



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“APLICACIÓN DE ESTRATEGÍA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN
EN UNA AGENDA CON GLIFOS DE LA CULTURA AZTECA”**

TESINA

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

PRESENTA

Alma Rosa Ramírez Alba

DIRECTOR DE TESINA

Lic. Claudio Ruiz Velasco Rivera Melo

México D.F. 2009.



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.

Agradecimientos

Le doy gracias a Dios por haberme dado la oportunidad de ver terminado mi proyecto, ya que después de 9 meses de investigación y muchas batallas contra mis problemas de salud e salido adelante.

Sobra decir que este proyecto fue realizado gracias al apoyo de mi familia, mis padres y mi hermana, que de alguna manera aportaron mucho en esta tesina.

Agradezco a mi director de tesina por sus aportaciones de conocimiento en este tema.

Y por último gracias de manera indirecta a las personas que con su amabilidad me proporcionaron un poco de su tiempo y de su conocimiento.

INDICE

“APLICACIÓN DE ESTRATEGÍA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN EN UNA AGENDA CON GLIFOS DE LA CULTURA AZTECA”

INTRODUCCIÓN

CAPITULO 1

REFERENCIAS PREHISPÁNICAS AZTECAS: RESEÑA HISTÓRICA

Origen de la Civilización Azteca.....	1
Religión Azteca.....	2
Sistema de comunicación grafica de la cultura Azteca.....	10

CAPITULO 2

ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR PARA REALIZAR UNA AGENDA

La Agenda.....	21
El mercado.....	22
Pre-prensa.....	23
Sistema de impresión OFFSET.....	27
Sustratos: Papeles y Cartulinas.....	29

CAPITULO 3

LA AGENDA CON INFLUENCIAS PREHISPANICAS DE LA CULTURA AZTECA.

LA AGENDA COYOHUITZI: DISEÑO Y COMUNICACIÓN.

La Agenda COYOHUITZI: Diseño y estructura.....	33
--	----

INTRODUCCIÓN

La cultura azteca en rasgos generales, fué una de las culturas más sobresalientes en la historia de México; según la historia, los aztecas habían salido de *Aztlán* y su único propósito era el de instalarse en tierras propias.

Llegando al valle de México encontraron dificultades, pero con el tiempo lograron extenderse más allá de sus límites extendiéndose a Veracruz, Chiapas y Guatemala. Los aztecas absorbieron la cultura de algunas otras culturas como la Teotihuacana y Tolteca, de modo que las aplicaron como suyas pero haciéndole modificaciones creando su propia originalidad.

En la cultura azteca, la cuestión religiosa era el aspecto más sobresaliente, ya que ellos basaban sus acciones a lo establecido por la religión podría decirse que ellos creían en la conexión hombre universo, es decir, que todo lo que al hombre acontecía era una voluntad divina. Para entender toda esta conexión se tenían que creer en los mitos fantásticos, en las dualidades de su entorno, como lo es el día y la noche. La conexión hombre y su entorno, dio lugar a la creación de algo más allá de un cuento contado dio lugar al *establecimiento de la conexión* a través de un elemento llamado SIGNO.

Antiguamente al signo se le podía llamar glifo; para los aztecas, los signos o glifos eran utilizados principalmente para llevar un control de carácter religioso o administrativo. A pesar de que se consideraba una escritura, el glifo no funcionaba como un alfabeto ya que funcionaba a base de pictogramas o de dibujos que expresaban una idea específica; éstos pictogramas con el tiempo adquirirían un significado más abstracto como lo son las numeraciones.

En la actualidad los signos son parte de nuestra vida, son parte de nuestro entorno, ya que vivimos en una era de ver y sentir. El signo es un elemento comunicativo y manipulable, como lo es el mismo color que expresa sensación, el número expresa cantidad y así infinidad de signos que significan nuestro entorno.

El signo numérico actual puede funcionar paralelamente con el signo antiguo llamado glifo o pictograma ya que es totalmente comprensible y pueden ser aplicados a un producto actual. Los signos aztecas representan la trascendencia del hombre antiguo al actual, es decir, que el signo a través de el tiempo se ha podido conocer y comprender a través del trazo pictográfico, podría decirse que es el asomo a una perspectiva antigua. Es interesante ver que éste mismo, regrese aplicado a un agenda y pueda ser totalmente comprensible.

¿Por qué en una agenda? porque todo el mundo tiene algo que hacer, como los aztecas en su tiempo y que por ello crearon sus calendarios de actividades diarias, claro que en la actualidad no todas las actividades se basan en la religión, sino en las necesidades personales o laborales.

La elaboración de una agenda con influencias prehispánicas trata de rescatar un poco lo que es la cultura de nuestro país, México; saber que nuestra cultura a pesar de su barbarie tuvo un propósito, el de sobrevivir y que con esto tuvo que crear diferentes alternativas que le permitieran tener un porque de vida, el cuál encontraron en su religión. Hoy todavía tenemos ese estado mental de tener un porque de sobrevivir y para eso debemos administrar nuestras actividades diarias, de otro modo todo sería un caos.

LA AGENDA COYOHUITZI es una propuesta inspirada en la historia mística azteca, que narra un acontecimiento dual entre el día y la noche, el mito de la batalla entre *Coyolxauhqui* y *Huitzilopochtli*. Este mito dual de la cultura azteca, da como punto de partida a diferentes alternativas de comunicación a través de los signos, como por ejemplo: El color, que resultan dos colores, violeta y amarillo, que connotan las dos deidades representantes de el día y la noche, dando lugar a otra connotación como lo es la vida y la muerte, la oscuridad y la luz, ya que las dos deidades representan la dualidad, es decir, un contraste. La aplicación de los signos connotan diferentes significados al espectador, según su sentir cultural, social, etc. pero sobretodo los signos aplicados en la agenda *Coyohuitzi* solamente connotan la esencia del mito entre *Coyolxauhqui* y *Huitzilopochtli*, así como algunos aspectos culturales generales de los *aztecas*.

La agenda como tal es un producto útil y hasta la fecha las agendas se han convertido en un producto de colección ya que éstas aportan un significado mucho más profundo para el usuario y que por lo tanto se han vuelto un elemento importante para la organización de sus actividades laborales y/o personales.



REFERENCIAS PREHISPÁNICAS AZTECAS: RESEÑA HISTÓRICA



CAPITULO 1

“APLICACIÓN DE ESTRATEGÍA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN EN UNA AGENDA CON GLIFOS DE LA CULTURA AZTECA”

CAPITULO 1

REFERENCIAS PREHISPÁNICAS AZTECAS: RESEÑA HISTÓRICA

1.1 ORIGEN DE LA CIVILIZACIÓN AZTECA

Existen diferentes anécdotas acerca del origen de los Aztecas.

Una historia narra, que los aztecas, habían partido en el año 1168 de nuestra era, de Aztlán, lugar situado en alguna parte del noreste de México o del sudeste de los estados unidos, donde habían vivido más de 1000 años. Cuando en el siglo XIII, trataron de instalarse en el valle central de México, entre sus vecinos los estados civilizados de Culhuacán, Azcapotzalco y Tezcoco, pero fueron recibidos como pueblos semibárbaros. Tiempo después decidieron construir en México-Tenochtitlán (1325). Durante el reinado de Itzcóatl (1428-1440) fué cuando comenzó el ascenso a la dominación de la liga de las Tres Ciudades (México, Tezcoco, Tlacopan), que formaron lo que hoy se llama el imperio Azteca. Otra historia más completa narra que el pueblo azteca después de sus enfrentamientos con sus vecinos; Al llegar al reinado del cuarto *Tlatoani* azteca, *Itzcóatl*, éste pueblo había sometido valerosamente a todos sus vecinos y se había convertido en el más poderoso y rico de la región; Tiempo después se extendió mucho más allá de sus límites, llegando a Veracruz, Chiapas y Guatemala.

En el aspecto cultural, asimilaron las antiguas culturas teotihuacana y tolteca, a las que añadieron su propia originalidad y su profundo sentimiento religioso. En este aspecto hicieron importantes modificaciones, acentuando la importancia del sacrificio humano y convirtiéndose en el pueblo del sol, en el pueblo elegido para ayudar con su sangre a la existencia de los dioses, por lo cual se produce la guerra florida, cuya finalidad era obtener víctimas para el sacrificio. Así fuertes y llenos de riquezas provenientes de los pueblos tributarios fueron creándose también enemigos peligrosos, como los tlaxcaltecas, quienes en el momento oportuno colaboraron con los españoles para destruirlos.

El motivo de preocupación de los aztecas, era el de habitar un espacio profano, por eso sus fundaciones siempre fueron acompañadas de mitos con respecto a sus dioses. El mito del águila parada sobre un tunal no fué la excepción y fué el símbolo principal que *Huitzilopochtli* les había asignado para fundar las tierras, un islote en medio del lago de Texcoco.

La historia cuenta que éste mito fué falso, ya que los aztecas se asentaron donde el señor de Azcapotzalco les permitió, sin embargo el mito prevaleció como si hubiera sido un mandato divino.



1.2 RELIGIÓN AZTECA

La religión era un conjunto general de actividades de grupo necesario para salvaguardar la vida social y económica del pueblo. El sacerdocio era una fuerza de gran importancia en la orientación de la vida comunal. El imperio azteca aportó a México un principio nuevo de unidad política, la religión siguió siendo una mezcla de creencias y de prácticas locales. Los sacerdotes trataron de introducir un poco de orden en el caos teológico de una religión que comprendía numerosos cultos y tradiciones. Los aztecas como bien lo dice eran politeístas y muchos de estos dioses eran representados en esculturas, en monumentos, en códices pictográficos, etc. Lo cierto es que las deidades siempre representaban algo importante en la vida de los aztecas, ya que muchos de ellos basaban su vida en estas creencias.

DEIDADES AZTECAS

Camaxtli. Doble de mixcoatl, dios del norte, de la caza y de la guerra.

Centéotl. Dios del maíz.

Centzon Mimixcoa. Las “Cuatrocientas serpientes de Nubes”. Estrellas y nebulosas del norte.

Centzon Totochtin. Los “Cuatrocientos Conejos”. Divinidades de la abundancia y de la embriaguez.

Centzon Huitznahuac. Los 400 meridionales. Estrellas del Sur. Vencidos por *Huitzilopochtli*.

Citlalatlónac. “Estrellas brillante”. Nombre dado a *Tonacatecuhtli*.

Citlalicue. “La que tiene una falda de estrellas”. *Tonacacihuatl*.

Cihuacóatl. “Mujer serpiente”. Diosa terrestre.

Cihuatéotl. Singular de *Cihuateteo*.

Cihuateteo. Dioses mujeres. Mujeres divinizadas por haber muerto en el parto.

Coatlícue. La que tiene la falda de Serpientes. Diosa terrestre. Madre de *Huitzilopochtli*.

Coyolxauhqui. Hermana de *Huitzilopochtli*. Símbolo de la luna y de la noche.

Cuauhcióhuatl. Mujer águila. Diosa terrestre y guerrera.

Chalchiuhtlicue. “La que tiene una falda de piedra verde”. Diosa del agua. Compañera de *Tláloc*.

Chicomecóatl. “Siete serpiente”. Diosa de la vegetación. *Chicomolotzin*. “Venerada Diosa de las Siete Mazorcas”.

Ehécatl. El viento. Una de las formas de *Quetzalcoatl*.

Ehecatontli. Singular de *Ehecatotontin*.

Ehecatotontin. Los “Enanos del viento” pequeños seres que acompañaban a *Quetzalcoatl* y que pertenecían a las montañas.

Huehuetéotl. El dios viejo. Dios del fuego.

Huitzilopochtli. El Colibrí. El guerrero resucitado del Sur.

Huixtocihuatl. “Mujer de la Sal”. Diosa del agua salada del mar.

Itzpapálotl. “Mariposa de Obsidiana”. Diosa terrestre y guerrera.

Ixcuiname. Diosas terrestres.

Macuilxóchtli. “Cinco-flor”. Dios joven de la vegetación.

Matlalcueye. “La que tiene una falda verde”. Nombre dado a la diosa del agua *Chalchiuhtlicue*.

Mayahuel. Diosa del maguey.

Mictecacíhuatl. Diosa de los infiernos.

Mictlantecuhtli. Dios de los infiernos.

Mixcóatl. “Serpiente de nubes”. Dios del norte, de la caza y de la guerra, símbolo de la vía láctea.

Nahahuatzin. Dios sifilítico. El doble de *Quetzalcoatl*.

Omecíhuatl. “Señora de la dualidad”.

Ometochtli. Dos conejo. Dios de la embriaguez.

Otontecuhtli. Dios del fuego.

Quetzalcoatl. La Serpiente emplumada.

Quilaztli. Diosa terrestre y guerrera.

Tecciztécatl. “El de la concha marina”.



Tepoztécatl. “El de Tepoztlán”. Dios de la embriaguez.
Teteoínan. La “Madre de los dioses”. Gran divinidad terrestre y lunar.
Tezcatlipoca. “Espejo humeante”. Dios del norte.
Tlalliyólotl. “Corazón de la tierra”. Nombre dado a las diosas terrestres.
Tláloc. “El que hace germinar”. Dios de la lluvia.
Tlaltecuhli. “Señor de la tierra”. Monstruo terrestre.
Tlahuizcalpantecuhtli. Dios del planeta venus. Una de las formas de *Quetzalcóatl*.
Tlazoltéotl. “Diosa de la impureza”. Diosa de la tierra, de la luna, del amor carnal, de la confesión.

Toci. “Nuestra abuela”.
Tonacacíhuatl. La señora de nuestro alimento.
Tonacatecuhtli. El señor de nuestro alimento.
Tonantzin. “Nuestra madre venerada”.
Tonatiuh. Dios del sol.
Tota. “Nuestro padre”. Viejo dios del fuego y del sol.
Tzitzimime. Monstruos que habitan en el occidente y que guardan el fin del mundo.
Xilonen. Diosa de las mazorcas jóvenes.
Xipe Tótec. “Nuestro señor el desollado”.
Xiuhtecuhtli. “Señor de turquesa”. “Señor del fuego”.
Xochipilli. “Príncipe de las flores”.
Xólotl. Una de las formas de *Quetzalcoatl*. Dios de los gemelos, de las mazorcas.
Yaocíhuatl. “Mujer guerrera”. Diosa terrestre y guerrera.
Yoalli Ehécatl. “Viento nocturno”.

LOS MITOS

Los mitos revelan dos conceptos profundamente arraigados.

Uno es la creencia de que el universo es inestable y que la muerte amenaza con la destrucción constante. El otro se basa en la necesidad de hacer sacrificios a los dioses. Los mitos entran como una definición de la cosmología, ya que se basa en las preocupaciones teóricas y en ciertas prácticas, por ejemplo, la intervención del hombre con el universo da lugar a la astronomía, la adivinación, los rituales que regulaban la vida privada, etc.

LOS 5 SOLES

Los Aztecas creían que habían existido cuatro mundos antes de el universo actual. Esos mundos o “Soles” habían sido destruidos por catástrofes.

El “Primer Sol” era llamado *nahui-océlotl*, “4-jaguar”, fecha importante del calendario ritual. La humanidad había sido destruida por jaguares, el “disfraz animal” del dios Tezcatlipoca.

Al terminar el “Segundo Sol”, llamado “4-viento”, *nahui-ehécatl*, un huracán mágico había transformado a todos los hombres en monos. Este catástrofe había sido provocado por el dios Quetzalcóatl, bajo la forma del dios de los vientos, Ehécatl.

Para el “Tercer Sol”, *nahui-quiahuitl*, “4-lluvia”, Tláloc, dios de los rayos y truenos, reinó durante ese período.

El “Cuarto Sol”, *nahui-atl*, “4-agua”, terminó con una gigantesca inundación que duro 52 años. Sólo sobrevivieron un hombre y una mujer, refugiados en un enorme ciprés, pero fueron convertidos en perros por Tezcatlipoca al haber desobedecido.

El “Quinto Sol”, *nahui-ollin*, “4-temblor de tierra”, esta condenado a desaparecer en un movimiento telúrico, mientras que los monstruos Tzitzimime aparecerán y matarán a todo los hombres.



LOS SACRIFICIOS

La necesidad de hacer sacrificios radicaba en que el propio *Quetzalcoatl* y las osamentas de el *Mictlán* se sacrificaron para dar lugar al nacimiento de los hombres. Así como el sol y la luna fueron creados:

“Los dioses se reunieron en Teotihuacán y en la oscuridad total, dos deidades Nanahuatzin (deidad menor cubierta de úlceras) y Tecciztécatl (un dios adornado de joyas) se ofrecieron a lanzarse en las llamas. Volvió el primero en forma de astro solar, mientras que el segundo salió en forma de astro lunar. El sol como se negaba a moverse, los demás dioses optaron por sacrificarse también para así alimentar al sol”.

Así se inicia el drama cósmico en el que la humanidad se ve ligada a los dioses. A fin de que el sol siga su marcha y para que las tinieblas no cubran definitivamente sobre el mundo es necesario darle cada día su alimento, “El líquido precioso” (*Chalchihuatl, la sangre humana*). El sacrificio humano es una transmutación, es decir, que de la muerte nace la vida. Y los dioses han dado su muerte para dar lugar a una nueva vida, el sol. Nada nace, nada vive sino es por la sangre de los sacrificados. Para salvar a la humanidad se necesitaba sangre, el sacrificado no era un enemigo al que se elimina, sino un mensajero que se envía a los dioses revestido de una dignidad casi divina.

LA MUERTE Y LA SUPERVIVENCIA

Los aztecas tenían la creencia de una nueva vida después de la muerte. Se suponía que algunos dioses provocaban la muerte de las personas y que por lo tanto los llevaban a su morada. Por ejemplo, Si alguien moría a causa de lepra, la fulminación de un rayo, gota, afecciones pulmonares o con todo lo que tuviera que ver con algún padecimiento proveniente del agua, el dios Tláloc, él que había provocado tales muertes, les tenía reservado el Tlálocan, una especie de paraíso tropical con abundantes jardines, en el cual se podía pasar toda una eternidad descansando.

Habían dos categorías de muertos, unos que subían al cielo como compañeros del sol: el sacrificio en el campo de batalla o en el sacrificio ritual, se convertía en un “compañero del águila”, *Cuauhteca*, es decir en un compañero del sol. Las horas luminosas de estos soldados eternos transcurrían entre cantos de guerra y combates simulados. Después de cuatro años, reencarnaban en forma de colibríes y volaban de flor en flor en el aire.

La segunda categoría ocurría en el lado femenino, que se le nombraba *Cihuateteo*, es decir, cuando una mujer moría al dar a luz, se convertía en diosa y era ella la que acompañaba al sol hasta su puesta.

EL MICTLÁN

Para los “muertos ordinarios” las perspectivas eran sombrías, ya que les esperaba la morada del *Mictlán*. Allí reinaban *Mictlantecuhtli*, con una máscara esquelética, rodeado de gatos maulladores y arañas en compañía de su mujer *Mictecacihuatl*. En este infierno el muerto debía padecer acompañado de un perro llamado “*psicopompo*” que se incineraba con él; el muerto debía vagar por cuatro años en el mundo subterráneo, sufrir los embates de los vientos helados y escapar de monstruos hambrientos, también debía atravesar los nueve ríos más allá de los cuales se habrían los infiernos y allí disolverse de manera total y para siempre.

LA COSMOVISIÓN:

La dualidad entre *Huitzilopochtli* y *Coyolxauhqui*

La cosmovisión es la idea que los pueblos tienen del lugar que ocupan en el universo, con los astros y la tierra y de la manera en que se relacionan entre sí. Al relacionarse con su entorno, concebían la dualidad, por ejemplo, la vida y la muerte, el día y la noche. En el caso del Día (el sol), se manejaba como un símbolo de luz y de fuerza, mientras que para la noche (la Luna), era símbolo de oscuridad. Los Aztecas crearon a partir de estos conceptos, un modo de ver la vida, como fuerzas en constante relación.



LA SIGUIENTE NARRACIÓN DESCRIBE EL MITO DEL COMBATE ENTRE HUITZILOPOCHTLI Y COYOLXAUHQUI, QUIENES REPRESENTABAN EL TRANCURSO DE LA NOCHE AL AMANECER, ES DECIR, LA DUALIDAD ENTRE EL DÍA Y LA NOCHE:

*En Coatepec, por el rumbo de Tula,
había estado viviendo,
allí habitaba una mujer
de nombre Coatlicue.
Era madre de los 400 surianos
y de una hermana de éstos
de nombre Coyolxauhqui.
Y esta Coatlicue allí hacía penitencia,
barría, tenía a su cargo el barrer,
así hacía penitencia.
en Coatepec, la Montaña de la Serpiente,
y una vez, cuando barría Coatlicue,
sobre ella bajó un plumaje,
como una bala de plumas finas.
En seguida lo recogió Coatlicue,
lo colocó en su seno.
Cuando terminó de barrer
buscó la pluma, que había colocado en su
seno, pero nada había allí.
En ese momento Coatlicue quedó
encinta.
Al ver los 400 surianos que su madre
estaba encinta,
mucho se enojaron, dijeron:
“¿Quién le a hecho esto?
¿Quién la dejó encinta?
Nos afrenta, nos deshonra”.
Y su hermana Coyolxauhqui les dijo:
“Hermanos, ella nos ha deshonrado,
hemos de matar a nuestra madre,
la perversa que se encuentra ya encinta.
¿Quién le hizo lo que lleva en el seno?”
Cuando supo esto Coatlicue,
mucho se espantó,
mucho se entristeció.
Pero su hijo Huitzilopochtli, que estaba en su seno,
le confortaba, le decía:
“ No temas
ya sé lo que tengo que hacer”.
Habiendo oído Coatlicue
las palabras de su hijo,*

*mucho se consoló,
se calmó su corazón,
se sintió tranquila.
Y entre tanto, los 400 surianos
se juntaron para tomar acuerdo,
y determinaron a una
dar muerte a su madre,
porque ella los había inflamado.
Estaban muy enojados,
estaban muy irritados,
como si su corazón se les fuera a salir.
Coyolxauhqui mucho los incitaba,
avivaba la ira de sus hermanos,
para que mataran a su madre.
Y los 400 surianos se aprestaron,
se ataviaron para la guerra.
Y estos 400 surianos
eran como capitanes,
torcían y enredaban sus cabellos,
como guerreros arreglaban su cabellera.
Pero uno llamado Cuahuitlicac
era falso en sus palabras.
Lo que decían los 400 surianos
enseguida iba a decírselo,
Iba a comunicárselo a Huitzilopochtli;
Y Huitzilopochtli le respondía:
“Ten cuidado, está vigilante,
tío mío, bien sé lo que tengo que hacer”.
Y cuando finalmente estuvieron de acuerdo,
estuvieron resueltos los 400 surianos
a matar, a acabar con su madre,
luego se pusieron en movimiento,
los guiaba Coyolxauhqui.
Iban bien robustecidos, ataviados,
guarnecidos para la guerra,
se distribuyeron entre sí sus vestidos de
papel, su aneciyotl, sus brazaletes,
sus colgajos de papel pintado,
se ataviaron campanillas en sus pantorrillas,
las campanillas llamadas oyohualli.
Sus flechas tenían puntas barbadas.
Luego se pusieron en movimiento,
iban en orden, en fila,
en ordenado escuadrón,
los guiaba Coyolxauhqui.*

*Pero Cuahuitlicac subió enseguida a la
montaña, para hablar desde ahí
a Huitzilopochtli, le dijo:
“Ya vienen”.*
*Huitzilopochtli, le respondió:
“mira bien por dónde vienen”
dijo entonces Cuahuitlicac:
“vienen ya por tzompantitlan”
y una vez más le dijo Huitzilopochtli:
“¿por donde viene ya?”
Cuahuitlicac le respondió:
“vienen ya por Coaxalpan”,
de nuevo Huitzilopochtli preguntó a
Cuahuitlicac:
“mira bien por dónde vienen”.*
*en seguida le contestó Cuahuitlicac:
“vienen ya por la cuesta de la montaña”.
y todavía una vez más le dijo Huitzilopochtli:
“mira bien por dónde vienen”.
entonces le dijo Cuahuitlicac:
“ya están en la cumbre, ya llegan,
los viene guiando Coyolxauhqui”.*
*En ese momento nació Huitzilopochtli,
se vistió sus atavíos,
su escudo de plumas de águila,
sus dardos, su lanzadardos azul,
el llamado lanzadardos de turquesa.*
*Se pintó su rostro
con franjas diagonales,
con el color llamado “pintura de niño”.
Sobre su cabeza colocó plumas finas,
se puso sus orejeras,
y uno de sus pies, el izquierdo,
era enjuto,
llevaba una sandalia cubierta de plumas,
y sus piernas y sus dos brazos,
los llevaba pintados de azul.*
*Y el llamado Tochancalqui
puso fuego a la serpiente hecha de teas
llamada xiuhcōatl,
que obedecía a Huitzilopochtli.
Luego con ella hirió a Coyolxauhqui,
le cortó la cabeza,
la cual vino a quedar abandonada
en la ladera de Coatepec,*

montaña de la serpiente.
El cuerpo de Coyolxauhqui
fue rodando hacia abajo,
cayó hecho pedazos,
por diversas partes cayeron sus manos,
sus piernas, su cuerpo.
Entonces Huitzilopochtli se irguió,
persiguió a los 400 surianos,
los fue acosando, los hizo dispersarse
desde la cumbre del Coatepec,
la montaña de la culebra.
y cuando los había seguido
hasta el pie de la montaña,
los persiguió, los acosó cual conejos,
en torno de la montaña.
Cuatro veces los hizo dar vueltas.
En vano trataban de hacer algo en contra
de él, en vano se revolúan en contra de él
al son de los cascabeles
y hacían golpear sus escudos.
Nada pudieron hacer,
nada pudieron lograr,
con nada pudieron defenderse.
Huitzilopochtli los acosó, los ahuyentó,
los destrozó, los aniquiló, los anonadó.
Y ni entonces los dejó,
Continuaba persiguiéndolos.
Pera ellos mucho le rogaban, le decían:
"¡Basta ya!"
pera Huitzilopochtli no se contentó con
esto, con fuerza se ensañaba contra ellos.
Los perseguía,
Solo unos cuantos pudieron escapar de su presencia,
Pudieron librarse de sus manos.
Se dirigieron hacia el sur,
porque se dirigieron hacia el sur
se llaman 400 surianos,
los pocos que escaparon
de las manos de Huitzilopochtli.
Y cuando Huitzilopochtli les hubo dado
muerte,
cuando hubo dado salida a su ira,
les quitó sus atavíos, sus adornos, su
anecúyotl,
se los puso, se los apropió

*los incorporó a su destino,
hizo de ellos sus propias insignias.
Y este Huitzilopochtli, según se decía,
era un portento
porque una sólo una pluma fina,
que cayó en el vientre de su madre
Coatlicue,
fué concebido.
Nadie apareció jamás como su padre.
a él lo veneraban los mexicas,
le hacían sacrificios,
lo honraban y servían.
Y Huitzilopochtli recompensaba
a quien así obraba.
Y su culto fue tomado de allí,
de Coatepec, la montaña de la serpiente,
como se practicaba desde los tiempos
antiguos.*

(Códice Florentino, libro III, capt. I.)

RESUMEN

Cuatlicue era madre de los cuatrocientos dioses estelares y de la divinidad lunar *Coyolxauhqui*.

Cuatlicue un día haciendo penitencia fué encinta por un plumón caído del cielo (el alma de un sacrificado). *Coyolxauhqui* que simbolizaba la encarnación de las tinieblas nocturnas, al enterarse de esto, incitó a sus hermanos estelares a destruir la deshonra.

Huitzilopochtli que simbolizaba al sol abrasador del medio día, escucho desde el vientre de su madre lo que tenían pensado hacer sus hermanos, de modo que consoló a su madre.

Uno de los hermanos llamado *Cuahuitlicac*, fué quien se encargó de llevar el mensaje de acercamiento a *Huitzilopochtli*.

Finalmente *Huitzilopochtli* al ver que se acercaban sus hermanos, nació armado perfectamente con una “serpiente de fuego” (*xihcoatl*), derrotó a sus hermanos y hermana. Del mismo modo que el sol disipa la noche y hace desaparecer las estrellas.



1.3 SISTEMA DE COMUNICACIÓN GRÁFICA DE LA CULTURA AZTECA

Su comunicación gráfica se basaba en glifos: calendáricos, numerales, pictográficos, ideográficos y fonéticos. Los aztecas adquirieron de las culturas vecinas, la técnica del pintado de códices con glifos o signos pictográficos, los cuales les servirían para tener un registro de sus actividades, pues los indígenas no poseían un sistema de escritura alfabético como el actual.

La única fuente conocida que propone una fecha para la introducción de la escritura en tierra náhuatl es el Códice *Xolotl*. En la plancha IV se halla la primera mención de un escriba, llamado *Coatlitepan*, en el año 4 Acatl, es decir en 1275. La escritura mezclaba pictogramas, ideogramas y signos fonéticos. Los escritos reflejan la historia, la geografía, la economía y la religión (éste códice se utilizó como una de las fuentes del pasado, aunque fué hecho después de la conquista y contiene las mismas técnicas prehispánicas).

CÓDICES AZTECAS

Los códices eran libros que pintaban los *tlacuilos* (escribanos o pintores), en hojas de piel de venado raspada o en corteza de amate preparada con una capa de carbonato de calcio. Las hojas se doblaban a manera de biombo y se cerraban con tapas duras para conservarlas, su extensión variaba; éstas al extenderse se leían o comentaban.

El arte de hacer códices y leerlos significaba “poseer la tinta negra y roja”, símbolo de la sabiduría que posee el hombre culto. Estos códices se guardaban en bibliotecas llamadas *Amoxcalli*. Los códices era variados en su contenido, ya que tenían información histórica, de guerras, registros de pueblos tributarios y sus tributos, relación de costumbres, calendarios religiosos donde se especificaban los sacrificios que correspondían a cada divinidad, etc.

En nuestros días sólo existen alrededor de unos veinte códices prehispánicos, ya que estos fueron destruidos por los frailes al ver tanto afán religioso y a la vez por el celo decidieron desterrar la idolatría de los indígenas. Los códices que más sobresalen son: El Borbónico y el Borgia. Pasado la conquista, los españoles decidieron reconstruir la historia elaborando de nuevo códices con la misma técnica que los *tlacuilos*, a estos pertenecen los códices: Mendocino, Magliabecchi, Azcatitlán, Mexicanus, el Cruz, Xólotl y el Florentino.



Códice Xolotl. Las imágenes que aparecen sobre los códices náhuatl son de tres clases: glifos, personajes y ligaduras

INTERPRETACIÓN DE LOS SIGNOS PICTOGRÁFICOS O PICTOGRAMAS

Los aztecas, así como otros pueblos civilizados de México y América, habían elaborado sistemas cronológicos complejos dirigidos a un doble fin: por una parte encontrar la clave para comprender y prever la sucesión de los fenómenos naturales de los movimientos de los astros, de las estaciones y adaptar en consecuencia los ritos necesarios para su marcha regular; por otra parte para determinar el destino de cada individuo.

Para poder seguir estos sistemas, se necesitó encontrar un elemento que pudiera ser comprensible, comunicable y que a la vez se pudiera plasmar; Así surgió el signo, para establecer la sincronidad con el culto deseo de hacer que un hecho correspondiera a otro como una conexión humano-entorno; ya que el signo tiene la capacidad de separarse de la percepción inmediata y conservarse en la memoria.

Los aztecas usaban los signos para representar cosas reales en su cotidianidad como utensilios de cocina; para representar numeraciones grandes lo simbolizaban con un solo objeto, tal vez por la sensación que les causaba éste objeto, por ejem. una bolsa que guarda infinidad de granos (semillas), se adapta al pensamiento como una abstracción de este hecho y se representa como un numero grande de objetos dentro de otro.

SIGNOS PICTOGRÁFICOS O PICTOGRAMAS:

Calendáricos y numerales

Se empleaban para representar fechas y números.

Pictográficos o pictogramas e ideográficos

Se empleaban para representar directamente un objeto.





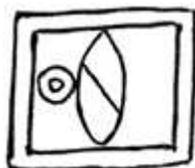
Los glifos de objetos cotidianos: un molcajete y un cesto de comida se reconocen con facilidad ya que estos objetos los seguimos utilizando actualmente.



El instrumento ritual para encender el fuego cada 52 años. El fuego se obtenía al frotar una madera blanda contra una madera dura.



Este glifo significa la guerra: consiste en una macana puesta sobre un escudo. Rodeado por una serie de huellas, tal vez significa que se luchó contra muchos pueblos.



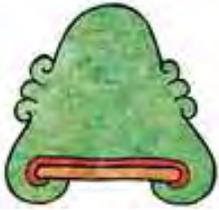
Otros glifos nombran las fechas: como éste, Uno Pedernal, año del principio de la gran migración azteca: o representan los rangos, los nombres y las acciones de la gente.



Aquí vemos al *tlatoani* o el gobernante. A este personaje de alto rango lo reconocemos por el hecho de estar sentado en un asiento de petate, símbolo del poder, y por el tocado que lleva. Frente a su boca se encuentra una vírgula que significa la acción de hablar, *tlatoa*.



CÓDIGO DE COLOR EN LOS SIGNOS PICTOGRÁFICOS O PICTOGRAMA



Este es el cerro *tepetl*; los cerros se pintaban por lo general de color verde, ya que según las creencias eran grandes recipientes de agua y por lo tanto lugares de gran fertilidad. Sus bases tienen siempre dos franjas: la de arriba es roja y la de abajo, amarilla. ¿Qué significan? El cerro representa a *Cipactli*, monstruo de la tierra que está dormido. Estas franjas son sus fauces y a veces se pintaban abiertas.



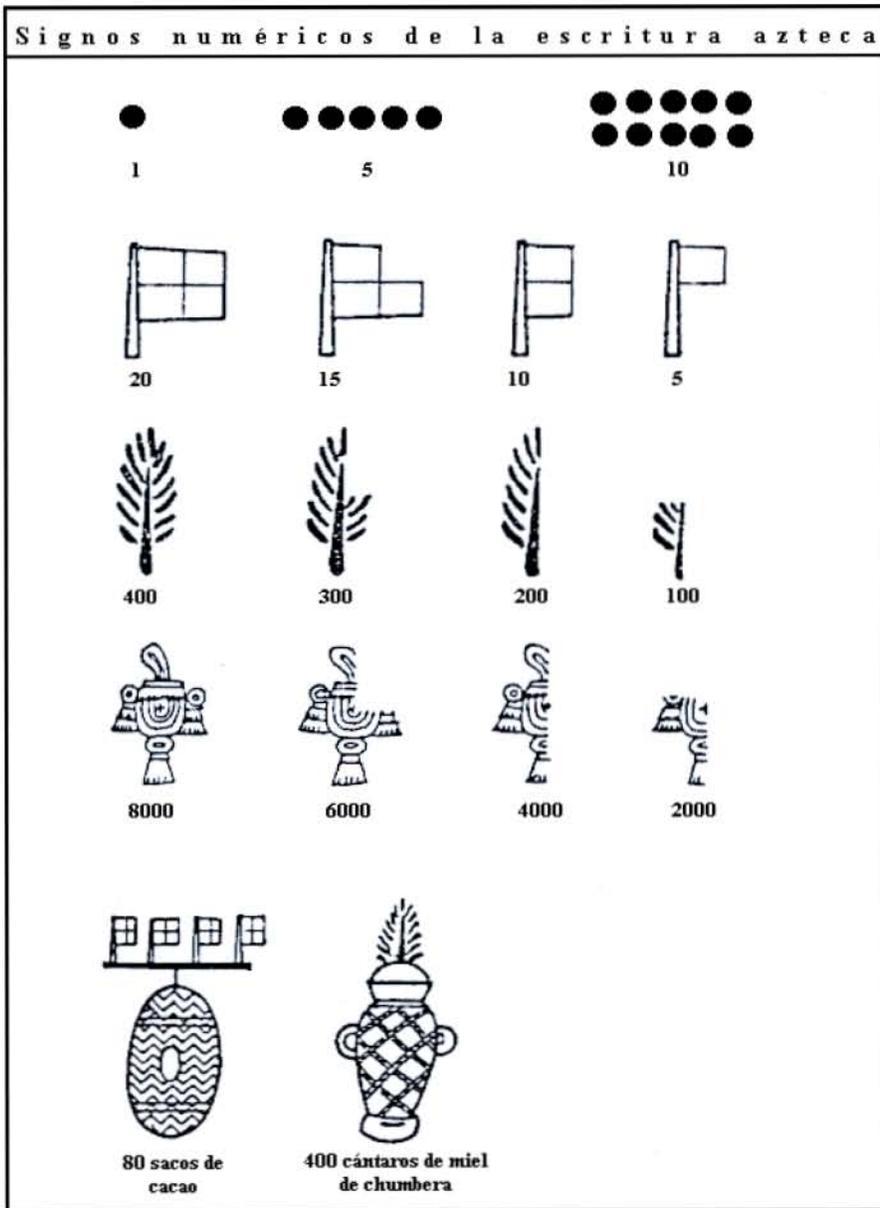
Observemos también el glifo de agua, *atl*. Cabe decir que los colores del agua estaban establecidos: la superficie se pintaba de azul y los redondeles que representan las gotas, de blanco.

NUMERALES

El sistema numérico de los aztecas era vigesimal, ya que contaban por veintenas como nosotros contamos por decenas.

Los aztecas para representar 20, usaban un glifo de bandera, a esta la repetían para indicar cantidades de hasta 400, en tanto que un abeto (que significaba “numerosos como el cabello”) expresaba 400 (20X20). 8000 (20X20X20) se indicaba por un costal, por los contenidos casi incontables de grano de cacao que podían caber ahí.

• 1 (un punto o un dedo)		400 (un signo que representa cabellos)		8000 (una bolsa)	
	10, máscaras de piedras preciosas.		20, cestas que contienen cada una 1600 granos de cacao.		8000, haces de hojas de goma de copal.
	20 (una bandera)		20, bolsas de cochinilla para tinte.		402, mantas de algodón, con la muestra.



EL CALENDARIO AZTECA: *EL TONALPOHUALLI*

El *Tonalpohualli*, confundida con el *Tonalámatl*, debido a que quedó registrado en dicho libro, era un calendario sagrado que cubría un periodo de 260 días, cuya significación pudo haber sido interpretada como mágica o astronómica. Este calendario se componía de los 20 nombres de los días del mes azteca, combinados con los números del 1 al 13. Siempre que terminara la serie de números, se repetía este arreglo que seguía la lista de los días. Así el día 14 de los 20 de la lista, recibía el número 1 y así sucesivamente hasta el 7, para el día vigésimo. Entonces, cuando se volvía a comenzar la serie de los nombres de los días, al primer nombre se le daba el número 8. De esta manera dentro del período de 260 días, cada día se distinguía por la combinación de uno de los 20 nombres, con cada uno de los 13 numerales. A la terminación de cada período comenzaba otro inmediatamente (Cuadro 1).

Solamente 4 de los 20 nombres de los días podían comenzar el año: casa, conejo, caña, cuchillo de pedernal deben repetirse siempre como día de año nuevo, pues son el 3°, 8°, 13° y 18° días de la lista, quedando separados, entre sí, por 5 números.

Los días eran primordiales, ya que estos predeterminaban la vida. Para los comerciantes esperaban la llegada de el día 1 Coatl (1 Serpiente) para ponerse en camino hacia las tierras lejanas, ya que este día prometía éxito y riqueza; mientras que para un niño que nacía en un día nefasto, esperaban para imponerle su nombre en un día con un signo favorable. Puede decirse que ningún azteca, fuere cual fuere su condición o profesión podía dejar de consultar a los adivinos, ni iniciar empresa alguna sin conocer los signos.

Actualmente se tienen diferentes registros de las fechas con respecto a este calendario, ya que hay que tomar en cuenta el calendario actual que se rige según la tradición Judeo-Cristiana del nacimiento de Cristo.

El Tonalpohualli se asocia al momento del nacimiento, constituye la diferente faceta de cada ser y se considera espiritualmente como la cuenta del destino.



Cuadro 1

1	Cipactli	cocodrilo, caimán	
2	Ehécatl	Viento	
3	Calli	Casa	Nombre del año
4	Cuetzpallin	Lagartija, iguana	
5	Cóatl	Serpiente	
6	Miquiztli	Cabeza de muerto	
7	Mázatl	Venado	
8	Tochtli	Conejo	Nombre del año
9	Atl	Agua	
10	Itzcuintli	Perro	
11	Ozomatli	Mono aullador	
12	Malinalli	Hierba	
13	Ácatl	Caña	Nombre del año
1	Océlotl	Ocelote	
2	Cuauhtli	Águila	
3	Cozcaquauhtli	Zopilote	
4	Ollin	Movimiento, terremoto	
5	Técpatl	Cuchillo de pedernal	Nombre del año
6	Quiáhuitl	Lluvia	
7	Xóchitl	Flor	
8	Cipactli	Monstruo acuático mítico, cocodrilo, caimán	
9	Ehécatl	Viento	
10	Calli	Casa	Nombre del año
11	Cuetzpallin	Lagartija, iguana	
12	Cóatl	Serpiente	
13	Miquiztli	Cabeza de muerto	
1	Mázatl	Venado	
2	Tochtli	Conejo	Nombre del año
Etc.		Etc.	

SIGNOS DEL TONALPOHUALLI



<i>Cipactli</i> Cocodrilo	<i>Ehécatl</i> Viento	<i>Calli</i> Casa	<i>Cuetzpallin</i> Lagartija	<i>Cóatl</i> Serpiente
<i>Miquiztli</i> Cabeza de muerto	<i>Mázatl</i> Venado	<i>Tochtli</i> Conejo	<i>Atl</i> Agua	<i>Itzcuintli</i> Perro
<i>Ozomatli</i> Mono	<i>Malinalli</i> Hierba	<i>Ácatl</i> Caña	<i>Océlotl</i> Ocelote	<i>Cuauhtli</i> Águila
<i>Cozcaquauhtli</i> Zopilote	<i>Ollin</i> Movimiento	<i>Técpatl</i> Cuchillo de pedernal	<i>Quiáhuit</i> Lluvia	<i>Xóchitl</i> Flor

TONALPOHUALLI SUCESIÓN DE LOS NOMBRES DE LOS DÍAS, DE LOS NUMEROS Y DE LAS SEMANAS.													
Cocodrilo	I 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7
Viento	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	XVIII 1	8
Casa	3	10	4	11	5	12	6	13	7	XV 1	8	2	9
Lagartija	4	11	5	12	6	13	7	XII 1	8	2	9	3	10
Serpiente	5	12	6	13	7	IX 1	8	2	9	3	10	4	11
Cabeza d muerto	6	13	7	VI 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12
Venado	7	III 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13
Conejo	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	XX 1
Agua	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	XVII 1	8	2
Perro	10	4	11	5	12	6	13	7	XIV 1	8	2	9	3
Mono	11	5	12	6	13	7	XI 1	8	2	9	3	10	4
Hierba	12	6	13	7	VIII 1	8	2	9	3	10	4	11	5
Caña	13	7	V 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6
Ocelote	II 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7
Águila	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	XIX 1	8
Zopilote	3	10	4	11	5	12	6	13	7	XVI 1	8	2	9
Movimiento	4	11	5	12	6	13	7	XIII 1	8	2	9	3	10
Cuchillo de Pedernal	5	12	6	13	7	X 1	8	2	9	3	10	4	11
Lluvia	6	13	7	VII 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12
Flor	7	IV 1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13



1 Año azteca

Semana 1		Semana 2		Semana 3		Semana 4		Semana 5	
1	Cocodrilo	1	Ocelote	1	Venado	1	Flor	1	Caña
2	Viento	2	Aguila	2	Conejo	2	Cocodrilo	2	Ocelote
3	Casa	3	Zopilote	3	Agua	3	Viento	3	Aguila
4	Lagartija	4	Movimiento	4	Perro	4	Casa	4	Zopilote
5	Serpiente	5	Cuchillo de P.	5	Mono A.	5	Lagartija	5	Movimiento
6	Cabeza de M.	6	Lluvia	6	Hierba	6	Serpiente	6	Cuchillo de P.
7	Venado	7	Flor	7	Caña	7	Cabeza de M.	7	Lluvia
8	Conejo	8	Cocodrilo	8	Ocelote	8	Venado	8	Flor
9	Agua	9	Viento	9	Aguila	9	Conejo	9	Cocodrilo
10	Perro	10	Casa	10	Zopilote	10	Agua	10	Viento
11	Mono A.	11	Lagartija	11	Movimiento	11	Perro	11	Casa
12	Hierba	12	Serpiente	12	Cuchillo de P.	12	Mono A.	12	Lagartija
13	Caña	13	Cabeza de M.	13	Lluvia	13	Hierba	13	Serpiente
Semana 6		Semana 7		Semana 8		Semana 9		Semana 10	
1	Cabeza de M.	1	Lluvia	1	Hierba	1	Serpiente	1	Cuchillo de P.
2	Venado	2	Flor	2	Caña	2	Cabeza de M.	2	Lluvia
3	Conejo	3	Cocodrilo	3	Ocelote	3	Venado	3	Flor
4	Agua	4	Viento	4	Aguila	4	Conejo	4	Cocodrilo
5	Perro	5	Casa	5	Zopilote	5	Agua	5	Viento
6	Mono A.	6	Lagartija	6	Movimiento	6	Perro	6	Casa
7	Hierba	7	Serpiente	7	Cuchillo de P.	7	Mono A.	7	Lagartija
8	Caña	8	Cabeza de M.	8	Lluvia	8	Hierba	8	Serpiente
9	Ocelote	9	Venado	9	Flor	9	Caña	9	Cabeza de M.
10	Aguila	10	Conejo	10	Cocodrilo	10	Ocelote	10	Venado
11	Zopilote	11	Agua	11	Viento	11	Aguila	11	Conejo
12	Movimiento	12	Perro	12	Casa	12	Zopilote	12	Agua
13	Cuchillo de P.	13	Mono A.	13	Lagartija	13	Movimiento	13	Perro
Semana 11		Semana 12		Semana 13		Semana 14		Semana 15	
1	Mono A.	1	Lagartija	1	Movimiento	1	Perro	1	Casa
2	Hierba	2	Serpiente	2	Cuchillo de P.	2	Mono A.	2	Lagartija
3	Caña	3	Cabeza de M.	3	Lluvia	3	Hierba	3	Serpiente
4	Ocelote	4	Venado	4	Flor	4	Caña	4	Cabeza de M.
5	Aguila	5	Conejo	5	Cocodrilo	5	Ocelote	5	Venado
6	Zopilote	6	Agua	6	Viento	6	Aguila	6	Conejo
7	Movimiento	7	Perro	7	Casa	7	Zopilote	7	Agua
8	Cuchillo de P.	8	Mono A.	8	Lagartija	8	Movimiento	8	Perro
9	Lluvia	9	Hierba	9	Serpiente	9	Cuchillo de P.	9	Mono A.
10	Flor	10	Caña	10	Cabeza de M.	10	Lluvia	10	Hierba
11	Cocodrilo	11	Ocelote	11	Venado	11	Flor	11	Caña
12	Viento	12	Aguila	12	Conejo	12	Cocodrilo	12	Ocelote
13	Casa	13	Zopilote	13	Agua	13	Viento	13	Aguila
Semana 16		Semana 17		Semana 18		Semana 19		Semana 20	
1	Zopilote	1	Agua	1	Viento	1	Aguila	1	Conejo
2	Movimiento	2	Perro	2	Casa	2	Zopilote	2	Agua
3	Cuchillo de P.	3	Mono A.	3	Lagartija	3	Movimiento	3	Perro
4	Lluvia	4	Hierba	4	Serpiente	4	Cuchillo de P.	4	Mono A.
5	Flor	5	Caña	5	Cabeza de M.	5	Lluvia	5	Hierba
6	Cocodrilo	6	Ocelote	6	Venado	6	Flor	6	Caña
7	Viento	7	Aguila	7	Conejo	7	Cocodrilo	7	Ocelote
8	Casa	8	Zopilote	8	Agua	8	Viento	8	Aguila
9	Lagartija	9	Movimiento	9	Perro	9	Casa	9	Zopilote
10	Serpiente	10	Cuchillo de P.	10	Mono A.	10	Lagartija	10	Movimiento
11	Cabeza de M.	11	Lluvia	11	Hierba	11	Serpiente	11	Cuchillo de P.
12	Venado	12	Flor	12	Caña	12	Cabeza de M.	12	Lluvia
13	Conejo	13	Cocodrilo	13	Ocelote	13	Venado	13	Flor



ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR
PARA REALIZAR UNA AGENDA



CAPITULO
2

CAPITULO 2

ASPECTOS GENERALES A CONSIDERAR PARA REALIZAR UNA AGENDA

2.1 LA AGENDA

La palabra agenda es originalmente una palabra plural, un término latino para denotar las “acciones a ser acometidas”. Lo que hoy se conoce por una agenda es una lista de renglones individuales, cada uno de estos referidos originalmente como *agendum*.

La agenda es un libro o cuaderno que se utiliza para organizar las actividades laborales o personales. Algunas proveen una buena fuente de información, ya que permite que el usuario utilice estas referencias como algo útil en su vida cotidiana. También las agendas cuentan con aspectos llamativos como los diseños impresos, los acabados en las cubiertas o elementos complementarios que el usuario puede utilizar de manera directa como: estampillas, separadores de plástico, contenedores de documentos, etc.

ESTRUCTURA DE LA AGENDA

En la mayoría de las agendas su composición es similar, a continuación se describe un ejemplo:

CUBIERTA

Se encuaderna con materiales de cartón, piel o plástico. Algunas cubiertas presentan **portadas** impresas con referencias a ésta, ya sea con el nombre de la agenda y algunos aspectos de imagen que la identifican a que tipo de agenda pertenece y al mismo tiempo a que consumidor se proyecta. Las portadas usualmente son de pasta gruesa; éstas en la mayoría de los casos contienen el nombre de la agenda, marca y año al que pertenecen.

INFORMACIÓN PERSONAL

Son los datos que utiliza el usuario para identificar la agenda como suya, lo que da a conocer que en caso de accidente se le pueda ayudar a avisar a conocidos y auxiliarle.

INFORMACIÓN GENERAL DE USO COMÚN

Éstos datos son generales, la mayoría de las personas en algún momento lo necesitaran, por lo tanto es de utilidad tener este tipo de información, por ejemplo: días feriados, calendarios (trienio), restaurantes, museos, salas de cine, bancos, tabla de conversiones, estaciones del transporte colectivo metro, embajadas, distancia en carreteras, etc.

PLANEADOR

Casi siempre esta al principio del comienzo de cada mes. Son espacios reservados para el usuario, sirve para anotar diferentes actividades en el mes correspondiente y es de uso personal o laboral.

APARTADOS EN LOS DÍAS DEL MES

Son espacios reservados para anotar las actividades a realizar durante ese día.



APARTADOS EN DIRECTORIO

Son los espacios reservados donde se almacenan datos como: nombres de personas con sus respectivos números telefónicos, dirección, e-mail, números de celular, etc. En el directorio es usual ver que está planeado alfabéticamente para llevar un mejor control.

2.2 EL MERCADO

La agenda de hoy en el mercado, es una necesidad, aunque también a la vez se convierte en un lujo; En la actualidad hay un sin número de agendas que no solamente funcionan como organizadores, sino que también se preocupan por crearles un ambiente de manera que el usuario se identifique y se sienta cómodo en el entorno en que se encuentra.

Algunas agendas como: *Pascualina, La agenda de la luna, Kindred spirit (flavia), Mujer Olfato, Blue line (diary- agenda), Julieta, Ka ix, Año Mago Lunar, etc.*, se involucran de manera directa con el usuario, esto causa en la comunicación, que el mensaje emitido por pocos y recibido por un número indefinido de personas con características muy diferentes, lo asimile en un mundo de ficción tan magnificante que el receptor llega a identificarse con las fantasías presenciadas. Todo este hecho hace que el público considere esta forma de comunicación como su información y credibilidad. Por consiguiente, el mercado se abre para este tipo de agendas hacia un consumidor más específico y seguro.

Las agendas que están influenciadas por otras culturas casi siempre van acompañadas de imágenes que remiten al tema, también cuentan con información que el lector puede entender de manera lógica y concreta; esto crea un vínculo simple, el de comunicar al lector que ésta en un mundo diferente pero que lo puede entender y lo puede aplicar para sí mismo.

El reflejo del trabajo de una agenda, se percibe en su precio, ya que siempre cuenta el diseño, la calidad del terminado, la información contenida, la legibilidad, material, etc. En concreto, se puede decir que los precios estimados en el mercado van desde los \$100.00 hasta los \$300.00 por agenda.



2.3 PRE-PRENSA

A éste apartado se le define como el procedimiento de preparación del documento para impresión. Se pueden utilizar los siguientes programas como: *Illustrator*, *Freehand*, *PageMaker*, *INDESIGN* ya que éstos programas cuentan con preferencias de impresión adecuadas para diferentes salidas.

PROCEDIMIENTOS RECOMENDADOS PARA ENTREGA DE DOCUMENTO COYOHUITZI PARA PRE-PRENSA:

COLOR

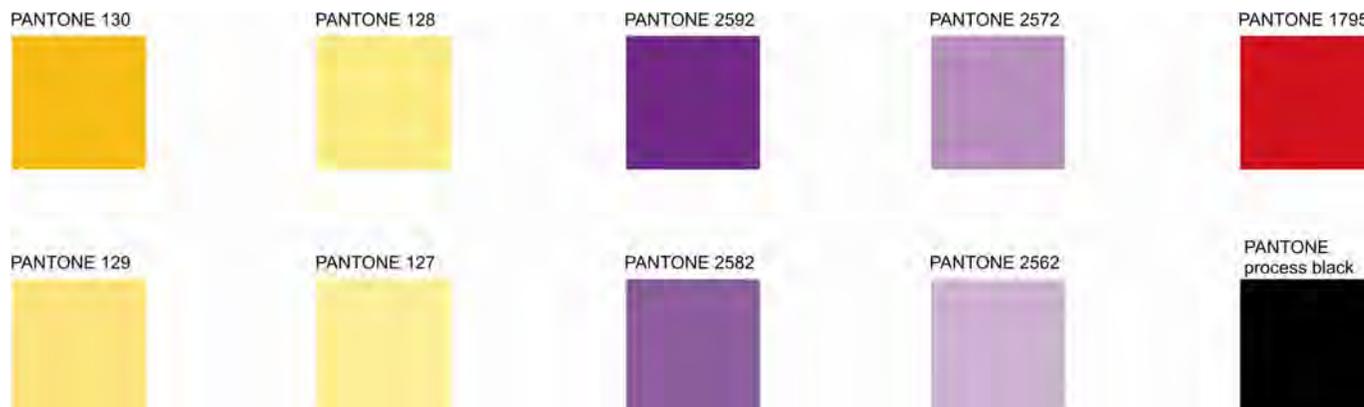
El color es un elemento muy importante, ya que proporciona presentación. La agenda *Coyohuitzi* basa sus colores en un significado más profundo y que sin estos perdería la mayor parte de su aspecto comunicante. En muchos casos, se ve que en algunas agendas en el mercado, el color, solo es un llamativo más y que no interviene de más en el producto, por lo que pueden prescindir de éste y solo utilizar de 1 a 3 tintas como máximo.

La configuración de colores más apropiadas para la agenda COYOHUITZI son las siguientes 2 opciones:

TINTAS DIRECTAS

Son las tintas premezcladas que dan un color fijo como los PANTONES. Este modelo está basado en la combinación de uno o varios colores diferentes. También están clasificados mediante un código para facilitar su elección.

Para la Agenda *Coyohuitzi* se eligieron 10 PANTONES. Para elegir más tonos del mismo color se pueden utilizar los porcentajes del 0 al 100.



Nota: Si se elige esta opción, cabe mencionar que la impresión saldría en un precio bastante elevado ya que se tendrían que utilizar 10 tintas.

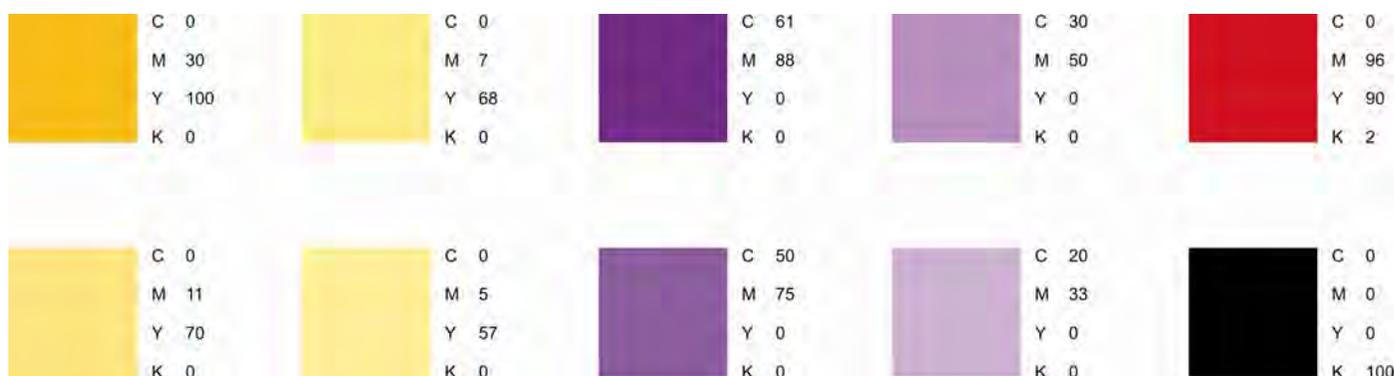


SELECCIÓN DE COLOR

Son los colores creados a partir de los tramados en CMYK, es decir, que los colores resultantes son premezclas de todos o un color provenientes del *cian, magenta, amarillo y negro*.

Cuando se requiere efectuar una conversión RGB a CMYK, es decir en cuatricromía, el color resultante estará definido por el porcentaje de cada color primario. Por ejemplo, el color rojo puede estar representado con los porcentajes siguientes: C= 0% M= 100% Y= 100% K =0% . La gama de color CMYK es menos extensa que la gama de color RGB.

Para la Agenda Coyohuitzi se eligieron 10 colores en CMYK, que son equivalentes a su tono en PANTONE.



Nota: Los colores son los más cercanos con los PANTONES, pero se manejan por equivalencias y que por lo tanto solo se utilizan 4 tintas.

RESOLUCIÓN

Las digitalizaciones de una imagen se miden en puntos por pulgada (PPP o DPI). Una impresora láser tiene de 300 a 600 DPI, la salida de alta resolución es de 1200 a 3000 DPI. A mayor DPI los trazos y textos son más claros.



La resolución es la medida de precisión y el detalle de una imagen



Existen dos tipos de resolución:

RESOLUCIÓN EFECTIVA

Es la resolución de una digitalización, que se genera mediante la combinación de píxeles y puntos de muestra creados por la interpolación; quiere decir, que la imagen al ser modificada sobretodo cuando se requiere un tamaño mayor, el píxel con el color original está acompañado de píxeles con tonos intermedios para llenar el vacío de espacio, lo cual se crea una resolución efectiva; puede que esta imagen sea mejor que el original, por ejem. de una imagen escaneada.

RESOLUCIÓN ÓPTICA

Son los valores RGB de cada píxel de una imagen capturada digitalmente. Se les conoce como lecturas reales de la vista.

IMÁGENES

El documento cuenta con imágenes basadas en píxeles y necesitan ser guardadas en diferentes formatos de fichero para ser leídas en diferentes equipos; algunos ejemplos son:

- **EPS.** El *PostScript* encapsulado, o **EPS** (*Encapsulated Post Script*), gestiona imágenes, basadas en objetos e imágenes basadas en píxeles. Este formato es utilizado tanto por Adobe Illustrator como por Adobe Photoshop. El fichero EPS consta de dos partes, una imagen de previsualización, de baja resolución, y una imagen PostScript, que puede contener imágenes basadas en objetos como imágenes basadas en píxeles. Los ficheros en formato EPS están relativamente protegidos, por lo que no puede ser modificada.
- **TIFF.** *Tagged Image File Format*, formato de imagen de fichero abierto para imágenes basadas en píxeles. TIFF maneja imágenes de línea y de escala de grises en RGB y CMYK.
- **PSD.** *Documento de Adobe Photoshop*. Formato gráfico propiedad de Adobe. Es utilizado por Photoshop y permite composición por capas. Prácticamente no es compatible con programas que no sean de Adobe.
- **TGA.** *Formato gráfico de Truevision (actualmente Pinnacle Systems)*, a veces llamado fichero TARGA. Es un formato gráfico del tipo raster.

Este formato permite la rasterización que es el gráfico o imagen en un fichero de datos que representa una matriz de píxeles (puntos de colores) denominada raster. En esta matriz el color de cada píxel es definido individualmente.

Se distingue de los gráficos vectoriales porque estos almacenan la información en fórmulas matemáticas. Los gráficos rasterizados al ser ampliados comienzan a pixelizarse, o sea, se agrandan los elementos constituyentes del gráfico y pierden calidad.

En cambio los gráficos vectoriales pueden ampliarse sin límites. Los gráficos rasterizados son útiles para imágenes fotográficas, las cuales no pueden ser representadas por vectores. La calidad de las imágenes rasterizadas es determinada por el total de píxeles que poseen (resolución) y la cantidad de información en cada píxel (generalmente llamada profundidad de color). Por ejemplo, una imagen que almacena 24 bits de información por cada píxel (que es el estándar para todas las pantallas desde 1995) puede representar de forma más suave las tonalidades que una imagen que almacena sólo 16 bits por píxel.

- **PDF.** *Portable Document Format*. Gestiona imágenes basadas en objetos como en gráficos como imágenes basadas en píxeles. *Adobe Illustrator* y *Photoshop* pueden guardar y editar imágenes en PDF. Constituye el mejor estándar y se abre en todas las plataformas.



REBASE

Las imágenes o fondos deben ir extendidos hasta el borde la página o 5mm del formato original. Al no llevar éste registro se corre el riesgo de que en el corte se lleve más de la impresión, como imágenes, información, etc.

SISTEMAS DE IMPRESIÓN

Se toman como opciones de prueba, impresoras de inyección de tinta o láser.
La mejor opción para impresión de la agenda es el OFFSET, ya que su precio en volumen es bajo y de alta calidad.

PAPEL

En las técnicas de impresión van de la mano con el tipo de papel a utilizar ya que algunos papeles tienden a romperse porque no cuentan con la resistencia adecuada al procedimiento. Para la agenda se retoma la opción del papel couché mate de 90 a 100 grs. Para cubierta una cartulina gris forrada con papel impreso, ya que éste procedimiento dará durabilidad a la agenda.

ALMACENAMIENTO

El documento se puede guardar en diferentes dispositivos como: CD (*Disco Compacto*), DVD (*Disco Versátil Digital*) o una memoria con entrada USB.

Estos dispositivos deben ir acompañados por los siguientes datos: Compañía, número de disco, teléfono y fecha. Los archivos, las versiones de los programas y las plataformas deben ir escritos claramente.

OTRAS PRUEBAS DE VERIFICACIÓN DEL DOCUMENTO

Verificar si todos los elementos están correctamente en su lugar, si no hay errores ortográficos, si las tipografías son las correctas, etc.; El documento debe ir “limpio”, es decir, sin elementos sobrepuestos e innecesarios en el documento, en concreto, eliminar excesos; por ejem. si la imagen debe ir visualmente recortada entonces no sobreponer capas para dar éste efecto o dejar nodos de más en los gráficos vectoriales (rectas) o bézier (curvas), ya que éstos provocan un peso mayor al documento. Se necesitan hacer pruebas de impresión ya sea en blanco y negro o color para hacer verificaciones finales.

*La revisión es un procedimiento cuidadoso, ya que de éste depende la calidad y el presupuesto;.
De no ser así, el proyecto podría causar demoras en la impresión, desperdicio de papel y pérdidas monetarias.*

2.4 SISTEMA DE IMPRESIÓN OFFSET

El offset tuvo como antecedente a la litografía (*lithos*, piedra; *graphos*, escritura), por lo cual su sistema de impresión es similar, ya que se basa en la aplicación de la reacción físico-química de el agua (hidrófilas) y la grasa (lipófilas), las cuales se repelen por naturaleza bajo la premisa de que agua y aceite no se mezclan.

La desaparición del término litografía fué cuando el sustrato dejo de mojarse y dañarse al imprimir; gracias al contacto indirecto entre la plancha metálica que contenía el original y el sustrato derivó el cambio de nombre a *offset*, que se refiere a indirecto o fuera de contacto.

Aunque el principio de impresión en offset (repulsión del agua y aceite) sea el mismo, los procesos guardan su distancia.

El offset actual utiliza planchas metálicas, flexibles, granuladas, cubiertas de una delgada película de gelatina ligeramente fotosensible a la luz. La imagen a imprimirse se traslada a una plancha mediante un proceso fotográfico, donde la luz con gran intensidad vela en la plancha las partes a imprimir y es ahí donde el agua es rechazada y recibe la tinta grasa proveniente de los rodillos entintadores. La placa montada se estampa en un rodillo que porta una mantilla de caucho o goma y finalmente pasa al papel por medio de presión de otro cilindro.

La imagen que proporciona una impresión en selección de color se basa en los tres colores primarios: cian, magenta y amarillo.

La impresión de la imagen esta definida por la cantidad de líneas de puntos que se impriman en una pulgada, unidad conocida como *Lpi*.

La impresión a una tinta se le llama *impresión en línea*, éstas pueden funcionar en escala de grises descompuestas que son medios tonos (aumento o disminución de puntos en la impresión). La impresión en línea que no ésta sobrepuesta en la imagen se define como: *Separación de color*.

TIPOS DE OFFSET

OFFSET TRADICIONAL / HÍBRIDO

Es el sistema tradicional antiguo con algunas soluciones digitales.

OFFSET DIGITAL

Es el sistema digital con toques del sistema tradicional.

OFFSET SECO

Es el sistema ausencia de agua y que esta cambiado a control de tinta y temperatura.



MÁQUINAS Y MATRICES

MAQUINAS ROTATIVAS

Su función *mecánico rotativa*, se define como la rotación de los cilindros para imprimir en papel provenientes de bobinas. Estas maquinas contienen estaciones de color o cabezas de impresión. Las impresiones generalmente son aplicadas a pliegos extendidos por ambos lados.

MAQUINAS DE PRENSA PLANA

Esta maquina que por medio de un alimentador, toma una a una las hojas de una posteta y las introduce en la maquina para se impresas; finalmente unas pinzas retoman las hojas impresas y las coloca en una posteta de recepción final. Los formatos para impresión varían en mayor numero que las rotativas, pues van desde el tamaño carta hasta 1.37 x 1.98 m. generalmente. Una de las ventajas para este tipo de impresión es que se pueden insertar sustratos con mayor grosor a las de las maquinas rotativas, como cartulinas y cartón.

MAQUINAS DE OFFSET DIGITAL

Ésta al igual que las otras maquinas funciona a partir de el principio de la repulsión agua y aceite. La diferencia es que funciona con una estación de trabajo digital que recibe el original digital en formato DCS y en lugar de imprimirlo en un papel o película, lo imprime directamente a una placa de metal que sirve de matriz.

MATRIZ CTP (COMPUTER TO PLATE)

El CTP es la impresión directo a placa, es la que parte directamente de una computadora. Existen dos variantes de CTP: La generadora de placas de poliéster y las de aluminio. Los equipos CTP tiene precios elevados.

Proceso del CTP:

- Prueba de color digital.
- Impresión de las placas de impresión.
- Montaje de las placas de impresión.
- Impresión final.

Las características que tiene este sistema son:

- El proceso de preparación es más rápido.
- Se pueden hacer correcciones de último minuto.
- Se eliminan totalmente las pruebas tradicionales.
- El registro es casi perfecto.
- Las pruebas son de muy alta calidad.
- El formato digital se puede guardar para uso posterior.
- Los colores de prueba no son exactos con correspondiente a la placa.
- Las pruebas solo pueden ser en 4 colores básicos.

2.5 SUSTRATOS

PAPELES Y CARTULINAS

Los sustratos están constituidos por:

FIBRA-CORTA

Proviene de las maderas duras (Encino, Madruno y Roble). Estas fibras dan las propiedades de Lisura y suavidad al papel.

FIBRA-LARGA

Proviene de maderas blandas (Pinos, Pinabetes, Oyameles). Estas fibras dan las propiedades de resistencia al papel.

Actualmente la materia prima para hacer papel varia y se da uso a otro tipo de elementos como: fibras de trigo, algodón, bambú, tela, etc.

Las características generales del papel son:

BLANCURA

Grado de brillantez en la hoja de papel, se toma en cuenta la base 100 al óxido de magnesio.

LISURA

Es la superficie del papel, es decir, si este contiene crestas y valles.

POROSIDAD

Determina la presencia de microporos por donde el aire u otros fluidos pueden atravesar el papel.

OPACIDAD

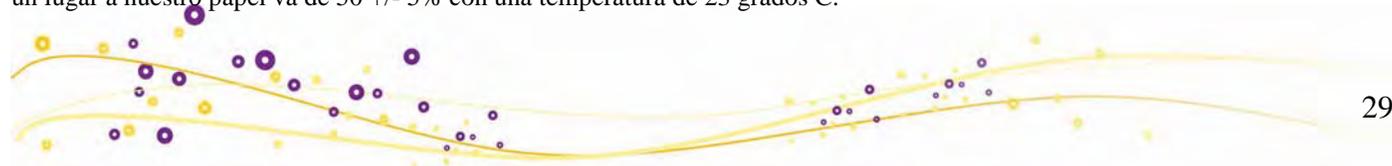
La imagen no se percibe en el anverso y reverso de la página.

BRILLO

Es el reflejo de la luz que pasa por el papel.

HUMEDAD

El papel es higroscópico (gana o pierde humedad). Todos los papeles tienen un promedio de un 5% de humedad. La humedad relativa se mide en porcentajes por medio de higrómetros (tipo espada el más común). La humedad relativa idónea para tener en un lugar a nuestro papel va de 50 +/- 5% con una temperatura de 23 grados C.



CALIBRE

Es el espesor o grosor de una hoja de papel y se mide en milésimas de pulgada, en México se expresa en gramos x m² y en algunos casos esta medida esta expresa en puntos.

Existen dos tipos de papeles para impresión:

PAPELES CUBIERTOS (COATED-PAPERS)

Son los papeles que tienen un recubrimiento en una o en ambas caras con resinas y minerales. Este recubrimiento puede ser adherido mientras esta en su proceso de fabricación, con terminado mate o brillante. Algunos ejemplos son: Couché, Kromekote, Cartulina Sulfatada y Caple.

PAPELES NO CUBIERTOS (UNCOATED-PAPERS)

Estos papeles no contienen recubrimiento; están fabricados en una gran cantidad de acabados, colores y pesos. El papel de éste tipo es muy común en el mercado. Algunos ejemplos son: Bond, Opalinas, Bristol, Texturizados, etc.

CARTULINAS

Las Cartulinas o *cover*, son las de peso mayor a 151 grs. y son de preferencia usadas en la realización de cubiertas, portadas, fólders, cajas, etc. Estos papeles son muy resistentes a los grabados, suajes, etc. ya que tienden a resistir éstos procesos. Dan excelente calidad en cuestión de impresión offset y serigrafía.

LISTA DE PAPELES COUCHÉ MATE 2 CARAS

Tamaño	Grs/m ²
57 X 87	90
57 X 87	100
57 X 87	115
57 X 87	135
57 X 87	150

CARTULINAS COMPRIMIDAS GRIS

Tamaño	Grs/m²
56 X 87	200
70X95	200
90X130	200





LA AGENDA CON INFLUENCIAS
PREHISPÁNICAS DE LA CULTURA AZTECA

LA AGENDA COYOHUITZI:
DISEÑO Y COMUNICACIÓN



CAPITULO
3

CAPITULO 3

LA AGENDA CON INFLUENCIAS PREHISPANICAS DE LA CULTURA AZTECA LA AGENDA COYOHUITZI: DISEÑO Y COMUNICACIÓN

3.1 LA AGENDA COYOHUITZI: DISEÑO Y ESTRUCTURA

El nombre *Coyohuitzi*, se dio a partir de una narración mitológica de los antiguos aztecas, “El combate entre *Coyolxauhqui* y *Huitzilopochtli*” (el astro lunar y el astro solar), que es la interpretación dual que se le daba al fenómeno del día a la noche, la luz a la oscuridad, la vida a la muerte.

La Agenda *Coyohuitzi* a partir de la dualidad, juega con los signos, es decir, con las formas y el color; por ejem. *Coyolxauhqui* representaba un astro lunar, a la oscuridad y a la muerte, en consecuencia se le asignó una connotación: *Luna, noche, oscuridad, frío, violeta*; mientras que para *Huitzilopochtli* su connotación era: *Sol, día, luz, cálido, amarillo*. La justificación de este proceso es que actualmente la comunicación tiene la capacidad de comunicar más mediante signos no lingüísticos, como pueden ser las señales, los colores, los signos, etc.; también se comprende mejor el mensaje cuando se analizan los elementos o signos, así como sus efectos por medio de los diferentes significados, interpretaciones y asociaciones que se les han atribuido, por lo cual se tiene que recurrir a los antecedentes culturales.

La agenda Coyohuitzi esta distribuida en:

- Portada.
- Hoja de datos personales.
- Primeras páginas informativas.
- Notas culturales (las cuales van repartidas a lo largo de la agenda).
- Aparatados de días para cada uno de los 12 meses del año 2010 con su respectivo Planeador.
- Directorio.

EL COLOR

En el caso del color que se define como un elemento comunicante o signo; elemento que en la actualidad es de suma importancia para la comunicación de masas y que ha sido utilizado como un simple reemplazo comunicante cuya función básica es atraer la atención del espectador, sin considerar la riqueza de su contenido en el sentido de ser un elemento lleno de significados.

Colores que contienen connotación y que están aplicados a la agenda Coyohuitzi.

ROJO

Este color, según *Luckiesh*, forma una serie de asociaciones duales, como son el poder, la ira, el belicismo, la sangre. *Graves* dice que el rojo es el color más fuerte y posee gran poder de atracción, es positivo, agresivo y excitante; simboliza una pasión primitiva y fuertes emociones. En la cultura azteca éste color era símbolo de sabiduría en el hombre culto. Remite todos éstos conceptos a los aztecas, sobretodo con referencia a las guerras y sacrificios.



NEGRO

Para *Luckiesh*, el negro tiene características negativas para el ser humano, ya que simboliza desgracia, duelo, oscuridad, noche, terror, horror, maldad, muerte. El negro es uno de los colores más poderosos, pero debe su mala reputación a los caprichos y usos inventados por el hombre. En la cultura azteca el negro era símbolo de sabiduría en el hombre culto. Remite todos éstos conceptos a la dualidad, la noche-día, oscuridad-luz, muerte-vida; pero también a lo poderoso, quiere decir, con referencia a los aztecas, que este color significo poder en quien lo manipulaba ósea en el *Tlacuilo* (escritor), ya que estos privilegios sólo lo obtenían unos cuantos.

AMARILLO

Es el color de la luz solar, del medio día. Es el color más próximo a la luz. *Luckiesh*, al igual que *Goethe*, opinó que el amarillo está asociado con el sol, es el símbolo de la luz, del calor y del mismo Sol. En la cultura azteca el dios *Huitzilopochtli* era símbolo del Sol. Por lo tanto como el amarillo es el color más cercano al sol, también connota a *Huitzilopochtli*.

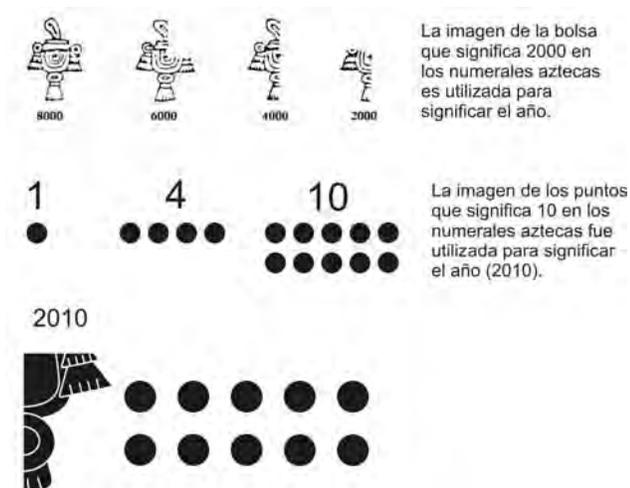
VIOLETA

El color resultante de la mezcla del azul y el rojo. El significado del color está asociado con la muerte y es equivalente al silencio. *Graves* opina que el violeta es frío. Este color connota a *Coyolxauhqui*, ya que sus acciones en contra de *Huitzilopochtli* la hacen quedar en conceptos de frío y muerte.

SIGNOS NUMÉRICOS

La selección de GLIFOS o SIGNOS se basó principalmente en la interpretación que éstos pudieran proporcionar.

El signo contiene un significado o que evoca, es decir, que simbolizan algo ausente o imposible de percibir, como lo son las numeraciones. Algunos pictogramas al ser divididos visualmente se alteraba también su significado.



La agenda *Coyohuitzi* también maneja junto con los glifos explicados anteriormente los glifos del *Tonalpohualli*, estos se usarán según la secuencia del calendario.

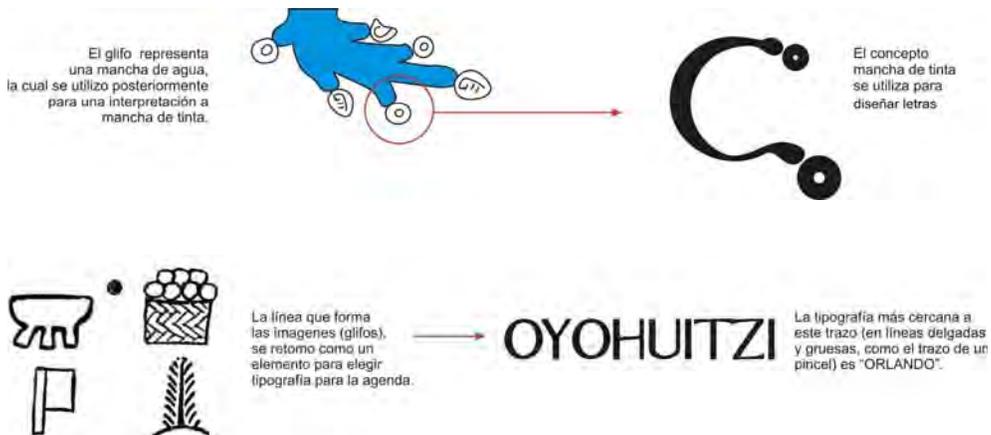
A CONTINUACIÓN SE MUESTRAN ALGUNOS DATOS QUE MUESTRAN LA SECUENCIA DEL AÑO AZTECA. LA FUENTE SE MANEJA DESDE EL AÑO 1923:

7	Tochtli	(Conejo)	-	8	Ácatl	(Caña)	2007
8	Ácatl	(Caña)	-	9	Técpatl	(Cuchillo Pedernal)	2008
9	Técpatl	(Cuchillo Pedernal)	-	10	Calli	(Casa)	2009
10	Calli	(Casa)	-	11	Tochtli	(Conejo)	2010

Empieza el año 10 Calli en marzo 12 del 2009 y termina el 11 marzo del 2010.
 11 Tochtli empieza en marzo 12 del 2010 y termina
 El 11 de marzo del 2011.

La agenda maneja el número con su respectivo símbolo para representar el año azteca.

LETRAS Y TIPOGRAFÍAS



PORTADA DE LA AGENDA COYOHUITZI

Título: Portada Inicial. Agenda *Coyohuitzi*.

Tipo de trabajo: Portada (14.3 x 22.6 cm.).

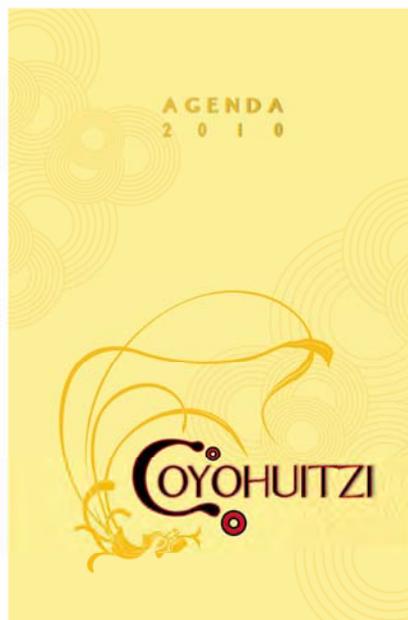
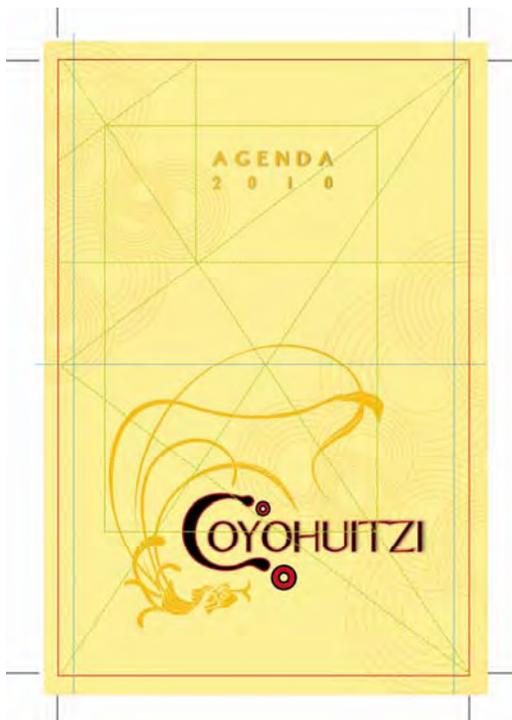
Descripción: El diseño se trabajó de manera natural y fluida, posteriormente se le agregó una retícula orgánica que sirve para sistematizar el trabajo de manera que éste quede adecuado a nuestro contenido, ya sean textos e imágenes. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas.

El contenido principal que es el nombre “*Coyohuitzi*” (parte inferior derecha), esta resaltado por los elementos en color negro y rojo con el puntaje de 66 pts. en la palabra *oyohuitzi*.

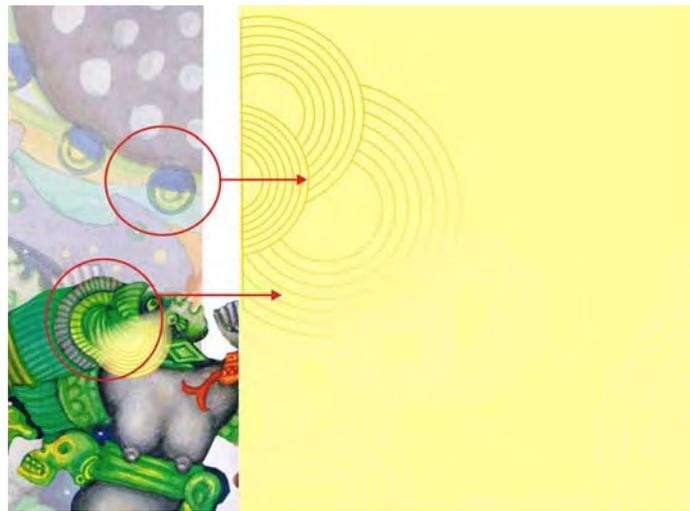
La letra “C” leída junto con *oyohuitzi*, juntas forman la palabra *Coyohuitzi*.

La palabra AGENDA es de 27 pts.

El 2010 es de 18 pts.



Las imágenes que se encuentran acompañando al texto “Coyohuitzi”, es la estilización de unas cuantas plumas que salen de una cabeza de serpiente prehispánica, que da como una simple connotación a la serpiente de *Huitzilopochtli*. Mientras que para connotar a *Coyolxauhqui* (astro lunar), sólo se necesito de la forma de una C como la forma de la luna; También esta “tipografía” contiene más connotaciones como la mancha de tinta en forma de letra.



*Las imágenes que complementan el fondo de la portada,
es una estilización y connotación hacia el cabello de
Coyolxauhqui y las estrellas aztecas.*



CONTRAPORTADA



Composiciones anteriores de portada para la agenda Coyohuitzi.

Propuestas que contienen el año 2008, eran destinadas para este año, pero por cuestiones ajenas sólo se muestran éstos ejemplos.



INFORMACIÓN PERSONAL

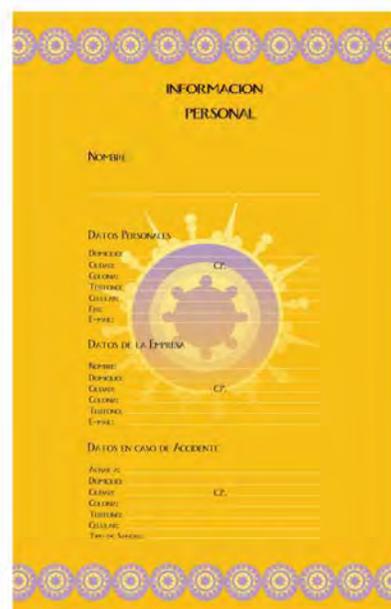
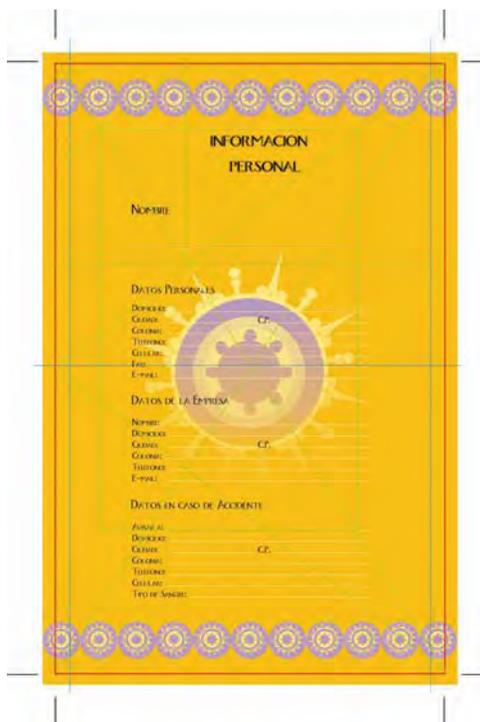
Título: Información personal. Agenda Coyohuitzi.

Tipo de trabajo: Apartados para datos personales (14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 8, 11, 13 y 20 pts.

La página contiene apartados para datos importantes que el usuario debe llenar. En caso de accidente éstos datos pueden ser de mucha utilidad.

Las imágenes que componen el diseño tratan de dos secuencias en línea horizontal (superior e inferior) compuesta por soles y lunas. La imagen central es una combinación del sol y la luna azteca.



TRIENIO

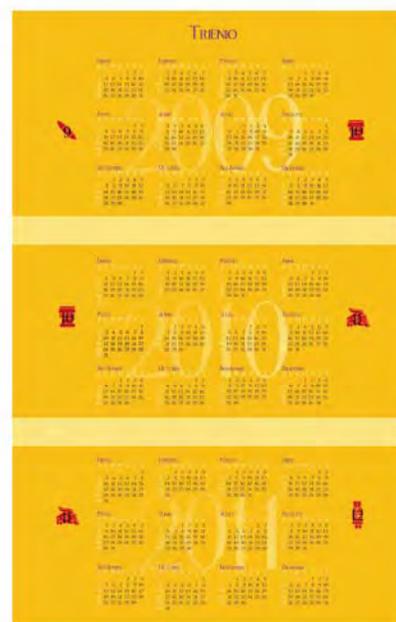
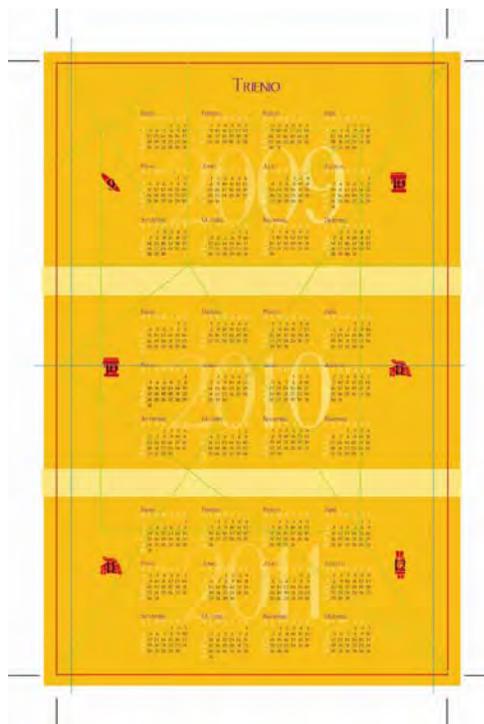
Título: Trienio. Agenda Coyohuitzi.

Tipo de trabajo: Calendarios 2009, 2010 y 2011.
(14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente "Orlando" de 4, 6, 18 y 24 pts.

En esta página solo se destacan 3 años 2009, 2010 y 2011.

Los glifos que se encuentran a los extremos de cada año, representan los años aztecas correspondientes (teniendo en cuenta que el calendario *Tonalpohualli* se manejaba en períodos de 260 días). Cada año azteca empieza a partir del 12 de marzo. Las líneas que dividen a los tres años, representan las líneas de tiempo azteca.



NOTAS DE INFORMACIÓN GENERAL

Título: Información gral. Agenda *Coyohuitzi*.

Tipo de trabajo: Todas la notas informativas contienen datos que al usuario les puede ser de mucha utilidad como: bancos, días festivos, tabla de conversión, cines y museos.

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 24, 26 y 28 pts.

El diseño se compone de una línea vertical con glifos aztecas (derecha) y dos glifos aztecas (izquierda) que simbolizan los años correspondientes al año 2010.

LONGITUD		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	PERPETRO	mm	0.04	PALGAMA
1	CENTIPETRO	cm	0.30	PALGAMA
1	PETRO	m	3.30	PEL
1	PETRO	m	1.00	VARAS
1	ACROPETRO	km	0.02	PALGAMA
1	PALGAMA	m	2.54	CENTIPETROS
1	PE	ft	3.05	CENTIPETROS
1	VARAS	yd	0.91	PETROS
1	PALA	m	1.61	ACROPETROS
AREA		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	CENTIPETRO CUADRADO	cm ²	0.16	PALGAMA CUADRADA
1	PETRO CUADRADO	m ²	1.08	VARAS CUADRADA
1	ACROPETRO CUADRADO	km ²	0.30	PALA CUADRADA
1	HECTAREA	ha	2.47	ACRES
1	PALGAMA CUADRADA	m ²	6.45	CENTIPETROS CUADRADOS
1	PE CUADRADO	ft ²	0.89	PETROS CUADRADOS
1	VARAS CUADRADA	yd ²	0.84	PETROS CUADRADOS
1	PALA CUADRADA	m ²	2.59	ACROPETROS CUADRADOS
1	ACR	acres	0.40	HECTAREAS
VOLUMEN		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	PERPETRO	ml	0.03	ONZAS FLUIDAS
1	ONZA FLUIDA	oz fl	2.96	PETROS
1	LITRO	l	1.00	GALONES
1	PETRO CUBICO	m ³	35.3	PIES CUBICOS
1	GALON	gal	3.79	LITROS
PESO		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	GRAMO	g	0.04	ONZAS
1	SEICOGRAMO	kg	2.30	LIBRAS
1	ONZA	oz	35.4	GRAMOS
TEMPERATURA		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	GRADOS CENTIGRADOS	°C	32	FARENHEIT
1	GRADOS FARENHEIT	°F	1.8	CENTIGRADOS
1	GRADOS CENTIGRADOS	°C	273.15	KEVIN
1	GRADOS KEVIN	°K	273.15	CENTIGRADOS

LONGITUD		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	PERPETRO	mm	0.04	PALGAMA
1	CENTIPETRO	cm	0.30	PALGAMA
1	PETRO	m	3.30	PEL
1	PETRO	m	1.00	VARAS
1	ACROPETRO	km	0.02	PALGAMA
1	PALGAMA	m	2.54	CENTIPETROS
1	PE	ft	3.05	CENTIPETROS
1	VARAS	yd	0.91	PETROS
1	PALA	m	1.61	ACROPETROS
AREA		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	CENTIPETRO CUADRADO	cm ²	0.16	PALGAMA CUADRADA
1	PETRO CUADRADO	m ²	1.08	VARAS CUADRADA
1	ACROPETRO CUADRADO	km ²	0.30	PALA CUADRADA
1	HECTAREA	ha	2.47	ACRES
1	PALGAMA CUADRADA	m ²	6.45	CENTIPETROS CUADRADOS
1	PE CUADRADO	ft ²	0.89	PETROS CUADRADOS
1	VARAS CUADRADA	yd ²	0.84	PETROS CUADRADOS
1	PALA CUADRADA	m ²	2.59	ACROPETROS CUADRADOS
1	ACR	acres	0.40	HECTAREAS
VOLUMEN		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	PERPETRO	ml	0.03	ONZAS FLUIDAS
1	ONZA FLUIDA	oz fl	2.96	PETROS
1	LITRO	l	1.00	GALONES
1	PETRO CUBICO	m ³	35.3	PIES CUBICOS
1	GALON	gal	3.79	LITROS
PESO		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	GRAMO	g	0.04	ONZAS
1	SEICOGRAMO	kg	2.30	LIBRAS
1	ONZA	oz	35.4	GRAMOS
TEMPERATURA		MULTIPLICA PARA OBTENER		
1	GRADOS CENTIGRADOS	°C	32	FARENHEIT
1	GRADOS FARENHEIT	°F	1.8	CENTIGRADOS
1	GRADOS CENTIGRADOS	°C	273.15	KEVIN
1	GRADOS KEVIN	°K	273.15	CENTIGRADOS



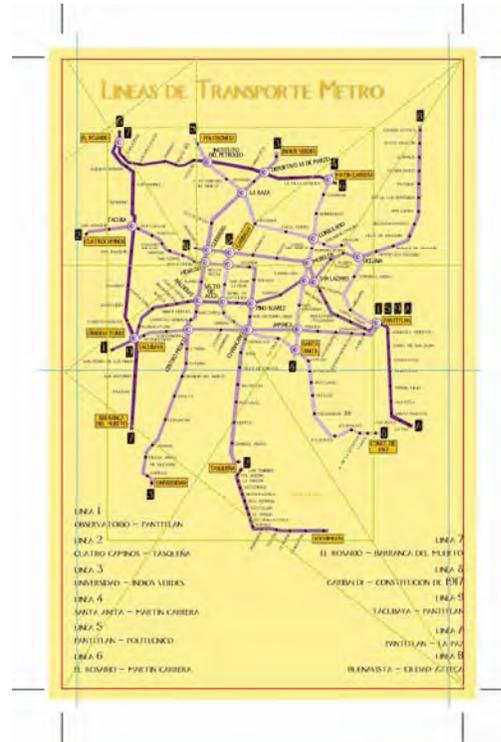
LÍNEAS DE TRANSPORTE METRO

Título: Líneas de transporte metro. Agenda Coyohuitzi.

Tipo de trabajo: Información acerca las diferentes líneas de transporte metro.
(14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 5,6,10 y 24 pts.

Esta página se muestran las diferentes líneas de transporte metro de la ciudad de México; Aquí se muestran todos los nombres de dichas líneas y un mapa de líneas que simulan el transcurso del transporte. Las líneas van desde la línea 1 hasta la línea 9, anexando líneas A y B.



NOTAS CULTURALES NOTA DE: COYOLXAUHQUI Y HUITZILOPOCHTLI

La notas contienen cierta información cultural acerca de la cultura Azteca, desde calendarios, sacrificios, códices, numerales y mitologías. Van repartidas en cada mes a lo largo de todo el año.

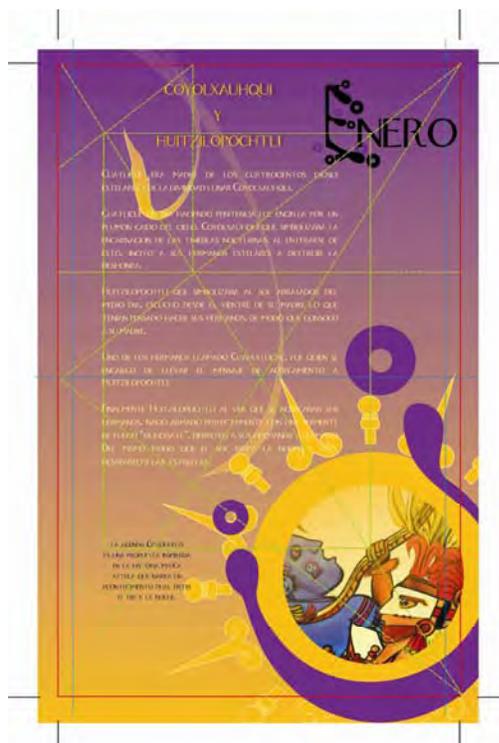
Título: *Coyolxauhqui y Huitzilopochtli*. Agenda Coyohuitzi.

Tipo de trabajo: Nota cultural acerca de *Coyolxauhqui y Huitzilopochtli*. (14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 8, 10 y 20 pts.

En esta página se encuentra una pequeña nota cultural acerca del mito entre *Coyolxauhqui* y *Huitzilopochtli*, la cuál describe y justifica el nombre *Coyohuitzi* en ésta agenda.

Esta página en especial es la introducción por decirlo así al entendimiento de toda esta agenda y que a través de este mito se justifica el color y la influencia de las formas prehispánicas.

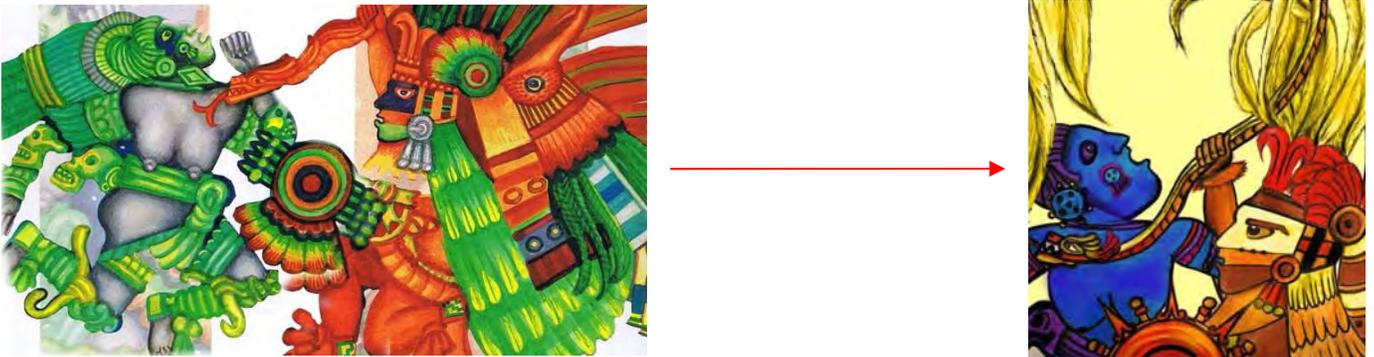


En el diseño de las imágenes existen varias composiciones:

-La letra C en violeta contiene terminaciones circulares del mismo tono (representan dos estrellas aztecas de los 400 del sur), están sobrepuestas sobre un círculo amarillo, ésto representaría una connotación acerca de *Coyolxauhqui* (luna) encima de *Huitzilopochtli* (el sol), como un eclipse.

-El ornamento superior izquierda es una denotación de plumas y connotan a *Huitzilopochtli* y al mismo tiempo al sol. El fondo atmosférico en dos tonos connotan la confrontación.

También podría decirse que dentro del “eclipse” se encuentran las dos deidades luchando por acaparar el cielo.



La Ilustración es una perspectiva similar a la de la imagen de un libro. Fue hecha con técnica a lápiz de color profesional y retocada posteriormente para ser insertada en el círculo e integrarla al fondo de la página.



AGOSTO

LOS CINCO SOLES

NOTA CULTURAL

Antes del mundo actual, los aztecas creen que fueron creados cuatro soles.

El primero se consumió por el viento, el segundo por un gran monstruo por el agua, el tercero por los dioses Tezcatlipoca.

El segundo se consumió por el viento.

El tercer sol fue creado por todos los dioses en forma de un monstruo por el agua. Los dioses se consumieron por el agua.

El cuarto se consumió por el viento, el quinto se consumió por el monstruo.



SEPTIEMBRE

LOS AZTECAS

NOTA CULTURAL

Una historia narra que los aztecas habitaron en el año 1100 de nuestra era en Aztlán, lugar situado en alguna parte del noroeste de México o del suroeste de los Estados Unidos, donde permanecieron hasta 1000 años.

En el año 900 los aztecos se trasladaron hacia el centro de México donde sus señores, los señores de Culhuacan, Azcapotzalco y Texcoco, más tarde se unieron como pueblo azteca.

En el año 1400 los aztecos se trasladaron al lago de Texcoco y fundaron la ciudad de Tenochtitlan, que hoy es la ciudad de México.

Una historia precolombina narra que el dios Quetzalcoatl, de los dioses aztecos, se fue al mundo de los muertos y volvió al mundo de los vivos. Los dioses aztecos, que hoy son los dioses aztecos, se fueron al mundo de los muertos y volvieron al mundo de los vivos.



OCTUBRE

DEIDADES AZTECAS

NOTA CULTURAL

La cultura azteca se desarrolló en el centro de México en la península de Yucatán, donde permaneció hasta el año 1500, cuando fue conquistada por los españoles.

Principales deidades aztecas:

- Quetzalcoatl, los dioses aztecos, el dios de la vida y la muerte.
- Huitzilopochtli, el dios de la guerra y el sol.
- Tlaloc, el dios de la lluvia y el agua.
- Xipe Totec, el dios de la agricultura y el maíz.
- Coyahuitlicac, el dios de la luna y la noche.
- Tezcatlipoca, el dios de la guerra y el viento.
- Quetzalcoatl, el dios de la vida y la muerte.
- Huitzilopochtli, el dios de la guerra y el sol.
- Tlaloc, el dios de la lluvia y el agua.
- Xipe Totec, el dios de la agricultura y el maíz.
- Coyahuitlicac, el dios de la luna y la noche.
- Tezcatlipoca, el dios de la guerra y el viento.



NOVIEMBRE

LA COSMOVISION

NOTA CULTURAL

La cosmovisión azteca es la visión del mundo que los aztecos tenían en el momento de su creación. La cosmovisión azteca es la visión del mundo que los aztecos tenían en el momento de su creación.

La cosmovisión azteca es la visión del mundo que los aztecos tenían en el momento de su creación.

La cosmovisión azteca es la visión del mundo que los aztecos tenían en el momento de su creación.

La cosmovisión azteca es la visión del mundo que los aztecos tenían en el momento de su creación.



DICIEMBRE

LOS SIGNOS

NOTA CULTURAL

Los aztecos de Coyohuitzi fueron creados por el dios Quetzalcoatl, el dios de la vida y la muerte.

Los aztecos de Coyohuitzi fueron creados por el dios Quetzalcoatl, el dios de la vida y la muerte.

Los aztecos de Coyohuitzi fueron creados por el dios Quetzalcoatl, el dios de la vida y la muerte.

Los aztecos de Coyohuitzi fueron creados por el dios Quetzalcoatl, el dios de la vida y la muerte.



PLANEADOR

Los planeadores en la agenda Coyohuitzi están distribuidos por preferencia, al comienzo de cada mes.

Título: Planeador. Agenda Coyohuitzi.

Tipo de trabajo: Planeador de la agenda. Se coloca al comienzo del mes de Enero específicamente. (14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 8, 15 y 33 pts.

Los planeadores para datos personales o laborales en la agenda Coyohuitzi están distribuidos al comienzo de cada mes, con ésto se busca que el usuario planee sus actividades para todo un mes.

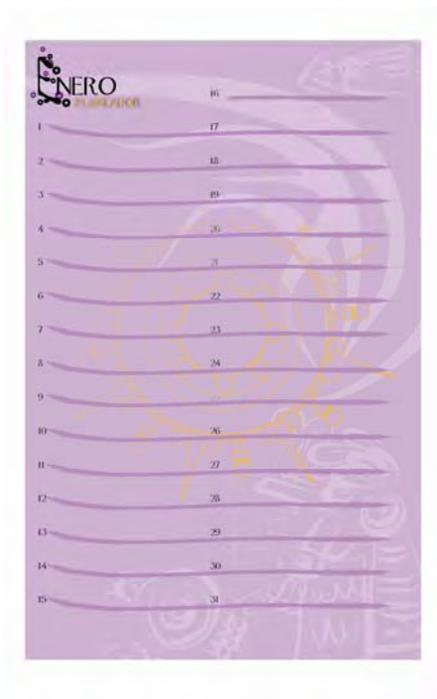
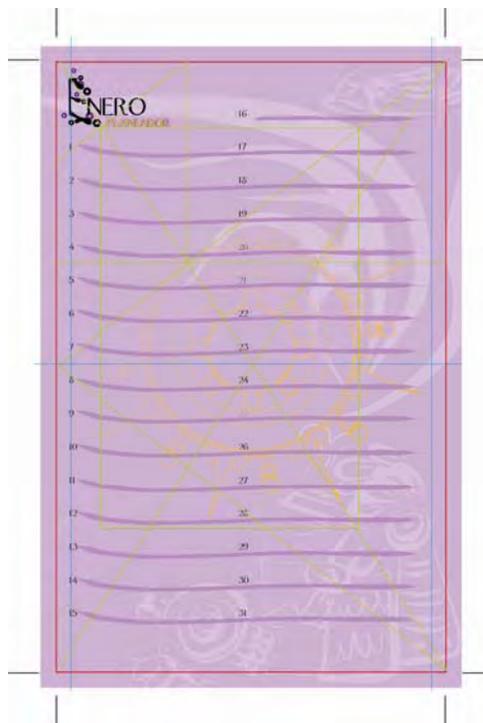
El planeador se compone de dos tonalidades que podría decirse que son contrarias, evocan al significado anteriormente explicado acerca de la dualidad.

La letra que da comienzo a cada mes, esta trabajada con referencia a un glifo de agua a un glifo de tinta.

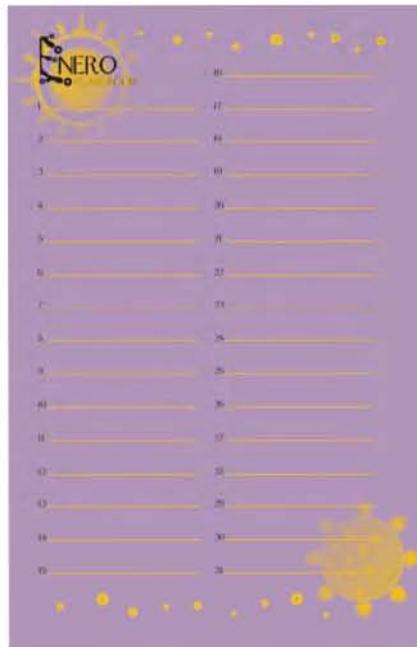
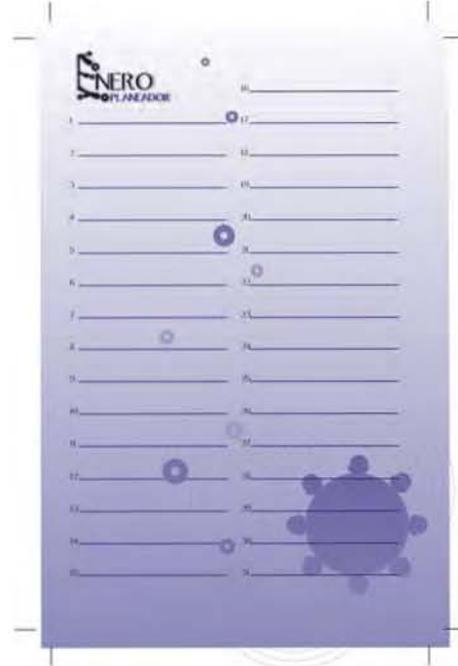
Las formas en línea amarilla con transparencia son representaciones de el Sol y la Luna prehispánicas sobrepuestas.

La líneas en forma de pluma sirven para poner cualquier dato con referencia al numero que se le asigno. Cada numero es un día del mes de enero.

La imagen en marca de agua remite a una deidad azteca. Cada mes contiene una deidad diferente.



PROPUESTAS DE PLANEADORES ANTERIORES



APARTADOS PARA LOS DÍAS DEL MES

Todos los apartados se mantienen distribuidos en: 2 días con 12 hrs., cada uno.

Título: Aparatados para los días del mes. Agenda Coyohuitzi.

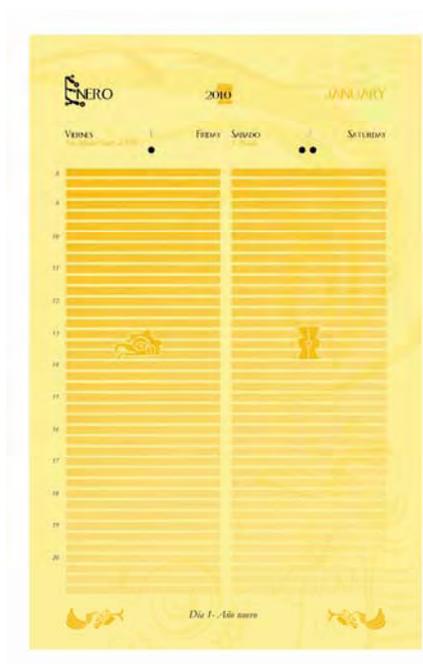
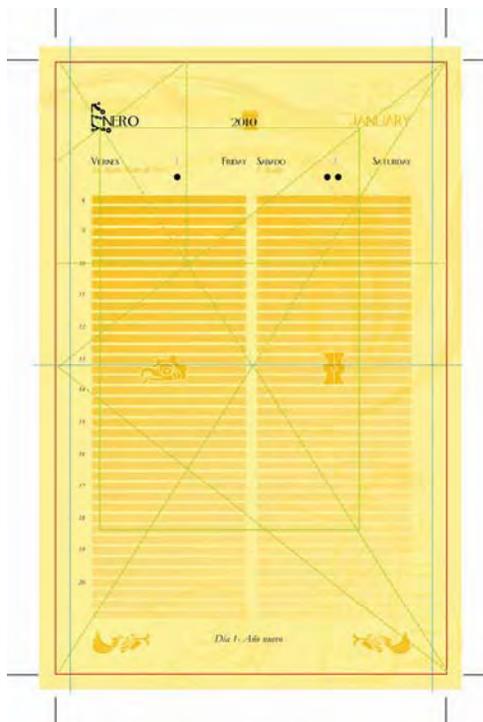
Tipo de trabajo: Aparatados para los días del mes. (14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” 9, 12, 18 y 20. Fuente “Garamond” de 8 y 9 pts.

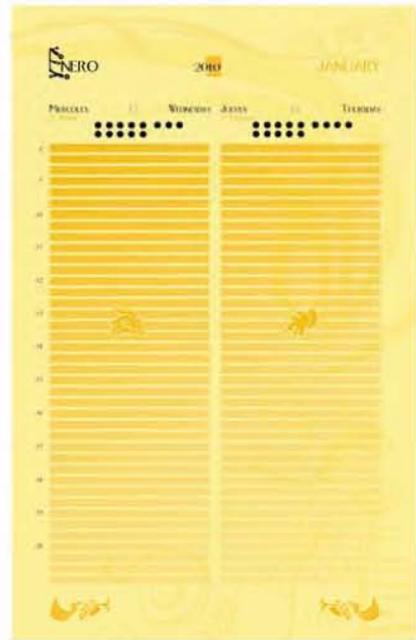
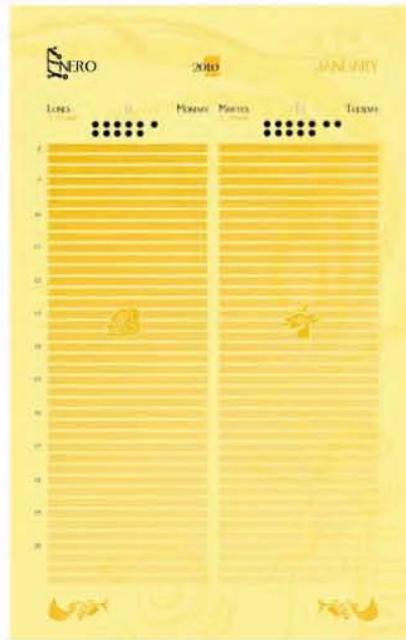
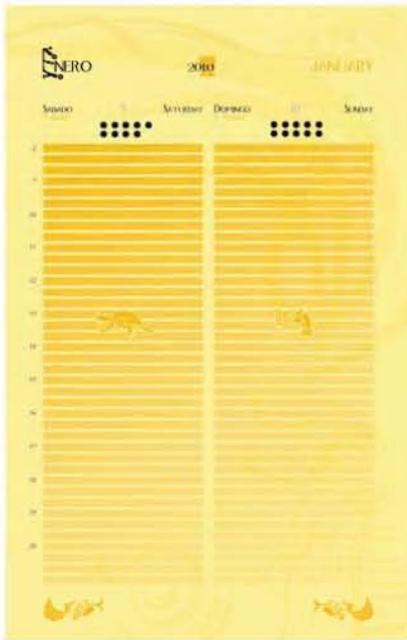
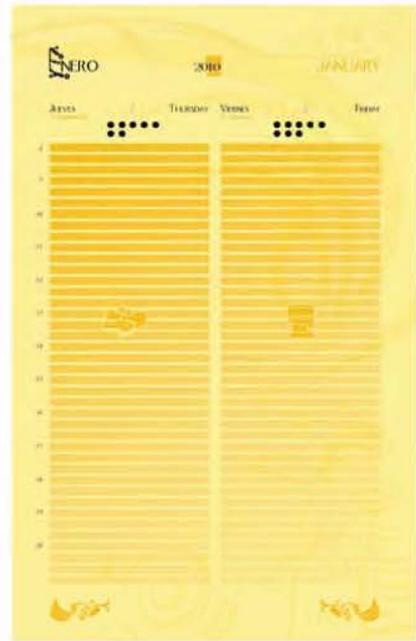
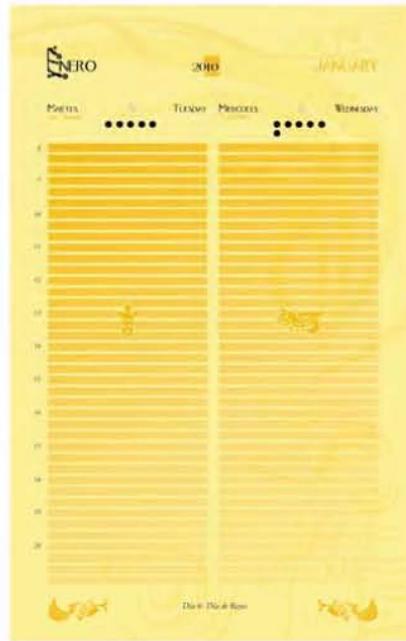
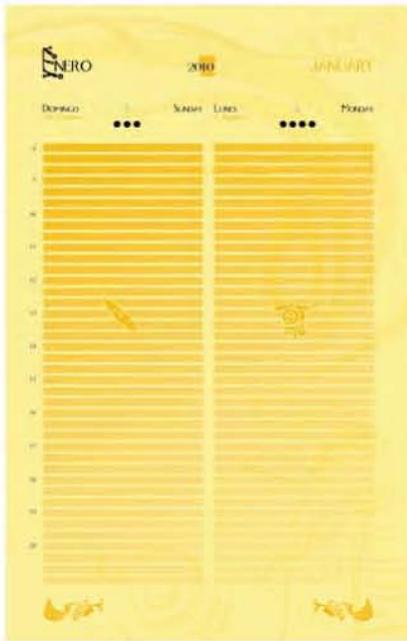
Los apartados para datos personales o laborales en la agenda Coyohuitzi están distribuidos en cada mes con su respectivo santoral, número y en caso de un día especial, su día festivo (parte inferior).

El diseño es una composición de elementos duales: plumas estilizadas de *Huitzilopochtli*, círculos con silueta repetitiva y un pequeño conjunto de estrellas aztecas.

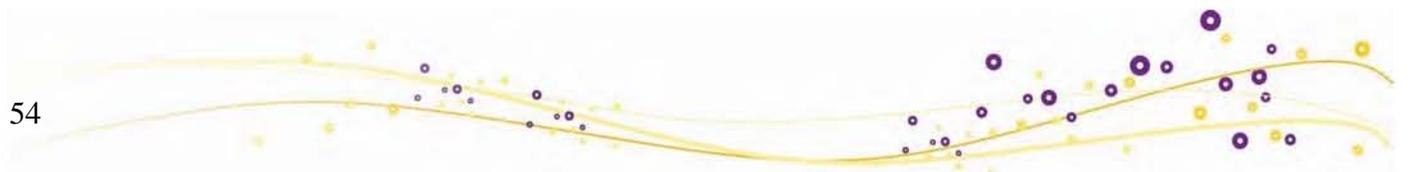
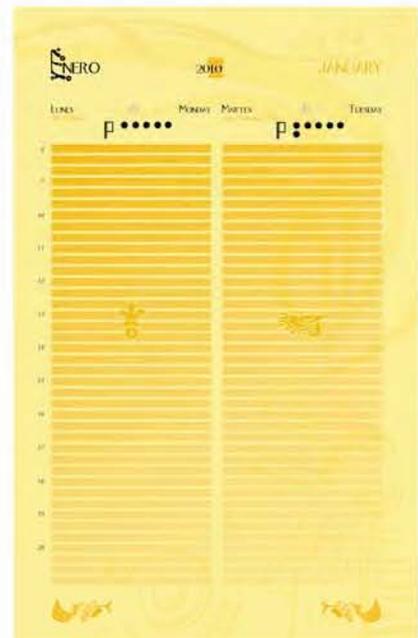
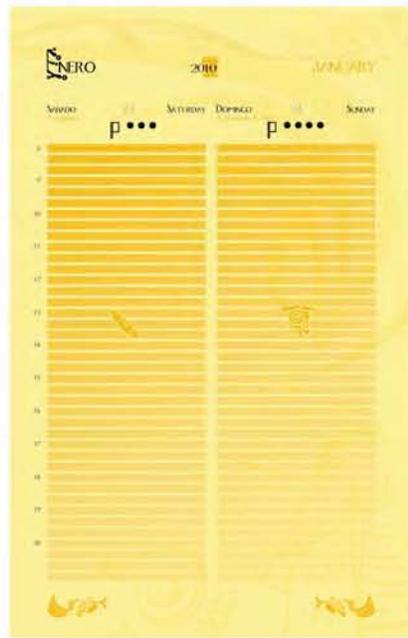
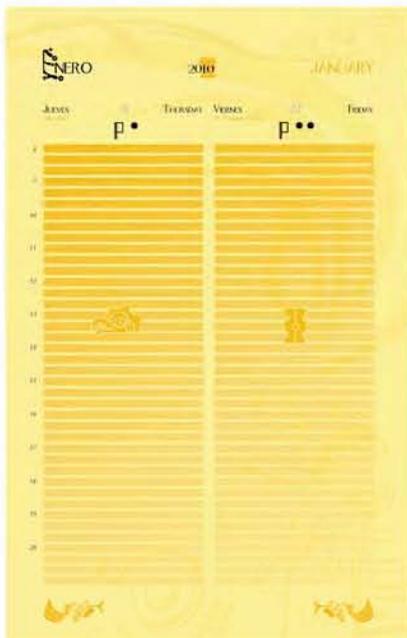
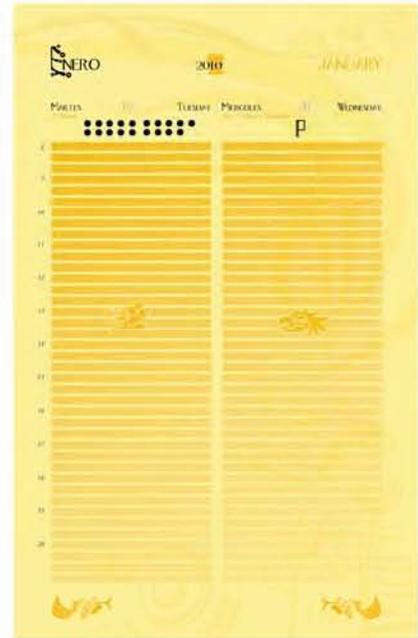
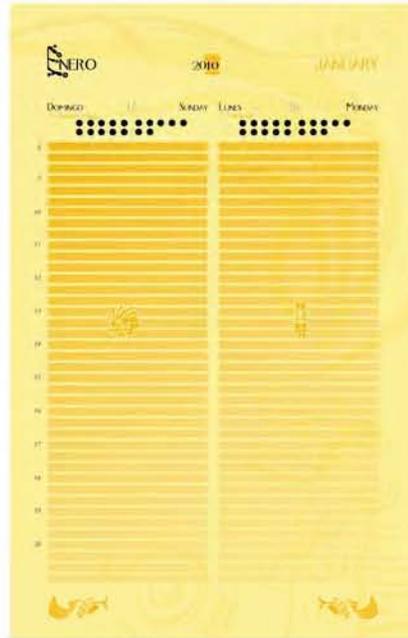
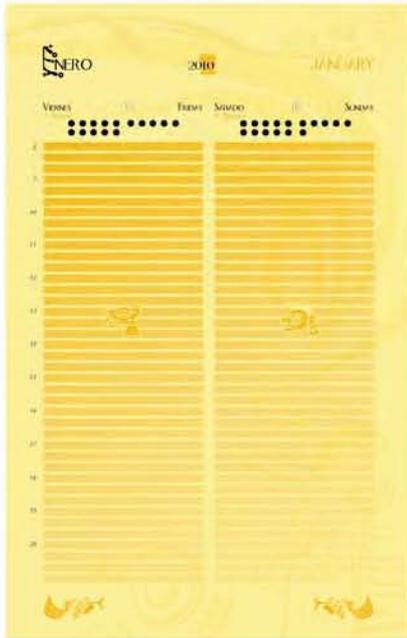
Los numerales aztecas indican el número de la fecha; mientras que el glifo indica el día azteca que le corresponde a ésta fecha. En el numero 2010 (superior media), en el 10 específicamente se encuentra en segundo plano el glifo azteca *Casa*, que es el año azteca que le corresponde; todo esto se lee como año 2010 y 10 Casa ó 10 *Calli*. En Marzo, el glifo Casa (*Calli*) cambia a Conejo (*Tochtli*), que es el siguiente año azteca que empieza. Las dos cabezas de serpiente en la parte inferior, son una connotación a la serpiente de *Huitzilopochtli* y a veces acompaña a algún día festivo que se coloque junto a éstos.

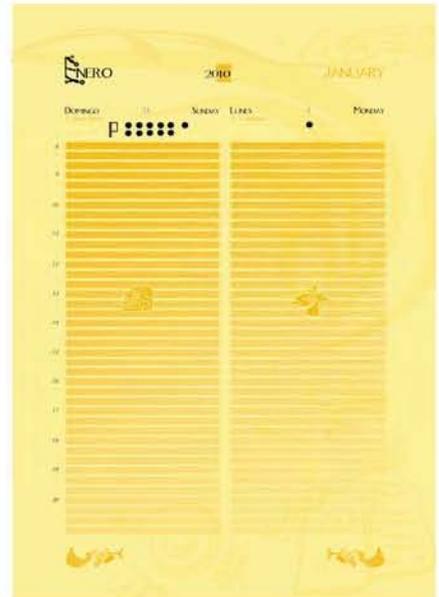
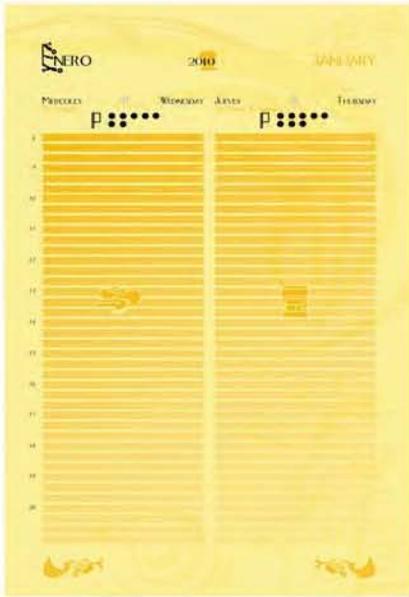


SIGUIENTES PÁGINAS DEL MES DE ENERO 2010



LA AGENDA CON INFLUENCIAS PREHISPANICAS DE LA CULTURA AZTECA
LA AGENDA COYOHUITZI: DISEÑO Y COMUNICACIÓN
CAPÍTULO 3





PORTADA DE DIRECTORIO

Título: Portada de directorio. Agenda *Coyohuitzi*.

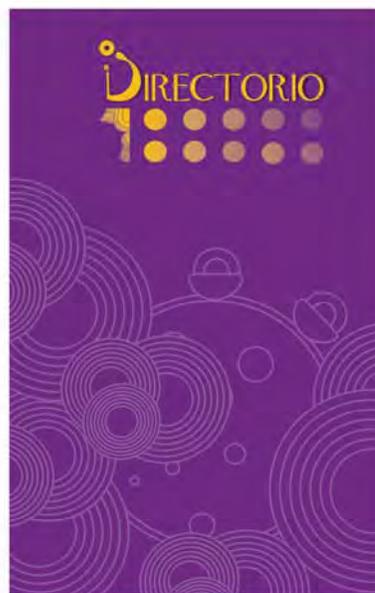
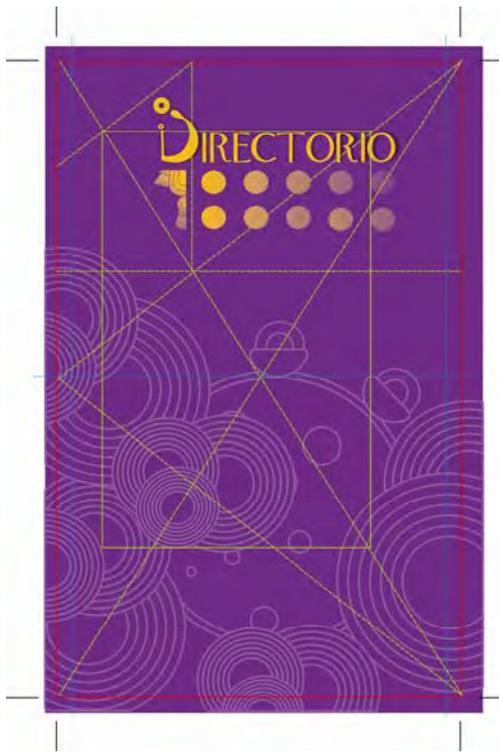
Tipo de trabajo: Portada de Directorio.
(14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 55 pts.

La portada del directorio contiene la luna azteca en segundo plano, mientras que en primer plano se encuentran las estrellas con contorno repetitivo, para ésta clasificación de planos se utilizó el grosor de las líneas para crear éste efecto.

La letra “D” esta trabajada como la “C” (portada de la agenda al inicio).

Se colocó al pie de la palabra “Directorio” los glifos 2010.



APARTADOS DE DIRECTORIO

Todos los apartados del directorio están repartidos con su respectiva letra del abecedario.

Título: Aparatados para directorio (Anverso).
Agenda Coyohuitzi.

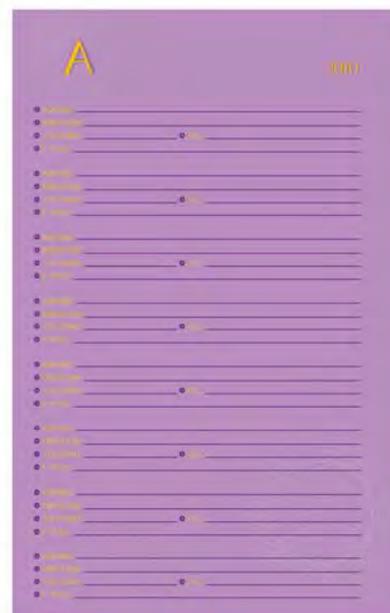
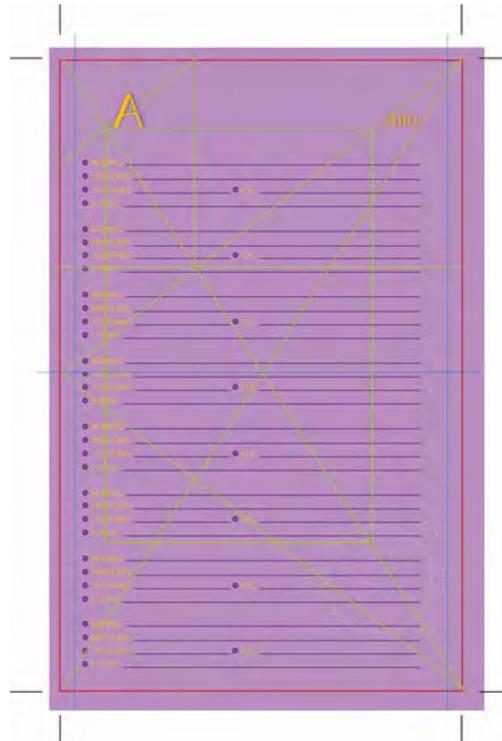
Tipo de trabajo: Aparatados. (14 x 22 cm.).

Descripción: Diseño en retícula orgánica. La composición de imagen y texto se realizó sobre la Divina proporción o Regla de oro. A todos los elementos se les consideró espacios para: líneas de corte(revases), wire-o y justificación en retículas. Fuente “Orlando” de 10, 17 y 65 pts.

El diseño esta compuesto por círculos con silueta repetitiva (parte superior izquierda).

Círculos con silueta repetitiva (parte inferior) acompañada de una luna azteca.

La letra A es la primera del abecedario, con ésta referencia el directorio se vuelve más eficiente; con ésto se busca que el usuario busque sus datos por nombre y por consiguiente encuentre los demás datos como: Nombre, dirección, teléfono, e-mail y celular.



Fuentes Bibliográficas

Wolfgang Victor
Hagen Von
Aztecas, hombre y tribu Los.
Edit. Diana. México.

Ing. Guillermo Valdez L.
ALTAIR, Buró de Servicios Gráficos,
S.A. de C.V.

Vaillant C. George.
Civilización Azteca La.
Fondo de Cultura Económica. México.

Baena Paz
**Como elaborar una tesis
en 30 días.**

Códice Borgia.
**Templos del cielo y de la oscuridad,
oráculos y liturgia.**
Fondo de Cultura Económica

Giménez, Darío.
Estamos hablando de Diseño Editorial.
Publicado por Workshop.

Read, Hebert Harol
Imagen e Idea
La imagen Vital
Fondo de Cultura Económica.

Agenda Henry Symone

Jacques Soustelle.
La vida cotidiana de los Aztecas
En vísperas de la Conquista.
El mundo, el hombre y el tiempo.
Fondo de Cultura Económica.

Chorén de Ballester
Goicoechea de Junco
Rull de Pulido Ma.
Literatura Mexicana
E Hispanoamericana.
Publicaciones CULTURAL.
1999.

Schnarch Alejandro
Nuevo producto.
Estrategias para su creación.
Desarrollo y lanzamiento.
Mc. Graw Hill.

Johansson Kaj
Lundberg Peter
Ryberg Robert
Manual de Producción Gráfica.
Recetas.
Edit. Gustavo Gili, S.A.
1998.

León Portilla Miguel
Matos Moctezuma Eduardo
Izquierdo Ana Luisa
Solís Felipe
Pasajes de la Historia.
El Templo Mayor.
La Cosmovisión de los Aztecas.
México desconocido.
Tomo 2.
2002.

Ortiz Georgina
Significado de los Colores El.
El color y sus significados
Segunda parte

Jacques Soustelle, 1912.
Universo de los Aztecas El.
III. La religión Azteca.
Fondo de Cultura Económica
1982.

Ruiz Velasco Rivera M. Claudio.
Tesis de Sistemas de impresión.

Pelayo Izquierdo. Grafista
78/ Boletín.
pp. 86-88.

Fuentes de páginas web

http://clio.rediris.es/fichas/otras_aztecas.htm
<http://www.correodelmaestro.com/antiores/2003/mayo/libros84.htm> (Inventores de escritura. Roberta Orozco)
<http://www.geocities.com/CapeCanaveral/Hangar/6830/Aztecas.html>
http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=483
http://es.wikipedia.org/wiki/Agenda_%28de_reuni%C3%B3n%29
<http://es.wikipedia.org/wiki/Encuadernaci%C3%B3n>
<http://es.wikipedia.org/wiki/Directorio>
<http://www.interpower.com.mx/altair/soluciones/cursos/preprensa/index.htm>
<http://www.tonalpohualli.com.mx>
<http://lumen.com.mx/blogpapel/?cat=3>
<http://www.laregion.com.mx/guia/financiera/bancos.php>
<http://www.mediagraphics.cl/seri01/index.htm>
http://www.windows.ucar.edu/tour/link=/mythology/tlaloc_rain.sp.html&edu=high (tlaloc_sm)
<http://archaeology.la.asu.edu/tm/Pages/mtm23.htm> (dios del mictlán)
<http://www.mexicocity.com.mx/museos.html#Artcolmex>
http://www.dotzero.org/data/nota.aspx?id_notas=14
<http://www.rae2.es/agenda>
<http://proton.ucting.udg.mx/temas/conozca/dioses/dioses.html>
http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/proyectos/acercarte/arte_mexicano/artemex3/artmex03.htm
<http://cantardebardo.wordpress.com/2008/01/02/hecatl-dios-azteca-del-viento/>
<http://www.alegsa.com.ar/Dic/grafico%20rasterizado.php>
http://www.moo.es/pags/articulos/aspectos_practicos/nociones_tecnicas.html