



10
2ej
Universidad Nacional Autónoma de México

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“ANÁLISIS FORMAL
Y COMPOSITIVO
DEL
CODICE BORBONICO
Y SU UTILIZACION
EN SOLUCIONES
DE
DISEÑO GRÁFICO”



SECRETARÍA
ACADÉMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

P R E S E N T A:

FRANCISCO CID CRISTOBAL

1 9 9 3

Mtro. Francisco Villaseñor B.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

México, D. F.



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

INDICE

Introducción	1
Capítulo 1	
1.1 El México antiguo	3
1.2 Antecedentes de la escritura y el dibujo	10
1.3 Tlacuilos, qué son y qué hacen	11
Capítulo 2	
2.1 ¿Qué es un Códice?	15
2.2 Códices prehispánicos y posthispánicos	15
2.3 Materiales de que están elaborados	16
2.4 Subdivisión de los Códices por su contenido	18
2.5 Códice Borbónico (ficha técnica)	19
Capítulo 3	
3.1 ¿Qué es el Códice Borbónico?	21
3.2 ¿Qué contiene el Códice Borbónico?	21
3.3 Glifos de los días	24
3.4 ¿Cómo trazar un esquema compositivo?	29
3.5 Esquema compositivo de una lámina del Códice Borbónico	29
3.6 Esquemas compositivos en cuadrantes, glifos principales y direccionalidad	35
3.7 Análisis de línea y forma	41
3.8 Tipos de línea y grosor	41
3.9 Análisis formal, de línea y textura visual	42
3.10 Selección de formas y modulación	43
3.11 Aplicaciones	44
3.12 Análisis de la segunda lámina	48
3.13 Esquema compositivo, cuadrantes, glifos principales y direccionalidad	49
3.14 Selección de formas, modulación	54
3.15 Lámina tres, esquema compositivo (anexando el uso de arcos y circunferencias)	55
3.16 Selección de formas	59
3.17 Propuestas con operaciones de simetría	60
3.18 Aplicaciones no modulares	61
3.19 Lámina cuatro	63
3.20 Selección de formas	64
3.21 Propuesta modular sin seguir una constante de aplicación y variantes	65
3.22 Análisis de láminas restantes	70
3.23 Selección de formas	71
3.24 Propuestas de aplicación en tipografía, modelo libre	72
3.25 Propuesta con envoltente y textura visual interior	74
3.26 Variantes	75
3.27 Propuestas de aplicación en tipografía, a través de repetición de un módulo o motivo gráfico	76

INDICE

Capítulo 4	
4.1 Aplicaciones diversas	87
4.2 Identidad Institucional para la Licenciatura en Planificación en Desarrollo Agropecuario	87
4.3 Promocionales para la revista tiempo libre	102
4.4 Identidad gráfica para el Departamento de publicaciones de la Escuela Nacional de Antropología e Historia	106
4.5 Aplicación de esquema compositivo en anuncio publicitario	110
4.6 Motivo gráfico de empaque	116
4.7 Láminas 7 a 18	120
4.8 Algunas consideraciones sobre el color	132
Conclusiones	135
Definición de conceptos	137
Bibliografía	141

INTRODUCCION



lo largo de la historia de México, se han sucedido un gran cantidad de manifestaciones artísticas que han influido en la vida social, política y religiosa de la comunidad en la que se desarrollaron.

Estas manifestaciones de índole tan diversa y compleja, han propiciado un enriquecimiento en las áreas en que se han aplicado.

Las manifestaciones artísticas prehispánicas han formado un parte muy importante en este enriquecimiento artístico, esta influencia tiene como vehículos: la Música, la Pintura, la Escultura, la Arquitectura y otras áreas del quehacer artístico, no han sido pocos los esfuerzos por rescatar los valores de cada uno de ellos, sin embargo en lo referente al aspecto gráfico, tanto de cerámica, textiles y artesanía como de los códices prehispánicos y posthispánicos, no existe un gran estudio y menos aún un interés suscitado por su belleza, variedad de temas, características de forma y soportes.

Es en este sentido que en el proceso de formación universitaria, las oportunidades de acercamiento a este tipo de manifestaciones , y el adquirir nuevas "herramientas y conocimientos" sobre Diseño Gráfico, despertaron en mí un mayor interés en estas piezas (códices), este interés encontró eco en varios profesores, que no desdeñaron la riqueza de estas expresiones, sino al contrario, me permitieron profundizar y experimentar con este material y obtener resultados muy gratificantes y sobre todo reales.

Además este material puede ser estudiado desde una perspectiva "gráfica" y no sólo antropológica , etnológica o etnolingüística, como hasta hoy se ha hecho.

Dentro de estos materiales hemos elegido los de la región central de México, en especial los del Valle de México, de tal modo que por interés y admiración personal así como por la cantidad de expresiones artísticas y su alto



grado de avance cultural, se eligió la cultura "Azteca" o "Mexica", ya que puedo reforzar el estudio de los códices con otros estudios de Escultura, Arquitectura y Pintura mural (Templo Mayor).

Además entender la visión que del mundo poseían los "Mexica", los medios que tenían para plasmarla, el grupo destinado para hacer estas anotaciones (tlacuilos), sus materiales y sobre todo sus dibujos (glifos), con su correspondiente composición (diagramación) en la página y su connotación simbólica.

De tal modo que rescataremos algunos aspectos formales y compositivos del "Códice Borbónico" y ofrecer una nueva perspectiva en propuestas y soluciones de necesidades de Diseño Gráfico, aportando elementos que por su fuerza y riqueza constituyen una fuente de gran valor estético y contribuir de este modo a ampliar el panorama en soluciones y propuestas gráficas que tengan una base prehispánica, la cual posee un alto grado de vigencia por sus aplicaciones en trabajos reales y los cuales van desde portadas, identidades gráficas, anuncios publicitarios, etc.

Como lo hemos expuesto el presente trabajo es una guía para estudios posteriores, esperando que este suscite un mayor interés en quienes tengan el deseo de trabajar con este tipo de materiales y desarrollar el estudio de estos manuscritos, y legar una corriente de Diseño, con una base y estilo totalmente mexicano.

CAPITULO 1

NUNCA SE PERDERA, NUNCA SE OLVIDARA,
LO QUE VINIERON A HACER,
LO QUE VINIERON A ASENTAR EN LAS PINTURAS,
SU RENOMBRE, SU HISTORIA, SU RECUERDO...
SIEMPRE LO GUARDAREMOS
NOSOTROS LOS HIJOS DE ELLOS...
LO VAMOS A DECIR, LO VAMOS A COMUNICAR,
A QUIENES TODAVIA VIVIRAN, HABRAN DE NACER...

(Crónica Mexicáyotl)*



Las culturas de la altiplanicie central de México, se han caracterizado por tener un alto grado de desarrollo en todas sus ramas del saber, ya sean científicas, artísticas y sociales, baste citar a los Teotihuacanos, Toltecas y Aztecas, que eran grupos sociales con un alto conocimiento en el campo de las expresiones artísticas y por supuesto ocupando un lugar preponderante y ejerciendo una fuerte influencia en toda Mesoamérica, el grupo que más destacó en esta influencia fué la cultura Azteca, esta civilización y su legado cultural es el que tomaremos como punto de partida para el presente trabajo.

Estos materiales tan diversos como lo son: códices, cerámica, textiles, arquitectura, pintura mural, música, etc. poseen una riqueza tan vasta y que sin embargo ha sido poco estudiada en cada una de las expresiones citadas, es por esto que por la naturaleza de esta tesis sólo retomaremos el aspecto gráfico, teniendo por base los códices prehispánicos, estos códices se han elegido principalmente por la riqueza de formas (glifos)+, de distribución en la página (composición), texturas y formas decorativas, atribuciones simbólicas de las deidades, de los glifos numerales de los días, los cuales pretendemos mediante algunos tratamientos de Diseño, utilizarlos en soluciones gráficas reales, siendo estas aplicaciones tan variadas que van desde su utilización en portadas, anuncios publicitarios, identidades institucionales, placas, texturas y motivos ornamentales en marcos y plecas, así mismo como fondo visual de tipografía, como capitular de una página, además de proponer las composiciones y diagramaciones obtenidas a partir de este estudio.

Considerando lo anterior y teniendo el antecedente de las razones que influyeron en la decisión de elegir este material y esta cultura para el desarrollo del presente trabajo, deseo que el lector interesado en encontrar nuevas propuestas en el campo del Diseño Gráfico le motive para buscar aún más en esta riqueza visual prehispánica, nuevas rutas y posibilidades en cuanto a Diseño, al lector interesado en conocer otros campos del saber sin ser precisamente del área en que se desenvuelve le fomenta un interés hacia lo nuestro y su esplendoroso pasado cultural y desarrollar por ende un pensamiento y una filosofía basados en nuestro pasado que mueva nuestra actividad creativa...

LIBRO DE PINTURAS

ES TU CORAZON.

HAS VENIDO A CANTAR,

TAÑES TU ATABAL,

¡OHI CANTOR

EN EL INTERIOR DE LA CASA DE LA PRIMAVERA

DAS DELEITE A LA GENTE. **

* LOS ANTIGUOS MEXICANOS. Miguel León Portilla, Ed. F.C.E. Colección Popular, México. 1968.

** IBID.

¹ + **Gilfos**: Es el término que se utiliza generalmente para designar los caracteres de la escritura maya o azteca.

A lo largo de los milenios que ha tenido la altiplanicie central de México, en la que se han llevado a cabo cambios y transformaciones, tanto en la sociedad como en la política, la religión y las artes, se ha forjado poco a poco una base, un cimiento, una raíz de lo que constituye el México actual.

Es en este contexto en el que pretendemos llegar a profundizar, por medio del estudio de sus códices, (Códice Borbónico) la imagen del México Antiguo.

Para el pensamiento indígena, el mundo había existido no una sino varias veces consecutivas. Cada sol o edad termina con un cataclismo, sin embargo en lugar de repetirse la historia, el nuevo ciclo va evolucionando, de tal modo que se crean seres y formas mejores de plantas, animales y seres humanos.

La aparición de las primeras ciudades mayas, la sitúan los arqueólogos durante los primeros siglos de la era cristiana, ciudades tales como Uaxacatún, Tikal, Yaxchilán

y Palenque, así como los monumentos de Monte Albán en Oaxaca y en el centro de México zonas como Teotihuacán con la gran cantidad de muestras artísticas y su admirable arquitectura urbana, con sus pirámides y avenidas así como por la expresividad manifiesta en sus pinturas murales, cerámica y escultura, que confiere a este asentamiento una importancia mayor por la influencia que tuvo en civilizaciones posteriores.

Los textos indígenas del siglo XVI, relacionan a la ciudad de los dioses con el mito de las edades o soles tan difundido en la cultura mexicana y que está contenido gráficamente en piezas de una importancia mayor como en la piedra del sol o calendario azteca en la cual se halla en cada uno de los cuadrantes que rodean al quinto sol (Tonatiuh), los glifos de cada edad representados por el elemento que terminó con cada una de ellas.

En Teotihuacán, como lo demuestran los descubrimientos arqueológicos, parecen hallarse las raíces y los moldes culturales básicos que después habrán de influir y difundirse en toda la zona central de México, dentro de estos aspectos se cita la arquitectura, con su plazas, pinturas murales, escritura, cerámica y el tallado de obsidiana además de sus magníficos códices.

Por este tiempo comenzó a generalizarse el uso del calendario indígena y la pintura de códices.

Si consideramos los hallazgos de las pinturas de Teotihuacán, podríamos decir que son una especie de códices incorporados a los muros con los textos posteriores de la cosmovisión náhuatl, en los que se representan ideas semejantes, es posible observar algunos rasgos de la religión y pensamiento azteca.

De un modo no definido aún sobrevino la ruina de Teotihuacán, fué surgiendo poco a poco coincidiendo con esta ruina el florecimiento de Tula, en este lugar los nuevos grupos venidos del norte y que tenían lengua Náhuatl recibieron la influencia de esta cultura, el espíritu guerrero de los nómadas del norte empezó a manifestarse de un modo más colosal como lo demuestran las esculturas de los atlantes.

"Los Toltecas tenían un gran conocimiento de las piedras llamadas preciosas, sobre todo de la esmeralda y la turquesa y tan curiosos los toltecas que sabían casi todos los oficios, y en todo eran únicos y primos oficiales porque eran pintores, lapidarios, carpinteros, albañiles, encaladores de pluma, oficiales de loza, hilanderos y tejedores"

Las artes del arquitecto del escultor y del detallista, los mosaicos de plumas, la invención del calendario y de los glifos, todo lo que es característico de una gran cultura provenía de los antiguos habitantes de Tula, los toltecas; en lo referente a la pintura, utilizaban colores extraordinariamente vivos, sin embargo en los murales su técnica carece de adherencia, sobre el aplanado de las paredes de adobe.

Dentro de las funciones de Tula estuvo la de actuar como centro civilizador de los pueblos nómadas, se atribuye a ella el privilegio de haber sido el gran centro creador

del conjunto de artes e ideales que los mexica posteriormente reflejarían de modo tan sorprendente, también a ellos se atribuye el culto al dios Quetzalcóatl.

Las discordias provocadas por quienes estaban empeñados en alterar la antigua religión tolteca, tendría como consecuencia la ruina de Tula a mediados del Siglo XI. D.C. A consecuencia de este caos, las tribus del norte llamadas "Chichimecas" término equivalente a "bárbaros", continuaron su avance hacia la meseta central de México.

Al ponerse en contacto con algunos agricultores sedentarios que permanecieron en los restos de la ciudad de Tula, los grupos nómadas rápidamente asimilan la cultura Tolteca. De este modo fueron apareciendo en el Valle de México desde mediados del Siglo XII nuevos centros de cultura, algunos como: Colhuacán, Azcapotzalco, Texcoco, etc. en donde los jefes se disputaban territorios, es en este contexto donde los mexica terminarían por conseguir de sus poderosos vecinos, un territorio pantanoso cerca de la laguna. fig.1

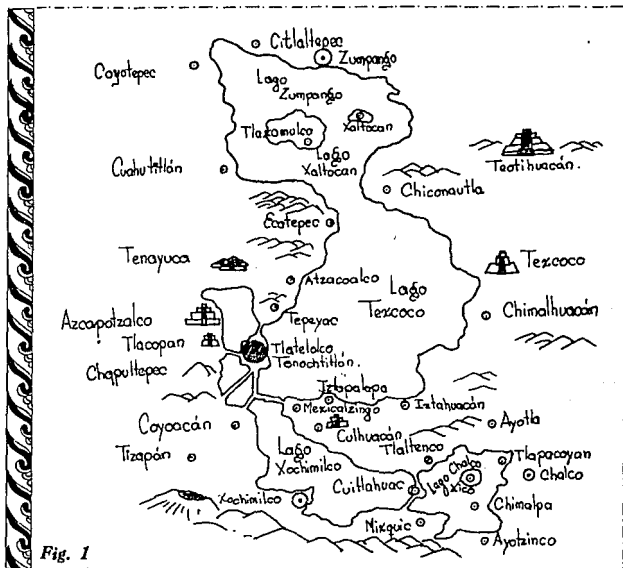


Fig. 1

Los aztecas o mexica sin otra posesión que su fuerza de voluntad, y que en menos de tres siglos, los iba a convertir en los amos del México Antiguo, ya que todo el suelo firme, el campo cultivable y las canteras estaban en poder de los señorios colindantes, sin embargo para sobrevivir los mexica aceptaron la supremacía de Azcapotzalco, de la cual se libran hasta el año de 1428.

Durantes estos períodos figuraron como un factor muy importante en el desarrollo del pueblo mexica, los sacerdotes-guerreros "Los que cargaban al dios" que durante la migración y aún en etapas difíciles transmitían a su pueblo la promesa de que ellos serían los soberanos y dominadores, este grupo se constituyó en su primer núcleo gobernante y lograron consolidar una estructura social bien definida.

Los mexica sentían una gran necesidad de comunicarse, vivían con la preocupación del porvenir, atentos a toda suerte de presagios y señales, "Existe una gran cantidad de libros: históricos o mítico-religiosos, descriptivos, rituales, adivinatorios, escritos pictográficos en los cuales se asentaron estos acontecimientos, estos y otros asuntos eran asentados en Códices y de ellos había casas llenas"³

ESCRITURA JEROGLIFICA



En el inicio de todas las civilizaciones, se ha carecido de un medio adecuado para perpetuar las cosas, las tradiciones y eventos importantes, sin embargo los grupos se encargan de transmitirlos por tradición oral, mas sin embargo, este medio va sufriendo transformaciones al pasar de un informante a otro, al darse cuenta de estas desventajas se reconoce la necesidad de que para no perder nada de sus recuerdos, se crea un medio en el cual se puede lograr fijar un gran número de ideas, de manera clara y al alcance de las multitudes.

Los primeros ensayos en este género fueron los orígenes de la escritura.

La representación minuciosa del acontecimiento debió ser el primer intento de la mente para darle perpetuidad, suprimiendo cuanto fuera superfluo e innecesario, paso a paso se fueron suprimiendo elementos, hasta dejar solamente lo indispensable para responder a la idea que se quería representar.

Ya como elementos gráficos recibieron aún modificaciones, en la escritura mexicana aparecen una gran cantidad de signos, copia de los objetos naturales o artificiales.

A esta primera serie se le llama caracteres mímicos o figurativos; porque expresan la palabra con la pintura de la misma cosa, representan solamente el objeto sin otra idea asociada. **fig.2**

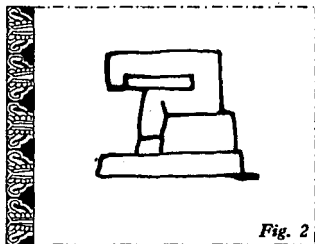


Fig. 2

La escritura intentó reproducir por medio de signos las acciones, las pasiones y las cosas abstractas. Nacen de este modo los caracteres que llamamos ideográficos o enigmáticos que son dibujos naturales representativos de ideas.

Al caminar el hombre sobre el lodo deja una huella, esta huella tiene asociada la idea de movimiento, camino, dirección, etc. a estos otros signos los llamamos tópicos o simbólicos. **fig.3**

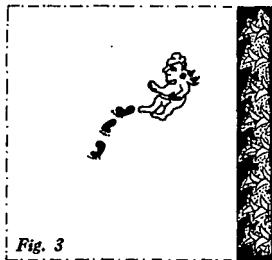
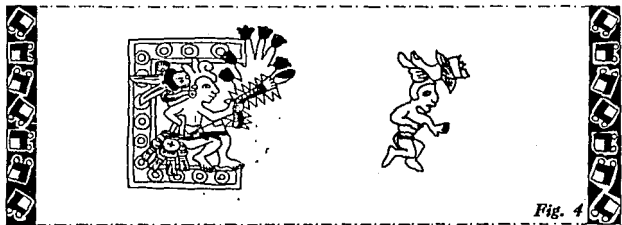


Fig. 3

La escritura ideográfica se compone de signos figurativos y simbólicos que expresan directamente la idea de los objetos y de las cosas cuya forma no es posible reproducir por medio de la pintura. fig.4



ANTECEDENTES DE LA ESCRITURA Y EL DIBUJO



Antes de que se usara la escritura jeroglífica en el México Antiguo fueron usadas unas cuerdas compuestas por hilos de colores y que se anudaban de diversos modos, las cuales servían para perpetuar los sucesos, este artefacto se llamaba "quipu".

Al llegar del norte los Toltecas para fundar la monarquía de Tollan ya traían consigo la escritura jeroglífica. De los mexicas se dice traían sus sabios y sus adivinos llamados "amoxoaque" es decir "hombres entendidos en las pinturas antiguas".

"En las pinturas mexicas el dibujo es incorrecto, los contornos son angulosos y duros; carecen de términos y gradaciones las figuras puestas en contraste; no siempre guardan proporción las partes del mismo objeto; se hechan de menos las sombras, hombres y animales casi siempre de perfil, tienen colocados los ojos cual si estuvieran de frente; los colores son de tintas brillantes, a pesar de tamaños defectos, las pinturas reflejan manos hábiles, firmes y ejercitadas, cierto gusto al disponer las figuras; se descubre que el pintor sacrifica la belleza del dibujo y su saber artístico, a la necesidad de ganar tiempo".⁴

Si emitieramos un juicio acerca de las características de los dibujos podríamos caer en un error, ya que no consideraremos a estos como pinturas sino como signos gráficos destinados a comunicar ideas, que se repiten y para lo que debe existir también una conciencia interpretante con un código previamente establecido.

Los colores empleados son el blanco, negro, azul, rojo, verde, amarillo y morado en intensidades variables, el contorno es grueso y uniforme, siempre de color negro, los objetos están representados por su color natural, aunque no siempre con gran exactitud.

Para estos escritos se empleaban diversos tipos de papel: de algodón, de pita, de las fibras de la palma y de algunos otros textiles, estos eran de varios fragmentos unidos por costuras o de una sola pieza.

* Signo: "(estas cosas que están en lugar de otras distintas de lo que ellas mismas son) son las que llamamos signos.

En Harry Pross "Estructura simbólica del poder" Ed. G.G. México.

TLACUILOS



Este grupo social que en el México prehispánico ocupó un lugar importante ya que gracias a su saber y habilidad eran los encargados de dejar plasmados en los diversos soportes que utilizaban, los datos, fechas y demás acontecimientos que sucedían en esos tiempos, eran también los encargados de su lectura y difusión, eran por así decirlo los comunicadores de imágenes, como ahora lo hacen los Diseñadores Gráficos, es decir retomamos una tradición que ha estado presente desde tiempos muy lejanos, y que posee una gran cantidad de elementos con los que se conforma un código para un núcleo de personas con un común denominador social, ideológico y cultural, el cual les permitía comprender este código y poder mediante signos y símbolos transmitir un mensaje determinado.

Los Tlacuilos y su papel en el mundo prehispánico así como su obra plasmada en los Códices es un material con una gran cantidad de información gráfica y conceptual que resulta altamente atractiva para ser tenida sólo como muestra de algo que fuera grandioso y bello, pero no actual ni útil, creo que es posible esta funcionalidad siempre y cuando se le dé un tratamiento adecuado en cuanto a proceso de Diseño y su aplicación, ya que no podemos utilizar para todas las necesidades una misma propuesta, si se logran conjuntar los elementos idóneos podemos obtener formas e imágenes con una gran expresividad visual.

Como hemos mencionado antes, en la estructura social de los mexica que estaba bien definida y a cada una de las partes le correspondía una labor específica, los Tlacuilos eran los encargados de comunicar y fijar los acontecimientos y conocimientos por medio de sus sistemas tradicionales, y que además debían poseer cualidades de pintores o dibujantes y sobre todo un profundo conocimiento de su lengua.

Debían también ser hombres o mujeres que eran escogidos desde jóvenes y estos provenían de cualquier clase social, ya que sólo era esencial poseer las cualidades antes mencionadas.

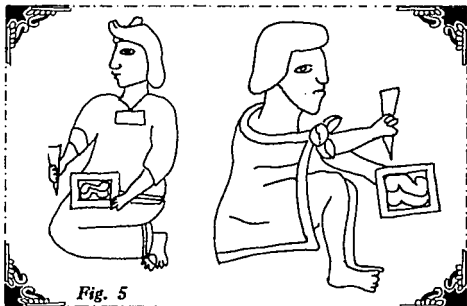


Fig. 5

Se les instruía en diversos temas de toda índole y más tarde se les especializaba en algún tema en especial, logrando esta preparación pasaban a formar parte de una clase especial y superior, que tenía que dedicarse por completo a esta actividad. **fig.5**

Su nombre era Tlacuilo (Tlacuiloa) que significa "el que escribe pintando", estos escritos eran anónimos ya que ninguno firma sus documentos ni coloca sus iniciales ya que el trabajo pertenecía a la sociedad en su conjunto.

A los Tlacuilos de acuerdo a su especialidad se les destinaba a diversos centros que requerían de sus servicios, tales como templos, mercados, tribunales, casas de tributos, palacios, etc.

Como podemos ver los Tlacuilos y su labor era de una importancia primordial, ya que se dedicaban a fijar el saber y a perpetuarlo, ya que eran los poseedores de la escritura.

Los manuscritos eran conservados y custodiados en recintos dedicados para este fin, estos se encontraban en los centros especializados a los cuales, sólo tenían acceso los altos funcionarios religiosos, civiles y militares, ya que ellos sí sabían leerlos aunque no escribirlos.

Para confeccionar el soporte de los manuscritos, se utilizaban materiales como la corteza del árbol que los Mexica llamaban "amacuahuitl" también las flores llamadas "ichcaxóchitl", la planta que los españoles llamaron algodón y de pieles curtidas como la del venado "mazátl" y también se ha llegado a mencionar al maguey "metl" aunque no se han encontrado escritos en este material como soporte, pero sí como tejido.

Estas técnicas de fabricación de papel amate y de los de algodón se conservan hasta la fecha y su utilización se llevó hasta el siglo XVIII.

De los Códices en piel de venado sólo se conservan algunos de la civilización Mixteca y de la región de Puebla-Tlaxcala.

PROCEDIMIENTOS Y MATERIALES



En cuanto a los utensilios que usaban los Tlacuilos en su trabajo casi nada se conoce pero se supone que los elementos eran puntiagudos y rígidos de diversos materiales como madera, obsidiana y hueso de distintos grosores para el delineado y otros flexibles para extender los colores y llenar las superficies.

De las materias primas o colorantes se sabe que eran de origen animal, vegetal (cochinilla de nopal) y mineral (cal).

Para proteger los documentos o códices, se utilizaban diversos materiales como piedra, madera, cerámica y cestería, los manuscritos que se plegaban llevaban dos placas de madera en los extremos y los que se enrollaban, en tubos de carrizo y de oate.

Los documentos históricos eran a la vez relatos geográficos, económicos, cronológicos y religiosos.

Esto es en cuanto a los temas, porque además cada signo encierra una multiplicidad temática, desde la más pequeña composición de elementos se realiza una expresión plástica de gran valor formal y compositivo.

De los manuscritos podemos ver que existían diversos formatos o tamaños, ya que este se elegía de acuerdo a la necesidad temática, por ejemplo los calendarios rituales que se escribían en forma horizontal, sobre tiras de papel plegado a manera de biombo y los cartográficos se llamaban lienzos porque se realizaron el algodón. **fig. 6**

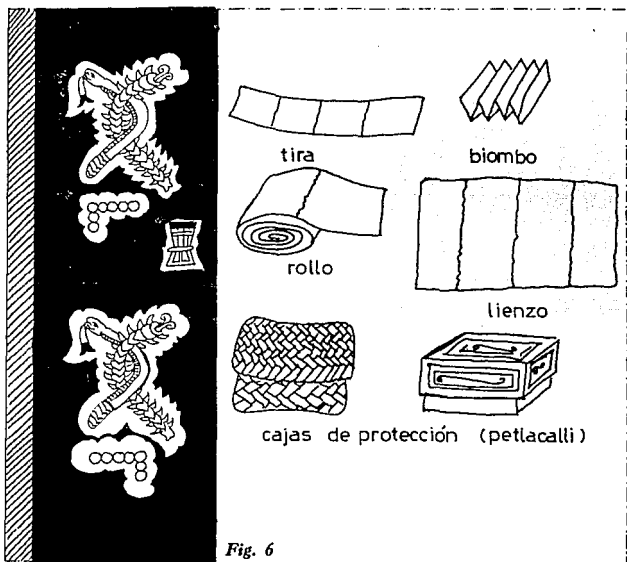


Fig. 6

Citas Bibliográficas

Capítulo 1

¹- León Portilla Miguel

Los Antiguos Mexicanos

Ed. F.C.E. Colección popular, México, D.F. Tercera reimpresión. 1973

²- Informantes de Sahagún: Códice Matritense del Real Palacio

Ed. Fasc. Del Paso y Troncoso, Vol. VIII, Madrid. Fotolipa de Hauser y Menet, 1906.

³- Díaz del Castillo Bernal

Historia verdadera de la Conquista de la Nueva España

España. Vol. I. Ed. Porrúa, México, 1955.

⁴- Orozco y Berra Manuel

La civilización Azteca

SEP. 1988, México. p.p. 123.

CAPITULO 2

¿QUE ES UN CODICE?



e ha dicho que los códices "Son los manuscritos pintados o escritos dentro de la tradición indígena".

También podría decirse que los códices son los manuscritos de los indígenas en los cuales fijaron sus lenguas por medio del empleo de una imagen codificada y derivada de sus convenciones artísticas.

"Codex", del latín se utilizó para designar cualquier tipo de manuscrito que contiene caracteres o dibujos indígenas y que pueden contener también algunas anotaciones en castellano o caracteres latinos.

Los códices nos sirven también para mostrarnos aspectos tan importantes como las manifestaciones artísticas, tradiciones y costumbres y además nos permiten conocer la visión indígena que del mundo tenían los mexica.

Para leer los manuscritos, debemos considerar que se extendían en el suelo sobre tapetes, para protegerlos, así el lector o lectores podían desplazarse alrededor de ellos, es en este sentido en el que se halla una de las expresiones más complejas, ya que permite que sus elementos puedan ser observados de frente y de perfil, en una vista de arriba hacia abajo o circular al mismo tiempo, la disposición de los elementos en el cuadro, sus dimensiones y posiciones. El orden y sentidos de lectura marcados por el Tlacuilo con sus propios medios indican al lector el inicio, las secuencias y el fin de los textos o relatos.

En lo referente a la lectura misma de los signos (glifos) es necesario que conozcamos las posibilidades que las imágenes de origen mexica nos revelan, la variedad y riqueza de contenido, funciones y aplicaciones, todo ello constituye para nosotros una fuente inagotable de datos y elementos gráficos y compositivos.

CODICES PREHISPANICOS Y POSTHIPANICOS



l término con el que se designa a los manuscritos indígenas, proviene del latín "Codex", significa libro.

En su contacto con los manuscritos indígenas, los españoles citan en sus documentos no como códices sino como "libros pintados o libros de pinturas" y en algunos casos sólo mencionan las "pinturas" o sus "caracteres", como lo cita Fray Bernardino de Sahagún: "Aquella era la escritura que ellos antiguamente usaban"²

En la cultura náhuatl se les designó el nombre de "amoxotli" y de ahí se deriva el término "amoxcalli" "casa de libros".

Dentro de las clasificaciones que existen de los códices tomaremos en cuenta aquella en la que se diferencian los Prehispánicos y los Posthispánicos.

Tomando como Prehispánicos aquellos códices que fueron hechos antes de la llegada de los españoles y como códices Posthispánicos o Postcortesianos o Coloniales a los realizados por los Tlacuilo pero con algunos rasgos de la cultura española tanto en su concepción como en su realización aunque los materiales y los utensilios sean los mismos utilizados por sus antepasados. Dentro de esta clasificación tenemos que los prehispánicos son entre 14 y 16 y los postcortesianos alrededor de 500, siguiendo como se enlistan los Prehispánicos:

De origen Maya:

* Códice Dresden * Códice de París o Peresiano * Codice Tro-Cortesiano

De origen Mixteco:

* Códice Becker * Códice Bodley * Códice Colombino * Códice Nuttall * Códice Viena o Vindobonensis * Códice Selden

De origen Náhuatl:

* Códice Borgia o Borgiano * Códice Cospi o de Bolonia * Códice Féjerváry-Mayer
* Códice Laud * Códice Vaticano * Códice Borbónico * Códice Aubin

MATERIALES DE QUE ESTAN HECHOS:

Acerca de los materiales de los que estaban hechos hemos mencionado:

- * El papel amate (amatl)
- * Las pieles curtidas de animales
- * Lienzos de algodón
- * Además de papel de maguey

Y de los Códices Posthispánicos:

- * El papel europeo
- * El amate (amatl)
- * Las telas de algodón e industriales.

En cuanto a los formatos distinguimos:

- Tira o rollo
- Biombos (tira horizontal plegada)
- Hoja
- Paneles (varias hojas unidas entre sí)

Por su contenido:

Calendarios-rituales, históricos, genealógicos, cartográficos, económicos, catastrales, censos, registros financieros, planos de propiedades, tributarios, y etnográficos.

LOS CODICES DEL MUNDO ANTIGUO

"Hallamos las casas de los ídolos y sacrificios... y muchos libros de su papel, cogidos a dobles, como a manera de paños de castilla..."³

Estos libros de contenido tan variado constituyen una parte de la visión del mundo náhuatl, los cuales se complementan con la tradición oral y demás expresiones artísticas, sociales y económicas las cuales nos ayudan a tener una mejor perspectiva de la cosmovisión náhuatl.

Estas expresiones artísticas son muy importantes ya que en ellas se encuentran una gran cantidad de posibilidades plásticas cada una con sus ventajas de representación y aplicación.

Es necesario apuntar también que este trabajo abarca, en comparación con la cantidad de imágenes existentes en cada página de cada códice una pequeña parte, ya que un códice contiene un número no menor de 15 páginas y el número de códices antes mencionados Prehispánicos o Posthispánicos nos ofrece un panorama muy vasto en posibilidades.

Como veremos más adelante, cada glifo es susceptible de ser tratado y obtener a partir de él una composición, o sea un esquema de distribución de elementos, o varias de ellas a partir del mismo elemento, con esto vemos que es posible aumentar las posibilidades en la obtención de esquemas de composición y vislumbrar la cantidad de variantes que obtendremos de este material y al mismo tiempo comprender que hay un gran número de propuestas a partir de cada elemento gráfico, de cada página, de cada códice y aún de cada forma contenida en diversos soportes tales como sellos y grabados en cerámica, esculturas y fachadas de templos, en textiles y en general de toda expresión Prehispánica.

SUBDIVISIONES DE LOS CODICES POR SU CONTENIDO.

Misceláneos y diversos.



cerca de los calendarios-rituales. Son los códices que contienen temas religiosos, cronológicos y todo asunto relacionado con augurios o asuntos astronómicos.

Estos materiales fueron de los más perseguidos y destruidos por los conquistadores, con la creencia de que fueron inspirados por espíritus del mal y fomentaban la idolatría, estos manuscritos se llamaban "Tonalpohualli" y los "Ce-xihupoaualli", de entre estos materiales que nos han llegado, destacan: Códice Borgia, Borbónico, Laud, Féjerváry-Mayer. Cospi, Vaticano B.

Es de este grupo del que se ha elegido el Códice Borbónico, para realizar un estudio de composición, línea y forma (textura, grecas y estilizaciones) así como un análisis de color y su aplicación en necesidades de Diseño Gráfico.

Algunas de las razones que influyeron en esta decisión, son por una parte, la distribución que tienen los elementos en cada página y aunque en todas las primeras 18 páginas la distribución se mantiene en 3 partes importantes, la distribución del primer cuadrante está llena de motivos gráficos muy elaborados y de un gran simbolismo.

También el hecho de que es un material que ha llamado la atención de algunas personalidades del estudio antropológico, como lo muestra el estudio que de él han hecho: Aubín, Ramírez y Francisco del Paso y Troncoso, como también Laurette Séjourné en varios de sus libros, los cuales avalan la riqueza e importancia de este Códice.

CODICE BORBONICO.

Cultura Náhuatl, Prehispánico - 1507

Residencia: Biblioteca de París-Francia (Biblioteca del Congreso).

Descripción: Es una tira de papel de maguey y doblada a la manera indígena de (biombo), con 36 hojas de 39 x 39.5 cms. pintadas con rasgos firmes y seguros, aunque de colorido menos brillante que otros Códices.

Contenido:

Según Aubín y Ramírez se trata de un "Tonal-pohualli" (calendario de 260 días) que además de los caracteres adivinatorios consigna un ciclo de 52 años y la serie de las fiestas en las 18 veintenas de cada año.

Del Paso y Troncoso practicó una minuciosa investigación que lo llevó a la conclusión de considerar cuatro caracteres distintivos del manuscrito:

- + Calendárico "Tonal-amatl"
- + Calendárico anual relacionado con los "nueve señores de la noche".
- + Ceremonial de las veintenas
- + Calendárico relativo a las veintenas y fiestas cíclicas.

Este Códice principia con un "Tonal-pohualli" o sea un calendario de 260 días (trece veintenas) con las deidades regentes respectivas y termina con las ceremonias calendáricas entre las cuales se destaca la fiesta cíclica del "Fuego Nuevo" de las cuales la última se celebró en 1507.

Citas Bibliográficas. Capítulo 2

1.- Aguilera Carmen

Códices del México Antiguo, México, D.F. SEP-INAH, 1979

2.- Sahagún Fray Bernardino de

Historia de las cosas de la Nueva España. México, D.F. Porrúa, 1977, Tomo I, pp. 106

³- Díaz del Castillo Bernal

Historia verdadera de la Conquista de la Nueva España.

España, Madrid. Espasa-Calpe, Col. Austral. Tomo I, pp. 143

⁴- Séjourné Laurette

El pensamiento Náhuatl cifrado por los calendarios.

Siglo. XXI Editores, México 1989.

EL CODICE BORBONICO



Es un códice hecho en papel amate "amatl" a manera de biombo, pintado en un sólo lado, contiene 36 hojas con páginas de la 3 a la 38, cada hoja mide aproximadamente 30 x 39.5 cms.

Procede de México-Tenochtitlán, el original se encuentra en la Biblioteca de la Asamblea Nacional Francesa, París Francia.

Este códice consta de 2 partes, la primera parte abarca de la página 3 a la 20, es un Tonal-pohualli, los dos primeros períodos que se encontraban en las páginas 1 y 2 se han perdido, en cada una de las láminas siguientes, aparece en el cuadrante principal, la deidad que preside el ciclo, en los cuadrantes menores (superior derecho e inferior) se ven los señores del día (13) y de la noche (9).

De la página 23 a la 36 se presentan las fiestas de los 18 meses del calendario solar, las siguientes páginas comprenden las últimas ceremonias y fechas anuales, aunque se han perdido las páginas 39 y 40, con su información de fiestas mensuales, para el período de 52 años, esto es la sucesión de cuatro veces 13 años, la continuidad de los doscientos sesenta días, los dieciocho meses, la ceremonia del fuego nuevo, etc. La última ceremonia del fuego nuevo se llevó a cabo en el año de 1507.

El Tonal-pohualli es un calendario de 260 días y es equivalente a un año lunar de 9 meses lunares.

Los "Ce-xiupohualli" son los calendarios de 18 meses y corresponden al año solar de 365 días y se llaman así porque significa "Cuenta de un año".

Los glifos de los 20 días, al igual que los nombres de los días de nuestra semana se repiten a lo largo de los años en una sucesión ininterrumpida, en los calendarios prehispánicos es igual, estos nombres que fueron tomados de la naturaleza y de algunos de conceptos abstractos, se representan a través de formas estilizadas e ideogramas mediante la unión de varios signos "en ambos casos se les atribuye el nombre de glifos".¹

Consideraremos a todas las representaciones del códice no como pinturas sino como símbolos esto debido a que en muchos casos no se hace una representación fiel del objeto, sino se usaban formas más convencionales de representación.

Dentro de los glifos podemos mencionar o distinguir:

- * Numerales: Representativos de cantidades y números
- * Calendáricos: Representativos de fechas
- * Pictográficos: Representativos de objetos

* Ideográficos: Representativos de ideas

* Fonéticos: Representativos de sonidos (silábicos y alfabéticos)

Mientras que en la actualidad es posible regular los efectos que causan los fenómenos naturales sobre el hombre, en la antigüedad el hombre prehispánico, sólo podía adaptarse a estos cambios, para tal efecto sus creencias mágicas y predicciones jugaban una función primordial.

El año sagrado estaba compuesto por veinte días y sus respectivos nombres combinados con números del 1 al 13, esto en los calendarios náhuatl y maya.

Cuando el ciclo 13 números se terminaba, se repetía la serie, por ello el catorceavo día del mes de veinte días volvía a recibir el nombre "ce" (uno). Había 20 semanas de 13 días cada una.

Los veinte glifos que los mexica usaron para su calendario sagrado eran símbolos con una multiplicidad de significados.

En nuestro calendario, los nombres de los días son signos que han perdido su valor simbólico original.

Diego Durán comenta en su libro "Historia de las Indias de Nueva España" en el año 1579 ". De lo que servían estos veinte signos o figuras, además de nombrar los días del mes con ellos, era para mirar la ventura que se seguía a todos los que nacían en cada una de ellas, pronosticándose a los agoreros y astrólogos... esta figuras que en cada día de el mes había, servían como las letras y siempre lo sirvieron, para escribir sus historias y antiguallas, sus memorables hechos, sus guerras, sus victorias, sus hambres y pestilencias, su prosperidades y adversidades, todo lo tenían escrito y pintado en libros y largos papeles con cuentas de años, meses y días en que habían sucedido, tenían escritas en estas pinturas sus leyendas y ordenanzas, sus padrones, etc...

Todo con mucho orden y concierto... también servían estas figuras a estas naciones para saber los días en que habían de sembrar y coger, labrar y cultivar el maíz... todo con un concierto supersticioso." ²

Las interrelaciones de ideas basadas en los siguientes significados de los conceptos mexica nos revelan la idea central de cada glifo.

Considerando que las primeras páginas se han perdido, tomaremos la lámina 3 que es la primera de nuestro códice en ella encontraremos la primera treceña de "glifos" así como las deidades que presiden y tienen influencia sobre todo el trecenario: en las casillas pequeñas hay cuatro series de "glifos", quedando cada dos series dentro de las mismas casillas.

Esas series son:

1ª La de los 13 números que presiden, uno a uno, sobre otros tantos días del trecenario.

2ª La de los 13 volátiles que acompañan a los números de los días.

3ª La de los 20 signos de los días combinados con 13 numerales para formar el ciclo adivinatorio de 260 días.

4ª La de los nueve señores de la noche que acompañan a los signos de los días (estas dos últimas series cambian de un trecenario al siguiente). **Lámina 1 fig. 6A**

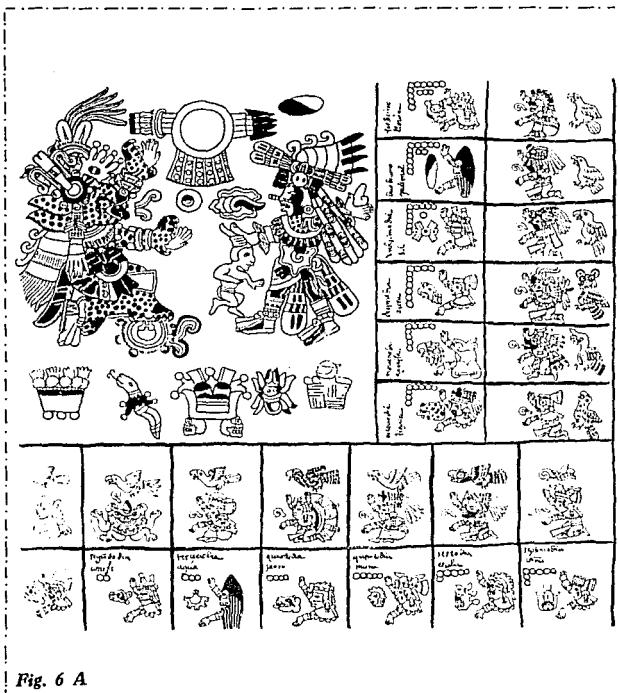
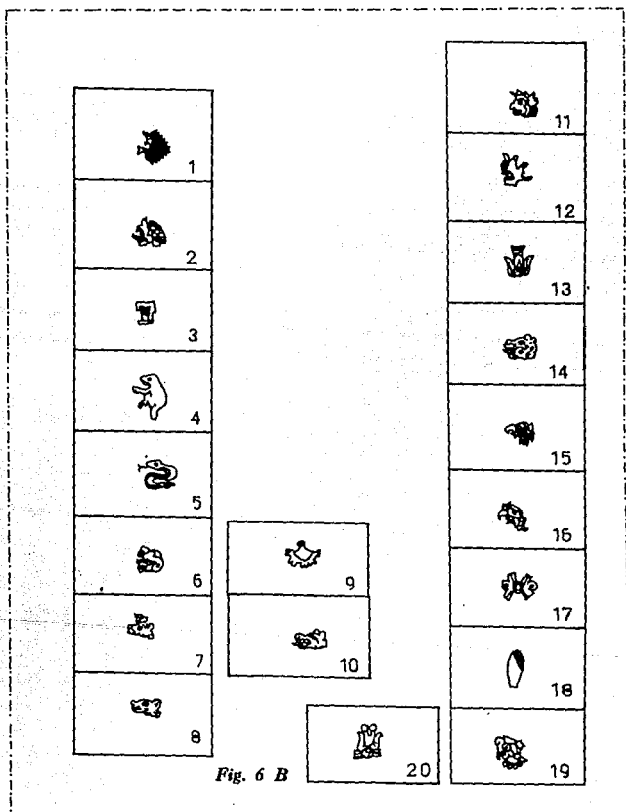


Fig. 6 A

Mencionaremos los nombres de los glifos de los días y algunas de sus atribuciones conceptuales. fig. 6B



1er. glifo:

Cipáctli, fué el primer ser creado por Dios. La madre tierra que dá y absorbe la materia vital. Serpiente-Tierra.

Dios del glifo: Tonacatecutli - Señor de la subsistencia, lado izquierdo, primigenio, fuerza peligrosa, primitivo.

2do. glifo:

Ehécatl. Dios del viento, aliento y vida, dualidad, principio paterno.

Dios del glifo: Quetzalcóatl. Dios de la vida. Hombre lascivo.

3er. glifo:

Calli. Casa de la noche y la transformación. Luna, matriz, útero. Dios del glifo. Tepeyolótl. El corazón de las montañas, de las cavernas y de la noche, del ocaso. De la casa oscura bajo la tierra.

4to. glifo:

Cuetzapalin, lagartija. Glotonería y actividad sexual. *Movimiento y agitación* símbolo sexual. Dios Neucóyotl, el coyote.

5to glifo:

Cóatl. Serpiente de cascabel. Diosa Chalchihuitlicue diosa de la falda enojada.

6to. glifo:

Mixquixtli. Muerte. Cráneo con semillas y gérmenes indicando la fuerza vital eterna, símbolo de renacimiento.

Dios Tecciztécatl. El dios que emerge de una concha marina, símbolo del nacimiento y la transformación, muerte en vida.

7º glifo:

Mazátl-Venado. Símbolo de la criatura cazada y que corre por su vida, dios Tláloc. Dios de las lluvias vitales y de la muerte. Pie como símbolo de movimiento. Lado derecho como símbolo de control.

8º glifo:

Tóchtli-Conejo. Símbolo de la fertilidad. Venus madre del nacimiento embrión.

Diosa- Mayahuel. Madre diosa del pulque y la intoxicación.

9º glifo:

All-agua. Fertilidad y nacimiento. Agua vertida por un vaso o recipiente. Dios Xiuhtecútlí dios padre.

10º glifo:

Itzcuintli-perro. Compañero del hombre, el que abre la tumba y guía en el otro mundo. Dios Mictlantecutli, señor de la muerte.

11º glifo:

Ozomatlí-mono. profundidad de la tierra, con el reino de la muerte. Dios Xochipilli, Dios de la flores. quién después de su sueño invernal, emerge de lo profundo. Dios del placer y los payasos.

12º glifo:

Malinalli-hierba, transitoriedad, cortar, cráneo, símbolo de la muerte. Dios Patécatl. Dios de las medicinas, quien corta las hierbas para restablecer la vida.

13º glifo:

Acátl-caña. La caña en el agua, sufrimiento y purificación. dios Tezcatlipoca. Dios del fuego y la lava, espejo humeante y dios del sufrimiento. Símbolo de penitencia.

14º glifo:

Ocelótl. Jaguar. Feroz, poder físico y mental, mágico. carácter rebelde y belleza, el rey de la junglas americanas.

Dios Tlazoltéotl. Dios de la tierra, de la suciedad y las bajas pasiones carnales. Símbolo de los poderes femeninos. Escoba con la que barre todo lo que no le interesa.

15º glifo:

Cuautli-Aguila. Pájaro-Sol-Símbolo de la acción y hacedor de la vida. Dios Xipe-totéc-señor del desollado. El dios que da su piel para que surja la nueva vida de la primavera, donador de la vida.

16º glifo:

Eozcacauáuhltli. Buitre, zopilote, águila de collar, símbolo de descomposición. Dios - Itzapapalótl. Mariposa de obsidiana. Diosa de las tinieblas, de la luna y el movimiento subterráneo.

17º glifo:

Ollin - Movimiento. Simetría. Blanco y negro combinados con la idea de movimiento. Complementariedad. Dios Xolótl. El doble.

18º glifo:

Técpatl - Pedernal. cuchillo de pedernal del sacrificio: Dios- Chalchiutotlín. "pájaro precioso", corazón humano y que es sacrificado al sol agonizante, para su renacimiento.

19º glifo:

Quiahuitl - Lluvia. partes de la cara de Tláloc, agua que gotea, fluir. Diosa - Chantico. Diosa de la hoguera.

20º glifo:

Xóchitl. Flor. Poder y maestría. Diosa Xochiquetzal, diosa de flores y plumas y el amor, diosa sublime, la reina.

Después de exponer algunas consideraciones sobre los glifos de los días, continuaremos con el análisis de esta lámina. Haremos una división de la misma en 3 partes. **fig. 6C**

En ella distinguiremos 26 casillas menores que corresponden a los glifos de los días y sus númenes y un cuadrante mayor en el que se hallan las deidades principales de la trecena.

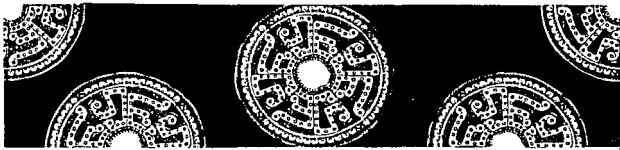


Fig. 6 C



ESQUEMAS COMPOSITIVOS.

El estudio compositivo (distribución de elementos en la página, en la misma figura o en una parte de la misma figura) es uno de los aspectos que mayor realce posee en esta tesis, porque a pesar de que en el campo del Diseño Gráfico se halla presente una base compositiva, ya sea en forma de red o esquema, en muchos casos esta base no está bien estructurada, equilibrada o definida, considerando lo anterior y tomando como base que es posible obtener estas composiciones de materiales como lo son las figuras de los códices, las cuales por ser convenciones plásticas que se usaban para comunicar ideas es posible considerar que en cada una de ellas existe un largo proceso de estudio realizado durante largo tiempo para llegar a obtener formas y composiciones armónicas y equilibradas en las que los elementos de cada uno de ellos tiene un peso visual y está justificado también de acuerdo a su significado.

La dirección de lectura que sigue cada uno de los elementos, nos servirá para trazar líneas direccionales y con estas líneas se obtendrá un esquema compositivo el cual se podrá hacer más complejo o variar alguna línea con el fin de hacerlo más funcional, ya que podemos auxiliarnos de puntos críticos, diagonales, cruces de líneas de dirección, intersecciones de rectas, etc. y obtener un esquema que de acuerdo a las necesidades que tenga el Diseñador, se ajuste a ellas y si lo desea puede también combinarlas y con esto aumentar el número de posibilidades.

Este estudio compositivo está al mismo tiempo motivado por una inquietud del Dr. Alfonso Caso, en el sentido de que menciona que los manuscritos prehispánicos han sido muy poco estudiados desde el punto de vista gráfico, de esta forma comenzaremos por mostrar como es posible obtener estas composiciones y cuál puede ser su utilidad práctica en el campo del Diseño Gráfico.

El primer paso a seguir para establecer un esquema compositivo, sobre la primera plana del códice (que en realidad es la 3ª) fig. 7, se ha trazado una envolvente mayor, la cual contiene a todos los elementos de la primera trecena, esta envolvente es de forma cuadrangular, la cual contiene a su vez tres partes, la primera es una composición de envolvente cuadrada, una segunda parte de forma rectangular-vertical que se encuentra al lado derecho y una tercera de forma rectangular-horizontal, que se encuentra en la parte inferior de la página. fig.8

Como veremos, la cantidad de composiciones y esquemas que se pueden obtener son tantos y tan variados que es precisamente esta la riqueza que pretendemos exponer y hacer del conocimiento de las personas interesadas en estudiar las expresiones artísticas de la época prehispánica y sobre todo mostrar a los Diseñadores Gráficos el valor de las expresiones plásticas contenidas en los códices.

Después de exponer esta primera composición, separaremos la primera envolvente o módulo A, la cual contiene las deidades de Tezcatlipoca y Quetzalcóatl las cuales

presiden el ciclo. **fig. 9**, en las pequeñas casillas que corresponden a los módulos B y C se hallan colocadas 7 pares de glifos en la parte inferior C y 6 pares en el módulo B. **fig. 10**

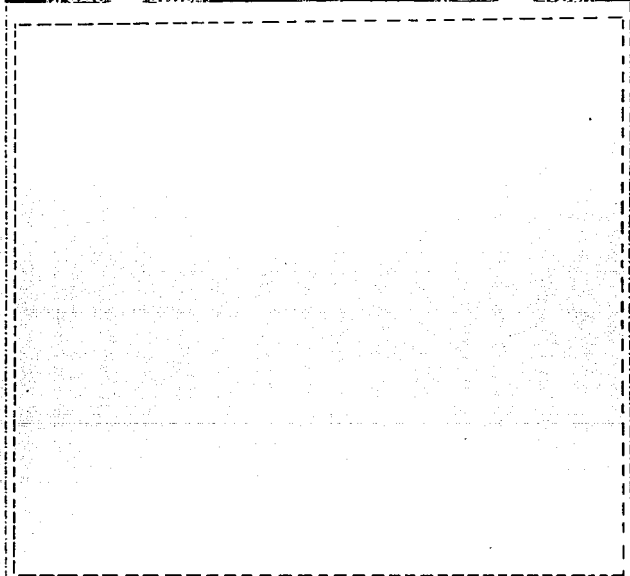


Fig. 7



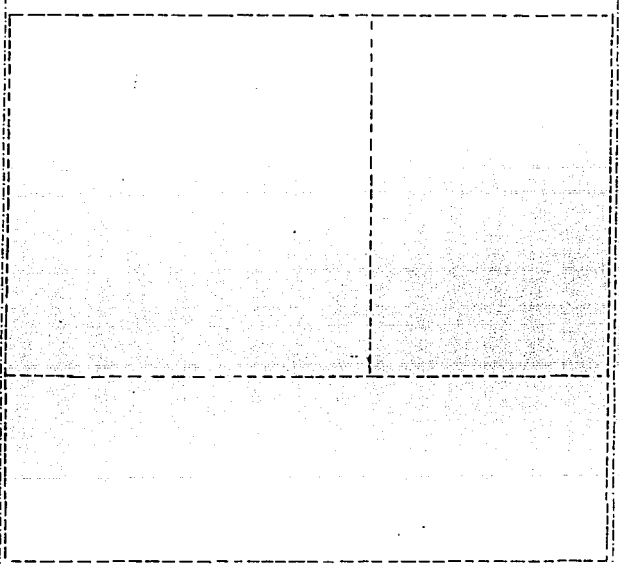
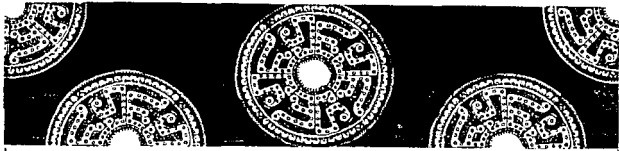


Fig. 8



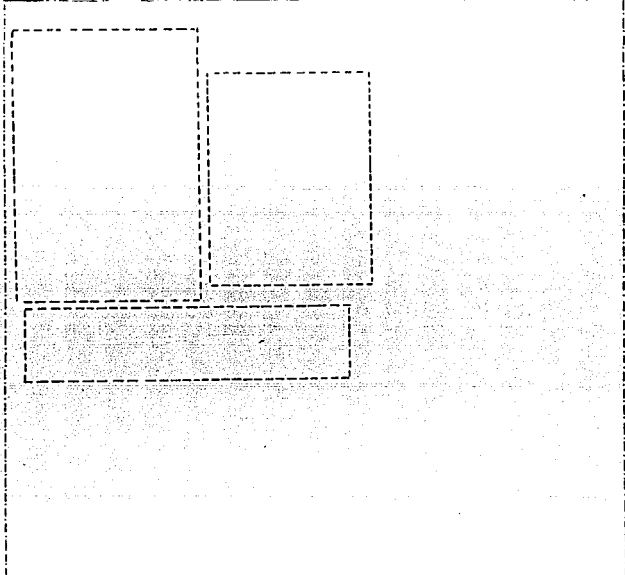
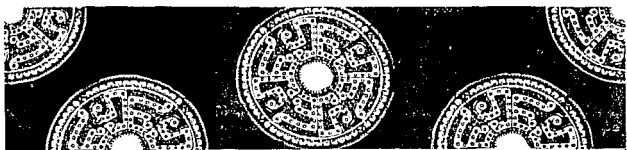


Fig. 9



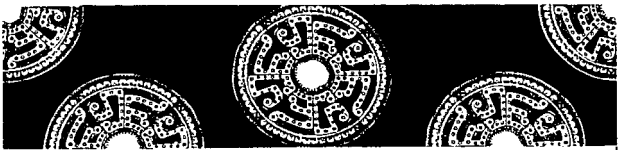


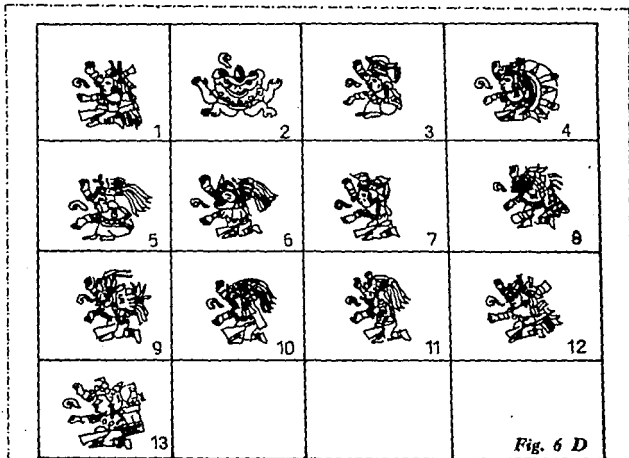
Fig. 10



Los cuales contienen los glifos de los señores del día y los nueve señores de la noche así como la serie de 13 días y los 20 nombres de los días, los cuales a continuación reseñaremos:

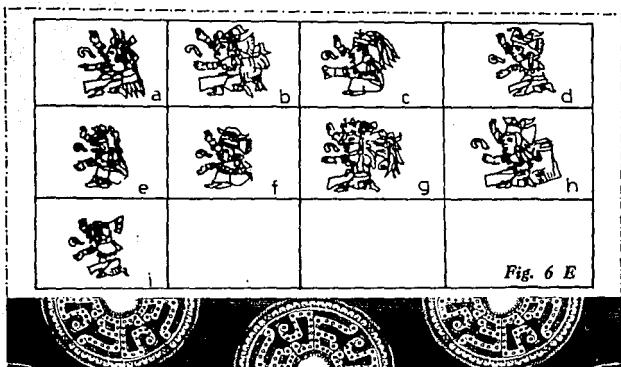
Serie de los Señores del día

1.- Xiuh técutli 2.- Tlatécutli 3.- Xaxhuilitl ikue 4.- Tonatiuh 5.- Tlazoltéotl 6.- Mictlantécutli 7.- Zintéotl 8.- Ketzalcóatl 9.- Tezcatlipoca 10.- Kalmekatécutli 11.- Tlauizcalpan técutli 12.- Citlálin ikue fig. 6 D



Serie de los Señores de la Noche

a.- Xiuh técutli b.- Itztli c.- Piltzintéotl d.- Zintéotl e.- Mictlantéotl f.- Xaxhuilitl ikue
g.- Tlazoltéotl h.- Tepeyólotl i.- Tlálok



ESQUEMAS COMPOSITIVOS EN CUADRANTES, GLIFOS PRINCIPALES

Resaltaré también que si para los Tlacuilos los códices representaban en su lectura, (vistos desde diversos puntos) un mismo conjunto susceptible de ser leído, aplicaremos este concepto y con girar la composición, si es vertical a horizontal y viceversa y aumentar así la cantidad de variantes, aunque el conjunto seguirá siendo en esencia el mismo independientemente de la aplicación o circunstancia en la que se le utilice. fig. 13

Este "método" para obtener composiciones es susceptible de ser utilizado en cada uno de los glifos o en las deidades así como también en cada uno de los pequeños cuadrantes de la cuenta de los días en sus series pareadas, cuadrante por cuadrante, y como lo he mencionado anteriormente si se desea hacer más complejo y completo cada uno de los esquemas se puede invertir y combinar una composición con otra y obtener así una tercera y aún combinarla con las que se deseen, la riqueza que hemos encontrado estriba en que aunque en algunos casos la forma de los glifos son semejantes, por lo tanto las composiciones también lo son, de este modo las composiciones más sencillas corresponden a los elementos que en el formato se encuentran aislados o separados, lo que no significa que sean menos importantes, sino que debido a la manera de lectura de los mexica, cada elemento tenía su lugar reservado de acuerdo a la información de cada página y su significado religioso y adivinatorio. fig. 12

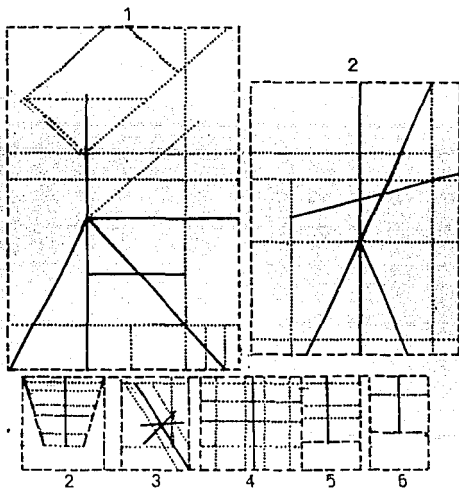
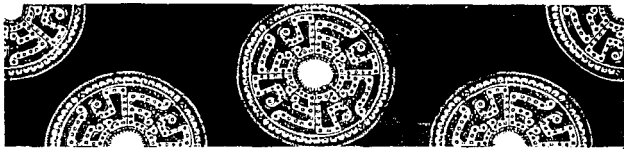


Fig. 12



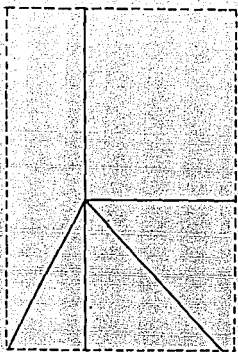


Fig. 11 A

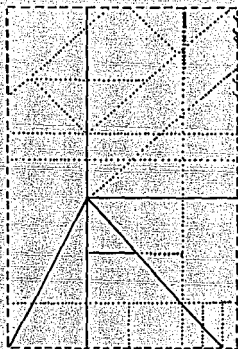


Fig. 11 C

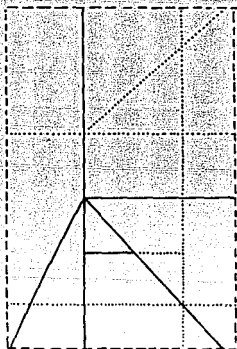


Fig. 11 B

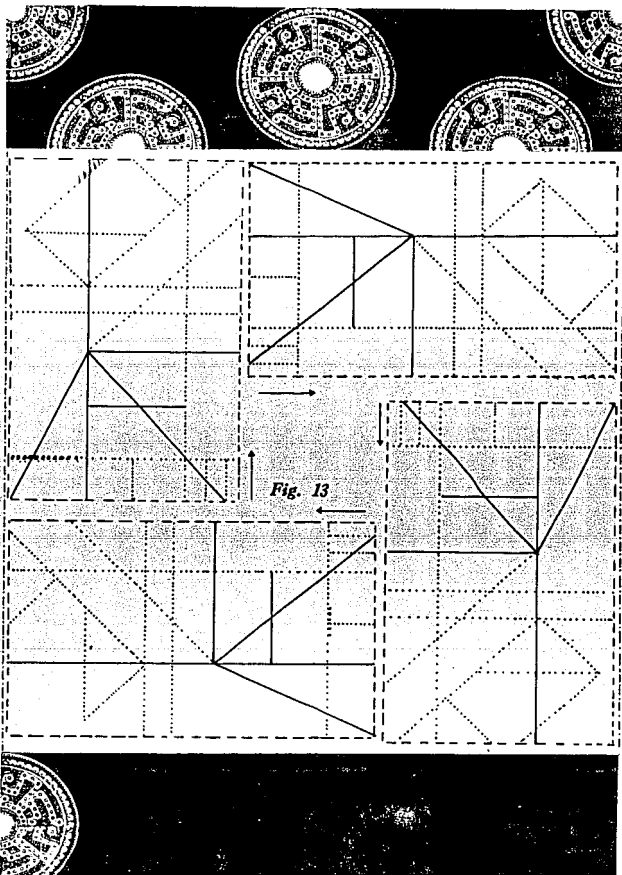


Fig. 13

Para continuar con la exposición de estas composiciones tomaremos el cuadrante mayor la deidad que preside esta trecena es como ya lo mencionamos Tezkatlipoca, es sobre este personaje que se realizará la siguiente propuesta de composición. **fig. 11 A**

Se procederá a trazar al igual que en la ocasión anterior una envolvente, la cual en este caso ya está trazada, para sugerir el orden en que se trazarán las primeras líneas, sugiero observar la posición que tiene la deidad, esta se halla de perfil hacia la derecha, además está en semiflexión, la diagonal que se forma de esta flexión se extiende desde la conjunción de la línea principal o eje vertical, hasta el extremo inferior derecho de la envolvente.

El eje principal vertical se extiende a lo alto de la composición, en este punto coinciden; el eje horizontal del brazo derecho, la diagonal que forma la pierna izquierda semiflexionada, también coinciden en este punto, una vez que se han obtenido estos puntos, los ejes principales que constituyen la base de nuestra composición, para hacer más completa esta diagramación trazaremos otras líneas, a estas las llamaremos "auxiliares", para trazarlas usaremos algunos puntos llamados "puntos críticos", estos puntos los podemos determinar por: cruces de líneas de fuerza, cruces de ejes con envolventes, cruces de diagonales, término de formas, término de figuras o atuendos, buscando que el trazo de estas líneas tenga una base geométrica y lineal congruente con la figura de la cual se está extrayendo la composición. **fig.11 B y 11 C.**

Cabe señalar que la cantidad de ejes, líneas auxiliares, envolventes, puntos críticos, diagonales, etc; estarán determinados por las necesidades del Diseñador o Comunicador Gráfico, ya que se pueden obtener desde composiciones simples hasta algunas realmente muy complejas.

En este caso sólo pretendemos presentar estas posibilidades y permitir que se siga investigando y proponiendo nuevos modelos y formas de estudio y aplicación de la riqueza visual prehispánica. **fig. 12**

DIRECCIONALIDAD

La direccionalidad en la lectura de los elementos gráficos de los códices, la presentaremos tomando las composiciones de la primera lámina en su cuadrante principal, este cuadrante a su vez se halla subdividido en 7 elementos principales, en cada uno de ellos el orden de lectura no varía, sin embargo en todos ellos existe un eje principal vertical y sobre este eje se desprenden otras líneas y diagonales que complementan la lectura del glifo o de la deidad, es posible también que se aisle cada parte de una sola figura y sobre ella se aplique el mismo procedimiento de composición o de direccionalidad.

Esta direccionalidad nos servirá para además de ubicar los elementos en la composición, de apoyarnos en una estructura con ordenes bien definidos y sobre todo con una gran riqueza. fig. 13 A

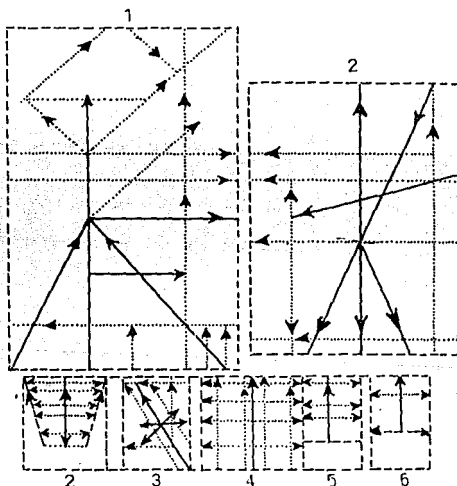


Fig. 13 A



ANALISIS DE LINEA Y FORMA

Para el estudio de línea comenzaremos por decir que una línea es la sucesión de puntos o bien un punto en movimiento, este elemento por simple que sea nos permite observar una forma (contorno) o una figura (detalle). fig. 14

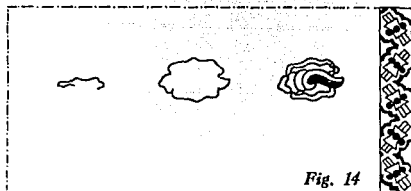


Fig. 14

Diremos también que una línea no siempre será recta ya sea diagonal, vertical u horizontal, sino que en algunos casos su forma varía de un objeto a otro, sin embargo estos objetos están integrados por líneas.

En la concepción mexicana, la línea tenía la función de sintetizar en lo posible la representación de imágenes y con sólo algunos trazos característicos se entendía la lectura de las imágenes, el grosor de la línea en la representación de imágenes en los códices prehispánicos en la mayoría de ellos es el mismo, sin embargo en algunas representaciones el grosor de la línea varía de modo significativo, esto sucede principalmente cuando el objeto representado ocupa un lugar importante en la composición, o cuando el objeto tiene como significado propio algún concepto importante ya sea social o simbólico, religioso o político. fig. 15



Fig. 15

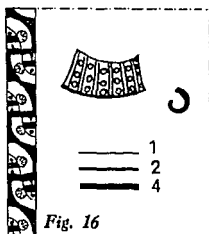


Fig. 16

He encontrado haciendo una comparación de grosores en las líneas, considerando que los utensilios con los que se pintaban estas imágenes eran de diversos materiales el grosor de la línea varía de una representación a otra, de tal modo que la proporción de la línea delgada respecto de la línea mediana es de 1 a 2 y la proporción de la línea delgada con la línea gruesa es de 1 a 4. fig. 16

Por lo general la línea se traza continua y sólo en algunos casos esta se dibuja punteada, para representar interrupción o bien el vapor de algún líquido o distorsión.

ANALISIS FORMAL DE LINEA Y TEXTURA VISUAL

Selección de formas.

Como ya hemos visto es posible usar los elementos gráficos de modo aislado y conjuntarlos en una nueva propuesta gráfica.

Es posible también utilizar texturas y figuras que por su dimensión y trazo resulten altamente atractivos. Para realizar este estudio tomaremos de nueva vez la primera página de nuestro códice, comenzaremos por observar las imágenes que están contenidas en esta página, en esta primera observación distinguiremos algunas formas y texturas que resaltan por su expresión misma, es de esta manera que separamos una primera muestra de texturas y formas. **fig. 18**

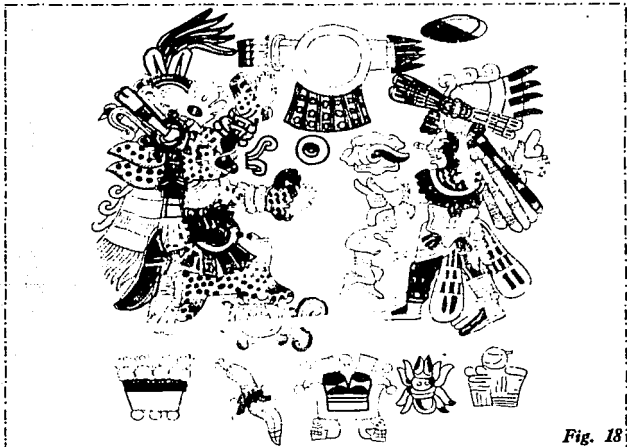
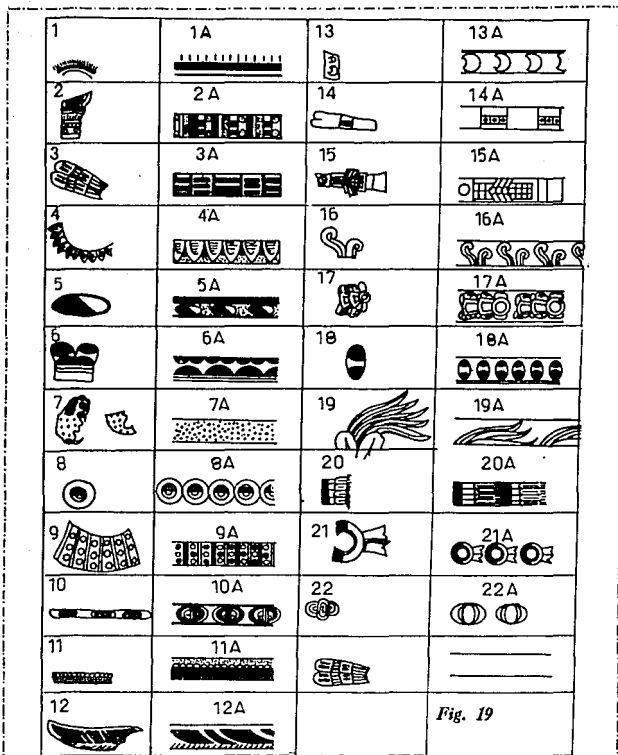


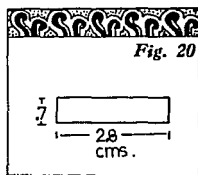
Fig. 18

Procedemos a enumerarlas para un mejor manejo de la información, hemos recopilado en esta oportunidad 22 elementos, colocamos estos en una formación vertical, para su aplicación se ha decidido, por ser además una oportunidad de aplicación real en el campo profesional, usarlos en plecas o marcos de anuncios publicitarios, así como también la utilización de motivos gráficos reforzando esta oportunidad, es necesario

señalar que estos motivos gráficos así como las texturas se pueden utilizar de otro modo y aumentar la diversidad de usos. fig. 19



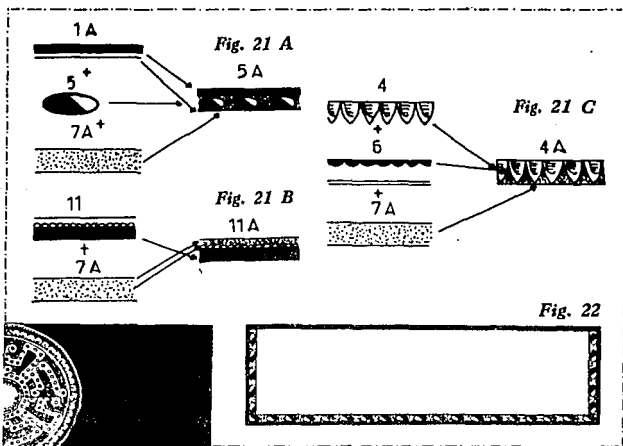
Una vez que se ha elegido el motivo gráfico, se traza una envolvente rectangular horizontal de 28 m.m. de ancho por 7 m.m. de alto, esto aplicando la relación de grosores que encontramos entre las líneas que es de 1 a 4. fig. 20. Esta proporción considerada, facilita el trazo de estas texturas sin embargo si no fuera suficiente, puede ampliarse proporcionalmente como se desee o como lo requiera el Diseñador.



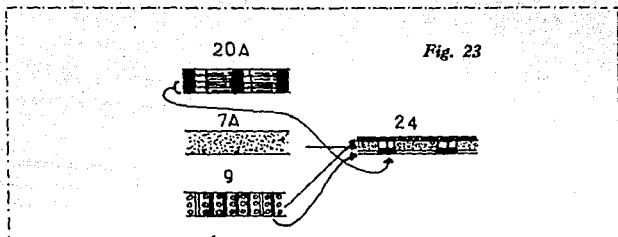
En este primer módulo básico colocaremos los elementos elegidos, estos se colocarán en translación horizontal, señalamos que existe la posibilidad de aplicar otras operaciones de simetría y encontrar una nueva distribución, en este caso sólo manejaremos translación horizontal.

Es muy importante que el Diseñador que quiera usar estas propuestas posea un deseo de búsqueda, ya que en la medida que combine, estilice y trabaje cada "glifo", imagen y textura el resultado será más completo y efectivo.

Combinando por ejemplo el módulo 1 en su parte inferior fig. 21A y el módulo 5 fig. 19, además el módulo 7A fig. 21A, obtendremos el módulo 5A del cual se traza mediante traslaciones un marco para un anuncio publicitario fig. 21B, 21C y 22



Mostraremos algunos ejemplos más de módulos* y sus aplicaciones. figs. 23, 23A y 24



Información, entretenimiento, diversión, cultura, espectáculos, y mucho más en tu revista...

PUBLICIDAD · SUSCRIPCIONES
 611-73-32 611-38-74 611-39-81

tiempo libre

HOY JUEVES

Consulta tus carteleras:
Cine, Teatro, Televisión, Espectáculos.

tiempo libre

publicación mensual, del 23 al 29 de marzo de 1981, \$2.00

Primer Encuentro
Continental de la Pluralidad

Cualquier día entre Abril 23-29

**En tu puesto de revistas
\$ 2,000.00 pesos el ejemplar.**

carteleras:
cine, teatro, espectáculos, música, televisión, danza.

información:
niños, educación y ciencia, museos y galerías, libros, artes y oficios, arqueología, toros, deportes, highlights.

en tu revista...

tiempo libre

Publicidad 611-73-32, 611-3874 Suscripciones 611-39-81

Fig. 23 A

TALLERES ADMINISTRATIVOS, CONTABLES FINANCIEROS Y FISCALES.
PARA PROPIETARIOS DE LA MICRO Y PEQUEÑA EMPRESA

FEBRERO DE 1992

REQUISITOS PARA ESTABLECER UN NEGOCIO
PROPIO..... MARTES 4 DE FEBRERO
COMO ORGANIZAR CONTROLES ADMINISTRATIVOS EN LA
PEQUEÑA EMPRESA..... JUEVES 6 DE FEBRERO
CONTABILIDAD SIMPLIFICADA PARA LA MICRO Y PEQUEÑA
EMPRESA..... SABADO 8 DE FEBRERO
COMO INTEGRAR LA INFORMACION PARA RECIBIR APOYOS
FINANCIEROS..... SABADO 8 DE FEBRERO



Av. Chapultepec 203, Col. Juárez
Tels: 511-45-30 y 207-64-46

MONJES DE DREPUNG LOSELING

"Rituales, cantos y danzas sagradas del Tibet para la
curación y el restablecimiento del balance planetario"

Marzo 21 y 22, 20:00 hrs. Sala Ollin Yolotli
3 iniciaciones de curación 20, 22 y 23 de marzo
Informes: Casa Tibet México 514-42-00, 514-65-60 y 514-04-43

VINCENT VAN GOGH

Cursos Intensivos
AEROGRAFO * ILUSTRACION * DIBUJO

Principiantes, intermedios y avanzados
\$ 50,000.00 semanal (Materiales incluidos)
373-10-59



Ampliamos nuestra
promoción del

50% de
descuento

hasta el 31 de enero
en nuestros siguientes
cursos:

- * Repostería
Internacional
- * Chocolatería
- * Gelatinas Artísticas
- * Tallado de
Verduras
- * Cocina Francesa
- * Cocina Española
- * Cocina China
- * Cocina
Internacional

557-28-01 y
395-73-93

PRESA DON MARTIN
No. 3-1, esquina Ejército
Nacional, Zona Polanco.

Fig. 24



En estas aplicaciones los anuncios son de formato variado y en cuanto a su información también hay variaciones significativas, en ellos se han aplicado algunos de los módulos que se obtuvieron en las figs. 39, 40 y 41, como puede verse en estos anuncios el resultado es visualmente muy atractivo, además que en algunos casos la interrelación entre texto, motivo gráfico y marco es armónica.

En la figura 23 A las propuestas son de mayor tamaño, en ellas se utilizan marcos de la figura 23, además de que en uno de ellos se utilizó una portada en la que el motivo gráfico central es un glifo de día-noche, este glifo se encuentra en la página 9 del códice, y en otro de los anuncios el motivo gráfico se retomó del cuarto glifo de los señores del día y corresponde a Tonatiuh sólo se le aplicó textura a base de puntos para hacerlo más atractivo visualmente.

Estas aplicaciones se han llevado a cabo en impresión blanco y negro, cuando han sido portadas estas se han elaborado en selección de color, las cuales se han proyectado a través de varios medios logrando con ello una proyección mayor a otros ámbitos de la comunicación visual

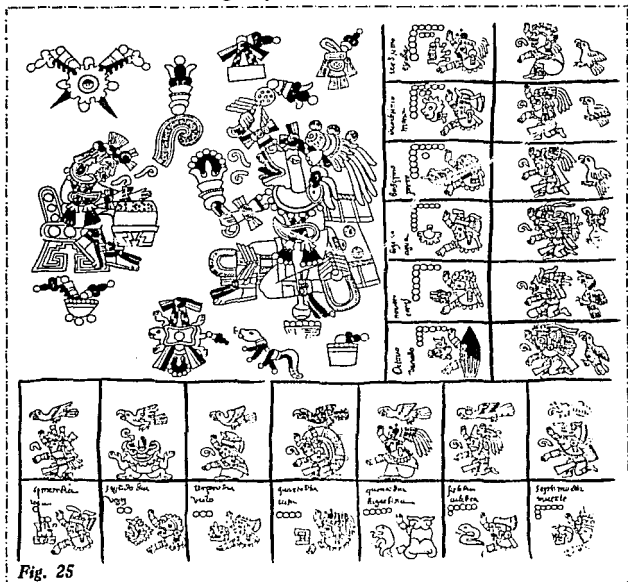
• **Módulos.**

Forma elemental y utilizada en el agrupamiento de formas, susceptibles de ser transformadas en composiciones modulares ordenadas geoméricamente.

F. Ching. "Arquitectura: forma, espacio, orden" Ed. G.G. México. 1987.

ANALISIS DE LA SEGUNDA LAMINA

Continuaremos con la exposición y análisis de la segunda lámina, la distribución de toda la composición es la misma en lo que respecta a las envoltentes principal y de los cuadrantes de los días. fig. 25 y 26



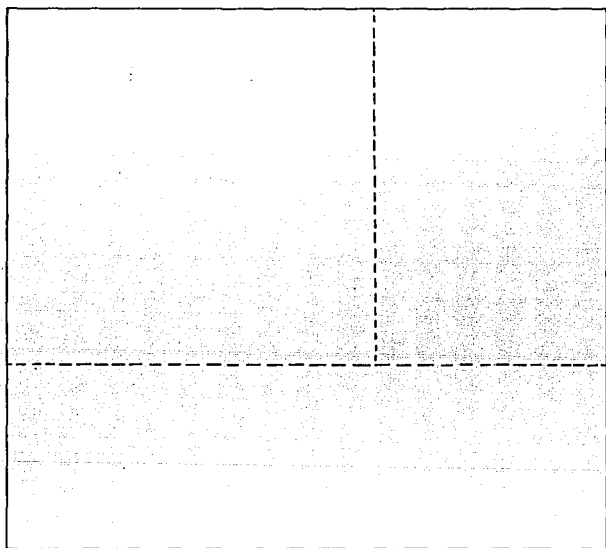


Fig. 26



En el cuadrante principal se hace un esquema de distribución de sus elementos, en este se hacen las diagramaciones de cada uno de los elementos. fig. 27

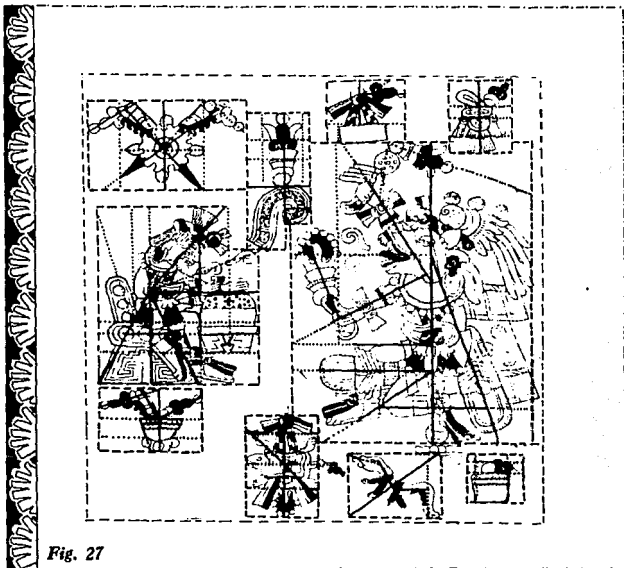


Fig. 27

En esta segunda lámina haremos también un análisis de cada glifo de los días y sus númenes, considerando el método antes usado encontramos un eje principal sea este vertical, diagonal u horizontal y a partir de este continuar trazando ejes y líneas, auxiliandonos de puntos críticos e intersecciones de líneas, de tal modo que obtendremos en esta ocasión 26 diagramaciones, la mayoría con características similares en algunos trazos direccionales, también con algunas diferencias marcadas en su composición.

Aunque no se siga una regla fija en lo que se refiere a la composición de cada glifo, la mayoría de ellos tiene su eje diagonal con dirección hacia el centro de la composición principal en la que se encuentran los glifos de las deidades que presiden la trecena, este rasgo es significativo ya que aunque cada glifo posee una composición propia conforman un todo en su conjunto. fig. 28 y 29

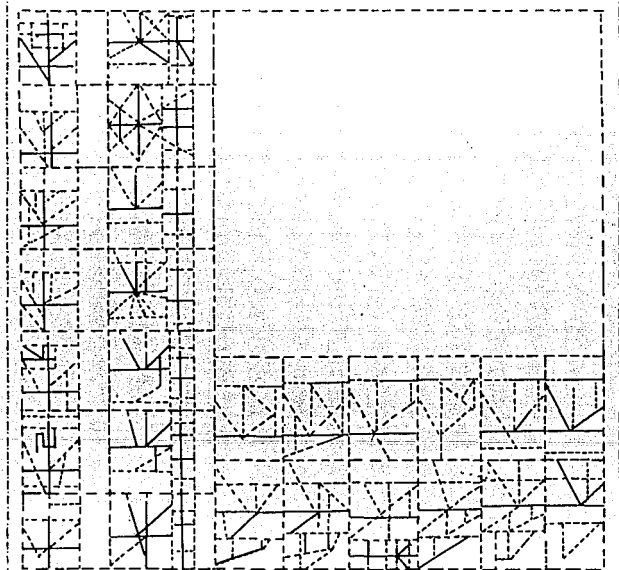
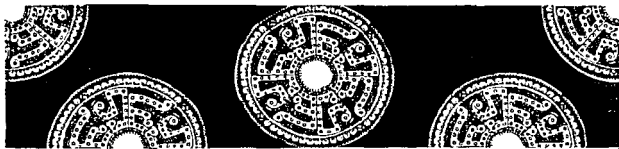


Fig. 28



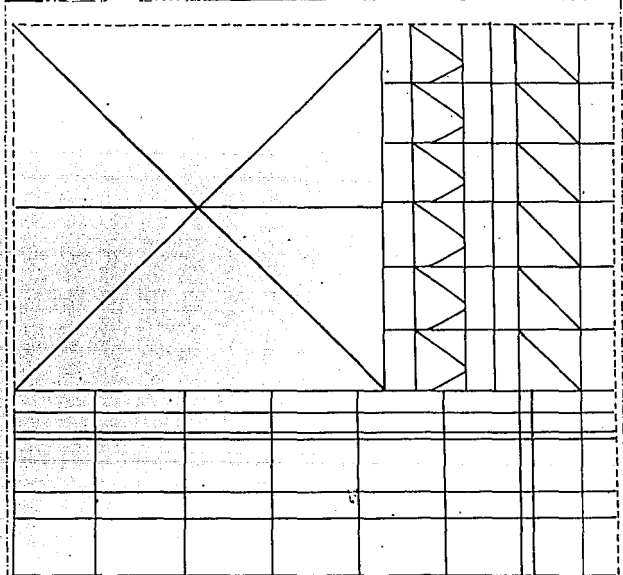


Fig. 29





Fig. 30



Al igual que en la anterior lámina se eligen algunas texturas y formas que sean llamativas y contengan una expresividad plástica susceptible de ser utilizada gráficamente. fig. 30

Estas propuestas si se desea pueden trabajarse hasta lograr propuestas complejas. fig. 31

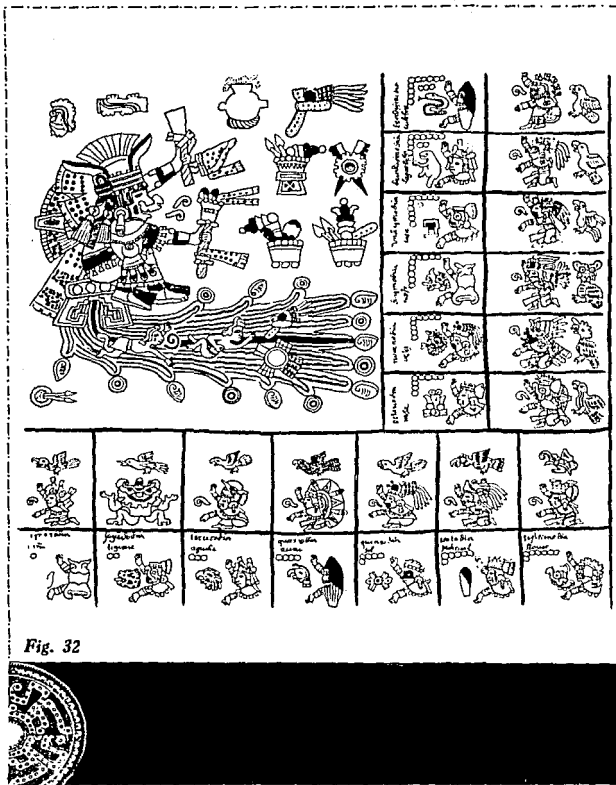


1			8		
2			9		
3			10		
4			11		
5			12		
6			13		
7			14		

Fig. 31



ANALISIS DE LA LAMINA TRES



En la lámina 3 **fig. 32**, vemos en el cuadrante principal al Dios del Agua: Chatchiuhiuhtl ikue, en este cuadrante procedemos a trazar la envolvente del cuadrante y las envolventes de cada uno de los glifos que se encuentran en ella, se trazan algunos ejes y puntos auxiliares los cuales nos servirán de base en su utilización posterior, en esta lámina algunos de los trazos principales son curvas y circunferencias debido a la misma distribución de los elementos de la deidad principal. En esta deidad se ha trazado un eje vertical principal en el punto que convergen las líneas direccionales de varios elementos, en este se halla el punto central de los arcos y circunferencias, en este punto del cual se proyectan diagonales y estas diagonales son trazadas, ahora sobre el eje principal, formando un triángulo con la línea casi perpendicular, de este modo obtenemos una nueva composición pero ahora con una nueva disposición ya que no sólo hay ejes y líneas sino que ahora tenemos figuras geométricas combinadas, las cuales enriquecen aún más la posibilidad de propuesta en diagramaciones.

Se han trazado también algunos arcos en la parte inferior, precisamente donde se encuentran las figuras del agua, esto con el fin de mostrar que en las representaciones del códice se sigue un ritmo más o menos constante en la disposición de los mismos glifos y figuras, cabe decir que pese a que los glifos y formas, las deidades no han sido trazados geoméricamente, en ellos cabe una geometrización y sobre todo una composición que contiene a todos los elementos en un todo armónico, visual, compositivo, simbólico y fonético.

Considerando lo anterior podemos decir que todos los elementos formales y figurativos de los códices son susceptibles de ser geometrizados y encontrar en ellos una base compositiva coherente y armónica.

Desarrollando una gama de posibilidades muy extensa en cuanto a la diagramación de una portada, un cartel, un promocional, etc. **fig. 33**

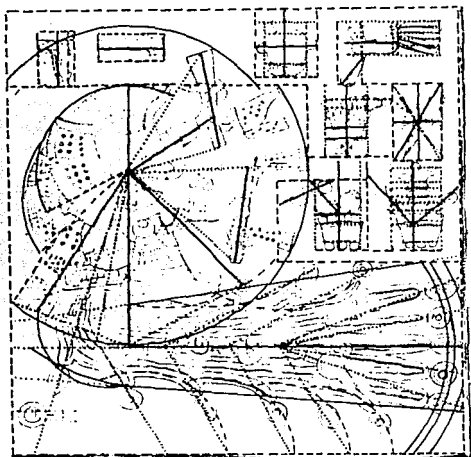


Fig. 33



SELECCION DE FORMAS Y PROPUESTAS

También es posible retomar estos elementos formales, como representaciones simbólicas de lenguaje, diademas, flores, etc.

Y utilizarlos sin geometrizar, tal y como se encuentran en el mismo códice, seleccionar también estos elementos y realizar neologismos, a partir de ellos y trabajar con operaciones de simetría y obtener a partir de este principio logosímbolos con una raíz netamente mexicana. fig. 34

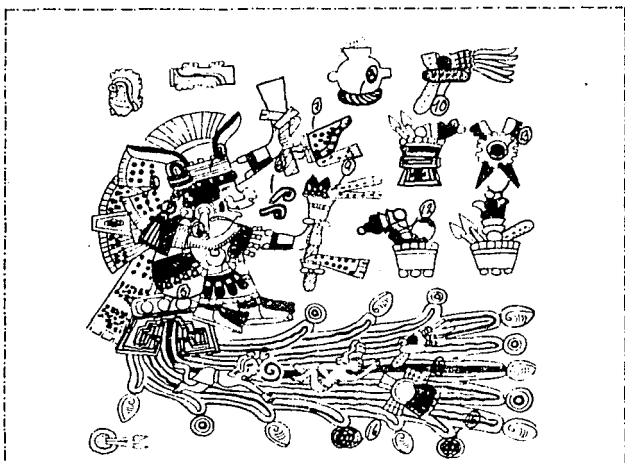
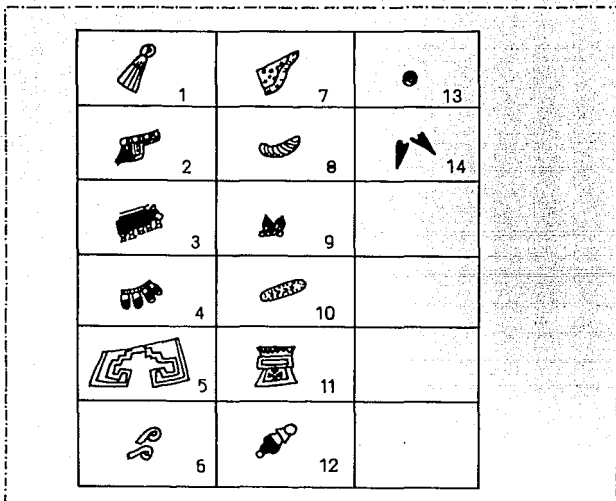


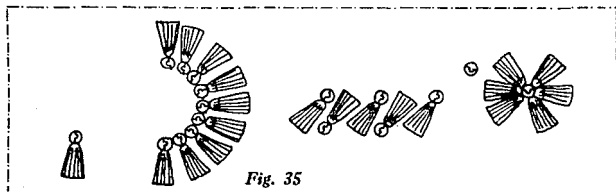
Fig. 34

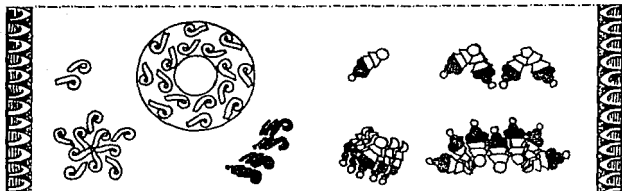




Pero si los que se desea es algo que aunque tenga una raíz prehispánica , esta no sea tan evidente se puede combinar con algunos elementos que no provengan de fuentes prehispánicas y lograr otra propuesta diferente sin perder su origen.

Otra forma de mostrar no tan evidentemente el origen de estos elementos existe la posibilidad de hacerles tratamientos visuales, en el mismo proceso de Diseño, y aún en su presentación final sea en impresión o cualquier otro tipo de difusión, utilizar los elementos técnicos de los que se dispongan para mostrar de un modo más vanguardista la propuesta seleccionada. **fig. 35**





Una nueva manera de mostrar la utilización de las formas con más expresividad visual es en la presentación de promocionales para la revista **tiempo libre**.

En esta nueva propuesta se han elegido de los elementos de la **fig. 34** algunos que por sus características servirán para este fin.

En primer lugar se establece el formato del promocional, una vez definido este se hace una propuesta de ubicación de los elementos con el fin de que el área de trabajo para la tipografía tenga el suficiente espacio para su ubicación, los motivos gráficos se colocaron en los costados del promocional, de tal modo que queda área suficiente para la tipografía.

Los elementos gráficos se dispusieron siguiendo un ritmo decreciente a creciente y ascendente - descendente vertical, asimismo en los extremos del anuncio se colocó otro de los elementos gráficos, pero alternando cada módulo en positivo-negativo y entre este elemento y el primero se colocó el tercer elemento con el fin de darle realce a cada parte, se anexó también en una parte la textura de puntos de la figura **19 7A**, para hacerlo más atractivo visualmente. **fig. 36A**



Fig. 36 A





En la figura 36B se utilizaron varios módulos de la figura 34, con ellos se realizó también un marco para otro promocional, con la característica de que este caso no se aplicó de manera modular es decir con módulos perfectamente definidos, sino como guía para su aplicación permitiendo con esto obtener una propuesta con otro tipo de características formales ya que rebasamos la utilización de módulos y fomentamos de este modo la creatividad en la propuestas gráficas.

En esta figura se colocó un semicírculo en la parte superior central y en forma concéntrica dos de los módulos, y semejando un penacho se dispusieron los módulos convergiendo al centro del semicírculo, logrando una unidad visual. **fig. 36B**

LAMINA CUATRO

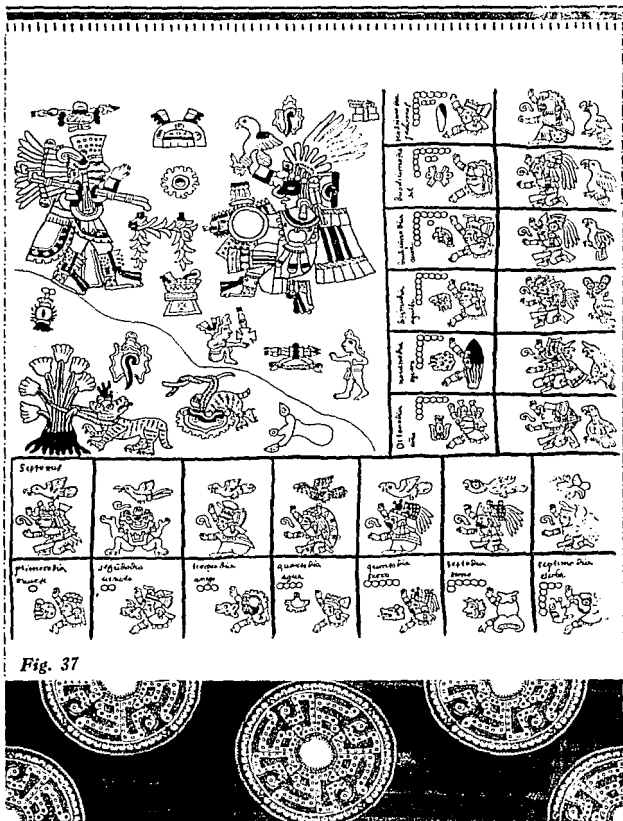


Fig. 37

Para la lámina 4 **fig. 37** seleccionaremos de nueva vez algunas de las formas con más información y atractivo gráfico. **fig. 38**, las colocamos en un recuadro en formación vertical y para cada uno de ellos pondremos tres casillas, en cada una de ellas habrá una variante del diseño (glifo) colocado en la primera casilla, en estas propuestas no existe una norma definida en cuanto a la utilización de formas, disposición, tamaño ni dirección esto con el fin de aumentar la gama de propuestas y posibilidades en la utilización de estos motivos gráficos.

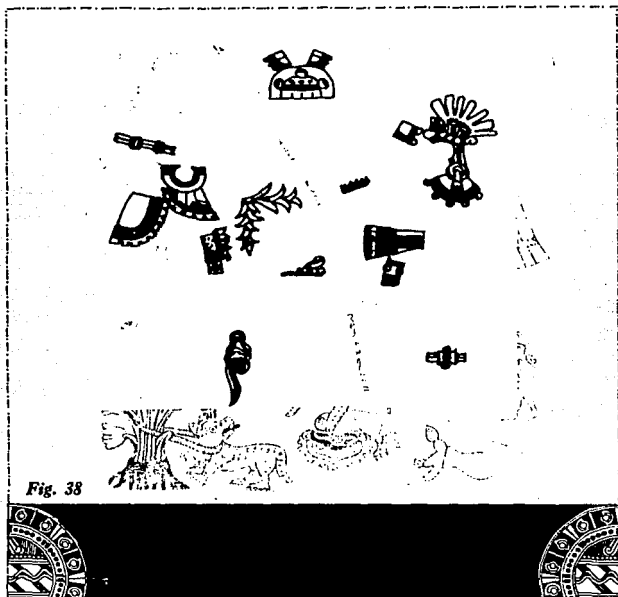
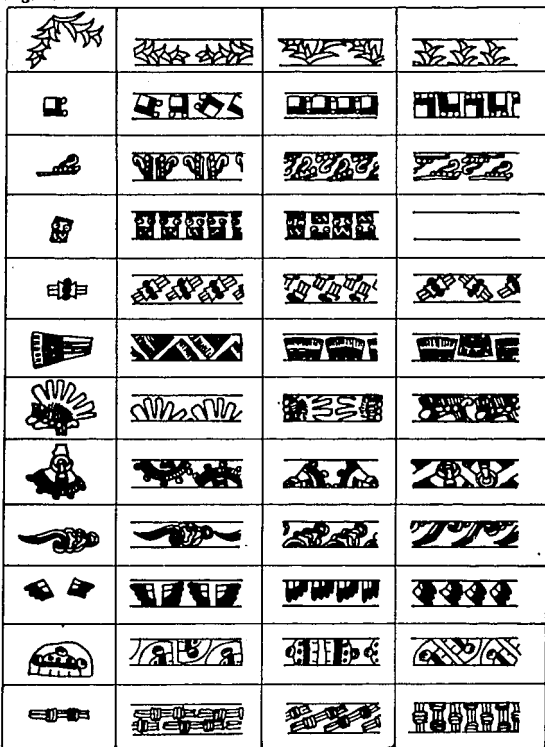


Fig. 38

Es necesario señalar que de esta manera se logran obtener diseños con una variedad de formas, ritmos y tratamientos variados, además que es posible en esta propuesta utilizar partes de los glifos que por su tamaño o por su misma configuración se presten para realizar propuestas con operaciones de simetría combinadas o simples, ya que estas operaciones van desde traslaciones, rotaciones, reflexiones y sus combinaciones. **fig. 39**

Fig. 39



En las figuras 40, 41 y 42 mostramos algunas variantes de los diseños obtenidos, combinando texturas y tratamientos positivo-negativo.

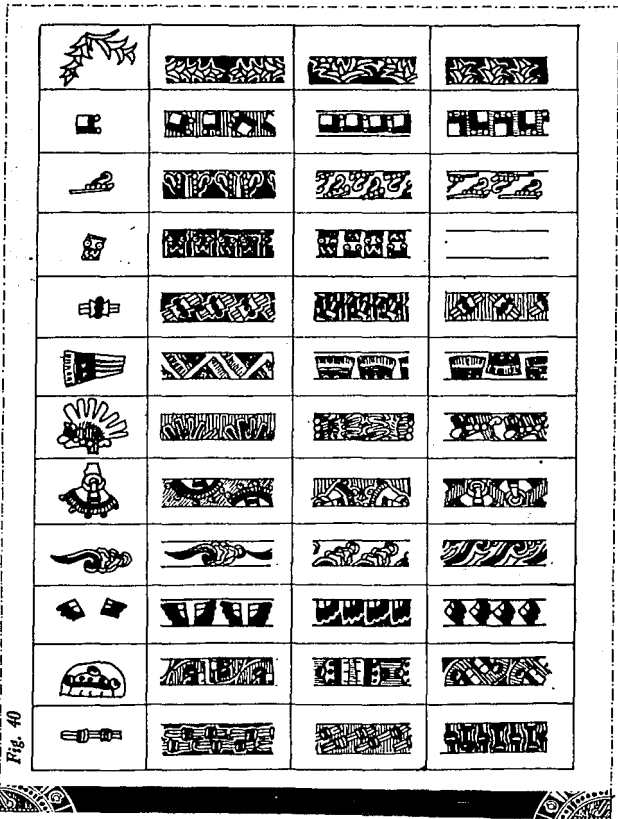


Fig. 41



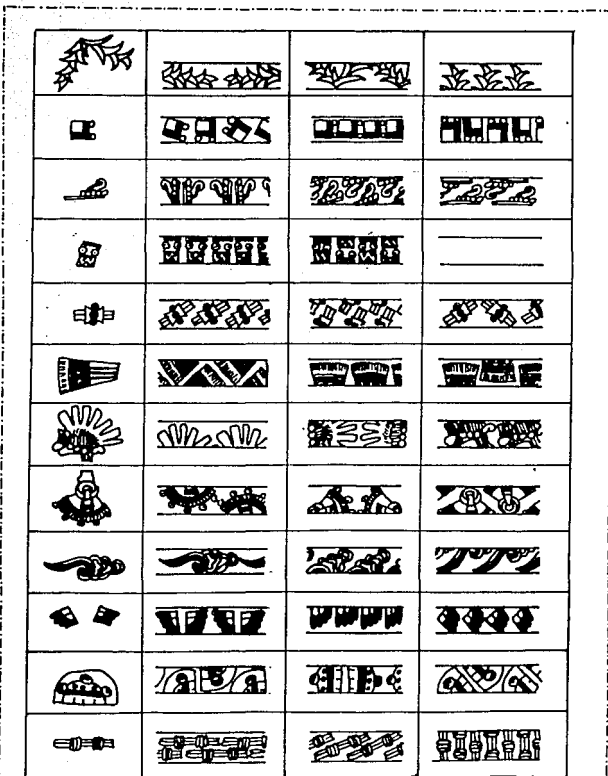


Fig. 42



Con el mismo procedimiento tenemos las figuras 43, 44, 45 y 46

Fig. 43

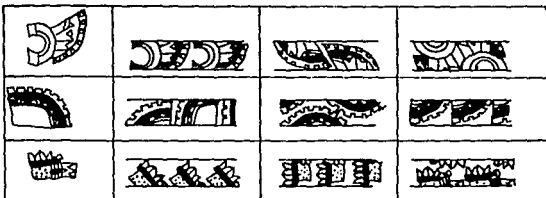


Fig. 44

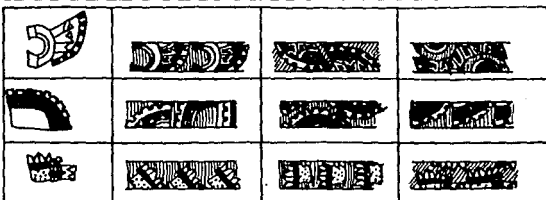


Fig. 45

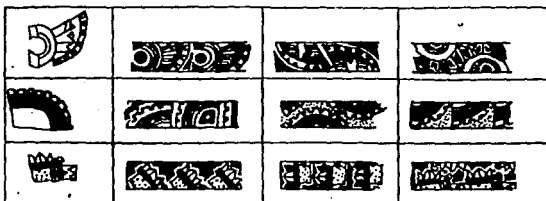
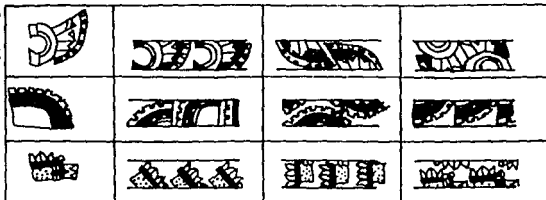


Fig. 46



ANALISIS DE LAMINAS RESTANTES

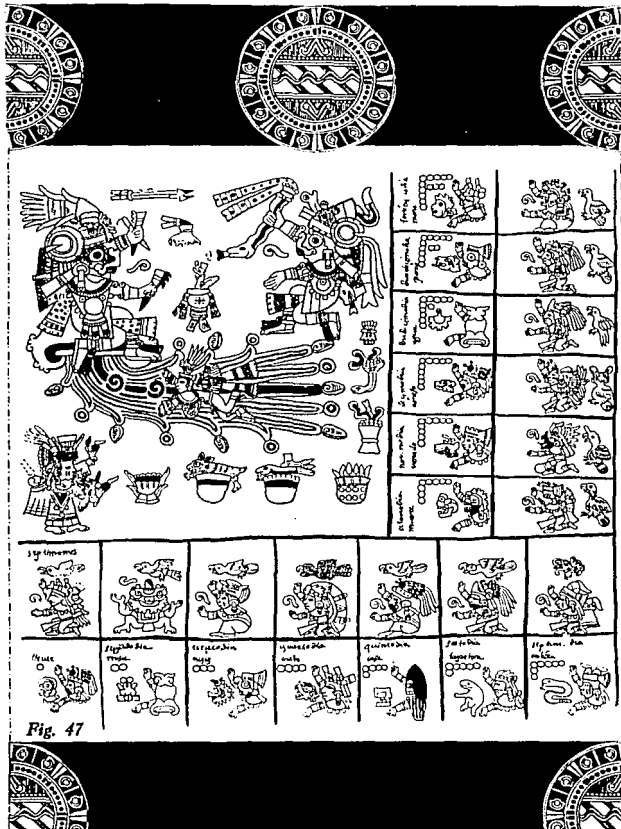


Fig. 47

Para el análisis de las láminas restantes, se hará considerando que por ser cada elemento de una gran riqueza visual, se aprovecha en lo posible el aspecto estético de cada glifo, por lo anterior expondremos algunas aplicaciones que en algunos casos sigue una constante visual y en otros la aplicación de formas, texturas y composiciones son más libres y por tanto más novedosas en su expresión plástica.

En la **lámina 5 fig. 47**, se hallan dispuestos los glifos de los días como ya lo hemos visto, además de las figuras que presiden el ciclo Tláloc y su sacerdote el Tlaloque, así como varias ofrendas, ahora se ha decidido aplicar estas formas a manera de capitulares o como fondo visual de tipografía, para ello se ha elegido tipografía en out-line y se ha enmarcado con un recuadro horizontal, se han elegido también algunas de las figuras con más riqueza visual, como por ejemplo, para la figura **48**, recuadro **(f)**, que contiene dos letras, se escogió la parte inferior de la **lámina 7** en la que se ve a un hombre que aparenta nadar sobre agua que sale de la parte inferior de Tláloc.

Del mismo modo se han elegido para los módulos **A**, la **lámina 14** la figura de Tonatiuh que se halla en la parte izquierda del cuadrante principal.

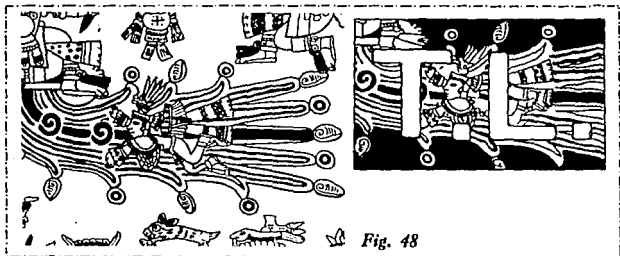
Para el módulo **B** se eligió de la misma lámina la figura de Xolótl.

Para el módulo **C** se utilizó la **lámina 5** y su figura de la parte superior derecha del cuadrante principal, Tláloc en semiflexión que lleva en su mano el emblema de la lluvia.

En el módulo **D** se utilizó la **lámina 8** de la cual se tomó la figura de Tonatiuh, parte superior izquierda del cuadrante principal.

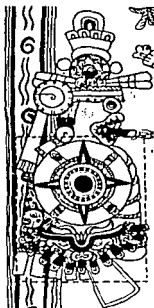
y por último para el módulo **E**, se usó la **lámina 13**, en el cuadrante principal la figura de Itzapapalótl.

Para los números se utilizaron varias láminas, estas sin seguir un modelo único sino permitiendo una variedad de motivos y aplicaciones en los módulos del 1 al 0. **fig. 48**





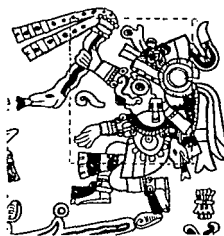
Módulo B



Módulo A

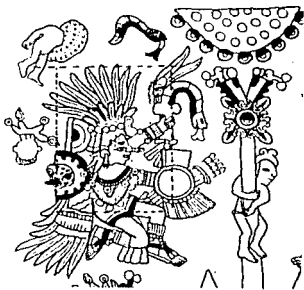


Módulo C





Módulo D



Módulo E





Módulo F

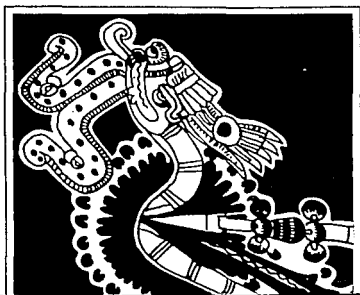




Fig. 48 A



PROPUESTAS DE APLICACION EN TIPOGRAFIA, A TRAVES DE REPETICION DE UN MODULO O MOTIVO GRAFICO

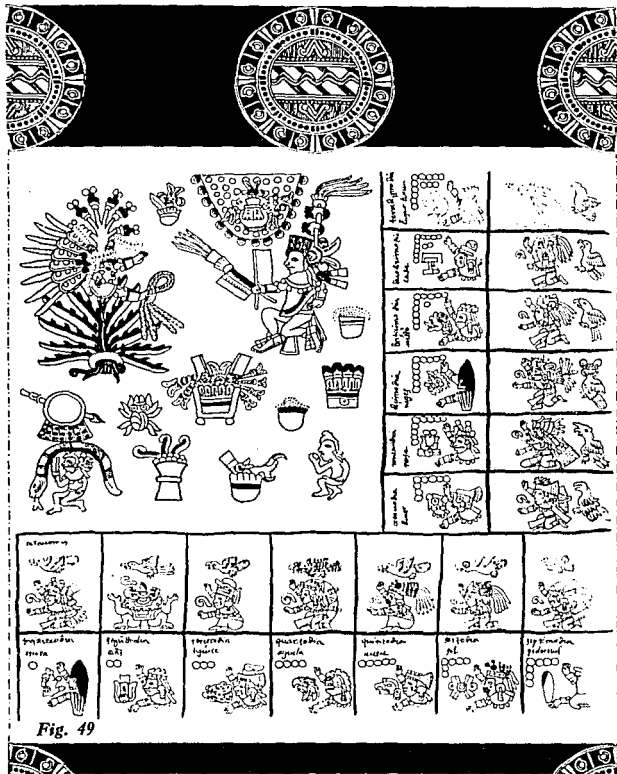
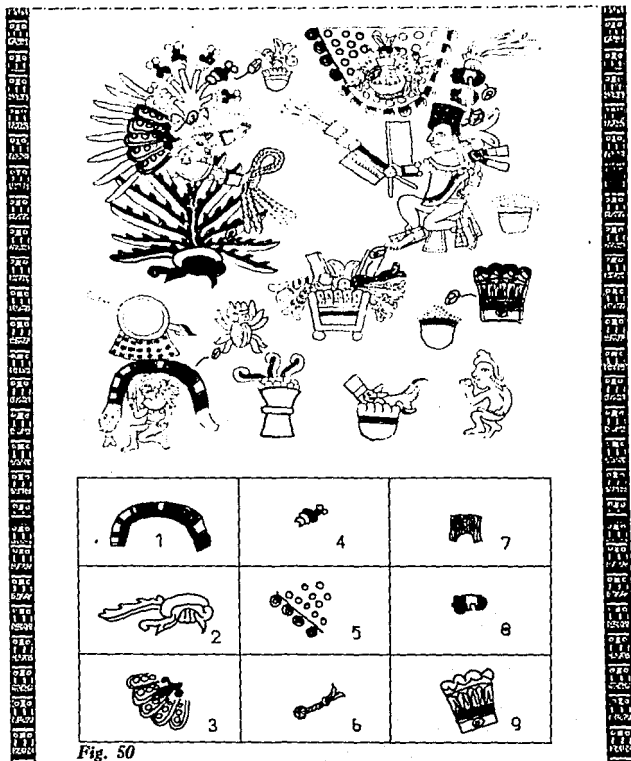
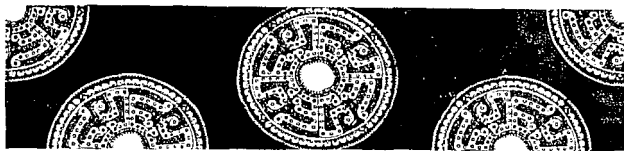


Fig. 49

Mostrando de una manera más uniforme la utilización de los motivos gráficos tomamos la lámina 6 fig. 49, separamos algunas formas que posean rasgos interesantes visualmente y los aplicamos en la tipografía, fig. 50 módulo 1 y obtenemos la fig. 51.





A B C D
E T. L.
1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

Fig. 51



Para la figura 52 usamos la figura de Mayahuel en la parte inferior lámina 6 en la figura 53 se usaron los módulos 2 y 6 de la figura 50A y para la figura 54 el módulo 7.

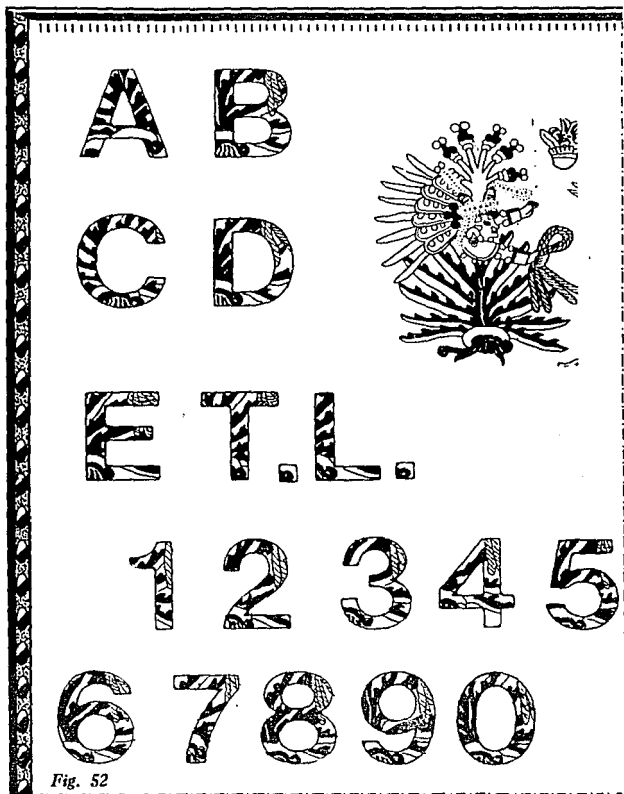
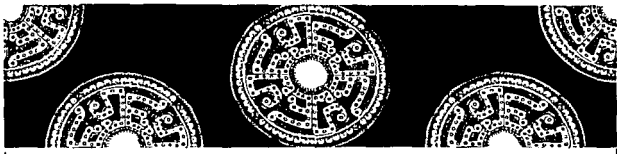


Fig. 52



A B C D



E T L

1 2 3 4 5
6 7 8 9 0

Fig. 53





A B C D

E T L

1 2 3 4 5

6 7 8 9 0

Fig. 54



Otra aplicación de formas se aprecia en la **figura 55** en ella se utilizaron módulos de la **lámina 9** en su parte central, en la que resalta el glifo del día se tomó el semicírculo en aro y los bordes ondulados del glifo de la parte central superior, y las líneas concéntricas del penacho de Pantécati.

Este neologismo se aplicó como logotipo para una casa de producción filmica, se reforzó también con tipografía estilizada, **fig. 56, 57 y 58**

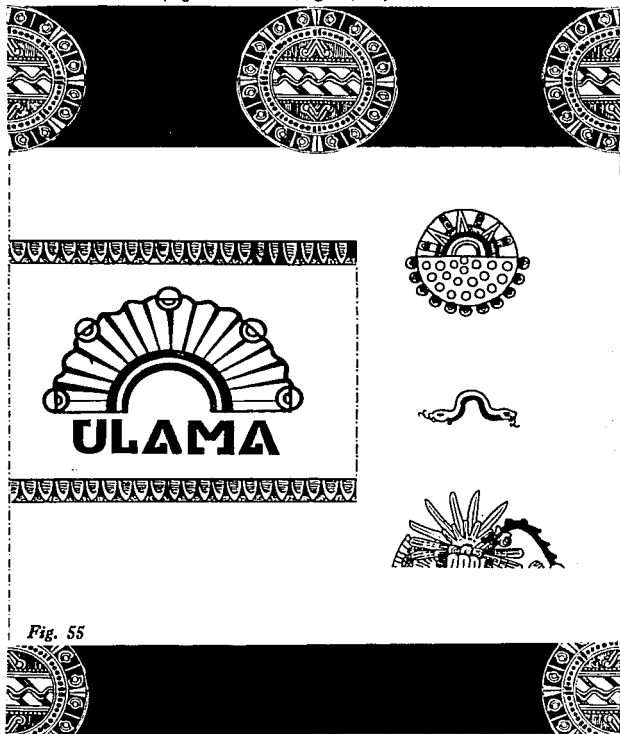


Fig. 55



TITULO _____	HOJA _____
GUIONISTA _____	PRODUCTOR _____
FECHA _____	EQUIPO _____

TOMA _____	VIDEO _____	SONIDO _____	NARRACION _____	TIEMPO _____
------------	-------------	--------------	-----------------	--------------

Fig. 57





HOJA _____

PELICULA _____
PRODUCTOR _____
FECHA _____

GUIÓN PARA LOCUCIÓN

Large empty rectangular area with a dashed border, intended for the script or notes.

Fig. 58



Citas Bibliográficas, Capítulo III

1.- Sejourmé Laurette

El pensamiento Náhuatl cifrado por los calendarios.

Ed. Siglo XXI Editores, México, 1989. p.p.12

2.- Durán Fray Diego

Historia de la Indias de la Nueva España..

México, D.F. Porrúa, 1967

APLICACIONES DIVERSAS



Este es otro de los aspectos más importantes en el desarrollo del presente trabajo, ya que de la gran cantidad y diversidad de elementos gráficos, no sólo en códices sino en escultura, cerámica, textiles, sellos prehispánicos y arte popular además de la arquitectura, es posible retomar formas e imágenes y darles tratamiento visual (tramas), tratamientos de positivo-negativo, etc., y si se desea enriquecer aún más el trabajo se pueden utilizar operaciones de simetría (rotación, traslación, reflexión, etc.) y poder así obtener nuevas propuestas gráficas, que tienen como base un "Diseño Mexicano"

El uso de estas imágenes está determinado principalmente como en otros casos de las necesidades del Diseñador Gráfico de tal modo que su aplicación y visualización que este realice, conllevarán un resultado satisfactorio y sobre todo novedoso y original.

Como he mencionado el uso de estas formas y su tratamiento no es una receta sino una guía ya que cada necesidad tiene un diferencia significativa.

Es de este modo que realizaré una aplicación de imágenes prehispánicas.

Para realizar esta explicación pondremos como ejemplo:

La necesidad de realizar una identidad Institucional para la Licenciatura en Planificación para el Desarrollo Agropecuario de la ENEP Aragón.

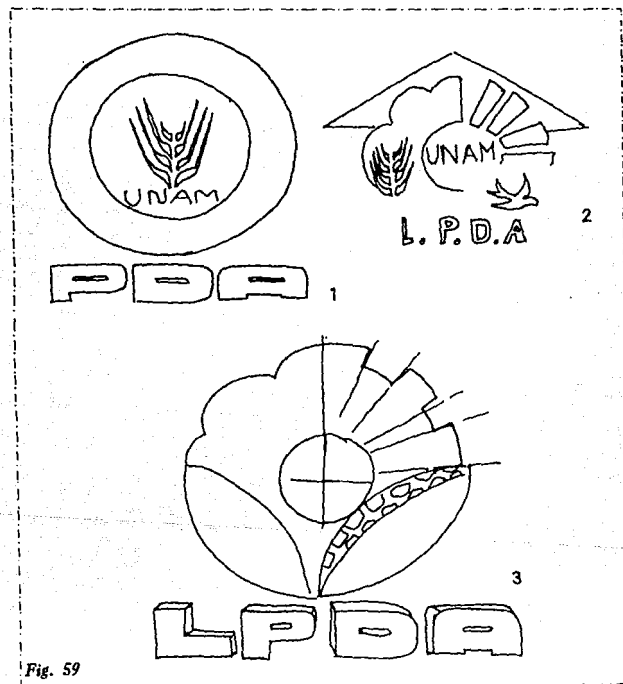
Para realizar esta identidad se realizó una investigación sobre el plan de estudios de la licenciatura, así como de su historia y sus perspectivas, la tecnología y su campo de trabajo.

Una vez recopilada esta información se comenzaron a realizar los primeros bocetos, los elementos que se consideraron para estos bocetos son:

- I.- Un elemento agrícola (trigo o maíz)
- II.- Un elemento zoomórfico (animal)
- III.- Un elemento que representa la técnica
- IV.- Un elemento que representa la naturaleza.

Toda esta información se conjunta en una unidad armónica, por lo que se decidió que la composición tuviera en alguna de sus partes, elementos geométricos, ya que estos elementos son mayormente reconocibles y fáciles de recordar.

V.- Anexarle la tipografía con el nombre completo de la Licenciatura. fig. 59



Después de trabajar los primeros bocetos y buscar imágenes que nos pudieran servir para representar lo que hemos definido, se realizan algunos bocetos más, pero ahora utilizando imágenes. en ellas se definen lo más posible la síntesis de elementos, esto con el propósito de hacer legible la figura de cada elemento. fig. 60 a 67

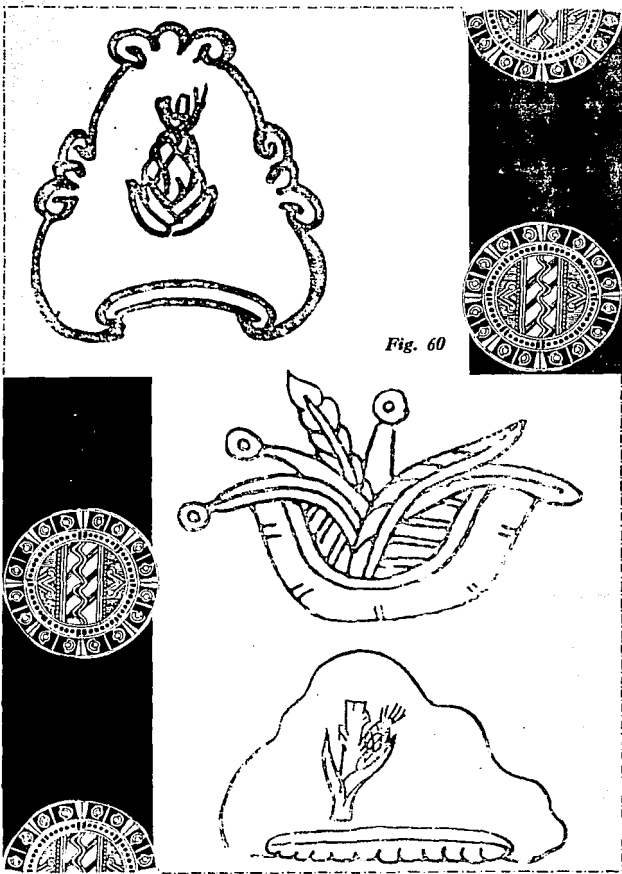


Fig. 60

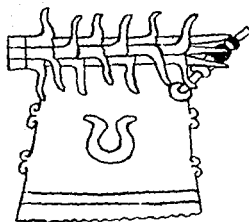
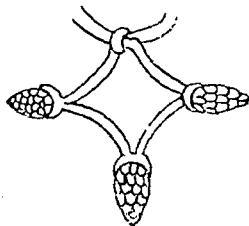
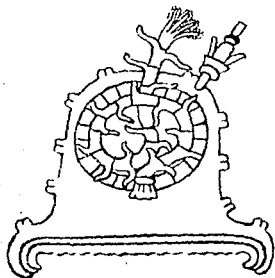


Fig. 61



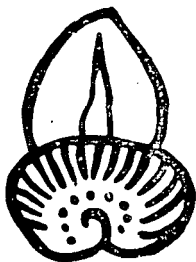
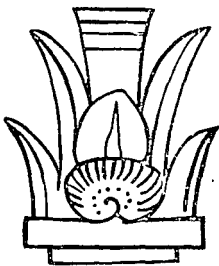
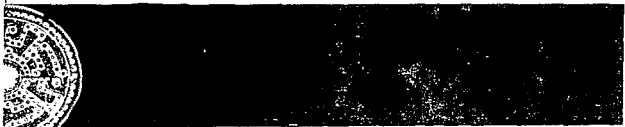


Fig. 62



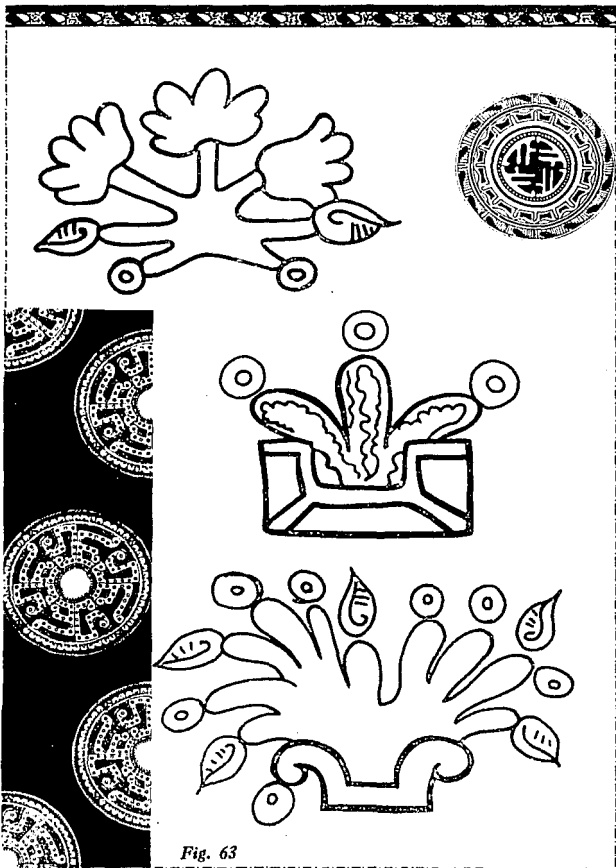


Fig. 63

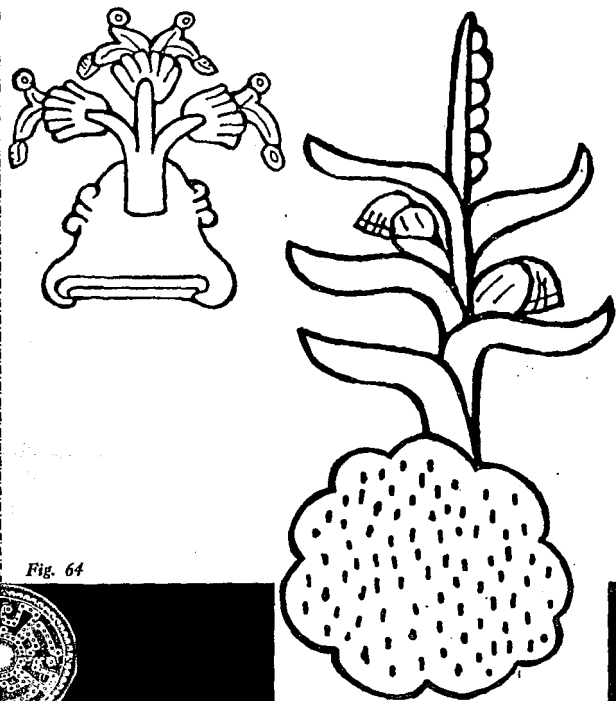


Fig. 64



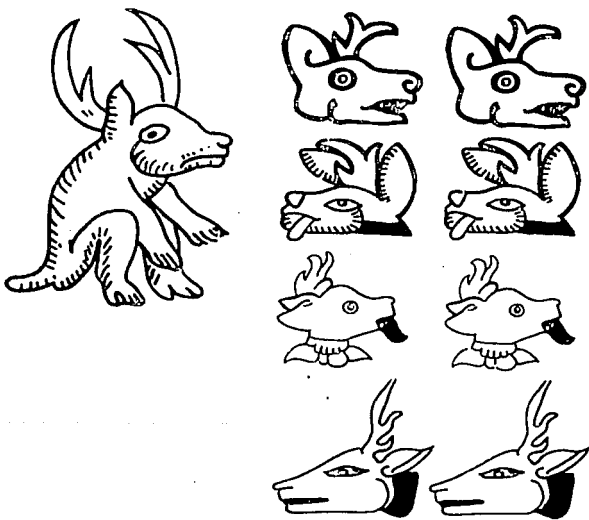


Fig. 65



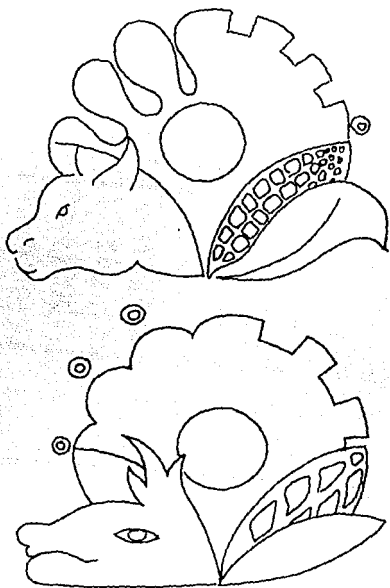


Fig. 66



Se seleccionan una o dos de estas propuestas y se les aplican tratamientos (aro-masa, trama, etc.) se eligió el tratamiento de aro, después se realizó una jerarquía en los grosores de línea de cada elemento, al tiempo que se geometrizó la identidad, se procedió a aplicar color a la alternativa seleccionada. fig. 68 a 72

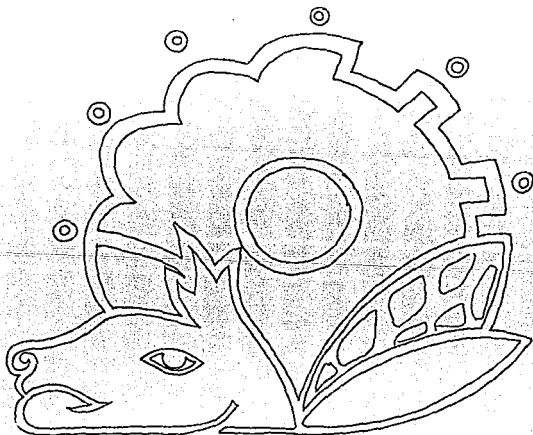


Fig. 67



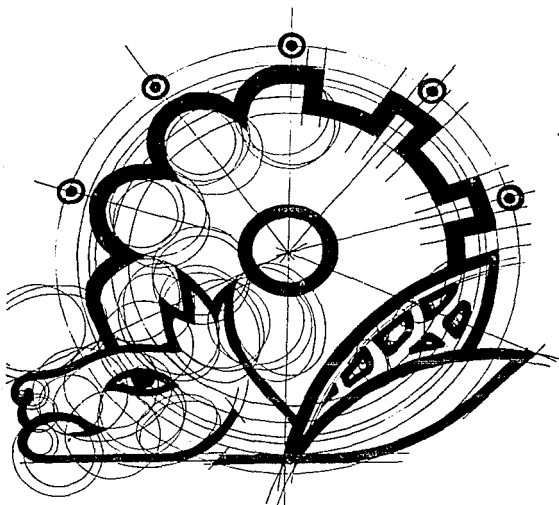


Fig. 68



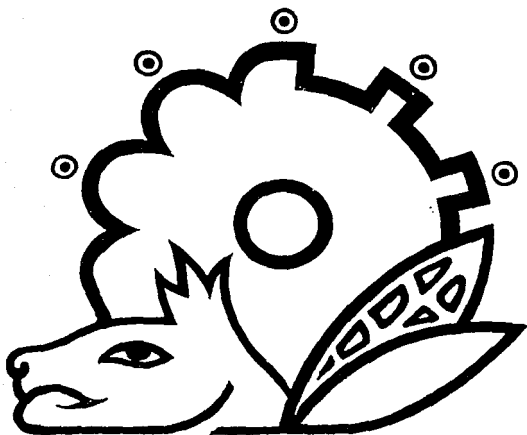


Fig. 69



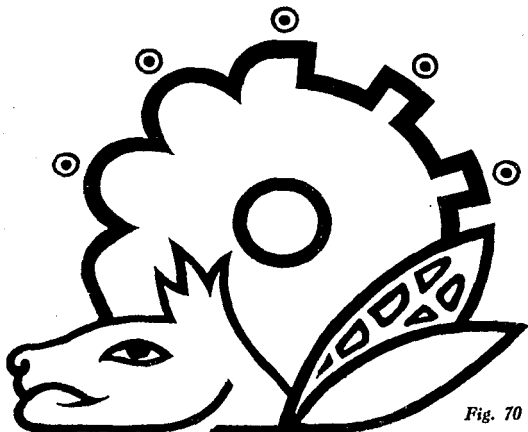



Fig. 70

LICENCIATURA
EN PLANIFICACION
PARA EL DESARROLLO
AGROPECUARIO

Fig. 71





Antologías de la
ENEP ARAGON



*Desarrollo Rural en
América Latina*
Simón D. Avila Pacheco

Enero 1989



ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ARAGON

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Fig. 72

Una vez definido el color final se hicieron pruebas de reducción en el tamaño para verificar su legibilidad, una vez comprobada esta se procedió a elegir el tipo de letra que llevaría, se eligió la fuente Eurostile Bold Extended.

En este punto se hizo la anexión de la tipografía a la identidad, la tipografía se colocó alineada al centro ya que de este modo le daba más estabilidad visual al mismo.

Es de este modo que presento un ejemplo de la utilización de imágenes prehispánicas en soluciones de Diseño Gráfico, en este caso una identidad institucional, la cual a la fecha sigue vigente y ha tenido un sinúmero de aplicaciones, lo cual viene a corroborar la utilidad y riqueza de los elementos gráficos prehispánicos.

He querido poner este ejemplo para mostrar de una forma clara esta posibilidad, ya que este material gráfico fué parte de una convocatoria y a la postre resultó la identidad institucional triunfadora.

Por esta razón el deseo de ahondar en la riqueza gráfica prehispánica aumentó de manera significativa, permitiendo cada vez utilizar con mayor eficiencia estos elementos gráficos ya sean completos o algunas de sus partes, o sólo texturas.

APLICACION DE FORMAS , PLECAS Y TEXTURAS EN UN ANUNCIO PUBLICITARIO

Mostraremos ahora otra aplicación de formas, plegas y texturas en un anuncio publicitario.

Existe la necesidad de realizar un anuncio publicitario para un medio impreso, en este caso una casa editorial la revista **tiempo libre**, en primer lugar se consideran las especificaciones de formato, y si es en un sólo color o bien separación de color, una vez consideradas estas especificaciones, se comienza a trabajar en bocetos. **fig. 73**



Al igual que en otras ocasiones se busca la información gráfica que nos permita ser utilizada en soluciones de diseño gráfico, como lo hemos citado con anterioridad estos elementos los retomaremos de los códices y aún de otras expresiones artísticas prehispánicas, en este caso nos basaremos en un petroglifo del juego de pelota. fig. 74

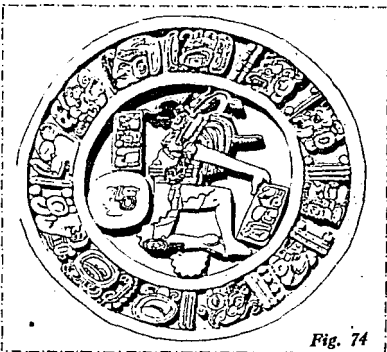


Fig. 74

Esta figura según el boceto escogido será dividida en dos partes, de tal modo que una parte de él quede en la parte superior del anuncio y otra en la parte inferior, será necesario también anexar el logotipo de la revista dándole una importancia visual, esta será en cuanto a tamaño y ubicación en el formato.

Se incluirá además información adicional de teléfonos, fecha de aparición a la venta, así como la información que contiene.

Se resaltará también la nueva sección a manera de suplemento: **tiempo de azar.**

Una vez que se ha considerado todo este material se comienza a realizar el anuncio., para el marco se utilizará la placa que se trabajó con anterioridad en el estudio de forma y textura. fig. 19 módulo 4A.

Para resaltar la información del suplemento se utilizó de la misma figura 19, el módulo 9, sólo un fragmento y este se utilizó en repetición.

Al ser necesario dividir el elemento de la figura del petroglifo se optó por suprimir la parte central y en su lugar se colocó tipografía con los nombres de las secciones de la revista, se anexó también la textura del módulo 7A con el fin de darle un poco de volumen en lugares que eran necesarios. fig 75 y 76





turismo, restaurantes
en televisión, te
popula

tiempo libre

Consulta tus carteleras:
cine, teatro, televisión

Publicidad:
611-38-74, 611-73-32
y 611-30-05

Suscripciones:
611-39-81

Sale los jueves, búscala en tu puesto
de revistas.

Además tu
suplemento:
tiempo

os populares,
música, niños, libros,
rias, turismo, restaurantes,
televisión, televisión discos, esp
populares, danza, educación y
ca, niños, libros, arqueología, dep
ismo, restaurantes, nortes, sección

Fig. 75



turismo, restaurantes
 en televisión, te
 popula

modulo 7A

tiempo libre

Consulta tus carteleras:
 cine, teatro, televisión

fig. 38
 modulo.9j

Publicidad:
 611-38-74, 611-73-32
 y 611-30-05

Suscripciones:
 611-39-81

Sale los jueves, búscala en tu puesto
 de revistas.

fig. 38
 modulo 4A

fig:

os populares,
 música, niños, libros,
 rías, turismo, restaurantes,
 televisión, televisión discos, esp
 populares, danza, educación y
 ca, niños, libros, arqueología, dep
 ismo, restaurantes, nortes, sección

Además tu
 suplemento:
tiempo
 AZAR

Fig. 76

IDENTIDAD GRAFICA PARA EL DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES DE LA ESCUELA NACIONAL DE ANTROPOLOGIA E HISTORIA



n la elaboración de las alternativas de logotipo para el departamento de publicaciones de la E.N.A.H. se decidió utilizar elementos formales y figurativos de glifos que se encuentran en: sellos, códices y petroglifos prehispánicos.

Ya que estos elementos nos ofrecen una gran riqueza, en soluciones gráficas.

Se realizaron tres alternativas de las cuales se obtuvo la que poseía una composición muy armónica, era mayormente legible y se unificaba con el resto de logotipos de los demás departamentos.

El departamento de publicaciones es el encargado de elaborar los originales mecánicos de los materiales que se van a imprimir, asimismo distribuye y proyecta un calendario de publicaciones, para ello cuenta con redactores, correctores de estilo y galeras, secretaria, diseñador e impresores.

De entre al cantidad de publicaciones que se editan, destacan al revista Cuicuilco, tesis de alumnos y profesores (las que así lo ameriten, libros y papelería para la misma escuela)

Del papel que desempeña este departamento en el desarrollo de las actividades de la escuela, y al notar que no poseía un logotipo que le confiriera un carácter propio o característico, decidimos elaborar el mismo, a partir de elementos que son más o menos utilizados en otros departamentos y reforzando la utilización de elementos prehispánicos como solución de necesidades gráficas.

Las áreas que tienen contacto con el departamento son.

*Antropología *Antropología Física *Lingüística * Etnología * Etnohistoria * Historia y * Arqueología

De cada una de ellas se obtuvo una primera lista de palabras clave, ya fueran del enfoque que de cada uno de ellos hace o de factores que son comunes a todas ellas.

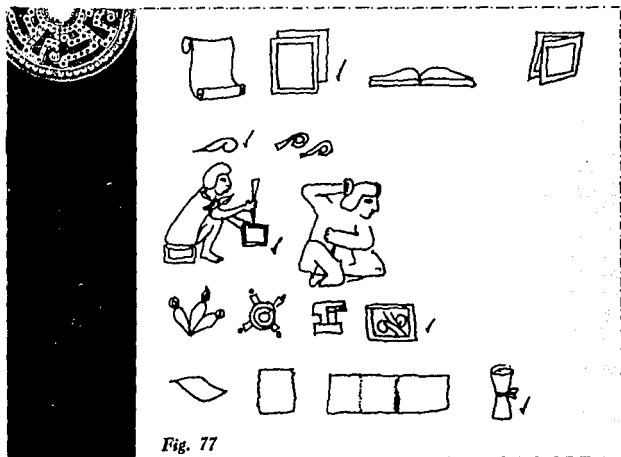
Así obtenemos la siguiente lista:

libros, revista, tesis, diagramación, portada, arquitectónico, lengua, huesos, hombre, cultura, escritura, papel, original, cilindro, máquina, comunicación, grupo étnico.

De entre ellas se eligieron las más representativas:

libros, lengua, hombre, escritura y papel

A cada una de ellas se le confiere una representación gráfica, todas ellas de carácter prehispánico "glifos" fig. 77



Con estas palabras y figuras se hacen combinaciones y obtenemos propuestas más completas visual y conceptualmente .

Combinaciones:

libros-lengua, lengua-hombre, hombre- escritura, escritura-papel

libros- hombre, lengua-escritura, hombre-papel

libros-escritura, lengua-papel

libros-papel fig.78 y 79

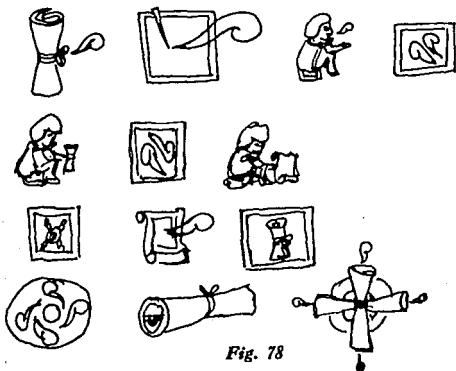


Fig. 78



Fig. 79

De esta manera tenemos tres propuestas con un mayor grado de conceptualidad y que contienen muchos rasgos propios y distintivos lo cual conjuntamente con la tipografía nos darán los objetivos deseados.

Se anexa la tipografía con la que se dá un equilibrio visual y compositivo la envolvente de todos ellos es rectangular horizontal, y la tipografía se colocó del lado derecho. **fig. 80**

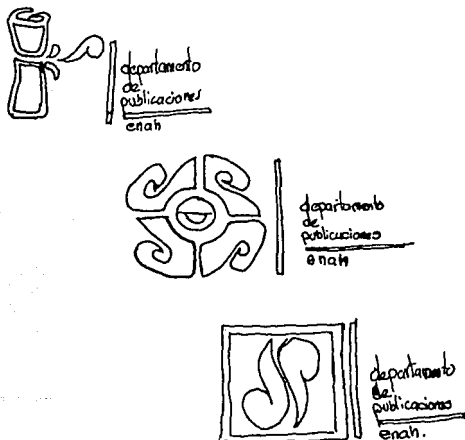


Fig. 80



De entre la que se eligió la propuesta de los glifos de lengua estilizados aparece una "d" y una "p" estos colocados en una traslación-rotación y teniendo como centro un glifo de un ojo cósmico. **fig. 81**



departamento
de
publicaciones

enah

Fig. 81



APLICACION EN ANUNCIO PUBLICITARIO



na aplicación que por si misma posee un valor muy especial ya que viene a mostrar un panorama muy vasto en cuanto a posibilidades compositivas es la siguiente:

Del capítulo 3 el apartado de esquemas compositivos tomaremos el cuadrante principal en él se han trazado composiciones en cada uno de las deidades fig. 12, de estas composiciones tomamos la primera que corresponde a Tezcatlipoca (lámina 1 Fig. 6A) y utilizando las variantes de la figura 13 tomamos la variante horizontal, esta composición se utilizará en la elaboración de un anuncio publicitario. En primer lugar ampliaremos la composición a la medida necesaria, en este caso 44 cuadratinas de ancho por 28 de alto. fig. 82



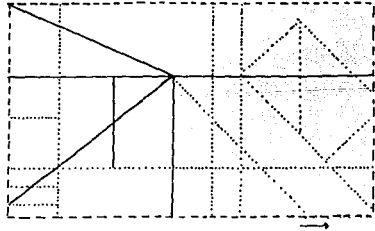
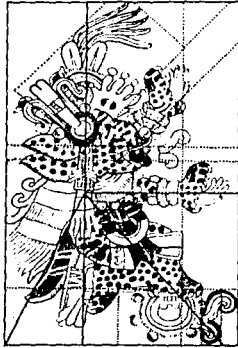
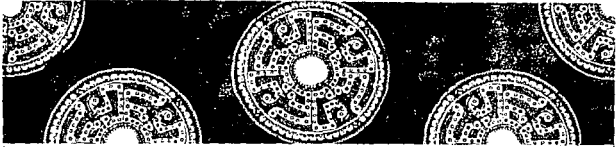


Fig. 82



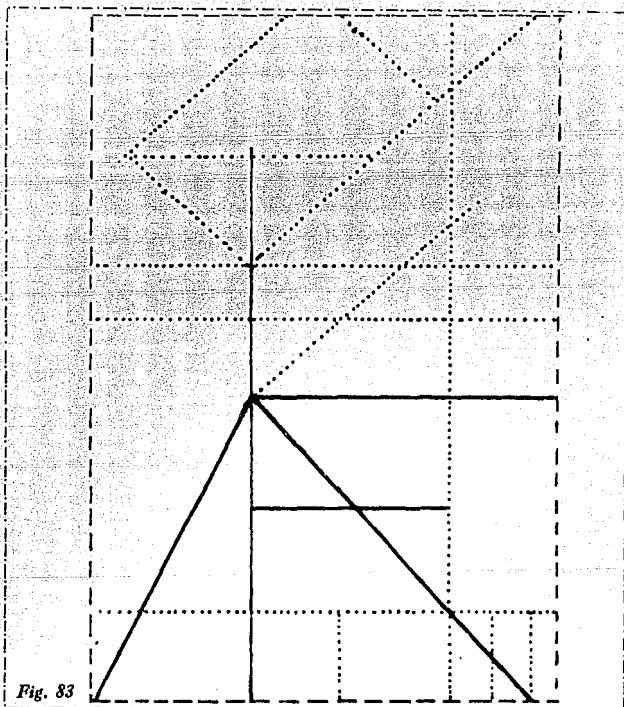


Fig. 83

Se hizo una primera propuesta de ubicación de elementos teniendo como base el esquema compositivo, en esta propuesta se tomaron en cuenta algunas líneas o ejes principales representados en línea continua y gruesa y ejes auxiliares o secundarios, algunos de los elementos (tipográficos) quedaron ubicados entre dos ejes, algunos alineados a izquierda tocando con un eje, otros más sobre alguna de las líneas auxiliares, siempre tratando de justificar la posición de los elementos, el espacio para las viñetas está dado por dos recuadros que se encuentran en la parte central de ambos lados, estos espacios están localizados entre la envolvente mayor y la intersección de líneas auxiliares y ejes. **fig. 83**

EL CENTRO DE ESTUDIOS DE EDUCACION MONTESSORI, A.C.

DE GUIAS MONTESSORI (MAESTROS)

DIRIGIDO A:
 AQUELLAS PERSONAS INTERESADAS EN LA EDUCACION DE NIÑOS DE DIFERENTES EDADES:
 PROGRAMA PARA COMUNIDAD INFANTIL (0 A 3 AÑOS)
 PROGRAMA PARA CABA DE LOS NIÑOS (DE 3 A 7 AÑOS)
 PROGRAMA PARA TALLER (PRIMARIA 6 A 12 AÑOS)
 PROFESIONICO (PROGRAMA PARA EGRESADOS (AS) DE PREPARATORIA DE CUALQUIER TIPO)

REQUISITOS DE ADMISION:
 EXAMENES DE ADMISION DEL 1 AGOSTO A MAYO DE 1972
 EN MEXICO POR OTROGA ORIGINAL DE LA ASOCIACION MONTESSORI INTERNACIONAL

REQUISITOS DE ADMISION:
 CANAL DE MIQUILMUTEC, CARRETERA ENHARRA, TERCER CARRILLO DE GUAYCAN
 TEL. 643-41-11 Y 643-41-12. NO. 4 BARRIO DE GUAYCAN D.F. 06700








Fig. 84

Se anexaron líneas en color negro para compensar y dar importancia visual a algunos elementos que así lo requirieran como el nombre del colegio y hacia quienes está dirigido, la colocación del logotipo se hizo utilizando las intersecciones de 3 ejes, lo cual nos brinda una armonía visual y compositiva. Fig. 84

EL CENTRO DE ESTUDIOS DE EDUCACION MONTESSORI, A.C.



CONVOCA A SU PERIODO DE
INSCRIPCIONES PARA EL PROGRAMA 92-93
DE FORMACION

DE GUIAS MONTESSORI (MAESTROS)



DIRIGIDO A:

- AQUELLAS PERSONAS INTERESADAS EN LA EDUCACION DE
NIÑOS DE 0 A 12 AÑOS.
- PROGRAMA PARA COMUNIDAD INFANTIL
(0 A 3 AÑOS).
 - PROGRAMA PARA CASA DE LOS NIÑOS
(PREESCOLAR 3 A 6 AÑOS)
 - PROGRAMA PARA TALLER
(PRIMARIA 6 A 12 AÑOS).
 - PROPEDEUTICO (PROGRAMA PARA EGRESADOS
(AS) DE PREPARATORIA O EQUIVALENTE).



EXAMENES DE ADMISION:

EXAMENES DE ADMISION DEL 11 AL 22 DE MAYO-92.
UNICO CENTRO EN MEXICO QUE OTORGA DIPLOMAS DE LA ASOCIACION MONTESSORI
INTERNACIONAL

MAYORES INFORMES EN:

CANAL DE MIRAMONTES ESQ. ESTRELLA BINARIA S/N COL. PRADOS DE COYOACAN
TEL. 677-48-11 y 677-48-77 HORARIOS DE OFICINA: DE 9:00 A 13:30 HRS.

De tal modo que podemos utilizar cada esquema compositivo como sea más conveniente a cada necesidad gráfica y conceptual, dando con ello una gran armonía y equilibrio a cada propuesta gráfica. fig. 85

MOTIVO GRAFICO EN EMPAQUE



Aplicación de un motivo gráfico obtenido de un sello de barro.

En esta aplicación que fué hecha en un empaque de chocolates, se utilizaron tanto elementos extraídos de un petroglifo, como de sellos de barro, esto con el fin de demostrar que también en formas que nos son propiamente bidimensionales, se puede obtener información gráfica muy valiosa.

La elección de los colores, la forma del empaque, la familia de la tipografía y la ventana para mostrar el producto, fueron determinadas mediante tabuladores, elaborados con datos de empaque existentes en el mercado. Los colores elegidos fueron el color rojo en el fondo, el dorado en los gráficos y el blanco en la tipografía. La tipografía es de la familia Univers 75, pero modificada, para obtener una mayor armonía en el conjunto.

La forma del empaque es de un exhibidor rectangular-vertical, el cual tiene una ventana circular, y fué modificado también para poder contener de manera más eficiente el producto. **fig.86**

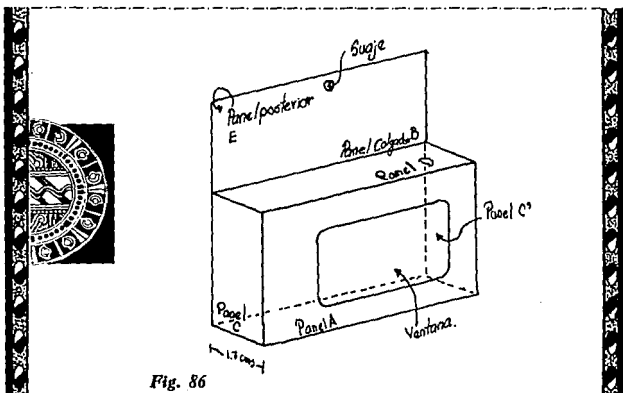
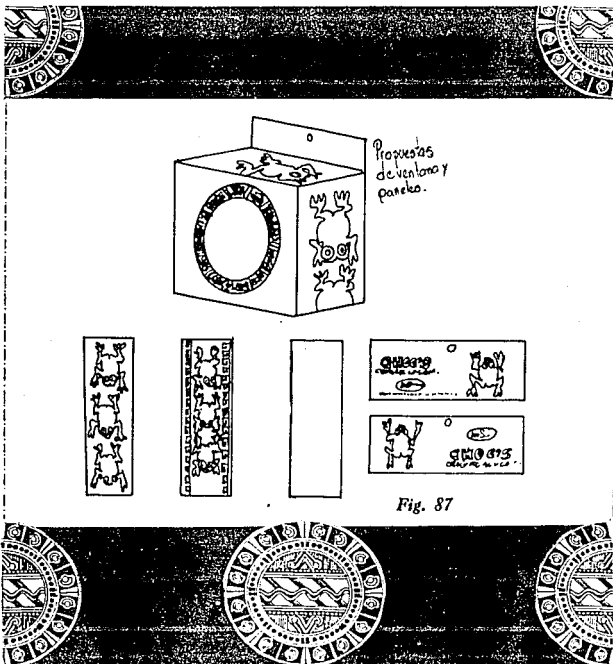


Fig. 86

Los motivos gráficos (el de la ventana) es la parte exterior de un petroglifo del juego de pelota de la zona de Palenque, la parte central se ha eliminado, con el fin de colocar en su lugar la ventana, el motivo principal es el de una rana, esta se colocará en el panel principal y en los paneles laterales pero en menor porporción. fig.87



La conjunción de todos estos elementos dió como resultado un empaque con una imagen propia y diferente ya que en su realización se incorporan elementos de muy diverso origen y que sin embargo se puede lograr un armonía compositiva y formal al mismo tiempo que funcional. figs. 88, 89 y 90

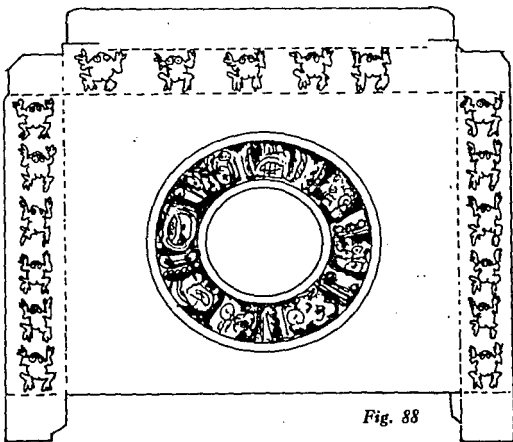


Fig. 88

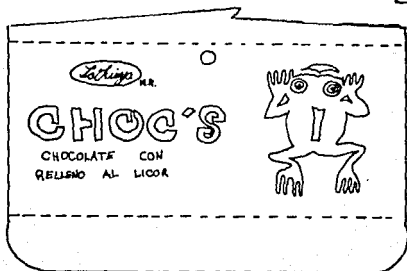


Fig. 89

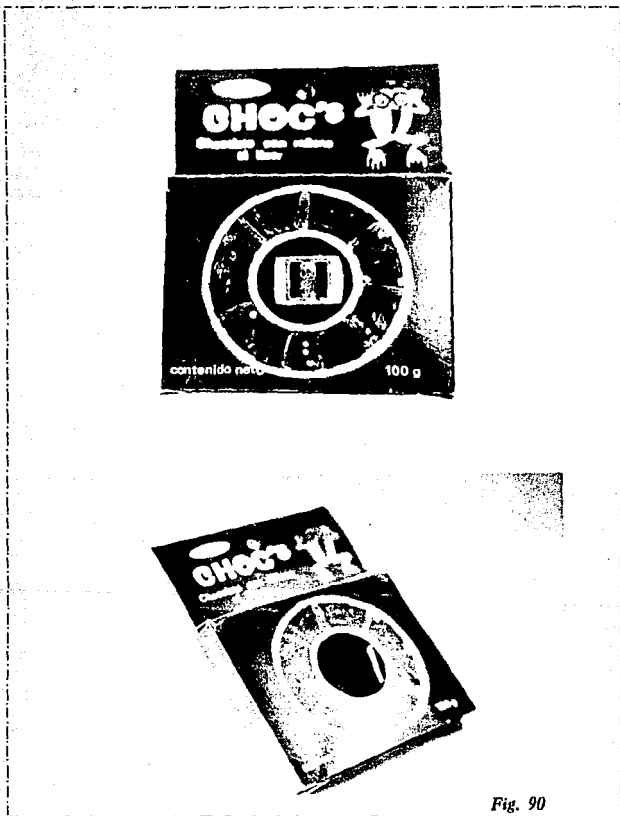
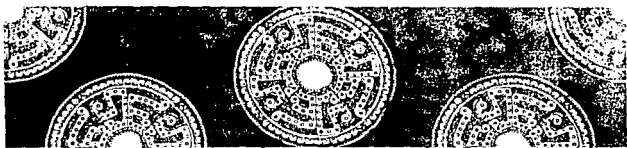


Fig. 90

De esta manera este es otro ejemplo de las aplicaciones que se pueden hacer de elementos gráficos prehispánicos contenidos en diversos soportes y materiales.



<p>Figure with staff</p>	<p>Figure with staff</p>	<p>Figure with staff</p>	<p>Figure with staff</p>	<p>Figure with staff</p>	<p>Figure with staff</p>	<p>Figure with staff</p>

Fig. 91



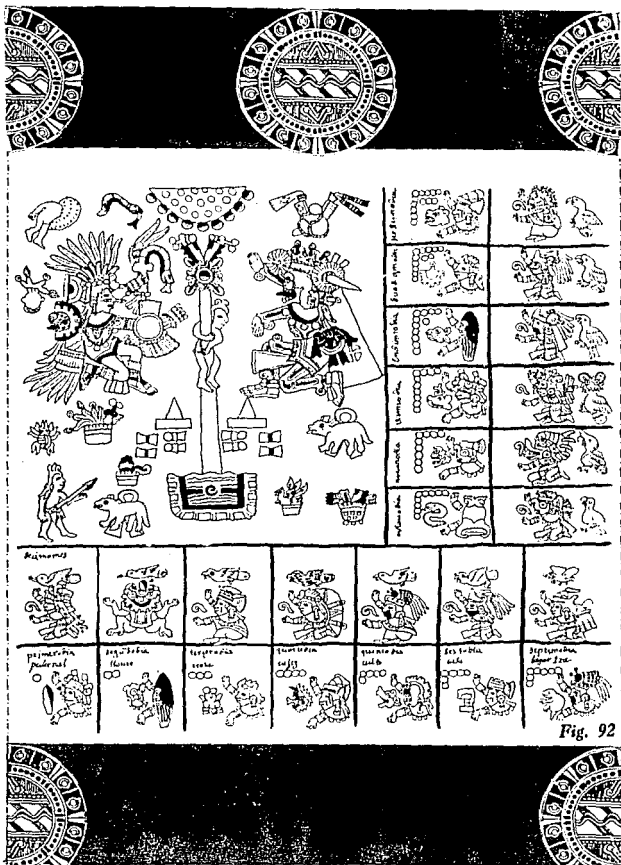
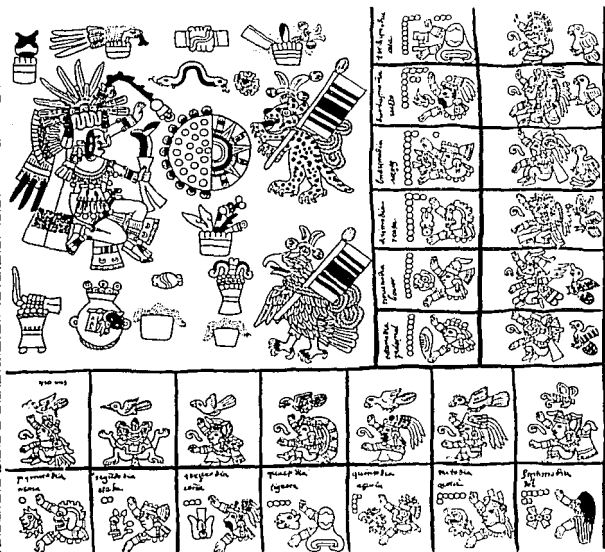
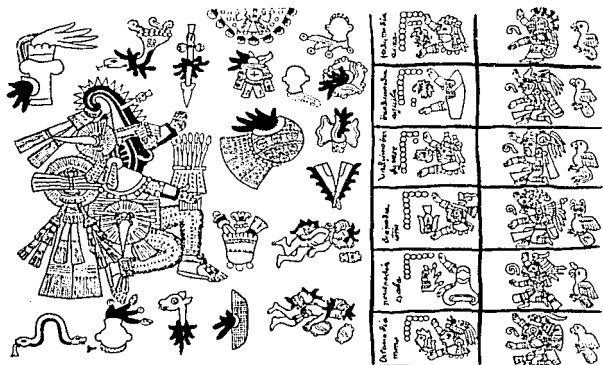


Fig. 92





<p>Indagruas</p>						
<p>peruian geostik</p>	<p>peruian caulm</p>	<p>peruian mulek</p>	<p>peruian caulm</p>	<p>peruian caulm</p>	<p>peruian caulm</p>	<p>peruian caulm</p>

Fig. 94



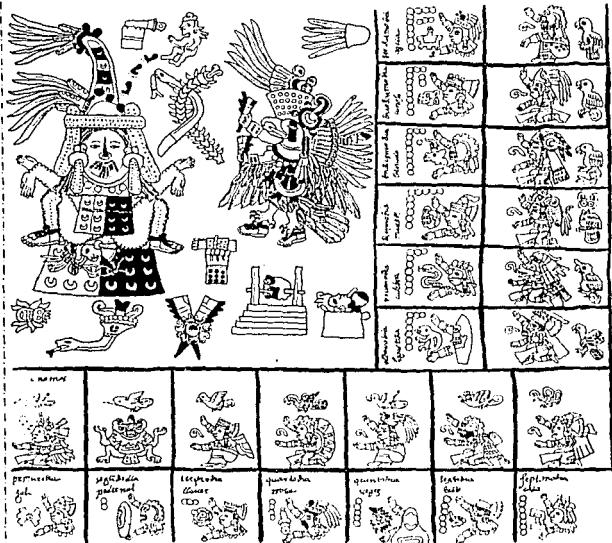
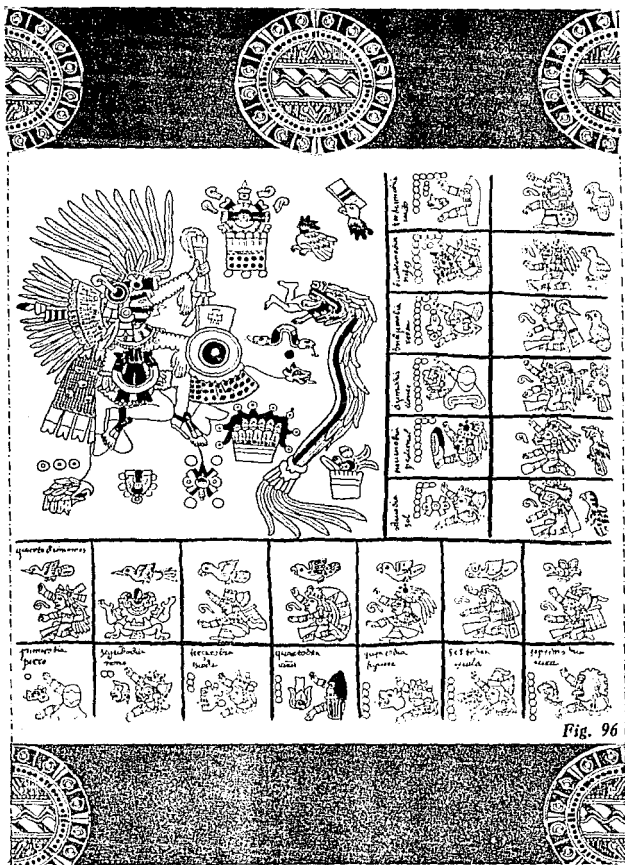


Fig. 95





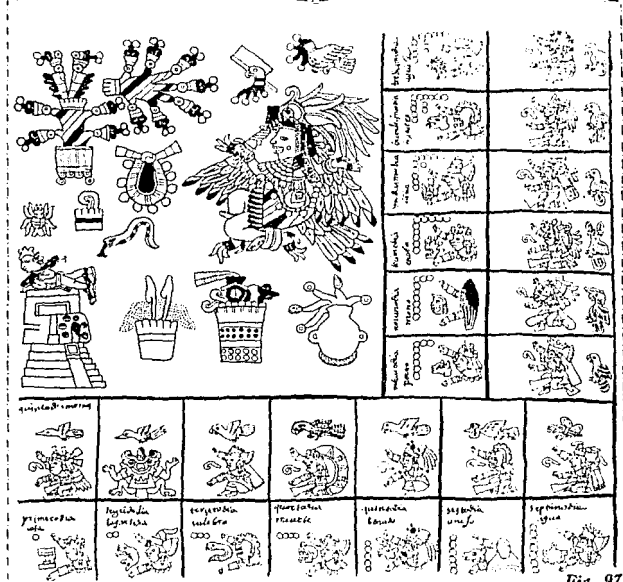


Fig. 97



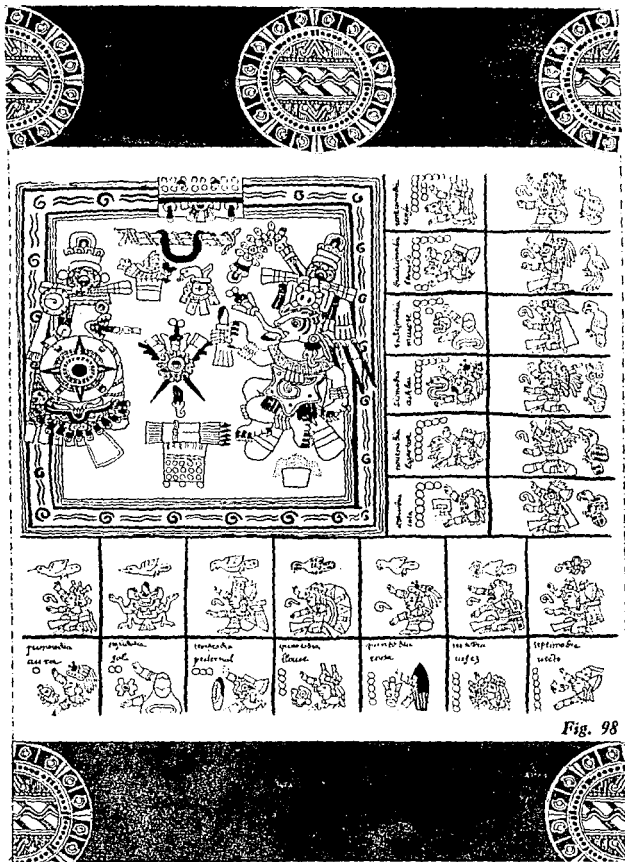


Fig. 98

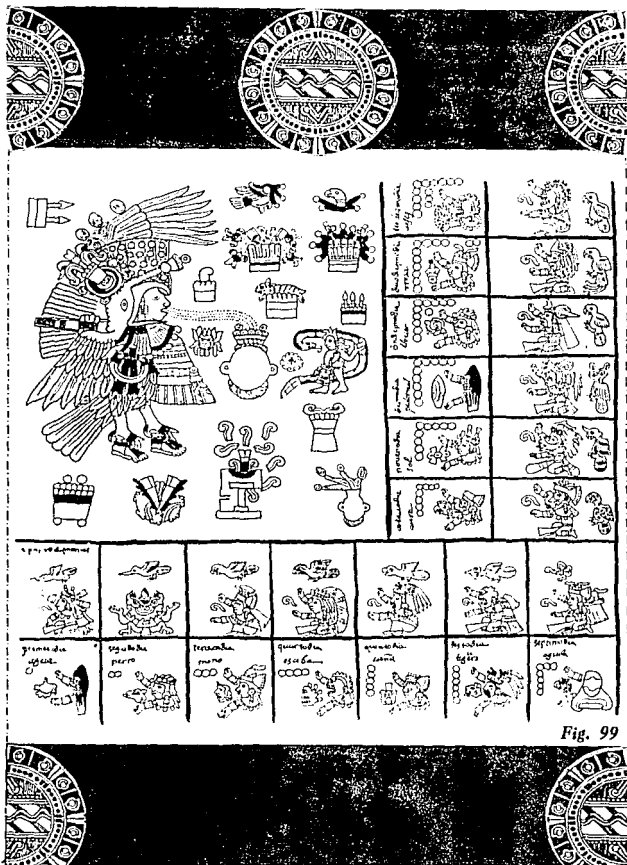


Fig. 99

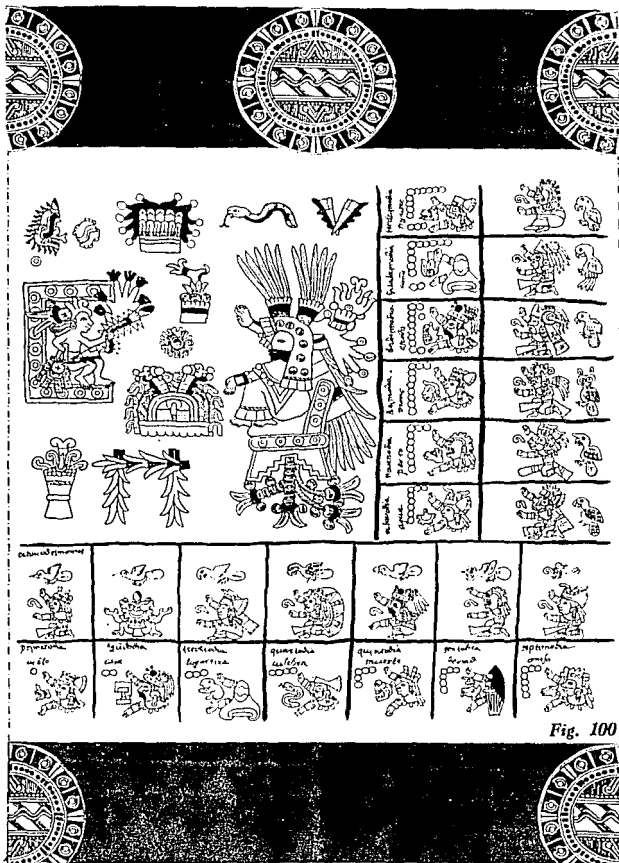


Fig. 100

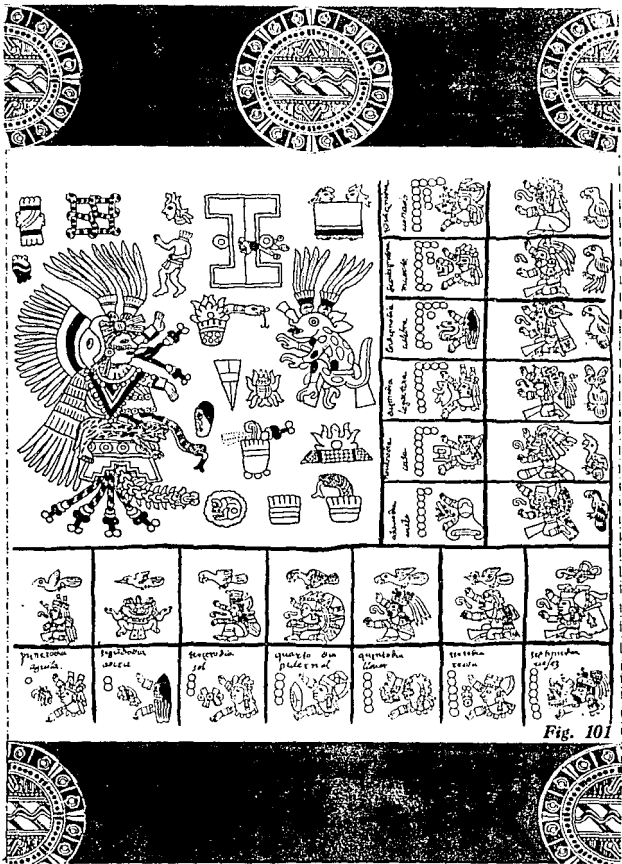


Fig. 101

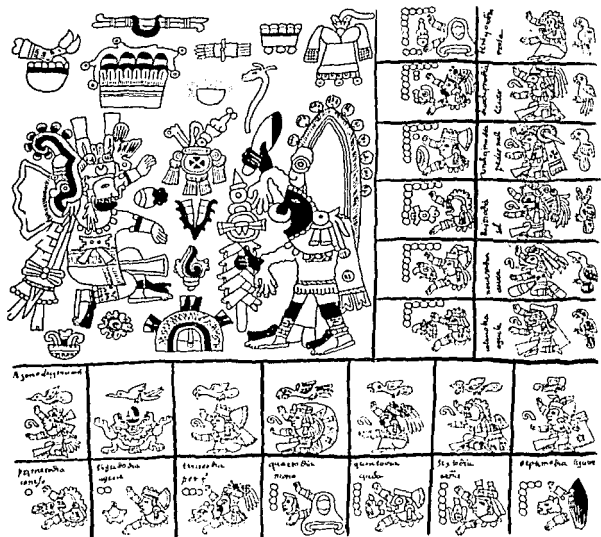
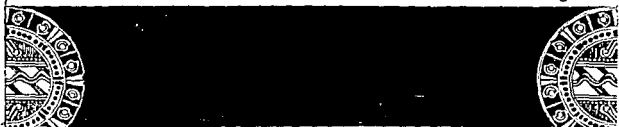


Fig. 102



ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE EL COLOR



El color a lo largo de la historia de la humanidad ha tenido una gran cantidad de usos, ya que por ejemplo en la edad media algunos doctores europeos y chinos, usaban el color rojo como parte del tratamiento en algunas enfermedades de la piel, así como también en la Grecia antigua, utilizaban hilos de color morado que eran mezclados con colores igualmente "mágicos" como el blanco, el negro y el azul.

En la actualidad la cromoterapia ha sido de gran importancia en la medicina y su utilización ha ayudado a corregir algunas disfunciones de carácter psicológico y en problemas de circulación sanguínea. Por estas razones en la actualidad se le presta una mayor atención al estudio del empleo del color en las diversas áreas del desarrollo humano.

A través de la vista penetran las ondas en el ojo humano, dentro del ojo existen una gran cantidad de órganos de entre los cuales cada uno tiene su función en la decodificación de los impulsos y estímulos visuales, los cuales producen sensaciones, las cuales son enviadas al cerebro, en el cual se elabora una imagen, una idea o un concepto (efecto visual) el mismo que contiene un significado propio, esto es, cada color contiene un significado o varios de acuerdo a los códigos culturales del grupo que los emplee.

El color en los códices prehispánicos ha sido un factor de suma importancia en cuanto a la cantidad de información que contiene, ya que el color no solo tiene la función de llenar espacios sino también la de expresar ideas y conceptos, y se ha comprobado que tiene un papel fonético en la lectura de los códices, además de reforzar conceptos muy parecidos a los enunciados en la teoría del color.

El papel que desempeña cada color y su simbolismo varía en algunos aspectos, ya que como lo mencioné con anterioridad es diferente de una sociedad a otra.

Desde épocas muy remotas la necesidad de expresión plástica se manifestó en el empleo de colores y materiales, así como de utensilios muy variados, pero poco a poco se establecen (reglas y leyes plásticas) las cuales nos sirven para estructurar las diversas expresiones y significados propios de cada color, los mismos que fueron usados en vasijas, murales, códices, etc.

Era muy importante que los tlacuilos conocieran los materiales que constituían los colores y así poder llamarlos por su nombre las combinaciones de estos así como su

relación con otros elementos plásticos, gramaticales y fonéticos se entienden como parte de un todo, conjuntado armónicamente.

Esto indica que los colores en las láminas de los códices como en otras ramas artísticas son colores fonéticos (se escriben, se pronuncian y se leen).

De tal modo que se puede jugar con ellos, con las superficies, los planos y las composiciones, por ello no puede decirse que se sigue una lectura lineal, ya que cada una de las partes y su disposición conlleva un significado propio.

Pondremos algunos ejemplos de la utilización del color y el concepto que simboliza, y más tarde colocaremos una tabla de los colores con su simbolismo.

Tomando en cuenta esto, diremos que para los mexica, el color azul y el verde, tenían una serie de valores simbólicos bien definidos, el verde se utilizaba con su referencia natural, "verde-quetzal" lo mismo que el azul "azul-turquesa",

ambas relaciones tenían la referencia de "cosa preciosa, rica y digna de aprecio" y la utilización de uno u otro color nos dá la misma referencia, en el término nahua "Chalchihuitl" lo rico lo precioso.

Dentro de los colores podemos citar algunos con su nombre y su relación natural.

BLANCO - de iztac "sáfico" iztlátl, tzatlí "yeso" "color de yeso", ichcátl, algodón, ichcatic "color de algodón"

AMARILLO - tlaolli "maíz desgranado", tlaotic "color de maíz desgranado"

ROJO - Chilchitic de chilli "color de chile", eztic, eztli "sangre" "color de sangre"

AZUL - xihuitl "color de turquesa"

NEGRO - tlilitic "color de carbón", iztli, iztic "color de obsidiana", ultic "color de hule", cacalotic, "color de cuervo"

GRIS - coyotic, "color de coyote"

CAFE CLARO - "color de otate"

VERDE - xoxouhqui "color de hierba"

Estos son sólo algunos ejemplos de los colores y su función en la compleja y diversa información contenida en los códices y que en la medida de lo posible y el interés que suscite el presente trabajo, anime el deseo de seguir investigando en este gran panorama de recursos plásticos y gráficos.

De entre la cantidad de códices, de las diversas culturas mesoamericanas, podemos ver que existen códices que poseen un colorido de gran riqueza y también existen

otros que no contienen mas que contornos negros que delimitan las formas como el código Xolótl, como podemos ver son dos tipos de expresión de una misma convención plástica, para el tlaculco que conocía los colores propios de cada signo.

De este modo en los códigos mesoamericanos "con color" o "sin color" el tlaculco realiza una composición con líneas y superficies de proporciones diversas. Es importante decir que estos estudios de color todavía tienen un gran camino por recorrer. Por algunas razones principalmente de carácter técnico, ya que la mayoría de las aplicaciones de las propuestas de esta tesis, se han elaborado para ser impresas en un sólo color y considerando que aún con estas características el valor de los "glifos", composiciones, texturas y figuras no pierden ningún rasgo, ni importancia en el valor gráfico y expresivo.

Haciendo notar que el uso del color en caso de que la aplicación fuera en selección de color o separación de color, la riqueza visual y compositiva no se altera sino por el contrario adquiere otro carácter simbólico.

Las posibilidades y recursos del color y su utilización en soluciones de Diseño Gráfico, son un aspecto que tiene por ofrecer mucha información valiosa en el desarrollo y aplicación de su posibilidades plásticas, cuestión que dejamos para un posterior planteamiento.

Cuadro de referencias simbólicas de color.

neutral-claro	BLANCO	puro, limpio, pero también muerto	nieve
luminoso-clarísimo	AMARILLO	agradable, ligeramente peligroso, celos	luz
cálido	NARANJA	luz amortiguada, ligeramente excitante	flor
llamativo-ardiente	ROJO CLARO	peligroso, violencia, movimiento	fuego
imperativo, sosegado-sobresaliente	ROJO OSCURO	poder, noble	sangre emperador
reservado-artificial	VIOLETA	desacostumbrado, altanero segregador, luto	cardenales
tranquilo corpóreo	AZUL CLARO	pacífico (paz), compaciente	cielo
quedo-oscurísimo	AZUL OSCURO	flotante, en cierto modo misterioso	noche
negación-oscuridad	NEGRO	submundo, luto, miedo	la «nada»
vulgar-neutral	GRIS	desde neutral hasta repelente, según grado y matiz	suciedad
no natural-premonitorio	VERDE ESMERALDA	raro, peligroso	veneno, esmeraldas
vegetativo desasosegado	AMARILLO VERDOSO	ligeramente excitante, pero también, según tono y proporciones, tranquilizante	vegetación
bajo-pesado	MARRON	no vistoso	barro

«Los colores no poseen, en sí, valores cromáticos absolutos. Todo valor cambia con la magnitud de la superficie y la composición con otros colores. Con ello, la simbología desaparece en gran parte, en beneficio del "enunciado" de la obra. Pero tan pronto como el color aparece aislado (en señales de tráfico, en la propaganda, en señas, etc.), la simbología se reactiva de nuevo.»

CONCLUSIONES



Como hemos visto en el presente trabajo, la cantidad de información gráfica que está contenida en los códices prehispánicos y post-hispánicos es muy vasta, con una gran expresividad y una gama de posibilidades para ser retomados en soluciones necesarias en el campo del Diseño Gráfico, logrando una aportación importante y significativa en esta área, considerando algunos aspectos relevantes como siguen:

* **El aspecto compositivo**, ya que si pensamos por ejemplo que el primer cuadrante de la primera lámina (o cualesquiera del Códice Borbónico) hay en él de 10 a 18 glifos, algunos de ellos con una complejidad mayor, otros más con una composición simple, entonces si tomamos como promedio un total de 14 glifos por cuadrante principal de cada lámina, o sea 14 composiciones y consideramos que con ellas se pueden hacer 4 variantes de c/u entonces tenemos 14 composiciones X 4 variantes = 56 composiciones diferentes, esto sólo en el cuadrante principal, pero si tomamos en cuenta el resto de la lámina vemos que en cada uno de los 13 pares de casillas hay dos glifos en cada una, o sea $13 \times 2 = 26$ casillas por 2 glifos en cada; $26 \times 2 = 52$ composiciones, estas 52 composiciones por sus cuatro variantes tenemos $52 \times 4 = 208$ composiciones + las 56 composiciones del primer cuadrante, tenemos $208 + 56 = 264$ composiciones en una lámina, el códice Borbónico tiene 18 láminas con estas características entonces tendremos: 264 composiciones X 18 láminas = 4752 esquemas compositivos en la primera parte del códice.

En la segunda parte el mismo Códice tiene otras 18 láminas, en algunas de ellas hay desde uno hasta 30 elementos (glifos), obtenemos un promedio que es de 9.7 glifos por lámina, entonces 9.7 glifos X 4 variantes = 38.8 esquemas compositivos por lámina, esto por las 18 láminas de la segunda parte del códice obtenemos: $38 \times 18 = 698.4$ esquemas + las 4752 de la primera parte tenemos: 5450.4 esquemas compositivos.

Utilizando los ejes direccionales, puntos críticos, enlaces de líneas es como se han obtenido estas composiciones, pero si consideramos que en una composición se puede modificar desde una línea hasta varios ejes, entonces el número de alternativas de cada esquema se vuelve mayor, ya que si una misma composición la modificamos 10 veces, el número de composiciones sería de 50,504 esquemas compositivos, cantidad que nos permitiría utilizarlos sin repetir una sola de ellos con lo que nos brinda un panorama de posibilidades compositivas muy grande, esto sin considerar la cantidad de glifos contenidos en otros tantos códices, con lo que el panorama se vuelve mucho más grande.

* **En lo referente al análisis formal y de texturas** las posibilidades también son muy vastas, ya que por ejemplo en un glifo de la lámina 1 (Dios Tezcatlipoca), esta deidad

está constituida por alrededor de 27 elementos entre adornos y elementos simbólicos, de estos 27 elementos formales podemos obtener:

1.- Módulos de repetición

2.- Texturas

3.- Elementos formales para la aplicación en identidades gráficas, señalizaciones, etc.

4.- Módulos para placas, marcos y un sinúmero de propuestas más.

Si combinamos estos 27 elementos obtenemos una cantidad muy grande de composiciones las cuales tendríamos para utilizar sin repetir una sola estas posibilidades; son 27 elementos combinados entre sí para cada una de las 4 aplicaciones señaladas: las combinaciones de 27 elementos entre sí = 1.008886945^{28} posibilidades, todo esto sólo del primer glifo del primer cuadrante, de la primera lámina, con lo que queda manifiesto la gran cantidad de combinaciones posibles en una sola lámina y en cada uno de su glifos entre sí.

Pero además cada glifo puede ser cortado, superpuesto, estilizado, etc. con lo que si consideramos que son posibles alrededor de 6 variantes en promedio obtenemos un número mayor de opciones y de combinaciones con diferentes aplicaciones.

Entonces tendríamos:

$$1.008886945^{28} \times 4 = 4.355547779^{28}$$

$$4.355547779^{28} \times 6 = 2.613328668^{29}$$

$$2.613328668^{29} \times 2 \text{ glifos principales en cada lámina}$$

$$= 5.226657335^{29} + \text{los glifos menores en el cuadrante principal que son en promedio 8, entonces tenemos: } 5.226657335^{29} + 1,935360.$$

Todo ello sólo en el primer cuadrante de la primera lámina, faltarán los cuadrantes de los días y de la noche y la segunda parte del código.

* En lo referente a la modulación, las variantes de cada glifo (complejo o sencillo) en cuanto a cantidad de elementos que lo forman, esta puede ser trabajada con elementos de simetría, si consideramos 27 elementos del primer glifo de "Tezcatlipoca" de la primera lámina y obtenemos módulos a partir de ellos, tenemos las combinaciones de estos elementos = 1.008886946^{28} sin repetirse una sola combinación, pero si les aplicamos operaciones de simetría las cuatro básicas (rotación, traslación, reflexión y extensión) y sus 10 combinaciones entonces tenemos: $1.008886945^{28} \times 14 = 1.4124441723^{29}$ posibilidades gráficas de modulaciones, esto también de un sólo glifo del primer cuadrante.

Todo esto nos permite darnos cuenta de la inmensa cantidad de combinaciones, alternativas y variantes de cada glifo, su forma, su textura, composición, todos estos aspectos con una gama de posibilidades gráficas muy interesantes.

Además que las propuestas de aplicación rebasan el ámbito bidimensional y son susceptibles de ser utilizadas en objetos tridimensionales con una funcionalidad y un carácter estético y ornamental muy expresivo.

Como ya hemos mencionado toda esta riqueza visual y compositiva contenida en este código y en cada uno de los códices es una fuente inagotable de recursos gráficos, utilizables en el Diseño Gráfico, por lo que quiero decir que existe mucho camino por recorrer en cuanto al estudio gráfico de estos materiales. En cuanto a códices (dada su condición bidimensional), y un camino mayor en otras expresiones artísticas como la cerámica, escultura, textiles, pintura mural, etc. por lo que exhorto a quien desee seguir en el avance de este estudio a buscar nuevos caminos y directrices, que ayuden a lograr la utilización de estos materiales como una parte importante en la producción de soluciones de Diseño Gráfico y con ello ayudar a consolidar un auténtico "Diseño Mexicano".

DEFINICION DE CONCEPTOS

Antropónimo

Es un nombre de persona, en la escritura indígena tradicional, son los glifos que generalmente aparecen en la parte de la cabeza o en algunos casos en el mismo cuerpo de las figuras.

Código

Son los manuscritos de los indígenas mesoamericanos, en ellos fijaron por medio de un sistema básico del empleo de la imagen "codificada", derivada de sus convenciones plásticas, su memoria cultural.

Código mixto

Son los manuscritos que además de contener la escritura jeroglífica, se le anexaron notas en lengua náhuatl o español y aún en otros idiomas.

Conformación

Ordenación, distribución de las partes, tomando en cuenta, figura, forma y estructura.

Composición

Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mayor efecto de conjunto de lo que se haya de representar.

Eje

Una línea que une dos puntos en el espacio o en el plano y a lo largo del cual se pueden situar regularmente las formas y los espacios.

Escritura

Llamámos escritura a un conjunto de unidades gráficas mínimas combinables y que se correlacionan con unidades fonéticas y semánticas de una lengua determinada.

Esquema

Representación de una cosa, atendiendo sólo a sus líneas o caracteres más significativos.

Figura

Contorno o límite de una forma. Forma exterior de un cuerpo.

Forma

Espacio interior de un cuerpo.

Glifo

Palabra griega "glifé" grabar. Generalmente se conoce con el nombre de glifo a la figura o al signo que en los códices se usa para representar o significar, por lo cual es el significado, la figura o al signo que constituye la representación pictórica. El nombre náhuatl de glifo es "nezcayótl", los glifos corresponden a las representaciones de: personas, armas, atavíos, etc., también son representativos de lugares, nombres abstractos, acciones. Se dice también que los glifos pueden ser: numerales (representativos de números), calendáricos (representativos de fechas y fiestas), pictográficos (representativos de objetos), ideográficos (representativos de ideas) y fonéticos (representativos de sonidos: silábicos y alfabéticos), aunque en realidad existen combinados y su estudio se vuelve más complejo.

Imágen

Representación, semejanza, apariencia, representación que se hace de un objeto por cualquier medio.

Jeroglífico

Palabra griega "glifé" grabar y de la palabra "ieros" sagrado. Este término fué aplicado a los caracteres sagrados egipcios, esta concepción fué la que se aplicó en un principio

a los caracteres mesoamericanos, sin embargo ha sido deshechada para utilizar un término de acuerdo a la materia de estudio y sobre todo para diferenciarla del arte egipcio.

Lazos gráficos

Son los elementos que el tlacuilo utilizó para unir visualmente varios elementos de la composición. Sirven para hacer gráficamente lógico el enlace de sílabas, palabras, frases, párrafos y relatos, también son elementos de escritura y lectura, pueden representarse por medio de: el trazo simple, el trazo grueso o punteado, el glifo "agrandado" o por la repetición de glifos o por la mezcla de trazos y glifos.

Estos lazos gráficos son otro medio que permitió realizar las composiciones más complejas respondiendo a los diferentes niveles superpuestos: gráficos, fonéticos, gramaticales, etc. que constituyen la base del sistema tradicional de comunicación.

Lazos plásticos

El tlacuilo emplea las cualidades mismas del dibujo realizando su composición para indicar los enlaces que existen entre los elementos. Estos medios de enlace no necesitan otras expresiones gráficas: son varios los procedimientos, aproximación, contacto, unión, superposición, fusión, etc.

Lenzo

Se han llamado así a algunos manuscritos indígenas semejantes a los mapas, son semejantes en el género, apariencia y contenido y sobre todo el material textil que los contiene.

Manuscrito

Papel o libro escrito a mano, particularmente si este tiene un valor por su antigüedad.

Módulo

Forma elemental utilizada en el agrupamiento de formas, susceptible de ser transformadas en composiciones modulares ordenadas geométricamente.

Semántica

Teoría, ciencia general de los signos en lingüística.

Signo

El que nos hace conocer una cosa por analogía o dependencia natural que tiene con ella.

Signo arbitrario

Aquel que significa o representa algo no necesariamente por analogía o dependencia.

Símbolo

Expresión conceptual de los signos que se enlazan con la conciencia Interpretante.

Tlaculo

El tlaculo, era a su vez escribano-pintor y especialista en una rama del saber, formaba parte de una clase especial, los artistas. Se formaban en el Calmécac y seguían convenciones establecidas para la representación pictográfica.

Tonalamátl

Es el códice que contiene al tonalpohualli. Significa en náhuatl: "papel o libro de los días"

Tonalpohualli

Son los calendarios rituales de 260 días, servían para obtener ventura, el destino de los niños recién nacidos y las fechas propicias de muchas actividades importantes de la vida de los pueblos mesoamericanos.

Transformación

El principio de transformación, faculta al diseñador para seleccionar un modelo cuya estructura formal y ordenación de elementos sea apropiada y razonable, mediante algunos cambios y permutaciones apenas perceptibles, el concepto inicial de diseño resulte más evidente, sólido y elaborado, no destruido.

Voluta

También es llamada vírgula, es la representación gráfica de un movimiento, sirve para expresar la palabra, el canto, la palabra florida, la cercanía, el humo y el grito o el canto de las aves y animales. Cuando la voluta representa la palabra y no tiene color, significa el habla de la gente común. Si está coloreada, por ejemplo de color azul, significa la palabra preciosa, cuando la voluta está representada por el remate de una flor como cuando está adornada con flores, significa el canto.

A veces se encuentra en algunos códices la vírgula punteada con granos de arena, para expresar el habla de los extranjeros que pronunciaban con dificultad el náhuatl.

Ce-xiuhpohualli

Es el calendario civil o anual de 360 días más 3 nemontemi (cuenta de un año)

BIBLIOGRAFIA.

Aguilera Carmen. Códices del México Antiguo. Ed. F.C.E., México, D.F. S.E.P.-I.N.A.H., 1979

Aguilera Carmen. El arte oficial tenochca. Instituto de Investigaciones Estéticas. México, D.F. U.N.A.M. 1977

Antonino José. La composición en el dibujo y la pintura. Barcelona, C.E.A.C., 1969, 164 p.p.

Azcue y Mancera, Luis. Códices indígenas, Ed. Orión, Méx, 1966

Baudrillard, Jean. Crítica de la economía política del signo, Ed: S. XXI, México, 1979

Barlow Robert. Diccionario de elementos fonéticos en escritura jeroglífica. México, U.N.A.M. Instituto de Historia, 1949

Burlan Graz, C.A. Códice Laud. Bodleian Library Oxford, Akademische Druck, 1966

Bayer, Herman. Mito y simbolismo del México antiguo. Méx. 1956

Caso Alfonso. El pueblo del Sol. México 1983. Ed. F.C.E.-S.E.P., Lecturas mexicanas 1ª edición.

Caso Alfonso. Interpretación del Códice Bodley. Sociedad Mexicana de Antropología. México. 1960

Caso Alfonso. La religión de los aztecas. Enciclopedia Ilustrada Mexicana. México 1936

Caso Alfonso. Los calendarios prehispánicos. U.N.A.M., México, 1967

Clavijero, Francisco J. Historia Antigua de México, México, D.F. Porrúa, 1979.

Códices.

Codex Borbónico, le manuscrit mexicain de la bibliothèque du Palais Bourbon. Publié en facsimile avec un commentaire et explicatif par E. T. Hamy. Paris, 1889

Códice Borgia. Il manuscrito messicano borgiano del museo Etnográfico della S. Con. di Prop. Fide. Riprodotto in fotocromografia a spese di. S.E. Il duca di Loubat a cura della Bibl. Vaticana, Roma, 1898.

Códice Mendoza. Galindo y Villa Jesús, versión de 1925. Documento mexicano del siglo XVI. Ed. Innovación, S.A. México, 1980. 1ª Edición.

Códice Laud. m.s. Laud misc. 678. Bodleian Library, Oxford Introd. C.A. Burland Graz, Akademische Druck, 1966, 34 p.p. illus. fasc. del m.s. en col.



Códice Mendoza. The mexican manuscrip known as the Collection Mendoza preserved in the Bodleian Library, Oxford. Edit. and traslated by James Cooper Clark, London, 1938

Códice Aubin. Historia de la Nación Mexicana. Dibble Charles E. del Códice de 1576 J. Porrúa Turanzas. Madrid, España, 1963

Códice Florentino. Dujovne Martha. La Conquista de México, Nueva Imagen, México. 1978

Códice Florentino. Ed. Fasc. de Paso y Troncoso Francisco del, vol. V. Madrid, 1905

Códice Sierra. Tr. al español de su texto náhuatl. Nicolás León. México, Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía. 1933. 71 p.p.

Códice Cospiano. Establecimiento Danesi, Roma 1899. 31 p.p.

Códice Matritense de la Real Academia de la Historia. (textos en náhuatl de los indígenas informantes de Sahagún), Ed. fasc. de Paso y Troncoso, Vols. VI y VII, Madrid, fototipia de Hauser y Menet, 1907

Códice Ramírez. Relación del origen de los indios que habitan esta Nueva España. México, Ed. SEP. Antología. 1ª edición, 1944

Díaz del Castillo Bernal. Historia verdadera de la conquista de la Nueva España. México, Ed. SEP. Antología 1ª edición 1988

Durán Fray Diego. Historia de las Indias de Nueva España e Islas de tierra firme. 2 vols. y Atlas México, D.F. Porrúa 1967

Dibble Charles. Glifos fonéticos del Códice Florentino. Estudios de Cultura Náhuatl, México, D.F. IV. 1963

Eco Humberto. Tratado de Semiótica general. Ed. Nueva Imagen-Lumen. México. 1978

Fernández Justino. Arte Mexicano, de sus orígenes a nuestros días. Ed. Porrúa, México, 1958

Fabris Severmo, Color: Origen, metodología y proyecto, estética en las Artes Gráficas. vers. española. Biblioteca profesional E.P.S. 2ª edición Barcelona. Don Bosco, 1979, 157 p.p.

Franco Carrasco. José Luis. La escritura y los Códices. México, 1959

Frutiger, Adrián. Signos, símbolos, marcas y señales. Ed. Gustavi Gilli, Barcelona

Gamio, Manuel y otros. La población del Valle de Teotihuacán, 3 vols. México, 1959

Garibay K. Angel Mª. Llave del Náhuatl, colección de documentos para clásicos con gramática y vocabulario, para utilidad de los principiantes. Otumba, México, 1940

Garza Tarazona, Silvia. Códices mixtecos. INAH. México, 1970



- Gerstner Karl. Diseñar programas. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1979
- Glass John B. Catálogo de la colección de códices. INAH, México, 1964
- Gray Nicolette Mary (Biyon) 1911 XIXth Century Ornaments Types and Title Pages. Faber & Faber. London. 1938
- Hagen Von. V.W. La fabricación del papel entre los aztecas y mayas. Ed. Nuevo Mundo, México, 1945
- Heyden Doris. Mitología y Simbolismo de la Flora en el México prehispánico. Ed. U.N.A.M. México, 1988
- Jiménez Moreno W. Esplendor del México Antiguo. Tomo II, México, 1959
- Kepes, Gyorgy. Symmetry, rhythm, module proportion
- Kingsborough, Edward King. Antigüedades de México, Tomo III, S.H.C.P. México, 1964
- Krickeberg Walter. Las antiguas culturas mexicanas, México, D.F. F.C.E. 1977
- Küpers Harold. Fundamentos de la Teoría de los colores. Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1979
- Leicht Hugo. El Códice, Vol. I. México, 1939
- León Nicolás. Códice Sierra Museo Nacional de Antropología, Historia y Etnografía, México, 1933
- López de Gómara, Francisco. Historia de la Conquista de la Nueva España, Venezuela, Biblioteca Ayacucho, 1979
- León Portilla Miguel. Los Antiguos Mexicanos a través de sus crónicas y cantares. Ed. F.C.E. 3ra. reimpresión 1973. Col. Pop.
- León Portilla Miguel. La filosofía náhuatl, estudiada en sus fuentes, Ed. U.N.A.M. México, 1959
- León Portilla Miguel. Siete ensayos sobre cultura náhuatl, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional de México, 1958
- Monjarrás Jesús- Brambila Emma. Mesoamerica y el centro de México, Col. biblioteca del I.N.A.H. 1ª edición. 1985
- Motolinía Fray Toribio de. Memoriales, París, 1903
- Nájera C. Martha Ila. Anales de Antropología. México. U.N.A.M. Vol. XXII. Instituto de Investigaciones Antropológicas. México, 1985. 1ª edición
- Orozco y Berra Manuel. La civilización Azteca. Col. Cien de México. Ed. SEP. 1ª edición 1989, México
- Orozco y Berra Manuel. Historia antigua y de la conquista de México, 4 vols. y Atlas. México 1880

Paso y Troncoso Francisco del. *Legenda de los soles*, Florencia, 1903

Paso y Troncoso Francisco del. *Descripción, Historia y Exposición del Códice pictórico de los Antiguos Mexicanos*. Florencia, tipografía de Salvador Landi, 1898

Piña Chán R. *Una visión del México prehispánico*. Méx. 1967

Sahagún Fray Bernardino de. *Historia general de las cosas de la Nueva España*. Ed. Bustamante 3 vols. México, 1829

Serna Jacinto de la. *Tratado de las idolatrías, supersticiones, ritos y hechicerías*, México, D.F. Fuente Cultural 1953

Sejourné Laurette. *Burning water, thought and religion in ancient México*. Thames an Hudson, London-New York, 1957 (Existe edición castellana de A. Orfite, Editada por el F.C.E. de México bajo el título de: *Pensamiento y religión en el México antiguo*, Méx. 1957)

Sejourné Laurette. *Un palacio en la Ciudad de los dioses*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. México, 1959

Sejourné Laurette. *El Pensamiento náhuatl cifrado por los calendarios*. Trad. de Josefina Oliva de Coll, México, 1959

Sejourné Laurette. *El Universo de Quetzalcoatl*. Ed. F.C.E., México, D.F. 1956

Soustelle Jacques. *La pensee cosmologique des ancients mexicanus, Herman et cie*. Ed. París, 1940

Soustelle Jacques. *La vida cotidiana de los aztecas*. Ed. F.C.E., México, 1956

Spranz Bodo. *Los dioses en los códices mexicanos del grupo Borgia*, Ed. F.C.E. 1973, México

Stern María. *Las extraordinarias historias de los Códices mexicanos*. Ed. Mortiz, México, 1972

Sullivan Thelma D. *Compendio de la gramática náhuatl*. México,

U.N.A.M., 1976, 328 p.p.

Tezozómoc F. Alvarado. *Crónica Mexicana*. Ed. de Vigil, reimpresso por la Edit. Leyenda, México, 1944

Tezozómoc F. Alvarado. *Crónica Mexicáyotl, paleografía y versión al español de Adrián León*. Imprenta Universitaria, México, 1949

Tableros, Leticia. *Los elementos de pluma en el Códice Mendoza y matrícula de tributos*. México, D.F. Tesis ENAH. 1985

Toscano Salvador. *Arte prehispánico de México y de la América Central*. 2ª Ed. Instituto de Investigaciones Estéticas, México, 1952

Vaillant, George C. The Aztecs of México. origin, rise and fall of the Azteca Nation, Dobleday, N.Y. 1941 (Versión castellana publicada por el F.C.E. México, 2ª Ed. 1955)

Weisthelm Paul. Arte Antiguo de México. Tr. Mariana Frenk. Ed. Era, 2ª Ed. 1977. 439 p.p.

Westheim Paul. Ideas fundamentales del arte prehispánico en México, 2ª Ed. Ed. Era. 1972, 312 p.p.

Zurite Alonso de. Breve y sumaria relación de los señores de la nueva España, en "Nueva Colección de documentos para la historia de México". J. García Izcabaleta, México.