



878531
Zell
Zelj.

**UNIVERSIDAD NUEVO MUNDO
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO
CAMPUS SAN MATEO**

CON ESTUDIOS INCORPORADOS A
LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

"SEÑALIZACION DE LA ZONA ARQUEOLOGICA DE TEOTIHUACAN"

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

P R E S E N T A

MARCELA ROJAS PONCE

MEXICO

1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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 esta 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.

A Dios...
por permitirme realizar esta meta

A mis padres...
Por su ejemplo y por todo el apoyo
que recibí de ellos

A Manuel Buenrostro por la
información que en base a su
experiencia laboral me proporcionó

A todos los que contribuyeron para
la realización de este proyecto

A mis hermanos y amigos...

MIL GRACIAS!!!

INDICE

PROLOGO

INTRODUCCION

Parte I *Proyecto Conceptual*

Capítulo 1 "ANTECEDENTES DEL PROBLEMA"

1.1 Antecedentes	2
1.2 ... del Problema	2
1.3 Definición del Problema	2
1.4 Ubicación del Problema	2

Capítulo 2 "IMAGEN ACTUAL"

2.1 Objetivos de Solución	4
2.2 Recursos Económicos	4
2.3 Naturaleza del Problema	4
2.4 Imagen Actual	5
2.5 Posicionamiento en el Mercado	7
2.6 Duración de Uso	7
2.7 Restricciones y Reglamentos	8

Capítulo 3 "RECEPTOR"

3.1 Características	10
3.2 Nivel Sociocultural y Económico	10
3.3 Antropometría	10
3.4 Códigos que se deben considerar	11
3.5 De que forma lo va a usar	11
3.6 Gustos del Usuario	11

Capítulo 4 "PROPUESTA - EMPRESA"

4.1 Propuesta de Señalización	12
4.2 Materiales, Técnicas y Métodos de Impresión	13
4.3 Costos y Presupuestos	14

Capítulo 5 "DEMANDA DE DISEÑO"

5.1 Necesidades del Receptor	16
5.2 Requisitos de Diseño	16
5.3 Necesidades Reales a Diseñar	16
5.4 Jerarquización de Diseño	18
5.5 Estrategia de Diseño	18

Parte II Propuesta Gráfica

Capítulo I "DISEÑO DE LOS ICONOS"

1.1 Investigación de Campo	21
1.2 En que consiste	22
1.3 Características Generales	22
1.4 Bocetaje	24
1.5 Bocetos Formales	26
1.6 Red de Trazo	35
1.7 Justificación de Diseño de cada Icono	45
1.8 Diseño Tipográfico	59
1.8.1 Relación de cada Icono con su Tipografía	61
1.9 Diseño de Soporte y Greca	69

1.10 Diseño del Color	71
1.10.1 Definitivo	77
1.11 Dimensionamiento del Icono	78
1.12 Diseño Definitivo/Originales Mecánicos	81

Capítulo II "PANEL UNITARIO"

2.1 Diseño Panel Unitario	99
2.2 Selección de Materiales	99
2.3 Flecha Direccional	101
2.4 Originales Mecánicos	103
2.5 Dimensionamiento	125
2.6 Panel Pie de la Estructura	129
2.7 Dimensionamiento Panel Pie de la Estructura	134
2.8 Panel Servicios y Restricciones	135

Capítulo III "PANEL MULTIDIRECCIONAL"

3.1 Diseño Panel Multidireccional	137
3.2 Diseño Plano de Ubicación	139
3.3 Dimensionamiento Panel Multidireccional	140
3.4 Ubicación de los Páneles	141

CONCLUSIONES	142
APENDICE	143
BIBLIOGRAFIA	150
GLOSARIO	153

Hablar de Teotihuacan, es hablar sólo de un pequeño sitio de la gran ciudad de México; por majestuoso que este sea, siempre habrá algo más que explorar en él. No por nada la zona de Teotihuacan es conocida mundialmente, cualquier persona del mundo queda asombrado al ver las maravillas que hace tantos años, los teotihuacanos hicieron con el "poco conocimiento" que pudieran tener en esa época.

Imprescindible pues despertar un interés adicional al visitante de conocer más acerca de esta cultura y de sus creaciones, como lograrlo... mediante un sistema de señalización bien fundamentado y por ende con información concisa para lograr ese interés y dejar algo de este pueblo en ellos.

Este proyecto requirió de una investigación profunda, tanto documental como de campo. Para poder lograr la abstracción y diseño de los iconos, fue necesario conocer a fondo esta cultura, desde su estructura hasta su forma de vida, de este modo pudimos entender el porqué de sus pinturas, esculturas, arquitectura de sus monumentos, etc. Aún así, fue difícil comprender a la perfección a estos magníficos artesanos, pero con la recopilación de datos y conocimiento de la zona se logró captar la esencia de su ideología, que nos sirvió para crear este proyecto.



INTRODUCCION



A través de la historia de México, encontramos muchas culturas importantes, pero pocas dejaron la huella que Teotihuacan marcó, por lo que es hoy en día y fue en su época de auge, una cultura dominante y trascendente.

En 1960, se inició el proyecto de excavación y restauración de la zona, para recuperar este lugar digno de visitarse. Es por eso que hoy forma parte del patrimonio cultural mundial por ser único y maravilloso.

He aquí el porqué de este proyecto; como un lugar tan visitado y tan increíble tiene mal señalamiento, ya que por muchos años esta área ha permanecido abierta al público pero sin una buena presentación, y... ¿por qué no crear un sistema de señalización útil, que vistiera el lugar haciéndolo parte de él?

Si el sistema propuesto es legible, informativo, agradable y acorde entonces facilitará el acceso a los principales lugares de la zona, además de informar al receptor de todos los lugares visitables en ésta. Al tener una entrevista con el director de la zona, me hizo ver su preocupación de que en muchas ocasiones los visitantes, solamente recorren los sitios que están a su alcance, ya que algunas veces ni siquiera se enteran que hay más cosas que conocer, todo esto debido a que no hay una buena señalización que le indique los demás lugares, la forma de accederlos y que les despierte su interés.

Respecto a esta petición y muchas otras deficiencias en esta zona se creó este proyecto de señalización que a lo largo de esta investigación se describe.

1.1 ANTECEDENTES

La cultura Teotihuacana se inició a partir del siglo II A.C. obra y desarrollo del pueblo Tolteca. Esta ciudad pasó por varias etapas, teniendo en su dominio la ciencia y el arte las cuales influyeron y trascendieron hasta las regiones lejanas de Yucatán y Guatemala.

Aún en nuestros días la zona arqueológica de Teotihuacan, es uno de los centros prehispánicos más importantes del país, por lo que se le ha considerado Patrimonio Nacional y de la Humanidad.

1.2 ... DEL PROBLEMA

El visitante no conoce en su totalidad los templos y monumentos que hay en la zona arqueológica por falta de un buen señalamiento y reforzamiento descriptivo. Hay 5 accesos a la ciudad de Teotihuacan lo cual la gente desconoce, por lo que únicamente visita lo que hay en el lugar que accesó.

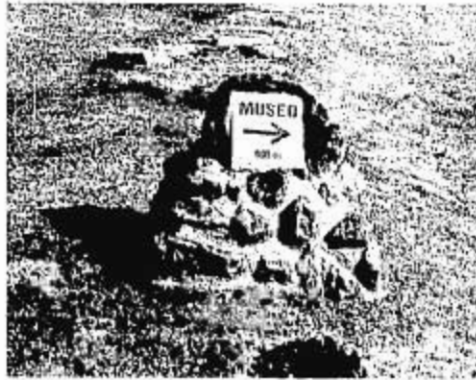
1.3 DEFINICION DEL PROBLEMA

El sistema de señalización que existe en la zona arqueológica de Teotihuacan es muy pobre, poco uniforme y sin planeación, por lo que hace falta dirigir al visitante a los monumentos para que éste accese a ellos sin dificultad.

1.4 UBICACION DEL PROBLEMA

Debido a esta necesidad se ha pensado en una solución para beneficiar al visitante por lo que el Instituto de Antropología e Historia (INAH) ha creado un proyecto de señalización de las principales zonas arqueológicas del país, con lo que quieren unificar las zonas y dar servicio al usuario para el mejor aprovechamiento y mantenimiento de los centros.

CAPITULO 1



2.1 OBJETIVOS DE SOLUCION

Teotihuacan es visitado por miles de turistas y es reconocido mundialmente, por lo que es muy importante mantenerlo en buen estado, incluyendo una buena señalización de la zona.

Lo que se propone hacer es un proyecto de señalización moderno, legible y visible, con información histórica de la zona, tomando en cuenta los rasgos característicos del lugar. Con esto el visitante, además de poder desplazarse a los lugares de su interés con facilidad, conocerá un poco de la historia del lugar y por ende disfrutar más su recorrido.

2.2 RECURSOS ECONOMICOS

El presupuesto que tiene destinada la empresa para la aplicación de señalamiento dentro del lugar es de alrededor de 80,000 pesos, considerando dentro de esta cantidad el diseño e implementación del mismo. La zona de Teotihuacan tiene dificultad para la aplicación de un sistema de señalización, esto debido a su gran extensión, así como sus diversos accesos, por esto se debe de tomar en cuenta la repetición de algunas señales.

El presupuesto que se le designó a Teotihuacan, a pesar de su importancia, es proporcional al de las demás zonas arqueológicas del país.

2.3 NATURALEZA DEL PROBLEMA

La gente admira el lugar pero no conoce acerca de su historia, por la falta de información accesible dentro del lugar. En algunos casos, la señalización que hay son letreros de lámina con alguna leyenda escrita por la misma gente que mantiene y cuida la zona, y a veces ni siquiera existen estos.

CAPITULO 2



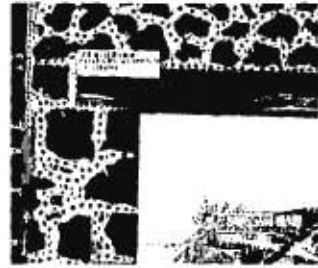
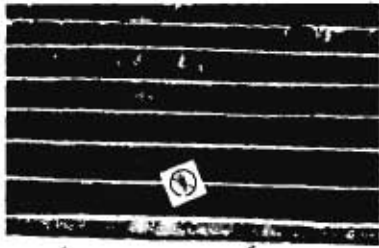
2.4 IMAGEN ACTUAL

La señalización que actualmente se ve en la zona arqueológica de Teotihuacan, son letreros de restricciones, oxidados y pintados a mano. Algunas señales son las usadas en las carreteras nacionales como son las de estacionamiento, restaurantes, artesanías, etc.

Hoy en día se está implementando un sistema de señalización a nivel nacional el cual se basa en señales tipográficas. Este proyecto está a cargo del INAH, el cual pretende unificar y señalar a todas las zonas arqueológicas del país. Debido a que este proyecto apenas se está realizando, la señalización actual de Teotihuacan no tiene un estilo propio y por lo mismo no es uniforme.

En las siguientes fotografías podemos ver lo descrito anteriormente:







2.5 POSICIONAMIENTO EN EL MERCADO

En el sistema de señalización que hay en Teotihuacan, no encontraremos ningún tipo de publicidad enfocada a este punto. Lo que se da a conocer en publicaciones es el lugar en general; los templos y pirámides que se pueden visitar y en si Teotihuacan es promocionado por su historia y riqueza cultural. Debido a la calidad de sus monumentos y extensión de la ciudad es sin duda, la zona arqueológica más importante del altiplano mexicano, por lo que es considerada Patrimonio Cultural del Pueblo, de la Nación y de la Humanidad.

2.6 DURACION DE USO

El sistema de señalización que se va a colocar en esta ciudad no tiene una época limitada de caducidad. En cuanto a los materiales estos se consevarán en buen estado por un periodo de 10 años máximo con un mantenimiento adecuado. Después, las señales podrán ser recicladas dentro de la misma estructura, ya sea por desgaste o bien para actualizar la información, ya que Teotihuacan es una zona que aún tiene muchos recursos que explotar.

2.7 RESTRICCIONES Y REGLAMENTOS


Para que el sistema de señalización sea válido y aplicable tienen que llevar sus estructuras el logotipo del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) y el de la Cámara Nacional de la Ciencia y el Arte (CNCA).

En términos estéticos y visuales, una de las restricciones es que los materiales y colores no compitan con las ruinas y sus estructuras, además de ser adecuados a la zona, por ejemplo: no usar materiales como el plástico, vidrio, etc.

Que no obstruyan la visibilidad de las estructuras en ningún aspecto.

Que este planeado tanto para la facilidad del visitante como de la zona.

Aún cuando exista algún tipo de patrocinio de alguna empresa privada, está prohibido incluir su logotipo en los iconos o en los paneles de la señalización.



POR LO QUE CONCLUIMOS...

La ciudad de los dioses, mundialmente conocida como Teotihuacan, es la zona arqueológica más importante de la meseta central mexicana. Gracias a la difusión que se le ha dado por los medios de comunicación se ha despertado el interés de la gente por conocer la zona y su cultura, considerando necesario reforzarlo con un buen sistema de señalización que nos informe acerca de la riqueza de este pueblo, ya que es importante conocer sus raíces para poder entender y disfrutar el recorrido.

3.1 CARACTERISTICAS

Las personas que visitan la zona arqueológica son de múltiples nacionalidades y de ambos sexos. La edad del receptor oscila entre los veinte y los setenta años de edad, quienes acuden al lugar por su propio interés.

También existen visitas escolares de estudiantes a nivel secundaria, indudablemente, visitan la zona personas menores a los doce años pero acompañados de adultos, por lo que este lugar es visitado por gente de todas las edades.

3.2 NIVEL SOCIO CULTURAL Y ECONOMICO

El nivel cultural, así como el socio-económico del usuario abarca un amplio rango, ya que al ser abierto el lugar a todo el público, gente de todos los niveles accesa a la zona. Es por eso que en las tiendas de artesanías encontramos tanto objetos de bajo precio, como recuerdos muy valiosos a un alto precio. Cabe mencionar que el domingo la entrada es gratuita y se le conoce como día popular, por acudir a la zona arqueológica personas de bajo nivel socio-cultural y económico.

3.3 ANTROPOMETRIA

Debido a la variedad de gente que recorre la zona arqueológica en cuanto a edades y nacionalidades, es difícil establecer una medida estandar de la altura del usuario. Por esta razón, para el diseño de las estructuras no se tomó como parámetro al usuario, sino la cantidad de información que estas llevarían y conforme a esto se estableció el tamaño tanto de las señales como de los paneles, considerando que fueran legibles para cualquier persona a una distancia de 2 a 3 metros aproximadamente.

CAPITULO 3

3.4 CODIGOS QUE SE DEBEN CONSIDERAR

Teniendo en cuenta que el receptor es muy diverso, los códigos comunes que se pueden establecer con personas de distintas nacionalidades, son los siguientes:
WC para servicios sanitarios,
H para hospital,
Una cruz para enfermería, etc.

...ya que estos son mundiales, por lo que cualquier persona los podría identificar e interpretar.

3.5 DE QUE FORMA LO VA A USAR

El público necesita que las señales estén a su alcance, en un lugar visible, y que no tenga que buscar cual es su destino, sino que éste sea guiado de una manera fácil y accesible, para facilitar su desplazamiento.

3.6 GUSTOS DEL USUARIO

El visitante, espera encontrar que todo lo que hay en la zona tenga rasgos teotihuacanos y este relacionado con esta cultura. Además de esperarse esto al visitar la zona, en general, el mexicano gusta mucho de todo lo prehispánico y arqueológico por ser muestra de nuestras raíces y sentirse orgulloso. En cuanto al resto, son visitantes extranjeros, que al sentirse impactados por la majestuosidad del lugar, aprecian y valúan el lugar, por lo tanto gusta de estos mismos elementos y espera encontrar ese mismo ambiente en los elementos relacionados a la zona.

4.1 PROPUESTA DE SEÑALIZACION

El ambiente que se está implementando actualmente en la zona arqueológica de Teotihuacan y en las demás zonas del país, se divide en 6 tipos de señales las cuales son:

SEÑAL TIPO PATRIMONIO: esta señal está impresa sobre una placa de aluminio en la cual se indica el nombre de la zona arqueológica, así mismo si es Patrimonio Cultural del Pueblo, la Nación, o la Humanidad.

SEÑAL TIPO INTRODUCTORIA: contiene información de todo el centro arqueológico de una forma global.

CÉDULA DE DESTINO: es una señal tipográfica que indica, apoyada por una flecha, hacia donde están los lugares de interés.

SEÑALES DE RECOMENDACIONES: estas señales son de tipo prohibitivo, ya que indican a la gente las restricciones que hay en el lugar.

SEÑALES DE INFORMACIÓN CIENTIFICA: se refiere a la información de cada estructura; estas van colocadas al pie de las mismas e incluyen la siguiente información:

Título de la estructura
Logotipo del CNCA-INAH
Breve información acerca

CAPITULO 4

del monumento, en 3 idiomas: español, inglés y la lengua indígena. (Esta última es la que se habla en el lugar en donde se encuentra la zona arqueológica, esto como un reconocimiento y honor al pueblo indígena. Gráficos alusivos al lugar, con algún breviario cultural.

4.2 MATERIALES, TECNICAS Y METODOS DE IMPRESION

Las señales, así como los gráficos están plasmados sobre losetas de barro con un acabado color arena, las cuales mediante el proceso de "sand blast" (chorro de arena) son caladas, dejando ver en el rojizo de la loseta la información y los gráficos.

Estas placas son de aproximadamente 30 x 30 cm, tienen una base de concreto, para poderlas montar al nivel del piso, pero con una cierta inclinación para facilitar su lectura y visibilidad.

Dentro de los métodos de impresión que se utilizaron para el proyecto del INAH, encontramos los siguientes:

SERIGRAFIA: Únicamente se utiliza para los planos e índices impresos en papel



adhesivo, que van montados sobre p neles de aluminio de tambor cerrado de calibre 14.

"SAND BLAST" O ARENADO: Est  m todo se aplic  al tipo de se al de informaci n cient fica o arqueol gica, as  como tambi n a la de recomendaciones y c dula de destino. El "sand blast" se hace sacando un positivo de la imagen a grabar;  ste se emulsiona en la base terrosa, luego se tira arena a presi n que cae s lo donde qued  abierta la emulsi n . Finalmente se lava y la zona deseada aparece grabada.

4.3 COSTOS Y PRESUPUESTOS

El presupuesto que tiene estimado el Instituto Nacional de Antropolog a e Historia para el proyecto de se alizaci n de las zonas arqueol gicas de toda la Rep blica, va alrededor de 25,000 pesos por zona; a Teotihuacan se le considera y presupuesta de una manera diferente, ya que este lugar tiene 5 entradas de acceso y por lo mismo requerir  de muchos m s elementos de se alamiento, aunque por lo mismo de ser repetitivos, su presupuesto no se considera como 5 veces m s que las dem s zonas.

El costo estimado del proyecto en la zona de nuestro inter s para el a o de 1997 es de aproximadamente 60,000 pesos, tomando



ya en cuenta el flete e instalación del sistema. El presupuesto estimado para esta zona es de 80,000 pesos.

CONCLUSIONES

...Por lo que un señalamiento de materiales resistentes, que no necesite de un mantenimiento constante, pero que a la vez sea rentable y cumpla con las necesidades del usuario, hará que la zona arqueológica se mantenga en buen estado, tanto funcional como estético.

5.1 NECESIDADES DEL RECEPTOR

El visitante necesita estar ampliamente informado de lo que existe en la zona arqueológica para que de esa manera pueda elegir los lugares que desee visitar. Otro punto muy importante es que el receptor este informado brevemente de la historia del lugar para que comprenda mejor lo que visitará. Esta información debe ser sencilla y concisa, para que pueda ser fácilmente captada por cualquier visitante. Ahora bien, todas las señales deberán estar en lugares estratégicos y visibles para que al usuario no le de dificultad encontrar los lugares de interés.

5.2 REQUISITOS DE DISEÑO

Para cumplir con los requerimientos tanto de la empresa como del usuario, donde su primordial objetivo es un sistema de señalización funcional, es necesario basarse en elementos estratégicos de diseño para lograr un diseño legible, visible y que vaya de acuerdo con las características del lugar.

Por lo que se le dará énfasis en los colores que se utilicen, así como las características tipográficas y el estilo de diseño de los iconos.

5.3 NECESIDADES REALES A DISEÑAR

A pesar de haber pequeños templos y monumentos en la zona, incluso algunos sin descubrir, se han tomado únicamente los principales para ser diseñados y señalizados, ya que los que aún siguen en exploración la empresa no quiere que sean visitados por estar en investigación.

De acuerdo a las necesidades de la empresa lo que ésta principalmente requiere para ser señalizado, se divide en tres grupos: Monumentos, servicios y señales restrictivas.

CAPITULO 5

MONUMENTOS

- Pirámide del Sol
- Pirámide de la Luna
- Palacio de Quetzalpapalotl
- Palacio de los Caracoles
- Palacio de los Jaguares
- Ciudadela
- Templo de Quetzalcoatl
- Calzada de los Muertos
- Mural del Puma
- Centro de Estudios Teotihuacanos

SERVICIOS

- Museo de Sitio
- Sanitarios (Hombres, Mujeres)
- Enfermería
- Artesanías
- Comida Típica
- Librería
- Cafetería
- Estacionamiento
- Recorrido en Tren

RESTRICCIONES

- Prohibido introducir alimentos y bebidas
- No fumar
- No tirar basura
- No tocar
- No pasar
- Basureros

5.4 JERARQUIZACION DEL DISEÑO

El proceso que se seguirá para el diseño de este proyecto será como sigue...

Estudio de las características gráficas tanto de la cultura Teotihuacana como de la zona.

Levantamiento fotográfico, para definir los lugares a señalar.

Definición del estilo gráfico.

Diseño y aplicación de la tipografía.

Diseño y aplicación del soporte visual que encuadrará a los iconos.

Pruebas y aplicación de color a los iconos.

Diseño de los paneles unitarios, incluyendo sus elementos.

Definición del color dentro del panel unitario.

Diseño de la estructura del panel multidireccional.

Diseño del mapa de ubicación.

Definición de materiales y acabados de la estructura.

Aplicación de los paneles unitarios dentro del panel multidireccional.

Ubicación de los paneles dentro de la zona arqueológica.

5.5 ESTRATEGIA DE DISEÑO

El diseño de la señalización tiene como principal característica destacar, de tal manera que al visitante no se le dificulte leer la información, por lo que se planea poner los paneles en lugares estratégicos dentro de la zona, tomando en consideración que no obstruyan la visibilidad de las estructuras. Lo que se pretende lograr es que el diseño tanto de los paneles como de los iconos se integre al paisaje y a la zona, tomando como elemento estratégico el color



que se les aplicará para resaltar los mismos.

De acuerdo con los materiales que se tiene planeado usar, así como el diseño de la estructura, el sistema de señalización cumplirá todas sus funciones. Con respecto a lo que actualmente se ve en la zona, este proyecto será de inmensa ayuda por carecer de un buen señalamiento. De acuerdo a la investigación realizada al proyecto que se tiene de señalización, por parte del INAH, está planeado y en forma pero los colores que utilizaron para la señalización no son llamativos por lo que se pierden con el paisaje, y no es muy legible.

En los siguientes capítulos se presenta como alternativa el proyecto que como tema de trabajo de mi tesis profesional se tiene.

Por lo que podemos decir que...

Para que haya un desplazamiento correcto y aprovechamiento del usuario en la zona, se debe contar con un sistema de señalización que cumpla sus funciones de guiar al visitante a los lugares de interés, así como ser estético ante el lugar que ha sido implementado, logrando lo anterior mediante un diseño ambiental con señales visibles y colores contrastantes. De esa manera la gente no va a tener problema en encontrar todas las maravillas que hay en esta gran zona arqueológica.

PARTE II

PROPUESTA GRAFICA

1.1 INVESTIGACION DE CAMPO

Para poder realizar el proyecto de señalización en la zona arqueológica de Teotihuacan fue necesario hacer una investigación de campo en el área de estudio, observar a detalle el lugar para enriquecernos de esta gran cultura. Para captar todos estos detalles fue necesario hacer un estudio fotográfico el cual sirvió posteriormente para ayudar a determinar el estilo gráfico y hacer las abstracciones de los monumentos.



CAPITULO I

1.2 EN QUE CONSISTE...

Esta propuesta consiste en el diseño de los lugares más importantes de esta zona, así como en otras dos divisiones que son la de servicios y la de señales restrictivas o de recomendaciones.

El objetivo de este proyecto es que los paneles e iconos en general sean parte de la zona, es decir que se integren al paisaje y que a su vez sean llamativos.

El conjunto de estas señales están relacionadas entre sí ya que tienen el mismo estilo, lo que les hace parecer de una familia, objetivo primordial en un sistema de señalización.

Además del estilo gráfico común se diseñó un soporte visual que enmarca a las señales. Este marco es indistinto para todos los iconos tanto de monumentos y estructuras, como de servicios y señales restrictivas, por lo que es otro elemento común y de asociación de esta imagen.

Los paneles multidireccionales van también en relación al lugar, haciéndolos parecer como un elemento más de la ciudad. Estos, al estar integrados al entorno, decoran y visten el área, por supuesto sobresalen y son visibles a la lejanía debido al contraste de color con el panel unitario.

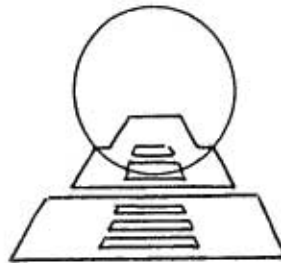
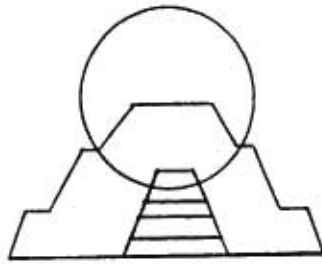
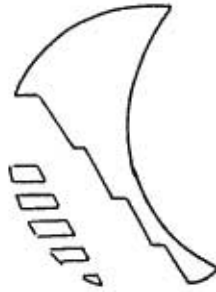
1.3 CARACTERISTICAS GENERALES

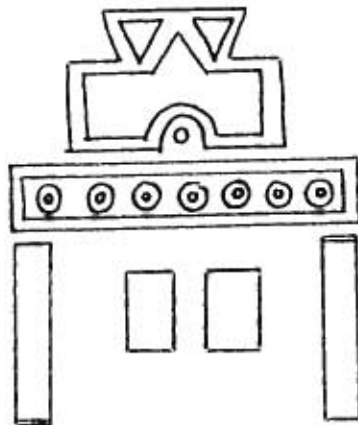
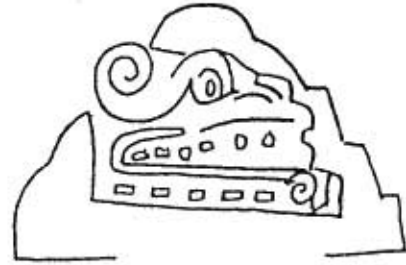
Después de haber hecho el estudio profundo de las áreas a diseñar, analizando los elementos comunes entre estos y bien, las características propias de cada lugar, se escogieron dos de los elementos más importantes que contienen los lugares, haciendo una composición entre los mismos, para de esa manera conformar el icono representativo de cada lugar.

El estilo se definió en base al diseño de las pirámides del Sol y la Luna, una vez que se realizaron bocetos preliminares se optó por los de alto contraste. Este estilo se escogió por ser muy

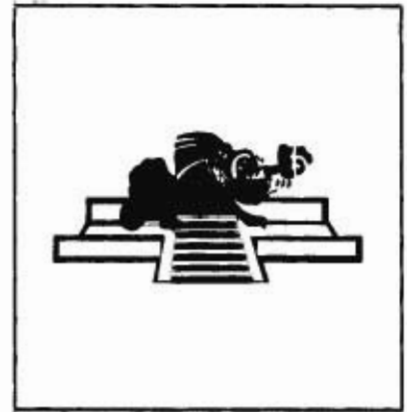
adecuado a las formas teotihuacanas ya que esta cultura creaba desde sus figurillas hasta las grandes estructuras con detalles de alto relieve, lo que ellos llamaban "Talud sobre Tablero"; labraban la piedra dejando en realce las formas que querían resaltar. Retomando este estilo de alto relieve se decidió que la mejor forma para lograr esta idea era basar el diseño en el alto contraste, así mismo en usar plastas y bloques grandes para dar la sensación de monumentalidad y majestuosidad.

BOCETAJE





1.5 BOCETOS FORMALES DE CADA ICONO

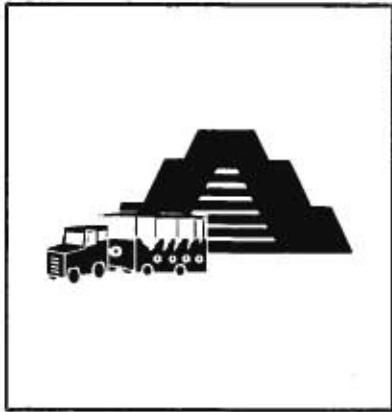






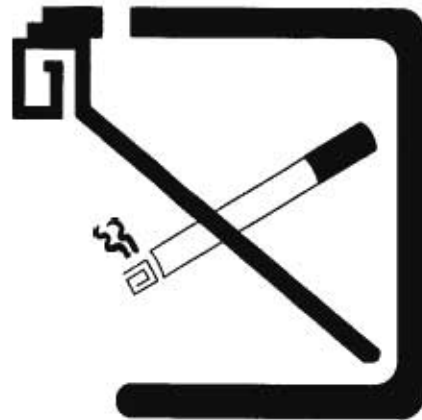
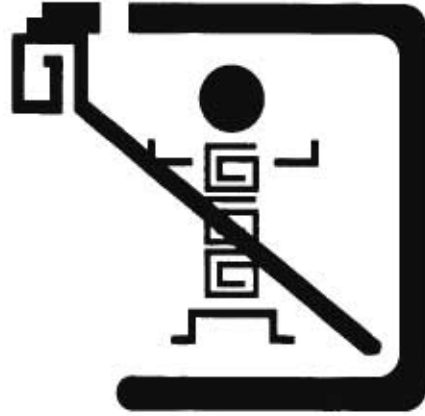












El principal rasgo compositivo que subraya e influye en el trabajo de diseño que nos rodea es la expresión y creatividad que se consigue con la ayuda de la retícula.

La retícula, también llamada pauta, es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión; con el fin de poder ordenar la información que se exhibe



1.6 RED DE TRAZO

de una forma equilibrada y creativa.

La red de trazo utilizada para el diseño de los iconos en este proyecto, está basada en un área casi cuadrada de 23 x 24.5 cm., a proporción de los elementos que integran el diseño, ya sea en línea vertical u horizontal jamás rebasando esos límites, la red es milimétrica con campos de 5 x 5 mm.





8/20

The image shows a large rectangular grid of graph paper. The grid is composed of 10 major columns and 10 major rows. Each major square is further divided into a 2x2 sub-grid, resulting in a total of 40 columns and 40 rows of smaller squares. The grid is drawn with solid lines for the major divisions and dashed lines for the sub-divisions. The grid is centered on the page.

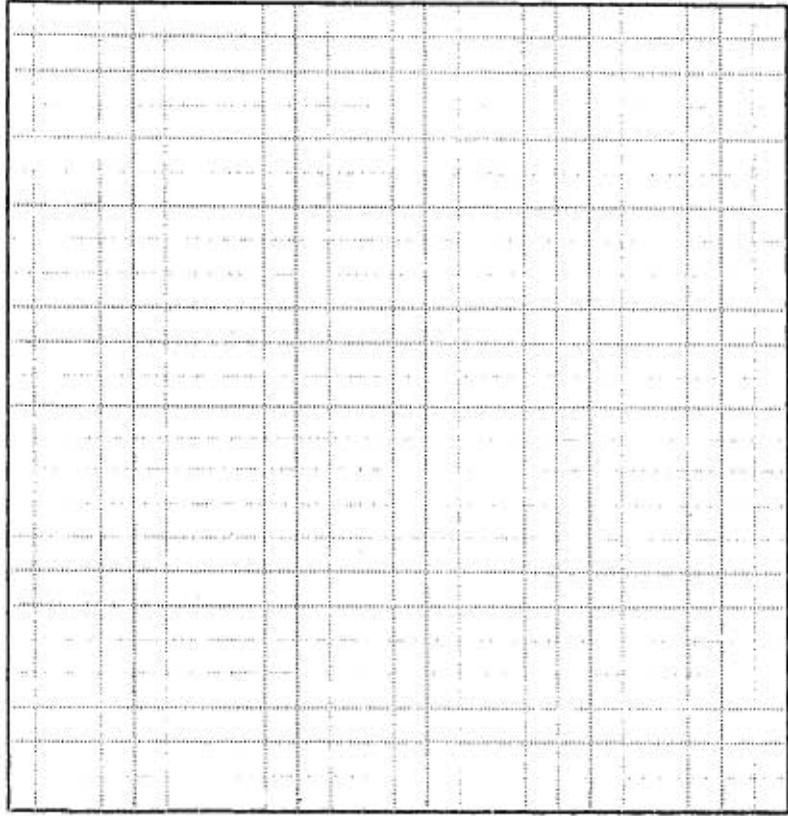
10/1/20

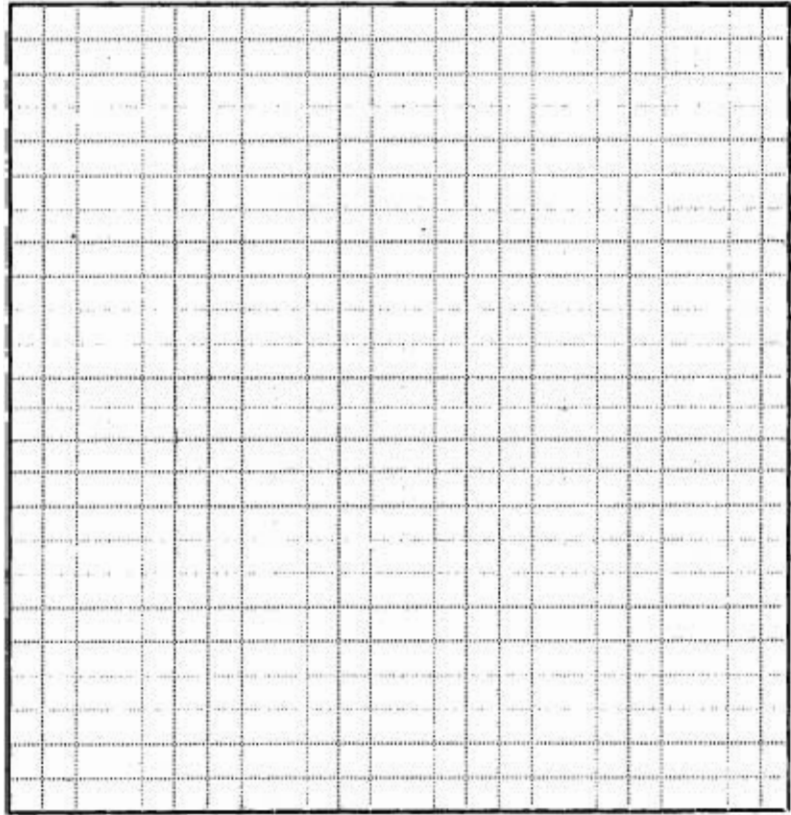
10/1/20

The image shows a large, empty grid of graph paper. The grid consists of 20 columns and 20 rows of squares. The lines are thin and black. There are some very faint, illegible markings scattered across the grid, but no text or data is present.



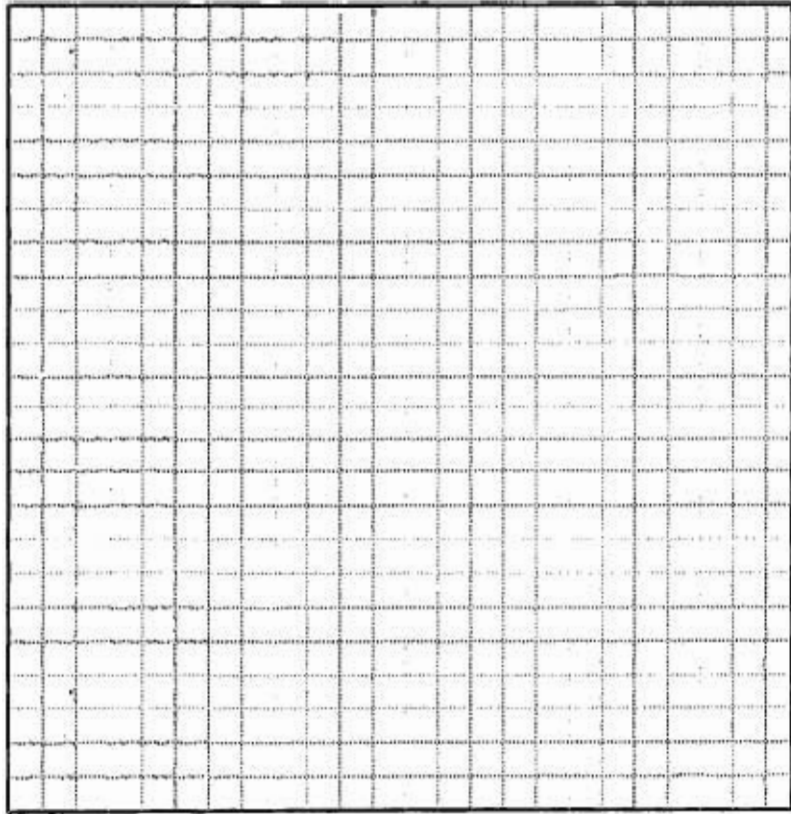




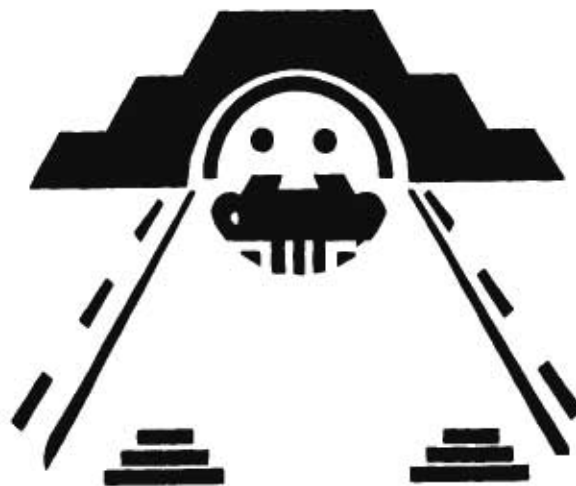


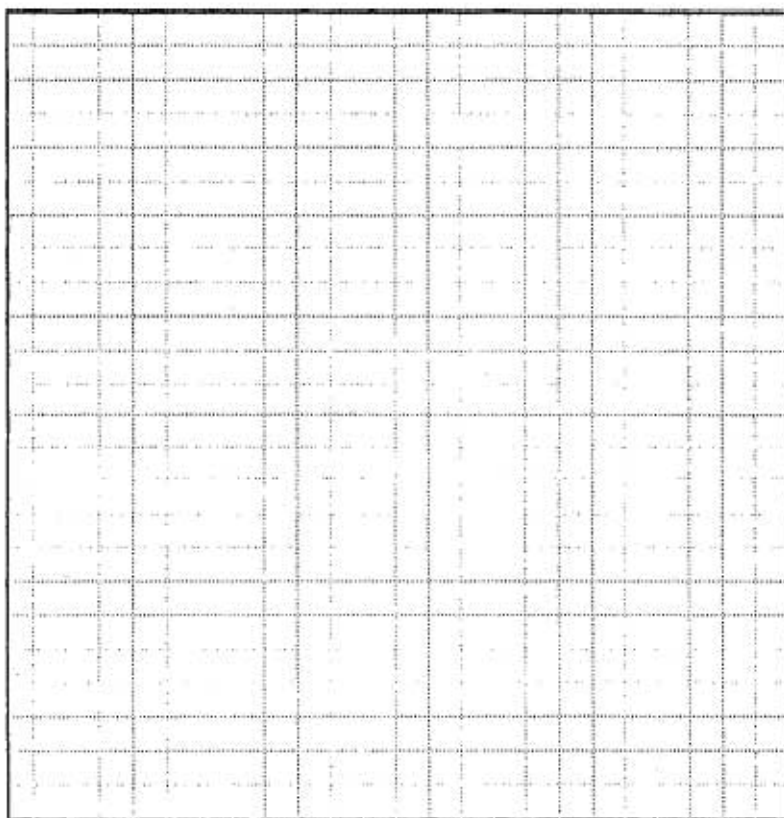


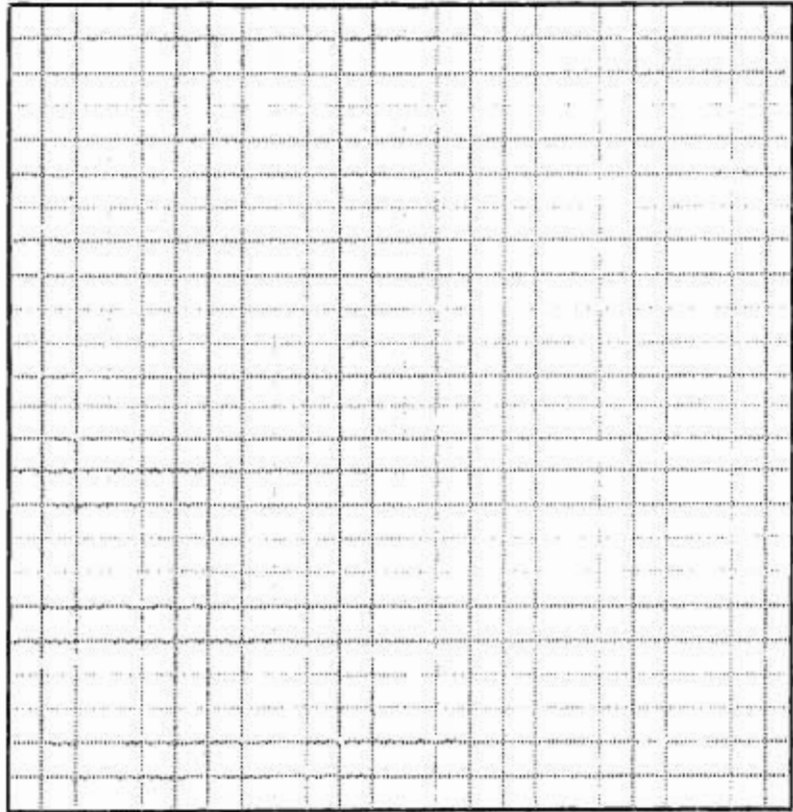
A large rectangular grid with a solid black border and a dotted interior grid pattern. The grid is approximately 10 units wide and 10 units high. The dotted lines form a fine grid, while the solid border is thicker. The grid is centered on the page.













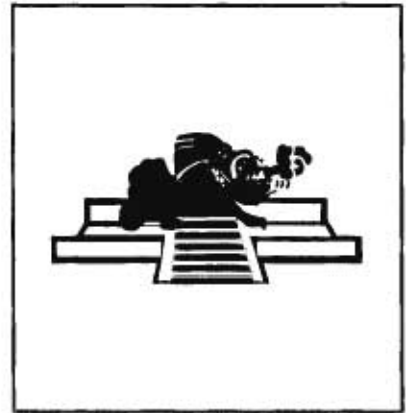
Para el diseño de los íconos se tomó como base el estilo de alto contraste para representar el alto relieve, que es característico en todas las estructuras Teotihuacanas.

Para hacer el alto contraste se combinaron 2 de los rasgos más representativos del lugar a diseñar.



PIRAMIDE DE LA LUNA

Aún cuando se escogió la forma más obvia de representar a la Luna, se logra una muy buena integración con la pirámide, unificando ambas formas en una sola figura, el cuál es el objetivo del estilo de esta propuesta.



PALACIO DE LOS JAGUARES

Este palacio está decorado por dentro con figuras de jaguares, una de estas se usó para representar la estructura sobre la pirámide que abarca este templo. De igual manera al jaguar se le da más importancia al ponerlo en primer plano y en plata dejando ver detrás la forma de la pirámide.

1.7 JUSTIFICACION DE DISEÑO DE CADA ICONO



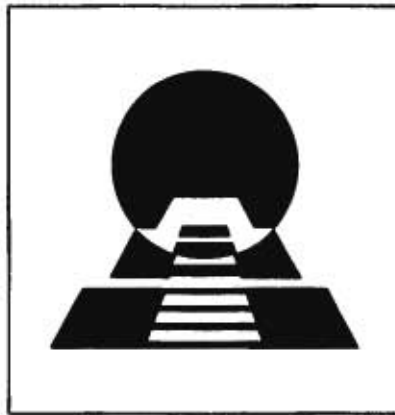
PALACIO DE QUETZALPAPALOTL

De los elementos que sobresalen en toda la parte superior del Palacio, se hizo la abstracción de uno de ellos como representación de este lugar, ya que este elemento es característico de esta estructura. La placa de círculo sobre la que está el símbolo, representa el techo en el cual hay varias representaciones repetidas a todo lo largo de la misma.



PALACIO DE LOS CARACOLES

Se tomaron los elementos más representativos del Palacio y en medio se hizo una composición del caracol con la flor que son las formas que decoran todo el Palacio. Realmente se tenía mucho de donde sacar este ícono por ser esta estructura tan rica en cuanto a su decoración.



PIRAMIDE DEL SOL

En este caso no había más que jugar con el acomodo de la pirámide y el sol. Se decidió plasmar el sol para dar el significado de grandeza y esplendor, ya que esta estructura es la más grande, e importante en la zona arqueológica.



MUSEO DE SITIO

A la forma de la estructura del museo ya abstraída se le colocó esta pieza por ser el símbolo de Tlaloc uno de los dioses más importantes de esta cultura. Se hizo una composición con estos dos elementos integrándola de una forma en que se hiciera resaltar la forma circular de Tlaloc y lo valioso de las piezas en este museo.

MONUMENTOS



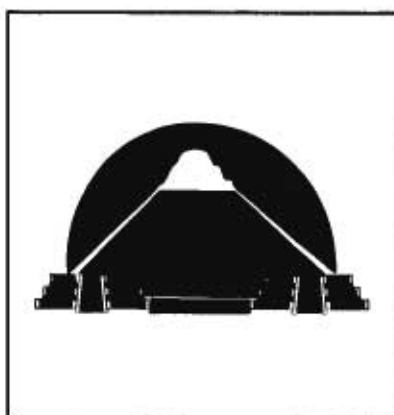
CALZADA DE LOS MUERTOS

En este ícono se abstrayeron los elementos que abarcan la calzada, dejando los rasgos más característicos que son la Pirámide de la Luna al fondo y las pequeñas estructuras que están a lo largo de toda la calzada. En perspectiva para dar a entender que es una calzada muy larga y como rasgo imprescindible la calavera al estilo Teotihuacano como mejor representación de los muertos.



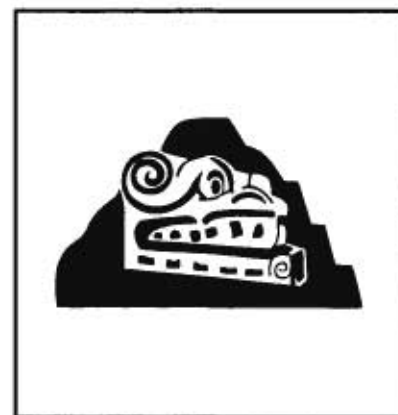
MURAL DEL PUMA

De igual manera se abstrajo al puma, encuadrándolo en una plasta no uniforme ya que el lugar donde se encuentra ubicado parece una cueva.



CIUDADELA

Se representa con dos de las pirámides que están a la entrada de este conjunto y de fondo la Pirámide de Quetzalcoatl con la misma forma exagerada que el ícono de este templo. El círculo que los integra representa a un conjunto de estructuras rescatando la importancia de esta "pequeña ciudad".



QUETZALCOATL

Se exageró la forma irregular de esta pirámide para que no se pensara que es un error. Esta pirámide por dentro está decorada con "Serpientes Emplumadas" que sobresalen de la estructura. Con este mismo concepto se representa a la serpiente emplumada en forma abstracta saliendo de la pirámide.

MONUMENTOS / SERVICIOS



CENTRO DE ESTUDIOS

Aunque aparentemente esta estructura se vea en perspectiva, es el frente de este edificio. Se le incorporó un libro como símbolo del estudio y por haber una biblioteca ahí adentro. A pesar que el estilo arquitectónico de este edificio es diferente al del resto del lugar, el estilo del diseño del icono es uniforme al del proyecto.



ARTESANIAS

Para la representación de este icono se escogieron 2 vasijas Teotihuacanas y se hizo una integración de las mismas, con el fin de globalizar el concepto de artesanías.



COMIDA TIPICA

Al igual que en el ícono de artesanías se tomaron 2 vasijas para hacer un acomodo que representara de la mejor manera este ícono pero a diferencia del de artesanías, estas ollas son más sencillas, con un toque Teotihuacano pero representando con el humo que son de comida más que de ornamento. Se les acomodó sobre un zarape ya que el área de comida típica esta toda decorada con zarapes de colores.



HOMBRES

De igual manera a un busto de hombre (se les representan sin ningún tipo de ornamento en el cuerpo) se le integró una pipa Teotihuacana y un cuchillo como símbolo representativo de los hombres.



MUJERES

A un busto de mujer, el cual se distingue del de un hombre por tener incrustaciones de piedras representando collares, pulseras, etc; se le rodeó de un collar y se le plasmó con un ramo de flores como mejor representación de las mujeres.



ENFERMERIA

A un busto Teotihuacano se le incorporó elementos representativos de la Medicina, como es el símbolo mundial de ésta, la cruz y el bisturi, alrededor del símbolo de la medicina hay unas hojas que representan la forma que utilizaban los Teotihuacanos para curar a sus enfermos.



SANITARIOS

La combinación de la gota cayendo con el símbolo del agua para los Teotihuacanos. Con este detalle de este símbolo se rompe con la monotonía de una simple gota de agua y al estar la mano arriba de éste, nos da la sensación de que el agua cae sobre una mano y la greca es la decoración de un lavabo, denotando en conjunto estos elementos al símbolo de sanitarios.



CAFETERIA

Tratando de no salirse del esquema del plato y la taza, los cubiertos, etc. Se hizo un diseño que abarcara estos elementos obvios pero con un toque Teotihuacano, por lo que al plato se le incluyó un elote tal y como esta cultura lo representaba y la taza se decoró con una greca Teotihuacana.



LIBRERIA

La intención de haber integrado un libro a la pirámide de fondo, se hizo para dar a entender que son libros relacionados a la zona, el libro se pone en perspectiva dando la sensación de ser las escaleras. La pirámide se pone únicamente como silueta y de fondo ya que lo que nos interesa resaltar es el libro, por lo que está en primer plano y en plasta de color.



RECORRIDO EN TREN

Con el mismo fundamento que el ícono del estacionamiento se diseñó este símbolo, sólo que en este caso al tren se le representó en movimiento para dar la sensación que su recorrido va alrededor de todas las pirámides.

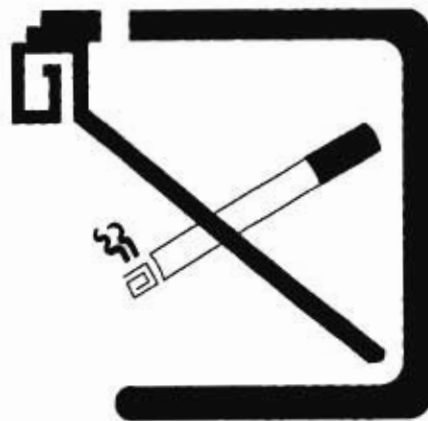


ESTACIONAMIENTO

Se hizo una composición de un coche con una pirámide. El coche se puso en 1er. plano por ser el elemento que más se quiere resaltar y de fondo la Pirámide para integrarlo tanto con el lugar como con todos los íconos que forman esta señalización.

RESTRICCIONES

Dentro de las señales restrictivas o de recomendaciones se hizo una adaptación de un elemento teotihuacano, que en este caso fue la greca (que podemos ver en la mayoría de sus estructuras), combinado con la señal restrictiva; como por ejemplo, en el icono de no fumar, la flama del cigarro tiene la forma de la



NO FUMAR

Con el simple toque de la greca Teotihuacana en la ceniza se rompe el objeto tan común que es el cigarro para integrar este símbolo al estilo gráfico de este proyecto.



BASURA

Al basurero se le decoró con grecas para integrarlo a este lugar de una forma muy sencilla para no complicar el concepto y logre su objetivo.

greca por la que sale el humo. Todo esto se planeó con el fin de dar únicamente un toque prehispánico sin perder el contexto de estas señales en particular por ser mundialmente conocidas.



NO PASAR

En esta señal no se decidió usar una imagen humana Teotihuacana para hacer el concepto más sencillo y no confundir a la gente con la imagen de una estructura o monumento a visitar. Se hace una adaptación a un símbolo común del humano al enfoque de este proyecto.



NO TÓCAR

El mismo estilo de la mano en el icono de "sanitarios" es la que se utiliza para hacer este símbolo con el fin de integrar los elementos y seguir una misma línea de diseño.

RESTRICCIONES

La greca que se utilizó es una variante de la propuesta del soporte visual con el objeto de dar equilibrio y no hacer el diseño muy pesado, ya que podría causar dificultad en su visibilidad.



NO ALIMENTOS Y BEBIDAS

Se optó por utilizar la sandía por ser un alimento fácil de reconocer como tal, además que aunque no sea de origen mexicano es relacionado con lo mexicano debido a sus colores. Se hace una composición junto con el vaso, que globaliza a las bebidas en general.



NO TIRAR BASURA

Tomando el mismo concepto del icono anterior se propone una composición con los mismos elementos, sólo que en este caso vacíos. Lo que pareciera las semillas de la sandía también simboliza movimiento para dar la sensación de que se están cayendo.

Para ser una buena elección tipográfica se debe considerar la visibilidad y legibilidad de ésta. La visibilidad se refiere a la claridad del tipo de letra, al hecho de que cada caracter este bien definido y se identifique fácilmente. La legibilidad describe el hecho de que algunas clases de tipos son adecuadas para textos largos que tienen que ser objeto de una lectura prolongada. El interlineado es el espacio entre líneas que afecta tanto la visibilidad como la legibilidad del texto.

En el sistema de señalización además del ícono alusivo al lugar se va a reforzar el mensaje con un título tipográfico. Para la selección de la tipografía se escogieron cuatro tipos preliminares, tomando como característica principal que cumpliera con los requisitos antes mencionados y que se incorporara a la línea de diseño que hasta ahora se ha seguido.

Los tipos que quedaron son los siguientes:

PRAMIDE DEL SOL	(Bosanova)
PIRAMIDE DEL SOL	(Avant Garde Md)
PIRAMIDE DEL SOL	(Cancún)
PIRAMIDE DEL SOL	(Prose Antique)

La tipografía seleccionada es la "PROSE ANTIQUE" la cual corresponde a la última de la lista anterior.

Los tipos se agrupan por familias compatibles y de estilos relacionados. El estilo del tipo seleccionado no tiene sus bordes bien definidos y da la sensación de antigüedad, lo cual embona y refuerza toda la imagen de la señalización. Se decidió usarla en altas para hacer mayor su legibilidad y visibilidad a distancia.

1.8 DISEÑO TIPOGRAFICO

Como variante de esta familia tipográfica tenemos la tipografía en Bold y en Cursivas. Las variantes se usan para resaltar y enfatizar partes del texto.

Para el tamaño que se propone de los páneles y los Iconos se considera que el puntaje para una visibilidad de 2 a 3 metros debe ser como mínimo de 40 puntos.

Como familias compatibles podemos mencionar la Eras y la Beaugard Display, de las que la Eras se utilizó para el resto del texto de la señalización y así mismo para la elaboración de esta tesis, ya que es un tipo muy legible, y por lo mismo muy útil en cuerpos de texto.

PIRAMIDE DEL SOL

Beaugard Display

PIRAMIDE DEL SOL

Prose Antique

PIRAMIDE DEL SOL

Eras Bold



PIRAMIDE DE LA LUNA



PALACIO DE
LOS JAGUARES



PALACIO DE
QUETZALPAPALOTL



PALACIO DE
LOS CARACOLES

1.8.1 RELACION DE CADA ICONO CON SU TIPOGRAFIA



PIRAMIDE DEL SOL



MUSEO DE SITIO



CALZADA MUERTOS



MURAL DEL PUMA



CIUDADELA



QUETZALCOATL



CENTRO DE ESTUDIOS
TEOTIHUACANOS



ARTESANIAS



COMIDA TIPICA



HOMBRES



MUJERES



ENFERMERIA



SANITARIOS



CAFETERIA



LIBRERIA



RECORRIDO EN TREN



ESTACIONAMIENTO



NO TIRAR BASURA



BASURA



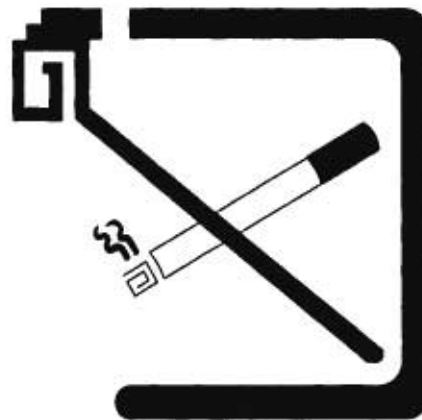
NO ALIMENTOS Y BEBIDAS



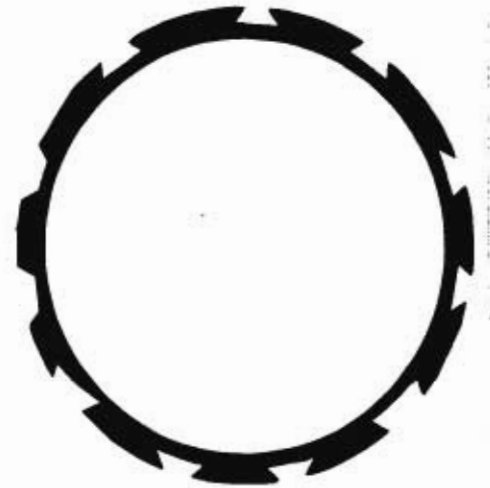
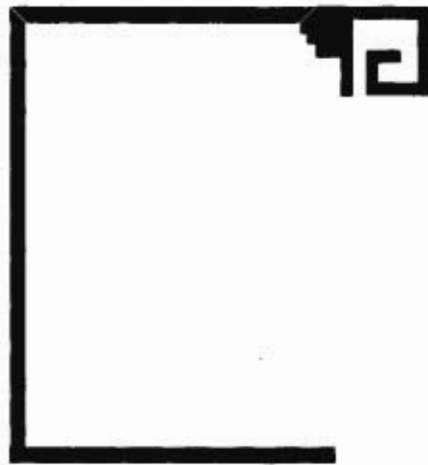
NO PASAR



NO TOCAR

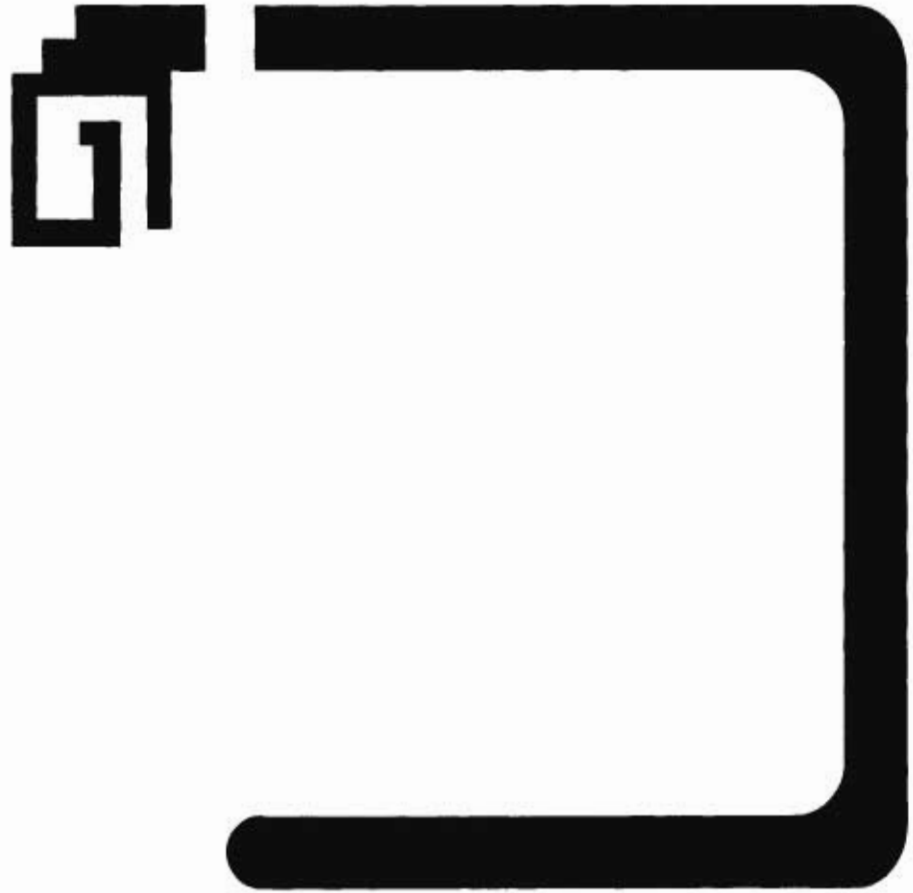


NO FUMAR



1.9 DISEÑO DE SOPORTE Y GRECA

DEFINITIVO



El color es quizás el elemento gráfico de identificación más inmediata. El ojo humano percibe el color antes que la forma; con la forma logramos el primer impacto, por lo que el color es fundamental para retener la atención y actuar sobre la capacidad reflexiva y emocional del individuo. Por lo que se concluye que el color es el que proporciona el principal mensaje visual.

El impacto y poder de captación de un color dependen de su tonalidad, claridad y saturación; al igual que la superficie que cada color ocupa y de los colores que le rodean. El proyecto de señalización se basó en los colores propios utilizados por los teotihuacanos en sus frescos y figurillas de barro. Entre estos están los ocres, el más común el naranja delgado, combinado con verdes o azules, estos siempre sobre fondos terra cotas, rojizos y en algunas ocasiones blancos o cremas. Estos colores eran de muy poca luminosidad, más bien opacos, esto debido a los pigmentos con los que hacían sus pinturas.

De acuerdo a este estudio se seleccionaron los mismos colores para utilizarse dentro de todas las aplicaciones del proyecto.



PIRAMIDE DEL SOL

1.10 DISEÑO DEL COLOR



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



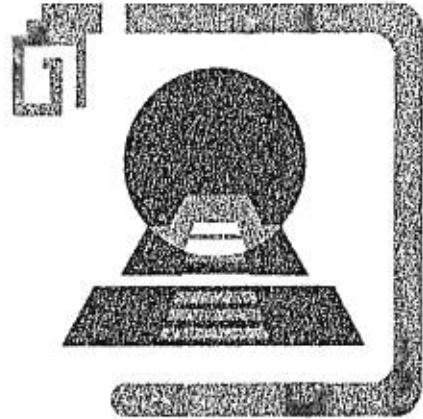
PIRAMIDE DEL SOL



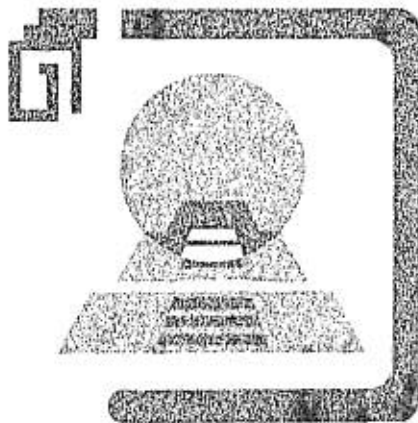
PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL



PIRAMIDE DEL SOL

1.10.1 DEFINITIVO

Los colores que quedaron fueron el azul marino con ocre-naranja pero con la variación de que son luminosos, esto con el fin de que resalten sobre el fondo que es de textura de piedra, por lo que si no se utilizaban colores vivos, se haría difícil resaltar las señales.

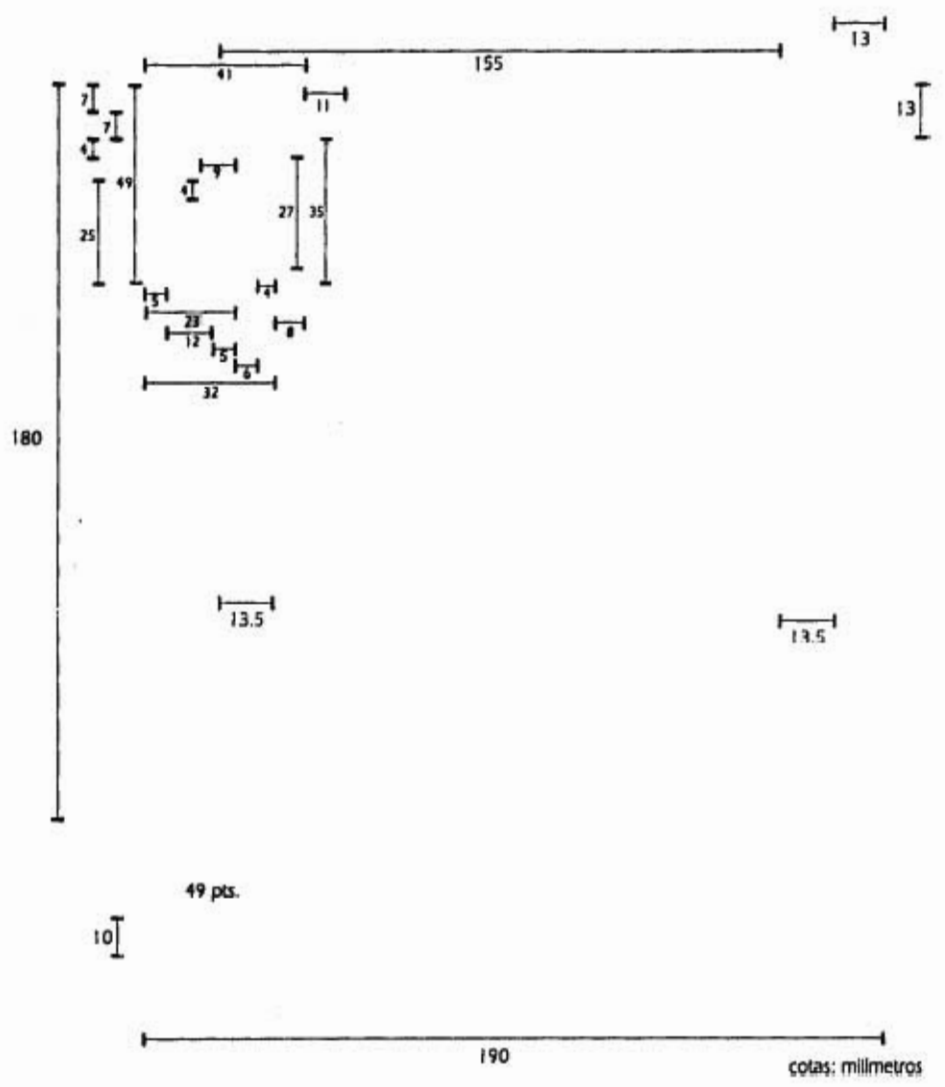
Las impresión que se va a utilizar es el vinyl, la cual no se rige por colores pantone, por lo que las especificaciones de color para todo el proyecto de acuerdo a este material son las siguientes:

Azul: SHAPIER BLUE (brillante)

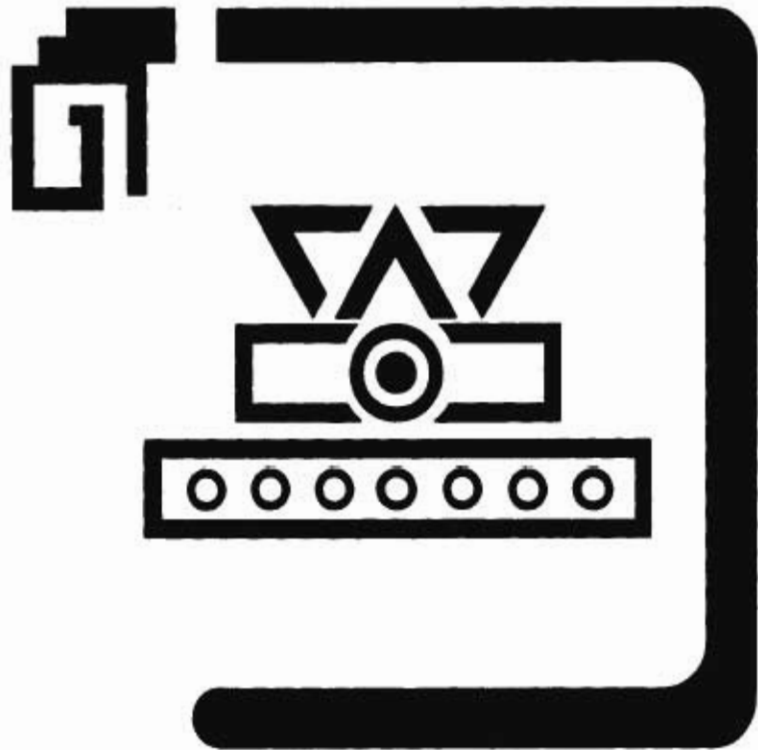
Ocre-Naranja: GOLD (brillante)



PIRAMIDE DEL SOL



1.11 DIMENSIONAMIENTO DEL ICONO

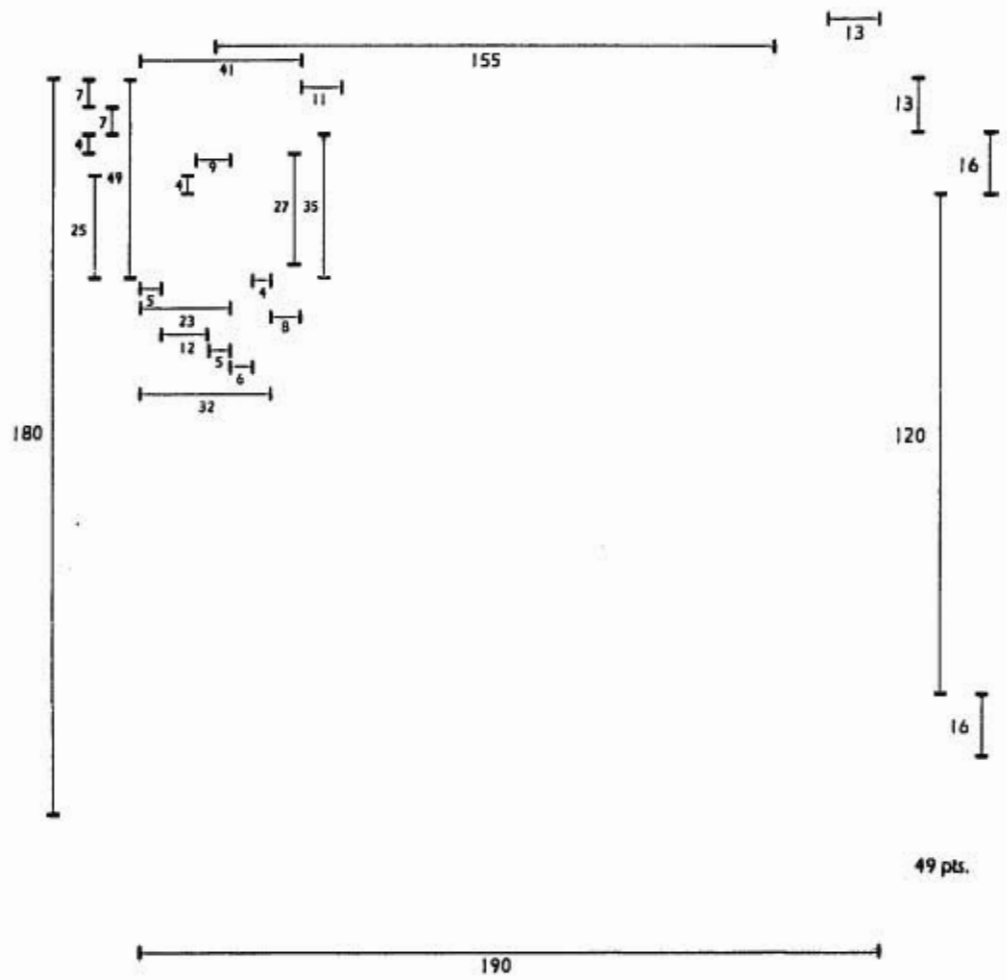


PALACIO DE
QUETZALPAPALOTL



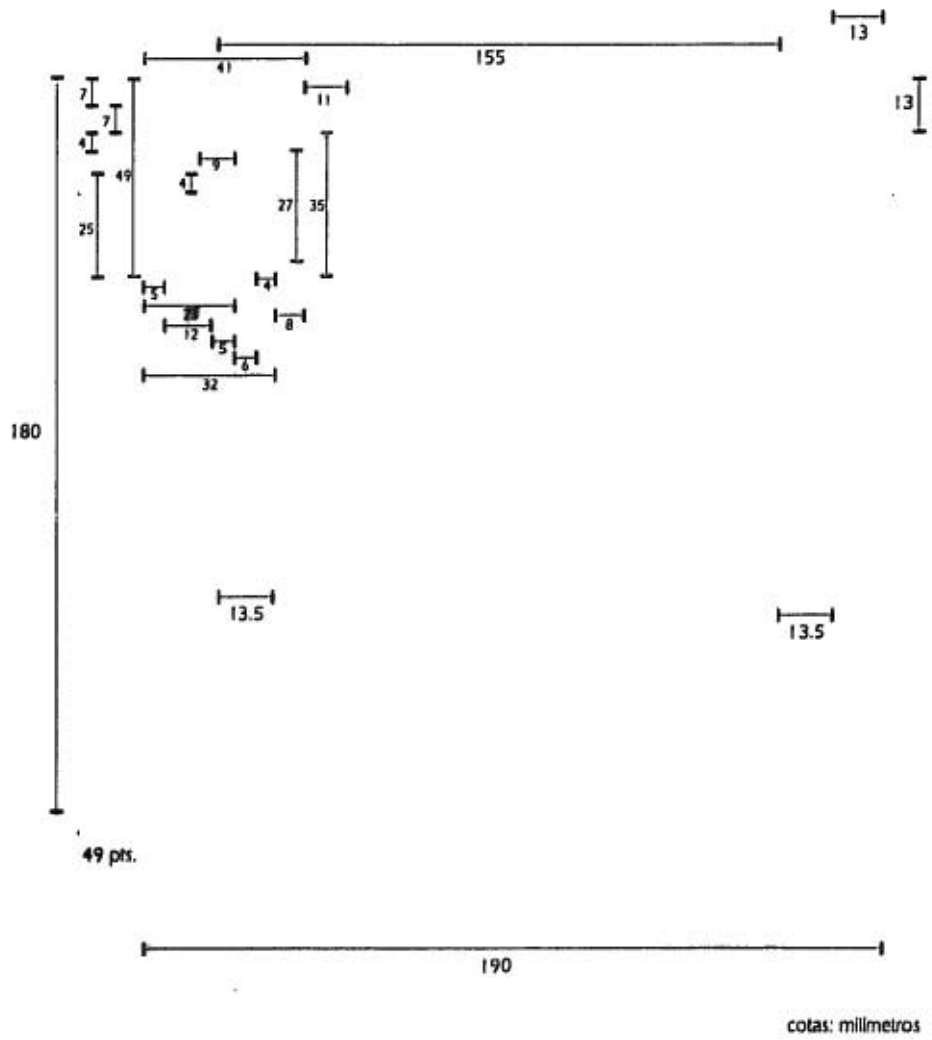
PIRAMIDE DE LA LUNA

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



49 pts.

cotas: milímetros





CALZADA MUERTOS

© 2010 by the author. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without the prior written permission of the author.



PIRAMIDE DE LA LUNA

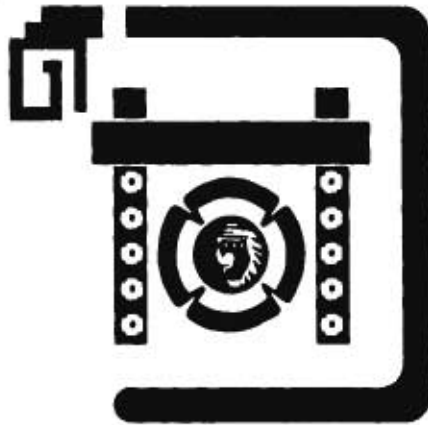


PALACIO DE
QUETZALPAPALOTL

1.12 DISEÑO DEFINITIVO / ORIGINALES MECANICOS



MUSEO DE SITIO



PALACIO DE
LOS CARACOLAS



CALZADA MUERTOS



MURAL DEL PUMA



SANITARIOS



ENFERMERIA



HOMBRES



MUJERES



LIBRERIA



CAFETERIA



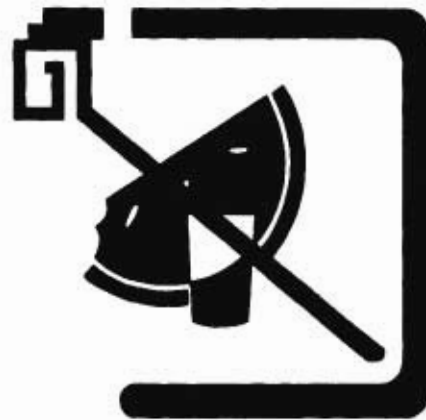
RECORRIDO EN TREN



ESTACIONAMIENTO



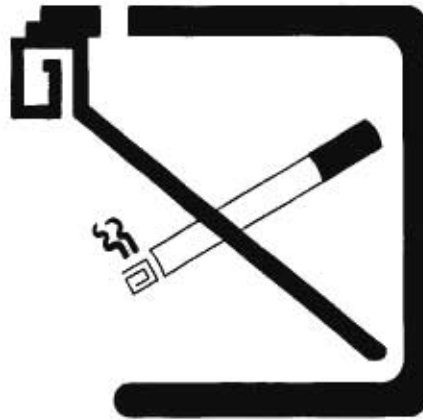
NO TIRAR BASURA



NO ALIMENTOS
Y BEBIDAS



BASURA



NO FUMAR



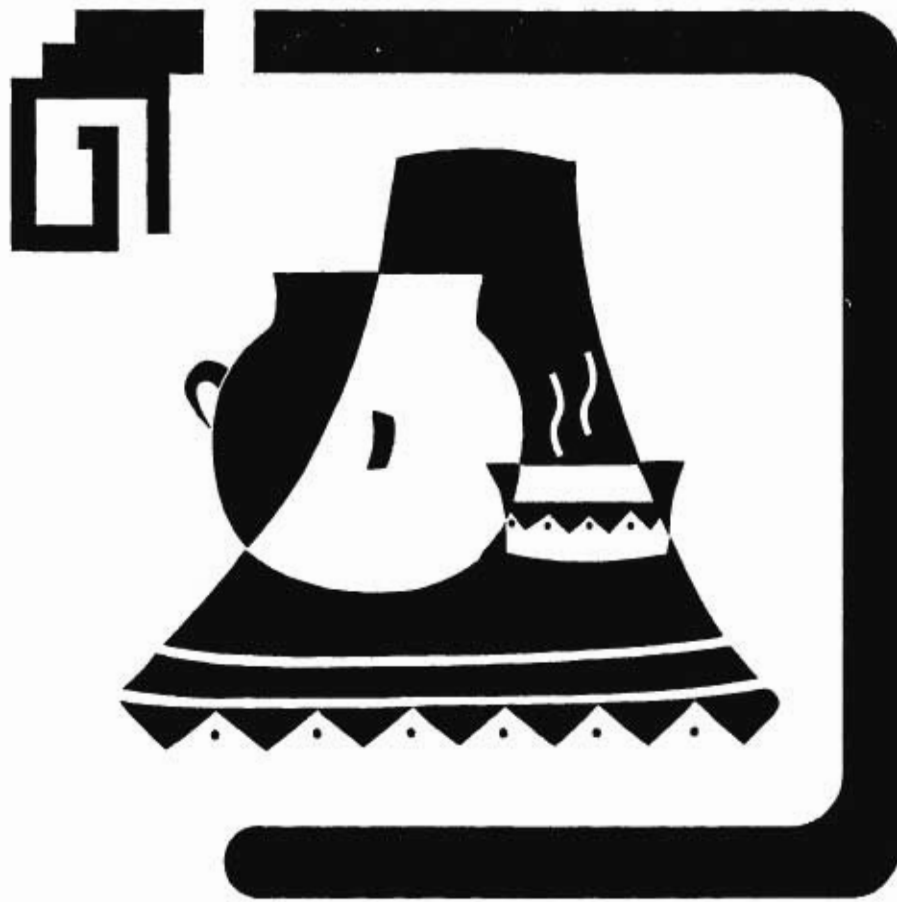
NO PASAR



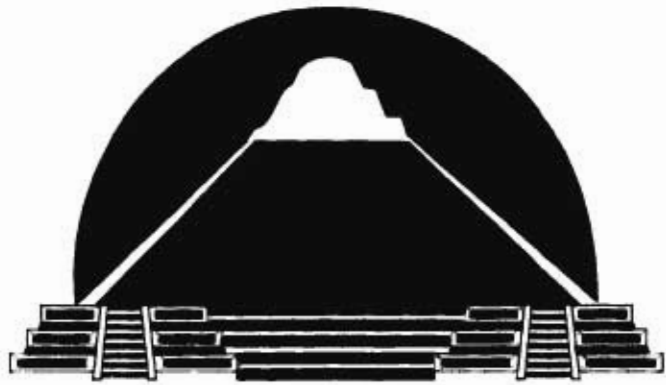
NO TOCAR



PALACIO DE LOS JAGUARES



COMIDA TIPICA



CIUDADELA



ARTESANIAS



QUETZALCOATL



CENTRO DE ESTUDIOS
TEOTIHUACANOS



PIRAMIDE DEL SOL

CAPITULO II

El panel unitario es la estructura que soporta a cada icono con su pleca visual. Los elementos que contiene son los siguientes: Pictograma con título; flecha direccional y en algunos casos leyendas explicativas del pictograma.

El objetivo de esta estructura es encerrar todos los elementos gráficos y explicativos que sirvan al usuario a encontrar de la forma más sencilla su destino.

2.1 DISEÑO DEL PANEL UNITARIO

La forma del panel es circular con la flecha direccional calada en el centro del mismo, dejando ver la textura de piedra del fondo.

Los pictogramas referentes a las estructuras (pirámides, templos, etc.), llevarán una leyenda informativa para dar a conocer al visitante lo que está observando y bien interesarlo a que conozca la estructura.

2.2 SELECCION DE MATERIALES

Para la realización de los paneles unitarios se necesita un material rígido, resistente al agua y al aire, ya que estos irán colocados en el exterior. Además el tipo de material seleccionado deberá de ser lo suficientemente resistente para que dure por lo menos 10 años y no se tenga que cambiar y volver a hacer un gasto fuerte en un pequeño lapso de tiempo.

Otro factor importante a tomarse en cuenta es que, al estar en contacto directo con el visitante, éste lo puede maltratar, por lo que también en este aspecto debe ser resistente. Tomando en cuenta todas estas características se vieron y analizaron varios materiales como es el acrílico, la lámina de acero, estireno, sintra, etc. De los anteriores el que más se adaptaba a las condiciones del lugar fue el sintra de 6mm de espesor, ya que todos los paneles

CAPITULO II

deberán ir impresos por ambos lados, al ser esta zona bidireccional. Posiblemente este tipo de material sea más caro que el acrílico o el estireno, pero este material es muy duradero por lo que únicamente se tendrá que hacer una fuerte inversión y posteriormente olvidarse de dar un continuo mantenimiento.

Las características y propiedades del material Sintra son las siguientes:

Es un material de espuma de cloruro de polivinílico de células cerradas (PVC) fabricado por Alucobond Technologies, Inc. Contando con una historia muy extensa dentro de las industrias de impresión, exhibición y señalamiento, en fotomontaje y en la fabricación de prototipos para la industria. Sintra esta disponible en una amplia gama de espesores (1mm - 16mm, 10mm, 13mm y 19mm) y también tiene una variedad de colores, lisos y con textura.

Este material brinda excelente flexibilidad para el diseño, reduce los costos de fabricación, tiene excelente resistencia al peso, y sus colores son uniformes y no se decoloran con el sol. Con este material se puede trabajar fácilmente, usualmente se puede pintar o imprimir sin necesidad de "primer", con la seguridad de que la impresión va a ser duradera.

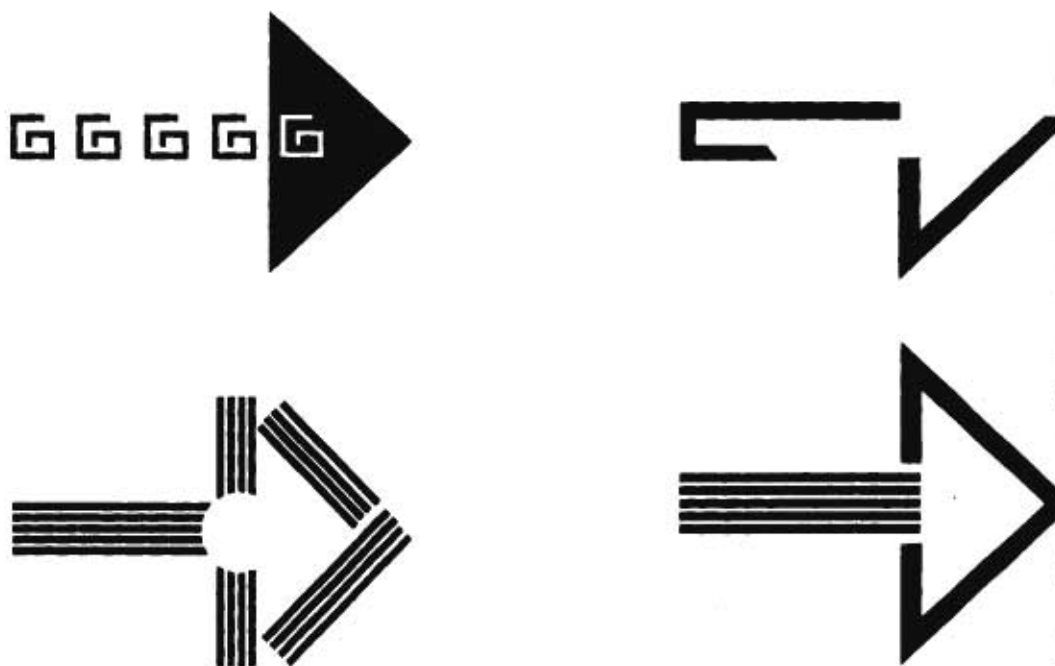
2.2.1 CARACTERISTICAS Y PROPIEDADES

Este material es excelente como base de impresión. El tamaño de las láminas que se van a usar es de 1.22 m x 2.50 m con un espesor de 6mm, para poder ser impresas y grabadas por los dos lados. El color será blanco ya que llevará un recubrimiento de spray texturizador imitación piedra. La impresión de los datos irá en vinil, el cual también es un material muy apropiado para señalizaciones, es llamativo, limpio y durable.

La flecha es un símbolo universal; Las flechas de punta obtusa no fluyen, las flechas de punta excesivamente aguda se disipan.

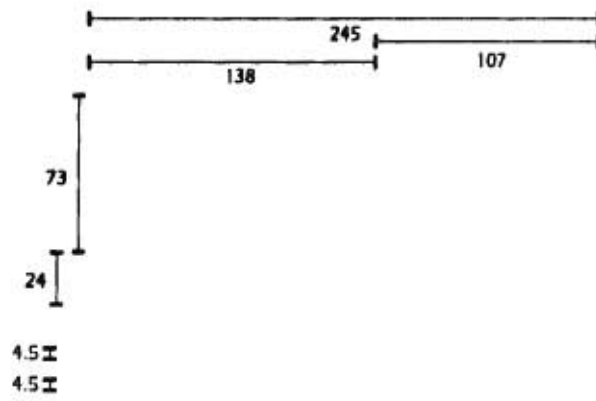
Una forma ideal de la flecha es aquella cuya cabeza está formada por un triángulo equilátero, situándose a continuación la flecha con punta en ángulo recto, ya que si su ancho es el adecuado la impresión visual que se obtiene la hace asimilable a un triángulo equilátero, por lo que hay que cuidar que la cabeza no sea demasiado ancha.

De vital importancia la flecha que guiará al visitante al lugar



000000

DEFINITIVO

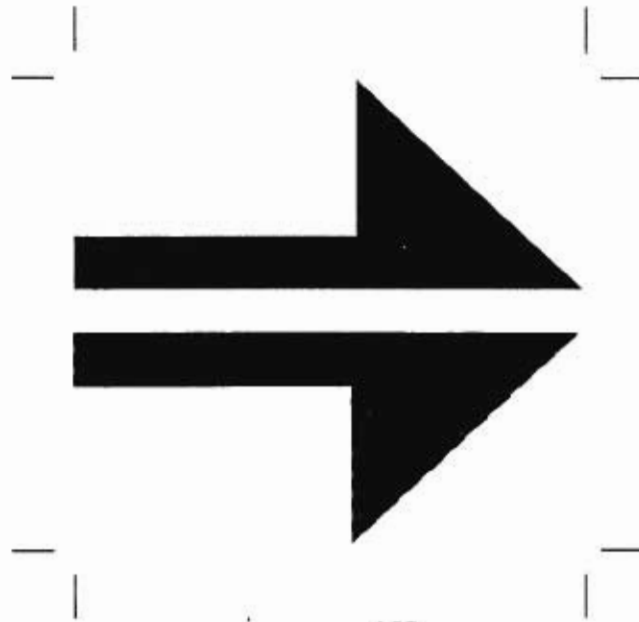


cotas: milímetros

2.3 FLECHA DIRECCIONAL

deseado. Este elemento, junto con el diseño del pictograma deberá ser lo más visible. Su longitud es en proporción el elemento más grande del panel. Apoyándose también en sus colores vivos, azul con ocre-naranja hacen que sobresalga y cumpla su función... indicar el lugar de destino.

La línea que se siguió para diseñar la flecha fue basada en los bloques y plastas junto con el alto contraste que en este caso dan la sensación de ser los escalones de una de las pirámides. El estilo escogido la hace parte del conjunto de todos los iconos y en sí del proyecto.





PIRAMIDE DE LA LUNA

Es la estructura de mayor volúmen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construida en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenía un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su núcleo es de adobe. Su volúmen es de 1'000.000m. cúbicos.

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.



2.4 ORIGINALES MECANICOS PANEL UNITARIO







PIRAMIDE DE LA LUNA

Es la estructura de mayor volumen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construída en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenía un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su volumen es de 1'000,000 m. cúbicos.

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.



PALACIO DE
LOS JAGUARES

En la parte norte del palacio hay tres habitaciones, y la que está en medio, tiene en su parte baja, las imágenes de dos enormes felinos con sus cabezas emplumadas, que sostienen en una de sus patas un caracol al que soplan, y del cual sale una virgula que representa el sonido. En el borde superior del palacio, se ven símbolos del dios de la lluvia, con un glifo decorado con plumas que representan el año solar teotihuacano.

On the north side of this palace there are three rooms. The middle one is decorated with two enormous felines with feathers head blowing on a sea shell held in their forepaws. Sound is symbolized by a hook.





PALACIO DE
LOS JAGUARES

On the north side of this palace there are three rooms. The middle one is decorated with two enormous felines with feathers head blowing on a seashell held in their forepaws. Sound is symbolized by a flock sign.

En la parte norte del palacio hay tres habitaciones, y la que está en medio, tiene en su parte baja, las imágenes de dos enormes felinos con sus cabezas emplumadas, que sostienen en una de sus patas un caracol al que soplan, y del cual sale una virgula que representa el sonido. En el borde superior del palacio, se ven símbolos del dios de la lluvia, con un glifo decorado con plumas que representan el año solar teotihuacano.



PALACIO DE
LOS JAGUARES

On the north side of this palace there are three rooms. The middle one is decorated with two enormous felines with feathers head blowing on a sea shell held in their forepaws. Sound is symbolized by a hook

En la parte norte del palacio hay tres habitaciones, y la que está en medio, tiene en su parte baja, las imágenes de dos enormes felinos con sus cabezas emplumadas, que sostienen en una de sus patas un caracol al que soplan, y del cual sale una virgula que representa el sonido. En el borde superior del palacio, se ven símbolos del dios de la lluvia, con un glifo decorado con plumas que representan el año solar teotihuacano.





PALACIO DE
LOS JAGUARES

En la parte norte del palacio hay tres habitaciones, y la que está en medio, tiene en su parte baja, las imágenes de dos enormes felinos con sus cabezas emplumadas, que sostienen en una de sus patas un caracol al que soplan, y del cual sale una virgula que representa el sonido. En el borde superior del palacio, se ven símbolos del dios de la lluvia, con un glifo decorado con plumas que representan el año solar teotihuacano.

On the north side of this palace there are three rooms. The middle one is decorated with two enormous felines with feathers head blowing on a sea shell held in their forepaws. Sound is symbolized by a hook sign.



CIUDADELA

La ciudadela tenía habitaciones a su alrededor, y se supone que fue la residencia de sacerdotes y gobernantes; al fondo, se destaca una plataforma enfrente, y la cual, al ser explorada, dejó visible otro edificio que lleva el nombre de Templo de Quetzalcoatl. La superficie de la ciudadela es de aproximadamente 67 500 metros.

The Citadel, which was surrounded by houses, is supposed to have been the residence of priest and rulers. At the farthest end is the large stepped pyramid, called the Temple of Quetzalcoatl. Its surface is 67 500 m.





CIUADELA



The Citadel, which was surrounded by houses, is supposed to have been the residence of priest and rulers. At the farthest end is the large stepped pyramid, called the Temple of Quetzalcoatl.

La ciudadela tenía habitaciones a su alrededor, y se supone que fue la residencia de sacerdotes y gobernantes; al fondo, se destaca una plataforma enfrente, y la cual, al ser explorada, dejó visible otro edificio que lleva el nombre de Templo de Quetzalcoatl. La superficie de la ciudadela es de aproximadamente 67 500 metros.





La ciudadela tenía habitaciones a su alrededor, y se supone que fue la residencia de sacerdotes y gobernantes; al fondo, se destaca una plataforma enfrente, y la cual, al ser explorada, dejó visible otro edificio que lleva el nombre de Templo de Quetzalcoatl. La superficie de la ciudadela es de aproximadamente 67 500 metros.

The Citadel, which was surrounded by houses, is supposed to have been the residence of priest and rulers. At the farthest end is the large stepped pyramid, called the Temple of Quetzalcoatl.



MURAL DEL PUMA

Se le llama así por la pintura de un felino, de más o menos dos metros de largo, cubierto con una lámina para protegerlo del sol y del agua; murales tan grandiosos debieron ser los exponentes del refinamiento en el arte mural característico de los teotihuacanos. En esta parte de la Calle de los Muertos, las estructuras muestran la típica arquitectura de los templos teotihuacanos, con plataformas escalonadas, de uno o más cuerpos decorados.

The grandiose mural is a sample of the high refinement characteristics of Teotihuacan's mural paintings. The structure found on its section of the Avenue of the Dead exemplify the typical architectural style.





The grandiose mural is a sample of the high refinement characteristics of Teotihuacan's mural paintings. The structure found on its section of the Avenue of the Dead exemplify the typical architectural style

Se le llama así por la pintura de un felino, de más o menos dos metros de largo, cubierto con una lámina para protegerlo del sol y del agua; murales tan grandiosos debieron ser los exponentes del refinamiento en el arte mural característico de los teotihuacanos. En esta parte de la Calle de los Muertos, las estructuras muestran la típica arquitectura de los templos teotihuacanos

MURAL DEL PUMA



MURAL DEL PUMA

The grandiose mural is a sample of the high refinement characteristics of Teotihuacan's mural paintings. The structure found on its section of the Avenue of the Dead exemplify the typical architectural style

Se le llama así por la pintura de un felino, de más o menos dos metros de largo, cubierto con una lámina para protegerlo del sol y del agua; murales tan grandiosos debieron ser los exponentes del refinamiento en el arte mural característico de los teotihuacanos. En esta parte de la Calle de los Muertos, las estructuras muestran la típica arquitectura de los templos teotihuacanos, con plataformas escalonadas, de uno o más cuerpos decorados.





Se le llama así por la pintura de un felino, de más o menos dos metros de largo, cubierto con una lámina para protegerlo del sol y del agua; murales tan grandiosos debieron ser los exponentes del refinamiento en el arte mural característico de los teotihuacanos. En esta parte de la Calle de los Muertos, las estructuras muestran la típica arquitectura de los templos teotihuacanos, con plataformas escalonadas, de cuerpos decorados.

The grandiose mural is a sample of the high refinement characteristics of Teotihuacan's mural paintings. The structure found on its section of the Avenue of the Dead exemplify the typical architectural style

CALZADA MUERTOS

Esta calle tiene una orientación de 15° 30' al este del norte astronómico y es la principal avenida de la ciudad, casi todas las construcciones tienen una orientación similar a dicha calle. cuya longitud es de unos 4 kilómetros y su ancho de 45 metros. En su parte sur no existen edificaciones importantes, posiblemente por motivos de tipo religioso.

The avenue is 4 kilometers long and 45 meters wide. It has an orientation 15°30' east of the astronomical north. It is the principal avenue of the city, with most of the other streets and buildings in the city.

CALZADA MUERTOS

Esta calle tiene una orientación de 15° 30' al este del norte astronómico y es la principal avenida de la ciudad, casi todas las construcciones tienen una orientación similar a dicha calle, cuya longitud es de unos 4 kilómetros y su ancho de 45 metros. En su parte sur no existen edificaciones importantes, posiblemente por motivos de tipo religioso.

The avenue is 4 kilometers long and 45 meters wide. It has an orientation 15°30' east of the astronomical north. It is the principal avenue of the city, with most of the other streets and buildings in the city.

CALZADA MUERTOS

Esta calle tiene una orientación de 15° 30' al este del norte astronómico y es la principal avenida de la ciudad, casi todas las construcciones tienen una orientación similar a dicha calle, cuya longitud es de unos 4 kilómetros y su ancho de 45 metros. En su parte sur no existen edificaciones importantes, posiblemente por motivos de tipo religioso.

The avenue is 4 kilometers long and 45 meters wide. It has an orientation 15°30' east of the astronomical north. It is the principal avenue of the city, with most of the other streets and buildings in the city.

CALZADA MUERTOS

Esta calle tiene una orientación de 15° 30' al este del norte astronómico y es la principal avenida de la ciudad, casi todas las construcciones tienen una orientación similar a dicha calle, cuya longitud es de unos 4 kilómetros y su ancho de 45 metros. En su parte sur no existen edificaciones importantes, posiblemente por motivos de tipo religioso.

The avenue is 4 kilometers long and 45 meters wide. It has an orientation 15°30' east of the astronomical north. It is the principal avenue of the city, with most of the other streets and buildings in the city.







PIRAMIDE DEL SOL

Es la estructura de mayor volumen en la ciudad, y la segunda en México. Este edificio es de 65 metros en la parte superior con lo que la altura llegaba a los 75 metros. Su núcleo es de acero y está cubierto de estuco. Su volumen es de 1000 000 de metros cúbicos, y cada uno de sus lados tiene 225 metros.

It is the building of the largest volume in the city and the second in Mexico. Today the Pyramid of the Sun is 65 meters high, although originally with a height of 75 meters. Its core is made of steel and is covered with stucco. Its volume is 1,000,000 cubic meters, and each one of its sides has 225 meters.



PIRAMIDE DEL SOL

Es la estructura de mayor volumen en la ciudad, y la segunda en México. Este edificio es de 65 metros en la parte superior con lo que la altura llegaba a los 75 metros. Su núcleo es de acero y está cubierto de estuco. Su volumen es de 1000 000 de metros cúbicos, y cada uno de sus lados tiene 225 metros.

It is the building of the largest volume in the city and the second in Mexico. Today the Pyramid of the Sun is 65 meters high, although originally with a height of 75 meters. Its core is made of steel and is covered with stucco. Its volume is 1,000,000 cubic meters, and each one of its sides has 225 meters.



PIRAMIDE DEL SOL

Es la estructura de mayor volumen en la ciudad, y la segunda en México. Este edificio es de 65 metros en la parte superior con lo que la altura llegaba a los 75 metros. Su núcleo es de acero y está cubierto de estuco. Su volumen es de 1000 000 de metros cúbicos, y cada uno de sus lados tiene 225 metros.

It is the building of the largest volume in the city and the second in Mexico. Today the Pyramid of the Sun is 65 meters high, although originally with a height of 75 meters. Its core is made of steel and is covered with stucco. Its volume is 1,000,000 cubic meters, and each one of its sides has 225 meters.



PIRAMIDE DEL SOL

Es la estructura de mayor volumen en la ciudad, y la segunda en México. Este edificio es de 65 metros en la parte superior con lo que la altura llegaba a los 75 metros. Su núcleo es de acero y está cubierto de estuco. Su volumen es de 1000 000 de metros cúbicos, y cada uno de sus lados tiene 225 metros.

It is the building of the largest volume in the city and the second in Mexico. Today the Pyramid of the Sun is 65 meters high, although originally with a height of 75 meters. Its core is made of steel and is covered with stucco. Its volume is 1,000,000 cubic meters, and each one of its sides has 225 meters.



QUETZALCOATL

En este templo existen hermosas esculturas de los dioses que son consideradas las más importantes y más bellas en la ciudad. Puede verse en él el gran templo de Tlaloc y el gran templo de Itzamal. Este templo es el más importante de la ciudad por lo que en él se encuentran las esculturas más importantes de la ciudad.

The temple has beautiful sculptures of the two Itzamal gods. One with two snakes on its forehead and great legs, is Tlaloc, the most important and best known god in the city.

QUETZALCOATL

The temple has beautiful sculptures of the two Itzamal gods. One with two snakes on its forehead and great legs, is Tlaloc, the most important and best known god in the city.

En este templo existen hermosas esculturas de los dioses que son consideradas las más importantes y más bellas en la ciudad. Puede verse en él el gran templo de Tlaloc y el gran templo de Itzamal. Este templo es el más importante de la ciudad por lo que en él se encuentran las esculturas más importantes de la ciudad.

QUETZALCOATL

The temple has beautiful sculptures of the two Itzamal gods. One with two snakes on its forehead and great legs, is Tlaloc, the most important and best known god in the city.

En este templo existen hermosas esculturas de los dioses que son consideradas las más importantes y más bellas en la ciudad. Puede verse en él el gran templo de Tlaloc y el gran templo de Itzamal. Este templo es el más importante de la ciudad por lo que en él se encuentran las esculturas más importantes de la ciudad.

QUETZALCOATL

En este templo existen hermosas esculturas de los dioses que son consideradas las más importantes y más bellas en la ciudad. Puede verse en él el gran templo de Tlaloc y el gran templo de Itzamal. Este templo es el más importante de la ciudad por lo que en él se encuentran las esculturas más importantes de la ciudad.

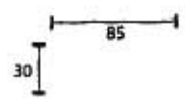
The temple has beautiful sculptures of the two Itzamal gods. One with two snakes on its forehead and great legs, is Tlaloc, the most important and best known god in the city.



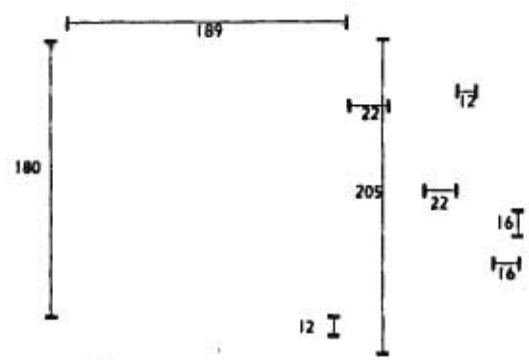
Es la estructura de mayor volúmen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construida en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenía un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su núcleo es de adobe. Su volúmen es de 1'000 000 m cúbicos.

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.

PIRAMIDE DE LA LUNA

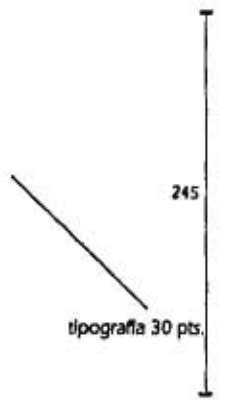


tipografía 30 pts.

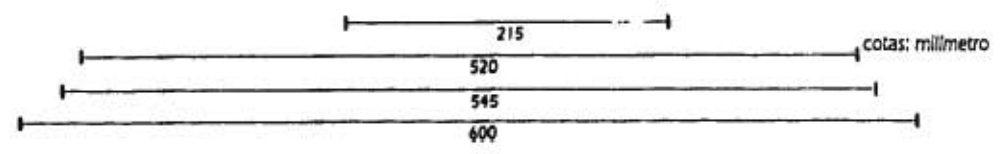


tipografía 49 pts.

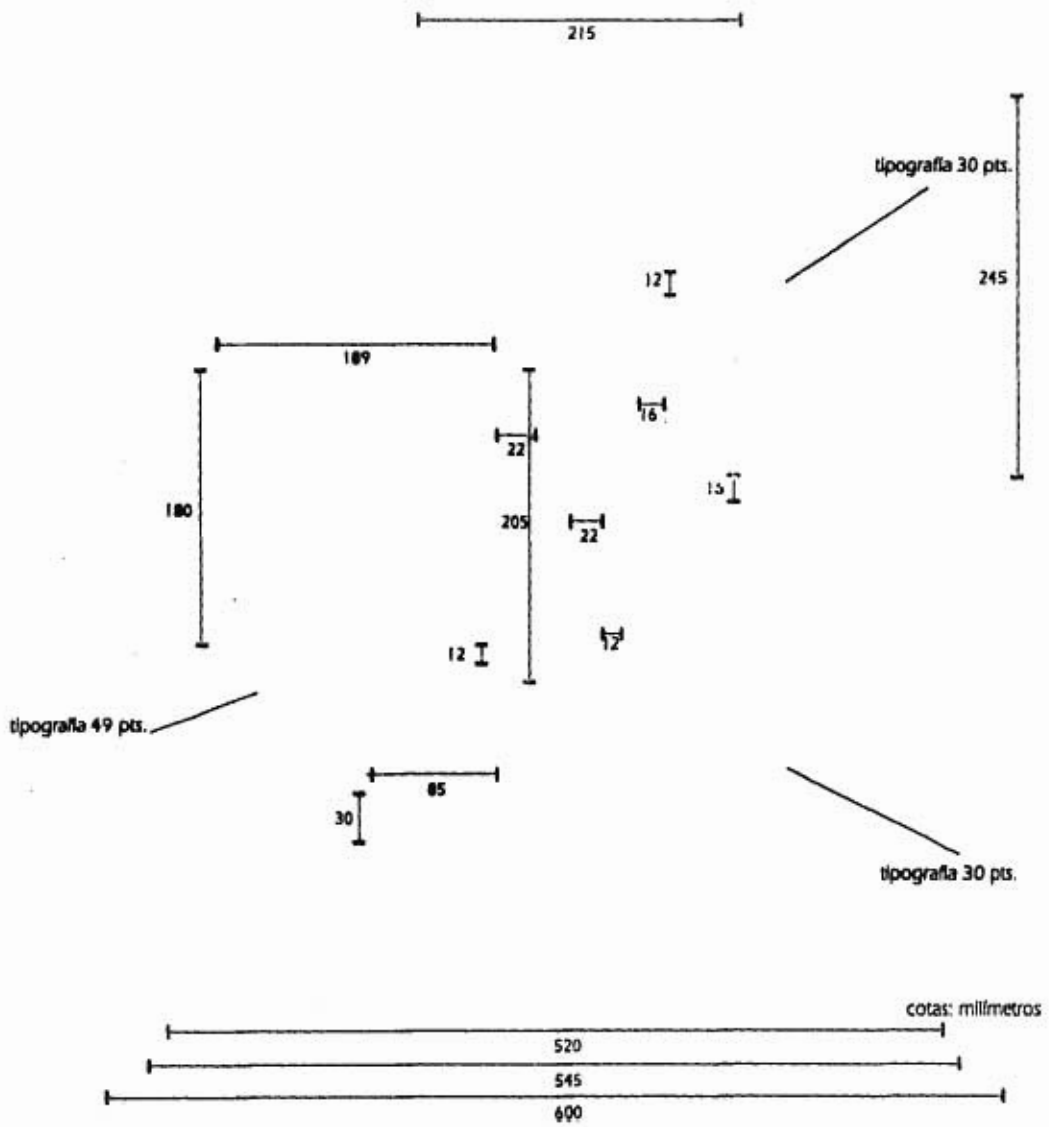
12



tipografía 30 pts.



207





PIRAMIDE DE LA LUNA

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.

Es la estructura de mayor volúmen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construida en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenia un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su núcleo es de adobe. Su volúmen es de 1'000 000 m3.

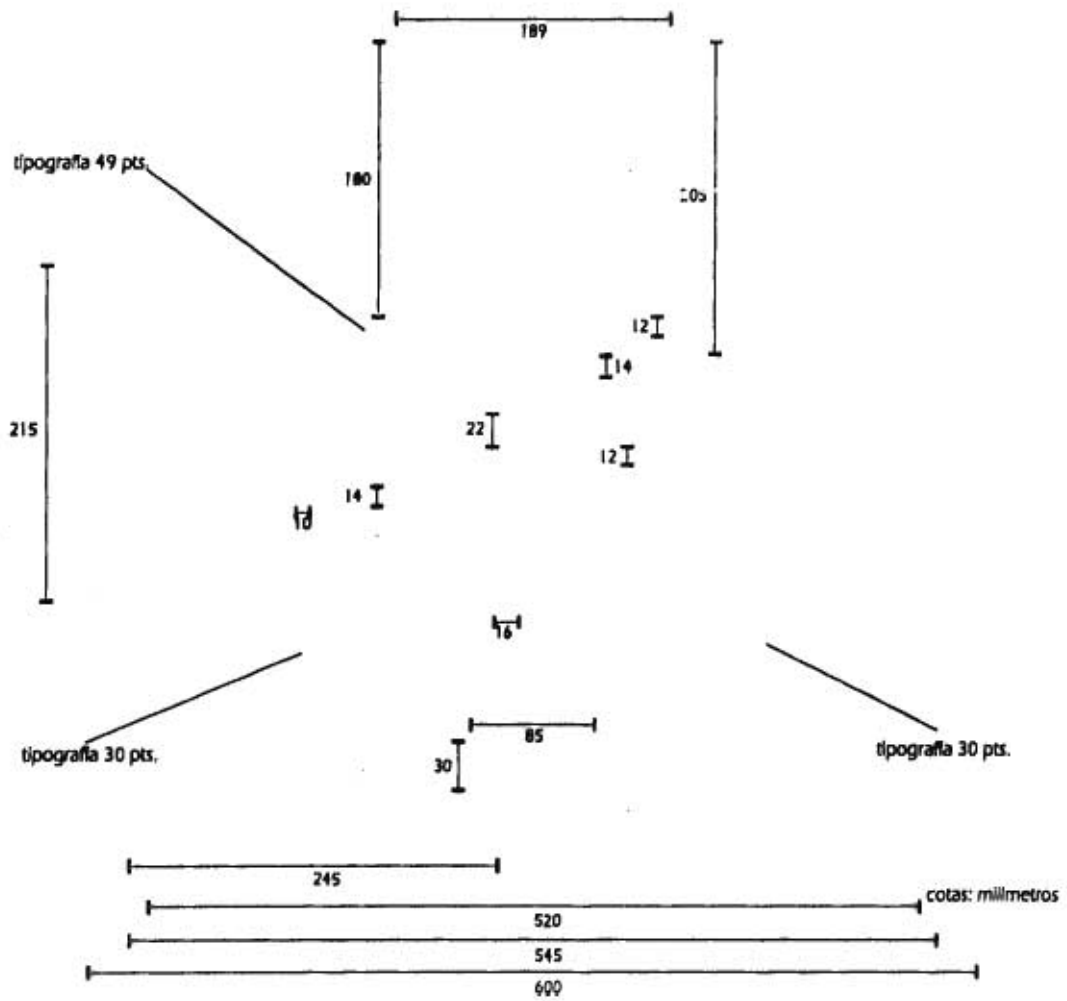


PIRAMIDE DE LA LUNA

Es la estructura de mayor volúmen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construida en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenía un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su núcleo es de adobe. Su volúmen es de 1'000,000 m cúbicos.

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.







PIRAMIDE DE LA LUNA

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.

Es la estructura de mayor volúmen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construida en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenía un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su núcleo es de adobe. Su volúmen es de 1'000,000 m cúbicos.

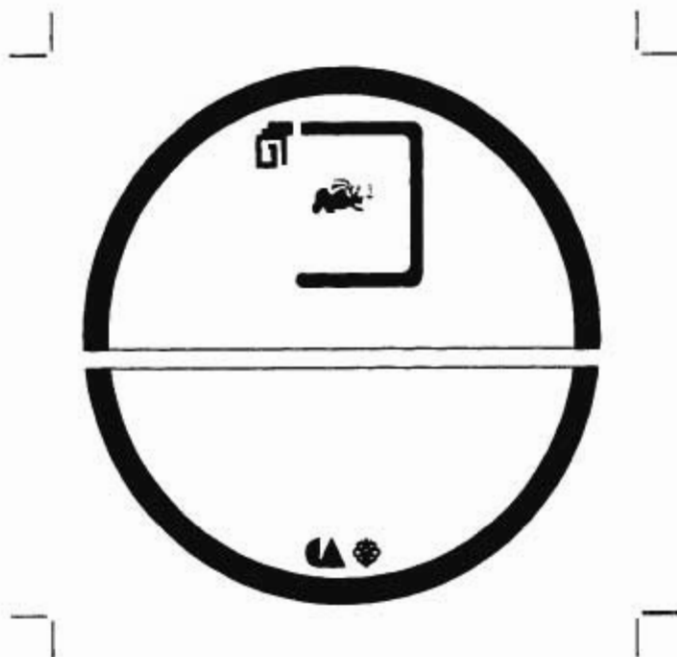


Siguiendo la misma línea de diseño, este panel se creó para ser colocado al pie de cada estructura.

Una vez que se llegó al sitio deseado, se encontrarán estos paneles, los cuales tienen el objetivo de informar al espectador lo que está en ese lugar, mediante la leyenda explicativa que va en dos idiomas.

Se hizo un reacomodo con los mismos elementos del panel de ubicación, dando énfasis esta vez a la información, esto mediante un acomodo más libre para que al visitante le sea fácil leer la información.

Este panel irá colocado en una estructura unitaria, bidireccional, que más adelante se detalla.





PALACIO DE
LOS JAGUARES

En la parte norte del palacio hay tres habitaciones, y la que está en medio, tiene en su parte baja, las imágenes de dos enormes felinos

On the north side of this palace there are three rooms. The middle one is decorated with two enormous felines

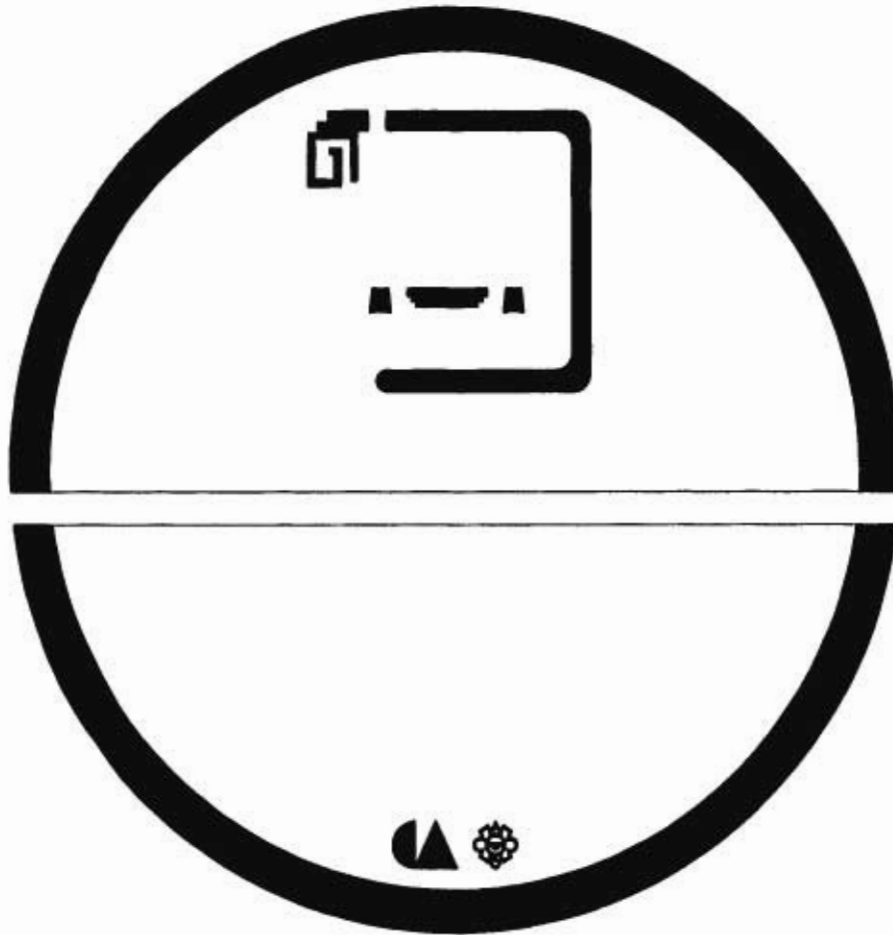


CIUDADELA

La ciudadela tenía habitaciones a su alrededor, y se supone que fue la residencia de sacerdotes y gobernantes; al fondo, se destaca una plataforma en frente, y la cual, al ser explorada, dejó visible otro edificio que lleva el nombre de Templo de Quetzalcoatl. La superficie de la ciudadela es de aproximadamente 67500m.

The Citadel, which was surrounded by houses, is supposed to have been the residence of priest and rulers. At the farthest end is the large stepped pyramid, called the Temple of Quetzalcoatl. Its surface is 67500m.

2.6 PANEL PIE DE LA ESTRUCTURA





PIRAMIDE DE LA LUNA

Es la estructura de mayor volúmen en la ciudad. Casi al pie de las escaleras, para subir tiene una plataforma dadosada que sobresale hacia el frente, que fue construida en la fase Miccaotli alrededor del año 200 D.C.; este edificio es de 65 mts. de altura, y originalmente tenía un templo en la parte superior, con lo que su altura llegaba a los 75 mts. Su núcleo es de adobe. Su volúmen es de 1'000,000 m cúbicos.

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high. It consist of 4 large pyramidal bodies. At the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies.





PALACIO DE LOS CARACOLES

Se trata de una estructura única que de todos estos conjuntos, a la que se llega por un túnel, después del Palacio de Guetzalpaloth, y pertenece a un templo dedicado íntegramente, en el que se ven imágenes simbólicas de instrumentos musicales, en forma de conchas con su bocanilla y cilindros puna, en los extremos hay dos hombres adornados con flores de color rojo y negro en sus brazos.

A tunnel gives access to the conch building in this collection. It is located directly behind the Palace of Guetzalpaloth and was part of a temple dedicated to deities with symbolic pictures of musical instruments shaped like conch shells.




CALZADA MUERTOS

Esta calle tiene una anchura de 15 a 30 metros del inicio al principio y en la parte final de la calle, en todas las construcciones tienen una anchura similar a esta calle, una anchura de unos 4 kilómetros y su anchura es de 45 metros. En la parte superior existen edificios importantes, solamente por motivos de tipo religioso.

The avenue is 4 kilometers long and 45 meters wide. It has an irregular 15-30 meter of the narrowest width at most of the other streets and buildings in the city.

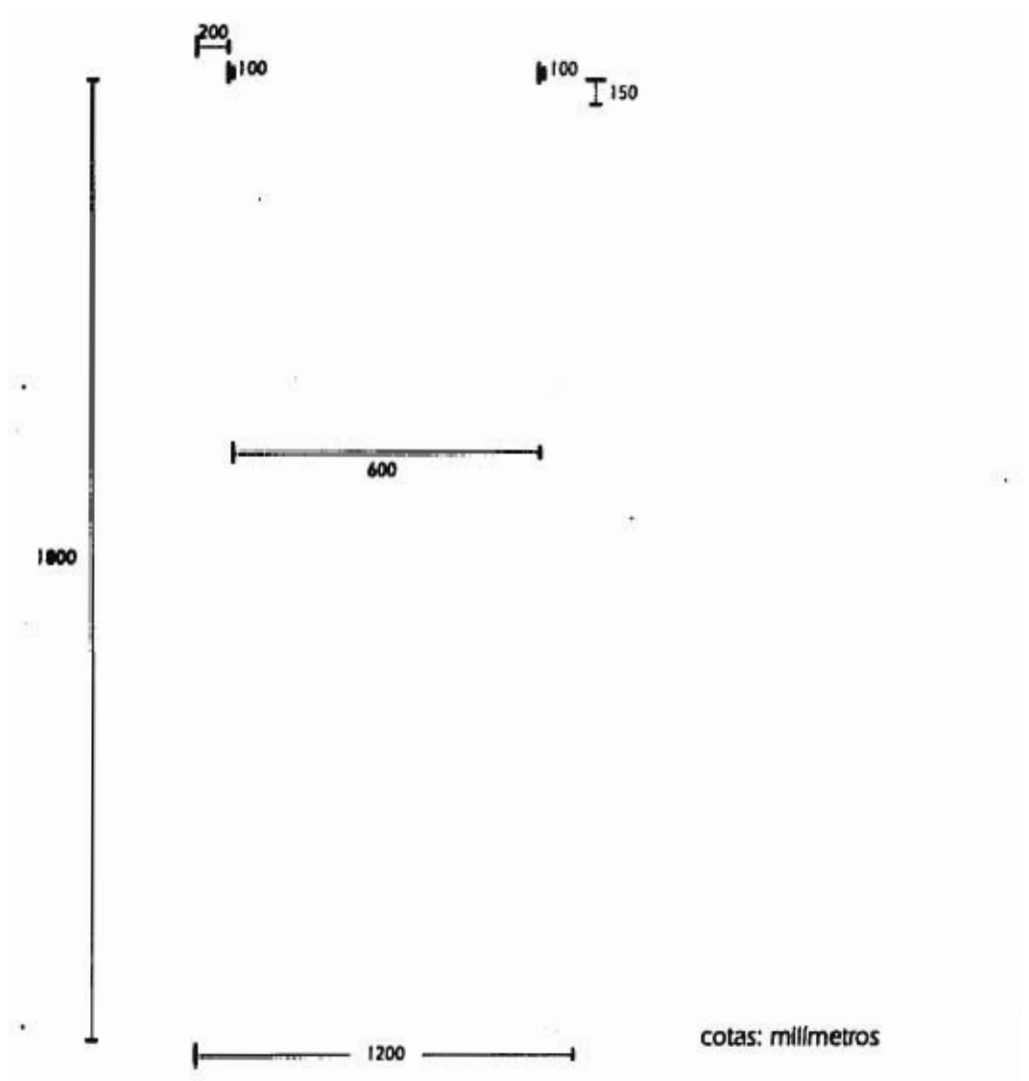



PALACIO DE QUETZALPALOTH

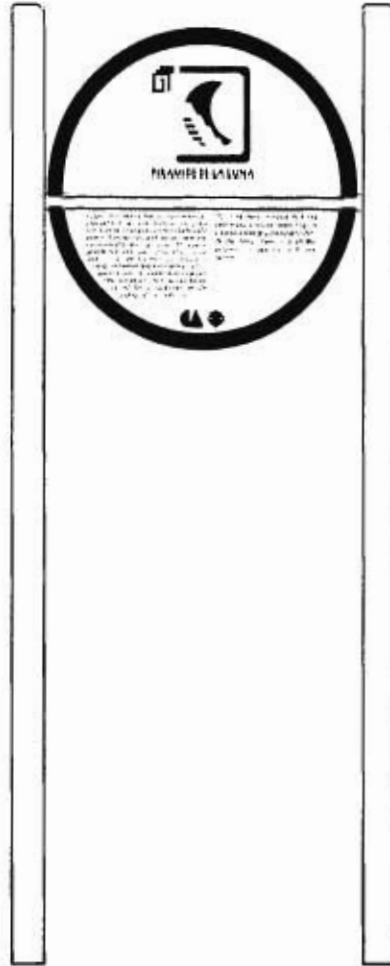
Es el edificio más importante y alto de todos los de la ciudad, donde se guardan los secretos de la ciudad. El color rojo le da fuerza y sus usas en todas la cosas, es el color que se ve en el palacio. En el punto principal hay cuatro cuartos, tres de los cuales no tienen paredes interiores para volar en el techo, y sus lados modernos metálicos.

This Palace is the most important and tallest building in the whole city. Different it was the residence of some high ranking or noble class. Here are some of the best preserved works of mural painting.





2.7 DIMENSIONAMIENTO PANEL PIE DE LA ESTRUCTURA



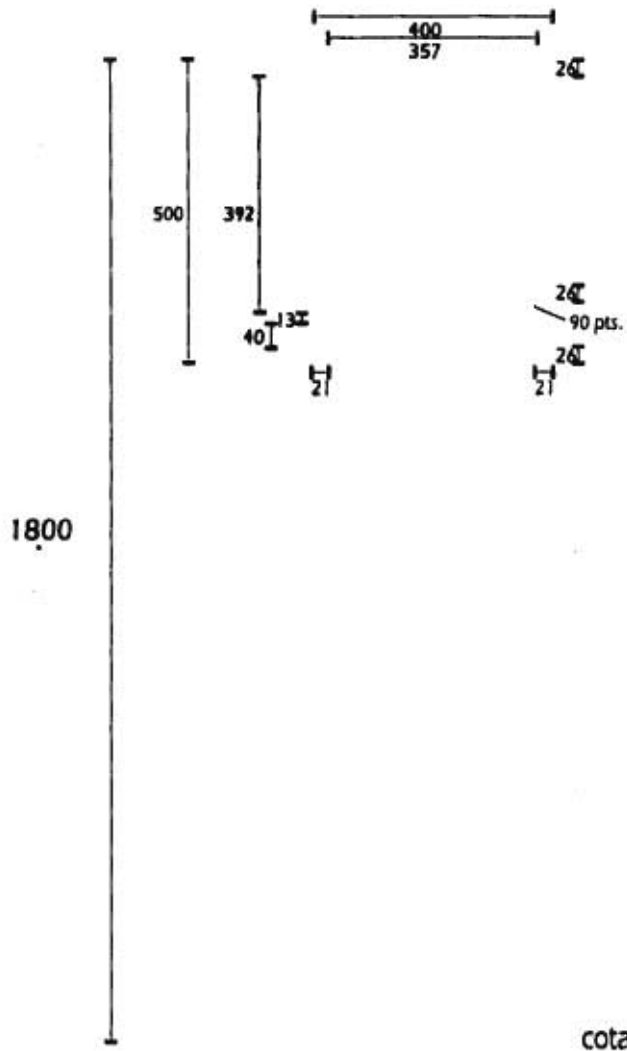
Esta estructura se creó con el fin de colocar las señales de restricciones y servicios justo en el área donde se encuentran los servicios o bien donde se necesite poner una señal restrictiva.

Este panel se puede poner de dos maneras, dependiendo del lugar donde será colocado:

En un soporte de 1.80 m. de altura, sobre una base de material Sintra de 50 * 40 cm.

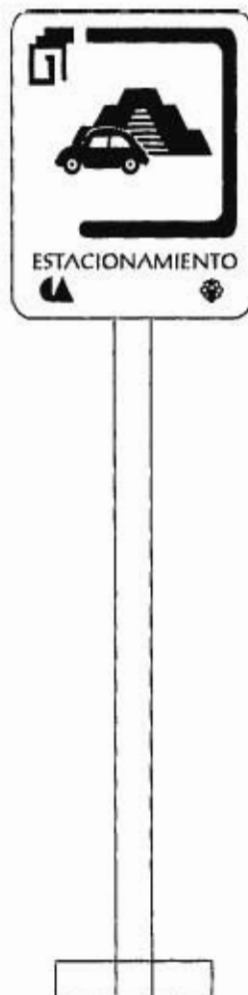
En la base de Sintra sobre la pared de las estructuras que necesiten de este tipo de señales.





cotas: milímetros

2.8 PANEL SERVICIOS Y RESTRICCIONES



3.1 DISEÑO PANEL MULTIDIRECCIONAL

Un panel multidireccional es una estructura que contiene varias señales, en este caso paneles unitarios, con el objeto de ubicar al espectador y orientarlo a los destinos deseados.

Estos paneles deben de estar ubicados en lugares estratégicos, como son los accesos de entrada y salida.

El tamaño de éstos deberá ser lo suficientemente grande en proporción 1 a 1 al lugar para ser vistos a una distancia máxima de 3 metros, así como deberán ser llamativos para que el espectador los vea con facilidad.

Un elemento muy importante dentro de este tipo de paneles, es el croquis o plano de ubicación, el cual indicará al público los diferentes lugares que hay en una zona, sobre todo cuando el lugar a señalar es demasiado grande y no se alcanza a percibir a simple vista la totalidad del mismo. Es por eso que se debe de planear un espacio para el mapa dentro del mismo panel o bien como una parte integrada a éste. En algunas ocasiones el plano de ubicación puede estar contenido dentro del panel unitario.

El diseño de la estructura del panel multidireccional para el proyecto de la zona arqueológica de Teotihuacan, consta de 3 espacios para paneles unitarios de cada lado; el sitio donde va colocado el mapa es del lado derecho como un espacio aparte de este pero integrado a la estructura. Se decidió hacerlo tipo banderola por dos razones; al ser Teotihuacan una zona bilateral el espacio de 6 paneles unitarios se reduce a 3, ya que las dos caras tendrán que tener la misma información, y si además se le quita un espacio por lado para el croquis, sería mucho desperdicio de estructura para tan solo 2 señales. La otra, el plano de ubicación es de los puntos más importantes, por lo que al estar separado de los paneles unitarios llamará la atención al visitante y se ubicará de manera rápida y sencilla.

A pesar de ser un bloque aparte, esta muy bien integrado

CAPITULO III

por medio de una greca decorativa que separa cada panel unitario.

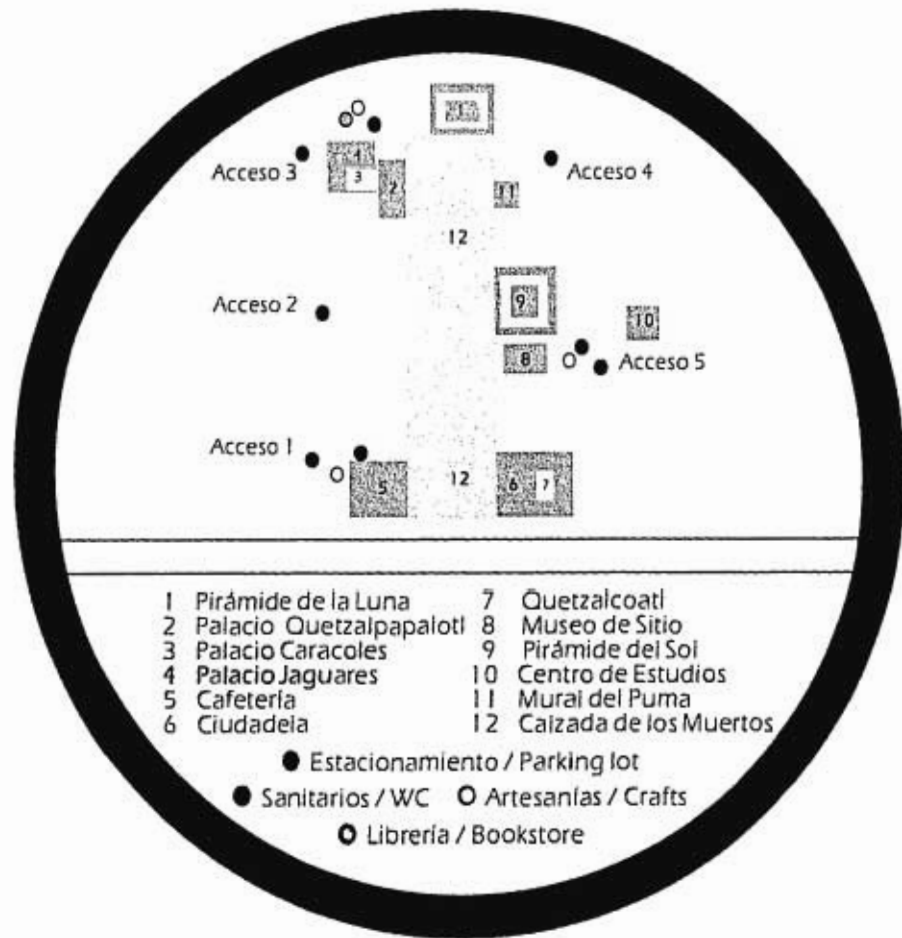
Al igual que en los p neles unitarios, toda la estructura del panel multidireccional ser  de material Sintra cuyas especificaciones y propiedades se mencionaron anteriormente.

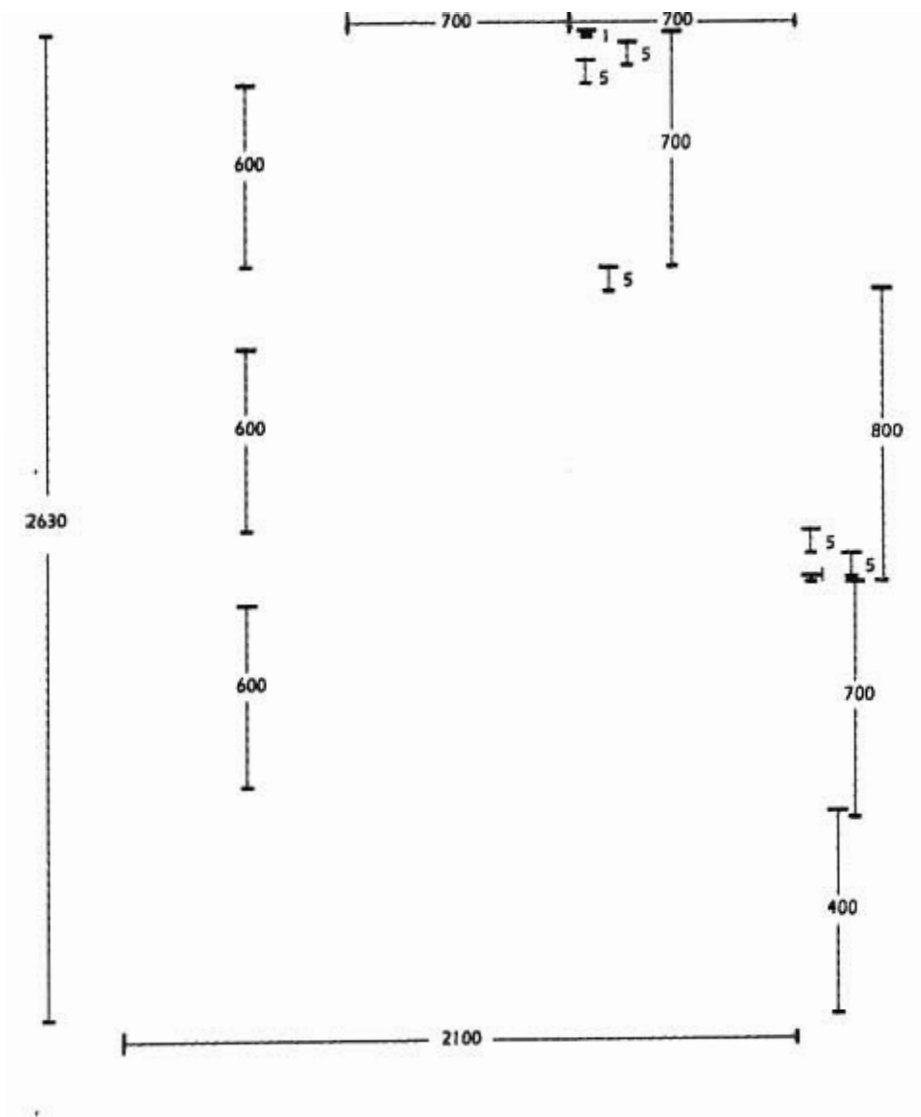
Todo el panel ira recubierto con texturizador imitaci n piedra y la estructura de la base que asemeja una pir mide, ser  tambi n de Sintra blanco de 6mm de espesor, hueca por dentro y recubierta del mismo texturizador pero de un tono m s oscuro, para que haya contraste entre la parte superior y la base.

Todos los iconos contenidos en los p neles unitarios, as  como el croquis de ubicaci n estar n impresos en vinil, mientras que las grecas que decoran la estructura van grabadas en bajo relieve del mismo material.

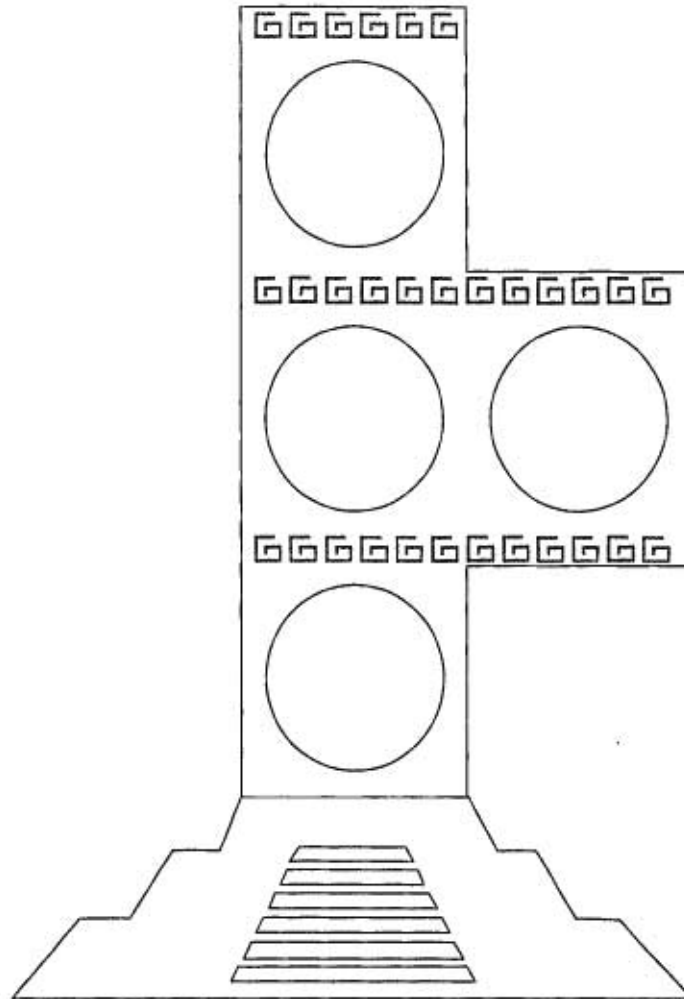


3.2 DISEÑO PLANO DE UBICACIÓN





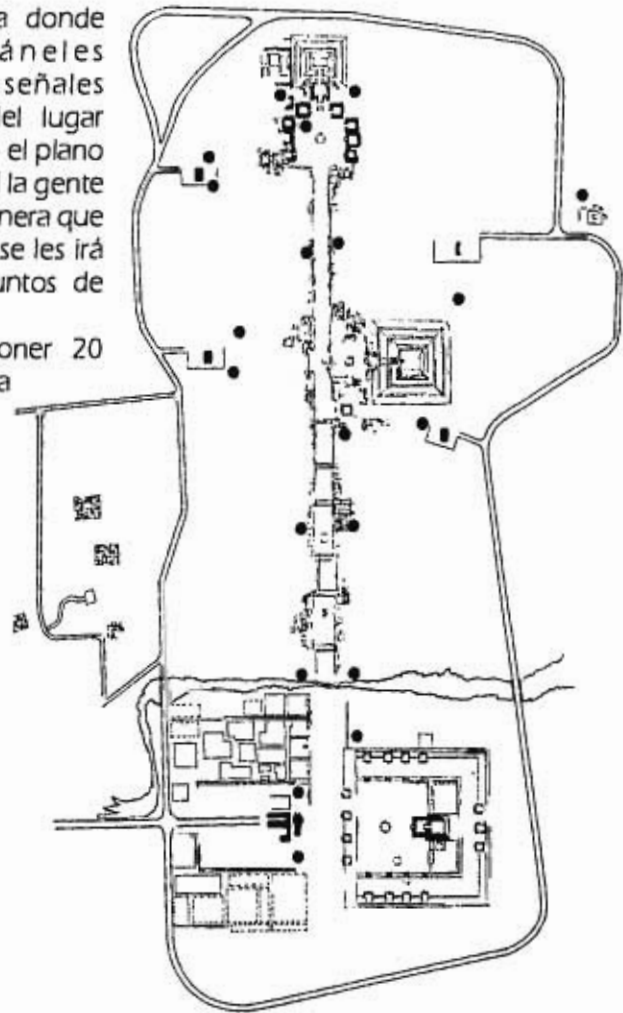
3.3 DIMENSIONAMIENTO PANEL MULTIDIRECCIONAL



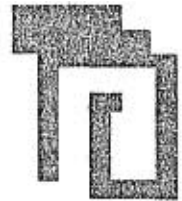
3.4 UBICACION DE LOS PANELES

En este plano se muestra donde serán colocados los paneles multidireccionales con las señales respectivas a los alrededores del lugar donde se encuentran, ya que con el plano de ubicación que tiene cada panel la gente sabrá lo que hay en la zona y a manera que los visitantes hagan el recorrido se les irá indicando como llegar a los puntos de interés.

Se tiene contemplado poner 20 paneles multidireccionales en toda la zona.



CONCLUSIONES



Al concluir este proyecto tanto de investigación documental como de campo, e igualmente gráfico, se comprueba que la hipótesis se realizó ya que cumple con los requerimientos necesarios de un buen sistema de señalización, de los que podemos mencionar:

- Distancia de lectura
- Evitar exceso y confusión de la información
- Tipografía legible
- Distribución estratégica para una buena visibilidad y seguimiento
- Materiales resistentes al uso y condiciones climáticas
- Economía y calidad de material
- Ergonomía

Al cumplirse todos estos puntos, con seguridad la señalización va a cumplir su función... guiar al visitante a los puntos de interés, así como la localización de éstos de una forma rápida y sencilla.

A través de esta investigación nos dimos cuenta que este sistema cumple también con 3 características fundamentales en un señalamiento. Es direccional, es decir, marca el trayecto que debe seguir la gente hacia su destino; informativo por proporcionar datos culturales al espectador, que en este caso le servirá para enriquecerse y además de disfrutar la belleza de esta ciudad, aprenderá algo de ésta, el cual es otro de los objetivos de este proyecto; y por último es locativo por especificar el lugar o servicio que se busca.

"El proceso de comunicación es correcto cuando el receptor asigna a la señal el mismo mensaje que el emisor quería transmitir"

ENCUESTA

Se decidió hacer una encuesta a la gente que visita la zona la cual sirvió para darse cuenta de la percepción del visitante ante la problemática de no estar señalizado el lugar así como para saber sus necesidades y plantear el problema de este trabajo de investigación...

- 1.- ¿Le es fácil encontrar los sitios de interés, excluyendo los que se ven a simple vista?
- 2.- ¿Las señales son visibles o se tiene que desplazar para informarse?
- 3.- ¿Por qué medio se entera usted de los lugares que se pueden visitar en la zona?
- 4.- ¿La señalización va de acuerdo con el estilo del lugar?
- 5.- ¿Usted considera que una buena señalización sea importante para que disfrute su recorrido?

Las respuestas en general de la gente fueron en resumen las siguientes:

La zona es demasiado grande y no se sabe que lugares visitar, porque hay algunos muy escondidos.

Que a no ser de lo que se ve a simple vista no saben que más visitar... que no hay nada que los guíe a los lugares.

Para saber que hay en la zona tienen que preguntarle a la gente o bien en las tiendas de artesanías.

Que las señales no van de acuerdo al lugar, que incluso no existen estas.

Que por su puesto se les haría más fácil su recorrido si los guiaran correctamente y que ojalá ya implementaran una buena señalización.

De acuerdo a las respuestas obtenidas se puede respaldar la importancia de realizar este proyecto.



INFORMACION QUE LLEVAN LOS PANELES UNITARIOS ACERCA DE LOS MONUMENTOS

PIRAMIDE DEL SOL

Es la estructura de mayor volumen en la ciudad, y la segunda en México. Este edificio es de 65 metros en la parte superior, con lo que la altura llegaba a los 75 metros. Su núcleo es de adobe y estaba cubierta de estuco; su volumen es de 1 000 000 de metros cúbicos, y cada uno de sus lados tiene 225 metros.

MURAL DEL PUMA

Se le llama así por la pintura de un felino, de más o menos dos metros de largo, cubierto con una lámina para protegerlo del sol y del agua; murales tan grandiosos debieron ser los exponentes del refinamiento en el arte mural característico de los teotihuacanos. En esta parte de la Calle de los Muertos, las estructuras muestran la típica arquitectura de los templos teotihuacanos, con plataformas escalonadas, de uno o más cuerpos decorados con tableros horizontales y taludes inclinados.

PIRÁMIDE DE LA LUNA

Es la estructura sobresaliente de la plaza de la Luna, cuya altura es de 46 metros; aunque es más chica que la Pirámide del Sol, las dos están al mismo nivel, ya que la Pirámide de la Luna fue construida en un terreno más elevado; consta de cuatro cuerpos piramidales, en la parte de enfrente hay una pirámide o plataforma adosada, de cinco cuerpos más pequeña. Esta pirámide al igual que la del Sol, tiene diferentes estructuras interiores que corresponden a diferentes épocas precedentes. El volumen total del edificio es de 379 099.29 metros cúbicos.

PALACIO DE QUETZALPAPALOTL

Es el edificio más importante y lujoso de todos los de la ciudad; puede asegurarse que sirvió de residencia a algún notable personaje o supremo sacerdote. El color rojo fue el preferido y más usado en toda la ciudad, el cual podemos ver en este palacio. En el patio principal hay cuatro cuartos, tres de los cuales no tienen soportes intermedios para sostener el techo, y sus lados miden ocho metros cada uno.

PALACIO DE LOS JAGUARES



En la parte norte del palacio hay tres habitaciones, y la que está en medio, tiene en su parte baja, a los lados de la puerta, las imágenes de dos enormes felinos con sus cabezas emplumadas, que sostienen en una de sus patas un caracol al que soplan, como si fuera un instrumento musical, y del cual sale una virgula que representa el sonido. En el borde superior del palacio, se ven símbolos del dios de la lluvia, con un glifo decorado con plumas que representan el año solar teotihuacano.

TEMPLO DE LOS CARACOLES

Se trata de la estructura más antigua de todos estos conjuntos, a la que se llega por un túnel, debajo del Palacio de Quetzalpalotl, y perteneció a un templo decorado bellamente, en el que se ven imágenes simbólicas de instrumentos musicales, en forma de caracol con su boquilla y elegantes plumas; en los extremos hay dos pilastres adornadas con flores de cuatro pétalos en bajo relieve, de color rojo, que fue muy utilizado en la cultura teotihuacana.

CALZADA DE LOS MUERTOS

Esta calle tiene una orientación de 15° 30' al este del norte astronómico, y es la principal avenida de la ciudad; casi todas las



construcciones tienen una orientación similar a dicha calle, cuya longitud es de unos 4 kilómetros, y su ancho de 45 metros. En su parte sur no existen edificios importantes, posiblemente por motivos de tipo religioso.

CIUDADELA

La ciudadela tenía habitaciones a su alrededor, y se supone que fue la residencia de sacerdotes y gobernantes; al fondo, se destaca una plataforma enfrente, y la cual, al ser explorada, dejó visible otro edificio que lleva el nombre de Templo de Quetzalcoatl. La superficie de la ciudadela es de aproximadamente 67 500 metros.

TEMPLO DE QUETZALCOATL

En este templo resaltan hermosas esculturas de dioses teotihuacanos: uno con dos círculos sobre la frente y grandes colmillos, que parece ser Tlaloc, el dios más importante y más común en la ciudad; puede darse por cierto que este dios tiene relación con el maíz y la lluvia. En el caso de Teotihuacan, la serpiente emplumada simboliza las aguas terrestres, al igual que entre los mayas, por lo que en el templo podemos ver conchas y caracoles marinos.

TRADUCCION DE LA INFORMACION AL IDIOMA INGLES

Al ser la zona arqueológica visitada por gente de todo el mundo, era necesario establecer un idioma común, por lo que se escogió el inglés por ser el idioma universal.

PYRAMID OF THE SUN

It is the building of the largest volume in the city, and the second Mexico, the first being the Pyramid of Cholula. Almost at the foot of the stairway there is a platform which was added to it during the Miccaotli Phase. Today the Pyramid of the Sun is 65 meters high,

although originally, with a temple on the top it was 10 meters higher. The nucleus is made of adobe (sun-dried brick), which was covered with stucco; it has a volume of one million cubic meters and each of its sides is 225 meters long at the base.

THE MURAL OF THE PUMA

Continuing with the Avenue of the Dead, towards the Pyramid of the Moon, on the right side, there is a poorly built wall, that covers part of the buildings. the city

The grandiose mural is a sample of the high refinement characteristics of Teotihuacan's mural paintings. The structure found on its section of the Avenue of the Dead exemplify the typical architectural style of Teotihuacan temples.



PYRAMID OF THE MOON

This is the most distinctive building on the plaza. It is 46 meters high, smaller than the Pyramid of the Sun, yet both are on the same level because the Pyramid of the Moon was built on a higher terrain. It consist of four large pyramidal bodies; a wide stairway reaches the top. Atacched to the front, there is a smaller pyramid or platform with five bodies, enhancing the monumentality of this building. The total volume of the structure is of 379,099.29 cubic meters.

PALACE OF QUETZALPAPALOTL

On the west side of the Plaza of the Moon, stands the Palace of Quetzalpapatl or butterfly and two other structures: the Palace of the Jaguars and the substructure of the Plumed Sea Shells.

This Palace is the most important and elaborated building in the whole city. Doubtless it was the residence of some high pernage or



supreme priest. Here are some of the best preserved samples of mural paintings. Red was the favorite color. It was widely used throughout the city, and can still be seen along the lower parts of this building where the original colors are preserved. Around the main patio there are four rooms, each one with eight meters long and three of them without a central support for the roof. The columns in the patio are decorated with fine reconstructions of beautiful reliefs depicting the symbol of the Quetzal-butterfly, surrounded by symbols related to water.

PALACE OF THE JAGUARS

On the north side of this palace there are three rooms. The middle one is decorated with two enormous felines with feathered heads, blowing on a sea shell held in their forepaws. Sound is symbolized by a hook sign. They have shells inlays on their back and the tails. The upper border of the mural shows symbols of the rain god and the feathered glyph representing the Teotihuacan solar year. The stairs in the center of the patio lead to a platform where a temple once existed.

PALACE OF THE PLUMED SEA SHELLS

A tunnel gives access to the oldest building in this compound. It is located exactly under the Palace of Quetzalpapalotl and was part of a temple beautifully decorated with symbolic pictures of musical instruments shaped like conch shells with a mouthpiece and elegant plumes. At both ends there are two pillars with red four-petaled flowers in low relief, a color used profusely in the murals of Teotihuacan. The lower part of the temple a platform splendidly decorated with numerous birds, probably parrots spouting water.

THE AVENUE OF THE DEAD

The avenue is 4 kilometers long and 45 meters wide; it has an orientation $15^{\circ}30'$ east of the astronomic north, as most of the other streets and buildings in the city. There is an important difference in level between the northern and the southern ends of the Avenue, because the southern end was dug 27 meters into the "tepetate". This characteristics, and the fact that in this area there are no important constructions, must have been due to religious reasons.

THE CITADEL

Facing the buildings we have described above, The Citadel spreads out in a rectangle that covers approximately 67,500 meters. The Citadel, which was surrounded by houses, is supposed to have been the residence of priest and rulers. Notable at the farthest end is the large stepped pyramid with a platform in front of it, called the Temple of Quetzalcoatl.

TEMPLE OF QUETZALCOATL

The temple has beautiful sculptures of the two Teotihuacan gods. One, with two circles on its forehead and great fangs, is considered by some scholars to be a representation of Tlaloc, the most important and best known god in the city, which is related to be the god of corn and rain. In the case of Teotihuacan, the plumed serpent is the symbol of water, (as among the Maya) so that on the temple one sees conch and sea shells, while Quetzalcoatl make us think of a different Aztec god related to the wind and starry skies.

BIBLIOGRAFIA



Toda la información presentada en esta tesis está respaldada por investigación de campo, en específico entrevistas a personas del Instituto Nacional de Antropología e Historia y del Centro de Estudios Teotihuacanos.

FOR PEDESTRIANS ONLY

Brambilia, R
Whitney Library of Designs, Waston
Guptill Publications
NY 1977

SISTEMAS DE SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Aicher, O. Krampen, M.
Editorial Gustavo Gili, S.A.

HANDBOOK OF PICTORAL SYMBOLS

Modley, R.
Dover Publications, INC.
NY 1976

COLOR AND COMUNICATION

Faure, J.P November, A.
ABC Edition Zurich
Zurich, 1979

SÍMBOLOS DE SEÑALIZACIÓN
American Institute of Graphic Arts
Ed. Gustavo Gilli,
México D.F. 1984

SISTEMA DE RETÍCULAS
Muller Josef Brockmann
Ed. Gustavo Gilli
Barcelona 1982

SISTEMA DE SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL
Otl, Aicher, Martin, Krampfer
Ed. Gustavo Gilli

SIGN DESIGN
Mitzi Sims
Ed. Thames & Hudson

SEÑALÉTICA, ENCICLOPEDIA DEL DISEÑO
Costa Joan
Ed. CEAC, 1a. Edición
Barcelona, 1987

TEOTIHUCÁN, LA CIUDAD DE LOS DIOSES
García Valdés Adrian
García Valdés Editores
Vigésima Edición
México, 1989



DISEÑO Y CONSTRUCCION DE TEJIDOS DE PIE Y TRAMA

Julia del C. tamayo
Apreciación visual y Táctil



LA ICONOGRAFÍA DE TEOTIHUACAN LOS DIOSES Y SIGNOS

Hasso Von Winning
Tomo I y II

TEOTIHUACAN

Karl E. Meyer
Newsweek, New York

TEOTIHUACAN, SUS PINTURAS MURALES

Villagra Agustín

TEOTIHUACAN, ESCULTURA

Mexico, INAH,
Servicios Educativos

CODICES DEL MUNDO ANTIGUO

Carmen Aguilera
INAH

MONOGRAMA: arreglo tipográfico en forma abreviada a fin de que su representación sea más rápida e inmediata; pueden ser captados por el espectador de inmediato como un símbolo.

PICTOGRAMA: representación más o menos fiel del objeto. Es un signo gráfico independiente que llega a ser comprensible en todo el mundo, puesto que se ha convertido en un lenguaje informativo.

SIGNO: comunica una idea, suscrita un objeto ya sea preciso o puede llevarlo oculto.

SIMBOLO: representación de todo un amplio panorama de lo sensible en todas sus formas.

GLIFO: Son aquellos signos que están enmarcados por un cartucho y contienen un mensaje.

CODIGO: un sistema que de antemano fue acordado socialmente para unir la relación entre la expresión de un signo y su contenido.

COMUNICACION A BASE DE SIGNOS: la mutua relación de la composición de elementos compositivos de un medio de comunicación arreglados como signos.

DISEÑO AMBIENTAL: el plan y diseño de los elementos que conforman el medio ambiente y su mutua relación para adaptarse a lo que se quiera lograr.

SEÑAL AMBIENTAL: comunicación del espacio por medio de signos. El objetivo es que la señalización forme parte del medio ambiente y que tenga elementos compositivos del mismo para que sean más familiares y por lo tanto legibles.

SEÑAL GRAFICA: elementos expresivos de signos con forma propia como son los caracteres chinos,

GLOSARIO



pictogramas y señales de las calles.

SEÑAL VISIBLE: es un signo que usa un pictograma o diagrama para entender el medio visual de una manera más fácil, comprensiva y sensitiva.

SIGNO/ESCENA: cuando la señal pasa a formar parte de la escenografía y naturaleza de un lugar.

PANEL UNITARIO: estructura en el cual va situado un icono que determina un objetivo.

PANEL MULTIDIRECCIONAL: estructura que soporta varios paneles unitarios, los cuales son ubicados en lugares estratégicos para ser vistos con facilidad por el mayor número de personas.

SOPORTE VISUAL: marco que da estabilidad al ícono para mantener el equilibrio y armonía con los paneles multidireccional, unitario, y en sí con todo el proyecto de señalización.