



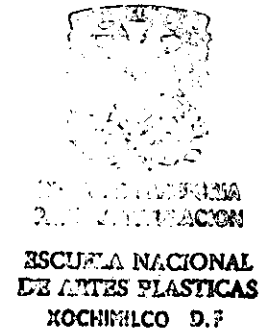
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Identidad Gráfica
para el Conjunto Amoxcalli
de la Facultad de Ciencias
Universidad Nacional Autónoma de México

288988

Tesis que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico
presenta

LAURA URIBE HERNANDEZ



D.G. Ma. Elena Martínez Durán
Directora

D.G. Gerardo Clavel de Kruyff
Asesor

febrero, 2001



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.

Indice

Introducción

1 Capítulo 1 Conjunto Amoxcalli de la Facultad de Ciencias

1 1.1. Antecedentes históricos, sociales, culturales y políticos de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional Autónoma de México

6 1.2. Ubicación, organización y servicios que presta el "Conjunto Amoxcalli" de la Facultad de Ciencias de la UNAM

8 1.3. Presencia del "Conjunto Amoxcalli" ante la comunidad universitaria

9 1.4. Resumen

11 Capítulo 2 Orígenes de los Amoxcallis

11 2.1. Antecedentes del arte antiguo prehispánico Azteca

13 2.2. Función e importancia social

15 2.3. Ubicación Física

15 2.4. Resumen

Índice

18	Capítulo 3 Identidad Gráfica
18	3.1. Conceptos generales de Comunicación
19	3.1.1. Comunicación visual en el diseño
23	3.1.2. Semiotica: Elementos Aplicables al Diseño
25	A) Nivel pragmático
25	B) Nivel Sintáctico
26	C) Nivel Semántico
26	3.1.3. Niveles signicos
26	A) Icono
27	B) símbolo
27	C) Índice y señal
28	3.2. El diseño como proceso de comunicación
32	3.3 Elementos que conforman la identidad gráfica
32	3.3.1 Nivel de organización de los signos simples de la identidad
32	A) Logotipo
32	B) Símbolo
33	C) gama cromática
36	3.3.2 En el nivel de los elementos complementarios de la identidad
36	A) Tipografía
38	B) Formatos

Indice

40	Capítulo 4 Identidad gráfica para el “ Conjunto Amoxcalli” de la Facultad de Ciencias de la UNAM
40	4.1. Metodología
49	4.2. Propuesta
51	4.3. Bocetos
55	4.4. Trazos de la propuesta final
56	4.5. Aplicaciones de la identidad gráfica del “Conjunto Amoxcalli”
56	4.5.1 Tarjeta de visita
57	4.5.2 hoja solicitud de préstamo de salas
58	4.5.3. Solicitud para préstamo de material Audiovisual
59	4.5.4. Papeleta para préstamo de libros
60	4.5.5. Taza
61	Conclusiones
62	Bibliografía

Introducción

La Universidad Nacional Autónoma de México es una de las instituciones educativas más importantes no solo de México sino de América latina. Actualmente cuenta con un espacio escultórico que la pone a la altura de las mejores de su tipo.

Después de este espacio escultórico central la que le sigue por su modernidad e integración de áreas destinadas a brindar un mejor servicio a la comunidad estudiantil es el que está en la Facultad de Ciencias, en donde se imparten las carreras de Actuaría, Física, Matemáticas, Biología y Ciencias de la Computación.

El conjunto "Amoxcalli" que es el centro cultural de la Facultad de Ciencias de la UNAM, cuenta con cuatro áreas, que son la Biblioteca Ricardo Monges López, área de Computación Tomás A. Brody, área de Audiovisuales y el área de eventos que cuenta con Auditorio Carlos Graef, Anfiteatro Alfredo Barrera Marín y dos aulas magnas, Leonila Vázquez García y Sotero Prieto Rodríguez y Sala de Exposiciones.

Esto lo pone como uno de los más relevantes centros de acopio cultural dentro del ámbito universitario.

No solo las personas de esta facultad hacen uso de sus servicios, sino también de otras facultades y universidades.

El conjunto "Amoxcalli" fue inaugurado el 17 de agosto de 1995 y desde entonces no cuenta con identidad gráfica que lo represente.

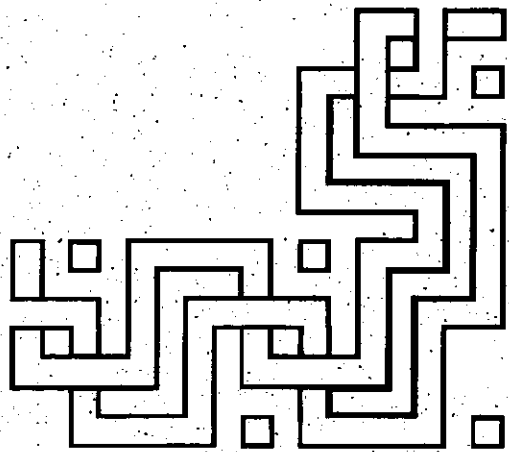
El mismo nombre del conjunto "Amoxcalli" dio pauta a que se siguiera sobre esa misma línea, es decir tomar elementos prehispánicos y remitirlo a su vez al significado a la misma palabra del conjunto.

"Amoxcalli" es una palabra náhuatl que significa "lugar donde se guardan los libros".

Pensar en transcribir significativamente "Amoxcalli" es proponer a los elementos que la constituyen, es decir casa y libros, el elemento casa no tenía mayor problema, ya que los hay en los códices aztecas pero pensar en libro y viendo en donde se utiliza que es la Facultad de Ciencias y haciendo una equivalencia con libro como contenedor de conocimientos. Se opta por esta última opción. Además de que en la Facultad de Ciencias se usó por mucho tiempo al Prometeo "de origen griego como representación de ella ante la comunidad, porque equivalía al que trajo el conocimiento al hombre, es decir a fin de cuentas conocimiento.

En el mundo prehispánico la serpiente entre otros significados tenía el de traer el conocimiento al mundo lo mismo que del prometeo. Hay signos prehispánicos presentes en los pictogramas de los códices prehispánicos aztecas que muestran las figuras de casas y hay otros de serpientes de los cuales se escogieron los de más fácil visualización para los observadores de hoy en día.

Tras una laboriosa investigación, recopilación de datos y la utilización de los métodos (Bruno Munari) se llega a la propuesta de la identidad gráfica para el conjunto "Amoxcalli", se dan propuestas de color y la aplicación de la misma a diversos soportes gráficos, utilizables actualmente en el centro cultural.



Conjunto Amoxcalli de la Facultad de Ciencias

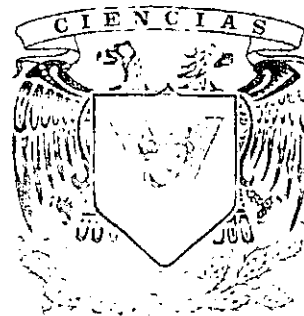
Capítulo I

I.1 Antecedentes Históricos, Sociales, Culturales y Políticos de La Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional Autónoma de México

La Universidad Nacional de México se fundó en 1910 por iniciativa de Justo Sierra, quien en su discurso de inauguración señala claramente que la nueva institución de ninguna manera era la resurrección de aquella universidad de la época de Maximiliano.

Esta universidad nació al unir la escuela de ingenieros (que nunca había formado parte de la antigua universidad, pues se encontraba en el colegio de minas), la Escuela de Bellas Artes que incluía la carrera de arquitectura, que tampoco se hallaba en la universidad, la Escuela de Medicina que se había creado en la época de Gómez Farias bajo el nombre de Establecimiento médico mexicano; se incluyó además la Escuela de Derecho, y la Preparatoria fundada en la época de Juárez.

Justo Sierra reunió estas cinco escuelas y agregó una completamente nueva, que llamó Escuela de Altos Estudios (EAE), creada para que los estudiantes de la época profundizaran sus conocimientos sobre temas como





La sede de la Real y pontificia Universidad de México¹

Ciencias naturales, filosofía y letras, historia, matemáticas, física y biología. En el año de 1929, la Escuela de Altos Estudios se convirtió en la Facultad de Filosofía y Letras, la primera facultad que hubo en la universidad con ese nombre. "A la Universidad se le concedió una autonomía restringida, con la correspondiente promulgación de una Ley Orgánica; en 1933 se le concedió una autonomía total y se suprimió su carácter de nacional, quedando a expensas de un subsidio aleatorio; en 1945 por convenir así a intereses emergentes, el poder público retoma la tutela de la institución, promulgando la ley orgánica vigente. A pesar de estos cambios, la Universidad siguió funcionando ininterrumpidamente. En 1933 la Universidad tenía matriculados a poco más de nueve mil alumnos en todos sus planteles, incluida la Escuela Nacional Preparatoria, con un crecimiento relativo de su población del orden del 13% respecto de la inscripción de 1929".

Ese mismo año se estimaba que la población en la República Mexicana era ligeramente superior a los diecisiete millones; esto significa que la máxima casa de estudios tenía una población apenas del 0.05% del total de la población, y si tomamos en cuenta que sólo una minoría alcanzaba la titulación, veremos que la cifra era insignificante.

Sotero Prieto, pionero de las matemáticas mexicanas, en el año de 1912 dio un curso de funciones analíticas. Para ese entonces la gente no sabía ni física ni matemáticas y Sotero Prieto comenzó a dar clases de matemáticas en la Preparatoria y en la Escuela de Ingenieros, tratando de entusiasmar a sus alumnos en las nuevas disciplinas. Entre ellos destacó Manuel Sandoval Vallarta (1914-1915) que fue el primer doctor en física de nuestro país.

El ingeniero Monges López, interesado en la geofísica, quiso estudiar física, más allá de la que debería saber un ingeniero mexicano de la época, y a sus cuarenta años consideró que sería importante que hubiera un lugar dentro



Los escudos de la Universidad Nacional²

LEY ORGANICA
DE LA
UNIVERSIDAD N. AUTONOMA

Alfarraga se edita con el Sr. Pedro Clavero, Editor,
Calle de San Mateo, 10, México-Ciudad, D. F., México.

El C. Presidente Provisional de los Estados Unidos Mexicanos, en el nombre de la República, ha decretado la Ley:

Por la que se crea el Prolegado Provisional de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El texto de las facultades conferidas con esta ley, en el orden de la Ley Orgánica de la Universidad, se publica en el presente día.

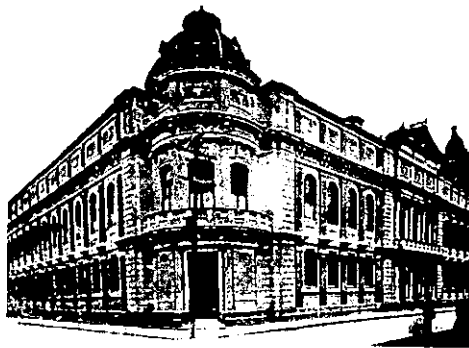
CONSIDERANDO:

Que en un momento de las reformas económicas y de la creación de instituciones de enseñanza superior, se han producido modificaciones en las estructuras y en las formas de organización de las instituciones de enseñanza superior, que requieren ser estudiadas y analizadas con el fin de determinar las condiciones que permitan su desarrollo y su adaptación a las necesidades de la sociedad mexicana;

Que el estudio de las facultades conferidas con esta ley, en el orden de la Ley Orgánica de la Universidad, se publica en el presente día.

Que el estudio de las facultades conferidas con esta ley, en el orden de la Ley Orgánica de la Universidad, se publica en el presente día.

Ley organica¹



Escuela de Altos Estudios²

de la universidad donde fuera posible estudiar física o matemáticas de manera específica; entonces hizo lo necesario para que fueran creados dos nuevos departamentos, uno de física y otro de matemáticas. El de matemáticas estuvo a cargo de Sotero Prieto.

En 1936 el propio Monges López promovió la creación de la Escuela Nacional de Ciencias Físico Matemáticas, que empezó a trabajar en el mismo lugar que la Escuela Nacional de Ingenieros, en el antiguo Palacio de Minería, y donde se podría estudiar más física y matemáticas con mucha mayor profundidad que en la Escuela de Ingenieros.

Por otra parte ya existía en la Casa del Lago, el Instituto de Biología que se había fundado años antes que la Universidad, pero que en 1929 pasó a formar parte de la UNAM. En 1938, el ingeniero Alfredo Baños Director del Instituto de Ciencias Físico-Matemáticas, conocido de Sotero Prieto, regresó del Instituto Tecnológico de Massachussets, en Estados Unidos, donde se doctoró. Hablando con el ingeniero Ricardo Monges López, responsable de la Escuela Nacional de Matemáticas y Ciencias Físicas y el doctor Isaac Ochoterena Director del Instituto de Biología y con el doctor Alfonso Caso, que en esa época era director de la Facultad de Filosofía, decidieron presentar al Consejo Universitario un proyecto para crear una Facultad de Ciencias que abarcara todas las disciplinas y se formaran profesores e investigadores; se proponía que la nueva instancia contara con una organización departamental y que asociado hubiera un instituto de investigación, independiente administrativamente pero formando una unidad académica.

La idea era que dicha Facultad fuera formado con dos departamentos: Matemáticas, Física, Biología, Química, Astronomía y Geofísica. Y se aprovecharía los institutos de Biología y Astronomía ya existentes.

1. Agenda Universitaria 1999

2. Revista Ciencias Nº 53



Salvador Zubirán Anchondo
Rector del 4-03-1946 al 23-04-1948¹

El proyecto fue aprobado por el Consejo Universitario, y el primer instituto que se creó dentro de esta estructura fue el de Física, a finales de 1938. La Facultad de Ciencias empezó a trabajar como tal a partir del 1 de enero de 1939.

Aunque se creó una carrera de Astrónomo su demanda fue muy escasa y nunca hubo un solo egresado, por lo que el departamento de Astronomía no se consolidó.

El 12 de febrero de 1947, siendo rector el Dr. Salvador Subirán y director de la Facultad de Ciencias el Dr. Alfonso Nápoles Gándara, comienza formalmente la carrera de actuario, gracias a la iniciativa de los Ingenieros Velarde y Solórzano quienes convencieron a Nápoles Gándara, entonces Jefe del Departamento de Matemáticas. Dado que los Jefes de Departamento eran a su vez directores del instituto correspondiente, hubieron de hablar también con el Ingeniero Ricardo Monges López, para que se ubicara la nueva carrera dentro del Departamento de Matemáticas.

Se argumentó que un actuario debería saber más matemáticas que las que ya se daban en otras escuelas, y que el nivel aconsejable de álgebra, geometría analítica y cálculo, sólo podía obtenerse en la Facultad de Ciencias.

En el año de 1953, la Facultad de Ciencias deja las instalaciones de la Escuela de Ingenieros y se traslada a Ciudad Universitaria, siendo la primera Facultad en quedar ahí instalada. Más tarde, en 1977, debido al crecimiento de la población estudiantil, se inauguran las nuevas instalaciones, que se ubican en el circuito exterior de Ciudad Universitaria, a un costado del circuito de la investigación científica.

Actualmente se imparten, a nivel Licenciatura, las carreras de Actuaría

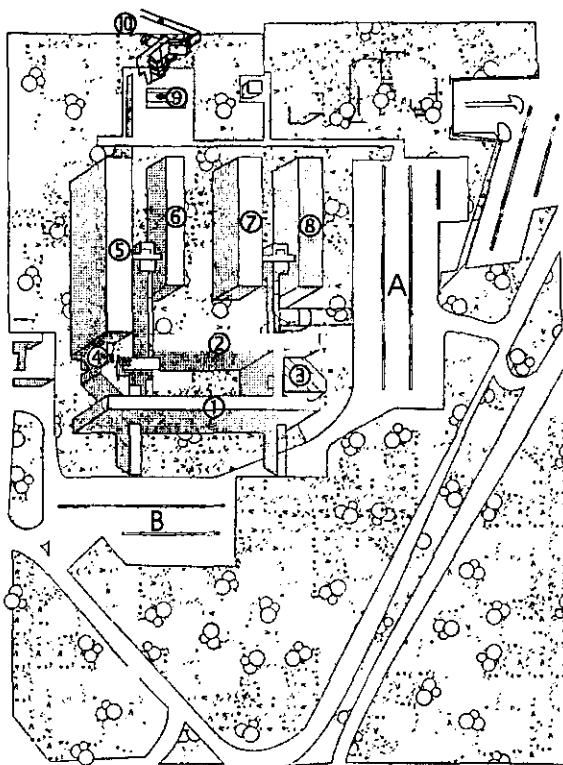


Facultad de Ciencias, Ciudad Universitaria²

1. Agenda universitaria 1999

2. Revista Ciencias N°53

Facultad de Ciencias



1. Edificio poniente (P)
2. Edificio Oriente (O)
3. Auditorio
4. Biblioteca
5. Departamento de Física
6. Departamento de Matemáticas
7. Departamento de Biología. Edif. A
8. Departamento de Biología. Edif. B
9. La Fuente de Prometeo
10. **Conjunto Amoxcalli**
 - A Estacionamiento estudiantes
 - B Estacionamiento de profesores

Actuaría, Biología, Ciencias de la Computación, Física y Matemáticas, y la Facultad cuenta con los siguientes Posgrados: Ciencias del Mar y Limnología; Ciencias Biológicas; Física; Matemáticas; Astronomía; Ciencias e Ingeniería de Materiales; Ciencias e Ingeniería de la Computación; Ciencias de la Tierra, y en la Especialización en Microscopia Electrónica aplicada a las Ciencias Biológicas.

Por todo ello la Facultad se convierte en uno de los mayores y más importantes centros de la UNAM, y es, sin duda, la institución más importante de su área en el país. La Facultad cuenta con diez edificios, un auditorio con capacidad de 600 personas, varios museos, aulas laboratorios y centros de investigación, numerosos y diversos espacios y servicios.

El 17 de agosto de 1995 se inaugura el Conjunto Amoxcalli, el más reciente orgullo de la Facultad. Amoxcalli proviene de la palabra náhuatl que significa literalmente "lugar donde se guardan los libros". El nombre fue adoptado gracias a la propuesta del Mtro. Marcelino Perelló, quien quiso con él reivindicar las raíces culturales de la civilización de nuestros ancestros.

El Amoxcalli es una construcción vanguardista, obra del arquitecto Arcadi Artís, que ya realizó, dentro del Centro Cultural Universitario, la Sala Nezahualcoyotl, el Teatro Juan Ruiz de Alarcón, el Foro Sor Juana y los cines Julio Bracho y José Revueltas.

El Amoxcalli fue construido gracias a las aportaciones de los egresados, estudiantes y trabajadores de la Facultad, aparte de otras donaciones de particulares, producto de una intensa campaña de recaudación de fondos, así como a recursos aportados tanto por el Gobierno Federal y la propia Universidad.



Conjunto Amoxcalli ¹



Prometeo 20 de junio de 1953 ²

1.2 Ubicación, organización y servicios que presta el Amoxcalli de la Facultad de Ciencias de la UNAM

El proyecto nace de la necesidad de contar con una infraestructura adecuada a las necesidades crecientes de la Facultad, y del hecho que las instalaciones y equipamiento existentes ya eran insuficientes; así mismo se pensó en ofrecer a la comunidad áreas destinadas a apoyar y alentar la vida académica y cultural del al Facultad. La vieja idea, surgida ya en la administración de la Dra. Ana María Cetto, se consolidó por iniciativa del Dr. Rafael Pérez Pascual.

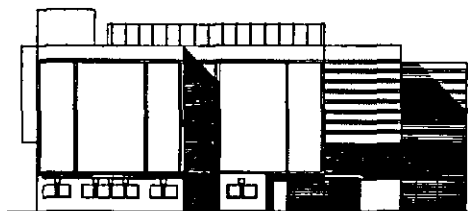
Su superficie consta de 3,152 m² y se encuentra en el costado oriente de la fuente de Prometeo. La idea de construir el Amoxcalli a un costado de la fuente quiso convertir al entrañable Prometeo en una plaza cultural y de esparcimiento que sea el corazón de la Facultad, y remediar el penoso marginamiento en que se encontraba.

Este conjunto consta de planta baja y tres niveles, y esta dividido en cuatro áreas: la Biblioteca Ricardo Monges López, el área de cómputo Tomás A. Brody y el área de Eventos, que reúne al auditorio Carlos Graef Fernández, el anfiteatro Alfredo Barrera Marín, y dos salas magnas Leonila Vázquez García y Sotero Prieto Rodríguez, sala de Exposiciones y el área de Audiovisuales

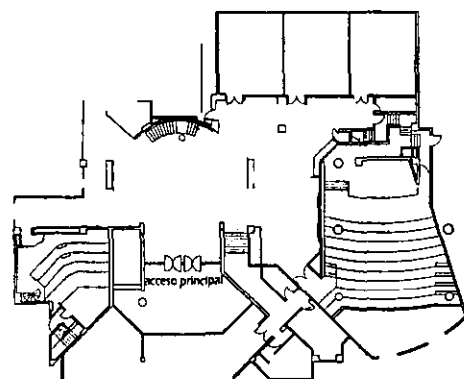
En la planta baja se encuentran las oficinas administrativas de la Biblioteca, la coordinación de eventos, la coordinación de audiovisuales, el auditorio, el anfiteatro, y las dos aulas para video conferencias y el vestíbulo para exposiciones.



Fachada Poniente de Acceso



Fachada Norte



Planta Principal Conjunto Amoxcalli

En el primer nivel se encuentra la hemeroteca y la sala de lectura que maneja dos acervos; el de publicaciones periódicas (son colecciones de revistas especializadas) y el de tesis (de licenciatura y posgrado).

En el segundo nivel se localiza el área de circulación principal, una zona con terminales de acceso a los catálogos electrónicos, el acervo general (esta integrado por todos los libros que se consideran útiles para la licenciatura y el posgrado), y el reservado, (esta integrado por las obras donadas por los más distinguidos profesores de la facultad así como el modulo de prestamos.

En el tercer nivel está la sala de lectura principal, dividida en secciones de estudio individual, de estudio colectivo reservado, de trabajo en grupo, de lectura de periódicos y revistas y de lectura informal.

En sus ocho salas de cómputo, el Amoxcalli cuenta con trescientas computadoras, a través de las cuales los alumnos cuentan con una gran variedad de programas y rutinas y tienen además acceso vía red-UNAM e internet.

La Biblioteca cuenta en todas sus salas de lectura con capacidad para setecientos usuarios simultáneos, y esta dotada con un acervo general de cien mil volúmenes; el acervo de tesis reúne once mil tesis y la hemeroteca posee diez mil volúmenes de publicaciones encuadernadas y se encuentran suscrita a más de cuarenta publicaciones científicas periódicas. También cuenta con una videoteca y una sala de proyecciones con cincuenta lugares.

El área de eventos cuenta con auditorio y tiene capacidad de cincuenta butacas; el anfiteatro Alfredo Barrera equipado para dar conferencias experimentales. Las salas Sotero Prieto están provistas de los más modernos



dispositivos para convertirlas de una a otra función y tamaño, de acuerdo a las necesidades específicas. Toda el área de servicios se encuentra interconectada por una red de circuito cerrado de televisión, de manera que un evento realizado en una de sus salas puede ser visto y oído en las otras. Ya se han realizado varias video conferencias interactivas con algunas universidades extranjeras.

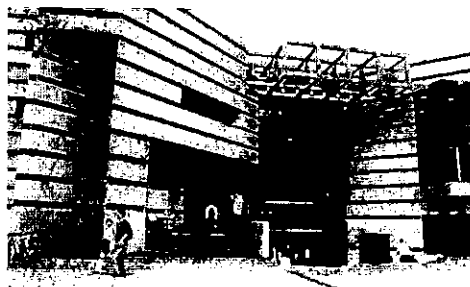
1.3 Presencia del Amoxcalli ante la comunidad Universitaria

El Amoxcalli no es únicamente un aglomerado de salas y servicios, organizados de manera eficiente, sino que representa la materialización de toda una nueva concepción en la transmisión de conocimientos y en el trabajo científico.

Se trata de romper con el clásico acartonamiento academicista y sustituirlo por un proceso dinámico e interactivo donde el alumno participe de manera activa y autónoma en el desarrollo de sí mismo y del colectivo general.

En este sentido el Amoxcalli encontrará su complemento perfecto en el gran anexo de experimentación y practicas científicas que se esta terminando de construir a su costado sur. Entre uno y orto constituirán el soporte material de toda una nueva concepción del proceso de preparación y capacitación de las nuevas generaciones de científicos que requiere nuestro país en los umbrales del nuevo milenio.

Por todo ello, el Amoxcalli es hoy una de las instalaciones más importantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y se ubica como una de las áreas de más actividad académica, social y cultural de nuestra comunidad y del país.



Resumen

La Facultad de Ciencias tiene su origen en la Escuela de Altos Estudios, fundada en 1910 conjuntamente con la propia Universidad.

La Escuela de Altos Estudios se creó con el fin de abrir el campo científico y promover la investigación científica. Se propuso igualmente el formar profesionistas aptos para enseñanza de las disciplinas científicas, con el más alto nivel posible. En 1938 la escuela se convirtió en la Facultad de Ciencias que hoy existe, y que ve sus años más florecientes con la incorporación del Amoxcalli, verdadero orgullo y modelo de la educación científica y con el cual la Facultad se convierte en una de las instituciones científicas más modernas y eficientes de América Latina, encontrándose a la vanguardia en servicios e instalaciones y jugando el papel de puntal en el desarrollo científico de nuestro país.



Nota:

Información obtenida: pláticas Dr. Juan Manuel Lozano (Inst. de Física). Maestro Marcelino Pereyó (Fac. de Ciencias).

Revista Ciencias N° 1 julio-agosto 1982, N° 2 enero-marzo 1983, N° 3 abril-junio 1983, N° 4 enero-marzo 1984, N° 53 enero-marzo 1999



Origenes de los Amoxcallis

Capítulo

2



Orígenes de los Amoxcallis

Capítulo

2

2.1 Antecedentes del arte antiguo prehispánico azteca

Los aztecas fueron uno de los pueblos más cultos de América, en 1299 este pueblo llegó momentáneamente a Chapultepec, para así seguir su camino hasta encontrar el símbolo anunciado por Huitzilopochtli, su dios patrono: un águila con las alas abierta y parada sobre un nopal era la señal para que fundaran la capital de su imperio llamada Tenochtitlán.

“Acentada dentro de los lagos y con un grandioso centro monumental que de allí partían cuatro calzadas, tres a tierra firme y una cuarta que llegaba a un embarcadero situado en el oriente. El centro concentraba setenta y ocho construcciones de carácter religioso político, como templos, palacios, edificios públicos, juegos de pelota y el tzompontli o en palizada donde se encontraba los cráneos de los sacrificados. Destacaban sobre todo el templo mayor, formado por dos grandes pirámides gemelas dedicadas a los dioses Huitzilopochtli y Tláloc. Otra edificación notable era el Templo de Quetzalcóatl, circular y con su puerta incrustada dentro de la boca de una enorme serpiente”.¹

Su civilización se desarrolló en el centro de México, pero sus conquistas militares hicieron que formaran un imperio que cubría toda la zona meridional de México. Estos lindaban, prácticamente con los mayas. Los aztecas tenían una avanzada cultura, grandes actividades, una organización social muy evolucionada, riquezas inimaginables suntuosos palacios, religiones sumamente complejas, con calendarios extraordinariamente precisos. En cuanto a la educación eran muy estrictos y se impartía desde los primeros años, existían varias instituciones educativas, el tepoxcalli para jóvenes con pocos recursos esta escuela recibía una instrucción elemental

¹Lucena Manuel "Así vivían los Aztecas" Ed. Rei México pag. 8 y 9



Y un adiestramiento como guerrero. El joven abandonaba la escuela (tepochcalli) al llegar a la edad de contraer matrimonio. El calmecac que eran escuelas del templo tenían estudios superiores donde se les instruía en astrología, interpretación del calendario, arte adivinatorio y la instrucción en lectura y escritura pero eran exclusivas de los hijos de los principales personajes. El cuicacalli para jóvenes de ambos sexos, donde por la tarde practicaban el canto, la danza, la poesía y la oratoria.

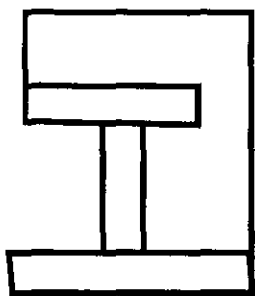
Los Aztecas utilizaban la escritura pictográfica en sus libros pintados llamados códices.



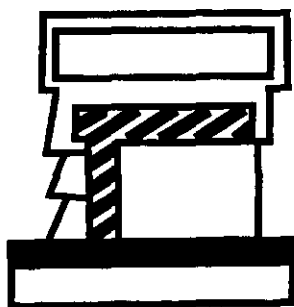
Este nombre se le dio por no disponer de un término más apropiado y deriva de una traducción medieval europea, en la cual códice no es otra cosa que libro manuscrito, están formados por un número de hojas cocidas, por uno de sus lados, y los códices prehispánicos de mesoamérica están formados por una larga tira de piel de venado o jaguar, hojas de corteza de árbol de ámate, fibras vegetales como el maguey y el algodón, estaban dobladas en forma de biombo y con dos tablas de madera que servían de guardas, siendo su lectura variable pero abriéndose siempre primero de un lado de la tira y después del lado contrario.

Los códices o libros pintados son un sistema de registro de los acontecimientos más importantes de las culturas mesoamericanas en esos documentos se registraban las genealogías de los gobernantes y la historia de los orígenes de los pueblos; se dejaban constancia de los linderos de los asentamientos y se describían los sucesos sagrados ocurridos en el momento de la fundación. Estos permitían guardar gran cantidad de información en un pequeño espacio, se usaron para documentar las actividades de la vida del México antiguo.

Por consiguiente se tuvo la necesidad de contar con recursos apropiados



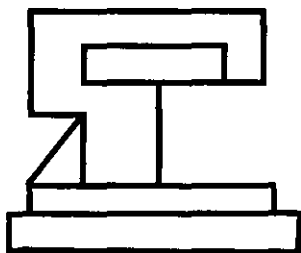
para guardar, conservar y preservar el conocimiento producido por los pueblos mesoamericanos, como toda civilización, que dejan legado histórico por medio de diversos materiales escritos: Los Aztecas no quedaron al margen de tener la necesidad de tener espacios arquitectónicos para preservar su cultura



Función e importancia social

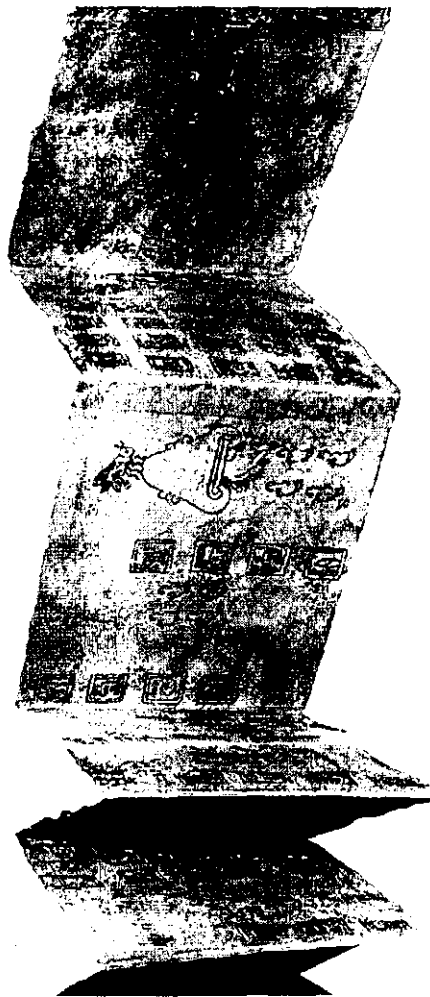
Estos recintos prehispánicos de información que resguardaban el conocimiento se les llamo Amoxcallis, como sabemos los Aztecas tuvieron su economía en la agricultura esto hizo que su forma de vivir fuera sedentaria y esto propicio la construcción de sus ciudades, que a su vez requirieron de estas edificaciones para preservar su cultura.

El tipo de construcciones se caracterizaba por la existencia de basamentos escalonados para templos y palacios o de estructura, distribuidos alrededor de las plazas, estas construcciones edificadas en las ciudades se realizaban en dos tipos de materiales.



Representación de casas

Los perecederos que estaban hechos de paja y lodo, de vara y sácate que eran los jacales y los ocupaban la población en general, había otro tipo de construcción hechos de madera y adobe que era el lodo mezclado con paja secado al aire y sol y son de forma rectangular y los ocupaban los militares y comerciantes. Los imperecederos estaban contruidos de mampostería con revestimiento de estuco, estas eran contruidos para los dioses, nobles y sacerdotes, con fines de culto religioso y de las tareas administrativas.



Códice

El Amoxcalli o casa de los libros de pintura, que a manera de archivo-biblioteca fue el recinto preservador de los dibujos pictográficos e ideográficos que contenían las narraciones de hechos y conocimientos generados de dicha sociedad, el Amoxcalli se edifica como depositario de los amoxtlis, esto nos hace suponer que había diferentes tipos de Amoxcallis de acuerdo a su función social, pues se requería para el mejor funcionamiento de la sociedad Azteca.

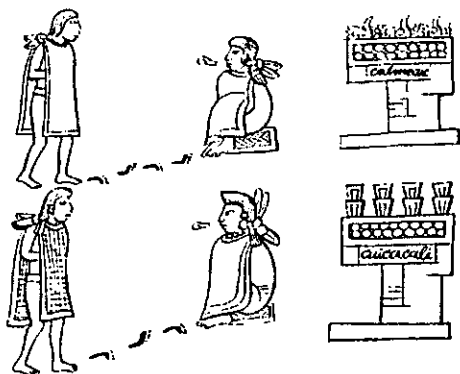
Por la vasta elaboración de documentos que sustentaban el acontecer cotidiano de los Aztecas fue requerida la construcción de varios tipos de Amoxcallis.

El religioso, en el guardaban los calendarios para determinar los ciclos agrícolas, los de adivinación.

Los de administración pública, eran donde se guardaban los tributos que pagaban los pueblos sometidos, las querellas gremiales etc.

Los de comercio en ellos resguardaban los elementos gráficos para los pochtecas (comerciantes) supieran las rutas para ir a vender su mercancía, también para llevar una relación de los productos adquiridos e intercambiados.

Los educativos estos resguardaban la historia y los conocimientos culturales de los aztecas así como los himnos sacros, danzas, poesía y oratoria etc.



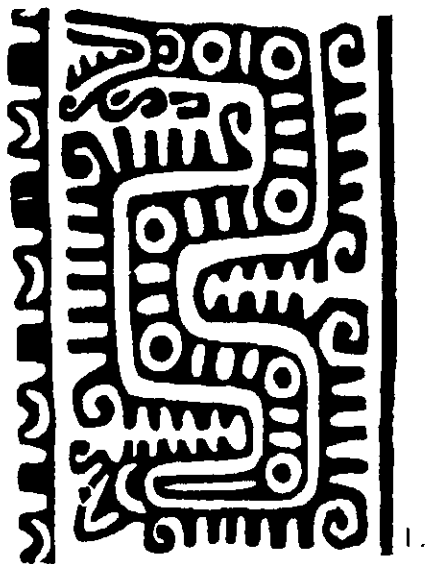
Ubicacion Física

La ubicación de los Amoxcallis se da según su función social, se localizaban en los templos, en los mercados en los tepochcallis (escuelas para guerreros y pueblo en general) Calmecac (escuela para los nobles) y los Cuicacallis (escuelas donde se enseñaba danza, cantos y poesía por las tardes).

Resumen

Los Aztecas fueron una de las principales civilizaciones del mundo y buscaron una forma de manifestarse por medios pictográficos e ideográficos, los acontecimientos, políticos, religiosos, económicos, sociales y culturales, para dejar un legado en cuanto a su desarrollo a través de su historia y transmitir su conocimiento a la humanidad y esto fue a través "de la escritura, con pintores que establecieron registros gráficos de diversos tópicos que organizaban y depositaban en un soporte físico" ² llamado códices o libro pintado.

De esto surge la necesidad de resguardar y preservar la información utilizada por la sociedad y así nace la construcción de diversos tipos de Amoxcallis (recintos prehispánicos de información que resguardaban el conocimiento).

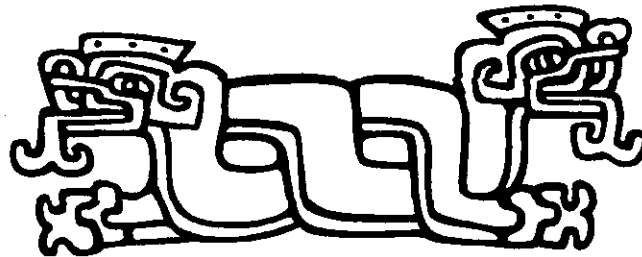


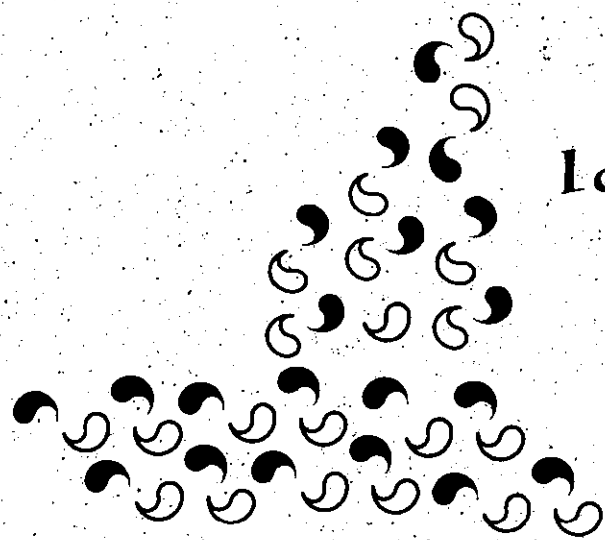
2. Vázquez Martínez Juan Angel. La función social del tlacuilo, los amoxtilis y los amoxcallis. Pag 17

Dependiendo de la necesidad social de los aztecas, su ubicación de los Amoxcallis era diversa se podían encontrar en los templos, barrios, mercados, edificios públicos y escuelas etc.



El Amoxcalli en la actualidad viene siendo el sustituto de las bibliotecas.





Identidad Gráfica

Capítulo

3



Identidad Gráfica

Capítulo

3

3.1 Conceptos Generales de Comunicación

El hombre antiguo fue un agudo observador, receptor e interprete de la naturaleza y todos estos conocimientos los expreso en forma gráfica, de este modo nacieron los signos, los cuales fueron una acumulación de experiencias de la realidad, esto es una forma de comunicarse, por consiguiente el ser humano ha buscado la manera de manifestar sus experiencias por varios medios de comunicación, oral, escrita, visual, auditiva etc. Llamados códigos, por medio de estos códigos se determinan y unen los mensajes.

Todo proceso de comunicación se efectúa a través de un emisor -mensaje -receptor.

Emisor. Es la persona que quiere decir algo a alguien, este es el principio de la necesidad de comunicar.

Receptor. Es el que recibe el mensaje del emisor lo codifica y lo asimila

Mensaje. Es el resultado de la necesidad de comunicación en forma y contenido y se expresa Visual verbalmente etc. "Dentro del proceso de comunicación el emisor envía un mensaje por medio de una señal, la señal es todo elemento que se origina para transmitir un mensaje, el receptor recoge la señal y la descifra, asignándole un único mensaje de entre muchos que tiene en su haber, cuando el receptor le asigna a la señal el mismo mensaje que el emisor quería transmitir, el proceso de comunicación se ha logrado en forma satisfactoria"¹.

Una de las forma de comunicación en el México antiguo fue la comunicación visual por medio de pictogramas.

¹ **Atzi Alcher / Martin Krampen** Sistemas de Signos en la Comunicación Visual pag 2



PINTURA RUPESTRE ¹



3.1.1 Comunicación Visual En el Diseño

La información visual es el registro más antiguo de la historia humana, pintaban en las paredes de las cuevas para enviar mensajes y utilizaban signos y señales esto servía para diferenciar a sus tribus. Conforme fué evolucionando su conocimiento se hizo imprescindible la escritura para comunicarse.

La primera escritura fue la pictográfica con símbolos que representaban objetos, más adelante se desarrolló la escritura ideográfica, hasta llegar a la escritura fonética, hasta la escritura alfabética.

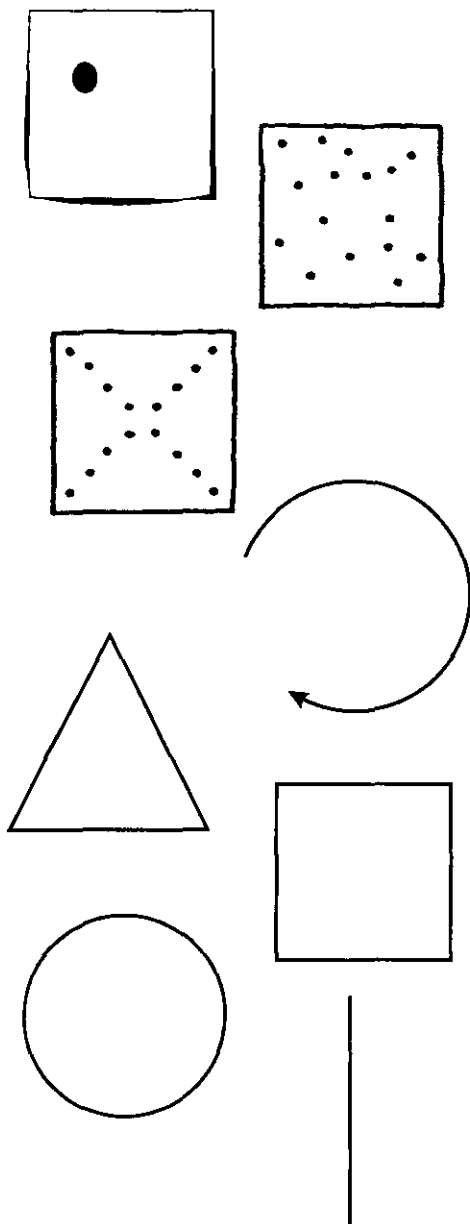
"Captamos la información visual de muchas maneras. Nuestra manera de permanecer de pie, de movernos, de mantener nuestro equilibrio y de protegernos, así como de reaccionar a la luz, la oscuridad o los movimientos bruscos son factores importantes para nuestro modo de recibir e interpretar los mensajes visuales todas estas respuestas son naturales y actúan sin esfuerzo alguno o no tenemos que estudiarlas ni aprender a darlas. Pero están incluidas y posiblemente modificadas por estados psicológicos del ánimo, por condicionamientos culturales" ¹.

La comunicación visual se da por medio de mensajes visuales y pueden ser casuales e intencionales

Casuales: Es aquella que se recibe libremente ejem. Ver el sol etc.

Intencionales: Es aquella que tiene un código preciso para que se

¹. D.A. Dondis "La Sintaxis de la Imagen" Ed. Gustavo Gili pag.24



Reciba con un proposito o fin ejem. Las señales de humo de los indios, los carteles de una conferencia, etc.

Estos mensajes a su vez se dividen en dos, el mensaje propiamente dicho y el soporte visual, que es el enlace de las partes que hacen visible el mensaje y estos a su vez se componen de punto, línea, contorno, dirección, textura, dimensión, escala, movimiento y color.

Punto. Es la mínima expresión geométrica, la unión de dos o más puntos se convierte en un sinfín de formas.

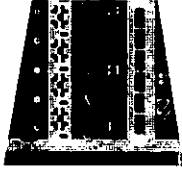
Línea. Es la sucesión apretada de puntos que tienen dirección y movimiento y ya los puntos se convierten en línea. La línea nunca es estática y tiene formas rectas, quebradas, curvas, ondulatorias en zig zag etc.

Contorno. "Las líneas describen un contorno. Hay tres contornos básicos, el cuadrado, el triángulo y el círculo. Cada uno de ellos tienen su carácter específico y rasgos únicos, y a cada uno se le atribuye gran cantidad de significados".

Estos contornos son planos y simples de estos tres contornos se derivan todas las formas naturales y las que crea el hombre.

Dirección. Estos contornos básicos manifiestan tres direcciones visuales, la horizontal y vertical para el cuadrado, la diagonal para el triángulo y la curva para el círculo. Estas direcciones dan el sentido de orientación y la fuerza a los mensajes visuales.

Textura. Es el elemento visual que se puede examinar por medio táctil y visual, aunque algunas texturas no se puedan tocar, el efecto solo es óptico y se da por medio de tramas, un dibujo de tejido de punto etc.



Escala. Es la relación de tamaños en los mensajes visuales y se dan mediante el campo visual y el entorno, estos mensajes se pueden modificar por medio del tamaño y la proporción.

Dimensión. Este elemento tiene que ver con el volumen y es para que la imagen se vea bidimensional y esto se da por medio de la perspectiva y los claroscuro para darle una dimensión real.

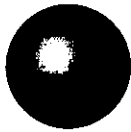


Plano. Es la superficie o el espacio de un cuerpo, el plano es bidimensional porque tiene largo y ancho y puede ser de diversas formas.

Color. El color es un fenómeno perceptivo que depende de la intensidad de la luz para que tengamos la imagen exacta del color, " en la ciencia de la física el color tiene diferente longitud de onda y químicamente es una sustancia orgánica u inorgánica con su propia fórmula.

El color, además nos susita distintas reacciones psíquicas o estados emocionales. Se ha descubierto que el color, como tal, no existe en los objetos, sino de la luz reflejada por los cuerpos, es decir, el color se debe a la forma en la que cada uno del los objetos y seres de nuestro planeta absorbe, descompone como en un prisma y refleja la luz (del Sol) y es captado por nuestra retina".³

Los tres colores primarios son: rojo, azul, amarillo, de ellos se derivan por mezcla todos los demás.



Los colores secundarios son: verde, morado y anaranjado, son los que se obtienen de la mezcla de los primarios.

Los terciarios: amarillo naranja, naranja rojo, azul purpura, rojo purpura, verde amarillo, verde azul.

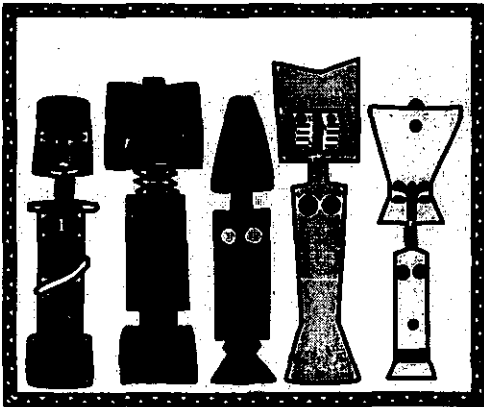
El color tiene tres características o dimensiones.

EL Matiz: es la cantidad mezclada de otro color.

La Saturación: Depende del porcentaje de color, que este tenga, los colores menos saturados dan una neutralidad cromática y los más saturados de color se ven con mayor carga visual.

El Brillo: Se refiere a la cantidad de luz (blanca) o de oscuridad (negro) que cualquier color tenga, es el valor tonal de ausencia o presencia de luz.

Toda la comunicación se da a través de signos y así los colores son signos cromáticos, estos signos cromáticos están constituidos por un significante y un significado o contenido. Se trata, de una entidad con carácter psíquico, compuesta por una imagen cromática y un concepto, los cuales se hallan unidos recíprocamente.

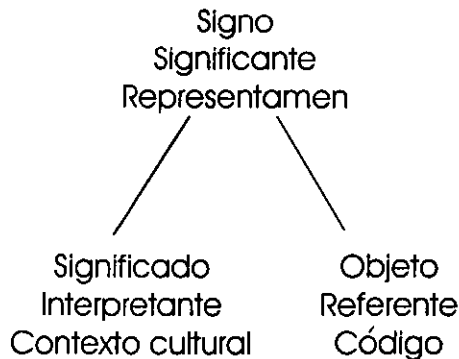


3.1.2 Semiótica: Elementos Aplicables al Diseño

Como ya vimos el hombre Prehispánico expreso sus conocimientos en forma gráfica por medio de los signos, los cuales son una acumulación de la realidad, son una forma de comunicar un sentido para recordar el pensamiento, esa realidad en un aspecto determinado.

La ciencia que se encarga de estudiar el significado de los signos es la semiótica y su nombre viene del vocablo **Semelón**, que significa signo.

“ Los signos caracterizan y distinguen a los grupos sociales, un signo es la mínima representación gráfica de un concepto específico”, el signo es algo físico, y su función depende del uso que la gente haga de ellos que para alguien representa algo en algún aspecto, ya sea de su manera de ser, de su vivir diario “estos nos permiten el análisis de una formación social determinada; por lo menos en lo que a su ideología concierne, sin signos, esta ideología no se podría entender, igual que sin un estudio de dicha ideología no se pueden entender los signos en forma aislada. Las ideologías solamente se materializan a través de los signos”².



Peirce dice que la semiótica se ocupa de tres principales aspectos y son, el signo, el significado y el objeto.

El signo o significante. Es una cosa que para alguien representa algo en algún aspecto.

1.- López Rodríguez Juan Manuel "Semiótica de la comunicación gráfica" Ed. UAM Azcapotzaco, INBA

2. Ibid.,

El Significado, o Contexto Cultural. Es la interpretación del signo y solo se da en presencia de los otros dos.

El objeto. Es el signo en si, es la práctica que de el se tenga

Para Saussure. El lenguaje es un sistema de signos, como tal, puede compararse a otros sistemas de signos (escritura, alfabeto de los sordomudos, etc.) Para el la semiótica estudia la vida de los signos en el seno de la vida social y ve la relación, solo de dos elementos el significado y el significante.

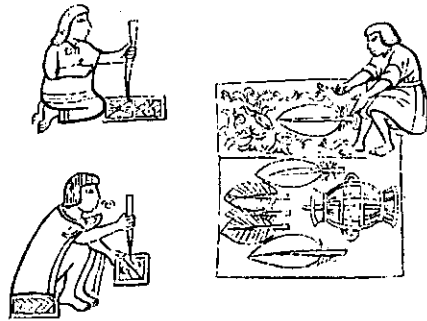
El significado. Es el concepto o idea que transmite el signo

El significante. Es el medio material por el cual se hace valer para así hacerlo, visual, auditivo, escrito, etc.

Los signos anteceden a la escritura y un signo visual es algo físico, es todo aquello que es reconocido, pensado, percibido, evocado e indicado, "Los signos no tienen un significado específico y constante, sino que, como todo Lenguaje vivo dependen en gran parte de la situación y las combinaciones en que sean usados, o sea, del contexto"³.

Los signos nos permiten tener una formación social determinada, son los signos los que nos han echo que sepamos de nuestra historia, y estos "necesitan materializarse en un vehiculo que es el significante (signo propiamente dicho). Sin este significante el signo no tiene vida, el significado sería, así, una respuesta a un signo con otros signos; los significados de los signos dependerán siempre de la cultura del grupo social, que los usa o los produce. La Practica de los signos nace siempre de las prácticas sociales de dichos grupos"⁴.

3, 4. - López Rodríguez Juan Manuel Semiótica de la comunicación Ed. UAM Azcapotzalco, INBA



Artistas nahuas¹





La semiótica nos permite el análisis de una formación social determinada, la semiótica utiliza signos para implantar, determinar hechos acerca de los signos; es un lenguaje para hablar de signos.

De la Torre Rizo dice en "El lenguaje de los símbolos gráficos" que el campo de la semiótica es muy amplio, todo signo de cualquier género o tipo es portador de información. Dentro del campo de la semiótica lo que le interesa al diseñador gráfico es el estudio de la comunicación por medio de imágenes.

Según Peirce el lenguaje de los signos tiene tres niveles y son:



A) Pragmático. Que es la relación del signo con el usuario, dependiendo de sus prácticas culturales, del impacto visual que produzca, este nivel signico debe de ser legible y visible, y se caracteriza por tres vertientes el icono, el índice y el símbolo que mencionaremos más adelante, este nivel pertenece al objeto.

A) Sintactico. Es la relación formal entre los signos, es la composición u organización armónica de sus componentes, según Charles Morris es la conexión de los significantes entre sí y la relación que guardan con su propia estructura. "Los valores expresivos de la sintáctica son el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la proporción,"⁵ y abarcan su organización, composición y sistematización de los signos entre si.



"El signo se enriquece y alcanza su significado pleno únicamente dentro de un contexto determinado,"⁶ esto es que si los signos se unen adecuadamente y se manejan creativamente, proporcionalmente es el signo mismo.

5. De la Torre Rizo Guillermo "El lenguaje de los símbolos gráficos introducción a la comunicación visual" Ed. Limusa 1992

6. López Rodríguez Juan Manuel "Semiótica de la Comunicación Gráfica" Ed. UAM Azcapotzalco INBA



C) Semántica. Es la relación del signo con su significado, o sea es el parecido entre la imagen y la realidad que ella representa y así al signo se le asigna un significado dependiendo de su contexto y a su vez el significado será dado por las experiencias socio-culturales. Es la interpretación del signo esta siempre en relación al nivel pragmático.

Estos tres niveles del signo son indispensables para entender su función. El nivel pragmático es el signo en sí, su práctica socio-cultural, es decir la relación del signo y sus usuarios. El sintáctico es la referencia que hacemos de él y el semántico es el significado o la interpretación que se da del signo.

3.1.3 Niveles Significos



Para Peirce hay tres divisiones del signo y estos pertenecen al nivel pragmático; al de la práctica del signo (objeto), y esto es como funciona el signo. Son las únicas formas de practicar el signo para que funcione bien el mensaje, y son:

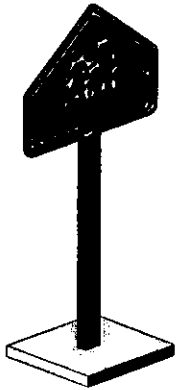
A) Icono. Es un signo referencial (representa al objeto por su similitud), el ícono presenta una o varias cualidades del objeto y este se forma a imagen del objeto, aún cuando a este se le hagan abstracciones sin perder sus características principales sigue siendo un ícono. (Un ejemplo es una fotografía, una mesa etc).

Los iconos se clasifican en:

Iconos Identificativos: Como su nombre lo dice son aquellos que por sus características sabemos de que objeto estamos hablando ejem. La imagen de un niño.

Iconos Descriptivos: Son parecidos a los identificativos pero teniendo en cuenta una descripción más detallada de las características del objeto ejem.





La imagen de un niño con rasgos asiáticos, el color de su piel etc.

Iconos Nominativos. "Son los que la imagen nombra al objeto," ejem una cancha de Basketball.

Iconos Vicoriales.- Son los que aparecen en apoyo de un texto y son elementos redundantes; o sea que el texto escrito no es sustituido por la imagen pero si se ayuda de ella.

B) Símbolo: "Es un signo constituido como signo fundamentalmente por el hecho de ser comprendido o utilizado como tal"⁹, este representa al objeto independientemente de las características externas o materiales. El símbolo no define una cosa en particular sino a varias cosas que establece la sociedad para su beneficio y su entendimiento.



C) Índice y señal: Una señal comunica información gráfica, simplificada y codificada para orientar al receptor, es un signo que viene de la necesidad de señalar (mostrar, prohibir, dirigir, orienta, etc.) El índice tiene una conexión real con el objeto que indica o señala, por consiguiente tiene que ser preciso y monosémico no se le puede darle distintas interpretaciones, no deben de ser ambiguas o confusa pues perdería su carácter.



símbolo

"Una señalización adecuada se ha vuelto algo sumamente complejo al paso del tiempo, puesto que su éxito no radica solamente en la solución de cada signo, dado que se trata de todo un sistema de comunicación con todas las dificultades que su creación y uso implican. Cada una de las señales (pictogramas), debe dar una sensación de unidad con el resto del sistema, el emiso debe presentar elementos fácilmente reconocibles y deocodificados para sus receptores."⁸

7,8. López Rodríguez Juan Manuel "Semiótica de la Comunicación Gráfica Ed. UAM Azcapotzalco INBA.

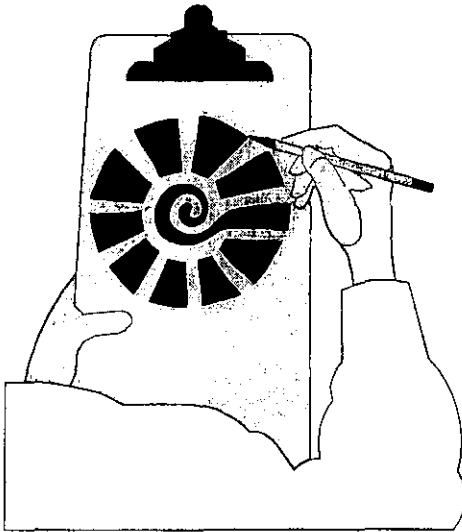
9. Corontini Enrico y Daniel Peraya "Elementos de Semiótica General. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979

2023 08 27 09:08

3.2 El Diseño como proceso de comunicación

La imagen es un soporte de la comunicación visual, esta es una de las formas más antiguas de expresión del ser humano y se da por medio de signos y símbolos, estos signos y símbolos son mensajes gráficos que constituyen el conjunto de las comunicaciones funcionales: Institucional, comercial, publicitaria, informativa, didáctica, señalética y de la identidad. Esta área de la comunicación por mensajes visuales define el universo del diseño gráfico.

Una de las facetas más primordiales y más complejas dentro del diseño gráfico es: el diseño de la identidad y esta se divide en tres partes fundamentales, la empresa, el diseñador y el público, en donde empresa y público son los extremos comunicantes, el diseñador es el intermediario entre empresa y el público, este es el interprete de ambos extremos. La función del diseñador es el convertir unos datos simbólicos en un proyecto funcional para que se de el proceso de comunicación entre el emisor (empresa y el receptor (consumidor) satisfactoriamente.



Emisor.- (Usuario del diseño). Es la empresa o todo tipo de organización cualquiera que sea su tamaño, su ubicación, su antigüedad, su cultura e ideología, que requieran de un mensaje par identificarse de otros grupos sociales, para hacerse conocer, reconocer, memorizar y diferenciarse.

Diseñador.- (Codificador) en términos de comunicación es el interprete de los productos y los mensajes que el emisor le transmite dependiendo de su

Utilidad, necesidad y de sus planes de producción.



Mensaje.- “ es el resultado material del diseño gráfico, un mensaje gráfico es un conjunto de signos extraídos de un código visual unidos en un cierto orden. Por medio de estos signos y sus reglas combinatorias, se construye el “sentido” emerge el significado, la información, esto es el mensaje”¹⁰.

Estos mensajes se componen de signos tales como letras y textos, estos pertenecen a códigos lingüísticos y los signos de figuras e imágenes pertenecen a códigos icónicos.

Medio difusor.- Joan Costa dice que es el “canal” por el cual circulan los mensajes gráficos: prensa escrita, cartel, libro etc. Y los medios técnicos el impreso, filmico y televisivo.

El destinatario.- (Receptor) es el que rechaza o acepta la comunicación, de creerla o no, el destinatario de los mensajes es de echo el factor que retro alimenta el proceso de comunicación.

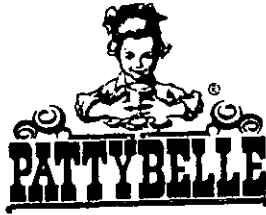
El diseño gráfico constituye el universo de la creación y de la difusión de mensajes visuales, y a su vez se divide en dos áreas.

La del diseño de información.- Se le llama aquellos mensajes que son transmisores de contenidos complejos y abarcan todo el conjunto de recursos gráficos y formas del lenguaje visual y que pueden ser aplicadas y combinadas en toda clase de mensajes informativos .

La del diseño de identidad.- Es cualquier tipo de información ya sea cultural,



10.- Costa Joan *Identidad Global* Enciclopedia del Diseño ED. CEAC 1994



didáctica o persuasiva etc. Los mensajes incluyen sistemáticamente signos de identidad, cuya función es la de transmitir unos signos visuales específicos reconocibles y memorizables por medio de los cuales se va a simbolizar una empresa o una institución.

“Desde siempre el hombre ha intentado comunicarse, transmitir mensajes y hacerse identificar por determinados conjuntos sociales, desde los tatuajes corporales, la marcación del ganado como señal de propiedad y los distintivos emblemáticos de los partidos políticos como señal de pertenencia, la publicidad. Esto es la necesidad de darse a conocer por medio de signo o símbolos visuales”¹¹.

Por una parte representa una garantía de autenticidad, y por la otra es la de señalar una pertenencia de estas dos funciones nace la marca.

Marca. La marca es un signo material que es usado por la empresa para distinguirse de los demás ya sea en actividades comerciales o institucionales, el uso de la marca se da en el siglo V antes de Cristo. Los mercaderes y artesanos marcaban sus artículos para diferenciarlos y a manera de control, pero hasta la Edad Media se da la marca comercial con la producción seriada y después con la producción masiva se da la difusión de mensajes que acompañan al producto.



“En la medida que la tecnología de comunicación se desarrolla con la radio, el cine, la televisión y la informática se ha transformado “La civilización de las imágenes”¹².

11.- Costa Joan *Identidad Corporativa* Ed. Trillas-sigma 1999

12.- Costa Joan *Identidad Global Enciclopedia del Diseño* Ed. CEAC 1994



La marca es señal de identidad y se transforma en signo señalizador que tiene como objeto el de distinguir a una organización de otra, estos signos se complementan entre si, pero cada uno posee características comunicacionales diferentes.

La marca es un signo memorizante y para que cumpla con estas características debe tener

- originalidad (factor de diferenciación)
- Valor simbólico (factor psicológico)
- Pregnancia formal (factor de impacto)
- Cualidad estética (factor de fascinación)

El papel del diseñador consiste en proporcionar un significado visual a aquello que representa la empresa, es buscar las formas de identidad en el origen de su personalidad y lo que quiere comunicar, la identidad se concreta en dos aspectos:

Lo visual o sígnico que se conforma de las formas físicas aquí es donde el diseño gráfico se ocupa de la concepción, desarrollo y elaboración, para conformar la identidad institucional.

Conceptual.- Se refiere al contenido propio de la misma, es la personalidad cultural de la empresa, se entiende por personalidad cultural al conjunto de rasgos que la identifican ejem. El pensamiento o las ideas, el entorno en que actúa.

SISTEMA NAL. DE



PROTECCION CIVIL



3.3 Elementos que conforman la identidad gráfica

La estructura de la identidad corporativa tiene dos grandes niveles: el de la organización de los signos simples de identidad que son logotipo, símbolo, gama cromática y el nivel de los elementos complementarios de la identidad¹³.

3.3.1 Nivel de organización de los signos simples de identidad:

A) Logotipo. - Viene del latín logis que significa palabra y del griego logò que es tratado y typus que significa figura o letra, es el tratado de la tipografía.

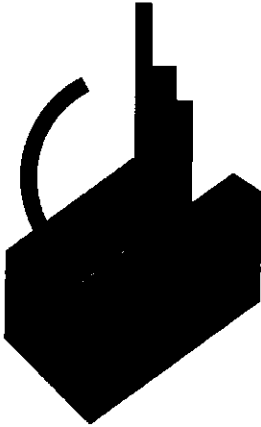
El logotipo es el nombre de la empresa, es una marca de identidad, es un signo de designación y de información escrita y este a su vez necesita un espacio propio, el logotipo tiene variantes que son:

La sigla. - Son las iniciales para representar el nombre de la empresa, la sigla es la forma más simplificada y se leen por separado, son una secuencia de letras no pronunciables de modo articulado ejem. IBM.

Anagrama. - Es la combinación de letras o sílabas sacadas de un conjunto de palabras y así obtener una nueva palabra. De esta manera se reduce un nombre social, ejem. BANAMEX, y esta conserva su cualidad legible de palabra articulada.

B) Símbolo. - Es la marca visual de una empresa, que es exclusivamente icónica, e igual que logotipo es identificador, un símbolo es un elemento gráfico que transmite información sin necesidad del lenguaje hablado, el símbolo puede ser realista, figurativo o abstracto.

13.- Costa Joan "Imagen Global" enciclopedia del diseño



Hay símbolos abstractos que son arbitrarios, y hay símbolos basados en las semejanzas que en lo visual trae ciertas propiedades de la empresa ejem. con las letras derivadas del nombre de la empresa, estas son figurativas.

El papel del símbolo en las empresas es el de otorgar una distinción física de repercusiones visuales, un símbolo debe ser diseñado para que dure. En la identidad visual de una empresa consiste regularmente en la agrupación del símbolo con un logotipo, y un color.

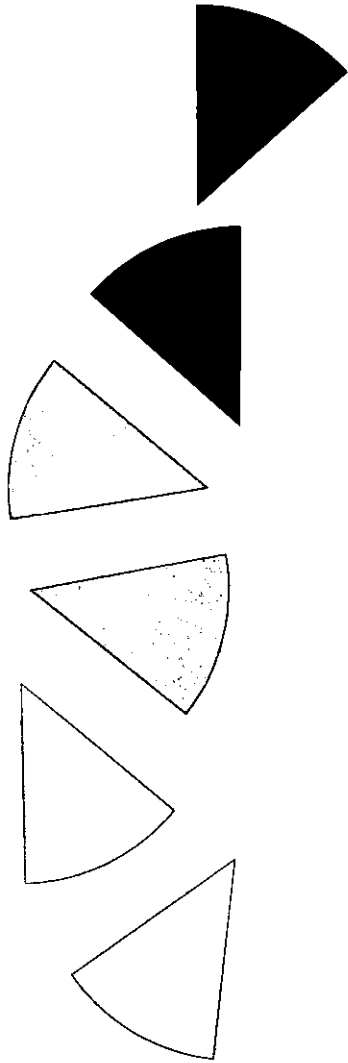
C) Gama cromática: El color es otro elemento organizacional de la personalidad física de una empresa, el color cumple una función distintiva y es tan importante como el símbolo y el logotipo; Desde la prehistoria, los hombres asociaban a los colores con determinados ritos y es así como los colores rojo, amarillo y negro en las grutas de Altamira hablan del significado que tiene el mismo color en diferentes lugares.

El color toma un significado distinto en cada cultura; esta ligado a las emociones y estímulos, el color es la mezcla de la luz de diversas longitudes de onda; el ser humano empezó a utilizar los colores como vehículo de comunicación por medio de lenguajes, esto estableció códigos y normas de variado entendimiento.



El color es la sensación que se produce en el cerebro humano a partir del efecto que provocan las radiaciones electromagnéticas con sus longitudes de onda en la retina, "la percepción se da por medio de la luz y esta cambia cuando se modifica una fuente luminosa, o cuando la superficie que refleja la luz está manchada o revestida de un pigmento diferente"¹⁴.

14.- Wuclius Wong, "Principios del Diseño en Color", Ed. Gustavo Gili, 1987



Los círculos cromáticos es la forma en que los teóricos y artistas planearon el estudio de las armonías de los colores, la armonía cromática hace referencia a un grupo de colores que resulta agradable ver reunido.

Los colores primarios o puros son el cian, magenta, amarillo de la mezcla de estos se obtienen los secundarios, de la mezcla de los secundarios se obtiene los terciarios.

Los colores cálidos se les denomina activos y se asocian con el fuego, con la luz solar y son el rojo y el amarillo.

Los colores fríos se les denomina pasivos, por su frialdad y baja tensión y son el azul y el verde, "los colores deben tener un lenguaje, este lenguaje consiste en matiz, valor y croma.

El matiz.- Define genéricamente al color -rojo, azul, verde- en términos de la medida de onda dominante en su espectro.

El valor.- Se refiere a la brillantez del color, esto es el grado de luz o oscuridad que contiene.

Croma.- Concierno a la intensidad o pureza del color, dentro de la escala que va desde el mate al brillante, dependiendo de la cantidad de gris que contenga"¹⁵.

El color es un elemento decisivo en la identidad porque transmite un mensaje, un estado de animo, pues la gente suele identificarse más con un color que con una palabra.

Función simbólica:

"**Blanco**, como el negro, se halla en los extremos del espectro. Ambos colores tienen, por eso, un valor límite, también un valor neutro (ausencia de color)

15.- Idem.

El blanco expresa pureza y paz, el blanco es el fondo potencial de todo mensaje visual.

Negro es por oposición al blanco, el símbolo del silencio, es un color sin resonancia, pero que confiere nobleza y elegancia, sobre todo , cuando es brillante.

Gris, ocupa el lugar neutral y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía. El gris expresa duda y melancolía.

Verde, es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación y el mundo natural , es esperanza.

Marrón, es un color masculino, severo, otoñal, comfortable . Del marrón emana la impresión de equilibrio; es el color realista , tal vez porque es el color de la tierra.

Rojo, significa la vitalidad; es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego, expresa sensualidad, la virilidad y la energía.

Rosa es e color de la timidez y el candor, es suave y romántico, jovial, pero falto de vitalidad .

Naranja posee una fuerza activa radiante y expansiva, es cálida, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética.

Azul es el símbolo de la profundidad. Inmaterial, frío. En el azul la profundidad tiene una gravedad solemne, cuando más se clarifica pierde atracción, cuando se oscurece más nos atrae al infinito.

Amarillo es el color más luminoso , el más cálido, el color del sol, de el oro, es



Intenso y agudo, Hasta llegar a la estridencia.

Violeta (mezcla del rojo y el azul) es el color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico. ¹⁵.



3.3.2 En el nivel de los elementos complementarios de la identidad están:

A) La tipografía. Le da estilo propio a la identidad “y es un “sistema” que recoge y combina determinados tipos de letras que por su legibilidad y sus connotaciones formales armonizan con los signos de identidad y sirven al concepto gráfico . Por supuesto que el sistema tipográfico poseerá la variedad que cada caso requiere dada la personalidad de la empresa” ¹⁶.

Por su figura las letras pueden ser redondas, cursivas, negritas, minúsculas o bajas, versales o versalitas.

Se llama letra redonda a la de trazo recto o vertical y de forma circular, la cursiva es la inclinada, negrita son las que tienen los trazos más gruesos y bajas o de caja baja a las minúsculas y versales a las mayúsculas, las versalitas es la letra de igual o parecido tamaño que la minúscula del mismo cuerpo, tipo y clase.



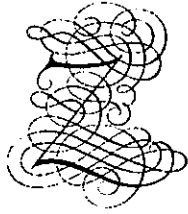
La selección y el uso adecuado de la tipografía que se caracterizan por su legibilidad y sus connotaciones formales armonizan con los signos de identidad y sirven al concepto gráfico.

Por su estilo o familia se clasifican en:

Gótica: connotan viejos tiempos, el pasado, la edad media , la religión y la

¹⁵- Idem

¹⁶- Idem



A B C D E F G H I J K
L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Baskerville

A B C D E F G H I J K
L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
bible

A B C D E F G H I J K
L M N Ñ O P Q R S T
U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
futura

Gastronomía.

Las humanas: son letras redondas de los humanistas italianos, sus terminaciones recuerdan los trazos de pluma. Evocan una tradición de robusta salud y de amanerada elegancia.

Las garaldas: son letras romanas típicas. La mayor finura del contraste entre los trazos gruesos y finos en las mayúsculas, connotan elegancia y tradición de mucha legibilidad.

Las reales o de transición: son formas en plena mutación histórica que aumentan los contrastes entre los gruesos y finos, connotan un preciosismo en la gama de las romanas tradicionales, su carácter es más débil, Baskerville

Las didonas: de carácter muy contrastado, sus formas definitivas en el límite del siglo XIX. Connotan dignidad, austeridad y frialdad, ejem. Bodoni.

Las mecanas o egipcias: los cartógrafos las llaman de palo basado es decir de palo con asiento, las mayúsculas son típicas de la publicidad ejem. Egizio.

Las incisas: son formas intermedias entre la romana tradicional y el palo seco, del que toman la simplicidad, connotan un clasicismo modernizado ejem. Optima.

Las lineales geométricas: letras de palo seco que reducen el signo a su esquema esencial, a su esqueleto geométrico. Connotan el modernismo, la industria y el funcionalismo. Ejem. La futura.

Las lineales modulares: se trata de letras de palo seco que conservan el constante grueso/fino, que es tradicional en las romanas. Se les llama también

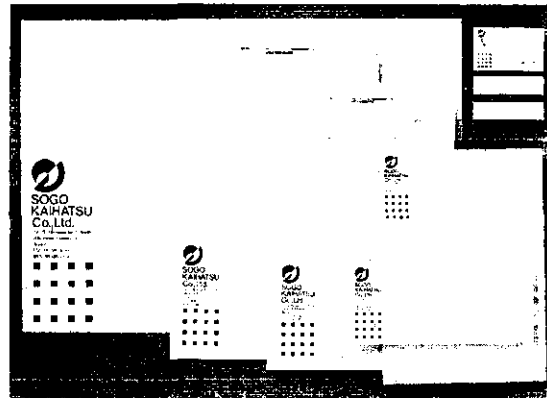
A B C D E F G H I J K
 L M N O P Q R S T
 U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 body

A B C D E F G H I J K
 L M N Ñ O P Q R S T
 U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n ñ o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 comic

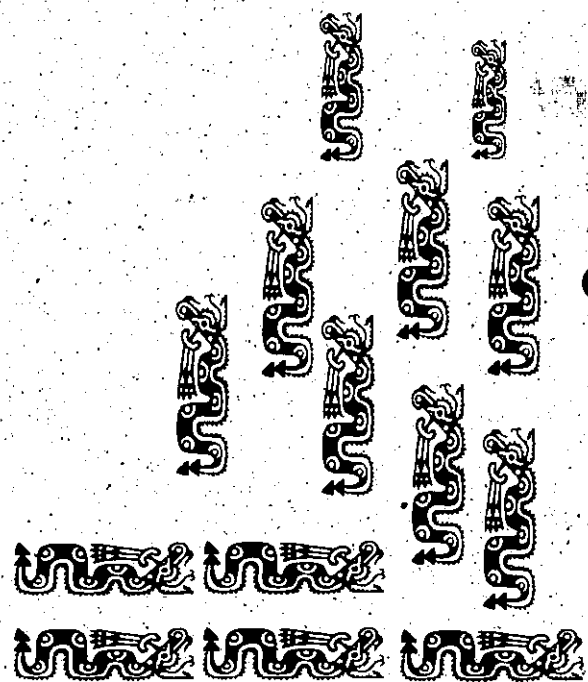
Letras de doble gracia o lineales humanísticas. Connotan un modernismo elegante ejem. La antigua oliva.

Las escritas: se inspiran en la escritura manual corriente y su aspecto final depende de la herramienta con que han sido trazadas; pluma, punzón, pincel, connotan la escritura personal y la espontaneidad de trazo. Ejem. Cómico, didot.

B) Formatos: "es el espacio bidimensional de un soporte material memorizable, portador de mensajes. En el se inscriben los distintos elementos del sistema de diseño y él mismo es portador de informaciones visuales y elementos de identidad ejem. Envases, documentos impresos, muestrarios y señalizaciones"¹⁷.



17.- Costa Joan "Identidad corporativa" Ed. Trillas-sigma 1999



Identidad Gráfica para el Conjunto Amoxcalli

Capítulo

4



Identidad Gráfica para el Conjunto Amoxcalli

Capítulo

4

4.1 Metodología

El hombre en su búsqueda de conocerse a si mismo y a todo lo que le rodea va observando con más detenimiento su entorno que es de manera cada vez más disciplinada . Durante la observación, no solo ve, sino también se va cuestionado preguntas acerca del porque suceden ciertos acontecimientos. La incidencia constante de los resultados ante un mismo fenómeno va haciendo que el observador tome notas, para tener una referencia más concreta.

La metodología es lo relacionado a las distintas maneras de investigar, determina la sucesión más adecuada de acciones, su contenido y los procedimientos específicos. "El diseñador debe de disponer de un método que le permita realizar su proyecto, con las técnicas precisas y la forma correspondiente a su función"¹ .El método es el camino que conduce al conocimiento, por medio de una serie de pasos que van ligados entre si por un proposito. El método en el diseño responde a problemas determinados y a sus características específicas.

Existen varios métodos de diseño para resolver satisfactoriamente un proyecto. Cada proyecto va adaptandose según sus necesidades, algunos de estos proyectos son:

Método Proyectual Bruno Munari

Método Taxonomía Abraham Moles

Método Textual/Contextual Jordi Llovet

Estos son algunos métodos dentro de otros existentes.

1. Vichis Luz del Carmen "Metodología del diseño fundamentos técnicos Ed. Centro Juan Acha A.C. 2ª edición 2000

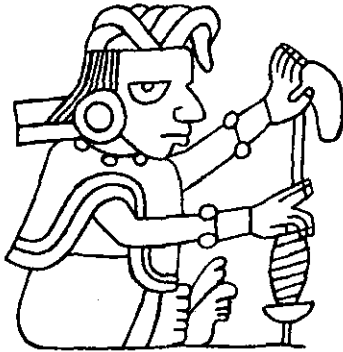
y cada quien va adaptandose según sus necesidades, pero por lo regular hay algunas constantes metodológicas en el diseño y son:

Información e Investigación. Es el acopio y el ordenamiento del material

Análisis. Descomposición del sistema contextual en demandas, requerimientos o condicionantes.

Síntesis. Es la propuesta de criterio validos.

Evaluación. Es la sustentación de la respuesta formal.

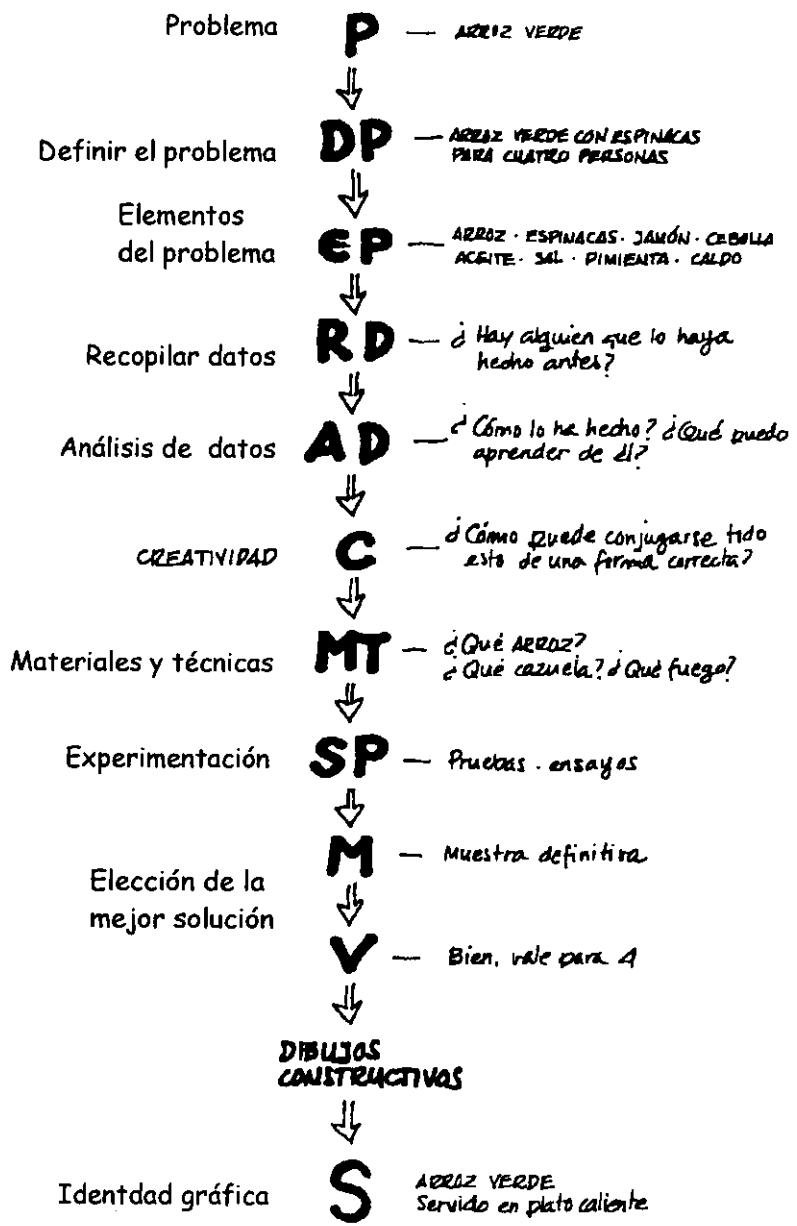


Información e investigación > Análisis > Síntesis > Evaluación

El diseñador organiza los elementos del diseño para que el hombre, los asimile, los use, esto requiere de estudio e investigación y de la capacidad para plantearlos.

Una vez determinado el problema de diseño, se procede a la utilización de la metodología o proceso de diseño.

En este caso, se escoge el método Proyectual Bruno Munari, de entre todos Por considerarlo completo, de fácil aplicación y comprensión y que cubre las expectativas del proyecto.



Se utilizó como base el método de Bruno Munari, quedando de la siguiente manera



P Problema (P)

El "Conjunto Amoxcalli de la Facultad de Ciencias (Universidad Nacional Autónoma de México) carece de identidad gráfica.

DP Definir el Problema (DP)

Se requiere diseñar la identidad gráfica del Conjunto Amoxcalli de la facultad de ciencias UNAM. Ya que el conjunto Amoxcalli se inauguro el 17 de agosto de 1995 y desde entonces carece de identidad gráfica solo se le conoce por el nombre . A esta institución confluye gran parte de la población estudiantil, no solo de la facultad, sino de la universidad en general y de otras instituciones educativas a utilizar y hacer uso de los servicios que presta. Por este motivo es importante establecer una identidad gráfica que sea representativa tanto al interior como al exterior de la institución

EP Elementos del problema

La identidad del conjunto Amoxcalli se va a utilizar en toda la papelería en general como hojas membretadas , tarjetas de visita, sobres,gafetes, trípticos de los distintos eventos, papeletas de préstamo bibliotecario etc. Así como ciertos promocionales necesarios para la presentaciones de los eventos, como tazas para los conferencista, y bolsas para la adquisición de libros . Su diseño debe ser sencillo y en alto contraste para que se utilice máximo dos tintas por las limitaciones de reproducción.

RD Recopilar datos

Para la recopilación de datos fue necesario investigar los orígenes de la Facultad de Ciencias, así como su conjunto cultural llamado Amoxcalli.

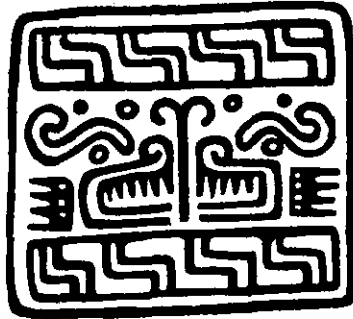
En este caso se va a necesitar de la palabra misma Amoxcalli que significa lugar donde se resguardaban los libros, se busco en los signos prehipánicos algo que hiciera alusión al conocimiento y a casa, de acuerdo al significado de la palabra misma



AD análisis de datos

El nombre del conjunto tiene una palabra que no es conocida, su significado es la palabra náhuatl "Amoxcalli", por lo que se debe incluir la tipografía que establezca el nombre. Además una imagen que haga referencia al significado pero visualmente ; en este caso la imagen es la que corresponde al significado de Amoxcalli que significa lugar donde se guardan los libros, apegandose a que Amoxcalli es de origen prehispánico se sigue esa misma línea para resolver el proyecto. La riqueza gráfica prehispánica proporciona los suficientes datos, ya que hay un signo el cual muestra al objeto que equivale a casa y otro más que tiene un significado simbólico, mismo que necesitamos para "conocimiento" cuya representación gráfica es la serpiente, en la antigüedad el símbolo de la serpiente representaba como el que trajo el conocimiento al hombre, el dios de la enseñanza.

En la historia de la Facultad de Ciencias nos encontramos con un símbolo representativo como es el prometeo de origen griego y que



significa el que trajo el conocimiento al hombre, lo cual es el equivalente al significado de la serpiente.

Los niveles de interpretación del signo nos pueden ayudar a una respuesta viable que nos conduzca a la realización de la identidad gráfica del Conjunto Amoxcalli.

En el nivel semántico.

En este nivel se ve la relación del signo con su significado, y se tienen que considerar ciertos términos, en este nivel es el significado o la interpretación que se da del signo.

“Denotar. Es la acción de mostrar la representación gráfica”³ que en este caso se aplica como un animal (serpiente), un objeto (la casa) y un concepto (tipografía).

Y esto debe significar el contenido del mensaje tiene que ser el objetivo para el cual se está diseñando la identidad gráfica del Amoxcalli.

Conotar. Es la relación de las ideas o conceptos que se dan directamente con el significado y en este caso la serpiente tiene varias interpretaciones como por ejemplo, es el que trajo el conocimiento al ser humano, es un símbolo azteca (el dios de la enseñanza), un héroe cultural que civilizó a su pueblo.

En el caso de la casa su significado es lugar donde se guardan los libros, es un refugio, un lugar placentero etc.

Con la relación de estos tres signos se va a obtener un significado más completo que nos ayude a formar la identidad gráfica.

3. De la Torre y Rizo Guillermo "El lenguaje de los símbolos gráficos" Ed. Umusa 2000

En el nivel Pragmático:

Es la relación del signo con el usuario y depende de sus prácticas culturales y del impacto visual que produzca, en este nivel se ve la funcionalidad de la identidad y se caracteriza por no definir una cosa en particular sino varias cosas para así entenderlo.

Y en relación al impacto, al Conjunto Amoxcalli, también se debe de tomar en cuenta la disposición de los elementos de la identidad gráfica para lograr una pertinencia en el manejo de la misma para que no pierda legibilidad al aumentar o reducirse en sus diversas aplicaciones.

En el nivel Sintáctico:

Se ve la relación formal entre los signos (serpiente, casa. Texto, envolvente), para que su composición sea armónica, y al estudiar los significados de los signos que en este caso de la serpiente que representa, el conocimiento, la casa que es donde se resguardan los códices etc. y la palabra que connota su nombre mismo, los signos se relacionan entre si en forma apropiada y creativa los signos alcanzan su significado absoluto y pleno, siempre que se toma en cuenta al contexto en el que estén colocados.

Para que tenga buena sintaxis la identidad debe tener las siguientes características siguientes.

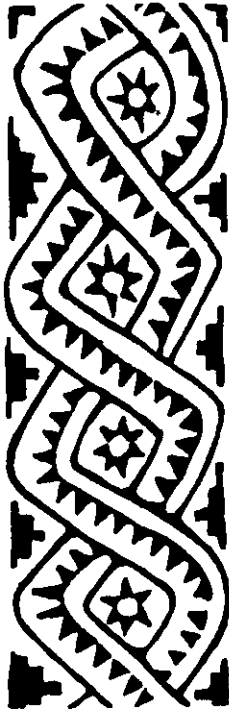


Originalidad. Se propone formas nuevas e innovadoras

Unidad. Tiene relación intrínseca entre sus partes y el todo

Modulable. Por su envolvente casi cuadrada se presta para que se pueda modular

Legibilidad. Es clara y legible pues sus elementos no se prestan a confusión.



e Creatividad

Se trata de interrelacionar los elementos para dar una composición agradable y armónica, tomando en cuenta el análisis de datos, que es el uso de la serpiente, la representación de casa y el nombre del conjunto y aplicar una envolvente

MT Materiales y Tecnología

En este caso la tecnología utilizada fue por medio de la computadora la cual simplifica los trazos, da mayor rapidez para la reproducción y manejo de los elementos y se pueda imprimir fácilmente en hojas tamaño carta para facilitar el manejo. Por lo regular el soporte gráfico va a ser en papel bond de 36 kg para la papelería en general (papeletas de préstamo bibliotecario, solicitudes para uso de recintos y de audiovisuales) las tarjetas de presentación se utilizará cartulina quest de 216 gr color cemento.

M Modelos

Después que se estableció las formas de la identidad se puede poner textura, se manejan en positivo, negativo, se maneja el alargamiento, reducciones etc.

V Verificación

de los bocetos presentados se escogió uno, mismo que se exhibió a usuarios su opinión coincidió entre si y se decidió que era funcional y cumplía los cometidos del mismo.

De Dibujos constructivos

Se aplicó a los distintos soportes gráficos con reducciones y se configuró para su apreciación y mejor disposición.

S Solución

Se llegó a la solución más adecuada de acuerdo a los requisitos que se deben establecer en la identidad del Conjunto Amoxcalli.



4.2 Propuesta

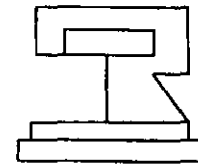
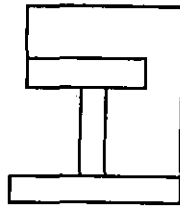
La palabra Amoxcalli da la pauta para poder partir de su origen y significado, se tiene como principio que.

Amoxtlis = libro Calli = casa

Se propone tomar los elementos casa y libro, la casa no tiene mayor problema pues en los códices aztecas hay varias representaciones de ella, el libro que es contenedor del conocimiento ; y tomando en cuenta que la Facultad de Ciencias tiene como símbolo al prometeo de origen griego y su significado es el que trajo el conocimiento al hombre.

En la cultura prehispánica uno de los significados de la serpiente, es también el que trajo el conocimiento al hombre, entonces se manejan estos dos conceptos casa y serpiente tomando la representación de los aztecas

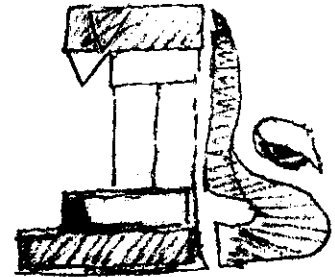
Representación de casa



Representación de serpiente

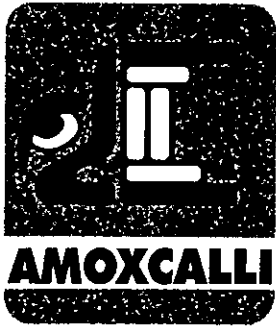
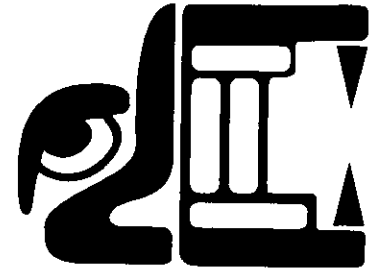


Armonizando estos dos signos se busca un solo significado (casa del conocimiento)



En donde se identifica perfectamente al signo de la serpiente con las fauces abiertas conteniendo la casa que a la vez asemejan libros acomodados verticalmente, .

4.3. Bocetos





Teniendo resuelto el símbolo se toma en cuenta el mismo nombre Amoxcalli por su identificación y ciencias por su ubicación para darle carácter formal.

AMOXCALLI

AMOXCALLI

AMOXCALLI

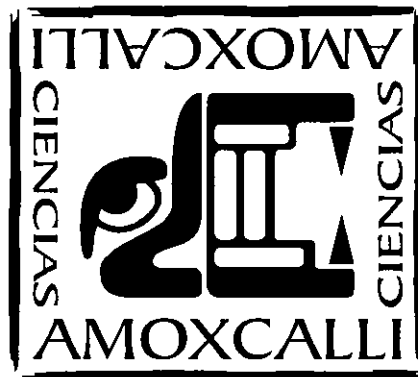
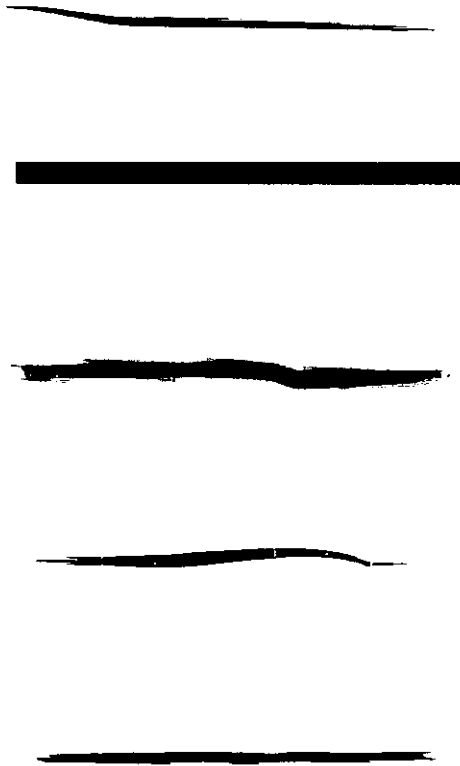
Amoxcalli

AMOXCALLI



El logotipo pertenece a la familia de las mecanas o egipcias, las cuales tienen trazo firme y carácter artesanal que va de acuerdo con el símbolo que es un elemento de origen antiguo, su tipo de letra es la baker signet

Se decide por una envoltente de acuerdo con los códices que llevan líneas para ir guiando a la lectura y esta envoltente que se utiliza son de trazos libres que encierran al símbolo y logotipo.



Las palabras ciencias y amoxcalli que envuelven a los signos de serpiente y casa las cuales a su vez son delimitados por líneas prehispánicas presentes en los códices. Es decir lo prehispánico y lo actual interactuando alternadamente en el diseño de la identidad gráfica

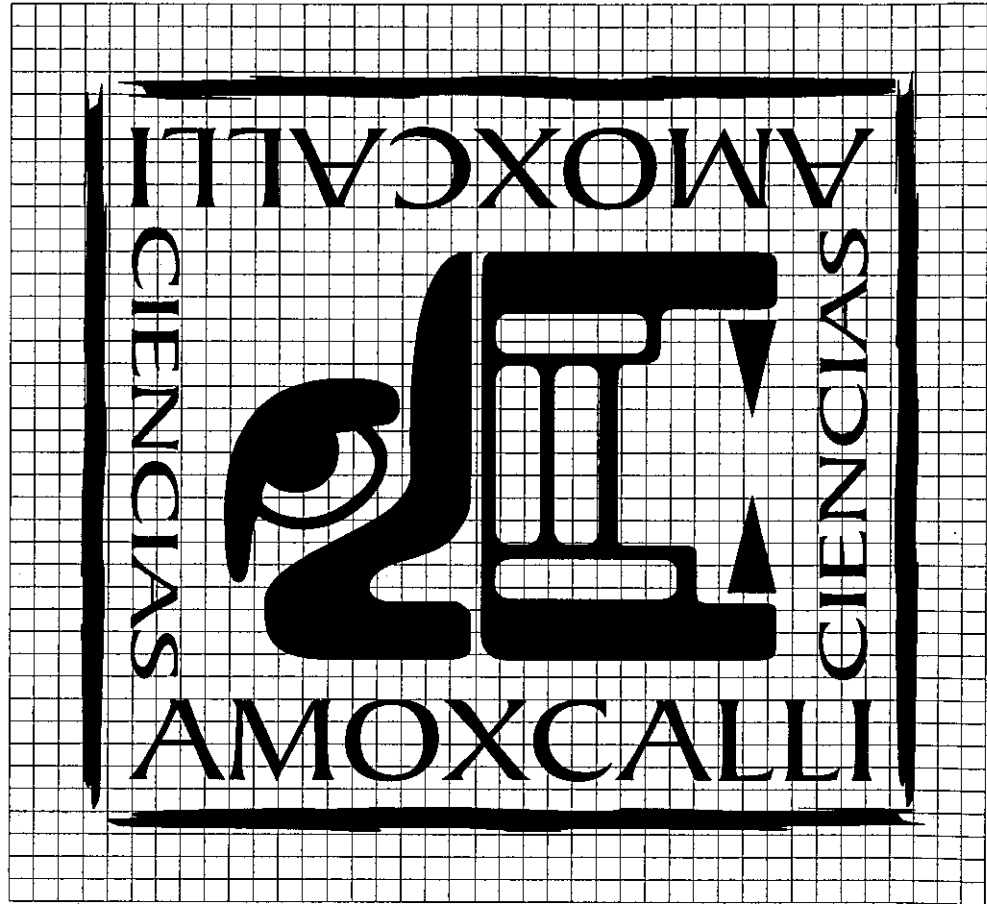
El color de la identidad gráfica: como primera opción negro al 100% y como segunda opción negro al 20% por las limitaciones de reproducción

4.4. Trazos de la propuesta final

Retículas

Los trabajos de diseño gráfico se han compuesto utilizando líneas guía y reglas, para ordenar la información de una forma creativa y equilibrada. La necesidad de equilibrio, estructura y unidad rige todas las formas de imágenes gráficas. En el diseño gráfico, estas cualidades se obtienen a través del control de la medición del espacio

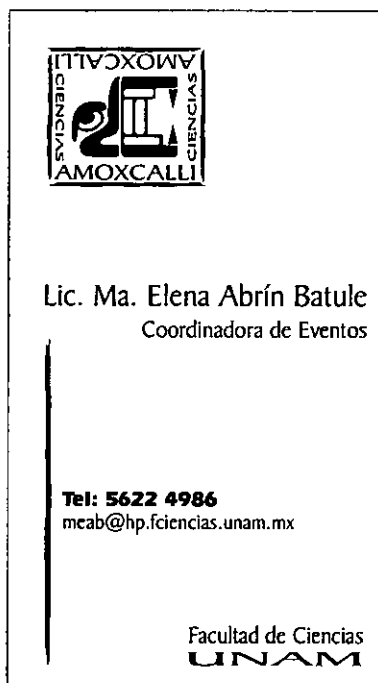
Según Alan Swann, "la retícula, o pauta, es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión". La retícula, ayuda a conseguir un aspecto equilibrado de un espacio determinado. *



* Alan Swann, como diseñar retículas
Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1990, pág. 7

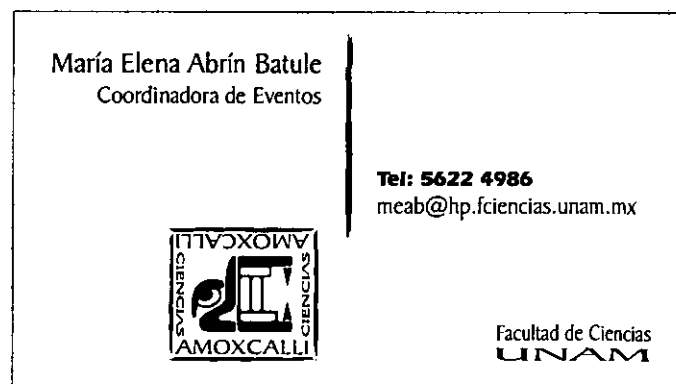


4.5 Aplicaciones de la Identidad gráfica del "Conjunto Amoxcalli"



4.5.1 Tarjeta de visita

medida 5X9 cm.en cartulina quest de 216 gr.
Color cemento





Facultad de Ciencias • Conjunto Amoxcalli
Solicitud de Uso de Recintos

Fecha de Solicitud	Fecha(s) del Evento	FOLIO
Espacio(s) Solicitado(s) Auditorio "Carlos Graef" <input type="checkbox"/>	Anfiteatro "Alfredo Barrera" <input type="checkbox"/>	
Aula Magna "Leonila Vázquez" <input type="checkbox"/>	Aulas "Sotero Prieto" 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/>	
Horario(s) del Evento	Nº de Asistentes	
Dependencia o Institución Solicitante		
Nombre del Evento		
Tipo de Evento		
Seminario <input type="checkbox"/>	Congreso <input type="checkbox"/>	Simposium <input type="checkbox"/> Conferencia <input type="checkbox"/> Ceremonia <input type="checkbox"/>
Capacitación <input type="checkbox"/>	Exposición <input type="checkbox"/>	Proyección <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/>
Servicios Técnicos Requeridos		
*Micrófonos <input type="checkbox"/>	Proyector de Acetatos <input type="checkbox"/>	Proyector de Transparencias <input type="checkbox"/>
Proyector de Cuerpos Opacos <input type="checkbox"/>	Video <input type="checkbox"/>	Presidium <input type="checkbox"/> Mamparas <input type="checkbox"/>
Servicio de Cafetería		
Datos Personales del Responsable del Evento		
Nombre	_____	
Cargo	_____	
Domicilio	_____	
Teléfono	Fax	_____
e-mail	_____	
Observaciones	_____	

* Micrófonos solo en el Auditorio Carlos Graef y en el Anfiteatro Alfredo Barrera

4.5.2 solicitud de préstamo de salas

medida 21.5 X 28 cm papel bond blanco de 36 Kg.



Facultad de Ciencias • Conjunto Amoxcalli
Solicitud de Uso de Recintos


Sala	Fecha del Evento	FOLIO
Nombre del Evento	Responsable del Evento	
Micrófonos (Núm.) _____	Proyector Transparencias _____	
Proyector de Acetatos _____	Proyector de Cuerpos Opacos _____	
Grabación de Audio _____	Grabación de Video _____	
Proyección de Video _____	Otro _____	
Observaciones _____		

4.5.3 Solicitud para préstamo de material Audiovisual

medida 21.5 X 14 cm. Papel bond blanco
de 36 kg.

4.5.4. Papeleta para prestamo de libros

medida 11 X 9.5 cm. papel pipsa diario de 29 kg.

FACULTAD DE CIENCIAS UNAM	
Vencimiento	Devolución
	
Colocación: _____	
FC: _____	Vol: _____
Autor: _____	
Título: _____	
Nombre: _____	
Domicilio: _____	
Esc. o Facultad: _____	
Firma: _____	
útese una boleta para cada libro	

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



4.5.5 Taza

taza de cerámica con capacidad de 250 ml.
en trabajo de sand blas

AMOXCALLI 60 años de fundación

Conclusiones

Se partió de que la identidad gráfica, podría tener un origen prehispánico pero actual en base al nombre de la institución "Conjunto Amoxcalli"

En donde Amoxcalli es una palabra náhuatl cuyo significado es lugar donde se guardan los libros, y en base a la revisión de los signos prehispánicos de casa y conocimiento se obtuvieron los signos de casa y serpiente (que es conocimiento en la concepción antigua mesoamericana).

Los elementos de casa, serpiente, la palabra "Amoxcalli", ciencias y la envolvente se manejaron de tal forma que se logró una imagen en donde encajan los elementos que se proponen indicando el significado de "Amoxcalli." En donde se identifican perfectamente al signo de la serpiente con las fauces abiertas conteniendo a la casa que a la vez parecen libros acomodados verticalmente, las palabras ciencias y amoxcalli que envuelven a los signos de serpiente y casa las cuales a su vez son delimitados por las líneas prehispánicas presentes en los códices. Es decir lo prehispánico y lo actual interactuando alternadamente en el diseño de la identidad gráfica por lo que se llega a la conclusión de que la imagen si cumple las expectativa que desde un principio se planteo, ser una identidad gráfica con elementos prehispánicos pero a su vez actuales, utilizando los elementos y significados del nombre de la institución para lo que fue solicitado.

BIBLIOGRAFIA

- Alcina Fronch José** "Códices Mexicanos Colección Lenguas y Literaturas Indígenas
Ed. Mapfre 1992
- Atl Aicher/ Martin Krampen** "Sistemas de Signos en la Comunicación Visual
- Aztecas**, Enciclopedia Microsoft Encarta 98
- Corontini Enrico y Daniel Pereya** "Elementos de Semiótica General"
Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979
- Costa Joan** "Identidad Corporativa" Ed. Trillas-Sigma 1999
- Costa Joan** "Imagen Global Enciclopedia de Diseño Ed. CEAC 1994
- D.A. Dondis** "La Sintaxis de la Imagen" Ed. Gustavo Gili
- De la Torre y Rizo Guillermo** "El Lenguaje de los Símbolos Gráficos Introducción a la
Comunicación Visual" Ed. Limusa 2000
- Escalante Gonzalbo** "Los Códices" Tercer Milenio Ed. Consejo Nacional
para la Cultura 1998
- León Portilla Miguel** "Los antiguos Mexicanos a través de sus crónicas y Cantares
Ed. Fondo de Cultura Económica decimocuarta reimpresión, 2000
- López Rodríguez Juan Manuel** "Semiotica de la Comunicación Gráfica Ed UAM Azcapotzalco

Lucena Manuel Así vivían los Aztecas Biblioteca básica de Historia Vida Cotidiana
Ed. Rei 1992

Revista "El Reino de Moctezuma I serie: Pasajes de la Historia de México Ed. CONACULTA,
México Desconocido, 2000

Swan Alan "Como diseñar retículas" Ed Gustavo Gili, Barcelona, 1990

Wucius Wong "Principios del Diseño en Color Ed. Gustavo Gili 1987

Vázquez Martínez Juan Angel "La Función del Tlacuilo los Amoxtlis y los Amoxcallis
Secretaría de Educación Pública serie tesis premiadas 1995