

20- a

2 ejem.

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO**

---

**FACULTAD DE:** ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

**TITULO:** PROYECTO DE IMAGEN INSTITUCIONAL PARA EL  
MUSEO ANAHUACALLI

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:**  
**LIC. EN COMUNICACION GRAFICA**

**P R E S E N T A :**

**MIER Y TERAN DELGADILLO, JOSE LUIS**

**MEXICO D.F. 1994**

**FALLA DE ORIGEN**



## **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.

20a  
2ej.

## Agradecimientos



*A la memoria de mi abuelo Andrés.*

*A mi madre, con todo el amor y agradecimiento de un hijo.*

*Al Dr. Sergio Milian por su apoyo y amistad.*

*A Martha Lesser... por hacer un sueño realidad.*

*A mis maestros, compañeros y amigos.*

*A los profrs. Jaime Resendiz y Fernando Zamora por dirigir y asesorar este proyecto.*

*A Ricardo Niño, por su ayuda con el ordenador.*

*A todas las personas que participaron de este proyecto.*

*A mi Escuela.*

*A todos ellos mil gracias.*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



# INDICE

|                     |      |
|---------------------|------|
| <b>Introducción</b> | p. 1 |
|---------------------|------|

## **1.- DESARROLLO TEORICO DEL PROYECTO**

|                                                               |       |
|---------------------------------------------------------------|-------|
| <b>1.1 Antecedentes</b>                                       | p. 6  |
| <b>1.2 Investigación contextual</b>                           | p. 7  |
| <b>1.3 Investigación del ambiente físico</b>                  | p. 9  |
| <b>1.4 Investigación social del usuario</b>                   | p. 11 |
| <b>1.4.1 Contenido del museo</b>                              | p. 13 |
| <b>1.5 Análisis conceptual de Museo Anahuacalli</b>           | p. 18 |
| <b>1.5.1 Museo análisis connotativo/denotativo</b>            | p. 18 |
| <b>1.5.2 Anahuacalli análisis connotativo/denotativo</b>      | p. 18 |
| <b>1.5.3 Museo Anahuacalli análisis conotativo/denotativo</b> | p. 20 |
| <b>1.5.4 Conclusión</b>                                       | p. 20 |



SECRETARIA  
ACADEMICA  
Escuela Nacional de  
Artes Plásticas

|                                                  |       |
|--------------------------------------------------|-------|
| <b>1.6 Evaluación de datos</b>                   | p. 21 |
| 1.6.1 Análisis conceptual                        | p. 21 |
| 1.6.2 Matriz de interacción                      | p. 24 |
| 1.6.3 Resultados                                 | p. 25 |
| 1.6.4 Conclusión                                 | p. 26 |
| <b>1.7 Análisis conceptual de los resultados</b> | p. 27 |
| <b>1.8 Conclusión</b>                            | p. 30 |

## **2.- DESARROLLO GRAFICO DEL PROYECTO**

|                                            |       |
|--------------------------------------------|-------|
| <b>2.1 Desarrollo gráfico del símbolo</b>  | p. 32 |
| 2.1.1 Bocetos preliminares                 | p. 33 |
| 2.1.2 Bocetos de desarrollo                | p. 53 |
| 2.1.3 Bocetos de concreción                | p. 63 |
| <b>2.2 Desarrollo gráfico del logotipo</b> | p. 68 |
| 2.2.1 Bocetos preliminares                 | p. 69 |
| 2.2.2 Bocetos de desarrollo                | p. 75 |
| 2.2.3 Bocetos de concreción                | p. 80 |
| <b>2.3 Anteproyecto</b>                    | p. 84 |

### **3.- PROPUESTA DEL MANUAL DE IMAGEN**

|                                         |              |
|-----------------------------------------|--------------|
| <b>3.1 Tipografía institucional</b>     | <b>p. 86</b> |
| 3.1.1 Tipografía secundaria             | p. 87        |
| 3.1.2 Tipografía alterna                | p. 88        |
| <b>3.2 Formato</b>                      | <b>p. 89</b> |
| 3.2.1 Proporción y acomodo del símbolo  | p. 90        |
| 3.2.2 Proporción y acomodo del logotipo | p. 91        |
| 3.2.3 Trazo por retícula                | p. 92        |
| 3.2.4 Área mínima libre autorizada      | p. 93        |
| <b>3.3 Usos incorrectos</b>             | <b>p. 94</b> |
| <b>3.4 Modulación reticular</b>         | <b>p. 95</b> |
| <b>3.5 Color institucional</b>          | <b>p. 96</b> |
| 3.5.1 Aplicación sobre fondo de color   | p. 97        |
| 3.5.2 Aplicaciones en blanco y negro    | p. 98        |
| 3.5.3 Usos incorrectos                  | p. 99        |
| 3.5.4 Aplicación de color en la red     | p. 100       |
| 3.5.5 Colores complementarios           | p. 101       |

|                                                 |               |
|-------------------------------------------------|---------------|
| <b>3.6 Papelería básica</b>                     | <b>p. 102</b> |
| <b>3.6.1 Hoja carta/tarjeta de presentación</b> | <b>p. 103</b> |
| <b>3.6.2 Memorandum/folder</b>                  | <b>p. 104</b> |
| <b>3.6.3 Sobre aéreo/manila</b>                 | <b>p. 105</b> |
| <b>3.6.4 Formato de mecanografía</b>            | <b>p. 106</b> |
| <b>3.7 Vehículos</b>                            | <b>p. 107</b> |
| <b>3.8 Uniformes</b>                            | <b>p. 108</b> |

#### **4.- PROPUESTA DE PUBLICIDAD Y PROMOCION**

|                                          |               |
|------------------------------------------|---------------|
| <b>4.1 Artículos promocionales</b>       | <b>p. 110</b> |
| <b>4.2 Anuncios en periódico/revista</b> | <b>p. 111</b> |
| <b>4.3 Cartel</b>                        | <b>p. 112</b> |
| <b>4.4 Folleto</b>                       | <b>p. 113</b> |
| <b>4.5 Promocional de televisión</b>     | <b>p. 114</b> |
| <b>4.6 Promocional de radio</b>          | <b>p. 115</b> |
| <b>4.7 Diaporama</b>                     | <b>p. 116</b> |

## **5.- PROPUESTA DE SEÑALIZACION**

|                                          |               |
|------------------------------------------|---------------|
| <b>5.1 Externa</b>                       | <b>p. 118</b> |
| <b>5.1.1 Composición de los letreros</b> | <b>p. 119</b> |
| <b>5.1.2 Pictogramas</b>                 | <b>p. 120</b> |
| <b>5.2 Interna</b>                       | <b>p. 121</b> |
| <b>5.2.1 Composición de letreros</b>     | <b>p. 122</b> |
| <b>5.2.2 Pictogramas</b>                 | <b>p. 123</b> |

|                                          |               |
|------------------------------------------|---------------|
| <b>ORIGINALES MECANICOS DEL LOGOTIPO</b> | <b>p. 124</b> |
|------------------------------------------|---------------|

|                          |               |
|--------------------------|---------------|
| <b>MUESTRAS DE COLOR</b> | <b>p. 125</b> |
|--------------------------|---------------|

|                   |               |
|-------------------|---------------|
| <b>CONCLUSION</b> | <b>p. 127</b> |
|-------------------|---------------|

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| <b>GLOSARIO</b> | <b>p. 133</b> |
|-----------------|---------------|

|                               |               |
|-------------------------------|---------------|
| <b>FUENTES DE INFORMACION</b> | <b>p. 134</b> |
|-------------------------------|---------------|

## INTRODUCCION

La intención por la cual surge la idea de realizar el presente trabajo, es el compromiso que tiene el comunicador gráfico con la sociedad en la que se desarrolla. Se busca un beneficio común, en particular el apoyar la actividad cultural de la comunidad, mediante la elaboración de un proyecto de imagen institucional, en este caso la del Museo Anahuacalli, con el objetivo de difundir y promover a nivel másivo el contenido, labor e instalaciones de este Museo.

Para lograr este objetivo fue necesario recurrir a un proceso de diseño gráfico personal, el cual retoma las diferentes experiencias obtenidas como conclusión del desarrollo académico y profesional, además de apoyarse en una serie de elementos gráfico-visuales inherentes a todo proceso de diseño, tales como los diferentes tipos de investigación y análisis, la aplicación de redes, modulaciones, tipografía, símbolos y pictogramas, etc.

Este proyecto se encuentra dividido en cinco capítulos básicos:

- 1.- Desarrollo teórico del proyecto.
- 2.- Desarrollo gráfico del proyecto.
- 3.- Propuesta del manual de imagen institucional.
- 4.- Propuesta de publicidad y promoción del Museo.
- 5.- Propuesta de señalización.

El primero de estos capítulos está dedicado a la síntesis de la información recopilada en torno al Museo Anahuacalli. Incluye antecedentes que contienen los datos históricos y bibliográficos sobre el Museo y su contenido, por quien, cuando y por que fué construido. Datos que fueron obtenidos en base a entrevistas e investigación documental.

**Investigación física**, en la que se analizan los datos relacionados con la construcción del Museo, principalmente sus características arquitectónicas. Datos que fueron obtenidos en base a entrevistas e investigación documental.

**Investigación contextual**, en la que se encuentran los datos relacionados con las características urbanas de la zona en que se encuentra el

Museo y que fueron obtenidos mediante entrevistas, visitas a la colonia, e investigación documental.

**Investigación social del usuario.** En este punto se estudiaron las características socio-económicas y culturales del visitante al Museo Anahuacalli, para conocer a qué perfil va dirigido. La obtención de estos datos se logró gracias a visitas y entrevistas tanto a los usuarios como al personal del Anahuacalli.

**Análisis connotativo y denotativo.** Fue aplicado tanto para el concepto de Museo Anahuacalli como para los resultados finales, este análisis se logró por medio de encuestas e investigación documental. Que serviría para tener una idea más concreta del significado del Museo.

**Evaluación de datos.** Se logró en base al análisis conceptual y a la aplicación de una matriz de interacción.

**Análisis conceptual.** Donde se agrupan una serie de conceptos que se consideran los más relacionados con el significado del Museo Anahuacalli, y fueron obtenidos mediante encuestas, investigación documental y los análisis connotativo y denotativo del Museo.

**Matriz de Interacción.** En la que se comparan los datos obtenidos en el análisis conceptual, para obtener el concepto que va más acorde con las conclusiones obtenidas en los análisis connotativo y denotativo del Museo Anahuacalli.

Por último tenemos los resultados y la conclusión final del desarrollo teórico del proyecto, donde se propone el concepto más apropiado para la realización de la imagen institucional.

Como se menciona antes, la información recopilada se obtuvo mediante el uso de encuestas, entrevistas, investigación documental, así como de visitas a las instalaciones del Anahuacalli y de otras instituciones afines al mismo para recopilar una mayor cantidad de información visual y retomar lo necesario para la elaboración de la imagen institucional.

En cuanto a las encuestas, primero fueron dirigidas al público en general y posteriormente se selecciono a un grupo más homogéneo que estaría formado por usuarios y empleados del Museo.

En el segundo capítulo, se presenta la conclusión final del desarrollo teórico ya sintetizada, aplicada y traducida a imágenes mediante la aplicación de un proceso gráfico de desarrollo, básico para el diseño de la imagen institucional del Museo.

El desarrollo gráfico del proyecto se divide en tres partes: el desarrollo gráfico del símbolo, el desarrollo gráfico del logotipo y el anteproyecto. Las dos primeras partes se dividen a su vez en tres nuevas etapas: bocetos preliminares, bocetos de desarrollo y bocetos de concreción.

**Desarrollo gráfico del símbolo.** Punto en el que se presentan una serie de alternativas enfocadas a resolver el grafismo con el que será representado el Museo Anahuacalli.

**Desarrollo gráfico del logotipo.** Punto en el que se presentan una serie de alternativas enfocadas a unificar el símbolo obtenido en el punto anterior con la tipografía seleccionada como institucional.

**Bocetos preliminares.** Etapa en la que el diseñador aplica su capacidad creativa sumada al proceso de investigación realizado en el capítulo anterior, para recopilar aplicar y crear una serie de imágenes relacionadas con el concepto de Museo Anahuacalli. Aquí se agrupan y seleccionan todas las imágenes que nos vengan a la mente, desde la imagen más compleja y estudiada, hasta la que se nos viene de repente. Lo más importante de este punto es no desechar ninguna idea por simple que sea, antes de plasmarla en el papel. No hay que olvidar que muchas buenas ideas pueden surgir de un garabato en una servilleta. Posteriormente a la agrupación de estas imágenes, se pasa por un proceso de selección hasta obtener una propuesta más definitiva.

**Bocetos de desarrollo.** En esta etapa, como su nombre lo indica, se toma la imagen que ha sido seleccionada en los bocetos preliminares, para ser modificada y procesada de manera más formal y poder así llegar a una propuesta mucho más concreta. Es como cuando vas a comprar un estilógrafo, ya que decidiste cual es la marca que quieres (bocetos preliminares), pasas a escoger el modelo, si es uno fino o uno grueso, etc.

**Bocetos de concreción.** Esta es la última fase de bocetaje y es también donde se presentan sólo las imágenes seleccionadas en la etapa anterior (preferentemente tres), para ser modificadas y seleccionadas, obteniendo de

esta forma una imagen definitiva, la cuál guarde las proporciones, acomodo y colores finales, es decir que se habrá llegado a la propuesta terminal de la imagen institucional.

Para cerrar el capítulo se presenta el anteproyecto que es la conclusión gráfica del proyecto de imagen institucional. El logotipo ya a color listo para aplicarse.

El tercer capítulo está dedicado a la propuesta de un manual de imagen institucional en el que se establecen una serie de normas y restricciones que servirán para lograr la correcta utilización del logotipo que representará la imagen al público del Museo Anahuacalli, para cualquier aplicación y en cualquier soporte gráfico como pueden ser, la papelería, los vehículos, los uniformes, etc.

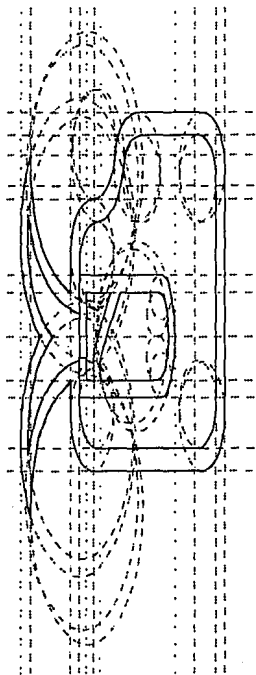
Para el cuarto capítulo se ejemplifican algunas alternativas inherentes a la publicidad y promoción del Museo, las cuales tienen el propósito de difundir de forma masiva las instalaciones y actividades del Anahuacalli. En esta etapa solo se presentan alternativas gráficas, no se propone el programa de manejo de medios o de campaña, sino algunos ejemplos de aplicación en soportes como pueden ser los artículos promocionales, los anuncios en prensa y revista, cartel, folleto, radio, televisión y diaporama.

Como capítulo final está una propuesta para la señalización interna y externa del Museo, etapa en la que se responde de manera inicial a las necesidades de señalización del mismo, que fueron observadas durante la investigación realizada en el primer capítulo de este proyecto. Para la realización de esta señalización fueron estudiadas las características estructurales, los materiales, las formas y colores con los que se obtendría el mejor resultado en cuanto a imagen, duración y facilidad de manejo.

Por último se presentan, un breve glosario, una serie de muestras de color y originales mecánicos del logotipo para facilitar la correcta aplicación y reproducción del mismo.



DESARROLLO TEORICO DEL PROYECTO



# capítulo

## ANTECEDENTES



El Museo Anahuacalli fué concebido, diseñado y construído por el pintor mexicano Diego Rivera, con el propósito de guardar y exhibir su magnífica colección de arte prehispánico mexicano.

La construcción del Museo se inició en el año de 1933 y se terminó en 1961. Siendo inaugurado el día 18 de septiembre de 1964.

Este edificio, presenta un estilo arquitectónico que nos remite a las antiguas construcciones piramidales anteriores a la colonización de México.

En su interior se encuentra resguardada una impresionante colección de 59,400 piezas artísticas mexicanas, pertenecientes a diferentes períodos y culturas del México prehispánico eceptuando la maya, ya que en la decada de los treinta era sumamente difícil conseguir obras pertenecientes a esta cultura.

Dos mil de éstas piezas se encuentran en exhibición permanente y la mayoría restante se encuentran perfectamente clasificadas en una inmensa bodega constituida por tres naves localizadas en la parte posterior frente al Museo, en donde, según el proyecto de Diego, se albergaría a la "Ciudad de las Artes" constituida por una pinacoteca, teatro al aire libre, salas de exposición y de concierto, así como bibliotecas y talleres de artesanía popular. Este proyecto se encuentra archivado en el banco de México; dos años antes de su muerte, Diego Rivera entregaría el fideicomiso del museo nombrando como directora a la señora Dolores Olmedo.

Este museo no es como la mayoría de la gente piensa, una piramide que serviría de mausoleo para los restos mortales de Diego Rivera, sino que más bien es un legado, que el artista nos deja al pueblo de México, para encontramos con las tradiciones, cultura y arte indígena mexicano, para conocerlas, aprender de ellas y darles el valor que realmente tienen, tal como el propio lo dijera para quedar inscrito en la placa que recibe a los visitantes del Museo: "Devuelvo al pueblo lo que de la herencia artística de sus ancestros pude rescatar".



## INVESTIGACION CONTEXTUAL

### 1.2

#### **Características físicas de la zona en que se localiza el Museo.**

El Museo Anahuacalli se encuentra ubicado en el número 150 de la calle de Museo, al sur de la Ciudad de México, en la zona denominada como el pueblo de Santiago Tepeltiapa, perteneciente a la delegación Coyacán.

Las principales vías de acceso al Museo son la calzada de Tlalpan y la avenida División del Norte.

En lo referente a las características físicas del pueblo de Santiago Tepeltiapa, son las de una zona principalmente volcánica, el suelo esta conformado de tepetate y pedregal. Este último fué utilizado casi en la totalidad de la construcción del Anahuacalli, que aparte de reducir gastos en la edificación, le dió a la misma un toque místico muy especial que hace destacar de inmediato al Museo de su contexto.

La colonia casi en su totalidad cuenta con todos los servicios: agua, energía eléctrica, alumbrado público, drenaje, teléfono, pavimento asfáltico, banquetas, alcantallirado, agua potable, etc.

El tipo de construcciones y de la gente que ahí vive es mixto, se puede encontrar desde una vivienda con techo de lámina, cartón ó asbesto en el mejor de los casos; hasta una residencia con garaje cubierto y antena parabólica; desde una calle de terracería sin servicios, hasta una empedrada y con alumbrado de mercurio.

Dentro de la zona existen también escuelas públicas y privadas, tiendas de abarrotes, carnicerías y talleres diversos. En fin, se combina tanto la parte habitacional como la comercial.

Un factor importante de mencionar es la evidente falta de planeación en

la configuración de la colonia, que contrasta con el bien estructurado diseño del Anahuacalli. Que a pesar de encontrarse relativamente cerca de la avenida División del Norte, es realmente difícil su acceso, especialmente en la primera visita, ya que para llegar al Museo, es necesario atravesar por un laberinto de calles y casas, al cual se suma la pésima señalización, que aparte de llevar al visitante por un desesperado viaje através del pueblo de Santiago Tepetitlapa, lo conduce de nuevo a la avenida División del Norte sin pasar por el Museo.

Por esta razón es necesaria la realización de una nueva señalización que sea funcional tanto para los visitantes que lleguen en automóvil o para los que lo hagan a pie.

## INVESTIGACION DEL AMBIENTE FISICO



### **Características físicas del Museo.**

Como se menciona en los antecedentes, el Museo Anahuacalli, fue concebido por Diego Rivera, como el lugar destinado para resguardar y exponer su legado de objetos artísticos prehispánicos.

El conjunto arquitectónico, parte de un desplante cuadrangular, proyectado de forma vertical en varios niveles, através de los cuales, el espacio va siendo intencionalmente ordenado por medio de un constante cambio en las dimensiones de las salas.

La relación que existe entre el juego de luces y sombras, creando transparencias a manera de veladuras de acuarela que se plasman en los lienzos pétreos del edificio.

La comunicación que se da con el ambite externo, gracias a los vanos sin ventanas, la textura y el color de los mosaicos de piedra que adornan la construcción, el aparente compartimento de ámbitos, así como la integración de todas sus partes: salas, pasillos, terrazas, etc., por medio de escaleras que al no ser continuas dentro de una misma zona, conducen al espectador a través de un mágico recorrido por el interior del Museo.

La construcción del Anahuacalli, es a base de piedra volcánica y basalto, mismos que se han integrado perfectamente con la obra de Diego.

El Museo mide 40 metros de largo y esta orientado hacia los cuatro puntos cardinales, con la desviación necesaria para que el eje correspondiente a la línea equinoccial, al cruzarse con los ejes del museo integre una figura formada por cuatro líneas que representan el símbolo *Nahui Olin*, o cuatro movimientos; así como los cuatro rectangulos del calendario Azteca.



Las puertas, ventanas, arcos, bovedas, en fin toda la construcción del Anahuacalli, obedece a las reglas observadas en la edificación de los antiguos templos mayas.

Un singular juego de sorpresas y fantásticos ambientes, interactúan con la robusta desnudez de la piedra volcánica utilizada como material de construcción en los muros del Anahuacalli.

La resolución arquitectónica de la masa externa se logra mediante el uso de taludes (elemento clásico de la arquitectura Prehispánica) en amplios planos, cercados por modulaciones que operan como reminiscencia por el gusto ornamental Mexica. Así como también se aprecia la comunión entre cada una de las partes del Museo con su contexto.

Es como si al cruzar la puerta de acceso, se creara un ambiente mágico, como si el Museo fuera una máquina del tiempo y nos condujera a una pirámide del México prehispánico.

Es importante mencionar que el principal punto de atención en la parte exterior del Anahuacalli, aún estando fuera de los límites del mismo, son ocho impresionantes cabezas realizadas en piedra volcánica que representan a una "serpiente preciosa" con la lengua bifida (representación estilizada del dios Quetzalcóatl); localizadas dos en la parte posterior, dos en el costado izquierdo, dos en el costado derecho y otras dos en el frente, todas ellas ubicadas en el segundo nivel del museo.



## **Características socio-económicas y culturales del usuario.**

¿ A quién va dirigido y por qué ?

**E**l museo, su contenido y las actividades que dentro de él se realizan, van aparentemente dirigidos a cualquier tipo de persona sin importar su estrato económico, cultural o social: tratase de un campesino hasta un industrial, un político o un vendedor de periódico. El Museo esta abierto a quién quiera entrar como fuera el deseo de Diego Rivera; pero para realmente poder comprender el significado de la obra expuesta y del Museo mismo, es necesario tener conocimientos al menos básicos de historia universal y de México, de estética e historia del arte. Así al visitar el Museo se complementan los conocimientos que ya se tienen.

También es necesario un verdadero interés en visitar el Museo por parte del usuario, ya que es bastante difícil su acceso aún si se dispone de un automóvil, esto se debe en gran medida a la falta de una señalización adecuada. Mencionaré que los vehículos localizados en el estacionamiento durante las visitas realizadas, en su mayoría eran de modelos recientes, entre cuatro y cinco en fin de semana y uno o dos entre semana.

Por lo anterior, es posible clasificar al usuario al que esta dirigido el Museo, con una educación de nivel medio superior en adelante, que siente agrado por el arte prehispánico mexicano. Por esto pertenece a una clase económica desahogada: clase media, clase media alta y clase alta, es decir que nuestro "tarjet" estará dentro del grupo A-B y entre los 15 a 34 años principalmente.

Así mismo el visitante podrá ser nacional o extranjero, aunque en las visitas realizadas, la mayor parte de los usuarios, entre el 50 y 60% de un promedio de 5 a 8 personas entre semana y de 15 a 25 en fin de semana (aunque en ocasiones menos o ninguno) son turistas extranjeros.



**nota:**

El 70% de las personas encuestadas cuenta con educación superior, entre titulados, pasantes y estudiantes; el 20% con educación media, bachillerato o similares y el 10% restante con una educación secundaria hacia abajo. Es importante mencionar que en este grupo se encuentran niños que acompañan a sus padres. En cuanto a los colonos de la zona en que se encuentra el Museo, estos en su mayoría no tenían ni la más remota idea de que es ni en donde se encuentra el Anahuacalli.

Por lo que atañe a los promedios, estos se basan en lo observado durante las visitas realizadas al Museo.

### **Sala 1. Período Preclásico o Formativo.**

Se encuentra entrando a la izquierda. Aquí encontramos manifestaciones artísticas muy antiguas de la cultura Mesoamericana, realizadas con la técnica de "pastillaje" que se basa en hacer hilos, pequeñas bolas ó pastillas de barro que se utilizaban para adornar vasijas, figurillas de barro, etc. Las piezas más sobresalientes son las "mujeres bonitas" y los "baby face".

El período Preclásico o Formativo, es llamado así por ser el más antiguo del que se tiene conocimiento en Mesoamérica.

Esta cultura tuvo sus principales asentamientos dentro del valle de México, aunque también se dió en otros estados de la república como: Morelos, Guanajuato y Michoacán, desarrollandose entre 1700 y 100 a.c.

Pasó por tres fases evolutivas: el Preclásico Inferior, Medio y Superior. El principal sustento de estas culturas fue la agricultura, básicamente el cultivo del maíz, complementado por la caza, la pesca y la recolección.

**Preclásico Inferior:** 1700 a 1100 a.c. En este período existió una cultura en pleno desarrollo pero con un avanzado sistema de cultivo de maíz, una delicada y fina cerámica, así como figurillas en barro cocido que son de una singular belleza. Se puede observar la presencia de un culto a la fertilidad ligado con la agricultura en los ritos funerarios.

**Preclásico Medio:** 1100 a 600 a.c. Durante este período, se aprecia una notable influencia Olmeca proveniente de la zona del Golfo de México que pasa a enriquecer los asentamientos del Valle de México, principalmente en la cerámica, apareciendo los primeros talladores de piedras como el jade, jadeíta, serpentina y turquesa, materiales que era desconocidos hasta entonces por dicha cultura.

**Preclásico Superior:** 600 a 100a.c. se aprecia una importante diversificación del trabajo, la economía, la población, así como de la organización social, política y religiosa; lo que da como resultado que las personas se -

especialicen en una sola actividad, es decir que aparecen como estrato social los sacerdotes, artistas, arquitectos, albañiles, escultores, canteros, etc.

## **Sala 2. Culturas del Preclásico: Olmecas, Toltecas y Aztecas.**

La sala se encuentra dividida en tres secciones. En la parte central y fungiendo como eje, se exhibe una escultura en piedra caliza, proveniente de la zona Huasteca al norte de Veracruz y que data de 1250 a 1000 a.c., que es representada por una deidad femenina encorvada, portando una diadema de Chalchihuites y un Tatuaje facial.

El señor Caído que es una representación probable de una divinidad ligada al culto de la fertilidad.

En la sección derecha se encuentran una serie de materiales cerámicos pertenecientes a las zonas de Tlatilco, Zacatenco y Ticomán. Dentro de la vitrina central se exhiben algunas piezas pertenecientes al arte Olmeca, que es el más característico de este período y del cual destaca su excelente trabajo en jade, Turquesa y Serpentina; se observa además un mosaico de piedra localizado en el plafón donde se puede apreciar una representación de Quetzalcóatl, dios de la sabiduría.

A la izquierda se encuentra un altar diseñado por Diego Rivera, en el cual se exhiben diversas representaciones de deidades y ejemplos de elementos utilizados en la arquitectura de las culturas Teotihuacana, Tolteca y Azteca; de las que destacan por su magnífico trabajo, dos almenas caladas, pertenecientes a la civilización Tolteca, así como un plafón en el que presenta una visión personal del artista sobre la celebración del fin de siglo bajo la era del sol de movimiento, es decir la era en que ahora vivimos.

## **Sala 3. Xilonen: diosa del maíz.**

Se encuentra dedicada a la divinidad de la tierra en sus diferentes facetas, así como a aquellas otras ligadas indirectamente a Xilonen, diosa del maíz tierno, que es representada con un Quechquemel, un gran tocado de rosetones y unas mazorcas en las manos.

#### **Sala 4. Cultura Azteca.**

A la derecha de esta sala, bajo las ventanas del Teocalli, se encuentran tres secciones en las que se pueden apreciar representaciones zoomorfas de serpientes, jaguares, ranas, etc., que están sentadas; así como fragmentos de estatuaria provenientes del Valle de México y Guerrero.

#### **Sala 5. Ehacatl-Quetzalcóatl: dios del viento.**

Deidad que se caracteriza por su gran máscara bucal en forma de pico de ave, además de un gorro cónico adornado con turquesas.

#### **Salas 6 y 7. Cultura Teotihuacana.**

En esta sección se encuentran piezas pertenecientes a la zona de Teotihuacan, que por su situación geográfica, resultó propicia para el desarrollo de grupos humanos, que tienen su comienzo como cultura en el período del Preclásico y que a su vez se divide en cuatro sub períodos comprendidos entre 1000 y 300 a.c.

Teotihuacan, considerada como el lugar de los dioses, fue la ciudad de mayor esplendor en el mundo prehispánico debido a las excepcionales manifestaciones culturales que en ella se dieron: el comienzo del urbanismo así como de una arquitectura funcional, equilibrada, al igual que de una maravillosa pintura mural de gran calidad pictórica y conceptual, acompañadas de una compleja organización político-social sustentada en base a la religión.

Dentro del primer período, Teotihuacan 1, se distingue la influencia de los grupos étnicos provenientes de las costas del Golfo de México. Durante este período se construyeron las pirámides de Sol y de la Luna, lo mismo que el templo de Tláloc, dios de la lluvia.

Teotihuacan es considerada como una ciudad sagrada, como el centro ceremonial más grande de toda Mesoamérica; las artes alcanzaron un gran esplendor, principalmente en la pintura al fresco y la escultura, que son integradas a su contexto.

Este desarrollo continuará hasta el período Teotihuacan 3, aunque desafortunadamente sería interrumpido a finales del siglo VII por razones desconocidas, tal vez movimientos telúricos o incendios.

Durante el período Teotihuacan 4, se intenta una reconstrucción de la ciudad, la cual se logra medianamente, ya que por desgracia no se alcanza el antiguo esplendor que le caracterizara, aunque su influencia cultural perduraría hasta la llegada de los Aztecas.

Dentro de la colección de esta sala, destaca un vaso con la figura de Tláloc, realizado en cerámica negra bruñida, ejemplo de la síntesis y expresividad de los Teotihuacanos, así como diversas piezas, principalmente vasos en cerámica anaranjada también conocida como "naranja delgada" llamada así por su color y lo mínimo de grosor que alcanzan estas obras, cuyas formas más usuales son efígies de hombres, ranas, jaguares, perros y representaciones de dioses como Tláloc y Quetzalcóatl.

#### **Sala 8. Tláloc: dios de la lluvia.**

Lo característico de esta deidad, son sus grandes colmillos. Esta divinidad, fué sumamente importante en las culturas prehispánicas por ser el dios del agua, elemento que hace posible la vida de la tierra y de los hombres.

#### **Sala 9. Huehuetēotl: dios del fuego viejo.**

Este se caracteriza por su posición, sentado con las manos colocadas sobre las rodillas y encima de su cabeza una vasija o bracerito, en el que se encuentran incrustados unos ojos a los que se relaciona con la visión del mundo y con el calendario.

#### **Sala 10. Estudio de Diego Rivera.**

En él sobresalen los murales al fresco "Sueño de la paz ó pesadilla de la guerra", "Representación del sistema capitalista y socialista", así como un esbozo de un mural en honor a los trabajadores que participaron en el proyecto de la planta de agua potable de Lerma, además de una serie de apuntes, bocetos y esculturas de animales.

### **Sala 11. Cultura de Occidente.**

Abarcó de 400 a.c. a 1521 d.c. Comprendiendo las zonas de Sinaloa, Jalisco, Nayarit, Michoacán y una parte de Guanajuato.

Esta cultura rompió con el formulismo, olvidando la concepción teológica, tratando de representarse así mismos. Utilizaron la técnica del pastillaje, siendo su temática principal acerca de escenas de la vida cotidiana.

### **Sala 12. Cultura Totonaca.**

Tuvo su desarrollo en la parte central del estado de Veracruz. Esta cultura se dividió en tres periodos, el Preclásico que comprendió del 100 a.c. al 200 d.c., el Clásico y Post-clásico comprendidos entre 200 y 1250 d.c. En esta sala sobresalen los elementos utilizados para el "Juego de pelota".

### **Sala 13. Cultura Azteca o Mexica.**

En lo referente a su cerámica se dividió en varias etapas, Culhuacan en la que predominan las representaciones de animales y flores, Tenayuca, en donde se crearon diseños geométricos, líneas curvas y grecas trazadas con cierta inseguridad. Por último la etapa de Texcoco que sería la continuación de lo realizado en la etapa de Tenayuca pero con un mayor grado de perfeccionamiento en el trazo.



## 1.2

### Museo

**Análisis connotativo:** Es un lugar en el que se guardan y pueden ser observados diversos objetos, ya sean artísticos, culturales, antropológicos, etc.

**Análisis denotativo:** Edificio o lugar destinado para el estudio de las ciencias, letras y artes liberales.

Lugar en donde se guardan y exponen objetos notables pertenecientes a las ciencias y/o artes de diferentes culturas, con el único fin de elevar el nivel cultural del visitante.

### Anahuacalli

*Anahuacalli*, palabra compuesta por *Anáhuac/calli*.

*Anáhuac*, palabra compuesta por *alt/nauac*.

### Ati

**Análisis connotativo:** En las encuestas realizadas no se obtuvo ningún resultado.

**Análisis denotativo:** Agua, cabeza, cerebro, guerra. Principalmente lo relacionado con agua.

### **Nauac**

**Análisis connotativo:** En las encuestas realizadas no se obtuvo ningún resultado.

**Análisis denotativo:** Nauac o nahuac. Cerca, en sitio proximo. Se une a los sustantivos anáhuac o anáuac, para formar sobre el agua, cerca o proximo al agua.

### **Anáhuac**

**Análisis connotativo:** Valle situado en México.

**Análisis denotativo:** Anáhuac o anáuac. Significa cerca del agua, del mar, proximo al agua, el lugar del agua, etc. Sirve para designar ya sea el Valle de México, donde antaño existían grandes lagunas, a los litorales o a cualquier otro lugar en el que abunde el agua. Principalmente lo relacionado con el Valle de México.

### **Calli**

**Análisis connotativo:** Casa.

**Análisis denotativo:** Casa, habitación, bohío, caja, Principalmente casa, lugar para vivir.

### **Anahuacalli**

**Análisis connotativo:** La casa de Anáhuac.

**Análisis denotativo:** La casa próxima al agua, la casa en el lugar del agua, la casa en el valle de México, la casa de los antiguos Mexicanos. Principalmente la casa de los antiguos Mexicanos.

**Análisis connotativo:** El museo de la casa del Anáhuac.

**Análisis denotativo:** El lugar donde se guarda la cultura de los Mexicanos.

### Conclusion

El significado de Museo Anahuacalli, será: el lugar en donde se guarda la cultura de los Mexicanos. Es decir el lugar en que se encuentran en exhibición los tesoros artísticos y culturales de nuestros ancestros, para que los Mexicanos al visitar el Museo, conozcamos más sobre nuestras raíces, sobre nosotros mismos.

Por lo tanto, la selección del concepto que se utilizará para la realización de la imagen institucional del Museo Anahuacalli, girará en torno a la cultura y las artes prehispánicas de México, así como todo lo relacionado con elevar el nivel cultural de los Mexicanos.

#### **Nota:**

Es muy importante hacer mención del concepto *sen/anáhuac*, el cual tenía un significado muy importante para los antiguos Mexicanos, ya que aparte de considerar al Anáhuac como al Valle de México, también se le concebía como "el ombligo del mundo" es decir el lugar donde está el centro del universo.

# EVALUACION DE DATOS

## 1.0

### Analisis conceptual

En este punto, se analizaron una serie de conceptos relacionados con los puntos que se mencionan en la conclusión del análisis connotativo y denotativo de Museo Anahuacalli, con el fin de localizar el elemento conceptual correcto para la realización de la imagen institucional del Museo.

La recopilación de estos elementos se logró mediante encuestas e investigaciones, después de ser seleccionados los conceptos más representativos con el significado de: Museo Anahuacalli. Pasaron a una Matriz de interacción en la que se realizaría la selección definitiva del concepto o conceptos más idóneos para la elaboración del presente proyecto.

#### 1.- Ciudad prehispánica.

El Museo concebido como la Ciudad de las artes, por sus características físicas, además del estilo arquitectónico remitente a las antiguas pirámides mayas.

#### 2.- Cultura Nahuatl.

Tomando en cuenta la lengua en que esta escrito el nombre del Museo, además de sus características físicas y de la obra que contiene.

### **3.- Cultura Tolteca.**

Tomando como referencia el significado de tolteca, perfección en las artes. Además del desarrollo que tuvo esta cultura gracias a su forma de vida y a las enseñanzas de sus gobernantes (Quetzalcóatl-sacerdote).

### **4.- Diego Rivera.**

Como arquitecto y realizador del Museo Anahuacalli.

### **5.- Lugar de piedra.**

Por las características físicas y de contexto del Museo.

### **6.- Museo arqueológico.**

Por su nombre y por la obra que en él se resguarda.

### **7.- Museo prehispánico.**

Por su nombre, contenido, características físicas y contextuales.

### **8.- Orientación hacia los cuatro puntos cardinales.**

Concepto *Nahui Ollin*. Tomando en cuenta las características físicas del Museo. Por la direccionalidad de las cabezas de "Serpiente Preciosa" en la construcción del mismo. Así como por la reminiscencia con las construcciones mayas hechas en honor al dios Quetzalcóatl basadas también en el concepto *Nahui Ollin*.

### **9.- Pirámide prehispánica.**

Por el estilo arquitectónico, las características físicas y de contexto del Museo.

**10.- Quetzalcóatl como divinidad.**

Quetzalcóatl-Kukulcan, Ehecatl-Quetzalcóatl y Quetzalcóatl, como símbolo máximo de la sabiduría en las culturas Maya, Nahuatl y Tolteca respectivamente.

**11.- Quetzalcóatl como sacerdote.**

Sacerdote Tolteca, homónimo de su dios, poseedor del conocimiento y encargado del culto al dios dual.

**12.- Sapo o rana.**

Como símbolo de Diego Rivera.

**13.- Cabeza petrea de serpiente con la lengua bifida.**

Como la representación ornamental de Quetzalcóatl aplicada en la parte exterior del Anahuacalli. Tomando la cabeza de Quetzalcóatl como contenedor del cerebro, en el que se encuentra toda la sabiduría del dios dual. Así la boca abierta y la lengua bifida como una invitación a conocerla, dando paso al interior de la cabeza y por lo tanto al conocimiento.

# Matriz de interacción

|    | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 01 |    | ■  | □  | ●  | ■  | ■  | □  | □  | ■  | □  | □  | ■  | □  |
| 02 | ■  |    | □  | ●  | ■  | ■  | □  | □  | □  | □  | □  | ●  | □  |
| 03 | ●  | ●  |    | ●  | ●  | ■  | ■  | ■  | ■  | □  | □  | ●  | □  |
| 04 | ■  | □  | □  |    | □  | □  | □  | ■  | □  | □  | □  | ■  | □  |
| 05 | ■  | ■  | □  | ●  |    | □  | □  | □  | □  | □  | □  | ●  | □  |
| 06 | ■  | ■  | ■  | ●  | ●  |    | □  | □  | ■  | □  | □  | ●  | □  |
| 07 | ●  | ●  | ■  | ●  | ●  | ●  |    | ■  | ■  | □  | □  | ●  | □  |
| 08 | ●  | ●  | ■  | ■  | ●  | ●  | ■  |    | ■  | □  | □  | ●  | ■  |
| 09 | ■  | ●  | ■  | ●  | ●  | ■  | ■  | ■  |    | □  | □  | ●  | □  |
| 10 | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  |    | ■  | ●  | ■  |
| 11 | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ■  |    | ●  | ■  |
| 12 | ■  | □  | □  | ■  | □  | □  | □  | ■  | □  | □  | □  |    | □  |
| 13 | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ●  | ■  | ●  | ■  | ■  | ●  |    |

● +2

■ +1

□ -2

| <b>lugar</b> | <b>Concepto</b>                                                    | <b>Puntos</b> |
|--------------|--------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>1</b>     | <b>10: Quetzalcóatl/divinidad.<br/>11: Quetzalcóatl/sacerdote.</b> | <b>22</b>     |
| <b>2</b>     | <b>13: Cabeza de serpiente con la lengua bifida.</b>               | <b>21</b>     |
| <b>3</b>     | <b>8: Orientación a los cuatro puntos cardinales.</b>              | <b>11</b>     |
| <b>4</b>     | <b>7: Museo prehispánico.</b>                                      | <b>9</b>      |
| <b>5</b>     | <b>3: Cultura Tolteca.</b>                                         | <b>8</b>      |
| <b>6</b>     | <b>9: Pirámide prehispánica.<br/>1: Ciudad prehispánica.</b>       | <b>5</b>      |
| <b>7</b>     | <b>6: Museo arqueológico.</b>                                      | <b>0</b>      |
| <b>8</b>     | <b>2: Cultura Nahuatl.</b>                                         | <b>-7</b>     |
| <b>9</b>     | <b>5: Lugar de piedra.</b>                                         | <b>-10</b>    |
| <b>10</b>    | <b>4: Diego Rivera.<br/>12: Sapo o rana.</b>                       | <b>-15</b>    |

## **Conclusion**

En base a los resultados obtenidos en la Matriz de interacción, los elementos a analizar para la realización de la imagen institucional del Museo, serán en torno a la figura de **Quetzalcóatl**, ya que se encuentra íntimamente ligado a los conceptos de arte, cultura y de Museo Anahuacalli.

### **Nota:**

Los conceptos relacionados con Diego Rivera, se dejaron al final para evitar cualquier relación con la idea errónea que se tiene sobre el Anahuacalli, que serviría como un mausoleo para Diego, y no con la función real del mismo, dar cultura a los Mexicanos.

## **Conclusion**

En base a los resultados obtenidos en la Matriz de interacción, los elementos a analizar para la realización de la imagen institucional del Museo, serán en torno a la figura de **Quetzalcóatl**, ya que se encuentra íntimamente ligado a los conceptos de arte, cultura y de Museo Anahuacalli.

### **Nota:**

Los conceptos relacionados con Diego Rivera, se dejaron al final para evitar cualquier relación con la idea errónea que se tiene sobre el Anahuacalli, que serviría como un mausoleo para Diego, y no con la función real del mismo, dar cultura a los Mexicanos.

## 1.1

*Quetzalcóatl*. Palabra compuesta por: *Quetzalli/coatl*.

### Quetzalli

**Análisis connotativo:** Nombre Nahuatl remitente a Quetzal, pajarito de plumas verdes que vive en Guatemala.

**Análisis denotativo:** Pluma hermosa, larga y verde; tesoro, joya, padre, madre, señor, protector, hijo querido.

### Coatl

**Análisis connotativo:** Cuete, amigo.

**Análisis denotativo:** Serpiente, culebra, ombligo, vientre: gemelo, coate. Ligado al concepto de dualidad.

### Quetzalcóatl

**Análisis connotativo:** Dios prehispánico, perteneciente a las culturas Tolteca, Maya y Nahuatl; muy ligado a la sabiduría y las artes. Se le conoce como "gemelo precioso", "serpiente de las plumas verdes preciosas" o más comúnmente como "serpiente emplumada". También fue un término genérico para designar al máximo sacerdote Tolteca.

**Análisis denotativo:** Serpiente de plumas verdes largas y preciosas, gemelo de plumas verdes largas y preciosas, serpiente emplumada. Quetzalcóatl-Kukulcan, Ehecatl-Quetzalcóatl y Quetzalcóatl, símbolo máximo de sabiduría y moral en las culturas Maya, Nahuatl y Tolteca respectivamente.

Dios del aire, representado bajo la forma de serpiente, serpiente emplumada, cabeza de serpiente de plumas preciosas que emerge de un collar en forma de flor de once pétalos, o de una cabeza de serpiente con la lengua bifida.

Emblema de los vientos y torbellinos, recubierta de plumas de quetzalli, que representaban los céfiros y las nubes ligeras.

Eran varios los ornatos que revestían al dios, la cabeza estaba adornada con un penacho de quetzalli, con manchas que imitaban la piel de tigre; su cuerpo y su cara estaban teñidos de negro.

Llevaba una camisa que solo le cubría hasta la cintura, unas orejeras de turquesa y un collar de oro del que colgaban magníficas conchas de caracoles marinos; un penacho de plumas, que semejaban llamas, que caía sobre su espalda; calzado de piel de tigre adornado con conchas que cubrían sus piernas desde la rodilla hasta abajo y sandalias teñidas de negro.

En la mano izquierda llevaba un escudo y en la derecha un cetro con la punta retorcida.

Divinidad Tolteca única amante de la paz, que condenaba cualquier tipo de sacrificios humanos y que incitaba a sus fieles a una vida plena de perfección moral.

Según dice la leyenda, por acuerdo de Citlalincue, Citlaltónac, Apantecuhtli, Tepanquizqui, Quetzalcóatl y Tezcaltipoca; Quetzalcóatl fue encargado de la formación de los hombres del "Quinto Sol", el sol de movimiento, era en la cual vivimos.

Por esta razón tuvo que realizar un viaje al Mictlan, la región de los muertos, en busca de los "huesos preciosos".

Como resultado de la penitencia de Quetzalcóatl nacieron los primeros hombres del Quinto Sol, a los que llamó macehuales: los merecidos por la penitencia.

Quetzalcóatl, además descubrió el maíz genuino, que serviría como alimento a los macehuales, a quienes también les enseñó la técnica de como hacer rendir más los cultivos, de como encontrar piedras y metales preciosos,

así como la forma de trabajarlos, de como hacer penachos y tapices con plumas de colores, el canto, la pintura, la escultura y la arquitectura. Además se le considera como el inventor del arte gráfico y de leyes extremadamente sabias.

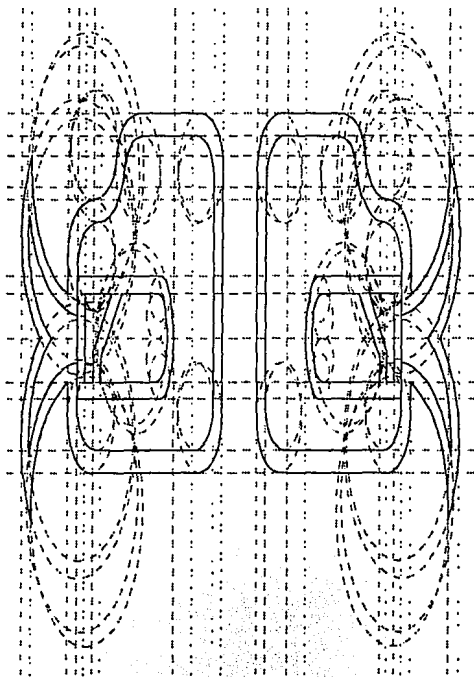
## CONCLUSION

### 1.0

Se puede concluir que el concepto de Quetzalcóatl es el idóneo para realizar el proyecto de la imagen institucional del Museo Anahuacalli, el lugar en donde de guarda la cultura de los Mexicanos, ya que la figura de Quetzalcóatl tanto en su acepción connotativa como en la denotativa, esta intimamente ligada a los conceptos de arte, sabiduría, moral, etc., así como de un gran amor y respeto por los hombres y por la vida humana; es decir, que esta a favor de toda acción que procure el bienestar, el elevar el nivel cultural y moral, de sembrar su semilla en el corazón de su pueblo, además de también dejarle un legado de sabiduría. Al igual que lo tratan de hacer los museos y como fuese el deseo del mismo Diego Rivera al donar el Anahuacalli al pueblo de Mexico. "Devuelvo al pueblo lo que de la herencia artística de sus ancestros pude rescatar".

Además de tomar en cuenta el refuerzo visual que se tiene de Quetzalcóatl, gracias a las ocho monumentales representaciones de la "Serpiente emplumada" localizadas en la parte exterior del Museo Anahuacalli.

DESARROLLO GRAFICO DEL PROYECTO



# capítulo

## DESARROLLO GRAFICO DEL SIMBOLO

### 2.1

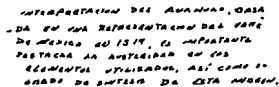
**E**ste punto se como su nombre lo indica se divide en tres etapas de desarrollo gráfico y creativo.

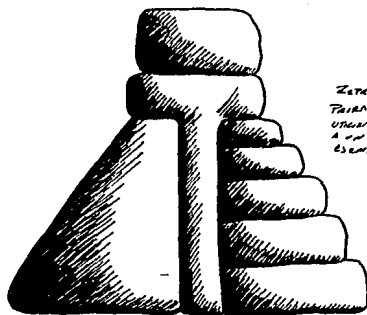
bocetaje preliminar.

bocetaje de desarrollo.

bocetaje de concreción.

Basicamente se presentan una serie de alternativas gráficas basadas en las conclusiones obtenidas en el desarrollo teórico del proyecto, que estan enfocadas a resolver de manera óptima el grafismo con el que se representará al Museo Anahuacalli.

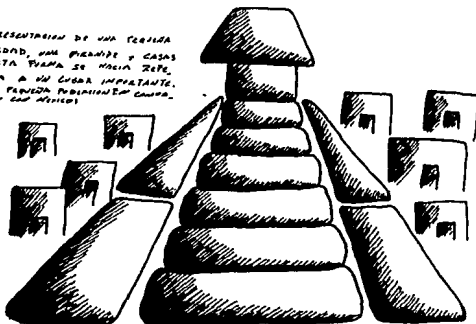




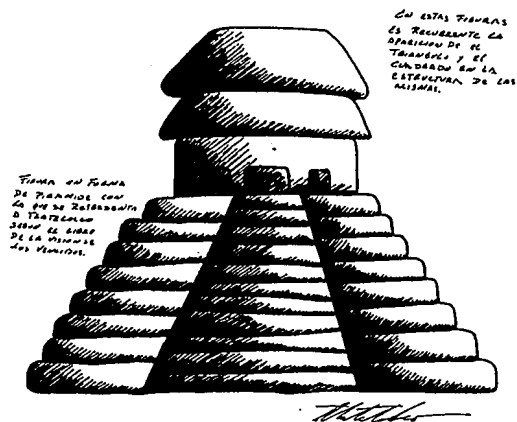
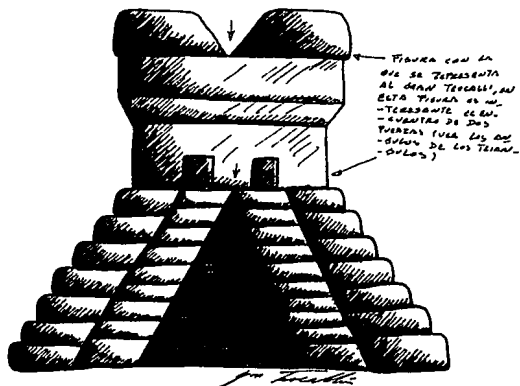
REPRESENTACION DE UNA  
PIRAMIDE PASCUENSINA  
UTILIZADA PARA IDENTIFICAR  
A UN PUEBLO COMO POR  
EJEMPLO: TAVUVA.

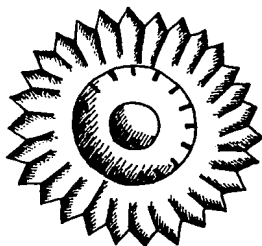
*Piramide Poligonica*

REPRESENTACION DE UNA ESCALA  
CONJUNTO, UNA PIRAMIDE Y CASAS  
DE PETA PAMA SE HICIA DEFE.  
TENIA A SU CERRA IMPORTANTE.  
TA UNA PUEBLO INDIGENAS CAUO.  
-BASICOS SON INTERES



*Piramide de Escala*

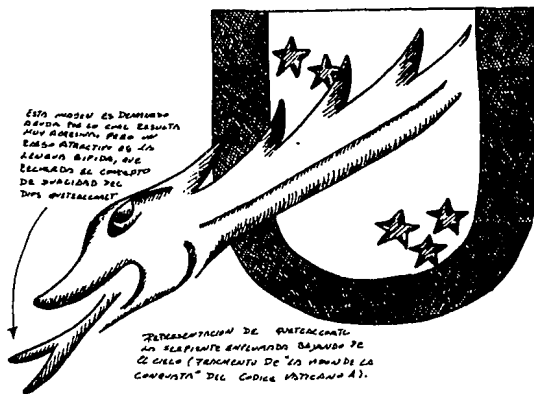




REPRESENTACION DEL SOL  
ES INTERESANTE EL MODELO  
DE LAS RANAS, LAS CUALS  
TODAVIA UTILIZAN EN SUS  
PLUMAS DE QUETZALCOTL



REPRESENTACION DE  
UN CIGARRA, ES COMO UNA  
AL CIGARRA PRECISAMENTE  
DE LA LAGUNA DE LOS CIGARRAS  
O DEL TENDERO DE QUETZALCOTL  
SEGUN LOS ANTIQUARIOS DE  
SANTO DOMINGO



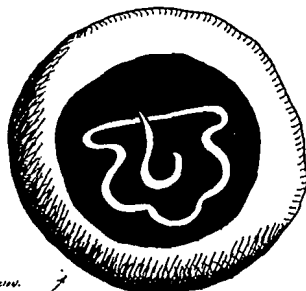
ESTA IMAGEN ES DOMINANTE  
DEBIDA POR SU COMPLICACION  
MUY ABSTRACTA. PERO UN  
EJEMPLO ATRACTIVO DE LA  
LENGUA BIPIDA, QUE  
RECORDA EL COMPLEJO  
DE DIVERSIDAD DEL  
DISEÑO QUETZALCOTL

REPRESENTACION DE QUETZALCOTL  
LA SERPIENTE ENFILANDO HACIA ABAJO DE  
EL CIELO (TENDERO DE LAS MANOS DE LA  
CONQUISTA DEL CODO VOTICANO A).



REPRESENTACION DE  
UNA ESTEREO, DE  
LA INTERACCION DEL  
TACER.

REPRESENTACION DEL DMS  
CHICAGO/INTERACCION. DMS DEL  
DMS Y DE LOS CIEGOS, ESTA  
IMAGEN ES MUY INTERESANTE EN  
SU CONJUNTO, MUESTRA UN MUNDO  
CON FENOMENOS, PERO SON MUY  
PARALELOS CON LA CONJUNTURA  
DEL CONJUNTO.



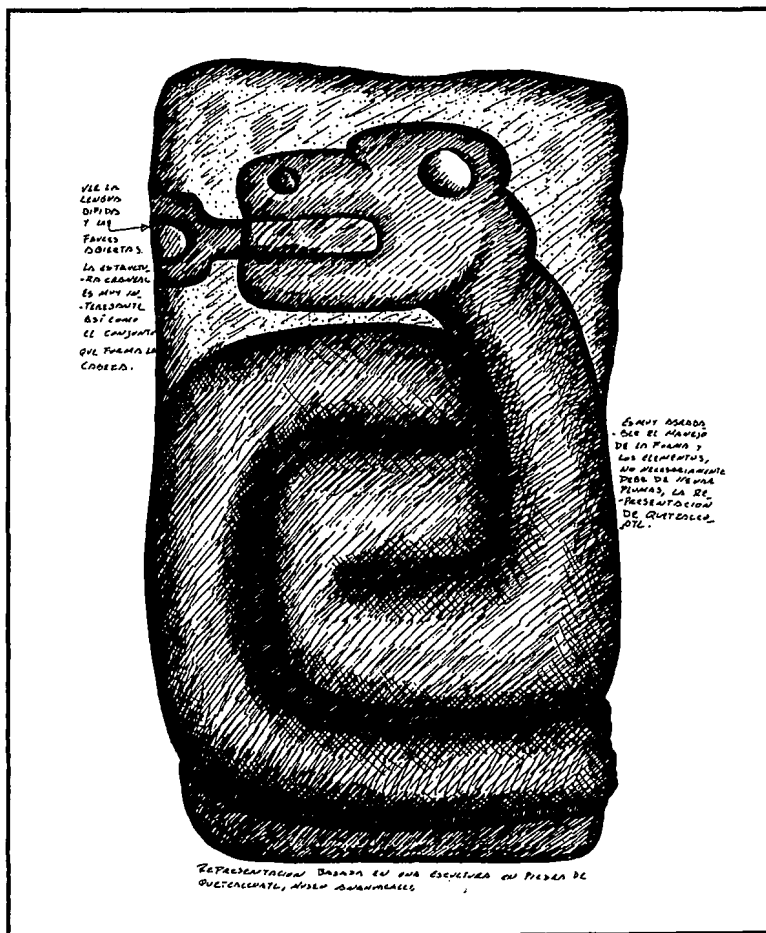
REPRESENTACION DEL CIEGO  
DE INTERACCION. SEGUN EL  
CIEGO, DIBUJANDO, EL MUNDO  
QUE ESTA DENTRO DEL CIEGO  
ES BASTANTE "PLASTICO" Y  
DE NO SER PUEDE SER DIFÍCIL  
CODIFICACION, PUEDE UTILIZARSE  
"EL CIEGO DEL MUNDO DEL MUNDO"  
MUESTRA LA FORMA EN FORMA  
DIBUJADA A UNA DIBUJA ES  
UN DMS ELEMENTO PARA APLICAR.  
POR SU SEMEJANZA CON UNA CORDA

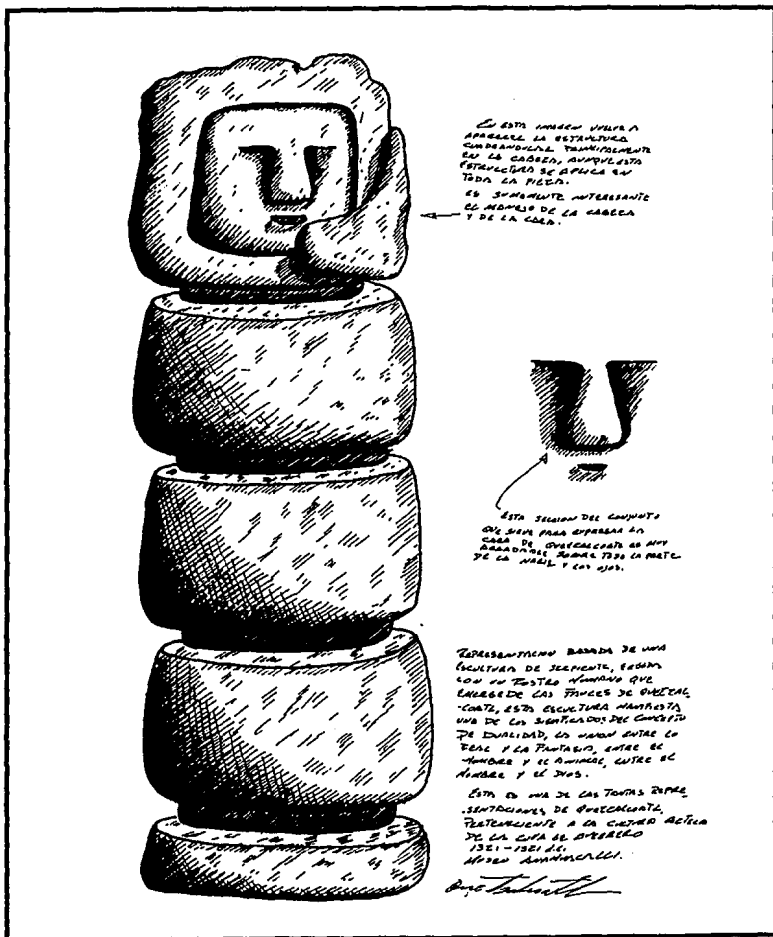


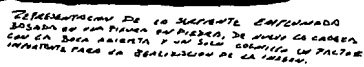
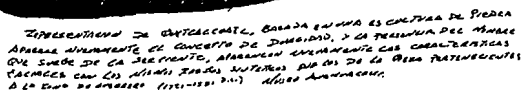
LA SEMEJANZA CON UNA CORDA  
ES AL CASO DE ESTA FORMA PODRIA  
APLICARSE EN LA RELACION  
DE SIMBOLO.

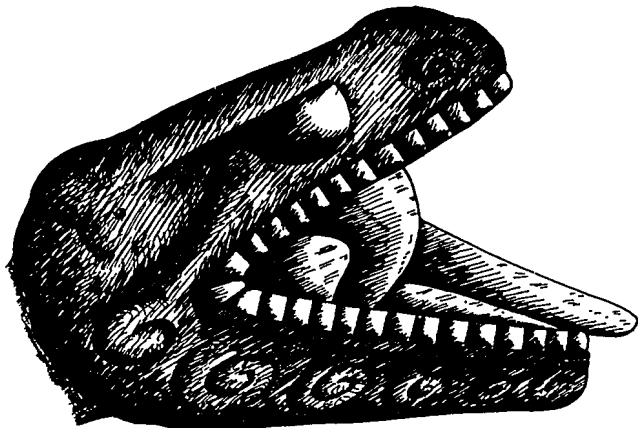


LA REPRESENTACION DE LA IMAGEN  
CREA UN EFECTO QUE MUESTRA  
UNA FORMA DIFIDA, CARACTERISTICA  
DE LA SERPENTE ENPLUMADA.





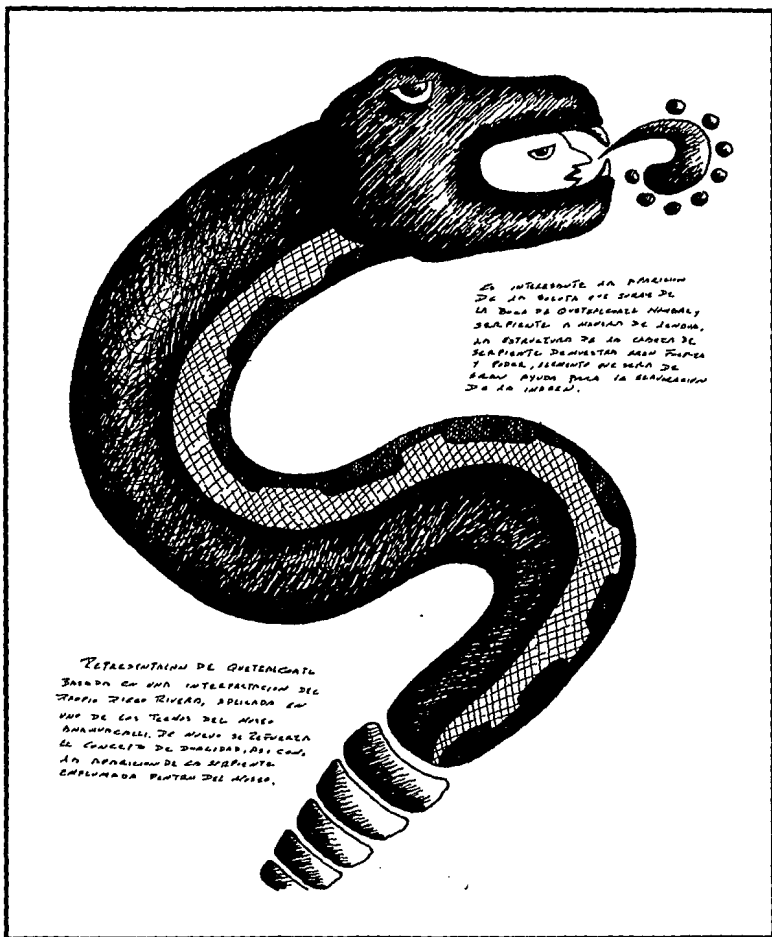


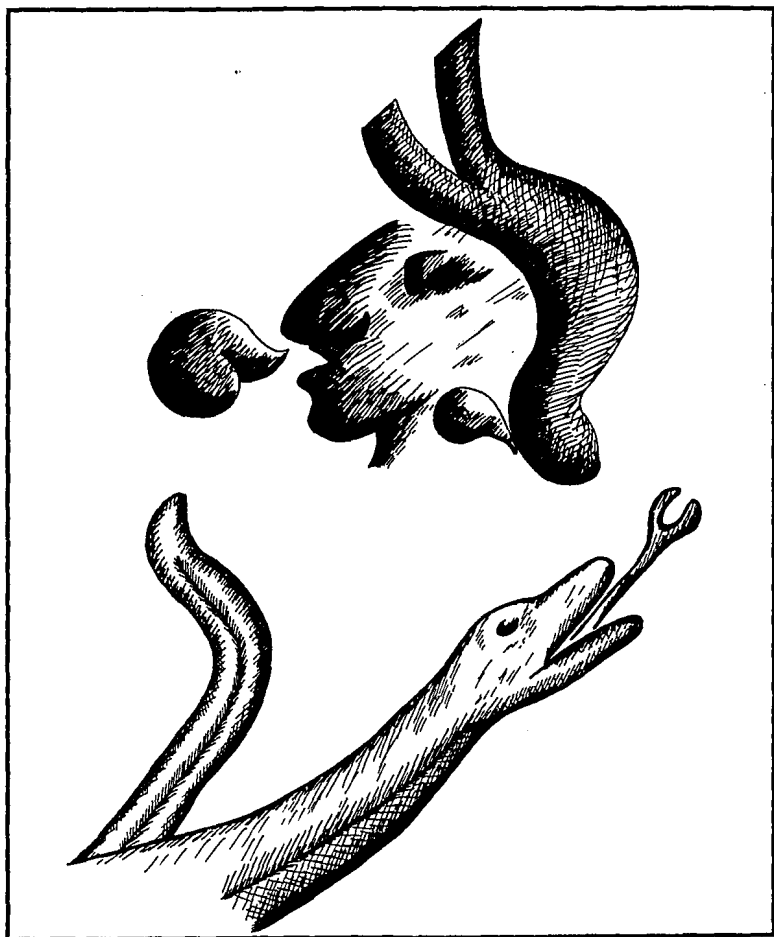


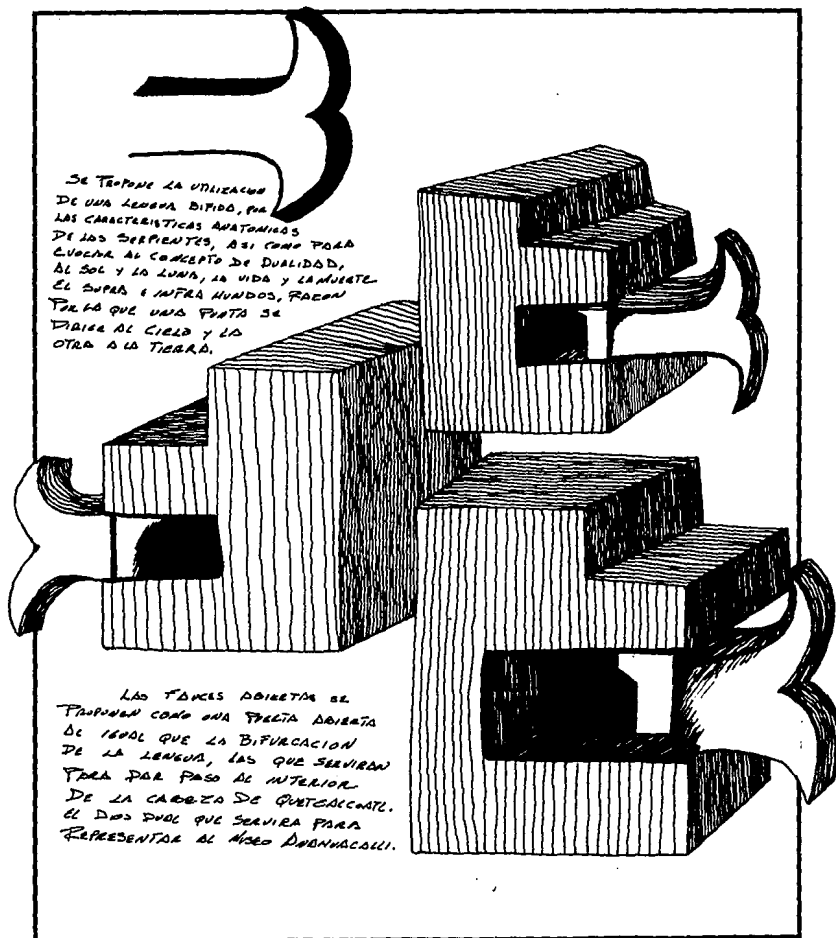
REPRESENTACION DE UNA CABEZA DE SERPIENTE DANDA EN SU TENDRADO DE UN AGUJERON EN PIEDRA, EN ESTA PIEDRA SE VEY ENCARADO DE CANTIDAD DE LO LLEVAR, Y EL COLUMBO, ADENAS DE NUESTRA EN CONJUNTO DE LA VIDA Y LA MUERTE, Y SON REPRESENTADA POR UN CUERPO HUMANOS CANTIDAD DE LA LLEVAR, Y EL COLUMBO Y EN ALGUNO REPRESENTADA POR LA SERPIENTE. PARA PERO NUESTRO ANIMALES.

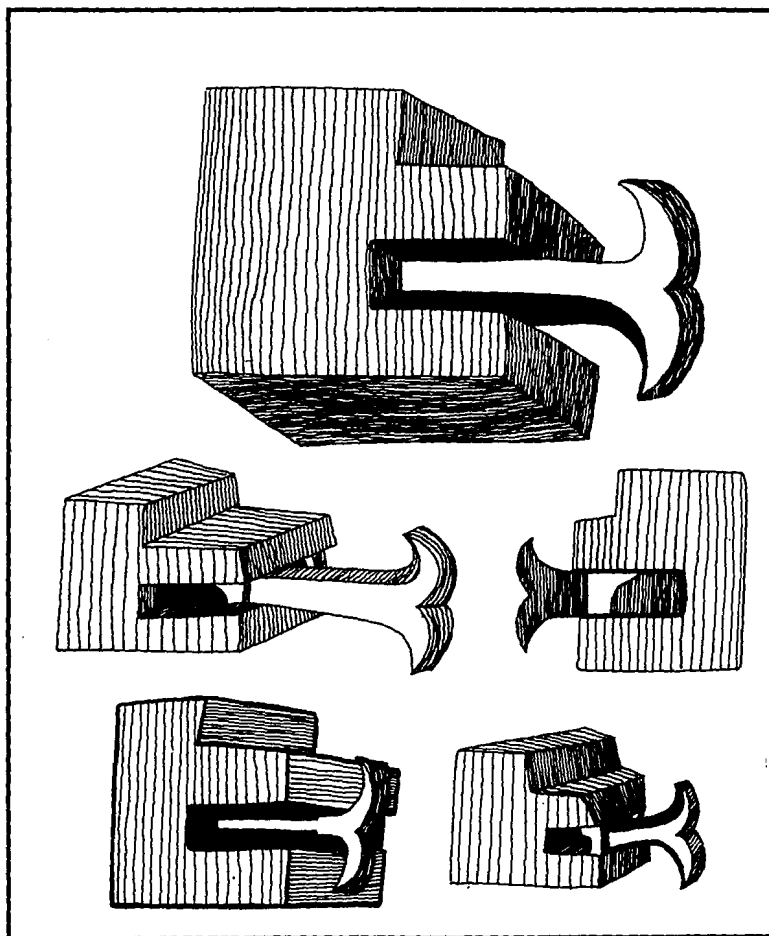
CEO QUE LA CABECA DE SARPENTE TENHA TAMANHO SUFICIENTE PARA REALI-  
-ZAR VAS SINTESIS Y APLICARSE EM IL DISEÑO DE LA IMAGEN INSTITUCIONAL.

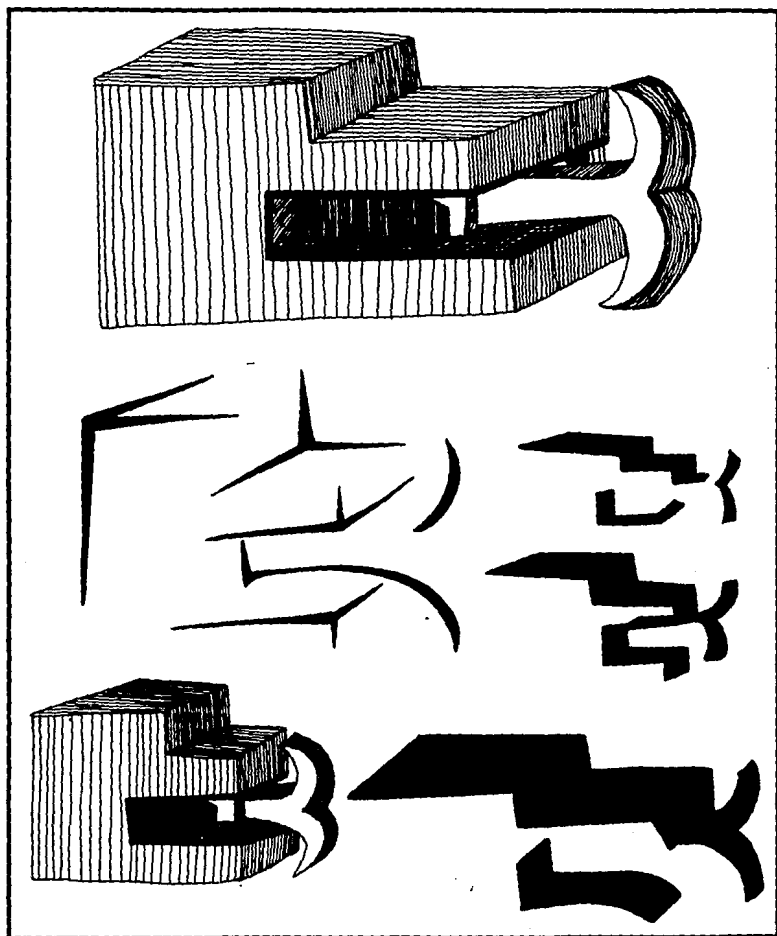
[illegible]

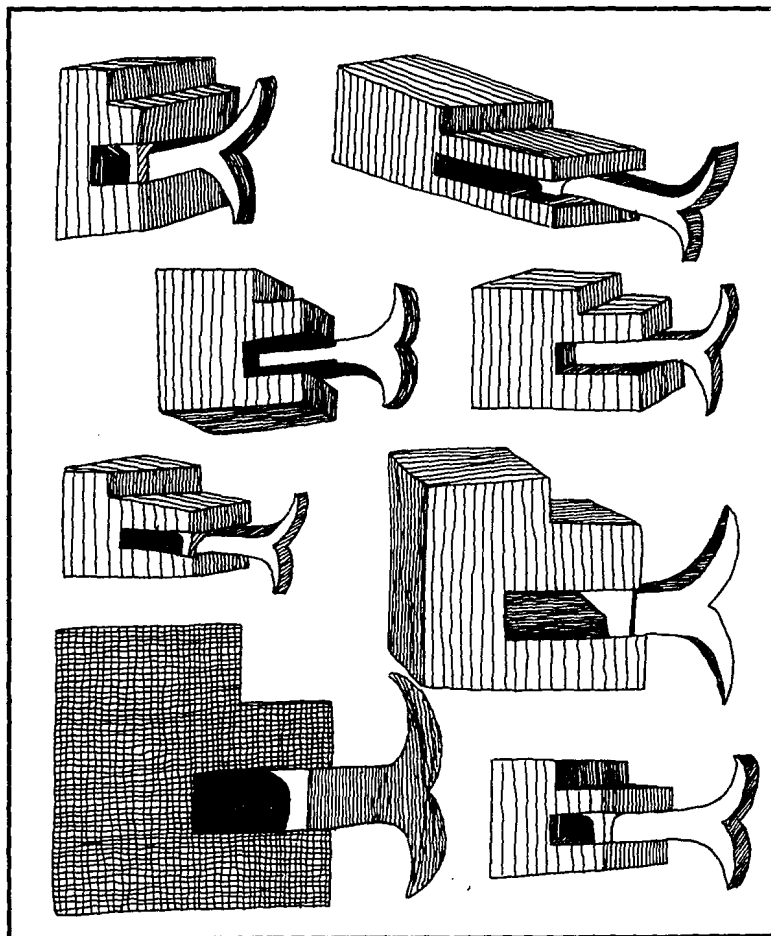


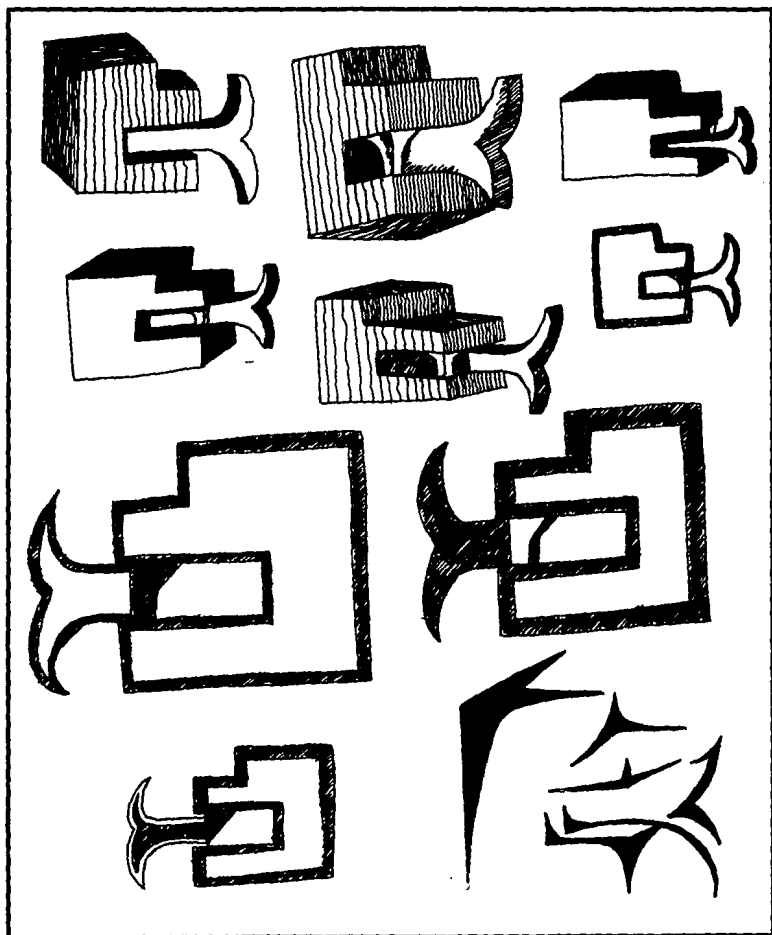


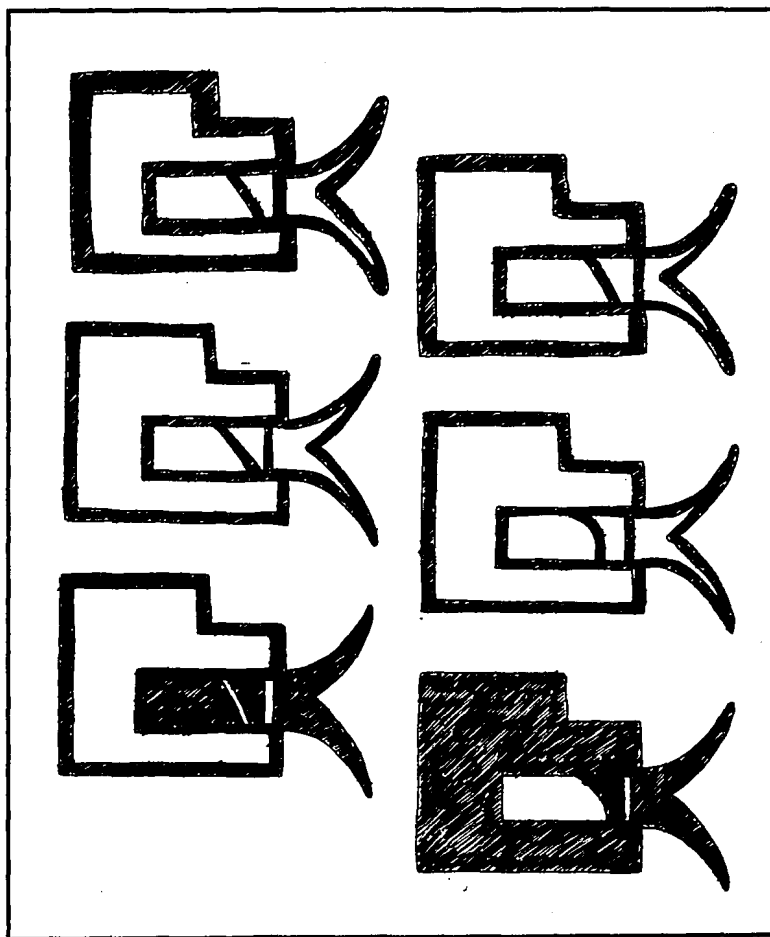


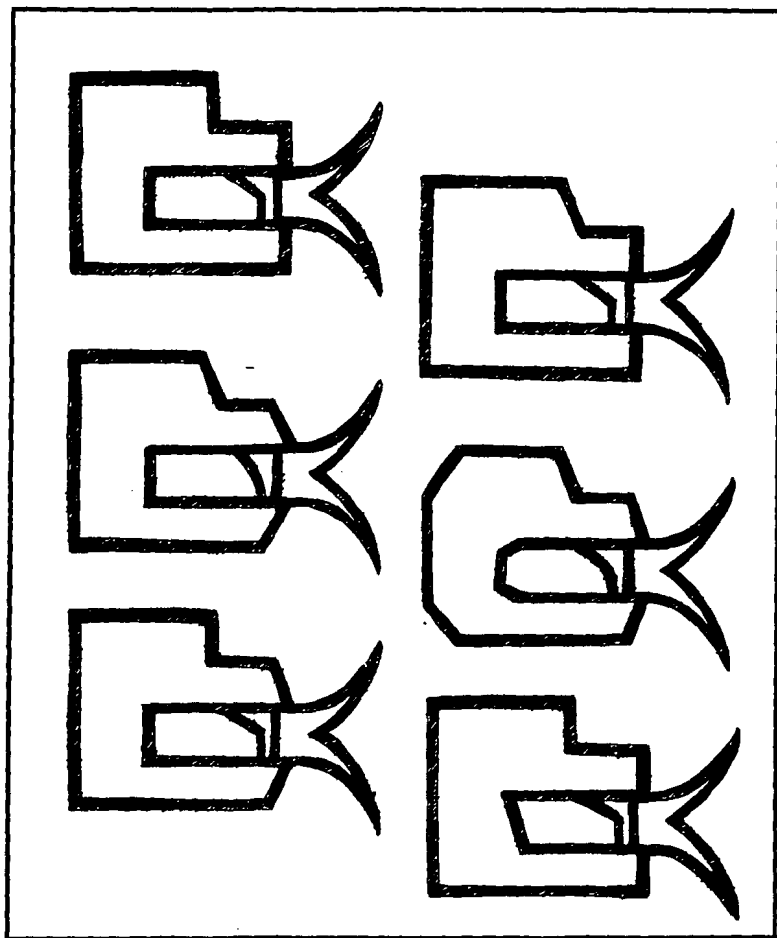


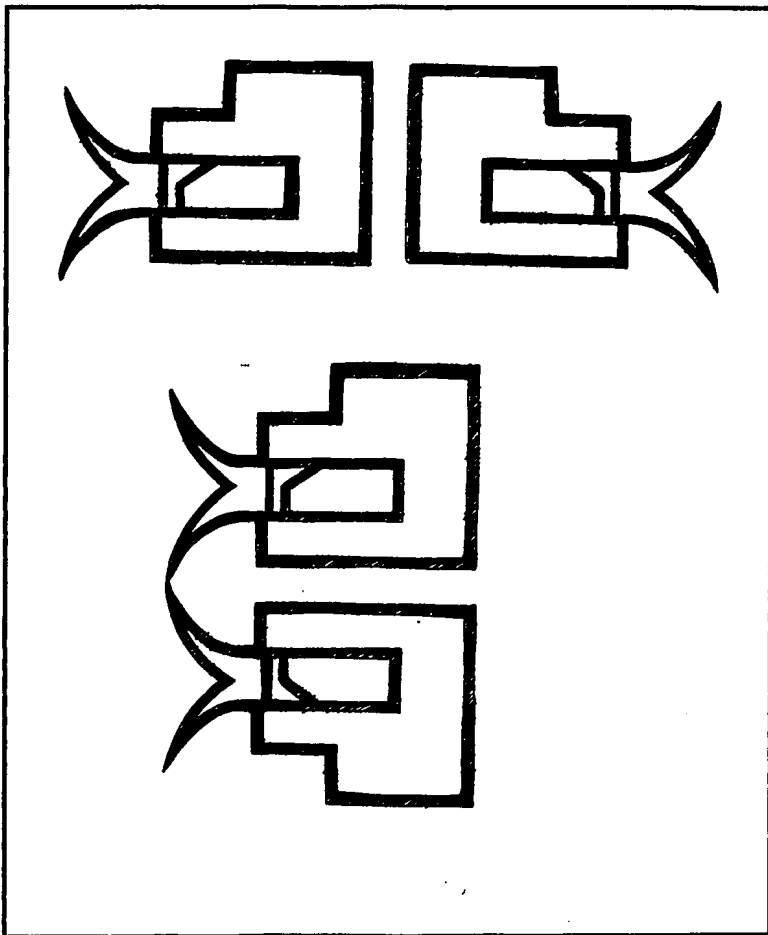


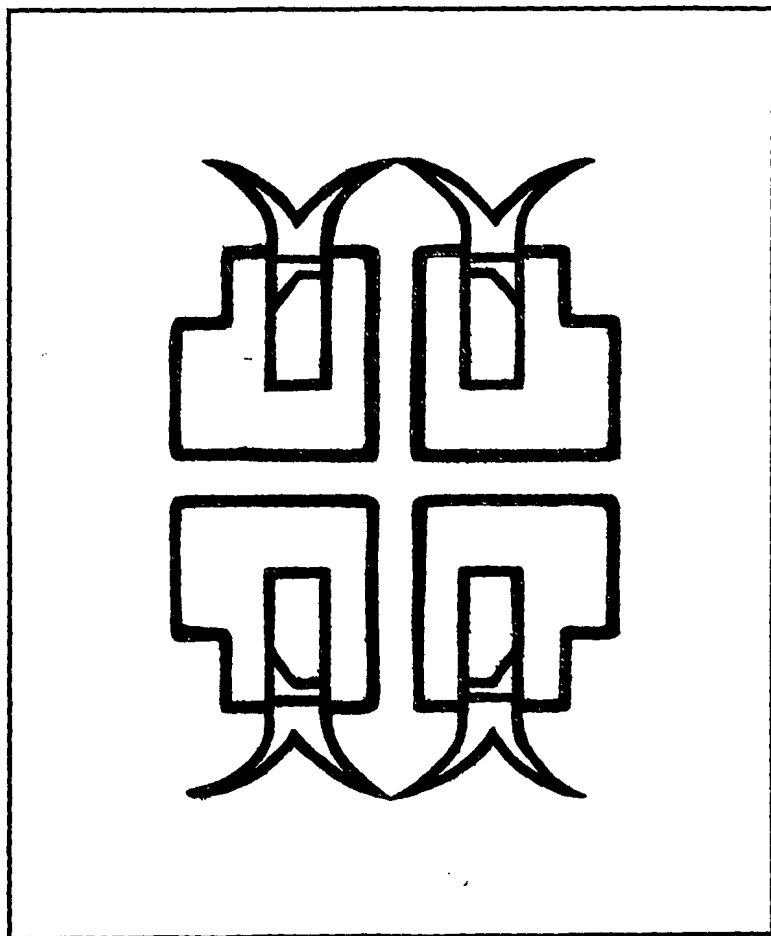


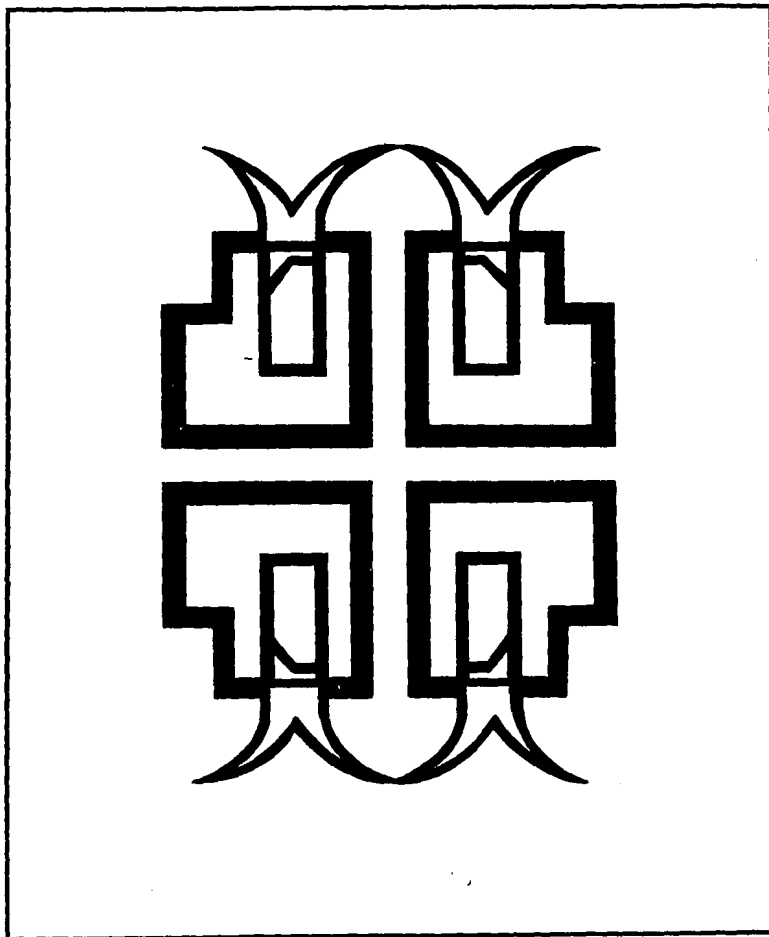


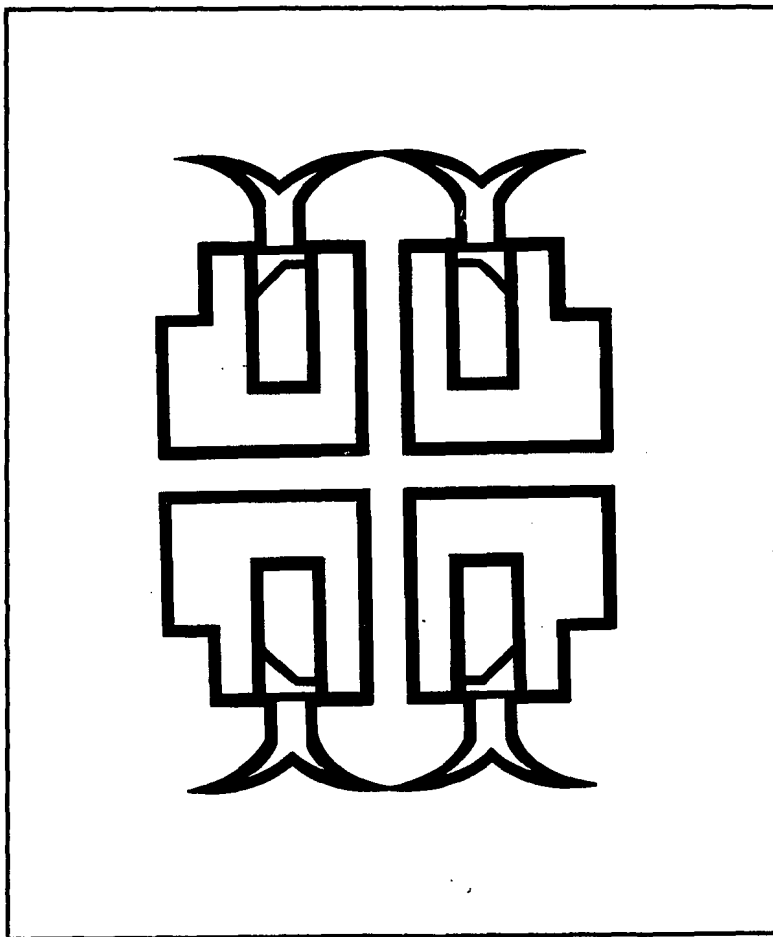


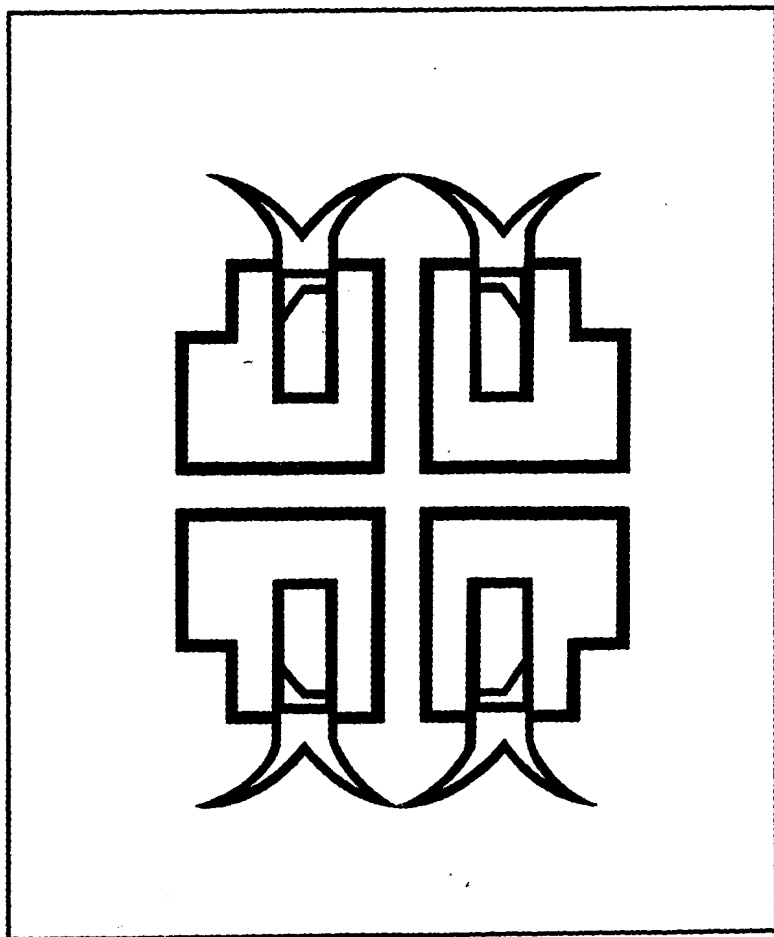


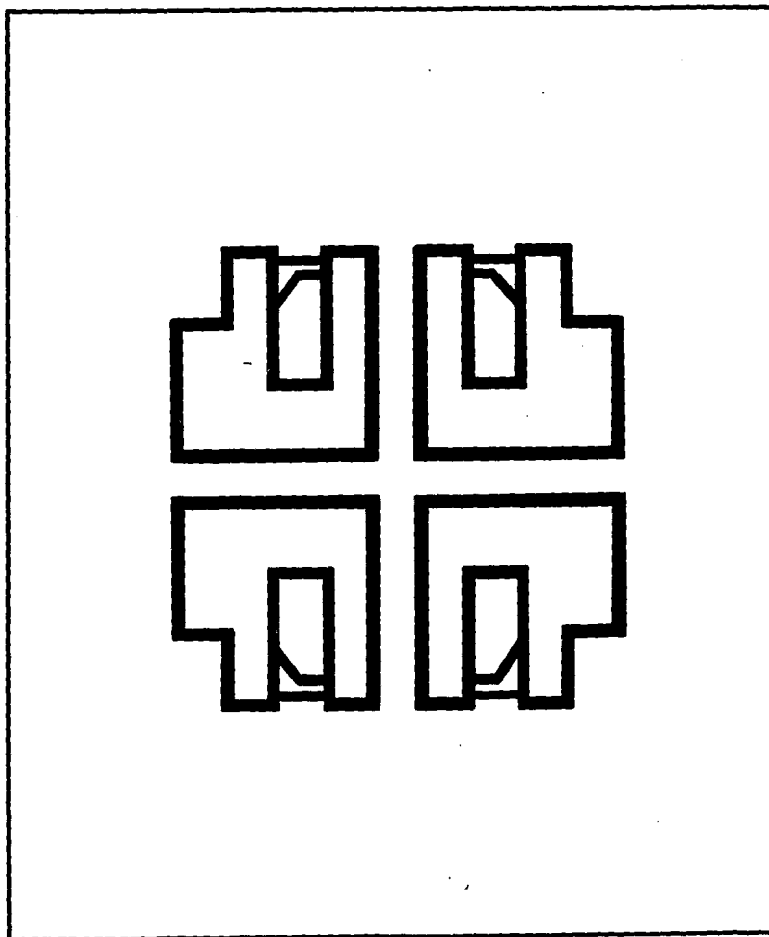


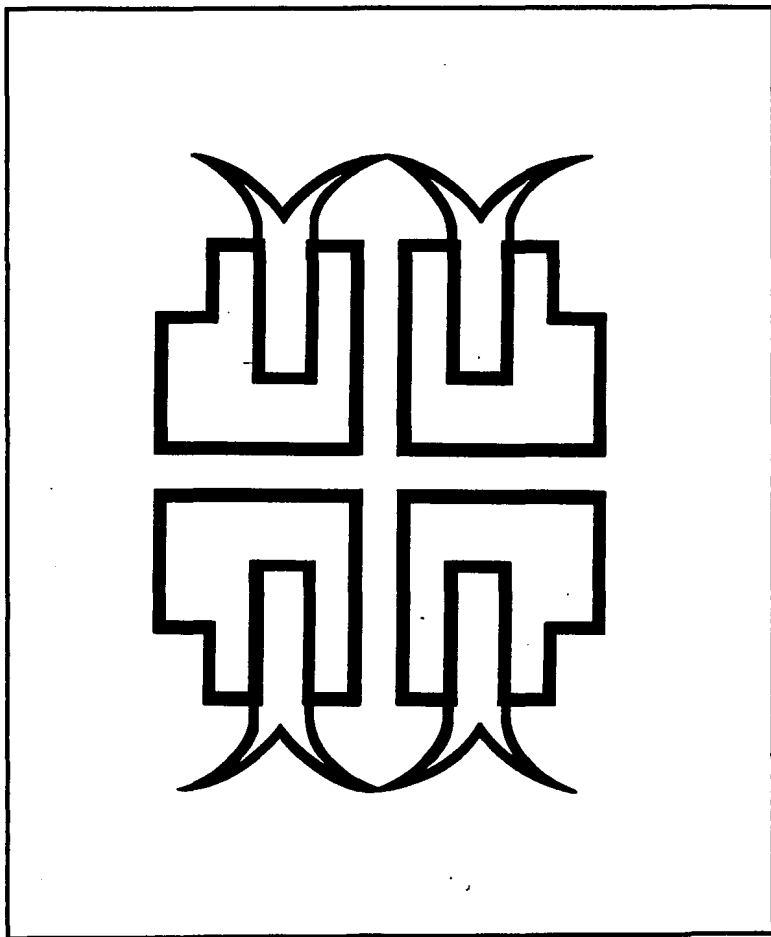


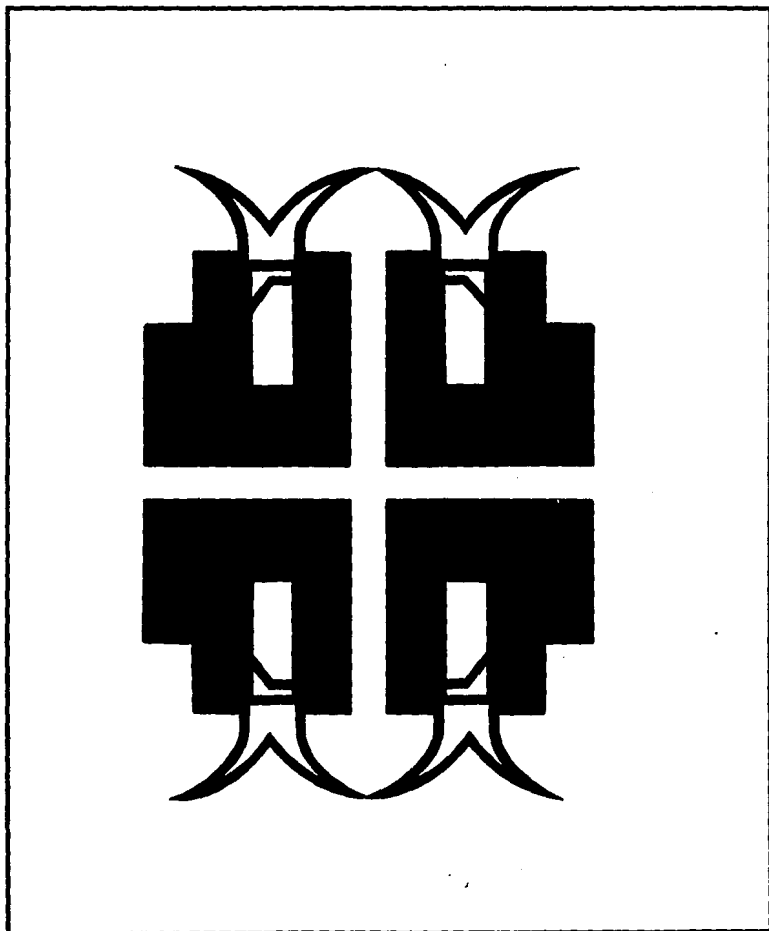


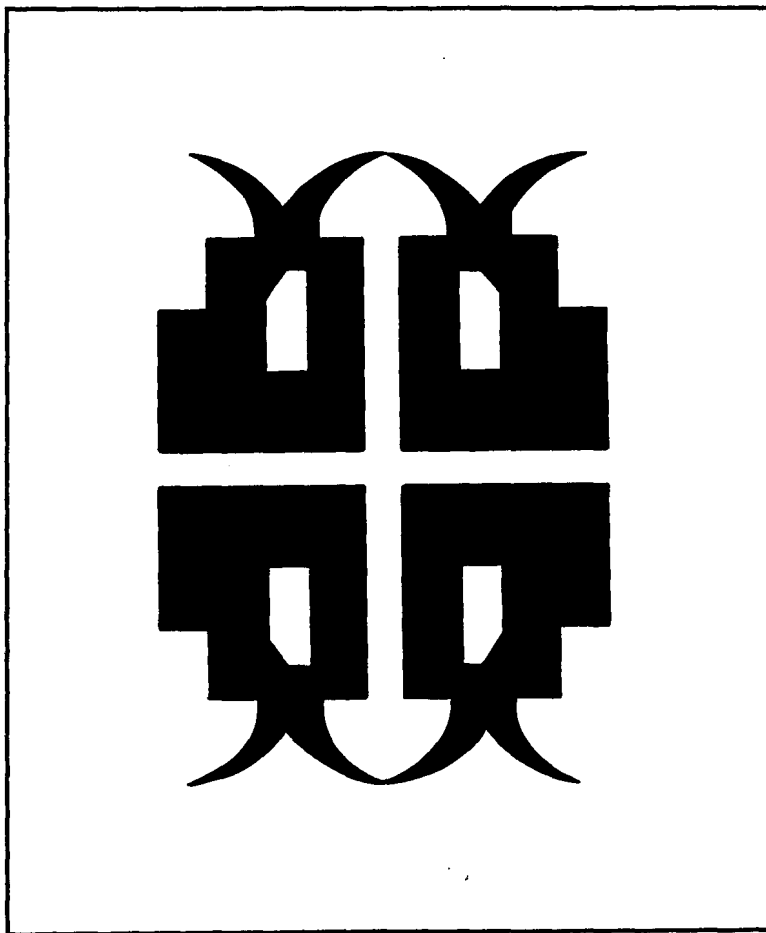


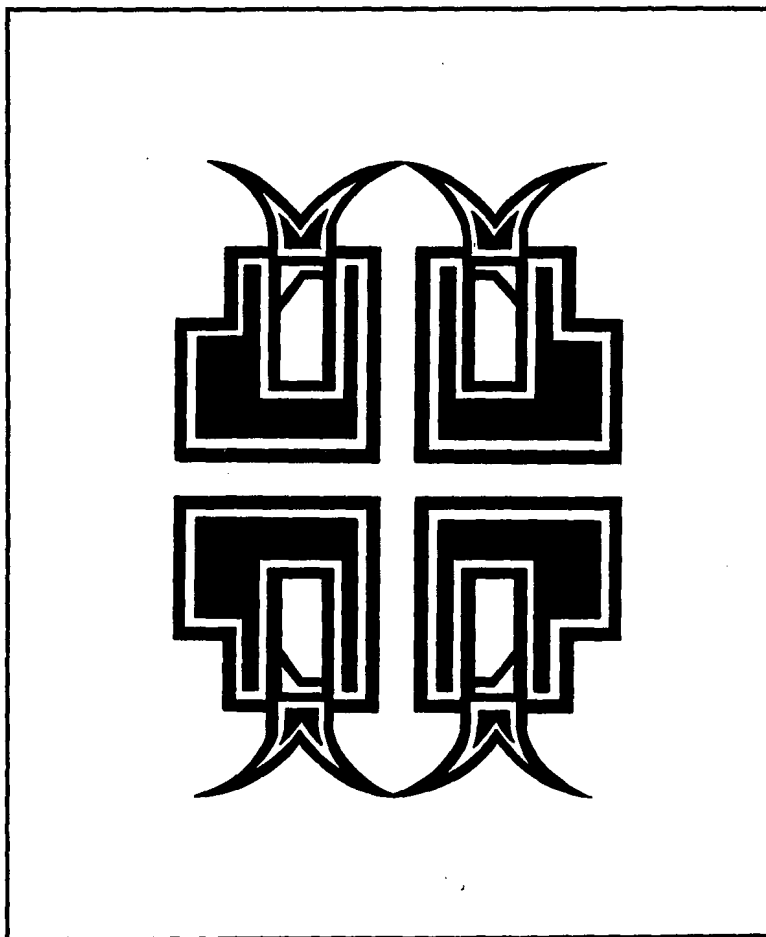


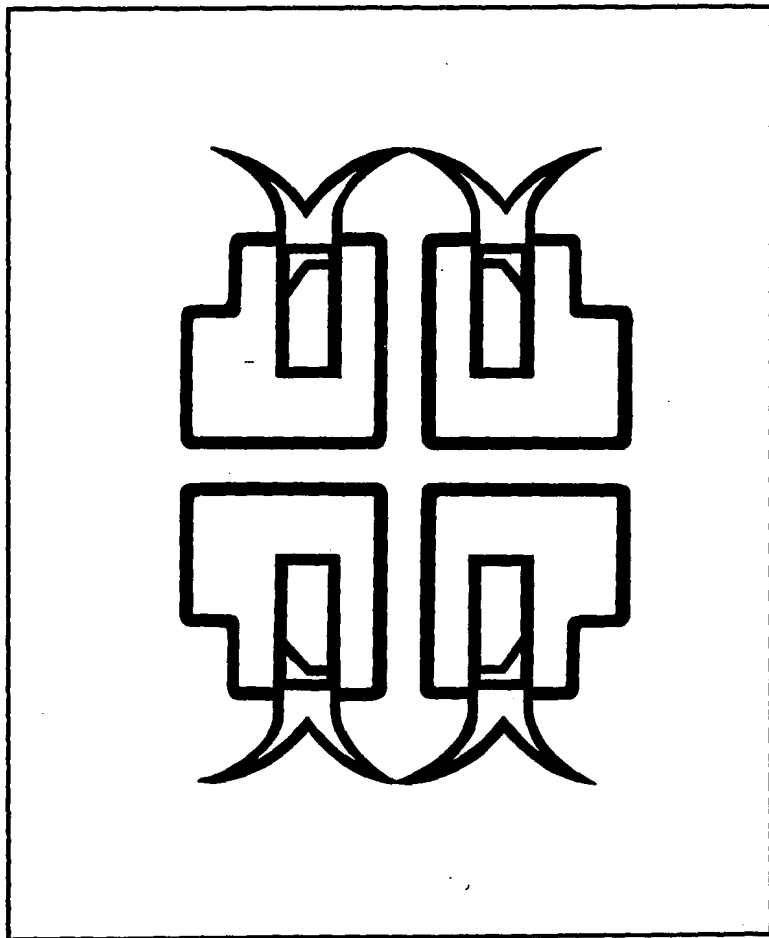


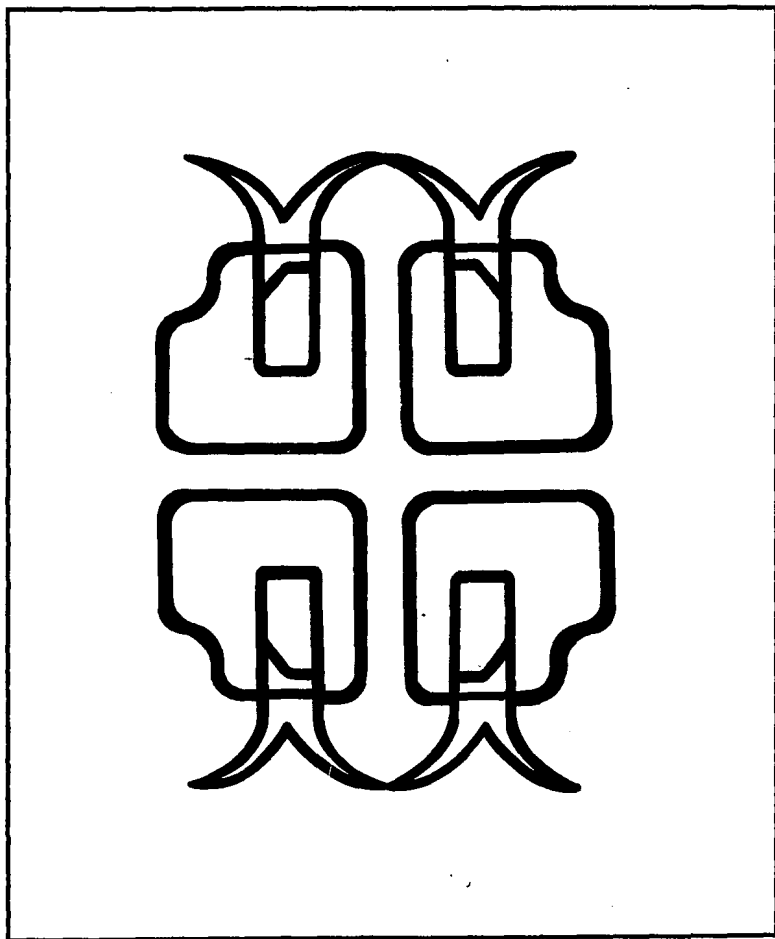


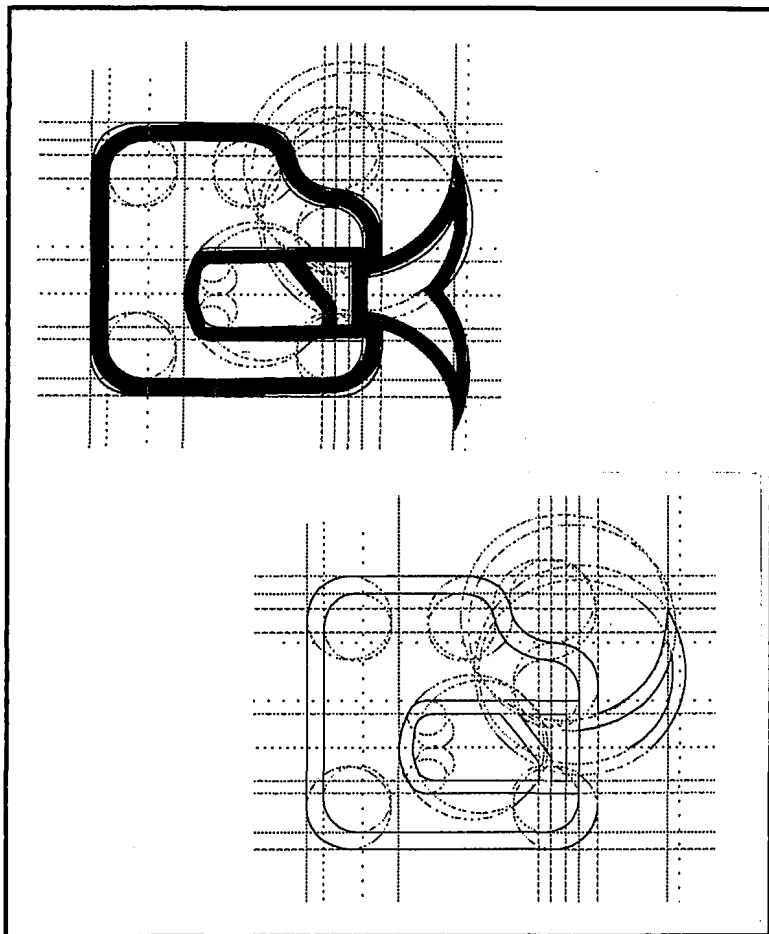


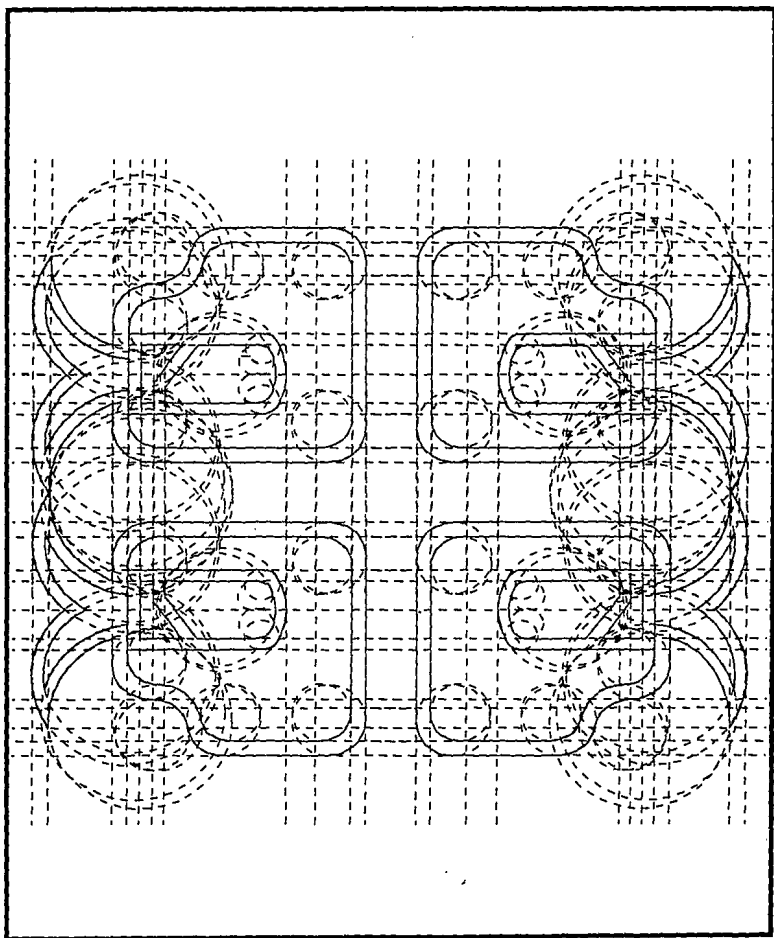


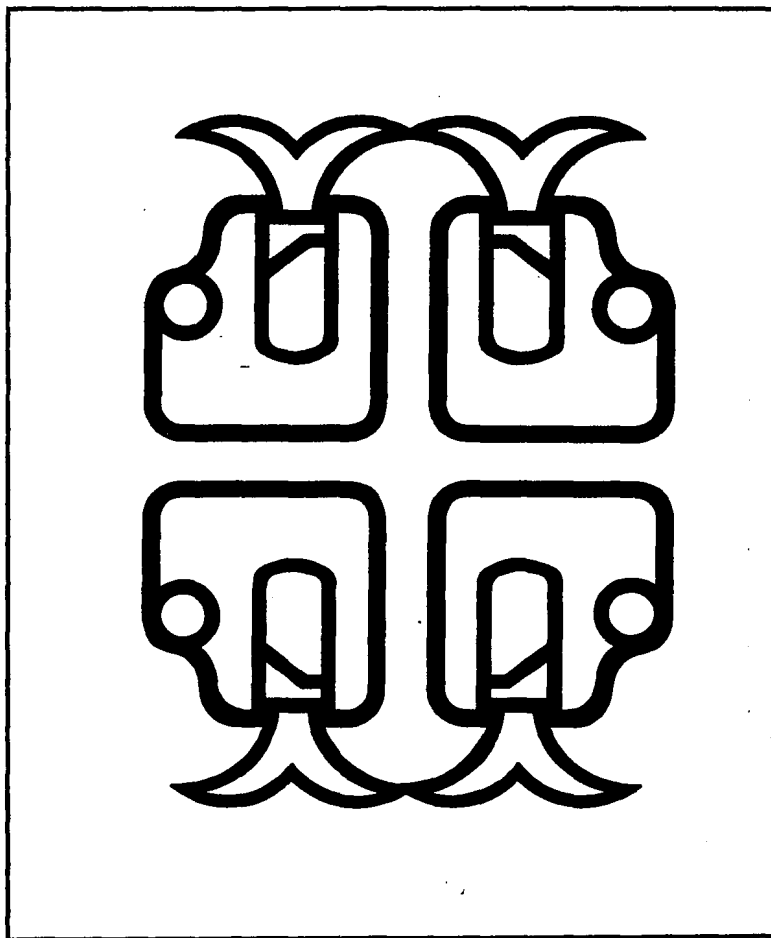


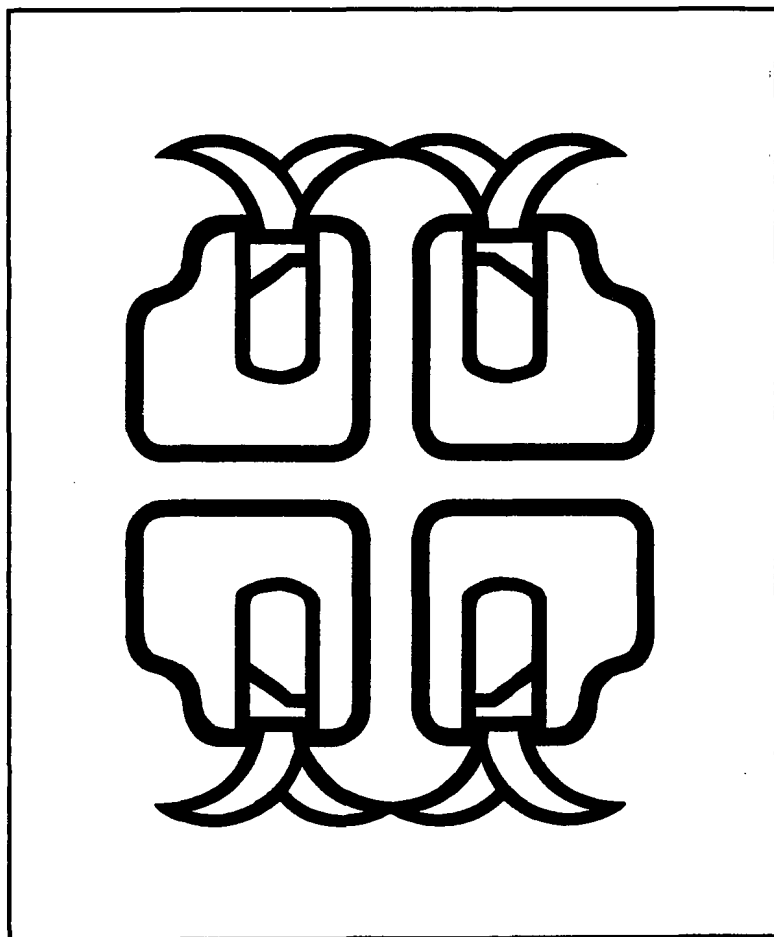


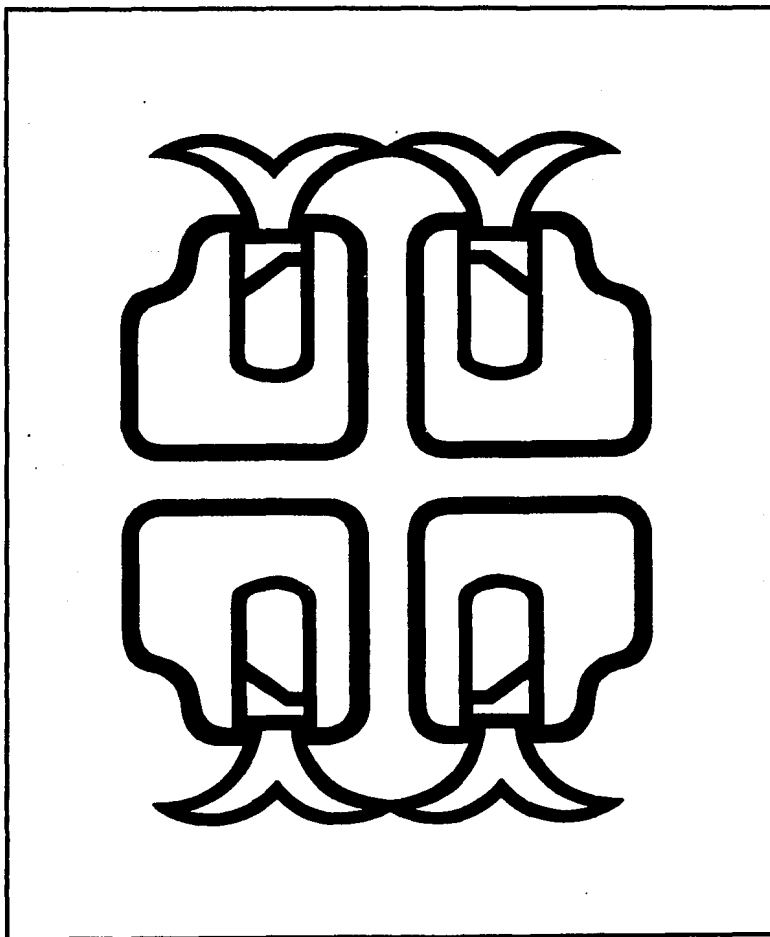












## DESARROLLO GRAFICO DEL LOGOTIPO

### 2.2

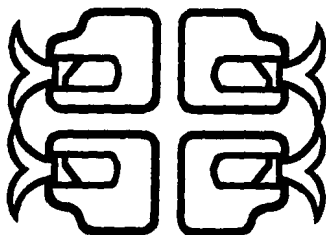
Este punto se como su nombre lo indica se divide en tres etapas de desarrollo gráfico y creativo.

bocetaje preliminar.

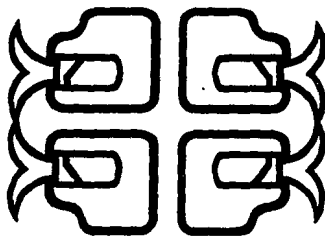
bocetaje de desarrollo.

bocetaje de concreción.

Basicamente se presentan una serie de alternativas gráficas y tipográficas basadas en los resultados obtenidos en el desarrollo teórico del símbolo, que estan enfocadas a resolver de manera óptima la unificación del símbolo con la tipografía que se seleccione como institucional.

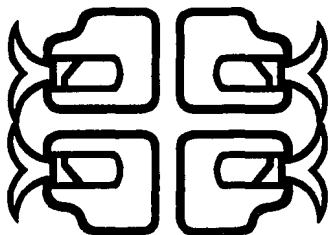


MUSEO  
ANAHUACALLI

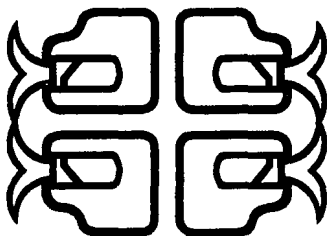


MUSEO  
ANAHUACALLI

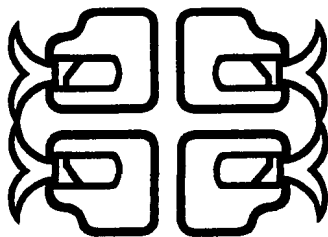




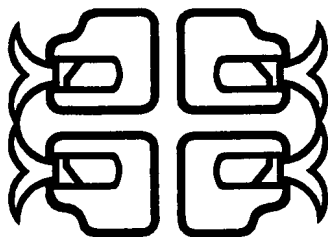
MUSEO  
ANAHUACALLI



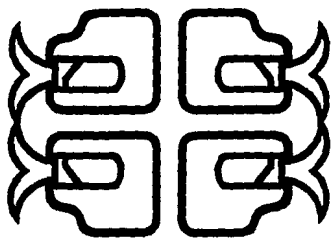
MUSEO  
ANAHUACALLI



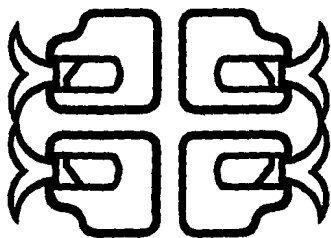
ANAHUACALLI  
M U S E O



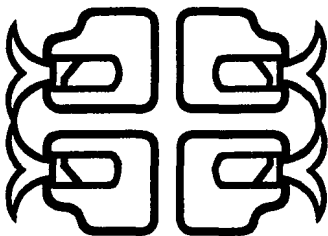
M U S E O  
ANAHUACALLI



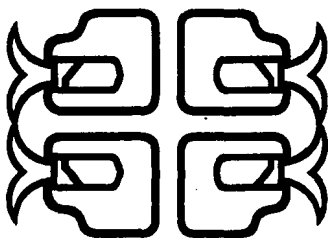
ANAHUACALLI  
m u s e o



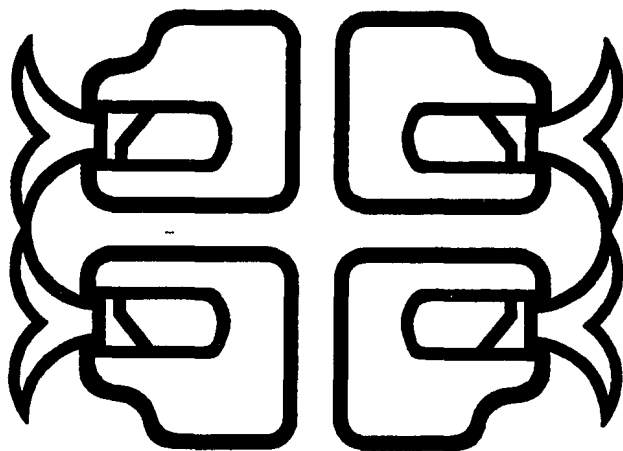
anahuacalli  
m u s e o



ANAHUACALLI  
m u s e o

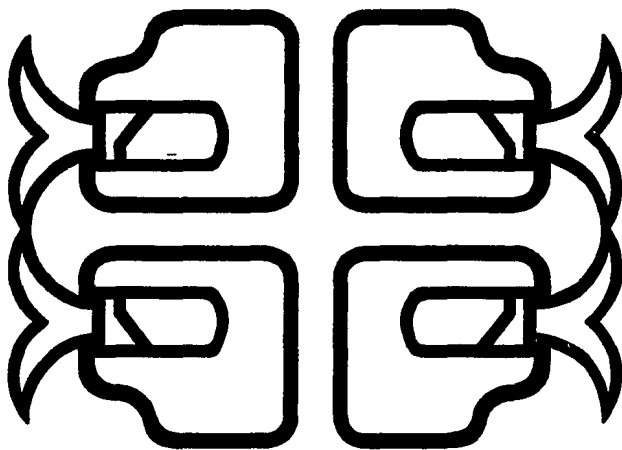


anahuacalli  
m u s e o

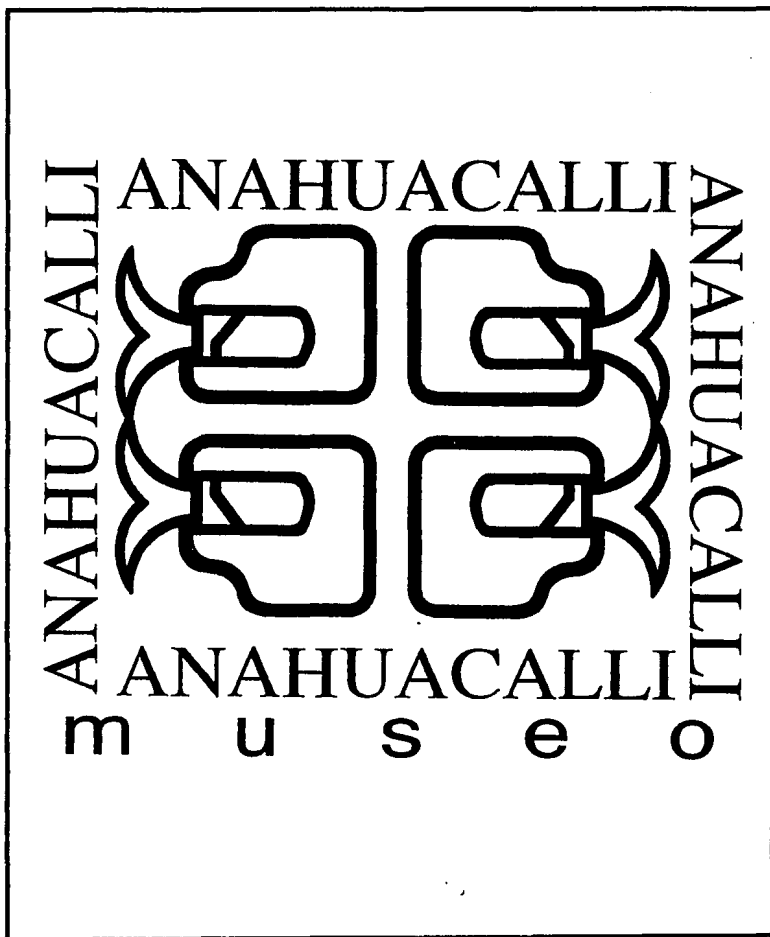


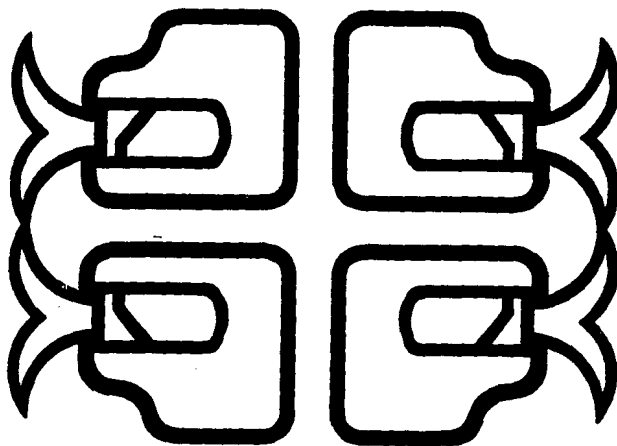
m u s e o  
ANAHUACALLI

m u s e o

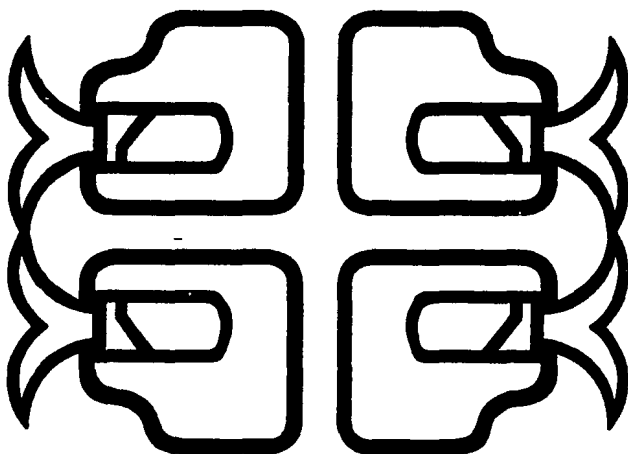


ANAHUACALLI



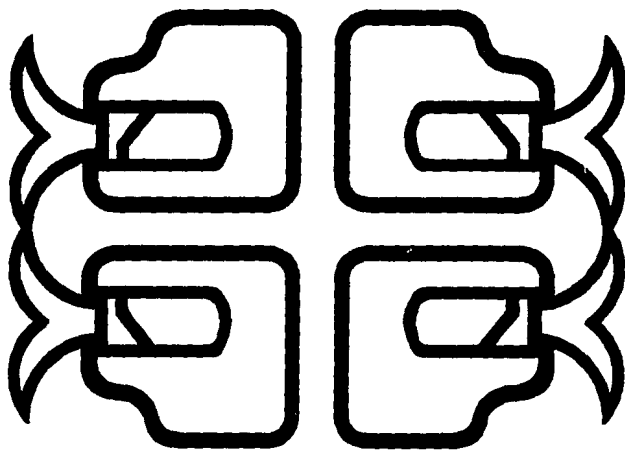


ANAHUACALLI  
m u s e o



ANAHUACALLI

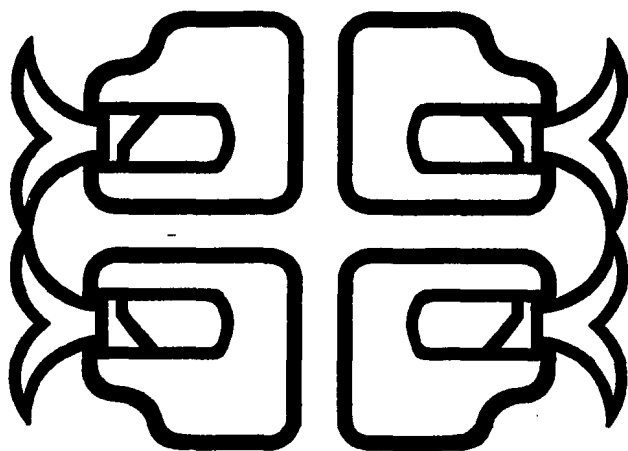
m u s e o



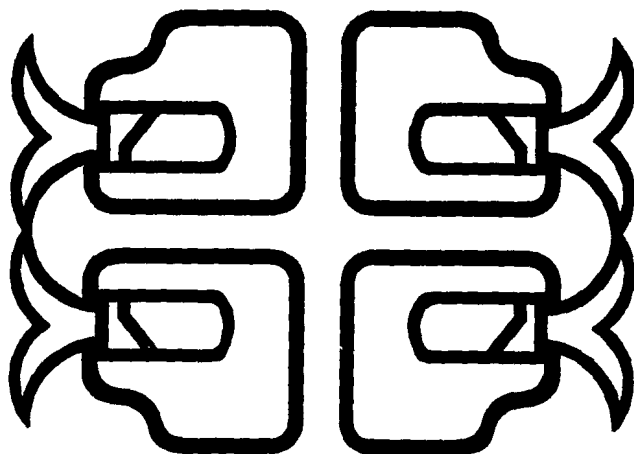
ANAHUACALLI

---

m u s e o



ANAHUACALLI  
m • u • s • e • o



ANAHUACALLI  
m u s e o

## ANTEPROYECTO

### 2.3

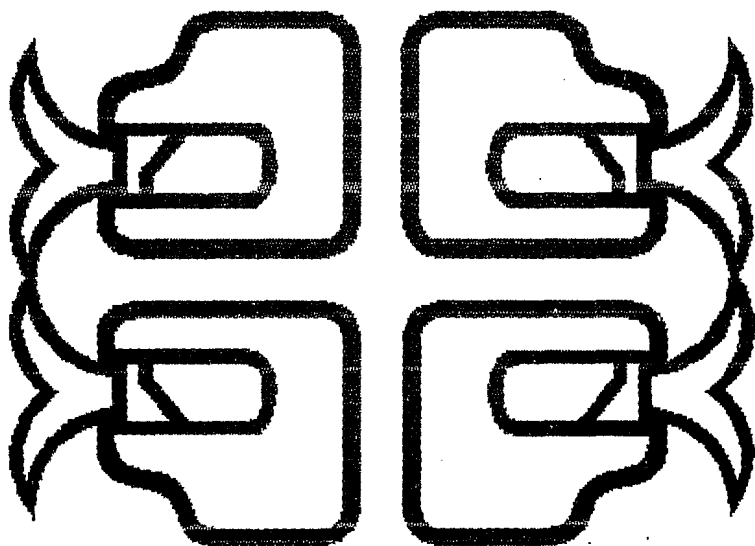
Es en este punto donde ya se han analizado todas las posibles alternativas visuales para representar al Museo Anahuacalli.

Es decir que en este punto se presenta la conclusión gráfica del proyecto de imagen institucional del Museo Anahuacalli.

Es la alternativa definitiva del logotipo en color listo para aplicarse.

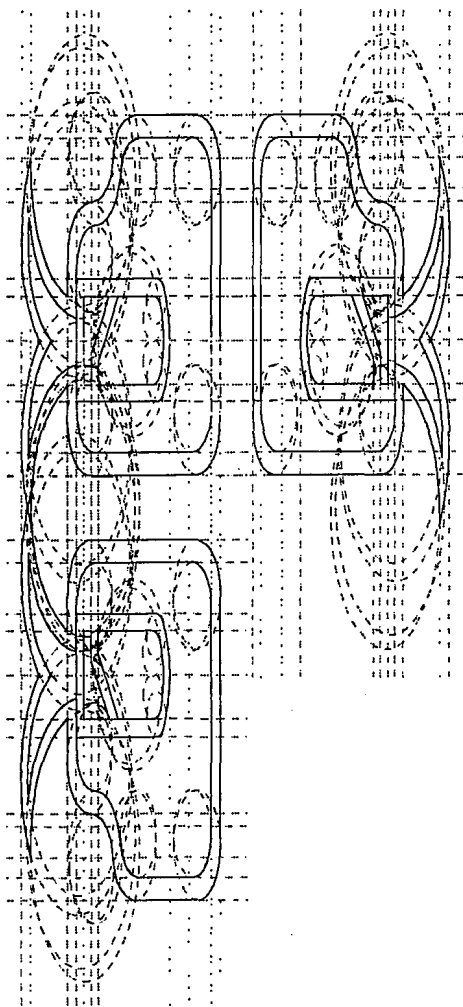
ANTEPROYECTO

2.3



ANAHUACALLI  
m u s e o

PROPUESTA DEL MANUAL DE IMAGEN



# capítulo



## 3.1

En este caso la tipografía seleccionada es la Perpetua medium en altas para la palabra Anahuacalli y la Avand Garde medium bajas para Museo, las cuales unicamente se utilizarán para representar el nombre de la institución. No deberán usarse para ninguna otra aplicación.

Al aparecer en encabezados o textos corridos, el nombre de la institución aparecerá con la misma tipografía utilizada en el texto siguiendo siempre este formato: Museo Anahuacalli.

ANAHUACALLI  
m u s e o

## **Tipografía secundaria**

En este caso la tipografía seleccionada es la Helvetica en sus versiones medium, bold e italic.

Se utilizará únicamente en textos institucionales como son: publicaciones, folletos, carteles, informes anuales, cargos, teléfonos, direcciones, en la señalización interna y externa del Museo, así como en la promoción de la institución en los medios impresos como los anuncios en prensa o revista.

Esta fuente existe en la gran mayoría de los sistemas de reproducción tipográfica. Además de estar contenida dentro de los diferentes paquetes de diseño por ordenador tanto en los sistemas *Macintosh* o *PC* utilizados en la realización de este proyecto.

### **Helvetica medium**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, abcdefghijklmnopqrstuvwxyz;  
1234567890. !@#\$%&\*()¿?

### **Helvetica bold**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, abcdefghijklmnopqrstuvwxyz;  
1234567890. !@#\$%&\*()¿?

### **Helvetica Italic**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, abcdefghijklmnopqrstuvwxyz;  
1234567890. !@#\$%&\*()¿?

## Tipografía alterna

En este caso la tipografía seleccionada es la Times en sus versiones medium, bold e italic.

Se utilizará únicamente como complemento de la tipografía secundaria en textos institucionales como son: publicaciones, nombres, folletos, carteles, informes anuales, en la señalización interna y externa del Museo, así como en la promoción de la institución en los medios impresos como los anuncios en prensa o revista.

Esta fuente existe en la gran mayoría de los sistemas de reproducción tipográfica. Además de estar contenida dentro de los diferentes paquetes de diseño por ordenador tanto en los sistemas *Macintosh* o *PC* utilizados en la realización de este proyecto.

### Times medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, abcdefghijklmnopqrstuvwxyz; 1234567890.  
;!#\$%&\*()\_?.

### Times bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, abcdefghijklmnopqrstuvwxyz;  
1234567890. ;!#\$%&\*()\_?.

### Times italic

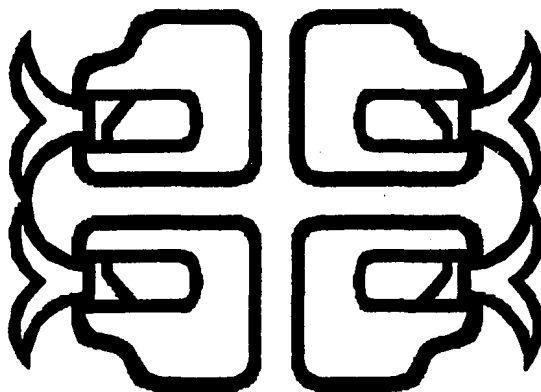
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ, abcdefghijklmnopqrstuvwxyz; 1234567890.  
;!#\$%&\*()\_?.

## FORMATO

**J.2**

La imagen institucional del Museo Anahuacalli, fue concebida en formato vertical para dar una mayor unificación y armonía entre los elementos visuales que la conforman, así como con su aplicación en el contexto físico del Museo y el concepto mismo de Museo Anahuacalli.

La imagen no deberá utilizar ningún otro formato.



ANAHUACALLI  
m u s e o

Para la correcta utilización de la imagen institucional, el símbolo siempre deberá guardar las siguientes proporciones y acomodo entre los elementos gráficos que lo conforman.

El grosor del out line es igual a la división aurea de la longitud horizontal total del cráneo a la lengua subdividida 5 veces para el cráneo y 6 para la lengua y la boca. Por ejemplo: longitud = 5.6cm.

$$5.6 * .618 = 3.46$$

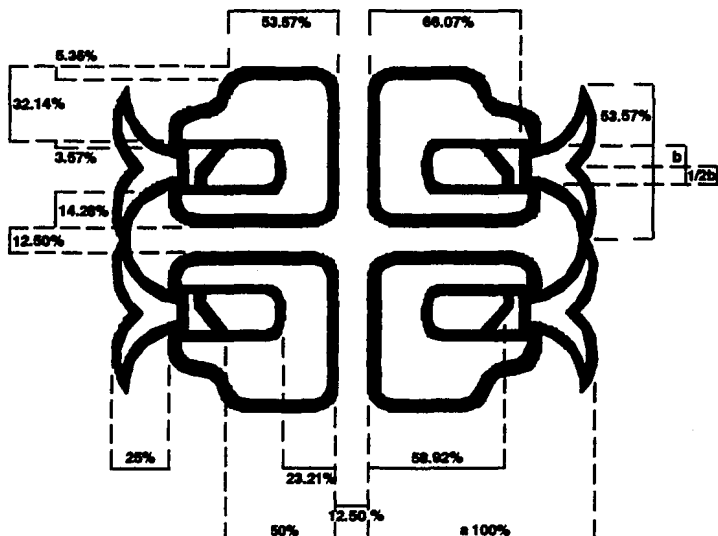
$$3.46 * .618 = 2.13$$

$$2.13 * .618 = 1.31$$

$$1.31 * .618 = 0.80$$

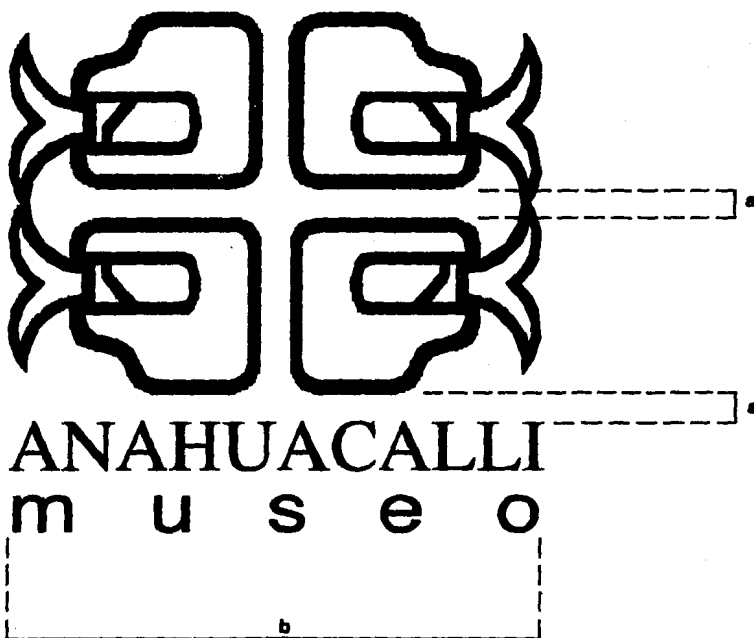
$$0.80 * .618 = 0.30 \text{ (perfilado para cráneo)}$$

$$0.30 * .618 = 0.18 \text{ (perfilado para boca y lengua)}$$



## Proporción y acomodo del logotipo

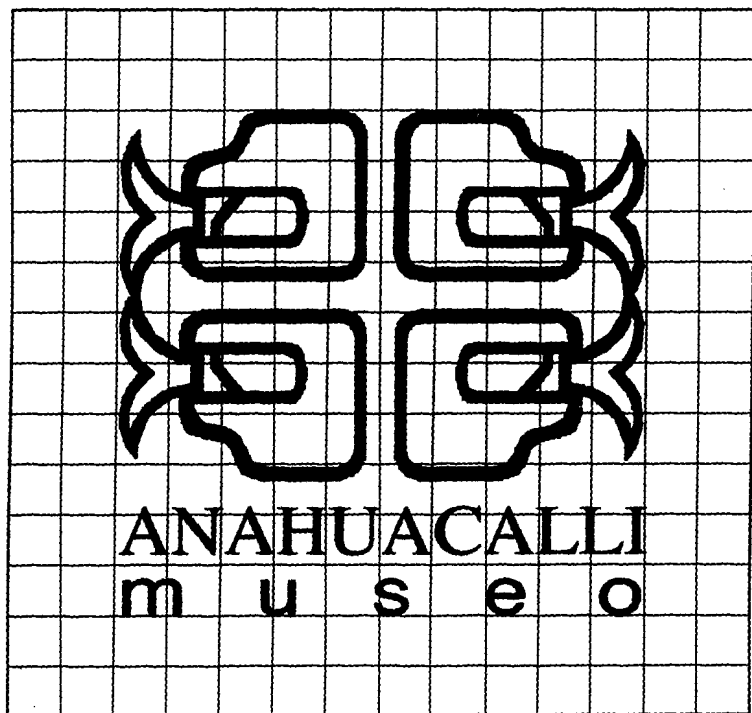
Para la correcta utilización de la imagen institucional, el logotipo siempre deberá guardar las siguientes proporciones y acomodo entre los elementos gráficos que lo conforman (símbolo y tipografía).



Bloque tipográfico justificado a longitud b

Para la correcta reproducción a gran escala del logotipo, guardando siempre la proporción y acomodo del original.

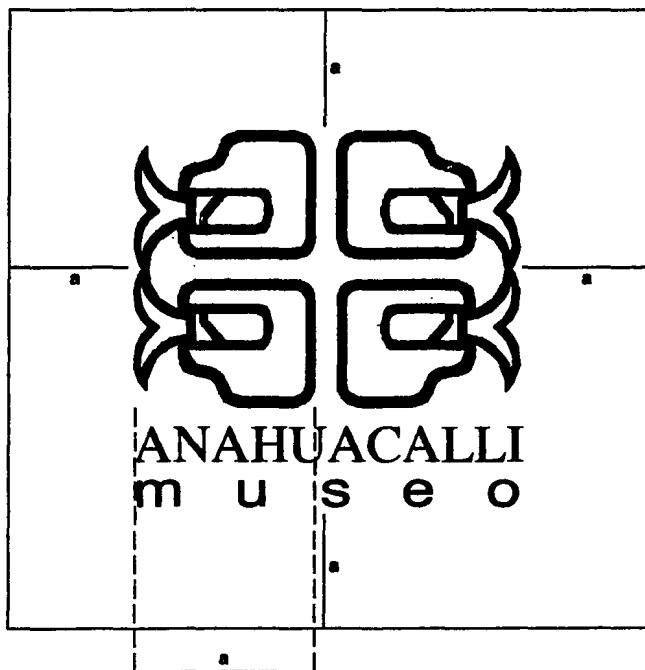
Para la aplicación de la imagen en anuncios espectaculares, vehículos, marquesinas, etc.



**Área mínima libre autorizada**

Para la correcta visión y legibilidad de la imagen institucional, es de vital importancia respetar esta área no invadiéndola con ningún otro elemento gráfico.

No se deberá variar la medida de este espacio, el cual tendrá que respetarse en cualquier aplicación de la imagen.



## USOS INCORRECTOS



**El mal uso y aplicación del logotipo, propicia en el usuario una comunicación diferente al concepto con el que fue concebida esta imagen.**

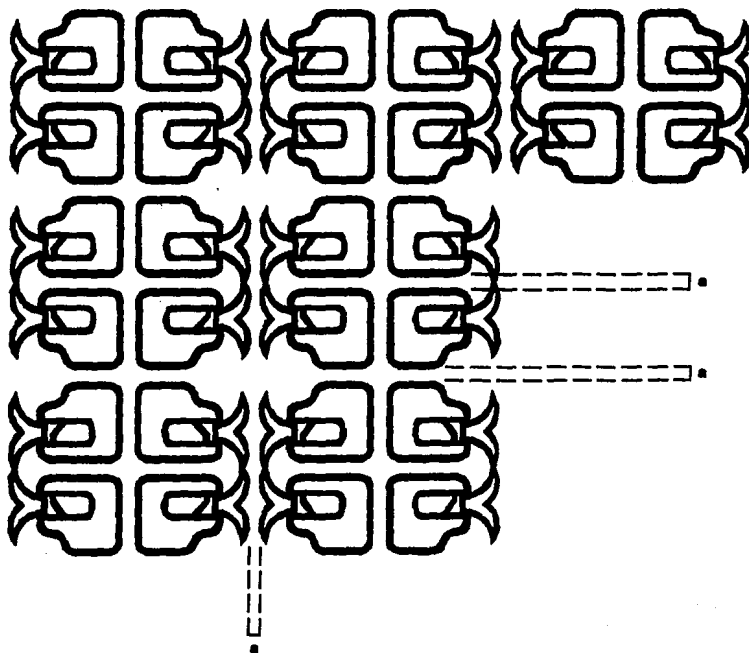
**A continuación se presentan una serie de usos incorrectos que indican como no utilizar esta imagen.**

- 1.- Variar las proporciones del símbolo.**
- 2.- Variar las proporciones del logotipo.**
- 3.- Utilizar otra tipografía en el logotipo que no sea la institucional.**
- 4.- Poner el nombre completo de la institución en altas.**
- 5.- Poner el nombre completo de la institución en bajas.**
- 6.- Cambiar el acomodo tipográfico.**
- 7.- Invadir el área libre mínima autorizada.**
- 8.- Agregar ornamentos al símbolo.**
- 9.- Utilizar la tipografía institucional para otras aplicaciones diferentes a la asignada.**
- 10.- Cambiar los colores institucionales.**
- 11.- Aplicar la imagen de cualquier forma no incluida en este manual sin la previa autorización del responsable de la identidad institucional del museo.**

## MODULACIÓN RETICULAR

### 3.4

Esta se logra mediante la repetición modular del símbolo, su función primordial es la de usarse como dispositivo de seguridad en impresos o en aplicaciones de papelería diversa, papel de envoltura, tapices, alfombras, uniformes, etc.



## COLOR INSTITUCIONAL

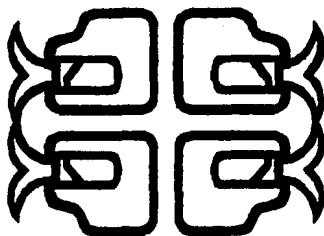


**En este caso los colores seleccionados en el diseño de la imagen son:**  
el Pantone No. 364c para el símbolo y el Pantone no. 247c para la tipografía.

No se deberá cambiar el código de los pantones, ya que cualquier variación cambiaría totalmente el mensaje contenido en la imagen.

Pantone 364c. 10 partes de Pantone yellow 58.8.  
6 partes de Pantone process blue 33.3.  
2 partes de Pantone black 11.1.

Pantone 247c. 9 partes de Pantone purple 55.4.  
7 partes de Pantone rhod. red 43.1.  
1/4 partes de Pantone black 1.5.



— Símbolo Pantone No. 364c.

ANAHUACALLI  
m u s e o

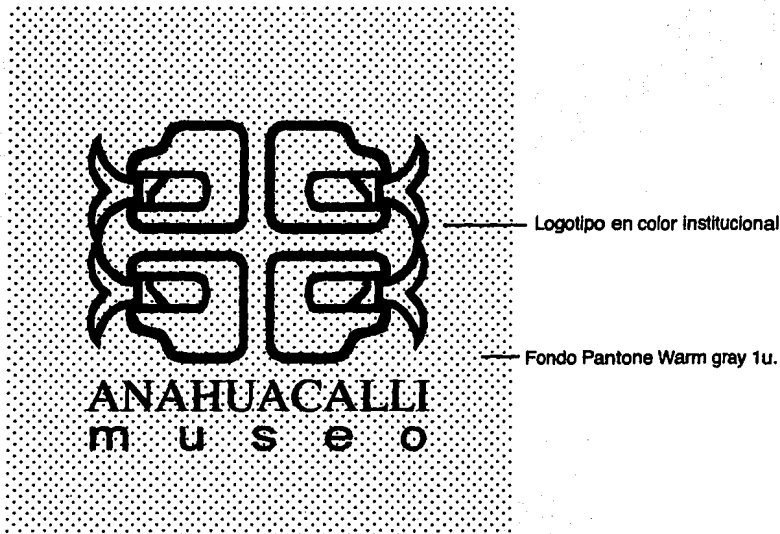
— Tipografía Pantone No. 247c.



Para la mejor visualización de la imagen, se recomienda su aplicación sobre colores neutros (beige, gris, marfil) principalmente el Pantone no. warm gray 1u. De esta forma se evita que los fondos se disparen o compitan con los colores institucionales provocando confusión en la legibilidad de la imagen.

Al utilizarse fondos oscuros, la imagen deberá calarse o utilizar los colores institucionales, según las necesidades del diseño.

Pantone warm gray 1u. Pantone black .37.  
Pantone red 032 .03.  
Pantone trans. white 99.60.



En algunas ocasiones la imagen tendrá que ser aplicada en blanco y negro, por ejemplo en impresos a una o dos tintas ya sea en anuncios en prensa o revista, etc.

En estos casos la imagen solo podrá utilizarse de la siguiente manera.

- 1.- Sobre fondo blanco, el símbolo en negro con pantalla al 80% y la tipografía en negro al 100%.
- 2.- Sobre fondo blanco, el logotipo en negro al 100%.
- 3.- Sobre fondo negro, el logotipo calado (blanco).

La indebida aplicación de los colores desvirtúa la correcta identificación del mensaje contenido dentro de la imagen institucional.

A continuación se presentan una serie de usos incorrectos que indican como no utilizar esta imagen.

- 1.- Variar los códigos pantone establecidos.
- 2.- Invertir los colores del logotipo.
- 3.- Agregar colores al logotipo.
- 4.- Cambiar los colores del logotipo.
- 5.- Invertir las pantallas (aplicaciones en B/N).
- 6.- Cambiar el porcentaje de las pantallas (aplicaciones en B/N).
- 7.- Utilizar la misma pantalla en el logotipo (tanto para el símbolo como para la tipografía, ver aplicaciones en B/N).
- 8.- Utilizar cualquier otra aplicación no incluida en este manual, sin la autorización del responsable de la identidad institucional.

De preferencia deberán de utilizarse los colores institucionales sobre los fondos recomendados en las aplicaciones sobre fondo de color.

aunque en ocasiones especiales dependiendo de las características del diseño podrá optarse por las siguientes combinaciones.

- 1.- Los colores institucionales sobre los colores recomendados en las aplicaciones sobre fondo de color.
- 2.- Los colores institucionales sobre negro, blanco o gris,
- 3.- La red en gris o plata sobre fondo negro.
- 4.- La red en gris o plata sobre fondo blanco.
- 5.- La red en verde agua sobre fondo blanco.
- 6.- La red en rojo sobre fondo verde.
- 7.- La red en verde oscuro sobre verde claro.
- 8.- La red en verde claro sobre fondo oscuro.

Las aplicaciones 6, 7 y 8 se recomiendan para ser utilizadas en uniformes.

Para la mejor combinación de la imagen institucional al utilizarse con otros elementos de color.

A continuación se presentan una serie de aplicaciones que indican como utilizar los colores complementarios.

- 1.- Pantone no. 3268c, para la tipografía secundaria.
- 2.- Pantone no. 3268c o negro para la tipografía alterna.
- 3.- Pantone no. Warm gray 1u, para los fondos.
- 4.- Azul.
- 5.- Amarillo.
- 6.- Anaranjado.

La saturación de las propuestas 4,5 y 6 dependerá del las características del diseño, por esta razón no se especifica el código Pantone.

## PAPELERIA BÁSICA



2.0

**En este punto se especifican en centímetros y puntos la disposición así como las medidas de los elementos que forman la papelería básica (hoja carta, tarjeta de presentación, sobre aereo, sobre manila).**

### **Tamaño.**

**Hoja carta: 21.5 x 28 cm.**

**Tarjeta de presentación: 5 x 9 cm.**

**Memorandum: 21.5 x 24 cm.**

**Folder: 30 x 45 cm.**

**Sobre aereo: 10.5 x 24 cm.**

**Sobre manila: 23 x 30 cm.**

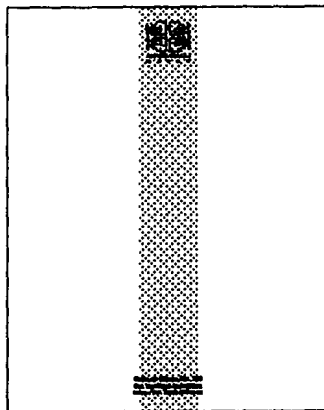
Las medidas de disposición y tamaño de los elementos se indican en centímetros y en puntos.

### Hoja carta.

Logotipo: 3 cm.

Dirección: 11.6 pts. Helv. med.

Pleca: 3.4 cm.



### Tarjeta de presentación.

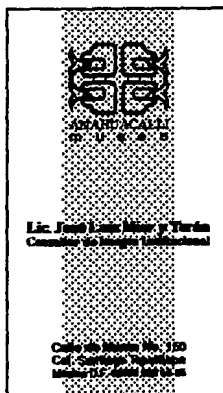
Logotipo: 2.1 cm.

Nombre: 10 pts. Times medium

Cargo: 7 pts. Helvetica medium

Dirección: 8 pts. Helv. medium

Pleca: 2.5 cm.



## **Memorandum folder**

Las medidas de disposición y tamaño de los elementos se indican en centímetros y en puntos.

### **Memorandum.**

Logotipo: 3 cm.

Textos: 9 pts. Helv. Bold.

Memorandum: 12 pts. H. B.

Pleca: 3.4 cm.

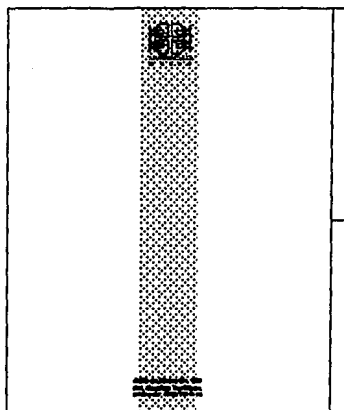
A diagram of a memorandum form. It features a header section with the word "Memorandum" on the left, a central logo area with a grid of four squares, and fields for "de:" and "para:". Below the header is a large rectangular area for the memorandum text, with a vertical shaded strip running down its center. The entire form is enclosed in a rectangular border.

### **Folder.**

Logotipo: 3 cm.

Dirección: 11.6 pts. Helv. med.

Pleca 3.4 cm.



**Sobre aéreo sobre manila**

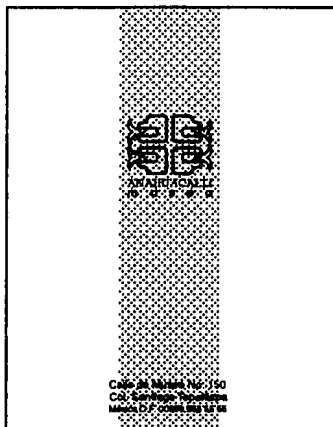
Las medidas de disposición y tamaño de los elementos se indican en centímetros y en puntos.

**Sobre manila.**

Logotipo: 6 cm.

Dirección: 21.6 pts. Helv. med.

Pleca: 7 cm.

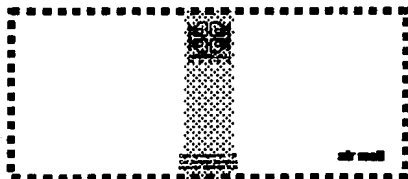


**Sobre aéreo.**

Logotipo: 3 cm.

Dirección: 11.6 pts. Helv. med.

Air Mail: 15 pts. Helv. bold.



Para la mejor presentación de la imagen institucional en la papelería, es indispensable respetar el siguiente formato de mecanografía.

[illegible]

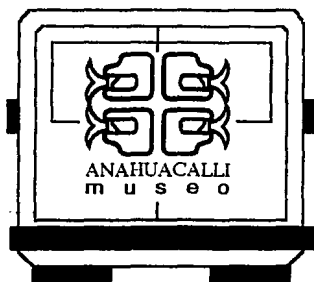
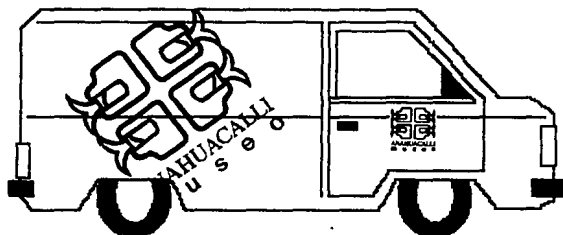
## VEHICULOS

### 3.7

Los vehículos utilizados por la institución, son un medio móvil que proyecta la imagen del Museo Anahuacalli por diversos puntos de la ciudad, por lo que es muy importante su identificación institucional.

Los automoviles deberán ser de color blanco.

Los datos de identificación del Museo deberán ir en los costados de los automotores. Las medidas de estos serán de acuerdo con las dimensiones del vehículo.



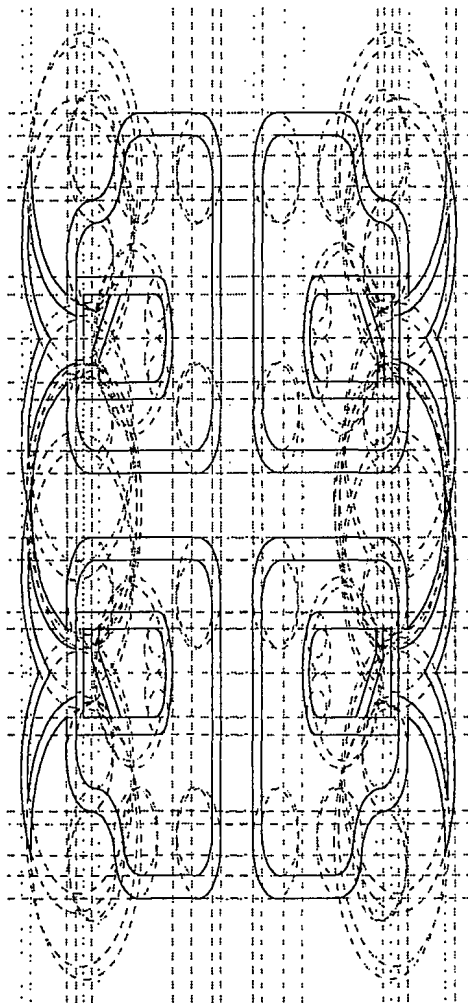
## UNIFORMES

**El uso de uniformes dentro y fuera del Museo es de gran importancia ya que servirán para unificar al personal del mismo.**

**Los colores utilizados deberán ser:**

- 1.- Pantalón o falda en gris claro.**
- 2.- Saco en azul marino cruzado con gafete de identificación en el lado izquierdo.**
- 3.- Camisa blanca o beige.**
- 4.- Corbata o mascada en dos tonos de verde con aplicación de una estructuración reticular (ver otras alternativas en el punto 3.5.4).**
- 5.- Calcetines en azul marino, gris o verde oscuro.**
- 6.- Medias en color gris o transparentes.**
- 7.- Zapatos en negro.**
- 8.- Cinturón negro.**

PROPUESTA DE PUBLICIDAD Y PROMOCION



# capítulo

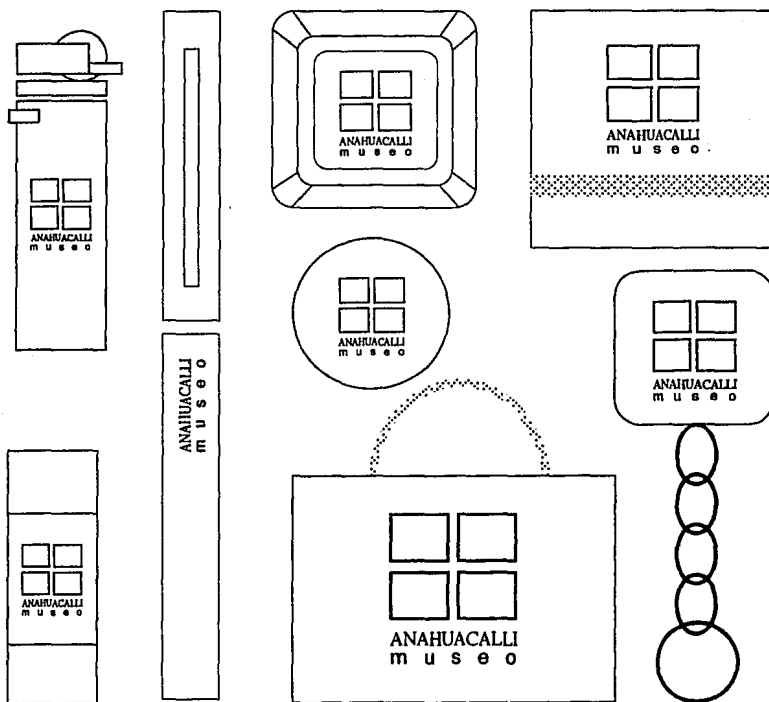


## ARTÍCULOS PROMOCIONALES

### 4.1

Estos servirán, para extender y dar a conocer a un mayor número de usuarios al Museo Anahuacalli, además de ingresar recursos por medio de su venta.

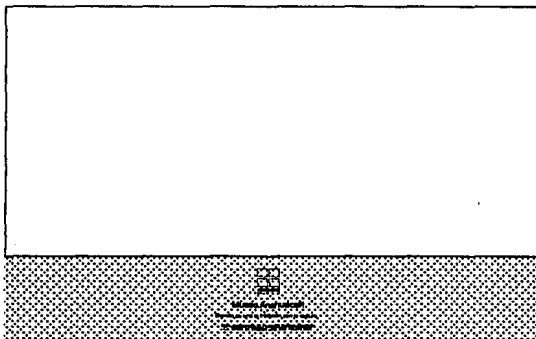
A continuación se presentan algunos ejemplos.



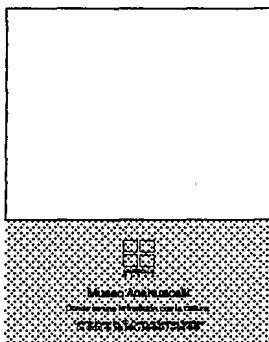
# ANUNCIOS EN PERIODICO Y REVISTA

## 4.2

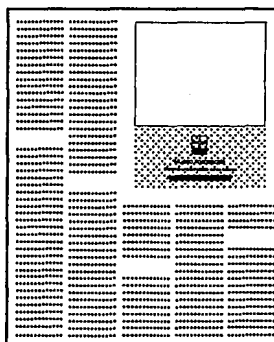
Estos son de gran importancia para dar una mayor difusión al Museo, por lo que el logotipo deberá situarse en un lugar adecuado, libre de cualquier otro elemento.



Doble Pagina



Pagina Completa



Un Cuarto de Pagina

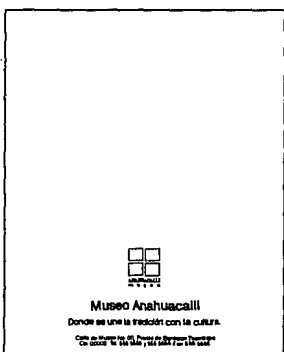
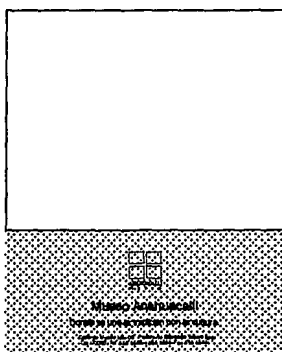
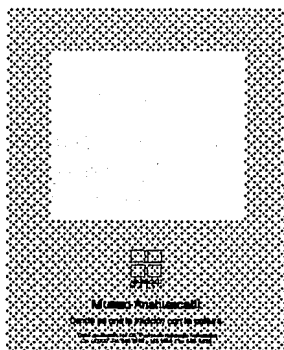
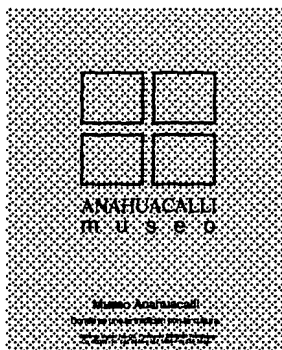
Los marcos blancos representan la ubicación de fotografías y estas serán del Museo o su contenido.  
Nota: Estas solo son las propuestas de ubicación, estas dependerán de la creatividad del realizador.

# CARTEL

## 4.3

El cartel es uno de los medios de información y promoción más eficaces, por lo que deberá utilizarse al máximo.

A continuación se presentan algunos ejemplos.

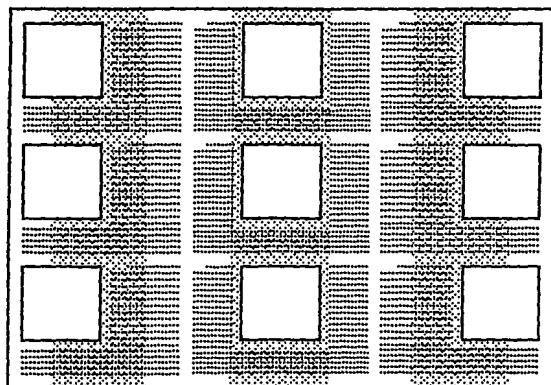
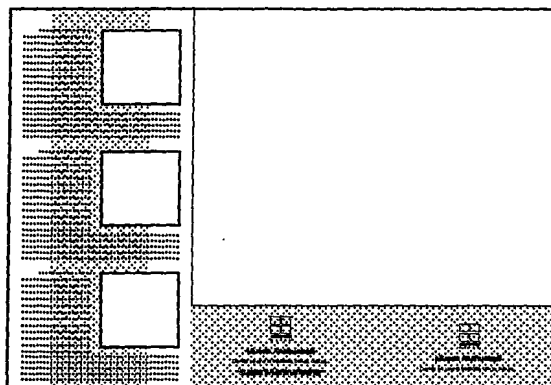


Los marcos blancos representan la ubicación de fotografías y estas serán del Museo o su contenido.

## 4.4

En éste soporte se contendrá toda la información concerniente al Museo, que deberá unificarse con el diseño de la imagen institucional.

A continuación se presenta un ejemplo del soporte gráfico.



Los marcos blancos representan la ubicación de las fotografías y estas serán del Museo o su contenido. Nota: Esta es solo una propuesta de como aplicar la identidad en folletería promocional, pero no es la única alternativa de aplicación, estas dependerán de la creatividad del realizador.

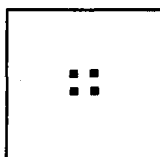
# PROMOCIONAL DE TELEVISION



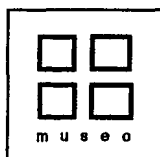
**Por ser este el medio másivo audiovisual más importante, es necesario tomarlo en cuenta.**

A continuación se presenta el story board.

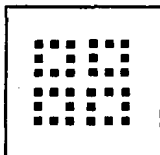
|                                                       |                           |                              |                     |
|-------------------------------------------------------|---------------------------|------------------------------|---------------------|
| Estilo: New age                                       | Interprete: Narada Mystic | Colección: Narada Mystic III |                     |
| Disco: Narada Mystic Collection III                   |                           | Lado : A                     | Track: 3 - Horizont |
| inicio: 5 - 15" versión 1, inicio: 30 - 40" versión 2 |                           |                              |                     |



El video comienza con el símbolo al centro de la pantalla fuera de foco, con efecto de neón en color azul.



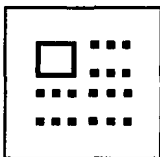
El símbolo está bien definido por una línea blanca, y se completa el logo cuando el locutor dice (1) Museo (2) Anahuacalli.



El símbolo va aumentando su tamaño acercándose al espectador, hasta ocupar gran parte de la pantalla. Sigue fuera de foco.



El logotipo está terminado y el locutor completa el slogan: "donde se une la tradición con la cultura".



El símbolo comienza a definirse de izquierda a derecha y de arriba a abajo mediante una rotación en el efecto de neón.



La imagen brilla más ahora en dorado metalizado dura dos segundos y desaparece mediante una disolución.

# PROMOCIONAL DE RADIO



Por se este uno de los medios másivos de difusión más importantes, es necesario tomarlo en cuenta.

A continuación se presenta el guión del spot.

|                                                       |                           |                              |
|-------------------------------------------------------|---------------------------|------------------------------|
| Estilo: New age                                       | Interprete: Narada Mystic | Colección: Narada Mystic III |
| Disco: Narada Mystic Collection III                   | Lado : A                  | Track: 3 - Horizont          |
| inicio: 5 - 15" versión 1, inicio: 30 - 40" versión 2 |                           |                              |

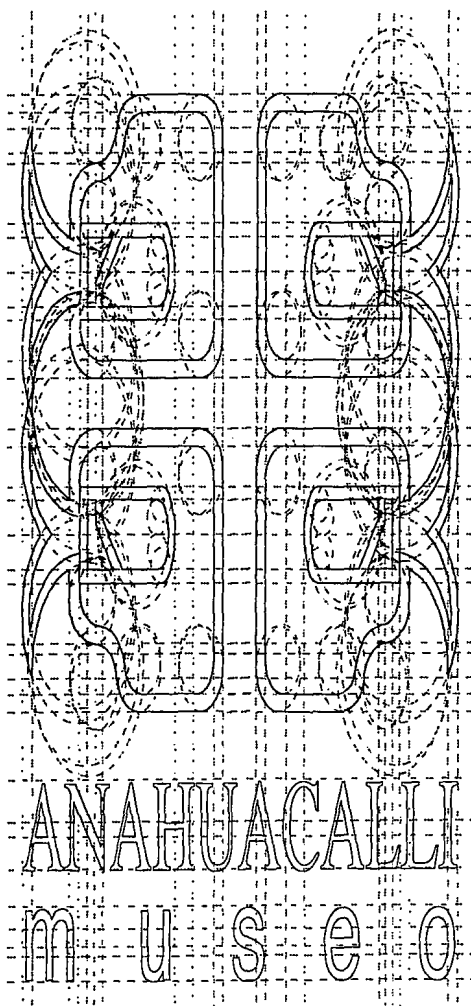
| Tiempo | locución                                                            | musica | efecto              |
|--------|---------------------------------------------------------------------|--------|---------------------|
| 0 -1"  |                                                                     |        | silencio            |
| 3"     |                                                                     |        | fade in             |
| 9"     | Museo Anahuacalli<br>donde se une<br>la tradición<br>con la cultura |        |                     |
| 10"    |                                                                     |        | 8 - 10"<br>fade out |

## 4.7

A continuación se presenta el guión, mismo que se utilizó en el video

116

PROPUESTA DE SEÑALIZACION



capítulo

## 5.1

**P**ara el diseño de los señalamientos exteriores, es necesario tomar en cuenta factores como visibilidad, iluminación, las características físicas y contextuales del museo, el tránsito peatonal y vehicular, etc. Por esta razón es muy importante seguir las siguientes instrucciones.

El señalamiento en poste será unipolar y desmontable con la intención de abaratar y facilitar reparaciones futuras.

### Especificaciones de construcción:

La caja tendrá dos vistas con el objeto de proporcionar una mejor y mayor visibilidad del señalamiento. Esta será fabricada en lámina metálica calibre 20 y tratada con una base primaria gris, terminada con esmalte anticorrosivo al horno Pantone warm gray 1u. para los frentes y en Pantone 425c. para los laterales y de ser posible se usará una caja de luz en *Panaflex 3m*.

Para la rotulación se recomienda el uso de un ordenador conectado a un plotter de recorte, utilizando película de transferencia. Usar película *Scotch Cal 3m*.

El logotipo conservará los colores institucionales, los pictogramas deberán ir calados sobre un fondo en Pantone 3268c.

El poste será de tubular metálico de 4 Pulg./cedula 40, tratado igual que la caja pero sin ser necesario hornearse. El color será el Pantone 425c. con la intención de disimular el ensuciamiento del mismo. Este deberá ser soldado a una placa metálica calibre 3/8 de 8\*8 plg. y sujetado al piso por 4 anclas ligadas de 1/2 plg. con una cimentación de 50\*50 cm. de base por 70 cm. de fondo.

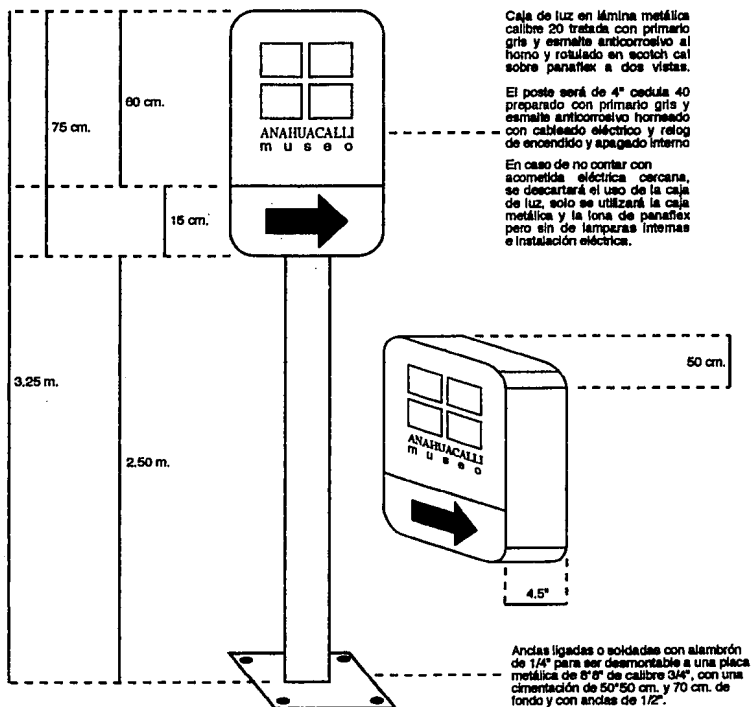
Las medidas de disposición y tamaño de los elementos así como su ubicación podrán variar de acuerdo a los requerimientos y restricciones que imponga la Delegación Coyoacan.

Para cada unidad de información se asignará una sola tableta.

En todos los casos se utilizarán la tipografía secundaria y la alterna cuando el contenido de la tableta lo requiera.

Las tabletas formaran una caja que deberá ir fija al poste.

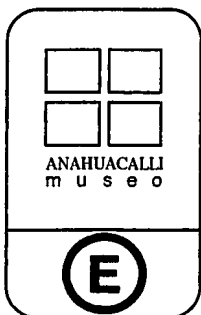
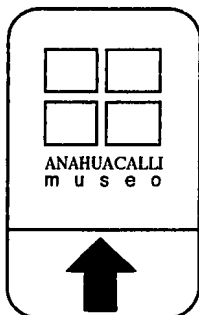
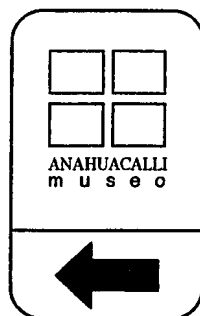
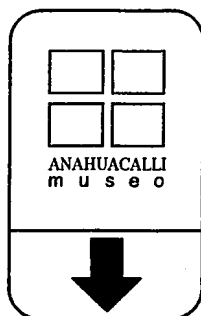
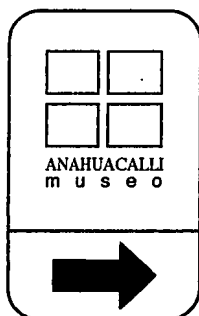
Las medidas de disposición y tamaño de los elementos están especificados en centímetros.



## Pictogramas

La codificación de los pictogramas utilizados es de uso internacional, para ser perfectamente entendidos por los usuarios ya sean nacionales o extranjeros.

La información estará contenida en tabletas de formato vertical y solo se utilizará un pictograma por tableta.



Los pictogramas estarán integrados a la tableta junto con el logotipo del Museo para identificar al Anahuacalli con su nueva imagen.

Los pictogramas son a base de flechas direccionales con el fin de conducir al usuario fácilmente al Museo sin la necesidad de preguntar sobre todo para cuando se trate de turismo extranjero que no domine nuestro idioma, la identificación del estacionamiento es de uso internacional.

**INTERNA**

**5.2**

**Este sistema de señalización está diseñado para integrar y complementar a la imagen institucional.**

**La información se proyectará mediante el uso de letreros realizados en forma de tabletas de vitrovicel de 3.5mm de espesor ( por su ligereza y facil manejo ). Las medidas se ajustarán según la disponibilidad de espacio.**

**Para todos los señalamientos se utilizará la tipografía secundaria y la alterna cuando el contenido de la tableta así lo requiera.**

**Los colores utilizados serán: gris claro original del vitrovicel que es muy parecido al Pantone no. Warm Gray 1c por lo que no será necesario pintarlo, los señalamientos en Pantone 3268c.**

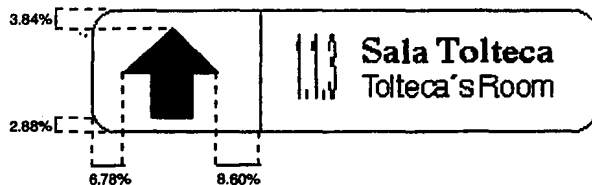
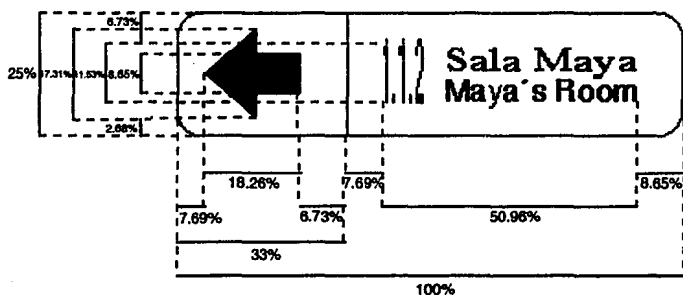
## Composicion de los letreros

Para cada unidad de información se asignará una sola tableta, colocándolas una debajo de otra en sentido vertical cuando existan más de una.

En todos los casos se utilizarán la tipografía secundaria y la alterna cuando el contenido de la tableta lo requiera.

Las tabletas de señalización deberán ir fijas en los muros a la entrada de cada sala.

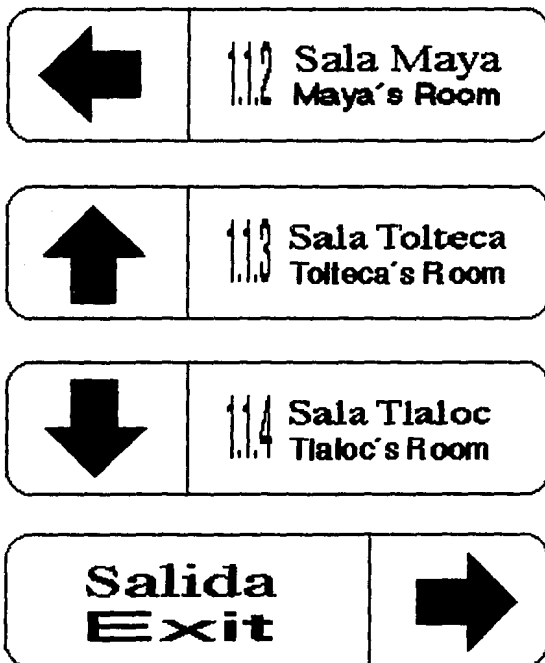
Las medidas de disposición y tamaño de los elementos están especificados en centímetros.



## Pictogramas

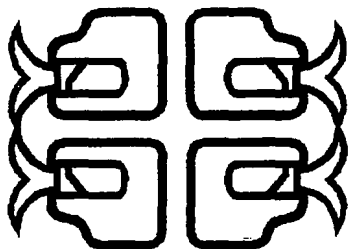
La codificación de los pictogramas utilizados es de uso internacional, para ser perfectamente entendidos por los usuarios ya sean nacionales o extranjeros.

La información estará contenida en tabletas de formato vertical y solo se utilizará un pictograma por tableta.

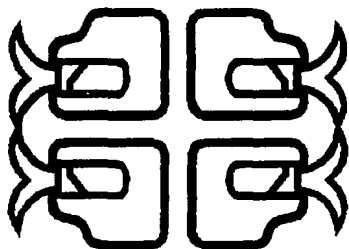


ORIGINALES MECANICOS DEL LOGOTIPO

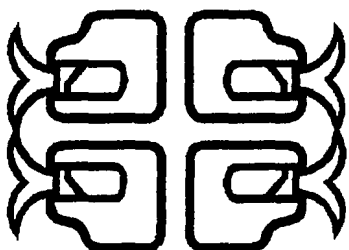
O.M



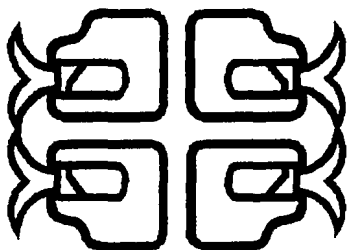
ANAHUACALLI  
m u s e o



ANAHUACALLI  
m u s e o



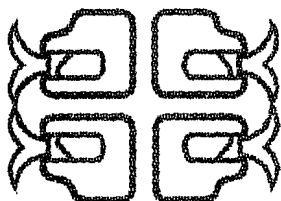
ANAHUACALLI  
m u s e o



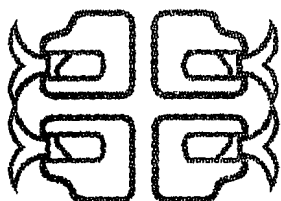
ANAHUACALLI  
m u s e o

MUESTRAS DE COLOR

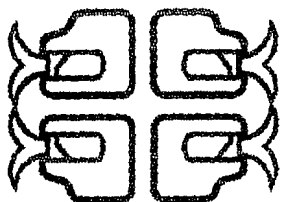
M.C



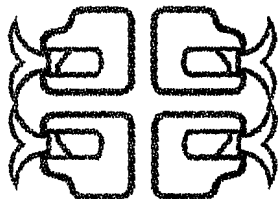
ANAHUACALLI  
m u s e o



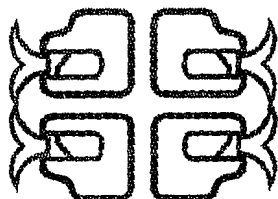
ANAHUACALLI  
m u s e o



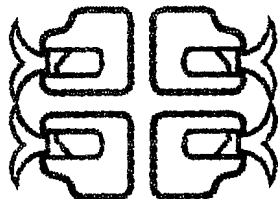
ANAHUACALLI  
m u s e o



ANAHUACALLI  
m u s e o



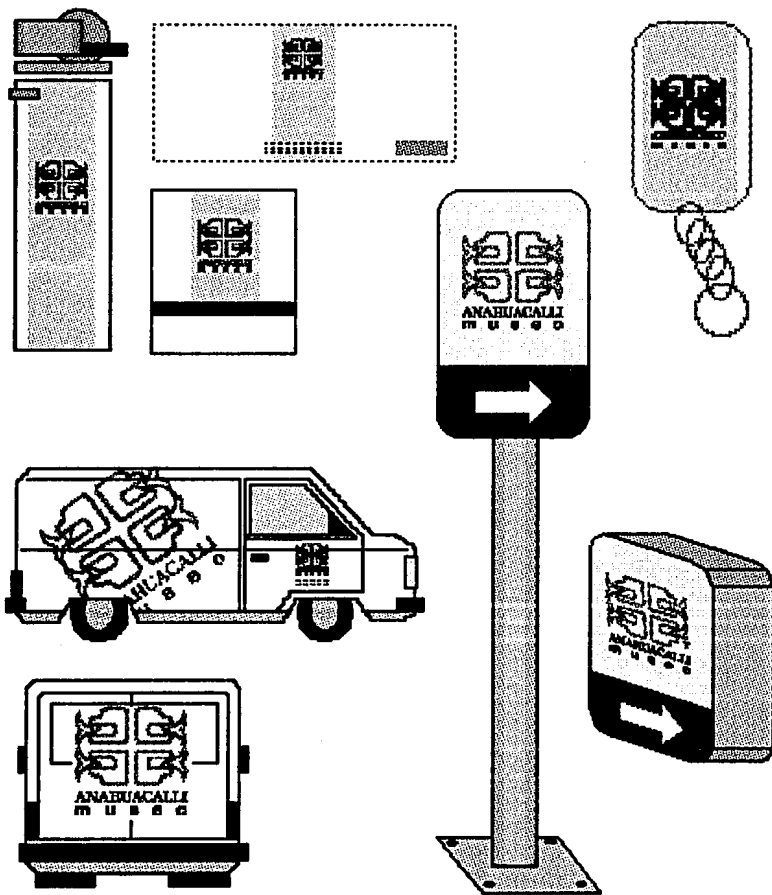
ANAHUACALLI  
m u s e o



ANAHUACALLI  
m u s e o

## MUESTRAS DE COLOR

# M.C



## CONCLUSION DEL PROYECTO



Se ha llegado a la parte final de este proyecto. A continuación se explicará brevemente el desarrollo de esta imagen y por que se considera como óptima.

El conjunto que da forma al logotipo, responde a la utilización de un plano cuadrangular con tendencia ligeramente vertical, con el objetivo de crear una estructura que posteriormente daría forma a una imagen armónica, simétrica y equilibrada (características psicológicas del cuadrado, utilizado como estructura base). La tendencia a la verticalidad resulta como la concepción de Quetzalcóatl y su relación con los cielos, aire y las alturas (Ehecatl/Quetzalcóatl dios del aire).

La división del plano parte de una retícula primaria basada en el sistema decimal que después fue subdividida mediante la aplicación de la sección aurea que utilizará Leonardo da Vinci en la realización de sus obras (la proporción utilizada en el proyecto fue .618, aunque la proporción exacta .6189999999999999). La intención de utilizar esta división del plano es la de crear en el espectador el efecto visual de armonía en la división, utilización modular y racional de los espacios, como también de su interacción con los demás elementos gráficos y con las tensiones resultantes de la unificación del conjunto, al igual que para la localización de las zonas de mayor impacto visual dentro del plano.

Una vez trazada la retícula aurea, se dio paso al diseño del símbolo, el cual surge a partir de un plano básico cuadrado que a su vez se encuentra dividido en cuatro secciones primarias, partiendo de la intersección de los ejes horizontal y vertical del plano, formando cuatro áreas simétricas y regulares.

En la primera de estas áreas, ubicada en el ángulo superior izquierdo del plano, se trazo la primer imagen de la cabeza de serpiente con la lengua bifida, convirtiéndose en el primer modulo del conjunto. Mencionaré también que todos los elementos gráficos que conforman el primer modulo, guardan entre si proporciones aureas (la cabeza en relación con las fauces, ésta con el colmillo, la lengua con el espesor de sus perfiles, etc.).

El primer modulo se duplicó mediante una reflexión especular que dio vida a una nueva figura, que a su vez fue duplicada mediante una rotación de 180° sobre su eje horizontal, ordenandose de manera simétrica y a distancias regulares, los cuatro modulos que integran al símbolo.

Como ya se ha mencionado, este símbolo está basado en una estructura cuadrangular subdividida en cuatro secciones cuadradas con el proposito de remitir esta imagen al concepto *nahui ollin* o cuatro movimientos, que se aplicará en el diseño arquitectónico Maya y en los templos dedicados a Quetzalcóatl (por ejemplo la piramide de Quetzalcóatl que se encuentra en Teotihuacan), que a su vez retomaran Diego Rivera y Juan O'Gorman en el diseño del Museo Anahuacalli. Y que no es más que la orientación del edificio hacia los cuatro puntos cardinales y que simbolizan la unificación del Sol y la Tierra, además de recordar los cuatro rectángulos del calendario Azteca y del concepto de dualidad cíclica, primero con la reflexión de la 1° cabeza, posteriormente con la rotación de 180° sobre el eje de horizonte de los dos modulos superiores que al sumarse a los dos modulos inferiores, dan como resultado la unificación del símbolo que nos recuerda las dos visiones cósmicas de los antiguos habitantes del Valle de México, el supra mundo (mundo de arriba o de los vivos) y el infra mundo Mundo de abajo o de los muertos). Mundos en los que se desplazara el dios Quetzalcóatl en una aventura mítica de la cual surgiría el macehual u hombre del quinto sol, el sol de movimiento.

Entre el conjunto de elementos visuales que estructuran al símbolo: las cabezas de serpiente, los gruesos y delgados de los perfiles que les dan forma, así como la coexistencia entre símbolo y tipografía, existe una relación aurea que parte de la aplicación de una reticula sobre un plano básico cuadrado subdividido en cuatro cuadrados iguales, que a su vez fueron divididos en partes desiguales basandome principalmente en la mencionada sección aurea que sirviera para obtener la ubicación de los elementos visuales en los puntos de mayor atención dentro del plano, así como una estructuración reticular más armónica del logotipo, tanto para las cuatro cabezas de serpiente, como para la ubicación, acomodo y proporción de la tipografía institucional, es decir que mediante el uso de esta estructura serían utilizadas las zonas de mayor atención y armonia dentro del plano para la localización y diseño de los elementos visuales que integran la imagen, por ejemplo el corte del hocico de la serpiente en relación con la cabeza que se ubica cerca de la parte mayor de la división aurea (la mayor) de la cabeza, tomando en cuenta la longitud horizontal partiendo del craneo a la lengua; las fauces también se encuentran proximas la mayor en relación con la cabeza, partiendo de la longitud total del craneo sin incluir la lengua; los perfiles

del colmillo que se acerca a la mayor, en relación con la longitud horizontal de las fauces y la lengua en el caso del perfil recto y en relación con la longitud de las fauces sin incluir la lengua para el perfil inclinado.

El out line (perfilado) que da forma a los elementos gráficos que integran el símbolo, son el resultado de una serie de divisiones y subdivisiones aureas del plano hasta que se encontró el espesor más adecuado y funcional para el out line, es decir que se selecciono el espesor más estético con respecto al conjunto y que además de dar a la imagen características de fuerza, presencia e impacto, lo hiciera con sutileza y elegancia tomando en cuenta que además estas medidas son idóneas para la fácil adecuación del logotipo a diversos tamaños, facilitando su reproducción en los medios audio-visuales e impresos.

Los espesores utilizados en el out line se basan en una división áurea que parte del perfil de mayor grosor, del cual se obtuvo la mayor, para así generar el siguiente espesor para el perfil utilizado en las fauces y la lengua. Todas estas relaciones se pueden apreciar mejor en la proporción y acomodo del símbolo, punto 3.2.1.

La decisión por la aplicación del out line, su grosor, así como su utilización en la resolución de la imagen fue principalmente estética y se optó por ella con la intención de reforzar la figura de Quetzalcóatl, creando una imagen ligera y esbelta que lo representara al mismo tiempo que evocara a las alturas sin perder toda la fuerza que involucra, pero que también fuera sutil y agradable, que transmitiera la transparencia de los cielos de Chichen itza de los que bajara el dios Quetzalcóatl al sonido del caracol en el equinoccio de primavera, para brindar su sabiduría al pueblo Mexicano.

La continuidad de la imagen esta dada por la regularidad de los elementos que la conforman, creando un conjunto coherente y equilibrado, de fácil codificación y retención para el usuario.

El estilo aplicado en la resolución de la imagen institucional parte de un estilo propio, aunque podría establecerse mediante la combinación de dos tendencias de diseño, por un lado el estilo Avant garde en la aplicación del out line y en el juego de gruesos y delgados de manera sutil un tanto delicada así como la intención de crear una imagen contemporánea, elegante, pero que al mismo tiempo recordara al México precolombino.

Así también el recurrir al estilo high tech o alta tecnología, el cual se aprecia en el manejo de la forma del símbolo, en la aplicación del out line que da forma a las cabezas de serpiente, en la combinación de elementos visuales rectos y curvos, redondeados y punzantes, que junto con los contrastes del conjunto nos recuerdan un poco el estilo Art deco, característica del estilo mencionado, el cual utiliza elementos tubulares y estructurales a manera de out line para dar forma a los diseños. Además del uso de colores metálicos y contrastantes que combinados con una reaplicación de elementos visuales utilizados en los años 50', pero con diseños más esbeltos y sofisticados pero a su vez sintéticos y sencillos, con una gran tendencia aerodinámica que nos hace recordar la utilería utilizada en películas como Metropolis o Flash Gordon pero con un toque más contemporáneo.

Algunos ejemplos de esta tendencia pueden ser: los nuevos diseños de la industria automotriz para la década de los 90', como los presentados por la Ford Motor Company adjunto a su nuevo emblema y tipografía aplicada en sus vehículos, otro ejemplo es el diseño arquitectónico, ambiental y decorativo aplicado en ésta década como el nuevo edificio de la Chrysler C.O. en Arizona, el Jacob Jarvis Center de Manhattan o la torre zafiro que se encuentra en periférico sur 4115 a la altura del Pedregal de San Angel

Aunque en el diseño de la imagen del Museo Anahuacalli se utilizó la combinación de estos estilos, es importante mencionar que estos parten principalmente de un desarrollo y estilo personal con la aplicación de un enfoque local en la estructuración de la imagen, lo que nos da una imagen de acuerdo con el tarjet del Museo, es decir que el logotipo está dirigido a un usuario específico el cual será joven principalmente, recordemos que el 60% de la población en México es menor de 35 años y de estos un 80% es menor de 25. También será mexicano principalmente por la ubicación del mismo, pero sin descuidar la fácil codificación de la imagen para que sea entendible para los usuarios extranjeros y nacionales por esta razón se le dio un mayor peso visual al símbolo y a la palabra Anahuacalli, así como a la selección de los colores remitentes al lugar donde se ubica el Museo.

Para lograr lo anterior se recurrió a la combinación y aplicación de la síntesis visual y conceptual de Quetzalcóatl, que por sus características denotativas y connotativas reuniera los elementos necesarios para representar al Museo Anahuacalli, junto con la adecuación gráfica de dicha síntesis a una imagen menos rebuscada y más actual acorde al tiempo en que vivimos, pero sin llegar al extremo de perder su identidad prehispánica y mexicana, amalgamando elementos visuales y conceptuales contemporáneos con los de las culturas precolombinas.

Como nota al margen y en opinión muy personal considero que varios de los elementos visuales resultantes de tendencias como el high tec, encuentran su punto de partida en la síntesis visual resultante del arte prehispánico mexicano por ejemplo en las representaciones en piedra de las cabezas de Guacamaya de Xochicalco, el arco del palacio del gobernador y la pirámide del adivino en Uxmal, que al compararlas con las edificaciones modernas encontramos una gran similitud en su forma. O también en los elementos decorativos aplicados en la fachada del edificio de las monjas en Chichén Itzá por mencionar algunos.

Reforzando este enfoque local, se optó por desechar la aplicación de colores metálicos y muy brillantes en la realización de la imagen del Museo, decidiendo por dos de los colores más representativos de México y que constantemente aparecen en las representaciones artísticas prehispánicas como en el Tlalocan de Tepantitla (el paraíso de de Tláloc del lugar de los paredones) en el que predominan diferentes matices de verde, rojo arcilloso, ocre y negro, siendo considerado como uno de los murales más representativos del arte teotihuacano; en los murales del muro suroeste del pórtico del edificio A en Cacaxtla, dónde se representa a un hombre pájaro parado sobre una serpiente emplumada, en este mural predominan el verde y el rojo. O en códices como el Vaticano o el Trocorteciano por mencionar algunos.

En la decisión por la selección de estos colores también influyeron las características psicológicas y la asociación que de estos colores se tiene con relación a diferentes conceptos, a continuación se presentan algunos ejemplos:

**Rojo:** Características psicológicas y asociación positiva, es un color activo, dinámico, calido, pasional extrovertido, impulsivo, vigoroso, muy juvenil y de un gran impacto visual.

**Verde:** Características psicológicas y asociación positiva, es un color fresco, juvenil, prospero, agradable, que tiende a la reflexión y al conocimiento del alma, la sabiduría, que da esperanza (recordemos el análisis conceptual de Quetzalcóatl), que evoca la vegetación, la naturaleza, la fertilidad del campo y por tanto evoca a la vida, a la gestación de un ser vivo.

Es importante mencionar que estas características pueden variar dependiendo de los matices y porcentajes utilizados en cada color así como en su combinación con otros elementos visuales, en este caso se prendió crear una imagen dinamica, vigorosa de gran impacto visual, pero a su vez agradable que tienda a la reflexión y al conocimiento, que fuera también confiable.

Ahora resta explicar el significado de los elementos que conforman al símbolo.

Como ya se ha mencionado la estructuración del símbolo se basa en un plano básico cuadrado así como en una serie de divisiones a partir del número cuatro o de sus múltiplos, esto con la intención de hacer la figura más armónica y de apoyar el concepto *nahui olin*.

La cabeza tiene la función de contener el cerebro, en este caso el de Quetzalcóatl. Este graffismo se realizó con los ángulos redondeados para que la imagen fuese más actual, agradable y aerodinámica, además de retomar las características anatómicas de las serpientes.

Las fauces abiertas al igual que la lengua bifida tienen la función de un acceso, de dar paso al hombre al interior de la cabeza contenedora de la sabiduría del dios dual, es una invitación, una puerta abierta al conocimiento de nuestra cultura prehispánica.

La lengua bifida y el punto en el que se encuentran sus puntas, refuerzan nuevamente el concepto de dualidad, simbolizando el lugar en que se unen el sol y la tierra, a las dos facetas de Quetzalcóatl al dios y al hombre, a la sincreción entre dos razas opuestas la mexicana y la española para dar origen a una nueva cultura, la nuestra.

Los colmillos se aplicaron como un refuerzo a las características morfológicas de la serpiente y así evitar confusión en la correcta codificación de la imagen.

La tipografía seleccionada tiene que ver con el concepto de dualidad, al utilizar dos familias y espaciamientos tipográficos opuestos, por un lado el tipo sans serif de la *Avand garde* para la palabra museo, y por otro el tipo romanico de la *Perpetua* para la palabra Anahuacalli, las cuales al ser justificadas en un bloque, nos remiten al concepto de sincreción entre las culturas prehispánica y occidental.

Por último es importante mencionar que la elección de estas tipografías dependió en gran medida de sus características visuales, ya que a pesar de ser opuestas estas se amalgaman armónicamente entre ellas y con el símbolo integrando perfectamente al logotipo del Museo Anahuacalli •

## GLOSARIO



**Color institucional:** Color o colores seleccionados para representar a la institución.

**Estructura reticular:** Trazo del logotipo sobre una retícula que sirve para garantizar que en su reproducción a escala no varíen sus proporciones originales.

**Imagen Institucional:** Imagen con la que una institución, en este caso el Museo Anahuacalli, se presenta al público.

**Logotipo:** Unificación del símbolo y la tipografía institucional.

**Original mecánico:** Dibujo en blanco y negro y/o sus aplicaciones, que sirve para su reproducción ya sea fotográfica o impresa.

**Proyecto de Identidad Institucional:** Unificación de los elementos visuales (símbolo, tipografía, color, aplicaciones) que utiliza una institución con la finalidad de identificarse al público.

**Símbolo:** Graffismo con el que se representa a una idea, significado o concepto específico.

**Tipografía:** Tipo de letra específico, seleccionado para utilizarse en la promoción, textos, folletos, señalamientos, formas, etc.

**Tipografía alterna:** Tipo de letra específico, seleccionado para utilizarse como apoyo de la tipografía secundaria, en la promoción, textos, folletos, señalamientos, formas, etc.

**Tipografía Institucional:** Tipo de letra seleccionado para representar a la institución.

**Tipografía secundaria:** Tipo de letra seleccionado para utilizarse en los textos corporativos y en la promoción del Museo.





- 1.- American Institut of Graphics arts, Símbolos de señalización, Aiga/  
Gustavo Gili, México, 1984.
- 2.- Armenta Ortiz, Miguel; Facineto T., Alejandra, El proyecto de identidad  
gráfica para la Delegación de Xochimilco, Tesis, México.
- 3.- Coca Cola. Advertising hand book. Manual de Imagen Corporativa.
- 4.- Curcio, Armando, Le grandi avventure dell' Archeologia. (Antiguas  
Civilizaciones) Tomo 12 Mesoamérica, Armando Curcio Editore S.P.A., Roma,  
1980.
- 5.- Diez Martínez, Monica Martha, Identidad corporativa para el Colegio  
de México, Tesis, México.
- 6.- Dondis A. Donis. Sintaxis de la imagen, Gustavo Gili, Barcelona, 1982.
- 7.- Frutiger, Adrian, Signos, símbolos, marcas y eñales, Gustavo Gili,  
Barcelona, 1981.
- 8.- General Tire / Continental. Advertising hand. book. Manual de Imagen  
Corporativa.
- 9.- González Alonso, Carlos, El Guión, Trillas, México, 1990.
- 10.- Guerrero Suastegui, Carlos, Identidad corporativa para la Escuela  
Nacional de Artes Plásticas, Tesis, México.
- 11.- International BF Goodrich. Advertising hand book. Manual de  
Publicidad.
- 12.- Iturbide, Roberto, Marcas símbolos y logos en México, Roberto Iturbide  
y Eduardo Téllez / Diseño Litográfico, México, 1985.

- 13.- Jamis, Rauda, Frida Kaiho, Edivisión, México, 1989.
- 14.- Koppers, Harold, Atlas de los colores, Blume, Barcelona, 1979.
- 15.- León Portilla, Miguel, Los antiguos Mexicanos, Fondo de cultura Económica, 1968.
- 16.- Llovet, Jordi, Ideología y metodología para el diseño 2º edición, Gustavo Gili, Barcelona, 1981.
- 17.- Munari, Bruno, El arte como oficio 4º edición, Labor, Barcelona, 1980.
- 18.- Munari, Bruno, Como nacen los objetos 3º edición, Gustavo Gili, Barcelona, 1989.
- 19.- Ott, Arkher, Martin, Krampen, Sistemas de signos en la comunicación visual, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- 20.- Pantone, color formula guide, 747XR, USA, 1990.
- 21.- Ray, Murray, Manual de técnicas, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- 22.- Reyes, Alfonso, La Visión del Anahuac, Fondo de Cultura Económica, Colec. Lecturas Mexicanas, México.
- 23.- Sep/Salvat, El Arte Mexicano, tomos 13 arte contemporaneo 1, 14 arte contemporaneo 2, SEP/Salvat, México, 1982.
- 24.- SEP-Dirección General de Publicaciones y Medios, Diego Rivera, los murales de la SEP, SEP/DGPM, México, 1986.
- 25.- Simèon, Rèmi, Diccionario de la lengua Nahuatl o Mexicana, Siglo XXI editores, México, 1986.
- 26.- Universidad Nacional Autónoma de México, La visión del Anahuac-relaciones indígenas de la conquista, Dirección General de Publicaciones, UNAM, México, 1989.
- 27.- Yasaburo, Kuwayama, International Logotypes, volumes one & two, Rockport Publishers, Inc., Massachusetts, 1991.

## FUENTES DE INFORMACION ENCUESTAS

**I. 1. 1.**

- 1.- Grupos Muestra.
- 2.- Personal de la delegación Coyoacan (depto de difusión cultural).
- 3.- Personal del Museo Anahuacalli.
- 4.- Usuarios del Museo (nacionales y extranjeros).

## FUENTES DE INFORMACION VISITAS



- 1.- Sra. Dolores Olmedo (Directora del patronato del Museo Anahuacalli).
- 2.- Escuela Nacional de Antropología.
- 3.- Instituto Nacional de Bellas Artes/Dirección de Arquitectura.
- 4.- Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, campus Edo. de México (realización de tesis).
- 5.- Murales de la Secretaría de Educación Pública.
- 6.- Murales de la Universidad Autónoma de Chapingo.
- 7.- Museo Anahuacalli.
- 8.- Museo Antropológico de Cuicuilco.
- 9.- Museo Antropológico de Xochimilco.
- 10.- Museo de Arte Moderno.
- 11.- Museo de Arte Moderno (N.Y.).
- 12.- Museo de las Culturas Populares.
- 13.- Museo Estudio Diego Rivera.
- 14.- Museo Frida Kalho (la casa azul).
- 15.- Museo de Historia Natural (N.Y.).

16.- Museo Metropolitano de Arte (N.Y.), exposición México esplendores de 30 siglos.

17.- Museo Nacional de Antropología e Historia.

18.- Zona Arqueológica de Chichen itza.

19.- Zona Arqueológica de Teotihuacan.

20.- Zona Arqueológica de Uxmal.

Este proyecto fue realizado en su totalidad con ordenadores Macintosh: Macintosh Clásico II para la captura, Macintosh LC y SI para el diseño, composición y edición.

El símbolo se trazó a mano y posteriormente se escaneó mediante un scanner Microtek de 300 dpi.

Los paquetes utilizados en este proyecto son: Claris MacWrite II, Aldus Page Maker 3.1, Aldus Page Maker 4.0, Aldus FreeHand 3.1, Adobe PhotoShop.

Para la impresión de los originales mecánicos se utilizaron impresoras Apple Laser Writer II de 300 dpi. y Apple StyleWriter de 340 dpi. En las salidas de color y alta resolución, QMS Colorscript 100 de 300dpi. y Linotronic de 1693 dpi. Todas las fuentes son TrueType.

Diseño e impresión a cargo de José Luis Mier y Terán Delgadillo/Diseñografía..

© Copyright 1992 José Luis Mier y Terán Delgadillo/Diseñografía.

Este proyecto está protegido ante derechos de autor. D.R. Derechos Reservados. Prohibida la reproducción total o parcial de textos, diseños o ilustraciones contenidos en esta publicación por cualquier medio ya sea impreso o audiovisual sin la autorización por escrito de los titulares de los derechos de autor.