



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

El calendario como soporte gráfico informativo

Tesis que para obtener
el Título de Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

Elba Haydeé Chavarría León

Director de Tesis: Lic. en D.G. Guillermo de Gante

México 2000



277160



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



A mi Padre:

Por su constancia y perseverancia en todo lo que realiza, por su empeño y especial forma de demostrar cariño y amor.

A mi Madre:

Por el apoyo y cariño que siempre me ha brindado, por su fuerza y gran corazón.

A mi hermano:

Por su paciencia, por apoyarme siempre que lo he necesitado, por su cariño.

A mi hermana:

Por su apoyo, por ser mi amiga y compañera, por ser como es , una persona enamorada de la vida.





A mi familia:

Por estar siempre conmigo, en los buenos y malos momentos, por el apoyo y cariño que siempre me han brindado.

A mis amigos:

Karla, Gaby, Eli, Ivonne, Martha
Itzel, Brenda, Ricardo
Porque su amistad me ha enseñado mucho del valor de la vida.

A la familia Murillo Tepepa:

Por las atenciones y confianza que me han brindado, por su apoyo y estima.

A la familia Ugalde Bello:

Por su cariño, por las atenciones que siempre han tenido conmigo, por su especial forma de ser.

A Miguel:

Por su amor, confianza y fé en mi, por ser una persona muy especial que me ha enseñado la importancia de la lucha diaria en la vida. Porque de él siempre he tenido apoyo, amistad y un amor incondicional. Por ser mi bastón y brisa.

A Daniel:

Por apoyarme cuando lo necesite, por estar conmigo y compartir momentos inolvidables de mi vida, por su corazón, sus ojos y su sonrisa.





**A mi abuelos, Andrea y Juan, a mi
madrina Lucy:**

Por su especial forma de ser, por el apoyo
y cariño que siempre me han brindado.

**A mis abuelos Tello, Licho y a mi
madrina Leti:**

Por su amor, por que cariño como el de
ellos es irremplazable.

A Tía Lita:

Por que de ella he aprendido cosas de gran
valor, por su amor y preocupación por mi y
mi familia, por su gran corazón y fortaleza
que siempre ha mostrado en la constante
lucha de la vida





A mis Maestros:

Por que parte de lo que soy ahora es
gracias a sus enseñanzas.

Por que de alguna manera de cada uno
obtuve un grano de arena que me formó
como persona y profesionista





Capítulo 1

Calendario

	Calendario	5
1.1	Definición, origen y evolución	6
1.2	Soporte Gráfico	9
1.3	Medio Promocional, Publicitario e Informativo	9
1.4	Clasificación del calendario según sus funciones	11
	▲ calendario de Pared	
	▲ desfoliable	
	▲ calendario de escritorio	
	▲ calendario de bolsillo	
	▲ reloj y bolígrafo	
1.5	Calendarios y diseños	13
1.5.1	Marcas de algunos calendarios en el mercado	13
1.5.2	Acabados en el calendario de Pared	15
1.5.3	Software de diseños preestablecidos	17

Capítulo 2

Lenguaje Gráfico

	Lenguaje gráfico	19
2.1	Antecedentes	24
2.2	Argumento y guión	25
2.3	Viñeta	25
2.4	Encuadre	26
2.5	Movimientos de cámara	28
2.6	Sensogramas	30

Capítulo 3

Diseño de un Haab

Contemporáneo

3.1	Diseño de un Haab Contemporáneo	33
3.2	Desarrollo Temático	33
3.2.1	Datos geográficos	33
3.2.2	Organización social	34
3.2.3	Cosmología y religión	35
3.2.4	Arte y Cultura	37
3.2.5	Conocimientos Científicos	39
3.3	Justificación literal	41
3.4	Lenguaje gráfico	41
3.5	Planteamiento gráfico	43
3.5.1	Definición de formato	43
3.5.2	Diseño tipográfico	44
3.5.3	Diseño del calendario	45
3.6	Desarrollo gráfico	45





Procedimiento gráfico	49
Conclusiones	71
Glosario	72
Hemerografía	73
Bibliografía	73

Indice





Introducción

El hombre desde que existe ha buscado la manera más idónea de comunicarse con su entorno; prueba de ello son los jeroglíficos e imágenes que pintaban en paredes y cuevas los primeros hombres que poblaron la tierra. Con el paso del tiempo se generaron diversas formas de comunicación que adoptaron particularidades según lo que se quisiera decir y a quien se iba a dirigir el mensaje.

Durante la Revolución Industrial se crearon nuevas necesidades de comunicación, los productos que maquilaban no solo se dirigían a la gente de su país sino que traspasaron las fronteras y de alguna manera debían distinguir su producto en el país al que iba a ser importado, con ello nace la competencia, las marcas y la publicidad. Podría decirse que la Revolución Industrial fue una de las bases de la creación del diseño como una disciplina aunque su interés no es meramente comercial, su tarea es la difusión de cualquier mensaje a un medio social ya sea hablar de política, informar acerca de un tema en una exposición museográfica, difundir una campaña contra alguna enfermedad, etc.; su objetivo principal es la comunicación. A través de los diversos medios de comunicación el diseñador gráfico integra un mensaje al medio social, teniendo presente las características económicas, culturales e ideológicas de la sociedad en la que se desenvuelve, ya que su papel principal es comunicar de manera sana y ética los temas que trate.

El Diseño Gráfico se vale de infinidad de medios comunicacionales para expresar un mensaje; revistas de diversos tamaños y temáticas, carteles, folletos y artículos promocionales - por mencionar algunos - donde podemos encontrar al calendario. En puestos de revistas, supermercados, librerías y tiendas de renombre encontramos calendarios que sacan a la venta algunas casas editoriales nacionales o extranjeras, algunas se preocupan por la temática y algunos otros funcionan como motivo decorativo de algún rincón de la casa, taller, oficina, etc.

Observando sus posibilidades de diseño me incliné por el diseño de un calendario, cuya temática fuera relativa alguna cultura que formara parte de nuestra historia, por ello elegí a los mayas. El presente proyecto fue concebido con el fin de transmitir información acerca de una cultura a través de un soporte gráfico de fácil adquisición sin olvidar las cualidades intrínsecas que como medio comunicacional posee, nos informa el año, el mes y el día en el que vivimos; es un medio promocional que puede ser apreciado por personas de diferentes edades. Abordar el





tema del calendario ha sido una tarea de investigación bibliográfica y de campo, refiriéndome a campo a las tiendas departamentales donde se venden calendarios y algunos lugares en donde los imprimen como lo es la Plaza de Santo Domingo en el centro de la ciudad. A través de la documentación necesaria para la realización de este proyecto encontré que es muy poca la información recopilada acerca del calendario, en algunos libros lo mencionan dentro de los artículos promocionales pero sin mencionar más al respecto solo cuestiones técnicas y materiales. En algunos libros de diseño se muestran calendarios de otros países que son muy atractivos visualmente y no se limitan al aspecto decorativo.

En México, creo que no se le ha sacado el provecho adecuado al calendario como soporte gráfico, en determinados lugares se pueden conseguir calendarios que podrían llamarse de colección por las características que los conforman. En casi cualquier hogar, negocio u oficina lo podemos encontrar montado en la pared o sobre un escritorio, la variedad de imágenes que se exhiben en ellos son de temas – en ocasiones – poco interesantes o solo con motivos decorativos.

Diseñar un calendario es algo más que crear un diseño visualmente armónico, el mensaje que se transmita debe provocar interés en el espectador y conducir a un cambio.

En el primer capítulo hablo acerca de la historia y características principales del calendario, así como un breve panorama de su participación e importancia dentro de la historia de nuestro país. Además, menciono parte de su desarrollo hasta llegar a la elaboración de calendarios en software para plataforma PC y Macintosh.

El segundo capítulo contiene información breve acerca de la historieta, pero principalmente de las herramientas que utilizaré en el desarrollo del calendario.

Finalmente en el capítulo tres hablo de la cultura maya, tema que ocupa el calendario, y la realización del proyecto desde la investigación documental hasta su finalización y guardado para enviarlo a impresión por medio de originales electrónicos.





Capítulo

Calendario



D	10	24	
L	11	25	
M	12	26	
M	13	27	
J	14	28	
V	1	15	29
S	2	16	30
D	3	17	31
L	4	18	Enero
M	5	19	
M	6	20	
J	7	21	
V	8	22	
S	9	23	





Calendario

En el **DISEÑO GRÁFICO** encontramos un amplio campo profesional, como lo es el diseñar una campaña publicitaria, una museografía, un empaque, diseño de escaparates, diseño textil, editorial (en el que también existen infinidad de variantes), etc.

En el ámbito profesional, el **diseño gráfico** ha sido abordado en algún momento por personas de diferentes profesiones, como Arquitectos, diseñadores industriales, administradores, ingenieros, ... que haciendo uso de su creatividad intentan desarrollar proyectos que corresponderían propiamente al diseñador gráfico. No podemos generalizar y tachar de mal hecho algun trabajo que hayan realizado, aunque por cuestiones profesionales el diseñador gráfico cuenta con las bases y herramientas necesarias para abordar cualquier proyecto gráfico.

No es raro ver en la vía pública carteles o anuncios publicitarios carentes de diseño, la tarea del **diseñador** es insistir en poder desarrollar su profesión en todos los medios que así lo requieran. En una revista de "matiz" leí un artículo de como sería una ciudad si toda ella estuviera de alguna manera organizada visualmente por el diseño, las calles limpias, los anuncios publicitarios ubicados adecuadamente, los colores idóneos para hacer una indicación concreta o transmitir en el transeúnte alguna sensación. Tal vez la idea parezca un poco extraña y descabellada pero finalmente sería grato el tener una ciudad visualmente armónica de la cual pudieramos obtener mas que agravios a nuestra persona - en algunos mensajes- una educación visual a través de los diversos medios impresos que

vemos en la calle. Quizás es un poco ambicioso querer cambiar la mentalidad de las personas por medio de imágenes y mensajes que los bombardeen constantemente, sin embargo, ¿cuál es el método idóneo para transmitir una enseñanza o dejar un mensaje en la mente de las personas que lo perciban?, si entramos en este tipo de cuestionamientos descubriremos una y mil respuestas que contestaría cada persona de manera diferente.

En mi caso muy particular opté por diseñar un calendario por las características que mas adelante menciono, además, tal vez sea cambiar el concepto que durante años he tenido de él, un medio que nos informa de los días que transcurren durante el año, de cuando va será el cumpleaños de alguna persona o simplemente un motivo decorativo más en la pared. Las casas editoriales podrán imprimir quizás calendarios de perros y gatos, de chicas guapas o de carros último modelo pero porque no explotar este soporte y buscar darle otro enfoque, el del **DISEÑADOR GRÁFICO**.

A continuación abordaré el tema del calendario, un poco de su historia, variedades y el desarrollo que tuvo durante cierto tiempo en nuestro país





Calendario

1.1 Definición, origen y evolución

Calenda (del latín *kalendae, arum*, primer día del mes) f. Lección del martilologio romano con los nombres y hechos de los santos.¹ Calendario (del latín *calendarium*) cuadro, almanaque o taco en que están los días, meses, estaciones y fiestas del año.²

Cuando nos referimos al calendario podemos imaginarnos cada quien de una forma y contenido específico, circunstancia similar que experimentaron antiguas culturas y que manifestaron acorde a sus conocimientos.

En nuestro país, los orígenes del calendario se remontan a la época prehispánica, ejemplo de ello es el calendario Azteca o piedra del Sol, en cuyo centro se halla un círculo y en los círculos restantes están los signos que servían para el cómputo de los ciclos astronómicos.

Algunos investigadores consideran que el calendario Azteca es similar al de los mayas, quienes crearon la llamada Rueda Calendárica, comprendía un año civil o haab de 365 días con 19 meses, 18 de 20 días y 1 de 5 llamado Uayeb, y el año sagrado o tzolkín con 260 días.

Estos dos sistemas para computar el tiempo se complementan uno a otro; su cuenta comienza con la creación del mundo, según su ideología, esta fecha corresponde al 330 a. de C., a partir de esta fecha contaban el tiempo en ciclos de 52 años. Al término de cada ciclo creían que el mundo terminaría por lo que el comienzo de uno nuevo era motivo de regocijo para ellos.

El calendario que nos rige actualmente es el Gregoriano, el cuál utilizan la mayoría de los países; ha tenido varias modificaciones desde sus orígenes hasta ajustarlo al que conocemos. Su conteo comienza tomando como refe-



Calendario Azteca

1. Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones del Reader's Digest, 1982, 17va.ed., tomo II, p.571

2. Ibidem

3. Alfonso Morales Carrillo, Cronos y Cromos, 1993, Centro Cultural de Arte Contemporáneo, p.5





rencia el nacimiento de Cristo, que marca el inicio de la era Cristiana. En lo referente a otros antecedentes históricos mencionaremos también a los hebreos, cuyo año 5757 comenzó el 14 de septiembre de 1996, a los emperadores romanos Julio César y Augusto quienes por cuestión de poder y orgullo aumentaron un día al mes de Julio y Agosto quedando el mes de Febrero con 28 días y 29 en año bisiesto; el calendario Musulmán o Mahometano y el de la Revolución Francesa, que de algun modo aportaron conocimientos sobre el mismo. Antigüamente varios pueblos lo utilizaban para conocer la fecha de siembra, llevar acabo ceremonias rituales o para festejar un acontecimiento de importancia, etc. La manera en que registraban el tiempo dependía de la cultura ya sea "sobre la piedra o la arcilla, la madera o el papel, el tiempo queda expresado en sus marcas, en las medidas de sus ciclos que se inscriben en el calendario, esa abstracción y cifra que en sus comienzos tuvo que ver con magos y profetas, sacerdotes y astrónomos".³

También el almanaque⁶ era muy solicitado, además del calendario contiene temas de interés general. Conforme pasa el tiempo, los almanaques que contenían temas de diversa índole y era leídos como libros se fueron retirando y dieron paso a los cromos de los calendarios impresos en litografía que ahora adornan la alcoba.



Almanaque Bristol. Catálogo Cronos y Cromos



En México a partir de 1826 Mariano Galván Rivera inició la publicación de su calendario "GALVAN", en donde trata los acontecimientos que se efectuaran a lo largo del año, ya sean festividades, cambios climatológicos, efemérides, santoral, días de ayuno y abstinencia, eclipses, etc.,⁴ es considerado como un registro del tiempo y del recorrido de México desde su primera publicación hasta nuestros días. En 1856 en el Calendario de Pedro de Urdimalas se cuentan las aventuras de un ladrón" y se despliega una plana precursora de la historieta mexicana: el Cuadro histórico del General Santa Ana, entre cuyas 20 viñetas se narran sus andanzas entre 1822 y 1855".⁵

"De los años 30's a los 50's... el calendario mexicano es un encargo artístico a cuenta de las marcas de prestigio y una obligación anual para los negocios que se precian de su honorabilidad, renombre y atención personal del propietario".⁷

Alfonso Morales Carrillo recalca la importancia del calendario ante la clientela de la tienditas de esquina y mercados ya que la rúbrica les recuerda el lugar donde lo obtuvieron y con ello hacen memoria de las atenciones prestadas y los productos adquiridos. "Artísticos o desangelados, los calen-

4. Calendario del Más Antiguo Galván, 1996, Murguía, 211p

5. A Morales, op.cit., p.7

6. Almanaque - Registro o catálogo que comprende todos los días del año, la información es distribuida por meses, contiene datos astronómicos y noticias relativas a festejos y actividades religiosas y civiles.

7. A Morales, op.cit., p.8





darios ilustrados son imprescindibles apuntes para un posible cosario mexicano: la historia de la vida social y cultural...”⁸

Alfredo González, J. Sadurní, Armando Dreschler y Jesús de la Helguera, quien plasmó en sus cromos imágenes de la vida que acontecía en México, de paisajes, leyendas, mitos, tradiciones e historia. Trabajo con dos de las editoriales mas productivas de cromo nacionales, Litoleosa - La Enseñanza Objetiva, S.A. - y Galas de México.



Ilustrado por Jesús de la Helguera. Catálogo Cronos y Cromos



Ilustrado por Jesús de la Helguera. Catálogo Cronos y Cromos.

Los ilustradores encuentran en el cromo una forma de expresión directa con la sociedad, a la par del desarrollo y crecimiento de la Metrópoli van plasmando los cambios que acontecen. Ahora también empresas importantes solicitan este impreso, entre ellas encontramos a la Coca - Cola, Cigarros Alas y Raleigh, Pepsi Cola, Good Year Oxo, Goodrich, Euzkadi, General Popo, Lotería Nacional y otras. Los cromistas , como los llamaron, más notables fueron: Eduardo Cataño, Bribiesca, J. Nieto Hernández,

La técnica litográfica entra en pleno apogeo con la demanda de revistas ilustradas, cromos, almanaques, calendarios, etc. Al hacer su aparición el foto offset el cromo litográfico decae “dejando su lugar a otras promociones en menores formatos, mas rutinarios o con mayores audacias en la desnudez de las muchachas”⁹

8. Ibid, p.11
9. Ibid, p.10



1.2 Soporte Gráfico

El diseñador gráfico se puede expresar en una gran diversidad de medios impresos, entre ellos el cartel, la revista, anuncio de vía pública; diseñar una imagen global; tarjetas postales, de felicitación, de presentación; libros, cuentos, portadas de disco, calendarios y otros. El formato varía de acuerdo a la necesidad y en ocasiones al espacio en donde vaya a ser colocado, sin embargo la imagen se adapta al formato para que continúe con su objetivo principal: la comunicación.

“En la comunicación visual el contenido nunca está separado de la forma, cambia sutilmente de un medio a otro, de un formato a otro, adaptándose a las circunstancias de cada cual, va del diseño de un cartel, un periódico o cualquier otro formato impreso”.¹⁰ En los anuarios de diseño así como en los “Graphics” no es común encontrar diseños de calendarios siendo que existen varias empresas que se dedican a la elaboración de éstos. En algunos libros vienen clasificados junto con las tarjetas postales o tarjetas de crédito en el caso de los calendarios de bolsillo; también aparece en la primera o última página de los libros, desplegando motivos creativos.



Ilustración de los Hermanos Hildebrant para un calendario de J.R.R. Tolkien

Los hermanos Hildebrant - ilustradores reconocidos de E.U. - han plasmado grandes obras en el diseño y elaboración de ilustraciones en los calendarios de 1976, 77 y 78 para la obra literaria de J.R.R. Tolkien: “The Lord of the Rings” - El Señor de los Anillos -, algunas de estas ilustraciones fueron valuadas hace varios años hasta en \$150,000”.¹¹

The Brothers Hildebrant
Collector Cards by Comic Images



84. BILBO AT RIVENDELL.
In this portrayal, Greg and Tim Hildebrant depicted Bilbo, the hero of Tolkien's *The Hobbit*, in his later years writing his memoirs. The painting was used for the 1976 *Lord of the Rings* calendar.

© 1976 Greg and Tim Hildebrant
Illustrated. Produced by Comic Images,
1976. #1762. Designed by McNeill Studios.

Tarjeta 84. The Brothers Hildebrant

1.3 Medio Promocional, Publicitario e Informativo

Desde el comienzo de la Revolución Industrial fue necesario identificar un producto ante la competencia, así como darlo a conocer; en paredes pegaban carteles o posters donde promocionaban su producto. Posteriormente se fueron creando nuevas formas de Publicidad; era vital que la gente conociera los

10. Andrea Dondis, *La sintaxis de la imagen*, G. Gustavo Gill, p.123

11. The Hildebrant, *Collector cards by comic images*, 1994, tarjeta 84



los beneficios del producto que salía al mercado. Los empresarios se valieron de estrategias diversas, como el obsequio de una pequeña muestra del producto, anuncios en periódicos o algún medio impreso, etc. No conforme con ello, seguían buscando planes publicitarios para vender más, idearon otras estrategias como el obsequio de productos utilitarios de uso común que llevaran impreso el nombre de la compañía promotora, así, los fabricantes "les obsequian artículos publicitarios especiales como plumas, lápices, calendarios, pisapapeles, libretas... y reglas con el nombre de la empresa."¹²

igual forma existen compañías que se dedican a la elaboración de estos. Como ya mencioné anteriormente es usual en las empresas obsequiar este artículo promocional, en alguna parte del diseño contiene el nombre de la empresa o su logotipo, con el fin de recordar al usuario la existencia de su compañía, también puede traer impresa la dirección, teléfonos o sucursales de la misma. Proporciona (en algunos casos) el santoral, el movimiento de la luna, los días feriados oficiales y religiosos, efemérides, estaciones, días transcurridos y por transcurrir.

Raúl Beltrán clasifica al calendario dentro de los artículos promocionales, en su libro "Publicidad en medios impresos" nos dice: "todos los promocionales son medios impresos ya que llevan información impresa o grabada acerca de un producto, una marca o un servicio, mostrando al momento o recordándoles permanentemente sus bondades y su prestigio".¹³



Catálogo Cronos y Cromos

En la Plaza de Santo Domingo, en el centro del Distrito Federal, existen imprentas que se dedican a la impresión de invitaciones, recordatorios - entre otros - y calendarios, al que podríamos llamar popular por su medio de distribución y las características que presenta.

Algunas casas impresoras son distribuidoras de diseños de calendarios con un espacio en blanco dónde sólo se imprime el nombre y datos del cliente. Las imágenes que plasman en ellos son: paisajes, automóviles, animales, mujeres atractivas, imágenes religiosas, etc.

Las personas que regularmente solicitan este impreso son comerciantes de carnicerías,

El calendario se encuentra presente en casi todos los planes publicitarios por las características que como medio impreso posee. Las empresas que los obsequian hacen por lo general un diseño exclusivo, pero de

12. Philip Kotler, Fundamentos de Mercadotecnia, 1991, PHH, 2a. ed., p.467.
13. Raúl Beltrán, Publicidad en medios impresos, 1989, Trillas, 2a.ed., p.131



tlpalerías, farmacias, tiendas de abarrotes, talleres mecánicos, papelerías, etc., esto con el fin de obsequiarlos a sus clientes y recordarles de su existencia. Este medio impreso funciona como promocional durante todo el año, publicita tanto al comercio de quien lo solicito como a la imprenta donde fueron realizados. Este diseño es común hallarlo en los hogares.

En oficinas y despachos encontramos diseños más elaborados con características similares y algunas diferencias a los anteriores, como lo es la calidad, el material que se emplea, el medio de impresión y el diseño. Una de las compañías que se dedica a esta tarea es Fortec quien diseña calendarios ejecutivos de alta calidad.

1.4 Clasificación del calendario según sus funciones

El calendario adopta diversos formatos y formas según la necesidad del comerciante y del consumidor.

▲ Calendario de Pared

El más sencillo consta de un soporte donde están impresos los meses, el año y algunos datos adicionales acerca de la empresa; otra presentación consta de 6 hojas con dos meses cada una, una fotografía o ilustración y el logotipo de quien lo obsequia.

▲ Desfoliable

Consta de una base rígida donde se imprimen los datos del anunciante, en la parte posterior incluye un calendario completo del año presente y del próximo, trae una hoja por cada día del año,



Calendario de Pared

contiene datos adicionales como el santoral, recetas, chistes, hechos de relevancia, anécdotas, horóscopos, etc. Este modelo suele hacerse en presentación para escritorio refiriéndose a él como notarial. Algunos diseños llevan un recuadro del mes anterior, del presente mes y del próximo, es considerado útil porque permite ver fechas proximas y anteriores sin tener que voltear otra hoja.



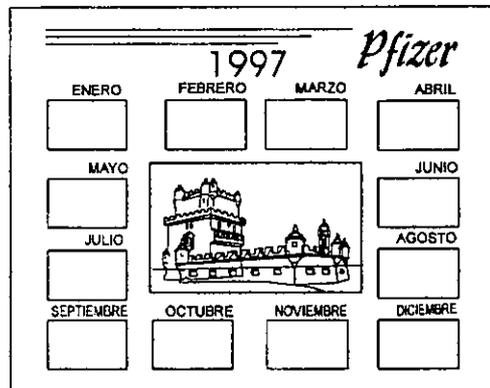
Calendario desfoliable de pared



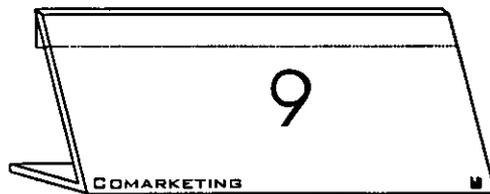


▲ Calendario de escritorio

Tiene dos presentaciones, el calendario de pie - donde se contempla el notarial - y el calendario bajo cubierta. El calendario de pie se presenta en acrílico, engargolado o con un soporte rígido de metal, madera, PVC y/o plástico.



Calendario de escritorio bajo cubierta



Calendario de escritorio con base de acrílico

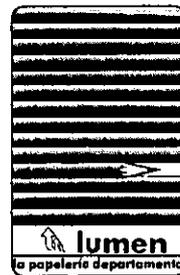


Calendario de escritorio con wire'o

14. Ibid, p.137

▲ Calendario de bolsillo

Es de gran aceptación, se puede cargar en la bolsa de la camisa, en el pantalón, bolsa de mano, en la cartera o en un porta credenciales, las esquinas redondeadas facilitan su manejo, así como también su tamaño, la medida estándar según Raúl Beltrán es de 7.3 x 4.5 cm, aunque hay algunos más grandes que no rebasan los 10 x 7 cm. Los materiales utilizables en esta presentación pueden ser plásticos, cartulinas y PVC. "Otros más son impresos sobre mylard en diseños de una pieza o de dos hojas laminadas".¹⁴ Los calendarios impresos en offset o papel se les barniza o lamina para protegerlos a la vez que se les proporciona lustre.



Calendario de bolsillo

▲ Reloj y bolígrafo

Existen tres modelos, uno que se fija en la correa, otro es un mecanismo contenido en la superficie del reloj y "el que se aplica al cristal del reloj, es una pequeña etiqueta impresa en serigrafía y sobre mylard muy delgado, que lleva un adhesivo transparente, del tipo de los adhesivos húmedos, que fija firmemente





la etiqueta del cristal pero permite retirarla con cierta facilidad".¹⁵ Este último se emplea en bolígrafos y objetos de superficie lisa.

Estilos de Calendarios	Medidas
Bolsillo	6.5 x 9.5 cm
bolsillo / acetato	5.4 x 8.6 cm
Pared en Cartulina	
mini	9 x 14 cm
doble	11 x 36 cm
3ª dimensión sin sobre	20 x 33 cm
3ª dimensión con sobre	21 x 43 cm
Pared con varilla	40 x 40 cm
	30 x 60 cm
	24 x 45 cm
	43 x 60 cm

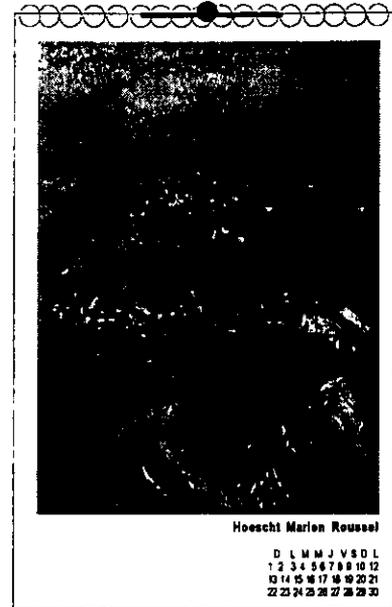
Exfoliadores	
Taco exfoliador	13 x 10 cm
Exf./ respaldo de cartón	20 x 27 cm
Exf./ respaldo de cartón	25 x 34 cm
Exf./ respaldo de vinil	20 x 27 cm
Exf./ respaldo de vinil	25 x 34 cm
Escritorio	
7 hojas c/wire'o	18 x 14 cm
caballete	20 x 11 cm

Información obtenida en Lito offsett LEN. Palma, Centro

1.5 Calendarios y diseños

Algunas empresas le han otorgado una identidad a sus calendarios y reproducen con excelente calidad obras de arte de los más grandes artistas. El público de estas empresas conserva y colecciona estas obras de arte al mismo tiempo que recuerda el nombre de la empresa editora. Tal es el caso de los Laboratorios Hoescht, quienes año con año obsequian calendarios de pared bajo una línea de diseño, presentando la obra de artistas famosos como Picasso, Leonardo Da Vinci, Miguel Angel, Boticelli, Tamayo, Diego Rivera, Gauguin, Cezzane, Van Gogh, etc.

15. Ibid, p.139



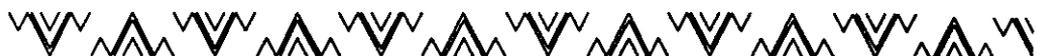
Calendario Hoescht. Aparición anual, distribuido por Hoescht Marion Roussel

Hoy en día existen diversos soportes así como acabados en los medios de impresión que son elegidos de acuerdo a la calidad requerida, al presupuesto y al objetivo que se persiga.

El sistema tipográfico es el más económico; con el offset se imprime sobre tela y sobre otros materiales, obteniendo un mejor acabado en el caso de las fotografías o ilustraciones; el rotograbado funciona en reproducciones de originales donde el elemento principal sean las texturas o claroscuros, reproducción de grabados de acero, cobre o madera y la serigrafía que se presta en diversos materiales, ya sea piel, plástico u otro.

1.5.1 Marcas de algunos calendarios en el mercado

A continuación menciono algunas casas y/o empresas editoras cuyos productos es más usual hallarlos en tiendas departamentales.





Landmark - Promociona calendarios en donde los temas de las fotografías o ilustraciones que presentan son: de la naturaleza, humorísticos, artísticos, de animales, imágenes del mundo, fantasía, de personajes famosos y otros. Hay un apartado llamado "Calendas that benefit", al comprarlo se contribuye con cierta cantidad que se destina a los animales en extinción o a otras actividades de beneficencia.

Editorial Grupo Zeta - "El libro de las virtudes, caledario para niños.

Editorial Greca - editores maxi publicidad, formato vertical, medidas aproximadas 35 x 45 cm.

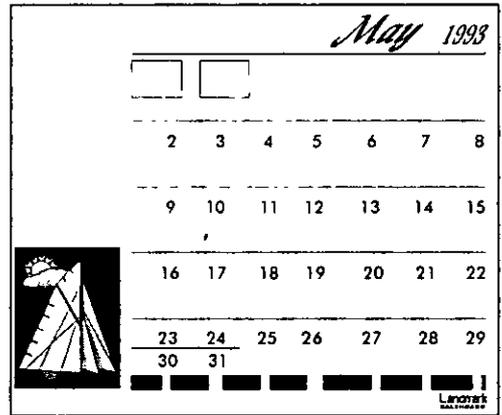
Ediciones Monarca - Su tema principal es **México**, muestra fotografías de diversos lugares de la República Mexicana haciendo mención de alguna frase en español e inglés. La distribución de los días e similar a Landmark.

Fotografías de México - Imprimen en papel reciclado Pochteca fotografías en blanco y negro de paisajes de México, de su folklore, su culturas, etc.

Calendario "Así era México": fotografías de la colección Casasola. Papel algodón.

Calendario "Sierra Madre" - muestra fotografías de los libros patrocinados por CEMEX, "Diversidad de Flora Mexicana", "Diversidad de Fauna Mexicana", "Diversidad de Culturas".

.....



Calendario Landmark

.....

Gibson - Impreso en Cincinatti, Ohio; impreso en papel satinado, la carátula y contraportada están plastificadas, su montaje es el llamado a caballo, en la parte superior tiene un orificio para colgarlo.

Carlton de México - Los temas que trata son dibujos humorísticos; esta empresa también elabora las tarjetas de Felicitaciones Nacionales.

Publicaciones Citem - Muestra a las caricaturas de moda de la casa MARVEL, los llamados X.-MEN y otros.

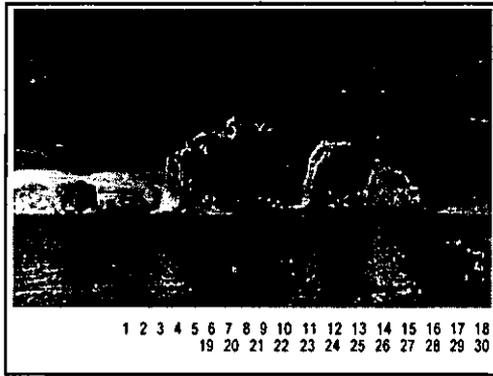
Editorial Escarabajo - Astiú 1998. Formato rectangular vertical, engargolado.

La firma **Pirelli** (empresa llantera), desde los años 60's ha producido gran cantidad de imágenes en los calendarios que saca año con año. Fotógrafos creativos y de renombre son los encargados de llevar a cabo dicha tarea. En sus fotografías aparecen bellos modelos, hermosos paisajes e ideas originales que contribuyen a lograr un estilo personal, ya que cada autor expresa su propio sentir y forma de pensar. Los calendarios Pirelli fueron blanco de las críticas durante los 60's por las atrevidas imágenes de hermosas mujeres - de acuerdo al prototipo de la época - que en ocasiones carecían de vestimenta alguna. La imagen siempre ha sido más importante que el calendario mismo y en 1977 se recalca este hecho cuando el calendario ocupa un tamaño 10 veces menor que la imagen.





1.5.2 Acabados en el calendario de Pared

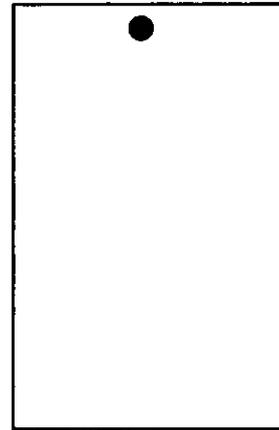


Calendario Pirelli

Existen muchos y variados diseños en el acabado, aquí solo mostraré los diseños que considero básicos y de los cuales se han hecho variaciones. En la mayoría de los diseños se utiliza tipografía de Palo Seco, Light o medium y estilizada. Aunque aquí menciono algunas características no podemos decir que exista una regla específica ya que la desición depende del diseñador.

Actualmente lo que era motivo de escándalo en años anteriores, podría decirse que ahora es común observarlo en revistas y puestos de periódicos donde se exhiben calendarios con fotografías de desnudos.

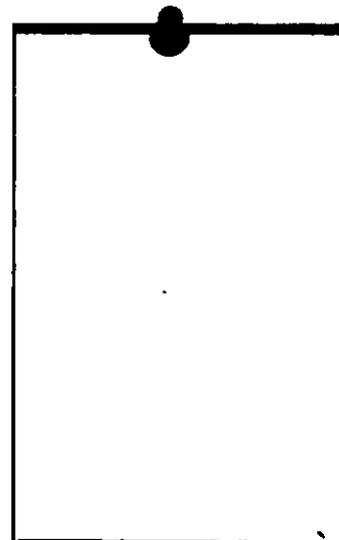
El calendario se convierte en el pretexto para exhibir imágenes para atraer y distraer la vista del espectador y en ocasiones para informar.



Orificio en el centro del formato

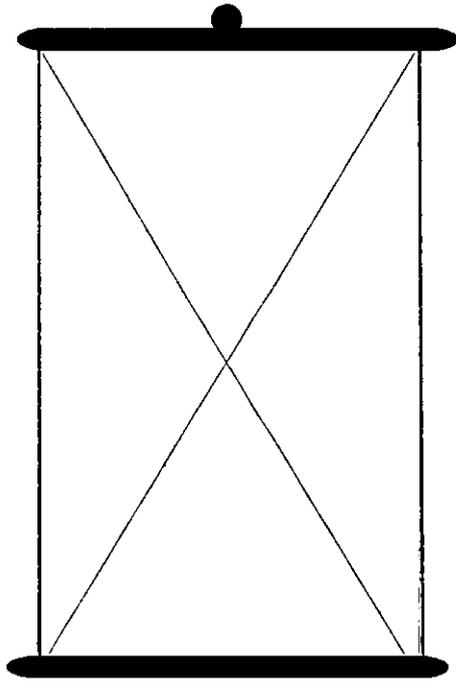


Calendario Pirelli

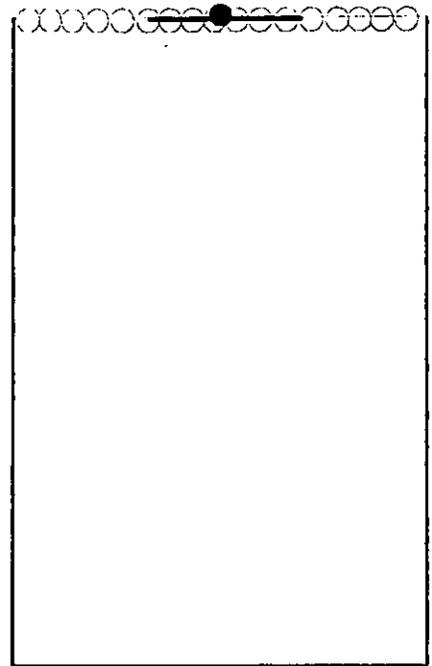


Cola de pato

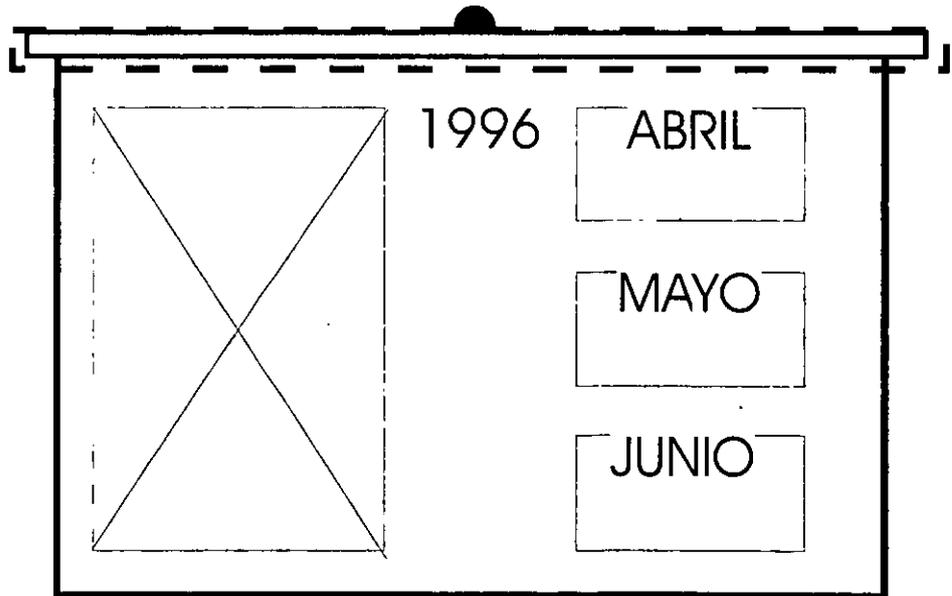




Doble varilla

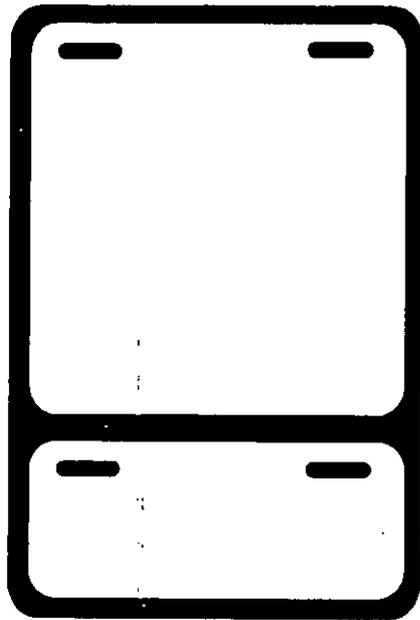


Wire'o

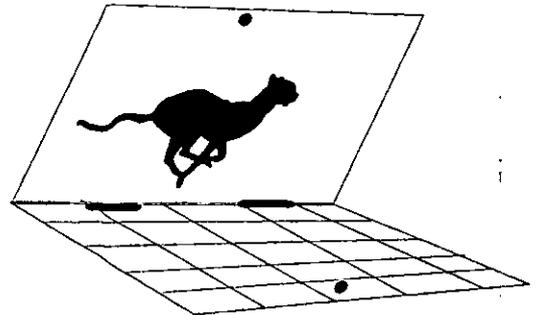


Doble varilla





Soporte a base de rectángulos



Montado a caballo

1.5.3 Software de diseños preestablecidos



La compañía Spinnaker creó un programa llamado "Calendar Creator Plus" para plataforma PC - compatible con Microsoft Windows, en él se diseñan calendarios personalizados, incluye siete formatos (realizados profesionalmente) con color, tipografía y márgenes predefinidos.

Los formatos que contienen son desde el tamaño bolsillo (miniorganizador) hasta un organizador de 8.5 x 11". Este paquete contiene imágenes de clipart, windows metafile, dibujos, fotografías y Photo CD, estas imágenes son opcionales a colocarse para señalar alguna actividad, por ejemplo, si

se festeja el cumpleaños de alguna persona conocida, se coloca una imagen alusiva a la celebración o compromiso.

El "Calendar Expert Software" para PC incluye al igual que el anterior imágenes para organizar actividades. Contiene nueve formatos predefinidos para calendarios de pared y agenda. Además, cuenta con un sistema audio - alarma para avisar de la proximidad de un evento importante para el usuario.

En plataforma MACINTOSH encontramos el SWIM SUIT que presenta chicas en traje de baño como imagen complementaria del calendario.





Capítulo 0

Lenguaje gráfico





Lenguaje gráfico

Podría decirse que los orígenes de la historieta y el diseño gráfico en sí, se remontan a la época de los primeros hombres que habitaron la tierra en donde los hombre pintaban en las paredes la caza de venados, alguna danza ritual u otro tema en particular; era a través de imágenes que lograban transmitir alguna idea que no pudieran explicar con gestos o sonidos. La imagen siempre esta ligada al lenguaje verbal por que podemos describir y expresar lo que vemos, sin embargo dentro de la representación gráfica de la historieta cabe insertar textos de diálogo o descriptivos para complementar alguna acción que este desarrollando algún personaje.

Es imposible percibir una imagen que carezca de diseño, ya sea una fotografía de guerra, un cartel que anuncie un espectáculo de danza, una viñeta o algún cuadro de historieta, encontraremos elementos dispuestos de manera armoniosa o no pero los elementos básicos del diseño estarán presentes, estos son:

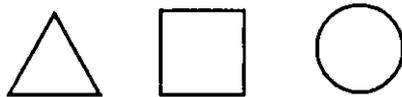
El punto - expresión mínima en el espacio.



Línea- sucesión de puntos que definen formas rectas o curvas.



Contorno - figura que define un espacio de alguna forma determinada, los contornos básicos son: triángulo, cuadrado, círculo y sus variantes indefinidas.



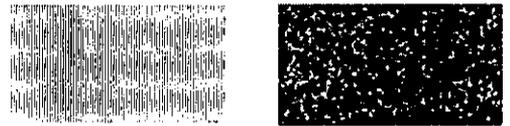
Tono - ausencia o presencia de luz



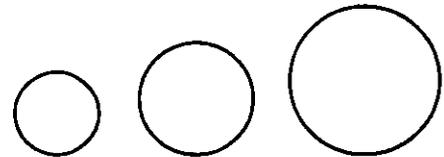
Color - estímulo visual de la gama cromática.



Textura - particularidad o característica superficial de algunos objetos ya sea táctil o visual.



Escala - tamaño de un cuerpo que varía sus medidas proporcionalmente.



Dirección - la indican los contornos básicos o fuerzas visuales, el cuadrado nos remite a la horizontalidad y verticalidad, el triángulo a la diagonal y el círculo a la curva.



Dimensión - es la representación del volumen; cuando observamos una pintura o fotografía percibimos espacios, formas y el volumen de los objetos de la composición. La perspectiva da la ilusión de que hay un objeto con volumen o bien el uso de claroscuro, - combinando ambas técnicas la sensación de volumen es mayor.





Ya que mencionamos los elementos básicos observaremos que en cualquier composición gráfica podemos encontrarlos, así como también ciertos **conceptos** que han sido estudiados por diversas disciplinas que trabajan con la imagen como lo es el cine, la televisión, la publicidad, los comics, la fotografía, el diseño ... cada uno con características propias y limitantes pero que finalmente tienen el denominador de los signos visuales. Los **conceptos** a los que me refiero son las denominadas **técnicas visuales**, las cuales explicaré brevemente:

Las técnicas visuales son parte de las herramientas conceptuales del diseño gráfico, son una definición ordenada visualmente de la manera en como percibimos. Se dividen en polaridades y son las siguientes:

▲ **Reticencia**

Es una aproximación de discreción que persigue una respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos. Tiene impacto visual, sutileza y sencillez.



Reticencia

▲ **Exageración**

Para que la exageración sea visualmente efectiva, debe recurrir a la ampulosidad extravagante ensanchando su expresión mucho más allá de la



Exageración

verdad para intensificar y amplificar. Produce sensaciones como grandeza, poder, riqueza, genialidad, etc.

▲ **Realismo**

Es la técnica que nos muestra tal cual la realidad, da la sensación de precisión, en ocasiones resulta aburrido porque no presenta nada nuevo sino que lo que produce ya existe. Se puede utilizar cuando el diseño requiere precisión de una imagen.



Realismo



Distorsión

▲ **Distorsión**

La distorsión fuerza el realismo y pretende controlar sus efectos desviándose de los contornos regulares y a veces también de la forma auténtica. Sugiere confusión, invita a cuestionar, averiguar, completar, imaginar.

▲ **Plano**

El plano tiene ausencia de perspectiva que lo puede llevar a la monotonía, al aburrimiento, a veces se ve reforzada por la reproducción fiel de información ambiental, mediante la imitación de luz y sombras para sugerir o eliminar la apariencia natural de la dimensión. Se puede utilizar en un cartel informativo de carácter serio, rígido y/o formal.

▲ **Profundidad**

La perspectiva está implícita en esta técnica, sugiere dinamismo, misterio, seguimiento. Puede decirse



que es una de las técnicas con mayor movimiento por la sensación de profundidad que provoca.

▲ **Equilibrio**

Su función primordial se basa en el funcionamiento de la percepción humana y en la intensa necesidad de equilibrio ante una declaración visual. Hay un centro de gravedad entre dos pesos. Sugiere tranquilidad, calma, confianza, seguridad, etc.



Equilibrio



Inestabilidad

▲ **Inestabilidad**

Es la ausencia de equilibrio, provoca sensaciones de inquietud e inseguridad; sugiere movimiento, modernidad, descontrol, etc.

▲ **Simetría**

La simetría es el equilibrio axial, es decir existe lo mismo de ambos lados; es lógico y sencillo, su congruencia produce simplicidad, cansancio.

▲ **Asimetría**

La asimetría implica un equilibrio que se consigue variando elementos y posiciones, de manera que se equilibren los pesos. El equilibrio visual requiere de fuerzas que lo hacen interesante y atractivo; rompe con lo común y ordinario.

▲ **Regularidad**

La regularidad favorece la uniformidad de elementos, lleva un orden sin permitirse desviaciones.

Sugiere rigidez, seriedad, continuidad, etc. Se puede aplicar para expresar uniformidad, orden, unión.

▲ **Irregularidad**

La irregularidad realza lo inesperado e insólito sin ajustarse a algo previsto. Sugiere dinamismo, falta de plan, audacia y versatilidad.

▲ **Simplicidad**

El orden contribuye considerablemente a la síntesis visual de la simplicidad, que impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias. Sugiere soledad, liderazgo, elegancia, etc.



Simplicidad



Complejidad

▲ **Complejidad**

Implica la confusión de elementos entre si mismos - en ocasiones - debido a la presencia de numerosas unidades y fuerzas, el reconocimiento de cada elemento dentro de la composición se dificulta en el proceso de la discriminación visual.

▲ **Transparencia**

Implica un detalle visual a través del cual es posible ver, de forma que lo que hay detrás es percibido por el ojo. Sugiere claridad, magia, pureza, etc.

▲ **Opacidad**

La opacidad bloquea y oculta elementos visuales. Sugiere misterio, intriga, mentira, desconfianza, etc.





▲ **Actividad**

Debe reflejar el movimiento mediante la sugestión o la representación. Nos sugiere dinamismo, modernidad, ánimo y agilidad.



Actividad



Pasividad

▲ **Pasividad**

Produce estática mediante un equilibrio absoluto; sugiere calma, paciencia, flojera, etc.

▲ **Continuidad**

Puede definirse como una serie de elementos que se mantienen unidos a través de alguna fuerza de cohesión. Sugiere proyección, seguimiento, progresión, etc.

▲ **Episodicidad**

Expresa la desconexión o conexiones débiles entre los elementos que conforman la composición. Dentro del conjunto, las partes que lo componen conservan su individualidad. Sugiere dinamismo, practicidad, etc.

▲ **Secuencialidad**

La composición consta de elementos ordenados lógicamente y con anticipación.

▲ **Aleatoriedad**

Da la impresión de falta de un plan y desorganización, es una técnica que puede resultar bien si se trabaja ingeniosamente. Sugiere libertad, dispersidad, esparcimiento, etc.

▲ **Sutileza**

Es una técnica sencilla y agradable por la armonía con su entorno, es una expresión delicada de información visual dentro del plano. Expresa fragilidad, delicadez, puede considerarse como una expresión mínima con un gran significado.



Audacia

Sutileza

▲ **Audacia**

Por su misma naturaleza es una técnica ágil y atractiva, no requiere de fuerzas rígidas y estáticas que la paralicen en el plano. Es clara, sugiere orden pero a la vez imprevistos, dinamismo y atrevimiento.

▲ **Singularidad**

Consiste en centrar la composición en un tema aislado e independiente, único. Sugiere soledad, claridad, armonía.

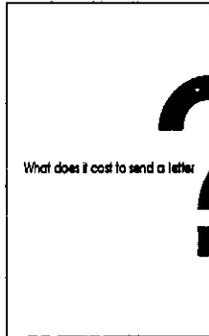
▲ **Yuxtaposición**

Expresa la interacción de estímulos visuales situando





al menos dos claves juntas y activando la comparación relaciona lo elementos en el plano. Sugiere compatibilidad, congruencia, etc.



Singularidad



Yuxtaposición

▲ Coherencia

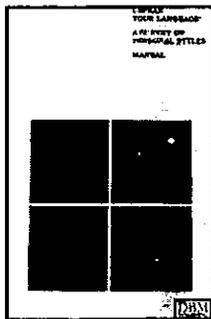
Es una técnica que permite expresar compatibilidad visual desarrollando una composición dominada por una aproximación temática uniforme y consonante. Sugiere sencillez, lógica.

▲ Variación

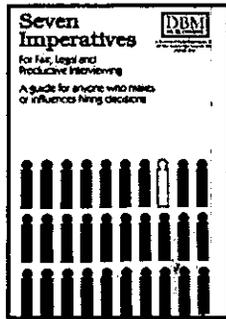
Permite la variación y diversidad, la ruptura de lo común.

▲ Neutralidad

El (los) elemento (s) conserva unidad consigo mismo (s), puede provocar la sensación de firmeza, estabilidad y simplicidad.



Neutralidad



Acento

▲ Acento

El acento llama la atención inmediatamente por la gran diferencia que existe con su entorno.

▲ Predictibilidad

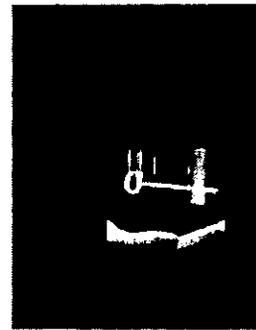
La disposición de los elementos se toma un poco rígida. Sugiere un orden convencional, compromiso, selectividad.

▲ Espontaneidad

Es una técnica de mucha carga emotiva, no conlleva ningún plan determinado a seguir.

▲ Unidad

Es un equilibrio visual de elementos dispuestos de tal manera que dentro de la diversidad no sean ajenos ni individuales, todos los elementos deben ensamblar perfectamente. Sugiere libertad, fuerza, singularidad, simplicidad, etc.



Unidad

▲ Fragmentación

Es la descomposición de los elementos y unidades de un diseño en piezas separadas que guardan una relación entre sí. Sugiere fuerzas de adhesión, unión, conjunto, etc.



Fragmentación





▲ **Economía**

La economía se basa en unidades mínimas de medios visuales. Sugiere amplitud, espacio, sencillez, liderazgo.

▲ **Profusión**

Es una técnica sobrecargada de elementos que en ocasiones puede sentirse pesada y agotadora. Se asocia con el poder y la riqueza.

▲ **Agudeza**

Muestra claridad en su imagen al hacer uso de contornos precisos y finos, sugiere dinamismo, alegría, inteligencia, etc.

▲ **Difusividad**

No permite la claridad de la imagen, se observa borrosa y confusa en sus formas. Crea sentimiento de lejanía, calor, armonía, misterio, etc.



En las técnicas visuales que acabo de describir cabe resaltar la simetría y asimetría, técnica y/o concepto que los mayas aplicaron en sus diseños y que voy estudiar un poco mas a fondo de acuerdo a los estudios de Kuhn y Wolf que clasificaron la simetría en:

Simetría Isométrica - Los elementos son iguales y se repiten constantemente.



Simetría isométrica



Simetría homeométrica o diferencial - Los elementos son de la misma forma pero de tamaño diferente.



Simetría homeométrica o diferencial



Simetría catamétrica - No existe igualdad de los elementos ni en forma ni en tamaño pero las formas son análogas y se disponen de manera regular.



Simetría catamétrica



Ametría - No existe ningún tipo de simetría.

Como podemos darnos cuenta en el lenguaje gráfico intervienen infinidad de elementos que llevan implícitos algún concepto y la propia comunicación visual, los medios de los cuales se vale el diseño son muy diversos, no es una disciplina aislada, más bien retoma de cada una lo que pueda ser aplicable para los fines que persiga, en este caso particular del diseño de calendario uno de los pretextos es la historieta aunque no propiamente en la extensión de lo que implica, en este apartado se mencionan las características propias de la historieta pero solo se retomaran algunos elementos del lenguaje que ayuden a la composición de la imagen del calendario.

2.1 Antecedentes

En el capítulo anterior vimos que en algunos calendarios se plasman imágenes de caricaturas y que ya desde 1856 en el calendario de Pedro de Urdimalas se narra una historieta;





en cierto modo la historieta nace como una necesidad cultural de comunicar por medio de imágenes, razón por la cual alcanza gran valor cultural dentro de las formas literarias y gracias al desarrollo industrial que promovió la tirada de gran número de historietas. Al perder su contenido temático y aumentar las ilustraciones un mayor porcentaje de personas consumen este producto. Las personas que no sabían leer se sentían atraídas por las ilustraciones. Ejemplo de ello es el público de Rudolph Töpffer¹ quienes en su mayoría eran analfabetas. “Hay dos modos de escribir cuentos, uno en capítulo, líneas y palabras... y otro mediante una sucesión de ilustraciones, y a éste último lo llamamos < cuento en imágenes>... son más numerosas las personas que miran que las que saben leer...”²

En el lenguaje de la historieta existen códigos definidos que han sido analizados con el fin de proporcionar un lenguaje claro, asimilable y directo para la mejor comprensión del lector o espectador de la obra, es así como de otros medios de comunicación se han derivado diversos métodos y técnicas para expresar la idea concreta del autor de la historieta.

En el cine encontramos los orígenes del *flash-back* (recreación del pasado), del *flashforward* (recreación del futuro), del guión, manejo de encuadres básicos, angulación, diversas formas de expresión de actores y representación gráfica de efectos de sonido cuando se lleva a cabo una acción.

En primer lugar hablaré del argumento y del guión por ser éstos un instrumento indispensable para saber que es lo que se va a expresar gráficamente.

2.2 Argumento y guión

El argumento nos ayudará a tener una idea clara del tema que vamos a tratar y como se va a desarrollar, es decir, nos indica el lugar donde se va a llevar a cabo la acción, quien o quienes la van a realizar, ubicación en el tiempo, inconvenientes que se presenten en la trama y como se van a resolver. Debe haber un planteamiento gráfico, un clímax y desenlace.

El guión es el medio del cuál se vale el autor para desarrollar ordenada y secuencialmente lo que va a decir acerca de algo o alguien, narrar una historia, leyenda, anécdota, cuento, etc. Se vale del tipo de plano, encuadre y el texto. Para desarrollar una historieta es necesario contar con documentación gráfica previa que ayude al ilustrador a saber lo que va a plasmar y no caer en errores de vestuario, ambientación, rasgos fisonómicos o elementos propios de lo que se va a contar.

.....
Ejemplo de la realización de un guión

Cuadro 1

Plano - Plano medio

Descripción de la escena

Nota ampliada comunicando la muerte del Señor Arteaga

Texto

Texto escrito.- El Señor Arteaga fue encontrado muerto en su oficina

.....

2.3 Viñeta

Uno de los recursos principales de la historieta es la viñeta, definida como la representación mediante un espacio y un tiempo de la acción narrada. Se expresa de formas diferentes,



1. Rudolph Topffer fue el primero en hacer una historieta ilustrada, redujo al mínimo el texto y narraba a través de imágenes. Antonio Martín, *Historia del comic español*, 1978, G.G., p.14
2. Gombrich, *Arte e ilusión*, 1979, 5a. ed., G.G., p.291



puede ser cuadrada, rectangular, irregular, redonda, icónica, múltiple, etc. El contenido puede ser verbal y/o icónico.

Contenido verbal

Es el medio de expresión textual, se utiliza tipografía y elementos que enfatizen el contenido semántico de la palabra.



Onomatopeyas

Texto de transferencia

Es un soporte de forma rectangular (cartucho o cartel) en el cual se expresa el narrador.



Contenido icónico

Se refiere a la "dimensión sustantiva" - que se representa - y su "dimensión adjetiva" - encuadres o planos, movimientos de cámara o angulación y sensogramas.

2.4 Encuadre

Es la "delimitación bidimensional" sobre el cual se representa una imagen, tomando como referencia el cuerpo humano y su relación con el entorno. Presenta la ambientación o a los personajes rodeados de características específicas que se requieren para lograr una reacción determinada en el espectador. Los encuadres son los siguientes:

Globo

Los antecedentes del globo son las llamadas filacterias, con las cuales complementaban las pinturas clásicas. Esta constituido por el rabillo o delta y silueta; en él se expresa el parlamento del (os) personaje (es). Se puede expresar o transmitir una sensación mediante el uso de formas diversas.

[silueta]

delta o rabillo



Big close up (primer plano) . Se observa una pequeña parte del cuerpo, la medida es proporcional a uno o dos ojos.



Big close up

Onomatopeyas

Figura pictórica o pictográfica, cumple la función de manifestar un sonido no verbal mediante una transcripción fonética.





Semi close up (semi primer plano) - La medida del acercamiento es proporcional al tamaño de la cabeza.



Semi close up

Over the shoulder (toma por encima de o a través de) - Sigue al personaje y forma parte de él. Es un encuadre muy utilizado en las películas de vaqueros en el momento de tomar las pistolas.



Over the shoulder

Medium shot (plano medio) - abarca la mitad del cuerpo ya sea la parte inferior o superior.



Medium shot

Medium full shot (toma semi completa) - Abarca el tobillo y la pantorrilla hacia arriba, son las tres cuartas partes del cuerpo.



Medium full shot

American shot (plano americano) - Destaca un poco más de la mitad del cuerpo ya sea la parte superior o inferior.



American shot

Full shot (toma amplia) - Se ve entre el 90 y 100% del personaje.



Full shot





Long shot (plano general) - El personaje es el elemento más importante, pero también se observa parte de lo que le rodea.



Long shot

Bing long shot (toma de gran extensión) - El personaje y el ambiente son importantes.



Bing long shot

Thing shot (toma de objetos) - Toma cercana de objetos.



Thing shot

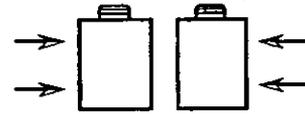
Product shot (toma de productos) - Toma lejana de un grupo de productos y/o objetos.

Panorámica - Toma muy abierta.

2.5 Movimientos de cámara

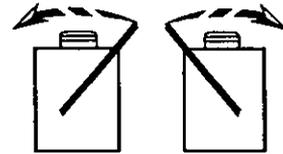
Se refiere al manejo de la cámara que se hace en el campo cinematográfico y que también es empleado en el comic.

Traveling (traslado) - traslado de la cámara, puede ser de derecha a izquierda (left) o de izquierda a derecha (right).



traveling right, traveling left

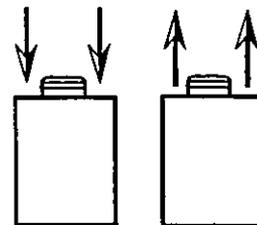
Panning (seguimiento) - seguimiento del sujeto sin mover la cámara de su eje, ya sea de izquierda aderecha o viceversa.



paning left, paning right

Dolly in (acercamiento) - aproximación progresiva de la cámara hacia el sujeto.

Dolly back (alejamiento) - alejamiento progresivo que hace la cámara con respecto al sujeto.

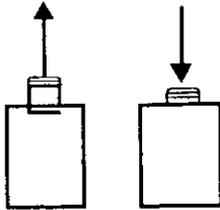


dolly in, dolly back

Zoom in (lente adentro) - acercamiento al sujeto por medio de la lente.

Zoom back (lente atrás) - alejamiento respecto al sujeto por medio de la lente.



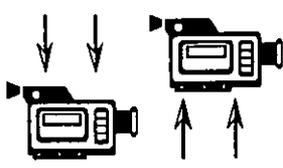


zoom in, zoom out

- da vuelta alrededor del personaje
- de frente dando vuelta al personaje sin cambiar la posición del lente.
- la cámara da vuelta junto con el personaje
- ve al personaje y se da la vuelta para recorrer su alrededor.

Ped down - desplazamiento vertical descendente.

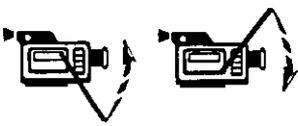
Ped up - desplazamiento vertical ascendente.



ped down, ped up

Tilt down - (inclinación abajo) - movimiento descendente que realiza la cámara desde su eje, cámara fija.

Tilt up - (inclinación arriba) - movimiento ascendente de la cámara desde su eje.



Tilt up, tilt down

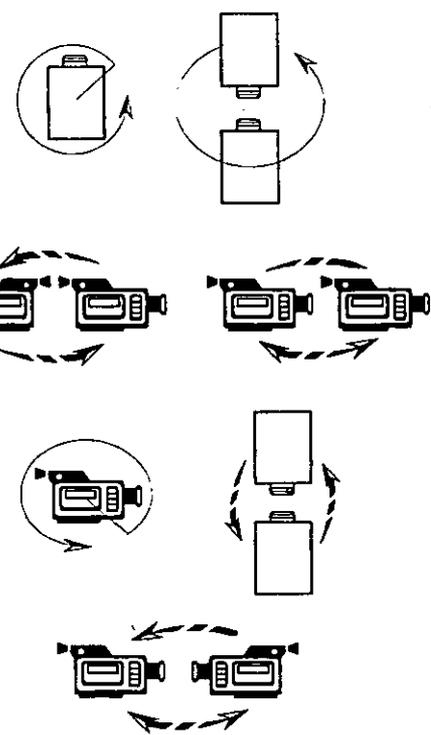
Trucking (cambios) - la cámara realiza dos movimientos al mismo tiempo.



trucking

Whip shot (toma repentina) - consiste en una serie de movimientos que lleva a cabo la cámara. Pueden ser:

- vertical u horizontal
- hacia la derecha
- gira sobre sí misma estando al centro



Whip shot

Scorzo eagle (ojo de águila) - mirada en picada, no debe llegar a los 90°.

Scorzo mouse (Ojo de ratón) - mirada en contrapicada no debe llegar a los 90°.

Cenital - se ve exactamente a 90° de un personaje.

Gravitacional - la toma de un personaje acostado es gravitacional, se ve desde abajo o a 90°, se maneja un margen de error de ±15°.





Scorzo eagle, Scorzo mouse



cenital

2.6 Sensogramas

Elementos del comic que ayudan a transmitir un mensaje directo, sustituyendo el sonido por palabras semantizadas, el movimiento y algunas situaciones por líneas o imágenes y haciendo uso de expresiones faciales y corporales.

Cinetismo: Funciona como enfatizador de movimiento en la historieta. Puede ser clasificado en diversos tipos:

Trayectoria lineal simple: una o varias líneas señalan el espacio recorrido.



trayectoria lineal simple

Trayectoria lineal color: una o varias líneas de color diferente al fondo indican el movimiento.

Oscilación: Se expresa por un halo punteado o elementos análogos a la figura.

Impacto: Se expresa de manera transparente o mediante contraste de color, se utiliza para indicar el efecto causado por una fuerza recibida, se relaciona con una estrella irregular.



Impacto





Nube: acompaña el trayecto o desplazamiento de un cuerpo u objeto.

Descomposición de movimiento: Se expresa mediante la secuencia de movimientos de una persona o cosa, este efecto tuvo origen en las tomas fotográficas de movimiento donde se observa la secuencia del movimiento efectuado.

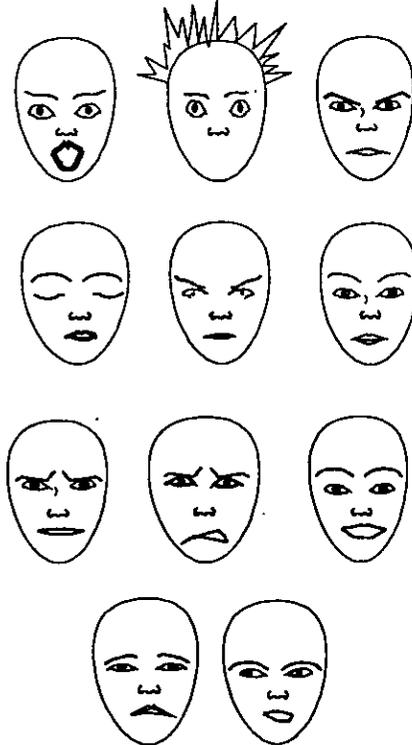
Instantánea: Congela la acción.

Gestuario: Ya que es un indicador de expresión del personaje ante cierta situación, podría decirse que es uno de los elementos en que el personaje esta mas involucrado con la acción que lleva acabo, independientemente del movimiento, el encuadre o la angulación.

Iconema: consiste en imágenes gráficas que tienen un significado según su forma; éstas pueden expresar una determinada sensación que experimente algún personaje ante cierta situación o transmitir el mensaje de su pensamiento por medio de imágenes, por ejemplo en la figura del Pato Lucas se nos refiere su enojo por medio de la expresión y de las gotas de sudor; en el cuadro de Obelix observamos que esta enamorado por la representación gráfica de dicho concepto.



Iconema



Gestuario basado en los estudios de Roman Gubern



Iconema



Iconema de Obelix enamorado



Iconema





Diseño de un Haab Contemporáneo

El nombre Diseño de un Haab Contemporáneo viene del nombre que los mayas asignaban a uno de sus calendarios, el tzolkín, sucesión de 260 días formados por 20 nombres de días y 13 números y el Haab de 365 días; los mayas lo definían como “el calendario solar de 360 días que se complementa con cinco días inútiles y aciagos que conforman el último mes”.¹

Como ya mencioné antes, el calendario es un medio de comunicación con infinidad de posibilidades temáticas y de diseño. Los formatos en existencia son muy variados, ya sean establecidos por las casas editoras o por decisión del diseñador conforme a las medidas de los papeles posibles para su impresión.

El alcance masivo del calendario lo ha convertido en un medio transmisor de información de temas relevantes o de poco valor como algunos cuyo fin es más decorativo que informativo, ejemplo de ello podemos verlo en la manipulación de la imagen de personajes de la farándula que lanzan al mercado calendarios tamaño cartel [generalmente] en donde el pretexto es el calendario y el fin primordial, la comercialización, en cambio, existen casas editoras que toman en cuenta la difusión de temas de mayor interés, como pueden ser temas históricos, culturales, pictóricos, científicos, etc.

En el haab contemplaré las características principales que considero deben incluirse en un calendario de pared, además, contendrá una historieta corta en donde se hablará de

los mayas, tema elegido por su importancia histórica y riqueza visual de elementos.

Características principales del calendario:

-
- ▲ Año en curso
- ▲ Mes [meztili]
- ▲ Información textual y visual
- ▲ Información del mes anterior y posterior al presente.
-

Objetivos

Diseñar un calendario utilizando la historieta y haciendo uso de motivos prehispánicos con el fin de dar a conocer algunos aspectos de la cultura maya proponiendo en 12 cuadros una historia corta que provoque interés gráfico, literal e histórico en el espectador.

3.2 Desarrollo Temático

Para desarrollar el guión -como ya comenté- es necesaria la recopilación de información previa acerca del tema que se va a tratar, en este caso la “cultura maya”. Ésta documentación nos brindará algunas herramientas gráficas a utilizar en el diseño ; apoyándome visualmente en fotografías, ilustraciones, mapas y gráficos. Ya que no es un estudio profundo solo mencionaré ideas generales que nos introduzcan al mundo maya.

3.2.1 Datos geográficos

La cultura maya abarca un extenso territorio que va de los estados de Yucatán, Campeche, Quintana Roo, partes de Tabasco y Chiapas, hasta regiones de Centroamérica que son: Guatemala, Belice, El Salvador y Honduras; principalmente nos enfocaremos a la zona de

1. Demetrio Sodi, Los mayas, 1981, Panorama, p. 158





Yucatán donde se encuentra Chichén Itzá, reconocida por su estilo arquitectónico y la importancia que tuvo como centro religioso. La zona de *Chichén Itzá* se caracteriza por ser plana con una sola cadena montañosa que va de Campeche a Yucatán. Se localizan tres ríos, un lago y algunos depósitos subterráneos de agua llamados cenotes o *dzonot* (en lengua maya), en ellos se realizaban sacrificios y eran visitados por numerosas peregrinaciones de otros pueblos mayas.



La vegetación es de selva tropical con una gran diversidad de especies animales; jaguares, venados, corzos, pecaríes, dantas, monos, armadillos, murciélagos, agutíes, loros, guacamayas, tucanes, garzas, colibríes; aves de caza como la perdiz, codorniz, palomas; guajolote y aves de rapiña; serpientes venenosas y no venenosas; pitón, la serpiente cascabel, la nahuacaya [cuatro narices], el cantil, coral, cocodrilo y otros. De los insectos podemos mencionar la hormiga, abejorro, abeja silvestre, mariposas, jején, mosquitos, pulgas, moscas de todas clases, garrapatas y luciérnagas. Entre la diversidad de árboles están la caoba, el chicozapote, ceiba o yaxché, árbol de hule, cedro tropical, el amatl o higuera, el ramón [alimento], el aguacate, pimentero, la palma de corozo y otros.

3.2.2 Organización Social

Según la clase social era el lugar donde vivían, los nobles residían cerca de la plaza central y conforme disminuía el grado social la distancia aumentaba con respecto a esta.

▲ **Elite hereditaria**

Nobles, sacerdotes, guerreros sobresalientes.

▲ **Clase media**

Artistas, comerciantes, administradores civiles etc.

▲ **Clases inferiores**

Agricultores, cazadores, pescadores, esclavos [se consideraba esclavo a los hijos de esclavos, prisioneros de guerra, delincuentes y deudores].

A continuación mencionaré una serie de nombres con que designaban algunas de las actividades y cargos que desempeñaban:

Chilames o chilanes - Ayudantes de altos sacerdotes, su actividad era la adivinación.

Nacomes - Sacaban el corazón de los sacrificados.

H-menes o ahmenes - decían plegarias y curaban enfermedades.

Halach uinic - hombre verdadero - era el más influyente de los gobernantes. Se consideró un rey dios ya que se le atribuían poderes semidivinos.

Batabes - gobernadores de las aldeas cercanas.

Ah Kulebob - asistentes administrativos.

Ah cuch o cabob - consejeros, representantes de los barrios locales.





3.2.3 Cosmología y religión

Tupiles o alguaciles - se encargaban de la aplicación de la leyes.

Ah holpobob - dirigía las danzas y cánticos, cuidaban los instrumentos musicales durante las fiestas y reclutaban guerreros.

Zabin - nombre con el cual designaban a la persona que informaba sobre las defensas del enemigo en la guerra.

Nacom - capitán de guerra [también se le llamaba así al ayudante de los sacrificios]

Yalba uinicoob o mamba uinicoob hombres inferiores, plebeyos.

Ppentacoob - esclavo

Los *yalba uinicoob* desempeñaban las actividades del campo, eran ellos quienes tenían que sembrar alimento suficiente para los nobles, sacerdotes y para sustento propio. Todas las actividades eran heredadas, así el hijo de un artesano sería artesano con el tiempo y esta condición no cambiaba a menos que su destino viniera marcado para otra actividad; poco después del nacimiento el adivino predice la actividad futura del niño; a las niñas les correspondían las tareas de la casa, del tejido y la cerámica. Había casos excepcionales en los que aún siendo hijo de un *yalba uinicoob* la criatura era destinada a ser un *Chilam Balam* por lo que recibía una educación especial. Según el estrato social era la vestimenta; "el torso del hombre podía estar cubierto por vistosa capa corta, enjoyado y con flecos de plumas, o una piel de jaguar y una especie de chaqueta sin mangas, también de la misma piel"² en cambio los *yalba uinicoob* solo portaban un *ex* o braga llamado comunmente taparrabo.

Pensaban que el universo era cuadrado o rectangular y era sostenido por un lagarto o iguana que flotaba en el agua, las paredes y el techo también se formaban de iguanas, cada una con un color y un punto cardinal.³ El color rojo lo vinculaban con el este, el negro con el oeste, el amarillo con el sur y el blanco con el norte. A su vez el universo estaba constituido por tres planos horizontales, cielo, tierra e inframundo; el cielo se divide en 13 estratos, y el infierno en nueve. Eran politeístas, pero tenían un dios principal, al que consideraban jefe de todos los dioses, lo llamaban Itzamná aunque también se le puede encontrar con otros nombres como *Hunab Ku*, este dios en su grado máximo hace pensar que es el equivalente a Dios Padre en el cristianismo.

Itzamná o casa de iguanas. *Itzamná* es el dragón, simboliza la energía fecundante del cosmos, lo representan como una combinación de ave. Se le consideró el inventor de la escritura, de los libros, patrono de la ciencia y el estudio. Es el Señor de los cielos, creador del origen, de él nace el día y la noche, es el dios del tiempo. Se representa con el día *Ahau* que significa Señor; esta a la cabeza de los dioses, es todo creador y nunca lleva símbolos de muerte.



Itzamná

2. Alberto Ruz Lhuillier, *Los mayas de las tierras bajas*, 1978, Salvat, p.319.
3. Ver, Thompson J. Eric, *Historia y religión de los Mayas*, 1984, Siglo XXI, 6a. Ed. p.263.





Kinich Ahau [Señor del rostro del sol] es una manifestación de *Itzamná*. Se encuentra en los cuatro puntos cardinales:

Itzamná Chac [rojo], lado oriental del cielo [cenit al horizonte] las colas de las iguanas se eliminan en el cenit y forman un bicéfalo.

Itzamná Kan - sur, región de la muerte y la malaventura.

Itzamná Cab o Cab Ain - forma el piso de la casa [Iguana Tierra o Iguana cocodrilo], tiene los atributos de la tierra y el inframundo.



Ix Chel Yax

Ix Chel Yax - Diosa de la preñez, protege a los niños a punto de nacer. Es diosa de lo femenino, inventó el tejido y el hilado. Hace crecer y decrecer el mar, es diosa de las inundaciones. Los símbolos que la rodean son la destrucción y muerte; en la falda lleva dos huesos cruzados y tiene una serpiente enroscada en la cabeza. Desata torrentes fue ella quien dio fin a una de las eras de los soles pasados; es la vida y la muerte, diosa de la Luna. Representa a la esposa de *Itzamná*, diosa de la sogá, pende del cielo, sus símbolos son la sogá, la ceiba y el árbol sagrado. Tiene los ojos cerrados por la muerte, en una mejilla lleva un círculo negro que significa la descomposición de la carne. Dicen que aquél que se ahorque en la ceiba será recompensado ganando el paraíso en terrenos divinos.



Chaac

Chaac - Dios de la lluvia. Se caracteriza en sus rasgos por tener la nariz larga, volutas en los extremos de la boca o colmillos enroscados, en los ojos tiene un signo que representa una lágrima, aludiendo a la lluvia que él hace brotar. Es dios de la fertilidad porque el nutre la tierra, es cuatro dioses en uno, bajo su dominio están los truenos, rayos y tormentas. Al igual que *Itzamná* tiene un color por cada punto cardinal.

- Chac Xib Chaac* - hombre rojo del este.
- Sax Xib Chaac* - hombre blanco del norte
- Ek Xib Chaac* - hombre negro del oeste
- Kan Xib Chaac* - hombre amarillo del sur



Yam Kax Ah Mun - Dios del maíz



Ik - Dios del viento



Ah Puch - Dios de la muerte



Dios de la guerra



Bacabs

Bacabs - Poseían influencia sobre la fortuna o desfortuna; se representan con ancianos que sostenían los brazos levantados hacia el cielo.



Xaman Ek - Dios de la estrella polar



Ixtab - Diosa del suicidio

3.2.4 Arte y Cultura

La alfarería la escultura y el modelado se desarrollaron notablemente en la cultura maya, elaboraron magníficas piezas con materiales diversos como el barro, traquita, madera, piedra arenisca, roca volcánica y usaban el estuco en la decoración de las pirámides y edificios.

Con la madera hacían dinteles y vigas, con la arcilla ídolos, incensarios y figuras diversas como ollas, comales, vasijas con tres pies, sellos cilíndricos y planos, silbatos con efigies de animales, jarras, etc. Las superficies eran lisas en color blanco, crema, de gris a rojo, naranja, café o negro. La cerámica evolucionó según la época y el lugar; en la época clásica la decoración de las vasijas tenía un baño exterior anaranjado con pintura roja y líneas incisas. Las primeras vasijas policromas sustituyeron los dibujos incisos por decoraciones en blanco y negro. Los dibujos eran geométricos y más tarde naturalistas.





Dibujaban monstruos grotescos, animales; nobles, sacerdotes, guerras, escenas de la vida diaria, ceremonias, sacrificios humanos y diseños animados, los ojos son cuadrados con ángulos redondeados o casi redondos. Los pendientes cuelgan de orejeras, tienen forma de hueso y son también símbolos de la muerte y el inframundo.

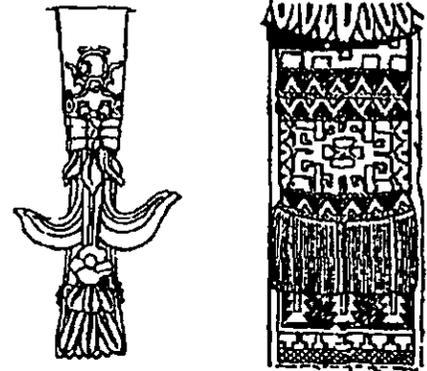


Vasija tripode

En la fase florescente bañaban las vasijas con tonos de gris a café, el acabado era suave cuidadoso y bien modelado. Hicieron uso del *K'abal*, cilindro de madera que descansa sobre una base plana, el cual detiene el alfarero con los pies. Trabajaron metales con la técnica de la filigrana, la cera y el repoussé. Los metales de que hicieron uso fueron el oro, destinado para objetos rituales y ornamentales; zinc, plata, cobre y estaño; "las joyas comprendían diademas..., orejeras circulares, cuadradas o en forma de flores; narigueras tubulares o formando botones o placa colgando del extremo de la nariz; bezotes para adornar la parte inferior de la cara...; collares de una o varias sargas de cuentas; pendientes, pectorales, anillos y ajorcas." ⁴ Incrustaban concha, jade, hueso y otros materiales en máscaras y en los dientes incrustaban piedras preciosas como símbolo de prestigio social. Acerca del arte textil se sabe que "las mujeres llevaban siempre faldas largas; el torso desnudo, en

algunas partes y en otras se cubrían con mantas atadas a las axilas hacia abajo, *huipil* [túnica] y el *quechquémitl* [blusa] ⁵ y los hombres comunes portaban la braga o *ex*, los hacían de algodón y diferentes cortezas de árboles y fibras vegetales. Las mujeres se dedicaban a estas tareas, teñían las telas con tintes naturales vegetales [añil, cortezas o raíces], animales [la cochinilla y diversos moluscos] y minerales. Finalmente en la llamada lanzadera elaboraban su tejido. Los diseños eran geométricos [actualmente son florales] y los colores que plasmaban en ellos tenían simbolismos propios.

Utilizaban henequén para las telas mas duras, cordeles, redes de pescar y hamacas. Algunos lechos en los que dormían eran de piel, las camas eran de cañas delgadas que permitieran flexibilidad, con las plumas hacían penachos, escudos, capas, mantos, banderolas y abanicos.

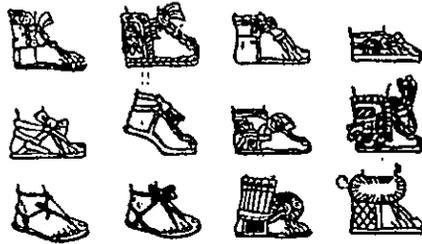


Ex o braga

De acuerdo a la clase social portaban determinado tipo de sandalias [xanab]. Las sandalias que observamos en la siguiente página muestran algunos diseños que se usaron en diferentes épocas.

4. Alberto Ruz, *Op.Cit.*, p.320
5. Ver, Mercedes de la Garza, *Los mayas, 3000 años de civilización*, 1992. Monclém, p.40





xanab

En la ideología maya los colores tienen una función mágica, representan fuerzas y vibraciones.

- ▲ Negro representa las armas porque es el color de la obsidiana.
- ▲ Amarillo simboliza el alimento por ser el color del maíz.
- ▲ Rojo símbolo de la sangre; al rojo y al negro los consideran en pugna, contrarios y dialécticos, los relacionaban con la sabiduría.
- ▲ Azul se usa en ritos y sacrificios.
- ▲ Verde realce, color del quetzal cuyas plumas se reservan para los jefes.

Pintaron grandes murales donde plasmaron escenas de sacrificios, ceremonias, batallas, y escenas de la vida diaria, gracias a estos murales se conocieron diversos aspectos de esta cultura como los murales de *Bonampak* [el encargo], los cuales aportaron información acerca de las clases sociales. La figura humana que ellos representaban, era con la cabeza, piernas y pies de perfil uno tras otro; torso y brazos de frente y usaban el escorzo y la superposición para dar la sensación de profundidad. Los colores de que hicieron uso para rellenar las figuras son: matices de rojo, desde el púrpura opaco hasta un naranja

brillante, amarillo verdoso pálido, gamas del verde aceituna al casi negro, azul similar al prusia y azul cerúleo, con el color canela cobrizo detallaban los contornos. De la madera de los árboles de zapote y caoba construían sus casas y edificios, además, hicieron uso de la piedra calcárea, dolomía, pizarra, adobe, palma, ladrillos recocidos y tuba. Los techos eran de mampostería estuco, mortero y concreto, las paredes las decoraban con estuco que luego pintaban.

3.2.5 Conocimientos Científicos

La escritura maya es ideográfica, ya que representa ideas y no sonidos, aunque algunos especialistas dicen encontrar elementos fonéticos. Los jeroglíficos mayas se basan en representaciones y abstracciones de cabezas tanto animal, humana, de criaturas mitológicas o de alguna deidad; las inscripciones que plasmaron se refieren principalmente aspectos cronológicos, astronómicos y religiosos.

Los códices mayas, donde plasmaban parte de su ideología se hacían de la corteza de un árbol llamado en maya copó, del cual extraían la pulpa y lo unían con goma natural al papel, luego lo bañaban con una capa de cal blanca para poder pintar sobre él. Las páginas de los códices las separaban con líneas rojas en secciones horizontales y los encuadernaban con tapas adornadas. Los temas de los códices más conocidos son los siguientes:

- ▲ Tro - Cortesiano.-texto de adivinación
- ▲ Peresiano - rituales
- ▲ Dresde - tratado de astronomía



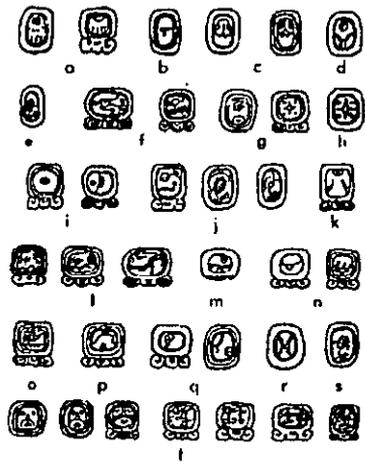


Dentro de los templos tenían cámaras de observación donde colocaban palos cruzados, desde ahí observaban la salida y puesta del sol, el movimiento de los planetas y la luna. Landa menciona “regíanse de noche para conocer la hora que era por el lucero y las cabrillas (las pléyades), y los astillejos (Cástor y Pólux)”⁶

El calendario maya no tiene un formato definido como el calendario azteca, pero si cuenta con una representación específica para cada mes del año así como para los días. En el siglo XVI fue llamado calendario de la Cuenta Larga, con él registraban segmentos de tiempo, posteriormente fue sustituido por un sistema abreviado llamado cuenta corta o *Ukahlay Katunob* que significa cuenta de los *Katunes*, “con este método solo se podían computar periodos repetitivos de 13 *katunes* y como un *katún* estaba formado en realidad por 19.71 años [debido a que para estos cálculos se utilizaba un año de 360 días] el *ukahlay katunob* consistía en 13 x 19.71 años, o el equivalente de 256 1/4 años del calendario gregoriano.”⁷ Tenían un año civil de 365 días dividido en 19 meses cada uno con una deidad específica. El año sagrado o *tzolkín* de 260 días, no se dividía en meses, “era una sucesión de 260 días que se formaban anteponiendo los números del 1 al 13 a los 20 jeroglíficos de los días mayas”⁸

Año civil o haab 365 días, con 19 meses, 18 de 20 días y 1 de 5 llamado uayeb. Se utilizaba en asuntos seculares.

Combinaron el año *tzolkín* y *haab* para formar la llamada rueda calendárica que consiste en un período de 18,980 días. Cada día del *tzolkín* lo representaban con jeroglíficos.



a] Imix, b] Ik, c] Akbal, d] Kan, e] Chicchán f] Cimi, g] Manik, h] Lamta, i] Muluc, j] Oq, k] Chuén, l] Eb, m] Ben, n] Ix, o] Men, p] Cib, q] Cabán, r] Eznab, s] Cauac, t] Ahau

Año sagrado o *tzolkín* de 260 días - Se empleaba para determinar asuntos relacionados a las ceremonias y profecías.

Tun de 360 días - Se empleó para computar fechas de la Cuenta Larga o serie inicial.

Con el fin de evitar cifras largas, los sacerdotes idearon un sistema matemático en el que los períodos constaban de múltiplos de 20 a excepción del *tun* que resulta de 18 uinales, es decir 360 días, esto con el fin de no alterar el cálculo matemático.

Día [Kin] - era el segmento de tiempo más pequeño que registraban.



6. Sylvanus Morley, La civilización maya, 1983, p.271.
7. Charles Gallenkamp, Los mayas: el misterio y redescubrimiento de una civilización perdida, 1989, Diana, p. 73
8. Sylvanus M., Op. Cit., p. 247



20 kines = 1 uinal [20 días]
18 uinales = 1 tun [360 días]
20 tunes = 1 katún [7200 días]
20 katunes = 1 baktún [14,000 días]
20 baktunes = 1 pictún [2,880,000, días]
20 pictunes = 1 calabtún [57,600,000 días]
20 calabtunes = 1 Kinchiltún [1,152,000,000 días]
20 kinchiltunes = 1 alautún [23,040,000,000 días]

3.3 Justificación literal

La historia narrada se ubica en la zona de Chichén Itzá, en su época de esplendor; el personaje principal es un muchacho de apenas 17 años que estudia para pintor de códices, aprovechando su condición de estudiante se narran sucesos relacionados con la creación del mundo -según los quichés- así como la creación del hombre. Alrededor de este personaje gira toda la historia, su madre quien está preñada, da a luz una niña pero ella muere yendo a radicar a uno de los trece cielos, el Cihuatlan "lugar de mujeres". Al final Utiú reflexiona sobre lo que ha vivido y concluye con un pensamiento, que nos indica el principio del fin de una cultura.

Justificación visual

Los cuadros de imagen que se presentan nos informan acerca de diversos aspectos de esta cultura a través de su vestimenta, arquitectura, vasijas, paisajes, rasgos físicos, costumbres, etc.

3.4 Lenguaje gráfico

Ya que tenemos la información primordial y un panorama amplio de lo que fue la cultura

maya se procede a la realización de cada cuadro del calendario. En ellos hablaré sobre aspectos relevantes de esta cultura como lo fueron el conocimiento y la muerte.

Lenguaje gráfico basado en el ordenamiento de un guión

Cuadro 1

Plano - Middle shot [plano medio]

Descripción de la escena - Se observan árboles, la pirámide del Castillo y a Utiú sonando un caracol, anunciando la llegada de Sactenel [el de la flauta blanca].

Texto Narrativo - En el Hatcab Kin [primeras horas del día] ha llegado Sactenel, un viejo sabio poseedor de una memoria prodigiosa, él es la historia andante, sabe todo lo que ha acontecido desde el origen; viene cada 7 años a Chichén Itzá para transmitir sus conocimientos y que no se pierdan en el olvido y la ignorancia.

Cuadro 2

Plano - Full Shot [toma amplia]

Descripción de la escena - Los próximos chilames y pintores de códices se encuentran sentados en el templo, atentos a lo que *Sactenel* les transmitirá.

Texto - Sactenel - Grandes sucesos he de comunicarles y poco el tiempo para ello, así que seré breve. Han de saber que nuestro Universo llamado Itzamná [Casa de Iguanas] se forma por cuatro paredes que, como su nombre lo dice, está constituida de Iguanas.

Cuadro 3

Plano - panorámica

Descripción de la escena - Mientras *Sactenel* habla *Utiú* imagina las enseñanzas de su maestro.

Texto - En un principio no había existencia





alguna hasta que los progenitores, *Tepeu* y *Gucumatz* hablaron entre sí y dijeron: que se llene el vacío, se retire el agua y surja la tierra firme, los árboles y el nacimiento de la vida. Ahora el mundo existía pero no había quien lo habitara.

Cuadro 4

Plano - long shot [plano general]

Descripción de la escena - En una nube *Yac* [gato montés], *Utiú* [el coyote], *Quel* [la cotorra], y *Hoh* [el cuervo] se informan a *Tepeu* y *Gucumatz* de la existencia del maíz.

Texto narrativo - Muchos fueron los intentos de los dioses por crear al ser humano hasta que *Yac*, *Utiú*, *Quel* y *Hoh* les informaron de la existencia del grano de maíz, con él crearon al hombre; ésta fue su sangre, *Ixmucané* hizo 9 bebidas y de este alimento le dieron fuerza y vigor al hombre.

Cuadro 5

Plano - Long shot [plano general]

Descripción de la escena - En la tierra se ve a los hombres haciendo sus tareas cotidianas y sentados en una nube los dioses echan vaho a los ojos de los hombres

Texto narrativo - Una vez creados los llevaron a mirar el mundo, eran demasiado sabios, comprendían y entendían al universo, esto no les gusto a los dioses por eso el Corazón del Cielo les echo vaho en los ojos, los cuales, al empañarse solo vieron claro lo que estaba cerca.

Cuadro 6

Plano - Semi close-up [semi primer plano]

Descripción de la escena - Rostro de frente del *Chilam Balam*.

Texto - Los dioses nos quitaron sabiduría pero aún así somos poseedores de grandes

riquezas que alimentan nuestro cuerpo y espíritu; grandes descubrimientos hemos realizado desde la creación y grandes construcciones se elevan y apuntan al cielo como símbolo de adoración a los dioses porque también esta en nosotros el vigilar y cuidar del mundo que nos han dado.

Cuadro 7

Plano - Full shot [toma amplia]

Descripción de la escena - Cuando *Utiú* [coyote] sale del templo muy pensativo, se le acerca su amigo *Kitam* (jabalí), comunicándole que su madre se ha puesto mal.

Texto - *Kitam* - ¡¡*Utiú*. *Utiú*!! , me mandan por ti para que acudas lo más pronto posible a tu casa, *Ix Canul* tu madre se ha puesto mal, el niño se retarda en nacer, dicen que los dioses de la muerte le obstruyen el camino y deben viajar a la Isla de *Ixchel* para que la diosa le dispense la vida.

Utiú - cómo!!? gracias, espero alcanzarlos todavía en la *Na* [casa].

Cuadro 8

Plano - Over the shoulder [Toma por encima de...]

Descripción de la escena - *Utiú* está de espalda, enfrente de él su padre y dos hombres que intentan cargar a su madre. Su padre *Ah Maycuy* [tecolote venado] esta de pie preocupado por lo que pueda pasar.

Texto - *Ah Maycuy* - *Utiú*, que bueno que llegas, toma algunas mantas para cubrir a tu madre y acerca la canoa, partiremos ahora mismo.

Utiú - si padre.

Cuadro 9

Plano - Bing long shot [Toma extensa]

Descripción de la escena - Bajo la luna





llena la canoa avanza por el mar, los hombres hacen esfuerzos por remar lo más rápido posible mientras *Ah Maycuy* cuida de su esposa.

Texto Narrativo - En el horizonte se ve el *emelkin* [puesta de sol], y la luna empieza a brillar en el preludio del *kin*, las olas suenan impetuosas y los dioses celestes cobran ánimo, mientras en la barca los hombres hacen grandes esfuerzos por remar lo más rápido posible, todos van silenciosos, angustiados por el largo camino que todavía han de recorrer.

Cuadro 10

Plano - Panorámica

Descripción de la escena - Al encallar la canoa en la Isla de *Ixchel* [Cozumel] varios hombres acuden a prestar su ayuda.

Texto - *Ah Cutz* - apenas los vimos enviamos un mensaje al Sacerdote, ya debe estar esperándolos.

Ah Maycuy - gracias.

Cuadro 11

Plano - Full shot [toma amplia]

Descripción de la escena - Dentro de una choza, *Ix Canul* exhala su último aliento de vida en los brazos de *Ah Maycuy* mientras, *Utiú* carga en sus brazos a la criatura que ha nacido.

Texto - *Utiú* - entre gestos de alegría y tristeza dice: mi pequeña hermana.

Sacerdote - Si, es muy pequeña, pero será fuerte y tendrá larga vida. En cambio tu madre se ha divinizado al morir en parto, ahora es una *Cihuateteo*, habita en uno de los paraísos el *Cihuatlapan* "lugar de mujeres".

Cuadro 12

Plano - Scorzo eagle [ojo de águila]

Descripción de la escena - En lo alto de

un monte *Utiú* contempla la ciudad pensativo.
Texto - Mi madre ha muerto pero ha dejado su huella entre nosotros y desde el *Cihuatlapan* vigilará los pasos de sus hijos, no queda mas que vivir, que los cargadores del tiempo cumplan con su deber y suelten su carga aunque venga la destrucción y la oscuridad, mientras el *kin* brille algo de los mayas vivirá por siempre.

3.5 Planteamiento Gráfico

En este apartado se desarrollaran los pasos a seguir para la elaboración del calendario, como es la definición del soporte, elección del formato, justificación en redes, el lenguaje gráfico, ilustración y el diseño final. Para realizar el desarrollo gráfico es necesario estudiar un poco las formas y/o diseños mayas, ya que de alguna manera son poseedoras de una identidad visual que nos ayudará a establecer un patrón guía en el diseño del calendario a elaborar. Una característica de éstas formas es la casi nula existencia de líneas rectas y la predominante de las líneas curvas, clasificadas como formas orgánicas, sugerentes de fluidez y dinamismo concorde a lo escrito por Wucius Wong en su libro *Fundamentos del Diseño bi y tridimensional*.

3.5.1 Definición de formato

La elección del formato final está basado en el estudio previo que realicé acerca del calendario así como de diversos materiales sobre los cuales podría ir impreso. En los calendarios de pared que llamo populares el formato más vendido es el 30 x 60 siendo éste un formato rectangular que visualmente sugiere estabilidad y armonía. Generalmente los





calendarios de pared son rectangulares en posición vertical u horizontal y la imagen ocupa la mayor parte del espacio. Por su armonía y medidas opté por un formato rectangular en sentido vertical cuyas medidas son: 27 x 42 cm que como podemos darnos cuenta son casi las medidas de un formato doble carta, así sólo se utilizarían dos pliegos de papel para su impresión.

Los elementos que serán incluidos en el diseño estarán sustentados por redes y retículas que nos ayuden a elegir un punto armónico visualmente, o una sección áurea.

3.5.2 Diseño tipográfico

La tipografía a elegir cumplirá con determinados rasgos que unifiquen el diseño pero que a la vez sea visualmente perceptible desde cierta distancia. Para este apartado realicé las siguientes pruebas:

-
- Architecture 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
- Arial Narrow 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
- Bedrock 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
- Benguiat 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
- Clarendon C. 1 2 3 4
5 6 7 8 9 0
- Dauphin 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
- Freehand 1 2 3 4 5 6
- Futura 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

.....
Geometr 1 2 3 4 5 6 7 8

Humans 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Impact 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Kabel 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Swiss 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Technical 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Zurich 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

.....
Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Enero

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0





Características de cuatro combinaciones elegidas:

- ▲ **Mes** [Architecture] - moderna, ligera.
Números [Humanst] estable, firme, de cuerpo medio.
- ▲ **Mes** [Bedrock] - Sugiere estabilidad, seguridad, ligereza, contemporaneidad, elegancia, sutileza.
- ▲ **Números** [Futura]- ligeros, compactos.
Mes [Arial Narrow] - sugiere presencia, y firmeza
Números [freehand] - informalidad
- ▲ **Mes** [impact] - cuerpo estable, posee una buena visibilidad por ser bold.
Números [dauphin] - sutileza y modernidad.

Diseño - Ya elegida la tipografía ésta se ensambló con el número correspondiente en la ideología maya

NOTA : no se sabe exactamente el nombre maya correspondiente a cada mes de nuestro calendario, por lo cual sólo se siguió la secuencia ya establecida, omitiéndose 7 cabezas representativas de los últimos 7 meztlis restantes del calendario maya.

3.5.3 Diseño del calendario

Diseño de Portada

En uno de los diseños aparece un sacerdote que se tomó de un retablo de piedra reconstruido por un arqueólogo. El marco que rodea al sacerdote está formado por los 19 meses mayas, cuyos nombres se especifican en la 2a. de forros así como el nombre de los 20 días mayas y de los números con sus respectivas representaciones en cabezales, en barra

y el nombre de cada uno de ellos. La imagen y la tipografía van centrados. El segundo diseño consiste en una representación estilizada de una serpiente, centrada tanto horizontal como verticalmente y el año en la parte inferior. La tercera opción es un juego de elementos que se encuentran en los interiores, formas, colores e imágenes.

Diseño de la 2a de forros

Distribución del nombre de los 19 meses mayas con sus respectivos glifos así como la representación de los números en cabezal y barra con su nombre correspondiente.

Diseño de la 3a. de forros

Incluye un calendario completo del año 2000 y cuatro discos colocados en cada esquina, del formato, dos de ellos son imágenes plasmadas en discos de oro con escenas rituales de sacrificios; las otras dos corresponden a temas distintos, uno al juego de pelota y el otro a la muerte.

Contraportada

Créditos y Legales

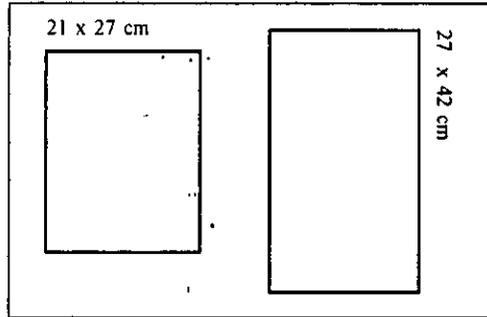
3.6 Desarrollo Gráfico

El desarrollo gráfico nos va mostrar los pasos que seguí diseñar el Haab Contemporáneo, desde la investigación documental hasta la finalización del proyecto pasando por justificaciones y técnica:

- ▲ Definición del soporte
- ▲ Definición del formato
- ▲ Trazo de redes de apoyo para la justificación visual de los elementos dentro del formato

.....

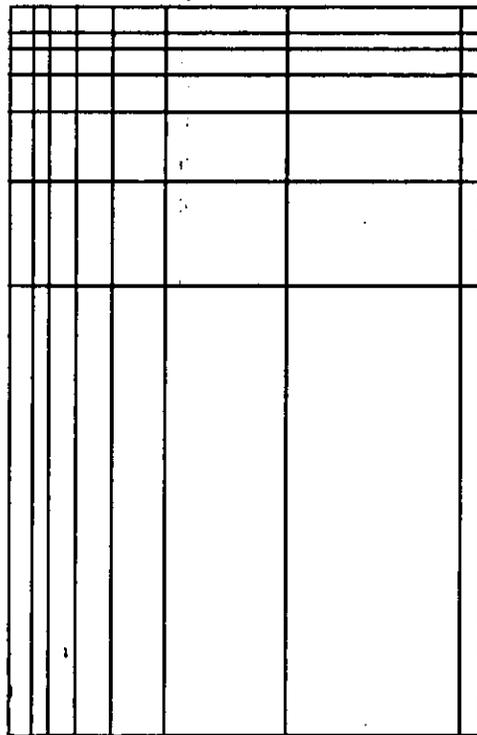




Definición de soporte



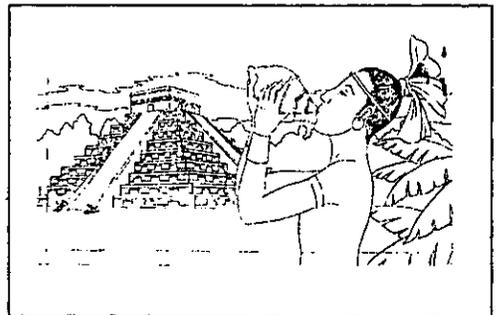
▲ Bocetaje de los personajes que aparecen en la historieta concorde a las características físicas que presenta dicha cultura.



Trazo de red en sección aérea



▲ Bocetaje de la ambientación propia de cada cuadro, retomando la información de las características geográficas de Yucatán, para ser más precisa Chichén Itzá.



Para la elaboración de las ilustraciones lleve acabo los siguientes pasos:

- ▲ Recopilación de un archivo visual y documentación necesaria que permita formarme una idea clara de la ideología maya como lo son sus costumbres, vestimentas, etc.

- ▲ Trazo definitivo a línea de cada cuadro para su posterior ilustración..
- ▲ scaneo del dibujo a lápiz a 300 dpi en formato tiff
- ▲ ilustración de la imagen en Photoshop V4.0.





En esta etapa la imagen se ilustra en sistema RGB para agilizar el trabajo en la computadora, se debe cuidar los colores que saldrán a impresión para que éstos no salgan grises al convertirlos en CMYK. Otra opción es trabajar directamente en CMYK, si así se prefiere.



▲ para ilustrar cada parte de la imagen se selecciona la parte a trabajar con la "varita".

▲ al tener la selección -esta se indica por medio de líneas punteadas - se pinta con un color base para posteriormente trabajarlo con luces y sombras e ir dándole forma. El proceso es el mismo para toda la imagen, si es necesario se guardan las mascarillas que se deseen para volver a trabajar un área determinada.

▲ Cuando la imagen está terminada la importamos desde Corel Draw V8.0 para completar el armado de nuestro calendario.

▲ Distribución de los elementos que forman el calendario, estos son: año, mes, imagen, información del mes anterior y posterior.

Preparación de originales electrónicos

La información necesaria se guarda en un zip, entendiendo como zip a un disco externo

del CPU en donde se puede almacenar información, el tamaño del cartucho es similar a un diskette de 3.5 pero es más resistente y tiene la capacidad de guardar hasta 100 MB en un solo cartucho, también existe el *jazz iomega* que tiene capacidad de almacenar hasta 1G (un giga), el tamaño de este último es similar a un Cd en el cual también se puede guardar información para trabajos de pre-prensa, sin embargo no es muy recomendable ya que la mayoría de los burós trabajan en plataforma Macintosh y para bajar la información requieren que la unidad sea de lectura accesible en esa plataforma. Los archivos de PC pueden ser leídos en MAC pero si están guardados en Cd el disco se formatea para solo lectura en PC y al querer accederlo en MAC aparecerá que el Cd está vacío, por ello lo más confiable es guardar la información necesaria en un Zip en lenguaje post-cript.

Los archivos que se deben incluir son:

▲ Las ilustraciones deben guardarse en formato tiff o eps, formatos que son lenguajes postscript y no entorpecen la salida a impresión.

▲ Tipografía convertida a curvas o incluir una carpeta de las fuentes utilizadas.

▲ Cada mes va en un archivo por separado, que no deberá contener elementos ajenos al diseño, con esto me refiero a no bloquear imágenes no deseadas con cuadros en blanco o dejar objetos en el escritorio.

▲ Se debe incluir una hoja por escrito con los datos de cada archivo, el tamaño que ocupan en disco, el tamaño de cada ilustración





con su nombre respectivo, el nombre de las fuentes tipográficas utilizadas, la versión del programa que se usó, la plataforma, el material sobre el que va a ir impreso, fijación de trapping y overprint y mencionar el tipo de acabado.

Ejemplo de como debe ser guardada la información:

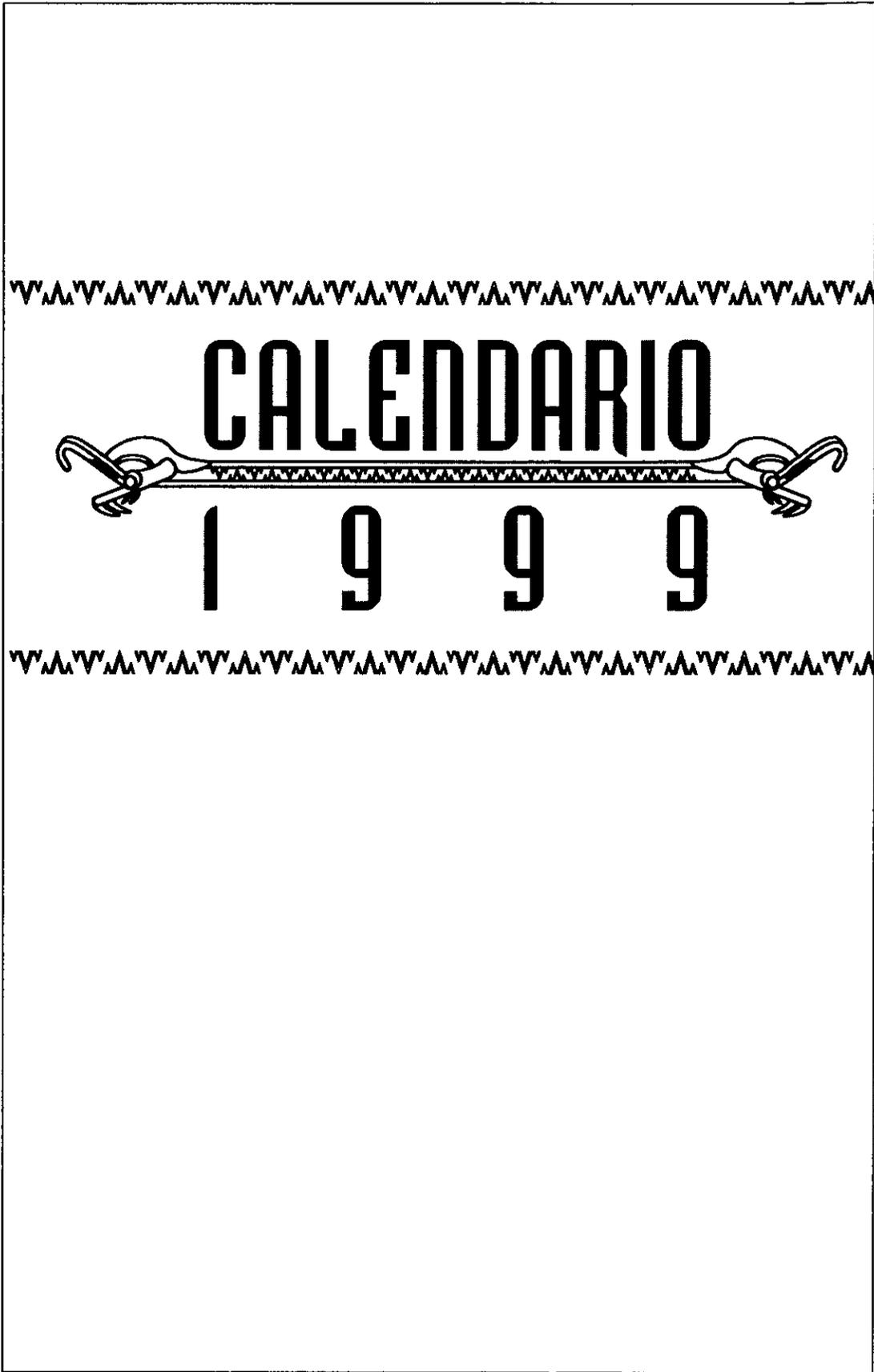
	Diciembre de 1998		
Proyecto	Haab Contemporáneo, calendario maya		
Cliente	El taller del Elfo		
Diseñador (a)	Elba Haydeé Chavarría León		
Coordinador	-----		
Espacio ocupado en disco	85 MB		
Nombre del archivo	portada.cdr	2aforros.cdr	enero.cdr
	febrero.cdr	marzo.cdr	abril.cdr
Programa	Corel Draw V8		
Nombre del archivo	tucán.tiff	12 MB	
	cara.tiff	8 MB	
	castillo.tiff	15 MB	
	creación.tiff	10 MB	
	numeros.tiff	7 MB	
Programa	Photoshop V4.0		
Tamaño extendido	27 cm ancho x 42 cm altura		
Tamaño final de la pieza	27 cm ancho x 42 cm altura		
Orientación	Vertical		
Escala	100%		
Fuentes	Kabel UIt BT, Humans 521Lt BT, Impact		
Salida	Negativos e impresión		
No. de tintas	4 x 4		
Tinta especial	Ninguna		
Cromalin o Matchprint	Cromalin		





Procedimiento gráfico







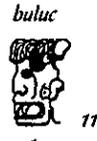
CALENDARIO

1999





**Jeroglífico, cabeza y nombre
de los números**

	<i>hun</i> 	<i>ca</i> 	<i>ox</i> 	<i>can</i> 	<i>ho</i> 
0	1	2	3	4	5
					
<i>uac</i> 	<i>uuc</i> 	<i>uacax</i> 	<i>bolon</i> 	<i>lahun</i> 	<i>buluc</i> 
6	7	8	9	10	11
					
<i>lahca</i> 	<i>oxlahum</i> 	<i>canlahum</i> 	<i>holahun</i> 	<i>uaclahun</i> 	<i>uuclahun</i> 
12	13	14	15	16	17
					
<i>uacaclahun</i> 	<i>bolontahun</i> 	18	19		
					

**Jeroglífico y nombre de los últimos 7
meses mayas**

						
<i>Moc</i>	<i>Kankin</i>	<i>Muan</i>	<i>Pax</i>	<i>Kayab</i>	<i>Cumhu</i>	<i>Uayeb</i>





1999



EN EL HÁZCAB KIV (PRIMERAS HORAS DEL DÍA) HA LLEGADO SACTENEL, UN VIEJO SABIO POSEEDOR DE UNA MEMORIA PRODIGIOSA. ÉL ES LA HISTORIA ANDANTE, SABE TODO LO QUE HA ACONTECIDO DESDE SU ORIGEN; VIENE CADA 7 AÑOS A CHICHÉN ITZÁ PARA TRANSMITIR SUS CONOCIMIENTOS Y QUE NO SE PIERDAN EN EL OLVIDO Y LA IGNORANCIA.

D	13	27
L	14	28
M	15	29
M	16	30
J	17	31
V	18	
S	19	
D	20	
L	21	
M	22	
M	23	
J	24	
V	25	
S	26	

D	14	28
L	15	
M	16	
M	17	
J	18	
V	19	
S	20	
D	21	
L	22	
M	23	
M	24	
J	25	
V	26	
S	27	

Pop



Enero

D	M	J	V	S	D	M	M	J	V	S	D	M	M	J	V	S				
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						





1999



GRANDES SUCESOS HE DE COMUNICARLES Y POCO EL TIEMPO PARA ELLO, ASÍ QUE SERÉ BREVE. HAN DE SABER QUE NUESTRO UNIVERSO LLAMADO ITZAMÁI (CASA DE IGUANAS) SE FORMA POR CUATRO PAREDES, QUE COMO SU NOMBRE LO DICE, ESTÁ CONSTITUIDO DE IGUANAS.

D	10	24			
L	11	25			
M	12	26			
M	13	27			
J	14	28	D	14	28
V	15	29	L	15	29
S	16	30	M	16	30
D	17	31	M	17	31
L	18		J	18	
M	19		V	19	
M	20		S	20	
J	21		D	21	
V	22		L	22	
S	23		M	23	
			M	24	
			J	25	
			V	26	
			S	27	

Uo



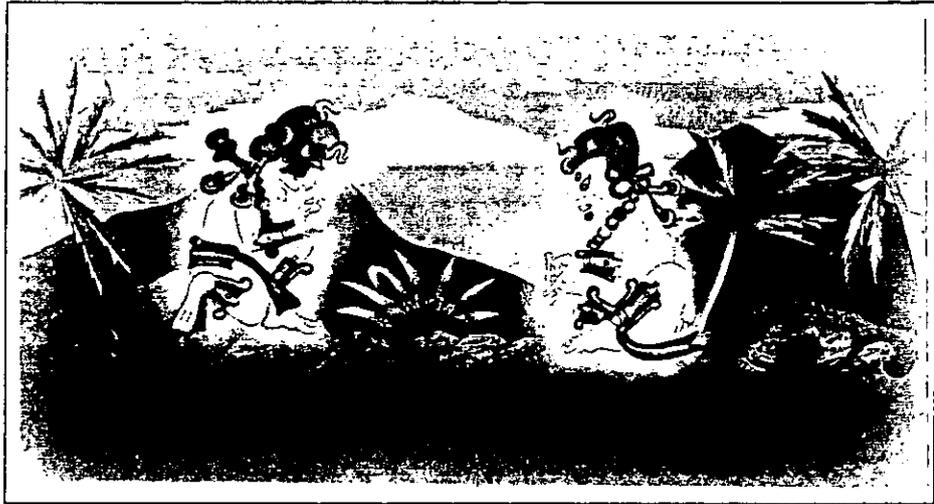
Febrero

d	e	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28													





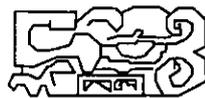
1999



EN UN PRINCIPIO NO HABÍA EXISTENCIA ALGUNA, HASTA QUE LOS PROGENITORES, *TEPEU* Y *CUCLIMATZ* HABLARON ENTRE SÍ Y DIJERON: QUE SE LLENE EL VACÍO, SE RETIRE EL AGUA Y SURJA LA TIERRA FIRME, LOS ÁRBOLES Y EL NACIMIENTO DE LA VIDA. AHORA EL MUNDO EXISTÍA PERO NO HABÍA QUIEN LO HABITARA.

D	14	28		
L	1	15	Febrero	
M	2	16		
M	3	17		
J	4	18	D	11 25
V	5	19	L	12 26
S	6	20	M	13 27
D	7	21	M	14 28
L	8	22	J	1 15 29
M	9	23	V	2 16 30
M	10	24	S	3 17 Abr
J	11	25	D	4 18
V	12	26	L	5 19
S	13	27	M	6 20
			M	7 21
			J	8 22
			V	9 23
			S	10 24

Zip



Marzo

ú	l	m	m	j	v	s	ú	l	m	m	j	v	s	ú	l	m	m	j	v	s
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31										





1999



UNA VEZ CREADOS LOS LLEVARON A MIRAR EL MUNDO, ERAN DEMASIADO SABIOS, COMPRENDIAN Y ENTENDIAN AL UNIVERSO, ESTO NO LES GUSTO A LOS DIOS POR ESO CORAZÓN DEL CIELO LES ECHO VAHO EN LOS OJOS, LOS CLIALES AL EMPAÑARSE SOLO VIERON CLARO LO QUE ESTABA CERCA.

Tzec



Mayo

D	11	25				
L	12	26				
M	13	27				
M	14	28				
J	1	15	29			
V	2	16	30			
S	3	17	Ahu			
D	4	18				
L	5	19				
M	6	20				
M	7	21				
J	8	22				
V	9	23				
S	10	24				
			D	14	28	
			L	1	15	29
			M	2	16	30
			M	3	17	Junio
			J	4	18	
			V	5	19	
			S	6	20	
			D	7	21	
			L	8	22	
			M	9	23	
			M	10	24	
			J	11	25	
			V	12	26	
			S	13	27	

l	.	l	m	j	v	s	d	l	m	m	j	v	s	d	l	m	m	j	v	s	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						



1999



LOS DIOS NOS QUITARON SABIDURÍA PERO AGORA ASÍ SOMOS POSEEDORES DE GRANDES RIQUEZAS QUE ALIMENTAN NUESTRO CUERPO Y ESPÍRITU; GRANDES DESCUBRIMIENTOS HECHOS REALIZADO DESDE LA CREACIÓN Y GRANDES CONSTRUCCIONES SE ELEVAN Y APUNTAN AL CIELO COMO SÍMBOLO DE ADORACIÓN A LOS DIOS, PORQUE TAMBIÉN ESTÁ EN NOSOTROS EL VIGILAR Y CUIDAR EL MUNDO QUE NOS HAN DADO.

Xul



Junio

D	9	23	O	11	25
L	10	24	L	12	26
M	11	25	M	13	27
M	12	26	M	14	28
J	13	27	J	15	29
V	14	28	V	16	30
S	15	29	S	17	31
D	16	30	D	18	Mayo
L	17	31	L	19	Junio
M	18		M	20	
M	19		M	21	
J	20		J	22	
V	21		V	23	
S	22		S	24	

d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30										



1999



KIZAH - ¡UTRÚ! ¡UTRÚ! ME MANDAN POR TI PARA QUE ACUDAS LO MÁS PRONTO POSIBLE A TU CASA.
 DE CUANDO TU MADRE SE HA PUESTO MAL, EL NIÑO SE RETARDA EN NACER, DICEN QUE LOS DIOS DE LA
 MUERTE LE OBSTRUYEN EL CAMINO Y DEBEN VIAJAR A LA ISLA DE ATCHEI PARA QUE LA DIOSA LE DISPENSE LA VIDA.
 UTRÚ - ¿CÓMO?! GRACIAS, ESPERO ALCANZARLOS TODAVÍA EN LA CASA.

Yaxkin



Julio

D	14	28				
L	1	15	29			
M	2	16	30			
M	3	17		Jun		
J	4	18	D	1	15	29
V	5	19	L	2	16	30
S	6	20	M	3	17	31
D	7	21	M	4	18	Agosto
L	8	22	J	5	19	
M	9	23	V	6	20	
M	10	24	S	7	21	
J	11	25	D	8	22	
V	12	26	L	9	23	
S	13	27	M	10	24	
			M	11	25	
			J	12	26	
			V	13	27	
			S	14	28	

d	c	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31							





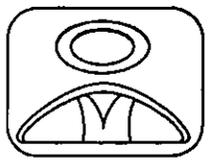
1999



AH MUYUY - UHU!!!, QUE BUENO QUE LLEGAS, TOMA ALGUNAS MANTAS PARA CUBRIR A TU MADRE YACERCA LA CANCHA, PARTIREMOS AHORA MISHO.
UHU -!! SI PADRE!!

D	11	25					
L	12	26					
M	13	27					
M	14	28					
J	1	15	29	D	12	26	
V	2	16	30	L	13	27	
S	3	17	31	M	14	28	
D	4	18		M	1	15	29
L	5	19		J	2	16	30
M	6	20		V	3	17	
M	7	21		S	4	18	Septiembre
J	8	22		D	5	19	
V	9	23		L	6	20	
S	10	24		M	7	21	
				M	8	22	
				J	9	23	
				V	10	24	
				S	11	25	

Mol



Agosto

d	.	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	29	30	31											





1999



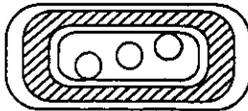
EN EL HORIZONTE SE VE EL EMELUKIN (PUESTA DE SOL) Y LA LUNA EMPIEZA A BRILLAR EN EL PRELUDIO DEL KAN. LAS OLAS SUENAN IMPETUOSAS Y LOS DIOS CELESTES COBRAN ÁNIMO. MIENTRAS EN LA BARCA LOS HOMBRES HACEN GRANDES ESFUERZOS POR REMAR LO MÁS RÁPIDO POSIBLE, TODOS VAN SILENCIOSOS, ANGLUSTIADOS POR EL LARGO CAMINO QUE TODAVÍA HAN DE RECORRER.

D	1	15	29
L	2	16	30
M	3	17	31
M	4	18	
J	5	19	
V	6	20	
S	7	21	
D	8	22	
L	9	23	
M	10	24	
M	11	25	
J	12	26	
V	13	27	
S	14	28	

Asonio

D	10	24	
L	11	25	
M	12	26	
M	13	27	
J	14	28	
V	15	29	
S	2	16	30
D	3	17	31
L	4	18	
M	5	19	
M	6	20	
J	7	21	
V	8	22	
S	9	23	

Chen



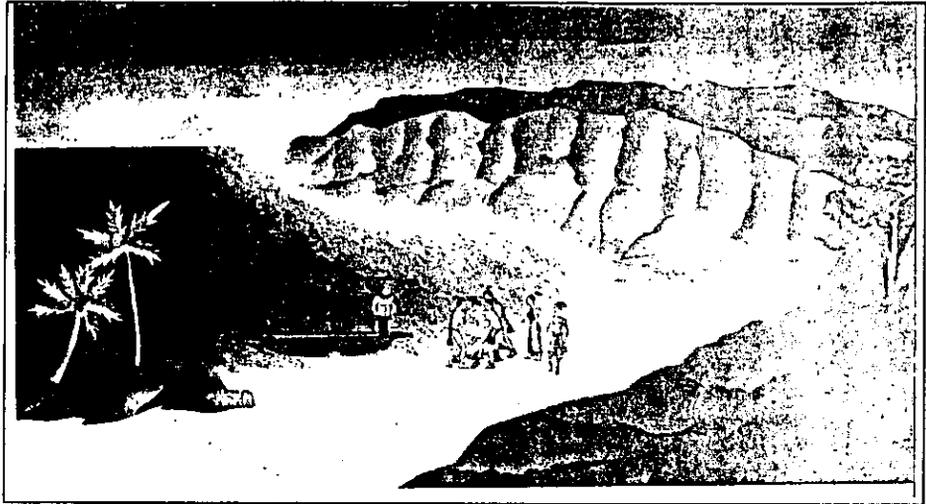
Septiembre

d	e	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30									





1999



AH Q'ITZ - APENAS LOS VIMOS ENMAHOS UN MENSAJE AL ENCARGADO, YA DEBE ESTAR ESPERÁ NDOLOS
AH MA'CLY - SI, GRACIAS

Yax



Octubre

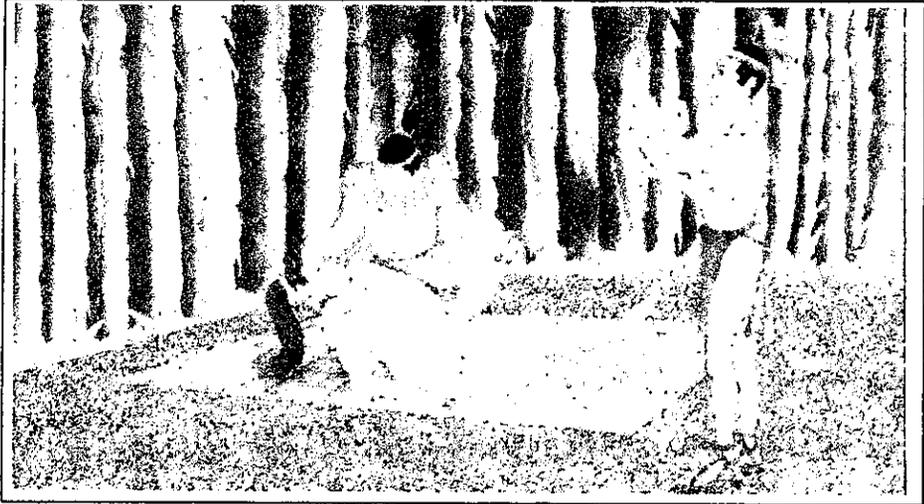
D	12	26					
L	13	27					
M	14	28					
M	1	15	29				
J	2	16	30				
V	3	17	Septiembre	D	14	28	
S	4	18		L	1	15	29
D	5	19		M	2	16	30
L	6	20		M	3	17	Noviembre
M	7	21		J	4	18	
M	8	22		V	5	19	
J	9	23		S	6	20	
V	10	24		D	7	21	
S	11	25		L	8	22	
				M	9	23	
				M	10	24	
				J	11	25	
				V	12	26	
				S	13	27	

I	I	M	M	J	V	S	D	I	M	M	J	V	S	D	I	M	M	J	V	S
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31						





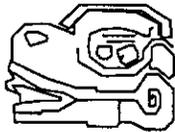
1999



DENTRO DE UNA CHOZA, *IX CAMA* EXHALA SU ÚLTIMO ALIENTO DE VIDA EN LOS BRAZOS DE *AH MAICUMENTRAS*.
UTS CARGA EN SUS BRAZOS A LA CRIATURA QUE HA NACIDO.
UTS - (ENTRE ALEGRIA Y TRISTEZA DICE) MI PEQUEÑA HERMANA.
 SACERDOTE - SI, ES MUY PEQUEÑA, PERO SERÁ FUERTE Y TENDRÁ LARGA VIDA. EN CAMBIO TU MADRE
 SE HA DIVINIZADO AL MORIR EN PARTO. AHORA ES UNA *CHUNTEIQ* HABITA EN UNO DE LOS PARAISOS EL
CHAMTZAM "LUGAR DE MUJERES".

D	14	28				
L	1	15	29			
M	2	16	30			
M	3	17	31			
J	4	18		Octubre		
V	5	19				
S	6	20				
D	7	21				
L	8	22				
M	9	23				
M	10	24				
J	11	25				
V	12	26				
S	13	27				
			D	12	26	
			L	13	27	
			M	14	28	
			M	1	15	29
			J	2	16	30
			V	3	17	31
			S	4	18	Diciembre
			D	5	19	
			L	6	20	
			M	7	21	
			M	8	22	
			J	9	23	
			V	10	24	
			S	11	25	

Zoc



Noviembre

I	U	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII	I	II	III	IV	V	S	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30										



1 9 9 9

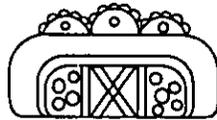


U782 - MI MADRE HA MUERTO PERO HA DEJADO SU HUELLA ENTRE NOSOTROS Y DESE EL CHUMTAMAYGLARI
 LOS PASOS DE SUS HIJOS. NO QUEDA MAS QUE VIVIR, QUE LOS CARGADORES DEL TIEMPO CUMPLAN CON SU DEBER
 Y SUELTEN SU CARGA ALINQUINE VENGA LA DESTRUCCO N Y LA OSCURIDAD, MIENTRAS EL XIBVILLI, ALGO DE LOS
 MATAS SEGUARA EXISTIENDO.

D	14	28	
L	1	15	29
M	2	16	30
M	3	17	
J	4	18	
V	5	19	
S	6	20	
D	7	21	
L	8	22	
M	9	23	
M	10	24	
J	11	25	
V	12	26	
S	13	27	

		Noviembre	D	9	23
			L	10	24
			M	11	25
			M	12	26
			J	13	27
			V	14	28
			S	15	29
			D	16	30
			L	17	31
			M	18	
			M	19	
			J	20	
			V	21	
			S	22	

Ceh



Diciembre

d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s	d	i	m	m	j	v	s
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31								



2000

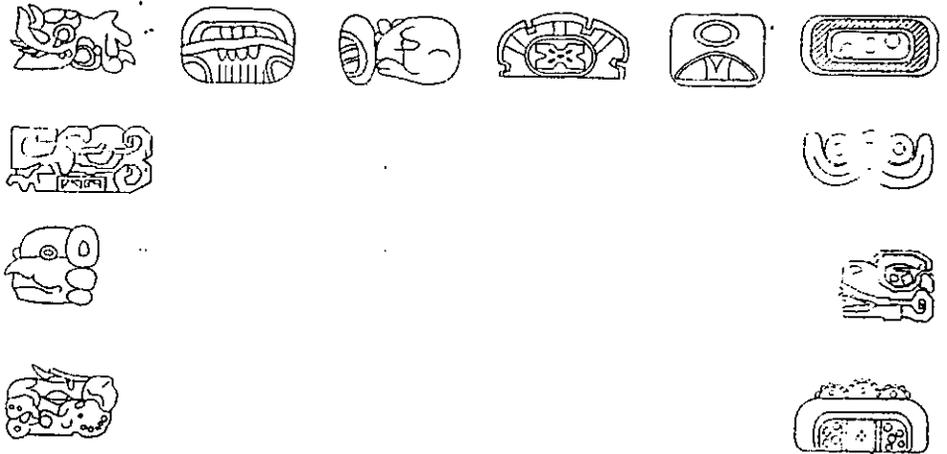
	d	l	m	m	j	v	s	d	l	m	m	j	v	s
enero							▲	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
febrero	23	24	25	26	27	28	29	30	31	▲	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
marzo	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	▲	2	3	4
	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
abril	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	▲
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
mayo	30	▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
junio	28	29	30	31	▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
julio	25	26	27	28	29	30	▲	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
agosto	23	24	25	26	27	28	29	30	31	▲	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
septiembre	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	▲	2
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
octubre	▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
noviembre	29	30	31	▲	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
diciembre	26	27	28	29	30	▲	2	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
	24	25	26	27	28	29	30	31						





Propuestas de diseño del calendario





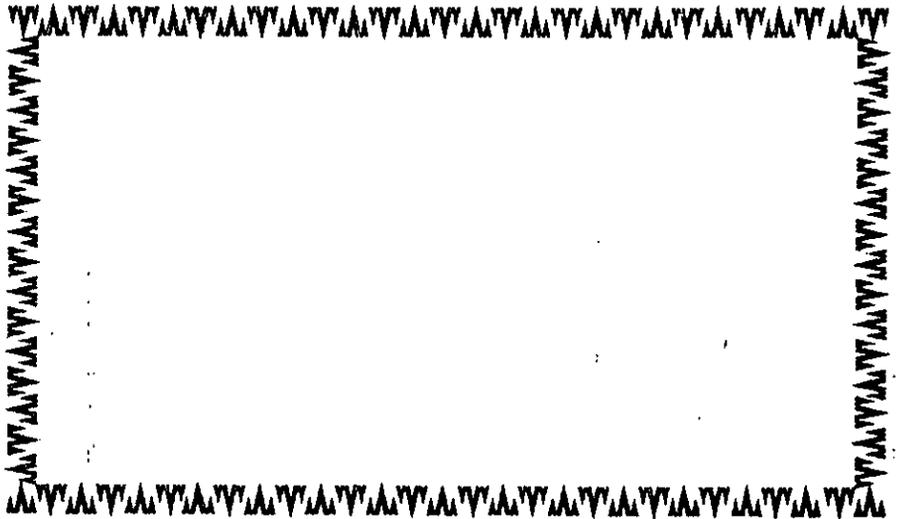
1 9 9 9





MARZO

ESTA TESTS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



D	L	M	M	J	J	S	D	L	M	M	J	J	S
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31											



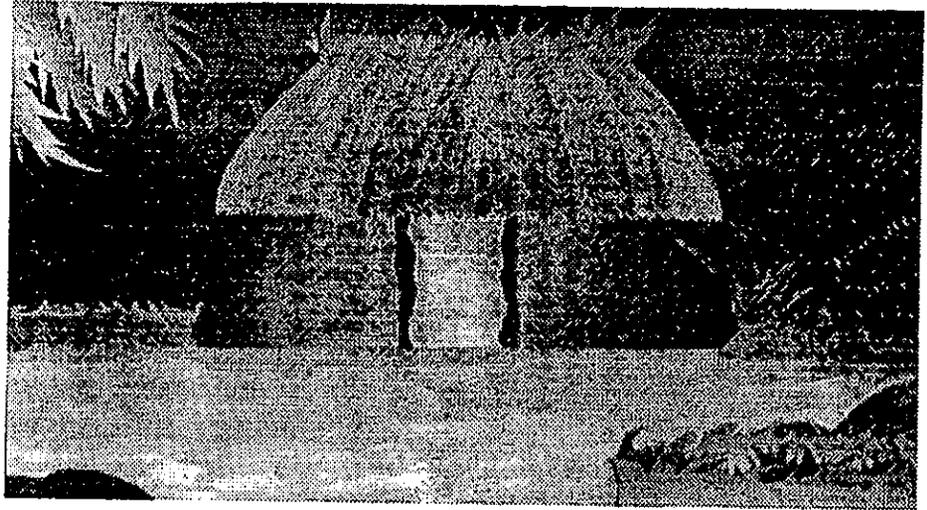
1999

F	L	M	J	J	S	D	L	M	M	J	J	S
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30									

Abril												
F	L	M	J	J	S	D	L	M	M	J	J	S
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30						



1.9.9.9



.....
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22

enero



■	D	10	24	■
	L	11	25	
■	M	12	26	■
	M	13	27	
■	J	14	28	■
	V	1	29	
■	S	2	30	■
	D	3	31	
■	L	4	18	■
	M	5	19	
■	M	6	20	■
	J	7	21	
■	V	8	22	■
	S	9	23	

079

1660



.....
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

Conclusiones

Durante la elaboración del proyecto se desarrollaron en el ámbito del diseño gráfico mejoras en software y equipo de cómputo que han contribuido a agilizar la tarea del diseñador, desde ahorro en el tiempo de creación hasta la presentación de los trabajos ya terminados en acabados de alta calidad.

La idea original del calendario era elaborar las ilustraciones con una técnica manual, posteriormente me incliné por crear las ilustraciones en programas como Adobe Photoshop y Corel Photo Paint. Al tener acceso a programas de esta índole nos damos cuenta de la vastedad del diseño; en sus inicios como profesión se contaba con herramientas manuales básicas como las escuadras, colores, papel y lápiz, éstas ahora se consideran arcaicas y rústicas para aquel que practique dicha disciplina, sin embargo fueron éstas la base para la creación de dichos programas. En la actualidad es indispensable contar con equipo de computación - ya sea plataforma PC o Macintosh - para desarrollarse a la vanguardia del diseño gráfico. Al final del proyecto explico brevemente los pasos que desarrollé para su elaboración, así como el proceso para preparar los originales electrónicos.

La información recopilada acerca de calendario trate de enfocarla a la importancia que tiene como medio impreso en el campo del diseño, ya que como vimos su difusión es una de las más grandes dentro de los diversos medios impresos que existen, realmente es extraño conocer a alguien que no posea un calendario. Otro de mis objetivos fue visualizar sus posibilidades comunicacionales al existir una gran variedad de formatos para cualquier necesidad. Dentro de el proyecto solo contemplo el calendario de Pared por considerarlo el más perdurable y con mayores posibilidades de variación de formato para la realización de este proyecto.

El objetivo principal fue crear un diseño ético y estético que proporcionara información sobre un tema en específico por medio de una historieta. La cultura maya es una de nuestras grandes riquezas culturales que debemos valorar por todo lo que es, un mundo místico, de fantasía y realidades, de magia y grandeza, una cultura que aún persiste hoy día. A través del calendario quise plasmar algo de su esplendor, quizá sean pasajes vagos pero creo que reflejan gran parte de su cultura, espiritualidad e ideosincracia.





GLOSARIO

Ah cuch o cabob - Consejeros, representantes de los barrios locales.

Ahau - Señor

Ah holpobob - Dirigía las danzas y cánticos, cuidaban los instrumentos musicales durante las fiestas y reclutaban guerreros.

Ah Kulebob - Asistentes administrativos

Ah Maycuy - Tecolote venado, el prefijo Ah se utiliza en los hombres.

Ah Puch - Dios de la muerte

Akab - Noche

Alautún - Período de 23,040,000,000 días.

Baktún - Período de 14,000 días.

Batabes - Gobernadores de las aldeas cercanas.

Calabtún - Período de 57,600,000 días.

Chac - rojo

Chilanes o chilanés - Ayudantes de altos sacerdotes, su actividad era la adivinación.

Copó - Árbol de cuya corteza extraían pulpa para papel

Cutz - Pato silvestre

Dzonot - Cenote, depósito subterráneo donde se acumulaba el agua.

Ek - Negro.

Emelkin - Puesta del sol

Ex - Taparrabo

Gucumatz - Uno de los dioses progenitores en la mitología quiché

Haab - Año civil que consta de 365 días, con 19 meses, 18 de 20 días y 1 de 5 llamado uayeb. Se utilizaba en asuntos seculares.

H-menes o ahmenes - Decían plegarias y curaban enfermedades.

Halach uinic - Hombre verdadero - era el más influyente de los gobernantes. Se consideró un rey dios ya que se le atribuían poderes semidivinos.

Hatcab Kin - Primeras horas del día.

Huipil - Túnica que usaban las mujeres.

Hunab Kú - Dador de la vida, constructor del universo y oadre de *Itzamná* aunque también se le considera como uno de los nombres de *Itzamná*.

Ik - Dios del viento.

Itzamná - Dios principal de los mayas, se le considera el equivalente a Dios Padre en el cristianismo por ser también tres personas en uno.

Ix Chel Yax - Diosa de la Preñez, del tejido y el hilado, representa a la esposa de *Itzamná*. -El prefijo Ix es usado en las mujeres.

Ixmucané - Uno de los dioses creadores

Ixtab - Diosa del suicidio

Ix Tan Yol Ha - La que está en el corazón del agua

Kábal - Cilindro de madera para trabajar la alfarería.

Kan - Amarillo

Katún - Período de 7200 días.

Kinich Ahau - Señor del rostro del sol.

Kin - Día, sol

Kinchiltún - Período de 1,152,000,000 días.

Kitam - Jabalí

Na - Casa

Nacomes - Sacaban el corazón de los sacrificados.

Nahuacaya - Serpiente cuatro narices.

Pictún - Período de 2,880,000, días.

Quechquémitl - Blusa que vestían las mujeres.

Quel - Cotorra

U kahlay Katunob - Cuenta corta, significa cuenta de los *katunes*. Consistía en 13 x 19.71 años o el equivalente a 256 1/4 de años del calendario gregoriano.

Uayeb - Era el último mes del año civil o *haab*, constaba de cinco días que llamaban inútiles o aciagos.

Uinal - Período de tiempo maya de 20 días.

Utiú - Coyote

Tepeu - Uno de los dioses progenitores en la mitología quiché

Tun - Período de tiempo maya que consta de 360. Se empleó para computar fechas de la Cuenta Larga o serie inicial.

Tupiles o alguaciles - Se encargaban de la aplicación de la leyes.

Tzolkín - Año sagrado de 260 días.

Xaman Ek - Dios de la estrella polar

Xanab - Sandalia

Yac - Gato montés

Yam Kax Ah Mun - Dios del maíz

Yaxché - una especie de árbol





HEMEROGRAFIA

Chisleanschi Rodolfo. El fabuloso mundo maya. MUY interesante. España. AÑO. VIII. No. 11. marzo - abril 1991. p 5- 24.

Moreau y los Mayas. Saber Ver - lo contemporáneo del arte -. México. No. 15. 1994. p 6 - 38.

Morales Carrillo Alfonso, Elia Espinoza. Cronos y Cromos. México. Centro Cultural de Arte Contemporáneo. 1993. 35p

BIBLIOGRAFIA

LOSMAYAS

Ciudad Andrés. Los mayas - el pueblo de los sacerdotes sabios-. México. REI. 1989. 128 pp.

De la Garza Mercedes. Los mayas - 3000 años de civilización -. Italia. Monclém. 1992. 128 pp.

Gallenkamp Charles. Los mayas - el misterio y redescubrimiento de una civilización perdida -. México. DIANA. 1989. 269pp.

Morley G. Sylvanus. La civilización maya. 2a. ed. México. FCE. 1980. 527 pp.

Sodi Demetrio. Los mayas. México. Panorama. 1981. 166 pp.

Sten María. Las extraordinarias historias de los Códices Mexicanos. 3a. ed. México. Joaquín Mortiz. 1975. 142 pp.

Thompson J. Eric. Historia y religión de los mayas. tr. Blanco Félix. 6a. ed. México. Siglo XXI. 1984. 485pp.

DISEÑO

Bergher John. Modos de ver. Barcelona. Gustavo Gili. 1974.

Cohen Joseph. Sensación y percepción visuales. México. Trillas. 1983.

Dondis A. La sintaxis de la imagen. 8a. ed. Barcelona. Gustavo Gili. 1990. p 61-69.

Iten Johanes. El arte del color. México. Limusa. 1992. 94 pp.

Ortiz Georgina. El significado de los colores. México. Trillas. 1992. 279 pp.

SEMIOLOGIA

Barthes Ronald. Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos voces. México. Paidós. 1986. 380 pp.

Parramon J.M. Como dibujar historietas. Barcelona. Colección aprender haciendo. 1966. 69p.

Rodríguez Diéguez J.L. El cómic y su utilización didáctica. Barcelona. Gustavo Gili. 1988. 159 pp.

Vives Jordi. Dibujemos cómics. Barcelona. Labor Bolsillo juvenil. 1986. 112p.

CALENDARIO

Arheim Rudolf. Arte y percepción visual. 3a.ed. Buenos Aires. 1969.

Beltrán Raul Ernesto y Cruces. Publicidad en medios impresos. 2a. ed. México. Trillas. 1989. p. 131 - 139.

Derek Forsyth. The Pirelli Calendars album: the first twenty - five years. Italy. 1988. 211pp.

Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado de Selecciones del Reader's Digest. Tomo II. 17va.ed. México. 1982. p. 571.

Kotler Philip. Fundamentos de Mercadotecnia. 2a. ed. México. PHH. 1991. 654p.

Mail Graphics. Takahisa Kamijyo. Japan. 1990.

Gombrich. Arte e ilusión. 5a.ed. Barcelona. Gustavo Gili. 1979.p. 286 - 309.

Wolf K.L. y Dorothea Kuhn. Forma y Simetría. 3a.ed. Buenos Aires. Eudeba. 1969. 55p.

Ruiz Bustamante Humberto. TESIS Nuestras raíces, una opción más para el diseño. México. UNAM. 1994. p.22

Tosto Pablo. La composición áurea en las artes plásticas. 3a.ed. Buenos Aires. Librería Hachette. 1988. 315p

