tos o suposiciones fantásticas que se ritualizan con propósitos de apropiación de dichos fenómenos o fuerzas sobrenaturales.

"Sólo los seres primitivos o los niños usan habitualmente el símbolo, que corresponde a un estado de asociación de ideas y a una concepción religiosa, o acaso mejor, mágica - del mundo". (4)

Los símbolos se utilizan también bajo cuestiones estrictamente privadas o secretas y en grupos humanos cuyas actividades les proporcionan cierto estatus o privilegios y en general una identificación ontológica. Así también, puede haber un reemplazo de creencias, imaginación y fantasía humana que bajo la dirección de la razón volverán simbólicos los resultados más sofisticados de la ciencia y la tecnología, así como las manifestaciones más excelentes y definidas del intelecto, lo cual creará nuevos símbolos que adoptarán los iniciados o las personas que buscan algo nuevo (que les dé cierta personalidad original),

desvirtuando su sentido.

En nuestra vida diaria y terrenal, utilizamos en gran medida signos y sistemas de signos que nos informan, orientan o controlan en nuestras actividades de manera confiable, directa y automática. Sin ellos nos sería difícil vivir en una sociedad tan compleja y sistemática como la nuestra (ver adelante Códigos Lógicos).

También existen signos identificados y convencionalizados socialmente, aunque de manera empírica pero lógica y que tienen significación - un tanto más natural (fenómenos comprobados con la experiencia), encontrándose en las sensaciones, la conducta social, los gestos, el entorno material y natural, en las artes y literatura, e incluso en las hermenéuticas, donde la función del signo consiste en comunicar ideas por medio de mensajes. La sustancia de estos signos la constituye cualquier objeto mineral, animal o vegetal (o creado por el hombre) y no algún grafismo abstracto. La nube -

que nos indica una probable lluvia, los guantes que connotan elegancia y formalidad o el color rojo que evoca fuerza, temperatura o dinamismo, son ejemplos de estos signos empíricos que si bien son subjetivos o poco científicos, juegan un papel importante en la comunicación y la cultura. (5)

El estudio de los CODIGOS LOGICOS - (arbitrarios, convencionales, objetivos, como los científicos, matemáticos, paralingüísticos, sistemas de señalización, programas de aprendizaje o de trabajo o de funcionamiento, insignias, musicales, etc.) de los CODIGOS ESTETICOS (motivados, naturales, análogos, subjetivos; como los retóricos, poéticos, estéticos, etc.) y los CODIGOS SOCIALES (lógicos y afectivos, como los signos de identidad, de cortesía, de urbanidad); es el objetivo de la SEMIOTICA (ver metodología), que es una disciplina que teoriza las variantes de los signos en "el proceso en que algo funciona como signo" (6) y forma parte de un sistema definido.

Definiremos adelante los tipos de - signos que nos ocupan, recordando - que en algunos casos (cuando se modifica su objetivo prístino), éstos pueden funcionar como símbolos.

IDENTIDAD GRAFICA

Entendido el tema de los signos, re pasemos entonces las definiciones - de las variantes en cuanto a grafis mos que actualmente representan y - dan imagen visual a personas o agru paciones activas socialmente, pres- tadores de servicios o bienes, o - bien, desarrollándose proselitista mente.

SIGNATURA

Marca y signo de propieda (objetos personales).

SEÑAL

Indicación de tránsito, servicio, - auxilio, etc.

EMBLEMA

Signo que identifica grupos de per- sonas asociadas o inscritas en clu- bes, uniones, comunidades, etc. y -

que diferencia a éstos de los otros grupos que ejercen similares activi dades con autonomía de acción. Ex - presan contenidos abstractos enten- dibles por los iniciados.

MARCA

Signo que representa a cualquier - compañía de negocios, de fabrica - ción de bienes o del mismo producto y que, siendo registrado y particu- lar, se reproduce en todos los me - dios, vehículos y bienes materiales que son propiedad de la empresa, o que difunden su producción o activi dad. Marcas registradas.

LOGOTIPO

Tipografía que acompaña al grafismo de marca, identidad o emblema. Ra - zón social de la empresa o institu- ción que es representada con signos paralingüísticos (tipos alfabéticos) diseñados o conformados de tal mane - ra, que unifican y complementan la imagen visual de la empresa o pro - ducto. A veces funciona independien - te como signo. Lo ampliaremos des - pués.

IDENTIDAD PROFESIONAL

Signo que identifica a una persona o agrupación que se desarrolla ejercitando un trabajo o profesión específica y que lo distingue de otras profesiones diferentes. Utiliza motivos convencionalizados culturalmente.

IDENTIDAD CORPORATIVA

Es una marca que significa específicamente a las empresas y asociaciones de bienes y servicios, privados o estatales, con fines económicos o lucrativos. Estas empresas pueden tener a su vez varias marcas de producto u otras subactividades, pero su Identidad Corporativa es una sola como unidad de poder.

IDENTIDAD INSTITUCIONAL

Se relaciona con el emblema, pero se avoca hacia aquellos grupos o sociedades que funcionan institucionalmente, o sea que los servicios o bienes que prestan son de origen educacional, informativo, cultural, de auxilio y protección con fines no lucrativos.

Para explicar las funciones y objetivos, así como las partes que los componen, englobaremos dentro de IDENTIDAD GRAFICA a las distintas "identidades" explicadas anteriormente.

Como medio de comunicación en forma de signos, la "Identidad Gráfica" supone la esencia o mensaje de enlace entre el emisor y el receptor; refiriendo por una parte, las funciones e identidad del emisor y por otra, los beneficios o utilidad que puede obtener el receptor.

El objetivo de difusión depende de la claridad de los signos empleados que el receptor descodificará y entenderá como mensaje y que será recordado según la "pregnancia" (entendida como la capacidad de permanencia e impacto en la memoria de la imagen recibida) y la armonía estética de sus formas que la hagan ser gustada y retenida, siendo identificada y recurrida cuando se presenta la necesidad de aquello que ofrece el emisor. Apuntamos aquí -

que los signos de reciente creación tienen que pasar por una etapa de difusión que exprese los objetivos de la empresa y beneficios que aportará al consumidor, quien a su vez lo aprenderá dependiendo de la repetición de emisión por los medios publicitarios. La imagen ya aprendida será característica e identificable para todas las actividades y bienes de la empresa, por lo cual, se debe mantener y reproducir uniformemente.

Toda imagen gráfica, con el fin de optimizar sus resultados, debe estar bien delimitada y unificada en su uso y aplicación dictándose reglas infringibles que eviten diversidades de representación en cuanto a forma, color y espacio. Así también, el diseñador debe integrar una imagen de buena calidad formal y expresiva que, en proyecto, satisfaga las necesidades del cliente; tomando en cuenta que el diseñar una "identidad gráfica" es más complicado y conlleva una mayor responsabilidad conforme se diversifican las actividades del cliente, el cual compite con otras empresas de

buenas imágenes y cuando el número de usuarios que captarán la imagen y la interpretarán sea mayor.

El criterio en cuanto a representación sugiere la elección de una forma como alternativa inicial de diseño, para representar una idea o concepto. Estas alternativas en cuanto a grado de representatividad, se presentan en tres tipos básicos:

ARBITRARIAS.-

Formas ajenas al concepto o idea a representar.

ANALÓGICAS.-

Equivalentes formales del concepto.

REPRESENTATIVAS.-

Son reflejo directo de la actividad o concepto.

Los criterios de diseño y objetivos planteados determinarán la elección del tipo de forma más adecuado.

El diseñador elegirá en base a su criterio, el tipo de representación gráfica de la alternativa. Esto se

refiere a la determinación formal y puede ser de tres tipos:

NATURAL.- (Figurativa)

GEOMETRIZADA.- (Estructuración lineal de la forma con instrumentos de trazo)

ABSTRACTA.- (Creada por el hombre)

Se pueden presentar variantes alternadas de estas tres.

Las normas específicas que establecen la calidad de una "Identidad Gráfica", se dividen en tres grupos según su relación a la forma como tal, a su significado o a su implementación. (7)

CARACTERISTICAS DE FORMA

Legibilidad.- Visualmente clara y concisa.

Simplicidad.- Referente a la economía de sus elementos.

Constructividad.- Posibilidad de ser construida geoméricamente.

Originalidad.- Determina una "creación" diferente, singular e innovadora.

Unidad.- Relación formal entre sus partes y éstas con el todo.

Modulabilidad.- Su forma se puede disponer en simetrías o juegos de modulación.

Equilibrio.- Relación de peso visual.

CARACTERISTICAS DE CONTENIDO

Carácter.- Cualidad de tener presencia, energía y representatividad.

Accesibilidad.- Comprensible para aquél al que se dirige. Códigos adecuados.

Memoria Gráfica.- Determina el grado de pregnancia (permanencia en la memoria).

Impacto Visual.- Audacia de la forma para atraer la atención.

CARACTERISTICAS PRACTICAS

Visibilidad.- Para que una forma sea percibida fácilmente debe tomarse en cuenta su contexto inmediato, su posición y sus proporciones internas y con el soporte.

Estabilidad.- Refiere la vigencia - temporal y espacial. Permanencia a pesar de tiempo, moda, lugar y de - materiales.

Reproductibilidad.- Conveniencia y posibilidad de la forma de ser re - producida en diferentes técnicas, materiales y tamaños.

Los elementos que componen una "I - dentidad Gráfica" son esencialmente el signo (imagen gráfica) y el logo tipo (tipografía que indica razón social o nombre), en relación espacial y cromática determinada, acompañados a veces de plecas o manchas o de tipografía complementaria, según las aplicaciones.

En algunos casos, encontramos que - el logotipo actúa como "Identidad - Gráfica" prescindiendo de otro elemento; eso depende del criterio de diseño empleado o de los conceptos que el producto refleja. Un logotipo puede sustituir al signo cuando adquiere características semánticas y formales de autonomía.

El signo también puede ser independiente, pero debe contemplarse en - el resultado final que su reproducción, en muchos casos, se complementará con tipografía y la relación - formal entre ambos debe ser armónica y funcional.

Por "tipografía" entendemos la familia o conjunto de caracteres alfabé - ticos pertenecientes a los códigos lógicos (específicamente paralingüis - ticos), que relevan o sustituyen al lenguaje articulado cuando éste se tiene que escribir. Su forma respeta las normas básicas del abeceda - rio establecido culturalmente y su utilización se rige mediante la gramática del idioma correspondiente. Su diseño como "familia tipográfica" corresponde a las creadas comercialmente (existentes en los catálogos comerciales de letras transferibles de montaje tipográfico, fotomecánico o de tipos de impresión), o bien, diseñadas específicamente para una identidad corporativa.

El diseño del logotipo supone una -

composición de los caracteres tipográficos ordenándolos y combinándolos siguiendo fundamentos básicos - de diseño gráfico y gramaticales, - que conformarán un texto con denotaciones formales estilizadas (de lo convencional a lo estrafalario, según los objetivos), que nos remitan un concepto o idea, que será la imagen visual del cliente.

Este diseño del logotipo depende de la forma del signo y de si se usa o no para mantener una armonía en la imagen total.

La ubicación en el espacio del signo y al logotipo y entre ambos en relación a sus formas y buscando una unidad general se denomina "adecuación tipográfica". Se manejan aquí las proporciones en tamaños entre - los dos con el fin de encontrar la relación visualmente adecuada. Se - determinarán una o dos alternativas más pensando en las distintas aplicaciones que tendrá la identidad - "visualmente" otra "adecuación tipográfica". Se cuidará que las que -

sean escogidas no se "disparen" demasiado con el fin de mantener una difusión constante.

Conocemos como "arreglo tipográfico" a la colocación y ubicación de un - texto (uno o varios renglones), dentro de un espacio definido (formato) visualizando la dirección en que se rá alineado y los espacios o interlíneas. Concretamente se indica - aquí el alineamiento de un texto a la derecha, a la izquierda, centrado o "justificado" en galera, además de su tamaño y el espacio que ocupará. Se usa para la tipografía complementaria de la identidad gráfica.

COLOR

El color en la "identidad gráfica" reafirma el carácter y la expresividad de las formas (nivel semántico). Su utilización responde a la relación descriptiva formal y conceptual, así como a las motivaciones psicológicas que de la forma diseñada se esperan: El color transmite por sí solo una sensación, un mensaje o simboliza connotaciones culturales, fisiológicas o afectivas.

"La publicidad estudia la potencia psíquica de los colores y aplica ésta como poderoso factor de atracción y seducción y para identificar sus mensajes; también utilizan en la utilización de los productos a qué color que mejor sugiere el carácter y la cualidad de aquéllos..." (8)

Relaciones de color-forma, color-concepto, color-temperatura o color-emotividad, se han dado en toda civilización y cultura como forma de relacionar y utilizar el color identificando y diferenciando toda acti-

vidad humana. Las reacciones psicológicas de la mente humana ante el color son relativamente generales - siguiendo patrones establecidos de conducta. La relatividad del color depende de la percepción que no es totalmente uniforme, pues cada individuo recibe una imagen mental del color ligeramente diferente a la de los demás; aparte, la interacción entre dos o más tonalidades o matices adyacentes provoca distintos contrastes y efectos en la percepción.

Las preferencias cromáticas o utilidades dependen de factores humanos como la edad, la educación y costumbres, la personalidad e ideología; de factores contextuales como son climas, latitudes, ecología, etc., así como de factores históricos y raciales.

El diseñador gráfico debe tomar en cuenta estos factores a la hora de escoger un color:

Asociaciones simbólicas
Volumen

Vibración (brillantez u opacidad)
Temperatura
Atractivo (elegancia)
Imagen cultural o generacional
Valor decorativo

Además, debemos confrontar el color con la forma diseñada para que su relación sea armónica y adecuada; - debemos previsualizar colores de - figura-fondo, los formatos de utili zación y la forma y medios de impre sión.

La "identidad gráfica" en su presen tación final, será acompañada de bo cetos en color especificando los - porcentajes de mezcla en número de catálogo comercial (Pantone) o en - tintas de impresión.

Cuando nuestra identidad gráfica se imprime en color claro sobre fondo oscuro, se observa el fenómeno de inversión positivo-negativo, que en algunos casos, afectará la visuali- zación de la identidad haciendo que el signo, cuando sus rasgos presen- tan tonos definidos de algo, cambie en su figuratividad haciéndose poco

reconocible "en negativo". Para evi tar esta situación, se diseñará una "alternativa en negativo" que al - ser impresa en fondo oscuro se vea en positivo manteniendo las cualida des de nuestra identidad gráfica.

El diseñador gráfico determinará - las escalas utilizables en la iden- tidad gráfica proporcionándola en - relación a los soportes físicos a - emplear, con el fin de facilitar y normar su reproducción. Así también se delimitará un "margen de protec- ción" alrededor del grafismo como - área de restricción que no podrá - ser rebasado por plecas, textos, u otro elemento que aparezca en los - soportes a utilizar y con ésto, lo mantendremos visiblemente "limpio" y sin interferencias que modifiquen su percepción.

Cuando la identidad gráfica vaya a tener muchas aplicaciones, se con- templarà la creación de un "manual de usos" que contenga las instruc- ciones necesarias para implementar adecuadamente dicha identidad; mar- cando lineamientos para su reproduc

ción, los tamaños a emplear, las alternativas de uso y los colores.

En la siguiente unidad, se ejemplificará el seguimiento de la metodología de diseño planteada anteriormente en el proyecto de una identidad institucional de la que se ha hecho un "manual de uso".

Ya que los objetivos planteados para esta tesis se concentran en nuestra metodología, el desarrollar aquí todo el manual resulta trabajo innecesario por estar fuera de tema, por tanto, sólo incluiremos las partes más esenciales del manual como resultado final de diseño.

BIBLIOGRAFIA DEL CAPITULO 3



- (1) TRILLO, Héctor p.60
Diseño y artísticidad
México, UNAM
1978, 71p.

- (2) MERCADO, Fernando del C. p.11
Identidad corporativa
TESIS, México, UIA
1975, 133p.

- (3) GIRAUD, Pierre p.33
La semiología
1971, 133p.

- (4) BEIGBEDEL, Oliver p.6
La simbología
Barcelona, Oikos-Tav
1970, 126p.

- (5) GIRAUD, Pierre p.11
La Semiología
México, Siglo XXI, 10a. edic.
1971, 133p.

- (6) MORRIS, Charles W. p.28
Fundamentos de la teoría de los signos
México, PAIDOS
1985, 122p.
- (7) ARMENTA, Miguel p.85
El método del proyecto de la identidad gráfica del
Xochimilco
TESIS, México, UNAM-ENAP
1987, 245p.
- (8) HAYDEN, Peter J. p.31
El color en la publicidad y las artes gráficas
Barcelona, LEDA, 3a. edic.
1967, 96p.

EL SEGUIMIENTO METODOLOGICO

- 1.- CLIENTE (investigación tomando en cuenta lo expuesto anteriormente).

El Templo Mayor de los mexicas era la edificación más importante y de mayores dimensiones en la "ciudad sagrada" de México-Tenochtitlan, y de todo el Valle de México - (existía un templo de idéntica construcción en Tlaltelolco). Ahí se escenificaban los más fastuosos ritos y conmemoraciones, expresión ulterior del "pensamiento mágico" Azteca como acto propiciatorio de bienestar terrenal, así como su congratulación para con sus dioses.

La guerra y la fertilidad; preocupaciones principales que ocupaban al mexica, son representadas en lo alto del Templo Mayor por Huitzilopochtli y Tláloc, respectivamente, personificando mitológicamente la salvación, sustento y progreso necesarios. Otras deidades relacionadas y que participaban en los ritos del templo son la Coatlicue (la de la falda de serpientes) que junto a Coyolxauhqui (la del rostro pintado con cascabeles), son protagonistas del mito del cerro de Coatepeq (ver Mitología), donde nace Huitzilopochtli, y que fue tomado simbólicamente para crear al Templo Mayor (Coyolxauhqui se encontraba siempre abajo del templo, desmembrada).

El rescate arqueológico del Templo Mayor, que se ubica no coincidentalmente en el actual primer cuadro del D.F. y específicamente entre las calles de Moneda, Tacuba y Ar -

gentina a un costado de la catedral Metropolitana y a la izquierda del Palacio Nacional; ha representado uno de los más importantes proyectos arqueológicos debido a que se encontraron bases concretas de estudio y que corroboran todo conocimiento que de manera indirecta se tenía acerca de este templo.

Mediante estas excavaciones, ahora podemos conocer concretamente la forma arquitectónica y los elementos que formaban al Templo Mayor; sus etapas reconstructivas muestran la evolución que tuvo esta edificación y más aún, revelaron en su interior una serie de compartimientos pequeños denominados cistas y cajas pétreas que contenían una diversidad de objetos en forma de ofrendas relacionadas con los ritos de fertilidad. Entre los objetos encontrados (la mayor parte procede de otros lugares de la República Mexicana donde existían culturas bajo el dominio del pueblo Azteca y por lo tanto son parte del tributo que éste les exigía) figuran joyas, incensarios, vasijas, máscaras de piedra, ollas Tláloc (de diversos materiales), simbólicos facsímiles de instrumentos musicales, caracoles y objetos marinos, pequeñas esculturas de dioses, restos óseos de sacrificados y animales, cuchillos de pederrenal y muchas otras cosas todas ellas relacionadas simbólicamente con su religión.

Con el fin de preservar todo este acervo cultural y ponerlo a exhibición, se abrió como sitio arqueológico el terreno que comprende las excavaciones y se creó un museo de sitio que expone los objetos encontrados en la zona,

los investiga y además difunde conocimientos relativos a la cultura Azteca.

El museo del Templo Mayor es un enorme edificio rectangular localizado a un lado de la zona arqueológica (calle - de Moneda #8, centro). Fue inaugurado el 12 de octubre de 1987. Contiene en su interior, ocho salas de exposición - permanente divididas en temas por los que se clasificaron los objetos encontrados. Cuenta también con oficinas, - cuartos de investigación, biblioteca interna (en su planta superior) y en el sótano, un auditorio, oficina de difusión cultural, promoción educativa (guías), bodega de - bienes culturales, departamento de museografía y otros - servicios; además, en su planta baja exhibe una enorme maqueta de la "ciudad sagrada" de México-Tenochtitlan, que en proyecto, era parte de un espectáculo educativo audiovisual; también hay una sala de exposición temporal y vitrinas de "pieza del mes". Aunque es una institución con funciones independientes, depende del auspicio del INAH, SEP y SEDUE. Su director es el Arq. Eduardo Matos Moctezuma.

2.- PROBLEMA

Siendo el museo del Templo Mayor un centro de investigación, exposición y difusión cultural, y dado que trabaja con cierta autonomía, necesita de una "identidad institucional" que proyecte sus objetivos, su naturaleza y le identifique en todas sus actividades y funciones. La difusión que una "identidad institucional" le dará, normará una identificación por parte de los usuarios que podrán participar en conferencias, exposiciones y otras actividades culturales que el museo realiza a menudo. O sea que los usuarios (de todo nivel económico, cultural, edad o nacionalidad) no acuden sólo una vez a visitarlo, sino que debido a las actividades que realiza el museo, puede ser visitado muchas veces.

Anteriormente, el museo había utilizado como identidad varias representaciones, al mismo tiempo, de la "vasija Tláloc" (que describiremos posteriormente) realizadas por diferentes personas, que no siendo diseñadores gráficos, las hicieron muy figurativas pero mal resueltas, además de que técnicamente no admitían reducciones y en general no estaban conformadas en una "identidad gráfica", pues la tipografía empleada para el nombre era de cualquier tipo.

La información visual que nos ayudará a encontrar nuestra alternativa, se reducirá a lo referente al Templo Mayor y su acervo arqueológico en relación a su concepto y función.

3.- BUSQUEDA DE IMAGENES MESOAMERICANAS EN RELACION

Relación contextual: Cultura mexicana, Templo Mayor.

Como es difícil expresar con formas prehispánicas el concepto de "museo" como institución cultural, nos avocaremos directamente a lo que significaba el Templo Mayor para los mexicanos.

Relación de conceptos:

TEMPLO MAYOR

Forma.- Basamentos superpuestos reduciendo paulatinamente cada uno su tamaño con bordes en talud. En su parte frontal dos escalinatas que lo dividen, y en su parte superior dos templos o adoratorios pequeños decorados según el dios al que sirven (Tláloc y Huitzilopochtli), una piedra de sacrificios un Chac Mool, y otras esculturas no determinadas. En su parte inferior un número x de serpientes de varios tipos y formas, incensarios, ranas, caracoles y la escultura circunforme de la Coyolxauhqui. Siete reconstrucciones.

Función.-Religiosa: Ahí veneraba a Tláloc y Huitzilopochtli en las ceremonias correspondientes, siendo las más fastuosas y de mayor importancia, sacrificios humanos y otras ofrendas de diversos tipos.

Simbología.- Es el centro del universo mexicana, supramundo arriba-morada divina, mundo de los hombres - abajo. Creado a semejanza del cerro de Coatepec (mito del nacimiento de Huitzilopochtli). También, alusión a el último obstáculo hacia el mictlan que recorren los difuntos, explicando como dos montañas o cerros que chocan (que se unen). Tláloc: mantenimientos y agricultura, Huitzilopochtli: guerra y poder.

Las formas no relacionadas son innecesarias aquí debido a que tenemos muchas imágenes utilizables en relación directa.

Formas adecuadas:

- Huitzilopochtli (u objetos relacionados)
- Tláloc (u objetos relacionados)
- Templo Mayor (representaciones)
- Coyolxauhqui (u objetos relacionados)
- Glifo "los cuatro rumbos del universo"
- Serpientes
- Caracoles marinos

4.- ANTEPROYECTO

Escogeremos aquí tres alternativas, después de analizar - los pros y contras de cada forma adecuada.

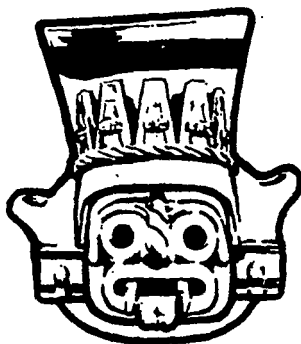
Análisis

- Huitzilopochtli.-

Dios tutelar de los mexicas (y uno de los pocos exclusivamente azteca), importante en el Templo Mayor. Relación con objetos de guerra y sacrificio. Hay muy pocas representaciones de él.

- Tláloc.-

Dios de los mantenimientos, "el que hace brotar". Muchas representaciones bastante gráficas y simbólicas. Importante en el Templo Mayor. Relación con las cosas vitales la serpiente, el caracol marino, la lluvia, etc.

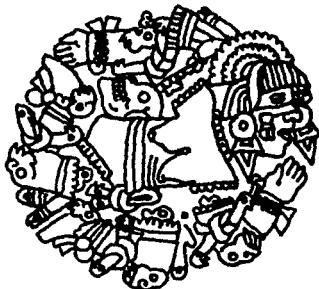
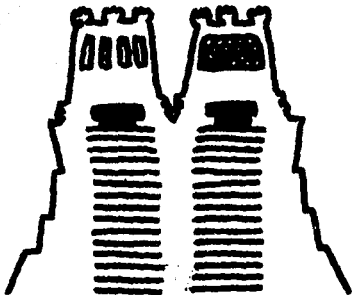


- Templo Mayor.-

Varias representaciones en códices y crónicas de conquistadores (punto de vista español). Importancia por antonomasia.

- Coyolxauhqui.-

Participante en el mito de Coatepec y negativa en la concepción mexicana. Importante monolito que la representa - fue encontrado y a partir de esto se inició el proyecto T.M.

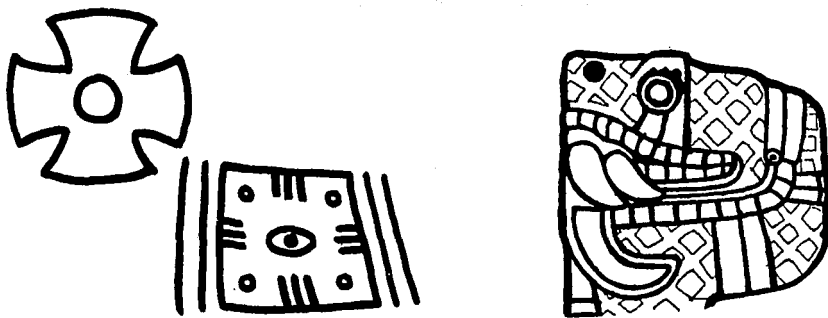


- Glifo "los cuatro rumbos del universo".-

(Explicado anteriormente). Muchas representaciones entre los hallazgos, muy gráfico, aunque debido al parecido - con una cruz, resulta no adecuado.

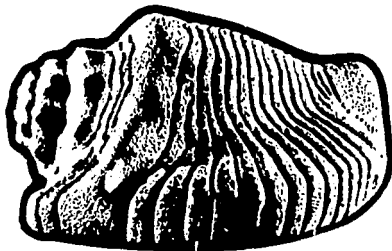
- Serpientes

Elementos del T.M. relación simbólica, en ocasiones con Tláloc. Poca representatividad.



- Caracoles marinos

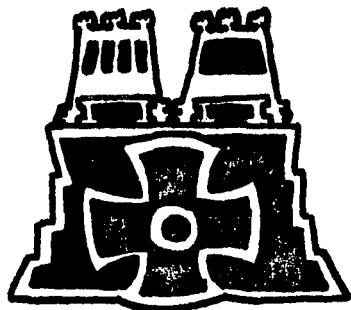
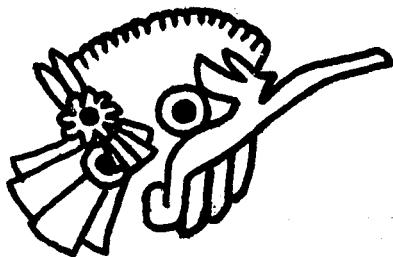
Símbolo de la vida, del viento, del agua. Encontrados en las ofrendas del T.M. y algunas representaciones - escultóricas. Poco representativos.



Las imágenes elegidas, con las que trabajaremos, son las siguientes:

- Huitzilopochtli
- Tláloc
- Templo Mayor

Intentos de conformar una alternativa de composición mixta de las formas con el fin de aumentar su semántica y representatividad.



La elección de la alternativa final responde a los requerimientos que el museo del Templo Mayor tenía previamente determinados (se hizo el seguimiento del método para ejemplificar lo que esta tesis plantea) y que señalaban a Tláloc como signo adecuado.

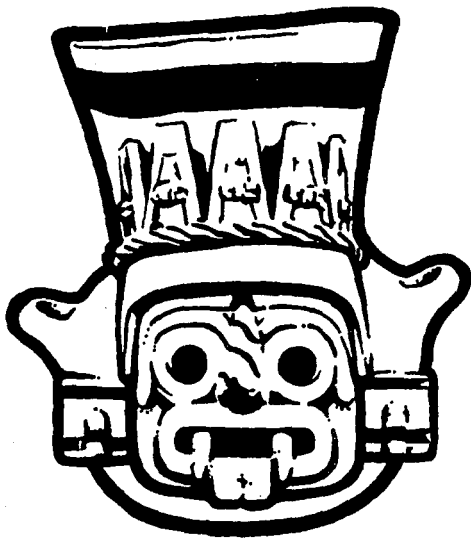
Como ya comentamos, la institución había utilizado representaciones, no muy adecuadas como identidad en su función, de una vasija (que representa a Tláloc) encontrada en la ofrenda #21 de la etapa reconstructiva número tres que corresponde al reinado de Izcóatl (1427-1440), y más específicamente, fechada hacia 1431 dc; la cual es una de las piezas más interesantes encontradas en las ruinas del Templo Mayor. Los estudios de dicho objeto (existen dos vasijas similares), señalan que éste llegó a Tenochtitlan como parte del tributo recibido de Cholula, Puebla (D. Heyden, hipotético). Mide 35 X 32.5 cm. y fue elaborada con barro, siendo de "pastillaje" la parte de la máscara, que presenta los símbolos tradicionales y más gráficos del rostro o máscara del dios Tláloc (anteojeras, bigotera, nariz torcida, colmillos, lengua bífida, etc.) que al asociarse con el agua fue coloreada en un matiz azul agua, con vivos rojizos y negros. Lleva un tocado blanquecino rematado en cinco picos trapezoidales, con un nudo en medio de cada uno, que parecen una corona (relacionado con montañas y nubes). Porta orejeras con pendientes y la podemos observar en exposición permanente en la sala cinco, dedicada al dios Tláloc del museo.

5.- PROYECTO

Presentaremos aquí la serie de bocetos que se realizaron para graficar a la vasija Tláloc aplicando técnicas de representación visual, estilo y lenguaje formal (el estudio modificó los rasgos siguiendo la iconografía prehispánica de Tláloc). Es difícil aquí aplicar denotaciones (códigos) actuales debido a que como símbolo, no tiene relación alguna con nuestra cultura.

Boceto inicial(a). Estructuración gráfica de las formas tridimensionales.

Representación figurativa. Necesita de una síntesis.



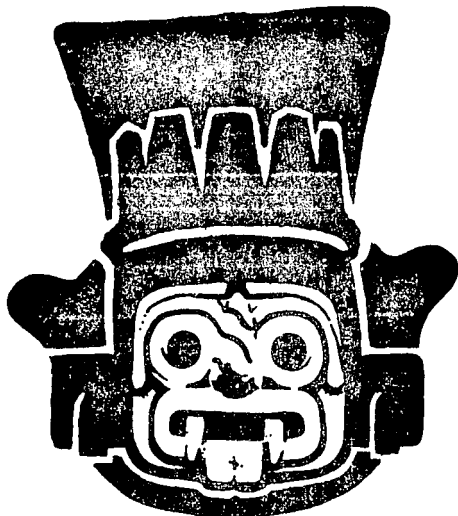
Boceto(b). Busca contras
tar los rasgos faciales
y la forma de vasija.
Fugas.

Se relacionan la línea
ondulada (arriba) con las
orejeras. Conserva el
carácter rústico.

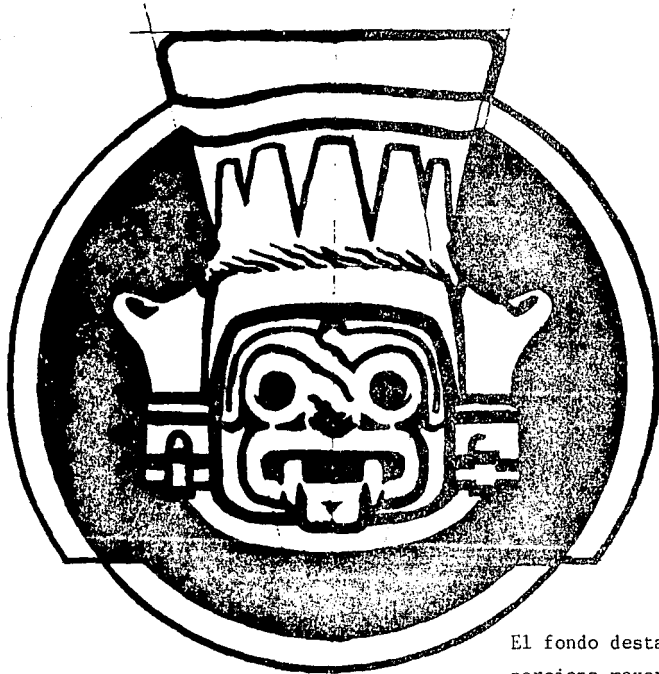


Boceto(c). Otra forma de
contraste por separa-
ción de elementos.

Se unifican las partes
en mancha, se le dá im-
portancia al rostro.



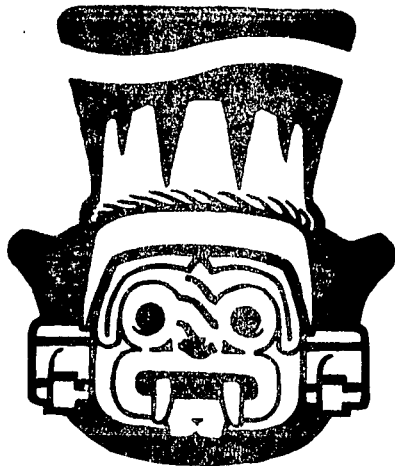
Boceto(d). Estructuración del equilibrio simétrico y opción de fondo que lo fije en el espacio.



El fondo destaca y proporciona mayor estabilidad y presencia a la figura del rostro.

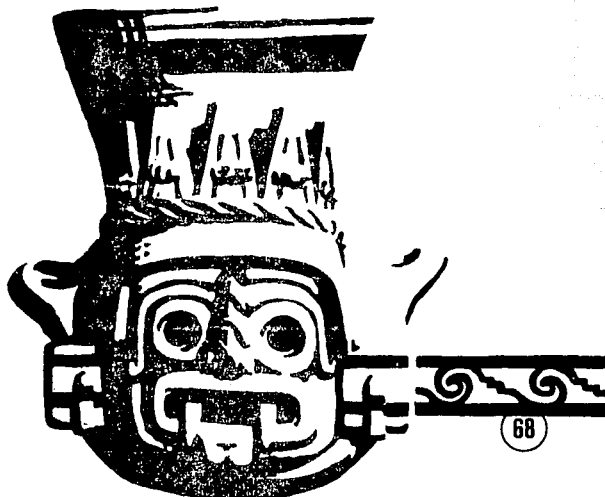
Boceto(e). Simetría y composición iconográfica (línea superior-agua, corona-montañas, colmillos, etc.)

Necesita más carácter en el rostro aunque las formas sean más estables. Este boceto fue el que originó a la alternativa final.



Boceto(f). Intento de estilo gráfico.

Un punto de vista diferente que aunque es figurativo, es el más original y llamativo.



- ● La alternativa final fue escogida por Eduardo Matos M. director actual del museo y proyecto Templo Mayor (debido a que sin su autorización, no se podía implementar) y a ésta se le aplicaron algunas modificaciones que la mejoraran visualmente y la sintetizaran todo lo posible (era preciso conservar todos sus rasgos, por lo que el resultado es formalmente complicado).

Alternativa final. Tra-
zada geométricamente.

Se mejoró la represen-
tación con los trazos,
se estilizó y recuperó
el carácter original de
la máscara-rostro.

El movimiento cinético
de los rasgos superio-
res del rostro y el con-
traste de mancha-línea
le dan un mayor impacto
visual.



Se utilizó, de la familia tipográfica OPTIMA, la serie redonda estándar con el fin de no recargar visualmente a la "identidad institucional"; ya que como el signo está constituido - predominantemente por "plastas", el contraste con una tipografía ligera hace que no se sienta tan pesado visualmente; además de que dicha tipografía es más elegante que sus demás versiones "negritas".

En el "arreglo tipográfico" escogido se juega con los tamaños y posiciones de las letras para que de forma simbólica y con relaciones de importancia, se conforme un logotipo a utilizar.

Las palabras "museo del", si bien representan a la infraestructura institucional, no son más que una referencia objetual que es parte del proyecto Templo Mayor (ya que lo importante aquí son los vestigios arqueológicos), y por tal motivo se utilizará un tamaño menor y en "bajas", justificando entre límites visuales de lo sobresaliente de la "l" de Templo y la terminación del renglón inferior. En las palabras "Templo Mayor" las iniciales mayúsculas se desfasan hacia abajo para que eleven o den la sensación de altura, que con el renglón superior trata de simbolizar la estructura formal del basamento piramidal azteca. El signo se coloca en la parte superior derecha - un poco para equilibrar a la forma general y simbólicamente - en el lugar que le correspondía mitológica y realmente en el Templo Mayor a Tláloc.

- ● Variantes de tipografía primaria que se usará como logotipo complementario del signo. Hemos utilizado únicamente - la familia tipográfica OPTIMA (ORACLE en "parado tipográfico"), que es la que se usó uniformemente en todos los - textos, cédulas, mamparas y demás requerimientos dentro - del museo.

m u s e o del
Templo Mayor

museo del
Templo Mayor

museo del Templo Mayor



museo
del
Templo
Mayor



6.- REALIZACION.- Presentamos aquí reproducciones de las hojas que se refieren sólo a las instrucciones de implementación y reproducción de la "identidad institucional", que fueron realizadas en el proyecto de "manual de uso" de dicha iden tidad. Nota: las irregularidades de trazo se deben al sistema de reproducción.

GEOMETRALES

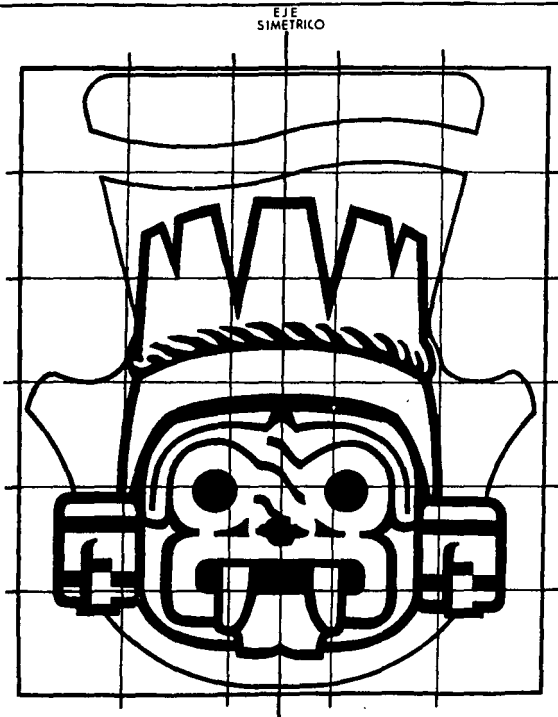
El uso de una retícula de reproducción, permite que la constitución del símbolo no sufra alteraciones y se mantenga una proporción en sus dimensiones, así como la ubicación espacial al tomarla como ejes de relación.

Los trazos geométricos funcionan como auxiliares para la reproducción manual del símbolo, de tal manera que, si se respeta esta red y la ubicación de cada trazo, se logrará reproducir fielmente dicho símbolo.

JUSTIFICACION DE RETICULA:

La retícula está hecha en proporción a la forma envolvente rectangular que tiene el símbolo y se compone de cuadrados regulares en la mínima cantidad posible horizontal y vertical (5 x 6), que se puede extender para apoyo de placas o tipografía.

Las irregularidades en el trazo de algunas representaciones se deben al sistema de reproducción. acudir a la hoja recortable.



TIPOGRAFIA PRIMARIA

Es la que identifica el nombre de la institución relacionándose con el logo.

El tipo único a utilizar es de la familia OPTIMA que se encuentra en la mayoría de catálogos de letra transferible. El uso de su equivalente en parado tipográfico (ORACLE) no es conveniente para la tipografía primaria debido a la diferencia de espacios, especificada en la hoja CARTA DE ESPACIAMIENTOS.

museo del
Templo Mayor

TIPOGRAFIA SECUNDARIA

Es la que se utiliza preferentemente en todas las demás enunciaciones de la institución como son leyendas, dirección, departamentos, información en mamparas, señalizaciones, etc.

La familia tipográfica es ORACLE (parado tipográfico) u OPTIMA (letras transferibles), aconsejando utilizar el tipo semi-bold o bold en títulos, nombres de departamentos, y otros textos importantes; así como el tipo normal en lo que es informativo (textos secundarios).

Optima semi bold

**ABCDEFGHIJ!
KLMNOPQR?
STUVWXYZa
bcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
yz123456789;
0£\$¢&%()/***

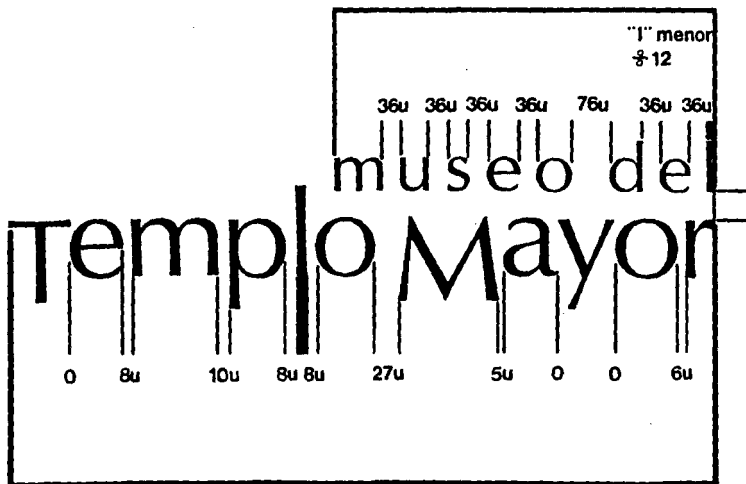
Optima

ABCDEFGHIJKLM
MNOPQRSTUVWXYZ
vwxyzabcd!
efghijklmnopqr
stuvwxyz1234
567890ÆœÇ?
Øæœçøß£\$¢;

CARTA DE ESPACIAMIENTOS

Se determinan en esta hoja, los espacios que hay entre las letras que conforman el nombre de la institución, en función de una óptima legibilidad.

El criterio de espaciado consiste en dividir la "I" en doce partes iguales; dando cierto número de éstas a los distintos espacios según una tabla de espaciados.



Nota: Dicho criterio de espaciado corresponde originalmente a un proyecto de señalización, de tal manera que al aplicarse a otros proyectos gráficos puede resultar menos eficaz; de tal manera que lo hemos tomado aquí como una base explicativa y práctica, recordando que las proporciones visuales de los espacios entre letra y letra se dan en la práctica en proporciones visuales determinadas por el diseñador.

PROPORCIONES

Se dan las proporciones particulares que se deben mantener constantes para una buena visualización.



ESTA TESIS NO DEBE
MARGEN ESPACIAL SALIR DE LA BIBLIOTECA

El margen espacial es la delimitante del espacio que rodea al logo-símbolo y que sirve para dar aire además de evitar interferencias externas; por lo que éste se debe respetar y no invadir.





museo del
Templo Mayor

USOS CORRECTOS

Representaciones Autorizadas.

Se consideran como usos correctos las aplicaciones que se ilustran en esta hoja, así como las alternativas de aplicación que vienen más adelante.

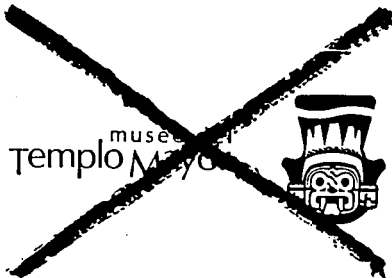
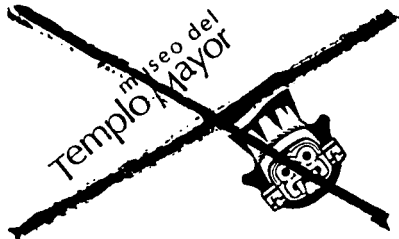


museo del
Templo Mayor

- para su utilización recurrir al consultante en diseño.

USOS INCORRECTOS

Los ejemplos aquí ilustrados se deben evitar en cualquier aplicación entendiendo como malos usos las alteraciones de la constitución tipográfica o de ésta con respecto al símbolo.



Para nuevas adecuaciones consultar al diseñador de este manual.

ALTERNATIVAS DE APLICACION

El uso de las alternativas depende de la aplicación que se requiera, tomando como principal la expuestas anteriormente. Estas han sido escogidas tomando en cuenta la visualización y composición que guardan; por lo que deberán respetar su uso y proporción.



fondo oscuro ▲

positivo para fondo oscuro



Lo que se muestra aquí es el positivo para imprimir en fondo oscuro con tinta clara, ya que si se imprime la alternativa normal de esta manera el resultado experimentará un cambio de positivo a negativo en la parte del rostro de la vasija, de tal suerte, que será menos comprensible y denotará aspectos no deseados.



TAMAÑOS

A continuación, se exponen una serie de tamaños seleccionados según la implementación de uso; indicando las clasificaciones que les correspondan.

- a-tarjetas de presentación, credenciales y promocionales pequeños.
- b-membretes, sellos, medios de difusión, promocionales, etc.
- c-carteles, folders, anuncios, portadas, uniformes, señalización.
- d-anuncios grandes, manparas, botes de basura, embalajes, vehículos.

museo del Templo Mayor

d



museo del
Templo Mayor

b

c



museo del
Templo Mayor

a

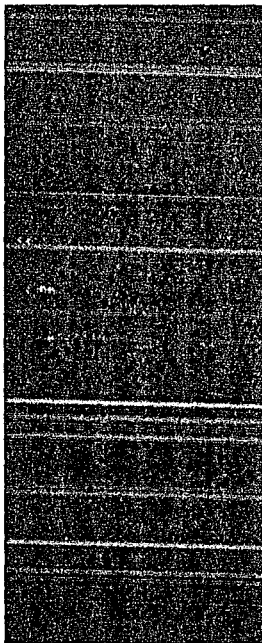


museo del
Templo Mayor

CARTAS DE COLOR

La determinación de un color único aplicable al logo-símbolo, es con el fin de que se dé una imagen uniforme y eficaz para el usuario. Por lo tanto, el color elegido se deberá respetar y reproducir con exactitud; por lo cual a continuación se especifican las referencias para su selección según los catálogos comerciales de tintas profesionales y pantallas.

PANTONE
301



LAS CONCLUSIONES

La utilización de formas mesoamericanas para aplicarlas al diseño gráfico actual, debido a que parte de algo previamente diseñado se puede pensar - como un "rediseño", en el cual nos emplearemos para adecuar esta forma a una realidad (de comunicación visual), que ya le es distinta y en la cual sus códigos semánticos resultan un tanto obsoletos. Tomando en cuenta que, además de haber pasado mínimo quinientos años desde su creación, el entorno cultural les es radicalmente ajeno y por eso no podemos mantener válidos los conceptos y objetivos de los cuales partió una imagen prehispánica; pero podemos usarla indirectamente sin dejar de tomar en cuenta su significado y bajo los cánones de la cultura actual.

Sólo en base a una adecuada educación visual se puede percibir lo "prehispánico" de una forma o gracias a un conocimiento previo, sin embargo las características que conforman los grafismos y objetos precolombinos son bien definidas e identificables doquiera que se encuentren (relativo a la educación del espectador) y esto lo debemos valorar a la hora de rediseñarlas.

En el caso de este proyecto, la imagen utilizada precisa de cierta educación apriori para ser identificada como una representación del dios Tláloc.

Su representatividad es buena ya que los vestigios encontrados (del Templo Mayor), se relacionan muy a menudo con dicho dios. La vasija Tláloc es uno de los más bellos objetos encontrados y puesto que esta divinidad fue la parte "benigna" (occidentalmente hablando) de los poderes rectores del Templo Mayor, resulta sana su implementación en la Identidad Institucional.

Las limitantes de este proyecto no permitieron que se ejemplificara o explicara mejor el seguimiento metodológico expuesto. La elección previa del objeto a representar y de la tipografía a usar, acortaron bastante el trabajo de búsqueda de las formas y por esto se tuvo que simular la elección de lo adecuado.

Además, la necesidad de conservar en el signo los rasgos característicos de Tláloc (por indicación del cliente), motivaron que dicho signo precisara para su graficación de muchos trazos, la mayoría de ellos no geométricos (o de trazo técnico), ya que era muy difícil abstraerlos sin que perdieran su carácter y expresividad. No se pudo simplificar más y no aceptaron estilos gráficos que lo mejoraran.

Se trató de adecuar lo mejor posible el logotipo al signo combinando proporciones de tamaños y grosor de letra. Tal vez no era la familia tipográfica

ca más adecuada, pero sí ya se había utilizado en todo el museo, se tenía entonces que conservar como constante visual.

La final consecuencia de trabajar para burócratas fue que ya terminado el "manual de uso" de la identidad, nadie se hacía responsable de su implementación y nadie se interesó por él (aparte de que no les costó, existe en las dependencias un desinterés total por la infraestructura y los sistemas de organización laboral) y como coincidió el fin de sexenio, la autoridad con la que formalicé el trabajo fue transferida y el nuevo responsable no tenía idea de lo que se trataba ni tampoco tuvo interés. El manual, por consiguiente, fue entregado, sólo los originales fotográficos que - debido a que los necesitaban fueron utilizados y creo se siguen utilizando, aunque la iniciativa de todo el que los usa (ningún diseñador) les cambie el logotipo y lo presente como le plazca.

Y sin embargo, creo que como proyecto de diseño cumple con los requerimientos planteados y la configuración final me es satisfactoria, sobre todo como estudio de las iconografías nacionales y de las culturas prehispánicas que aún no nos dejan de sorprender.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA



- AICHER, OTL

Sistema de signos en la comunicación

Barcelona, GG

1979, 155p.

- AYALA Escroza, Celia M.

Diseño prehispánico para portadas de libros

TESIS, México, ENAP-UNAM

1984, 152p.

- BEAUMONT, Michel

Tipo y color

Madrid, Herman Blume

1988, 144p.

- BIERHORST, John

Mitos y leyendas de los Aztecas

México, EDAF

1985, 109p.

- CAMARA, F.

Símbolos y signos gráficos

Barcelona, Don Bosco

1975, 18p.

- DEL RIO, Alma E.
Bases psicodinámicas de la cultura Azteca
México, Costa Amic ed.
1984, 350p.

- DIEZ-MARTINEZ Day, Mónica M.
Identidad Institucional para el Colegio de México
TESIS, México, ENAP-UNAM
1984, 126p.

- LEHNER, Ernest
Symbols, signs, and signets
N.Y. Dover Publications Inc.
1955, 220p. INGLES
Dover Pictorial Archive Series

- LLOVET, Jordi
Ideología y metodología del diseño
Barcelona, GG
1979, 161p.

- MACAZAGA Ordoño, César
El Templo Mayor
México, Innovación
1981, 79p.

- MARQUINA, Ignacio
El Templo Mayor de México
México, INAH
1960, 118p.
- MATOS Moctezuma, Eduardo
Muerte a filo de obsidiana
México, SEP
1986, 149p.
Col Lecturas Mexicanas #50
- MORALES Gómez, Antonio
El Tlilamatl o libro de los dioses
México, Intercontinental
1944, 282p.
- MUNARI, Bruno
Diseño y comunicación visual
Barcelona GG
1973, 359p.
- NAVARRETE Noyola, Apolonio
Elementos de comunicación visual en el México Prehispánico
TESIS, México, ENAP-UNAM
1984, 152p.
- RICCI Bitti, Pio E.
Comportamiento no verbal y comunicación
Barcelona, GG
1980, 204p.

- SMEETS, René

Signs, simbls and ornaments

N.Y. Van Nostrond Reinhold Co.

1975, 176p. INGLES