

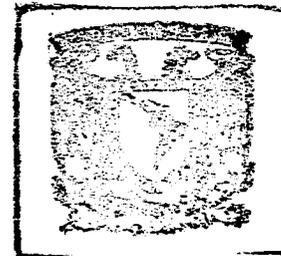
13  
2EJ.



**Universidad Nacional  
Autónoma de México**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**Manual, implementación y  
señalización de la zona  
arqueológica y museo del  
Templo Mayor**



**SECRETARÍA GENERAL  
ESCUELA NACIONAL DE  
ARTES PLÁSTICAS  
BOCHIMILCO S. F.**

Tesis que para obtener el título de licenciado en Comunicación Gráfica por la  
Universidad Nacional Autónoma de México presentan:

**FALLA DE ORIGEN!**

**FALLA DE ORIGEN!**

**MARÍA DEL CARMEN HERNÁNDEZ SERVÍN**

**AURORA MARGARITA MÉNDEZ LARA**

**PATRICIA RUBIO PONCE**

**México D.F. 1995**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

Nunca se perderá, nunca se olvidará  
lo que vinieron a hacer,  
lo que vinieron a asentar en las pinturas:  
su renombre, su historia, su recuerdo ...  
Siempre lo guardaremos  
nosotros, hijos de ellos ...  
Lo vamos a decir, lo vamos a comunicar,  
a quienes todavía vivirán, habrán de nacer ...

*(Crónica Mexicáyotl)*

Gracias por la amistad y apoyo incondicional de la  
L.C.G. Patricia Real Fierro, museógrafa del Museo del Templo Mayor.

**Paty, Carmen y Aurora**

**A Fernando Zamora por creer desde el principio en este proyecto.**

**A Don Mike por su cariño y apoyo.**

A Dios, por dejarnos seguir adelante.  
A las personas que nos apoyaron, nos brindaron su ayuda y nos soportaron hasta el término  
de este trabajo.  
A mis Padres por alentarme a seguir adelante y darme su apoyo siempre.  
A mis hermanos por aguantarme.

**CARMEN**

**Al camino, la fuerza y energía de mi Vander, mis niños, mis niñas  
y quien vigila desde el cielo...**

**Por el amor y todo lo que provocan en mí Lalo y Fausto.**

**Quien vivió los desvelos y el esfuerzo de llegar hasta el final.**

**Por el cariño de mi Paco, Carlos, José Luis y Pedro.**

**Gracias por el apoyo de Pilar, Mónica y todos los que viven  
ocho horas conmigo: Aljamía.**

**AURORA**

**A Dios, por darme la existencia y permitir elegir mi vida.**  
**A mi Madre, porque siempre ha estado conmigo y me ha servido  
el café en los momentos más difíciles.**  
**A mi Tío, por pasar a ser alguien muy importante para todos nosotros,  
principalmente para mí.**  
**A todos mis hermanos, especialmente a Alonso y Roberto,  
porque sin su ayuda no estaría escribiendo esto.**  
**A ti Fa, porque has sido más de lo que cualquier persona puede ser.**  
**A ti, 15 de enero por el calor que le diste a mi vida cuando más fría estaba.**  
**A mis primas y a ti Ramón, gracias por tus conocimientos.**  
**Finalmente quiero agradecer a Aurora, Carmen y Patricia, porque a pesar de cualquier  
problema que haya existido en este tiempo, lo que nos unió fue que a diferencia de otras  
personas, siempre creímos que este trabajo lo terminaríamos juntas y  
ahora está en tus manos.**

**PATRICIA**

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>ANTECEDENTES</b>	<b>2</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>3</b>
<b>CAPITULO I</b>	
1.1 Aspectos generales del diseño	4
1.2 El diseño gráfico como disciplina	6
1.3 Necesidades del diseño gráfico dentro de la sociedad	6
<b>CAPITULO 2</b>	
2.1 Análisis de la Institución	8
2.2 Antecedentes históricos del Museo	8
2.3 Localización física del Museo	9
2.4 Ubicación de las diferentes áreas que lo integran	9
2.5 Servicios que ofrece	9
<b>CAPITULO 3</b>	
<b>MANUAL DE LA IDENTIDAD INSTITUCIONAL</b>	<b>11</b>
Contenido	12
3.1 Explicación del símbolo	13
3.1.1 Red de Construcción	14
3.1.2 Proporción del símbolo	15
3.1.3 Áreas de restricción	16
3.1.4 Proporciones	17
3.1.5 Selección de tipografía	18
3.1.5.1 Tipografía primaria	19
3.1.5.2 Tipografía secundaria	19
3.1.6 El color en la Identidad gráfica	20

3.1.6.1	Carta de color	20
3.1.7	Usos correctos	23
3.1.8	Usos incorrectos	24
3.1.9	Alternativa	25
3.1.10	Tamaños	26
3.2	Criterios de composición general	27
3.2.1	Criterios para el diseño de formas	29
3.2.2	Papelería	29
3.2.2.1	Aplicaciones	30
3.2.3	Formularios	35
3.2.3.1	Aplicaciones	36
3.2.4	Uniformes	52
3.2.5	Publicidad	57
3.2.6	Empaque y embalaje	58
3.2.7	Promocionales	59
3.2.8	Vehículos	64
3.3	Importancia de la comunicación por medio de señales	65
3.3.1	Clasificación de señalamientos	66
3.3.2	Psicología de la percepción visual	66
3.3.2.1	Factores humanos	67
3.3.2.1.1	Factores físicos	67
3.3.2.1.2	Factores psicológicos	67
3.3.2.2	Factores funcionales	68
3.3.3	La tipografía dentro del sistema de señales	68
3.4	El color	69
3.4.1	Características físicas del color	69
3.4.2	Asociación psicología símbolo-color	70
3.4.3	El color en el sistema de señales	71
3.5	Iluminación	72
3.6	Metodología	73

3.7	Criterios a seguir para la configuración de un sistema de señales	74
3.7.1	Envolventes	74
3.7.2	Selección de tipografía	78
3.7.3	Red de construcción para las imágenes	78
3.7.4	Primeras imágenes	82
3.7.5	Segundas imágenes	103
3.7.6	Universalidad de los señalamientos	103
3.7.7	Aplicaciones	117
3.7.8	Soporte físico	140
3.7.9	Pruebas de color	140
3.7.10	Marcos y soportes	141
3.7.11	Técnicas de impresión	142

## **CAPITULO 4**

4.1	Presentación final del proyecto	144
4.2	Adecuación en el espacio	155

## **CONCLUSIÓN**

157

## **BIBLIOGRAFÍA**

158

## INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo nos hemos dado cuenta de la importancia que tiene la creación de una imagen Corporativa o Institucional, ya que el buen resultado de ésta no sólo radica en escoger un determinado tipo de letra o bien un ícono representativo, sino profundizar en las necesidades para la aplicación de ésta, ya sea alternativa o comercial, es decir, la diferencia radica en que la primera se enfoca a una comunicación con fines informativos, normativos, culturales y sociales que provocan una reacción en el criterio del espectador; y el diseño comercial que sólo convencionaliza al consumidor y lo convierte en consumidor en potencia; por lo tanto, en primera instancia se debe determinar el giro de la empresa así como el sector a quien o quienes va ha dirigirse, aunado a todo esto, se deben determinar las particularidades que darán el carácter a un logotipo, es decir, la correcta aplicación de la tipografía así como la elección del color y su ubicación en el espacio; esta reflexión nos lleva a creer que para crear el logotipo del Museo del Templo Mayor se profundizó en la historia, se estudiaron imágenes representativas y se seleccionó aquella que simbolizara la cultura azteca en su máxima expresión.

Con todo esto, es de suma importancia el establecer las normas específicas que proporcionen unidad a una identidad gráfica, tales como legibilidad, constructividad, originalidad, modulabilidad y equilibrio; esto crea la necesidad de realizar un Manual de Identidad Institucional, el cual especifique puntos esenciales que lleven a la correcta aplicación del logotipo, del mismo modo, dichas normas se aplicarán dentro de la realización del sistema de señalización para así llegar al objetivo que nos planteamos desde un principio: dar unidad y personalidad, al diseño con la adecuación de formas prehispánicas.

## ANTECEDENTES

El proyecto Templo Mayor se inició en 1978 a partir del descubrimiento del monolito *Coyolxahuqui* <sup>(1)</sup> el cual dio pie a la edificación del museo de sitio que hoy en día podemos apreciar, y que a pesar de existir diferencias arquitectónicas, cuenta con un exquisito acervo.

El problema que radica en este tipo de proyectos, es que en cada cambio de sexenio el personal se renueva y los trabajos que están por empezar o que ya están en desarrollo, se ven interrumpidos por aquellos que dirigen o que traen nuevas propuestas, acarreado con todo esto grandes dificultades, porque en diversas ocasiones estos proyectos por muy buenos que sean se quedan en un archivo para una nueva revisión.

Por nuestra parte no hemos experimentado este tipo de cambios, ya que el tiempo que tenemos de laborar para esta Institución, ha sido dentro del sexenio en vigor, por ello es de suma importancia que el proyecto se lleve a cabo dentro de este periodo (1988-1994), ya que tenemos el apoyo de la dirección que inició en 1988 cuando el edificio empezó a funcionar como museo. Esto es importante porque el personal con que cuenta tiene pleno conocimiento de lo que se requiere para obtener un mejor sistema de trabajo.

Para realizar el proyecto no se pueden determinar las necesidades y limitaciones si no se tiene el pleno conocimiento de la organización interna del museo. A partir de nuestro servicio social en este lugar, hemos estado en contacto con los diversos departamentos que lo integran, y nos hemos percatado que al carecer de un Manual Institucional que contenga los criterios para la adecuada aplicación de la imagen dentro de la implementación, así como la falta de un sistema de señales, trae como resultado una deficiente comunicación tanto entre el personal que labora en el museo, como con el público en general ya que no existe unidad en los sistemas de comunicación y señalización.

## OBJETIVOS

### Generales

- Diseñar un Manual de Identidad Institucional, cuyo proposito es determinar las características que deben enmarcar a una Institución que tiene la responsabilidad de salvaguardar el patrimonio cultural del país.
- Establecer las aplicaciones de la imagen, dejando en manos del Instituto la responsabilidad de hacer un uso adecuado y eficaz de ésta a través de los medios de comunicación en los que tenga que aplicarse.
- Aplicar un sistema de señalización dentro de las instalaciones, buscando simplificar, unificar y mejorar la efectividad de las señales, logrando que los receptores decodifiquen el mensaje a través de la señal.

### Particulares

- Flujo. Mejorar las vías de comunicación entre las personas que tienen correlación dentro y fuera del Museo del Templo Mayor.
- Uniformidad. Establecer la unificación en las formas gráficas que requieren de la aplicación de la Identidad Institucional.

• Identidad y Secuencia. Dar alternativas de color, así como de la forma, para la aplicación de la Identidad dentro de los soportes ya establecidos.

• Estancia. Facilitar y hacer más amable la visita y estancia dentro del museo, tanto al público usuario como al personal, aplicando señalamientos de tipo informativo, preventivo, de restricción y dirección.

• Directorio. Ubicar y dirigir a los usuarios dentro de las instalaciones a través de símbolos o de información complementaria.

# CAPITULO I

## 1.1 ASPECTOS GENERALES DEL DISEÑO

Para diseñar, o bien, crear un lenguaje visual existen componentes básicos, los cuales en su conjunto son indispensables dentro de toda composición gráfica; éstos son principalmente: el punto y la línea. Como signos básicos, tenemos el cuadrado, triángulo, círculo, flecha y cruz.

### - PUNTO

El elemento gráfico fundamental es el punto. Es considerado como la unidad más simple, pese a no tener escala, indica un punto de energía dentro del campo visual. El ojo humano es capaz de interpretar una trama puntual como algo entrelazado por líneas invisibles de fuerza que, construidas visualmente, permiten componer imágenes identificables.

"Una serie de puntos conectados son capaces de dirigir la mirada; en gran cantidad y yuxtapuestos los puntos crean ilusión de tono o color"<sup>(2)</sup>. Es estático ya que no tiende a desplazarse, se expresa con brevedad, inercia y rapidez.

### - LÍNEA

Al acentuarse la proximidad de una serie de puntos que no pueden reconocerse por sí solos, da lugar al elemento visual llamado línea, el elemento gráfico más común.

La línea genera expresividad, es pura, sencilla, dinámica y variable, tiene dirección. D.A. Dondis dice que "la línea es el medio indispensable para visualizar lo que no puede verse, lo que no existe salvo en la imaginación"<sup>(3)</sup>.

### - CUADRADO

Es una figura plana cerrada por cuatro líneas rectas iguales que forman otros tantos ángulos rectos. Sus diagonales son iguales y perpendiculares, tiene cuatro ejes de simetría determinados por los ángulos opuestos y los otros dos por los puntos medios de sus lados que se cortan en un punto: centro de simetría. Al convertirse en rectángulo, con el alargamiento de dos de sus lados, pierde su verticalidad ya que existe una diferencia entre lo alto y lo ancho.

Al conceptualizarlo se puede llegar a asociar con significados tales como equidad, honradez y esmero con un carácter simbólico neutral.

### - TRIÁNGULO

Es una figura plana formada por tres rectas que se cortan mutuamente, las rectas se llaman lados y los puntos donde se cortan dos a dos, vértices. Al relacionar su posición a la verticalidad u horizontalidad de su base, adquiere un significado de dirección.

Se le asocia con la acción, tensión y equilibrio.

• CIRCULO

La línea describe un contorno, gira en torno a su entorno, es continua, curva, sus puntos están situados a la misma distancia de un punto llamado centro, no tiene principio ni fin.

Al nombrarlo, se asocia con calidez, infinito y protección.

• FLECHA

Se obtiene la impresión de movimiento y dirección "cuando dos líneas convergen en un ángulo, se dice que dos ángulos orientados a la derecha del entorno se mueven más rápido que los orientados de arriba a abajo, ya que este hecho tiene relación con el movimiento normal del ser humano"<sup>(4)</sup>. Cuando la flecha es colocada en algún lugar indica dirección y la óptima orientación que brinda a un usuario estará determinada por su claridad y ubicación; la flecha es un símbolo universal, y además posee un significado direccional en la memoria del espectador.

• CRUZ

"La cruz nace de la intersección de dos líneas: una vertical y otra horizontal. Estas adquieren una posición neutral y representan la imagen absoluta de la simetría al crear 4 fases interiores que se encuentran en un punto central. Cuando la cruz es colocada en diagonal denota una señal de inmovilización o anulación"<sup>(5)</sup>.

A partir de estos elementos fundamentales podemos construir, crear o diseñar un símbolo que sea estético y funcional.

En base a lo anterior, investigamos cuáles eran los elementos básicos utilizados por los antiguos mexicanos para hacer sus representaciones pictográficas, dentro de ésta encontramos lo siguiente:

Utilizaban elementos fundamentales para la elaboración de sus dibujos o representaciones. Para la elaboración de éstas, tuvieron cinco etapas o clases principales de glifos, algunas de ellas semejantes a las de otras escrituras indígenas, y pueden distribuirse de la siguiente manera:

- Numerales. Representativos de números
- Calendáricos. Representativos de fechas o escritura calendárica
- Pictográficos. Representativos de objetos, personas, dioses, etc. Dentro de las cinco categorías de

glifos nahuas son éstos los que pudieran considerarse como más primitivos

• Ideográficos. Representativos de ideas. Aquí se podrían agrupar también los glifos numerales como los calendáricos.

• Fonéticos. "Representativos de sonidos: silábicos y alfabéticos"<sup>(6)</sup>.

No existe obra alguna en la que siquiera se halla estudiado una parte considerable de estos glifos o representaciones, por esto es imposible determinar elementos básicos como actualmente los conocemos y utilizamos, ya que ellos dibujaban y pintaban apegándose a su cosmovisión e ideas religiosas, más que en un sentido estético, plástico o técnico en sus representaciones. Los encargados de llevar a cabo este trabajo eran los *tlacuilos*, los cuales para llevar a cabo sus representaciones practicaban ritos de purificación y ayunos. Así se ponían en contacto con los dioses y realizaban satisfactoriamente su trabajo.

A continuación damos algunos ejemplos de las representaciones más utilizadas y que se repiten con frecuencia en las antiguas narraciones nahuas llamadas *Códices*.

- "Dios. Simbolizado por un sol.
- Vida. Simbolizada por el agua.
- Fertilidad. Se simbolizaba por una serpiente.
- Cielo. Se simbolizaba por medio de franjas de colores y estrellas.
- Palabra. Se representaba por una voluta que sale de la boca de quien habla.
- Guerra. Representado por un signo de agua y de fuego"<sup>(7)</sup>.

## 1.2 EL DISEÑO GRÁFICO COMO DISCIPLINA

La experiencia visual humana es fundamental para comprender el entorno y reaccionar ante él, desde los orígenes del hombre encontramos antecedentes de comunicación visual que servían para satisfacer sus necesidades primarias, es decir, cuando descubre el mundo que lo rodea y trata de comunicar sus experiencias por medio de imágenes gráficas en lo que conocemos como pintura rupestre. El hombre transforma a la naturaleza, modificándola y utilizando sus objetos y formas, adecuándolos conforme a sus necesidades; este acto de apropiación lleva implícitas características creativas y estéticas que, en base al desarrollo cultural del hombre hace de ellas objetos culturales. Paralelamente a la evolución del hombre, se fueron desarrollando los pictogramas hasta llegar al sistema numérico y al alfabeto que revolucionaron la comunicación universal. Poco a poco lo gráfico empezó a proliferar pero hasta la creación de los tipos de Gutemberg, la comunicación escrita se pudo reproducir técnicamente, con la imprenta se inició un proceso de desarrollo y la producción en serie trajo consigo nuevas necesidades que tuvieron que ser satisfechas por lo artistas de la época.

Se puede hablar de diseño como disciplina a partir de la Bauhaus, que dio apoyo a distintas escuelas. Surgió entonces un nuevo interés por las técnicas gráficas de impresión, que repercutió en la calidad del trabajo gracias al entendimiento de estas entre el diseñador y el impresor, debido a que los artistas-diseñadores utilizaron elementos e imágenes tendientes a reducir el uso de la palabra escrita.

El diseño gráfico como disciplina particular, se ocupa de comunicar mensajes o ideas mediante formas, signos y colores (de manera impresa o según el medio visual a utilizar, en los diversos soportes físicos), que se conformarán con bases artísticas (estéticas) y semánticas que refuerzen la visión funcional y expresiva de la luz, la forma y la estructura en un código adecuado al espectador, cautivando su atención eficazmente, haciéndolo receptor del mensaje según los objetivos— y motivándolo a una acción. A partir de estos recursos el diseñador gráfico interviene en la solución de problemas en la comunidad, empleando el principio unificador del diseño: el funcionalismo como preceptor que permite crear.

D. A. Dondis afirma que "existe una sintaxis visual. Existen líneas generales para la construcción de composiciones. Existen elementos básicos que pueden aprender y comprender todos los estudiantes de los medios audiovisuales, sean artistas o no, y que son susceptibles, junto con técnicas manipuladoras utilizadas para crear claros mensajes visuales. El conocimiento de todos estos factores puede llevar una comprensión más clara de los mensajes visuales"<sup>(8)</sup>.

## 1.3 NECESIDAD DEL DISEÑO GRÁFICO DENTRO DE LA SOCIEDAD

El diseñar es un proceso definido, es la respuesta a una necesidad específica de comunicación social que se busca a través de la configuración de mensajes significativos para un medio social específico. La finalidad del diseño gráfico consiste en cubrir los requerimientos de un mensaje, para que sea entendido e identificado por el receptor y así obtener una utilidad práctica. Es decir, lo que se busca con el diseño gráfico es la respuesta a un cambio de actitud por parte del receptor; aspecto que lo diferencia de la escultura, la cual es una respuesta a la visión personal del artista, sin importar el significado que cada persona pueda o quiera darle a la obra. El diseño además del factor estético, debe ser legible, funcional y simple en su forma para evitar el desconcierto en el receptor al recodificar el mensaje.

(1) "Entre los aztecas, la única hija de la Cuatlicue, a la cual dio muerte Huitzilopochtli. Simboliza la luna y su representación es una gran cabeza con cascabeles en la cara de acuerdo con su nombre: *la que tiene cascabeles en el rostro*". *Dicc. Enciclopédico UTHEA*, Tomo 3 p.666

(2) **Dondis, D.A.** *La Sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1976. p.55

(3) **Dondis, D.A.** *La Sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1976. p.57

(4) **Frutiger, Adrián** *Signos, símbolos, marcas y señales* Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1981. p.33

(5) **Frutiger, Adrián** *Signos, símbolos, marcas y señales*. Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1981. p.34

(6) **León-Portilla, Migue** *Los antiguos mexicanos*. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V. México 1987. p.56

(7) **León-Portilla, Migue** *Los antiguos mexicanos*. Fondo de Cultura Económica, S.A. de C.V. México 1987. p.61

(8) **Dondis, D.A.** *La Sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1976. p.24

## CAPITULO 2

### 2.1 ANÁLISIS DE LA INSTITUCIÓN

Las colecciones de objetos que contienen los museos, son un elemento de fundamental importancia en el desarrollo cultural del mundo moderno. Los museos, junto con las bibliotecas y archivos, poseen los testimonios del trabajo realizado por el hombre a través de toda su historia; pero el papel que juegan los museos es quizás más amplio que el de las bibliotecas y archivos para conocer la historia de la actividad creadora humana desde los orígenes. En efecto, desde hace años se considera que la civilización del objeto y del signo es más vasta y compleja que la de la palabra escrita, puesto que la cultura humana no comenzó con la escritura, ni se reduce a ella como se había supuesto. Por otra parte, las condiciones de la civilización contemporánea, basada en los modernos medios de comunicación de masas (publicaciones ilustradas, cine y televisión), que difunden sobre todo imágenes y signos, concede una nueva importancia a las antiguas culturas del signo cuya forma suprema es el arte.

Con el fin de preservar el acervo cultural y ponerlo a exhibición, se abrió un museo de sitio que expone los objetos encontrados en las excavaciones que comprenden la zona arqueológica del Templo Mayor, los cuales son investigados y difunden conocimientos relativos a la cultura azteca.

El Museo del Templo Mayor fue inaugurado el 12 de octubre de 1987. Es un edificio rectangular localizado a un lado de la zona arqueológica en la calle de Moneda #8, Col. Centro.

### 2.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL MUSEO DEL TEMPLO MAYOR

Después de las excavaciones del Proyecto Templo Mayor, donde se encontraron aproximadamente 7000 objetos que conformaban las ofrendas que el mexica dedicó a sus dioses principales: "Tláloc" <sup>(9)</sup> (agua y fertilidad) y "Huitzilopochtli"<sup>(10)</sup> (guerra y sacrificio), surge la necesidad de crear un museo de sitio en un edificio que simboliza y reproduce la dualidad: la vida y la muerte, el agua y la guerra, *Tláloc* y *Huitzilopochtli*; que junto con la museografía nos muestra aspectos importantes de la vida mexicana.

El museo cuenta con ocho salas de exposición permanente: cuatro del lado sur (guerra) las cuales describen: la salida de los mexicas de *Aztlán*, la fundación de *Tenochtitlán* y el desarrollo que el grupo adquirió en la cuenca de México a través de la guerra, el sacrificio y el comercio; así como los grandes monolitos que nos muestran la calidad de las técnicas empleadas en las esculturas. Del lado norte (agua) se describe la importancia de la fertilidad a través del culto al agua, el control y aprovechamiento de la flora y fauna de las distintas regiones del territorio.

La museografía empleada en el montaje de las piezas juega un papel importante, ya que algunos de los materiales utilizados son similares a los que el mexica empleó en sus construcciones; como el tezontle — que era de gran abundancia en la cuenca— ahora es un recurso museográfico utilizado para resaltar las piezas, al igual que la arena de mar y el aplanado de muros imita el que cubría y decoraba los templos. El cristal también se aprovecha para plasmar aspectos importantes de la vida mexica, que fueron tomados de los códices.

### 2.3 LOCALIZACIÓN FÍSICA DEL MUSEO

Se encuentra ubicado en el Centro Histórico de la Ciudad de México, delimitado por las calles de Argentina y Seminario en la parte poniente; Lic. Primo Verdad y Guatemala en el sur; Justo Sierra y Donceles en el norte y Correo Mayor en el oriente. Se encuentra a una altitud de 2235.911 M.S.N.M. (Metros Sobre el Nivel del Mar).

Algunos de los edificios importantes que colindan con el sitio arqueológico son: la Catedral Metropolitana al poniente; el Palacio Nacional y la Plaza de la Constitución al sur; la Casa de los Condes del Apartado y la Escuela Nacional Preparatoria #1 o Antigua Colegio de San Idelfonso en la parte norte.

### 2.4 UBICACIÓN DE LAS DIFERENTES ÁREAS QUE LO INTEGRAN

El Museo del Templo Mayor contiene en su interior ocho salas de exposición permanente divididas en temas, clasificación que se realizó según los objetos encontrados. Además se integran la sala de Exposición Temporal, Maqueta de México-Tenochtitlán, Pieza del mes, Dirección, Oficinas Administrativas, Departamentos de Investigación, Curaduría, Ceramoteca, oficina de Difusión cultural, Servicios Educativos y guías, Museografía, Fotografía, Arqueología Física, Restauración, Fototeca, Diseño, Bodega de Bienes culturales, biblioteca interna y auditorio.

### 2.5 SERVICIOS QUE OFRECE

Entre los servicios que el museo ofrece están:

- Visitas guiadas gratuitas.
- Asesorías a grupos escolares.
- Cursos para maestros y talleres de verano impartidos por el departamento de Servicios Educativos.

El departamento de Difusión es el encargado de promover y difundir los eventos culturales.

<sup>(9)</sup> " Dios de la lluvia y una de las más importantes y antiguas divinidades de los antiguos mexicanos, cuyo culto se extendía hasta Centroamérica, y al cual estaban subordinadas otras divinidades secundarias". *Dicc. Enciclopédico UTHEA*. Tomo 10 p.131

<sup>(10)</sup> "Dios de la guerra, principal del panteón azteca más venerado por este pueblo al que guió en su larga peregrinación desde Aztlán hasta su establecimiento en Tenochtitlán" *Dicc. Enciclopédico UTHEA* Tomo 6 p.129

## CAPITULO 3

### MANUAL DE IDENTIDAD INSTITUCIONAL

Identidad institucional representa en la mente las manifestaciones externas, sus actividades y el efecto acumulado de éstas tras un periodo de tiempo, lo que ayuda a identificar a una corporación, organización, compañía o institución en particular; es la imagen conceptual para dar personalidad propia y que la distinga de las demás.

A la unión de símbolo y logo se le llama identidad gráfica; un logotipo es el conjunto gráfico formado por palabras con tipografía; y un símbolo es la representación gráfica (sin tipografía).

Se dice que su origen es americano pudiendo ser sinónimo del antiguo término "House Style" o "Estilo de la Casa".

Una Identidad Institucional es de poco valor si no se sigue una información de cómo es percibida y aceptada a los diversos niveles a quien va dirigida. Debe haber una relación armónica entre todos sus elementos para que adquiera un significado específico para el usuario.

Un manual es esencial para cualquier empresa u organización, cuyo propósito es proyectarse de una forma planeada y consistente. Debe ser considerada como una respuesta actual a diferentes preguntas que surgen constantemente.

Elementos que lo conforman:

En forma general está compuesto en base a la filosofía, estatutos, normas, requerimientos, finalidades y metas de la empresa; emerge de las formas personales e impersonales de contacto y comunicación.

Dentro de los criterios que se deben tomar en cuenta para la creación de un manual de Identidad Institucional se consideran los siguientes aspectos:

- Buscar que la identidad de la compañía hacia el público pueda crear confianza y llegar a estimular al usuario; así como el que refleje el carácter representativo de la organización.
- Reportar beneficios a los objetivos de la institución.
- Facilitar las actividades internas y externas optimizando la comunicación entre la institución y el público.
- Tener congruencia entre todos sus elementos.

Para lograr que los aspectos mencionados anteriormente se lleven a cabo, es necesario apoyarse en un manual téc-

nico, el cual ofrezca las especificaciones y características en términos técnicos de la Identidad Institucional. Éste debe de ser de gran precisión y calidad mostrando los criterios de una manera clara y sencilla; poniéndose en manos del diseñador o responsable en el manejo de la identidad institucional para aplicarla y desarrollarla de manera correcta y con mayor rapidez, ejemplificando verbalmente qué elementos de diseño se considerarán expuestos dentro del manual, se deberá de utilizar un lenguaje sencillo, exponiendo las especificaciones requeridas; cabe mencionar que en la mayoría de los casos no se le da el valor que merece, ya que ofrece grandes ventajas a la institución.

"Un manual de identidad funciona como un instrumento de control si en él están reflejadas las posibilidades, y descritas exhaustivamente todas las aplicaciones posibles. Así la institución tendrá en sus manos un argumento irrefutable para discutir una aplicación que se salga de lo marcado"<sup>(11)</sup>.

#### • CONTENIDO

El presente Manual funcionará como instructivo para las aplicaciones gráficas; contiene reglas y restricciones pertinentes para la aplicación del logotipo que requiera la Institución y se basará en los siguientes criterios:

- Explicación del símbolo
- Red de construcción
- Proporción del símbolo
- Áreas de restricción
- Proporciones
- Selección de tipografía
  - Tipografía primaria
  - Tipografía secundaria
- Color
- Usos correctos
- Usos incorrectos
- Alternativa
- Tamaños

#### • Modo de uso

El presente manual ha sido diseñado para proporcionar las especificaciones necesarias que respaldan la

aplicación correcta de la Identidad Institucional del Museo del Templo Mayor; contiene criterios básicos para utilizar el símbolo institucional en términos técnicos, de manera que la persona encargada tome los elementos que requiera para la elaboración de originales mecánicos a reproducir; se incluyen originales terminados con los cuales se facilita el diseño de formas, dando flexibilidad en las futuras aplicaciones de diseño, siempre y cuando se respeten las reglas básicas. Además de unificar la comunicación dentro y fuera de la institución, proporciona una economía en tiempo y dinero.

Las siguientes restricciones son base del cuidado del presente Manual:

- No cortar o destruir las páginas.
- No se hará uso del presente con fines lucrativos.
- No se proporcionarán originales sin autorización de la persona encargada del control de éste.

Para cualquier duda o aclaración, favor de dirigirse al encargado del Manual o bien al consultante en diseño:

Ma. Del Carmen Hernández Servín.  
Aurora Méndez Lara.  
Patricia Rubio Ponce.  
Eduardo Kasa Fudisawa.



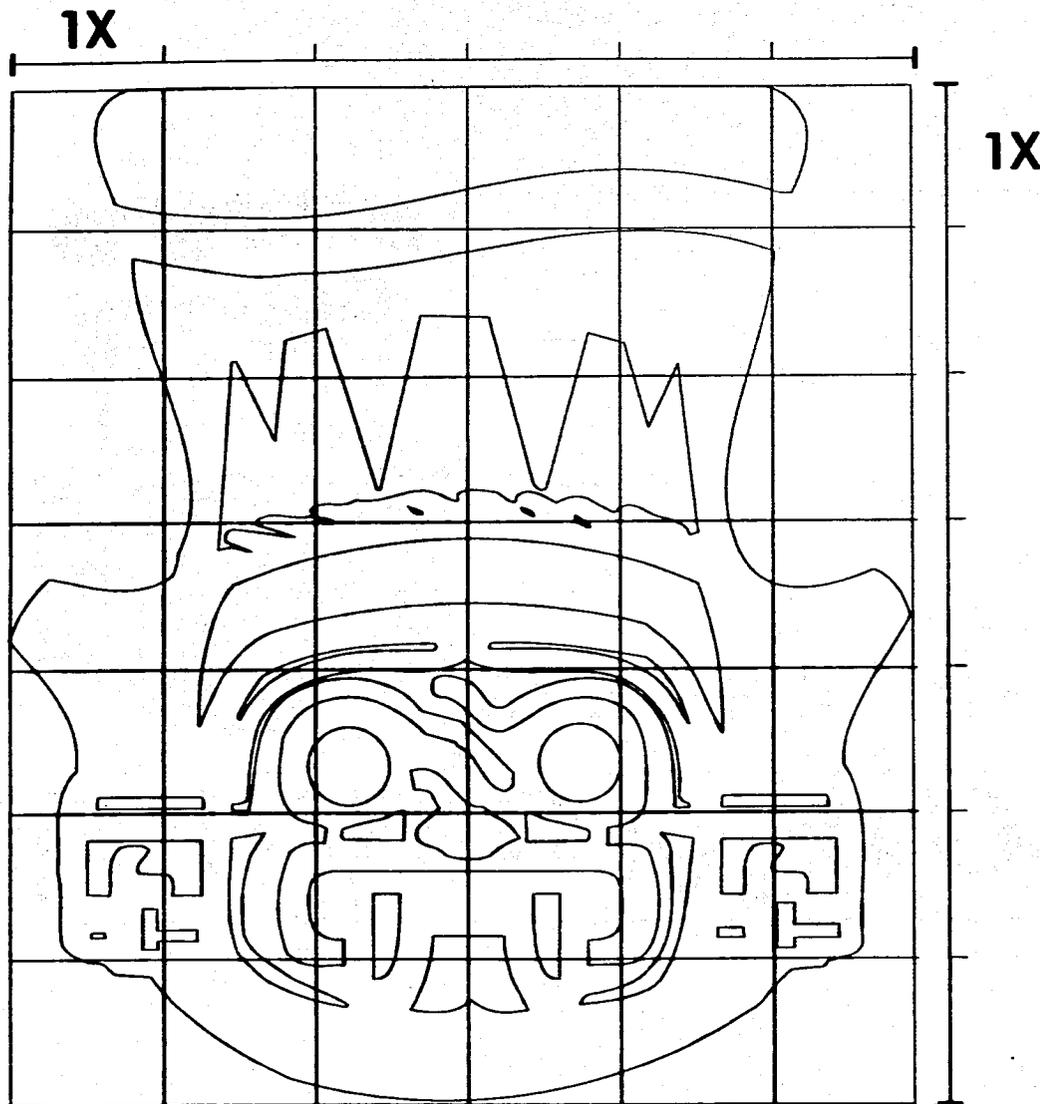
Símbolo es el elemento que representa en forma abstracta o concreta la naturaleza no implícita en la forma visible y ligada al plano emotivo, ético, filosófico o metafísica. En la cultura Azteca se utiliza bajo cuestiones estrictamente privadas que "corresponden a un estado de asociación de ideas y a una concepción religiosa, o bien, mágica del mundo"<sup>12)</sup>

#### TLÁLOC

"Dios de los mantenimientos, *"el que hace brotar"*. Existen representaciones gráficas y simbólicas. Importante en el Templo Mayor. Relación con las cosas vitales: la serpiente, el caracol marino, la lluvia, etc."<sup>13)</sup>

La Institución había utilizado representaciones, no muy adecuadas de una vasija que representa a Tlaloc la cual fue encontrada en la ofrenda No. 21 de la etapa reconstructiva No.3, que corresponde al reinado de Izcóatl (1427-1440) y fechada hacia 1431 D.C.. Es una de las piezas más interesantes encontradas en las ruinas del Templo Mayor. Los estudios de dicho objeto (existen dos vasijas similares), señalan que éste llegó a Tenochtitlán como parte del tributo recibido en Cholula, Puebla (D. Heyden, hipotético). Mide 35 x 32.5 cms. Y fue elaborada con barro, la parte de la máscara es de *"pastisaje"* y representa los símbolos tradicionales y gráficos del rostro o máscara del dios Tlaloc (anteojeras, bigote- ra, nariz torcida, colmillos, lengua bifida, etc.) que al asociarse con el agua fue coloreada en un matiz azul agua, con vivos rojizos y negros. Tlaloc lleva un tocado blanquecino rematado en cinco picos trapezoidales, con un nudo en medio de cada uno, que parecen una corona (relacionado con montañas y nubes); y por último portaorejeras con pendientes, dicha pieza la podemos observar en exposición permanente en la Sala 5, dedicada al dios Tlaloc.

### 3.1.1 RED DE CONSTRUCCIÓN



La construcción debe ser realizada en forma sumamente práctica y sencilla con el objeto de que cualquier persona entienda claramente los pasos a seguir para desarrollar el símbolo institucional, mostrándose únicamente los trazos fundamentales, de tal manera que, si se respeta esta red y la ubicación de cada trazo, se logrará reproducir fielmente dicho símbolo.

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

### 3.1.2 PROPORCIÓN DEL SÍMBOLO

Es la disposición, conformidad o correspondencia debida de las partes de una cosa con el todo o relacionadas entre sí, tomando en cuenta como parte fundamental su visualización final, entendiéndose como visualizar la trayectoria del ojo hacia el objeto.

Este punto es importante ya que tener una proporción correcta es un factor necesario para que haya correspondencia entre el símbolo y la tipografía; es la armónica relación de medidas y tamaños de las distintas partes entre sí y de éstas con el conjunto.

Para llevar a cabo la proporción del símbolo con la tipografía llevamos a cabo una retícula la cual está diseñada en proporción a la forma envolvente rectangular que tiene el símbolo; esta compuesta por cuadrados regulares en la mínima cantidad posible horizontal y vertical (5 X 6), la cual se puede extender para apoyo de piezas y tipografías.



### 3.1.3 ÁREAS DE PROTECCIÓN



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

### 3.14 PROPORCIONES



En base al punto anterior, se especifican las proporciones particulares que se deben mantener constantes para una buena visualización.

### 3.1.5 SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

Una vez obtenido el diseño final de la imagen que funcionará como símbolo institucional, se procederá a seleccionar la tipografía más adecuada para que la relación entre ambos sea armónica y funcional.

Tipografía viene del griego *tipos carácter* y *grafo* escribir, es el arte de componer o imprimir módulos sueltos o en línea de diversos materiales fundidos o grabados en relieve.

El significado que se le da en general a la palabra tipografía es el de "diferentes tipos de letras". Ésta se puede definir de la siguiente manera:

• **Familia tipográfica.** Es el conjunto o colección de caracteres de los distintos cuerpos y series del mismo estilo y que han sido obtenidos partiendo del mismo diseño básico y tiene el mismo nombre.

Cada familia tipográfica suele tener sus componentes unificados por densidad, color y forma: redonda, curva, negra, semi negra, ancha, estrecha, etc..

• **Carácter tipográfico.** - Son las letras o signos de la escritura, la forma de la letra, el rasgo distintivo.

• **Estilo tipográfico.** - Forma o carácter peculiar de un alfabeto o grupo de caracteres.

Algunas características anexas para tomar en cuenta al momento de seleccionar la tipografía son las siguientes:

Puede ser:

• **Serif**

Breve legibilidad.

Interferencia en la percepción de espacios en las letras.

Apariencia clásica.

Ejemplo: **TIMES ROMAN**

• **Sans serif**

Las más legibles.

Apariencia limpia y moderna.

Ejemplo: **AVANT GARDE**

• **Transicionales**

Tan legibles como las anteriores.

Carece de construcción que a pesar de tener características clásicas no se verá pasada de moda.

Es una clasificación que se puede aplicar para muchas cosas, por lo que diversos autores la consideran como óptima.

Ejemplo: **HELVETICA**

• **Decorativa**

La combinación, uniformidad en secuencia, muchas veces denotan con más fuerza una cosa o idea, deben ser por lo general ampliadas para ser legibles.

Ejemplo: **Venice**

Además de lo anterior debe tomarse en cuenta:

• **Arreglo de texto** La utilización de altas y bajas en un mismo texto, párrafo o palabra.

• **ALTAS.** - Afecta la legibilidad, tiende a leerse de manera individual, no debe utilizarse en más de 3 ó 4 palabras y nunca se deben de utilizar en textos extensos.

• **bajas.** - Gran legibilidad, las palabras más difíciles de manejar por los ascendentes y descendentes; en un mensaje.

• **Alta Al Principio De Cada Palabra.** - Es el arreglo más legible.

• **Alta en la primera palabra.** - Es una forma muy legible ya que se está acostumbrado a escribir y leer de esta forma.

• **Espaciamiento de letras**

Mayor espacio. - Es para leerse a mayor distancia

**Menor espacio.**- Se debe leer a corta distancia

**Las que se tocan.**- Tiene un fin estético más no funcional

**Composición ancha.**- No incita a la lectura

**Composición estrecha.**- Aumenta el movimiento del ojo.

Para seleccionar la tipografía que acompañará a un símbolo, se tomarán en cuenta las siguientes características:

- Claridad
- Sencillez
- Compatibilidad con el símbolo y el entorno
- Facilidad para reproducirse
- Calidad estética
- Contemporaneidad
- Facilidad para adquirirla

Con el fin de no recargar visualmente la identidad institucional, ya que el símbolo está constituido básicamente en masa, se requiere del contraste con una tipografía ligera para que no sea pesado visualmente; por esta razón se seleccionó, de la familia tipográfica OPTIMA, la serie redonda estándar, pues ésta es más sencilla, clara y compatible al símbolo que su versión en negrillas.

El arreglo tipográfico juega con los tamaños y posiciones de las letras para que dé carácter simbólico.

Las palabras *Museo del* si bien representan a la infraestructura institucional, no son más que una referencia objetual, que es parte del Proyecto Templo Mayor, ya que lo importante aquí son los vestigios arqueológicos, y por tal motivo se utiliza un tamaño menor y en bajas, justificadas entre limitantes visuales: de lo sobresaliente de la orejera izquierda y el largo de línea del renglón inferior.

En las palabras *Templo Mayor* las capitulares son mayúsculas y se desfasan hacia abajo para que eleven o den la sensación de altura, que con el renglón superior tratan de simbolizar la estructura formal del basamento piramidal azteca.

El símbolo se coloca en la parte superior derecha para equilibrar a la forma general y simbólicamente en el lugar que le correspondía mitológica y realmente en el Templo Mayor a Tláloc.

Su diseño es limpio, facilitando la lectura, es compatible con el símbolo, tiene excelente calidad estética, tiene la cualidad de la intemporalidad, es de fácil combinación con otros alfabetos y es compatible con cualquier tipo de arquitectura.

### 3.1.5.1 TIPOGRAFÍA PRIMARIA

Es la que identifica al nombre de la Institución relacionándola con el logo. El tipo único a utilizar es de la familia OPTIMA que se encuentra en la mayoría de catálogos de tipos transferibles.

El equivalente a utilizar en sistema de computo PC, es la fuente llamada OTTAWA en su versión negrillas.

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ  
abcd**efghijklm**no**pqr**stuv**wxy**z  
1234567890

### 3.1.5.2 TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

Se usa como auxiliar para la aplicación de textos como: leyendas, dirección, departamentos, información, mamparas, etc. La familia tipográfica a utilizar es, en tipos transferibles AVANT GARDE en su versión medium, y en sistema de computo PC, AVALON en su versión normal; aconsejando utilizar en títulos, nombre de departamentos y otros textos importantes la versión negrillas.

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**XYZ  
abcd**efghijklm**no**pqr**stuv**wxy**z  
1234567890

### 3.1.6 EL COLOR EN LA IDENTIDAD GRÁFICA

El color juega un papel importante dentro de la imagen institucional, refuerza por completo el significado del símbolo; debe escogerse con sumo cuidado para que logre fusionarse al símbolo institucional y logre así un efecto visual fuerte, armónico y contrastante. Es un elemento cuya saturación, tono y valor no deben cambiar ni alterarse.

La elección del Pantone 326, como color único, se deriva de los detalles cromáticos de la vasija original que se encuentra dentro del museo; sin embargo, dicho color nunca se aplicó. Desconocemos el motivo por el cual se empezó a utilizar otro color, al obtener la autorización por parte de la dirección para realizar un manual de identidad institucional en forma, establecimos un color para el símbolo, éste es intermedio del Pantone original y el color aplicado hasta entonces quedando oficialmente el color verde turquesa, **Pantone 326**.

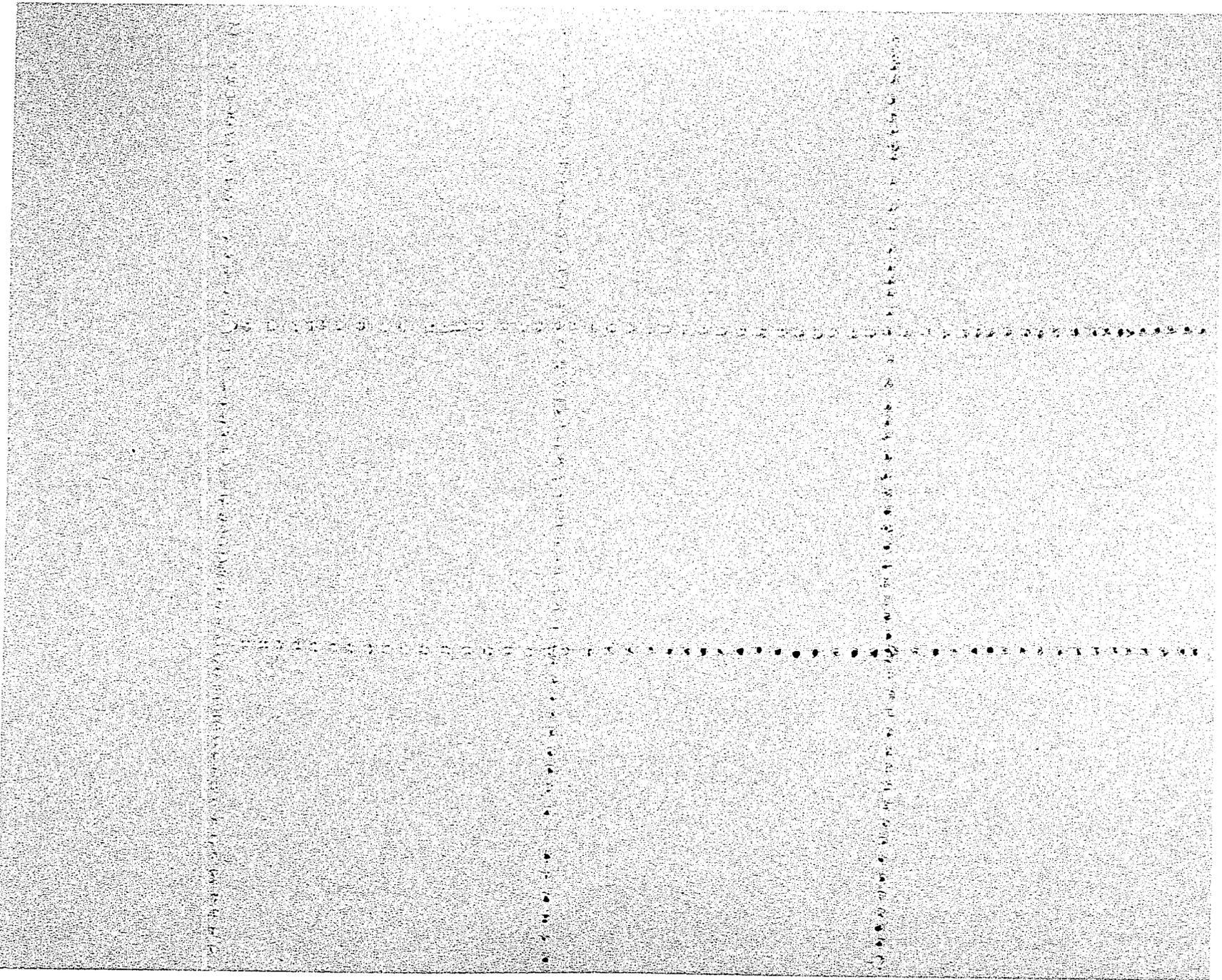
El verde es el color máspreciado por los mexicas, ya que representaba el ombligo del mundo, y por lo tanto al corazón. Psicológicamente es considerado como matiz de transición y comunicación entre los dos grandes grupos de colores: cálidos y fríos; se asocia con la naturaleza y la vida. Simboliza la lealtad, la esperanza y la promesa; es inmovilidad y tranquilidad total.

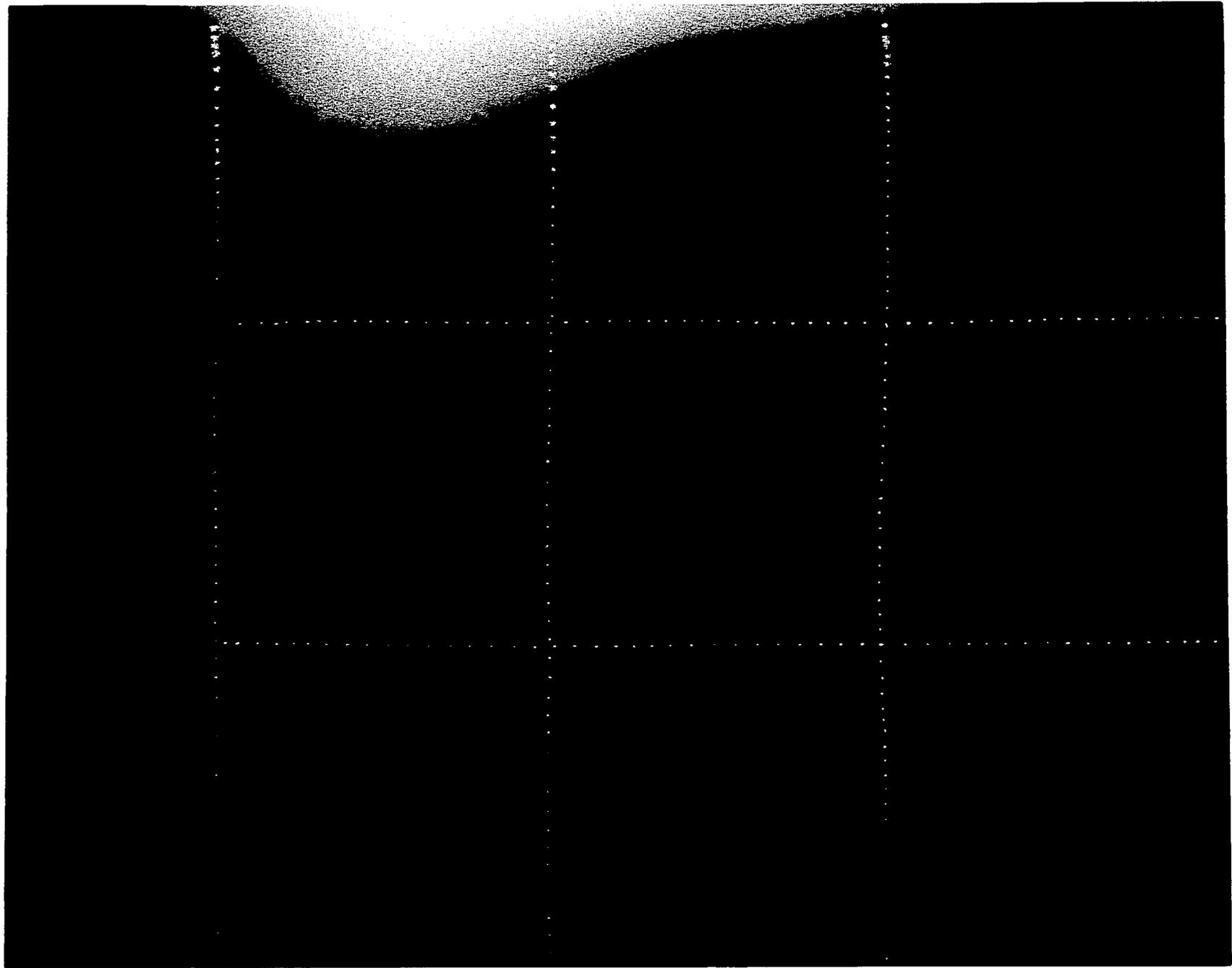
Para que la tipografía contraste con el color del símbolo, se utiliza el color negro al 100%, el cual "para los mexicas representaba al inframundo, simbolizaba a la escritura y el saber. Psicológicamente simboliza oscuridad, noche, indominia, misterio de la nada y muerte"<sup>4</sup>.

Dichos colores se aplican actualmente; se puede utilizar una variante para aquellas aplicaciones en las que sea necesario reproducir la identidad en blanco o negro; lo cual depende de las características físicas del medio publicitario o bien por economía.

#### 3.1.6.1 CARTA DE COLOR

A continuación se presentan las cartas de color correspondientes a la Identidad Institucional.







### 3.1.7 USOS CORRECTOS

Para que una identidad gráfica no sufra alteraciones y sea aplicada correctamente se deben establecer los usos correctos de la misma, que no son más que criterios por parte del diseñador para que la identidad represente el carácter que la institución quiere transmitir.

A continuación se presentan las aplicaciones que se consideran como usos correctos. En estas se presentan variaciones basadas en las presentadas dentro del manual anterior.

Así mismo, se permite la aplicación del símbolo aislado únicamente dentro del embalaje, presentándose esta aplicación siempre que aparezca acompañado de la imagen íntegra. Ver especificaciones en el Capítulo 3.2.6 Embalaje.



### 3.1.8 USOS INCORRECTOS

Los ejemplos aquí ilustrados se deben de evitar en cualquier aplicación entendiéndose como mal uso las alteraciones de la constitución tipográfica o de ésta con respecto al símbolo. Nunca se separaran los elementos que conforman el logotipo, es decir, no utilizar la tipografía o el símbolo aislados.



### 3.1.9 ALTERNATIVA

Es una opción para aplicar la identidad de manera "diferente" sin cambiar por esto el concepto original, adecuándose así a un espacio definido.

Ésta ha sido seleccionada tomando en cuenta la visualización y composición conjunta pensando en las distintas aplicaciones que tendrá la identidad en soportes que requieran otra adecuación tipográfica, por lo que se deberá respetar su uso y proporción.

### 3.1.10 TAMAÑOS



Es importante ejemplificar los diferentes tamaños de la identidad institucional, enunciando que la última limitante importante del tamaño del símbolo es la más pequeña a utilizarse, puesto que se debe saber hasta qué tamaño reducido sigue conservando todas sus características, sin perder detalle alguno o cuidando cualquier forma de emplastamiento.

Debido a la complejidad del símbolo a continuación se exponen una serie de tamaños los cuales han sido determinados de acuerdo a las posibles aplicaciones que se requieran, teniendo un mínimo y un máximo a reproducir quedando estrictamente prohibido el reducir el mínimo ya que al hacerlo pierde legibilidad, no aplicándose esto al máximo el cual podrá ser ampliado dependiendo la escala que requiera el formato en el que se vaya a aplicar.

## IMPLEMENTACIÓN

### 3.2 Criterios de composición general

El contenido, y número de aplicaciones incluidas en un manual, deberá determinarse en función de las necesidades de la Institución, señalando la forma en que se debe manejar el símbolo de manera precisa y exacta.

Deberá poseer todas las normas o restricciones pertinentes para la aplicación del símbolo en los soportes gráficos.

- Elementos de composición

- **Identidad Institucional.** Con el fin de mantener una imagen única, es indispensable que la aplicación del símbolo se realice con apego estricto a las normas especificadas en este manual.

- **Tipografía.** Para reproducir los datos que contengan las formas, se debe utilizar la familia tipográfica AVANT GARDE en su versión normal en altas y bajas.

- **Sistema de red espacial.** Provee al diseño orden y asegura una imagen consistente para todos los soportes gráficos.

- **Código de la forma.** El símbolo se ubicará en el ángulo superior izquierdo.

- **Plecas.** Éstas se aplican únicamente dentro de la papelería institucional (hoja membretada, tarjeta de presentación, sobre oficio y folder).

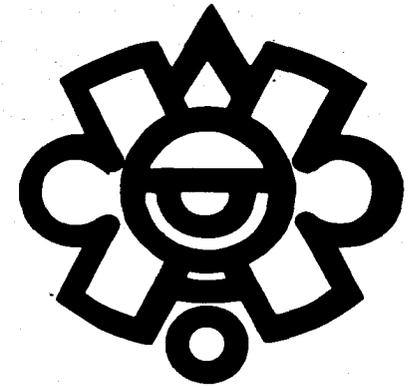
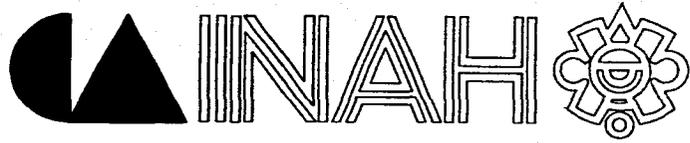
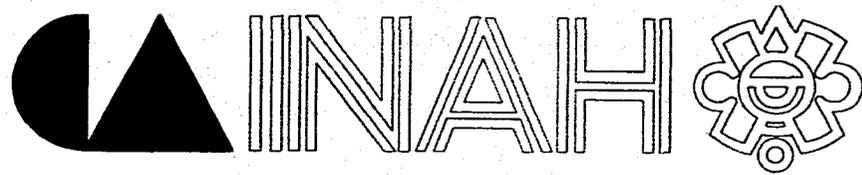
- **Grosor de líneas.** Se debe mantener unidad en el grosor de las líneas que se aplican únicamente dentro de los formularios adecuándose al soporte con un peso de: 0.3 o bien .85 pts.

- **Símbolos complementarios.** Son los logotipos de las Instituciones a las que pertenece el Museo: INAH (Instituto Nacional de Antropología e Historia) y CONACULTA (Consejo Nacional para la Cultura y las Artes); estos se incluirán dentro de las formas que los requieran ubicándose de la siguiente manera:

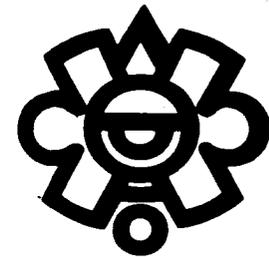
**INAH.** Se ubicará centrada dentro de la red que corresponda al formato.

**INAH - CONACULTA:** Se ubicará en el ángulo inferior izquierdo del formato.

A continuación se proporcionan los tamaños autorizados para la aplicación de cada logotipo.



**INAH**



**INAH**



**INAH**

• **Color.** Los colores para impresión se registran bajo el sistema PANTONE:

Verde: P. 326

Negro: 100%

Las impresiones de los símbolos se harán de la siguiente manera:

- Museo del Templo Mayor. Dos tintas (colores institucionales)
- INAH. Marca de agua
- INAH - CONACULTA. Una tinta (negro 100%)

Además se aplicará el color institucional P. 326 en pantalla al 20% en áreas específicas.

• **Formatos y tamaños.** Se utilizará el tamaño carta en los formatos horizontal y vertical, y a su vez con sus respectivos múltiplos: 1/2 carta y 1/4 de carta.

### 3.2.1 Criterios para el diseño de formas

En base a las necesidades de la institución, se proporciona material de papelería diseñado con el objeto de conservar una misma imagen—en base al símbolo institucional, tipografía, color, y cualquier elemento que refuerce esta misma—. Se incluye la información necesaria para diseñar formas tales como: hojas membretadas, sobres, folders, tarjetas de presentación y formatos específicos. Se determinan tamaños de logotipos, tipografía, tipo de papel y se recomienda el método de impresión más adecuado para cada una.

### 3.2.2 PAPELERÍA

La papelería funciona como difusión interna y externa de la Identidad Institucional, por ello, es preciso respetar los criterios de diseño que se establecen en las siguientes páginas.

Dada la gran variedad de formas, se dan algunos ejemplos que muestran los criterios generales para la aplicación del símbolo y el ordenamiento de la información que contienen.

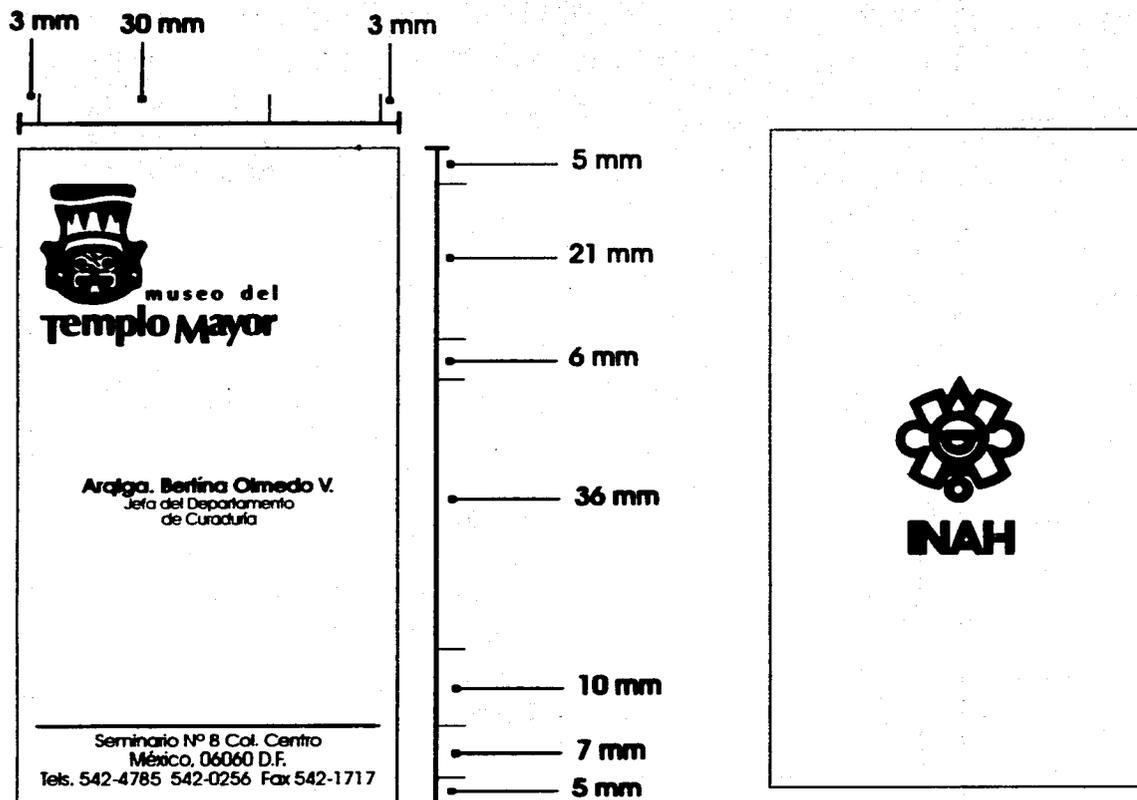
En todos los formatos el símbolo se ubicará en el ángulo superior izquierdo, el tamaño varía dependiendo del formato a utilizar. En la hoja membretada como en el sobre oficio, el tamaño corresponde al 67.2 % (5 cms). Además se integrará la identidad gráfica del INAH centrada en ambos formatos, en la hoja membretada se aplicará al 60% y en el sobre al 50% (4.2 cms.). La información complementaria (dirección) corresponde a la fuente AVANT GARDE en 10 puntos.

La tarjeta de presentación respeta los criterios antes mencionados, el símbolo institucional se aplicará al 40.6% (3 cms), y el del INAH centrado al 20% (1.7 cms.). La tipografía será la misma fuente, pero el puntaje y peso varían: el nombre de 10 pts. en su versión bold, los cargos de 8 pts. y la dirección de 7 pts., ambos en su versión normal.

Las tres formas incluyen una pleca de 1 mm. (2.84 pts.) de grosor, centrada en la parte inferior del formato sobre la dirección. Para que la reproducción de las formas sea precisa las medidas están dadas en mm.

### 3.2.2.1 Aplicaciones

#### Tarjeta de Presentación



Tamaño: 90x50 mm.

Papel: Cartulina Opalina holandesa de 20 pts.

Impresión: Serigrafía 3x0 tintas.

Logotipo: Símbolo P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Pleca: P.326 C

Nombre: Avant Garde 10 pts. Bold. P.Process black 2C

Cargo: Avant Garde 8 pts. P.Process black 2C

Dirección: Avant Garde 7 pts. P.Process black 2C

Logo INAH: Tinta blanca 100%

**Hoja Membretada**

Tamaño: 215.9x279.4 mm.

Papel: Opalina holandesa de 56 grs.

Impresión: Serigrafía 3x0 tintas.

Forma de llenado: Máquina eléctrica.

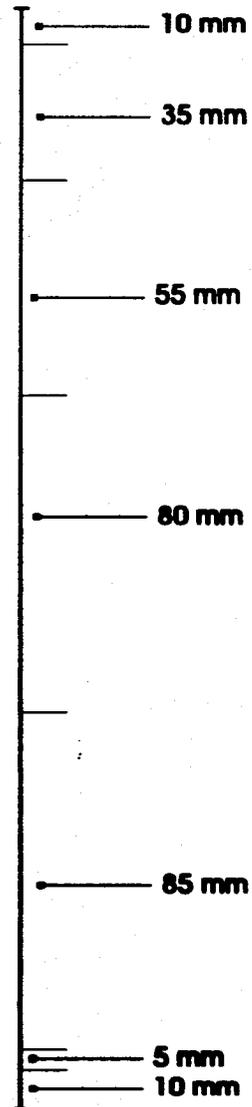
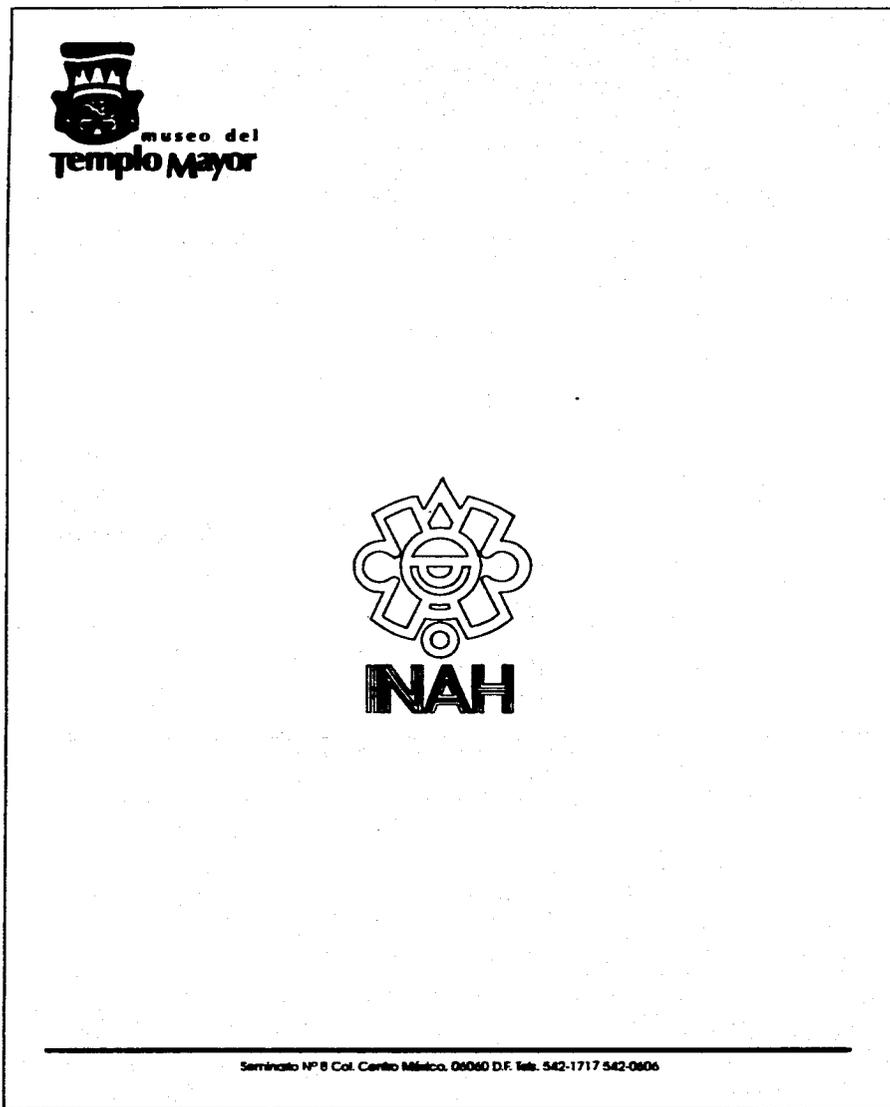
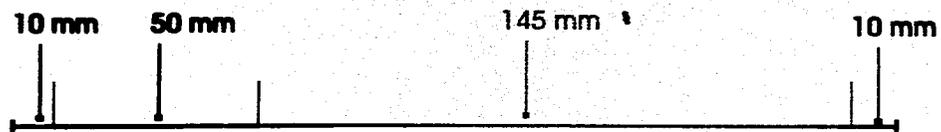
Logotipo: Símbolo P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Pleca: P.326 C

Dirección: Avant Garde 9 pts. P.Process black 2C

Logo INAH: Tinta blanca 100%



## Sobre Oficio

Tamaño: 105x240 mm.

Papel: Carioca bond de 120 grs.

Impresión: Serigrafía 3x0 tintas.

Forma de llenado: Máquina eléctrica

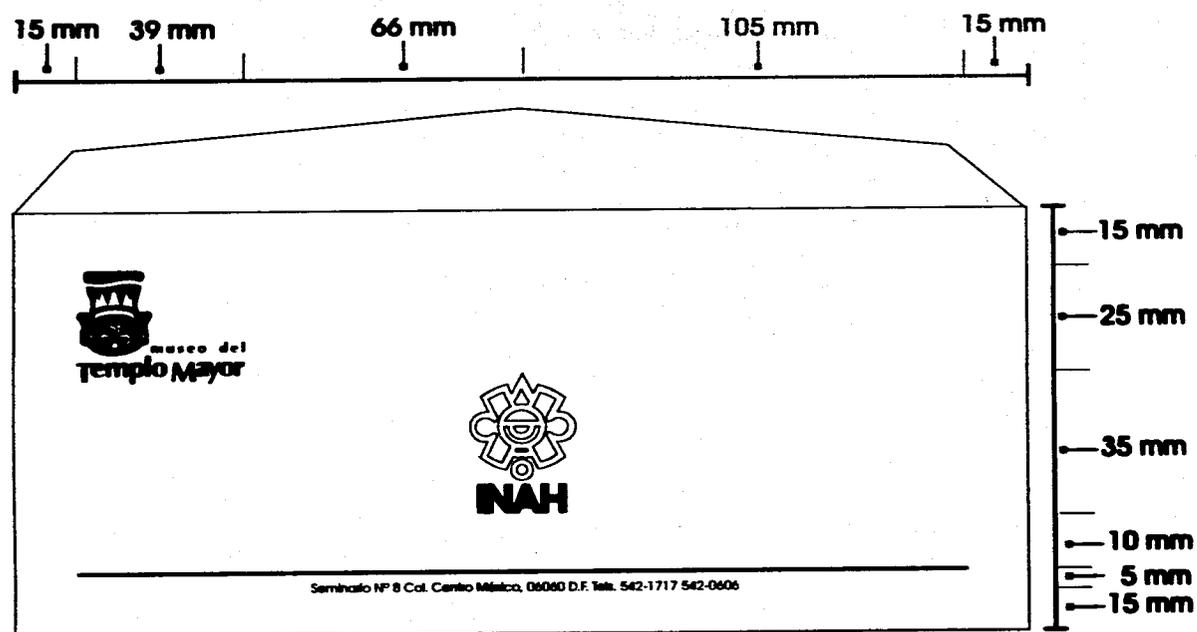
Logotipo: Símbolo P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

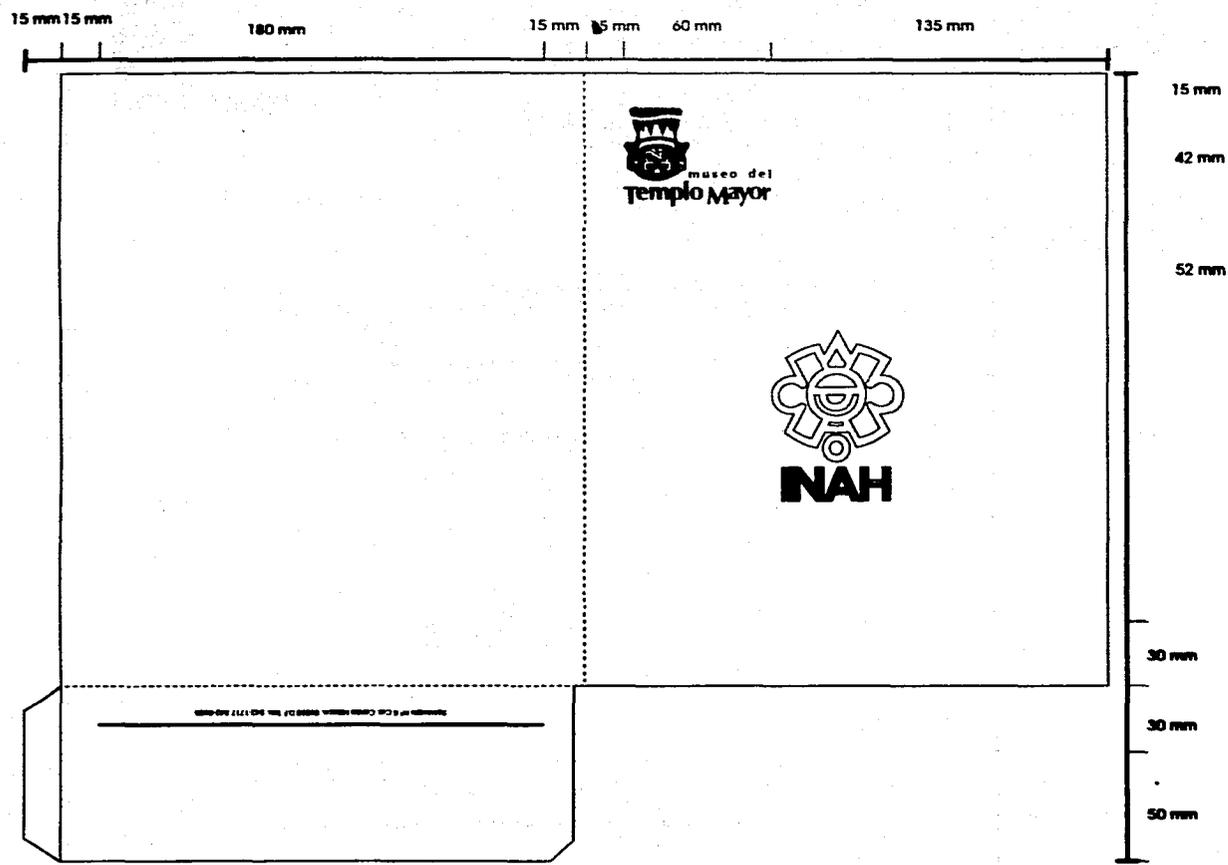
Pleca: P.326 C

Dirección: Avant Garde 9 pts. P.Process black 2C

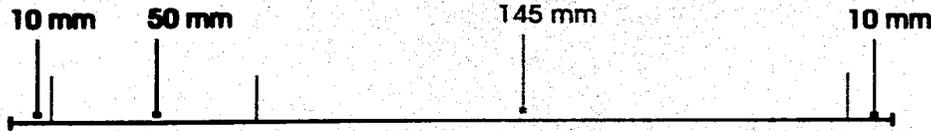
Logo INAH: Tinta blanca 100%



**Folder Carta**



Tamaño: 290x220 mm.  
Papel: Cartulina Eurokote de 20 pts.  
Impresión: Serigrafía 3x0 tintas.  
Logotipo: Símbolo P.326 C  
Tipografía: P. Process black 2C  
Pleca: P.326 C  
Dirección: Avant Garde 9 pts. P.Process black 2C  
Logo INAH: Tinta blanca 100%



**Caja tipográfica**



México D.F., 9 de agosto de 1994.

A quien corresponda:  
PRESENTE

Por medio de la presente hacemos constar, que los criterios expuestos en este Manual de Identidad Institucional, no deben de alterarse, ni de modificarse en ninguno de sus puntos.

Este manual se encontrará en el departamento de Museografía; para cualquier consulta acudir directamente con la Lic. Patricia Real Fierro jefa del depto. de Museografía del Museo.

Sin más por el momento y agradezco su atención quedamos de usted.



ATENTAMENTE

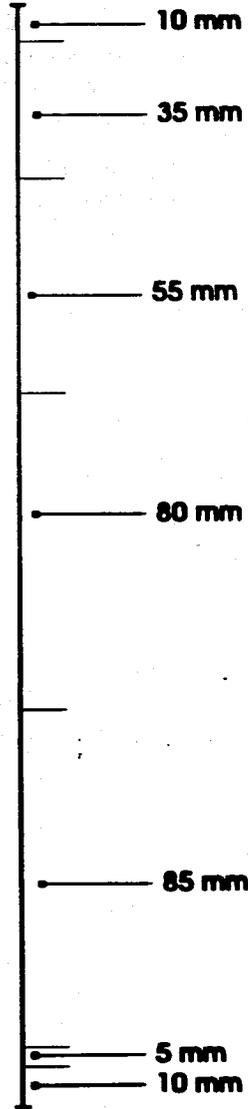
\_\_\_\_\_

Responsables del proyecto

C.G. Carmen Hernández Servín    C.G. Aurora Méndez Lara    C.G. Patricia Rubio Porco

---

Seminario N° 8 Col. Centro México, 06080 D.F. Tel: 542-1717 542-0606



Se justificará al centro de la hoja con un margen de 4.8 cms. a los lados y 5.5 cms. a la base de la primer línea, dando como resultado un bloque de texto de 28 renglones por 60 golpes, creando un estilo agradable evitando al máximo dividir las palabras para no usar guiones que ensucien la redacción. No se usarán sangrías.

### 3.2.3 FORMULARIOS

Con el fin de unificar los formularios que se mantienen en constante movimiento dentro y fuera de la institución, se determinaron los siguientes criterios generales para el mejor manejo y entendimiento de la información que contienen, por esto se seleccionaron formatos que agilizen el trámite de documentos y faciliten su reproducción.

La alternativa de la Identidad Institucional se aplicará en todos los formatos, se ubicará en el ángulo superior izquierdo. En un formato menor a 1/4 de carta, se aplicará al 40.6% (3cms.), en 1/4 de carta y 1/2 carta vertical al 47% (7cms.); en 1/2 carta horizontal y tamaño carta al 67.2% (5 cms.).

Para los formularios que requieran la aplicación de las identidades gráficas INAH o INAH-CONACULTA los criterios son los siguientes:

El INAH se ubicará al centro del formulario impreso en marca de agua. En 1/2 carta se aplicará al 30% (2.5 cms.) y en 1/4 de carta al 20% (1.7 cms.).

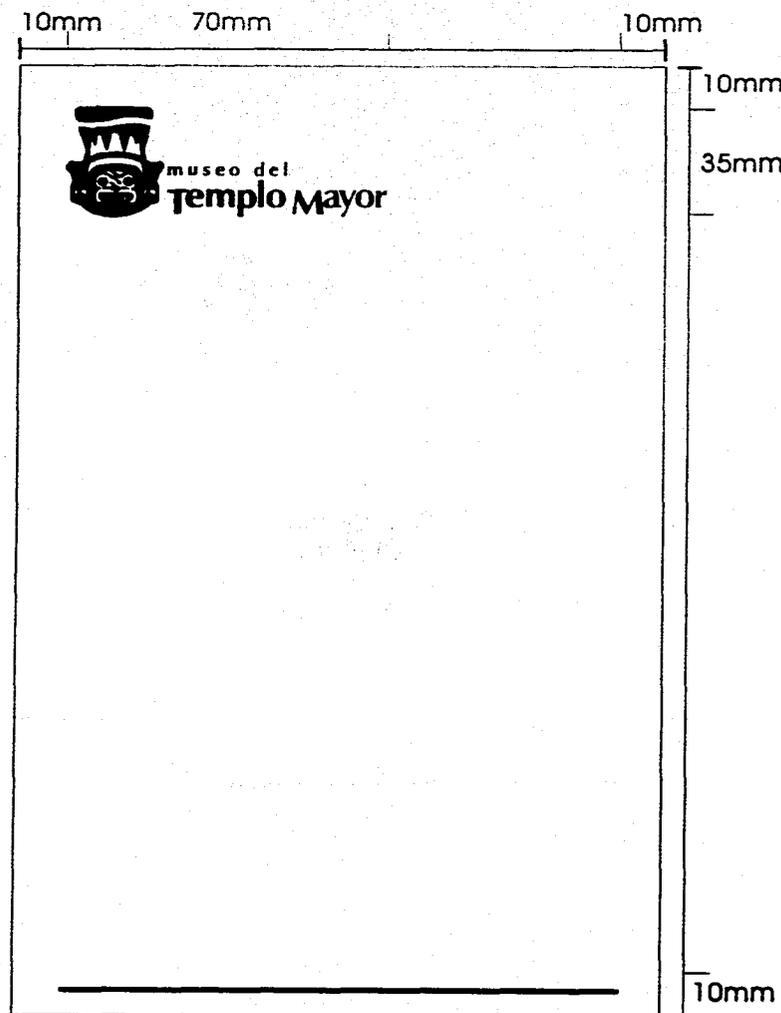
INAH-CONACULTA se ubicará en el ángulo inferior izquierdo impreso en Negro al 100%. En los formatos de 1/4 de carta se aplicará al 30% (3.3 cms.) y en 1/2 carta al 50% (5.5 cms.).

El área de información (fecha, nombre, folio, etc.) se presentará en un recuadro de pantalla al 20% del Pantone 326. La tipografía corresponde a la fuente Avant Garde en su versión normal en 10 pts. La tipografía que identifica a qué departamento pertenece el formulario es de 18 pts. y la correspondiente a su función es de 12 pts. Los marcos y las plecas se mantendrán siempre el mismo grosor que es de 0.3 mm (.85 puntos).

Para facilitar la reproducción de estas formas las medidas están dadas en mm.

### 3.2.3.1 Aplicaciones

Unipeco Media Carta



Tamaño: 215.9x140 mm.

Papel: Bond blanco de 44.5 grs.

Impresión: Offset 3x0 tintas.

Forma de llenado: Manual.

Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Pleca: P.326 U

Logo INAH: Tinta blanca 100%

## Unipeco Un cuarto de Carta

Tamaño: 107.5x140 mm.

Papel: Bond blanco de 445 grs.

Impresión: Offset 3x0 tintas.

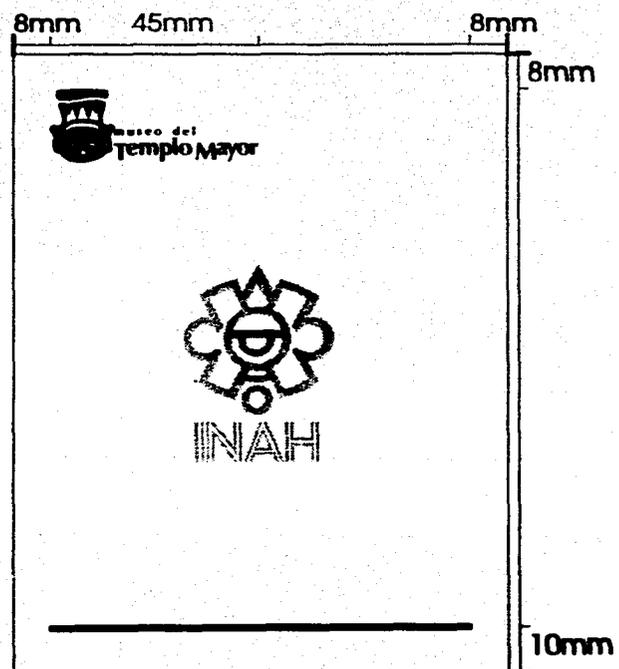
Forma de llenado: Manual.

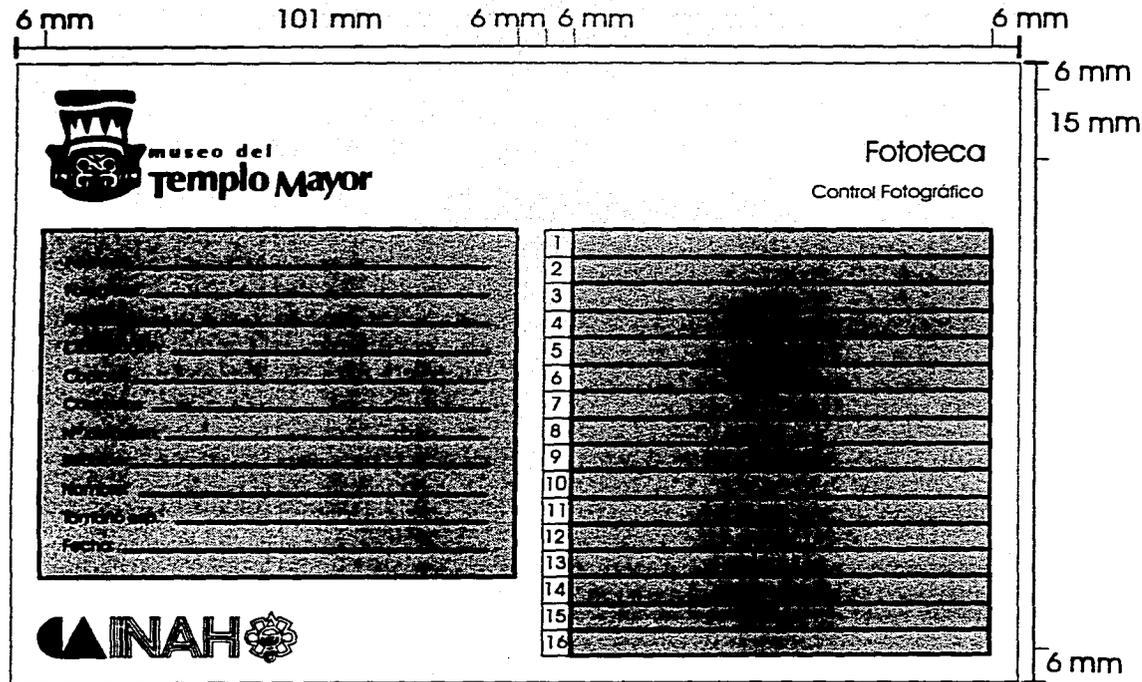
Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

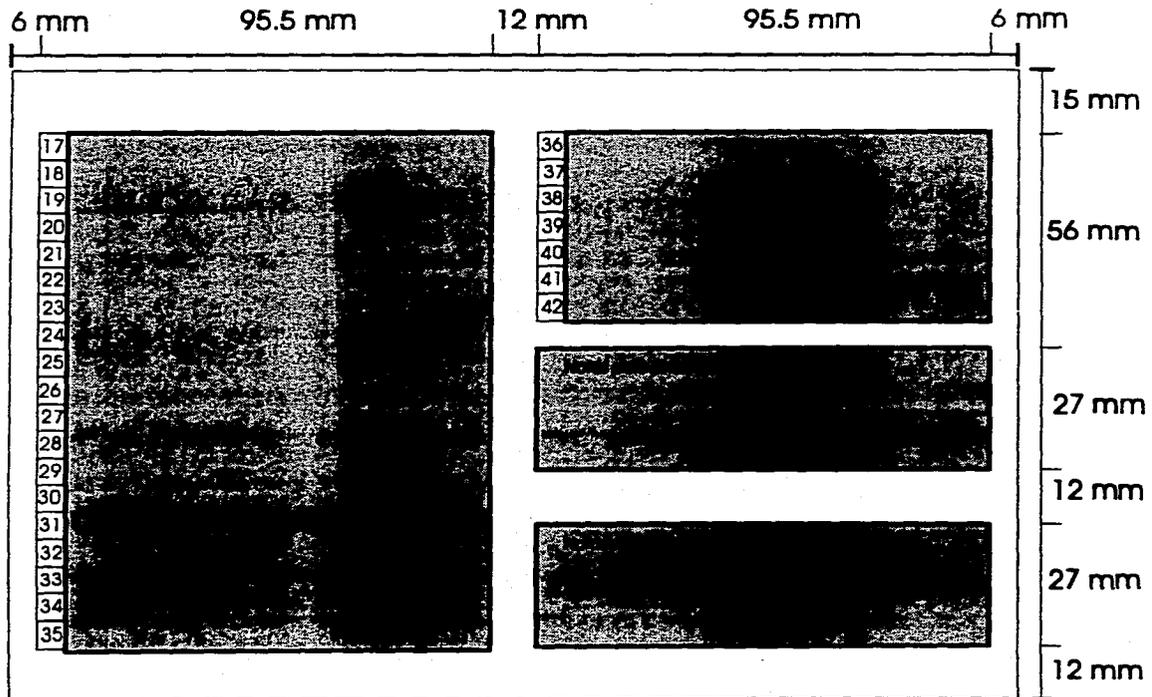
Pleca: P.326 U

Logo INAH: Tinta blanca 100%





Tamaño: 215.9x140 mm.  
 Papel: Bond blanco de 44.5 grs.  
 Impresión: Offset 2x2 tintas.  
 Forma de llenado: Manual.  
 Logotipo: Símbolo P.326 U  
           Tipografía: P. Process black 2U  
 Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U  
 Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%  
 Outline: P.326 U  
 Plecas: P.326 U  
 Tipografía de concepto: P.Process black 2U



6 mm 70 mm 6 mm 6 mm 121 mm 6 mm



**museo del templo Mayor**

Fototeca  
Descripción

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	



21 mm

9 mm

140 mm

6 mm

6 mm 95.5 mm 6 mm 6 mm 9.5 mm 6 mm

17		36	
18		37	
19		38	
20		39	
21		40	
22		41	
23		42	
24		43	
25		44	
26		45	
27		46	
28		47	
29		48	
30		49	
31		50	
32		51	
33		52	
34		53	
35		54	

12 mm

12 mm

Descripción Fotográfica

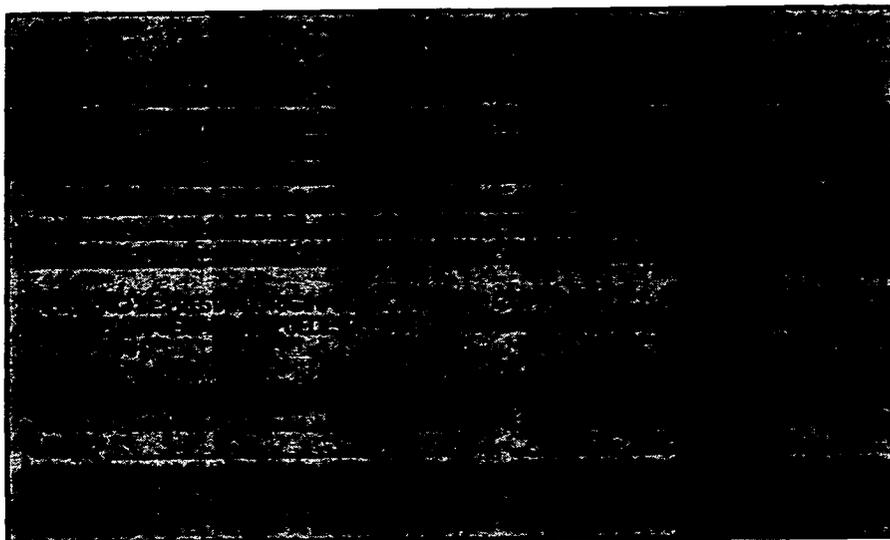
Tamaño: 215.9x140 mm.  
 Papel: Bond blanco de 44.5 grs.  
 Impresión: Offset 2x2 tintas.  
 Forma de llenado: Manual.  
 Logotipo: Símbolo P.326 U  
 Tipografía: P. Process black 2U  
 Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U  
 Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%  
 Outline: P.326 U  
 Plecas: P.326 U  
 Tipografía de concepto: P.Process black 2U

12 mm : 179 mm 6 mm 12 mm



Fototeca

Solicitud de material fotográfico



### Solicitud de Material Fotográfico

12 mm  
34 mm  
9 mm  
75 mm  
6 mm  
119 mm  
15 mm  
10 mm

Tamaño: 215.9x279.4mm.  
Papel: Bond blanco de 44.5 grs.  
Impresión: Offset 2x0 tintas.  
Forma de llenado: Manual.  
Logotipo: Símbolo P.326 U  
Tipografía: P. Process black 2U  
Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U  
Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%  
Outline: P.326 U  
Plecas: P.326 U  
Tipografía de concepto: P.Process black 2U





Reporte Mensual Departamento de Museografía

15mm      75mm      75mm      15mm



Departamento de Museografía

Reporte mensual

Correspondiente al mes de: \_\_\_\_\_

Semana del al	Sala	Responsable	Descripción del trabajo	Responsable	Realizó	Fecha	Observaciones

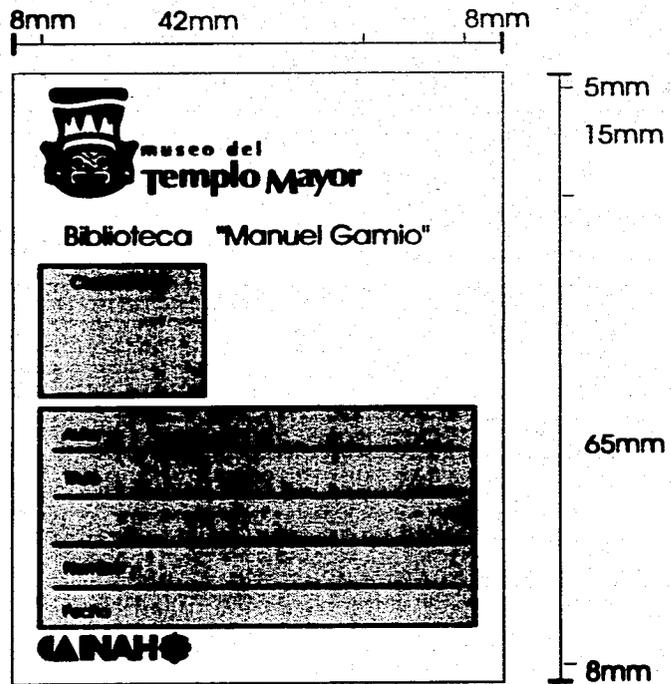
Recibió \_\_\_\_\_
Entregó \_\_\_\_\_

México, D.F. a \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ 199\_\_

10mm  
25mm  
10mm  
150mm  
10mm

Tamaño: 215.9x279.4 mm.  
 Papel: Bond blanco de 44.5 grs.  
 Impresión: Offset 2xo tintas.  
 Forma de llenado: Manual.  
 Logotipo: Símbolo P.326 U  
           Tipografía: P. Process black 2U  
 Logo INAH: Calado  
 Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%  
 Outline: P.326 U  
 Plecas: P.326 U  
 Tipografía de concepto: P.Process black 2U





Tamaño: 107.5x140 mm.

Papel: Bond blanco de 44.5 grs.

Impresión: Offset 2x0 tintas.

Forma de llenado: Manual.

Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U

Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%

Outline: P.326 U

Plecas: P.326 U

Tipografía de concepto: P.Process black 2U

**Prestamo Interbibliotecario**

Tamaño: 215.9x140 mm.

Papel: Bond blanco de 44.5 grs.

Impresión: Offset 2x0 tintas.

Forma de llenado: Manual.

Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Dirección: Avant Garde 9 pts. P. Process black 2U

Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U

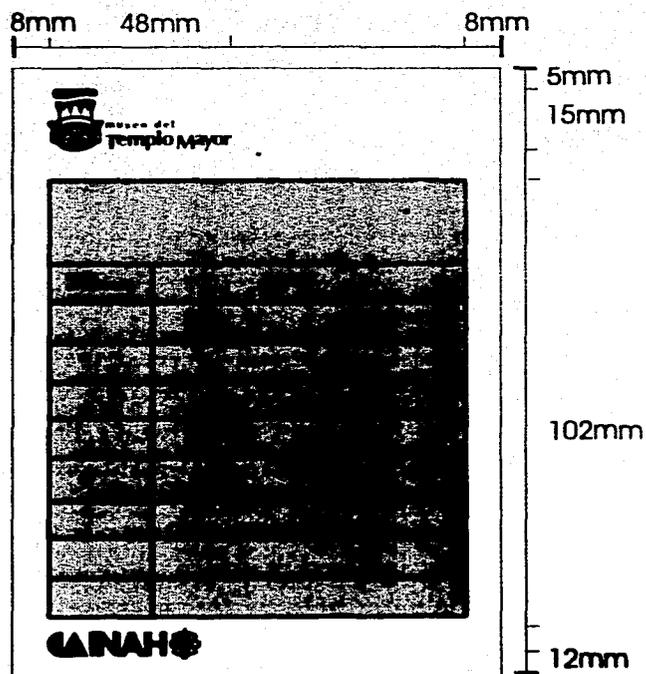
Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%

Outline: P.326 U

Plecas: P.326 U

Tipografía de concepto: P.Process black 2U

6 mm	91 mm	21 mm	91 mm	6 mm
		<b>Biblioteca "Manuel Gamio"</b> Seminario No. 8 Col. Centro C.P. 06060		
<b>Clasificación</b>	<b>Título</b> _____ <b>Autor</b> _____			
<b>Biblioteca a la que se presta</b> _____				
<b>Nombre del solicitante</b> _____				
<b>Puesto</b> _____				
<b>Fecha de solicitud</b> _____		<b>Autopsición</b> _____		
<b>Fecha de devolución</b> _____				
				
				20 mm
				12 mm
				24 mm
				3 mm
				36 mm
				3 mm
				24 mm
				12 mm
				6 mm



Tamaño: 107.5x140 mm.

Papel: Bond blanco de 44.5 grs.

Impresión: Offset 2x2 tintas.

Forma de llenado: Manual.

Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U

Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%

Outline: P.326 U

Plecas: P.326 U

Tipografía de concepto: P.Process black 2U

## Control de Fotocopias

8mm	34mm	37mm	8mm
 museo del <b>Templo Mayor</b>			
Fotocopiado			
Escriba aquí:			
Nombre:			
Número de identificación:			
Calle:		Código:	
Población:		Provincia:	
Fecha:			
Firma:		Nombre:	
			
5mm			
29mm			
99mm			
6mm			
5mm			

Tamaño: 107,5x140 mm.

Papel: Bond blanco de 44.5 grs.

Impresión: Offset 2x0 tintas.

Forma de llenado: Manual.

Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2U

Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%

Outline: P.326 U

Plecas: P.326 U

Tipografía de concepto: P.Process black 2U

## Solicitud de Visitas Guiadas

10mm      70mm      10mm

10mm

35mm



Se autoriza la entrada libre al Museo del Templo Mayor a:

Grupo \_\_\_\_\_  
No. de personas \_\_\_\_\_  
Responsables \_\_\_\_\_  
Fecha \_\_\_\_\_ Hora \_\_\_\_\_



Autoriza

\_\_\_\_\_  
Depto. de Guías y  
Servicios Educativos

Nota: El responsable del grupo se identificará en la taquilla.

Seminario No. 8      Tels. 542 0606  
Cal. Centro 06060      542 4784

35mm

Tamaño: 215,9x140 mm.

Papel: Bond blanco de 44,5 grs.

Impresión: Offset 3x0 tintas.

Forma de llenado: Manual.

Logotipo: Símbolo P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Dirección: Avant Garde 9 pts. P. Process black 2U

Logo INAH: Tinta blanca 100%

Pleca: P.326 U

Tipografía de concepto: P.Process black 2U

Solicitud de Uso del Auditorio

		Departamento de Promoción Cultural				
		Datos del solicitante				
Fecha	Hora	Evento	Teléfono	Responsable	No. de Asistentes	Observaciones

Tamaño: 215.9x279.4 mm.  
 Papel: Bond blanco de 44.5 grs.  
 Impresión: Offset 2x0 tintas.  
 Forma de llenado: Manual.  
 Logotipo: Símbolo P.326 U  
 Tipografía: P. Process black 2U  
 Logo INAH: Calado  
 Marcos: Pantalla de P.326 U al 20%  
 Outline: P.326 U  
 Plecas: P.326 U  
 Tipografía de concepto: P.Process black 2U

**Credencial**

The diagram shows a rectangular credential card with the following dimensions and layout:

- Dimensions:** Total width is 33mm (5mm + 23mm + 5mm). Total height is 47mm (5mm + 27mm + 5mm + 5mm + 27mm + 5mm).
- Top Section (5mm high):** Contains the logo of the Museo del Templo Mayor on the left and a solid black square on the right.
- Text Fields (27mm high):** Below the top section are two horizontal lines for text: "Nombre:" followed by a line, and "Responsable de la Dependencia:" followed by a line.
- Separator (5mm high):** A dashed horizontal line separates the text fields from the bottom section.
- Bottom Section (27mm high):** Contains the INAH logo at the top, followed by a horizontal line labeled "Firma". Below this are two horizontal lines, with "Expedición" on the left and "Vencimiento" on the right.
- Bottom Margin (5mm high):** A final 5mm margin at the bottom of the card.

Tamaño: 60x100 mm.

Papel: Cartulina Opalina holandesa de 20 pts.

Impresión: Serigrafía 2x1 tintas.

Forma de llenado: Máquina eléctrica

Logotipo: Símbolo P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Pleca: P.326 C

Dirección: Avant Garde 9 pts. P. Process black 2C

Logo INAH-CONACULTA: P. Process black 2C

Tipografía de concepto: P.Process black 2C

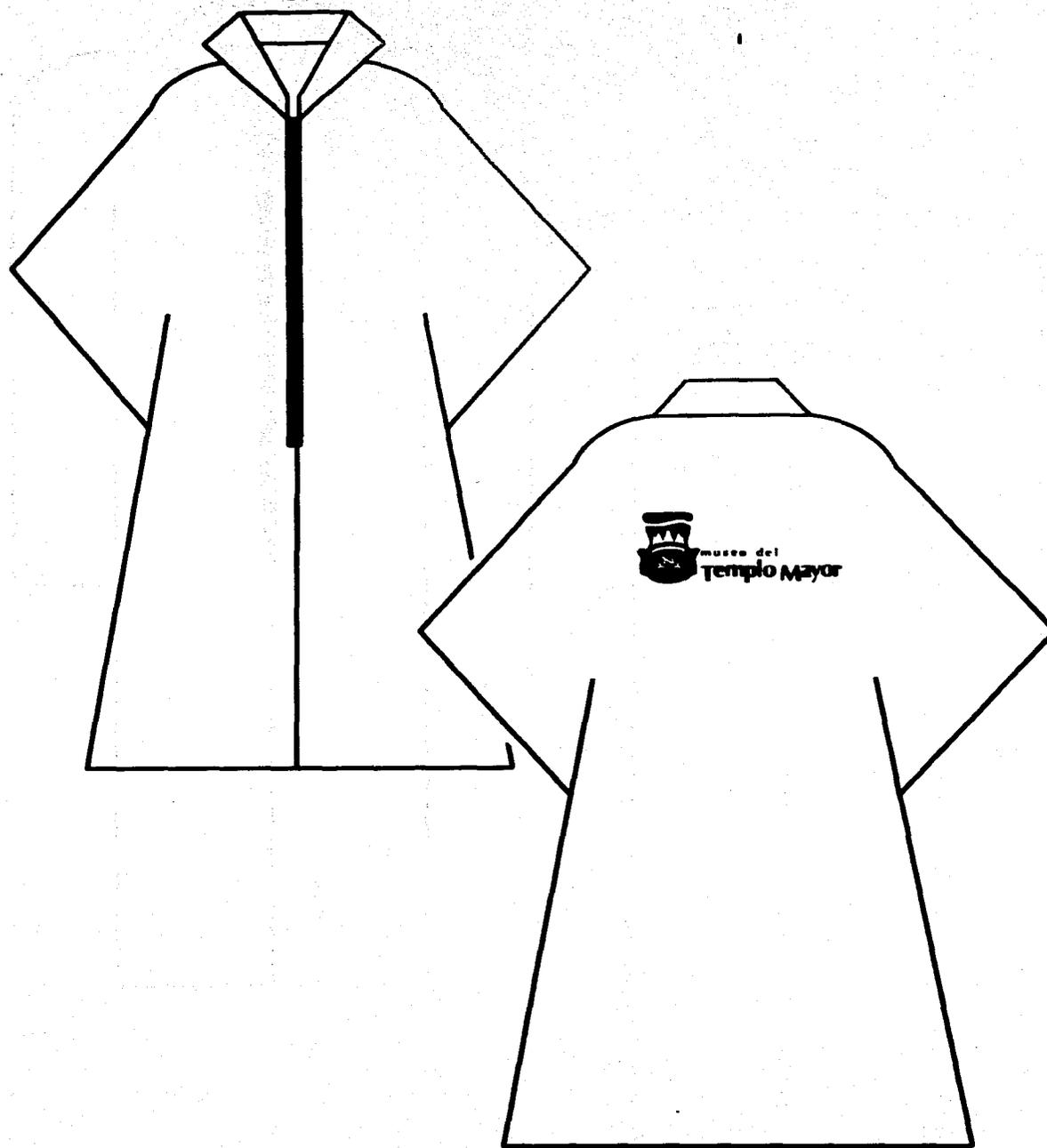
### 3.2.4 UNIFORMES

Es una base para que la institución transmita una imagen por medio del personal de la misma. Se planea y diseña la aplicación de la identidad en los diferentes uniformes requeridos guardando cierta unidad y proyectando la imagen deseada. Sirve además para distinguir los diferentes cargos o niveles de los empleados.

Se establecen de acuerdo al área de trabajo o departamento al que pertenezcan los empleados, pueden ser bata, overall, camiseta, camisa, blusa o impermeable.

El identidad deberá ubicarse siempre en la parte superior izquierda de la prenda, el tamaño a aplicar es de un 50% -ver carta de tamaños- quedando impresos o bordados dependiendo del material de la prenda.

**Impermeable Gris**



Logotipo al 150%

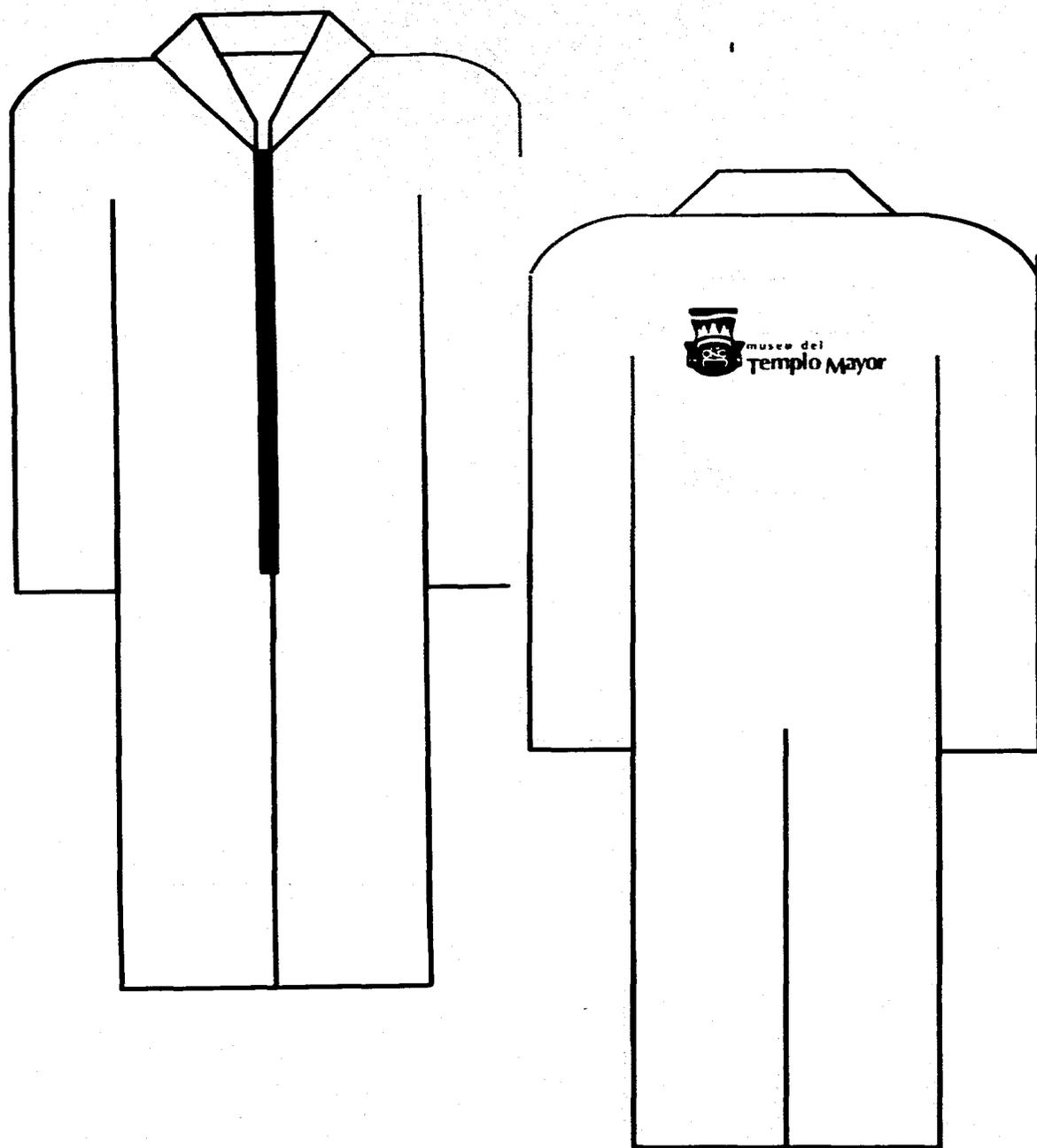
Símbolo: P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Impresión: Serigrafía

Ubicación: Centrado en la parte superior de la espalda

Overol Gris



Logotipo al 150%

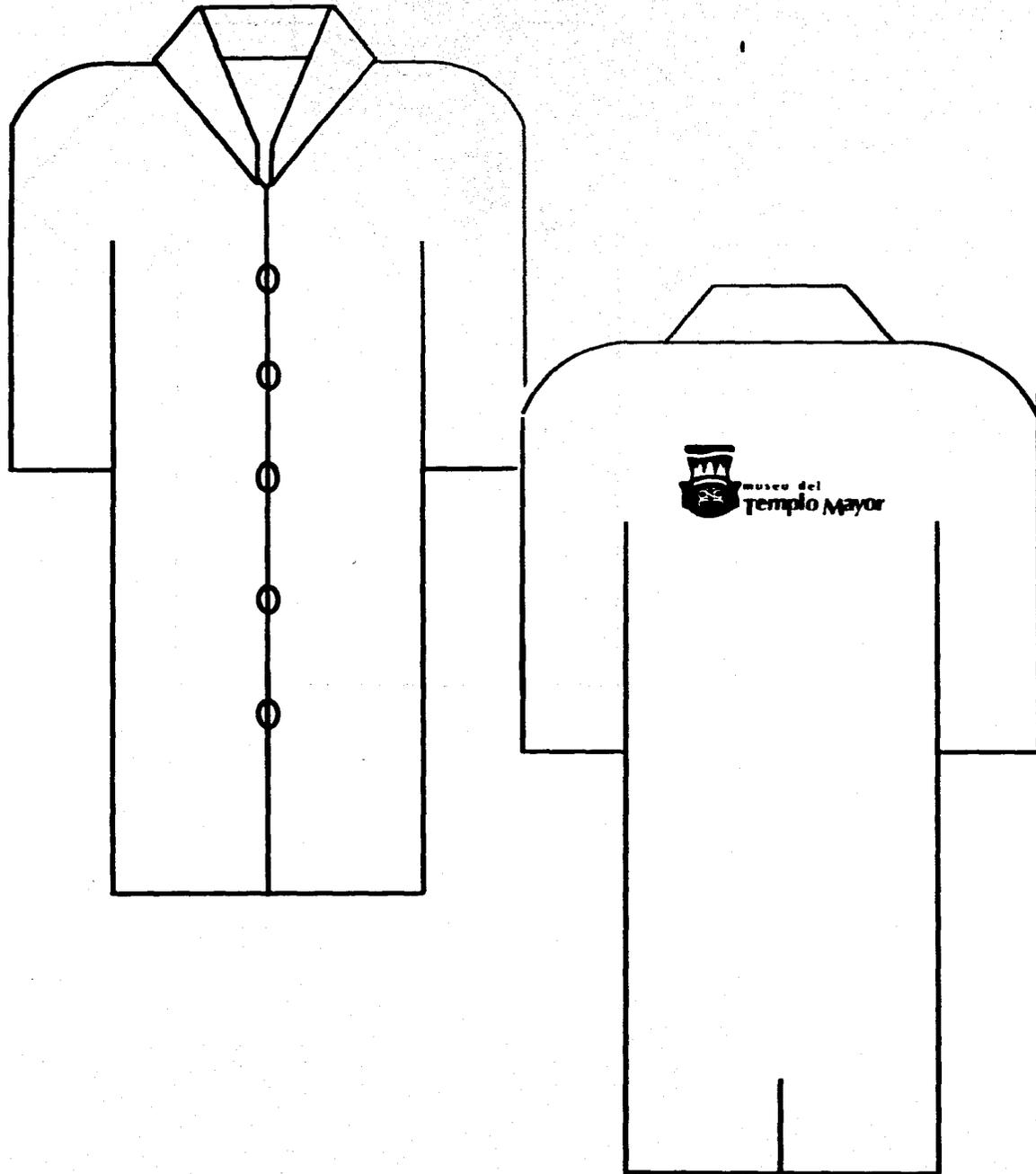
Símbolo: P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Impresión: Serigrafía

Ubicación: Centrado en la parte superior de la espalda

Bata Blanca / Gris



Logotipo al 150%

Símbolo: P.326 C

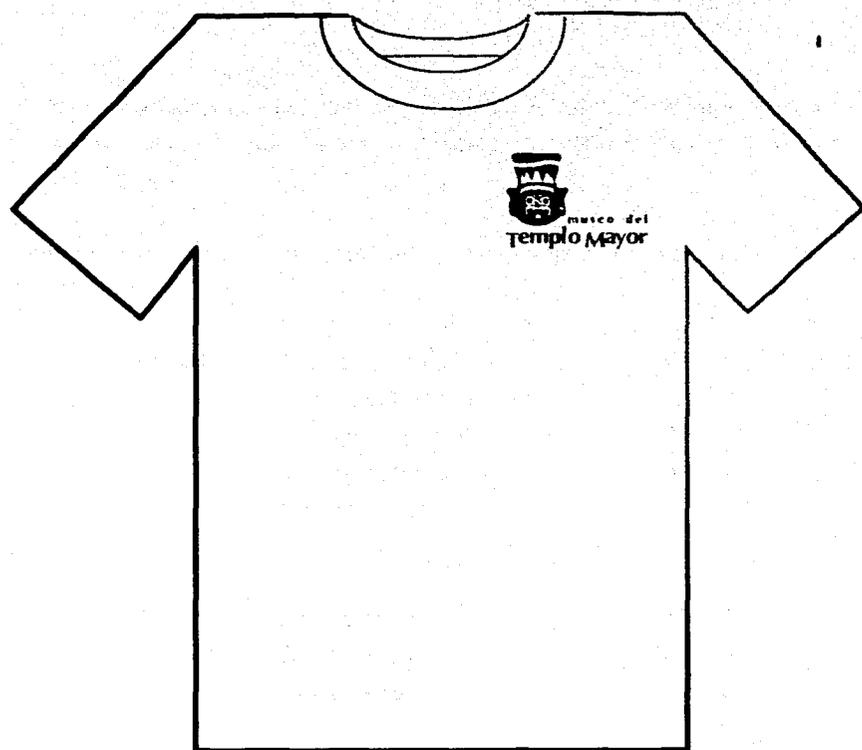
Tipografía: P. Process black 2C

Impresión: Serigrafía

Ubicación: Centrado en la parte superior de la espalda

Color de la bata: Para diferenciar áreas o cargos

**Camiseta Blanca**



Logotipo al 70%

Símbolo: P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Impresión: Serigrafía

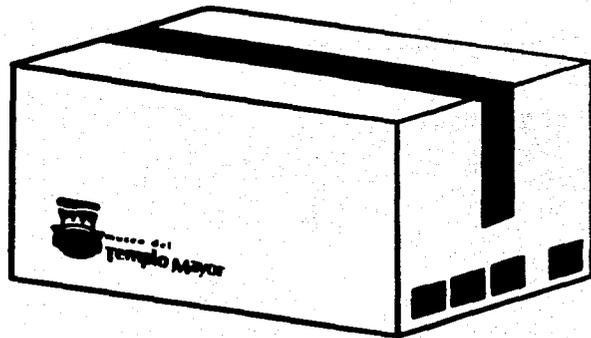
Ubicación: Al frente, del lado izquierdo

Deberá cuidarse que la Identidad Institucional aparezca de forma clara y se aplique correctamente dentro de los medios de publicidad. No se imponen restricciones en cuanto a la publicidad creativa, sino al símbolo institucional.

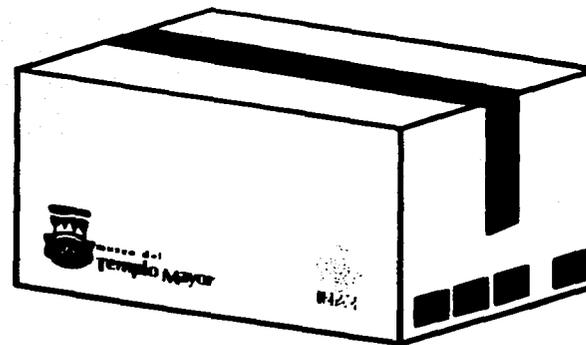
Para la aplicación de la identidad en publicidad se determinaron básicamente los siguientes medios de difusión:

• Prensa:	Página completa	Del 100% en adelante
	1/2 página horizontal	Al 100%
	1/3 página vertical	Al 80%
	1/4 página horizontal	Al 60%
	1/4 página vertical	Al 60%
• Folleto:	Díptico carta	Al 60%
	Tríptico carta	Al 40%
	Media carta	Al 40%
• Cartel:	60 x 40 cms.	Del 100% en adelante
• Televisión:	Tomando como medida estandar el monitor de 14"	Al 100%

Nacional



Internacional



La aplicación de la identidad dentro del empaque que transporta las piezas que se exhiben a nivel nacional e internacional es fundamental para evitar la pérdida del material o bien su clara identificación y procedencia así como para el control en el manejo del empaque.

La información básica para ambos casos es la siguiente:

- Frágil
- Dirección
- No exponer a la lluvia
- No estibar más de una
- Número de señal
- Peso

Para la transportación a nivel nacional se aplicará la Identidad Institucional y para nivel internacional la Identidad Institucional y la identidad gráfica del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH).

Como apoyo para el manejo del empaque, la cinta con la que se sella éste, lleva impreso únicamente el símbolo (Tíaloc) ya que siempre se encontrará aplicada en el empaque que lleva impreso identidad completa.

Cinta conela impreso



### 3.2.7 PROMOCIONALES



Las instituciones con características como las del Museo del Templo Mayor tiene la necesidad de distinguirse y para esto se designan diversos objetos promocionales, los cuales deben tener calidad estética y de impresión.

Además deben respetarse las normas de uso general del símbolo, tipografía y color institucional.

A continuación se presentan las normas básicas y criterios para aplicar la Identidad Institucional en diverso objetos, como pueden ser encendedores, plumas, botones, etc.; objetos que de algún modo pueden reforzar la imagen y ser un medio publicitario para la misma institución.

Taza de Cerámica Blanca

Logotipo al 80%

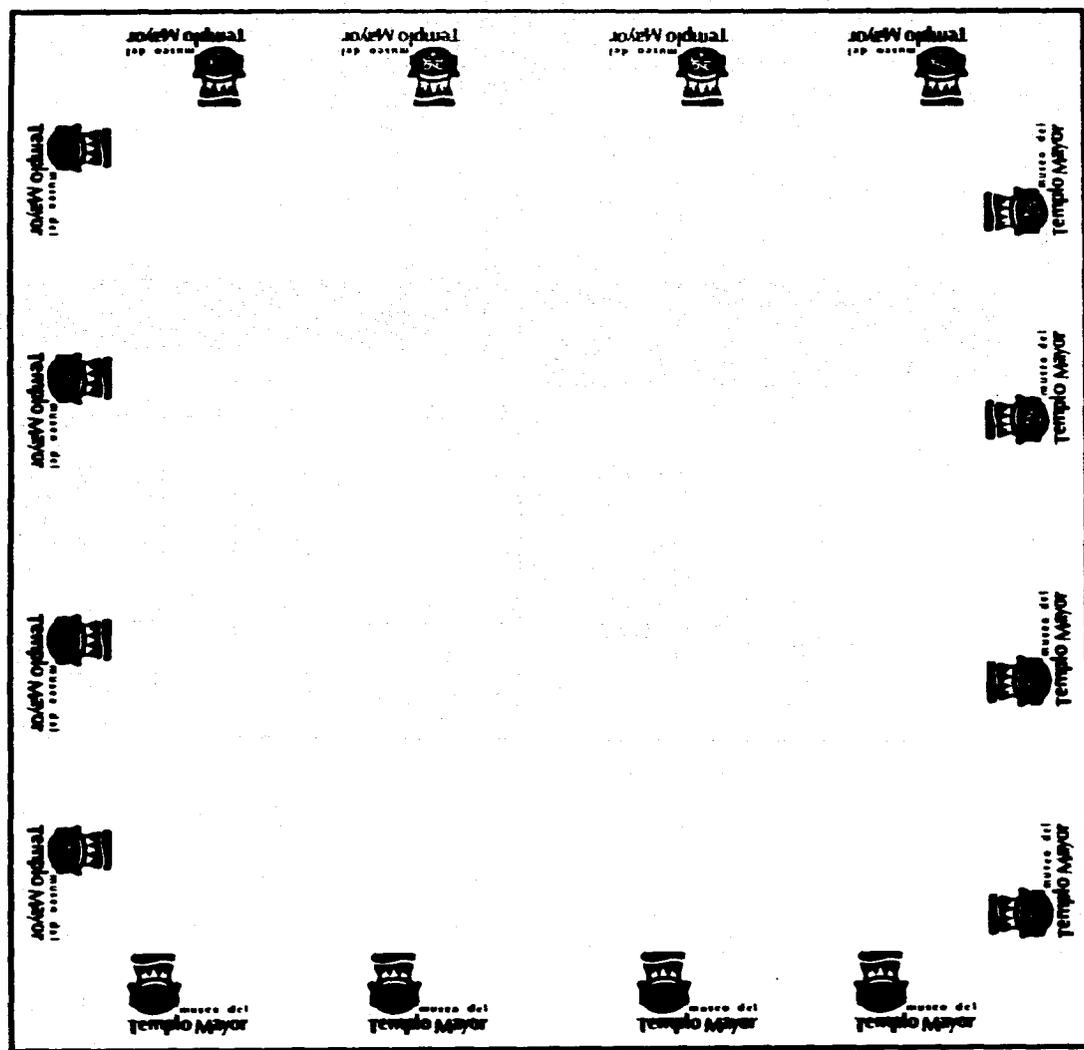
Símbolo: P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Impresión: Serigrafía

Ubicación: Al centro sobre ambos lados

# Mascada de Seda Blanca



Logotipo al 40%  
Símbolo: P.326 C  
Impresión: Serigrafía  
Ubicación: Alrededor de la mascada de manera envolvente sobre los extremos

## Calendario

Logotipo al 50%

Símbolo: P.326 U

Tipografía: P. Process black 2U

Impresión: Offset

Ubicación: Cargado al lado derecho sobre el número que denota el año.

Calendario.

Fondo: P. Process black 2U al 20%

Franja superior: P.326 U con tipografía del mes calada

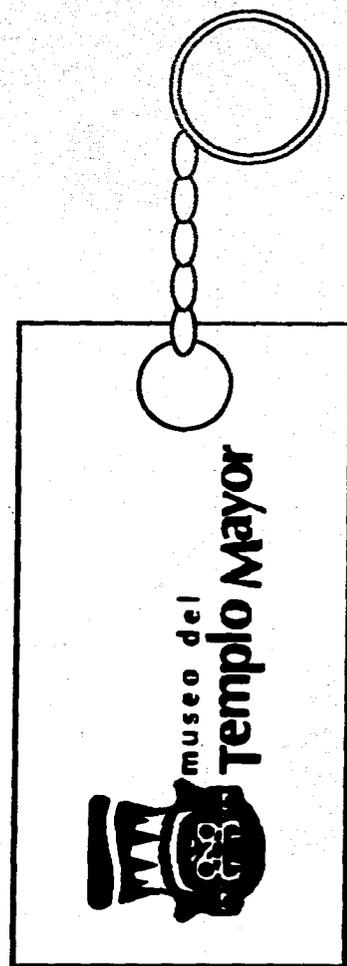
Franja de los días de la semana: P. Process black 2U con tipografía calada

Domingos y días festivos: P.326 U al 20%

Plecas y números: P. Process black 2U



**Llavero Estandar**



Alternativa de Logotipo al 40%

Símbolo: P.326 C

Tipografía: P. Process black 2C

Impresión: Serigrafía 2x0

Ubicación: Al centro

**Playera de Algodón Blanca / Gris**



**Logotipo al frente al 70%**

**Logotipo atrás al 150%**

**Símbolo: P.326 C**

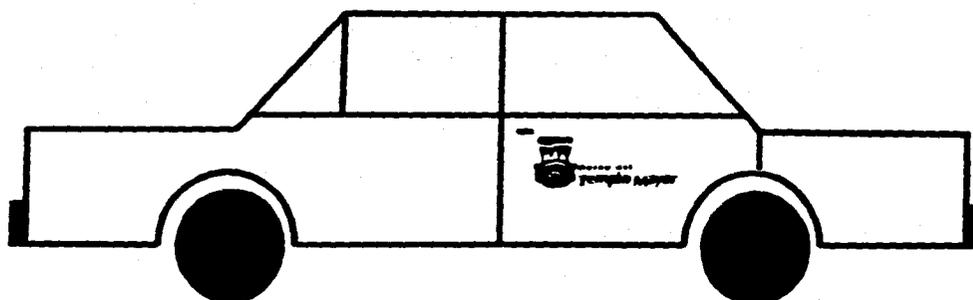
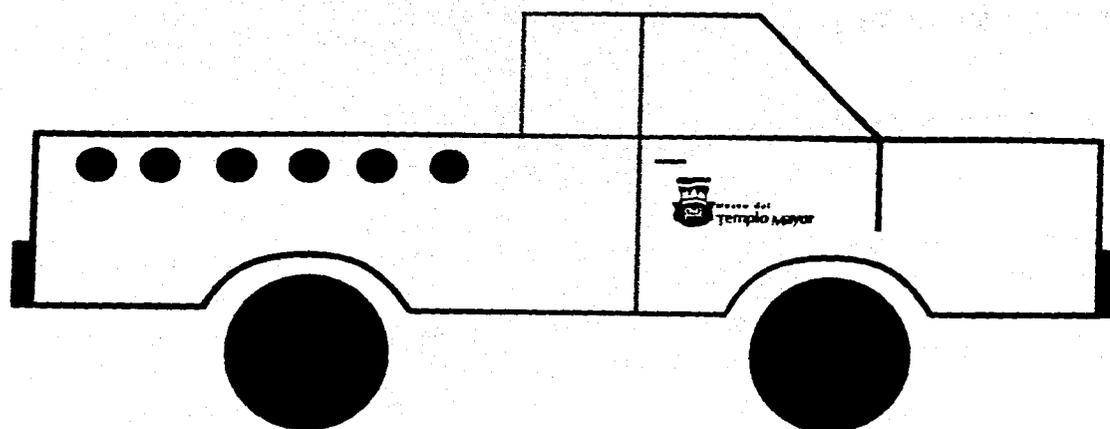
**Tipografía: P. Process black 2C**

**Impresión: Serigrafía**

**Ubicación: Al frente, cargado del lado izquierdo.**

**Atrás centrado en la parte superior de la espalda.**

### 3.2.8 VEHÍCULOS



La ubicación de la Identidad Institucional de manera exacta y específica en los vehículos juega un papel muy importante, ya que esta será una forma de publicitar al Museo en las calles; debe ser muy clara, ya que en la mayoría de los casos es un mensaje móvil, que el público captará con rapidez.

El Museo del Templo Mayor cuenta con dos vehículos para la transportación de las piezas, a continuación se presentan la forma de aplicación de la identidad para cada uno.

## SEÑALIZACIÓN

### 3.3 IMPORTANCIA DE LA COMUNICACIÓN POR MEDIO DE SEÑALES

Desde la antigüedad, el hombre ha basado la comunicación a través del lenguaje escrito, presentándose problemas de transmisión dado los diferentes idiomas existentes. En nuestro tiempo, junto al lenguaje hablado y escrito, los símbolos visuales —especialmente los gráficos— se han convertido en medios de entendimiento indispensables, así el lenguaje gráfico viene a resolver en parte dicho problema ya que se crean imágenes universales las cuales facilitan la transmisión de ideas.

La aceleración de este desarrollo desde principios de nuestro siglo, indica que para determinadas situaciones comunicativas, el idioma nacional y su transmisión escrita se sustituye progresivamente por símbolos; esta situación se produce en todos aquellos sectores donde se pretende la superación de las barreras lingüísticas. De esta manera, un sistema de señalización forma parte de lo que llamamos medios de comunicación, que por sus características puede dirigirse a diversos receptores a un mismo tiempo de una manera sencilla y comprensible, provocando una transmisión de información, dirección y orden en la memoria del receptor.

En un proceso de comunicación intervienen:

- Emisor.- Es el individuo o institución que elabora un mensaje con una determinada intención.
- Código.- Son reglas que elaboran y combinan los elementos de un mensaje.
- Mensaje.- Es el contenido fundamental de algo (un mensaje se compone con el fin de expresar, explicar, dirigir, investigar, aceptar, etc.
- Referente.- Es el tema del mensaje, aquello a lo que éste nos remite, el marco de referencia es el que nos permite la interpretación inmediata del mensaje.
- Receptor.- Es el individuo o institución que interpreta un determinado mensaje desde su respectivo marco de referencia y mediante un conocimiento del código utilizado.

Un sistema de señales está integrado por:

• Signo. Estimulo o imagen que tiene como función evocar un objeto con el fin de establecer una comunicación. Se distingue en el dos vertientes:

— Significante, que comprende la materialidad del signo, lo que se nos aparece en los sentidos. Es el elemento material que puede ser verbal (auditivo o escrito) y no verbal (un elemento de imagen, gestos, etc.)

— Significado, es la imagen mental que se produce o se evoca a partir de la presencia del significante.

• Símbolo. Es la representación o imagen material de un concepto.

• Señal. Es un signo caracterizado por tener una conformación clara y precisa para obtener del receptor una identificación inmediata<sup>(12)</sup>.

Para lograr la transmisión de un mensaje es necesaria una señal, la cual es el resultado de la combinación de símbolo, leyenda y elemento direccional. Tiene como objetivo motivar al receptor a realizar determinada acción específica para la cual fue creada, las señales pueden ser clasificadas por el tipo de mensaje que transmitan:

a ) de orden

b) de dirección

c) de advertencia

### 3.3.1 CLASIFICACIÓN DE SEÑALAMIENTOS

Una vez determinado el sistema de señales por el tipo de mensaje que transmiten, se clasificarán por su función: como señalamiento de tipo peatonal o señalamiento de tipo vehicular.

• Señalamientos de tipo peatonal.

Se ubican en instalaciones que proporcionan información de las diferentes áreas y servicios con que cuentan, y se clasifican de acuerdo a lo siguiente:

• Direccionales.

Indican una ruta o dirección a seguir. Por lo general son flechas y se colocan en lugares donde el usuario debe elegir un camino.

• Identificativos.

Identifican lugares o cosas. Se encuentran al principio o final de una ruta, o bien en oficinas y salas de espera, pueden ser pictogramas o textos.

• Informativos.

Ofrecen información específica sobre cualquier asunto. Proporcionan horarios, instrucciones especiales y por lo general son textos; dentro de esta clasificación encontramos los directorios, que se colocan dentro del vestíbulo principal.

• Preventivos.

Diseñados para zonas de peligro y prohibición, se apoyan con un texto directo de advertencia, se pueden considerar una variante de los informativos.

• Señalamientos de tipo vehicular

Tienen la función de ofrecer la información necesaria en avenidas y carreteras. Son universales y "se emplean para indicar una dirección con el fin de lograr desplazamientos rápidos e inequívocos"<sup>(6)</sup>. Se clasifican en:

• De prohibición.

Limitan el campo de acceso.

• De advertencia.

Indican algún riesgo, previenen.

• De indicación y mandato.

Proporcionan todo tipo de información.

### 3.3.2 PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN VISUAL

La política, la economía, el entorno y los esquemas sociales crean juntos una psicología de grupo. Estas mismas fuerzas, que dan lugar a lenguajes individuales en el uso verbal, se combinan en el modo visual para crear un estilo común de expresión, la elección del medio, la influencia de ese medio sobre la forma y el contenido, son factores que hacen del estilo la síntesis última de todas las fuerzas; es por esto que sería imposible desvincular un sistema de señales del entorno en el que se encuentra, ya que además de comunicar e informar lo enriquece. La función del diseñador gráfico es fundamental para lograr la efectividad de un sistema de señales al utilizar correctamente iluminación, color y forma ameniza un lugar habitado de manera que se perciba como un espacio confortable.

El sentido de percepción y respuesta del espectador está condicionado por factores humanos, mismos que se dividen en físicos y psicológicos.

### 3.3.2.1 Factores humanos

El contenido y la forma son el mensaje, el mecanismo de percepción es el medio para su interpretación. El mensaje es emitido por el creador y modificado por el observador, se diversifica en base a la habilidad de cada individuo para leerlo y posteriormente recordarlo.

La habilidad de lectura, la memoria y la sensibilidad al color, son factores físicos y psicológicos que influyen para la percepción del mensaje.

#### 3.3.2.1.1 Factores físicos

Para la planeación de un sistema de señales, el diseñador deberá de tomar en cuenta las características físicas del lugar, así como la relación entre las mismas para lograr una mejor visualización, además del equilibrio de éstas con su entorno por lo cual se deberá de tomar en cuenta el campo normal de visión.

##### • Campo normal de visión.

Para determinar únicamente las medidas de los soportes, se debe tomar en cuenta el ángulo de visión y la distancia a la cual será visto el señalamiento. El AIGA (American Institute of Graphic Arts) propone que para determinar el tamaño del formato se debe tomar en cuenta un ángulo de  $10^\circ$ , éste ha sido medido entre la línea de la visión y la cara del señalamiento, para así evitar interferencia en la legibilidad de la señal.

Los ángulos de visión normales son:  $30^\circ$  hacia el ángulo de la nariz,  $70^\circ$  hacia el ángulo del frontal,  $90^\circ$  hacia arriba y  $90^\circ$  hacia abajo, éstos pueden ampliarse con el movimiento natural de la cabeza (de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha).

En base a una pequeña investigación de campo, que se considere a la par del ángulo de  $10^\circ$  la aplicación del tamaño en la tipografía, la cual corresponde a una pulgada por cada 5 mts. de distancia así como su peso, es decir el tamaño puede ser el mismo pero la legibilidad varía de acuerdo al peso aplicado, ya sea light, medium o bold.

### 3.3.2.1.2 Factores psicológicos

En primer lugar debemos distinguir los enfoques en lo que a la psicología se refiere, uno de ellos es el diferenciar el conductismo del psicoanálisis: mientras que para el primero, un acto de conducta consiste en una modificación provocada como respuesta del organismo a un estímulo del medio ambiente; para el segundo, un acto de conducta es intencional, posee un sentido independientemente de que el sujeto en cuestión tenga conciencia o no de ello. La percepción, el poder de organizar la información visual que se percibe, depende de mecanismos naturales, de las necesidades e inclinaciones del sistema nervioso humano.

El proceso de percepción de un mensaje es un acto que se realiza de manera rápida y aparentemente fácil, que pareciera que el cerebro a primera vista y por sí solo reconociera todos los aspectos que la rodean. La acción de los estímulos sobre nuestros sentidos da origen a los impulsos nerviosos, mismos que se conocen como pulsaciones, cuando estas sensaciones llegan a la corteza cerebral se produce el proceso llamado percepción y se puede describir como un proceso activo, ya que lo que queda registrado en nuestra mente combina con los estímulos que constantemente estamos recibiendo: nuestra manera de permanecer de pie, de movernos, de mantenernos en equilibrio y de protegernos, así como de reaccionar a la luz, la oscuridad o los movimientos bruscos, son factores importantes para nuestro modo de recibir e interpretar los mensajes visuales.

Todas estas respuestas son naturales, pero están influenciadas y posiblemente modificadas por estados psicológicos del ánimo, por condicionamientos culturales y finalmente por las expectativas ambientales.

Los factores que de alguna manera ejercen en mayor grado en el fenómeno de la percepción son los siguientes:

1) Características del estímulo.- Se refiere al contenido y la forma. Los cuales determinan que los estímulos se puedan percibir con mayor o menor facilidad según su concepción.

2) Características del espectador.- Determinados por las actitudes personales, la sensibilidad individual de sus sentidos y las experiencias anteriores.

3) Atención colectiva.- Se refiere a que el sujeto centre su atención en los aspectos que le interesan y pase por alto otros.

4) Discernimiento de formas.- Es la capacidad de percibir la forma de los objetos con sus diferencias y semejanzas. Para imágenes gráficas tales como signos y señales se deberán tomar en cuenta:

- Secuencia. Se refiere a la lectura del signo con el movimiento del ojo y van de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

- Estandarización. El captar errores en las formas por medio de la unidad.

- Proporción. La forma se percibe en función al contraste que existe entre figura-fondo, los elementos que constituyen los cambios, deben estar proporcionalmente relacionados entre sí.

### 3.3.2 Factores funcionales

En algunos casos la infraestructura de construcción puede ser utilizada para el montaje del sistema de señalización, llegando así a un enlace *sistema-arquitectura*. De este modo el sistema deberá ser considerado como parte integral de la arquitectura, y los elementos que unifican a los signos y señales tendrán que ser similares al material, color y detalles de la misma.

Los factores funcionales están compuestos por los siguientes elementos:

- Tamaño.- El tamaño básico de la señal determinará la distancia a la que deberá ser leída. Del largo del mensaje dependerá la distancia a la que deberá ser vista.

- Ubicación.- Se basa en el análisis de los planos arquitectónicos. Antes de asignar cualquier localización se deberá visitar las instalaciones para fijar las señales, las cuales se pueden ubicar en esquinas, pasillos principales, intersecciones, entradas y otros. Por lo tanto se deben considerar los siguientes puntos:

- a) Características del espacio arquitectónico. La funcionalidad de los espacios concurridos, pasillos donde la señales sobrepasan el alto de las personas.

- b) Obstrucción arquitectónica. Elementos fijos tales como paredes, escaleras o bien móviles como muebles o plantas.

- c) Ángulo de visión. En algunos casos cuando la señal debe ser leída por diferentes puntos a la vez o por ambos lados.

- Soporte visual.- Es el conjunto de elementos que hacen entendible el mensaje. Las partes que se toman en consideración y analizan para dar fuerza al mensaje visual son: la estructura, la forma, el color, la textura, movimiento y escala; que se utilizan para dar coherencia a la información.

### 3.3.3 LA TIPOGRAFÍA DENTRO DEL SISTEMA DE SEÑALES

La creciente necesidad de textos escritos obliga a los medios de composición y de reproducción a ser cada vez más rápidos, la enorme difusión de éstos hace necesaria la unificación de las escrituras del texto, la cual se han convertido en *material de uso* y su estructura resulta cómoda y sencilla para ser captada inmediata y rápidamente con una dificultad mínima y una velocidad máxima.

El conjunto de letras es captado como totalidad por el lector, quien lo compara enseguida con un modelo interno y en consecuencia lo comprende; las formas de las letras, tal como se han configurado en el curso de los siglos, se encuentran hoy a nuestra disposición en diferentes modalidades como recurso para la intercomunicación.

En todo sistema de señales es útil manejar la tipografía como un auxiliar que lleve a la correcta comprensión del mensaje por parte del receptor, es de suma importancia que la selección de ésta sea adecuada al entorno y que junto con el símbolo forme una unidad sin competir con él. Los alfabetos que son apropiados para una señalización, requieren de elementos funcionales para la configuración del texto, tales como: estilos de letras, tamaño, espaciado entre letra y letra y visibilidad, principalmente.

Se pueden utilizar letras tanto de palo seco como romanas es decir, puede ser cualquier letra siempre y cuando se adecúen a las necesidades y a la intención que requiera el mensaje. El tipo de letra que se emplea en la elaboración del texto es vital, ya que puede reforzar un concepto o en su defecto alterar o disminuir su efectividad. Los alfabetos que con mayor frecuencia son empleados para simbología y señalización son tipos *San serif*, los cuales al poseer un carácter propio se integran con mayor facilidad al símbolo, como por ejemplo: *Helvética, Futura, Univers, etc.*

Una vez seleccionado el mensaje es necesario contemplar los siguientes aspectos para elegir el tipo de letra a utilizar en el sistema de señales:

- a) Tamaño de letras y símbolos
- b) Uso de mayúsculas y minúsculas
- c) Aspecto de letras y palabras del mensaje
- d) Interlineaje
- e) Espacio del mensaje

La combinación de los aspectos anteriormente mencionados, no sólo ayudan a la codificación del mensaje, sino también proporcionan mayor efectividad, lo cual puede hacer que el texto sea más agradable a la vista del lector.

En el proceso de diseño es conveniente tomar en cuenta al color como elemento auxiliar de información, ya que permite intensificarlo: un cambio de color puede crear un cambio de significado en el sistema de señales. El color es de gran utilidad para distinguir diversas áreas, niveles, propiedades o servicios y contribuye así, a la eficacia del mensaje.

El color establece una atmósfera, crea un gran impacto y dirige la mirada enfatizando zonas específicas y puntos de interés.

## 3.4 EL COLOR

Una imagen depende del contraste entre figura y fondo; la importancia de su aspecto consiste en el contraste del color. Los significados asociativos del color son estímulos generales; esta cargado de información y es una de las experiencias visuales que tenemos en común, por tanto, constituye una valiosísima fuente de comunicación, dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva de este proceso, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar información visual, ya que al elegir un color muchas veces no nos damos cuenta de todo lo que estamos transmitiendo.

### 3.4.1 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL COLOR

El color se puede conceptualizar en tres aspectos fundamentales: la luz, la percepción y los pigmentos. Los cuales se encuentran comprendidos en tres grandes áreas: la luz abarca todo lo que se refiere a lo físico es decir, se requiere luz para la visibilidad; la percepción es a la psicología para la comunicación y los pigmentos, a la química para la ejecución de colorantes.

"El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse:

• **Matiz.** Es el color mismo o croma y hay más de cien, cada matiz tiene características propias, hay tres matices primarios o elementales:

**Amarillo:** es el color que se considera más próximo a la luz y al calor.

**Rojo:** tiende a expandirse.

**Azul:** Tiende a contraerse.

• **Saturación.** Se refiere a la pureza de un color respecto al gris, el color saturado es simple, casi primitivo, carece de complicaciones y es muy explícito.

• **Acromática.** Se refiere al brillo, va de la luz a la oscuridad, es decir, en valor de las degradaciones tonales<sup>(17)</sup>.

### 3.4.2 ASOCIACIÓN PSICOLÓGICA Y SIMBÓLICA DEL COLOR

La habilidad de cada individuo para distinguir los colores varía constantemente, ya que éste designa a cada color un simbolismo, sentimientos y texturas relacionados con la psicología y la emotividad; este es un elemento a considerar como apoyo del mensaje a comunicar.

De acuerdo con Küppers "existen ocho colores elementales: seis colores cromáticos y dos acromáticos. Los primeros reciben los nombres de amarillo, magenta, cyan, azul-violeta, verde y rojo-naranja, en tanto que los acromáticos son el blanco y el negro"<sup>(18)</sup>.

Estos colores se basan en la relación que existe entre los tres componentes del órgano de la vista. El ojo cuenta con tres tipos de células visuales que rigen tres tipos de diferentes sensaciones correspondientes al azul, verde y rojo.

Sin embargo, "si uno observa las diferentes tonalidades del espectro en los campos de recepción de los conos y los colores primarios, se verá que se encuentran algunas combinaciones de dichos colores, dados obviamente por los cambios de luz"<sup>(19)</sup>. Es así que se observan en el siguiente orden: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, violeta, púrpura e índigo.

A continuación se señalan las características psicológicas de cada uno de los colores en la disposición arriba mencionada, agregando los colores acromáticos: el blanco y el negro.

• **Rojo-** Es estimulante, provoca una reacción nerviosa. Es el matiz más fuerte y de mayor atracción, se

asocia con las ideas de combatir el fuego, el peligro, la sangre, el amor; simboliza las personas e imágenes más prohibitivas.

• **Anaranjado-** Combinación del rojo y del amarillo. Es clasificado junto con el amarillo, entre los colores cálidos al representar el sol y el origen de la vida, es además expansivo, libre y productivo; produce entusiasmo y se cree que estimula el apetito, razón por la cual algunos restaurantes decoran su interior con este color.

• **Amarillo-** Se conoce como el más luminoso. Es el color de la luz solar, del medio día, alegre, llamativo, jovial y vivo; representa la inteligencia, sin embargo la asociación es negativa si se liga con la envidia, cobardía o enfermedad. El amarillo en su forma más pura irradia color e inspiración.

• **Verde-** Es considerado como matiz de transición y comunicación entre los dos grandes grupos de colores: cálidos y fríos. Se asocia con la naturaleza, la vida y el desarrollo de la vegetación, simboliza a la juventud, la lealtad, la esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección; el verde es inmovilidad y tranquilidad total, el más pasivo de todos, es el color de la relación psíquico-sensible.

• **Azul-** Se asocia con el firmamento y el agua; el azul oscuro es el color de la privación, la sombra, la oscuridad, la sensibilidad, la lejanía, la repulsión y la inquietud. El azul claro simboliza el idealismo juvenil y causa a la vista una mezcla de excitación y serenidad. En general significa esperanza, constancia, fidelidad, serenidad, generosidad, inteligencia, verdad, libertad, aristocracia; también simboliza la melancolía y la calma, la dignidad y la salud.

• **Violeta-** Produce el efecto de excitación libre de alegría,

se le relaciona con la magia, con la inseguridad, la tristeza y la sabiduría. Es el color del juicio y la benevolencia, significa serenidad, pasividad y tranquilidad; se le ha asignado un simbolismo de resignación y recogimiento, amor, pasión, verdad y penitencia. Es un color frío y sedante.

• **Púrpura**- Causa una impresión de seria dignidad. Significa riqueza, pompa, se le atribuye el coraje, la virilidad, la espiritualidad y la nobleza.

• **Índigo**- Se le atribuye una cualidad reflexiva, este color sugiere misticismo y majestuosidad.

• **Blanco**- Es el más neutro y claro. Aunque el blanco no se considera propiamente un color —ya que desde el punto de vista físico es la integración de todos los colores— se le han dado los siguientes significados: luz, pureza, castidad, paz, verdad, modestia e inocencia; se le dan atributos físicos de debilidad y por esto se le simboliza con la delicadeza, femineidad y achaques; es positivo, estimulante, luminoso, brillante y delicado.

• **Negro**- Es el opuesto del blanco; se le dan características negativas, simboliza desgracia, duelo, lóbreguez, oscuridad, noche, ignominia, misterio de la nada, desesperanza, terror, horror, maldad, satanismo, crimen y muerte. Utilizado con el blanco es bajeza y su temperamento es severo; significa humildad, melancolía, resolución, solemnidad, profundidad y prudencia.

A continuación se señalan algunas características simbólicas prehispánicas que tenían los colores, tomando en cuenta que en aquel tiempo no existía toda la gama de colores que conocemos actualmente, ya que los extraían de plantas o animales y su simbolismo era muy especial.

Se tenía una división interna basada en cinco regiones o rumbos —a los que les llamaban *rumbos del universo*—. A cada una de estas regiones se les asignaba un color.

"Se consideraba que el negro representaba al norte, el blanco se asociaba al oeste, el azul al sur, el rojo al este y el verde era propio del centro u ombligo del mundo"<sup>(20)</sup>.

Los colores del *rumbo del universo* se utilizaban como conceptos rectores de la simbología prehispánica, ya que a través de estos se ubican a las deidades y sus funciones, esto es una constante en la cosmovisión prehispánica. Además existían otras asociaciones del color como:

• **Amarillo**. Se designaba casi siempre al sexo femenino y también se le asociaba con el sol.

• **Morado**. Representaba la realeza del "Tlatoani"

• **Azul**. Representa la sangre y el agua.

• **Rojo**. Simbolizaba la escritura y el saber. Las vestimentas de los nobles eran de este color, además que también con el rojo se representaban los sacrificios.

• **Blanco**. Representaba pureza.

• **Negro**. Se relacionaba con el inframundo, además de simbolizar la escritura y el saber.

• **Verde**. Era el color máspreciado por los antiguos nahuas ya que representaba el ombligo del mundo y por lo tanto al corazón.

Mediante estos colores basaban sus conceptos de dualidad, por ejemplo: lo femenino y lo masculino, lo frío y lo caliente, la luz y la oscuridad, lo húmedo y lo seco, la vida y la muerte, etc.

### 3.4.3 EL COLOR EN EL SISTEMA DE SEÑALES

La aplicación del color como emisario de información, deberá estar condicionado por la cantidad y calidad del receptor, del un mensaje a comunicar y por los efectos esperados del comunicador. Las reacciones al color quedan orientadas a la manera y el hábito, por lo cual es posible interpretar el color que los objetos han de tener para obtener soluciones óptimas.

Debemos tomar en cuenta la determinación del medio ambiente, dentro del cual se proyectan y originan los estímulos del color.

Deberá ser adecuado a sus objetivos, además de su uso tendrá que integrarse al lugar en el que será situado (geográfico, físico, económico, psicológico y social) así como a su entorno.

Tendrá que ser sugestivo, diverso y emplear las combinaciones adecuadas de matices, contrastes o tonos entre otros, con armonía a las características del lugar.

Seguirá un patrón determinado, congruente e integral en su conjunto, pero definiendo la individualidad de cada señal sin perder el concepto visual dentro del sistema.

Así mismo se deberá tomar en cuenta las características propias del material—tanto del pigmento como del soporte— la técnica de representación en la que va a ser reproducido, el sistema y el lugar en que será físicamente colocado, ya que los colores tienden a cambiar considerablemente cuando el material no es el apropiado y se encuentran expuestos a situaciones climatológicas o de intensa iluminación.

### 3.5 ILUMINACIÓN

La iluminación suele ser considerada un elemento funcional y es una necesidad práctica que algunas veces es tomada en cuenta pero sin darle énfasis; sin embargo algunos arquitectos y diseñadores han sabido utilizarla como un elemento más para el diseño, la cual unida de diferentes fuentes y/o direcciones, puede ayudar a definir formas, espacios y resaltar detalles.

Es un factor importante para los señalamientos interiores como exteriores. Una iluminación incorrecta puede restar legibilidad al sistema, por lo tanto deben estudiarse las condiciones de luz en los lugares donde se ubicarán. Es posible que exista la necesidad de agregar o acondicionar iluminación extra; en estos casos puede considerarse en forma diferente los señalamientos interiores y los exteriores.

#### • Señalamientos interiores

Normalmente en la construcción de un espacio interior, el arquitecto ya ha previsto una iluminación de tipo artificial, que en la mayoría de los casos es adecuada para desplazarse dentro del área. Sin embargo podría suceder que un lugar específico donde se ha planeado ubicar un señalamiento, no tenga la suficiente iluminación. Para determinar esto, es conveniente realizar una visita al lugar con el plano en donde están ya marcados los señalamientos y hacer anotaciones de las condiciones de luz.

Algunos tipos de iluminación que pueden ser considerados para señalamientos interiores son:

• Luz ambiental. Puede adecuarse sin necesidad de agregar nuevas fuentes de luz, simplemente cambiando los focos por otros de mayor intensidad. Debe tomarse en cuenta que un tipo de iluminación difusa es más conveniente para la legibilidad de un señalamiento, ya que una iluminación directa puede producir reflejos o sombras (en el caso de letras realizadas) que deformen el contenido de la imagen o del mensaje.

• Luz interior. En el caso de lugares como hospitales, museos, teatros, etc., donde hay luz baja por sus características específicas, o en caso de no poder agregar a la arquitectura una fuente de luz, se puede aplicar a los señalamientos luz propia, en este caso se deben considerar los materiales (acrílico, vidrio, etc.) y el soporte adecuado, así como la selección del tipo de luz (como luz fría de neón) y asesorarse por un ingeniero electricista o una persona especializada en iluminación.

• Reflectores o spots. Aunque es la forma menos recomendable de iluminación para señalización interior—por ser luz directa—no debe descartarse su utilización para dar un énfasis especial, por ejemplo, en un señalamiento grabado en piedra o en un grafismo en la pared sin que reste legibilidad.

#### • Señalamientos exteriores

Deben funcionar al contrario de las interiores con dos tipos diferentes de luz: natural y artificial.

• Luz ambiental o natural. Al igual que con los señalamientos interiores debe hacerse una medición para determinar si

la luz ambiental ofrece condiciones adecuadas para la lectura de los señalamientos. Hay que tomar en cuenta que la luz ambiental ofrece una temperatura de color que puede alterarse a la luz del día; este efecto puede distorsionar la tonalidad de los señalamientos.

Los señalamientos pueden integrarse a la iluminación ambiental en los mismos postes de luz, esto funcionará mejor para peatones, puesto que la intensidad disminuye a la distancia.

### 3.6 METODOLOGÍA

El método presentado a continuación, fue elaborado retomando el sistema utilizado didácticamente por el Prof. Jaime Resendiz —basado en los conceptos de Bruno Munari, Christopher Jones, Gilliam Scott y su propia experiencia— así como el método de diseño para retomar motivos gráficos prehispánicos utilizado para la imagen del Museo del Templo Mayor.

- Cliente. El crear un sistema de señales no es tan complejo partiendo de que todos prestan los mismos servicios y tienen las mismas limitantes, lo realmente difícil consiste en darle un valor estético a través de la aplicación de gráficos que lo identifiquen y diferencien de los demás. El Museo del Templo Mayor pertenece al INAH por tanto, existen parámetros preestablecidos por dicha institución para que los museos respaldados por éste cumplan con el objetivo primordial de preservar el acervo cultural, pero muchas veces por enfocar nuestra atención en este punto, nos olvidamos de detalles que hacen que dicho objetivo se cumpla; entre ellos está el tener una señalización con un carácter propio, ubicación y formatos adecuados para que el usuario pueda percibir el contenido del museo además de desplazarse fácilmente. Es importante que al diseñar un sistema de señales, no compita con la museografía y se integre a ésta como a la arquitectura.

- Problema. Para la realización del sistema de señales del Museo del Templo Mayor, el primer paso fue una investigación de campo que nos dio la pauta para concebir el concepto que queríamos definir: un sistema de señales que diera orientación y dirección para el mejor aprovechamiento del museo. La base de dicha investigación fue el recorrido general de la zona, a partir de éste se determinaron las necesidades del usuario, así como los señalamientos de las áreas que lo constituyen definiéndose con respecto al tipo de usuario:

- Público en general
- Personal interno y externo de la Institución.

Una vez precisado el usuario, se dividieron las áreas en: zona al público y zona restringida, las cuales tendrán señalamientos clasificados en:

- Prohibición
- Advertencia
- Indicación o mandato

De esta manera y basándonos en los orígenes del museo, su arquitectura y museografía como principales elementos que darán como resultado un sistema de señales con personalidad propia, es decir, tendrá un elemento identificativo basado en la ornamentación prehispánica que va de la mano a un sistema de señales establecidos universalmente, integrándose a la museografía y su compleja estructura arquitectónica logrando complementarse al utilizar los mismos materiales.

- Búsqueda de imágenes. Una vez consideradas las imágenes requeridas para el sistema de señales, procederemos al estudio de éstas para mantener una relación conceptual y lógica de uso, haciendo una selección en base a asociaciones de ideas, conceptos y formas, investigando a su vez el significado de las formas no generales y jerarquizando las imágenes según su representación y concepto.

- Anteproyecto. "Las primeras imágenes se transforman y ordenan hasta convertirse en alternativas de solución... la forma más el contenido, darán como resultado una imagen gráfica integrada por los elementos propios del diseño"<sup>120</sup>

Se llevará a cabo una lluvia de ideas para cada imagen, se bocetarán las imágenes en blanco y negro evitando los medios tonos, después se modificarán tratando que sean

simples y decodificables para adecuarlas a las necesidades de comunicación, posteriormente se seleccionará la alternativa más acertada en base a criterios de diseño, comunicación y solución al problema planteado.

• **Proyecto.** Se aplicarán conceptos de diseño para cada alternativa buscando variantes de solución aplicando en éstas técnicas de representación visual (positivo-negativo, masa, aro, aro-masa), y estilo gráfico. Para la decisión final se contemplarán las variantes, así como la figura inicial, aplicando sobre estas criterios de elección: funcionalidad, legibilidad, originalidad, estética, proporción e impacto visual para obtener como resultado una imagen decodificable.

• **Realización.** En este punto se definirán el o los colores de la imagen en base al área de su ubicación, se seleccionará la familia tipográfica y composición en relación al signo y formato, prueba de color e iluminación, sistema de reproducción y elaboración de originales mecánicos.

### 3.7 CRITERIOS A SEGUIR PARA LA CONFIGURACIÓN DE UN SISTEMA DE SEÑALES

- Tiene que ser representativo del mensaje.
- Composición para público en general.
- Fácilmente recordable (impacto visual).
- Se distinguirá de las demás.
- La coherencia de su construcción será óptima.
- Los elementos que se utilicen tendrán relación entre sí y con el mensaje.
- Será original.
- Contarán con buen nivel estético (atractivo visual).
- Será sintética para que se facilite su reproducción.

#### 3.7.1 ENVOLVENTE

El Templo Mayor de los mexicas era la edificación más importante y de mayores dimensiones en la Ciudad Sagrada de México-Tenochtitlán y de todo el valle de México—existía un Templo de idéntica construcción en Tlatelolco—. Ahí se escenificaban los más fastuosos ritos y conmemoraciones, expresión ulterior del "pensamiento mágico" azteca como acto propiciatorio de bienestar terrenal, así como su congratulación para con los dioses.

La guerra y la fertilidad, preocupaciones principales que ocupaban al mexica, son representadas en lo alto

del Templo Mayor por Huitzilopochtli y Tláloc, respectivamente, personificando mitológicamente la salvación, sustento y progreso necesarios. Otras deidades relacionadas que participaban en los ritos del templo son la Cuatlicue (la de la falda de serpientes) que junto con la Coyolxauqui (la del rostro pintado con cascabeles), son protagonistas del "mito del cerro de Coatepec"<sup>22</sup>, donde nace Huitzilopochtli y que fue tomado simbólicamente para crear al Templo Mayor (Coyolxauqui se encontraba siempre abajo del templo desmembrada).

El rescate arqueológico del Templo Mayor, que se ubica no coincidentalmente en el actual primer cuadro del D.F., ha representado uno de los más importantes proyectos arqueológicos debido a que se encontraron bases concretas de estudio y que corroboran todo conocimiento que se tenía de manera indirecta acerca de este templo.

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

En la cultura mexicana, las representaciones que hacían estaban generalmente enmarcadas en un cuadrado, éste es muy importante porque era la base de todas sus construcciones, además de representar los cuatro rumbos del universo. Ellos creían que el marco era como una muralla que protegía sus ideas y conceptos de cualquier elemento ajeno; los objetos representados siempre iban al centro porque en él se ubicaba el ombligo, que era símbolo de la vida.

Para la construcción de la envolvente que enmarca los gráficos que conforman el sistema de señales, se profundizó en la representación de las piezas más importantes de Templo Mayor, analizando en primera instancia el simbolismo de la serpiente, posteriormente una vasija funeraria y finalmente la representación misma de Templo Mayor.



- SERPIENTE. "Era el noveno siglo del ciclo de 260 días o tonalpohualli y fue uno de los animales más importantes de la cosmovisión mesoamericana, represento básicamente, los poderes ctonicos de la naturaleza. Se relacionaba con el inframundo aunque también había serpientes celestes, como la xiuhcōatl, o serpiente preciosa. Fue una de las figuras más representadas en la iconografía desde el periodo formativo, cubierta de diferentes atributos, como las plumas que la convierten en Quetzalcōatl "serpiente quetzal" o "serpiente emplumada". Algunas deidades femeninas llevan una serpiente en su tocado, pues en el área nahua, la serpiente parece más bien estar asociada a las deidades femeninas, que la llevan como parte de su indumentaria; también forma parte de algunos nombres, como Coatlicue "falda de serpientes", y Cihualcōatl "mujer serpiente". En el emblema de México-Tenochtitlan, el águila devora a una serpiente. En la fiesta de atamalqualiztli los llamados mazatecos se las comían vivas junto con ranas"<sup>(2)</sup>.

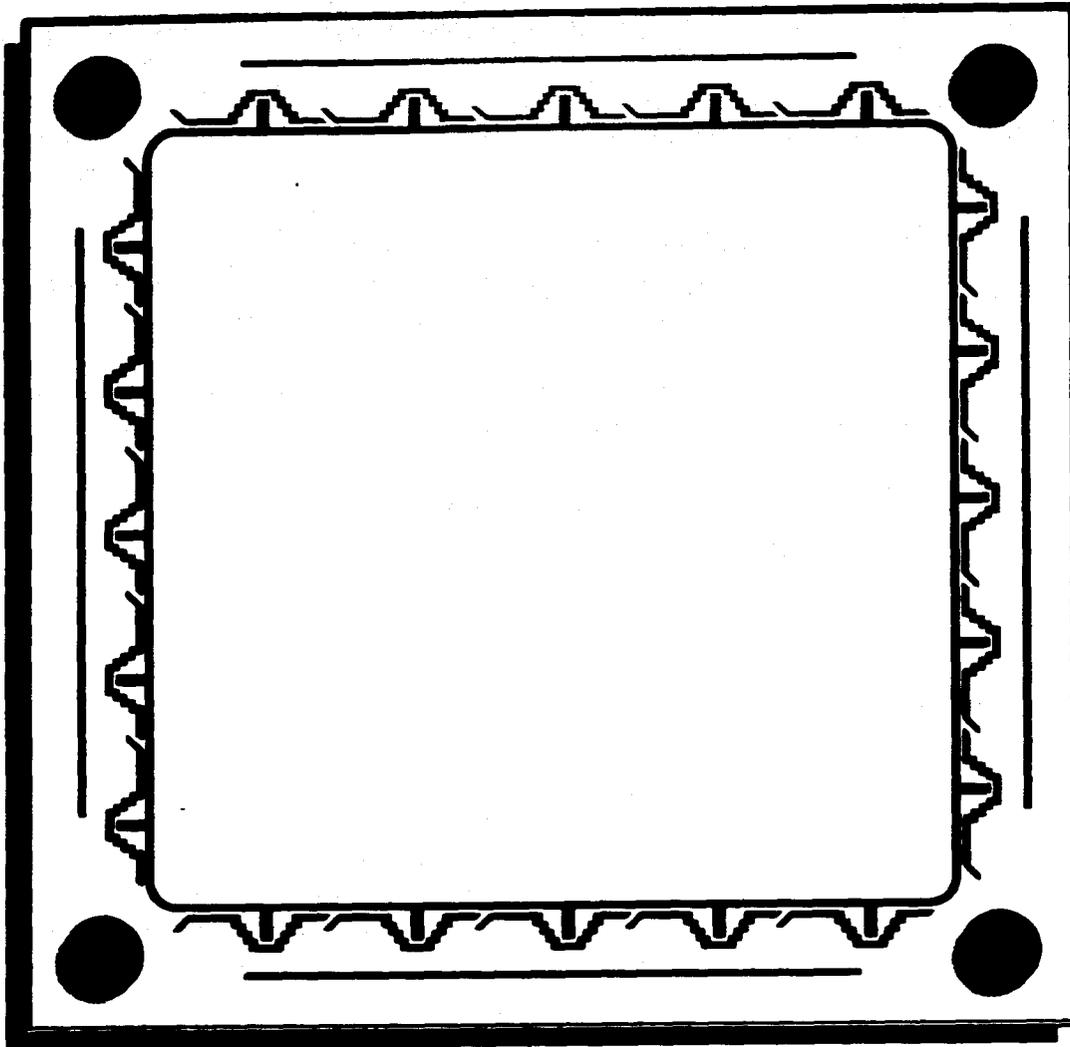


• INCENSARIO. La síntesis de la greca presentada a continuación, fue retomada de la urna funeraria que representa a Mixcóatl que a su vez tiene referencia con la importancia del planeta Venus y su adoración, parece ser esta una de las características importantes del religión mesoamericana.

"Para los nahuas la deidad que personifica a Venus es Quetzalcóatl bajo la advocación de Tlahuizcalpan-recuhtli"<sup>42</sup>.

Los motivos que adornan el contorno de la urna son la representación de la mariposa, ésta aparece en diversas manifestaciones del arte mexicana, como pectorales, narigueras y otros adornos que llevaban en la espalda los guerreros. Es el acompañante del séptimo Tonalteuhctin o sea Citéotl.

• TEMPLO MAYOR. El principal conjunto arquitectónico de Tenochtitlan fue el recinto Templo Mayor; destacaban dentro de él: el Templo Mayor dedicado a Tlaloc y Huitzilopochtli, entre otros, teniendo mayor importancia el Templo Mayor al cual se le hacía una construcción sobre la ya establecida al término de cada reinado teniendo así siete etapas o construcciones, "contenía además escalinatas amplias y empinadas, flanqueadas por alfardas, las que empezaban con enormes cabezas de serpientes con las fauces abiertas"<sup>43</sup>.



• SOLUCIÓN FINAL. Tomando en cuenta la descripción y la forma en que estaba construido el Templo Mayor, fue como se llevó a cabo la abstracción de una greca de ornamentación, que sirviera como envolvente y distinguiera a la señalización. Descartamos la síntesis del incensario por ser una representación débil, en cuanto a significado y a forma se refiere, por lo que no cumple con la función.

La representación de la serpiente como tal no es recomendable puesto que no funciona como elemento repetitivo por ser tan complejo y muy ostentosa, por lo que sólo se tomaron elementos de ella en forma abstracta para complementar la greca final integrándola al concepto de Templo Mayor.

La envolvente que seleccionada como la más óptima se construyó estilizando la forma de construcción de Templo Mayor, a través de un dibujo geométrico que representara una pirámide en forma lineal, la que principia del lado izquierdo con el crótalo y finaliza del lado derecho con la cabeza de una serpiente en la base de las escalinatas; para representar las siete etapas se trazó una pleca con líneas perpendiculares en cada base del dibujo de la pirámide, las escalinatas están a su vez enmarcadas con dos plecas: la superior que empieza en el punto más alto de la primer escalinata en donde entre la pleca vertical y la horizontal se encuentra un chapetón, el cual cumple una doble función: representa en cada esquina uno de los cuatro rumbos del universo, así como funge como sistema de sujeción. La pleca inferior lleva unos postes que van ubicados hacia el centro de cada escalinata y esta completamente cerrada para que ningún otro elemento más interfiera y así el gráfico que se encuentra en el centro pueda ser apreciado como elemento aislado de la greca pero a su vez integrado y protegido por la misma.

### 3.7.2 SELECCIÓN DE TIPOGRAFÍA

La tipografía es el apoyo textual de la imagen que reforzará el significado de la información de una manera más clara y rápida.

Se determinó la relación entre imagen y tamaño de letra utilizando la práctica de legibilidad proporcionada por el AIGA.

"Debe determinarse el tipo de letra requerido y el tamaño del símbolo, para asegurar una legibilidad adecuada desde la distancia máxima de visión que se desee. Los símbolos podrán exceder ese tamaño si así se desea, pero no deberán distinguirse menos que la letra, a menos que esto sea inevitable".

La tipografía seleccionada como apoyo a los gráficos que la requieran, es la fuente PALATINO en su versión normal. El puntaje y la adecuación se especifican a continuación dentro de la red de construcción.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno pqrstuvwxyz  
1234567890

### 3.7.3 RED DE CONSTRUCCIÓN

Para mantener unidad en el sistema de señales y sus relaciones proporcionales con los elementos que la integran, se ha tomado como base del formato un cuadrado con una red para la diagramación de cada señal —entendiendo como red al elemento modular repetitivo e idéntico unido a otro de manera tangencial— ésta es de cuadrados y permite establecer las proporciones básicas: ancho del símbolo, puntaje y largo de línea de la tipografía, distancia entre símbolo y tipografía, envolvente, etc.

Para mantener la proporción de los elementos que integran cada señal así como su legibilidad en relación al campo visual que ocupa, el tamaño de las imágenes seleccionadas, se basaron de acuerdo a las categorías, tamaños o escalas dentro de la proxémica:

Diminuta	...	1.5 x 1.5 cms.
Pequeña	...	3 x 3 cms.

Normal	...	6 x 6 cms.
Grande	...	12 x 12 cms.
Exagerada	...	24 x 24 cms.
Monumental	...	48 x 48 cms.

Para las señales que integran las áreas restringidas y al público, el formato final es de 20 x 20 cms., quedando las imágenes ubicadas dentro del orden grande. Para las señales que integran las salas, el formato es de 40 x 40 cms., y las imágenes quedan ubicadas dentro del orden exagerada.

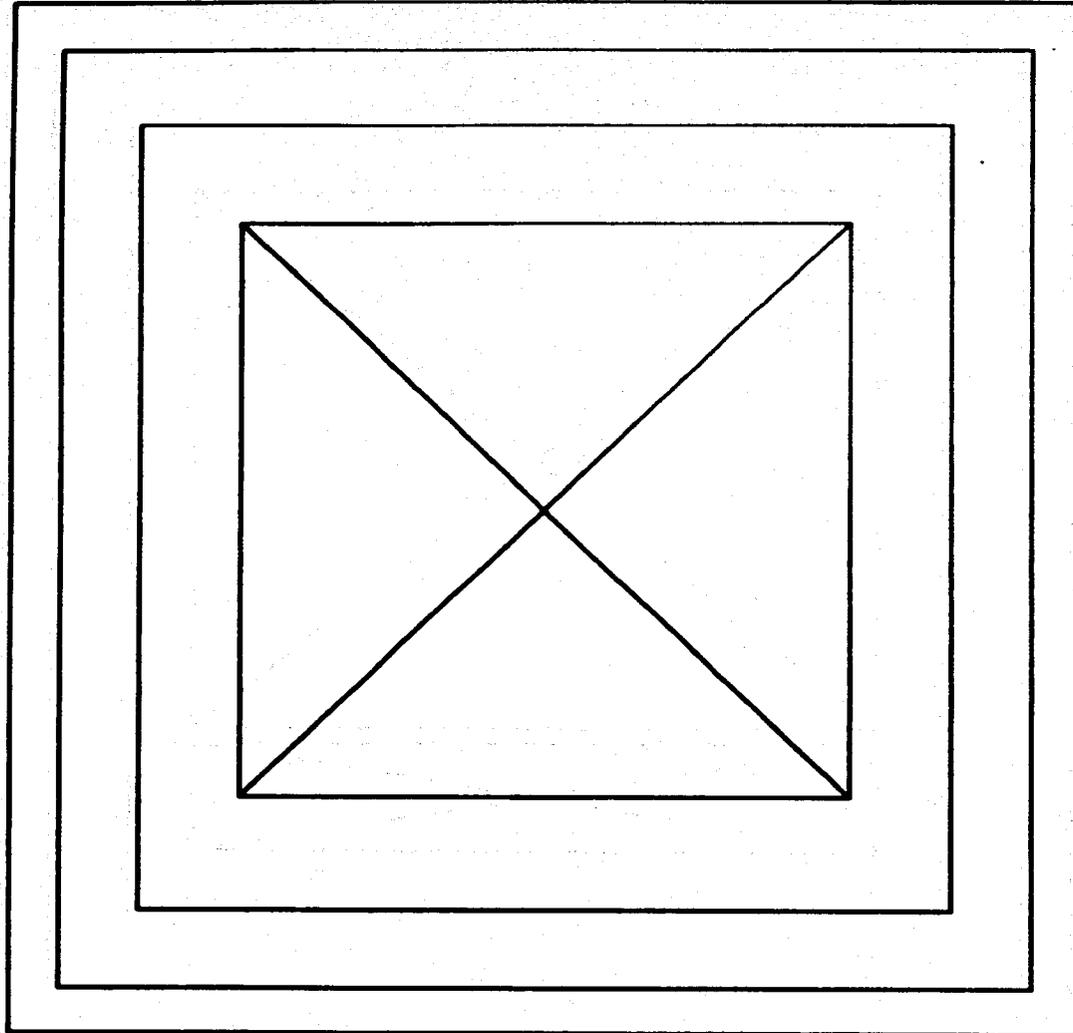
Las medidas utilizadas para la construcción de las imágenes están dadas en tercios partiendo de la unidad.

La ubicación de la envolvente se encuentra a 9 mm. a partir de los extremos del formato final abarcando una superficie total de 18.3 cms<sup>2</sup>

Para las señales formadas únicamente con imagen, ésta se ubica tomando como punto de referencia el centro del formato, abarcando una superficie total de 12.6 cms<sup>2</sup> ya sea de ancho o alto dependiendo del gráfico en sí, respetando un margen de 1.5 cms<sup>2</sup> a partir de la línea interna de la envolvente.

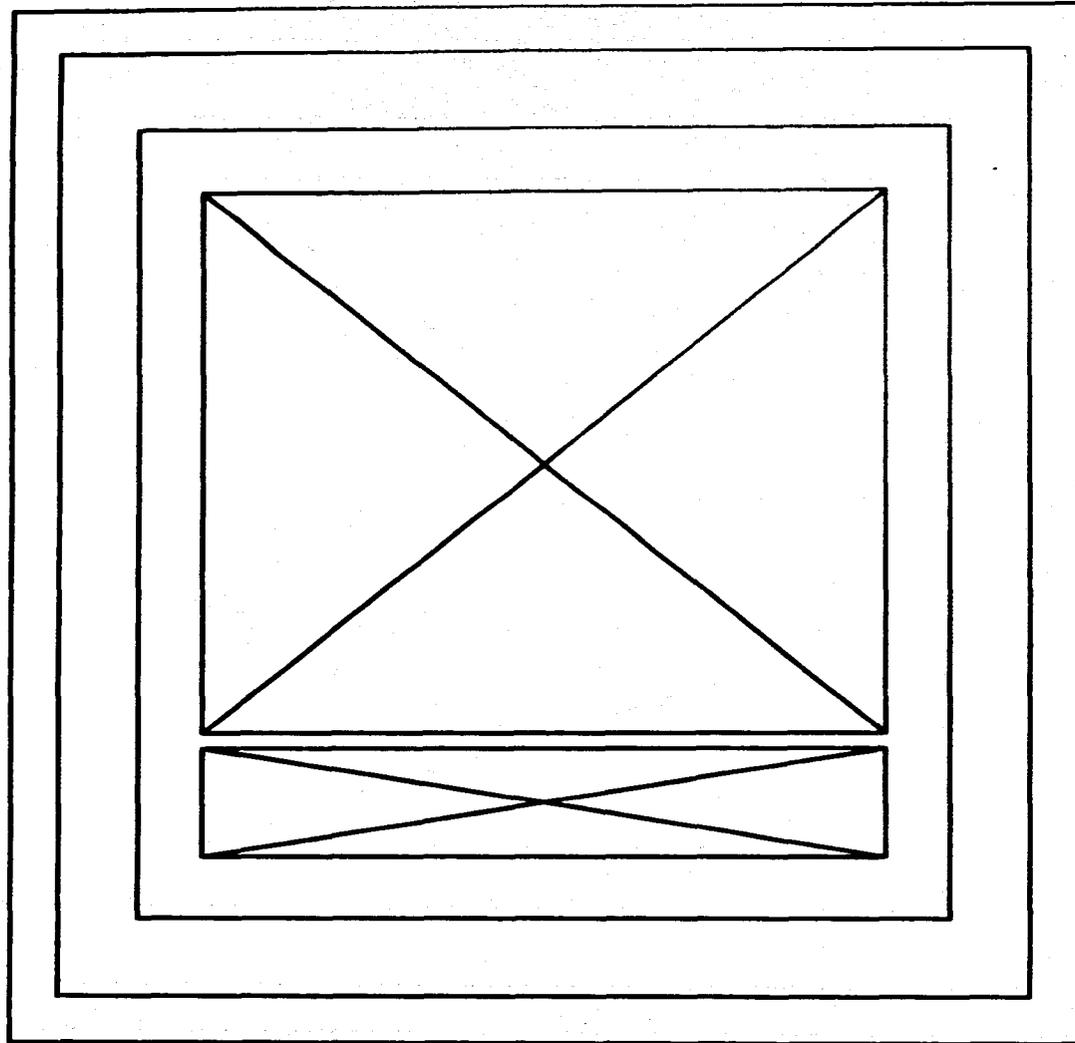
Las señales integradas por una línea tipográfica e imagen, se ubican dentro del cuadrado de 12.7 cms<sup>2</sup>, distribuidas de la siguiente manera: la tipografía tiene una altura de 2.1 cms., la distancia entre ésta y la imagen es de 3 mm., por lo tanto la imagen se encuentra centrada dentro de un rectángulo que mide 12.7 x 10.3 cms. De la misma manera, las señales integradas por dos líneas tipográficas e imagen se distribuyen en forma proporcional, variando únicamente la altura del rectángulo, la cual mide 7.9 cms.

• SEÑAL CON IMAGEN ÚNICAMENTE.

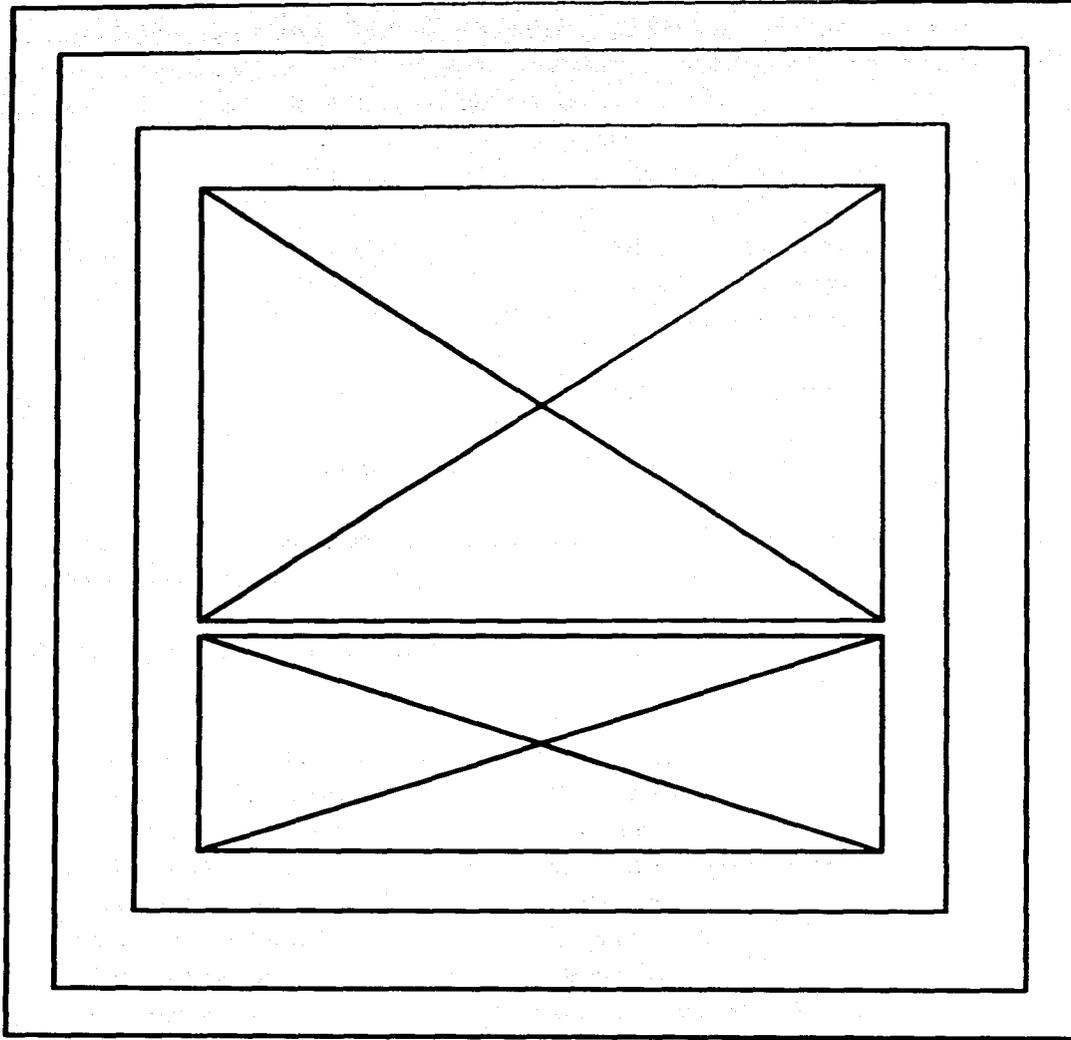


**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

• SEÑAL CON UNA LINEA TIPOGRAFICA E IMAGEN.



- SEÑAL CON DOS LINEAS TIPOGRAFICAS E IMAGEN.



Una vez definido el carácter del sistema de señales y detectados los espacios donde es necesaria la presencia de una señal, se determinaron diferentes áreas de acceso delimitándolas con respecto a la actividad del usuario para lo cual utilizamos la siguiente clasificación:

Área	Usuario	Características
Restringida	Personal	Interno. Centros de labor y conservación del patrimonio cultural. Externo. Excavaciones.
Al público	Infantil y Adultos	Interno. Salas de exhibición. Externo. Zona arqueológica.

Una vez clasificadas las áreas, llevamos a cabo una lluvia de ideas por medio de la cual se buscará el elemento adecuado para su correcta representación.

#### • ÁREA RESTRINGIDA

- |                                  |                                |
|----------------------------------|--------------------------------|
| • Dirección                      | • Fototeca                     |
| • Subdirección de Administración | • Investigación                |
| • Subdirección de Museografía    | • Museografía                  |
| • Subdirección de Seguridad      | • Restauración                 |
| • Subdirección Técnica           | • Servicios educativos y guías |
| • Antropología física            | • Servicios generales          |
| • Asociación de amigos           | • Serigrafía                   |
| • Centro de computo              | • Albañilería                  |
| • Ceramoteca                     | • Almacén de bienes de consumo |
| • Curaduría                      | • Alta tensión                 |
| • Custodios                      | • Área de carga y descarga     |
| • Difusión cultural              | • Carpintería                  |
| • Diseño                         | • Local sindical               |
| • Fotografía                     | • Mantenimiento                |

- |                        |                                |
|------------------------|--------------------------------|
| • Montacargas          | • Fotocopiado                  |
| • Patio de maniobras   | • Mimeógrafo                   |
| • Planta de luz        | • Oficinas                     |
| • Regaderas            | • Sala de juntas               |
| • Reloj checador       | • Almacén de bienes culturales |
| • Únicamente empleados | • Cabina de proyección         |
| • Estacionamiento      | • Cabina de seguridad          |
| • Biblioteca           | • Luz y sonido                 |
| • Bombas               |                                |
| • Botiquín             |                                |

#### • ÁREAS AL PÚBLICO

- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| • Auditorio               | • Pieza del mes      |
| • Cafetería               | • Sala de espera     |
| • Elevador                | • Sanitarios hombres |
| • Exposiciones temporales | • Sanitarios mujeres |
| • Guardarropa             | • Sanitarios         |
| • Información             | • Taquilla           |
| • Librería                | • Teléfonos          |
| • Museo                   | • Zona arqueológica  |

#### • INFORMATIVOS

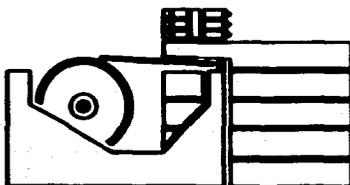
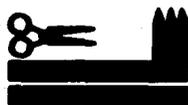
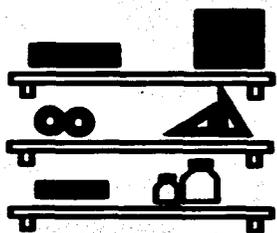
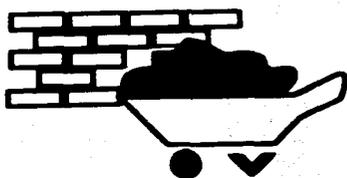
- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| • Basura                 | • Extintor             |
| • Circulación preferente | • Hidrante             |
| • Entrada                | • Salida               |
| • Escalera baja          | • Salida de emergencia |
| • Escalera sube          | • Silla de ruedas      |

#### • DE RESTRICCIÓN

- |                          |            |
|--------------------------|------------|
| • No alimentos y bebidas | • No fumar |
| • No correr              | • No pisar |
| • No flash               | • No tocar |
| • No fuego               | • Silencio |

## • SALAS DE EXPOSICIÓN PERMANENTE

- Sala 1. Antecedentes
- Sala 2. Coyoixauqui
- Sala 3. Tributo y comercio
- Sala 4. Guerra y sacrificio
- Sala 5. Tláloc
- Sala 6. Flora y fauna
- Sala 7. Agricultura
- Sala 8. Arqueología histórica



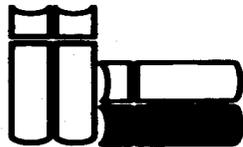
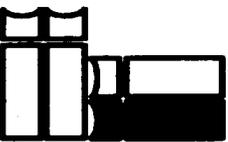
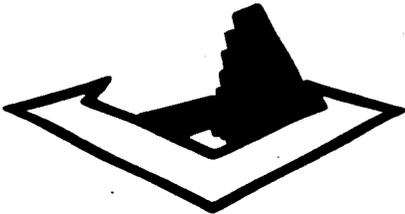
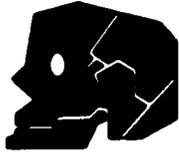
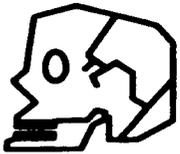
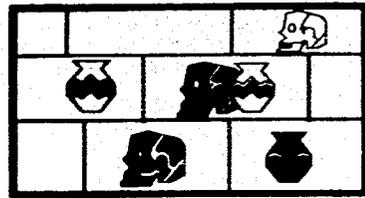
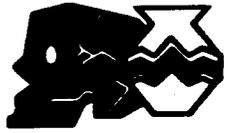
## • ÁREA RESTRINGIDA

### • Albañiles:

carrerilla  
ladrillos  
piedra  
cal  
yeso  
arena  
espátula

### • Almacén de bienes de consumos:

tijeras  
diurex  
maskin tape  
despachador  
lápices  
paquetes de papel  
gomas  
plumas



- Almacén de bienes culturales:

vasijas  
craneos  
anaqueles  
estantes  
repisas

- Alta tensión:

rayo  
calavera

- Antropología física:

craneos  
fragmentos de craneos  
esqueletos  
fragmentos de esqueletos

- Área de carga y descarga:

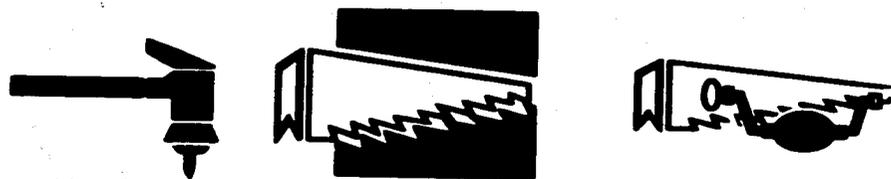
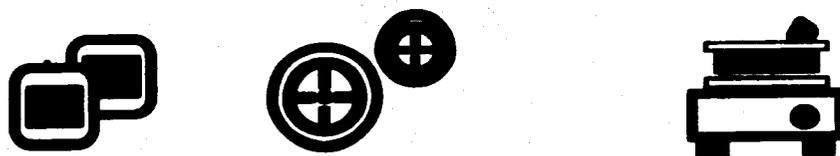
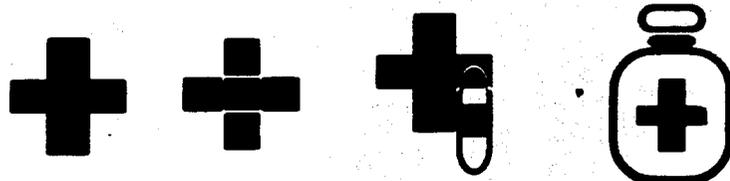
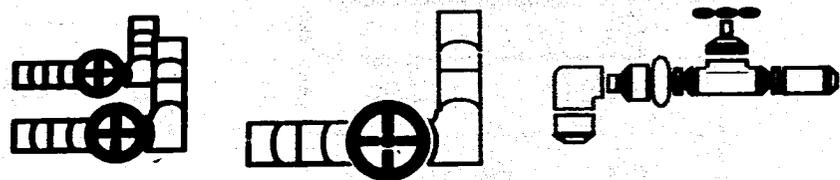
cajas  
monta cargas  
elevador

- Asociación de amigos:

logotipo

- Biblioteca:

Libros  
estantes con libros  
fichas de libros



• Bombas:

mangueras  
llave de paso  
tubería

• Botiquín:

cruz  
frasco con cruz  
curitas  
gasa  
envase de alcohol

• Cabina de proyección:

proyector  
proyector de diapositivas  
cintas de cine  
diapositivas

• Cabina de seguridad:

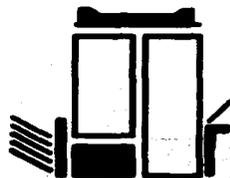
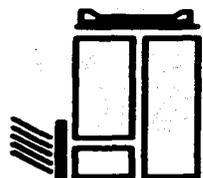
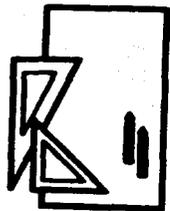
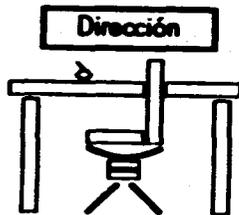
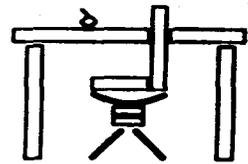
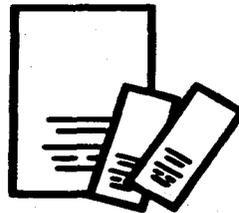
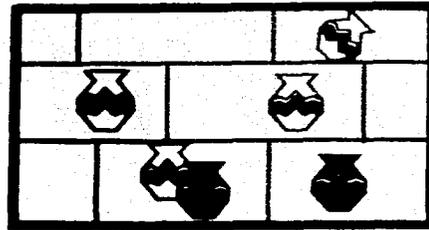
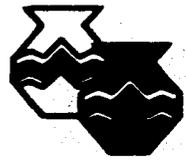
policia  
caseta  
gorra  
igual a imagen de seguridad

• Carpintería:

serrucho  
martillo  
clavo

• Centro de cómputo

computadoras  
monitor  
mouse  
sala de cómputo



• Ceramoteca:

- vasijas
- estante con vasijas
- craneos
- fragmentos de craneos
- estante con vasijas y craneos

• Custodios:

- persona mayor con niño
- niño tocando
- persona cuidando pieza

• Difusión cultural:

- folletos con imagen
- cartel con imagen
- volante con imagen
- periódico con imagen

• Dirección:

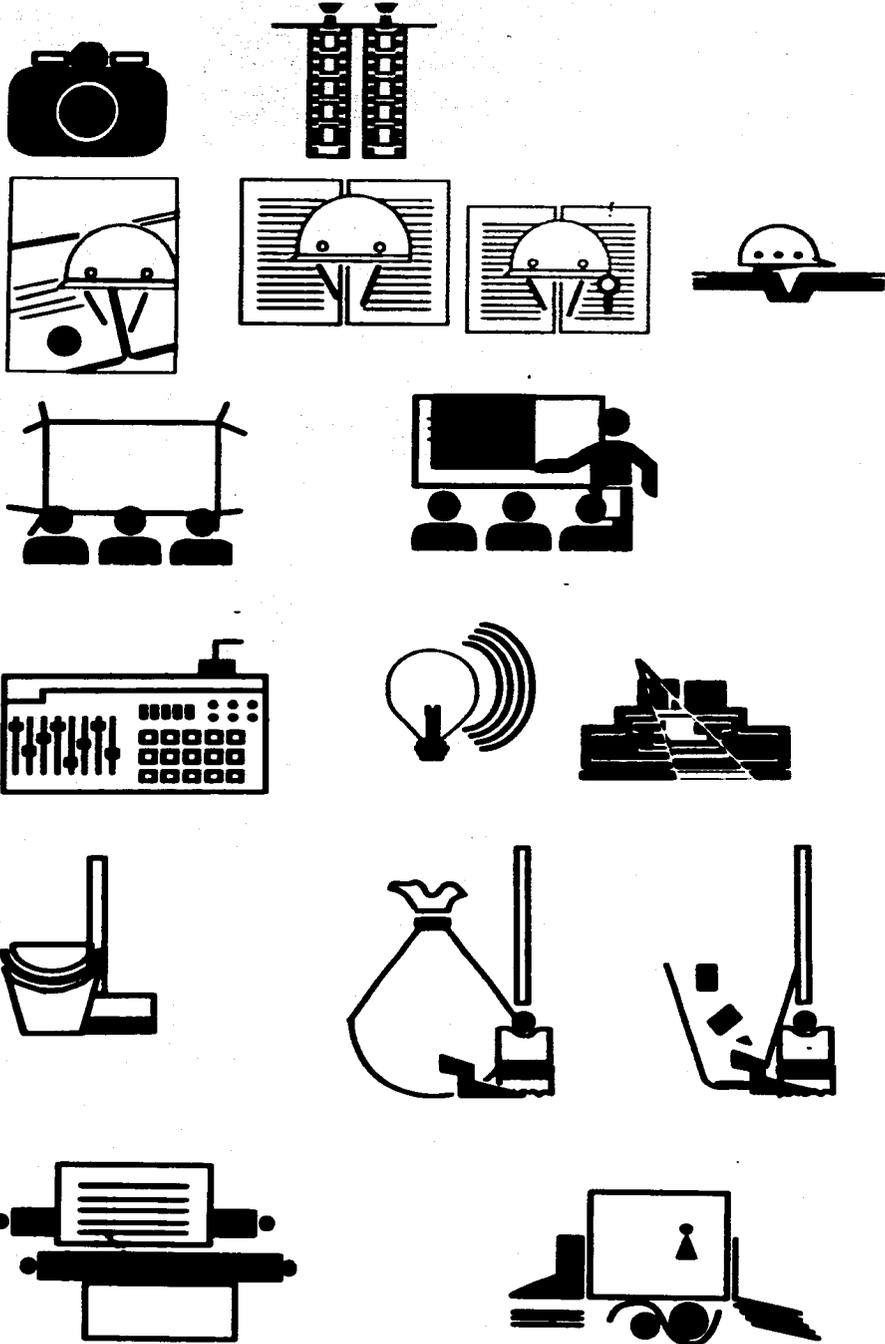
- escritorio
- escritorio con silla y pluma
- escritorio con nombre atrás

• Diseño:

- rollos de papel
- materiales (estilógrafos, escuadras, papel, cutter)
- restirador con materiales
- restirador con lámpara

• Fotocopiado:

- máquina de fotocopias
- hoja saliendo de la máquina



• Fotografía:

cámara fotográfica  
tira de negativos  
diafragma

• Investigación:

casco  
libros  
lupa  
cincel

• Local sindical:

grupo de personas  
personas con pizarrón  
persona con pizarrón y grupo de personas

• Luz y sonido:

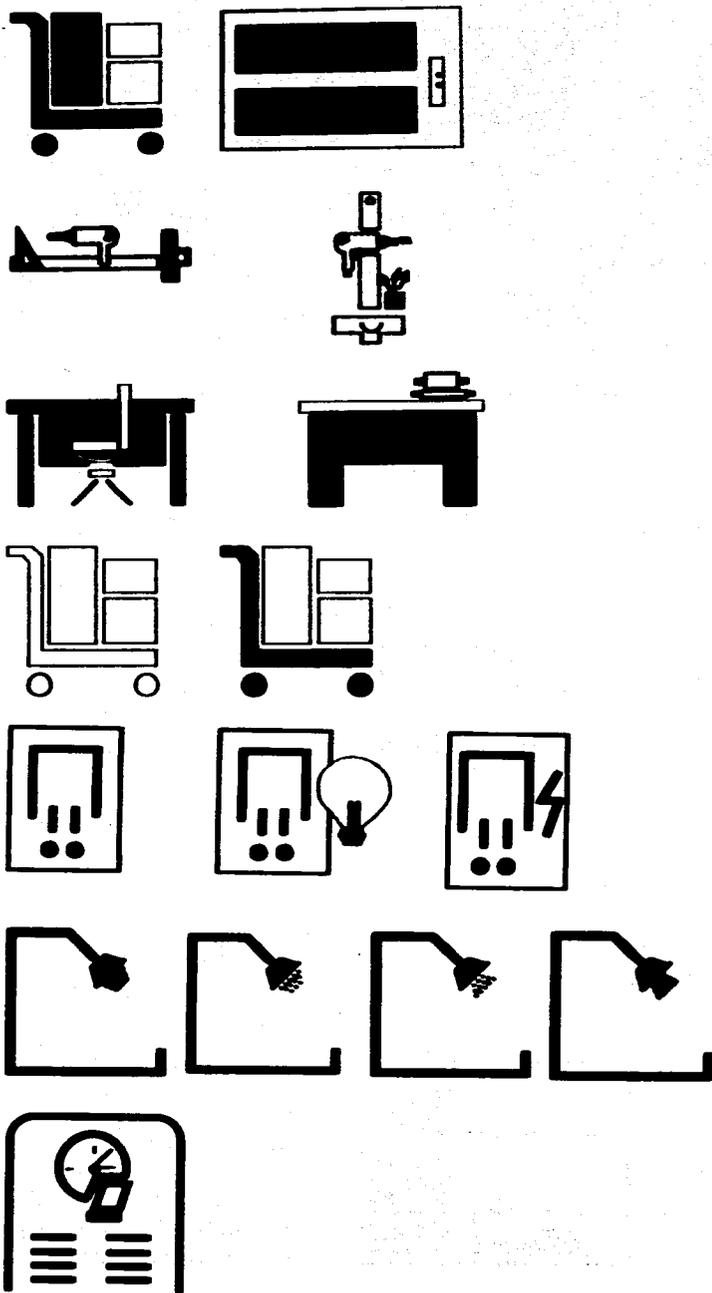
ecualizador  
mezcladora de luz y sonido  
maqueta templo mayor iluminada  
luz  
sonido

• Mantenimiento:

bote de basura  
escoba  
recogedor  
trapeador (mechudo)  
bolsa de basura

• Mimeógrafo:

mimeógrafo  
cilindro de mimeógrafo  
hojas de papel con mimeógrafo



• Montaje cargas:

carrito con paquetes  
 montacargas  
 elevador

• Museografía:

materiales (taladro, regla, etc.)  
 persona realizando montaje

• Oficinas:

escritorio  
 escritorio con silla  
 escritorio con máquina de escribir

• Patio de maniobras:

imagen igual a área de carga y descarga

• Planta de luz:

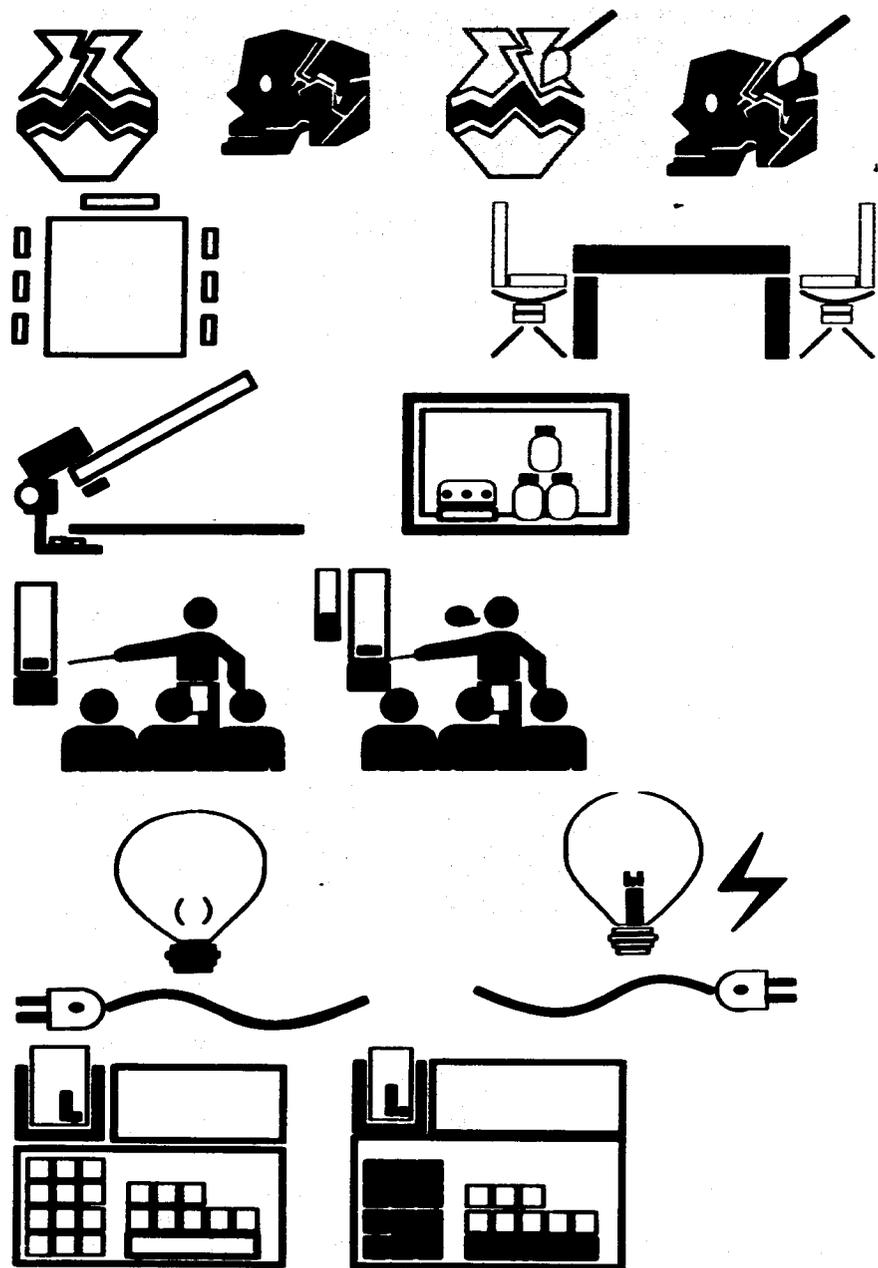
switch  
 rayo  
 calavera

• Regaderas:

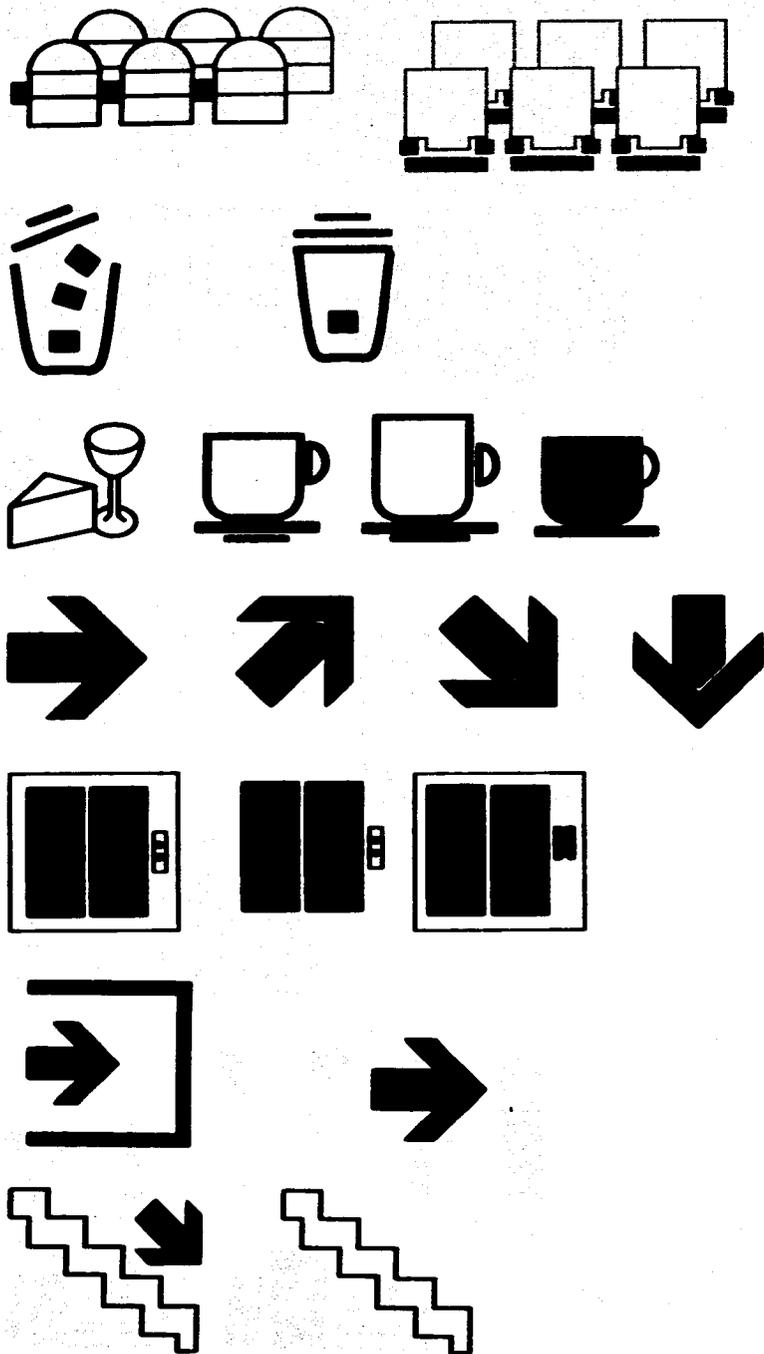
llave de baño  
 tubería con regadera  
 regadera

• Reloj checador:

reloj  
 reloj con tarjeta

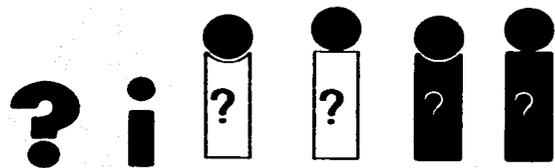
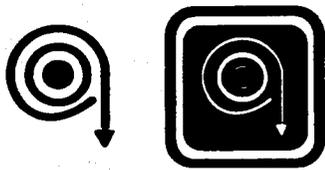
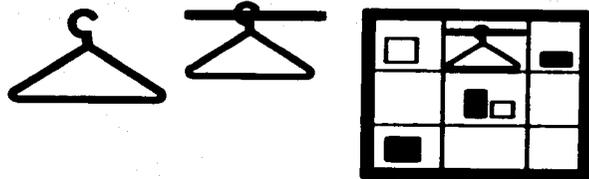
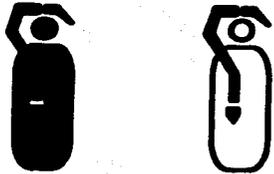
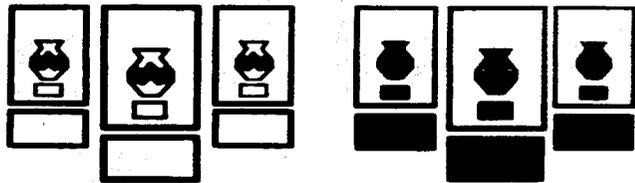
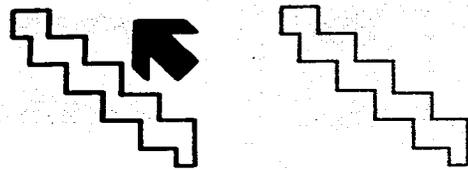


- Restauración
  - vasijas rotas
  - craneos rotos
  - vasija rota con pincel
  - craneo roto con pincel
- Sala de juntas:
  - mesa con sillas
- Serigrafía:
  - marco
  - racero
  - botes de tinta
- Servicios educativos y guías
  - persona explicando
  - grupo de personas escuchando
  - guía y grupo de personas
- Servicios generales
  - foco
  - cable
  - apagador
- Subdirección de administración
  - escritorio con calculadora
  - calculadora
  - hoja de cálculo
- Subdirección de museografía
  - imagen igual de museografía



## • ÁREAS AL PÚBLICO

- Auditorio:
  - butacas
  - butacas con personas
  - butaca con pantalla
- Basura:
  - bote de basura
  - bote de basura con basura
  - mano tirando basura en bote
- Cafetería:
  - cubiertos
  - taza
  - vaso
  - comida
- Circulación preferente:
  - flecha
  - persona en movimiento
- Elevador:
  - Elevador
  - flecha
- Entrada:
  - flecha con dirección
  - persona en movimiento
- Escalera baja:
  - escalera con flecha
  - escalera con persona en movimiento



• Escalera sube:

escalera con flecha

escalera con persona en movimiento

• Exposiciones temporales:

serie de vitrinas con pieza dando la sensación de perspectiva

• Extintor:

extintor

extintor con manguera

• Guardarropa

gancho

estante con ganchos

estante con paquetes

• Hidrante:

manguera

vitrina con manguera

• Información:

signo de interrogación

letra "i"

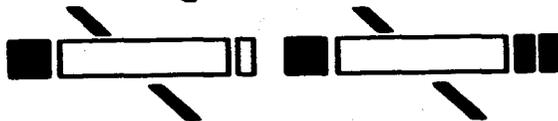
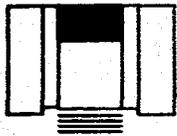
letra "i" con signo de interrogación

• Librería:

libros

vasijas

reproducción de piezas



• Museo:  
fachada de museo  
símbolo internacional de museo

• No alimentos y bebida  
vaso  
torta  
sandwich  
emparedado  
dulces

• No correr:  
persona en movimiento

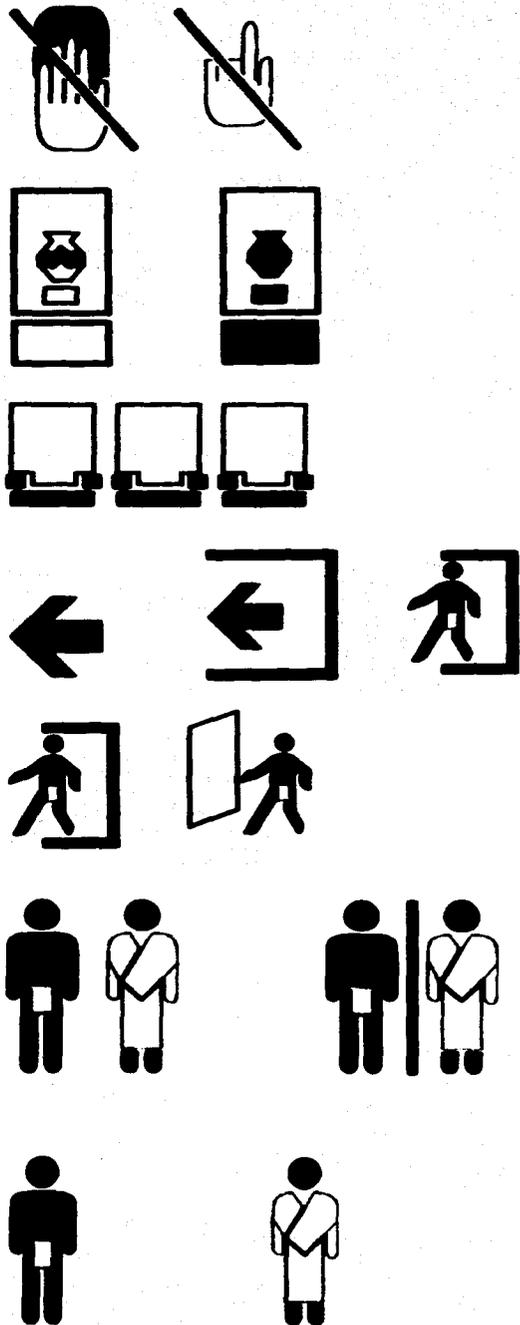
• No flash:  
cámara fotográfica con flash  
flash con rayo  
cámara fotográfica con negación

• No fuego  
llama  
cerillo con negación

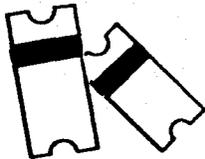
• No fumar  
cigarro con negación

• No pasar  
persona en movimiento con negación  
huella con negación

• No pisar  
huella con negación



- No tocar
  - mano sobre superficie con negación
  - mano con negación
  - mano con dedo y negación
  
- Pieza del mes
  - vitrina con pieza
  
- Sala de espera
  - serie de asientos
  
- Salida
  - flecha
  - flecha con marco
  - persona en movimiento con marco
  
- Salida de emergencia
  - persona en movimiento
  
- Sanitarios
  - figura de hombre
  - figura de mujer
  
- Sanitarios hombres
  - figura de hombre
  
- Sanitarios mujeres
  - figura de mujer



• Silencio  
labios con mano

• Silla de ruedas  
silla de ruedas

• Taquilla  
boletos rectangulares  
tickets

• Teléfonos  
teléfono  
mano en telefono

• Zona arqueológica  
representación geométrica del Templo Mayor

## **· ZONA ARQUEOLÓGICA**

La zona arqueológica es otra área que requiere de unidad tanto en señalización, como en los formatos que proporcionan la información (cedularios). Para ésta se aplicarán básicamente tres tipos de señalamiento: de prohibición, de dirección e información.

- Prohibición: No correr
- Información: Basura
- Dirección : Indica el recorrido de la zona.

Para los señalamientos de prohibición e información, se aplicarán los mismos utilizados en el interior del museo.

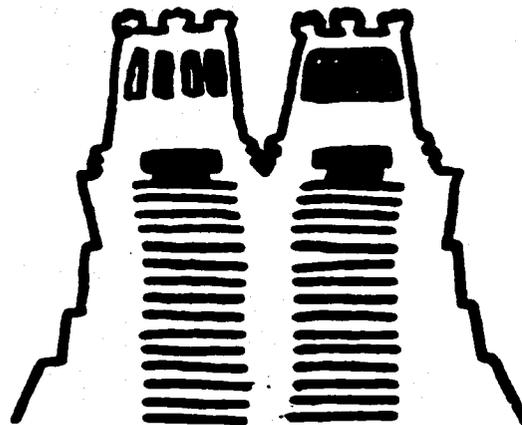
Para la señal que indica dirección y recorrido, se buscará un elemento representativo de la cultura Azteca el cual tuviera un significado de traslado y que a su vez fuera funcional. Encontramos un símbolo que se adecúa perfectamente al propósito del señalamiento: una huella, la cual se encuentra dentro del Códice llamado "Tira de la Peregrinación"<sup>29</sup>; que muestra el trayecto realizado por los mexicas de Aztlán a Tenochtitlán.

De esta forma se trazará el recorrido de toda la zona, hasta la entrada principal del museo, aplicando la huella en dos formas: en color blanco para indicar la ruta a seguir, y en el color institucional para ubicar los cedelarios que contienen la información general de la zona y las piezas que lo conforman.

## Corte estratigráfico del Templo Mayor

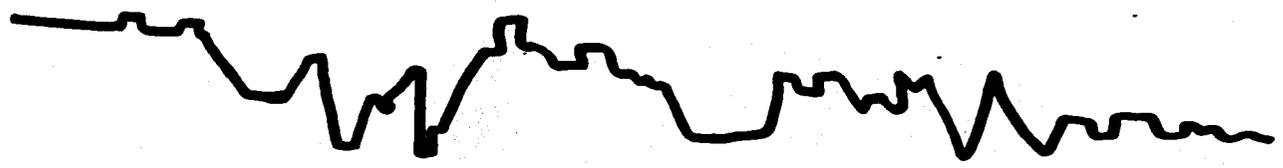
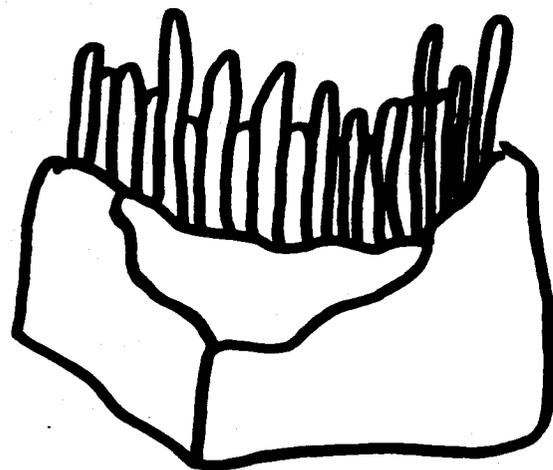
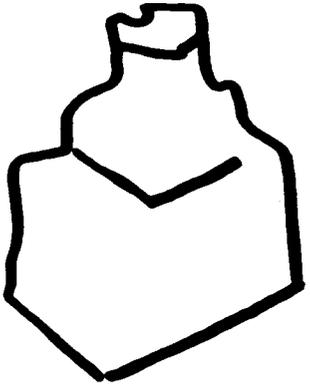
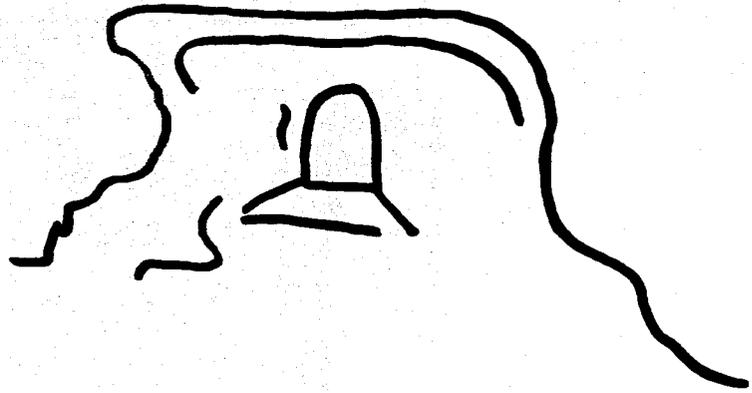
Dios de los mantenimientos, "el que hace brotar". Muchas representaciones bastante gráficas y simbólicas. Importante en el Templo Mayor. Relación con las cosas vitales: la serpiente, el caracol marino, la lluvia, etc.

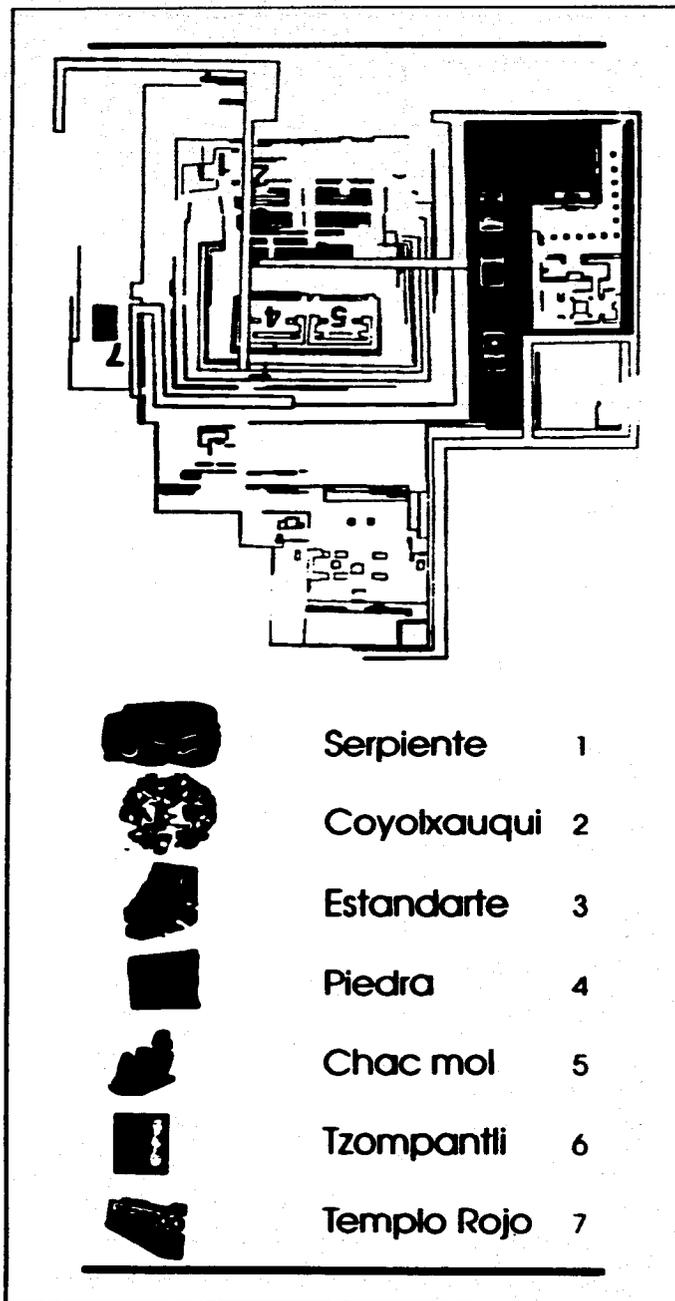
Y fue elaborada con barro, siendo de "pastillaje" la parte de la máscara, que representan los símbolos tradicionales y más gráficos del rostro o máscara del dios Tláloc (anteojeras, bigotera, nariz torcida, colmillos, lengua bifida, etc.) que al asociarse con el agua fue coloreada en un matiz azul agua, con vivos rojos y negros. Lleva un tocado blanquecino rematado en cinco picos trapezoidales, con un nudo en medio de cada uno, que parecen una corona (relacionado con montañas y nubes); y por último portarejeras con pendientes, dicha pieza la podemos observar en exposición permanente en la Sala 5, dedicada al dios Tláloc.



- CEDULARIO

Para proporcionar la información de la zona y mantener unidad en los 31 cedularios, se unificará el tamaño, formato y diagramación. Estos se integrarán al resto de la señalización por la aplicación de la greca y los colores institucionales.





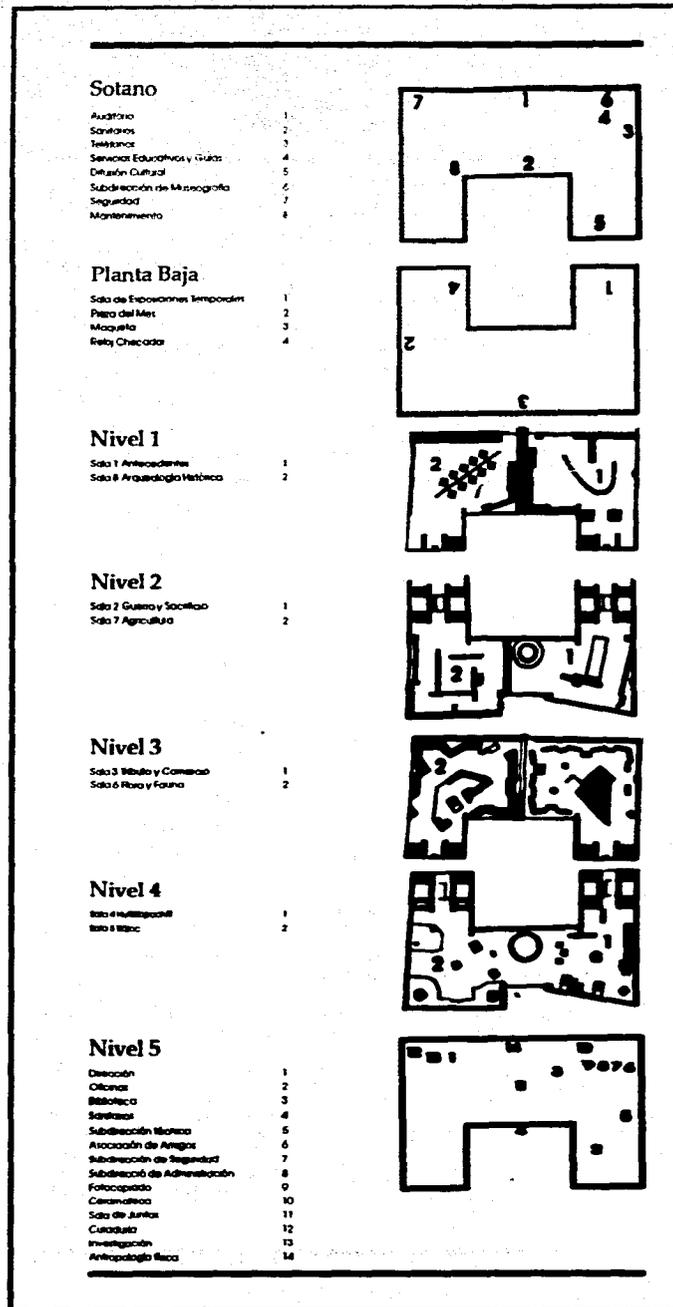
**- DIRECTORIOS**

En la actualidad, dentro de un sistema de señales es de suma importancia incluir un directorio de ubicación, ya que por medio de éste se podrá tener una rápida localización de todas las áreas y servicios que integran el museo.

La representación o solución gráfica del directorio se simplificará de tal manera que pueda ser reconocido e identificado con rapidez en su totalidad, permitiendo que el usuario una vez dentro del museo se ubique fácilmente.

**- PLANO GENERAL DE LA ZONA ARQUEOLÓGICA**

• PLANO INTERNO DEL MUSEO





## Horario

Martes a domingo  
9:00 a 17:00 hrs.

Domingo  
Entrada gratuita

### Informes y visitas programadas

Departamento de  
Servicios Educativos  
y Guías o al  
Tel. 542 4784  
542 0606

### Entrada gratuita a:

- Niños menores de 13 años
- Estudiantes con credencial vigente
- Maestros con credencial vigente
- Personas mayores de 60 años
- Personas del INGEN
- Domingos y días festivos según calendario oficial

**Costo N\$16.=**

### Aviso

El museo no se hace responsable por el cobro y la información que dan los guías ajenos a Templo Mayor. Nuestro personal autorizado porta la identificación correspondiente.

## Schedule

Tuesday to Sunday  
From 9 am to 5 pm

Sunday and holidays  
Free entry

### Information and Guide visits

Guide & Education  
Services department  
at Museum or call  
542 4784  
542 0606

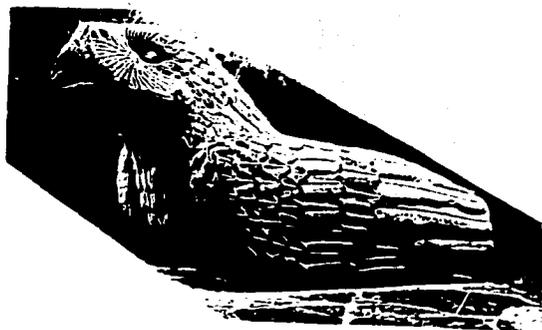
### Free entry to:

- Children under 13
- Students with credencial
- Teachers with credencial

**Entry \$4.50 USD**

### Notice

The museum is not responsible for any amount charged or information given others. That are not our official guides, who carry identifications cards.

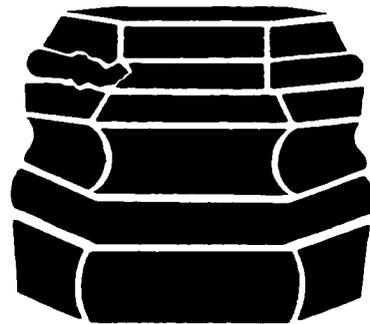
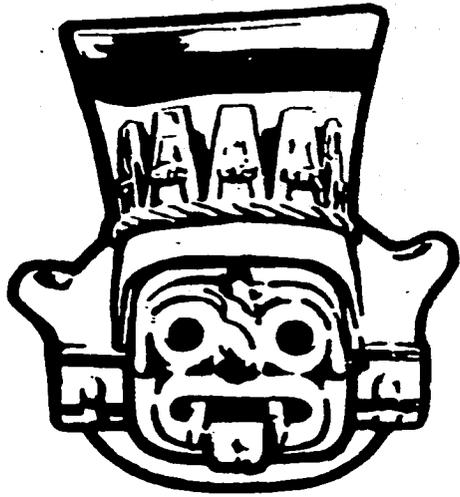


#### • SALAS DE EXPOSICIÓN PERMANENTE

Para el diseño de las imágenes de cada sala se retomaron seis de las ya designadas por el museo, estas se presentaban en sentido figurativo; para la sala 3 —Tributo y Comercio— se sustituyó "la piedra de los sacrificios" por una máscara que representa mejor el contenido de ésta.

La sala 8 —Arqueología Histórica— se encontraba en remodelación, además de no tener una imagen que la representara, de esta forma la Subdirección de Museografía diseñó la base de una columna de la época de la colonización como pieza representativa de ésta.

Al momento de empezar a aplicar estas imágenes nos dimos cuenta que eran complicadas en su forma natural, además que no se integraban al sistema de señales que se estaba diseñando, por todo esto se tomó la decisión de geometrizarlas, lo cual implica un trabajo muy laborioso ya que se deben respetar sus rasgos más significativos.



### 3.7.5 SEGUNDAS IMÁGENES

Reunida toda la información necesaria y contempladas las necesidades del proyecto "Templo Mayor", presentamos los lineamientos en los que nos basamos para trazar los señalamientos de las diferentes áreas de la Institución, simplificando su aplicación y al mismo tiempo, unificando y mejorando la efectividad de los mensajes que contienen.

Como elemento significativo de primer orden tenemos la greca que funciona como envolvente en todos los señalamientos; sinterizándola de manera que queda una geometrizada, equilibrada y fácil de reproducir — puesto que es un elemento repetitivo—. En segundo orden tenemos la abstracción de la vestimenta azteca aplicada únicamente en las representaciones humanas.

Posteriormente clasificamos los señalamientos en dos categorías:

- Señalamientos que contengan únicamente símbolos. Ubicados en las áreas al público y basándonos en algunas de las ya universalmente conocidas; todas las imágenes se geometrizaron conservando un mismo estilo y utilizando como técnica de representación principal el aro - masa. Teniendo como separación mínima en donde se intersectan las líneas y se sobrepone los elementos; manteniendo grosores siempre de 1, 3, 6 y 9 mm.

- Señalamientos que además de símbolo requieren de texto como apoyo. Ubicados en la zona restringida. (Esta clasificación no incluye a los señalamientos representativos de cada sala).

Para la realización de estas imágenes se trabajó de la misma manera, salvo que para la configuración de éstas, tuvimos que buscar el elemento de representación de cada departamento que integran a la Institución.

Cabe mencionar que los señalamientos que se ubican al inicio de cada sala llevan texto, pero éste sirve como apoyo para ubicar al visitante el lugar en que se encuentra.

De esta manera obtenemos señales decodificables y con un estilo propio; ubicándolas siempre al centro del formato para que al complementarse con la greca se obtenga una señal integrada, discreta y no carente de funcionalidad.

### 3.7.6 UNIVERSALIDAD DE LOS SEÑALAMIENTOS

El American Institute of Graphic Arts, (AIGA) es un organismo que ha emprendido un trabajo importante y significativo para el diseño de un sistema de señales; ha tratado de unificar dichos conjuntos, de manera que se logre utilizar un mismo procedimiento.

Ha desarrollado una labor importante logrando que los diseñadores tengan bases sólidas y fundamentadas al enfrentarse a los proyectos que se involucren con la señalización.

El AIGA ha logrado reunir un grupo importante de pictogramas utilizados con diversos fines y para diferentes circunstancias.

El comité puso atención en la comunicación visual principalmente, con bases en la dimensión semántica, sintáctica, y pragmática, para determinar en cada caso, qué elementos de un pictograma cumplen con las tres funciones de manera más eficaz, todo esto mediante una evaluación del inventario pictográfico con que contaban.

Esta evaluación proporciona pautas de diseño para utilizar ciertos elementos de manera que los resultados sean óptimos.

## • ÁREA RESTRINGIDA

### • DIRECCIÓN

La representación en general de una dirección es hecha a través de un escritorio y un sillón. No son empleados más elementos para no confundir con oficinas generales, es visto de manera frontal y lateral; tratado en aro-masa para darle valor y equilibrio a los elementos que lo conforman.

### • SUBDIRECCIÓN DE ADMINISTRACIÓN

Se encarga del control administrativo de la Institución, se seleccionó una calculadora como elemento representativo de esta imagen, ya que la mayor parte del tiempo se calculan presupuestos, gastos, nóminas, etc. Aparece de manera lateral y está tratada en aro-masa.

### • SUBDIRECCIÓN DE MUSEOGRAFÍA

Es quien dirige y vigila la función del departamento de museografía quien diseña los espacios donde se exhiben las piezas. Algunas de las herramientas de trabajo que se utilizan para diseñar y montarlas son: reglas, lápices, pinceles, taladros, pegamento, etc. Los elementos que lo representan aparecen en aro-masa, de manera frontal y lateral para compensar su visión.

### • SUBDIRECCIÓN DE SEGURIDAD

Es quien dirige y controla el cuerpo de seguridad de la Institución, su representación es universal, se presenta de manera lateral y esta tratada únicamente en masa.

### • SUBDIRECCIÓN TÉCNICA

Se encarga del control general de las necesidades de los departamentos inscritos en el museo, su labor es también administrativa por lo que se utilizó el escritorio, silla y papeletas para evitar confusión con la subdirección de administración, es trabajado en aro-masa anteponiendo el escritorio a la silla y es visto de manera frontal y lateral.

### • ANTROPOLOGÍA FÍSICA

La labor de este departamento radica en la investigación de los restos humanos, primordialmente en los cráneos por ello se utilizó la síntesis de un cráneo en forma lateral y trabajado en aro para denotar el valor cromático de éste ya que si lo trabajáramos en masa sería más difícil de reconocer.



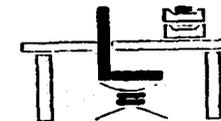
Subdirección  
de Administración



Subdirección de  
Museografía



Subdirección  
de Seguridad



Subdirección  
Técnica



Antropología  
Física

• ASOCIACIÓN DE AMIGOS

Es la representación del logo que identifica esta asociación.

• CENTRO DE COMPUTO

Utilizar una computadora para representar este departamento es lo más acertado ya que es una herramienta de trabajo conocido por toda la gente hoy en día. Esta es vista de forma lateral y trabajada en aro - masa para darle fuerza y definición al objeto.

• CERAMOTECA

La función de este departamento es el estudio y almacenamiento de información de los diversos tipos de vasijas que se han encontrado. Se trataron en aro-masa para diversificarlas al ubicarlas dentro de un estante tratado en aro. El reconocimiento de esta señal es casi exclusiva por el usuario, quien lo recodifica de manera inmediata.

• CURADURÍA

Para este departamento se utilizó el mismo símbolo que en el almacén de bienes culturales ya que en éste se guardan las piezas pero en el departamento de curaduría se encuentran todos los documentos que sustentan la información de las piezas almacenadas.

• CUSTODIOS

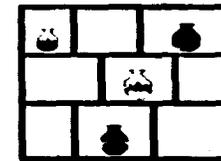
La función de los custodios es principalmente vigilar las salas de exposición permanente, en ellas deben de observar y controlar el comportamiento del público en general, es por ello que se representa la figura humana en dos tamaños: para el adulto (que funge como custodio) y niño —ya que en la mayoría de los casos, a quien mantienen vigilados la mayor parte del tiempo son los alumnos que acuden al museo—. La técnica de aro-masa se aplicó para dar equilibrio. En primer plano de forma lateral aparecen las figuras humanas y en segundo plano la vitrina en forma lateral.

• DIFUSIÓN CULTURAL

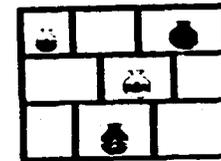
Este departamento se refiere a la difusión de la institución en general, por ello es representada con elementos utilizados en los medios de publicidad como es un folleto, cartel y periódico. La síntesis de estos medios es vista frontalmente y trabajada en aro para hacerla más ligera y poder definir bien los elementos que conforman la señal.



Centro  
de Computo



Ceramoteca



Custodios



#### - DISEÑO

Algunos de los elementos con los que se asocia a un departamento de diseño son; restirador, lámpara, silla, etc., mismos que utilizamos para la representación de este departamento, los elementos son vistos de manera frontal y trabajados en aro-masa.

#### - FOTOGRAFÍA

Como elemento de trabajo del departamento de fotografía podemos considerar una cámara fotográfica, sin embargo esta representación no se utilizó porque el trabajo específico de este departamento es directamente con negativos, estos aparecen de manera frontal tratados en masa.

#### - FOTOTECA

El trabajo específico de este departamento es directamente con negativos. Trabajan paralelamente con el departamento de fotografía, ya que en ésta área se lleva a cabo el archivo de esos negativos; estos aparecen de manera frontal tratados en masa.

#### - INVESTIGACIÓN

Los elementos de trabajo comúnmente utilizados en este departamento son cascos de protección y libros, por ello se retomaron estos y se hizo una síntesis de los mismos vistos de manera frontal-lateral y trabajados en aro.

#### - MUSEOGRAFÍA

La función de este departamento es el diseñar los espacios donde se exhiben las piezas; algunas de las herramientas de trabajo que se utilizan para diseñar y montarlas son: reglas, lápices, pinceles, taladros, pegamento, etc.

Los elementos que representan a este departamento aparecen en aro-masa, de manera frontal y lateral para compensar su visión.

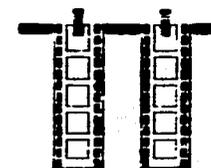
#### - RESTAURACIÓN

Este departamento se encarga de la reconstitución de piezas tales como vasijas y diversos objetos que conformaban las ofrendas para exhibirlas en las salas de la manera más parecida a su forma original. La representación es una vasija con un pincel —siendo este un instrumento de trabajo—.

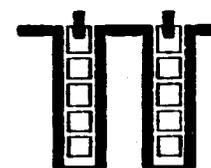
Tratados en aro-masa, ambos aparecen de manera frontal.



Diseño



Fotografía



Investigación



Museografía



Restauración

#### • SERVICIOS EDUCATIVOS Y GUÍAS

La función de este departamento es el proporcionar y coordinar visitas guiadas a los usuarios, quienes generalmente son alumnos o grupos de turistas, los elementos que integran esta señal son figuras humanas, esta señal se correlaciona con la señal de custodios en cuanto a la representación adulto y niño. Las figuras están tratadas en aro-masa en forma lateral y frontal, además del manejo de planos.

#### • SERVICIOS GENERALES

Este departamento se encarga de suministrar la energía eléctrica y supervisar que las instalaciones se encuentren en buen estado dentro del museo, por ello se hizo la selección de elementos que se interrelacionan con el servicio prestado por este departamento; los objetos son tratados en aro-masa y su visión es frontal.

#### • ALMACÉN DE BIENES DE CONSUMO

Lápices, diurex y papel son elementos de consumo común para los departamentos que integran a una empresa o institución.

La técnica de aro fue aplicada al paquete de papel para equilibrar la señal. Su visión es lateral y por lo tanto es fácil de reconocer.

#### • BIBLIOTECA

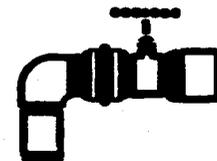
Generalmente los libros representan para el usuario, librería o biblioteca; la aplicación en aro-masa de estos elementos hace que la señal sea identificada inmediatamente por el espectador, su visión se presenta en forma lateral y frontal al mismo tiempo.

#### • BOMBAS

Para la representación de ésta señal se retoma un fragmento de tubería visto de manera lateral y trabajado en aro para hacerla más ligera y agradable.

#### • BOTIQUÍN

El símbolo de la cruz es ampliamente reconocido, por lo general representa primeros auxilios; aplicado de manera frontal en masa sobre una imagen tratada en aro de un frasco llega a ser recodificada inmediatamente por el usuario como botiquín.



**• FOTOCOPIADO**

Este departamento es representado directamente con una máquina de copiado, aunque es un tanto reiterativo es más fácil de recordar para el usuario, la síntesis de la fotocopidora es vista de forma lateral y trabajada en aro.

**• MIMIÓGRAFO**

El mimiógrafo es utilizado por un sector limitado de trabajadores, por esto el aparato aparece como representación de esta área en una síntesis que posiblemente no sería fácil de identificar por cualquier persona, aparece de forma lateral y esta trabajada en aro para una mejor apreciación.

**• OFICINAS**

La representación de una oficina utiliza por lo general el escritorio y la máquina de escribir por ser los elementos fundamentales de trabajo de esta área, éstos aparecen de manera frontal y están tratadas en aro-masa para dar equilibrio a los elementos que lo integran.

**• SALA DE JUNTAS**

Por lo general es representada por una mesa con sillas alrededor, este caso no fue la excepción, los elementos se trabajaron en aro-masa y aparecen de manera frontal y lateral, integrándose al estilo que se aplica en los demás señalamientos.

**• ALMACEN DE BIENES CULTURALES**

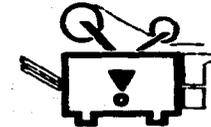
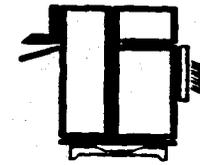
Este departamento se encarga de estudiar y ubicar las piezas por la etapa a la que pertenecen y separarlas por ofrendas, así como el conservarlas y cuidarlas por ello se seleccionó como elemento para representarlo un anaquel con craneos y vasijas trabajados en aro-masa y vistos de manera frontal y lateral.

**• CABINA DE PROYECCIÓN**

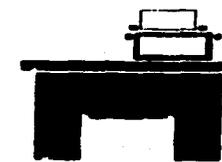
Un proyector visto de manera lateral es la mejor representación para este departamento, siendo trabajado en aro será ligero y ameno a la vista del usuario y fácil de reconocer.

**• CABINA DE SEGURIDAD**

La función de esta área es vigilar y controlar al público usuario para la prevención del vandalismo así como el cuidado de las piezas. Su representación por la figura humana es universal; se presenta de manera lateral y esta tratada únicamente en masa.



Mimeógrafo



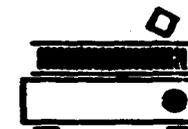
Oficinas



Sala de Juntas



Almacén de Bienes Culturales



Cabina de Proyección



#### • LUZ Y SONIDO

El trabajo de este departamento es el ambientar la maqueta situada al inicio del museo, por lo tanto la representación para éste es una síntesis de el Templo Mayor con una lampara, ésta es vista de manera frontal y lateral y esta trabajada en aro-masa.

#### • SERIGRAFÍA

Utilizar los elementos de trabajo como es el racero, la malla y las tintas es la representación convencional con la que se identifica un departamento de serigrafía, retomando estos elementos se realizó una síntesis vista frontalmente y trabajada en aro-masa.

#### • ALBAÑILERÍA

Las herramientas utilizadas para el trabajo de albañilería son fácilmente conocidos, por tanto en este caso se utilizó sólo una de las herramientas más comunes como es la carretilla apareciendo en primer plano de forma lateral sobre los ladrillos que son trabajados en aro y de forma frontal para darle profundidad y equilibrio a la señal, siendo así más fácil de recordar.

#### • ALTA TENSIÓN

Se aplicó la imagen universal de alta tensión, aunada con la imagen que se utilizó para "no tocar", para así complementar el mensaje. Está trbajada en aro-masa y su visualización es frontal.

#### • ÁREA DE CARGA Y DESCARGA

La síntesis del carrito es relacionado siempre con su función: transporta cajas o paquetes, por lo tanto la señal comunica la función específica de éste.

La técnica de aro-masa se aplicó para dar equilibrio a la imágen. Su visión es lateral y rápida de recodificar.

#### • CARPINTERÍA

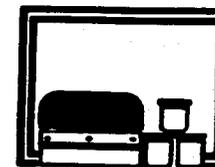
El serrucho y berbiqui son herramientas generales para el trabajo de carpintería, la aplicación de aro-masa en éstos provoca un equilibrio en la señal, aparecen en forma lateral. Su identificación es inmediata.

#### • LOCAL SINDICAL

El tener un espacio para llevar a cabo reuniones —subordinadas por una cabeza— de los trabajadores para exigir sus derechos, requiere de una representación de la figura humana. Ésta esta tratada en aro-masa para que sea equilibrada, dicha representación aparece frontal y no de manera completa porque en la señal aparecen más de dos figuras, por lo que sería compleja y saturada.



Luz y Sonido



Albañiles



Carpintería



Local Sindical

**• MANTENIMIENTO**

Los elementos de trabajo más comunes para llevar a cabo la limpieza son la escoba, el recogedor y el bote de basura, es por esto que se representa este departamento con dichos elementos; para dar equilibrio a la señal, se aplicó la técnica de aro-masa en forma lateral y frontal.

**• MONTACARGAS**

Es un elevador que se encuentra junto al área de carga y descarga, así como al patio de maniobras. Su función es transportar a las salas las piezas correspondientes; se encuentra en la parte posterior de cada piso del museo y su acceso es por medio de las salidas de emergencia. Se representa de forma similar al elevador común pero sus puertas se abren hacia la parte superior e inferior. Está tratada en aro-masa y su visión es frontal.

**• PATIO DE MANIOBRAS**

En ésta área se llevan a cabo los movimientos de transportación de piezas y materiales de trabajo. El símbolo que lo representa es el mismo que se aplicó para el área de carga y descarga por el hecho de ubicarse en el mismo lugar.

La técnica de aro-masa se aplicó para dar equilibrio a la imagen. Su visión es lateral y rápida de recodificar.

**• PLANTA DE LUZ**

No es propiamente un departamento, es un área restringida donde se ubica el switch que provee de energía eléctrica a toda la instalación. Además se presenta la imagen universal de alta tensión para complementar el mensaje. Dichos elementos aparecen vistos de manera frontal y están tratados en aro-masa.

**• REGADERAS**

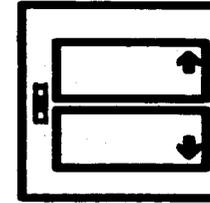
Para este servicio es común utilizar como representación una regadera, para el museo se elaboró la síntesis de una regadera vista de forma frontal y trabajada en aro-masa.

**• RELOJ CHECADOR**

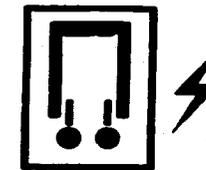
Se realizó la síntesis de un reloj checador para esta señal trabajándose en aro y vista frontalmente.



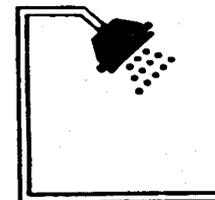
Mantenimiento



Patio de Maniobras



Planta de Luz



**- UNICAMENTE EMPLEADOS**

Es la representación de la figura humana e indica por la diagonal una negación que restringe el paso hacia áreas de trabajo no abiertas al público; el mensaje está reforzado con texto. Esta tratada en aro-masa y su visión es lateral.

**- ESTACIONAMIENTO**

En general se representa por medio de un vehículo o la letra E, en este caso se utilizó el vehículo de manera frontal, tratado en aro-masa.

**- ÁREAS AL PÚBLICO**

**- AUDITORIO**

Es representado por una serie de asientos alineados que presentan planos para dar profundidad. Los elementos son vistos de manera frontal y son trabajados en aro-masa.

**- CAFETERÍA**

Para representar al símbolo de cafetería se utilizó una taza separada del plato ya que esta puede significar comida informal, se trabajo en aro-masa y su visualización es lateral.

**- ELEVADORES**

Se representa con un recuadro con flechas adentro hacia arriba y hacia abajo, aparece de manera frontal y está tratada en aro-masa.

**- SALA DE EXPOSICIONES TEMPORALES**

Es el espacio donde se presentan exposiciones que tienen un tiempo definido para presentar piezas que integran algún tema específico, en ella se pueden montar vitrinas, murales, y objetos representativos al tema.

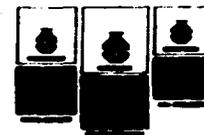
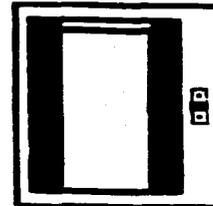
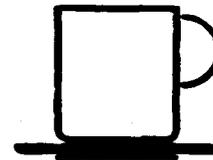
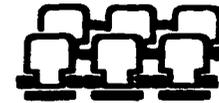
Se representa con una serie de vitrinas en diferentes planos para dar profundidad y aparecen de manera frontal trabajadas en aro-masa.



Unicamente  
Empleados



Estacionamiento



Exposiciones  
Temporales

#### • GUARDARROPA

El gancho es el símbolo que generalmente se asocia con el concepto de guardarropa, es importante definir la dirección de éste, ya que puede llegar a ser confundido o asociado con el signo de interrogación, por lo que se debe manejar hacia el lado contrario para evitar confusión en el mensaje. Se presenta de manera frontal y está tratado en aro-masa.

#### • INFORMACIÓN

Por lo general la encontramos representada por un signo de interrogación o bien, por la letra "I" en este caso se integran ambas representaciones para lograr mayor impacto en el mensaje. Se presenta de manera frontal y tratada en masa unicamente.

#### • LIBRERÍA

La representación de libros es reconocida por el usuario como librería o biblioteca, en este caso la integración de una vasija y el símbolo de pesos es para evitar confusión con la señal de la biblioteca y hacer notable que en ella se pueden comprar libros y objetos representativos de la cultura azteca. Es trabajado en aro-masa y su visión es frontal y lateral.

#### • MUSEO

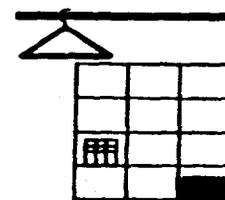
Al tener que ubicar al edificio donde se encuentra instalado el museo se pretendió representarlo con una geometrización de la fachada de éste, sin embargo por información directa de la Subdirección de Museografía, se estableció una supuesta representación universal de Museo, el cual nos remite al Partenón. Éste se trabajo en aro-masa y su visión es frontal.

#### • PIEZA DEL MES

Mensualmente se presenta al público una pieza en especial, la cual puede tener relación con alguna fecha importante del mes, ya sea del calendario actual, o bien, del calendario azteca. Está representada por una vitrina que contiene una sola pieza, estos elementos se presentan de manera frontal tratados en aro-masa para equilibrarla.

#### • SALA DE ESPERA

Una serie de asientos acompañadas de un reloj, nos remite una área en donde se puede esperar, por lo que la síntesis de esta señal es clara y fácil de reconocer. Los elementos son vistos de manera frontal y son trabajados en aro-masa.



Pieza del Mes



#### • FIGURA HUMANA

La representación convencional de la figura humana es de pie con piernas separadas por una línea vertical, redondeando los extremos de la figura para suavizar la forma; la cabeza debe quedar separada del cuerpo. Se retomó esta figura propuesta por el AIGA porque en sus procesos de evaluación demuestran que la repetición constante de un símbolo es más eficaz. Para dar un estilo a esta figura se complementó con la vestimenta original de los mexicas, geometrízandola y trabajando la figura humana en masa y la vestimenta en aro. Su visión puede ser frontal o lateral según se requiera aplicar en la señal.

#### • SANITARIOS HOMBRES

Se aplica la figura humana con las características mencionadas anteriormente, la vestimenta del hombre correspondía a un taparrabo, el cual se sintetizó de tal forma que se integra a la figura sin competir con ella. Su visión es frontal.

#### • SANITARIOS MUJERES

Una vez más se aplica la figura humana con sus características particulares; a diferencia del hombre las mujeres utilizaban una falda recta y un quexquemel triangular. Estos elementos se integran de igual forma a la figura. Su visión es frontal.

#### • SANITARIOS

Se representan con el concepto anterior de hombre y mujer; separados únicamente por una línea vertical.

#### • TAQUILLA

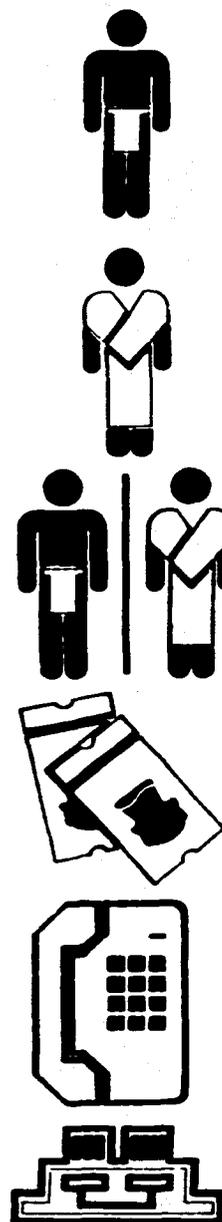
Por lo general una taquilla se asocia con un boleto, por esto para representarla se utilizó un boleto que se complementara con la imagen del logotipo pero sin aparecer éste tal y como es por lo que únicamente se manejó como masa sin detalle sobre el trazo en aro del boleto, apareciendo ambos de manera frontal.

#### • TELÉFONO

Este símbolo es uno de los más fáciles de difundir, ya que es un instrumento universalmente utilizado y conocido. Se ideó un dibujo con la visión frontal moderna del aparato mismo y lateral del auricular. Se trató con la técnica de aro-masa.

#### • ZONA ARQUEOLÓGICA

Para la representación de la zona arqueológica se sintetizó el edificio del Templo Mayor trabajándose en aro-masa y visualizándolo de manera frontal.



## • INFORMATIVOS

### • BASURA

Es representado a través de un bote con fragmentos de basura el cual es sencillo y facil de reconocer, es tratado en aro-masa y se visualiza frontalmente.

### • CIRCULACIÓN PREFERENTE

Su representación universal es una flecha que indica dirección según se ubica en el espacio: hacia la izquierda, derecha, arriba o abajo, esta ubicación se encuentra limitada por el flujo establecido por la museografía, así como la dirección de los servicios que presta la institución. Es trabajada en masa.

### • ENTRADA y SALIDA

La figura huamana se presenta en forma lateral con movimiento, hacia un marco que representa ya sea la entrada o salida del lugar. Está trbajada en aro-masa.

### • SALIDA DE EMERGENCIA

Es representada por la figura humana, siguiendo los parámetros especificados anteriormente, pero con movimiento indicando la puerta de salida que se ubica en la parte posterior de las salas. Está tratada en aro-masa y se presenta de manera lateral.

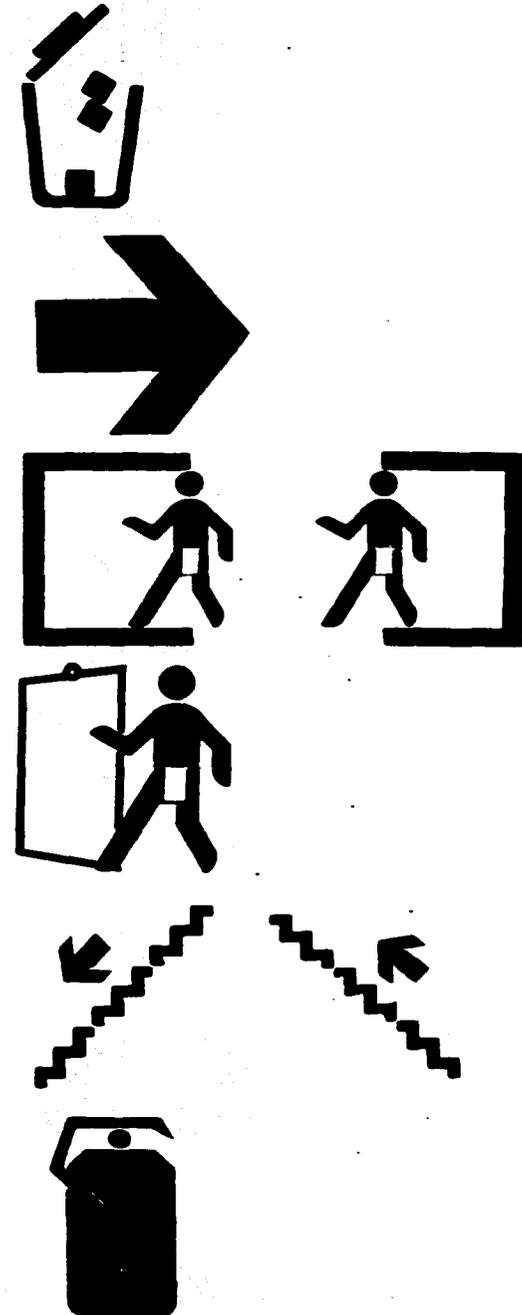
### • ESCALERAS SUBE Y ESCALERA BAJA

El AIGA recomienda utilizar un sólo símbolo para las dos representación y agregar flechas unicamente en donde sea necesario, en el caso de las escaleras del museo se incluye las flechas porque solamente se puede subir por el lado derecho y bajar por el izquierdo, ya que se encuentra limitado el flujo establecido por la museografía misma.

El símbolo es la síntesis de unas escaleras que son vistas de manera frontal y trabajadas en masa.

### • EXTINTOR

Utilizar la síntesis de un extintor es lo más recomendable porque al ser un elemento de precaución tiene que ser lo más claro posible, éste es trabajado en masa y es visto de manera frontal.



• **HIDRANTE**

Este es el mismo caso que el del extintor la señal debe ser lo más clara posible, por lo que se trabajó en la síntesis de la manguera en cerrada en cuadro como es visto comúnmente un hidrante, este símbolo es trabajado en aro-masa y es visto de manera frontal.

• **SILLA DE RUEDAS**

Utilizar una silla de ruedas para señalar los lugares en donde circulan los minusválidos, es la más eficaz y reconocida por la mayoría de la gente, el símbolo utilizado para esta señal se ha trabajado en aro y se visualiza lateralmente.

• **DE RESTRICCIÓN**

• **NO ALIMENTOS Y BEBIDAS**

Es la representación misma de un vaso con líquido, a la cual creemos no es necesario agregar otro elemento ya que al tener una diagonal de prohibición es entendible sin necesidad de incluir más objetos que la hagan saturada.

• **NO CORRER**

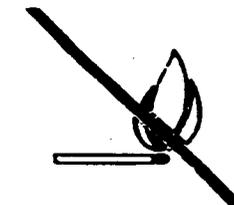
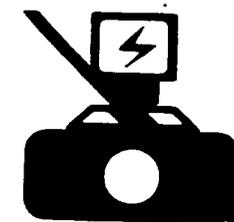
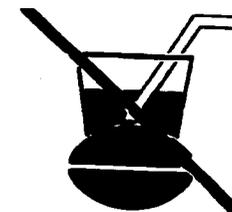
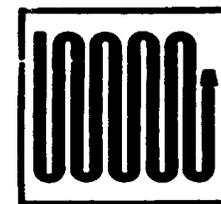
Es representado por la figura humana, siguiendo los parámetros especificados anteriormente, pero con movimiento. La prohibición se da a través de la diagonal. Se ubica principalmente en la zona arqueológica, y en el área del vestíbulo. Está tratada en aro-masa y se presenta de manera lateral.

• **NO FLASH**

El mejor elemento para representar a este símbolo es el utilizar una cámara disparándose con una diagonal de prohibición el cual supone el mejor enfoque para este mensaje, es tratado en masa y visto frontalmente.

• **NO FUEGO**

Se utilizó un cerillo encendido para representar el símbolo de no fuego por ser fácil de recordar, apoyándose con una diagonal para representar la prohibición de la misma, se trabajó en aro-masa y es visto de manera lateral.



• NO FUMAR

Una figura rectangular fragmentada que representa al cigarrillo en si es universalmente reconocida; lo que no existen son parámetros definidos para la síntesis del humo. Por lo que se propone una síntesis diferente a lo que puede llegar a relacionarse con la llama. La prohibición de igual manera se da a través de una diagonal. Está tratada en aro-masa y su visión es lateral.

• NO PISAR

La representación de este símbolo se retomó de las huellas utilizadas en la zona arqueológica que señalaba el recorrido, para denotar lo contrario se reforzó con la diagonal de prohibición y sólo se utiliza un pie trabajándose en masa.

• NO TOCAR

Una mano tocando unas barras es la representación del símbolo de no tocar, la prohibición se da a través de una diagonal que es manejada universalmente para negar algo. Es trabajado en aro-masa y su visualización es frontal.

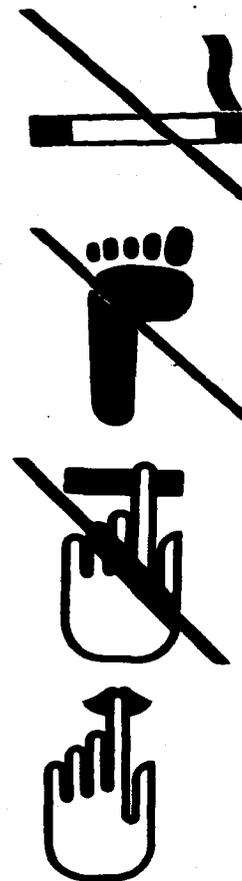
• SILENCIO

Una mano acercándose a unos labios es la representación de guardar silencio, esta se puede llegar a asociar con el símbolo de no tocar, sin embargo la diferencia entre estas queda establecida por la curvatura natural de la síntesis los labios. La prohibición de igual manera se da a través de una diagonal. Su visión es frontal y esta trabajada en aro-masa.

Los símbolos representan en su mayoría el mensaje, pueden ser comprendidos, en un grado pequeño puede ser mal interpretado por personas de diversas culturas, sin embargo los símbolos como tal puede ser recordados y aceptados ya que los elementos que los forman tienen relación con el mensaje.

Dichos elementos son primordiales en cualquier lugar y en un momento dado puede llegar a relacionarse con algún otro símbolo que represente otra área de trabajo y que sin embargo utiliza esos elementos.

Son fáciles de reproducir, pueden ser ampliados o reducidos del mismo modo que puede ser visto a cierta distancia para la que fueron creados.



A continuación se presentan las imágenes finales que conforman en su totalidad el sistema de señales del Museo del Templo Mayor.

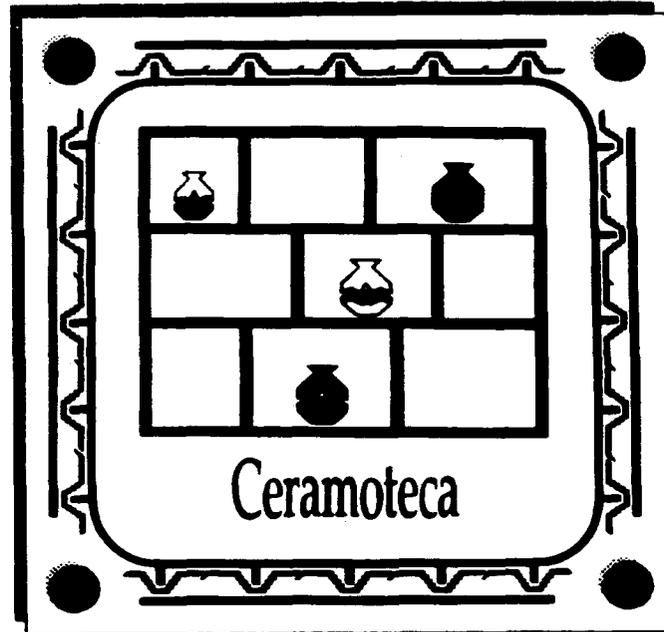
**Área Restringida**



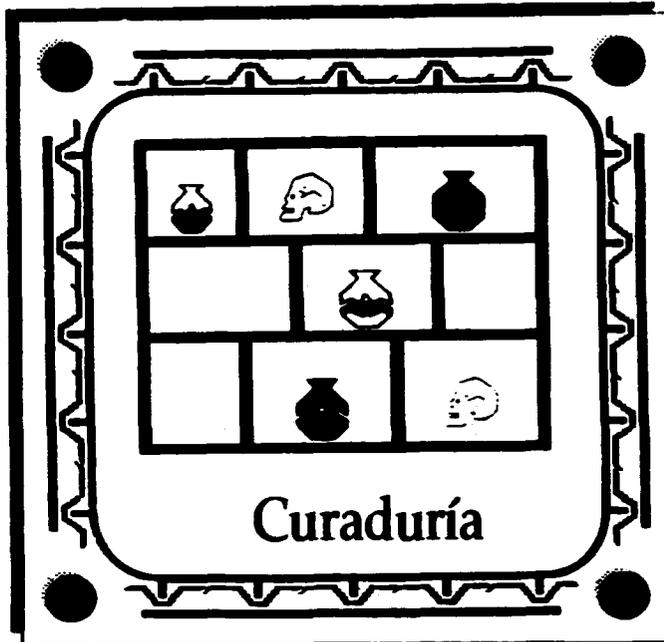




Centro  
de Computo



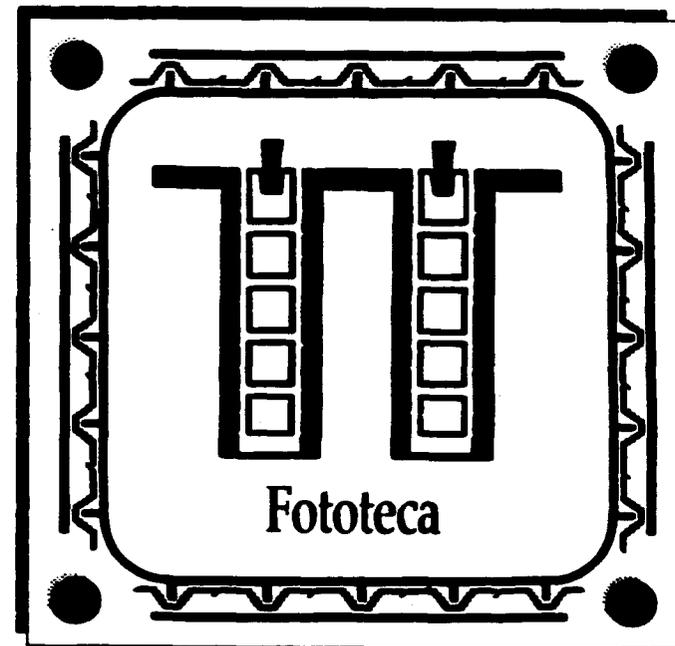
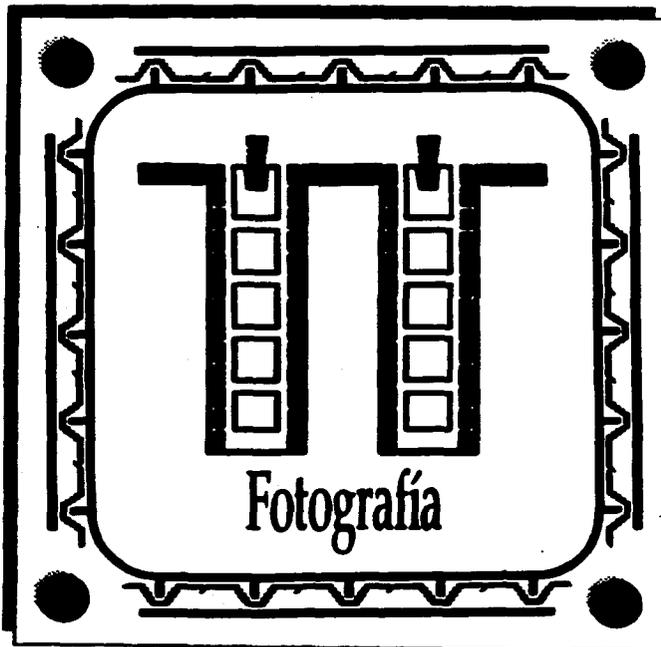
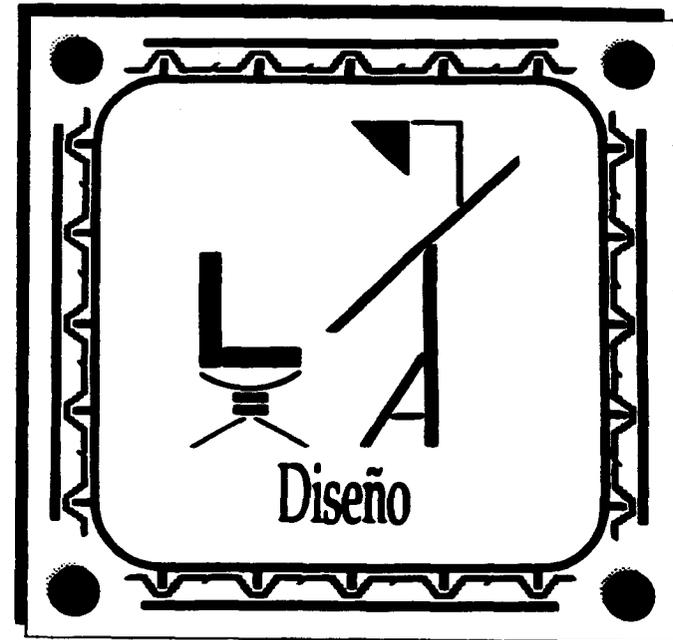
Ceramoteca



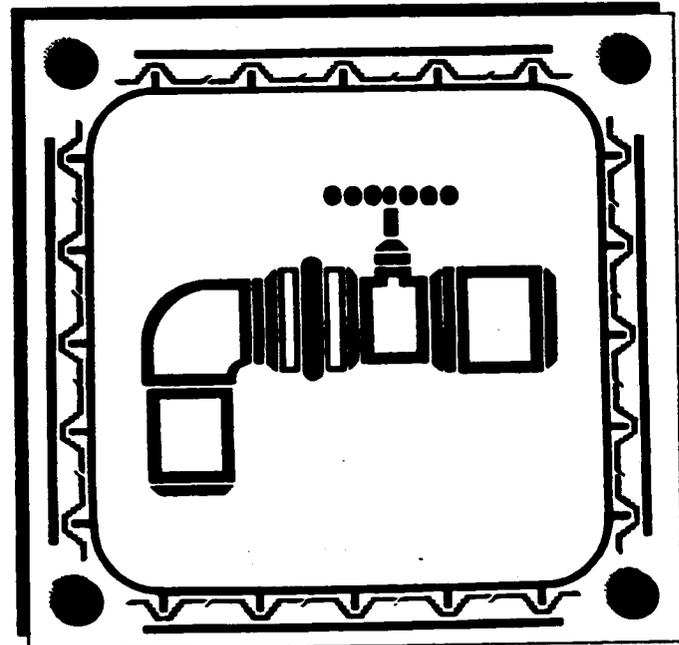
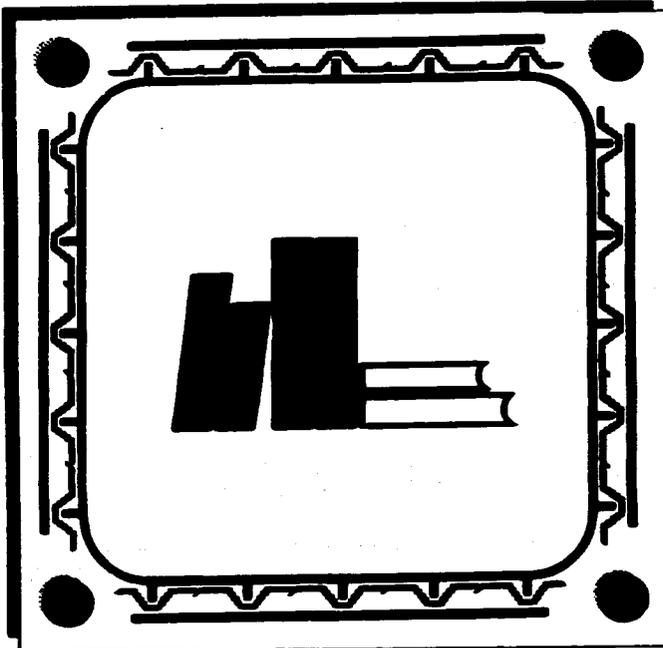
Curaduría

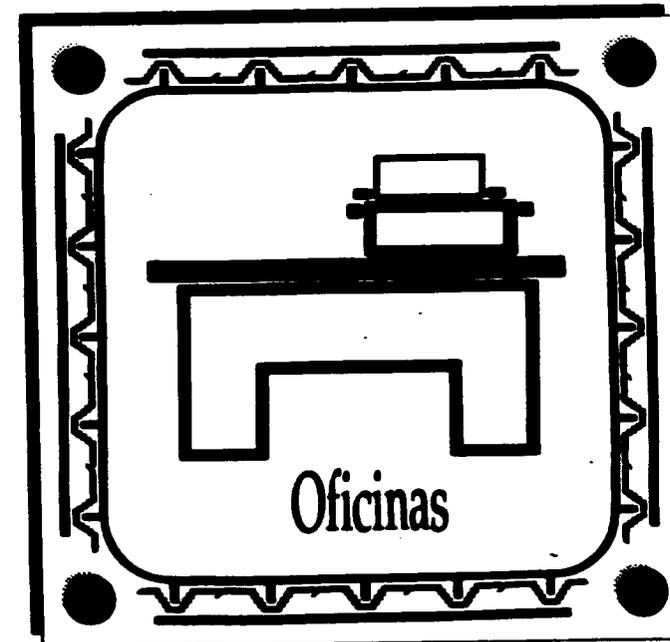
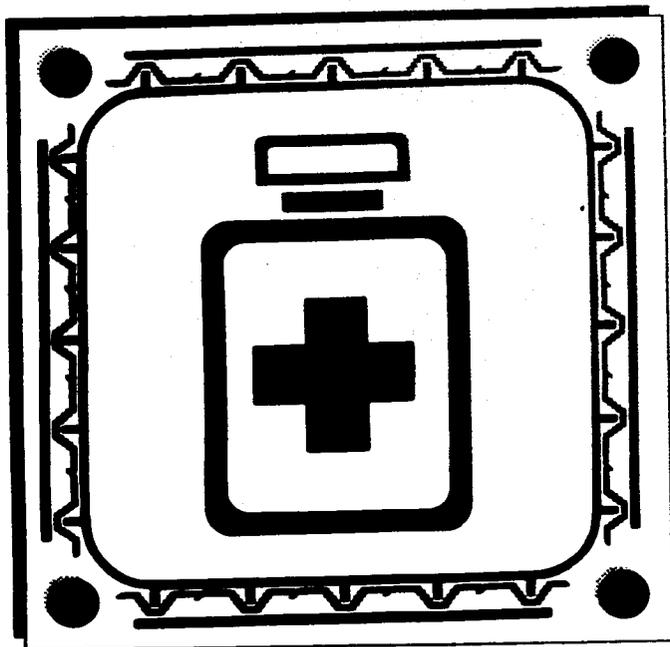


Custodios

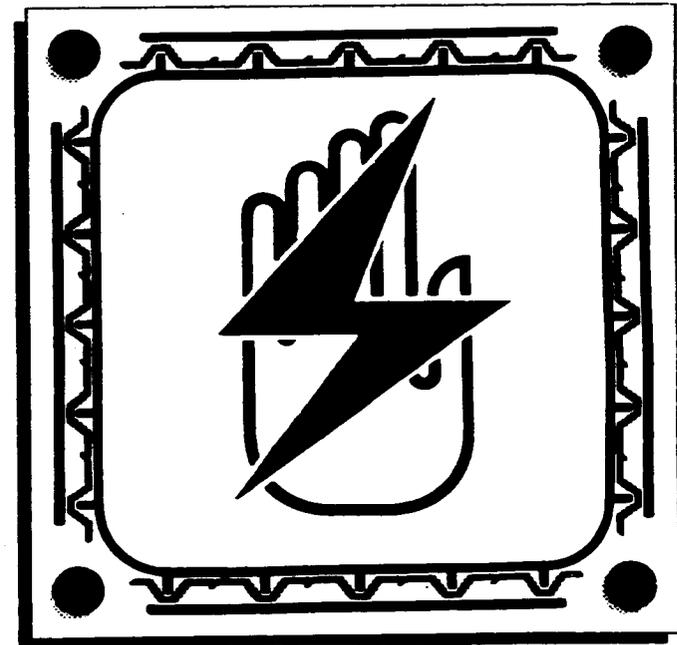
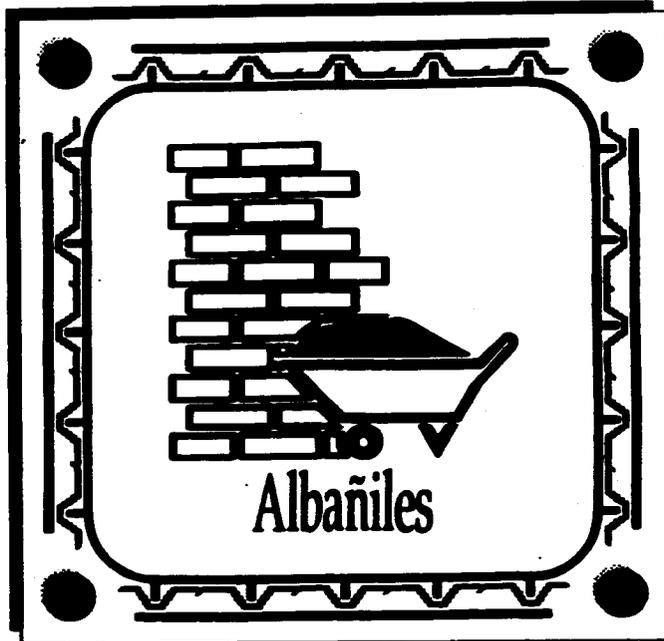


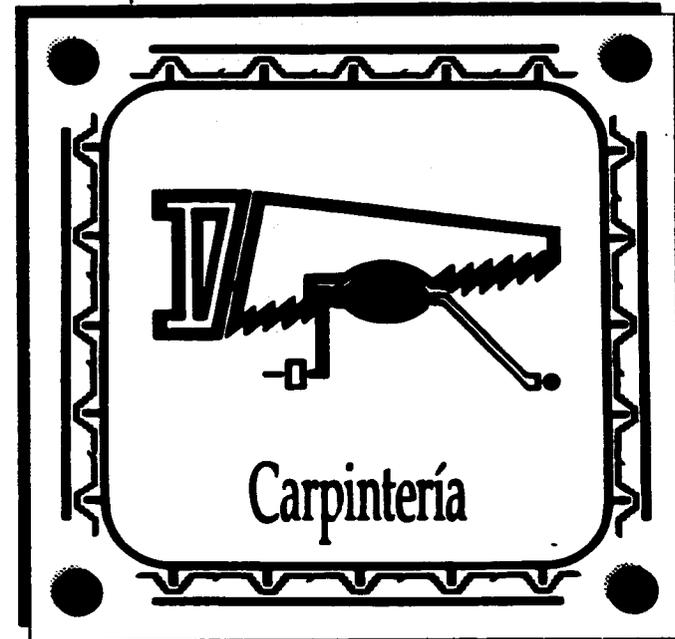


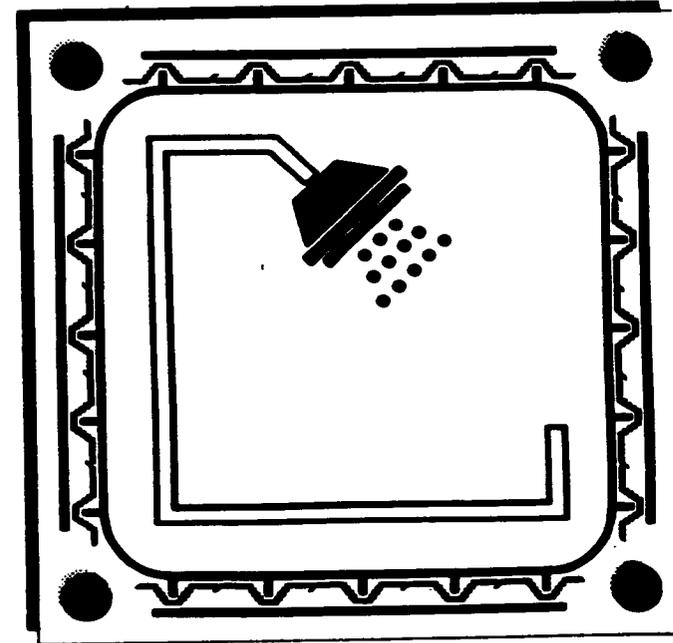
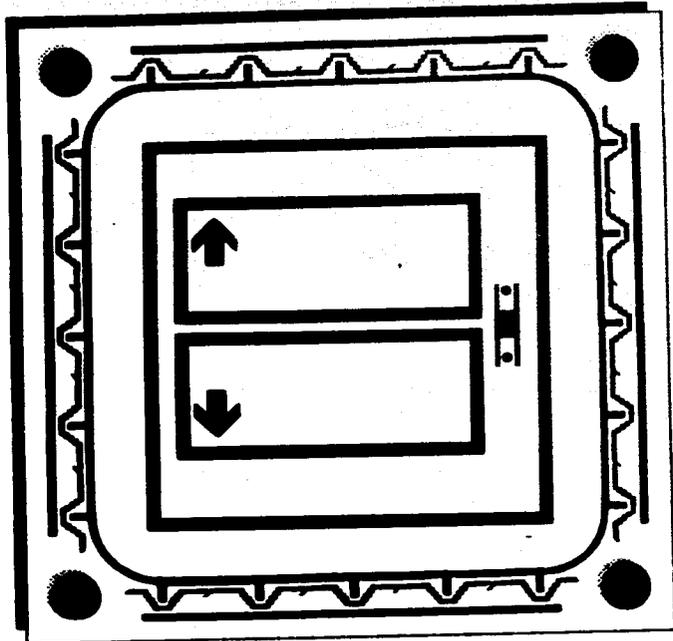


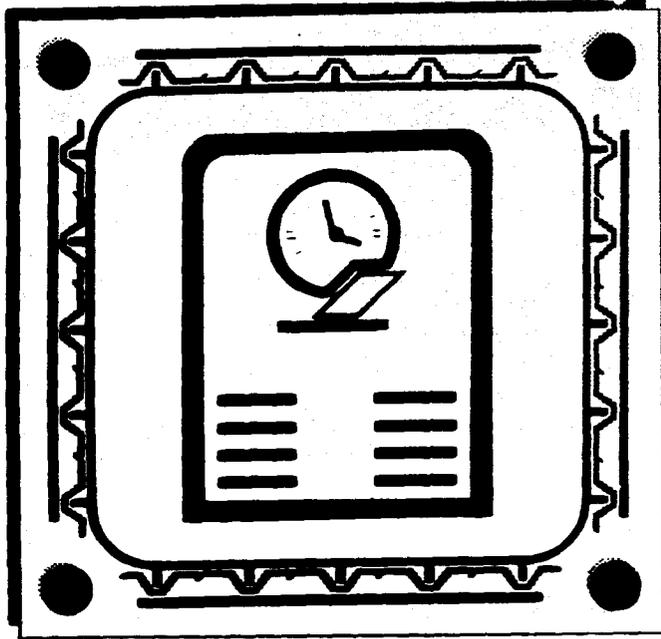


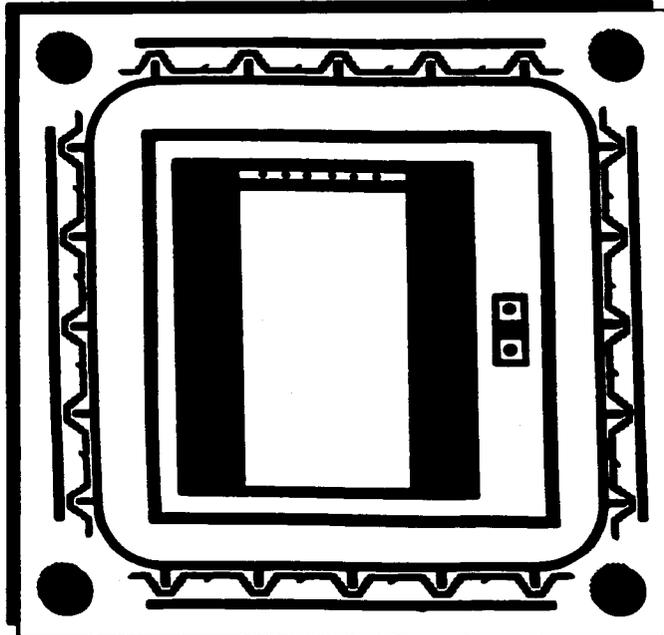
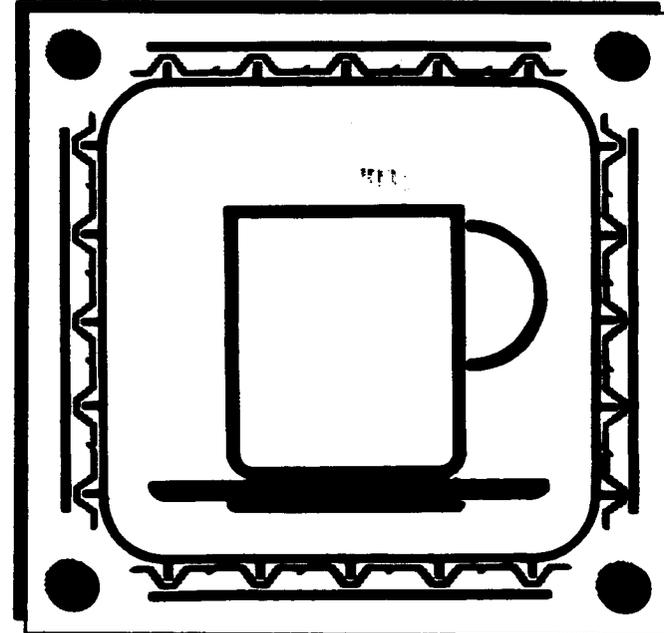
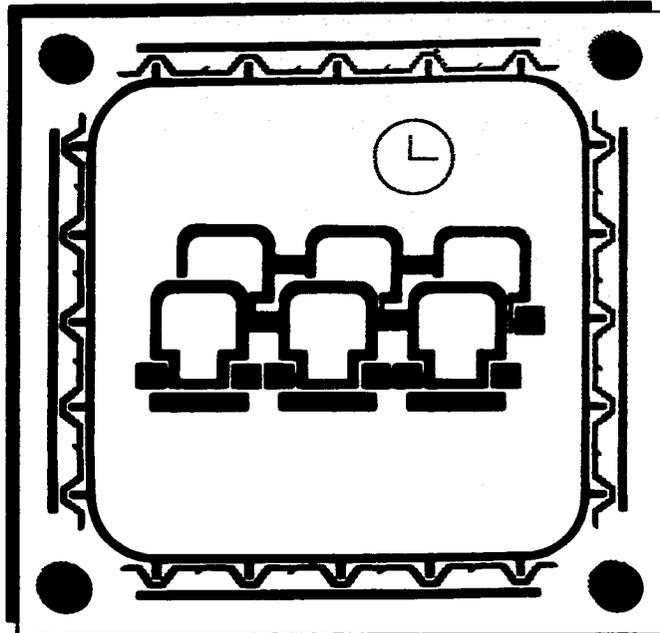


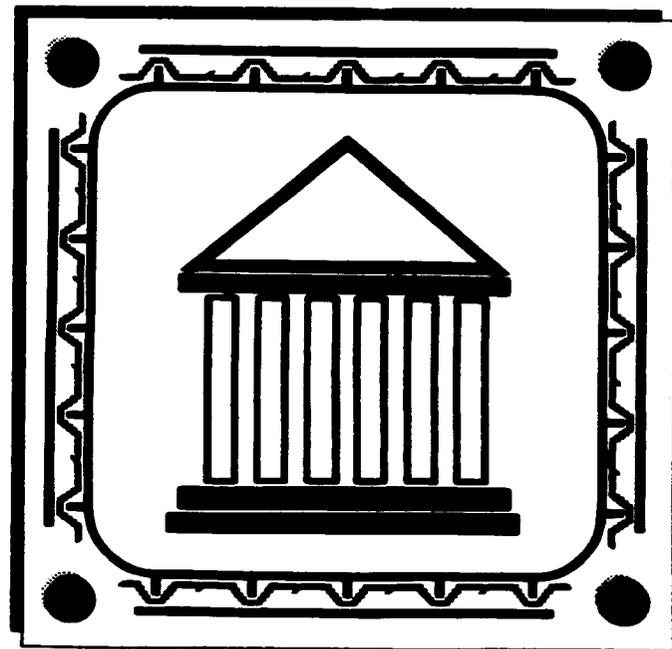
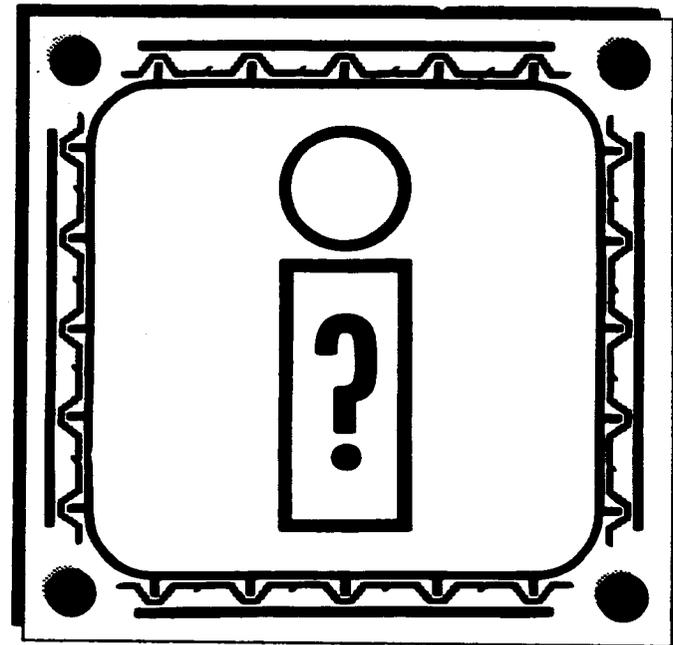
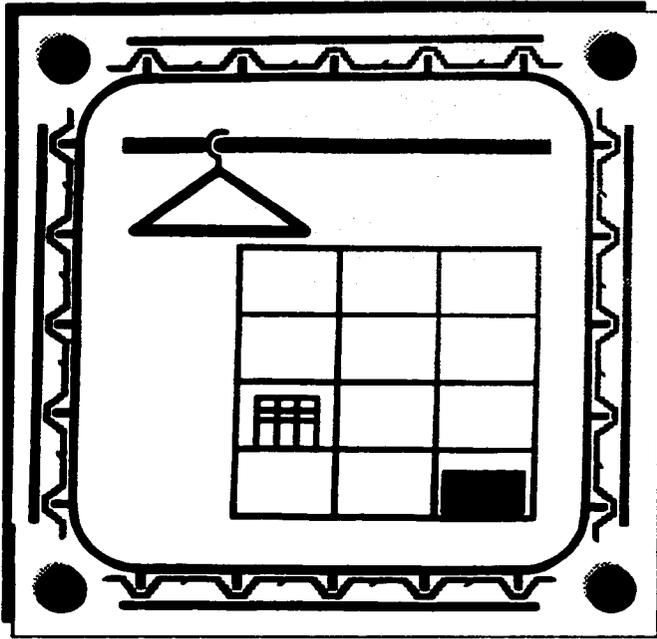


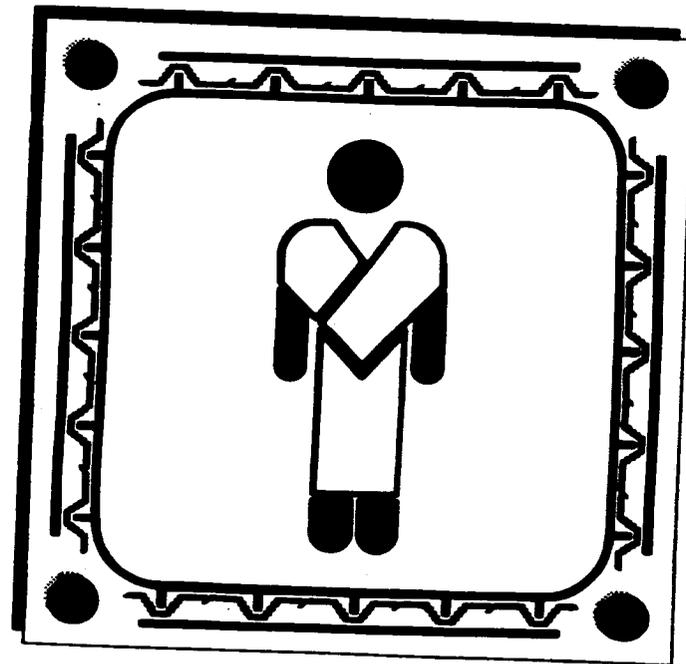
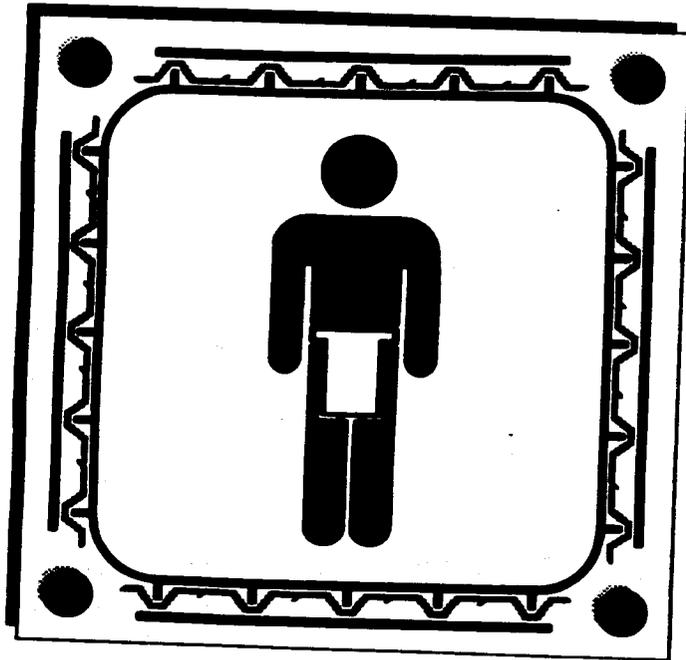
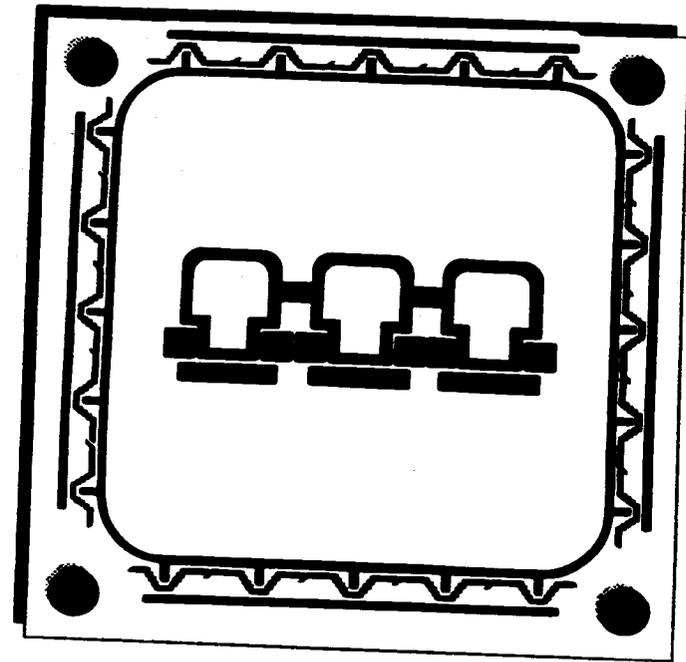


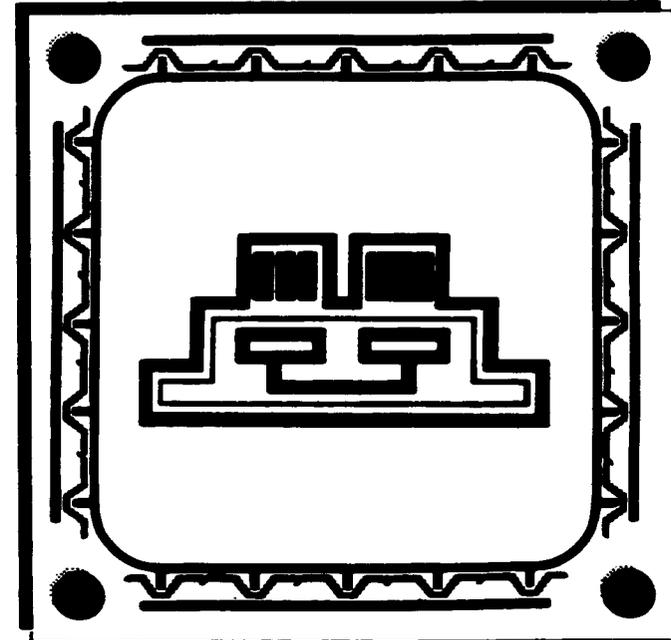
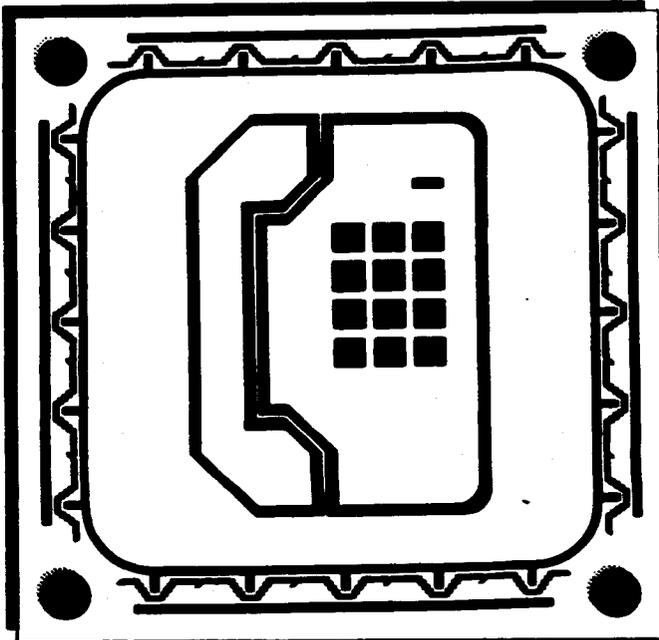
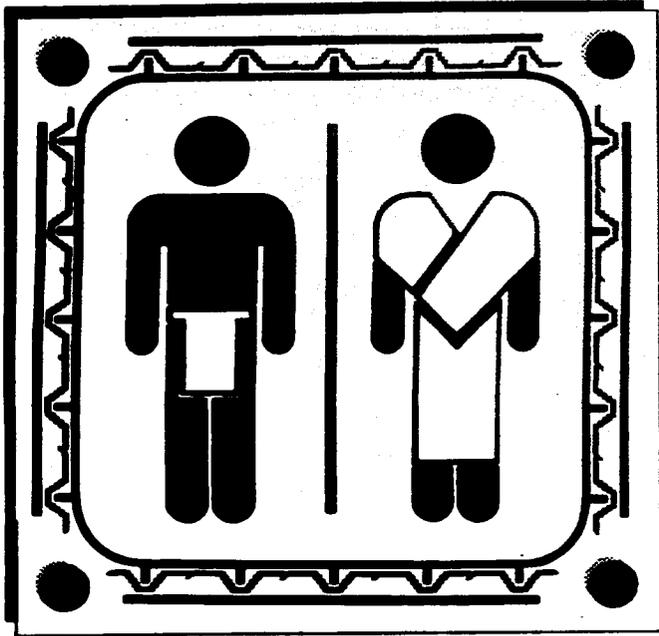


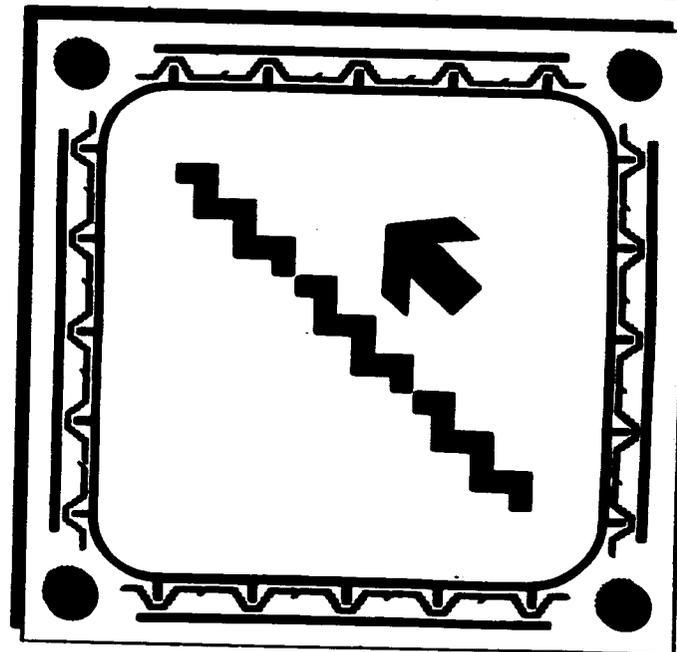
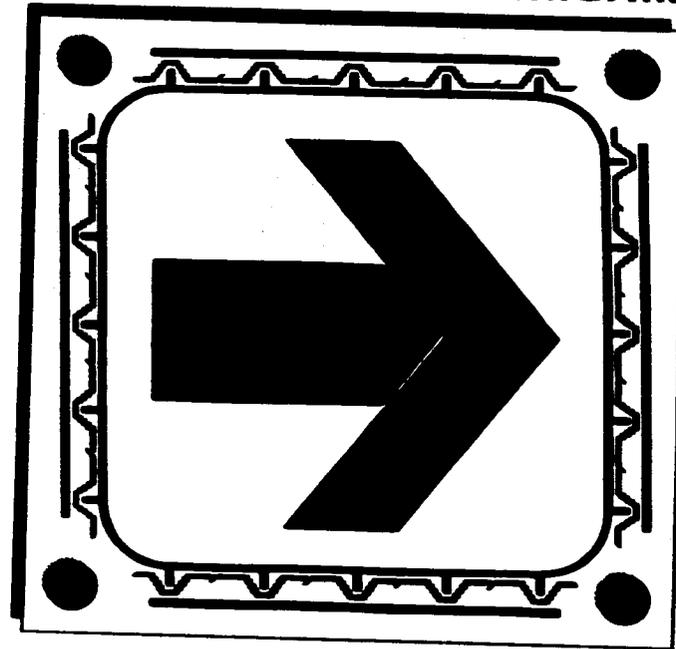
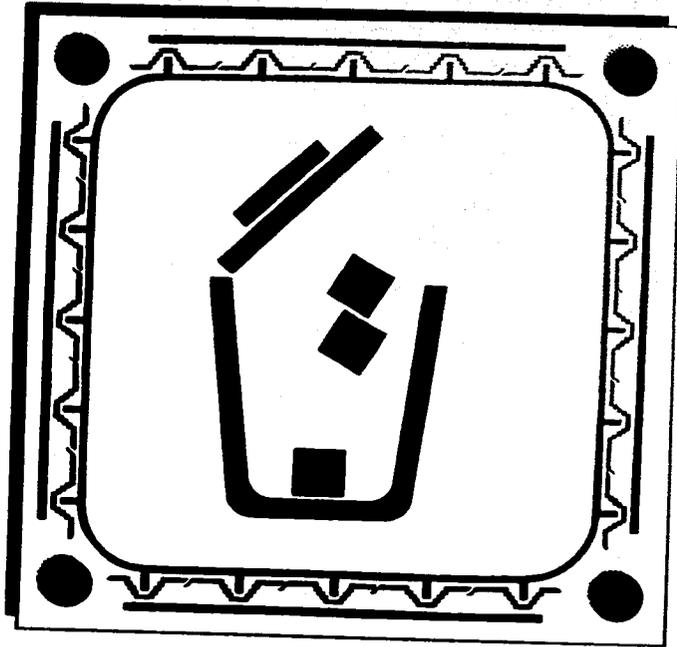


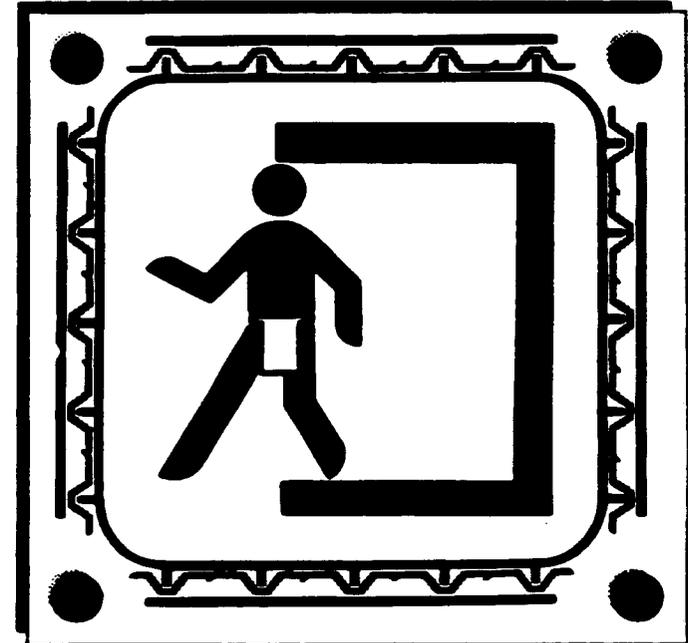
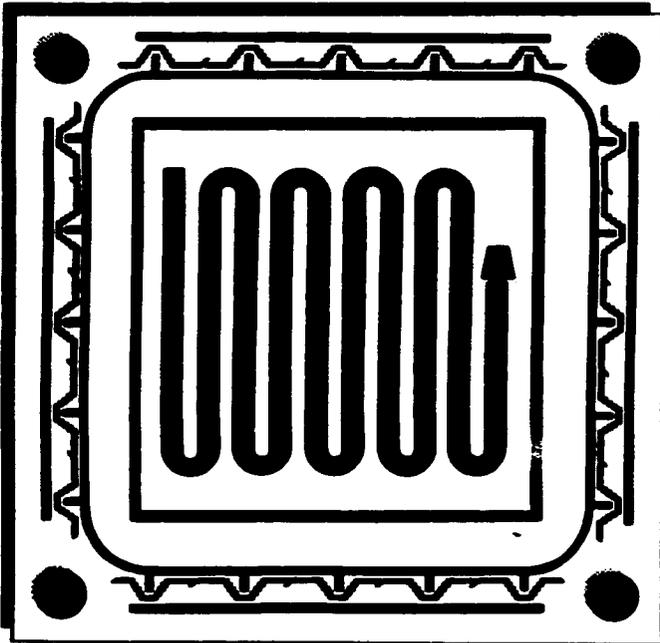
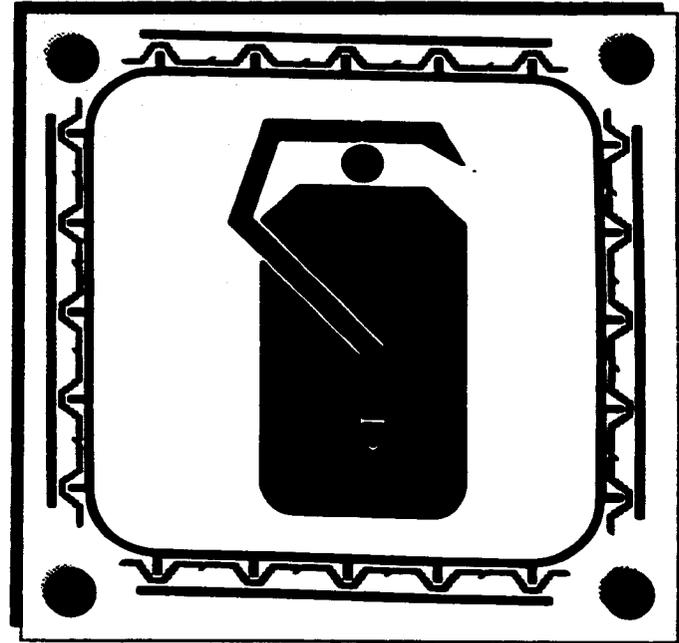
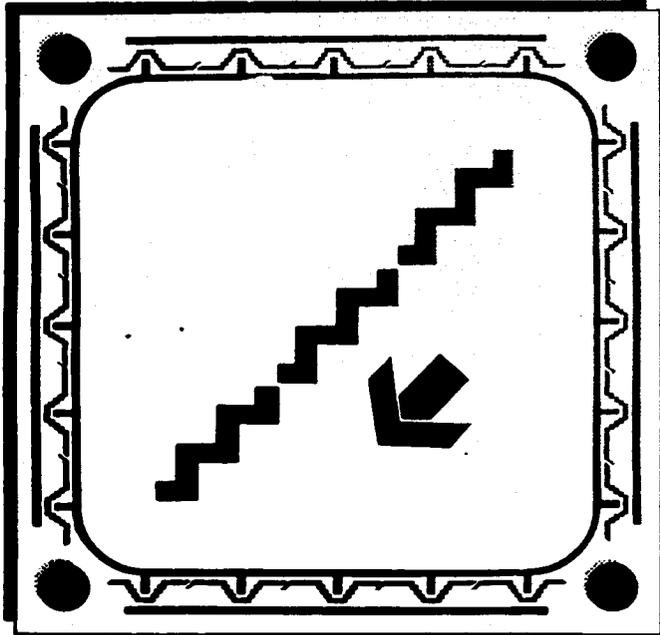


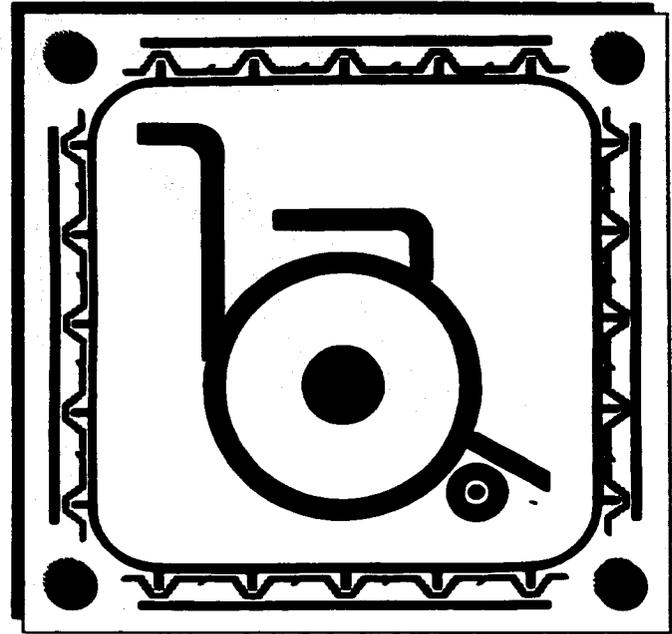
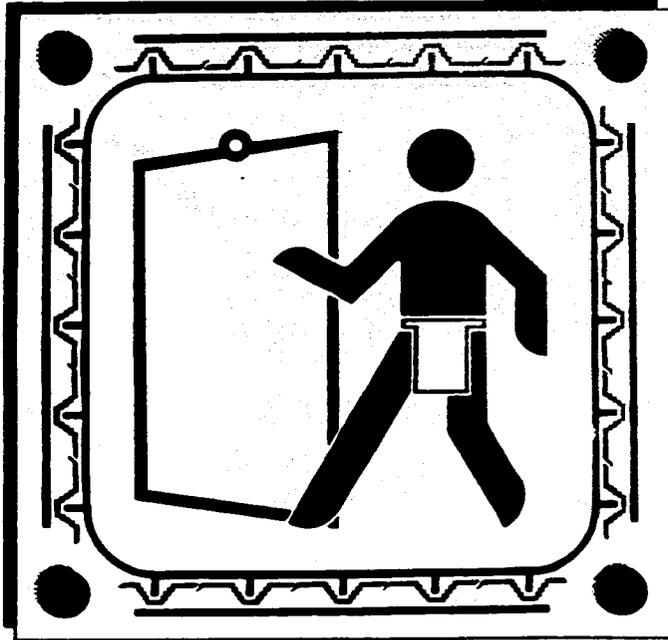


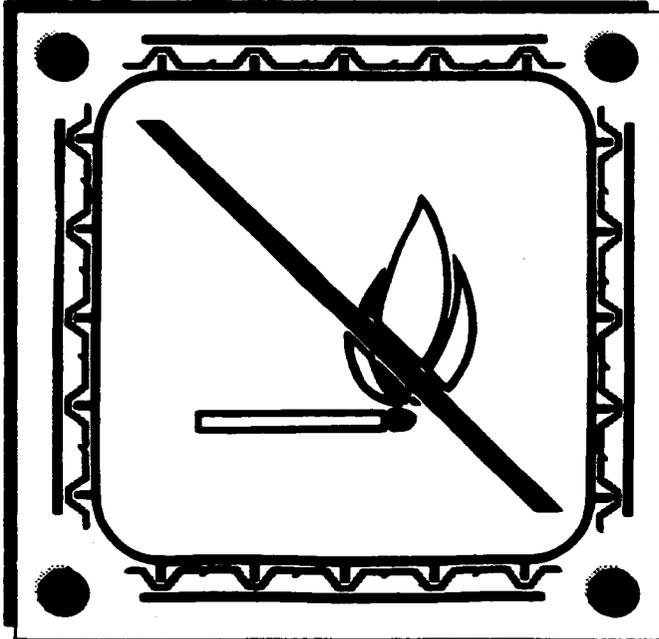
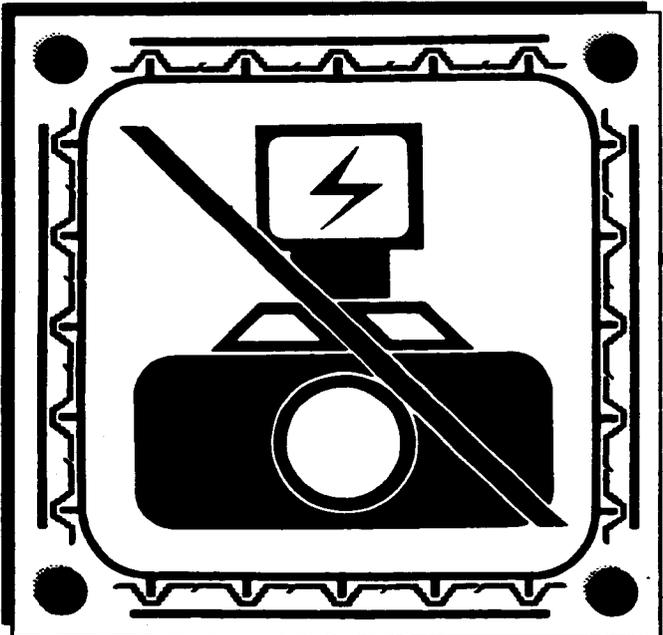
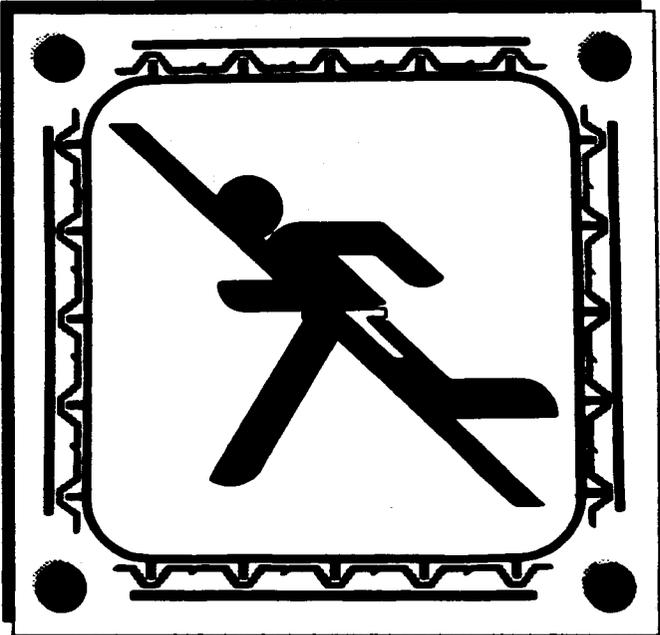
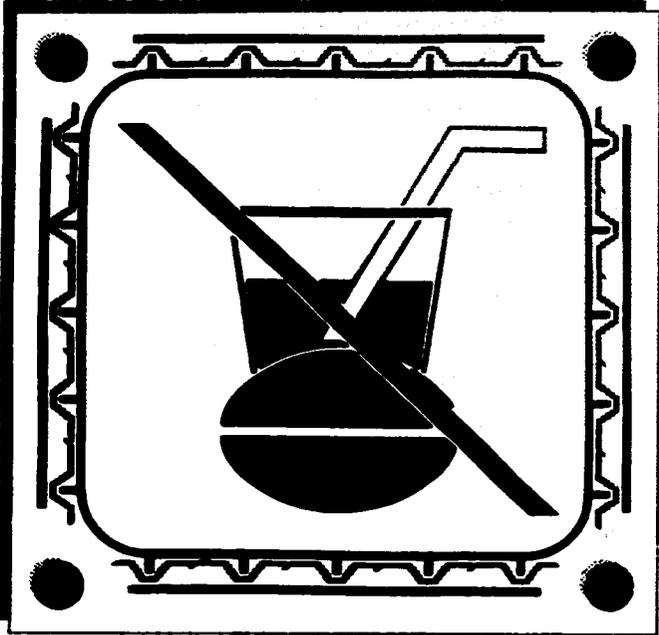


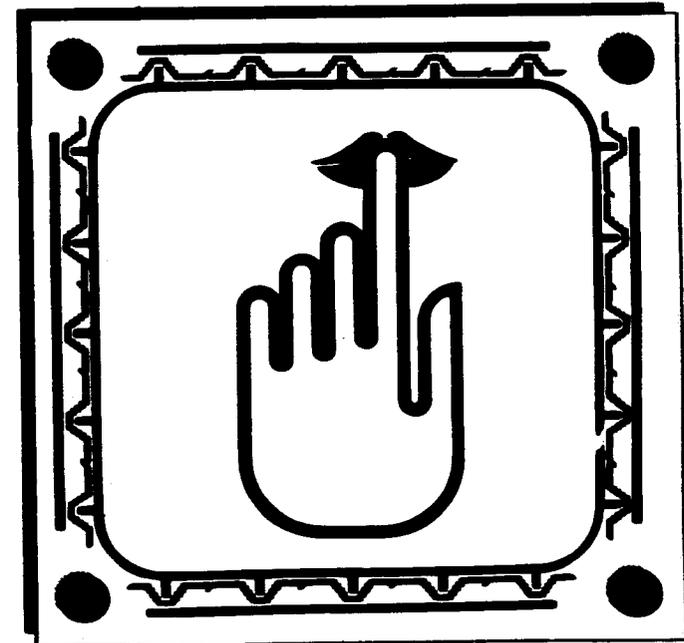
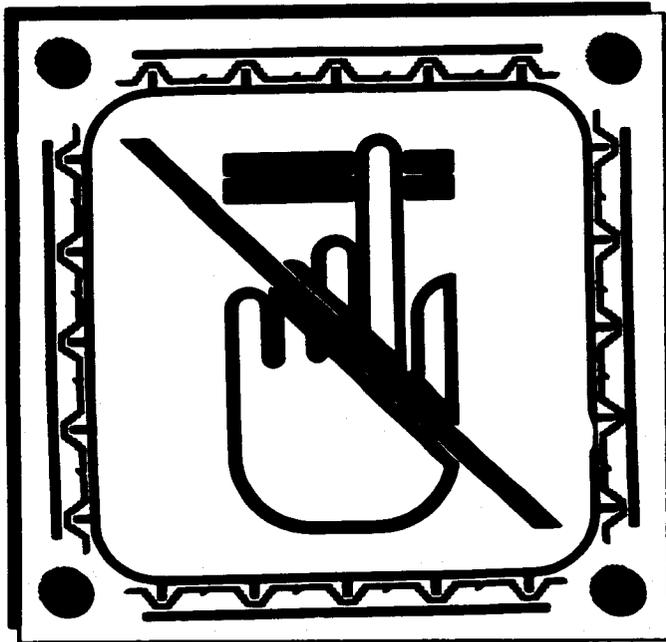
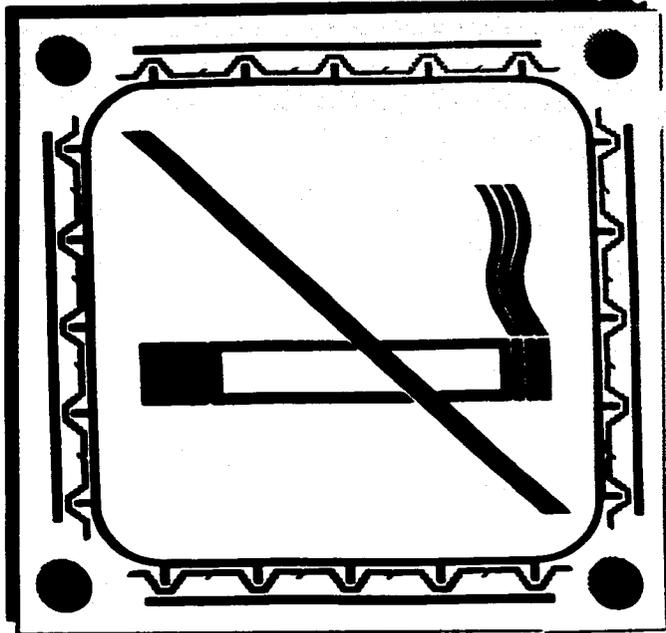














SALA  
1

Antecedentes



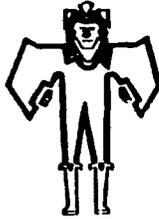
SALA  
2

Coyolxauqui



SALA  
3

Tributo  
y Comercio



SALA  
4

Guerra  
y Sacrificio



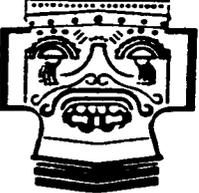
SALA  
5

Tláloc



SALA  
6

Flora  
y Fauna



SALA  
7

Agricultura



SALA  
8

Arqueología  
Histórica

### 3.7.8 SOPORTE FÍSICO

Literalmente se llamará *sopORTE* a aquella forma geométrica que contenga al símbolo o mensaje visual, tomando como soporte físico el medio en el cual está impreso el mensaje, el material y la forma en sí en donde se encuentra la información.

Para desarrollar la forma de los soportes pueden subdividirse en :

a) **Forma de los soportes.** Se trata de definir la forma o formas que contendrá al símbolo o mensaje, que será determinada en base al estilo que tendrá todo el sistema. Esta figura delimita al símbolo y puede ser un cuadrado, un triángulo, rombo, círculo o alguna forma compuesta obtenida a partir del estilo arquitectónico; los símbolos deben ser compatibles con sus formas y con la forma de su soporte.

b) **Tipos de soportes.** Para determinar los tipos de soportes se revisarán los planos, en donde se podrá visualizar en que lugares irán los señalamientos, en el también se decidirá si irán colgados, empotrados a la pared o en paneles. Para dar estilo y modulación al sistema, se deberá conocer de antemano la manera en que se integrarán unos con otros.

Para Follis, "los requerimientos funcionales del edificio pueden afectar a los tipos de soportes, por ejemplo, un soporte puede ser largo por dos razones: una para contener un texto largo y otra para cubrir determinado espacio"<sup>(27)</sup>.

La mayoría de los sistemas requieren de paneles que no pueden ser empotrados sino que requieren de ir suspendidos del techo, sujetos a la pared o sostenidos por postes, no es conveniente hacer este tipo de señalamientos con los mismos materiales utilizados en el edificio, por los problemas de instalación y costo, de preferencia se utilizan materiales no pesados y de fácil modulación e impresión.

### 3.7.9 PRUEBAS DE COLOR

Como apoyo y distinción al sistema de señales, se determinó un color para cada área; si tomamos en cuenta que el color está cargado de información, este puede reforzar los señalamientos de tipo direccional e identificativos.

Los colores que integran el sistema de señales del Museo del Templo Mayor, está basado en la relación de los principales dioses de los mexicas: Huitzilopochtli (guerra y sacrificio) y Tláloc (agua y fertilidad). Tomando en cuenta la relación simbólica de los colores que se asocian a ellos tenemos:

- Rojo. Representa los sacrificios.
- Azul. Representa agua.

El recorrido de las salas esta sujeto a la museografía, la cual dispone los elementos que integran cada sala.

Las cuatro salas que se ubican del lado sur, contienen elementos representativos, de culto y relacionados con la guerra y sacrificio (Huitzilopochtli).

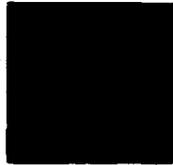
Así como las cuatro salas ubicadas del lado norte, contienen elementos representativos, de culto y relacionados con el agua y la fertilidad (Tláloc).

La idea fue utilizar la gama de los fríos y los cálidos en gradación cromática; aplicando la gama de los cálidos — que va del rojo al amarillo, pasando por el anaranjado— para el lado sur. Del mismo modo, se aplica la gama de los fríos —que va del azul al verde— para el lado norte.

Para continuar con la gama cromática, se seleccionó el morado, que se acerca más a la gama de los fríos, para las áreas restringidas; y a su vez el magenta que se acerca a la gama de los cálidos para las áreas al público.

A continuación presentamos los colores aplicados en la señalización, los cuales están basados en los catálogos de color utilizados en el sistema de impresión de rotulación computarizada en vinilo autoadherible.

7405 - red



7009 - turquoise



7115 - tangerine



7410 - apple green



7238 - orange



7411 - dark green



7237 - yellow



7243 - vivid blue



7007 - magenta



7118 - purple blue



### 3.7.10 MARCOS Y SOPORTES

Para decidir el sistema de sujeción más adecuado en un sistema de señales, es importante determinarlo en la fase de planeación, la cual se basa en un análisis detallado de la estructura arquitectónica y características físicas del lugar, tales como marquesinas, columnas etc.; condiciones que deben considerarse las esquinas de los edificios, las intersecciones de los pasillos, la entrada y así mismo visualizar obstrucciones, esto se debe planear a futuro, para evitar que algún elemento ajeno interfiera o cause "ruido" a la información de las señales.

En el caso de los señalamientos de interiores, el soporte juega un papel importante y debe cuidarse la parte estética, esto depende de los detalles más específicos sobre el mismo edificio. Los señalamientos pueden ser montados sobre la pared, con los soportes totalmente ocultos, o pueden ser soportados fuera de la pared, en las puertas, colgados del techo o bien fijarlos en el piso.

Los materiales que pueden ser utilizados en señalamientos de exteriores son tan limitados por el efecto de deterioro causado por el sol, la lluvia, humedad y el clima en general.

Por ello es importante tener conocimiento de los diferentes materiales que se pueden utilizar para la aplicación en un sistema de señales, ya sea interior o exterior, tomando en cuenta que estos vayan con el estilo del edificio, porque una mala selección en cuanto a materiales se refiere puede provocar que el resultado final sea una señalización que no cumple con la función de comunicar y además pase desapercibida.

### 3.7.11 TÉCNICA DE IMPRESIÓN

Rotulación computarizada en vinilo autoadherible.

Las aplicaciones de este sistema son de gran variedad; textos, logotipos, rotulación de automóviles, flotillas, camionetas, autobuses, trailers, anuncios luminosos, tableros, señalizaciones, stands de exposiciones, etc.

El sistema de rotulación cuenta con grandes ventajas entre las cuales se encuentran la alta precisión, uniformidad, versatilidad, rapidez, calidad en el corte, diversidad en efectos a textos, logotipos y cualquier tipo de gráfico.

Este sistema se desarrolla de la siguiente manera: el original mecánico se scannea y la imagen pasa directamente a la computadora, una vez digitalizada se retoca y se se manda la orden de impresión, pero en lugar de una impresora laser al plotter, el cual realiza —con una navaja muy fina— el corte de la imagen sobre el vinilo directamente y después será aplicada sobre la superficie manualmente.

Este tipo de vinilo se puede instalar en cualquier superficie lisa y limpia como: laminados plásticos (estireno, acrílico, trovisel, artcel, formaica), cristal, madera, metal, aluminio, cerámica, magnético, etc.

Se puede trabajar con gran variedad de tipografías, colores y tipos de vinilos; opacos, translúcidos, perlados, metálicos, reflejantes, fluorescentes, magnéticos, fotoluminosos, (permalight), éste último cuenta con una fuente de luz propia basada en un electrodo físico el cual se carga rápidamente con luz artificial o natural sin apoyo eléctrico o de cualquier otra índole, teniendo varias presentaciones.

<sup>(1)</sup> **Revista VISUAL.** Editorial EDIPO, S.A. Madrid, 1992. p.10

<sup>(2)</sup> **Belgbedel, Oliver** *La Simbología.* Editorial Oikos-Tav. Barcelona, 1970. p.126

<sup>(3)</sup> **Kasa Fudisawa, Eduardo** *Alternativa para utilizar imágenes prehispánicas en el diseño gráfico actual.* Tesis. México, D.F. 1991. p. 60

<sup>(4)</sup> **Ahuja Ormaechea, José Guillermo** *El tlalocan en el Templo Mayor de Tenochtitlan: Análisis de los materiales de la ofrenda Cámara II.* Tesis. México, D.F. 1991. p. 185

<sup>(5)</sup> **Munari, Bruno** *Diseño y Comunicación Visual.* Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1973. p.82

<sup>(6)</sup> **Frutiger, Adrian** *Signos, Símbolos, Marcas, Señales.* Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1981. p.270

<sup>(7)</sup> **Dondis, D.A.** *La Sintaxis de la imagen.* Editorial Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1976. pp.67-68

<sup>(8)</sup> **Küpers, Harold.** *Fundamento de la teoría de los colores* Editorial Gustavo Gilli, S.A. Barcelona, 1975 p.32

<sup>(9)</sup> **Küpers, Harold.** *Fundamento de la teoría de los colores* Editorial Gustavo Gilli, S.A. Barcelona, 1975 pp. 163-164

<sup>(10)</sup> **Miranda, José, Jiménez Moreno W., Fernández Ma. Teresa** *Historia de México.* Editorial E.C.L.A.L.S.A. México, D.F., 1983 p.139

<sup>(11)</sup> Clase de Diseño 7

<sup>(12)</sup> "Cerro de la serpiente. Lugar mítico del nacimiento milagro de Huitzilopochtli. Era también el nombre que recibía el Templo Mayor de Tenochtitlan". (González Torres Yolotl, Dicc. de Mitología y Religión de

Mesoamérica. Ediciones Larousse S.A., México 1991. p.42)

<sup>(13)</sup> Idem. p.154

<sup>(14)</sup> Idem. p.194

<sup>(15)</sup> **Miranda, José, Jiménez Moreno, W., Fernández Ma. Teresa.** *Historia de México.* Editorial E.C.L.A.L.S.A. México, D.F. 1983. p.145

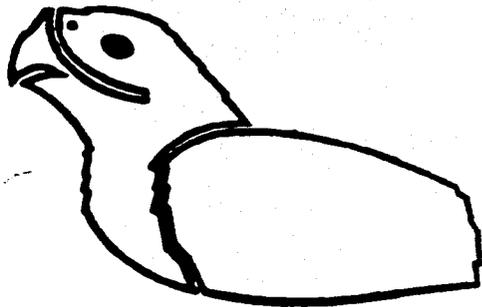
<sup>(16)</sup> "Dato sobre la migración de los mexicas de Aztlan o Aztatlan hasta su llegada a Tenochtitlan". (Miranda, José, Jiménez Moreno, W., Fernández Ma. Teresa) *Historia de México.* Editorial E.C.L.A.L.S.A. México, D.F. 1983. p.115)

<sup>(17)</sup> **Follies J. Hammer B.** *Architectural signament and graphics*

## **Capítulo 4**

### **4.1 PRESENTACIÓN FINAL DEL PROYECTO**

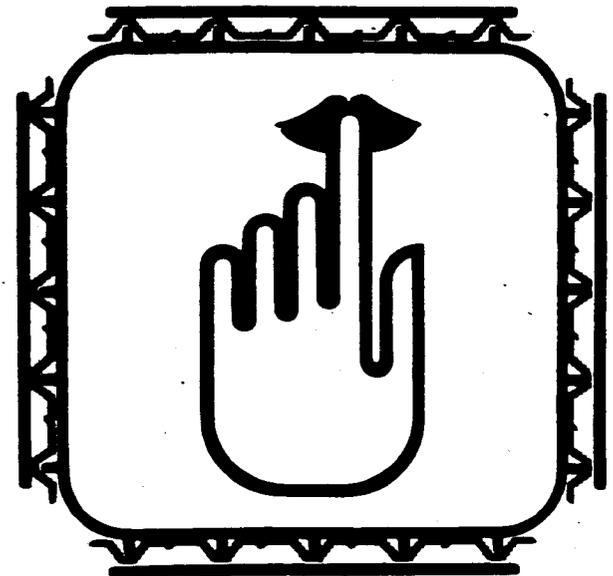
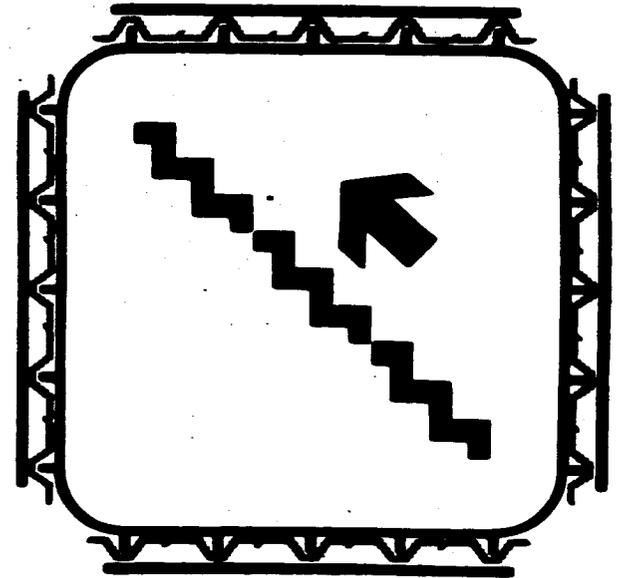
A continuación presentamos algunos ejemplos de la aplicación de color para el sistema de señales del Museo del Templo Mayor.



SALA

1

Antecedentes

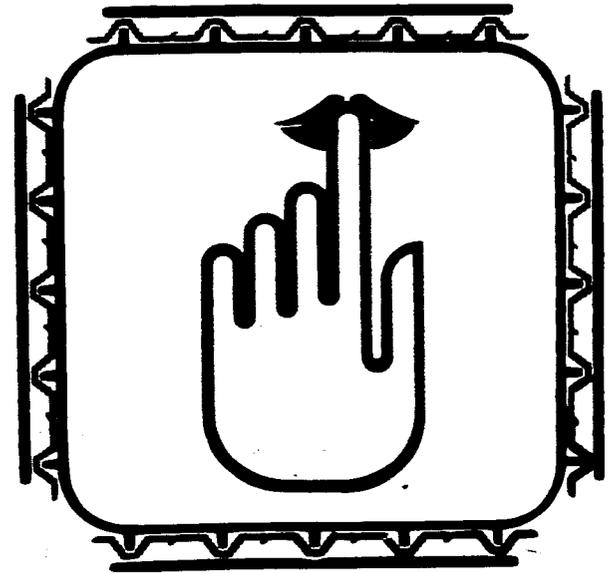
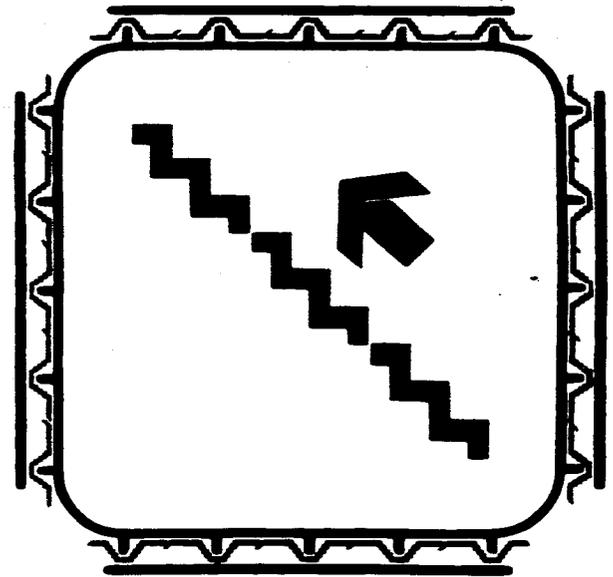


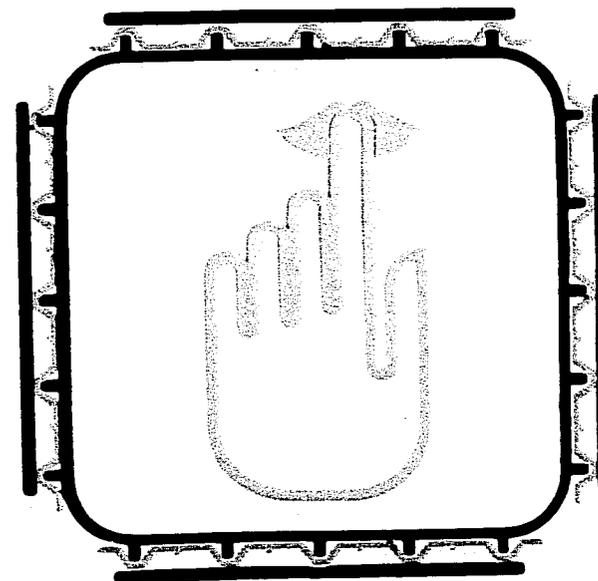
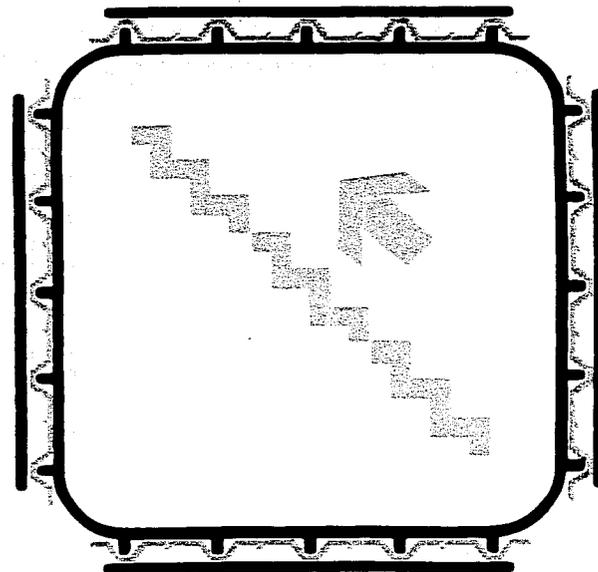


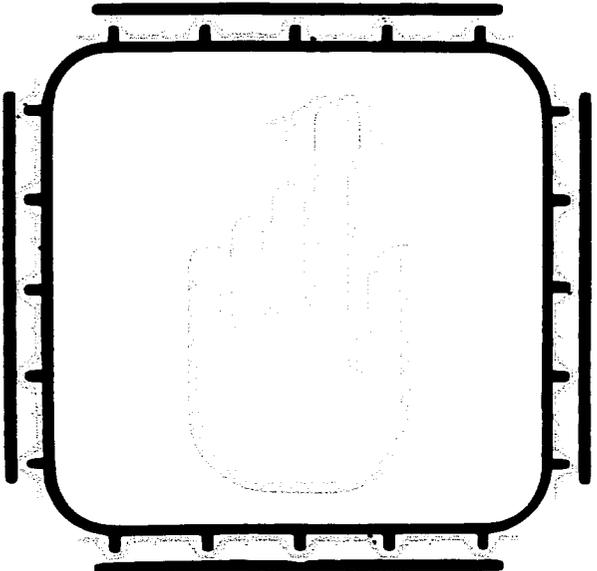
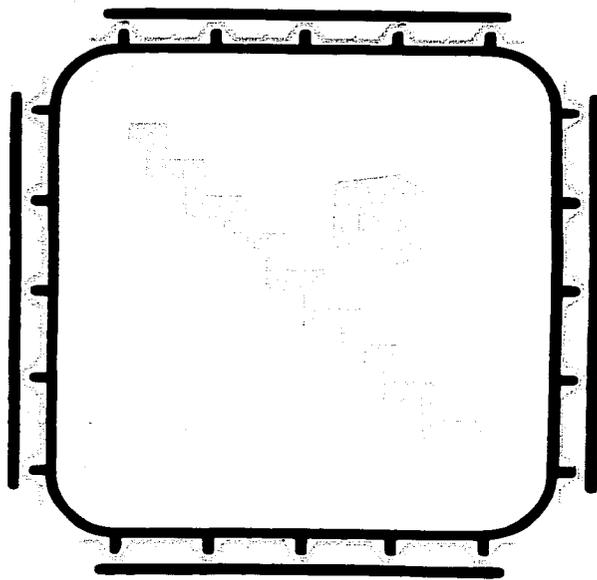
SALA

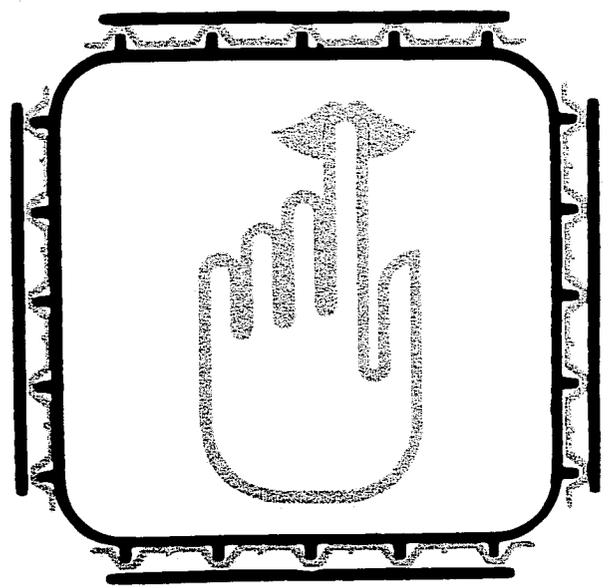
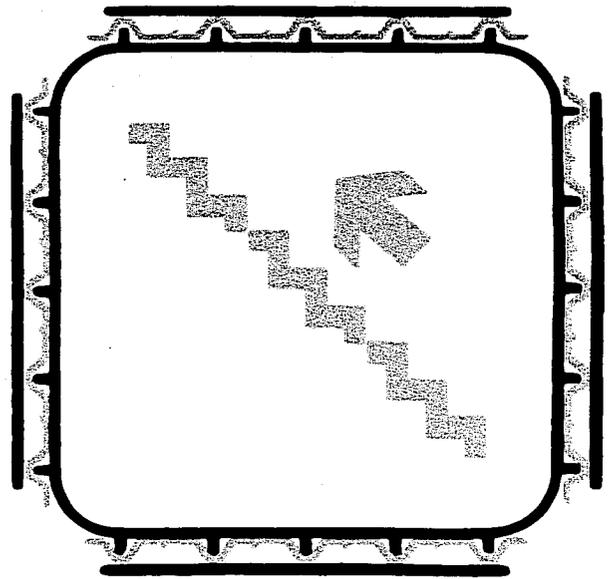
2

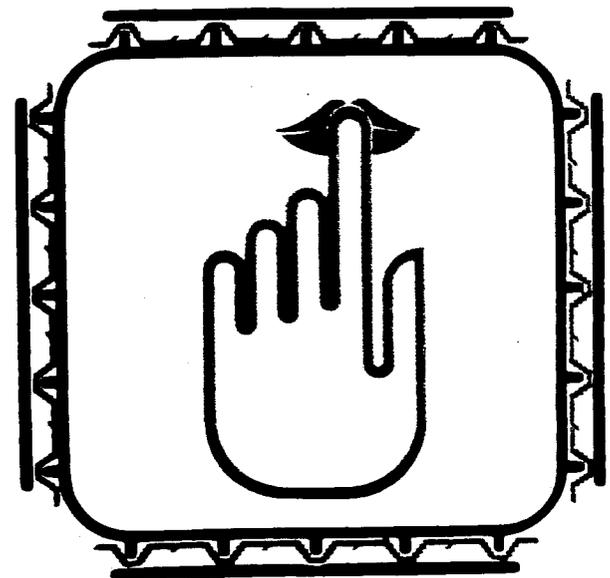
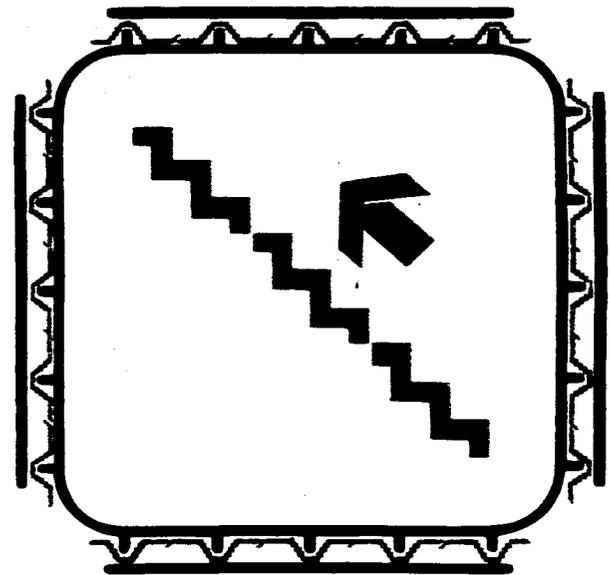
Coyolxauqui

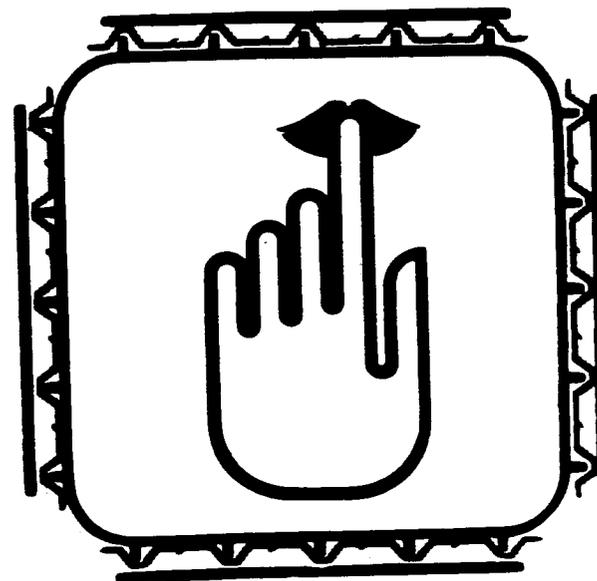
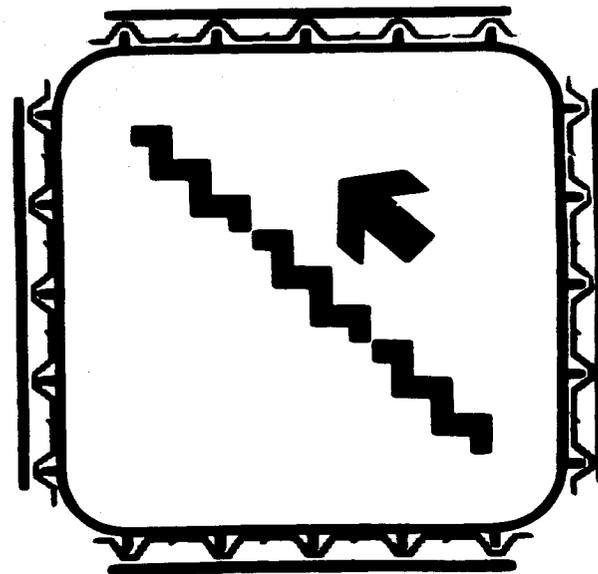








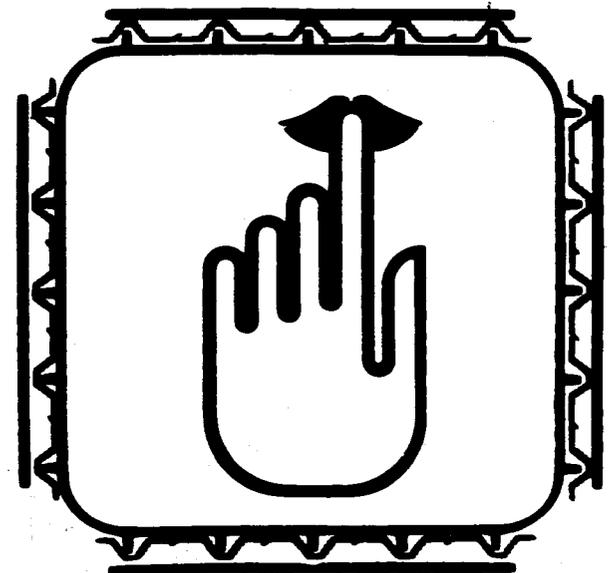
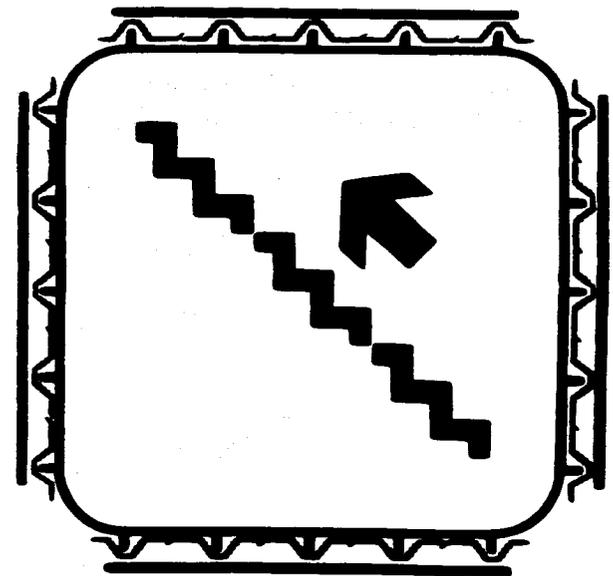


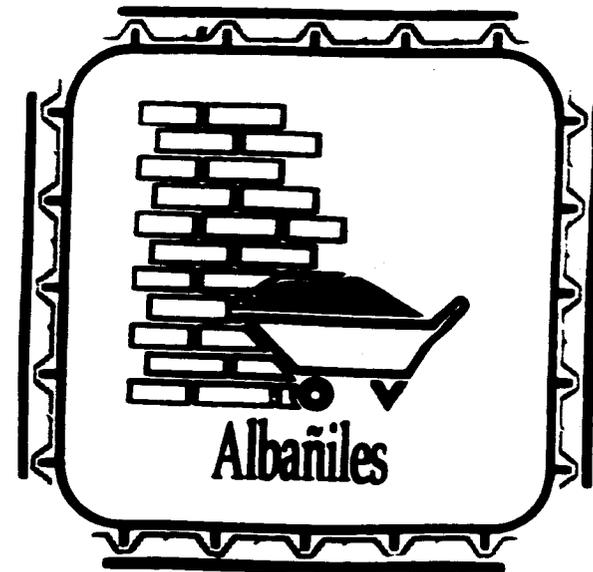


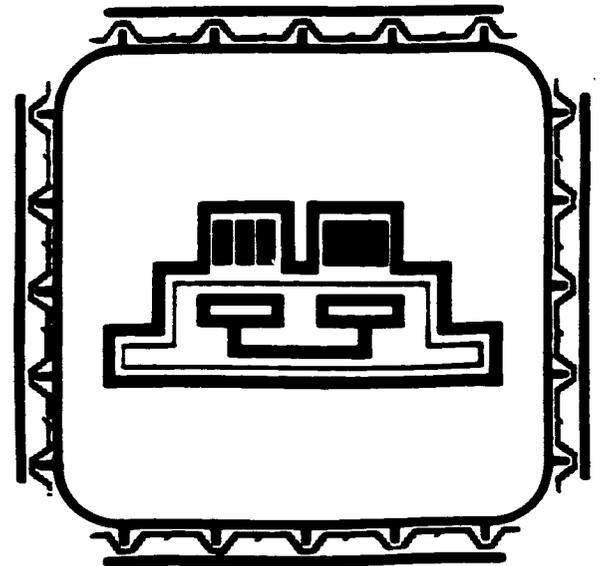


SALA  
8

Arqueología  
Histórica







## 4.2 ADECUACIÓN EN EL ESPACIO

Después del estudio previo de la ubicación de todo el sistema de señales, se presentan las características finales que integran todo el sistema.

Buscando la uniformidad con el estilo museográfico, originalidad, claridad y limpieza de la imagen; se eligió como marco el vidrio, el cual se adapta perfectamente al estilo y contrasta con el fondo de los muros. El sistema de sujeción se integra a la señal por medio de la envolvente, así como a la arquitectura y museografía.

Del mismo modo que buscamos darle personalidad al sistema, decidimos darle un elemento más de apoyo individual por medio del sistema de iluminación el cual se basa en la aplicación de fibra óptica.

"Los cristales de cuarzo —anhídrido silícico— en bruto, es la materia prima con que se fabrican las fibras ópticas. Los diámetros de los cables oscilan entre los 0.1 y 2 mm., y el peso de éstos es 50 veces inferior al de su antecesor —el cable coaxial de cobre—. Mediante un diminuto láser, el transmisor convierte los impulsos eléctricos en impulsos luminosos que son los que circulan por la fibra óptica. La humedad, los cambios de temperatura o la corrosión no influyen en los cables de fibra óptica<sup>(2,8)</sup>.

Este sistema provee ventajas tales como: las señales se mantendrán iluminadas en cualquier momento —aún en caso de un siniestro— manteniendo la seguridad de cualquiera de los usuarios; además el tipo de luz por sus características físicas, no dañan las piezas que se encuentran frente o alrededor de cada señal y tiene un tiempo de vida indefinido.

Para los señalamientos exteriores, el marco elegido fue lámina micropulverizada (tratada para que no se oxide), impresa en vinilo y serigrafía—en esta última use utilizo tinta epóxica, la cual tiene mayor durabilidad ante los diferentes cambios climatológicos manteniéndose en buen estado al mismo tiempo que el vinilo—, además se aprovecho el sistema de sujeción anterior (pata de gallo de lámina inoxidable). Para lograr que el recorrido de la zona sea el correcto, se trazaron 150 pares de huellas —este sistema lo basamos en el Códice prehispánico llamado Tira de la peregrinación— el cual fue impreso en forma manual utilizando tinta epóxica con microesfera—ésta fue utilizada apoyandonos en el sistema vial, ya que se implantaron recorridos nocturnos de la zona arqueológica exclusivamente—, ésta última absorbe la luz natural para después reflejarla aprovechando de nuevo la luz que desprenden los reflectores dirigidos —como complemento— a la zona arqueológica. Es por esto que no se aplicó el sistema de fibra óptica en cada cedula, ya que los reflectores iluminan en su mayoría a la zona, permitiendo así la lectura de la información contenida en cada uno de ellos, únicamente se aplicó la fibra óptica en los señalamientos de restricción.

<sup>(28)</sup> **Revista Muy Interesante** Editorial Gruner/Jahr. España, 1992 pp.20,24

## CONCLUSIÓN

A través del tiempo, el interés y la necesidad de mantener la unidad para la aplicación de una Identidad Gráfica ha sido un objetivo buscado por todo diseñador al crear un logotipo.

Es por esto que el propósito de este trabajo fue el determinar las características para mantener dicha unidad dentro de las aplicaciones que requieran la Identidad Institucional del Museo del Templo Mayor.

En primer lugar, la imagen institucional fue creada por el Lic. Eduardo Kasa Fudisawa, y en su proyecto incluyó lineamientos para la aplicación de la identidad dentro de algunos soportes —mismos que no cubrían las necesidades reales del museo—, por esta razón se desarrolló un manual en forma —retomando la imagen ya creada y modificándola en algunos de sus aspectos—, con especificaciones punto por punto y ejemplificando cada uno para no caer en confusiones al momento de utilizar alguno de ellos.

Una vez planteados los lineamientos para la Identidad Institucional, ésta se aplicó en papelería y formularios —formas utilizadas por el personal y usuarios del museo—. El diseño de estos formatos resultó más complejo de lo esperado, puesto que la Identidad Institucional se presenta acompañada de otras dos Identidades Gráficas: el INAH e INAH - CONACULTA; sin embargo, el diseño de las formas más pequeñas se complicó al aplicar tres imágenes en un sólo soporte, a lo que satisfactoriamente se dio solución mediante una distribución óptima de los elementos establecidos, unidad en las formas (papelería y formularios) y manteniendo la importancia de la Identidad Institucional.

Posteriormente, para el diseño del sistema de señales, se buscó unidad en las imágenes además de efectividad y simplicidad en las mismas; para que por medio de estas se mejore la comunicación entre usuario y museo así como facilitar su estancia y darle alternativas sin confundirlo.

Finalmente, al encontramos con algunos problemas por retomar un tema que había sido tratado por diversas personas sin llegar a una solución satisfactoria, creemos que este trabajo ha cumplido la finalidad de comunicar y facilitar el uso de la Identidad Institucional así como su reproducción. Además que esperamos sirva como apoyo a futuros trabajos y que sea instrumento adecuado y funcional dentro del Museo del Templo Mayor.

## BIBLIOGRAFÍA

### DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Munari, Bruno

Colección Comunicación Visual

Edit. Gustavo Gili

### FUNDAMENTOS DEL DISEÑO BI Y TRIDIMENSIONAL

Wong, Wucius

Colección Comunicación Visual

Edit. Gustavo Gili

### FUNDAMENTOS DE LA TEORIA DE LOS COLORES

Kuppers, Harald

Colección Comunicación Visual

Edit. Gustavo Gili

### SISTEMAS DE SIGNOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

Manual para Diseñadores, Arquitectos, Planificadores y Analistas de Sistemas

Edit. Gustavo Gili

### LA SINTAXIS DE LA IMAGEN. INTRODUCCIÓN AL ALFABETO VISUAL

Dondis, D. A.

Colección Comunicación Visual

Edit. Gustavo Gili

### IDEOLOGÍA Y METODOLOGÍA DE LOS COLORES

Llovet, Jordi

Colección Comunicación Visual

Edit. Gustavo Gili

### SIGNOS, SIMBOLOS, MARCAS Y SEÑALES

Frutiger, Adrian

Colección Comunicación Visual

Edit. Gustavo Gili

### ¿COMO NACEN LOS OBJETOS?

Apuntes para una Metodología proyectual

Munari, Bruno

### COLOR Y COMPOSICIÓN

Girart, Robert

Edit. Nostradam

### SIMBOLO. COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Illo, Dorflies

Edit. Blume

ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL

Arheim, Rudolph  
Edit. Eudueda

EL COLOR ORIGEN Y METODOLOGÍA

Koopers, Harold  
Edit. Lectura

SISTEMA DE SIGNOS EN LA COMUNICACIÓN VISUAL

Aicher, Otl  
Edit. Gustavo Gili

COMO SE ARMONIZAN LOS COLORES

Edit. Las Ediciones del Arte

PSICOLOGÍA DE LA PERCEPCIÓN HUMANA

Day  
Edit. Limusa

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA TESIS Y TRABAJOS

Kreitmerman, Norma

SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN VISUAL

Cohe  
Edit. Trillas

MANUAL DE IDENTIDAD

Cornejo López, Armando  
Tesis

LA SIMBOLOGÍA EN LA ESCUELA NACIONAL DE MÚSICA

Paez, Guadalupe; Cervera, Lucy  
Tesis

METODOLOGÍA APLICABLE A LA SEÑALIZACIÓN

Tesis

SEÑALÉTICA

Costa, Joan  
Enciclopedia de Diseño

DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Prieto, Daniel  
UAM-Xochimilco

SISTEMA DE SEÑALIZACIÓN

Alarcón, Gorzalo  
UAM-Azcapotzalco

EL TLALOCAN EN EL TEMPLO MAYOR DE TENOCHTITLÁN

Ahuja Ormaechea, Jose Guillermo  
Tesis

ALTERNATIVA PARA UTILIZAR IMAGENES PREHISPANICAS  
EN EL DISEÑO GRÁFICO ACTUAL

Kasa Fudisawa, Eduardo

LOS CODICES DE MÉXICO

INAH

EL MÉXICO ANTIGUO

Beller, German  
Edit. Sociedad Mexicana Alemana

ARTES DE MÉXICO. INDUMENTARIA MEXICANA

Cordrey, Donald  
Edit. Electrocom

LOS ANTIGUOS MEXICANOS

León Portilla, Miguel  
Edit. Fondo de Cultura Económica

**HISTORIA DE MÉXICO**

Miranda, José; Jiménez Moreno, W.; Fernández, Ma. Teresa  
Edit. Eclal, S.A.

**MITOS Y LEYENDAS DE LOS AZTECAS**

Bierhorst, Joun  
EDAF

**ELEMENTOS DE COMUNICACIÓN VISUAL EN EL MÉXICO PREHISPÁNICO**

Navarrete Noyola, Apolonio  
Tesis

**GUÍA OFICIAL DEL TEMPLO MAYOR**

Matos Moctezuma, Eduardo  
INAH,Salvat

**EL PUEBLO DEL SOL**

Caso, Alfonso  
F.C.E.

**LA VISIÓN DE LOS VENCIDOS**

León Portilla, Miguel  
Edit. Fondo de Cultura Económica

**LOS MUSEOS EN EL MUNDO**

Biblioteca Salvat de Grandes Temas  
Edit. Salvat S.A.

**DE TEOTIHUACAN A LOS AZTECAS**

León Portilla, Miguel  
Lecturas Universitarias, UNAM

**DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO UTHEA**

**DICCIONARIO DE MITOLOGÍA Y  
RELIGIÓN DE MESOAMÉRICA**

González Torres, Yolotl  
Editorial Larousse

**DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO UTHEA**

Editorial Unión Tipográfica Editorial Hispano Americana

**Revista MUY INTERESANTE**

Editorial Gruner/Jahr

**Revista VISUAL**

Editorial EDIPO, S.A.