



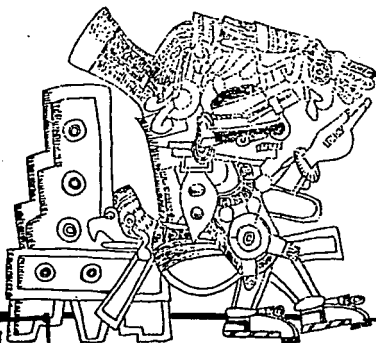
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"APLICACION DEL DISEÑO GRAFICO
EN UN JUEGO DE MESA PARA LA
DIFUSION DE LA CULTURA MEXICA"



SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de
Artes Plásticas



TESIS CON
FALLA DE COPIEN

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A :
LETICIA MARIA ELENA ARENAS DIAZ

ASESOR: PROF. JOAQUIN RODRIGUEZ

MEXICO, D. F.,

1992



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 está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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

N^o 2
2 EJ.

U. N. A. M.

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

"APLICACION DEL DISEÑO GRAFICO
EN UN JUEGO DE MESA PARA LA
DIFUSION DE LA CULTURA MEXICA"

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LIC. EN DISEÑO GRAFICO

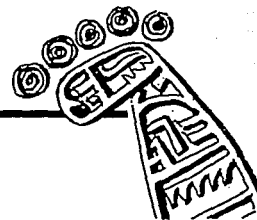
PRESENTA:

LETICIA MARIA ELENA ARENAS DIAZ

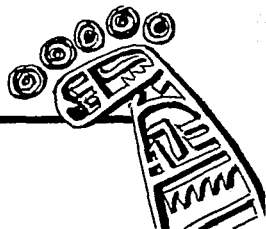
ASESOR: PROFR. JOAQUIN RODRIGUEZ

MEXICO, D.F.

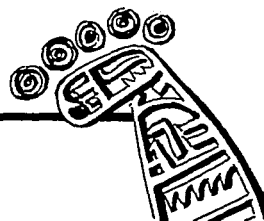
1992



INTRODUCCION	1
1. EL DISEÑO GRAFICO	
1.1. LA CULTURA MEXICA COMO ALTERNATIVA PARA EL DISEÑO GRAFICO	4
1.2. PRESENCIA DEL DISEÑO GRAFICO EN LOS JUEGOS DE MESA	8
2. CULTURA MEXICA	
2.1. PANORAMA GENERAL DE LA CULTURA MEXICA	10
2.2. TEMAS DE LA CULTURA MEXICA EMPLEADOS EN EL JUEGO DE MESA PROPUESTO (TEOTL)	10
3. EL JUEGO DE MESA	
3.1. ANTECEDENTES HISTORICOS	13
3.2. DEFINICION	15
3.3. CARACTERISTICAS	15
3.4. DIVISION	16
3.5. JUEGOS DE HABILIDAD	18
4. JUEGO DE MESA TEOTL	
4.1. OBJETIVOS Y CARACTERISTICAS	25
4.2. CONTENIDO FISICO	26
4.3. INSTRUCCIONES	28



4.4. SOLUCION GRAFICA	30
4.4.1. PASOS A SEGUIR PARA LA SOLUCION GRAFICA	30
4.4.2. COLOR	31
4.4.3. TIPOGRAFIA	34
4.4.4. SELECCION DEL NOMBRE	39
4.4.5. SELECCION DE IMAGENES	40
4.4.6. SOLUCION GRAFICA DE LAS PIEZAS	45
CONCLUSION	89
APENDICE I.	92
APENDICE II.	111
FUENTES DE INFORMACION	121
I. BIBLIOGRAFIA	121
II. REVISTAS	124
III. ENCICLOPEDIAS Y DICCIONARIOS	125



INTRODUCCION

El presente trabajo surgió de la inquietud de ayudar a la preservación y difusión de la cultura prehispánica, mediante el desarrollo de un juego de mesa a base de imágenes mexicas.

La cultura prehispánica tiene una gran importancia en el desarrollo cultural e histórico del país, nos da una identidad y un pasado grandioso, con un sinfín de costumbres, tradiciones, ceremonias, etc., motivo por el cual se escogió la cultura mexicana, para contribuir a difundir nuestra cultura a nuestro pueblo.

Desgraciadamente en nuestro país no se ha alcanzado la difusión necesaria para comprender y valorar sus formas y contenido.

La mayor parte de la población recibe el conocimiento de nuestra cultura en las aulas, en su vida escolar, olvidándola posteriormente; lo que ocasiona una preferencia a culturas extranjeras que sólo imponen códigos estéticos destinados al consumismo o a la enajenación.

Es importante contribuir de alguna manera a que los jóvenes adquieran una identidad nacional, y una conciencia

cia cultural que permita a su descendencia a propiciar un futuro mejor en el país.

Para tener la oportunidad de participar en un problema real de difusión de la cultura prehispánica se hizo contacto con diferentes centros culturales, los cuales realizan estudios en esta cultura. Así también se contactaron instituciones relacionadas con los grupos étnicos del país, que en la actualidad conservan algunas tradiciones de esa época.

En la sala de servicios escolares, del Museo de Antropología, se originó la idea de realizar un trabajo que ayudara a la difusión de una de las culturas que se exhiben en dicho Museo.

De las actividades que ofrece la sala de servicios escolares se encontró deficiencia de material para sus cursos y actividades destinadas a los jóvenes. Por lo que tomando en cuenta sus requerimientos y su finalidad de éstos se elaboró un juego de mesa, tratando de aplicar la información necesaria para lograr una buena introducción hacia la cultura prehispánica.

Se elaboró el juego de mesa por ser un material manejado por esta sala, pero insuficiente para sus necesidades.

Este material es muy práctico y ameno, ya que se utiliza con un grupo de adolescentes sin necesidad de un instructor que les esté hablando sobre fechas y datos, perdiendo interés o atención.

De las diferentes culturas que exhibe el Museo, como mencioné anteriormente se eligió a la cultura Mexica, con el objeto de lograr un mejor contenido temático del juego.

Cabe señalar que esta cultura mesoamericana fue la última en nuestra historia prehispánica, la cual tuvo una gran influencia sobre sus contemporáneos y fue la síntesis de sus culturas antecedentes.

El presente trabajo tiene por objetivo elaborar un juego de mesa, en el que se pueda plasmar la mayor información posible de la cultura mexicana, para crear un interés de los jóvenes hacia ésta.

Para definir el juego, así como el material que lo

integra, se tomó en cuenta los juegos manejados en el Museo y en centros comerciales.

Se realizó un análisis de los juegos de mesa y una investigación sobre la cultura mexicana, para plantear las necesidades, requerimientos y temática del juego, definiendo el número de piezas, así como su estructura, función, objetivos y características particulares de cada una de éstas.

Se realizó un análisis de los juegos de mesa y una investigación sobre la cultura mexicana, para plantear las necesidades, requerimientos y temática del juego, definiendo el número de piezas, así como su estructura, función, objetivos y características particulares de cada una de éstas.

Esto dió la posibilidad de manejar un juego de habilidad o agilidad visual, afirmando o adquiriendo información sobre esta cultura.

El trabajo está constituido principalmente por cuatro partes.

En la primera parte se da la participación de la cultura prehispánica en el diseño gráfico. También se da la intervención del diseño gráfico en los juegos de mesa.

En la segunda parte se da un panorama de la cultura mexicana, dividiendo la información en 6 temas, los cuales se dan en el juego para una mejor penetración de ésta hacia el participante.

En la tercera parte se dan algunos aspectos históricos de los juegos de mesa, así como su función y características para tener una base de elaboración hacia el juego propuesto.

En la cuarta parte se dan las características y elaboración del juego propuesto, tanto en estructura, contenido y solución gráfica.

1. EL DISEÑO GRAFICO

1.1. la cultura mexicana como alternativa para el diseño gráfico

La Cultura Mexicana tiene una gran riqueza gráfica y cultural, por lo que es importante recurrir a ella para enriquecer al Diseño Gráfico actual, por medio de los signos y manifestaciones gráficas de esta cultura, obteniendo así una identidad más fuerte como país.

Menciono Diseño Gráfico actual porque en realidad en México siempre se ha tenido grandes diseñadores a lo largo de su historia, como fueron los Tlacuilos, que eran personas destinadas a plasmar todos los mensajes gráficos de esa época.

El diseño gráfico en un artículo se menciona que es una "actividad registrada en la historia por la importancia que le da su condición de satisfactor humano, que la obliga a participar de manera determinante en el devenir de nuestra

civilización."¹

"Se considera que el despertar de la importancia del diseño gráfico en una forma coordinada tuvo lugar al inicio de los juegos olímpicos de 1968."²

Esto dió la apertura a los grandes conceptos, técnicas y materiales, con los que puede contar el diseñador gráfico actual, sin embargo, es importante que de la gran cantidad de las imágenes contenidas en la Cultura Mexicana, se puede aprender, sobre la simplificación o síntesis de sus imágenes gráficas.

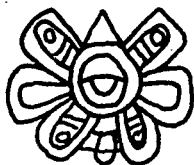
La arqueología, la historia del arte y del diseño, la investigación documental y la psicología del usuario, como otras tantas ciencias y técnicas, son herramien

1. Revista Magenta Nº 5, Revista del Diseño, Edición trimestral, Fundación Magenta, Guadalajara, México 1987.
2. Graham Edwards Jurado (Marcas Símbolos y Logos en México, de Iturbe Roberto y Téllez Eduardo. Diseño Litográfico, S.A., México, 1985.).

tas de utilidad. Pero la actitud de búsqueda de la verdad a partir del conocimiento de nuestras raíces culturales nos permitirá entender la realidad mexicana, evitando las sustituciones de símbolos formales y objetos impuestos y poco congruentes con nuestras necesidades."³

Por esta razón se tomó la Cultura Mexica como alternativa de trabajo para el diseño gráfico, eligiendo grafismos de esta cultura para aplicarlos en un diseño actual.

3. Revista Magenta N° 5, México 1987.



movimiento



muerte



mono



caña



águila



tagartija

Ejemplos de figuras prehispánicas, en las que se observa la simplificación o síntesis de la imagen. Figuras tomadas de "Yo (en el libro Trascendente)" Ed. Alzensa, México, 1975.

1.2. presencia del diseño gráfico en los juegos de mesa

Actualmente en México el diseño gráfico desempeña un papel importante en el desarrollo del país. Es utilizado en cualquier área que requiera un mensaje, ya sea de tipo político, científico, cultural, et.



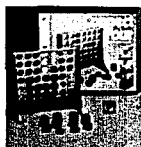
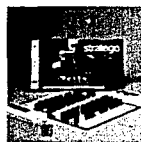
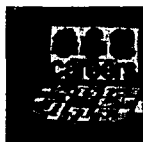
Ejemplos de envases de juegos de mesa.

El objetivo principal del diseño gráfico en los mensajes es crear un impacto de éste hacia los receptores, para que queden grabados en sus mentes.

En los juegos de mesa este impacto está enfocado en sus envases, por ser estos la presentación del juego con el receptor y por ser el promotor más importante de las reacciones emotivas, de la atención y del interés y el incentivo más valioso en exposiciones y escaparates.

No importa el número ni la versatilidad de sus piezas, en cada una de ellas





Ejemplos de envases y piezas que conforman a los juegos de mesa.

se manifiesta la presencia del diseño gráfico, por el empleo de tipografías e ilustraciones combinándolas en una agradable composición, con simples líneas, bloques geométricos y formas libres.

El tratamiento de color, que aplica el diseñador gráfico a las piezas que integran los juegos de mesa es muy importante, ya que este es el atractivo principal de la mayoría de estos juegos. Con el color se puede lograr el funcionamiento del juego y una organización interna de cada uno de los juegos de mesa, también crea un carácter, una marca y una cualidad a los juegos.

El diseño gráfico tiene una gran participación en determinar la estructura, la forma, el tipo de material, tamaño, así como de elegir la mejor reproducción e impresión de cada una de las piezas que conforman los juegos.

2. CULTURA MEXICA

2.1. panorama general de la cultura mexicana

Los mexicanos fueron la última tribu nahuatlaca que llegó al Valle de México, para buscar una tierra que les había sido prometida por su dios huitzilopochtli, donde debían fundar su capital, la cual llamaron Tenochtitlan.

"Tenochtitlan, capital de los aztecas, había alcanzado un esplendor deslumbrante. No era un mero caserío de bárbaros, sino una de las ciudades más grandes del siglo XVI, con una población de unos 3000 000 habitantes. Construida en un lago y unida a la tierra firme por medio de calzadas, tenían canales en vez de calles, como Venecia, un sistema de acueductos, templos -pirámides, mercados, barberías, parques e incluso una casa de fieras."¹

1. América Precolombina. Jonathan Norton, TIME-LIFE Internacional (Alderland), 1974. pág. 10.

Un siglo después de la fundación de Tenochtitlan se convirtió en uno de los grupos más importantes del Altiplano Mesoamericano. Cuando llegaron los españoles se encontraba aún en la fase de expansión.

2.2. temas de la cultura mexicana empleados en el juego de mesa propuesto (teotl)

El origen, el desarrollo y el esplendor de esta cultura genera un gran número de datos, los cuales se dividieron en 6 temas que por medio de preguntas, son aplicados en el juego de mesa TEOTL (dios) desarrollado en el presente trabajo.

Los temas en que se dividió la información de la cultura mexicana son los siguientes:

- A) PEREGRINACION
- B) ORGANIZACION POLITICA Y SOCIAL
- C) ORGANIZACION ECONOMICA
- D) ARTE
- E) RELIGION
- F) VOCABULARIO NAHUATL

A) PEREGRINACIÓN

En este tema las preguntas son referentes a fechas, acontecimientos y lugares del recorrido hecho por los mexicas de Aztlán hasta el valle de México, donde fundaron la ciudad de Tenochtitlan.

B) ORGANIZACION POLITICA Y SOCIAL

En este tema las preguntas son referentes por un lado al tipo y estructura de gobierno de los mexicas durante su peregrinación, su asentamiento y desarrollo, así como también de sus gobernantes y de sus conquistas; por otro lado sobre las clases

sociales, así como nombres y funciones de cada una de estas, de su indumentaria y sobre la educación.

C) ORGANIZACION ECONOMICA

Las preguntas de este tema son referentes a sus recursos naturales, a la alimentación, al régimen de propiedad, a la división de trabajo, y al comercio.

D) ARTE

En este tema se pregunta por la arquitectura, la danza, la música, el arte plumario, la pintura mural y sobre los artistas mexicas.

E) RELIGION

Las preguntas de este tema son sobre el mito de la creación cósmica y la creación de sus dioses así también como de las funciones, importancia o características de

sus dioses, sobre la creencia del destino del hombre después de la muerte, los sacrificios, los cielos en que creían según viviendo después de la muerte, los sacerdotes y sobre el calendario.

F) VOCABULARIO NAHUATL

En este tema las preguntas son sobre palabras nahuatl que en la actualidad son empleadas con el fin de dar el significado de estas y saber por que se le ha asignado a objetos, lugares etc., y se pregunta también sobre palabras que no se usan en la actualidad, dando así alternativas de nuevas palabras, para ser utilizadas en nombres de establecimientos, revistas, marcas, etc., sustituyendo a los extranjerismos que nos invaden.

* Para mayor información de estos 6 temas pasar al apéndice I.

3. EI JUEGO DE MESA

3.1. antecedentes historicos

El juego de mesa, en la vida del ser humano, tiene una gran importancia en su desarrollo, ya que "constituye una auténtica necesidad infantil y una fuente de placer y goce, cuya característica fundamental es el comportamiento subjetivo que desarrolla el niño"¹ manifestándose en su juventud y en su madurés.

En toda herencia cultural se ha encontrado algún vestigio del juego de mesa.

No se tiene precisado su aparición o invención, pero hay piezas arqueológicas que manifiestan su presencia en las grandes culturas del mundo.

En la antigua Sumeria, que floreció al sur de Mesopotamia, se encontró un vestigio de lo que es ahora el juego de mesa.

1. Juego- Diccionario Enciclopédico Bruquera. Vol. 10, Ed. BRUGUERA, Barcelona, 1980, pág. 1184.

En Ur de Caldea, en el cementerio real, se descubrieron 5 tableros que presentan ciertas semejanzas a los juegos de mesa actuales.

Otros tableros tallados, se encontraron en las excavaciones de Pompeya, en los patios de casi todas las residencias.

Los Egipcios fueron otro pueblo en donde sus faraones disfrutaron de los juegos de mesa. También los Griegos conocieron los juegos de mesa, a los que llamaron petteitas, palabra que servía para designar genéricamente los juegos de piezas movibles sobre un tablero con o sin dados.

Entre los Romanos, fue la pasión del juego, una de las causas de la degradación de las costumbres públicas y de la educación del imperio.

"Los Germanos llegaron a jugarse la libertad a los dados, reduciéndose a la

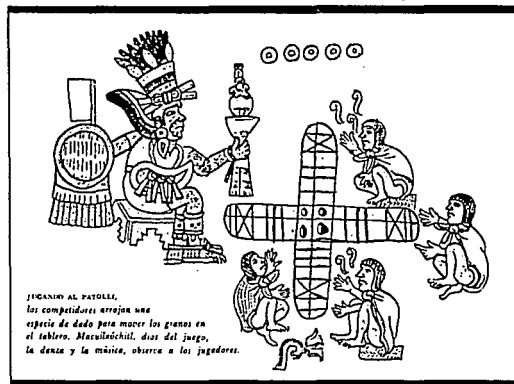
esclavitud el que perdía; y los Hunos se jugaban hasta la vida, suicidándose si perdían, aún en el caso de perdonarles el que ganaba, viniendo a ser el juego una especie de duelo a muerte."²

Las culturas prehispánicas también conocieron el juego de mesa. Para los mexicas el juego de mesa era una actividad cotidiana, con fines recreativos pero con un gran contenido sagrado.

Los mexicas tenían un juego de mesa llamado Patolli, "que no era muy distinto del parchis. Se jugaba en un tablero de 52 casillas, es decir, el número de años que tenía el siglo azteca; se suponía que vaticinaba el porvenir, pero era también pretexto para apostar."³

2. Juego- Enciclopedia Universal Ilustrada. Vol. 28 segunda parte, ed. Esparsa-Calpe S. A., Madrid, 1976, pág. 3072.
3. América Precolombina. Jonathan Norton y los redactores de los libros de TIME-LIFE Internacional (ederland) B.V., 1974, pág. 159.

Los juegos de mesa han trascendido de generación en generación hasta nuestra actualidad, siendo ahora una variación de los juegos de mesa antiguos, adaptados a un objetivo y contexto determinado.



JUEGO PATOLLI

Ilustración tomada del libro "América Precolombina". Jonathan Norton Leonard y los redactores de los libros de TIME-LIFE, pág. 159.

3.2. definición

Los juegos de mesa son una actividad recreativa, gratuita y a veces con afán de lucro, sometida a reglas. Pueden ser muy tranquilos o muy activos; pueden ser en grupo o individuales. Todos ellos son una competencia, ya que ganar o perder son resultados necesarios de un juego de mesa.

"La dinámica psicológica del juego puede ceñirse a tres planos fundamentales, la tendencia que lo origina, las emociones que desencadena y las funciones cognitivas que intervienen en él."⁴

4. Juego- Gran Enciclopedia Rialp. Vol. 13, ed. Rialp S.A., Madrid, 1979, pág. 632.

3.3. características

- Todos son un pasatiempo y diversión.
- Son una lección de compañerismo, ya que todos enseñan a saber ganar o a saber perder sin problemas, dentro de la actitud de competencia que se crea.
- La suerte, la habilidad o el conocimiento de los jugadores determinan si ganan o pierden.
- "Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interacción y la socialización."⁵
- Al tener reglas los juegos inician una organización y una disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general.

5. Organización de las Loudotecas. María de Borja Solé, Barcelona, España, 1980, pág. 35.

-
-
- "El mundo del juego forma por si mismo un todo cerrado que esta al margen de la esfera práctica del trabajo y de todas las preocupaciones de la existencia."⁶
 - Están formados por diversas piezas, que pueden ser fichas, tableros, dados, etc.
 - Los que contienen tableros, representan simbólicamente operaciones determinadas o combates por medio de figuras o piezas.
 - Sus formas son homogéneas manteniendo internamente formas particulares.
 - La mayoría son portátiles.
 - Tienen objetivos particulares, que pueden ser la enseñanza o solamente la recreación.
 - Están dirigidos para un determinado público, ya sea por la edad, por el nivel social, cultural o económico.

6. Juego- Enciclopedia General Argos. Vol. 5, ed. ARGOS, Barcelona, 1970.

3.4. división

Dentro de las características anteriores, la tercera nos dá una base para dividir a los juegos de mesa, ya que nos dice que la suerte, la habilidad o el conocimiento de los jugadores determinan si ganan o pierden, teniendo de esta manera a los:

- JUEGOS DE AZAR
- JUEGOS DE HABILIDAD
- JUEGOS DIDACTICOS

Teniendo por juegos de azar aquellos que solamente la suerte del jugador determina si gana o pierde. Un ejemplo de estos juegos es la ruleta.

Los juegos de habilidad son aquellos que el ingenio o la destreza del jugador interviene para ganar. En la mayor parte de ellos se desarrollan algunos de los 5

sentidos, creando una habilidad manual, visual o mental. Teniendo por ejemplo de estos juegos al ajedrez.

Los juegos didácticos son los que tienen por objetivo la enseñanza de un tema determinado o de varios temas, algunos de ellos son dirigidos a centros educativos. Teniendo de ejemplo de estos juegos al maratón.

El objetivo del juego, es el que se tomó en cuenta, para determinar a que tipo de juego pertenece un X juego de mesa, ya que hay juegos didácticos en los que el niño desarrolla una habilidad manual, pero el objetivo del juego es principalmente el aprendizaje de formas, de colores, de partes del cuerpo humano, etc. También se tienen juegos en los que el azar interviene en el funcionamiento del juego, pero no determina si ganan o pierden los jugadores.

Por el tema que tiene el juego TEOTL puede ser un juego didáctico, sin embargo es un juego de habilidad, esto es porque si se tiene un juego en el cual, el participante tiene la sensación de que solo gana a través de su nivel de conocimiento sobre la cultura mexicana, se tiene la posibilidad de un desinterés, ya que la mayoría de la gente rechaza la información prehispánica, por lo que en este caso, es mejor que el participante, gane el juego gracias a su habilidad o inteligencia, tratando de esta manera que el jugador acepte un tema prehispánico.

3.5. juegos de habilidad

Para el desarrollo del juego TEOTL y determinar el funcionamiento y contenido físico del juego, se realizó una investigación sobre los juegos de habilidad, tomando como muestra de referencia a los siguientes juegos:

AJEDREZ: contiene un tablero en 2 colores formando cuadros donde son colocadas 16 piezas de un color en un lado y 16 piezas en el lado opuesto, ganando el que se queda con su pieza principal (el rey). El tamaño de sus piezas, de su tablero, como su color, es muy variable. Su material es según al nivel social o económico que va dirigido, ya que puede ser de plástico o de marfil. Su envase está sujeto al tamaño de sus piezas. El material para este puede ser de piel o simplemente de cartón caple. Desarrolla la habilidad mental.

MEMORIA: este juego tiene varias presentaciones en las cuales cada una tiene un número determinado de pares de imágenes, las cuales se colocan al reverso y gana el que logre encontrar más número de pares de imágenes.

El material de las tarjetas y del envase es de cartón caple. Las presentaciones de los envases es variable, en unos, dan en el panel superior, el nombre del juego y las tarjetas representando los pares que integran el juego o solamente algunas viñetas de las tarjetas, sobre colores llamativos.

En el panel inferior en algunas presentaciones se dan las instrucciones del juego impresas en negro sobre blanco, y en otras presentaciones queda libre.

En los paneles laterales dan el nombre del juego los registros de marca, la marca que distribuye el juego y el logotipo de hecho en México.

ROMPECABEZAS: sus temas y tamaños son muy variables teniendo cada uno desde 10, 500, 3000 o más piezas o módulos, que conforman una imagen al ser unidos. El tamaño y forma de los módulos esta determinado por una red aplicada en la imagen.

Esta imagen esta impresa en el panel principal del envase, para ser una guía visual durante la unión de los módulos. El material (plástico, cartón o madera), el acabado y la presentación, en el que se elabora, está determinado por el nivel social y económico al que va dirigido. Las imágenes de los rompecabezas, están impresas a todo color, para lograr una asociación de color y forma en los módulos, para crear una habilidad visual en el jugador.

CONECTA 4: contiene una charola de plástico con orificios, 2 soportes plásticos, 21 fichas negras y 21 rojas, gana el primero que haga una línea de 4 fichas.

DESTREZA: contiene una base de juego con un cronómetro e interruptor de encendido y apagado, y 25 figuras geométricas. El juego consiste en colocar las 25 figuras geométricas en su lugar correspondiente en el menor tiempo posible. El material de la base y de las figuras geométricas son de plástico. El envase es de cartón caple, en su panel superior (30cm X25cm) se encuentran 3 fotografías (dos de ellas en tamaño mínimo en selección de color sobre un fondo blanco, teniendo en sello de agua a 10 de las figuras geométricas en color azul, el nombre del juego en cabeza el envase, ocupando 2 séptimas partes de este en color rojo, aplicando en tipografía sin patines, en altas y bajas.

En el panel inferior (30cm X 25cm) se encuentra, en la parte derecha, el instructivo del juego e indicaciones específicas, en la parte izquierda 4 selecciones de color mínimas, representando 4 diferentes

etapas del juego. Está encabezado por el eslogan, una indicación para los jugadores e inmediatamente abajo el nombre del juego; en la parte inferior derecha se encuentra el logotipo, de la marca del juego. En los paneles laterales se coloca en el más corto (25cm X 6cm), una selección de color mínima, y en el más largo (30cm X 6cm), dos selecciones de color mínimas, seguidas por el nombre del juego. En la parte inferior de las fotografías y del nombre del juego, se encuentra en una sola línea una indicación, el registro y el logotipo; en la parte inferior se encuentra también en una sola línea el objetivo del juego.

IDEA-GARABATOS: pueden participar de 4 a 20 personas. Consiste en identificar lo más rápidamente posible el significado de los garabatos realizados por uno de los jugadores.

Contiene un tablero con casillas de 5 colores diferentes; 500 tarjetas, en las que aparecen 5 temas; cronómetro para señalar un límite de tiempo al tratar de adivinar el significado de lo que dibuja el garabata; 2 dados, uno marcado con números del 1 al 4 y otro con las letras I, que significa jugada individual, y TJ que significa que todos juegan; 4 tarjetas de temas, 4 bolígrafos y 4 blocks.

Su envase es de cartón caple, en su panel superior (47cm X 15cm), se encuentra en forma centrada el logotipo de idea-garabatos en color verde, amarillo y rojo; el fondo es de color gris. En su panel inferior, en forma vertical está un medio tono de las piezas que integran al juego, abajo de este, se da un resumen sobre el juego ilustrado con 3 viñetas; en la parte inferior derecha se da la dirección y la compañía que elabora el juego; está impreso en negro y verde aguamarina sobre blanco. En

Los paneles laterales se encuentra el logo tipo de idea-garabatos, en dos de ellos (15cm X 8cm), del lado derecho y con información del lado izquierdo; y en los dos paneles restantes (47cm X 8cm), en el centro y la tipografía en las esquinas superiores. El logotipo es aplicado en los mismos colores que en el panel superior, la tipografía en color blanco y el fondo en color gris.

SCRABBLE: es un juego de palabras para 2, 3, o 4 personas. El juego consiste en formar palabras que se entrelazan, a manera de crucigrama, en el tablero del juego, haciendo uso de fichas con letras cuyo valor en puntos es variable. Contiene un tablero plegable, 4 porta fichas y 100 fichas con una letra cada una.

El envase esta elaborado en cartón caple, en el panel superior (36.5cm X 18.5cm), se encuentra una selección de color del table

ro en diagonal, ocupando 4/5 partes de abajo hacia arriba; el nombre del juego, esta en una tipografía bold en altas, inclinadas hacia el centro, sin patines, y abajo de la última letra el logotipo del juego en color blanco, sobre un fondo rojo. En el panel inferior (verticalmente) dentro de un recuadro en la parte superior centrado está el nombre, indicaciones y registros del juego, en dos columnas se dan las instrucciones y ejemplos del juego, impreso en negro sobre blanco. En los paneles laterales (18.5cm X 3.5cm) del lado izquierdo esta colocado el nombre del juego y debajo de este el modelo, al lado derecho se encuentra la marca del juego todo en blanco sobre rojo.

En los paneles (36.5 X 3.5cm) del lado izquierdo está el nombre del juego en color blanco y del lado derecho el logotipo de la casa que elabora el juego en blanco, amarillo y negro, todo sobre rojo.

DETECTIVE: es un juego para 3 o 10 jugadores, de 10 años en adelante; contiene un tablero, 20 cartas de sospechosos, armas y lugares del crimen, 10 fichas, 8 armas, libreta de notas, sobre de archivo, 2 dados y un instructivo de reglas y estrategias; gana el primer jugador en resolver el misterio de quién asesino al señor Boddy, ¿quién fue?, ¿dónde fue? y ¿por qué?.

ENIGMAKO: contiene 22 tarjetas rojas, 22 tarjetas azules, 6 peones que representan los 6 investigadores, plano de la ciudad, 2 dados, 6 perfiles idénticos, 80 partes del retrato recortadas y 6 retratos de los bandidos. El que gana es el que después de muchas peripecias lleva su bandido a la cárcel. Desarrolla una habilidad visual. Su envase (25cm X 25cm) es de caple, en sus 3/5 partes superiores se encuentra, del lado izquierdo, una viñeta representando la unión de 6 partes, que integran la

imagen del rostro de uno de los bandidos; en el lado derecho están colocadas algunas referencias del juego; en los 2/5 inferiores del envase, se encuentra el nombre del juego usando tipografía con patines, con una ligera libertad y usando solo altas; el fondo del envase es de color café, la viñeta en color amarillo, las indicaciones en blanco y el nombre del juego en naranja. El panel inferior (25cm X 25cm), está dividido en dos columnas por una pleca, en estas dos columnas se dan las instrucciones del juego ilustradas con 14 viñetas. En la columna izquierda en la parte superior se encuentra el nombre del juego, abarcando el ancho de la columna. Está impreso en negro sobre blanco. En los paneles laterales (25cm X 4cm), el nombre está del lado izquierdo seguido, en dos de ellos por el logotipo de hecho en México, marca registrada, distribuidor y logotipo del juego y en los restantes por información sobre el juego y el logotipo; el

fondo de estos, es de color café, el nombre del juego en naranja, la tipografía de información y el logotipo de hecho en México en blanco, y el logotipo de la marca del juego en naranja y blanco.

SFETEH: contiene un tablero, 4 blocks, 4 fichas, un dado, 4 bolígrafos, un reloj de arena y 500 cartas; el objetivo del juego es identificar por medio de un dibujo o trazo tantas palabras como sean necesarias para llegar al final del tablero e identificar correctamente la palabra final.

CASA DE FANTASMAS: contiene un tablero, 16 fantasmas de plástico que brillan en lo oscuro, y una planilla de etiquetas. Hay tres maneras de ganar, ser el primero en colocar los fantasmas buenos fuera de la puerta de salida, ser el primero en capturar cuatro fantasmas buenos de sus oponentes, y que su oponente haya capturado cuatro fantasmas malos.

BATTLESHIP (ATAQUE SUBMARINO): contiene dos tableros plegables, 5 fichas, 2 charolas de juego, 2 marcos de plástico con clavijas. El objetivo del juego es localizar y hundir la flota oculta de 5 barcos adversarios.

La información anterior nos da una gran variedad de objetivos, habilidades (visuales, manuales o mentales), presentaciones, piezas, materiales y formas que conforman a estos diferentes juegos, dando a la vez alternativas para la elaboración del juego de mesa TEOTL.

Teniendo como punto de referencia a las diferentes piezas de los juegos de habilidad anteriores, se realizó el siguiente cuadro de datos, para seleccionar las piezas que se adaptaron a las necesidades del juego TEOTL.

Las piezas elegidas y su desarrollo se mencionan posteriormente.

CUADRO DE DATOS, SOBRE LAS PIEZAS QUE INTEGRAN A LOS JUEGOS DE HABILIDAD,
TOMADOS COMO MUESTRA DE REFERENCIA.

JUEGOS	TABLERO	FICHAS O FIGURAS	TARJETAS	DADOS	MEDIDOR DE TIEMPO	INSTRUC TIVO	BLOCKS	BOLIGRA FOS	OTROS
AJEDREZ	X	X							
ROMPECABEZAS									X
DESTREZA		X			X	X			X
ENIGMAKO		X	X	X		X			X
IDEA-GARABATOS	X	X	X	X	X	X	X	X	
CONECTA 4		X				X			X
DETECTIVE	X	X		X		X	X		X
SCRABBLE	X	X				X			X
BATTLESHIP	X	X				X			X
MEMORIA		X							
CASA DE FANTASMAS	X	X				X			X
SKETEHE	X	X		X	X	X	X	X	X

4. JUEGO DE MESA TEOTL

4.1. objetivos y características

OBJETIVO GENERAL

Lograr una motivación de aprendizaje hacia la Cultura Mexica y una familiarización con sus grafismos.

OBJETIVO PARTICULAR

Lograr una habilidad visual y de observación en el jugador.

CARACTERISTICAS

- Pueden participar de 2 a 18 personas.
- Para edad de 12 años en adelante.
- Está dirigido a clase media.

El juego consiste en identificar los fragmentos de las imágenes de los dioses que conforman el tablero, y responder acertadamente una pregunta sobre la Cultura Mexica, todo en un minuto.

Para ganar lo más importante es la rapidéz visual y la observación de los participantes para localizar los fragmentos de las imágenes, tomando en cuenta que no solo juega, contra el tiempo, sino contra el otro participante o equipo que a su vez tratará de localizarlo.

4.2. contenido físico

El juego TEOTL contiene un tablero, 690 tarjetas de información visual y temática, 3 tarjetas de verificación de imagen, 6 fichas, 3 dados, un reloj de arena, un instructivo y 3 envases.

T A B L E R O

Se trata de la base rígida de numerosos juegos y es el que con mucha frecuencia hace atractivo un juego, incluso antes de conocer sus reglas.

En el tablero, del juego TEOTL, se aplicó 6 imágenes de dioses mexicas en primer plano y para avanzar en éste se tomó el grafismo de las huellas de pisadas, con las que representan los mexicas, en sus códigos, sus recorridos.

TARJETAS DE INFORMACION VISUAL Y TEMATICA

En éstas se da la información de la Cultura Mexica y los fragmentos que integran a cada una de las 6 imágenes que conforman. La información se da a través de preguntas, las cuales tienen sus respectivas respuestas.

Las tarjetas están divididas en 6 temas para facilitar la aplicación de la información de la Cultura Mexica en el juego.

Al ser localizados algunos de los fragmentos más fácilmente que otros, o al poder responder algunas preguntas más fácilmente que otras, a cada tarjeta se le dió un valor, el cual es de 0 a 3 pisadas adicionales según el grado de dificultad que tenga.

Al tener los fragmentos de las imágenes formas parecidas entre sí, se enumeraron, con el fin de que el participante pueda verificar si el fragmento de su tarjeta es el mismo que él indica.

TARJETAS DE VERIFICACION DE IMAGEN

En éstas tarjetas se aplicó una red de hexágonos sobre las imágenes de los dioses, y se enumeró cada uno de los módulos generados por la red, para poder verificar los fragmentos de las tarjetas.

FICHAS

Personifican o representan a los jugadores, efectuando con ellas el avance en el tablero.

DADOS

Los dados son las piezas que ponen a funcionar algunos juegos de mesa, determinan quien empieza y lo que debe de hacer cada participante en su turno o tirada.

Los dados del juego TEOTL tienen que indicar el número de pisadas de avance; si en la tirada solo participa el jugador en turno, o podrán participar todos los jugadores

; y el tema en el que tiene que esoger una tarjeta.

RELOJ DE ARENA

Indica el tiempo límite en el que el participante tiene para responder la pregunta e identificar el fragmento de la tarjeta.

INSTRUCTIVO

Informa sobre el contenido del juego, como se debe de jugar y las reglas que tiene que acatar el participante para poder empezar. Contiene:

- El nombre del juego
- Materiales para el juego
- El objetivo del juego
- La forma de empezar el juego
- El desarrollo del juego
- Como se puede ganar el juego
- Las reglas del juego

ENVASE

Es una pieza importante, no solo en los juegos de mesa, sino para cualquier producto que tenga que ser envasado, para su traslado o para su exhibición, por ser este el primer contacto con el consumidor.

El envase da personalidad a su contenido distinguiéndolo de los productos que tienen sus mismas características y llevan el mismo fin hacia el consumidor.

El juego TEOTL contiene 3 envases, que son el envase primario y 2 envases secundarios. El envase primario tiene como objetivo contener todas las piezas del juego, incluyendo los envases secundarios, para protegerlos de daños físicos, extravío de las piezas, dar los datos generales del juego, dar una imagen al juego, facilitar su manipulación, almacenamiento, exhibición y ayudar a su venta.

Los envases secundarios tienen como objetivo mantener en buenas condiciones a las piezas que contienen evitando su extravío y que tengan algún daño estando sueltas en el mismo envase primario; un envase es para las 720 tarjetas de información visual y temática, y otro para las 6 fichas, los 3 dados y el reloj de arena.

4.3. instrucciones

PARA EMPEZAR

Determinar si se juega individualmente o en equipo, el cual puede estar integrado por 2 o 3 personas, a cada jugador o equipo se reparte una ficha.

Teniendo el tablero y seleccionada la ficha de avance, cada participante o equipo tira el dado numérico y el que obtenga el menor número será el que empieza el juego.

EL JUEGO

El primer jugador tira los 3 dados y avanza su ficha los espacios que indica el dado numérico, toma la tarjeta que le corresponde, según lo que marque el dado del color, y si juega sólo o todos juegan según lo que indique el tercer dado.

Si el participante localiza el fragmento y no responde la pregunta o viceversa, retrocede una pisada.

Cuando algún jugador cae en una pisada con el número 20, 40, 60 o 80, tendrá derecho a una tirada más. Si en la primera tirada el dado indica que todos juegan se cancela y únicamente en el segundo tiro será válido.

El jugador que responda acertadamente, tendrá el control de los dados y cuando pierda se pasa el turno al jugador o equipo que se encuentra a su derecha.

PARA GANAR

Hay que llegar a la última pisada (número 100), pero si no logra localizar el fragmento o responder la pregunta, retrocede 3 pisadas.

REGLAS DEL JUEGO

- El jugador podrá ver el reverso de la tarjeta únicamente después de haberse terminado el tiempo, o cuando tenga la respuesta de la pregunta.
- Cuando todos los participantes juegan no deberán de tapar a los dioses que no estén observando, con el fin de evitar que los demás puedan localizar el fragmento, teniendo así una ventaja.
- El jugador al no localizar el fragmento ni responder acertadamente tendrá que retroceder 3 pisadas.

4.4. solución gráfica

4.4.1. pasos a seguir para la solución gráfica

Los pasos a seguir, empleados en el presente trabajo, para la solución gráfica de las piezas del juego TEOTL, son los siguientes:

- BOCETOS
- SELECCION DE BOCETOS
- VARIANTES
- SELECCION DE VARIANTES
- VARIANTES DE VARIANTES
- SELECCION FINAL
- JUSTIFICACION DE TRAZOS

Los bocetos son trazos sin precisión, ni calidad y sirven para dar una idea general de las diferentes alternativas para la solución gráfica del proyecto.

La selección de bocetos nos ayuda a elegir la mejor alternativa, tomando en cuenta el objetivo y las características de cada una de las piezas.

Al boceto elegido se le hacen variantes para llegar a una mejor solución gráfica.

Teniendo las variantes del boceto, se pasa a una segunda selección, en la que se elige la mejor variante, también en base de cada pieza.

A la variante elegida se le hace a su vez otras variantes para llegar a una óptima solución gráfica.

Teniendo estas últimas variantes se pasa a la selección final, en la que se elige a la solución gráfica más adecuada.

Se puede tener más variantes y selección de variantes, para una solución gráfica, o en su defecto menos variantes y selección de variantes, esto depende de los requerimientos a cubrir en el diseño.

La justificación de trazos se puede realizar por medio de los trazos auxiliares y envolventes del diseño, también se logra por medio de la diagramación que nos ayuda a tener una justificación geométrica de cada uno de los elementos gráficos del diseño para tener una buena proporción.

4.4.2. color

El color en la imagen afirma o acentúa la sensación de veracidad, por ser captado a través de los sentidos.

En el texto "Estética de los Elementos Plásticos" nos dan dos definiciones de lo que es el color, la primera nos dice que el color de un objeto percibido por la vista, se debe a las propiedades inherentes del mismo, de reflejar, seleccionar y absorber determinados rayos de los que integran la luz blanca.

La luz solar es un fenómeno vibratorio de innumerables variaciones en cuanto a longitud de onda.

Al pasar la luz blanca o solar por un prisma se ve que está compuesta por un sinnúmero de colores, de los cuales los fundamentales son el violeta que corresponde a la vibración de longitud más pequeña, añil, azul, verde, amarillo, naranja y rojo.

Estos colores, del espectro solar, consecuentemente, producen el blanco al mezclarse, también puede conseguirse igual

resultado mezclando los tres colores primarios, o bien añadiendo a cada uno de estos su complementario. El color negro resulta de la ausencia de toda impresión luminosa.

Lo anterior es como percibía el color Newton en el mundo de la física, donde el color es solamente luz.

La segunda definición es como lo percibía Delacroix, donde el color es la forma, donde el interior afectivo encuentra su manifestación, el instinto participa a veces en la coloración de un rojo determinado.

Es agente de una emoción que experimenta y sufre el artista, siendo trasmisor de un estado anímico del hombre influyendo en el ánimo de todos los seres humanos.

El color se puede aplicar en una forma, según se sienta, sin tener que respetar su color verdadero, por ejemplo, se puede pintar

una manzana de color azul a pesar de que no exista.

Es creador intencional de espacios que por su vibración avanza y otras por la misma razón retrocede ya que los tonos cálidos (rojo - amarillo) dan sensación de proximidad y los fríos (azul - violeta) tienden a señalar lejanía.

En el juego TEOTL se tomó en cuenta, para su elaboración el gran colorido que manifiesta la Cultura Mexicana en su vestimenta, en sus códices, en su arquitectura, etc., ya que para ellos el color era muy importante por lo sensorial o por lo afectivo.

El color en el juego es importante porque sirve para llamar la atención del jugador y para lograr una homogeneidad dentro de las piezas que lo integran, dando así una personalidad.

En varias de las piezas del juego se aplicó los colores asignados a los cuatro hijos del dios dual, por tener un gran significado e importancia dentro de esta cultura, al darle una acción múltiple, identificados algunas veces con los elementos naturales, con los rumbos del universo, con los periodos del tiempo que están bajo su influencia y sobre los puntos cardinales. Estos colores son:

AZUL - HUITZILOPOCHTLI

BLANCO - QUETZALCOATL

NEGRO - TEZCATLIPOCA

ROJO - XIPE TOTEC

Estos colores se complementaron con los colores designados a las auroras, que son el verde y el amarillo.

En las imágenes, para la funcionalidad del juego, se aplicó un mismo color en las formas parecidas que conforman los dioses,

creando así un grado de dificultad. En el resto de las formas se respetó el color en el que está representado en la fuente de donde se tomaron las imágenes.

El color que integran las piezas del juego, se determinó a través de los bocetos del tablero, que dentro de las combinaciones realizadas (ver bocetos del tablero), se eligió el rosa y el morado por el contraste y equilibrio que se logra. Al tener un color cálido y un color frío, se crea la sensación de profundidad, con el color frío aplicado en la sombra de los hexágonos y del nombre del juego, lo que en las otras combinaciones no se logra tan marcadamente.

También se eligió por el contraste de los colores de las imágenes, que se logra aplicándolas sobre el rosa, sin perder estos su luminosidad, creando una mayor atracción hacia esta combinación de colores por encima de los demás.

En las diferentes piezas del juego, en las que se requiere del nombre del juego (TEOTL), este se aplicó en rosa y morado, excluyendo el instructivo, por aplicar un solo color en este.

A los tipos del nombre se les dió el color rosa y como mencione anteriormente, a la sombra de los tipos se les dió el color morado.

4.4.3. tipografía

La tipografía dentro de los juegos de mesa junto con el color, es una parte importante para dar una personalidad o carácter.

En la mayor parte de los juegos de mesa se utiliza una familia tipográfica especial, en el nombre del juego, dando una diferencia gráfica por medio de ésta, cuyo grafismo ayuda a fijar su recuerdo, por ser en parte la personalidad del juego,

sobre todo en los juegos de la misma actividad, por ejemplo en los diferentes juegos de ajedrez.

A esta tipografía, en algunos de los juegos, se les da un tratamiento, con el cual el nombre refleja la actividad o temática del juego.

Esta familia tipográfica en algunos juegos de mesa es la misma que se aplica en el texto de información o de datos requeridos y específicos, y en otros se aplica una familia tipográfica distinta.

En el juego TEOTL se aplicó 2 familias tipográficas para dar la información, personalidad y carácter del juego.

- 1- Para el nombre del juego y textos distintivos.
- 2- Para el texto requerido en algunas de las piezas.

En la elección de la tipografía se tomó como punto de referencia la siguiente división de familias tipográficas hecha en el texto "Así se Dibujan Letras, Rótulos, Logotipos".

- | | |
|-------------|-----------------|
| 1. Romanas | 5. Grotescas |
| 2. Góticas | 6. Inglesas o |
| 3. Latinas | Manuscritas |
| 4. Egipcias | 7. Ornamentales |

De estas siete familias se eligió, para el nombre y los textos distintivos, las ornamentadas, de las cuales se tomaron como alternativas las siguientes.

ARNOLD BOCKLIN

A B C D E F G H J J K
L M N O P Q R S T (
U V W X Y Z a b c)
d e f g h i j k l m n o p
q r s t u v w x y z 1 2
3 4 5 6 7 8 9 0 Æ Ø ;
0 æ œ ø ß š ç ž («))
% ? ! / * ~ ~ ~ ~ ~

TEOTL
TEOTL

Para la segunda familia tipográfica del juego se seleccionó dentro de las grotescas, que son las que no representan ningún remate en sus extremos, teniendo una gran variedad en sus tipos los que se pueden utilizar en redondas, itálicas, anchas, estrechas, etc., y son magníficos ejemplos

de las cualidades que debe reunir un tipo de letra, principalmente por su legibilidad.

Dentro de las familias que integran las grotescas se seleccionó como alternativas a las siguientes.

Futura

ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTU
VWXYZ abcde
fghijklmnopqrst
uvwxyzø12345
67890œÆø&
%ß?!£\$(天行/;«»)

Olive

ABCDEFGHIJK
KLMNOPQRS
TUVWXYZœ
abcdefghijklmnop
mnopqrstuv
wxyzø12345
67890£\$?!«»
«»

Helvetica

ABCDEFGHIJK
KLMNOPQRS
TUVWXYZab
cdefghijklmno
pqrstuvwxyz1
234567890?!
%\$£&BØ(天行/;«»)

Univers

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
YZÆœøÇabcdef
ghijklmnopqrstuv
wxyzøæœç:1234
567890%&ß/£\$
ø?!Æœø(天行/;«»)

De estas se eligió a la Univers por sus números, al ser los que mejor se adecúan

a las pisadas de la tabla de avance del tablero.

4.4.4. selección del nombre

Para la selección del nombre del juego, se recurrió a palabras náhuatl que caracterizan o tienen una gran importancia dentro de la Cultura Mexica, obteniendo las siguientes posibilidades:

- TEOTL - dios
- AZTECA - triple alianza
- OPOCHTLI - zurdo
- OMEYOCAN - lugar de la dualidad
- HUITZILOPOCHTLI - dios de la guerra
- TENOCHTILAN - ciudad de los mexicas
- FUEGO NUEVO - festividad de cada 52 AÑOS.
- MEXICA - última tribu nahuatlaca que llegó al Valle de México.

Las palabras Huitzilopochtli, Tenochtitlán y fuego nuevo se eliminaron porque dan una referencia falsa al juego ya que se puede pensar que el juego trata solamente sobre la información específica del dios Huitzilopochtli, de la ciudad de Tenochtitlan, así como de los lugares o fechas de los diferentes fuegos nuevos de los mexicas.

Las palabras Azteca y Mexica se descartaron, a pesar de dar una referencia del contenido del juego, porque en la primera se participaría a la mala aplicación de la palabra, ya que se denomina azteca sólo a la triple alianza. El segundo se descartó porque su pronunciación es confusa.

Las palabras Teotl, Omeyocan y Opochtli se pueden usar para el nombre del juego, por ser palabras cortas, de las cuales se eligió a la palabra Teotl, por ser la más corta y tener una mejor pronunciación y legibilidad.

4.4.5. selección de imágenes

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de expresar lo que siente o lo que percibe, a través de sus sentidos, tratando de plasmar su realidad o su sentir, sus sueños, sus temores y trata de dar explicación a lo que no puede dominar o entender.

Esto se da desde el hombre primitivo que "pudo realizar en una superficie cualquiera una imagen, que si no refleja la apariencia verídica de su mundo, si corresponde a la idea y al entendimiento que su mente primitiva pudo ofrecer de su realidad exterior".¹

Desde entonces el papel de la imagen es muy importante en la vida del ser humano, por ser una manifestación de la vida o de las sensaciones, las percepciones, entre

1. Taller de Expresión Gráfica, por Villegas Maciel Carlos, UNAM/CCH Vallejo, México 1983, pág. 12.

otras, dando un reflejo de su realidad, estando sujeta, su formación y su esencia, al conocimiento de su contexto, por lo que en la Cultura Mexicana, principalmente en su religión, la encontramos en un papel muy importante.

Siendo la imagen una representación mental de algo que captamos a través de los sentidos, los mexicas, trataron de dar vida o personalidad a todos los fenómenos de su contexto.

Crearon un mundo religioso, donde cada deidad representaba un fenómeno natural, asignando a cada uno, un grafismo o una imagen o una forma creada por lo que ellos conocían o usaban conservando rasgos humanos o de algún animal.

Mantienen con esta parte de su realidad combinada quizás con tributos que ellos hubieran querido tener para controlar su contexto.

De la gran variedad de imágenes que aplicaban los mexicas en su vestimenta, en sus construcciones, sus días, sus meses, etc., se eligió a 6 imágenes de sus dioses para aplicarlas en el juego.

Para la tabla de avance se aplicó hugllas de pisadas, por ser el grafismo utilizado en sus códigos para representar sus recorridos.

De la gran variedad de los dioses que reúne la cultura mexicana se tuvo como posibilidades para emplearlos en el juego a los siguientes:

CINTEOTL - dios del maíz
COYOLXAUHQUI - deidad lunar
CUATLICUE - madre de huitzilopochtli
CHALCHITLICUE - diosa de las aguas
HUITZILOPOCHTLI - dios de la guerra
MICTLANTECUTLI - señor del infierno

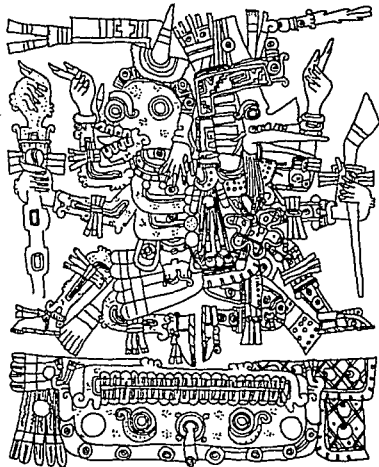
OMETEOTL - dios de la dualidad
QUETZALCOATL - dios del viento
TEZCATLIPOCA - señor del espejo humeante
TLALOC - dios del agua
TOCI - nuestra abuela
TONATIUH - deidad del sol
UISTICIHUATL - dios de la sal
XIUHTECUTLI - señor del año
XIPE TOTEC - nuestro señor desollado
XOCHIPILLI - deidad del alma

Se eligieron solo 6 imágenes de los dioses, ya que el manejar más de 6 se pierdió de el objetivo del juego, al tener una saturación de imágenes en el tablero, las cuales a su vez tendrían que ser aplicadas en un tamaño pequeño, perdiendo así algunos de sus detalles.

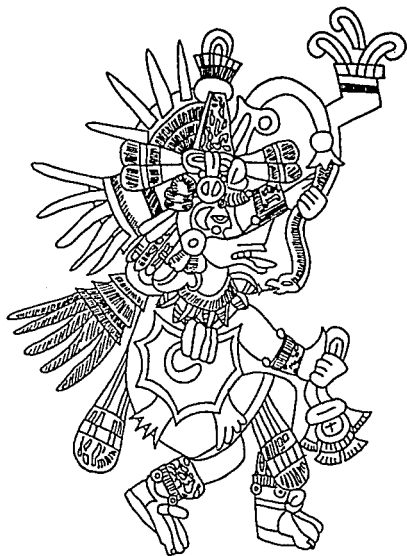
Por la importancia e influencia de los dioses en la Cultura Mexicana, se eligieron los siguientes:



1- HUITZILOPOCHTLI



2- OMETEOTL



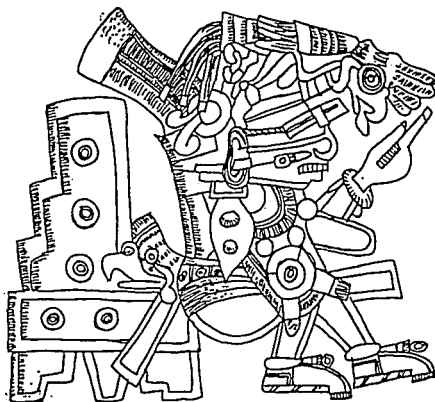
3- QUETZALCOATL



4- XIPE TOTEC



5- TLALOC



6- TEZCATLIPOCA

Las imágenes 1, 3, 4, 5 y 6 fueron tomadas del calendario de la Lotería Nacional de Asistencia Pública, del año 1973.

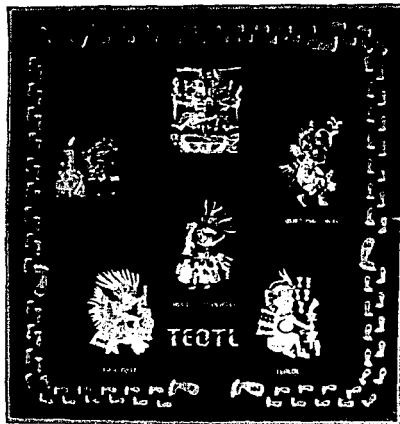
* Para mayor información de estos dioses pasar al apéndice II.

4.4.6. solución gráfica de las piezas

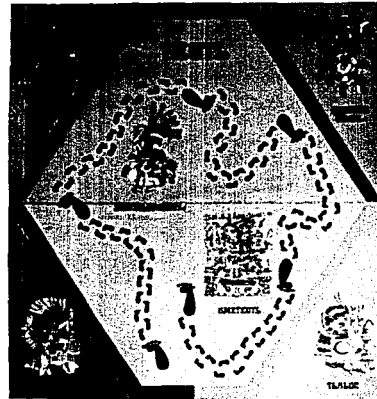
T A B L E R O

Para la solución gráfica del tablero se realizaron los siguientes bocetos.

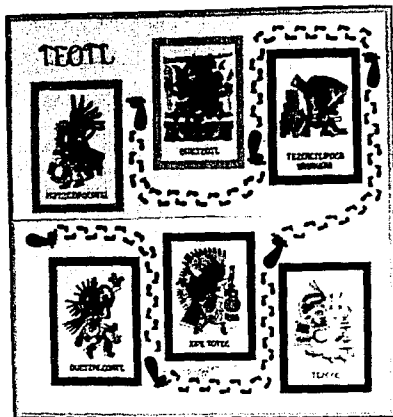
A)



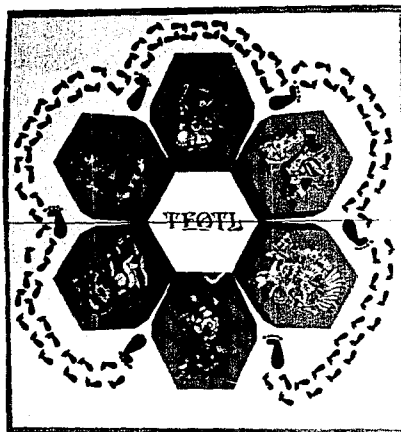
B)



c)



d)

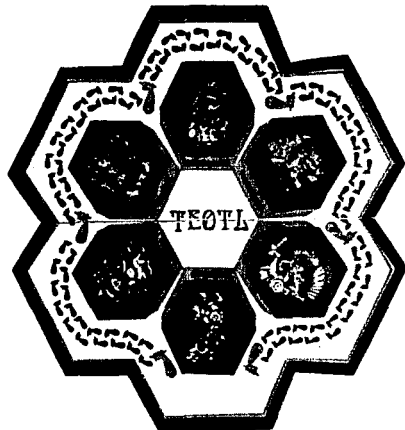


Se eligió la composición del boceto D, el color verde del fondo del boceto A, y del boceto B, el marco hexagonal que encierra la tabla de avance, a dos de los

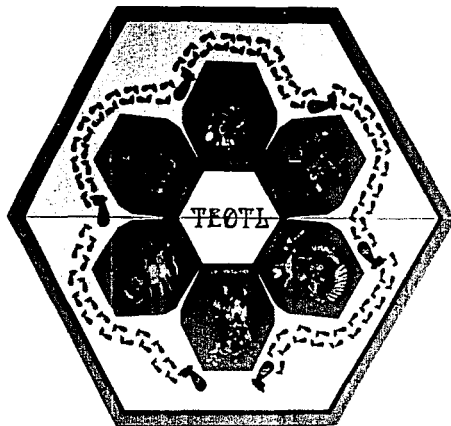
dioses y al nombre del juego.

Con estos elementos se generaron las siguientes variantes:

Variante (A)

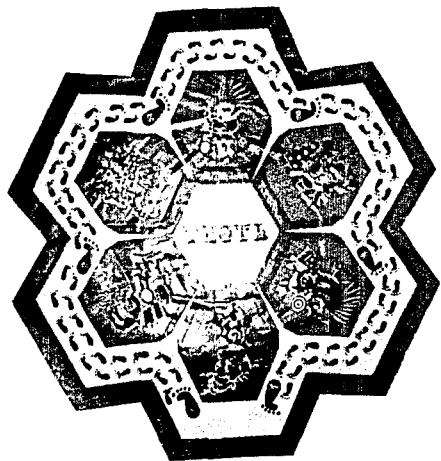


Variante (B)



De estas variantes se eligió el perimetro de la variante A, y el color de la variante B, por último se hizo una varian

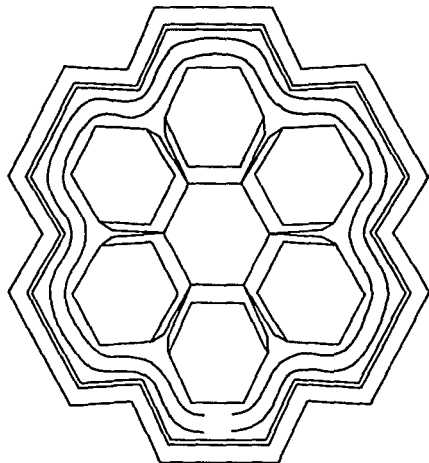
te al nombre del juego. Como mencione anteriormente, se engrueso y se le dió una sombra a los tipos que forman el nombre.



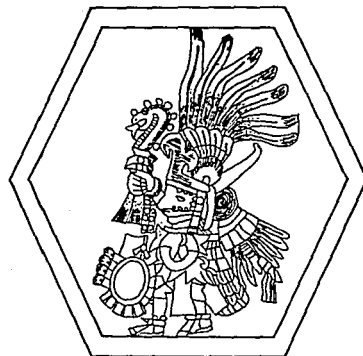
En la línea gruesa del perímetro, los hexágonos, las pisadas pequeñas y el tipo del nombre se aplicaron en color rosa; la línea delgada del perímetro, las pisadas grandes, la sombra de los hexágonos y del nombre del juego se aplicaron en color morado; los nombres de los dioses y los números 0, 20, 40, 60, 80 y 100 en color blanco; los números 1-19, 21-39, 41-59, 61-79 y 81-99 en color negro; a las imágenes de los dioses se les aplicó el color blanco, amarillo, azul claro, cian, azul oscuro, rojo, verde, verde oscuro, naranja, café, gris y negro.

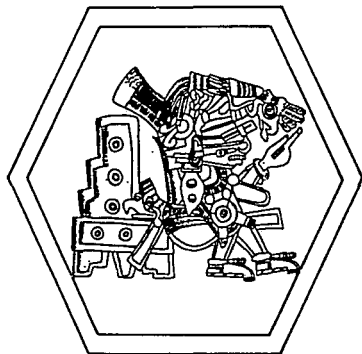
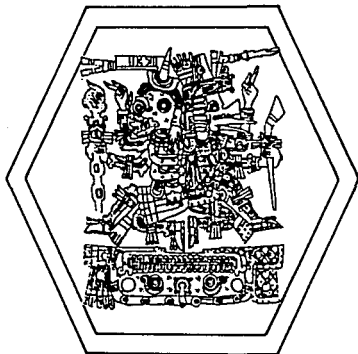
Se aplicó la tipografía Arnold Bocklin, en altas y bajas, en los nombres de los dioses y en los números 0, 20, 40, 60, 80 y 100. La tipografía Univers se aplicó en los números 1-19, 21-39, 41-59, 61-79, y 89-99.

SECUENCIA DE LA TABLA DE AVANCE

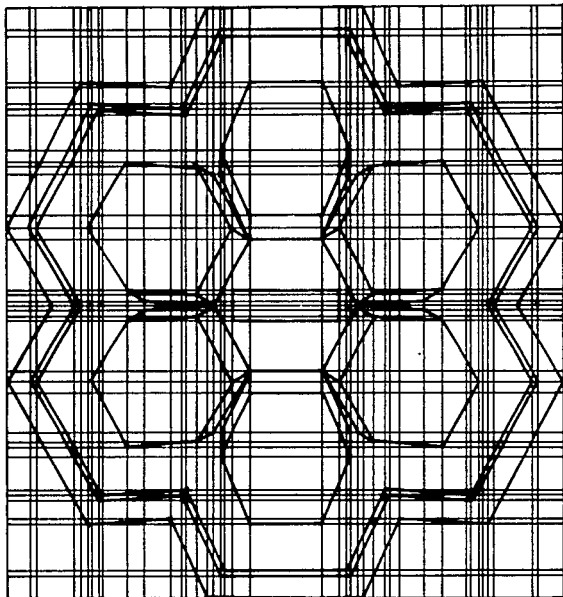


AREA DE AISLAMIENTO DE LAS IMAGENES DENTRO
DEL HEXAGONO





JUSTIFICACION DE TRAZOS



El nombre del juego (TEOTL), en los trazos auxiliares se representa por medio de un rectángulo.

TEOTL

Impresión: selección de color.

Material: hule portavin.

Tamaño: 54cm X54cm (tomando la envolvente).

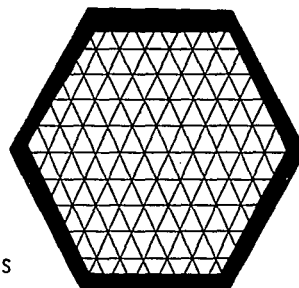
TARJETAS DE INFORMACION VISUAL Y TEMATICA

Los elementos ha tomar en cuenta, para la solución gráfica de estas tarjetas, son los siguientes:

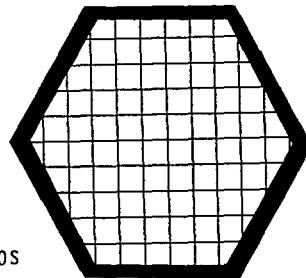
- 1 Los fragmentos de las imágenes
- 2 Las preguntas
- 3 Las respuestas
- 4 El número de las pisadas adicionales
- 5 El número de hexágono que le corresponde
- 6 Los temas

La fragmentación de las imágenes para las tarjetas se determinó por medio de una red, la cual se eligió después de hacer pruebas con redes básicas y redes compuestas aplicadas a las imágenes. Las redes aplicadas a las imágenes son las siguientes:

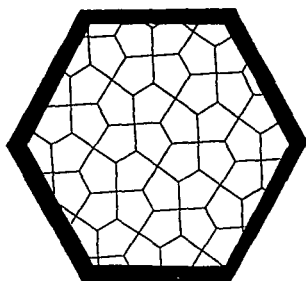
REDES SIMPLES



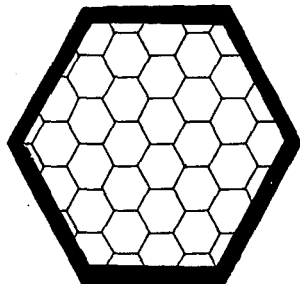
TRIANGULOS



CUADRADOS

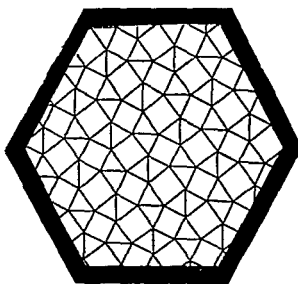


HEXAGONOS

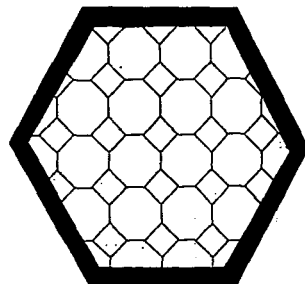


PENTAGONOS

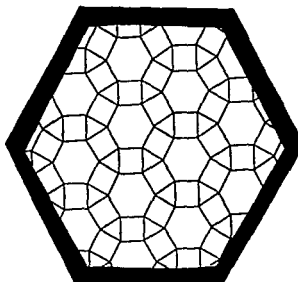
REDES COMPUESTAS



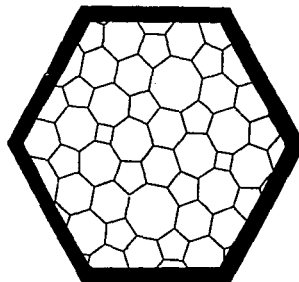
TRIANGULOS Y CUADRADOS



CUADRADOS Y OCTAGONOS



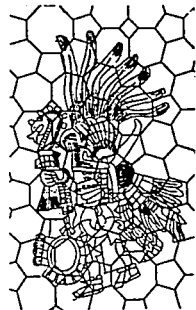
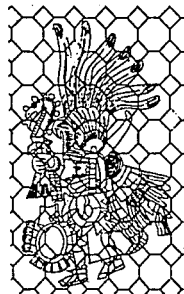
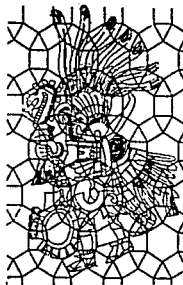
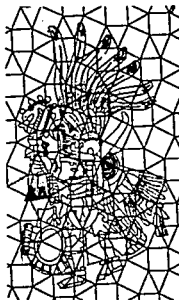
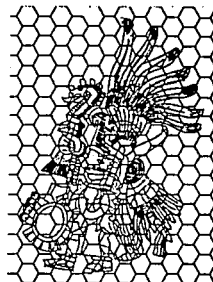
TRIANGULOS, CUADRADOS
Y HEXAGONOS



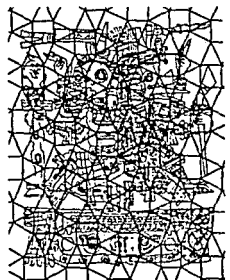
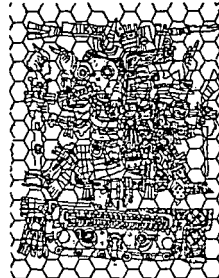
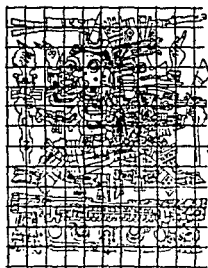
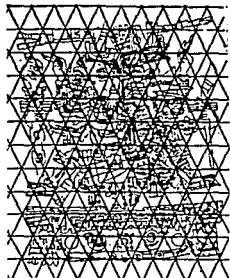
CUADRADOS, PENTAGONOS,
HEXAGONOS Y HEPTAGONOS

APLICACION DE LAS REDES EN LAS IMAGENES DE LOS DIOS

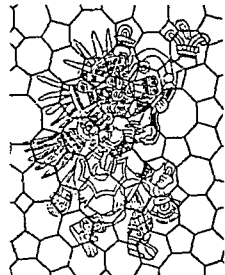
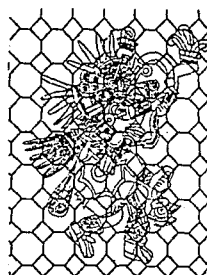
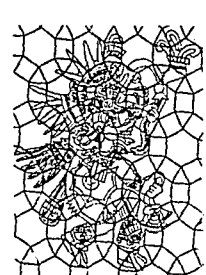
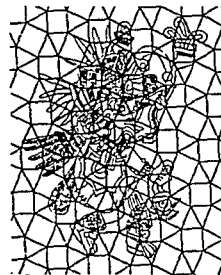
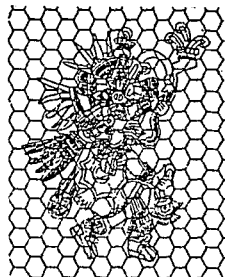
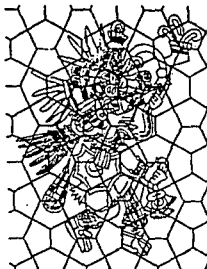
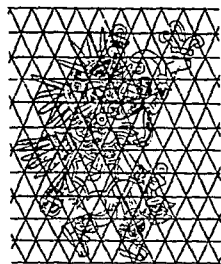
HUITZILOPOCHTLI



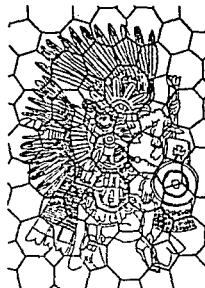
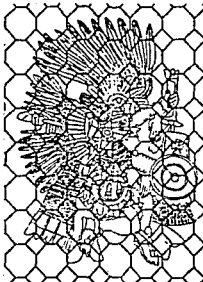
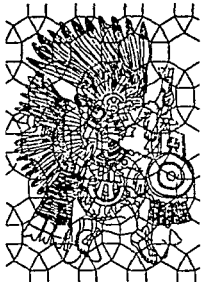
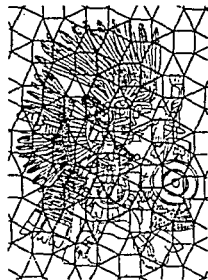
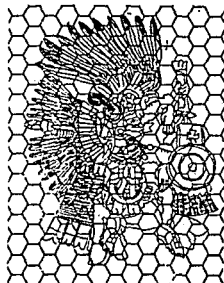
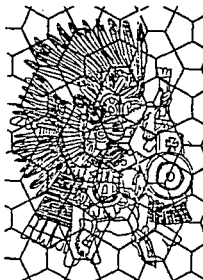
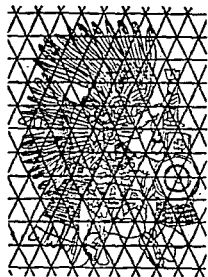
OMETEOTL



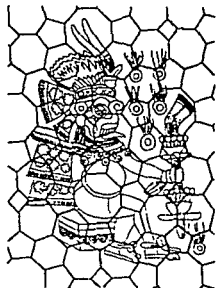
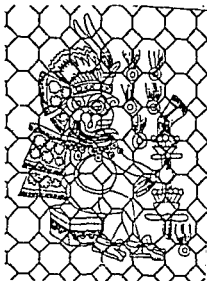
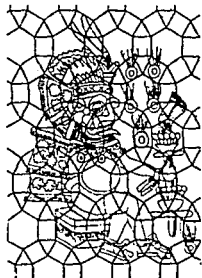
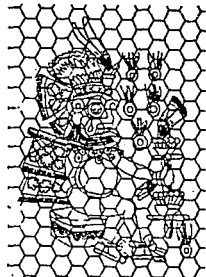
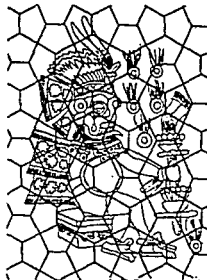
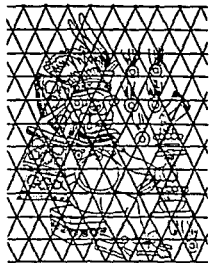
QUETZALCOATL



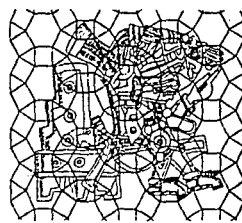
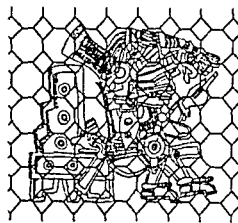
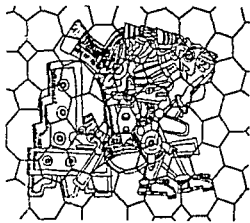
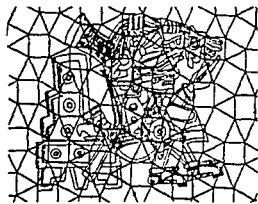
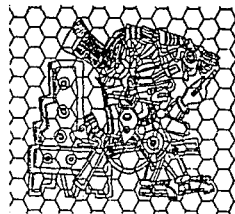
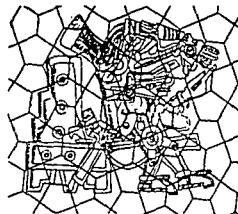
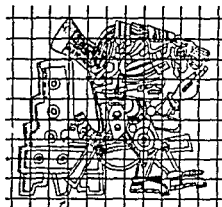
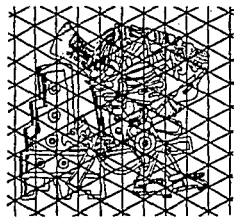
XIPE TOTEC



TLALOC



TEZCATLIPOCA



Para mantener una uniformidad dentro de las tarjetas y lograr un grado de dificultad en los fragmentos, por medio de las redes, en la localización de éstos, se utilizó un solo módulo. Se evitó de esta manera, que el participante encuentre alguna referencia o conexión, de un determinado módulo con una de las imágenes.

Las redes compuestas se eliminaron por dar de 2 a 4 módulos diferentes.

De las redes simples se eligió a la red de hexágonos por la estabilidad que presenta su forma, como módulo y por tener una referencia con las formas que integran el tablero.

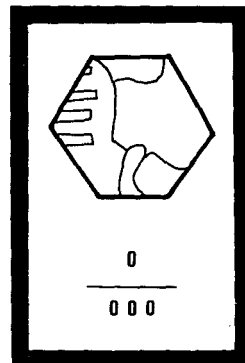
Teniendo definido el módulo se realizaron los siguientes bocetos:

Frente = f

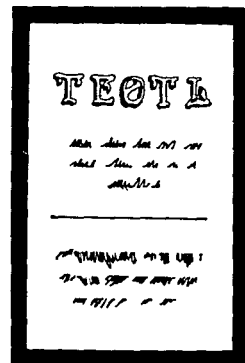
Vuelta = v

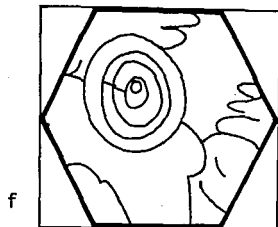
(A)

f

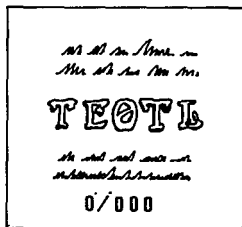


v

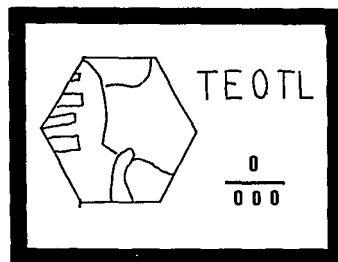




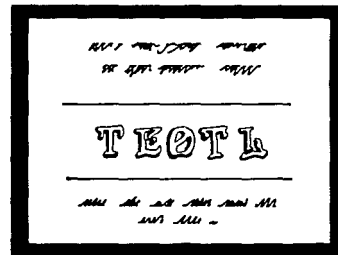
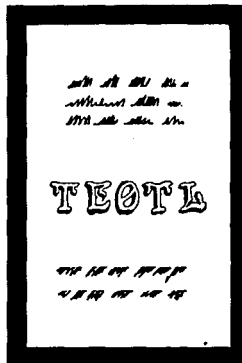
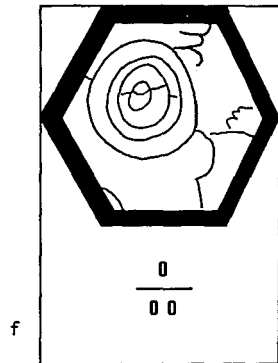
(B)

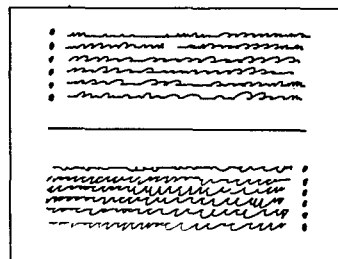
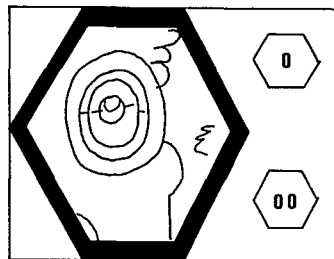
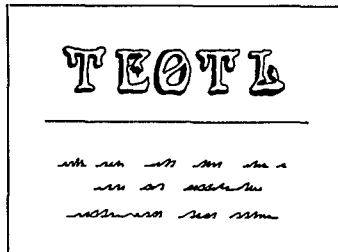
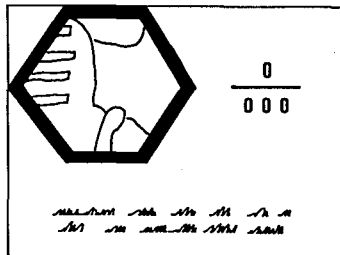


(D)



(C)

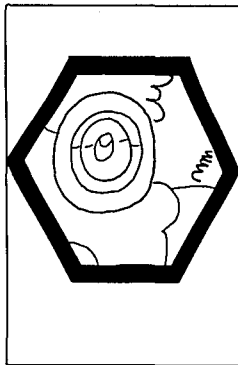




Los bocetos A, D, y E, por tener el fragmento de la imagen en menor tamaño fueron eliminados quedando así los bocetos B, C y F, de los cuales se eligió al boceto C, por guardar una proporción de la imagen, dentro de la tarjeta.

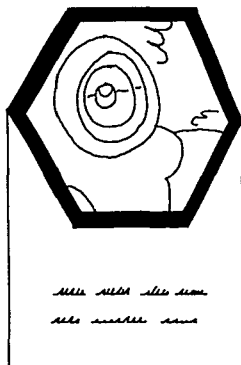
A este boceto se le realizaron las siguientes variantes:

(A)



f

(B)

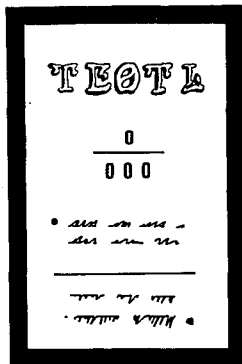


f

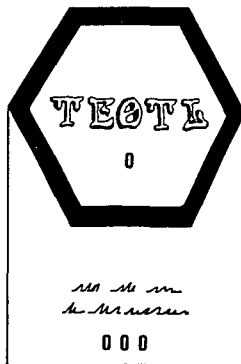
(C)



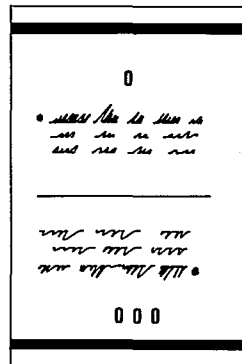
f



v



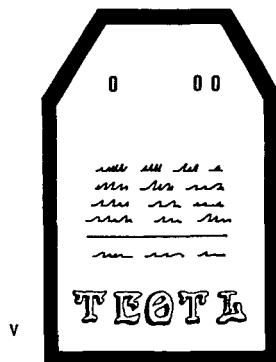
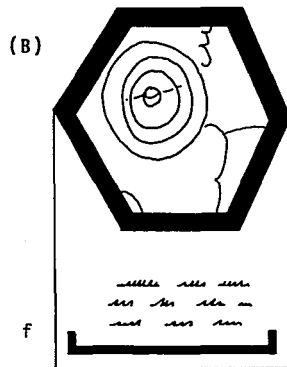
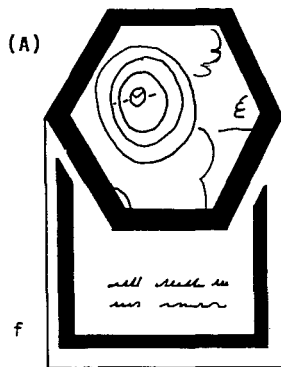
v

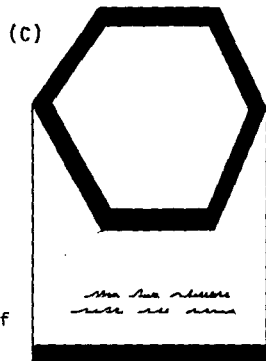


v

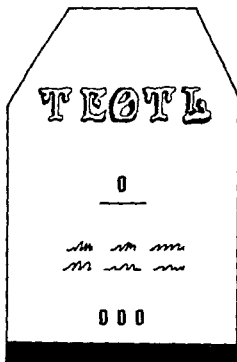
Se eligió la variante B, por dar un énfasis a la imagen, con el corte superior y por mantener un equilibrio de la imagen con la tipografía, evitando la saturación de información en el reverso de la tarjeta al tener la pregunta en el frente y la respuesta en la vuelta de la tarjeta.

Ha partir de esta variante se generaron las siguientes variantes:





f

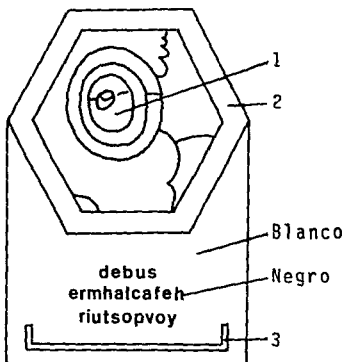


v

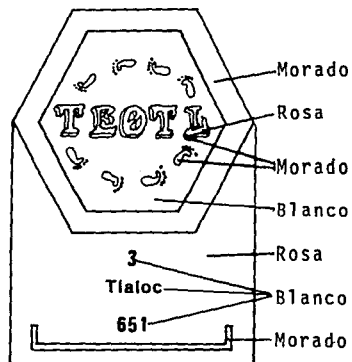
Finalmente dentro de estas tres nuevas variantes se eligió a la variante B, por ser la que guarda un mejor equilibrio en ambas caras de la tarjeta.

Teniendo como referencia (como mencioné anteriormente) los colores de los tezcaltipocas y los colores del tablero, el color en las tarjetas se aplicó de la siguiente manera:

Frente



Vuelta



1- El fragmento de la imagen se aplicó en los mismos colores que está en el tablero.

2 y 3- Se aplicó en 6 colores diferentes, representando los 6 temas de la Cultura Mexica.

El número de tarjetas (720) obtenidas por medio de la fragmentación se dividió en los 6 temas, quedando 120 tarjetas en cada uno.

AMARILLO - PEREGRINACION

VERDE - ORGANIZACION POLITICA Y SOCIAL

AZUL - ORGANIZACION ECONOMICA

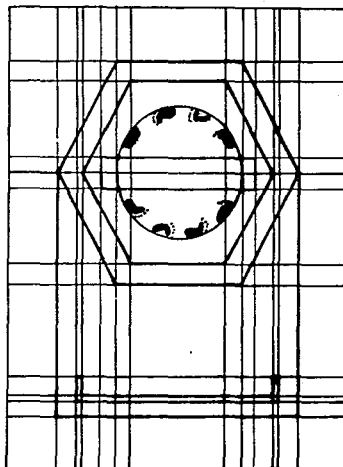
ROSA - ARTE

ROJO - RELIGION

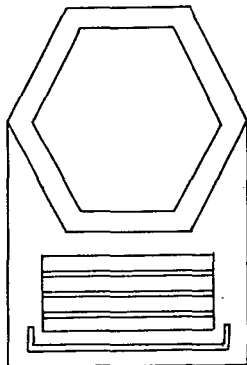
MORADO - VOCABULARIO NAHUATL

El texto se aplicó en tipografía Univers.

JUSTIFICACION DE TRAZOS



AREA DE TEXTO



Impresión: frente- selección de color.
 vuelta- separación de color.

Material: papel couche grueso.

Tamaño: 5cm X 7cm.

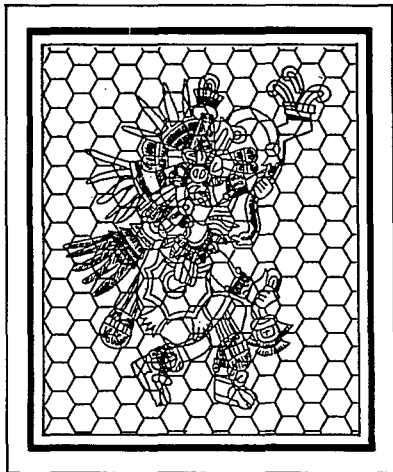
TARJETAS DE VERIFICACION DE IMAGEN

Los elementos a tomar en cuenta, para
la solución gráfica de éstas tarjetas son:

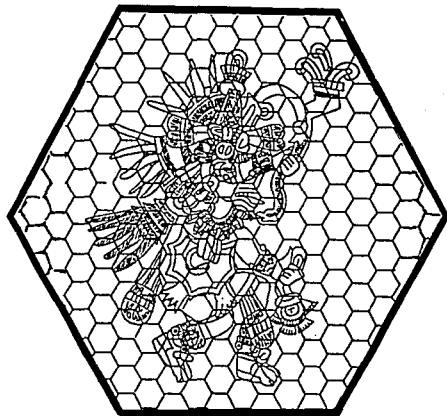
- 1- La aplicación de la red de hexágonos,
sobre las imágenes de los dioses.
- 2- El número de los módulos.

Teniendo definido lo anterior se reali
zaron los siguientes bocetos:

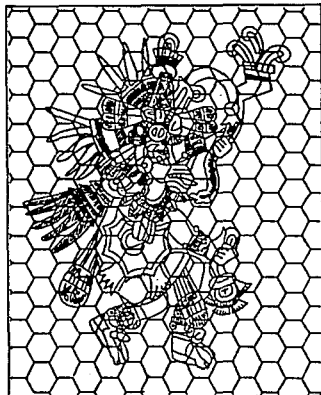
(A)



(B)

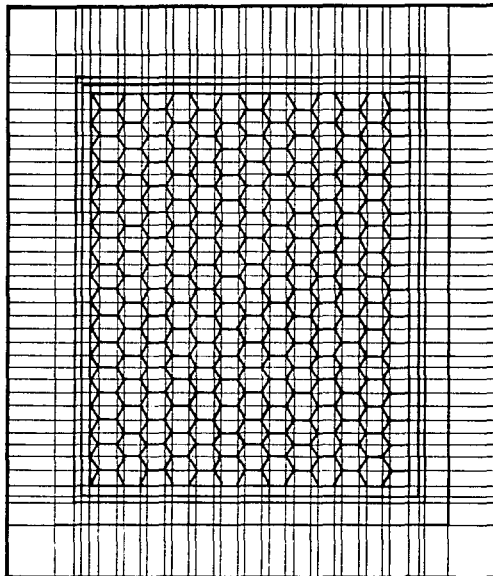


(c)



La alternativa B se eliminō, por ser la que tiene la imagen en menor tamaño; la alternativa C se eliminō por no tener una buena estabilidad, por no tener un límite la red de hexágonos; quedando de esta manera elegida la alternativa A.

TRAZOS AUXILIARES



A esta solución gráfica se le aplicó el color rosa y el color morado para guardar una referencia con el tablero, quedando de la siguiente manera:

Rosa= imagen y recuadro grueso

Morado= red, números y recuadro delgado.

Los números se aplicaron en tipografía Univers.

Impresión: separación de color

Material: cartulina opalina

Tamaño: 14.5cm X 18cm

F I C H A S

(A)

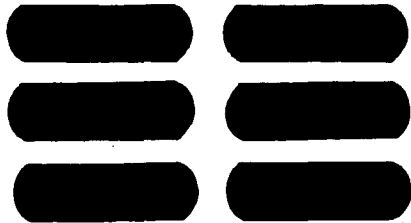
(B)

BOCETOS





(C)



(D)

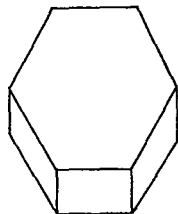


(E)



Se seleccionó los bocetos A, B y C, por tener una forma agradable y por no competir con las formas que integran el tablero.

De éstos tres bocetos se eligió la forma hexagonal, a la cual por último, se le hizo la siguiente variante:



Los mismos colores asignados a los temas de las tarjetas, se aplicaron en las fichas amarillo, verde, azul, rojo, excluyendo el rosa y el morado, por ser los colores de las pisadas de avance, éstos fueron sustituidos por los colores negro y blanco.

Material: plástico

Tamaño: 2cm de ancho

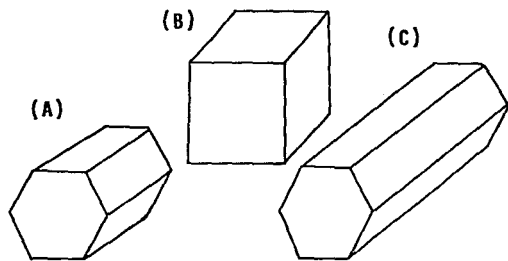
1.8cm de altura

1cm de espesor

Para la elaboración de los dados se tomó en cuenta:

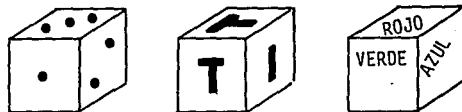
- 1- El número de pisadas de avance
- 2- Si en la tirada solo participa el jugador (equipo) en turno, o participan todos los jugadores.
- 3- Los temas de la Cultura Mexica

Se obtuvieron las siguientes formas, para aplicar los datos anteriores.



Se seleccionó la forma A por su estabilidad. Los prismas B y C se eliminaron por tener un desequilibrio, el cual provoca, que el dado no se asiente, de igual forma, en todas sus caras.

Los datos requeridos se aplicaron de la siguiente manera:



El tipo I y T se aplicaron con la tipo graffa Univers.

Para integrar los dados gráficamente con las piezas anteriores del juego, se aplicó un hexágono en cada una de las caras de los dados, quedando de la siguiente manera:

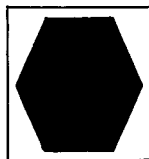
(1)



(2)



(3)



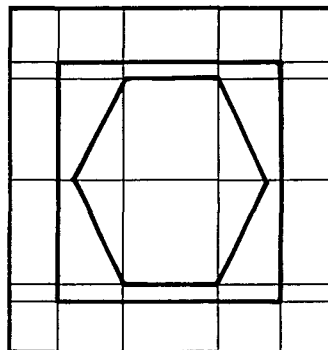
El color en los dados se aplico de la siguiente manera:

Dado 1- Rosa y blanco

Dado 2- Morado y blanco

Dado 3- Amarillo, verde, azul, rosa, rojo, morado (representando a los temas de la Cultura Mexica) y blanco.

JUSTIFICACION DE TRAZOS



Impresión: separación de color

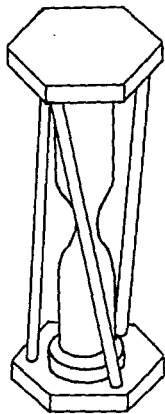
Material: plástico

Tamaño: 1.5cm por lado

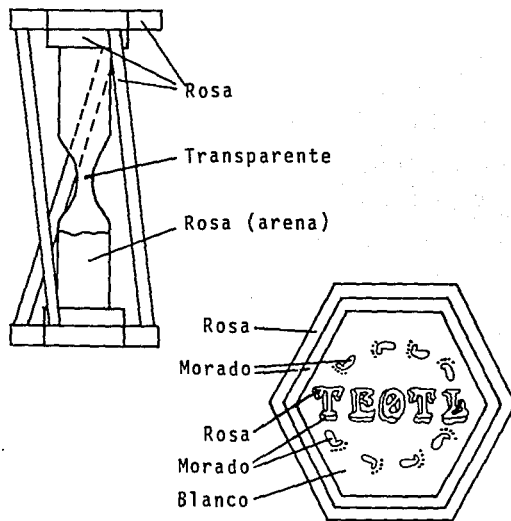
RELOJ DE ARENA

Para realizar la estructura de esta pieza, se tomó de referencia la forma hexagonal aplicada en las piezas anteriores.

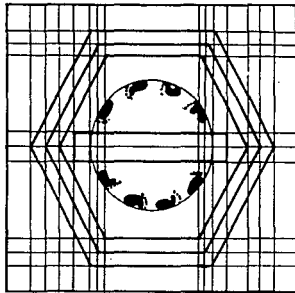
Esta forma se aplicó en las bases del reloj de arena, quedando de la siguiente manera:



En las bases se dió la solución gráfica del hexágono posterior de las tarjetas visuales y temáticas, agregando un filo rosa alrededor del hexágono morado, quedando de la siguiente manera:



JUSTIFICACION DE TRAZOS



Impresión: separación de color

Material: arena, acrílico (contenedor de la arena) y plástico (bases y soportes).

Tamaño: altura- 8.5cm

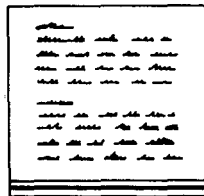
base- 4cm de ancho

3.5cm de altura

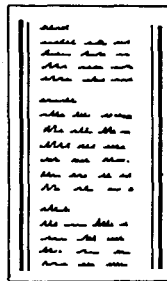
INSTRUCTIVO

BOCETOS

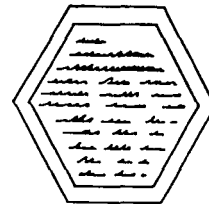
(A)



(B)



(C)



De éstos tres bocetos se eligió el B, al dar la área necesaria par lograr una buena legibilidad del texto, ya que en las dos restante se tiene un limite de área y tendría que aplicarse el texto en más de una hoja.

A este boceto se le hizo una variación al cambiar las plecas por un recuadro.

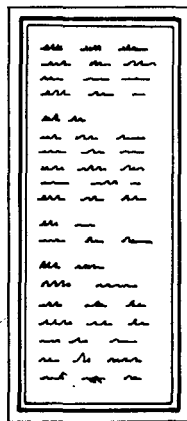
El recuadro y la tipografía se aplicó en color morado sobre blanco.

El texto se aplicó en tipografía Univers.

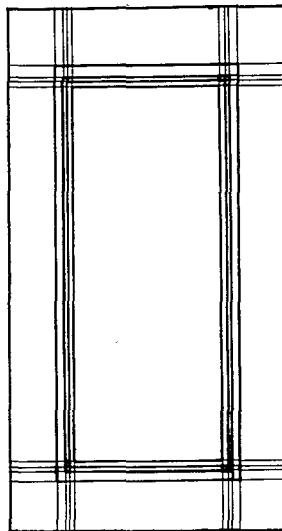
Impresión:
separación de color.

Material:
cartulina opalina.

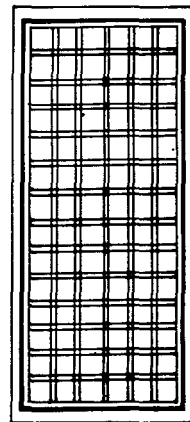
Tamaño:
12.5cm X 16.5cm.



JUSTIFICACION DE TRAZOS



DIAGRAMACION AREA DE TEXTO



ENVASE

El juego, como mencioné anteriormente, requiere de tres envases.

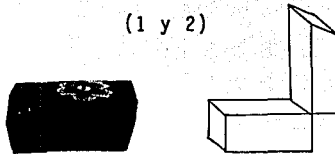
- 1- Para las tarjetas.
- 2- Para las fichas, los dados y el reloj de arena.
- 3- Para contener todas las piezas del juego.

En los envases, al igual que en el tablero, la elección del color se realizó paralelamente con la composición y la estructura.

BOCETOS

(A)

(1 y 2)



(3)

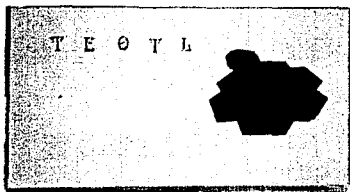
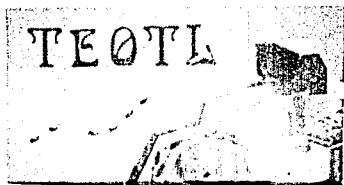


(B)

(1 y 2)



(3)



(C)

(1 y 2)



(3)

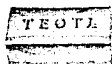


(D)

(1)



(2)



(3)



Se seleccionó el boceto D, por ser el que guarda una mejor estabilidad y armonía entre los elementos de su composición.

El boceto A se eliminó por tener dificultad de acomodo, de las piezas que integran el juego, en el envase 3. Otra razón es que en los envases 1 y 2 el doble que une la estructura con el uso se puede romper.

La alternativa B se eliminó porque en el envase 3 queda demasiado espacio libre entre las piezas que contiene, y porque en los envases 1 y 2 hay una inestabilidad, por su alargamiento y su delgadez.

A partir de la composición de la parte superior del envase 3 se realizaron las siguientes variantes:

Color:

Envase 1 y 2

ROSA: - hexágonos

- línea gruesa
- caracteres del nombre del juego

MORADO: - línea delgada

- dioses
- huellas de pisadas
- sombra de los hexágonos y de los caracteres del nombre del juego.

BLANCO: - fondo

Envase 3

Estructura superior:

ROSA: - hexágonos

- línea gruesa
- caracteres del nombre del juego

MORADO: - línea delgada

- huellas de pisadas
- sombra de los hexágonos y de los caracteres del nombre del juego.

NEGRO: - texto de información

BLANCO: - fondo

DIOSES: - los mismos colores aplicados en los dioses del tablero.

Estructura inferior:

ROSA: - caracteres del nombre del juego

- hexágonos de las viñetas
- en las palabras teotl que se encuentran en el texto.
- en los números que indican los 6 temas de las tarjetas.
- línea que forma el hexágono alargado que enmarca toda la información

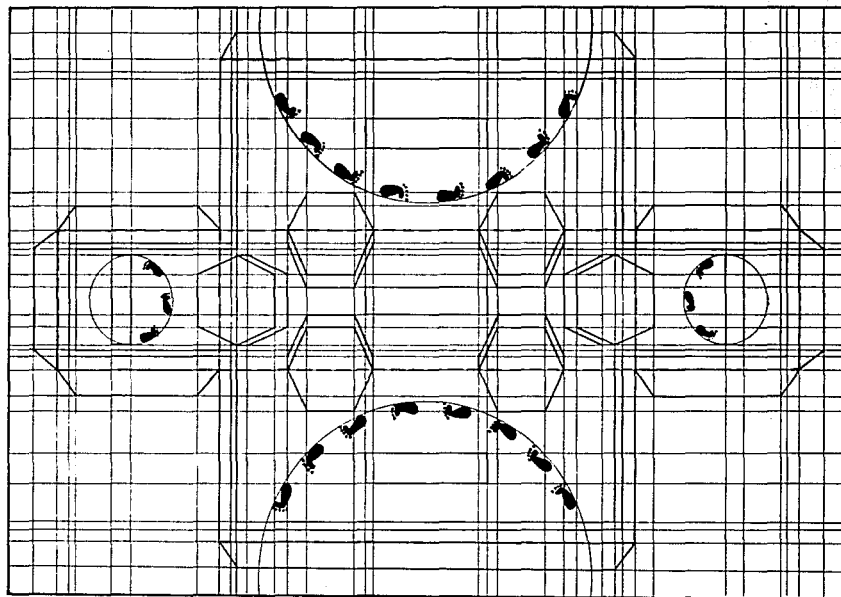
MORADO: - sombra de los caracteres del juego

- viñetas
- texto

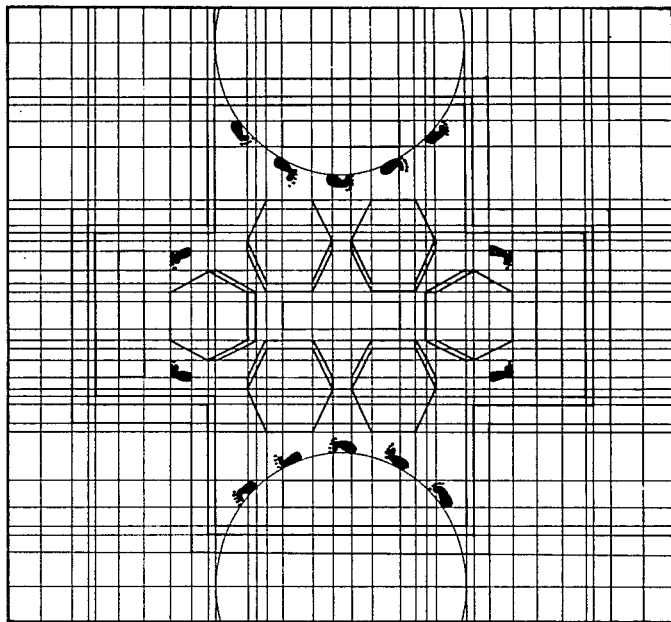
BLANCO: - fondo

JUSTIFICACION DE TRAZOS

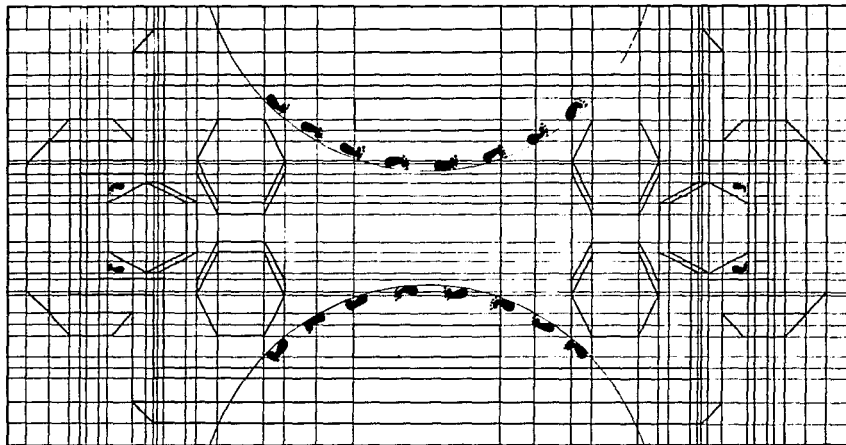
ENVASE 1



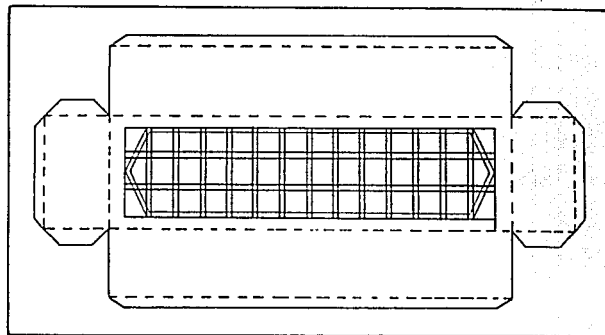
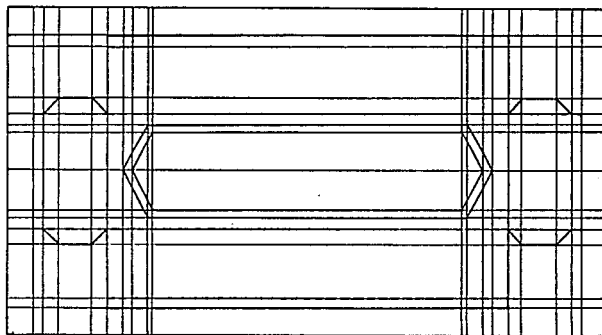
ENVASE 2



ENVASE 3



PARTE INFERIOR



El texto se aplicó en tipografía Univers.

La solución gráfica se aplicó, en la estructura de los envases,, por medio de una etiqueta.

A la etiqueta se le aumento 4mm al ancho, 2mm a lo largo y a la altura como margen de error.

Tamaño:

Envase 1

Estructura inferior
ancho 5.6cm
largo 16.6cm
altura 5cm

Estructura superior
ancho 6cm
largo 17cm
altura 6.5cm

Etiqueta inferior
ancho 6cm
largo 16.8cm
altura 5.2cm

Etiqueta superior
ancho 6.4cm
largo 17.2cm
altura 6.7cm

Envase 2

Estructura inferior
ancho 5.4cm
largo 8.7cm
altura 3.8cm

Estructura superior
ancho 5.8cm
largo 9cm
altura 3.5cm

Etiqueta inferior
ancho 5.8cm
largo 8.9cm
altura 4cm

Etiqueta superior
ancho 6.2cm
largo 9.2cm
altura 3.7cm

Envase 3

Estructura inferior
ancho 14.6cm
largo 56.4cm
altura 8.3cm

Estructura superior
ancho 15cm
largo 56.8cm
altura 7.8cm

Etiqueta inferior
ancho 15cm
largo 56.6cm
altura 8.5cm

Etiqueta superior
ancho 15.4cm
largo 57cm
altura 8cm

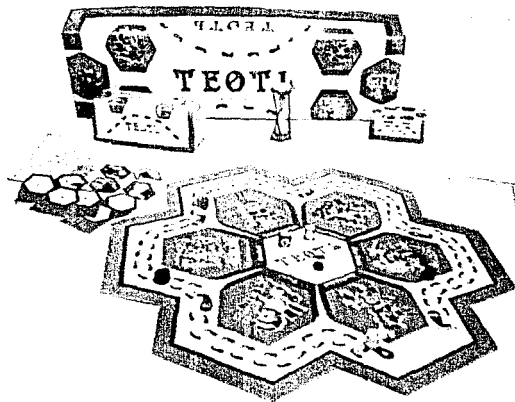
Material: estructura- cartulina primavera
etiqueta- papel couche

Impresión:

Envase 1- separación de color

Envase 2- separación de color

Envase 3- etiqueta superior selección de color
etiqueta inferior separación de color



CONCLUSION

El objetivo del trabajo se cumplió en ayudar a difundir la Cultura Mexica, por medio del juego TEOTL. Esto se logró en dos formas:

- 1- A través de las preguntas contenidas en las tarjetas visuales y temáticas, las cuales son cuestionadas durante el desarrollo del juego, dando un conocimiento sobre la Cultura Mexica, ya que a pesar de que el jugador no dé la respuesta correcta, en cada tarjeta, se tiene la respuesta correspondiente a la pregunta. De esta manera algunas quedan grabadas en la memoria del jugador, ampliando su conocimiento sobre la Cultura Mexica.
- 2- Por plasmar grafismos de la Cultura Mexica en el tablero, las cuales se representan en las tarjetas visuales y temáticas, logrando una difusión e identificación de estas para ser reconocidas en cualquier superficie que sean plasmadas.

El objetivo del juego TEOTL se logró por medio de las tarjetas visuales y temáticas, ya que con estas el jugador

dor desarrolla una agilidad visual, al tratar de localizar los fragmentos de estas, en las imágenes que conforman el tablero, en un minuto.

En la realización del juego TEOTL fue necesario, como punto de partida, tener referencia de los juegos existentes en el mercado, para realizar la elección de las piezas que integran el juego, como también lograr una buena competencia visual a través del envase.

Para lograr lo anterior fue importante la aplicación del color y la tipografía, ya que estos dan la personalidad y el carácter del juego, como también el impacto visual, de las formas que contiene.

Otro factor importante en la elaboración del proyecto fue determinar el objetivo del juego, ya que éste genera las características y requerimientos. Estableciendo con esto las piezas necesarias para satisfacer las necesidades del juego.

Definiendo las piezas que integran el juego TEOTL, se determinó el objetivo e importancia de cada una dentro del juego. Teniendo planteadas las características, los

elementos que las integran y la función de cada una, se pasó a realizar la solución gráfica en la cual se satisficen los requerimientos de cada una.

Por último mencionó que es importante el nombre del juego, el cual se eligió entre palabras náhuatl, para no romper con el contexto temático del juego, eligiendo la palabra TEOTL por ser, entre las alternativas la más legible, corta y fácil de pronunciar.

PEREGRINACION

Los Mexicas fueron la última tribu Nahuatlaca que llegó al Valle de México. Venían de Aztlán guiados por sacerdotes, que eran representantes de su dios Huitzi lopochtli.

Eran tributarios de los aztlanecos (señores de la tierra), al no soportar más las cargas tributarias decidieron abandonar Aztlán para buscar otra tierra que les había sido prometida.

El código de la tira de la peregrinación muestra como los Mexicas partieron de Aztlán, que era una isla lacustre, cruzando las aguas y tomando tierra firme, hasta llegar a un lugar cercano llamado Culhuacán el Antiguo, posteriormente llegaron a Cuahuitzintla y luego a Cuechtēcatl-Ichucayan, pasando después a Cuatlicamac y a Coatepec,¹ en donde encendieron el primer fuego nuevo.²

Posteriormente los Mexicas se trasladaron a Tula, al internarse en el Valle de México, pasaron por Allitaliquia, Tlemaco y Atotonilco, continuando hasta Apazco, encendiendo allí el segundo fuego nuevo.

De Apazco pasaron a Zumpango, Xaltocan, Enecatepec, Tulpetlac, Cuatlitan, y Tecpacyucan,³ en donde encendieron el tercer fuego nuevo.

Continuaron viajando hacia Pantitlán, Amalinalpan, Aculnahuac, Popotla, Atlacuihuayan y Chapultepec en donde realizaron grandes obras para convertirlo en fortaleza inexpugnable, donde estuvieron un largo tiempo y encendieron el cuarto fuego nuevo.

1. En este lugar, nació Huitzilopochtli, como dios de los mexicas, que al morir como hombre, sacerdote y guía, fue allí mismo deificado.

2. Festividad de 52 años (fin de un ciclo calendario).

3. Hoy el cerro del Chiquihuite, cerca de la Villa de Guadalupe.

vo. Poco después se enfrentaron con pueblos del Valle de México, fueron derrotados y llevados como prisioneros de guerra a Culhuacán el Nuevo.⁴

Los Mexicas fueron obligados a vivir en condiciones lamentables, en un inhóspito lugar llamado Izapan, donde existía muchas alimañas, víboras y un sinnúmero de especies de pedregal; sus captores, los colhuas, tenían la esperanza de liquidarlos con estas alimañas, pero los Mexicas sobrevivieron, eliminando las alimañas y comiendo se las víboras.

"Al cabo de ciertos años tuvieron sus captores una guerra con los Xochimilcas, y casi a punto de ser vencidos por éstos, echaron mano a los Aztecas sus esclavos, que no sólo se condujeron con valor, sino también con tácticas y astucia de buenos

militares, haciendo que la victoria coronase a sus amos. En premio de tal servicio ó a causa del horror que a los colhuas inspiró el sacrificio que de cuatro prisioneros xochimilcas hicieron a su dios Huitzilopochtli, se les concedió su libertad y fueron a vivir a Acatzitzintla.

Iban pasando en este lugar una vida algo sosegada en plena paz con los de Culhuacán, cuando Huitzilopochtli habló a los sacerdotes diciéndoles necesitaban una mujer que se llamaría la mujer de la discordia, que después se llamaría también su abuela, y la elegida fue la hija del rey de Culhuacán Achitometl.

Ante él fueron con su petición los Mexicas, y accedió fácilmente a su demanda entregándoles a su hija que fue conducida a su morada. Volvió a hablarles el dios, y ordenó que le sacrificaran a esa doncella y que después la despellejaran y vistieran

4. Al pie del cerro de la Estrella.

con su piel a un mancebo, poniéndole encima los arreos femeniles y convidasen al rey su padre para venir a adorar a la diosa su hija y ofrecer sacrificios. Así se ejecutó, y el convite fue hecho, presentándose después el rey acompañado de su nobleza llevando ricos presentes.

Introducido al templo, que estaban en semiobscuridad, nada vió claramente en un principio, sino fue hasta que, al echar en el teilmatl el copalli para hacer la incensación, se dió cuenta del horroroso espectáculo y desgraciado fin de su hija. Loco de dolor y rabia, salió dando voces y exitando a su pueblo contra los Aztecas, que fueron atacados sin misericordia, y aún que resistieron con bravura, tuvieron al fin que huir salvándose entre los carrizales del lago."⁵

5. Compendio de la Historia General de México, por el Dr. Nicolás León, herrero Hermanos Editores, México 1902, pág. 93 y 94.

Después de este hecho continuaron su recorrido a Mexicalzingo, Iztacalco y Temazaltitlán, llegando así al lugar en donde encontraron la señal para asentarse. Siendo esta señal un águila reposando sobre un nopal y desgarrando una serpiente.

La crónica Mexicayolt relata el acontecimiento de la siguiente manera:

*"Llegaron entonces
allá donde se yergue el nopal
cerca de las piedras vienen con alegría
como se enguía un águila
sobre aquel nopal.*

*Allí estaba comiendo algo,
Lo desgarraba al comer
cuando el águila vió a los aztecas
inclinó su cabeza.*

*De lejos estuvieron mirando al águila
sonido de variadas plumas preciosas,*

*plumas de pájaro azul,
plumas de pájaro rojo,
todas plumas preciosas,
también estaban esparcidas allí
cabezas de diversos pájaros,
garras y huesos de pájaros.*"⁶

En este lugar se establecieron y lo llamaron Tenochtitlan,⁷ finalizando así su peregrinación.

6. Crónica Mexicáyotl, escrita en náhuatl por Fernando Alvarado Tezozómoc. (En Miguel León-Portilla, los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares). Historia de México, Vol. III-fascículo 40 y 41, SALVAT Editores de México, México 1974, pág. 160 y 161.

7. nombre derivado del caudillo Tenoch, quien los guió durante la peregrinación.

ORGANIZACION POLITICA Y SOCIAL

Durante la peregrinación los Mexicas estuvieron gobernados por sacerdotes, que obedecían ciegamente las órdenes de su dios Huitzilopochtli. Estos sacerdotes eran distinguidos por sus servicios militares, uniendo al liderato religioso con el liderato militar. Los sacerdotes Huitzil^h huitl y Tenoch, fueron sus principales conductores en Chapultepec y Culhuacán, respectivamente, también eran incensadores y ministros de los templos.

En la fundación de Tenochtitlan a la muerte del caudillo Tenoch, tuvieron que cambiar su régimen teocrático por uno monárquico, para garantizar su supervivencia en aquel medio tan hostil.

Sus reyes fueron grandes sacerdotes, teniendo así poder en lo religioso, lo civil y lo militar.

La ciudad-estado gobernaba por su rey (tlatonani), fue la unidad política fundamental de los Mexicas.

En 1376 tuvieron su primer tlatonani o gobernante supremo de descendencia Tolteca-Culhuacana (viviendo en éste último).

Fue elegido Acamapichtli, que gobernó durante 21 años. En este periodo conquistó Xochimilco, Mizquic, Cuitlahuac y Cuauhnhuac.

A su muerte el grado de Tlatonani lo obtuvo su hijo Huitzilihutli, quien contrajo matrimonio con la hija del viejo Tezozomoc, gobernante de Azcapozalco, haciendo más fuerte su alianza con este pueblo. Construyó un acueducto desde Chapultepec a México Tenochtitlan.

A la muerte de este quedó como tlatonani Chimalpopoca. Este tlatonani tuvo, por su intervención en el acueducto, muchas envidias y enemigos.

Uno de sus enemigos fue Maxtlaton, nieto del señor de Azcapozalco, que a la muerte de su abuelo, se adueñó del gobierno y mandó matar a Chimalpopoca, creando un conflicto entre Azcapozalco y Tenochtitlan.

A la muerte de Chimalpopoca sube al poder Acamapichtli, quien logró vencer a Azcapozalco, asistido por Tlacaélel.¹

Tlacaélel hizo reformas a Tenochtitlan como dar títulos de nobleza a capitanes de guerra y distribución de las tierras conquistadas, también intervino en la destrucción de los antiguos libros de pintura, de los pueblos vencidos y de los mismos Mexicas, los cuales fueron quemados, porque en ellos se mostraba el verdadero origen de los Mexicas, sin fama ni

1. Era un consejero, al que se le dió el título de Cemanáhuac Tepehuac, que significa conquistador del mundo y fue el único con este título.

gloria y para que el pueblo no lo conociera lo destruyeron, al mismo tiempo que crearon otra historia.

Al fallecer Itzcóatl, el nuevo tlatoani fue el príncipe Motecuhzoma Ilhuicamina, quien ordenó edificar un templo mayor, más rico y suntuoso, en honor de Huitzilopochtli. Ordenó una expedición, para encontrar a Aztlan, para reconstruir la peregrinación, pero no fue posible porque, como mencioné anteriormente, la información fue quemada.

En su gobierno se formó la triple alianza, que consistía en la unión de Tenochtitlan, texcoco y Tlacopan, formando así el imperio Azteca, quedando dirigido por Tenochtitlan. Esta alianza tuvo como fin principal la guerra, para cobrar tributo en los lugares conquistados. Esta alianza alcanzó el mayor grado de extensión de todas las unidades políticas conocidas de las tradiciones históricas.

Este tlatoani ordenó el gobierno, estableció una jerarquía religiosa e incrementó los sacrificios humanos.

A la muerte de Motecuhzoma gobernó Axayácatl, durante su gobierno muere el consejero Tlacaélel. Al fallecer Axayácatl tomó el poder Tizoc y posteriormente Ahuizotl, éste último fue un gobernante guerrero, por lo que su participación fue muy importante en las Guerras Floridas.²

Durante su gobierno la extensión de su territorio se agrando hasta Guatemala, lo que provocó un comercio mas avanzado.

En su gobierno también edificó nuevos templos y palacios, y consiguió agua de Coyoacán.

2. Consistían en que periódicamente se efectuaba una lucha contra otro pueblo para obtener prisioneros, que eran destinados al sacrificio de su dios Huitzilopochtli o del dios del pueblo vencedor.

A la muerte de Ahutzuli gobernó Moteuhzomam Xocoyotzin, quien fue el último tlatuani de Tenochtitlan. Este afirmó el poder militar de los Mexicas, pero tuvo el error de confundir a Hernán Cortés con su dios Quetzalcoatl. Hernán Cortés lo hizo prisionero y murió al tratar de apaciguar una revuelta.

"La organización política de los Mexicas tuvo como base la federación de calpullis.

El consejo directriz fue un Consejo de Estado o Tlatocan, compuesto por los 20 calpullis o barrios en que se dividía la ciudad. Las funciones de este consejo eran múltiples, y tenían carácter directivo, administrativo y judicial."³

Al jefe supremo del estado se le denominó Tlacatecuhtli, tenía que ser militar de

3. Síntesis de Historia de México, por González Blackaller y I. Guevara Ramírez, ed. Herrero, México 1962, pág. 114.

primer orden, ya que se convertía en jefe de los ejércitos de la capital y de la confederación o alianza; al mismo tiempo era la más alta autoridad.

"El segundo en categoría era el Cihuacōatl, también con carácter militar y religioso. Era lugarteniente del Tlacatecuhtli y lo representaba como juez, como sacerdote mayor y como jefe del ejército; además estaba encargado de la recolección y almacenamiento de los tributos, presidía del consejo y sustituía al soberano en el gobierno cuando éste se ausentaba de la ciudad.

Los pipiltin o nobles tenían a su cargo los deberes administrativos y desempeñaban los cargos de juez, magistrado, sacerdote, comerciante, recolector de tributos, cacique, gobernador de provincia, etc., a la vez que formaban las ordenes de los caballeros águila y tigres por ser militares de rango."⁴.

El Tlatoani, el Tlacatecitli, el Cihua
cōatl y el Pipiltin constitufan a su vez,
el rango social de la nobleza (exceptuando
a los tlatuanis), estos junto con los mace
hualtin constitufan el calpulli, considera
do como la unidad primaria y funcional de
la sociedad mexicana.

Los primeros como mencioné ocuparon los
principales puestos de la organizaci3n
social, tenfan oportunidad de adquirir
propiedad privada de la tierra y de artícu
los especiales, y que no sólo estaban
exentos del pago de tributos y del trabajo
agrícola sino que podfan llegar a ser
tributarios y disfrutar del servicio de
otra gente.

Los macehualtin eran los gobernados y
tenfan la obligaci3n de pagar tributos y

4. Síntesis de Historia de México, por González
Blackaller y I. Guevara Ramírez, ed. Herrero,
México 1962, pág. 115.

servicios personales. Estaban organizados
en las unidades territoriales llamadas
calpules, barrios que posefan la tierra en
común y que eran también unidades para la
recolecci3n de tributos y servicios.

Los macehualtin estaban a su vez consti
tuidos por los tlameme, los mayaque, los
tlatlacohtin y mamaltin.

Los tlameme eran los cargadores, el
mayor porcentaje de estos estaba constitu
ido, por gente de diverso origen étnico.
Eran el último sector del sistema social
de producci3n, era muy difícil el ascenso
en la escala social.

Los mayaque fueron gente étnicamente
extraña a los mexicas, pertenecfan a los
macehualtin de Tepeyác, de Azcaposalco, de
Coyoacan, entre otros. Ocuparon y trabaja
ron las mismas tierras que con anteriori
dad habfan poseído en forma comunal. El
producto de su trabajo era para sí y para

su calpulli a cuyo nombre se habfan asignado las tierras, al cual debfa proporcionar servicio doméstico, además de obligarse en tiempo de guerra o de necesidad al tlatoni. Quedaron excluidos de toda posibilidad real de desarrollo, y aunque con ciertos derechos las circunstancias impuestas los confinaron definitivamente a las tierras de los pipiltin, eran solo libres para tomar o no el trabajo, para quedarse o marchar a otro lugar.

Los Tlatlacohtin eran los esclavos, su persona era posesión de otra, y además de una relativa degradación moral en determinadas circunstancias podfan verse en peligro de muerte por sacrificio.

Los mamaltin eran cautivos de guerra, destinados al sacrificio ritual, solo sirvieron para obtener prestigio ante la sociedad y ante los dioses.

ORGANIZACION ECONOMICA

El cuerpo político organizaba directamente los rasgos principales de la economía. El gobierno controlaba los recursos fundamentales, la tierra y el trabajo; reglamentaba e incluso participaba de modo inmediato en el proceso de reproducción, y decidfa las líneas generales de la distribución de la riqueza.

La base de la economía de los mexicas fue el cultivo de la tierra; y como la superficie utilizable en un principio fue muy reducida se vieron en la necesidad de reglamentar la propiedad de ella, dando la propiedad comunal, la propiedad privada y la propiedad pública.

Las tierras de propiedad comunal, eran las llamadas Calpullalli por ser posefdas por los integrantes de los calpulli. Si un

calpulli contaba con tierras vacantes, las podía ofrecer en arrendamiento a otra persona, con la condición de que sus frutos se destinaran a cubrir las necesidades de este.

Las tierras de propiedad pública o administradas por el Estado son tierras o sementeras de la ciudad. Estaban construidas por las tierras destinadas a los templos, a los señores y al sostenimiento de los servidores del palacio; además de estas, por las tierras de los jueces (que eran un pago a estos) y las tierras del enemigo que eran las ganadas por la guerra.

Las tierras de propiedad privada son las tierras de los pipiltin o nobles; la tierra de los tecpiltin o individuos de ilustre cepa.

El trabajo agrícola fue otro factor de la economía mexicana, los Calpuleque eran

los mecehuales que trabajaban en las calpullalli, para su propio provecho y para el pago de los tributos.

Los llamados Teccaleque labraban las tecpantlalli, que eran para el sostenimiento de los servidores del palacio, dentro de su propio calpulli; es decir, mecehuales de posición similar a los calpuleque.

Los renteros labraban tierra ajena y podían tener o no parcelas asignadas a sus personas.

Los meyeque trabajaban para los pipiltin o nobles las mismas tierras que con anterioridad había poseído comunalmente, pero que había perdido por la conquista.

"La división sexual del trabajo estableció la base para la cooperación de los miembros del grupo doméstico como unidad de producción y consumo. Tocaba al hombre el cultivo y casi todas las artesanías. La

mujer además de los niños y la cocina tenía a su cargo el hilado y el tejido."¹

La mujer de su casa, que tejía, era parte de la economía hogareña de consumo. Existían las tejedoras especializadas que producían para el mercado, y algunas de ellas se alquilaban para ir a tejer a la casa donde las contrataban.

Una buena parte de los especialistas de una determinada artesanía, combinaban la elaboración de esta con el cultivo produciendo parte de los alimentos necesarios para su propio consumo, sin embargo, en los principales centros urbanos había artesanos dedicados fundamentalmente a su oficio, en particular el que trabajaba para el palacio.

1. Historia General de México, por la SEP y El Colegio de México, Vol. 1, México, 1981, pág. 224.

Las principales especializaciones incluían actividades extractivas en la casa, la pesca y la recolección de productos forestales como resina, ocote o miel silvestre. Había especialistas de la construcción, en la manufactura de alfarería, petates, canastos, huaraches y de curtido; "de distribución más limitada, y en los lugares donde abundaban la materia prima, eran los artesanos dedicados a trabajar la obsidiana, hacer sal, papel, o construir canoas. Las artesanías de lujo que se producían en el palacio era el arte plumario de los amateca, el trabajo en metal, de ofebres y cobreros, la lapidaría, la talla de la madera y el arte de los pintores o escribanos que hacían libros históricos, religiosos y administrativos."²

2. Síntesis de Historia de México, por C. González Blackaller y I. Guevara Ramírez, ed. Herrero, México 1962, pág. 111 y 112.

Desde el rey al macehual todos daban su contribución a la sociedad. El tributo se aplicaba a los macehuales y al trabajo desempeñado por los funcionarios del gobierno, los guerreros en la batalla o los sacerdotes en sus ceremonias. La función específica de los macehuales era sostener el aparato estatal y ceremonial.

El comercio fue una parte importante en la economía de los mexicas, funcionaba a través de dos tipos de organización: los mercados y los pochtecas.

El mercado era un sitio en el que se vendían o intercambiaban los productos de Tenochtitlan y las mercancías que los comerciantes viajeros traían de otra parte, cada mercancía tenía su lugar fijo y formaban los puestos hileras o calles, en las cuales se vendían joyas de oro y plata, piedras preciosas, plumas multicolores, esclavos, mantas, vestidos, etc.,

también tenían funcionarios que vigilaban y solucionaban las dificultades que se presentaban en las operaciones comerciales.

Los pochtecas eran los mercaderes que monopolizaban el comercio exterior. Sus caravanas transportaban los productos de Tenochtitlan por todas las regiones de Mesoamérica y de los lugares por donde pasaban traían lo que era extraño. Estos a la vez eran servidores del Estado ya que antes de salir a una expedición recibían instrucciones del jefe guerrero en turno para servir de espías durante su viaje, levantando planos, trazando rutas o tomando informes sobre la potencialidad guerrera de los pueblos que se querían conquistar.

ARTE

En el arte mexicana se renovaron concepciones, criterios y símbolos que habían florecido en centros como Teotihuacán, Cholula, Xochicalco, Tula y Culhuacán, que eran una influencia en su arte, por ejemplo, las pinturas murales, la escultura, la cerámica y en general, el rico mundo de los símbolos de connotación religiosa, cuyas raíces estuvieron en Teotihuacán, fueron retomados en el arte mexicana.

Sus realizaciones artísticas inspiradas en el pensamiento místico-guerrero de sus guías, que habían ahondado en la conciencia de pertenecer al pueblo del sol, tuvieron características propias, muchas veces extraordinarias.

"Auténtico arte hubo en la cada vez más esplendorosa realidad urbanística de Tenochtitlan, con su recinto central del

templo mayor, sus palacios, escuelas, cuarteles, grandes mercados, jardines botánicos y zoológicos, casas de nobles y gente del pueblo, todo eficazmente comunicado por canales y calzadas.

Si bien los mexicas destacaron por su sentido urbanista, su arquitectura, pintura mural, orfebrería, arte plumario y cerámica, fue la escultura en piedra el campo en el que alcanzaron más renombre entre todos los pueblos de Mesoamérica. De estos últimos dan prueba las numerosas efigies de dioses y hombres y también las obras en bajo relieve que se conservan sobre todo en el Museo Nacional de Antropología de México y, en menor grado, en algunas zonas arqueológicas y en varios museos de Europa y los Estados Unidos."¹

1. Historia de México, Vol. III - Fascículo 46, Salvat Editores, México, 1975, pág. 292.

La pintura mural y la escultura tenían una gran importancia en el arte mexicano. Las pirámides y templos estaban muchas veces recubiertos con pinturas policromas y símbolos estrechamente relacionados con los dioses que allí se veneraban.

La presencia de monumentos y esculturas de los muchos santuarios que había en Tenochtitlan y en distintas poblaciones fuera de ella era completamente esencial en la concepción del espacio sagrado, objeto de culto y a la vez plástica representación del mensaje religioso que se transmitía a la comunidad entera.

Además de esta escultura existió la que recordaba determinados acontecimientos y personajes que había dejado profunda huella en los Mexicanos.

La palabra *toltécatl* vino a significar en la lengua náhuatl lo mismo que artista,

por lo que generalmente para designar o mencionar al artista, en sus cantos lo refieren como *toltécatl*.

En la concepción mexicana para poder ser *toltécatl* es necesario tener una personalidad bien definida hacia esta actividad y haber nacido en una de las varias fechas que, según los conocedores del calendario adivinatorio, eran favorables a los artistas y a la producción de sus obras.

"La figura del *tlahcuilo*, pintor, era de máxima importancia dentro de la cultura náhuatl. Era quien pintaba los códices y los murales. Conocían las diversas formas de escritura náhuatl, así como todos los símbolos de la mitología y la tradición. Era el diseño del saber que se expresaba con la tinta negra y roja. Antes de pintar debía de haber aprendido a dialogar con su propio corazón. Su meta era convertirse en un *yoltéotl*, "corazón endiosado", en el

que habfa entrado el simbolismo y la fuerza creadora de la propia religi3n. Teniendo a la divinidad en su coraz3n tratarfa entonces de transmitir su simbolismo a las pinturas, los c3dices y los murales. Para lograr esto, debfa conocer mejor que nadie los colores de todas las flores."²

El alfarero es el que da forma al barro, "el que lo enseña a mentir", para que aprenda a tomar figuras, su trabajo da vida a lo que parece muerto.

El arte mexica fue en su tiempo el que satisface las necesidades y los gustos, requeridos o adquiridos, de esta cultura.

2. Historia de M3xico, Vol. III - Fasc3culo 47, Salvat Editores, M3xico, 1975, p3g. 306.

R E L I G I O N

La religi3n era primordial en la vida de los mexicas, intervenfa en los deportes, los juegos y la guerra. Regulaba el comercio, la pol3tica y la conquista; intervenfa en todos los actos del individuo desde que nacfa hasta que morfa; era la suprema raz3n de las actuaciones individuales y la raz3n del Estado fundamental.

La religi3n, asf como el arte, tuvo influencia de otras culturas, debido a su peregrinaci3n, por lo que su pensamiento religioso, de la creaci3n del mundo, parte del mito de Teotihuac3n, en el que la deidad suprema de naturaleza dual Omteotl, di3 origen a 4 hijos, llamados los Tezcatlipocas, siendo el primog3nito el Tezcatlipoca Tlatlauqui, el segundo el Tezcatlipoca Yauyaqui, el tercero Quetzalcoatl y el 3ltimo Omiteotl (huitzilopochtli).

Estos cuatro dioses pasaron 700 años en inactividad, hasta que se reunieron para la construcción del mundo, hicieron los cimientos de la tierra, del cielo y de la región de los muertos.

"Apareció así el primero de los mundos que han existido en tiempos antiguos. Pronto en un afán de prevalecer, trató de adueñarse de él uno de los Tezcatlipocas, transformándose en el sol y haciendo venir al mundo, para su propio servicio, a los primeros seres humanos hechos de ceniza, que no tenían otro alimento que bellotas.

Como consecuencia del disgusto de los otros dioses por la osadía de su hermano, que trataba de imponerse por encima de ellos, intervino Quetzalcoatl y destruyó ese primer sol y esa primera tierra con cuanto en ella había. Entonces, "todo desapareció, todo se lo llevó el agua, las gentes se volvieron peses." Así, con un

cataclismo, concluyó esta primera edad o sol.

Otras 3 eras más existieron antes de la actual, según el pensamiento de los antiguos mexicanos. Fueron consecuencia de otros tantos intentos de los hijos del dios dual, empeñado cada uno en sobresalir más que sus hermanos. La segunda edad o sol trajo consigo a los gigantes, aquellos seres extraños que al saludarse, decían: "no se caiga usted, porque el que se cae, se cae para siempre". Ese segundo sol pereció, porque se hundió el cielo y los monstruos de la tierra acabaron con todo. La tercera y cuarta edad terminaron también de un modo trágico.

En la tercera uno de los tezcatlipocas hizo llover fuego y todo fue consumido. La cuarta edad finalmente fue devastada por el viento que destruyó todo lo que había en la tierra. Entonces fue cuando existie

ron aquellos seres que el texto indígena llama Tlaca-ozomatzin, "hombre-mono".¹

La quinta edad en que ahora vivimos, la época del Sol del Movimiento, tuvo su origen en Teotihuacán.

La quinta edad o Sol se creó con el sacrificio de los dioses lo que dió pie al gran culto de los mexicas, ya que si por el sacrificio de estos se hizo posible el movimiento, la vida del sol, de la luna y de los hombres, tan sólo por el sacrificio de los humanos, que desempeñan en la tierra el papel de los dioses, podrían prevalecer su vida y movimiento, evitando así el cataclismo que podría destruir el quinto sol.

Consideraban que el punto donde se cruzaban las coordenadas, constituían una

dirección por sí misma y de hecho se le consideraba la dirección primaria. Para los mexicas este centro estaba ocupado por el más antiguo de todos los dioses, el dios del fuego.

Según las circunstancias de la muerte eran dirigidos a diferentes lugares, ya que para ellos sólo la muerte determinaba su destino espiritual, sin que interviniera para esto su vida terrenal.

Para los mexicas era un orgullo morir sacrificado, ya que en el pensamiento náhuatl, todos los muertos se convertían en dioses.

En ocasiones los tlatoanis mexicas invitaban a señores extranjeros, e incluso a enemigos para presenciar los sacrificios dando de esta manera un predominio más fuerte sobre estos en el Valle de México.

Otro aspecto que se desarrolló en la religión fue el calendario que estaba

1. Historia de México, Vol. III - Fascículo 42, Salvat Editores, México, 1975, pág. 204 y 205.

ligado con actividades económicas y sociales, ordenaba el ceremonial religioso, estando relacionados la visión del mundo sobrenatural.

"Al lado de la religiosidad orientada hacia la guerra florida y los sacrificios sangrientos destinados a fortalecer la vida del Sol, surgió la diferente actitud de los "forjadores de cantos", cuicapicque y los sabios tlamatime, que insistentemente buscaron en "lo secreto, lo oculto" posibles resquicios a través de los cuales se pudieran atisbar los misterios y destinos de la existencia del hombre sobre la tierra."²

2. Historia de México, Vol. III - Fascículo 43, Salvat Editores, México, 1975, pág. 233.

LENGUA NAHUATL

El lenguaje usado por los mexicas fue el náhuatl, éste tiene un rico y armonioso vocabulario.

La palabra náhuatl significa: Lengua armoniosa que agrada al oído.

Al imponer los españoles su idioma castellano, el lenguaje náhuatl, estuvo olvidado durante un largo período, hasta que se retomó con fines académicos.

También fue retomado, por la necesidad de comunicarse con grupos étnicos que en la actualidad hablan en náhuatl.

A pesar de la imposición del idioma castellano, un gran número de palabras náhuatls se manifiestan, en ciudades, nombres de héroes, de plantas, de piedras preciosas, entre otras.

"Sobrevivió, además, como agente aglutinador de una gran cultura plasmada, duran

te los 2 primeros siglos de la colonia en numerosos documentos que hoy más que nunca son objeto de traducciones y análisis, documentos relativos a conocimientos de toda índole (astronomía, medicina, mineralogía, botánica, relaciones humanas) así como mitos, rituales, ceremonias, transmitidos por medio de hermosos poemas.¹

Hay un sinnúmero de ejemplos de las palabras náhuatl que han subsistido hasta nuestros días, de los cuales a continuación se dan algunas de ellas:

CULHUACAN - Cerro torcido
HUITZILOPOCHTLI - Colibrí zurdo
MICTLANTECUHTLI - Señor del averno
MIXTECA - Pueblo de la nube
NETZAHUALCOYOTL - Coyote hambriento

OAXACA - Junto a los guajes
QUETZALCOATL - Serpiente emplumada
TENOCHTITLAN - Junto al nopal
TEOTIHUACAN - Lugar de los dioses
TEZCATLIPOCA - Espejo que humea
TLALOC - El que hace brotar
TLAXCALA - Lugar del pan
XOCHIMILCO - Campo de flores
JITOMATE - Tomate de ombligo
MEXCAL - Cocimiento del maguey
CHURUBUSCO - Santuario del dios
PANTITLAN - Lugar donde habitaron los mexicas

1. Diccionario de la Lengua Náhuatl o Mexicana.

Ed. Siglo Veintiuno, México, 1985. pp. 5.

HUITZILOPOCHTLI

Huitzilopochtli fue para los mexicas su dios principal, siendo el dios de la guerra.

Existen varias versiones de su creación una, mencionada en el código Zumárraga, dice que este dios es el cuarto hijo del dios dual denominado Omiteotl, dios del hueso, porque nació sin carnes, era solo el esqueleto, quien después de la creación del mundo, de los demás dioses y del hombre se revistió de carne su esqueleto.

En el código Ramírez se tiene la siguiente referencia:

"trafan con sigo un ídolo que llamaban Huitzilopochtli que quiere decir siniestro, de un pájaro que hay acá de pluma rica, con cuya pluma hacen las imágenes y cosas ricas de plumas; componen su nombre huitzilin, que así llamaban al pájaro (chupamirto) y de opochtli, que quiere

decir siniestro, y dicen huitzilopochtli.

Afirman que este ídolo los mando salir de su tierra (a los aztecas) prometiendo les que los haría príncipes y señores de todas las provincias que habfan poblado las otras seis naciones."

Otra versión es la leyenda de Coatepec, que consiste en lo siguiente:

Cuatlicue (falda de culebras), barría el templo de Coatepec, cuando cayó del cielo un ovillo de plumas finas; ella lo recogió y lo guardo en el vientre, debajo de la falda, cuando terminó de barrer, buscó el ovillo, pero se dió cuenta de que habfa desaparecido y empezó a sentir sintomas de embarazo.

Cuando se enteraron sus hijos, impulsados por su hermana Coyolxauhqui, acordaron matarla. Cuatlicue escuchó una voz interior que le dijo "madre no temas que yo te libraré para gloria de ambos".

Acercábase ya armados los hijos, capitaneados por su hermana Coyolxauhqui, cuando nació Huitzilopochtli, todo armado, enfrentó a su hermana la cual desmembró y a sus hermanos, matando a algunos ya que los demás escaparon.

Esta leyenda está relacionada con la tira de la peregrinación, la cual dice que en Coatepec, Huitzilopochtli al morir como hombre, sacerdote y guía fue deificado allí mismo.

Los mexicas tenían gran devoción por su dios Huitzilopochtli, y celebraban, en su honor, grandes fiestas en el mes Tlaxochimaco (septiembre); en el día inicial le ofrecían las primeras y más bellas flores del año.

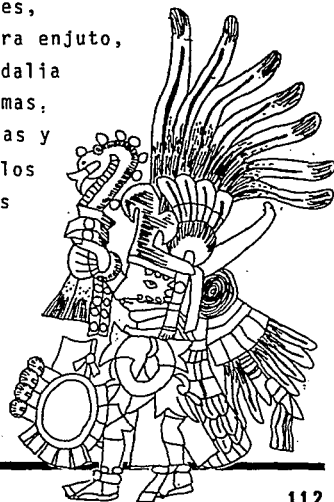
En su texto "muerte al filo de obsidiana" Matos Moctezuma describe el atavío del dios Huitzilopochtli de la siguiente manera:

Su escudo de pluma de águila sus dardos, sus lanzadardos azul, el llamado lanzadardos de turquesa.

Se pintó su rostro con franjas diagonales, con el color llamado pintura de niño.

Sobre su cabeza se colocó plumas finas, se puso sus orejeras.

Y uno de sus pies, el izquierdo, era enjuto, llevaba una sandalia cubierta de plumas, y sus dos piernas y sus dos brazos los llevaba pintados de azul.

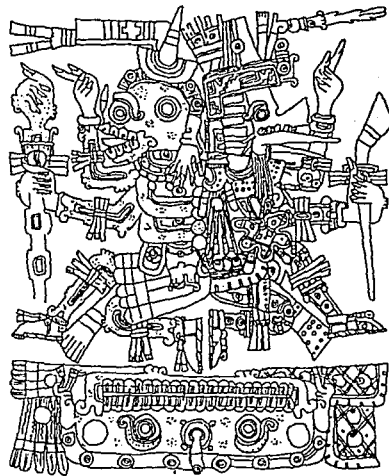


OMETEOTL

El dios Ometeotl tenía una naturaleza dual, que lo hacía pasar como pareja, teniendo una personificación masculina o femenina; se dice que es el señor y la señora de nuestra carne; señor del cerca y del lejos; el que se inventa solo, por lo que se denomina Moyocoyani; en femenino es denominado Omocihuatl o Tonacihuatl, señora del sustento. Esta deidad vivía en un paraíso en el más alto de los 13 cielos llamado Omeyocan.

Se le representaba en una sola figura sentada en su icpalli, adornado de riquicimas plumas y de los símbolos de la luna y de las estrellas vespertinas, y tenían sobre la frente, en su tocado el signo de la luz. Ponían detrás, para representar su nombre en jeroglífico, un copilli ó corona real queriendo así expresar que era el dios principal, el rey de los dioses.

Al dios dual le pintaban la cara de color natural y las manos de color amarillo, esto era porque al hombre lo representaban con el color natural y a la mujer con el color amarillo, dando con esto su personalidad dual.



QUETZALCOATL

Quetzalcóatl es uno de los dioses más antiguos e importantes de la religión mexicana.

Es el dios del viento, dios creado y dios creador, llamado también serpiente emplumada.

Tanto a él como a Huitzilopochtli se le encomendó la creación del fuego, el sol, el hombre, los infiernos y los cielos.

En el origen de este dios también hay una creencia, en la que antes de ser dios fue un mortal. Esta versión nos dice que:

Nació en el año 935 d. de c., después de que su padre, Mixcoatl, había sido asesinado por un jefe chichimeca llamado Ihuitimal, para usurparle el mando, también su madre Chichalma, murió al nacer el niño, por lo que fue recogido y educado por sus abuelos.

Quetzalcóatl luchó por implantar una nueva forma de cultura y se convirtió en el símbolo de la lucha de la cultura contra la barbarie.

El fracaso de quetzalcóatl debe atribuirse seguramente a la pugna político-religiosa que se estableció con los jefes de las tribus toltecas-chichimecas. Quetzalcóatl tuvo que huir hacia Yucatán donde se le conoce como Kukulcan que igualmente significa serpiente emplumada.

Quetzalcóatl se conoció primeramente en Tula y posteriormente los Mexicanos lo adoptaron como dios del viento.

La descripción de su atavío Alfonso Caso lo menciona de la siguiente manera:

"El cuerpo y el rostro del dios están pintados en negro, porque es el sacerdote por excelencia, y el inventor del autosacrificio, que consiste en sacarse sangre de

las orejas y otras partes del cuerpo, punzándolas con las espinas de maguey y con punzones de hueso de águila o de jaguar. Por eso vemos en su tocado un hueso, del que sale una faja verde remata da por un disco azul, que indica el chalchiuatl, el líquido precioso, la sangre humana. También como atributos sacerdotales, lleva en una mano el incensario o sahumador con mango en forma de serpiente y en la otra la bolsa para el copal.

En frente de la boca tiene una máscara roja como de pico de ave, que en algunas representaciones esta también adornada con colmillos de serpiente.

Esta máscara lo caracteriza como dios del viento, forma en

la que era adorado con el nombre de Ehécatl, que significa viento.

En la cabeza lleva un gorro cónico de piel de tigre, llamado ocelocopilli, rematado también por un adorno de turquesa y sostenido con un moño de puntas redondas.

De piel de tigre son así mismo, el peto orlado de caracol, las pulseras y las ajorcas. Su pectoral está formado por el corte transversal de un gran caracol marino, el ahcailacacōzcatl o pectoral del viento y su orejera es un disco de turquesa del que cuelgan una borla roja y un objeto torcido de concha, que se llama epcololli "concha torcida". En la nuca lleva un penacho en el que se distinguen las plumas negras del cuervo y las largas plumas rojas de la guacamaya, adornos que, significa el sol en la noche, es decir, el sol muerto."



T L A L O C

Tláloc era el dios de las aguas, pero de las aguas del cielo, a diferencia de Chalchiuhicueye que era la diosa de las aguas de la tierra, esto es de los mares, ríos y fuentes.

Para el pueblo mexicana el dios tláloc era importante porque era un pueblo esencialmente agrícola, por lo que tenía una gran importancia el régimen de lluvia y los fenómenos atmosféricos que influían en sus cosechas.

Al dios Tláloc y al dios Huitzilopochtli se les veneraban en el templo mayor de Tenochtitlan.

Alfonso Caso describe al dios Tláloc de la siguiente manera:

Tláloc es uno de los dioses más fáciles de distinguir, por su característica máscara que, vista de frente, hace que

parezca el dios como si llevara anteojos y bigotes. En una escultura del Museo Etnográfico de Berlín se ve como ésta máscara esta formada por dos serpientes entrelazadas, que forman un cerco al rededor de los ojos y juntan sus fauces sobre la boca del dios.

La máscara característica de Tláloc esta pintada de azul, el color del agua, como así todos los atavíos de este dios, y representa la nube. El cuerpo y el rostro están generalmente pintados de negro, porque tláloc representa principalmente la nube tempestuosa; en cambio las nubes blancas están indicadas por el tocado de plumas de garza (aztatzontli), que lleva en la parte superior de la cabeza. Lleva en una mano un bastón florido, sentado en un asiento de jade; gotas de agua caen del cielo, formando un fondo. En la nuca lleva un abanico de papel plegado, sobre su cabeza se destaca una joya que remata en

dos plumas de quetzal, y que era llamada el quetzalmiahuayo, "la espiga preciosa", denotando el maíz que depende tan estrechamente del dios de la lluvia."



TEZCATLIPOCA NEGRO

El Tezcatlipoca negro o Tezcatlipoca Yayauhqui fue el segundo hijo del dios dual, su nombre significa espejo negro humeante, era el principal de sus hermanos y estaban en todo lugar, sabía todos los pensamientos, conocía los corazones.

Lo llamaban Moyocoyani, que significa, el que hace todas las cosas sin que otro le vaya a la mano.

Sobre el Tezcatlipoca negro el P. Sahagún dice:

"El dios Tezcatlipoca era tenido por verdadero dios e invisible, el cual andaba en todo lugar, en el cielo, en la tierra y en el infierno, y temían que cuando andaba en la tierra movía guerras, enemistades y discordias, de donde resultaban muchas fatigas y desasosiego: decían que él mismo

incitaba a unos contra otros para que tuviesen guerras, y por esto le llamaban Necocyautl, que quiere decir, sembrador de discordias de ambas partes, y decían él solo ser, el que entendía en el regimiento del mundo, y que él solo daba las prosperidades y riquezas, y que él solo las quitaba cuando se le antojaba."

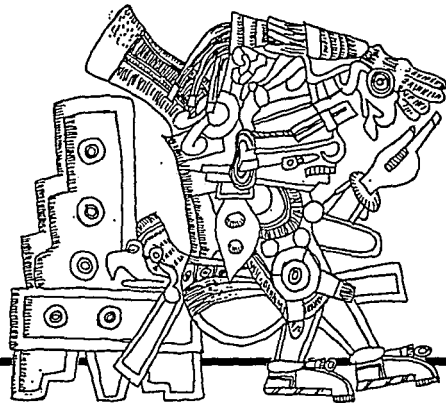
Torquemada dice que sólo se arrodillaban y postraban ante la representación de Tezcatlipoca, que era su mayor dios, puro espíritu y que sólo a éste y a ningún otro, ni a Huitzilopochtli.

Alfonso Caso dice que "el Tezcatlipoca se caracteriza en los códices por un espejo humeante, colocado en la sien, y otro que sustituye el pie que le arranco el monstruo de la tierra.

Siendo un dios nocturno es también negro, pero su rostro lleva la pintura facial a rayas horizontales amarillas y

negras, conocidas con el nombre de ixtlan tlatlaan, que caracteriza a todos los Tezcatlipocas, pero variando el color, que es rojo y amarillo en Xipe Totec, y azul y amarillo en Huitzilopochtli.

Su pelo está cortado a dos alturas diferentes, característica de los guerreros y lleva adorno de plumas de garza, escudo, lanzadardos y dardos que lo caracterizan como guerrero."



XIPE TOTEC

Xipe Totec era el primer hijo del dios dual (tezcatlípoca rojo), su nombre significa nuestro señor desollado, por lo que los votos a este dios era vestir su pellejo cuando se hiciera la fiesta, la cual se llamaba Tlacaxipealiztli, o sea desollamiento del hombre.

Alfonso Caso nos dice que Xipe Totec "es el dios de la primavera y de los joyeros. Su culto probablemente fue importado al Valle de México, pues ya se encuentra en la Cultura Teotihuacana, en donde el llamado "dios con máscara" no es más que una representación de Xipe. también se le llama yopi, y muchos de los adornos con los que se cubre el dios se designan precisamente en este nombre, por ejemplo su tocado de forma cónica se llama yopitzontli, por lo que parece originario de la región limítrofe entre los actuales

Estados de Oaxaca y Guerrero donde existe un pueblo llamado Tlapaheco o yopi."

Los mexicas hacían una solemne fiesta al dios Xipe Totec, y también a honra del dios Huitzilopochtli. En esta fiesta mataban todos los cautivos, hombres, mujeres y niños, los dueños de los cauti



vos los entregaban a los sacerdotes al pie del Cu y ellos los llevaban por los cabellos cada uno el suyo por las gradas arriba y si alguno no quería ir de su agrado, llevábanle arrastrado hasta donde estaba el tajón donde le habían de matar, sacar el corazón y desollar, "y los sacerdotes se vestían con sus pellejos, ostentando muchos días aquellos sangrientos despojos. Los dueños de los prisioneros sacrificados debían ayunar veinte días y después hacían grandes banquetes con la carne de las víctimas."¹

Su rito significa que al llegar la primavera la tierra debe cubrirse con una nueva capa de vegetación y cambiar su piel muerta cubriéndose con una nueva.

"La imagen de este nūmen es a manera de

1. Diccionario de mitología Náhuatl. Robelo Cecilio Agustín. Fuente de cultura, México, 1951, pág. 446.

un hombre desnudo, que tiene un lado teñido de amarillo, y el otro de leonado: tiene la cara labrada de ambas partes a manera de una tira angosta que cae desde la frente hasta la quijada: en la cabeza, a manera de un capillo de diversos colores con unas borlas que cuelgan hacia la espalda. Tiene vestido un cuero de hombre: los cabellos trenzados en dos partes y unas orejas de oro: está ceñido con unas faldetas verdes que le llegan hasta las rodillas, con unos caracolillos pendientes: tiene unas cotaras ó sandalias, y una rodela de color amarillo, con un remate de colorado todo alrededor, y tiene un cetro con ambas manos, a manera del cáliz de adormidera, donde tiene su semilla, con un casquillo de saeta encima empinado."

Todos los atavíos y adornos del dios Xipe Totec están en color rojo, manteniendo las mismas características de el Tezcatlipoca negro.

I. bibliografía

1. BELTRAN, Felix. Acerca del Diseño. Cuadernos de la Revista Unión, ediciones la Unión, La Habana Cuba, 1975. 98 pp.
2. BRUNDAGE, Burr Cartwright. El Quinto Sol, Dioses y Mundo Azteca. Ed. Diana, 1982. 344 pp.
3. CASO, Alfonso. El Pueblo del Sol. Fondo de Cultura, México, 1976. 125 pp.
4. COLEGIO de México. Historia General de México. SEP/EL Colegio de México, Tomo 1, México 1981. 288 pp.
5. DE BORJA, Sole Marfa. El Juego Infantil, Organización de las Ludotecas. Barcelona, España, 1980. 132 pp.
6. DONDIS. La Sintaxis de la Imagen. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1976. 215 pp.
7. FABRIS, German. Fundamentos del Proyecto Gráfico. Ed. Don Bosco, Barcelona, 1973. 228 pp.
8. FICHER, Ernst. La Necesidad del Arte. Ediciones Península, Barcelona, 1985. 270 pp.

-
9. GONZALES, Blackaller y Gevara Ramirez. Síntesis de Historia de México. Ed. Herrero, México, 1962. 394 pp.
 10. ITURBE, Roberto y Téllez Eduardo. Marcas Símbolos y Logos en México. Diseño Tipográfico, S. A., México, 1985. 120 pp.
 11. LOPEZ, Chuhurra Osvaldo. Estética de los Elementos Plásticos. Nueva Edición Labor, Barcelona, 1971. 159 pp.
 12. MATOS, Moctezuma Eduardo. Muerte al filo de Obsidiana. Ed. Oceano, México, 1986. 143 pp.
 13. MEDINA, Maldonado José Luis. Tesis- Diseño Gráfico Aplicado a un Empaque de Platinos y Condensadores. Xochimilco D.F., 1990.
 14. MULHERIN, Jenny. Técnicas de Representación para el Artista gráfico. Ed. G. Gili, México, 1990. 144 pp.
 15. MULLER, Brokman. Sistemas de Retículas. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982, 179 pp.
 16. MURPHY, John y Michael Rowe. Como Diseñar Marcas y Logotipos. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1989. 144 pp.

-
-
17. NICOLAS. Historia General de México. Ed. Herrero, México, 1902. 576 pp.
 18. NORTON, Leonard Jonathan y los redactores de los Libros de TIME-LIFE. América Precolombina. TIME-LIFE Internacional (ederland) B.V., 1974. 191 pp.
 19. PARRAMON, José M. Así se Dibujan Letras, Rotulos, Logotipos. Instituto Parramón Ediciones, Barcelona, 1970. 144 pp.
 20. PEREZ, Verdía L. Compendio de la Historia de México. Ed. Font, México, 1935. 685 pp.
 21. PORTES, Tom y S. Goodman. Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores y Artistas. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1980. 194 pp.
 22. PRIETO Daniel. Diseño y Comunicación. UAM-Xochimilco, México, 1982. 149 pp.
 23. RABAGO, Constantino. Dioses, Hombres y Soles. Taller de Complejo Editorial, México, 1973. 137 pp.
 24. READ, Herber. Imagen e Idea. Fondo de Cultura Económica, México, 1980. 252 pp.

-
-
25. SWANN, Alan. Bases del Diseño Gráfico. Ed. G. Gili, Barcelona 1990. 144 pp.
 26. VILLEGAS, Maciel Carlos. Taller de Expresión Gráfica. UNAM/CCH Vallejo, México 1983. 137 pp.
 27. ZIS. Fundamentos de la Estética Marxista. ed. Progreso, Moscú, 1976. 186 pp.
-

II. revistas

1. Historia de México. Vol. III - Fascículo del 39 al 48, SALVAT Editores de México, México, 1974.
 2. Magenta. Nº 5, Revista del Diseño, Edición Trimestral, Fundación Magenta, Guadalajara, México 1987.
-

III. enciclopedias y diccionarios

1. Diccionario de la Lengua Náhuatl o Mexicana. Ed. Siglo Veintiuno, México, 1985.
2. Diccionario de mitología Náhuatl. Robelo Cecilio Agustín. Fuente de Cultura, México, 1951.
3. Diccionario Enciclopédico Bruquera. Vol. 10, Ed. Bruquera, Barcelona, 1980. 1184 pp.
4. Enciclopedia General Argos. Vol. 5, Ed. Argos, Barcelona, 1970, 411 pp.
5. Enciclopedia Universal Ilustrada. Vol. 28 segunda parte, Ediciones Esparsa-Calpe S. A., Madrid, 1976. 3072 pp.
6. Gran Enciclopedia Rialp. Vol. 13, Ed. Rialp S. A., Madrid, 1979.