



Benemérita Universidad  
Autónoma de Puebla

Facultad de Arquitectura  
Colegio de Diseño Gráfico

TESIS

Profesional para obtener el título de  
Licenciado en Diseño Gráfico

PRESENTAN:

Bertha Angélica Ruiz Pérez  
Francisco Adalberto Valera Ruiz

ASESORES:

Mtra. Elda Lobo  
Mtra. Adriana Quiroz  
Mtro. Benjamin Dueñas

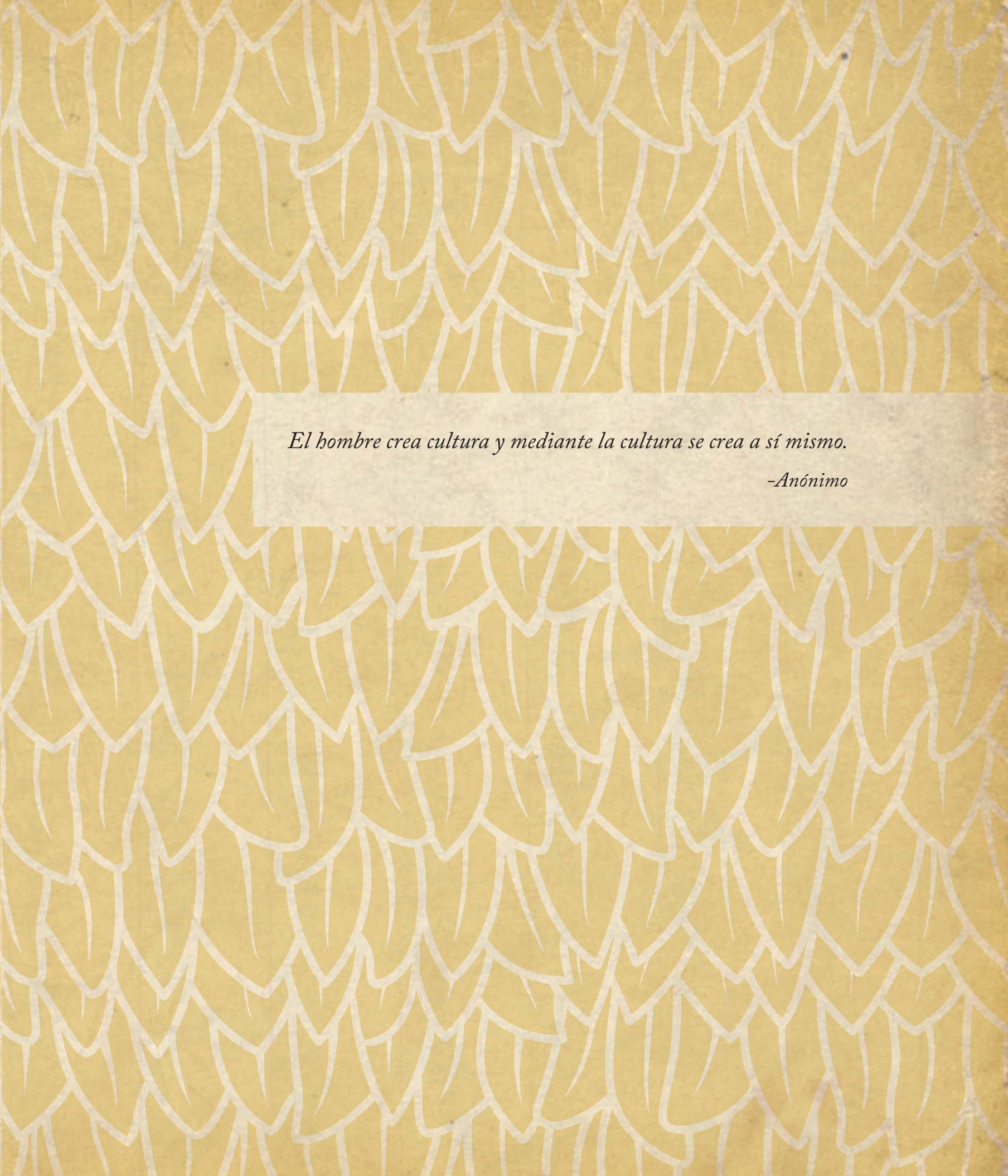
DSG2013-1/003-06

# TECUALMOXTLI

BESTIARIO MITOLÓGICO AZTECA

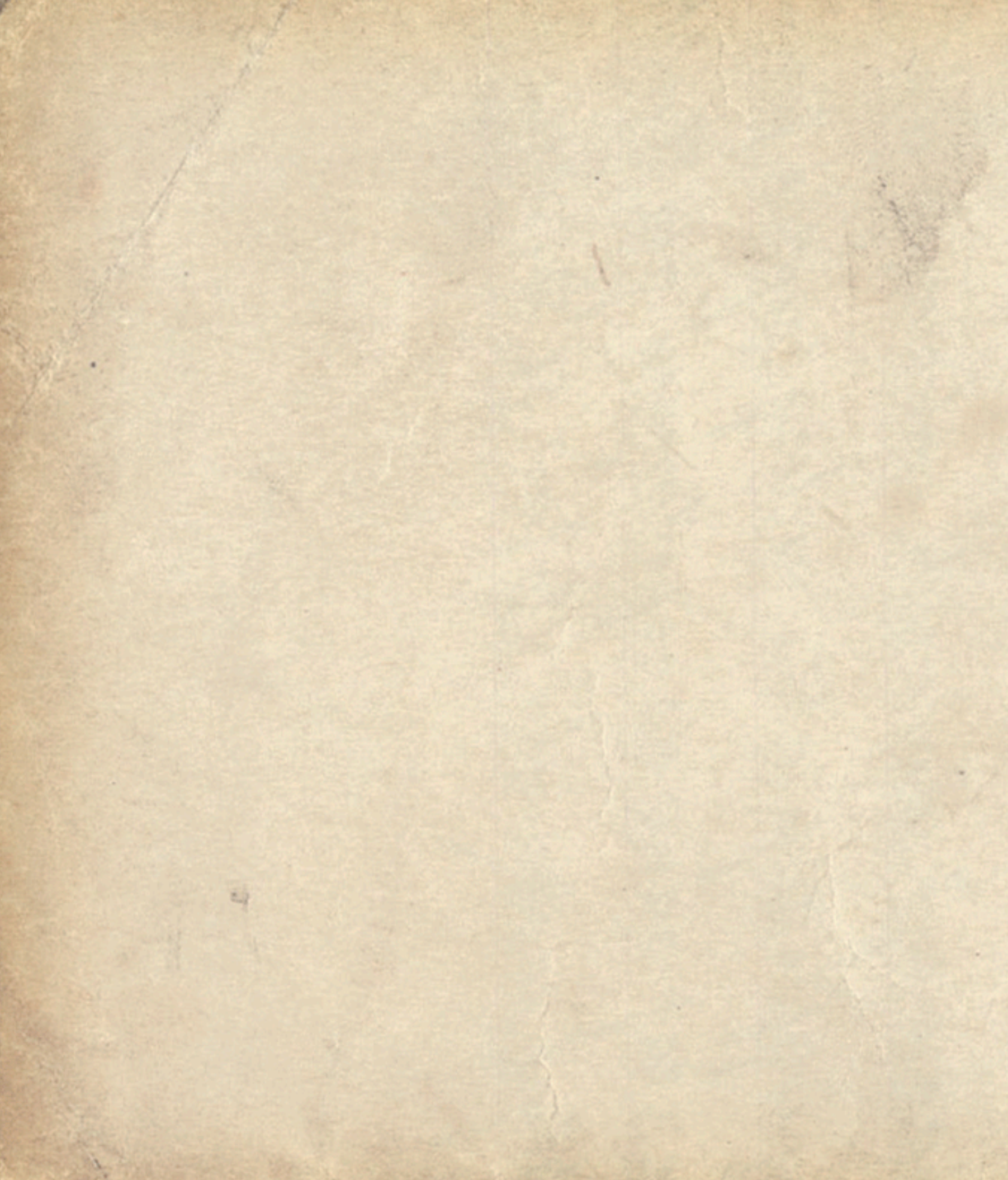
La ilustración y la tecnología como vínculo para  
promover el acceso y difusión de la cultura:  
Bestiario mitológico del folklore Mexicano.





*El hombre crea cultura y mediante la cultura se crea a sí mismo.*

*-Anónimo*





**TEQUALMOXTLI**  
BESTIARIO MITOLÓGICO AZTECA



## Agradecimientos

### *Angélica Ruiz:*

“Porque para mí todo don proviene del cielo...” agradezco primeramente a Dios por haberme otorgado dones y talentos capaces de crear grandes cosas. Después a mis padres por apoyarme y disculparme de mis obligaciones en la casa con tal de terminar este proyecto, del mismo modo a mis hermanos por sus buenos consejos.

Gracias a mis amigos, que cada vez que les mostraba mi proceso se sorprendían, y me decían: -Sigue adelante, ¡Tú puedes!; y miles de ánimos más.

Y por último, pero no menos importante, le agradezco a mi equipo de tesis, por las noches en vela, los miedos, las furias, los consejos, los juegos, los desestreses, o... los horribles estreses, por cada vivencia que tuvimos y el gran equipo que hicimos, porque en el proceso fue dónde nos conocimos y firmamos nuestra amistad, a cada uno de ustedes los quiero y siempre los llevaré en mi corazón”.

### *Francisco Valera:*

Con todo mi cariño, respeto y amor para mi papá Raymundo, por todas las enseñanzas a las que me ha encaminado, por todos los buenos momentos, por todos sus regaños, por impulsarme a no callar y gritar mis sueños y esperanzas; con cariño y respeto agradezco a Mercedes mi madre, por todo el apoyo espiritual y moral que me ha dado; a mis hermanos: Luis e Isa por los buenos ratos de convivencia; agradecido estoy de mi abuela Rafa, de Cecilia, Bety e Irma mis tías favoritas; mi recuerdo para mis abuelos: Demetria e Inocencio; con admiración y gratitud para todos mis maestros, a todos ellos por haber influido en mi formación como persona, como profesional con afecto para mis amigos y personas que han intervenido de manera positiva para ver realizado mis sueños. (*Paco Valera*)



## Introducción

La Benemérita Universidad Autónoma de Puebla a través de la facultad de Arquitectura; Colegio de Diseño Gráfico y en base al programa estudiantil MUM, dentro de la asignatura Proyectos I+D, se presentó la creación de un Bestiario ilustrados de la mitología Azteca como proyecto de investigación.

El objetivo principal de un proyecto de investigación es el poder argumentar y defender una hipótesis que de solución a una problemática – en este caso particular– de tipo social. Todo ello con el correcto uso de las diferentes técnicas y metodologías de investigación.

El realizar un bestiario ilustrado sobre la mitología Azteca no fue tarea fácil, ya que se debía afirmar que a través de la ilustración con ayuda de las diferentes tecnologías se podría motivar la estimulación de la difusión de información; hacer que más personas se acerquen al proyecto y de esta manera reforzar o adquirir conocimiento.

Todo comienza con el análisis substancial del público al cual tendría que ser dirigido el proyecto, para que – de esta manera– comenzara la construcción del proceso creativo y entonces concluir la propuesta con éxito.

El contar con conocimientos avanzados en metodología de investigación es crucial para poder desarrollar exitosamente el proyecto sin tener que presentar fallas o imposibilidades que trunquen el seguimiento de éste.

Así mismo, la concepción del trabajo en equipo es de suma importancia para la correcta y óptima organización del proceso; crear una atmósfera de entera confianza entre los integrantes del equipo.



## Situación Actual

La cultura es definida como el conjunto de elementos tangibles o intangibles que otorgan identidad a un grupo o grupos de personas. Es el eslabón primordial que ayuda a entender las razones por las cuales ciertos grupos de personas han evolucionado de cierta manera, de cuál es su cosmovisión, sus costumbres, tradiciones e infinidad de elementos que los identifican como tal.

Ésta ha sido moldeada a través de los años por nuestros antepasados construyendo tradiciones, hábitos y creencias reflejadas en cada uno de los elementos de identidad más importantes de un país; haciendo a éste único, místico y lleno de una gran variedad de elementos que lo distinguen de otros países o culturas. A esto llamamos folklore.

México es uno de los países con más riqueza cultural, se encuentra entre los primeros junto con India, Egipto, Grecia y China. Rico en tradiciones, artesanías, bailes, chistes y costumbres; pero también de leyendas, mitos y supersticiones que de igual manera definen a una sociedad (poco valorada por quienes la conformamos).

Desafortunadamente en la actualidad se ha desatado una acelerada pérdida de la cultura, teniendo como principal modelo a la globalización de masas y a la pérdida de una identidad cultural, trayendo consigo la hibridación de elementos que se adoptan sin valorar la pérdida de otros con mayor importancia.

Esta inminente globalización comprende prácticamente todos los ámbitos de la vida de las sociedades, ya que están interrelacionadas aunque movidas por otro factor influyente y predominante; el económico.

El consiguiente predominio de lo mercantil sobre lo estético, sobre valores simbólicos y la representación identitaria implica redefiniciones de lo que se entiende por cultura y de su lugar en la sociedad. Si bien el crecimiento de las empresas privadas es decisivo, también la reorganización empresarial de las instituciones

públicas –museos, salas de concierto– que pasan de ser servicios socioculturales a actividades autofinanciadas y lucrativas, obligadas a buscar clientes más que lectores y espectadores, contribuye al cambio de sentido de la producción y apreciación de la cultura. (García Canclini, 2004: 41-42).

Una de las principales razones por las cuales el mexicano está perdiendo identidad cultural es por la constante interacción con países extranjeros, en especial Estados Unidos. La adopción de este país como modelo a seguir tanto en el ámbito económico como político, tiende a ocasionar un sentimiento de añoranza y superación que ha hecho que el mexicano (las subculturas nacionales) aspiren a lo extranjero, adoptando una segunda cultura, transgrediendo los elementos propios de su cultura y a su vez perdiéndolos, olvidándolos y dejándolos para tomar nuevas formas folklóricas, sin saber del porqué de éstos.

Aunado a esto se presenta otro factor; la educación. En México el nivel de educación es decepcionante ya que aunque se han propuesto y aplicado diversas leyes que apoyen y fomenten este ámbito no se han obtenido resultados favorables.

## Planteamiento del problema

El desconocimiento del mexicano sobre sus raíces, es evidente. El 29 % de los mexicanos entre 18 y 33 años tiene un conocimiento medio sobre cultura nacional. Es curioso que un 17.5% de los mexicanos presume en el extranjero sobre su cultura y tradiciones por arriba de su arqueología y su historia.

En cuanto a la adopción de rasgos de una cultura extranjera se puede decir que es causada en gran parte gracias al auge de los medios masivos de comunicación, principalmente de la televisión, el cine y el internet. Se tiene más conocimiento de lo extranjero al estar en constante contacto con estos medios, que de la cosmovisión nacional de las culturas que estuvieron y están presentes en el país (globalización).

Además del evidente desconocimiento de la mitología prehispánica nacional, debido a la globalización y a la hibridación por la influencia de culturas extranjeras, las nuevas generaciones adquieren productos con una propuesta gráfica y estilo visual contemporáneo a todo lo que han visto en la televisión, el cine y el internet, con esto el público nacional está prefiriendo lo extranjero y exige en cada uno de los productos que adquiere esa influencia.

Es casi utópico pensar que se puede cambiar la mentalidad de toda una sociedad contaminada por culturas extranjeras y la solución no es emprender campañas de concientización para el rescate de la cultura. Las propuestas enfocadas en el conocimiento de nuestro folklore desde pequeños en programas escolares ya se han aplicado y aún existen pero más que un desconocimiento hay un desinterés por conocerlo. Su éxito podría ser medible –si es posible– en varios años, tal vez décadas.

Una alternativa es adaptarse a esas preferencias y proponer nuevos productos, en este caso, la creación de un bestiario mitológico, de contenido informativo preciso con mayor importancia en la gráfica ilustrativa, con base en un estilo visual joven, de gran impacto y calidad, con un diseño editorial adecuado incluyendo la utilización de las nuevas

tecnologías fomentará la creación de un lazo de identificación con el público joven.

La implementación de este proyecto traerá consigo la realización de propuestas alternas por parte de los integrantes del equipo de trabajo, con una misma línea gráfica contemporánea que ayude al rescate cultural nacional.

## Justificación

La razón por la cual se decide diseñar un bestiario es porque contando con una propuesta visual más refinada, fresca, adaptada a las exigencias de un público joven, innovadora y con una calidad excepcional, este público se podría sentir motivado para contribuir en su difusión y de esta manera su alcance sería mayor.

Se busca que la gente se sienta orgullosa de su cultura, sus tradiciones y su folklore, motivada por una propuesta tal que logre posicionar el folklore mexicano a la altura de otros como el griego, el nórdico o el italiano.

Influirá de la misma manera la aplicación de la tecnología, la cual creará un lazo estrecho entre el objeto diseñado y el público meta, convirtiéndose así no sólo en un medio informativo sino de entretenimiento, asombro y tranquilidad.

Así mismo se busca lograr una mayor accesibilidad de la información para que al momento que se necesite obtener algún dato, éste pueda estar al alcance de nuestro público meta y que quede totalmente satisfecho de todo lo que puede observar, es decir, que el contenido sea coherente.

Como diseñadores gráficos, este proyecto representa un reto para nosotros porque no solo involucrará ramas del diseño tradicional como el editorial o la ilustrativa, sino el ámbito digital que hoy en día ha tomado mucha fuerza a la hora de desarrollar proyectos innovadores.



## Delimitación

### *Alcances*

**Género:** *Femenino - Masculino*

**Rango de edad:** *18 - 23*

**Nivel socioeconómico:** *B-C (NSE)*

Variables psicográficas: Estudiantes de universidad , en su mayoría dependientes económicamente de sus padres y/o que cuenten con un ingreso personal regular. Con acceso a internet en casa o en dispositivos móviles. Con hábito a la lectura y presenten un interés a la cultura nacional.

La relevancia de tener un folklore tan rico y nutrido de diversas tradiciones, habla de toda la historia y gran variedad de mitos, leyendas y supersticiones que de este pueblo se desprenden, es por ello que se desglosa este tema para dar a conocer la cosmovisión de una cultura importante en el desarrollo de la historia de México. Así mismo informar e integrar nuevos conocimientos a la sociedad emergente, además de presentar y desarrollar un concepto editorial que integre el uso de tecnologías para el fácil acceso a esta información.

Se desarrolla un bestiario que integre los elementos representativos que están dispersos presentando una gráfica ilustrativa fresca, adaptada a las preferencias de un público universitario y que motive a la propagación de la información de todo este folklore que se desconoce a nivel nacional incorporando la utilización de herramientas tecnológicas como la realidad aumentada para crear un medio de interacción sensorial entre el bestiario y el usuario.

### *Limitantes*

El proyecto se desarrolla en el periodo de un año a nivel prototipo, concluyendo en diciembre de 2013; Solo abarca la realización gráfica editorial, ilustrativa y la implementación de la realidad aumentada. Toda la información será recopilada de libros existentes, fuentes digitales con el apoyo de estudiantes y docentes especializados en historia y antropología de México.



## Objetivos e Hipótesis

### *Objetivo general*

- Desarrollar la gráfica ilustrativa y el diseño editorial de un bestiario interactivo sobre la mitología mexicana.

### *Objetivos particulares*

- Determinar factores culturales e ideológicos en el bestiario mitológico de la cultura azteca.
- Analizar casos existentes sobre bestiarios y realidad aumentada enfatizando en su estilo editorial e ilustrativo para determinar parámetros y características indispensables para su aplicación en el bestiario.
- Proponer estilo gráfico del bestiario de acuerdo a los resultados del análisis.
- Introducir a los usuarios al prototipo del bestiario interactivo.

### *Hipótesis*

La creación de un estilo ilustrativo y editorial fresco e innovador aplicado a un bestiario mitológico prehispánico satisfaría los gustos de la comunidad universitaria exigente que desconoce sobre este tópico con ayuda de herramientas tecnológicas.





# CAPÍTULO I

Marco Teórico



## Cultura

Proviene del latín *cultūra* que puede significar cultivar, proteger y honrar con adoración [...] que con el tiempo adquirió el significado de cultivarse. (Vázquez, Gómez, Lugo. 2005: 9).

El diccionario enciclopédico ilustrado (1993), define a la cultura como: “El conjunto de elementos [...] de índole material o espiritual, organizados lógicamente y coherentemente, que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, los usos y costumbres, y todos los hábitos y aptitudes adquiridos por los hombres en su condición de miembros de la sociedad” (s/p).

Se puede inferir que la cultura abarca un aspecto meramente social, que afecta a un grupo de personas que comparten más que un territorio, ya que comprende: la indumentaria, la fábula, el mito, la leyenda y el folclore (Océano, 1993: s/p). Que ha tenido un desarrollo a través del tiempo y la historia, como un proceso de los seres humanos que ha tenido como resultado algunas demostraciones muy específicas de un grupo social, debido al modo en el que ven su entorno y contexto (Vázquez; et.al. 2005: 2).

Ésta puede ir cambiando con el paso del tiempo; se van adquiriendo nuevas costumbres, ya sea que entran “agentes extraños” a un grupo específico, por ejemplo: “La Conquista”. En este caso hubo una aleación de costumbres, religiones, rituales etc. lo que dio como resultado la cultura de la cual nosotros ahora somos protagonistas, no somos la civilización que hacía sacrificios y adoraba dioses que “controlaban” todo a su alrededor, tenemos un poco de ambos mundos y disfrutamos de diferentes costumbres y tradiciones.



Cabeza de Jaguar. Imagen recuperada de: <http://dayranasantoyo.blogspot.mx/2010/09>

## Cultura Azteca



Gran vasija de arcilla con cabezas de serpiente muy estilizadas. Civilización Azteca (entre 1370- 1521). Originaria del altiplano de México, Museo Nacional de Antropología, México D. F.



Cabeza de un muerto. Civilización Azteca (entre 1370-1521). Museo Nacional de Antropología, México D. F.

Las culturas europeas y precolombinas son recursos importantes para el movimiento del diseño mexicano. Las interpretaciones modernas de las tradiciones antiguas contribuyen a preservar la herencia cultural mexicana a medida que el país y sus habitantes reaccionan ante los acelerados cambios económicos y sociales actuales (Meggs, historia del diseño gráfico;2009: 529).

Era considerada como un pueblo de artistas y constructores, a pesar de ser despreciada por otras culturas, los aztecas consiguieron conquistar a otras tribus, apropiándose no sólo de sus tierras sino también de sus conocimientos, mejorándolos para su propio bien.

En cuanto a la religión, era el mismo resultado que el de toda su cultura, una mezcla de todas las tribus que habían conquistado a lo largo de su imperio, y que a veces eran incompatibles.

Tenían figuras de deidades de todas las regiones y de diversas épocas, y dedicadas a varios conceptos como el agua, el fuego, la naturaleza, menos del amor, porque para ellos no era de carácter divino dentro de su jerarquía.

En el ámbito del arte, los mexicas fabricaban cerámica artística en serie, gracias al crecimiento de población que sufrían, y a pesar de eso los objetos eran de una excelente calidad, por lo cual eran dignos de ser usados dentro de sus rituales y cultos. Es importante recalcar que su mano de obra era extranjera, es decir, que pertenecían a otros pueblos, como los mixtecos.

Pero en sí los aztecas no tenían un arte “puro” como lo tenían otras culturas, y pasaba lo mismo que en la religión, no tenían un carácter compatible, por toda la mezcla de ideas y formas que venían de civilizaciones precedentes, o de tribus conquistadas por ellos.

Los medios de expresión plásticos, esotéricos y difíciles, de la civilización maya, eran desconocidos por los aztecas. Sus esculturas revelan la terrible fuerza de estos antiguos bárbaros que, en menos de cien años lograron convertirse en nación hegemónica de

México desde sus orígenes de pequeño pueblo despreciado (Enciclopedia Universal del arte, tomo VIII, América precolombina, África y Oceanía, 1978: 89-97).

## Folklore

El folklore define la identidad de un país, son todos aquellos elementos que lo identifican de otros países o regiones geográficas, dichos elementos integran costumbres, tradiciones, música, color, comida, vivienda entre otros.

Si bien la historia marca momentos de conquista, mezcla o supervivencia de culturas, es aquí donde se fusionan dichos elementos para crear nuevas formas de vida cotidiana teniendo así una mezcla de elementos culturales que se hibridan y definen una cultura.

El impacto cultural que tiene un pueblo sobre otro influye no solo en el desarrollo de la tecnología, las ciencias y la filosofía. Sino también se desarrollan costumbres y tradiciones que se vuelven parte importante de las personas que habitan en dicha región, haciendo estos elementos propios; delimitando otros que con el paso del tiempo se quedan en los recuerdos o en la tradición oral desarrollando mitos, leyendas, cuentos y relatos que pasan a las generaciones siguientes.

México es un lugar que ha pasado por diferentes etapas en la historia, dichas etapas han definido su folklore e identidad que muestra al resto del mundo. Todas las etapas históricas influyeron para integrar elementos o sustituirlos y conformar nuevas formas de apreciar la vida, el universo, la muerte y la tierra.

Si bien una parte del folklore mexicano es la continuación directa de los conceptos prehispánicos, otra significa la prolongación y transformación de elementos españoles que, perdidos en muchos casos en sus lugares de origen siguen vivos y actuales en el país (Álvarez, 1993: 2915).



Mujer con traje tradicional Azteca.  
Fotografía recuperada de: <http://radioindigena.files.wordpress.com/2009/11/mexica.jpg?w=460>



Los colores del pueblo, 2012.  
Fotografía tomada por Valera.

En México se encuentran muchos elementos prehispánicos integrados al habla, las costumbres, las tradiciones, la vida, los muertos y la gráfica. Estos elementos se reflejan en palabras, colores, plantas y animales que tienen un significado para los habitantes de las tierras del ombligo de la luna. Además de elementos que se integraron durante la conquista, la colonia o en el México contemporáneo, hoy en día todo este conjunto define al mexicano como un país, una cultura y una persona.

Muchas personas se han interesado en hablar de los diferentes aspectos que nos rigen como sociedad, como nación, como cultura o como personas. Pero son pocos los que profundizan en definir a un lugar de acuerdo a los conocimientos, costumbres y las tradiciones que hablan de la cosmovisión propia de México, perdiendo así muchos elementos que se quedan en el olvido de la historia; otros trascienden para conjugarse con elementos que enriquecen el folklore.

“El folklore indígena es un campo de estudios muy vasto; conserva todavía elementos que han sufrido pocas influencias exteriores.” (Álvarez, 1993: 2915) ya que estos datos fueron rescatados por personas que se interesaron en aquel momento por escribir cuál era la forma de ver la vida. También estas personas se encargaron de redactar los simbolismos, colores, formas, tecnologías, deidades, costumbres y tradiciones que definen la cultura azteca.

Haciendo una regresión al pasado se encuentran muchos elementos que han perdurado. Estos elementos han sido reinterpretados o se han conservado puros con en el transcurso de la historia como detalles vivos que definen así la cosmovisión del México prehispánico.

“La búsqueda de nuestros orígenes prehistóricos sigue empujando hacia atrás en el tiempo las primeras innovaciones de nuestros antepasados” (Meggs, 2009: 4). Dichas innovaciones contemplan elementos folklóricos, culturales y tecnológicos de la historia misma, y así, al mirar al pasado para conocer más de nuestra riqueza cultural se logra una concientización de los muchos elementos que definen al folklore de un país, región o lugar en concreto; dando como resultado la creación de una cultura.

## Mitología

La mitología es definida como el conjunto de relatos que forman parte de una determinada religión o cultura. Estos relatos son mitos basados mayormente en la tradición y leyenda, creados con el fin de explicar el universo, el origen del mundo, los fenómenos naturales o cualquier otra cosa para la cual no haya una explicación simple, aunque no todos tienen este propósito y se transmiten de generación en generación (Grimal, 2008).

La religión y la mitología están estrechamente relacionadas. El término se usa para referirse a religiones originadas por sociedades antiguas, como la cultura griega, la romana o la nórdica. Sin embargo como explica Lewis Spence en su libro “**Introducción a la mitología**” (2012):

“es importante recordar que, mientras que algunas personas ven los panteones escandinavos y celtas como meras fábulas, otros las consideran religiones. Del mismo modo, ello también sucede al analizar las mitologías de los pueblos indígenas; en el que se pueden observar casos en que aún se profesan las religiones nativas.”

Muchas personas no consideran los relatos que rodean al origen y desarrollo de religiones como el cristianismo, judaísmo e islamismo como crónicas literales de hechos, sino como representaciones figurativas o simbólicas.

Aun así –de la misma manera– muchas personas, entre ellos ateos, agnósticos o creyentes de algunas de estas mismas religiones, utilizan las palabras mito y mitología para caracterizar como falsas o dudosas las historias que aparecen en las mismas (Spence, 2012).

De este modo la gente que pertenece a la mayoría de las religiones que están presentes actualmente, se ofende cuando se toma su fe como un conjunto de mitos, ya que para ellos esto equivale a decir que su religión en sí es una mentira, lo cual va en contra de sus creencias, un claro ejemplo de ello sucede en muchos grupos cristianos en relación con los relatos de la Biblia, en el cual sus creyentes no consideran que sean mitológicas algunas de sus historias, y que sólo se usa esta palabra para referirse a ellas en un sentido ofensivo (S. Murray, 2012).



La creación de Adán, 1511. Pintura realizada por Miguel Ángel. Capilla Sixtina.



El triunfo de la Civilización, 1793.  
Pintura por Jacques Réattu.

Sin embargo, la mayoría de la gente está de acuerdo con que cada religión tiene un conjunto de mitos que se ha desarrollado alrededor de sus escrituras religiosas; ya que en sí la palabra mito se refiere a hechos que no son posibles de ser verificados de manera objetiva.

De este modo, igualmente se considera que se puede hablar de mitología judía, cristiana o islámica, para referirnos a los elementos míticos que existen en estas creencias, sin hablar de la veracidad de los principios de la fe o de las versiones de su historia. Pues la creencia de su religión como algo verdadero compete a la fe y creencias de cada persona, y no del estudio de los mitos.

Para ejemplificar Alexander S. Murray dice en su libro “**Quién es quién en la mitología**” (2012):

[...] Los sacerdotes y rabinos de hoy en día dentro de los movimientos judíos y cristianos más liberales, además de los neopaganos, no tienen problemas en admitir que sus textos religiosos contienen mitos. Así, ven sus textos sagrados como verdades religiosas, reveladas por inspiración divina, pero mostradas en el lenguaje del género humano. Aun así, como sucede en todo ámbito, otros, al contrario, no están de acuerdo con ello.

Por lo tanto, para los propósitos de este artículo, se usa la palabra mitología para referirnos a historias que, aunque pueden pertenecer o no a la realidad, revelan verdades y visiones fundamentales sobre la naturaleza humana, a menudo gracias al uso de arquetipos. Además, los relatos que analizamos expresan los puntos de vista y las creencias de un país, una época, una cultura o una religión que las originaron.

Mucha gente relaciona a la mitología con culturas antiguas o religiones, pero no siempre es así. Hay series de televisión, libros e historietas, videojuegos, entre otros, que logran formar un universo ficticio propio. Adquieren componentes mitológicos muy importantes que incluso a veces pueden llegar a dar lugar a profundos y complicados sistemas filosóficos. Un ejemplo excelente de este tipo de mitología es la desarrollada por J. R. R. Tolkien en sus libros “**El Silmarillion**” y “**El Señor de los Anillos**”, entre otros escritos, a la que él denominó *Legendarium*. Otros ejemplos que se pueden mencionar son los mundos ficticios creados por las novelas de *Dragonlance*, la serie *Star Trek*, las películas de *Star Wars*, el manga *Saint Seiya*, o *Avatar: la leyenda de Aang*.

Algunos críticos opinan que por el hecho de que los personajes principales y los ciclos de historias de las narraciones modernas no sean de dominio público, las leyes sobre derechos de autor impiden a los autores independientes continuar ciclos de historias modernas, evitando que dichas sagas de personajes compartan algunas de las características esenciales de las mitologías. Por lo menos, hasta que se cumpla el plazo de derechos de autor y pasen a ser de dominio público. A pesar de eso, los propietarios de los derechos de autor en ocasiones continúan las historias con otros autores, tal es el caso de personajes como *Tarzán* y las novelas de *Conan* de L. Sprague de Camp o los cómics de superhéroes, la mayoría de los cuales han tenido docenas de autores (Spence, 2012).

Por otro lado, la mitología, además de ser una forma de lenguaje, es una forma de vida que han creado ciertos grupos sociales. Por esta razón, se estima que la sociología moderna, en casi su totalidad, no se ocupa de eventos que tengan que ver con sucesos de apariencia “no comprobable” en relación con las creencias y vivencias de comunidades indígenas.

Hay que tener en cuenta que estas sociedades, en medio de su “no ntelectualidad”, manejan unas formas de ver el mundo, en las que las sociedades denominadas “civilizadas o intelectuales”, no tienen la capacidad de observarlos, esto se pueden apreciar en experiencias, tal vez inexplicables ante los ojos de la ciencia, pero explicables ante la experiencia. Cabe indicar que no todo lo comprobable existe realmente.



Ent, personaje ficticio del universo de J.R.R Tolkien en su aparición en la adaptación del segundo libro de El señor de los anillos: Las dos torres, 2002.

## Mitología Azteca

La cosmovisión azteca concretaba ideas referente al espacio y al tiempo en margen de un universo estructurado que determinaba fuerzas vivas y leyes cósmicas donde las relaciones entre el hombre y la naturaleza sucedían de una manera inalterable explicada mediante un pensamiento mágico, poético y mítico. Este pensamiento estaba basado meramente en la observación y la reflexión, lo que llevaría al establecimiento de un orden político y social adecuado con el propósito fundamental de promover y



Quetzalcóatl, Códice Borbónico.  
 Imagen Recuperada de: <http://soldeloslatinos.blogspot.mx/2011/10/los-aztecas.html>

preservar la fuerza colectiva, venciendo de esta manera, las dos grandes deficiencias que existían en México: la carencia de animales de tiro y carga y la falta de cereales panificables (Fernández, 1998: 162).

De esta manera, dentro de su cosmología, los aztecas tenían cuatro creaciones del mundo en conjunto con sus cuatro respectivas destrucciones y una nueva creación del universo, por lo que Adela Fernández nos explica en su libro “Dioses prehispánicos de México” (1998), lo siguiente:

Existen cuatro *Tezcatlipocas*: *Xipetótec* (el *Tezcatlipoca* rojo), *Tezcatlipoca* (el *Tezcatlipoca* negro), *Quetzalcóatl* (el *Tezcatlipoca* blanco), *Huitzilopochtli* (el *Tezcatlipoca* azul). La multiplicación de los dioses, en su sentido mítico, obedece a una evolución ideológica mediante la cual interpreta y define a la naturaleza en cada una de sus partes entre los elementos, sus manifestaciones distintas, la acción del tiempo y sus efectos, la conciencia de lo material y la percepción de lo espiritual, los conceptos de la vida y de la muerte, entre efímero y eterno, entre divino y humano, conllevando a forjar una simbolización cada vez más compleja en la que se desencadenan divinidades que sólo explican los fenómenos de la vida, sino que además los animan y sustentan.

La creencia mexicana está condensada en la leyenda de los cuatro soles que culmina con la del Quinto Sol y que se refieren a las edades de la tierra y en lo que respecta al universo, se le componía de dos secciones, vertical y horizontal.

En el universo horizontal es la región o la parte horizontal se componía de los cuatro puntos cardinales o cuatro vientos más una parte central (*Calpulli*) como eje. El Oriente estaba dominado por *Xipetótec* o *Tláloc*, por lo que sus dominios eran fértiles y había abundancia en todas las siembras. El Occidente se hallaba bajo la protección de *Quetzalcóatl*, donde residía la estrella de la tarde, Venus. El Sur estaba bajo el influjo de *Huitzilopochtli*. *Mictlantecuhctli* morada en el Norte, región tenebrosa y dominada por el frío. El centro era dirigido por *Xiuhtecuhctli*. El *Calpulli* era el punto de unión de la tierra y el cielo, de los cuatro rumbos del mundo: mundo superior e inferior. Así, el organismo humano está inserto en el cosmos y forma parte de los cinco elementos junto con el aire, la tierra, el fuego y el agua.

El universo vertical es la región o la parte vertical dividida en paraísos e infiernos, donde la parte superior era la morada de los dioses, en orden descendente según su categoría sumando dieciocho en total, de las cuales una de estas secciones estaba dedicada a *Tláloc*, y se subdividía en una parte oriental y otra occidental para designar el paso del sol desde su nacimiento hasta su paso temporal. Al paraíso oriental (*Tlálocan*) llegaban todos los muertos en batalla o en la piedra de los sacrificios, también los que morían ahogados o fulminados por un rayo. Y finalmente el paraíso occidental era destinado a las mujeres muertas por parto, siendo convertidas en las parteras del Sol en su nacimiento diario, mientras los demás muertos iban al inframundo *Mictlán*, pasando primeramente por una serie de pruebas como cruzar grandes montañas o evitar los ataques de diferentes criaturas para luego atravesar ocho desiertos y escalar ocho colinas sometidos a furiosos vientos que arrojaban cuchillos de obsidiana, pasadas las pruebas, los muertos debían cruzar un ancho río sobre un canino rojo para finalmente encontrarse con el regidor del inframundo, el Señor *Mictlantecuhtli*, quien disponía del muerto para enviarlo a una de las nueve regiones del *Mictlán*.

Con respecto a la creación del hombre y de la luna, que son factores primordiales de la mitología azteca, Otilia Meza nos explica en su libro **“El mundo mágico de los dioses del Anáhuac”** (1981):

La creación del hombre se asienta, que éste se debe al dios de la vida, de la fertilidad, de la sabiduría, y del conocimiento, patrón de los vientos y del día, el regidor del Oeste identificado como *Quetzalcóatl*, fue quien descendió al inframundo náhuatl mejor conocido como el *Mictlán*, en busca de los huesos preciosos que servirían para forjar al hombre bajo la custodia del Señor de la muerte *Mictlantecuhtli*. Otra versión nos da a conocer que fue el Sol, *Tonatiuh* quien arrojó un dardo sobre la Tierra y se creó un hombre y una mujer incompletos. Otra versión afirma que los dioses creadores crearon a *Cipactonal* y *Oxomo*, el Adán y Eva de la mitología mexicana, que según algunos cronistas nativos, el maíz fue obtenido por *Quetzalcóatl* quien convertido en hormiga entra a los dominios de la hormiga roja *Azcatl*, lugar donde obtiene algunos granos del divino trigo para formar al ser humano, que en otras versiones se dice que de los amores entre la diosa *Tlazoltéotl* y *Tonatiuh*, nace *Cintéotl*, el dios del maíz, o bien que entre la unión de los dioses del amor y la belleza *Xochipilli* y *Xochiquetzal*, nace



El conejo en la luna, Azteca. Imagen Recuperada de: <https://cantardebardo.wordpress.com/2008/01/04/hay-un-conejo-en-la-luna-azteca/>

*Chicomecóatl* (*Centéotl*), la diosa de la agricultura. Y por último existe otro mito que de los amores entre *Xochiquetzal* y el dios de los temporales *Piltzintecubtli* nace *Cintéotl*, a quien los dioses roban y entierran y de cuyo cuerpo brotan diferentes alimentos.

Después la creación y la destrucción de los Cuatro Soles, la Tierra (*Tlaltipac*) estaba hundida por las tinieblas, así que los dioses se volvieron a juntar en *Teotihuacan* para crear al Quinto Sol. Por lo que acordaron que *Tecucciztecatl* y *Nanahuatzin* ayunaran por trece días para purificarse en cuerpo y espíritu pero al final *Tecucciztecatl* no quiso sacrificarse, por lo que *Nanahuatzin* lo hizo sin titubeos. Y fue cuando desde el Horizonte surge *Nanahuatzin* como el “Quinto Sol”, convirtiéndose en *Tonatiuh*, el dios del nuevo Sol, del él cual todos los dioses aclamaron al verlo. Pero en seguida surgió desde el Oriente otro Sol, el arrepentido *Tecucciztecatl*, pero los dioses acordaron que no podía existir dos soles al mismo tiempo, por lo que le lanzaron un conejo sobre el rostro de *Tecucciztecatl* para opacar su luz y se convirtió en *Meztli*, la diosa de la nueva luna.

La mitología azteca abarca decenas de dioses y criaturas que sería muy difícil de explicar. Marcia Trejo los divide en varios grupos clasificándolos según su tipo elemental y simbología, presentándolos en su “**Guía de seres fantásticos del México prehispánico**” (2004) de la siguiente manera:

#### *Deidades Acuáticas*

- *Tláloc*: dios del rayo, de la lluvia y de los terremotos.
- *Chalchiuhtlicue*: diosa del agua, patrona de los lagos, de los ríos, de los mares, de las fuentes fluviales, de las tormentas y del bautismo.
- *Huixtocihuatl*: diosa de la sal.
- *Tlaloque*: dioses de la lluvia y de las fuentes fluviales.
- *Tlaloquetotontli*: espíritus de los ríos.
- *Opochtli*: dios de la pesca.

#### *Deidades Ígneas*

- *Xiuhtecubtli*: dios del fuego.
- *Chantico*: diosa del hogar y de los volcanes.
- *Xiubiztacuhqui*: espíritu del fuego blanco.
- *Xiuhlatlahuqui*: espíritu del fuego rojo.

- *Xiuhcozauhqui*: espíritu del fuego amarillo.
- *Xiuhxoxoauhqui*: espíritu del fuego azul.

### *Deidades Celestes*

- *Tezcatlipoca*: dios de la providencia, de la materia, del invisible, del impalpable y de la ubicuidad, patrón de la Osa Mayor y de la noche, regidor del Norte.
- *Xipetotec*: dios de la fuerza, patrón de la guerra, de la agricultura, de la vegetación, de las enfermedades, de las estaciones, del renacimiento, de la cacería y de los oficios, regidor del Este.
- *Quetzalcóatl*: dios de la vida, de la luz, de la sabiduría, de la fertilidad y del conocimiento, patrón del día y de los vientos, regidor del Oeste.
- *Huitzilopochtli*: dios del sol y de la voluntad, patrón de la guerra, de las tácticas bélicas, de las batallas y del fuego, regidor del Sur.
- *Ehécatl*: dios del viento.
- *Mictlanpachécatl*: dios del viento del Norte.
- *Huitztlampachécatl*: dios del viento del Sur.
- *Cihuatecayotl*: dios del viento del Oeste.
- *Tlálocayotl*: dios del viento del Este.
- *Cipactónal*: dios de la astrología y los calendarios, personificación del día.
- *Oxomoco*: diosa de la astrología y los calendarios, personificación de la noche.
- *Coyolxauhqui*: diosa de la Luna.
- *Meztli*: diosa de la Luna.
- *Tecciztécatl*: véase *Meztli*.
- *Tonatiuh*: dios del Sol.
- *Nanahuatzin*: véase *Tonatiuh*.
- *Citlalicue*: diosa de las estrellas hembras (Vía Láctea).
- *Citlaltónac*: dios de las estrellas varones.
- *Centzon Mimixcoa*: dioses de las estrellas septentrionales.
- *Centzon Huitznáhuac*: dioses de las estrellas meridionales.
- *Tlahuizcalpantecuhtli*: dios del amanecer (Venus matutino).
- *Xólotl*: dios del atardecer (Venus vespertino).

### *Yoalteuctin*

- *Xiuhtecuhтли*: dios del fuego.
- *Tezcatlipoca*: dios de la providencia, de la materia, del invisible, del impalpable y de la ubicuidad, patrón de la Osa Mayor y de la noche, regidor del Norte.
- *Piltzintecuhtli*: dios de los temporales.
- *Cintéotl*: dios del maíz.
- *Mictlantecuhtli*: dios de los muertos, regidor del Inframundo.



Tláloc, Colección E. Eug. Goupil, siglo XVII. Imagen recuperada de : <http://soldeloslatinos.blogspot.mx/2011/10/los-aztecas.html>

- *Chalchiuhtlicue*: diosa del agua, patrona de los lagos, de los ríos, de los mares, de las fuentes fluviales, de las tormentas y del bautismo.
- *Tlazoltéotl*: diosa de la lujuria y de los amores ilícitos, patrona de la incontinencia, de la lujuria, del adulterio, del sexo, de las pasiones, de la carnalidad y de las transgresiones morales.
- *Tepeyóllotl*: dios de las montañas y de los ecos.
- *Tláloc*: dios del rayo, de la lluvia y de los terremotos.

### *Tonateuctin*

- *Xiuhtecuhтли*: dios del fuego.
- *Tlaltecuhтли*: dios de la tierra.
- *Chalchiuhtlicue*: diosa del agua, patrona de los lagos, de los ríos, de los mares, de las fuentes fluviales, de las tormentas y del bautismo.
- *Tonatiuh*: dios del Sol.
- *Tlazoltéotl*: diosa de la lujuria y de los amores ilícitos, patrona de la incontinencia, de la lujuria, del adulterio, del sexo, de las pasiones, de la carnalidad y de las transgresiones morales.
- *Mictlantecuhтли*: dios de los muertos, regidor del Inframundo.
- *Cintéotl*: dios de maíz.
- *Tláloc*: dios del rayo, de la lluvia y de los terremotos.
- *Tezcatlipoca*: dios de la providencia, la materia, lo invisible, de lo impalpable y de la ubicuidad, patrón de la Osa Mayor y de la noche, regidor del Norte.
- *Quetzalcóatl*: dios de la vida, de la luz, de la sabiduría, de la fertilidad y del conocimiento, patrón del día y de los vientos, regidor del Oeste.
- *Mictecacihuatl*: diosa de los muertos, regidora del Inframundo.
- *Tlahuizcalpantecuhтли*: dios del amanecer (Venus matutino).
- *Citlalicue*: diosa de las estrellas hembras (Vía Láctea).

### *Deidades Ctónicas*

- *Tonacatecuhтли*: dios protógono del sustento, la furtividad, lo inerte e inherente.
- *Tonacacihuatl*, diosa protógona del sustento, la furtividad, lo inerte e inherente.
- *Tlaltecuhтли*: dios de la tierra.
- *Tlalcihuatl*: diosa de la tierra.
- *Chicomecóatl*: diosa de la agricultura.
- *Cintéotl*: dios del maíz.
- *Iztauhquicintéotl*: dios del maíz blanco.
- *Cozauhquicintéotl*: dios del maíz amarillo.
- *Tlatlahuicquicintéotl*: dios del maíz rojo.
- *Yayauhquicintéotl*: dios del maíz negro.

- *Tlacotzontli*: dios del camino matutino.
- *Zacatzontli*: dios del camino nocturno.
- *Tzapotlatena*: diosa de la naturaleza.
- *Tepeyólotl*: dios de las montañas y de los ecos.
- *Téotlale*: dios de los desiertos.
- *Xochipilli*: dios del amor, de las flores y de la fertilidad, patrón del arte, de los juegos, del baile, del maíz y de la música.
- *Xochiquetzal*: diosa de la belleza, de las flores y de la fertilidad, patrona de las jóvenes, del embarazo, de los partos y de los oficios de las mujeres.
- *Patécatl*: dios del pulque.
- *Mayáhuac*: diosa del maguey.

### *Patrones de la Guerra*

- *Mixcóatl*: dios de la guerra y de la cacería.
- *Xipetotec*: dios de la fuerza, patrón de la guerra, de la agricultura, de la vegetación, de las enfermedades, de las estaciones, del renacimiento, de la cacería y de los oficios, regidor del Este.
- *Tláloc*: dios del rayo, de la lluvia y de los terremotos.
- *Xiuhtecubtli*: dios del fuego.

### *Patrones de los Viajeros*

- *Huehucóyotl*: dios del destino, de la danza y de los deseos mundanos, patrón de la adultez y de la adolescencia.
- *Zacatzontli*: dios del camino nocturno.
- *Yacatecubtli*: dios del comercio, de los mercaderes y del intercambio, patrón del transporte y del desplazamiento.
- *Tlacotzontli*: dios del camino matutino.
- *Tlazoltéotl*: diosa de la lujuria y de los amores ilícitos, patrona de la incontinencia sexual, del adulterio, de la carnalidad y de las transgresiones morales.
- *Tonatiuh*: dios del Sol.

### *Diosas Matronas*

- *Coatlicue*: diosa de la fertilidad, patrona de la vida y de la muerte, guía del renacimiento. Es la madre gestante de *Huitzilopochtli*, *Centzon Mimixcoa*, *Centzon Huitznáhuac*, *Coyolxauhqui*; hermana de *Chimalma* y *Xochitlicue*.
- *Chimalma*: diosa de la fertilidad, patrona de la vida y de la muerte, guía del renacimiento. Es la madre gestante de *Quetzalcóatl*, *Tlahuizcalpantecubtli* y *Xólotl*, hermana de *Coatlicue* y *Xochitlicue*.



Escultura de Ehecatl, dios del viento (desdoblamiento de Quetzalcóatl, con ese atributo especial). Imagen recuperada de: <http://soldeloslatinos.blogspot.mx/2011/10/los-aztecas.html>

- *Xochitlicue*: diosa de la fertilidad, patrona de la vida y de la muerte, guía del renacimiento. Es la madre gestante de *Xochiquétzal* y *Xochipilli*, hermana de *Coatlicue* y *Chimalma*.

### *Criaturas*

- *Naguales*: criaturas metamórficas capaces de cambiar su forma física a cualquier otra forma animal o incluso en formas humanas a voluntad.
- *Quinametzin*: criaturas antropomorfas de gran tamaño (gigantes).
- *Cuauhtémoc*: uno de los cuatro gigantes que sostuvieron el cielo en el comienzo del Quinto Sol.
- *Izcóalt*: uno de los cuatro gigantes que sostuvieron el cielo en el comienzo del Quinto Sol.
- *Izcaqli* o *Izmaliyatl*: uno de los cuatro gigantes que sostuvieron el cielo en el comienzo del Quinto Sol.
- *Tenexuche*: uno de los cuatro gigantes que sostuvieron el cielo en el comienzo del Quinto Sol.
- *Xelhua*: gigante fundador de *Cuauquechollán*, *Itzocán*, *Epatlán*, *Teopantlán*, *Tehuacán*, *Cuzcatlán* y *Teotitlán*. El constructor de la Gran Pirámide de Cholula o *Tlachihualtépetl*.
- *Tenoch*: gigante fundador de *Tenochtitlán*.
- *Ulmécatl*: gigante fundador de *Cuetlachcoapán*, *Tontonihuacán* y *Huitzilapán*.
- *Mixtécatl*: gigante fundador de la Mixteca.
- *Xicalancatl*: gigante fundador de *Xicallancatl*.
- *Otómiltl*: gigante fundador de *Xilotépec*, *Tollan* y *Otompán*.
- *Ahuízotl*: criaturas parte coyote y parte mono con una mano en su cola, orejas puntiagudas y cubiertos de pelajes gris oscuro de aspecto resbaladizo similar al hule. Estas criaturas estaban al servicio de las divinidades de la lluvia, suponía que los dioses habían elegido a la víctima y sus almas eran portadas al paraíso. Los cuerpos de los infortunados aparecían a los tres días de su ahogamiento y a todosellos, la criatura les había arrancado los ojos, las uñas y los dientes en el interior de su gruta subacuática.
- *Tlemóyotl*: mosquito de fuego.
- *Xochitónal*: lagartija verde gigante que custodia el octavo nivel del inframundo. Un lago de aguas negras que representaba un obstáculo que la alma humana debía superar en su viaje hacía su descanso definitivo en el inframundo.
- *Cipactli*: criatura marina de género indefinido parte cocodrilo y parte pez con complejión anfibia. Estaba siempre hambrienta y en cada junta que unía sus dieciocho cuerpos había una boca adornándola, según la leyenda el dios *Tezcatlipoca* sacrificó un pie al utilizarlo como cebo para atraerla y junto al dios *Quetzalcóatl* crearon la tierra firme usando el cuerpo de esta criatura.

- *Chalchiuhtecólotl*: criatura en forma de búho con ojos de fuego azul que advirtió a los humanos sobre la tierra acerca del castigo divino que los dioses creadores planeaban hacer contra los *Quinametzin* (gigantes) que no los veneraban.
- *Chanèques*: criaturas legendarias de un metro veinte de altura de cuerpo deforme y carecen de la oreja izquierda, existen versiones que afirma que tienen los pies al revés, hay quienes los describen como enanos muy parecidos a los duendes en la mitología celta. Estos seres habitan los bosques y selvas y cuidan de los manantiales, árboles y animales silvestres. Se cree que son capaces de asustar a la gente y hacerles perder su *tonalli*, el espíritu asociado con el día de su nacimiento, lo que si no es corregido mediante un ritual destinado a recuperar el tonalli perdido puede ocasionar la muerte del individuo.
- *Naguales*: criaturas metamórficas capaces de cambiar su forma física a cualquier otra forma animal o incluso en formas humanas a voluntad.
- *Azcátl*: hormiga roja que le reveló a *Quetzalcóatl* la ubicación del cerro de nuestro sustento, el alimento, lugar del cual se obtuvo el maíz vital de en medio de la tierra para nutrir a la nueva raza humana del Quinto Sol.
- *Xiuhcóatl*: serpiente de fuego, según cuenta la leyenda, el dios *uitzilopochtli* usó esta serpiente como arma para defender a su madre *Coatlicue* de su hermana *Coyolxauhqui* y sus hermanos *Centzonhuitznahua* que planeaban asesinarla al sentirse deshonrados por el embarazo de su madre.
- *Ixpuxtequi*: criatura humanoide con patas de ave y sin mandíbula inferior.
- *Dzúlum*: criatura que provoca una atracción irresistible en las mujeres, las cuales lo siguen adentrándose a la selva de los montes y nunca más se les vuelve a ver.

## Bestiario

El término bestiario tuvo su origen en la época medieval, procedentes del mundo grecorromano, bizantino y persa. Son colecciones de relatos, descripciones e ilustraciones de animales reales o fantásticos que se caracterizaban por combinar detalles precisos de la historia natural de cada especie con crónicas fantásticas sobre su comportamiento.



Fénix, detalle de ilustración extraída del Bestiario de Aberdeen, siglo XII

La historia natural y la ilustración de cada una de estos animales, se solía acompañar con una lección moral, reflejando la creencia de que el mundo era literalmente la creación de Dios, y que por tanto cada ser vivo tenía su función en él. Por ejemplo –el pelícano– del que se creía que se abría su propio pecho para dar vida a sus polluelos con su propia sangre –era– a través de su sacrificio, una viva representación de Jesucristo. El bestiario, por tanto, es también una referencia al lenguaje simbólico de los animales en la literatura y el arte cristianos de occidente, así como una instrucción de tipo moral y político (White, 1984).

Los bestiarios fueron especialmente populares en Inglaterra y Francia cerca del siglo XII, y consistían principalmente en recopilaciones de textos anteriores ya publicados. El primer bestiario conocido en la forma en que más tarde ganaría popularidad, era un antiguo volumen griego anónimo de entre los siglos II y IV conocido como “**Physiologus**”, que resumía conocimiento y sabiduría antiguos sobre animales en las obras de autores clásicos como la “**Historia de los animales**”, de Aristóteles de Estagira, así como otras obras de Heródoto, Plinio el Viejo, Cayo Julio Solino, Claudio Eliano, y otros naturalistas de la época.

Tras el “**Physiologus**”, San Isidor expandió el mensaje religioso con referencias a pasajes de la Biblia y la Septuaginta. Ellos y otros autores expandieron o modificaron libremente modelos preexistentes, refinando de forma constante el contenido moral, sin interés o acceso a más detalles respecto al contenido de los hechos. Sin embargo, los exagerados relatos sobre estas bestias fueron ampliamente leídos y –por lo general– tomados como ciertos. Algunas observaciones encontradas en los bestiarios de la época, como la migración animal (principalmente en los pájaros), fueron descartados por los filósofos naturales de épocas posteriores, solo para ser redescubiertas por la ciencia moderna (Hassig, 1995).

De esta forma, los bestiarios no solo incluían datos de animales inexistentes sino también de animales con los que se tenía contacto o eran más comunes, como los elefantes, las salamandras, algunos otros reptiles y anfibios, etc. El uso del bestiario no fue meramente descriptivo sino como fuente de información sobre animales descubiertos en el Nuevo Mundo.

El artista italiano Leonardo da Vinci también escribió su propio bestiario. El más conocido de su tiempo es el “**Bestiario de Aberdeen**”. Hay muchos más, y hoy en día sobreviven más de cien manuscritos, el único bestiario escrito en castellano que se conserva en el mundo data de 1570 titulado

“**Bestiario de Juan de Austria**” escrito por Martín Villaverde y el original se encuentra en el Monasterio de Santa María de La Vid en Burgos, España.

“**El Bestiario de Indias**” de Gonzalo Fernández de Oviedo escrito en 1522 narra las crónicas sobre animales encontrados en nuevos territorios. En los relatos, no se pudo evitar la comparación de los nuevos animales con los de España y tampoco se limitaba la imaginación. Por ejemplo, Fernández de Oviedo describió al colibrí como un pájaro mosquito y a ciertas serpientes, por el tono escarlata de su piel, como brasas ardientes que iluminaban la oscuridad de la noche (Oviedo, 1999).

Muchos de los seres vivos que contemplamos en los bestiarios son seguramente producto de la imaginación o de la fusión de elementos de distintas especies. El mito de unicornio prevaleció por muchos años, pues se creía que los colmillos de los elefantes y de los mamuts, los cuernos de los rinocerontes o los dientes de los machos del narval eran las astas de este legendario animal. (Cupul, 2008: 46).

La madre naturaleza también ha intervenido creando seres dignos de pertenecer a un bestiario. Claro ejemplo es el ornitorrinco, mamífero monotremado con cola de castor y pico de pato que además produce veneno el cual inyecta mediante un espolón ubicado en las patas traseras.

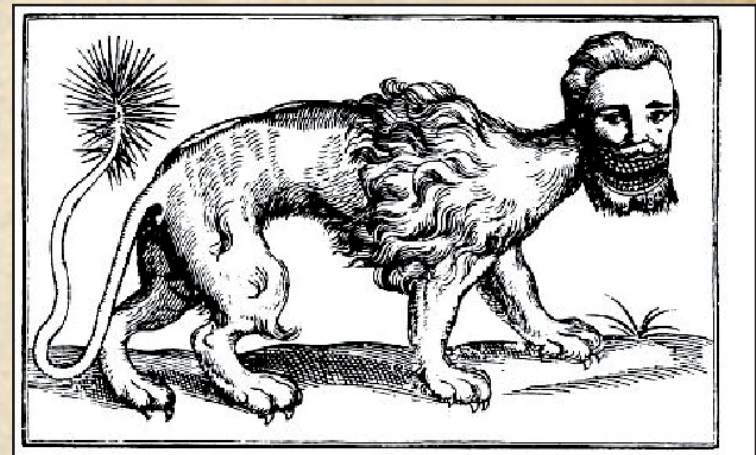
Por otro lado, el bestiario románico utiliza una estética pagana convirtiendo a los animales –tanto reales como imaginarios– en portadores de virtudes o perversiones, por lo que estos animales podían ser representados solos o en lucha entre sí o con hombres indefensos, con el objetivo de conmovir y motivar al creyente en su esfuerzo por evitar las tentaciones y negar el pecado.

Aunque cualquier símbolo tiene dualidad de significados, incluso completamente opuestos, el bestiario románico usó ciertos animales con predilección para manifestar el bien y otros como formas del mal y del diablo, de esta forma se encuentran dragones, basiliscos, fauna escatológica, demoníaca, estrambótica, alucinante, grotesca y divertida (Payne, 1990).

Debra Hassig en su libro “**La marca de las bestias: el bestiario medieval en Arte, vida y literatura**” (1999) señala que dentro de toda la gama de bestiarios que se puedan encontrar, hay bestiarios reales de signo positivo: como las aves (palomas, cigüeñas, águilas) y leones, bestiarios de signo negativo como serpientes, monos, liebres, cerdos y cabras, y bestiarios fantásticos como grifos, dragones, arpías, sirenas, basiliscos, centauros, etc.



Pantera, ilustración extraída del Physiologus, bestiario del siglo II.



Mantícora, ilustración extraída del Bestiario de Indias, 1522.

Más recientemente, a finales del siglo XX, Bernard Heuvelmans acuñó el término criptozoología para referirse al estudio de los seres ocultos o desconocidos. En esta actual forma de bestiario, se incluyen seres antropomorfos o monstruosos demoniacos, animales prehistóricos y hasta extraterrestres en los que destacan Pie Grande, el Yeti del Himalaya, el Monstruo del Lago Ness y el Chupacabras (Cupul, 2008).

En tiempos más modernos, artistas como Henri de Toulouse-Lautrec y Saul Steinberg han producido sus propios bestiarios. Por otro lado, autores contemporáneos, como Juan José Arreola, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar presentan deleitables bestiarios ligados a la fantasía, la tradición y hasta el terror.

### El libro interactivo

Para hablar y comprender en qué consiste un libro interactivo es necesario entender la evolución del “objeto que el antiguo oriente conservaba en forma de tablillas de arcilla, que los griegos y los romanos desenrollaban ante sus ojos, que la Edad Media encadenaba a pupitres, que nuestros antepasados tomaban en su mano y que ahora nosotros podemos meter en nuestro bolsillo, el libro” (Labarre & Álvarez, 2002: 7).

Hoy en día todos conocen lo que es un libro. Si se preguntase a cualquier persona que lo definiera, lo más seguro es que contestaría en la forma más empírica y que en 1882, se encontraba “en *Littre*: ‘Conjunto de varias hojas unidas que sirven de soporte para un texto manuscrito o impreso’; en 1931, en el *Art du livre de Malo-Renault*: ‘Unión de cuadernos impresos, cosidos juntos y colocados bajo una encuadernación común’ y, en 1962, de nuevo en el *Grand Larousse encyclopédique*: ‘Conjunto de folios impresos y reunidos en un volumen encuadernado en rústica o pasta dura’” (Labarre & Álvarez, 2002: 7). Sin embargo estas definiciones sólo nos ofrecen un significado muy restringido.

Como los autores de “**Historia del Libro**”, señalan en su Introducción:

Para definir el libro es preciso recurrir a tres nociones cuya conjunción es necesaria: soporte de la escritura, difusión y conservación de un texto, manejabilidad. Por principio el libro es un soporte de la escritura; de ese modo, las tablillas de arcilla sumerias, los papiros egipcios, los rollos de la antigua Roma, los manuscritos medievales, nuestros impresos y también los microfilms pueden ser considerados como libros, pese a la gran variedad de los soportes y formas. La idea del libro también está asociada con la de edición, es decir, con la voluntad de difundir un texto y con el deseo de su conservación; de ese modo el libro se distingue de todos los escritos privados, desde la carta al acta notarial, a los que se clasifica generalmente entre los documentos de archivo. Finalmente, el libro debe ser manejable, mientras que no todos los soportes de la escritura lo son; numerosos textos han sido grabados en piedra; sin embargo, a nadie se le ocurriría considerar el obelisco de la plaza de la Concorde como un libro (Labarre & Álvarez, 2002: 8).

El libro, a lo largo de la historia, ha desempeñado un papel único y que ha ayudado y evolucionado de la mano de la humanidad. “Durante mucho tiempo fue el medio principal, incluso el único para difundir y conservar las ideas y los conocimientos, participando así en la historia de la civilización y la cultura”. (Labarre & Álvarez, 2002: 9).

Tomando como base que el libro ha participado y evolucionado en conjunto con la humanidad, es lógico decir que éste ha ido creciendo y cambiando según las necesidades que la civilización ha requerido a través de los siglos.

En la actualidad el libro se encuentra en un momento clave en su evolución, y es la de enfrentarse al cada vez más grande y rápido avance tecnológico que día a día va modificando las formas y estilos de vida que las personas llevaban apenas hace unos años.

“La generación ‘nacida en la era digital’ está ‘siempre conectada’”(Darnton, 2010: 13), el uso de los dispositivos móviles en los que los jóvenes llevan y organizan sus vidas con tan solo desplazar los dedos a través de una pantalla los enfrasca tanto en el mundo digital al grado de “estar pero no estar” presentes en el mundo real.

A este modo de dirigir sus vidas y en la que “encontramos nuestro camino en el mundo que nos rodea mediante una configuración sensorial que los alemanas denominan *Fingersplitzengefühl*, ‘sensibilidad en las yemas de



Fotografía por: dimitri c, extraída de stock.xchng.



Fotografía por: Piotr Fotografía por:  
Piotr Bizior, extraída de stock.xchng.

los dedos” (Darnton, 2010: 13), es obligado preguntarse si orillará a las futuras generaciones a dejar de hojear libros.

Sin embargo Robert Darnton, señala que aun que parezca “que las máquinas de lectura han conquistado un lugar en el mundo de la información” (2010: 13) la que aun sigue dominando el mercado de la lectura es el códice y es esta fuerza es la que nos demuestra “un principio general de la historia de las comunicaciones: un medio no desplaza a otro” (2010: 13), y el autor enfatiza este principio puntualizando que:

La publicación de manuscritos siguió floreciendo mucho tiempo después de que Gutenberg inventara la imprenta, los periódicos no eliminaron a los libros, la radio no sustituyó a los periódicos, la televisión no acabo con la radio e Internet no ha hecho que los telespectadores den la espalda a sus televisores (2010, p. 14).

“Nos encontramos en una época de transición en la que coexisten medios de comunicación impresos y digitales” (2010, p. 15), menciona Darton, y es importante rescatar de esta declaración la palabra “coexisten”.

Si los manuscritos sobrevivieron a la imprenta de Gutenberg, los libros a los periódicos, la radio a la televisión y ésta al Internet es todo gracias a que se encontró el modo en que todos estos medios de comunicación coexistieran, se relacionaran y se complementaran unos con otros.

Actualmente muchos de estos medios son utilizados en conjunto para difundir un solo y mismo mensaje, y que al utilizar en conjunto los diferentes medios de comunicación con los que se cuenta se ha llegado a tener una mejor propagación y mucho más eficiente forma de enviar dicho mensaje.

Esta nueva generación tiene la labor de interrelacionar el ya habitual y casi imprescindible mundo digital en el que se vive y que cada día va mejorando a pasos agigantados, no solo con los medios de comunicación sino con la vida cotidiana en general y hallar la forma en que el mundo virtual coexista de forma equilibrada con el mundo real.

El camino en la búsqueda de esta forma de coexistencia entre el mundo virtual y el mundo real ya ha iniciado, y aun cuando las primeras aplicaciones que fusionan estos mundos se encuentran aun en pañales, los resultados han sido sorprendentes y muy prometedores.

Es momento de hablar de los libros interactivos como el resultado de esta fusión de las “cualidades tradicionales y personales de los libros, con la tecnología” (García & Songel, 2004, p. 128).

“La idea de sumar al texto de un libro algunos contenidos no textuales no es nueva” (Roncaglia, 2012, p. 283) y claro ejemplo de ello son los libros que se encuentran en diferentes lugares que vienen acompañados de un CD o un DVD, modelos o sistemas para armar e incluso anteojos para ver en 3D entre otros tantos ejemplos.

Esta forma de integrar otro tipo de contenidos a la narrativa del libro, como todo, puede estar muy bien realizada o no, entregando libros que llegan a integrar estos objetos de tal forma que se hacen indispensables para “disfrutar” totalmente el libro u otros que dejan mucho que desear de esta relación y que llegan a ser irrelevantes para el desarrollo de la narrativa.

Claro ejemplo de estos objeto-libros son los libros para niños, que envuelven el juego con la narrativa y crean un vínculo único que permite a los niños desarrollar no solo su capacidad de lectura, sino que la interacción con otros objetos estimula su creatividad y los envuelve en el mundo que el escritor presenta.

El desarrollo de la tecnología y el mundo digital ha llevado a la “industria editorial digital” (Roncaglia, 2012) al nacimiento de los *e-books* y estos a su vez a un enorme campo de posibilidades en las formas de integrar el texto escrito con otro tipo de contenidos.

Este desarrollo en los libros que permite interactuar con el mundo textual y el digital podría llegar a cubrir la ausencia de la cual se lamentaba Platón en la relación lector-libro, y que dice, es de tres tipos:

El texto escrito no sabe responder a las preguntas formuladas para entender mejor el contenido; no es capaz de adaptarse a las diversas tipologías de lectores (habla a todos en el mismo modo); no es capaz de ‘reaccionar’ a las interpretaciones equivocadas (Roncaglia, 2012: 286).

En un futuro próximo, y con la correcta evolución e integración de la tecnología en los libros, quizá lleguen a existir libros inteligentes que permitan una interacción que se adecue a las necesidades y gustos de cada lector.



Niño con tableta. Fotografía extraída del sitio: <http://o.canada.com/>



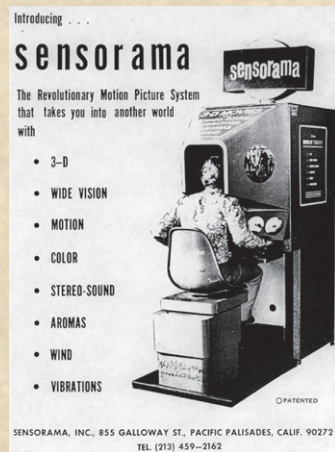
Niño con tableta visualizando R.A.  
Fotografía extraída del sitio: <http://juyoungp.com/>

A este tipo de libros son a los que se les llama interactivos, ya que tienen esa capacidad para con el usuario de relacionarse y brindar una experiencia mucho más completa.

“En el mundo digital, la interactividad está mucho más difundida y es mucho mayor” (Roncaglia, 2012), el desarrollo y ejecución de este mundo digital podría ser dirigido a un futuro con libros que nos permitan ver e interactuar con personajes, escenarios y lugares en tiempo real que quizá nunca se podrían ver y que por medio de la implementación de este mundo digital puedan hacer de nuestra experiencia una más integral.

Tal es el caso de los libros interactivos que incluyen Realidad Aumentada en sus páginas y que permiten visualizar de una forma más concreta el mundo digital conviviendo armónicamente con el mundo real.

## Realidad aumentada



Publicidad del Sensorama, creado en 1962 por Morton Heilig, extraída del sitio: <http://soulbattery.blogspot.mx/>

El avance en las tecnologías digitales ha llegado a un punto en el que se puede convivir y mezclar este mundo virtual con el mundo real, y este es el caso de la Realidad Aumentada (AR por su nombre en inglés: Augmented Reality)

La AR, aunque no es una idea reciente, es justo ahora que con el avance en la tecnología y el Internet ha logrado aprovechar e iniciar un camino de desarrollo e implementación muy prometedor. La “Realidad Aumentada se refiere a una vista física en vivo del entorno del mundo real cuyos elementos se integran con “*augmentations*” (aumentos) de imágenes generadas por computadora, creando una realidad mixta” (Furht, 2011).

La Realidad Aumentada surge a partir de de los años cincuenta cuando Morton Heiling, un cinematógrafo, visualiza al cine como una actividad en la que se pueda contar con la habilidad de incluir al espectador en la trama en escena, transportándolo de una manera efectiva en todos sus sentidos a ésta. En 1962 Heilig desarrolla un prototipo de esta idea, la cual apodó como “El Cine del Futuro” en 1955, y la nombró *Sensorama*.

Posteriormente en 1966, Ivan Sutherland inventó un visualizador montado a la cabeza y en 1968 Sutherland fue el primero en crear un sistema de realidad aumentada usando este visualizador.

En 1975, Myron Kruger, desarrolla el *Videoplace*, el cual consistía en una habitación la cual permitía por primera vez a los usuarios interactuar con objetos virtuales. [...] En el mismo año, L.B. Rosenberg genera uno de los primeros sistemas funcionales de la Realidad Aumentada y lo nombra *Virtual Fixtures* y demuestra sus cualidades para mejorar el desempeño de las tareas humanas. Mientras tanto, Steven Feiner, Blair MacIntyre y Doree Seligmann concluyen su primera gran aportación a la Realidad Aumentada, un prototipo llamado *KARMA*.

En 1997, Ronald Azuma escribe el primer estudio acerca de la Realidad Aumentada, brindando una definición clara de ésta identificándola como la fusión del entorno real con el virtual mientras las dos son registradas en 3D y que interactúan en tiempo real.

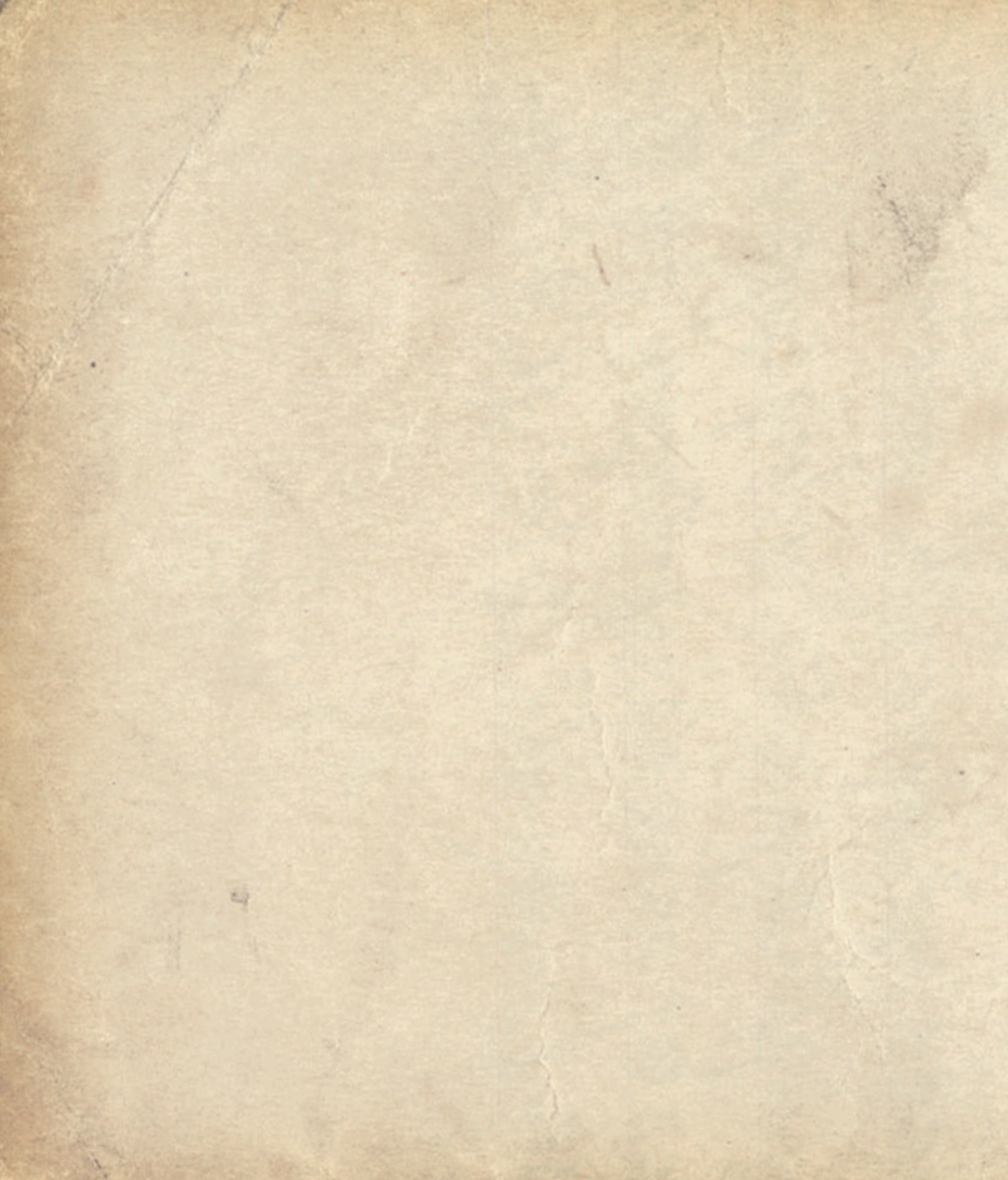
El primer juego móvil para exteriores en Realidad Aumentada, *ARQuake*, es creado por Bruce Thomas en el año 2000 y fue presentado durante el *internacional Symposium on Wearable Computers*. Cinco años después, el *Horizon Report*, pronostica que las tecnologías dedicadas a la Realidad Aumentada surgirán mucho más completas dentro de los próximos cinco años. Y según lo pronosticado, los sistemas de cámaras capaces de analizar en tiempo real el entorno físico son desarrollados el mismo año. Este tipo de cámaras se han convertido en la pieza clave para integrar los objetos virtuales en el entorno real en los sistemas de Realidad Aumentada.

En el transcurso de los siguientes años, las aplicaciones en Realidad Aumentada crecieron rápidamente. [...] Hoy en día con los cada vez más rápidos avances en la tecnología, sistemas de Realidad Aumentada y dispositivos móviles se promete una revolución de la Realidad Aumentada móvil (Furht, 2011).

Las posibles aplicaciones que se le puede dar a la Realidad Aumentada, aunque por muy innovadoras que puedan llegar a ser, se han englobado en cuatro áreas principales: para publicidad, entretenimiento y educación, medicina y para dispositivos móviles.



Dispositivos usados para jugar ARQuake, fotografía extraída del sitio: <http://soulbattery.blogspot.mx/>





## CAPÍTULO II

Análisis sintáctico y semántico de gráficas afines



## Análisis sintáctico y semántico de gráficas afines

El análisis es de gran importancia en todo caso de investigación, es por ello que este capítulo corresponde al estudio sintáctico y semántico de gráficas existentes afines a nuestra propuesta.

La estructura de estudio está basada en la descripción del análisis morfológico de las características principales: materiales, formato, contenido y estilo de gráfica.

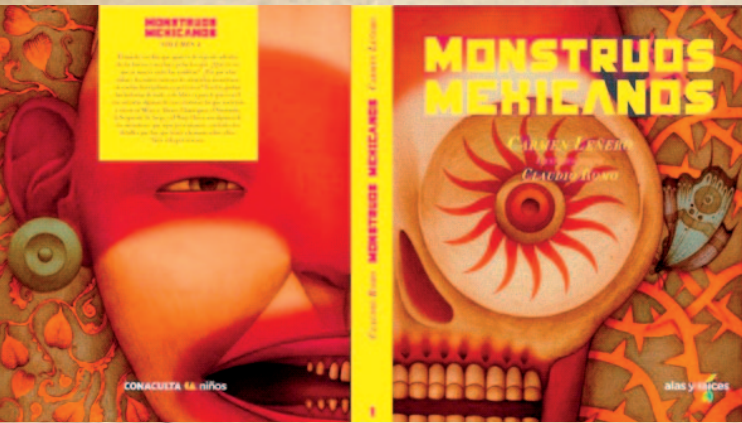
El objeto de análisis son tres publicaciones con información y propuesta relevantes para obtener más información y tener un panorama más amplio dentro del área de estudio pertinente.

La dinámica de selección constó de evaluar el contenido informativo y los valores estéticos en su propuesta gráfica que impulsaron un impacto visual alto dentro de su público meta.

## Monstruos Mexicanos

“Monstruos Mexicanos” de Carmen Leñero, es un libro dirigido a todo público principalmente a niños a partir de los 10 años y a jóvenes adultos de entre 18 y 25 años. Fue presentado por CONACULTA el 30 de Noviembre en el marco de la FIL de Guadalajara en 2012 con el propósito de difundir el folclore y la cultura popular mexicana en una selección de breves relatos de algunas regiones de Oaxaca. Está elaborado en un formato vertical de 34 x 26 cm, pasta dura impreso en offset sobre papel couché de 150 gr.

El análisis sintáctico sugiere lo siguiente de acuerdo a la cualidad formal y funcional del signo:



Portada y contraportada “Monstruos Mexicanos,” Carmen Leñero (2012)



Primeras páginas “Monstruos Mexicanos”, Carmen Leñero (2012)

## Cualidad formal

### a) Estructura

1. Espacio: El diseño editorial del libro está estructurado en su mayoría a doble página, los elementos que intervienen son una ilustración de página completa y dos cajas de texto; una para el título y para el texto respectivamente.

2. Valores expresivos: Se presentan los diferentes códigos para la adecuada transmisión del mensaje informativo y visual de la siguiente manera:

- *Morfológico*: Cada elemento que integra el mensaje se organiza de diferente manera a modo de que haya puntos que sean mayor impacto y más fáciles y rápidos de reconocer por el lector como por ejemplo las ilustraciones de doble página o el texto en la página derecha que sirve de conexión con la ilustración del lado contrario y viceversa.

- *Tipográfico*: Los títulos se componen de una fuente itálica serif poco pronunciada en color rojo. La caja de texto se justifica en el centro. Integra una fuente Sans Serif en color negro. Cada que comienza un nuevo relato el texto se complementa con una letra capital con rasgos autóctonos.

- *Cromático*: El código cromático refiere a los colores usados en la zona geográfica referenciando el folklore nacional.

- *Imagen*: Se componen de ilustraciones figurativas de seres mitológicos en donde se resaltan los rasgos más característicos de cada ser sirviendo como referencia descriptiva y de apoyo con el texto.

3. Composición: Se muestra una estructura rectangular equilibrada, ilustraciones en lado izquierdo y texto en el derecho incluyendo doble páginas ilustrativas.

### b) Realización

El formato es vertical, empastado con tapa dura impresa en offset. Interiores impresos sobre papel couché de 150 gr. La calidad e la impresión de imagen es alta para poder percibir los detalles más nobles

de cada ilustración aportando mayor impacto visual en los doble página.

### *c) Apariencia*

Está presente un diseño contemporáneo sin perder sus rasgos autóctonos, ad hoc a la temática y al público meta. Hay equilibrio, armonía y calidad en toda la estructura aunque la solución tipográfica en ocasiones no es la mejor.

### *Cualidad funcional*

1. Tiempo: Esta publicación no hará obsoleta por su contenido, la propuesta ilustrativa, cromática y de proporciones

2. Medio: La integración de texto fue dada por cajas centradas de gran tamaño en equilibrio con las ilustraciones de página completa. El elemento principal y contrastante fue la propuesta ilustrativa de gran tamaño y detalle que trasciende a través del libro.

En el análisis semántico se valora la relación del signo con el objeto que representa de acuerdo a la función de éste con el marco de referencia.

### *Constantes semánticas*

1. Significante: Todo el contenido de la publicación actúa como significante; cada imagen, texto y ornamentos respectivamente, tanto individual como en su totalidad.

2. Significado: La difusión de las narraciones sobre cada tipo de ser mitológico para transmitir conocimiento sobre éstos en su contexto natural y regional es el significado principal de la publicación.

3. Función: Compartir al público las experiencias personales de la autora conjuntamente a la investigación documental en forma de narraciones extraordinarias sobre seres de la mitología mexicana como el *Waay Pop*, *Nahual*, *Aluxe*, *Chaneque*, *Guajes*, el *Sinsimito*; así como las *Bolas de Fuego* y el *Tukákame* para transmitir conocimiento sobre ellos.

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: Cada representación de los seres mitológicos, aunque no sean verídicos son fácilmente reconocibles después de



Sinsimito, detalle doble página  
"Monstruos Mexicanos" (2012).



Sinsimito, comienzo, detalle doble  
página "Monstruos Mexicanos" (2012).



“Monstruos Mexicanos” pp. 62, 63

conocer su descripción textual. Los valores formales y cromáticos crean una atmósfera mística y fantástica dentro de un contexto genuino y real, e este caso en algunas regiones del estado de Oaxaca. La elección tipográfica incentiva a la correcta lectura por su calidad formal y estructural.

### *Tipo de significante*

1. Icónico: El tipo de significante incluido en la publicación es icónico al denotar lugares, personas y seres, que aunque inexistentes, son producto de una abstracción directa de la realidad y por lo tanto su significado no es disímil.

### *Significado semántico*

1. Aspecto sensible: Gracias a los rasgos cromáticos y estructurales en el diseño del libro se crea una atmósfera visual congruente con la temática de la publicación siendo fácilmente identificado que se trata

## The Bento Bestiary (El Bestiario de Bento)

de un libro sobre la mitología y cultura popular de México. Libro dirigido a todo público principalmente a jóvenes adultos de entre 18 y 25 años. Fue escrito por Scott James Donaldson con las ilustraciones de Ben Neman. Éste último desarrolló el proyecto basado en el *Yokai*, serie de criaturas de otro mundo de la mitología Japonesa.

Está elaborado en un formato vertical de pasta dura impreso en offset sobre papel couché.

El análisis sintáctico sugiere lo siguiente de acuerdo a la cualidad formal y funcional del signo:

## Cualidad formal

### a) Estructura

1. Espacio: El diseño editorial del libro está estructurado de modo tal que el texto se presente en la página izquierda y las ilustraciones en la derecha, una manera inteligente de llamar la atención del lector que hojea el libro por primera vez. En la parte del texto se presentan dos cajas de texto, una del título y otra del contenido respectivamente.

2. Valores expresivos: Se presentan los diferentes códigos para la adecuada transmisión del mensaje informativo y visual de la siguiente manera:

- *Morfológico*: Cada elemento que integra el mensaje se organiza de manera que haya puntos que sean de mayor impacto y rápidos de reconocer por el lector como por ejemplo las ilustraciones siempre en el lado derecho.

- *Tipográfico*: Los títulos se componen de una fuente condensada y Sans Serif en color rubí mayúsculas, del ancho de la caja de texto. Éstas se justifican en el centro con una fuente Sans Serif en color negro. En ocasiones se integra una caja de texto adicional en medio que determina alguna cita o frase que requiere más importancia en color rojo y en mayúsculas.

- *Cromático*: Resalta el contraste de colores en plastas entre los tonos rojizos, amarillos y azulados predominantes en las ilustraciones, del blanco de las páginas que contienen el texto.

- *Imagen*: Se componen de ilustraciones figurativas de seres mitológicos japoneses donde se resaltan los rasgos más característicos como referencia descriptiva y coherencia con el texto. El estilo ilustrativo es el personal del ilustrador con una influencia de las caricaturas de los años 50's.

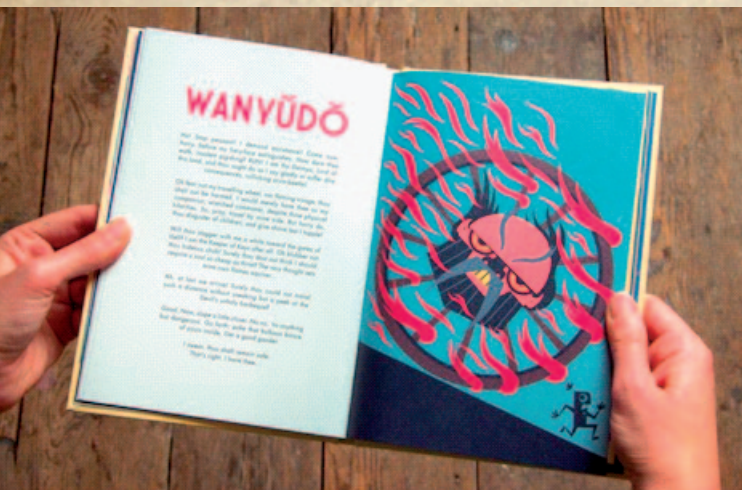
3. Composición: La distribución de los elementos es estática sin presentar grandes variaciones. Es geométrica consiguiendo un buen equilibrio entre el texto y las ilustraciones propiciando una lectura natural de izquierda a derecha reforzando con el gran impacto de las ilustraciones.



Portada y contraportada "The Bento Bestiary", Scott James Donaldson.



Dateotoko Fishu San, detalle doble página, "The Bento Bestiary".



Wandyudo, detalle doble página, "The Bento Bestiary".



Ningyo, detalle doble página, "The Bento Bestiary".

### b) Realización

El formato es vertical, empastado con tapa dura impresa en offset. Interiores impresos sobre papel couché. La calidad en la impresión de las ilustraciones haciendo más atractivo el contraste de las plastas de color.

### c) Apariencia

Está presente un diseño minimalista y muy geométrico referente al texto pero a la vez atractivo para el tipo de lectores que lo consuman por la calidad y el estilo de las ilustraciones.

### Cualidad funcional

1. Tiempo: Al proponer un estilo ilustrativo bastante geométrico y dentro de una tendencia contemporánea puede trascender al convertirse en un ejemplo de propuestas no convencionales de ilustración.

2. Medio: Se aprecia un equilibrio entre texto e imagen en conjunto con una gama cromática contrastante a otras publicaciones.

En el análisis semántico se valora la relación del signo con el objeto que representa de acuerdo a la función de éste con el marco de referencia.

### Constantes semánticas

1. Significante: Todo el contenido de la publicación actúa como significante; cada ilustración y texto respectivamente, tanto individual como en conjunto.

2. Significado: La difusión de las narraciones sobre cada tipo de ser mitológico para hacer homenaje a esta parte del folklore Japonés reinterpretando el contexto es el principal significado de la publicación.

3. Función: Compartir con el público la interpretación del *Yokai* en la cultura popular Japonesa rescatando rasgos de las tradiciones de éste país refrescando el contenido presentando una nueva versión con una grafica joven con toques de humor negro.

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: Cada representación de los seres mitológicos es fácilmente reconocida después de leer el contenido, presentando un nivel de abstracción figurativo de acuerdo al tipo de público a quien va dirigido. Los valores formales y cromáticos fortalecen la nueva visión que el ilustrador quería capturar. La elección tipográfica fue correcta favoreciendo la lectura por su calidad formal y estructural.

### *Tipo de significante*

1. Icónico: El tipo de significante incluido en la publicación es icónico al denotar un contexto, que aunque inexistentes, es producto de una reinterpretación abstracta de la realidad que aunque presenta cierta retórica en el tipo de humor no es fácilmente confundible.

### *Significado semántico*

1. Aspecto sensible: Cada rasgo formal, cromático, tipográfico e ilustrativo del libro refuerza la reinterpretación del autor, sobre el folklore Japonés, creando una atmósfera única y peculiar muy ad hoc al tipo de personas que siguen el trabajo del ilustrador.



Neko Mata, detalle doble página, "The Bento Bestiary".

## Zooológico, bestiario de seres mitológicos

El libro "Zooológico", bestiario de seres mitológicos de Daniel Montero Galán, esta dirigido a un mercado de niños, adolescentes y jóvenes, con el objetivo de dar a conocer algunas bestias mitológicas que surgen de la imaginación y mente del autor, reforzado por unas particulares ilustraciones hechas con técnicas experimentales que complementan los diferentes elementos que interactúan para lograr llamar la atención de los lectores. Puede ser leído por jóvenes y adultos de entre 17 y 25 años con gustos por la literatura infantil y aprecio por la ilustración. La editorial es Jaguar.



Zooilógico, detalle portada,  
“Zooilógico bestiario de seres  
mitológicos”

Ilustrado El contenido de este libro ésta elaborada en un formato ligeramente vertical, con pastas duras, impreso en offset, sobre papel couché de 150 gr.

De acuerdo a la calidad formal y funcional del signo se presenta el siguiente análisis:

### *Cualidad formal*

#### *a) Estructura*

1. Espacio: El diseño que se maneja dentro de este libro, es un formato ligeramente vertical, teniendo así mayor atención respecto a otras publicaciones de literatura, las cajas de texto son variadas, no cuentan con una cuadrícula definida o que delimite un espacio establecido de acuerdo a las normas editoriales, la caja tipográfica depende de la ilustración dentro de la composición.

2. Valores expresivos: Los códigos que se presentan para la adecuada transmisión del mensaje informativo y visual se estructuran de la siguiente manera:

- *Morfológico*: Dentro de la composición se puede observar que las diversas retículas que componen esta edición nos marcan una pauta para poder destacar los punto de atención teniendo así un balance entre las ilustraciones y algunos detalles que marca el autor, complementando y uniendo tantos los elementos gráficos como los tipográficos.

- *Tipográfico*: La tipografía que se utiliza para los títulos y para las descripciones es Serif o patinada, haciendo mayor énfasis en palabras o frases importantes, para resaltar estos elementos ya citados se utiliza la misma tipografía, pero haciendo uso de la familia en bold que presenta, con el fin de llamar la atención y dirigir la mirada hacia estos puntos.

- *Cromático*: La gama de colores que se presenta en este libro es cálida con un predominante en color rojo, y en sus distintas tonalidades.

- *Imagen*: Las ilustraciones que se usan son descriptivas y figurativas sobre algunos seres mitológicos, pero no con rasgos realistas sino

con detalles más fantasiosos y en un estilo particularmente naïf, esto con el fin de atraer la atención del público al que está dirigida dicha publicación.

3. Composición: Los elementos que se desarrollan están entrelazados y conjugados de manera unificada haciendo que la composición se presente de una forma apta, teniendo así un estilo armónico.

#### *b) Realización*

El formato es ligeramente vertical, empastado con tapas duras, impresa en offset. Interiores impresos sobre papel couché de 150 gr. La impresión es de alta calidad para percibir los detalles más enérgicos y delicados de la ilustración, se puede apreciar de una notable manera los sustratos en donde fueron realizados dichos trabajos por el autor, teniendo así mayor atención a la gráfica que se presenta.

#### *c) Apariencia*

Sumamente atractiva, no solo para su sector meta, sino para en público en general por el extraordinario manejo en el diseño y la ilustración. La gráfica que se presenta es muy interesante y muy atrayente para el público meta y otros sectores.

### *Cualidad funcional*

1. Tiempo: La presente publicación se imprimió en octubre del año 2011, mediante la editorial Jaguar, para la colección Ilustrados, dentro de la categoría niños y jóvenes.

2. Medio: dicha publicación se realizó para Hispanoamérica a excepción de Puerto Rico, la edición para la publicación en México está a cargo de la editorial Océano en offset.

En el análisis semántico se valora la relación del signo con el objeto que representa de acuerdo a la función de éste con el marco de referencia.

### *Constantes semánticas*

1. Significante: Todo el contenido de la publicación actúa como significante; todos los elementos que interactúan a nivel individual como global de dicha presentación.



Sierramado, detalle ilustración,  
"Zoológico, bestiario de seres  
mitológicos".



Sienrramado, detalle caja de texto, "Zoológico, bestiario de seres mitológicos".

2. Significado: Los argumentos sobre cada uno de los seres mitológicos están diseñados para transmitir conocimientos sobre estos seres fantásticos que son meramente irreales y de un mundo imaginario del autor.

c) Función: Dar a conocer al público estos seres que surgen de la imaginación del autor y que son para la enseñanza de conocimientos, acompañados de narraciones y explicaciones hasta cierto punto absurdas, pero que hacen reflexionar al lector sobre muchos argumentos de la vida cotidiana, teniendo así la transmisión de conocimientos sobre estos seres fantásticos.

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: Cada representación de los seres mitológicos, aunque no sean verídicos son fácilmente reconocibles después de conocer su descripción textual. Los valores formales y cromáticos crean una atmósfera mística y fantástica dentro de un contexto genuino y real, en este caso sobre algunas regiones del estado de Oaxaca. La elección tipográfica incentiva a la correcta lectura por su calidad formal y estructural para la correlación entre texto e imagen.

### *Tipo de significante*

1. Icónico: El significante que se desarrolla en esta publicación es de carácter icónico al presentar lugares y seres que aunque no sean reales, son el producto de una abstracción directa de la realidad, por ello su significado no es distinto.

### *Significado semántico*

1. Aspecto sensible: De acuerdo a los aspectos presentados en dicha publicación y la correlación que existe entre la gráfica estructural y la cromática en el diseño de esta publicación se crea un ambiente conforme al tema de dicho libro, siendo fácil de reconocer e identificar que se trata de un libro que nos enseña sobre la mitología y los seres fantásticos.

# Mounstropedia, enciclopedia de monstruos (página web)

Es una página de Internet dirigida a un sector de jóvenes- adolescentes de entre 14 y 19 años, en donde se puede buscar información acerca de ciertas criaturas como: diferentes monstruos de muchas culturas reales y fantásticas, no sé conoce un autor en específico o colaboradores que hayan realizado el proyecto para esta página.

Elaborado en un formato para página web demasiado deficiente y carente de algún tipo de diseño, teniendo un estilo poco interesante y con mucho errores ortográficos, la página tiene mucha publicidad engañosa y promociones basura que captan más la atención del lector que la información que se consulta.

De acuerdo a la calidad formal y funcional del signo se presenta el siguiente análisis sobre dicha página:

## *Cualidad formal*

### *a) Estructura*

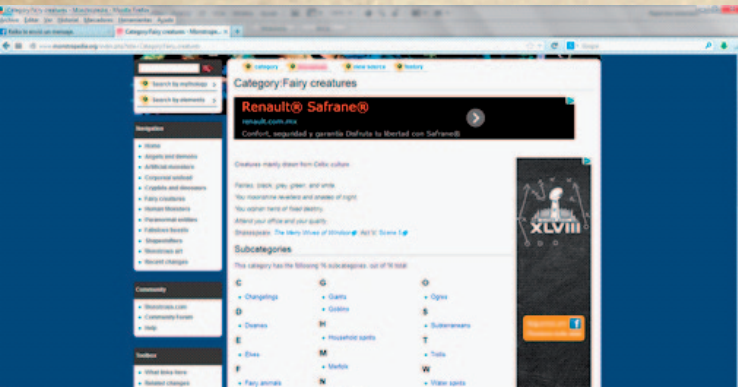
1. Espacio: No se puede hablar de algún diseño en específico, puesto que no maneja, más que el tradicional “diseño” de página predeterminada, en donde se puede encontrar el menú de lado izquierdo acomodado sin ninguna jerarquía, los elementos se pierden al no haber una estructura definida y la gráfica que se maneja no es la más adecuada para el contenido que se maneja, existen anuncios que tienen mayor impacto sobre la información y desvían la atención del lector.

2. Valores expresivos: No se presentan códigos para la transmisión del mensaje informativo y visual la página es plana y de poco interés para quien la consulta, a excepción de que la información que se busca es de mucha importancia para el lector.

- *Morfológicos*: No hay retículas, no existe una composición, no hay focos de atención ni una línea que el ojos pueda seguir para llevar



Fairy Creatures, detalle página web, “www.monstropedia.org”



Fairy Creatures, detalle página web, "www.monstropedia.org".

una trayectoria de observación, se debe buscar en todas partes para encontrar lo deseado, la información se llega a mezclar con anuncios engañosos y al tratar de buscar mayor información se pueden abrir los anuncios ya mencionados.

- *Tipográfico:* Se utiliza una tipografía palo seco o San Serif, con un puntaje que sirve para poder leer la página con facilidad, enfatizando solo mas categorías que se encuentran dentro del el menú de búsqueda, para recalcar información o para enfatizar usan la misma familia tipográfica en formato bold, para diferenciar información utilizan la tipografía en color azul, rojo y negro, haciendo que la página tenga poco interés para quien la consulta.

- *Cromático:* No hay ninguna gama cromática, solo hay un azul estridente como fondo, la portada de la página esta una imagen de gama cromática fría pero sin interés para quien la consulta, el título de la página es de color café con contornos amarillos y sin ninguna estética o estilo gráfico, para contrastar con las cajas de texto blancas que contienen la información acerca de los monstruos o bienvenida.

- *Imagen:* Las ilustraciones que se pueden observar dentro de la composición de ésta página web, carecen de originalidad, hay elementos muy dispersos sin llegar a un punto de referencia o unificación y parecen del mismo modo predeterminadas, o peor aún recopiladas de otros autores y usadas sin permiso.

3. Composición: La propaganda cibernética, hace que se pierda el equilibrio dentro de la composición, es tu mayor punto de interés dejando de lado el contenido de la página. Provocando de igual manera que la página de inicio parezca también parte de un anuncio de Internet y no propia de la información que se presenta, hay muchos elementos dispersos propios de la página, predominando los anuncios.

### b) Realización

No hay una buena realización y el formato es meramente predeterminado sin ninguna novedad. Y aunque la información no es mala y esta completa, el diseño tan deficiente hace que la página sea poco atractiva para su sector meta.

### *c) Apariencia*

Deja mucho que desear, se podría hacer algo trascendente con una temática como esta, el como se ve, es un factor muy importante para que la información consultada sea de relevancia y llegue a ser vista por el público meta.

### *Cualidad funcional*

1. Tiempo: No existe información de quienes son los colaboradores de dicha página, la información sobre los realizadores es nula y se podría decir que es una página creada para un proyecto escolar o por un aficionado amateur al desarrollo de páginas web.

2. Medio: Esta página es para consulta en habla inglesa, no tiene opción para traducción de información y el acceso es restringido al escribir el nombre de la página como tal.

En el análisis semántico se valora la relación del signo con el objeto que representa de acuerdo a la función de éste con el marco de referencia.

### *Constantes semánticas*

1. Significante: Los textos, referencias y elementos que interactúan en la página actúan como significante, presentándose tanto de forma global como de forma individual.

2. Significado: La información y referencias sobre cada uno de los seres, criaturas y bestias que se presentan en esta publicación son para transmitir conocimientos de su contexto natural, morfológico y anatómico, teniendo así el principal significado de cada uno de estos seres.

3. Función: Dar a conocer con los consultores de esta página la información de seres, bestias y criaturas, dando a conocer datos relevantes o de importancia de cada uno de estos seres mitológicos, para intereses personales o de interés general a un sector o grupo social.

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: La página web presenta a diferentes criaturas fácilmente reconocibles para una cultura, la finalidad de esta publicación



Angel, detalle imagen página web, "www.monstropedia.org".

es saber más de otras criaturas que se presentan en otras culturas, aunque los valores cromáticos y estructurales no son los mejores, la información es de interés, de fácil lectura, ayudando a que el lector tenga un mayor conocimiento sobre la información de los seres que se presenta en dicha edición.

### *Tipo de signficante*

1. Icónico: En esta página web la denotación icónica de lugares, seres, bestias y criaturas se da porque aunque muchas de ellas son inexistentes, estas son de carácter abstracto de algunas culturas o creaciones de autores, y de la realidad, por ello su significado no es diverso.

### *Significado semántico*

1. Aspecto sensible: La página no presenta una armonía cromática ni estructural, el diseño es plano sin jerarquías y sin restricciones, dentro de la misma se llega a confundir información y anuncios, en general le faltan muchos elementos para que esta sea práctica, funcional y de relevancia.

## Monstruos mexicanos Volumen II

El libro “Monstruos Mexicanos volumen II” de Carmen Leñero, dirigido a niños a partir de los 10 años y a jóvenes adultos de entre 18 y 25 años. Es la segunda parte del libro homónimo presentado el 30 de Noviembre en el marco de la FIL de Guadalajara en 2012. Esta vez las ilustraciones son de Marcos Castro dándole al libro un aspecto totalmente diferente gracias a la técnica de la acuarela, y usando claramente otra gama cromática.

Su propósito es el de difundir el folklore y la cultura popular mexicana en una selección de breves relatos de algunas regiones de Oaxaca principalmente.

Este libro está elaborado en un formato vertical, pasta dura impreso en offset sobre papel couché de 150 gr.

De acuerdo a la calidad formal y funcional del signo se presenta el siguiente análisis:

### *Cualidad formal*

#### *a) Estructura*

1. Espacio: El diseño que se maneja dentro de este libro, es un formato vertical, con las cajas de texto centradas, haciendo uso de dobles páginas, y páginas completas para las ilustraciones, y diversos tamaños tipográficos para las cajas de texto.

2. Valores expresivos: Se presentan los diferentes códigos para la adecuada transmisión del mensaje informativo y visual de la siguiente manera:

- *Morfológico*: En la composición existe tres tipos de retículas, dos de ellas centradas y una justificada a la izquierda que sirve de descripción para algunos seres fantásticos. En ambos casos es fácil seguir la lectura y captar la atención de los lectores.

Cuenta con pequeños pies de página que hacen recordatorio del ser del cual se está hablando o describiendo. Existe armonía dentro de las tres retículas que usan al momento de conjugarse con las ilustraciones, debido a los arreglos de índole cromática y el acomodo tipográfico.

- *Tipográfico*: La tipografía es Serif, tanto en títulos como dentro de el texto, pero usando diferentes puntajes dentro de las composiciones. Para los títulos se usa la misma tipografía pero itálica y resaltándola con un color verde acuoso que combina con los colores de algunas páginas dentro de el libro, dentro de las descripciones el título o los subtítulos son de color amarillos, sin perder la armonía cromática.

- *Cromático*: A diferencia del tomo I de "Monstruos Mexicanos", en esta ocasión se usa una gama cromática fría, haciendo uso de colores, verdes, amarillos, cafés y acentuaciones con naranjas y rojos.

- *Imagen*: Las ilustraciones son meramente descriptivas, donde se puede observar a detalle las características de los seres, con una línea orgánica y proporciones realistas en su mayoría, pero también se hace uso del blanco y negro con sombras pronunciadas y trazos más fuertes.

3. Composición: Goza de una armónica composición debido al buen



Portada del libro "Monstruos mexicanos volumen 2" de Carmen Leñero del 2012

## SERPIENTE DE FUEGO

**E**n una noche de tormenta sobre la Mixteca, mientras estruendosos relámpagos caían a diestra y siniestra de la cabaña de unos campesinos, el más pequeño de la familia, Martín, tuvo una pesadilla. Soñó que uno de aquellos rayos, que alcanzaba a escuchar aunque estaba dormido, se clavaba en el centro de su pecho y lo abría por la mitad. De su corazón de niño surgía la cabeza de una serpiente con plumas, y detrás de esa cabeza, el cuerpo duro y rasposo de una langosta. El chiquillo intentó despertar pero no pudo. Poco a poco iba emergiendo aquella extraña creatura de su pecho, ocasionándole un dolor agudo y muchísimo temor; así que usó sus propias manos para extraerla de un jalón: vio salir cada una de su cuatro patas con garras y, finalmente, su cola en forma de mecha. Otro rayo cayó en ese momento e incendió la mecha, convirtiendo a aquel monstruo en un animal de fuego. La serpiente-langosta se elevó, abrió un boquete en el techo y subió como un destello gigantesco a incrustarse en la oscura bóveda celeste.

A la mañana siguiente, al despertar, Martín comprobó que su pecho no mostraba ninguna herida y que el techo de la cabaña

15

Descripción página 15 del libro  
"Mounstros mexicanos volumen 2" de  
Carmen Leñero del 2012

uso de las retículas, aunque las cajas de texto son demasiado grandes. Presenta un correcto acomodo tipográfico, el juego cromático bien desarrollado y a las imágenes de calidad que se usan dentro del libro.

### *b) Realización*

El formato es vertical de 34 x 26 cm, empastado con tapa dura impresa en offset. Interiores impresos sobre papel couché de 150 gr. Cuenta con alta calidad de impresión para poder percibir los detalles más enérgicos y delicados de la ilustración, haciendo uso de colores azules y amarillos para acentuar la completa composición.

### *c) Apariencia*

La apariencia es sumamente atractiva no solo para su sector meta, sino para en público en general por su extraordinario manejo el diseño y la ilustración, no encajonándose en un solo estilo, sino, unificando lo tipográfico con lo ilustrativo.

### *Cualidad funcional*

1. Tiempo: este libro se imprimió en el año 2012, a cargo de la editorial CONACULTA, cuenta con un total de 73 páginas y los textos e ilustraciones son de Carmen Leñero y Marcos Castro respectivamente.

2. Medio: Este libro se imprimió en offset, la disposición del libro es en español.

El desarrollo del análisis semántico se presenta entre la relación del signo con el objetivo que se da en función con el marco de referencia.

### *Constantes semánticas*

1. Significante: El análisis presentado para este libro actúa como significante, ya que cada imagen texto y elemento visual que se presenta en dicha publicación engloba un contenido integrado a cada elemento individual.

2. Significado: El contenido y las historias sobre cada uno de los seres hablan de una cultura y de la narrativa que predominaba para hacer que hasta nuestros días esta tradición oral de mitos y leyendas continúe,

presentando así diferentes criaturas en su contexto, teniendo el significado principal de la publicación.

3. Función: Dar a conocer al público las diferentes criaturas y seres fantásticos que están en nuestra narrativa y en nuestra tradición oral, teniendo así experiencias de otras personas y conociendo información sobre el contexto de estos seres de nuestra cultura.

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: Los seres y bestias fantásticas que se presentan en este libro son propios del país, la información recabada corresponde a anécdotas, mitos y leyendas, haciendo así reconocibles después de leer la información que contiene, la gráfica que se presenta esta de acuerdo a la estructura dando así un carácter fantástico, místico e imaginario.

### *Tipo de significante*

1. Icónico: El significante que presenta esta publicación es de índole icónico al denotar seres, criaturas y bestias que aunque no existen son extraídos de la narración y la tradición oral de diferentes pueblos, siendo así producto de una abstracción directa del contexto y no tan distantes de la realidad.

### *Diseño de significantes*

1. Tendencia vanguardista: El estilo ilustrativo presenta un estilo contemporáneo aunque usa técnicas tradicionales se usaron de diferentes formas de representar no tan común dentro de este tipo de publicaciones

### *Significado semántico*

1. Aspecto sensible: De acuerdo a los elementos y a la gráfica cromática y estructural de este libro se desarrolla un aspecto singular que al ser presentado se distingue de otras publicaciones, haciéndolo de fácil identificación y englobándolo dentro de los libros de cultura popular y mitología.



Ilustración página 20 del libro "Mounstros mexicanos volumen 2" de Carmen Leñero del 2012

## Animalario Universal del Profesor Revillod



Portada, detalle portada, "Animalario Universal del profesor Revillod".

Este compendio de Miguel Murugarren, está enfocado a los niños principalmente en edades de 5 a 12 años y personas que se interesan por la literatura infantil o libros que contengan alguna rareza dentro de su contenido.

Una de las grandes características de este libro es la división de sus páginas en tres secciones esto con el fin de compaginarlas con otras partes para formar diferentes animales, otra característica que presenta es, que el nombre de los animales, se divide en sílabas para la construcción de palabras, así los niños practican la lectura y en la parte superior contiene los enunciados con los cuales se forman diferentes oraciones.

Este libro es presentado por el Fondo de Cultura Económica en 2003, se presenta para la colección Los especiales de: A la orilla del viento con la finalidad de promover la lectura.

El libro contiene 40 páginas divididas en tres secciones, presentadas en un formato horizontal, impreso sobre cartulina opalina a una tinta, con pastas duras y encuadernadas en la parte superior.

De acuerdo a la calidad formal y funcional del signo se presenta el siguiente análisis:

### *Cualidad formal*

#### *a) Estructura*

1. Espacio: El diseño que presenta este libro en el aspecto editorial se estructura de la siguiente manera; contiene un formato horizontal, dividido en tres secciones, las páginas frontales presentan una ilustración, en la parte inferior contiene el nombre de los diferentes animales dividido en sílabas, las paginas opuestas contienen enunciados a la mitad de la página, centrados en cada una de las secciones.

2. Valores expresivos: Presentados para la transmisión del mensaje informativo y visual de acuerdo a:

-*Morfológico*: Los elementos que constituyen la integración del mensaje en este libro se encuentran homogeneizados en cuanto a la parte tipográfica, teniendo mayor impacto en la gráfica y en la división que presenta el formato del libro, haciendo así las diferentes conexiones de acuerdo a las secciones que se presentan en el contenido e interactuando con los enunciados y las oraciones que se forman de acuerdo a la sección seleccionada.

-*Tipográfico*: El título se presenta en tipografía sans serif en color amarillo oscuro con pequeñas sombras, los subtítulos y el contenido del libro en serif en color negro; las cajas tipográficas se presentan a una y dos columnas de forma justificada y centrada cuando es una columna, los enunciados que se presentan están organizados de la siguiente manera: en la primera sección tiene alineado a la derecha, en la segunda sección el formato es centrado y en la tercera sección alineado a la izquierda, con la intención de que al momento de leer tenga ritmo y estructura cada una de las oraciones que se forman.

-*Cromático*: Estructurado de la siguiente manera, las pastas se muestran en color beige con marcos en color rojo oscuro y detalles en color amarillo oscuro, algunas líneas están en color negro para delimitar el color; el contenido se imprimió en color negro.

-*Imagen*: Las imágenes que se presentan como referencia descriptiva son en una técnica similar al grabado buril, empleando lápiz, los fondos de dicha imagen están unificados y con aspecto de boceto para enfocar la vista a los animales y no distraerse con otros elementos que no son necesarios, permitiendo hacer un equilibrio con los textos que se encuentran en dichas laminas.

3. Composición: La retícula que se desarrolla para este libro tiene mayor peso en las páginas frontales que es donde se presentan las diferentes ilustraciones, en la parte superior de la imagen encontramos los textos enmarcados en un ovoide con un fondo plano y presentando una textura óptica a base de líneas; en la parte inferior se muestran los nombres con la textura antes mencionada.



Cegagaanto, detalle imagen,  
"Animalario Universal del profesor  
Revillod



Elegagaja, detalle doble página,  
"Animalario Universal del profesor  
Revillod".

### *b) Realización*

El libro tiene un formato horizontal, las pastas son duras e impresas en offset, el contenido está impreso en cartulina opalina, la calidad que presentan es alta ya que los detalles son minuciosos y bien presentados.

### *c) Apariencia*

El diseño que se presenta es de carácter antiguo con elementos contemporáneos haciendo así un libro atemporal, atrayendo así a diferentes mercados, tiene buena composición, la calidad es buena, tiene impacto visual, el contenido es fluido e interactivo.

### *Cualidad funcional*

1. Tiempo: esta publicación se imprimió en el año 2003 con diferentes reimpressiones a cargo del fondo de cultura económica, consta de 20 páginas y la distribución que tiene es para países de habla hispana y América latina, cuenta con un tiraje vendido de 47 mil copias y 177 mil 500 ejemplares para bibliotecas de aula de la SEP en México.

2. Medio: Existen dos tipos de publicación para este formato; el formato impreso esta hecho en offset, en blanco y negro y cada lámina dividida en 3 secciones para la interacción del libro, y el formato digital se presenta en PDF interactivo con un menú y elementos propios de una aplicación.

### *Constantes semánticas*

En el análisis semántico se valora la relación del signo con el objeto que representa de acuerdo a la función de éste con el marco de referencia.

1. Significante: El contenido de este libro interviene como significante, ya que la relación entre imagen y texto ya que el contenido interactúa de forma individual y de forma global.

2. Significado: El significado predominante es la creación de distintos animales con las diferentes secciones que contiene el libro, y la presentación de enunciados con adjetivos a estas nuevas creaciones teniendo ficticios nombres de animales que no existen.

3. Función: Presentar al público diferentes láminas ilustradas divididas en secciones para crear diferentes animales y fomentar la lectura mediante la formulación de palabras con los nombres de los animales creados y con los enunciados de cada una de las secciones la creación de oraciones.

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: La interacción que se presenta dentro de este libro es continua y fluida ya que la división del libro acentúa la descripción contextual de la creación de estos seres, describiendo así la morfología de estos animales y dando atributos mediante el código desarrollado con los enunciados que se presentan en cada una de las secciones.

### *Tipo de significante*

1. Simbólico: El significante que se desarrolla en este libro es de carácter simbólico ya que muestra una representación convencional de los diferentes animales, mostrando así un tipo de representación común o universal por ser totalmente conocidos.

### *Significado semántico*

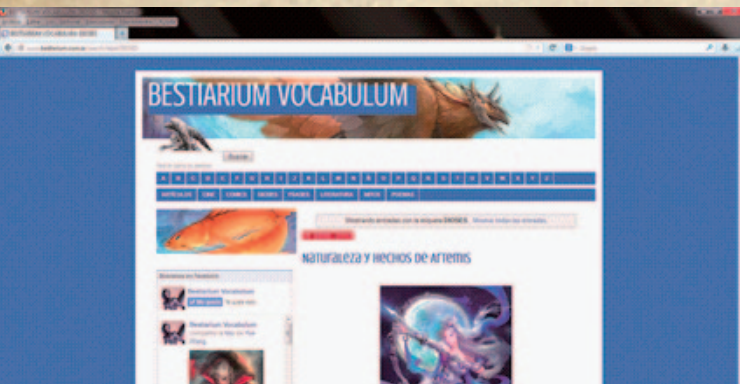
1. Aspecto sensible: Tomando en cuenta los rasgos estructurales, estéticos y cromáticos en el diseño y contenido del libro se adapta una congruencia visual de acuerdo a la temática que maneja, ubicándolo así e identificándolo como un libro singular y con una temática bien definida hacia la mitología y bestialismo fantástico.



Contraportada, detalle contraportada, "Animalario Universal del profesor Revillod".

## Bestiarium Vocabulum (Sitio web)

La página web se dirige a personas de 12 años en adelante, para personas que se interesan mitología y en alguna cultura en específico, destacando que este bestiario abarca diferentes culturas y autores que han desarrollado narrativa sobre estos temas, se pueden consultar las criaturas y la búsqueda interactúa con otras ligas de información.



Dioses, detalle página web, “www.bestiarium.com”.

La página se divide por secciones en el abecedario y tiene un filtro de búsqueda en el que directamente se puede consultar alguna de las criaturas, seguido a eso se encuentra otra ventana que contiene artículos, cine, comics, dioses, frases, literatura, mitos y poemas teniendo así mayor información y referencias para otras áreas de interés.

De acuerdo a la calidad formal y funcional del signo se presenta el siguiente análisis:

### *Cualidad formal*

#### *a) Estructura*

1. Espacio: La estructura de la página es la siguiente; en la parte superior se encuentra el nombre de la misma, posteriormente se localiza la herramienta de búsqueda, hay una línea horizontal donde se encuentran las secciones del abecedario, seguido de la ventana que contiene los enlaces a artículos, cine, comics, dioses, frases, literatura, mitos y poemas; en la siguiente ventana se muestra la información se divide en dos partes, la parte izquierda muestra anuncios y un enlace a la página de Facebook; en el lado derecho se muestra la información que se requiere o que se buscó en las ventanas que se mencionaron anteriormente.

2. Valores expresivos: Presentados para la transmisión del mensaje informativo y visual de acuerdo a:

-*Morfológico*: La constitución e integración del mensaje en esta página se encuentra estructurada de la siguiente forma; ocupa un 85 por ciento texto y un 15 por ciento en imágenes la presentación de la página recae totalmente en los textos que contienen la información haciendo así una página de poco interés y con cierta monotonía en su estructura.

-*Tipográfico*: La página está totalmente configurada en tipografía sans serif asíéndola así tediosa y de poco interés al momento de leer; el título de la página es en color blanco, la tipografía a un tamaño mayor y alineada al lado izquierdo, las ventanas de búsqueda y enlace son del mismo tamaño, alineadas a la izquierda y seccionadas por líneas blancas, las cajas de texto para la información contenida están justificadas y con margen en las imágenes que se presentan en la parte derecha como referencia a la criatura que se consulta.

-*Cromático*: La portada de la página se encuentra en la parte superior es de color azul, la tipografía es blanca y en la parte de atrás tiene una pleca al fondo tiene una imagen; las ventanas de búsqueda y enlace son de color azul con tipografía blanca y seccionadas con líneas blancas, la caja tipográfica es de color blanco con fondo azul y la tipografía del contenido es color negro.

-*Imagen*: Las imágenes que se muestran como referencia a las criaturas consultadas están realizadas en diferentes técnicas no existe uniformidad, tamaño de imagen, ni gama cromática y posición en la caja tipográfica perdiendo el equilibrio con los textos que integran a dichas imágenes.

3. Composición: El diseño de la página se estructura al centro para darle mayor énfasis a la información, cada texto se acompaña de una ilustración referente a la criatura que se consulta, la retícula está mal estructurada por que no aprovechan los espacios que tienen a los lados, las ventanas no son las óptimas y la herramienta de búsqueda llega a perderse por el peso de la portada de la página.

#### b) Realización

La página tiene un formato horizontal centrado y cortado a los lados, el contenido se distribuye en una caja tipográfica dividiendo los espacios por líneas de escritura, la consulta es por abecedario y ordenada descendientemente, con fecha de publicación, comentarios y categoría.

La calidad de la página llega a ser leída por la distribución de información y por la calidad de las imágenes.

#### c) Apariencia

La página tiene un diseño básico, no hay detalles de interés para el usuario, no es atractiva y no tiene la interacción con el usuario, el impacto visual no es tan atractivo y la fluidez de la lectura se pierde por la monotonía, la tipografía que no es adecuada en cuanto al tamaño e interlineado.

### Cualidad funcional

1. Tiempo: La última actualización que se realizó para esta página es el sábado, 27 de julio de 2013 12:30:53 a.m



Kraken, detalle página web, “www.bestiarium.com”.



Mandrágora, detalle página web, “www.bestiarium.com”.



El sueño, detalle página web, “www.bestiarium.com”.

2. Medio: es de carácter digital y cuenta con diferentes enlaces para cuentas de redes sociales, también está ligado a otras páginas que hablan de mitología y seres fantásticos, a su vez la página cuenta con ligaduras a páginas de videos y blogs para tener mayor consulta.

En el análisis semántico se valora la relación del signo con el objeto que representa de acuerdo a la función de éste con el marco de referencia.

### *Constantes semánticas*

1. Significante: El contenido de esta página en cuanto a la relación entre contenido e imagen interviene como significante por la relación que hay en el uso individual y global de los elementos que hay se encuentra.

2. Significado: La consulta de distintos seres fantásticos, mitológicos y creados por diversos autores o culturas ficticias que son de interés y utilidad, haciendo referencia en el cine la televisión, el teatro y la narrativa.

3. Función: Presentar al público información de bestias, objetos animados y seres fantásticos e imágenes para hacer una referencia gráfica de ellos así como fomentar la lectura

### *Variantes semánticas*

1. Motivación analógica: La interacción de la página llega a ser monótona y aburrida, la estructura que tiene es plana y no hay uniformidad y calidad en cuanto a la gráfica que presenta, hay muchos distractores y la optimización de la caja tipográfica no es la adecuada.

### *Tipo de significante*

1. Icónico: El significante que se desarrolla en la página es icónico ya que muestra una representación convencional entre la información que contiene y la imagen que se muestra mostrando así un tipo de representación directa.

### *Significado semántico*

1. Aspecto sensible: Los rasgos estéticos, semánticos y de imagen en el diseño y contenido de la página no llegan a tener congruencia visual con respecto a l contenido que se maneja teniendo así problemas para interactuar con la información.

## Casos de Estudio: Realidad aumentada

Ya son algunos los años en los que se ha experimentado diversas formas en cómo aplicar la Realidad Aumentada. Entre sus principales exponentes tenemos la publicidad, medicina, educación, entretenimiento y ubicación.

Aún son pocas las diferentes aplicaciones y explorativos del verdadero potencial que podría adquirir Realidad Aumentada. Estas aplicaciones dependen directamente al desarrollo de las empresas y software, así como de la tecnología que nos permite visualizarla.

A continuación se mostraran diversos ejemplos, grosso modo, de la forma en que se ocupa en estos diferentes ámbitos, enfatizando el rubro de la educación puesto que es en esta área en la que el proyecto a desarrollar se centra.

### *Medicina*

En el campo de la medicina, la Realidad Aumentada se ha ocupado para ayudar a los estudiantes y profesionistas, no solo la ubicación de los órganos, huesos y sistemas del cuerpo humano, sino también para explicar de forma gráfica el funcionamiento de éste.

Aplicaciones que simulan la ubicación real de los órganos en el cuerpo humano también se ha convertido en una útil herramienta que complementar el entrenamiento de los estudiantes y profesionales en cualquier tipo de procedimiento médico.

En estos casos se utilizan monitores equipados con cámaras web y el software específico, usando como visualizadores amplios monitores, para el sector profesional, aunque para un sector más “recreativo” se utilizan dispositivos móviles.

El espacio dónde generalmente se puede encontrar este tipo de aplicaciones es en universidades y centros médicos. en su mayoría se recurre al modelaje en tercera dimensión del cuerpo humano, sus órganos o sistemas utilizando un grado iconográfico lo más cercano a la realidad.



Video disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) bajo el nombre: “Lynx Excite Angel Ambush London Victoria”



Video disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) bajo el nombre: "Medical training Augmented Reality"



Video disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) bajo el nombre: "Augmented Reality Learning Media, The Earth's Structure Prototype"

### *Publicidad*

Uno de los principales exponentes en el uso de la Realidad Aumentada y que ha causado mucho furor y dónde se han desarrollado grandiosas ideas es en la publicidad, los publicistas han encontrado en la Realidad Aumentada una nueva forma de llevar una marca o un producto a los clientes potenciales de una forma mucho más eficiente, entretenida y dónde los usuarios tienen un contacto y convivió directo.

Se ha logrado tal impresión en el público que incluso personas que no forman parte del público a quienes van dirigidas las campañas disfrutaban e interactúan sólo por el hecho de ser algo completamente nuevo divertido y que la mayoría nunca ha visto.

En las imágenes se puede observar parte de la campaña que AXE llevó en el metro de Londres en Marzo del 2011, en la que la temática y lema de la campaña era que hasta los ángeles caerían del cielo.

Al colocar un código en el suelo de una de las áreas de la estación del metro, justo enfrente de una pantalla gigante, lograron hacer caer un ángel cuando alguien se situaba cerca del código. El ángel tiraba al suelo su aureola y se paseaba atrevidamente alrededor de la persona. El rumor corrió y pronto muchos querían pasar frente a la pantalla y convivir con el ángel que recién había caído del suelo para disfrutar de la esencia del nuevo AXE.

Las formas de visualizar las distintas aplicaciones son diversas: el monitor de las computadoras personales o portátiles, dispositivos móviles, cámaras web conectadas a televisores de diferentes tamaños, son las principales vías. La forma en que se pueden visualizar depende totalmente de la temática de las diferentes campañas y de la creatividad en que los publicistas para aplicar la Realidad Aumentada.

### *Entretenimiento*

Otra de las grandes industrias que ha logrado no solo implementar de forma exitosa la Realidad Aumentada, sino que también ha contribuido ampliamente en su desarrollo es la de los video juegos, con el acelerado avance de la tecnología los dispositivos permiten poder visualizar y generar gráficos cada vez mejores, más detallados, más fluidos y como consecuencia más reales.

Las primeras aplicaciones de Realidad Aumentada fueron aplicadas a videojuegos, en principio para celulares. Pero actualmente podemos encontrar juegos en tabletas, teléfonos inteligentes, consolas tanto “estáticas” como móviles de videojuegos, o incluso en las mismas computadoras de escritorio y laptops.

Sony y su consola móvil PS VITA presentan una serie de mini-juegos que gracias a la ayuda de tarjetas, las cuales funcionan como códigos, es posible la visualización de escenarios y personajes para interactuar y cumplir con los diferentes objetivos de cada juego.

Desde una cancha de fútbol, el ya clásico combate de tanques o un clavador a quien hay que colocarle su fosa las opciones han ido avanzando y mejorándose año con año.

### *Ubicación*

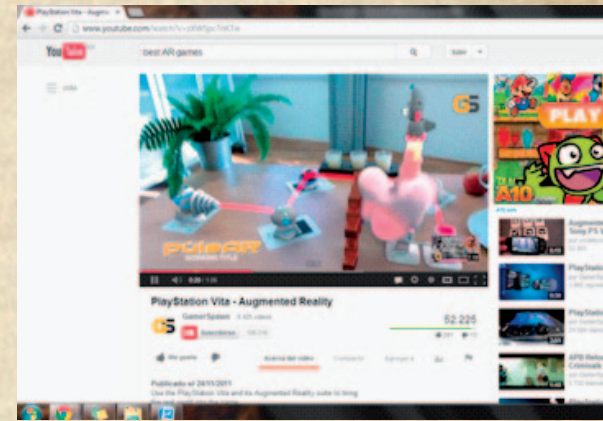
La combinación del GPS que actualmente poseen los dispositivos móviles, sumado a las aplicaciones de realidad aumentada; están generando mapas virtuales en los que puedes ver, según tu posición lugares cercanos, su dirección, distancia y otra información de sitios de interés.

Un ejemplo claro del uso de este tipo de aplicación de la realidad aumentada se puede apreciar en una guía turística para desplazarse y conocer Río de Janeiro; en la cual se muestra información de puntos de interés, otros sitios de interés cercanos, mapas, itinerarios de actividades en la ciudad y mucho más.

### *Educación*

En la rama de la educación, la realidad aumentada ha abierto las puertas a nuevas formas de visualizar e interactuar con los libros.

Anteriormente, sólo se podía apreciar en los libros texto, ilustraciones o imágenes fotográficas de los temas que se exponían en ellos. La realidad aumentada ha logrado llevar esto al siguiente nivel; permitiéndonos no sólo ver las imágenes en una superficie plana, sino también poderlas apreciar en tercera dimensión e incluso animadas, videos, audios, representaciones de objetos reales a escala, etc.



Video disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) bajo el nombre: “Play Station Vita- Augmented Reality”



Video disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com) bajo el nombre: “Rio de Janeiro - HD - Brazil - Tourist Guide with Augmented Reality - Travel to Rio - How to”

## Investigación de campo y resultados

Se planteó y desarrolló una serie de encuestas para medir el conocimiento de los jóvenes universitarios sobre la cultura mexicana y en especial de la azteca. Así mismo con estas encuestas se podría conocer cuántos de estos jóvenes poseen dispositivos móviles inteligentes con la capacidad de conectarse a Internet y descargar aplicaciones y así evidenciar que es viable la opción de una aplicación basada en la Realidad Aumentada para reafirmar algunas características del Bestiario Mitológico; que el usuario pueda interactuar el objeto físico con ayuda de esta tecnología para reforzar su conocimiento sobre la cultura Azteca proponiendo además un estilo grafico innovador, fresco, y totalmente hecho por mexicanos para mexicanos y extranjeros.

Teniendo los datos y las estadísticas arrojadas de las encuestas realizadas, se desarrolló el siguiente análisis reafirmando los objetivos que se plantearon al inicio de este proyecto y confirmando la problemática que existe sobre el desconocimiento de una cultura que –aunque es rica en sus cosmovisión y trascendente en su idiosincrasia – no es valorada como se debiera, consiguiendo así, una visión más firme de lo que se desea lograr al desarrollar un bestiario ilustrado de la mitología Azteca.

### ¿A quién?

Se aplicaron 151 encuestas a jóvenes universitarios (as) de entre 18 y 23 años obtenidas de una fórmula de aplicación de encuestas referente al nivel socioeconómico B-C (NSE), con el fin de recabar la información necesaria para poder tener una medida certera de los conocimientos que se tienen a nivel general sobre la cultura azteca y profundizando en el análisis de los mismos conocimientos para desarrollar y analizar los conocimientos.

La encuesta se dividió en dos secciones: la primera con el fin de conocer sus limitantes tecnológicas, es decir, si cuentan con los medios necesarios para poder ser partícipes e interactuar con la aplicación que se quiere lanzar, y la segunda para tener una idea de qué nivel de conocimiento acerca de las culturas prehispánicas mexicanas tienen, así como confirmar si poseen algún conocimiento sobre lo que es un bestiario mitológico.

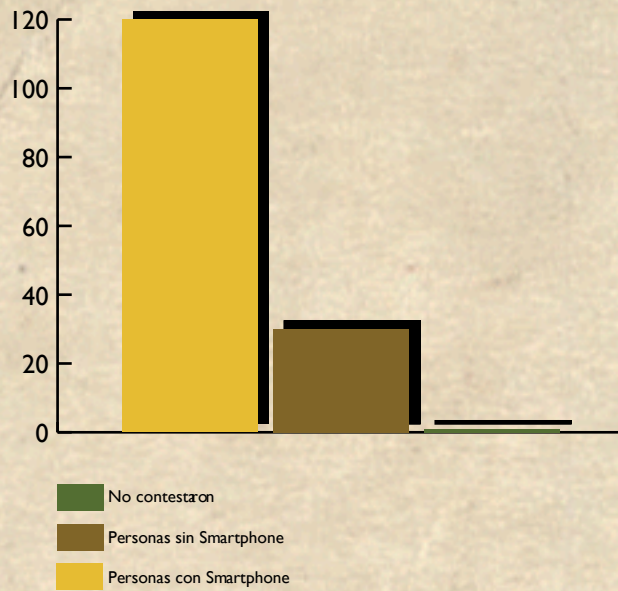
Además se realizó una entrevista directa a una docente experta que tienen un conocimiento más cercano sobre la cultura Azteca, preguntándole datos específicos, para poder dar un panorama general y a la vez detallado sobre la misma, y así facilitar la creación del Bestiario Mitológico. De la misma manera se preguntó su opinión acerca de la creación de dicho bestiario y el alcance que podría tener teniendo una favorable aceptación e interés por este proyecto.

## ¿Dónde?

Las encuestas se aplicaron dentro del campus de dos universidades importantes en la Ciudad de Puebla; BUAP y UPAEP para comparar información del nivel socioeconómico B-C (NSE) siendo así estas escuelas las más óptimas para el progreso de este ejercicio.

A continuación se muestran los resultados que arrojaron dichas encuestas:

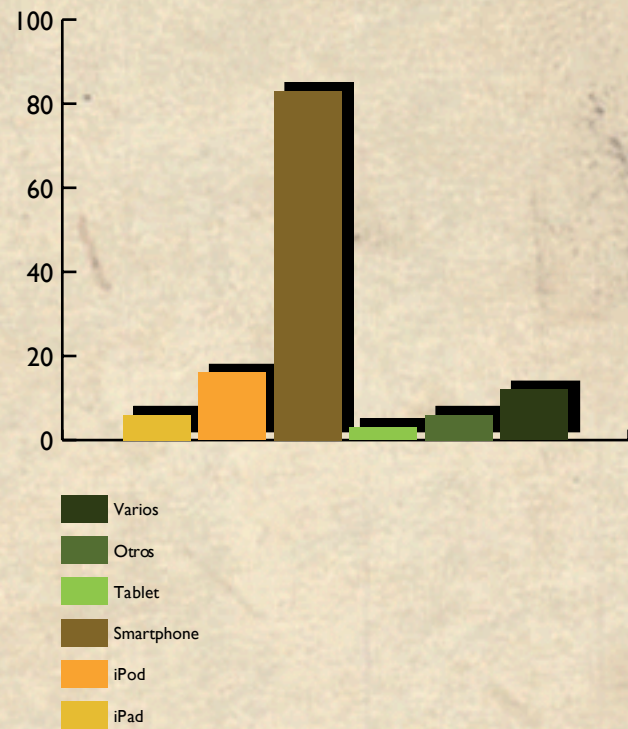
## BESTIARIO MITOLÓGICO AZTECA



### NÚMERO DE PERSONAS QUE TIENEN SMARTPHONE

Tienen: 130  
 No tienen: 20  
 No contestó: 1

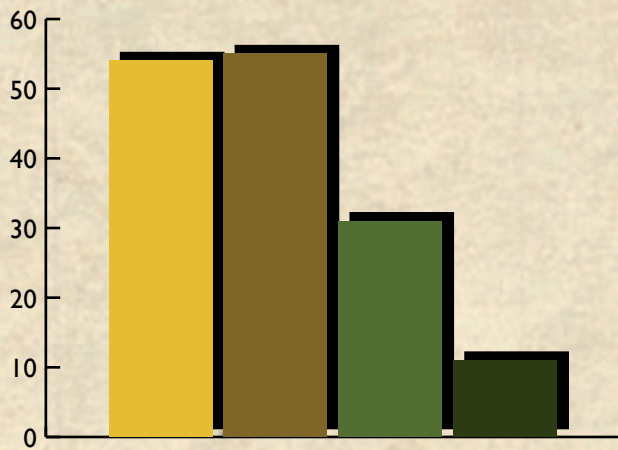
Se puede observar que casi un 90% de los encuestados cuentan con dispositivo móvil con el cual pueden acceder a Internet, lo que es de suma importancia dentro de la aplicación de la realidad aumentada que se está proponiendo, ya que podría lograr su alcance dentro del público meta sugerido.



### TIPOS DE DISPOSITIVOS

iPad: 6  
 iPod: 16  
 Smartphone: 83  
 Tablet: 3  
 Otros: 6  
 Varios: 12

Esta pregunta fue para observar y tener en cuenta cuales son los dispositivos más recurrentes, es de suma importancia para poder saber las diferentes plataformas que se podrán usar para la aplicación, y como se poder observar los Smartphone son los móviles más usados por los usuarios.

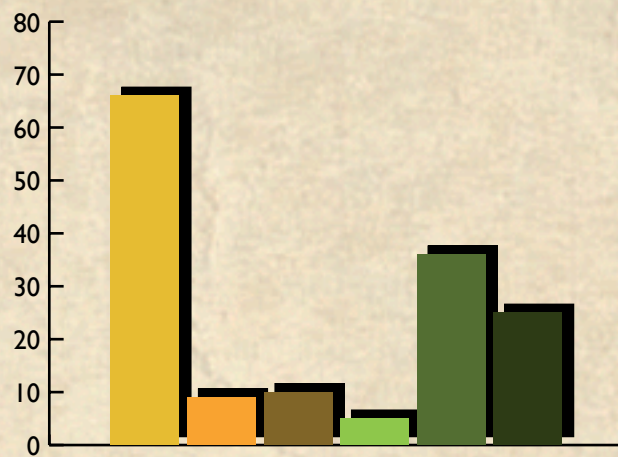


- No contestaron
- Nunca descargan
- Descargan App a veces
- Descargan App frecuentemente

**FRECUENCIA CON LA QUE DESCARGAN APLICACIONES**

- Mucho 54
- Nunca 31
- Avances 55
- No contestaron 11

Es necesario saber si los usuarios cuentan con el hábito de descargar aplicaciones para sus dispositivos para conocer qué porcentaje estaría dispuesto a descargar la aplicación necesaria para leer el contenido de realidad aumentada.



- No contestaron
- Varias
- Educación
- Utilidades
- Productividad
- Entretenimiento

**TIPO DE APLICACIONES**

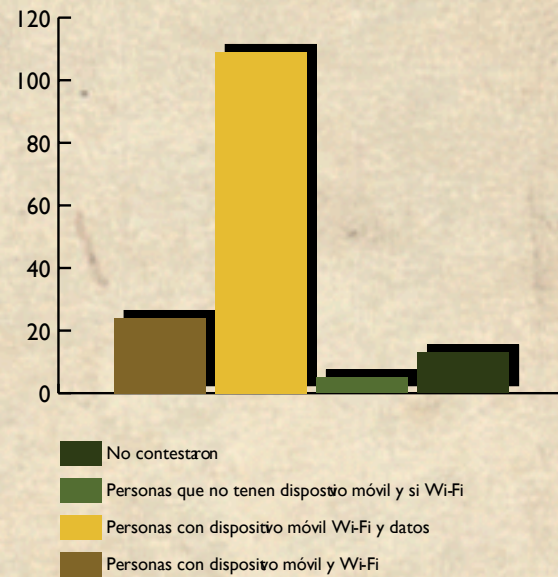
- Entretenimiento 66
- Productividad 9
- Utilidades 10
- Educación 5
- Varios 36
- No contestaron 25

Tener conocimiento sobre qué tipo de aplicaciones descarga nuestro usuario es de suma importancia, para saber en qué lugar podría quedar nuestra aplicación, es claro que el que encabeza la fila es el “entretenimiento” dejando en último lugar a la “educación”.

CONEXIÓN A INTERNET

Personas con dispositivo móvil y Wi-Fi: 2  
 Personas con dispositivo móvil Wi-Fi y datos: 109  
 Personas que no tienen dispositivo móvil y sí Wi-Fi: 5  
 No contestaron: 13

Se podrá meditar y observar como los usuarios interactúan en Internet. Si por medio de una conexión de datos o por medio de Wi-Fi, y si su dispositivo tiene una o ambas opciones.

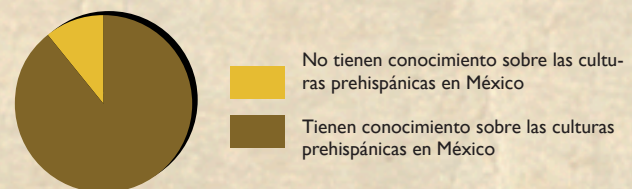
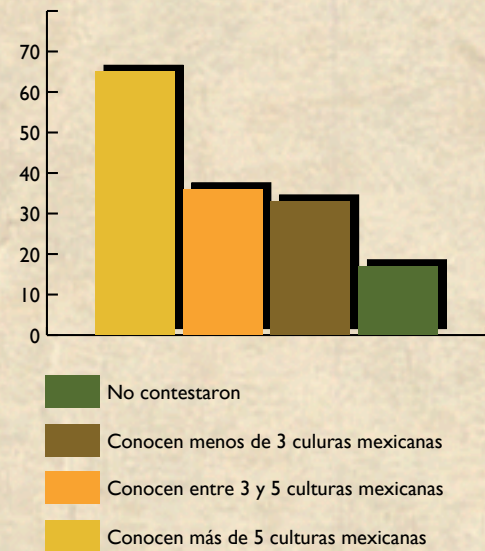


CONOCIMIENTO SOBRE LAS CULTURAS PREHISPÁNICAS EN MÉXICO

Tienen conocimiento sobre las culturas prehispánicas en México: 135  
 Personas que conocen más de 5 o más culturas: 65  
 Personas que conocen más de 3 culturas: 36  
 Personas que conocen menos de 3 culturas: 33  
 No contestaron: 17

De las 151 personas encuestadas, 135 tienen un conocimiento sobre las Culturas Prehispánicas en México, y aunque pudieron nombrar algunos nombres de las mismas, no mencionan ni una quinta parte de las que existieron totalmente en México, y la mayoría de los encuestados no se sintieron cómodos contestando esa sección.

En la gráfica siguiente se podrá observar un promedio de cuántas Culturas fueron mencionadas por los encuestados.



### CONOCIMIENTO DE LIBROS REFERENTES A LAS CULTURAS PREHISPÁNICAS

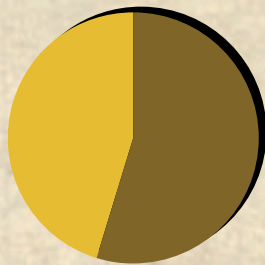
No 83  
Si 68

Libros que conocen:

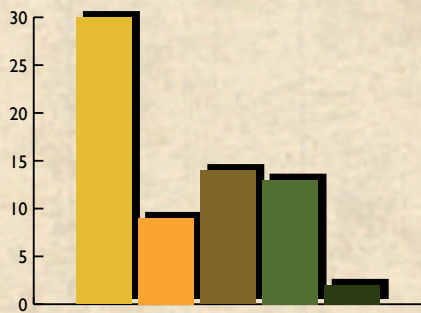
- Popol -Vuh 30
- Libros inventados o con mal nombre 13
- Libros de primaria 14
- Azteca 9
- Otros libros 2

Es muy notorio que el conocimiento sobre este tema quedó un poco en el pasado, y que la mayoría de las personas no tienen un interés por leer un libro relacionado con su cultura, muchos más solo mencionaban palabras que les recordaban algún libro, pocos fueron capaces de mencionar un libro juntos con su autor (3 personas del total de encuestados), y muchos otros recordaron únicamente los libros de su formación durante la primaria y la secundaria, así como algunos mencionaron el famoso libro Popol vuh, y todo por que oyeron hablar de él en algún momento pero desconociendo su origen y contenido.

Y lo que es más grave es que más del 50% no conocían 0 ningún libro referente a el tema encuestado.



■ No conocen algún libros referentes a culturas prehispanicas  
■ Conocen algún libros referentes a culturas prehispanicas

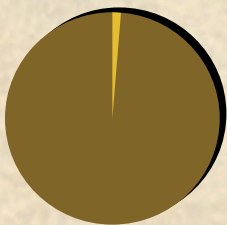


■ Otros  
■ Inventados o con otro nombre  
■ Libros de grados primarios  
■ Azteca  
■ Popol vuh

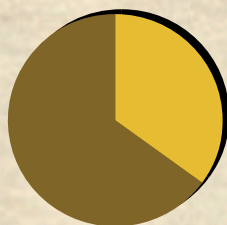
### PERSONAS QUE SABEN LO QUE ES UN BESTIARIO

Personas que saben: 53

Solo un 35% de las personas encuestadas supieron que es un bestiario mitológico, pero un 100% desconoce la existencia de alguno.



■ No conocen un bestiario mitológico mexicano  
■ Conocen un bestiario mitológico mexicano



■ No saben lo que es un bestiario  
■ Saben lo que es un bestiario

## Entrevista

Historiadores o conocedores de la cultura Azteca

Nombre: Adriana Quiroz Hernández

Grado de estudio: Maestría

¿Cuáles son las características más importantes del México prehispánico en general?

Es un México supersticioso, lleno de, ritos, sacrificios, cultos, muy apegados a sus creencias. Clases sociales muy marcadas. Comerciantes por naturaleza

¿Cuáles son las características más importantes de la idiosincrasia y de la cosmovisión de la cultura azteca?

Los vestigios de construcción, hicieron muchos templos y asentamientos, donde se puede observar su riqueza cultural, se sentían superiores a las demás culturas por haber podido conquistar a varios de ellos, gracias a que eran un pueblo guerrero y sangriento.

\*Conocimientos sobre la cultura Azteca

Vinieron desde el norte, como un pueblo errante, conquistaron a los Mexicas, entre otros más, haciéndose cada vez más fuertes, era muy sanguinarios en cuanto a sus ritos, y extremadamente supersticiosos.

¿Define la cultura azteca en pocas palabras?

Inteligentes para la conquista lo que los hacia unos excelentes guerreros.

¿De dónde retoman los elementos los aztecas para concebir a su panteón (deidades)?

Ellos tenían la creencia de que cualquier ser dentro de la naturaleza tenía vida o alma, pero no como nosotros la podemos concebir hoy en día, sino una vida superior a la de ellos mismo, y por eso eran deidades para ellos, pensaban que si necesitaban algo de la naturaleza, debían ofrecerle algo a cambio, por ejemplo si querían que lloviera le ofrecían algo a la deidad de la lluvia o del agua, por veían todos los procesos de la misma como algo místico e imposible de comprender por tal motivo es que tienen tantas deidades.

Pero al mismo tiempo se puede observar que el panteón de los aztecas, tiene una concepción ecléctica, gracias a que su cultura nació de la mezcla de otras, pero es curioso observar también que no sus dioses o relatos no solo tienen similitudes dentro de lo que ahora se conoce como América, sino que tiene un alcance más lejano, como con las culturas griegas, romanas y egipcias, cuando se supone que nunca hubo contacto alguno, solo cambiando los nombres.

¿Qué elementos considera que fueron los más arraigados en la cultura Azteca?

La cosmovisión y la religión es lo más importante dentro de la cultura Azteca, todo lo que hacían era por temor a sus dioses, es por tal motivo que los sacerdotes eran tan importantes dentro de la sociedad, su vida está regida por las creencias que tenían como la de los sacrificios para poder conseguir algo de los dioses.

De igual manera, sus vestigios arquitectónicos, pero sobre todo su religión, era algo que tenían muy presente siempre, y que a pesar de los años que han pasado algunos de sus ritos siguen vigentes a pesar de que ya no existe como tal la cultura Azteca.

De los aztecas se mencionan que fue una sociedad muy sangrienta, ¿Cree que este tipo de eventualidades influyó para la cosmovisión que tenían como sociedad?

Si, si influyeron de algún modo, porque te comportas dentro de la sociedad dependiendo del contexto en que estés viviendo, por ejemplo no todas las sociedades apoyaban el sacrificio, por lo tanto no lo practicaban y no era mal visto por sus reyes o líderes.

¿Cómo influye la sociedad en la percepción de sus dioses, seres fantásticos y bestias?

Los dioses nacen del respeto a la naturaleza, y se ven como seres intangibles, pero en cuanto a las bestias, muy seguramente haya sido por la misma percepción de la maldad que tenían los hombres.

¿Dentro de la mitología Azteca podemos encontrar deidades buenas y malas?

Claro que sí y se puede observar en sus mitos sobre la creación del universo; y tenían muy bien determinado cuales eran los buenos y cuáles eran los malos, y se pueden conocer dentro de sus relatos o mitos. Y esto no solo se observa dentro de la cultura Azteca sino en todas las culturas prehispánicas.

¿Sabe si la sociedad en general pagaba algún tributo y de ser así que es lo que pagaban a los dioses?

Se les levantaban altares, no solo eran los sacrificios, habían bailes, ritos o rituales que se siguen llevando acabo aún en la actualidad, también habían sacrificios de animales, no necesariamente humanos, ya que esos eran exclusivos para los dioses de mayores rango

En su opinión qué piensa de la iniciativa para la creación de bestiarios mexicanos

Es una idea maravillosa, ya que carecemos de muchos conocimientos sobre nuestras propias raíces y es una iniciativa muy buena, nos enseñan mucho de otras culturas y muy poco de la nuestra, porque de algún modo es dar a conocer algo de nosotros.

¿Qué considera importante incluir dentro del bestiario?

Debe haber una descripción de cada uno de los “personajes” que se vayan a tomar, y podrían hilarse, dentro de una misma historia, un como relato, y encontrar un hilo conductor dentro del cuento, que no solo sea una lista

¿Conoce algún otro proyecto de creación de bestiario aquí en México?

No



# CAPÍTULO III

Propuesta Gráfica



## Fundamentos de la propuesta gráfica

Debido al origen folclórico y cultural del contenido del bestiario mitológico, fue necesario –antes de proponer– el desarrollo de una serie de encuestas aplicadas a jóvenes universitarios de entre 18 y 22 años de edad para medir su conocimiento sobre la cultura mexicana.

De acuerdo a los resultados arrojados por las encuestas a 151 estudiantes, un 89% tiene conocimiento escaso de las culturas prehispánicas de México; aunque tengan un panorama general de las mismas por lo aprendido en grados escolares primarios.

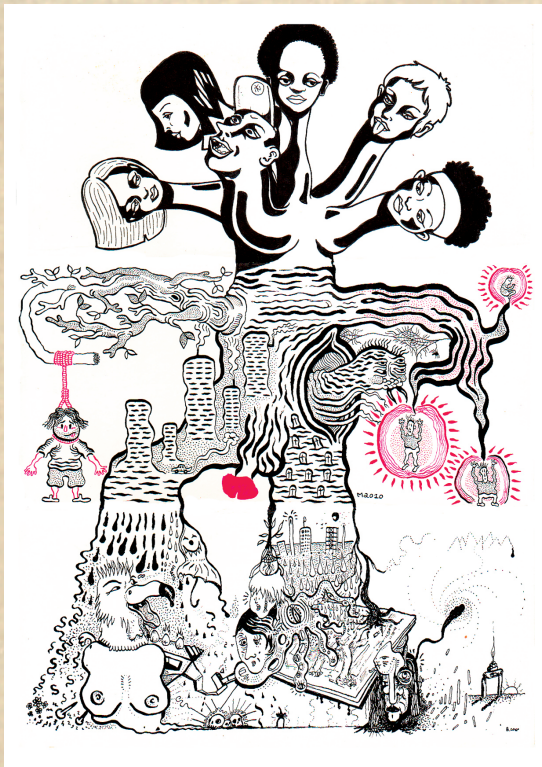
Más del 50% no tienen conocimiento de la existencia de algún libro de esta temática o no presentan interés. Por otra parte un 35% sabe lo que es un bestiario mitológico pero un 100% de los encuestados desconoce la existencia de uno en general.

Se recopilaron libros de gráficas afines para hacer un análisis y evaluar sus estructuras semánticas, sintácticas, pragmáticas y estéticas. De esta forma pudimos seleccionar aquellas que nos serían de referencia a la hora de proponer una solución y posteriormente desarrollarla

El análisis de las gráficas afines existentes a nivel nacional, revelaron graves problemas en el área editorial y gráfica, demostrando –en su mayoría– que la gran cantidad de texto no estimula la interacción del usuario y de la publicación; por lo tanto un libro que presente un porcentaje mínimo de texto y mayor en la parte ilustrativa será más eficiente.

Por consiguiente, estos datos apuntan a que la propuesta es viable porque su objetivo principal consiste en brindar información sobre éste tópico en conjunto con una gráfica innovadora. La aplicación de la tecnología de realidad aumentada reforzará la interacción usuario-objeto de diseño, proporcionando la información necesaria (texto), contenido multimedia y un mejorado enfoque hacia la gráfica digital.

### Principios del concepto



Ejemplo de Cadaver Exquisito ,  
Autores: “Bernat M. Gustà”, “Marc M.  
Gustà”, “Edu Castells”, 2010.

Entre los factores más importantes dentro de este proyecto se consideran la ilustrativa y el uso de la tecnología de realidad aumentada, dentro de la parte ilustrativa del bestiario se buscó desarrollar un estilo fresco e innovador que gustara al público joven, sin tener que perder sus rasgos autóctonos y característicos de la cultura popular mexicana.

Para ello y paralelamente al análisis de las gráficas afines, se investigó sobre varios artistas contemporáneos que se desarrollan dentro de las temáticas fantásticas, mitológicas y de contenido cultural para tener más referencias e influencias de su visión y solución ilustrativa y de esta forma encontrar tendencias actuales exitosas.

Posteriormente y con asesoría de docentes especializados en la materia de ilustración se logró pulir el concepto ilustrativo; Dado que las bestias aztecas a las que se hace referencia en el bestiario son híbridos de diferentes especies animales y humanoides, se realizó la dinámica de cadáver exquisito y el collage. Por una parte , el cadáver exquisito fue una técnica surrealista que consistía en la creación literaria de dos o más artistas en donde no se podía mirar lo que el otro escribía.

Traducido a la parte pictórica, se trata de la intervención de varios artistas en la creación de una sola pieza gráfica. De esta manera se integran los estilos de cada uno de los participantes dentro de una misma ilustración. Por otra parte, el collage también apoya este concepto propiciando el dinamismo del proceso y resultado final.

También se optó por un formato mayor a los 30 cm verticales, ya que los libros de grandes dimensiones tienen mayor impacto visual; de esta forma las ilustraciones se aprecian con mayor detalle y calidad, así mismo y apoyados en el concepto esencial de que un bestiario es —exclusivamente— un diccionario de bestias, que contienen breves descripciones físicas de la criatura, hábitos, ubicación geográfica y su trascendencia en la historia popular de cada región, la propuesta impresa contiene una ficha breve de información sobre cada criatura.

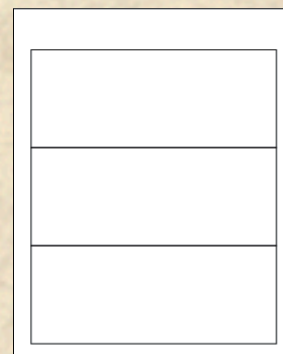
Para apoyar esto último, se creó un sistema de símbolos abstractos respectivamente de cada bestia que sirven de conexión con el contenido virtual, por lo que enfatiza la parte ilustrativa y da lugar a la utilización de la tecnología de realidad aumentada.

La aplicación de realidad aumentada en el bestiario ofrece al usuario una experiencia innovadora mostrando contenido informativo (historia, ubicación geográfica) y de entretenimiento (audio, video y gráficos), que refuercen el contenido de la publicación manteniendo el lazo de interacción usuario-objeto de diseño.

## Principio estructural de bocetaje

El boceto es un vehículo esencial para alimentar y nutrir la idea que se quiere representar, por lo que fue muy importante crear un sistema de bocetaje eficaz, que cumpliera ciertas características para poder tener un resultado final satisfactorio.

Como se mencionó con anterioridad, las bestias aztecas a las que se hace referencia en el bestiario son híbridos de diferentes especies animales y humanoides, por lo que se realizó la dinámica del cadáver exquisito; el lienzo se dividió en tres partes iguales para construir cada una de las criaturas de forma independiente para después unificar con estilo de trazo, línea y técnica.



Detalle de la retícula utilizada para el bocetaje de la criaturas y dioses.

## BESTIARIO MITOLÓGICO AZTECA



Aplicación de la retícula utilizada para el bocetaje de la criaturas y dioses.

Se utilizó pliegos de papel marquilla recortados en hojas de 35cm x 29cm, posteriormente se dividieron en tres partes iguales de 10cm x 25cm dentro de un margen de 4.5cm en la parte superior y de 2cm en el resto de sus lados. A cada tercio se le asignó una persona para que realizara el boceto de tal modo que cada ilustración tuviera la intervención individual de cada integrante designado.

La dinámica del cadáver exquisito se utilizó de la siguiente manera: Un integrante comenzaba con la parte superior (cabeza), de una de las criaturas mientras otro dibujaba la parte inferior (patas) de otra criatura, y otro seguía con el torso de una tercera criatura. Al concluir se iban intercambiando las hojas para que cada integrante portara la parte que se le asignó.

Las ilustraciones que conforman el bestiario son veinte, de las cuales diez son criaturas híbridas que se realizaron bajo las reglas del cadáver exquisito. Tres ilustraciones son de personajes múltiples que corresponden a los gigantes aztecas y las siete restantes corresponden a dioses aztecas.

Terminados los bocetos se procedió a entintarse con tinta china negra utilizando una técnica de achurado para darle a cada ilustración un toque antiguo como las ilustraciones de bestiarios del siglo XVI.



## Justificación del concepto ilustrativo

Cada criatura que forma parte del folklore Azteca es muy rica en características y anécdotas. Se han ilustrado con anterioridad de muchas formas y técnicas para darlas a conocer al público nacional y en ocasiones el internacional. Sin embargo estas propuestas no han trascendido en la mente de muchos mexicanos por la falta de originalidad y proceso conceptual, por lo que el reto era grande.

Se propuso la dinámica del cadáver exquisito para las criaturas que cumplían las características de ser híbridos de animales y humanos correspondientemente. Se acordó incluir algunos de los Dioses Aztecas más representativos ya que no solo se quería reinterpretar a las bestias que atemorizaban al imperio azteca sino también proponer un homenaje a sus Dioses. Este homenaje se realizó mediante la creación de bustos ilustrados de siete Dioses Aztecas.

El estilo ilustrativo estructural de las bestias y Dioses tomó influencias de las ilustraciones antiguas de muchos libros y bestiarios mitológicos antiguos de siglos pasados, proponiendo una atmosfera de antaño que contrastaría con el diseño editorial contemporáneo que las contendría.

La técnica de ilustración que unifica al conjunto es achurado de tinta china negra sobre papel marquilla que seguiría reforzando el estilo de ilustración antigua. El retoque digital se utiliza en la última fase, para refinar y estilizar cada ilustración, así como para incluir fondos a cada una.

Las imágenes de fondo son texturas previamente realizadas en técnicas tradicionales (acuarela) en combinación con experimentales (salpicado) para dar una apariencia desalineada y antigua.



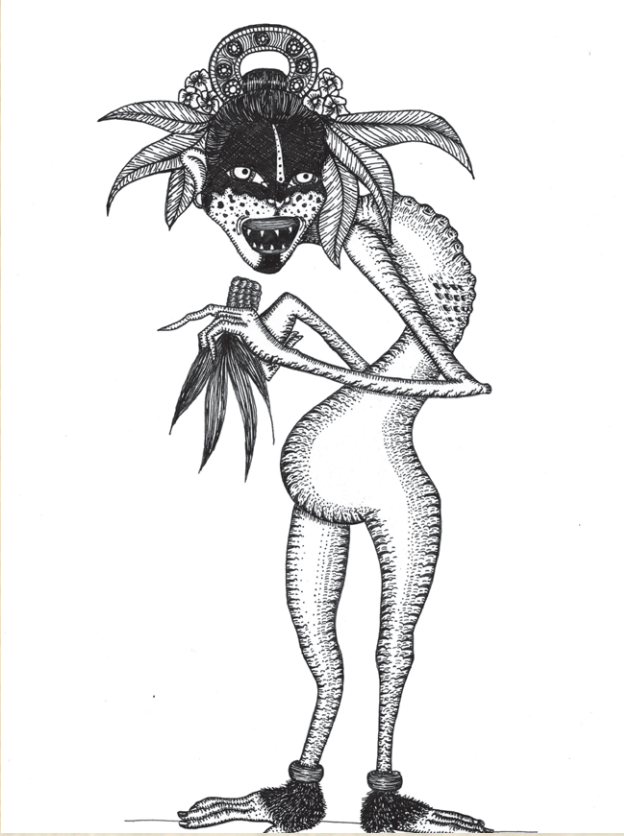
### Ahuízotl:

El Ahuízotl era una criatura con los rasgos físicos de un coyote y a la vez un mono. Tenía orejas puntiagudas y a su cuerpo lo cubría un grueso pelaje de color gris oscuro. Poseía una garra en la cola con la cual cazaba a sus presas, las ahogaba y les extraía los ojos, las uñas y los dientes. Según la leyenda estas criaturas estaban controladas por los el dios de la lluvia, así que cada que se encontraba una víctima de esta bestia los habitantes suponían que el dios las había elegido para ser parte del paraíso.



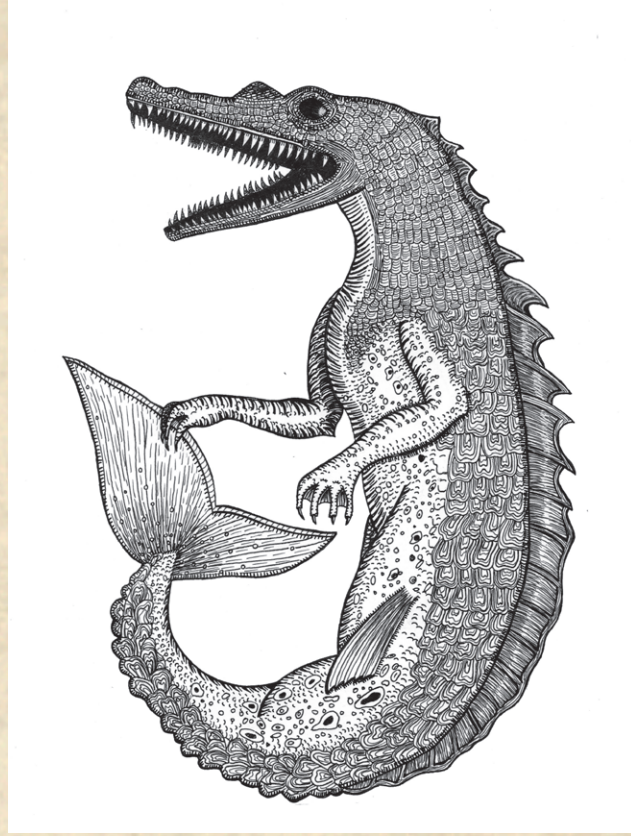
### Chalchiutecólotl:

El Chalchiutecólotl era una criatura que tenía apariencia de búho con ojos de fuego azul. Este personaje era atribuido como un augurio de muerte y era el mensajero encargado de advertirle a los humanos sobre los castigos próximos que los dioses planeaban en contra de ellos.



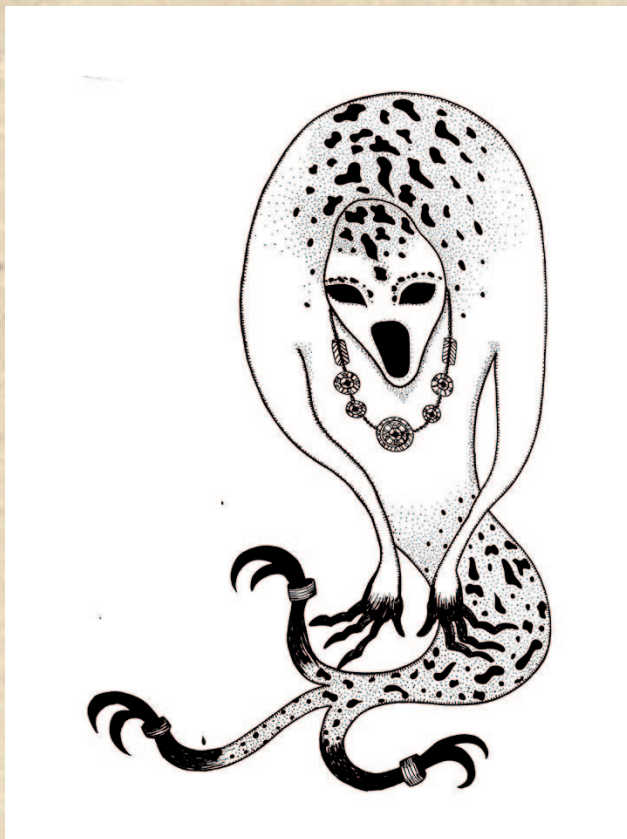
### Chaneque:

Los chaneques son los duendes de la mitología azteca. Se trata de pequeños seres del tamaño de un niño pequeño de aproximadamente un metro de altura encargados de cuidar el balance en la naturaleza. Se les podía encontrar a orilla de ríos y manantiales o sobre los árboles. Son seres extremadamente traviesos y se clasifican en dos tipos: los chaneques blancos y los negros.



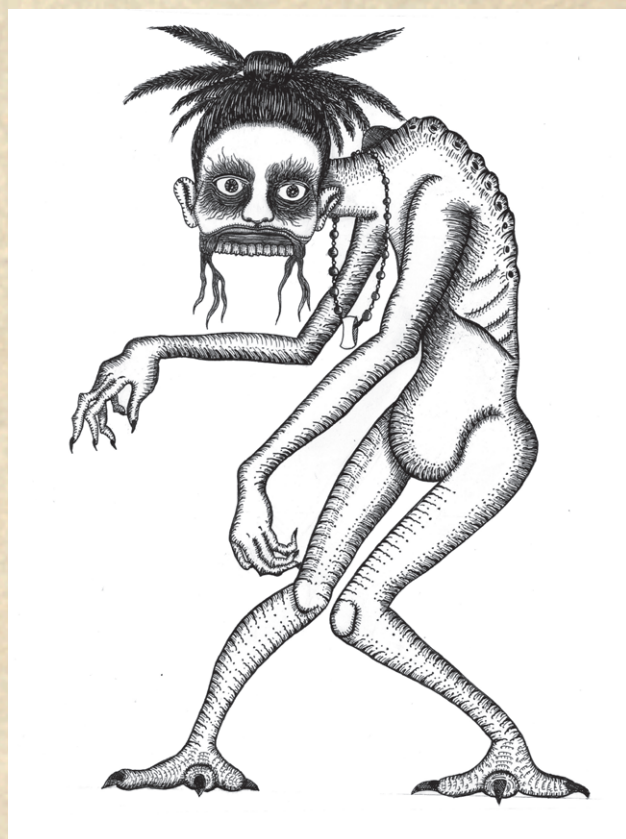
### Cipactli:

El Cipactli era una criatura marina que habitaba en los ríos. Tenía parte de cocodrilo y de pez al mismo tiempo con una complexión anfibia. Siempre estaba hambriento y se decía que poseía 18 bocas. Según la leyenda la tierra es firme porque se sentaron cimientos sobre el cadáver de esta criatura en mano de los dioses Quetzalcóatl y Tezcatlipoca.



### Dzulum:

Criatura nocturna muy extraña la cual encantaba de encantar a las mujeres para llevarse su virginidad. No se tienen muchos registros sobre su apariencia física, algunos dicen que es muy hermoso, otros que es horripilante que hasta a los jaguares ahuyenta aunque se podría considerar como un espectro fantasmagórico que vagaba por los caminos en altas horas de la noche.



### Ixpuxtequi:

El ixpuxtequi es considerado una deidad de la muerte para la cosmovisión azteca. Se representaba como un ser humanoide sin mandíbula inferior y con pies de ave. Los antiguos aztecas pensaban que esta criatura vagaba por las noches acechando a quienes vagaban solitarios por caminos y calles.



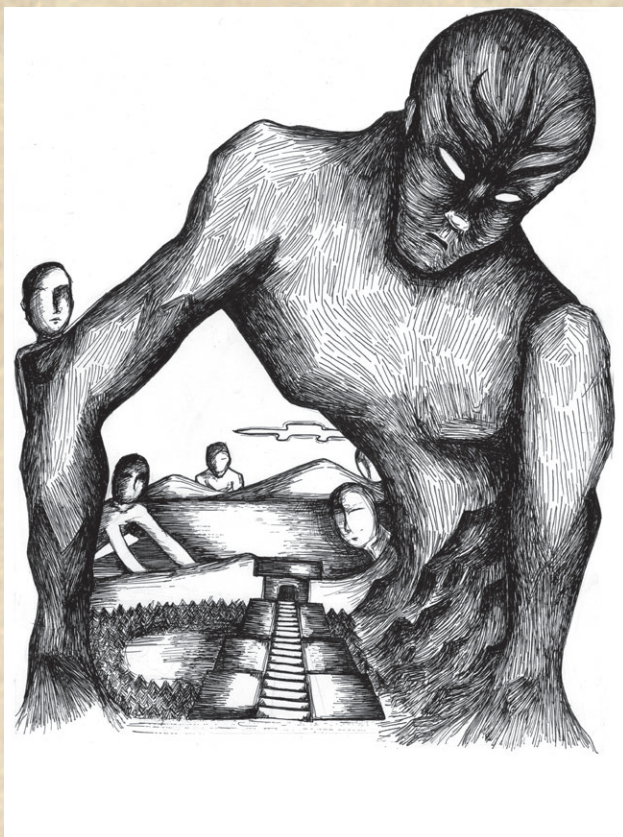
### Nahual:

Los nahuales eran unas criaturas metamórficas ya que tenían la habilidad de transformar su apariencia física en la de cualquier otro animal, incluso en seres humanos a voluntad. Entre los animales que se tiene registro que solían transformarse se encuentran el ciervo y el tigre.



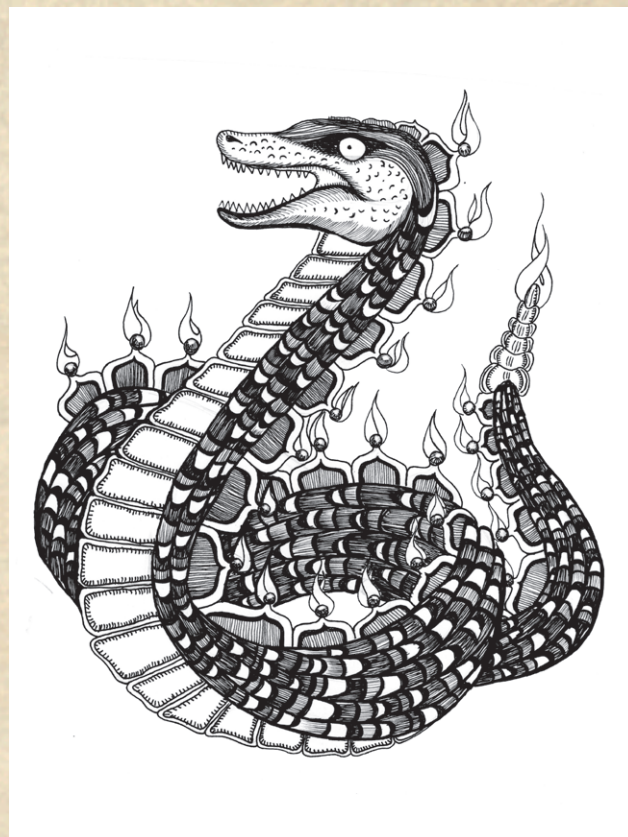
### Quinametzin:

Los quinametzin son los gigantes de los aztecas. Eran criaturas enormes de gran fuerza y según la leyenda fueron los habitantes que reinaron la tierra durante el sol de la lluvia en la tercera época. Éstos fueron los constructores de las grandes ciudades.



### Tenoch:

Tenoch fue un gigante en la era del sol de la lluvia sobre el cual –según la leyenda– florecieron los terrenos en donde Tenochtitlan sería fundada.



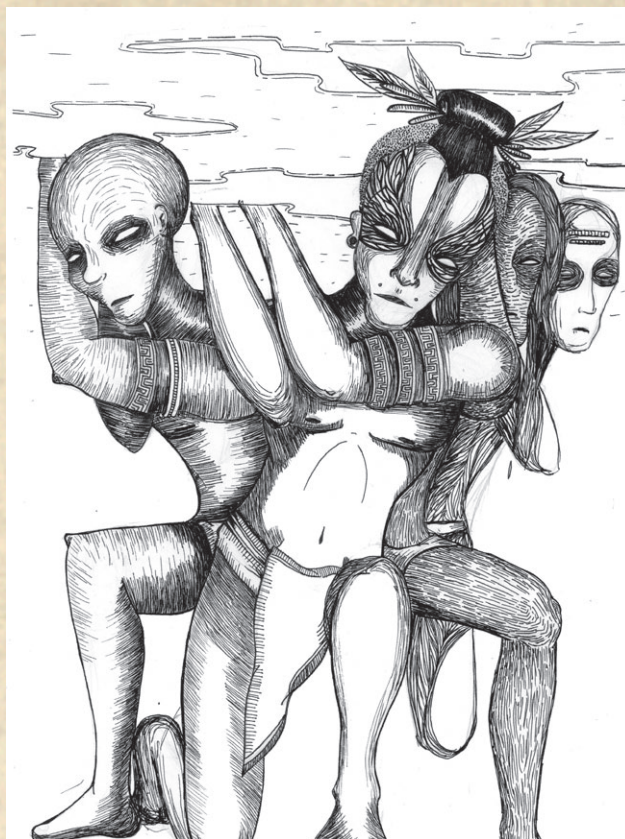
### Xiuhcóatl:

La Xiuhcóatl es la serpiente de fuego que según la leyenda el dios Huitzilopochtli usó como arma en la batalla de su nacimiento para defender a su madre la diosa Coatlicue de sus hermanos, principalmente de su hermana Coyolxauhqui que planeaban asesinarla al enterarse de la deshonra de que la diosa madre esperaba un hijo.



## Xochitónal:

El Xochitónal es la criatura que custodia el octavo nivel del inframundo. Es una lagartija verde gigante que –según la leyenda– cada alma debía enfrentarla en su descenso definitivo hacia el inframundo.



## Gigantes creadores

*Izcóalt, Izcaqlli, Tenexuche, Cuabutémoc:*

Estos cuatro gigantes pertenecían a la era del sol de agua reinado por Tláloc. En el momento en que esta era concluyó, estos cuatro gigantes Izcóalt, Izcaqlli, Tenexuche, Cuabutémoc fueron quienes sostuvieron en sus hombros el nuevo cielo al comenzar la era del quinto sol reinado por Huitzilopochtli.



### Coatlicue:

Diosa de la fertilidad y de la tierra; de la naturaleza. Madre de todo, que puede aniquilar a cualquiera. Es representada como un ente con el pecho cubierto de órganos humanos, como manos, cráneos, corazones entre otros y con una falda de serpientes entrelazadas y extremidades en forma de garras.

Su nombre significa “La falda de la serpiente”



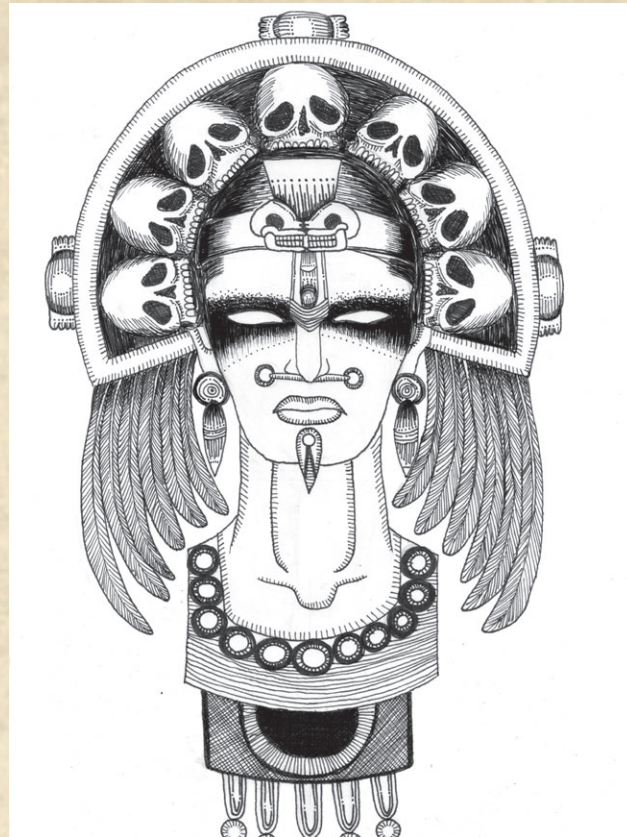
### Ehécatl:

Dios del viento, es representado con una máscara de boca de color rojizo que tiene forma de pico, y es con ella con la que limpia el sendero para el dios de la lluvia. También se le puede caracterizar como una de las interpretaciones de Quetzalcóatl, que se conoce como la serpiente emplumada, tomando por nombre el de Ehécatl-Quetzalcoatl, el cual es nacido del aliento de los seres vivos y de las brisas de las nubes. Su nombre significa “Viento”.



### Meztli:

Diosa de la Luna, capaz de controlar el agua de todo el mundo con ayuda de una serpiente. Se le puede vincular con la muerte y por esta razón se le representa como una mujer con una falda hecha de huesos cruzados y bordados. Su nombre significa "Luna".



### Mictlantecuhtli:

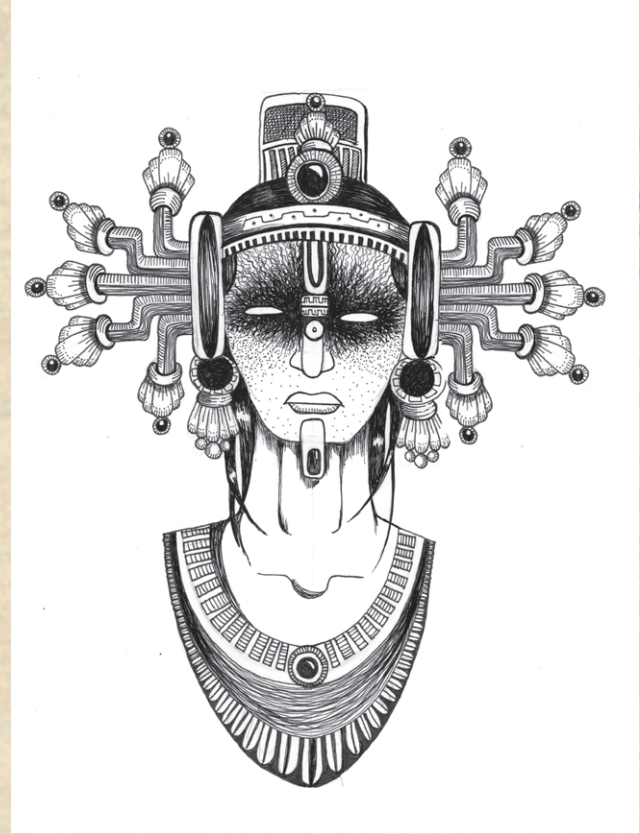
Dios del inframundo, tiene poder sobre las almas y es regidor de los nueve ríos subterráneos. Es representado por mucho simbolismo de muerte, ya que refiere a la muerte física.

Su nombre significa " Señor del inframundo"



**Tláloc:**

Dios de la lluvia, su poder radicaba en el momento exacto en dónde el agua penetraba la tierra y se hacían uno mismo. Su nombre significa “Néctar de la tierra”



**Tlaltecuhтли:**

Dios de la tierra, en otras culturas es representado como un dios femenino pero en la azteca se presenta de manera masculina como un dios omnipotente al que se le venera con sacrificios. Su nombre significa “El señor de la tierra”



### Tonatiuh:

Dios del sol, elegido bajo por cumplir con éxito las fases del ritual para elegir el sol de la quinta era, exige dos sacrificios humanos como atributo. Su nombre significa "Sol"

## Estructura básica del proyecto

Desde un principio se pensó el bestiario con un formato vertical. Definimos puntos básicos reticulares para la óptima distribución y organización de elementos. El formato del bestiario es un libro de 24 x 28 cm. Las páginas pares (lado izquierdo), fueron designadas para contener la ilustración en toda su extensión. Ya que la base de todo el bestiario es la ilustración, ésta necesita ser el centro de atención y la que ocupe mucho mayor espacio para una óptima visualización.

Por otro lado, en las páginas impares (lado derecho), se trazó una retícula utilizando el método de diagonales para obtener la caja de texto correspondiente a la que almacenaría tanto el nombre, un breve texto enunciando las principales características de la criatura o Dios, una serie de bocetos mostrando a la criatura en diferentes posiciones (a modo de *concept artbook*) y el pictograma que funge como código para el enlace a la realidad aumentada.

## Desarrollo del Imagotipo

### TEQUAL

Raiz de la palabra nahuatl *tecualneci* que significa monstruo.

### MOXTLI

Terminación de la palabra nahuatl *amoxtli* que significa libro.

Raíces del nombre del bestiario: *Tecualmoxtli*

La idea principal para la elaboración del imagotipo del bestiario era la de conservar la herencia prehispánica azteca y que así mismo tuviera rasgos contemporáneos, el imagotipo tendría la función de ser la carta de presentación del libro al estar en la portada así como en el interior del bestiario.

El nombre del bestiario es *Tecualmoxtli* que es la unión de las palabras en náhuatl *tecualneci* (monstruo) y *amoxtli* (libro) que significaría “Libro de Monstruos”. La fuente utilizada es *Adobe Caslon Pro* en mayúscuas, una serif romana con remates semicurvos que hace referencia a la escritura

ibérica ya que los rasgos prehispánicos los tendría el símbolo. El identificador “Bestiario mitológico azteca” estaría conformado por la fuente *Gill Sans MT*, sanserif de trazo ligero y estructura compacta.

El símbolo es una ilustración circular vectorial semiabstracta de un cráneo dentado en colmillos con joyas prehispánicas plumas y dotado de un par de cuernos de vena- do; esta ilustración hace referencia a un brujo nahual ya que éstos eran considerados deidades espirituales de gran culto. El porqué se presenta como cráneo es debido a que la mayoría de las bestias causaban muertes, y a los dioses se les adoraba por medio de sacrificios humanos, por lo que la muerte es un concepto predominante.

Se presenta el símbolo en la parte superior, en el segundo nivel el nombre Tecuالموختلي y en el tercero y último el identificador “Bestiario mitológico azteca”. El imago tipo se adapta a presentarse en escala de grises, el positivo y negativo aunque su correcto y principal uso será en la portada en color dorado sobre superficie negra.



## Pantone 7550 C

*El color principal para mostrar la firma es en color dorado, sobre fondo negro.*

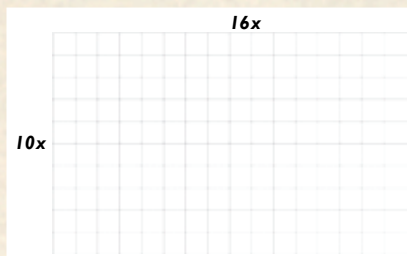


= 1x



*La retícula está formada a partir del ojo del medallón que representa al nahual. A partir del ojo se forma un cuadrado que adopta el valor de “x”.*

*Las dimensiones de la retícula son 16x de ancho por 10x de alto.*



*Las variaciones de color se pueden presentar en blanco y negro o escala de grises tanto en positivo como en negativo.*

## Desarrollo de pictogramas: códigos de realidad aumentada

Para vincular el bestiario a la interactividad que proporciona la realidad aumentada, se generaron una serie de pictogramas en forma de códigos Azteca. Cada códice está directamente relacionado a la criatura o Dios a la que representa.

### *¿Cómo funciona?*

En el Bestiario, se le indica al usuario el sitio de donde puede descargar la aplicación con la que se podrá leer cada uno de estos códigos. Una vez instalada la aplicación en el dispositivo móvil (la aplicación sólo puede ser descargada en dispositivos de Apple o Android), es cuestión de abrirla y apuntar con el lector de ésta al código al que se desee acceder.

### *¿Qué contiene?*

Al ser leído el código, éste reproducirá música prehispánica. En la pantalla del dispositivo móvil se podrá apreciar como el contenido de la hoja desaparece y en su lugar, a forma de créditos, se presenta la ficha de la criatura o Dios de forma animada, además ésta misa ficha será narrada. A continuación se presentan cada uno de los códigos/códigos que se generaron:



Ahuizotl



Chalchihuehótl



Chaneque



Cipactli



Quinametzin



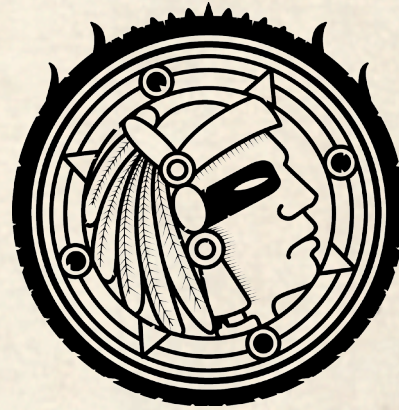
Ixpuxtequi



Dzúlum



Xiuhcóatl



Tonatiuh



Nagual



Xochitónal



Ehécatl

BESTIARIO MITOLÓGICO AZTECA



Meztli



Tláloc



Tenoch



Tlaltecuhli



Coatlicue



Mictlantecuhtli



Gigantes Creadores



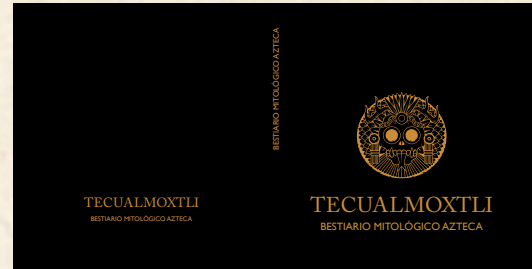
# CAPÍTULO IV

Solución Gráfica



## Características del libro

La presentación final del bestiario será en un formato de 24 centímetros de ancho por 28 centímetros de alto, con cubiertas rígidas forradas en cuero negro, en la portada, el cuero tendrá el imagotipo en hot stamping y en color dorado. La contra portada irá vacía, cubierta sólo por el cuero. A continuación se presenta una vista desplegada de la portada

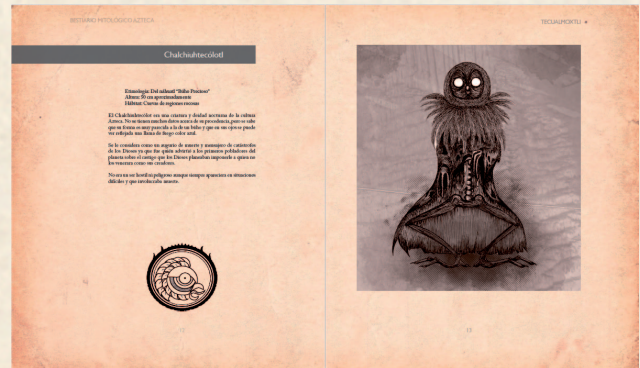
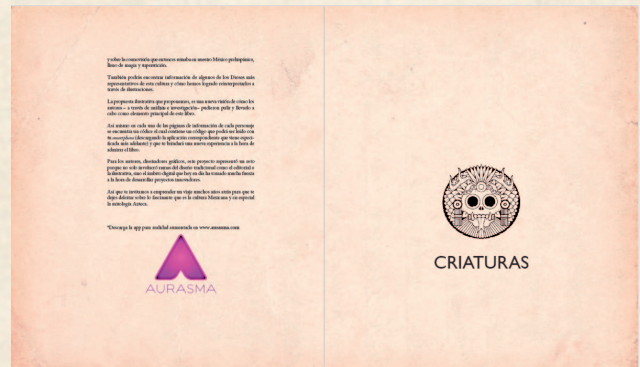
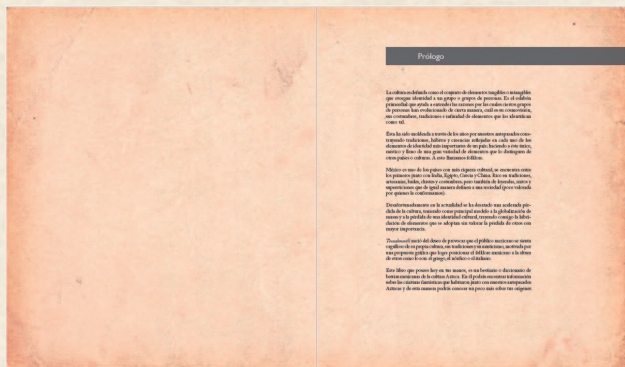
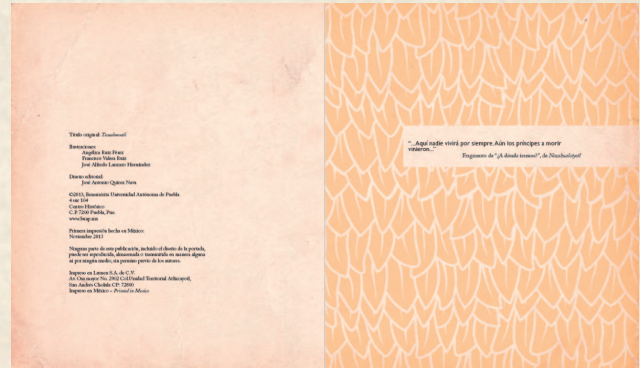
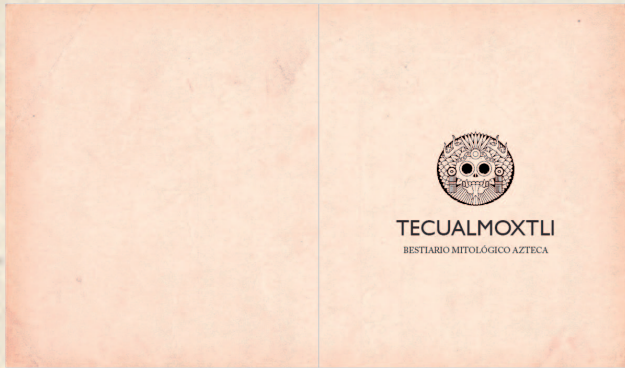


## Aplicación

Después del proceso de análisis; tanto de diversos bestiarios, así como la forma en la que las ilustraciones fueron realizadas, y de la reinterpretación propia de las criaturas y su ejecución así es cómo se presenta el bestiario. Tecualmoxтли, expresa de forma innovadora y muy llamativa criaturas de la mitología mexicana en una gráfica fresca e interesante, pero sin alejarse de los rasgos propios de la cultura Azteca.

## Solución

El papel seleccionado para los interiores del libro es papel Environment color Tortilla. Tanto la textura del papel como su color aportan un realce importante a las ilustraciones y al diseño editorial de Tecualmoxтли. Para las cubiertas se utiliza cuero negro con el imagotipo de Tecualmoxтли en hot stamping dorado. Las dimensiones del libro permiten una apreciación significativa de cada una de las ilustraciones, además, los materiales y su terminado convierten el libro en un objeto de lujo y de colección.



REVISTA PSYCOLOGICA

TECUALMOXTLI

**Chanque**

**Etimología del nombre:** "Chanque" o "Chanque"

**Alfabeto:** 1-23 en representación

**Historia:** Alfabeto de Chanque

Los Chanques son un pueblo de origen desconocido que se asentó en el valle de Chanque, en el estado de Chiapas. Se les atribuye la invención del alfabeto Chanque, el primer alfabeto de América Central. Este alfabeto se utilizó para escribir el idioma Chanque, que se hablaba en el valle de Chanque. El alfabeto Chanque consistió de 23 símbolos que representaban los días de la semana y los meses del año. Este alfabeto fue descubierto en 1907 por el arqueólogo alemán Hermann Rugeley. Desde entonces, se ha estudiado y se ha intentado descifrar. Aunque se sabe que se utilizó para escribir el idioma Chanque, el significado de la mayoría de los símbolos aún no se ha descifrado.

La mayoría de los Chanques eran agricultores que cultivaban maíz y frijol. También se dedicaban a la caza y a la recolección. Los Chanques usaban ropa sencilla hecha de algodón o de corteza de árbol. Los Chanques usaban un tipo de vivienda hecha de barro y paja. Los Chanques usaban un tipo de moneda hecha de conchas de mar. Los Chanques usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Chanques usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Chanques usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar.




REVISTA PSYCOLOGICA

TECUALMOXTLI

**Cipactli**


**Etimología del nombre:** "Cipactli" o "Cipactli"

**Alfabeto:** 24 en representación

**Historia:** Alfabeto de Cipactli

El Cipactli es un dios de la serpiente, con una cabeza de serpiente y un cuerpo humano. Se le atribuye la invención del alfabeto Cipactli, el primer alfabeto de América Central. Este alfabeto se utilizó para escribir el idioma Cipactli, que se hablaba en el valle de Cipactli. El alfabeto Cipactli consistió de 24 símbolos que representaban los días de la semana y los meses del año. Este alfabeto fue descubierto en 1907 por el arqueólogo alemán Hermann Rugeley. Desde entonces, se ha estudiado y se ha intentado descifrar. Aunque se sabe que se utilizó para escribir el idioma Cipactli, el significado de la mayoría de los símbolos aún no se ha descifrado.

La mayoría de los Cipactli eran agricultores que cultivaban maíz y frijol. También se dedicaban a la caza y a la recolección. Los Cipactli usaban ropa sencilla hecha de algodón o de corteza de árbol. Los Cipactli usaban un tipo de vivienda hecha de barro y paja. Los Cipactli usaban un tipo de moneda hecha de conchas de mar. Los Cipactli usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Cipactli usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar.




REVISTA PSYCOLOGICA

TECUALMOXTLI

**Dzulum**



**Etimología del nombre:** "Dzulum" o "Dzulum"

**Alfabeto:** 25 en representación

**Historia:** Alfabeto de Dzulum

El Dzulum es un dios de la serpiente, con una cabeza de serpiente y un cuerpo humano. Se le atribuye la invención del alfabeto Dzulum, el primer alfabeto de América Central. Este alfabeto se utilizó para escribir el idioma Dzulum, que se hablaba en el valle de Dzulum. El alfabeto Dzulum consistió de 25 símbolos que representaban los días de la semana y los meses del año. Este alfabeto fue descubierto en 1907 por el arqueólogo alemán Hermann Rugeley. Desde entonces, se ha estudiado y se ha intentado descifrar. Aunque se sabe que se utilizó para escribir el idioma Dzulum, el significado de la mayoría de los símbolos aún no se ha descifrado.

La mayoría de los Dzulum eran agricultores que cultivaban maíz y frijol. También se dedicaban a la caza y a la recolección. Los Dzulum usaban ropa sencilla hecha de algodón o de corteza de árbol. Los Dzulum usaban un tipo de vivienda hecha de barro y paja. Los Dzulum usaban un tipo de moneda hecha de conchas de mar. Los Dzulum usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Dzulum usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar.

REVISTA PSYCOLOGICA

TECUALMOXTLI

**Iquastotza**



**Etimología del nombre:** "Iquastotza" o "Iquastotza"

**Alfabeto:** 26 en representación

**Historia:** Alfabeto de Iquastotza

El Iquastotza es un dios de la serpiente, con una cabeza de serpiente y un cuerpo humano. Se le atribuye la invención del alfabeto Iquastotza, el primer alfabeto de América Central. Este alfabeto se utilizó para escribir el idioma Iquastotza, que se hablaba en el valle de Iquastotza. El alfabeto Iquastotza consistió de 26 símbolos que representaban los días de la semana y los meses del año. Este alfabeto fue descubierto en 1907 por el arqueólogo alemán Hermann Rugeley. Desde entonces, se ha estudiado y se ha intentado descifrar. Aunque se sabe que se utilizó para escribir el idioma Iquastotza, el significado de la mayoría de los símbolos aún no se ha descifrado.

La mayoría de los Iquastotza eran agricultores que cultivaban maíz y frijol. También se dedicaban a la caza y a la recolección. Los Iquastotza usaban ropa sencilla hecha de algodón o de corteza de árbol. Los Iquastotza usaban un tipo de vivienda hecha de barro y paja. Los Iquastotza usaban un tipo de moneda hecha de conchas de mar. Los Iquastotza usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Iquastotza usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar.

REVISTA PSYCOLOGICA

TECUALMOXTLI

**Nahual**



**Etimología del nombre:** "Nahual" o "Nahual"

**Alfabeto:** 27 en representación

**Historia:** Alfabeto de Nahual

El Nahual es un dios de la serpiente, con una cabeza de serpiente y un cuerpo humano. Se le atribuye la invención del alfabeto Nahual, el primer alfabeto de América Central. Este alfabeto se utilizó para escribir el idioma Nahual, que se hablaba en el valle de Nahual. El alfabeto Nahual consistió de 27 símbolos que representaban los días de la semana y los meses del año. Este alfabeto fue descubierto en 1907 por el arqueólogo alemán Hermann Rugeley. Desde entonces, se ha estudiado y se ha intentado descifrar. Aunque se sabe que se utilizó para escribir el idioma Nahual, el significado de la mayoría de los símbolos aún no se ha descifrado.

La mayoría de los Nahual eran agricultores que cultivaban maíz y frijol. También se dedicaban a la caza y a la recolección. Los Nahual usaban ropa sencilla hecha de algodón o de corteza de árbol. Los Nahual usaban un tipo de vivienda hecha de barro y paja. Los Nahual usaban un tipo de moneda hecha de conchas de mar. Los Nahual usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Nahual usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar.

REVISTA PSYCOLOGICA

TECUALMOXTLI

**Quimmetzin**



**Etimología del nombre:** "Quimmetzin" o "Quimmetzin"

**Alfabeto:** 28 en representación

**Historia:** Alfabeto de Quimmetzin

El Quimmetzin es un dios de la serpiente, con una cabeza de serpiente y un cuerpo humano. Se le atribuye la invención del alfabeto Quimmetzin, el primer alfabeto de América Central. Este alfabeto se utilizó para escribir el idioma Quimmetzin, que se hablaba en el valle de Quimmetzin. El alfabeto Quimmetzin consistió de 28 símbolos que representaban los días de la semana y los meses del año. Este alfabeto fue descubierto en 1907 por el arqueólogo alemán Hermann Rugeley. Desde entonces, se ha estudiado y se ha intentado descifrar. Aunque se sabe que se utilizó para escribir el idioma Quimmetzin, el significado de la mayoría de los símbolos aún no se ha descifrado.



La mayoría de los Quimmetzin eran agricultores que cultivaban maíz y frijol. También se dedicaban a la caza y a la recolección. Los Quimmetzin usaban ropa sencilla hecha de algodón o de corteza de árbol. Los Quimmetzin usaban un tipo de vivienda hecha de barro y paja. Los Quimmetzin usaban un tipo de moneda hecha de conchas de mar. Los Quimmetzin usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar. Los Quimmetzin usaban un tipo de calendario hecho de conchas de mar.

MEZCLAS MITOLÓGICAS

**Enoch**


**Enseñanza del alumno:** "¿Qué es Enoch?"  
**Alumno:** Es un personaje de la mitología nórdica.  
**Enseñanza del profesor:** Enoch es un personaje de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.  
 En su forma de ser humano, Enoch es un guerrero valiente y un líder. Después de su muerte, se convierte en un espíritu que vive en el mundo de los muertos. En su forma de espíritu, Enoch es un guerrero valiente y un líder. Después de su muerte, se convierte en un espíritu que vive en el mundo de los muertos.

MEZCLAS MITOLÓGICAS

**Xufoctad**



**Enseñanza del alumno:** "¿Qué es Xufoctad?"  
**Alumno:** Xufoctad es un monstruo de la mitología nórdica.  
**Enseñanza del profesor:** Xufoctad es un monstruo de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.  
 Xufoctad es un monstruo de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.

MEZCLAS MITOLÓGICAS

**Xochitl**



**Enseñanza del alumno:** "¿Qué es Xochitl?"  
**Alumno:** Xochitl es un monstruo de la mitología nórdica.  
**Enseñanza del profesor:** Xochitl es un monstruo de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.  
 Xochitl es un monstruo de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.


MEZCLAS MITOLÓGICAS

**Gigantes Creadores**

**Enseñanza del alumno:** "¿Qué son los Gigantes Creadores?"  
**Alumno:** Los Gigantes Creadores son monstruos de la mitología nórdica.  
**Enseñanza del profesor:** Los Gigantes Creadores son monstruos de la mitología nórdica que viven en el mundo de los muertos. Son el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.  
 Los Gigantes Creadores son monstruos de la mitología nórdica que viven en el mundo de los muertos. Son el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.



**DIOSES**



MEZCLAS MITOLÓGICAS

**Croatic**

**Enseñanza del alumno:** "¿Qué es Croatic?"  
**Alumno:** Croatic es un monstruo de la mitología nórdica.  
**Enseñanza del profesor:** Croatic es un monstruo de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.  
 Croatic es un monstruo de la mitología nórdica que vive en el mundo de los muertos. Es el hermano mayor de Fenrir y el hijo de Ymir.

MEZCAL PHOTO DOCUMENTAL



**Ehuacal**

**Etiquetas del adobe "Ehuacal"**  
**Formado en Tlaxcala**

El ehuacal es el más antiguo, por lo que se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

Construido con barro cocido y decorado con motivos de la vida cotidiana, el ehuacal es un objeto de gran valor cultural y artístico.

Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.



MEZCAL PHOTO DOCUMENTAL

**Mecist**

**Etiquetas del adobe "Mecist"**  
**Formado en Tlaxcala**

Mecist es un tipo de ehuacal que se caracteriza por su diseño más elaborado y decorado. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.



MEZCAL PHOTO DOCUMENTAL

**Micteacucatl**

**Etiquetas del adobe "Micteacucatl"**  
**Formado en Tlaxcala**

Micteacucatl es un tipo de ehuacal que se caracteriza por su diseño más elaborado y decorado. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.



MEZCAL PHOTO DOCUMENTAL

**Tahuac**

**Etiquetas del adobe "Tahuac"**  
**Formado en Tlaxcala**

Tahuac es un tipo de ehuacal que se caracteriza por su diseño más elaborado y decorado. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.



MEZCAL PHOTO DOCUMENTAL

**Tahuacucatl**

**Etiquetas del adobe "Tahuacucatl"**  
**Formado en Tlaxcala**

Tahuacucatl es un tipo de ehuacal que se caracteriza por su diseño más elaborado y decorado. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.



MEZCAL PHOTO DOCUMENTAL

**Tocantuh**

**Etiquetas del adobe "Tocantuh"**  
**Formado en Tlaxcala**

Tocantuh es un tipo de ehuacal que se caracteriza por su diseño más elaborado y decorado. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros. Se le atribuye un origen más antiguo que el de los otros.

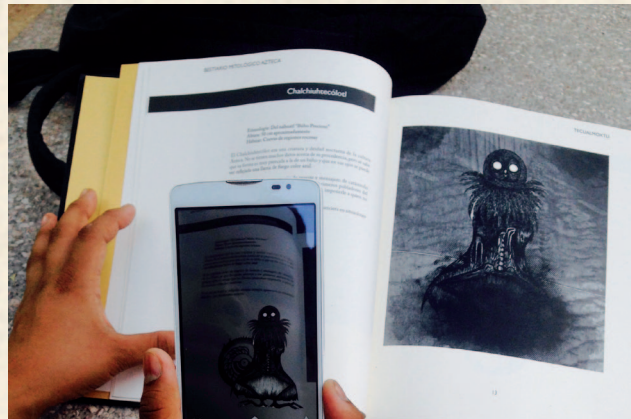
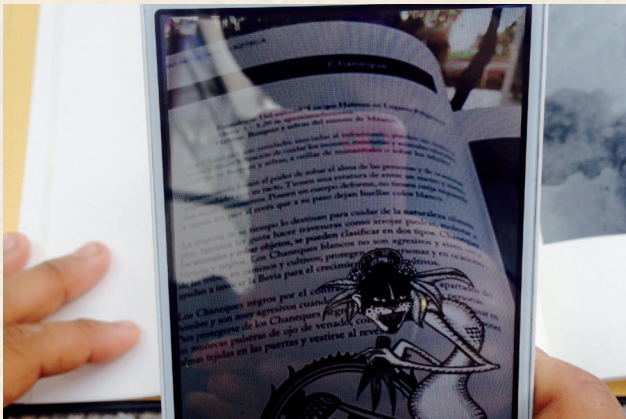





## Realidad Aumentada e Interacción con el libro

La interacción que existe entre el objeto y la realidad aumentada se da a través de una aplicación que se llama “AURASMA“ los usuarios descargan esta aplicación y posteriormente se genera la lectura de los códigos mediante el uso de la cámara.

Esta aplicación reconoce cada código (imago tipo) y lo enlaza a diferentes tipos de interacción; estas pueden contener audio, video y/o sonido.





## Conclusión

El tener la oportunidad de desarrollar un proyecto como este nos abrirá las puertas de la trascendencia en un futuro ya que se exhorta a todo el equipo de trabajo a seguir trabajando en proyectos a fines que complementen éste, permitiendo que su alcance sea mayor a no solo el público poblano, sino que también pueda ser conocido alrededor de la república mexicana así como en el extranjero.

Este proyecto fue el fruto de un año de dedicación y de enfoque en el área de estudio que no solo se refiere al diseño gráfico sino a otras áreas como la historia nacional y la metodología de la investigación.

De esa manera, se tuvo al alcance todas las herramientas para lograr con éxito concluir el proyecto de investigación que permitió también reforzar los conocimientos sobre la cultura nacional, adquiriendo nuevos y ampliando el panorama de oportunidades en donde se puedan poner en práctica todas las habilidades que se utilizaron para finalizar este proyecto.

## Referencias Bibliográficas

Álvarez, J. R. (1993). Enciclopedia de México, (Tomo V). México: Sabeca International Investment Corporation c/o Encyclopaedia Britannica de México, S.A. de C.V.

Anton, F. (1978). América precolombina, (ISBN 84-01-60583-4 Tomo 8) Barcelona: PLAZA & JANES, S. A.

Cárdenas Vidaurri, J. H. & Casimiro Zacarías, I. (1997) Sociología Mexicana, (Tercera reimpresión 2003). México Editorial Trillas, S.A. de C.V.

Darton, R (2010). Las razones del libro. Madrid: Trama Editorial  
Enciso, J. (1980). Sellos del Antiguo México. México: Editorial Innovación. S.A.

Fernández, A. (1998). Dioses prehispánicos de México: mitos y deidades del panteón Náhuatl. México: Editorial Panorama.

Furht, B. (2011) AR Handbook. New York: Springer

García, B., Songel, G. (2004) Factores de innovación para el diseño de nuevos productos en sector juguetero. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia  
Grimal, P. (2008). Mitologías: Del Mediterráneo al Ganges. Madrid: Editorial Gredos.

Hassig, D. (1995) Medieval Bestiaries: Text, Image, Ideology.

Hassig, D. (1999) The Mark of the Beast: The Medieval Bestiary in Art, Life, and Literature.

Labarre, A. (2002). Historia del libro. México: Siglo Veintiuno Editores.

Leñero, C. (2012). Mounstros mexicanos, (primera edición). México, D.F: Coordinación Nacional del Desarrollo Cultural Infantil del Consejo Nacional para las Culturas y las Artes

Libura, K. (2000). Los días y los dioses del Códice Borgia. México: Ediciones Tecolote.

Meza, O. (1981). El mundo mágico de los Dioses del Anáhuac. México: Editorial Universo Murray, S. (2012). Quién es quien en la mitología. Madrid: COFAS, S. A.

Payne, Ann. (1990) Mediaval Beasts.

Roncaglia, G. (2012). La cuarta revolución. Seis lecciones sobre el futuro del libro. Villa María: Eduvim

Sáez Castán, J. & Murugarren, M. (2003) Animalario Universal del profesor Revillod,(Decima reimpresión 2013) México. Fondo de Cultura Económica.

Spence, G. (2012). Introducción a la mitología. Madrid: Ibérica Grafic, S. A.

Trejo, S. (2004). Guía de seres fantásticos del México Prehispánico. México: Vila editores.

Vázquez, Gómez, Lugo. (2005) Historia de la cultura (primera edición). México: Thomson editores S.A de C.V



# Índice

## *Agradecimientos*

### *Introducción* 11

Situación Actual	13
Planteamiento del Problema	15
Justificación	17
Delimitación	19
Objetivos e Hipótesis	21

### *Capítulo I: Marco Teórico*

Cultura	25
Cultura Mexicana	26
Folklore	27
Mitología	29
Mitología Azteca	31
Bestiario	39
El libro interactivo	42
Realidad aumentada	46

### *Capítulo II: Análisis Sintáctico y Semántico de Gráficas Afines*

Monstruos Mexicanos	51
The Bento Bestiary	54
Zoológico	57
Monstruipedia	61
Monstruos Mexicanos II	64
Animalario Universal del Profesor Revillod	68
Bestiarium Vocabulum	71
Casos de Realidad Aumentada	75
Investigación de campo y resultados	78
Entrevista	84

### *Capítulo III: Propuesta Gráfica*

Fundamentación de Propuesta Gráfica	89
Principios del Concepto	90
Principio Estructural del Bocetaje	91
Justificación del Concepto Ilustrativo	93
Estructura Básica del Proyecto	104
Desarrollo del Imagotipo	104
Desarrollo de Pictogramas:	
Códigos de realidad aumentada	106

### *Capítulo IV: Solución Gráfica*

Características del Libro	111
Aplicación	111
Solución	111
Realidad Aumentada e interacción con el libro	117

### *Conclusión* 119

### *Referencias Bibliográficas* 120



## Anexo Bestiario Mitológico Azteca (Tecualmoxtli)

A continuación se presenta el Bestiario Mitológico Azteca (Tecualmoxtli) se incluye el cuerpo del bestiario de acuerdo a los requerimientos institucionales y con el fin de dar veracidad del trabajo realizado en el proceso de titulación por tesis.

También se menciona que el actual índice corresponde a la paginación de la tesis y no del bestiario, al final de este se muestra el índice que corresponde al libro en físico el cual corresponde a cada una de las criaturas presentadas en dicho proyecto.





# TECUALMOXTLI

BESTIARIO MITOLÓGICO AZTECA

Título original: *Tecuالمoxtli*

Ilustraciones:

Angélica Ruiz Pérez  
Francisco Valera Ruiz  
José Alfredo Lanzazo Hernández

Diseño editorial:

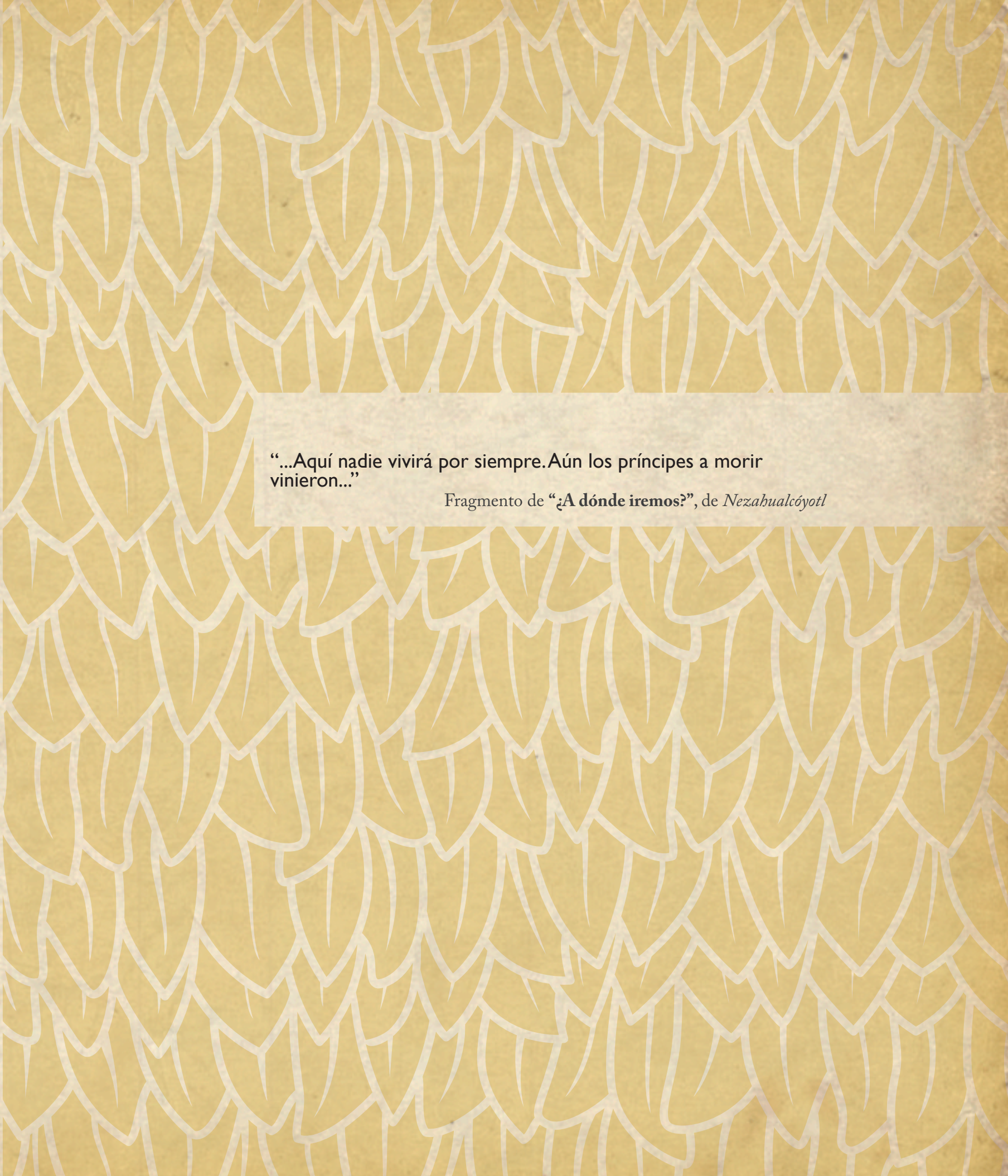
José Antonio Quiroz Nava

©2013, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
4 sur 104  
Centro Histórico  
C.P. 7200 Puebla, Pue.  
[www.buap.mx](http://www.buap.mx)

Primera impresión hecha en México:  
Noviembre 2013

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la portada, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, sin permiso previo de los autores.

Impreso en Lumen S.A. de C.V.  
Av. Osa mayor No. 2902 Col.Unidad Territorial Atlixcayotl,  
San Andrés Cholula CP: 72800  
Impreso en México – *Printed in Mexico*



“...Aquí nadie vivirá por siempre. Aún los príncipes a morir  
vinieron...”

Fragmento de “**¿A dónde iremos?**”, de *Nezahualcóyotl*



## Prólogo

La cultura es definida como el conjunto de elementos tangibles o intangibles que otorgan identidad a un grupo o grupos de personas. Es el eslabón primordial que ayuda a entender las razones por las cuales ciertos grupos de personas han evolucionado de cierta manera, cuál es su cosmovisión, sus costumbres, tradiciones e infinidad de elementos que los identifican como tal.

Ésta ha sido moldeada a través de los años por nuestros antepasados construyendo tradiciones, hábitos y creencias reflejadas en cada uno de los elementos de identidad más importantes de un país; haciendo a éste único, místico y lleno de una gran variedad de elementos que lo distinguen de otros países o culturas. A esto llamamos folklore.

México es uno de los países con más riqueza cultural, se encuentra entre los primeros junto con India, Egipto, Grecia y China. Rico en tradiciones, artesanías, bailes, chistes y costumbres; pero también de leyendas, mitos y supersticiones que de igual manera definen a una sociedad (poco valorada por quienes la conformamos).

Desafortunadamente en la actualidad se ha desatado una acelerada pérdida de la cultura, teniendo como principal modelo a la globalización de masas y a la pérdida de una identidad cultural, trayendo consigo la hibridación de elementos que se adoptan sin valorar la pérdida de otros con mayor importancia.

*Tecuالمoxtli* nació del deseo de provocar que el público mexicano se sienta orgulloso de su propia cultura, sus tradiciones y su misticismo, motivada por una propuesta gráfica que logre posicionar el folklore mexicano a la altura de otros como lo son: el griego, el nórdico o el italiano.

Este libro que posees hoy en tus manos, es un bestiario o diccionario de bestias mexicanas de la cultura Azteca. En él podrás encontrar información sobre las criaturas fantásticas que habitaron junto con nuestros antepasados Aztecas y de esta manera podrás conocer un poco más sobre tus orígenes

y sobre la cosmovisión que entonces reinaba en nuestro México prehispánico, lleno de magia y superstición.

También podrás encontrar información de algunos de los Dioses más representativos de esta cultura y cómo hemos logrado reinterpretarlos a través de ilustraciones.

La propuesta ilustrativa que proponemos, es una nueva visión de cómo los autores – a través de análisis e investigación– pudieron pulir y llevarlo a cabo como elemento principal de este libro.

Así mismo en cada una de las páginas de información de cada personaje se encuentra un código el cual contiene un código que podrá ser leído con tu *smartphone* (descargando la aplicación correspondiente que viene especificada más adelante) y que te brindará una nueva experiencia a la hora de admirar el libro.

Para los autores, diseñadores gráficos, este proyecto representó un reto porque no solo involucró ramas del diseño tradicional como el editorial o la ilustrativa, sino el ámbito digital que hoy en día ha tomado mucha fuerza a la hora de desarrollar proyectos innovadores.

Así que te invitamos a emprender un viaje muchos años atrás para que te dejes deleitar sobre lo fascinante que es la cultura Mexicana y en especial la mitología Azteca.

\*Descarga la app para realidad aumentada en [www.aurasma.com](http://www.aurasma.com)





# CRIATURAS

## Ahuízotl

**Etimología:** Del náhuatl “Espinass del Río”

**Altura:** 1.20 – 1.80 m aproximadamente

**Hábitat:** A orillas de lagos y ríos entre los estados de Durango y Yucatán

El Ahuízotl es una criatura acuática que se dedica a cazar por naturaleza. Se les puede encontrar a las orillas de ríos o lagos a lo largo de casi toda la República Mexicana, su alimentación consta principalmente de otros animales acuáticos como peces o ranas. En el peor de los casos de seres humanos, específicamente pescadores, a los que logran atraer con un llanto parecido al de un bebé.

Son bestias del tamaño de un perro, cubiertas por un extraño pelaje gris oscuro. Tienen orejas puntiagudas, manos y pies de mono y una cola muy larga que termina en una garra, la cual ocupan para atrapar a sus víctimas, sin embargo, no se trata de una criatura cruel. El Ahuízotl practicaba la caza de personas por encargo de los Dioses de la Lluvia cuando éstos se sentían interesados por el alma de un ser humano y deseaban poseerla.

A las víctimas se les encontraba muertas a los tres días de desaparecidas, sin ojos, uñas ni dientes. Esto indicaba que se trataba de una persona asesinada por dicha criatura y el cadáver sólo podía ser tratado por sacerdotes, ya que sabían que éstas eran almas afortunadas elegidas por los Dioses.





## Chalchiuhtecólotl

**Etimología:** Del náhuatl “Búho Precioso”

**Altura:** 50 cm aproximadamente

**Hábitat:** Cuevas de regiones rocosas

El Chalchiuhtecólot era una criatura y deidad nocturna de la cultura Azteca. No se tienen muchos datos acerca de su procedencia, pero se sabe que su forma es muy parecida a la de un búho y que en sus ojos se puede ver reflejada una llama de fuego color azul.

Se le considera como un augurio de muerte y mensajero de catástrofes de los Dioses ya que fue quién advirtió a los primeros pobladores del planeta sobre el castigo que los Dioses planeaban imponerle a quien no los venerara como sus creadores.

No era un ser hostil ni peligroso aunque siempre apareciera en situaciones difíciles y que involucraba muerte.





## Chaneque

**Etimología:** Del náhuatl “Los que Habitan en Lugares Peligrosos”

**Altura:** 1 – 1.20 m aproximadamente

**Hábitat:** Bosques y selvas del sureste de México

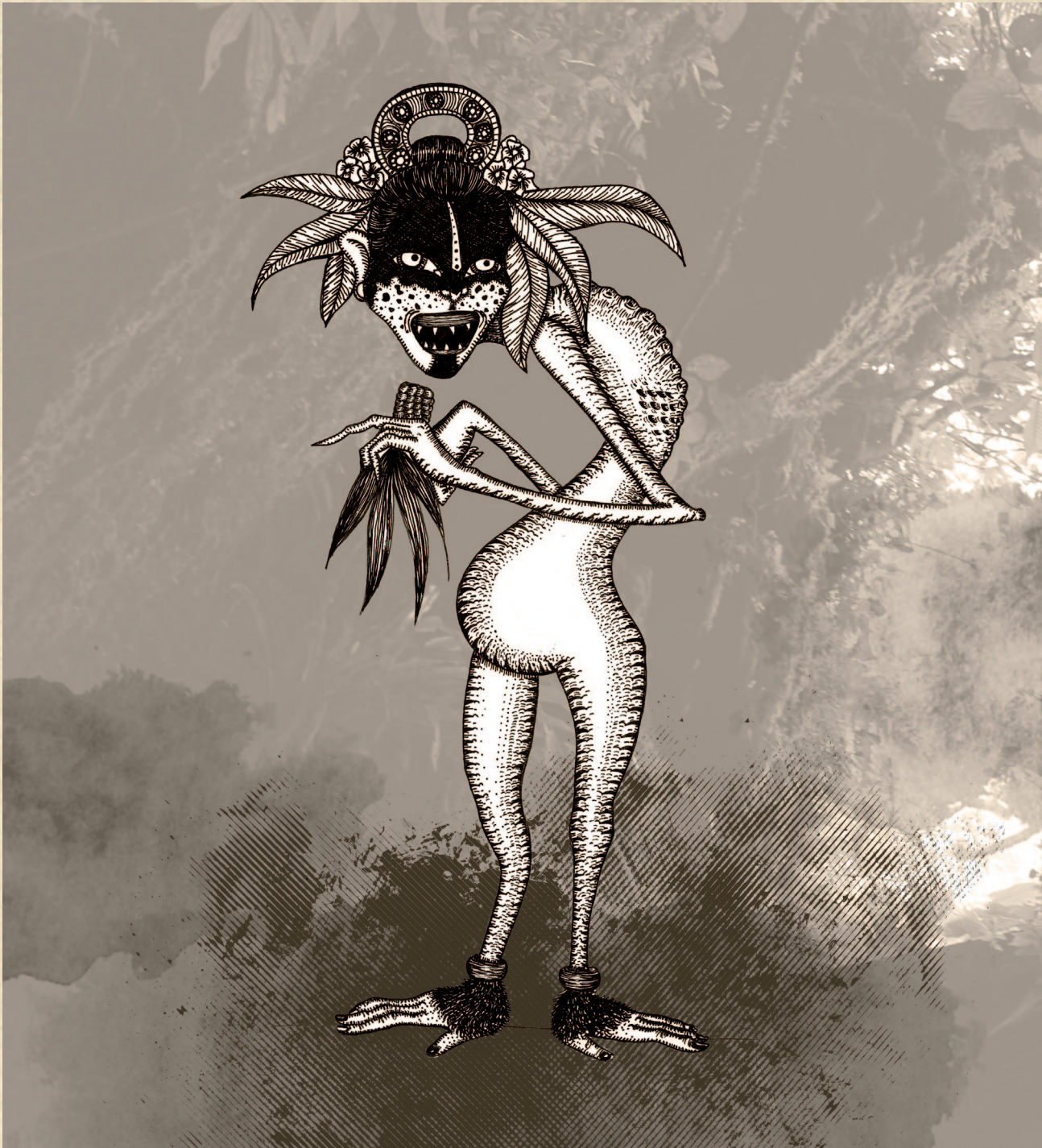
Los Chaneques son entidades asociadas al inframundo, pueden ser malos o bueno y tienen la función de cuidar los montes, montañas y animales silvestres. Habitan en bosques y selvas, a orillas de manantiales o sobre los árboles.

Generalmente tienen el poder de robar el alma de las personas y de ocasionar enfermedades con su tacto. Tienen una estatura de entre un metro y metro con veinte centímetros. Poseen un cuerpo deforme, no tienen oreja izquierda y tienen los pies al revés que a su paso dejan huellas color blanco.

La mayoría de su tiempo lo destinan para cuidar de la naturaleza silvestre pero también les gusta hacer travesuras como arrojar piedras, molestar a los animales y robar objetos, se pueden clasificar en dos tipos: Chaneques blancos y negros. Los Chaneques blancos no son agresivos y viven cerca de las tribus, en caminos y cultivos; protegen a las personas y en ocasiones ayudan a invocar la lluvia para el crecimiento de los cultivos.

Los Chaneques negros por el contrario viven en lugares apartados del hombre y son muy agresivos cuando tienen contacto con las personas. Para protegerse de los Chaneques negros las tribus Mexicas solían usar en sus muñecas pulseras de ojo de venado, collares de dientes de ajo, poner palmas tejidas en las puertas y vestirse al revés.





## Cipactli

**Etimología:** Del náhuatl “Lagarto o Cocodrilo”

**Altura:** 2.5 m aproximadamente

**Hábitat:** El mar de las costas del suroeste de México

El Cipactli fue una antigua, voraz y monstruosa criatura marina, mitad cocodrilo y mitad pez, la cual tenía un hambre insaciable y no dejaba de devorar todo lo que encontraba a su paso.

La leyenda cuenta que el Cipactli era el único ser marino existente en la Tierra, hasta que el Dios Tezcatlipoca sacrificó uno de sus pies para usarlo como sebo y atraer a la feroz criatura. Una vez capturada, los Dioses se valieron de ella partiéndola a la mitad para poder crear el Cielo y la Tierra.

El Cipactli es la más primitiva representación del origen de la Tierra, la materia virgen y el estado inerte de la misma.





## Dzúlum

**Etimología:** Del náhuatl “Ansia de Morir”

**Altura:** 1.80 m aproximadamente

**Hábitat:** Selvas y montes

El Dzúlum era una criatura muy extraña a la que se le puede catalogar como nocturna, pues sólo salía de noche a recorrer sus dominios. Al encontrar a una mujer dentro de su territorio, provocaba cierta atracción en ella haciéndola adentrarse en la selva y los montes para robarle la virginidad.

Después de eso no se vuelve a saber nada de la víctima. En realidad no se sabe si las asesina o simplemente les arrebató el alma y el cadáver se desintegra en el momento.

Se dice que los animales que habitan en sus dominios deben pagarle algún tributo, como los despojos de las presas que hayan logrado cazar. Incluso el jaguar huye de el Dzúlum.

No se tiene gran conocimiento acerca de su apariencia física, algunos argumentan que es una criatura muy hermosa, o al menos eso aparenta, ya que encanta a las mujeres. Aunque otros piensan que es un ser fantasmagórico que acecha en la oscuridad y que puede desaparecer.





## Ixpuxtequi

**Etimología:** Del náhuatl “Cara Rota”

**Altura:** 1.70 – 2 m aproximadamente

**Hábitat:** El Inframundo y algunos rincones de México

El Ixpuxtequi fue una antigua criatura prehispánica y una de las cuatro Deidades de la Muerte, entre las que podemos encontrar a Tzontemoc, Chalmecacihuatl y Mictlantecuhtli.

Se trata de un monstruo nocturno del género masculino que habita y custodia el inframundo. Sin embargo, hay quienes aseguran haberlo visto vagar por los rincones de México desde mucho tiempo antes de la conquista, sorprendiendo a viajeros y solitarios.

Esta criatura es representada como un humanoide cuyas piernas se asemejan a las garras de un ave y la cual carece de mandíbula inferior, lo cual le da la apariencia de un cadáver completamente deforme. Se alimenta de desperdicios y restos humanos.





## Nahual

**Etimología:** Del náhuatl “Lo Oculto”, “Lo Escondido”

**Altura:** 1.5 m aproximadamente

**Hábitat:** Toda la República, principalmente en la región de los Tuxtlas

El Nahual es una criatura mitológica con poderes sobrenaturales y con el principal atributo de poder cambiar su forma física a cualquier otra, ya sea animal o humana, a voluntad. Mucho se especula sobre la metamorfosis de los Nahuales pero existen tres versiones recurrentes en todos los relatos:

La primera dice que la criatura en su forma natural solo desaparece y reaparece con la nueva forma que ésta adquirió. La segunda dice que la criatura se tiene que fragmentar, para lo cual es necesario desprenderse de una parte de su cuerpo (pierna, brazo, etc.), para regresar a su cuerpo original, debe colocarse la parte faltante.

La tercera afirma que el cuerpo dormido de la criatura en su estado natural permanece en su casa, mientras su espíritu, sometido a la metamorfosis, vaga en otro sitio. En este caso, para evitar que alguien lo despierte, debe dar siete volteretas.

Desde la época prehispánica se atribuye a los Dioses la capacidad de adquirir diversas formas para observar los comportamientos de la humanidad. Por ejemplo, el Nahual de Tezcatlipoca era el jaguar y el coyote, y el de Huitzilopochtli era un colibrí.





## Quinametzin

**Etimología:** Del náhuatl “Gigantes Monstruosos”

**Altura:** 9 m aproximadamente

**Hábitat:** Tercera época, Sol de Lluvia Nahui-Quiahuitl

El término Quinametzin hace referencia a la raza de gigantes que habitaban el pueblo Mexica y quienes fueron resultado del Sol de Lluvia durante el gobierno de Tláloc.

Se dice que este grupo de gigantes fue destruido como castigo por su perversidad bajo la lluvia de fuego de Quetzalcóatl al terminar el mandato de Tláloc.

Se les describía como humanos de una estatura superior a la normal de alrededor de nueve metros, tenían el cuerpo deforme lleno de callos y arrugas.

Debido a su tamaño, sus restos fueron los cimientos para la creación de ciudades como Teotihuacán y estaban muy inmersos en el campo de la agricultura y las artes.





## Tenoch

**Etimología:** Del náhuatl “Tuna de Piedra”

**Altura:** 9 m aproximadamente

**Hábitat:** Tercera época, Sol de Lluvia Nahui-Quiahuitl

Tenoch fue un gigante de la raza Quinametzin que vivió durante la época del Tercer Sol, reinado por el Dios de la Lluvia Tláloc.

Era un gigante de unos nueve metros de altura aproximadamente, grandes ojos y gruesa piel. Al igual que toda su raza, fueron habitantes de la tierra con un corazón frío. Por esta razón el Dios Quetzalcóatl decidió exterminar a esta raza para comenzar la cuarta era que reinaría el Sol Nahui-Atl al mando del Dios Chalchiuhtlicue.

Su cuerpo sentó los cimientos sobre la superficie en donde se fundaría la ciudad de Tenochtitlán.





## Xiuhcóatl

**Etimología:** Del náhuatl “Serpiente de Fuego”

**Altura:** 6 m aproximadamente

**Hábitat:** Selvas del suroeste de México

El Xiuhcóatl es un ser mitológico de origen indefinido. Se le relaciona con Xiuhtecuhtli, Dios del Fuego y Señor del Año. Era usada como objeto ritual en distintas ceremonias sagradas.

Por otro lado se sabe que era el arma más poderosa del pueblo Mexica, y empuñada principalmente por Huitzilopochtli, el Dios de la Guerra, misma con la que decapitó a su hermana Coyolxauhqui por defender a su madre, Coatlicue.

Se trata de un animal fantástico, el cual es representado como una serpiente envuelta en fuego cuya estructura está conformada por partes del cuerpo de otros animales: cabeza y cuerpo de serpiente, fauces de lagarto, de las cuales sobresalen grandes dientes y colmillos y una enorme cola que remata en filo.





## Xochitónal

**Etimología:** Del náhuatl “Flor de Alma”

**Altura:** 3 m aproximadamente

**Hábitat:** El Inframundo

El Xochitónal era un monstruo de la mitología Azteca que se asemejaba a un lagarto o caimán de gran tamaño, cuyo cuerpo estaba compuesto por huesos.

Éste se encargaba de custodiar la entrada del cuarto nivel del Inframundo, toda alma que quisiera atravesar este nivel, debían librar una batalla con él.

Si se resultaba victorioso en dicha batalla, la recompensa sería poder atravesar el río Apanhuiayo –un lago inmenso que representaba el octavo obstáculo a superar para continuar el camino hacia el descanso eterno– o el Mictlán, donde se encontrarían con el Dios de los Muertos Miclantecuhli.





## Gigantes Creadores

**Altura:** 9 mts aproximadamente

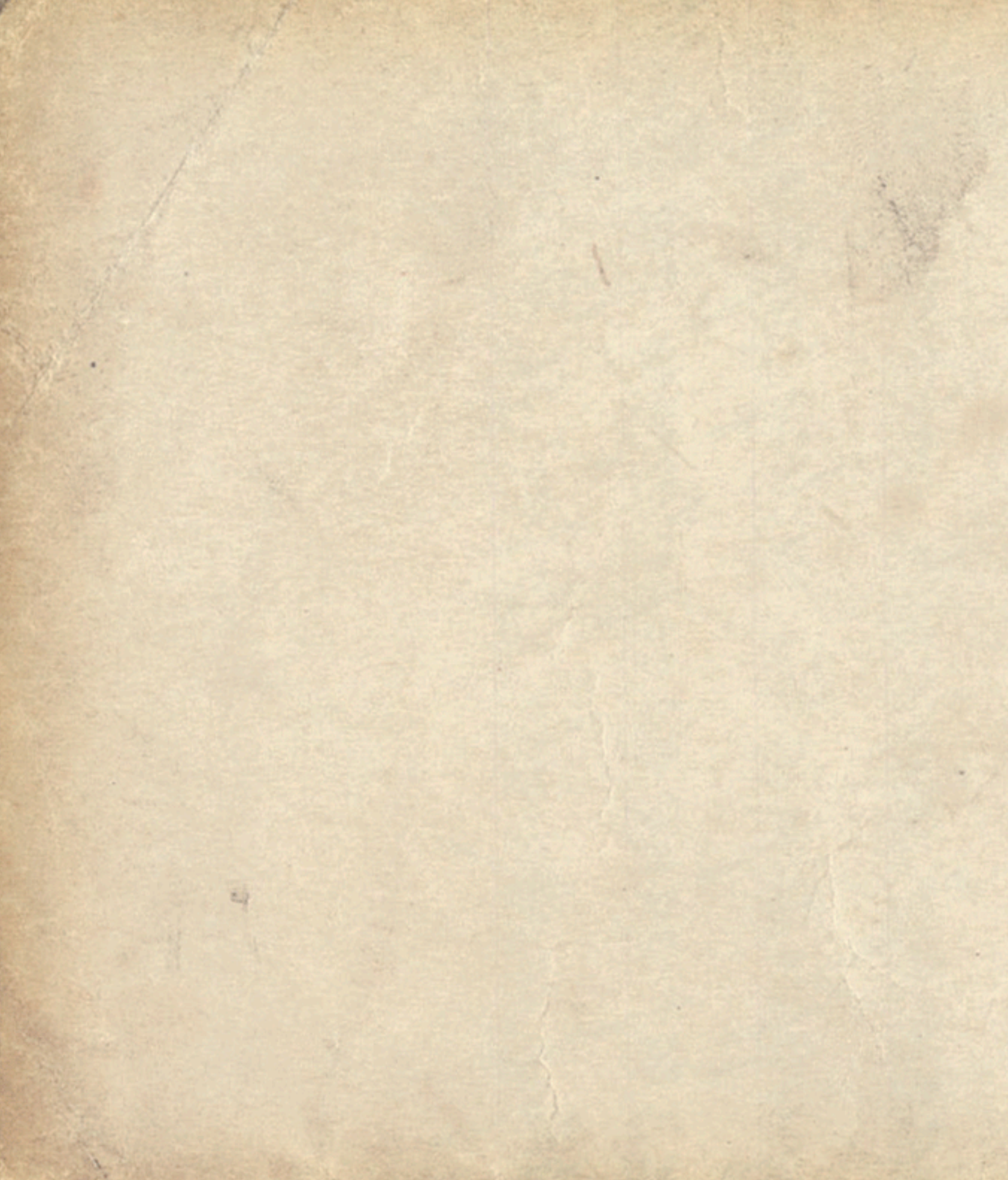
**Hábitat:** Tercera época, Sol de Lluvia Nahui-Quiahuitl  
Cuahutémoch - Izcoált - Izcaqli- Tenexuche

Fueron los cuatro gigantes del grupo de los Quinametzin encargados de sostener el cielo durante el comienzo del Nahui-Ollin o Quinto Sol reinado por el Dios Tonatiuh.

Como ya se mencionó anteriormente, su forma física se asemejaba a la de un humano normal, pero con una estatura superior y cuerpo deforme. Murieron a causa de su maldad y perversidad, y gracias a la lluvia de fuego que cayó en su época provocada por el Dios Quetzalcóatl durante su gobierno debido a las malas acciones del pueblo gigante.









**DIOSES**

## Coatlicue

**Etimología:** Del náhuatl “La Falda de las Serpientes”

**Potestad:** Diosa de la Muerte, Diosa de la Luna y Diosa de la Tierra

Dentro del Panteón Azteca Coatlicue es considerada como la madre de todos los Dioses y al mismo tiempo como Diosa de la Tierra, también es conocida como la madre de Huitzilopochtli, que es el Dios de la Guerra y del Sol.

Se le conoce de un modo funesto como Diosa de la Tierra, capaz de aniquilar a todo ser viviente; pero al mismo tiempo, como una madre benévola de la cual surge toda vida vegetal, En varios mitos se dice que Coatlicue pelea a muerte con el Sol y ella termina decapitada, ya que por ser Diosa de la Luna, esta pierde fuerza a medida que el Sol se va acercando.

Asimismo, se relata que mientras ella barría el templo, una bola de plumas de colibrí resplandecientes cayó del cielo y la fecundó. Y en un episodio de ira de sus hijas e hijos deciden matarla, pero de una manera muy conveniente nace Huitzilopochtli, Dios de la Guerra, armado para defender a su madre, matando a sus hermanos y hermanas a los cuales hoy se les conoce como la luna y las estrellas.

Se representa como un ente con el pecho cubierto de órganos humanos, como manos, cráneos, corazones entre otros y con una falda de serpientes entrelazadas y extremidades en forma de garras.





## Ehécatl

**Etimología:** Del náhuatl “Viento”

**Potestad:** El Viento

Ehécatl es el Dios del Viento, se puede caracterizar como una de las interpretaciones de Quetzalcóatl, a quien se conoce como la Serpiente Emplumada, tomando por nombre el de Ehécatl-Quetzalcoatl, el cual es nacido del aliento de los seres vivientes y de las brisas de las nubes.

Considerado como uno de los Dioses primordiales dentro de la creación, y conocido como un héroe dentro de la mitología creacionista.

Su aliento es el iniciador del movimiento del Sol, y ayuda a la Lluvia. Es su aliento, dentro del mito del Quinto Sol, el responsable de desplazar al Sol y a la Luna.

Es representado con una máscara bucal de color rojizo que tiene forma de pico, y es con ella con la que limpia el sendero para el Dios de la Lluvia, Tláloc, y para los Tlaloques, que son Dioses Menores de la Lluvia.

Se cuenta que es él quien otorga la capacidad de amar a la humanidad, ya que se enamora de una mujer de nombre Mayáhuel, y quería que ella correspondiera su amor; y es con un espléndido árbol que crece en el lugar donde Ehecatl llega a la Tierra, con el que simbolizan su amor.





## Meztli

**Etimología:** Del náhuatl “Luna”  
**Potestad:** La Luna

Meztli, la Diosa de la Luna tenía la capacidad de controlar el agua que había en el mundo por medio de una serpiente, la cual provocaba tormentas, tempestades, inundaciones y más calamidades. A pesar de tener este lado tan caótico también podía representar el amor materno.

Se le vincula con la muerte por las catástrofes del agua, pero por otro lado era cálida gracias a que es considerada como madre de la fertilidad.

Es por esta razón que se representa como una mujer con una falda hecha de huesos cruzados y bordados, que hacen referencia a la muerte aunque su mayor atributo es ser Diosa de la Luna.





## Mictlantecuhtli

**Etimología:** Del náhuatl “Señor del Inframundo”

**Potestad:** Las Sombras

Mictlantecuhtli es el Señor del Inframundo y gobernaba el Mictlán, que significa “Lugar de los Muertos”, junto con su esposa Mictecacíhuatl. Tenía poder y autoridad sobre las almas de los muertos y los nueve ríos subterráneos.

Aunque está asociado con la muerte, esqueletos, calaveras, arañas murciélagos y más entes. También está asociado de una manera paradójica con la vida, por ejemplo: con la concepción, el embarazo y la lactancia. Mostrando su soberanía sobre las almas, no solo para la muerte y destrucción como se podría pensar, sino también para fomentar la vida de los seres humanos.

Es solo dentro de la cultura Azteca en donde Mictlantecuhtli es representado por mucho simbolismo de muerte, ya que refiere sólo a la muerte física.

También es conocido con otros nombres como: Ixpúztec “Rostro Quebrado”, Nextepehua “Esparcidor de Cenizas” y Tzontémoc “El que Baja de Cabeza”.





## Tláloc

**Etimología:** Del náhuatl “Néctar de la Tierra”

**Potestad:** El Agua

Tláloc –Dios de la Lluvia– es uno de los Dioses más importantes del Panteón Azteca. Representa el agua terrestre, pero no aquella de ríos y lagos porque esas son aguas que están en contacto con la tierra y para tales existe la Diosa Chalchiuhtlicue, que significa “Falda de Jade”.

Los Aztecas lo veían más como responsable de las sequías y las lluvias, su poder radicaba en el momento exacto en dónde el agua penetraba la tierra y se hacían uno mismo.

Se ofrecían sacrificios, ritos y ceremonias para venerarlo el primer mes del año, para que no dejará de llover, los sacrificios no siempre eran sangrientos.

Este tipo de sacrificios sin sangre se ofrecían como ofrendas de flores. Pero, cuando había sequías se ofrecían sacrificios no solo de animales sino de humanos y autosacrificios. También cuando habían exceso de lluvias, huracanes, truenos y tempestades, ya que ambas podían destrozarse o atentar contra la vida de las ciudades.





## Tlaltecuhтли

**Etimología:** Del náhuatl “El Señor de la Tierra”

**Potestad:** La Tierra

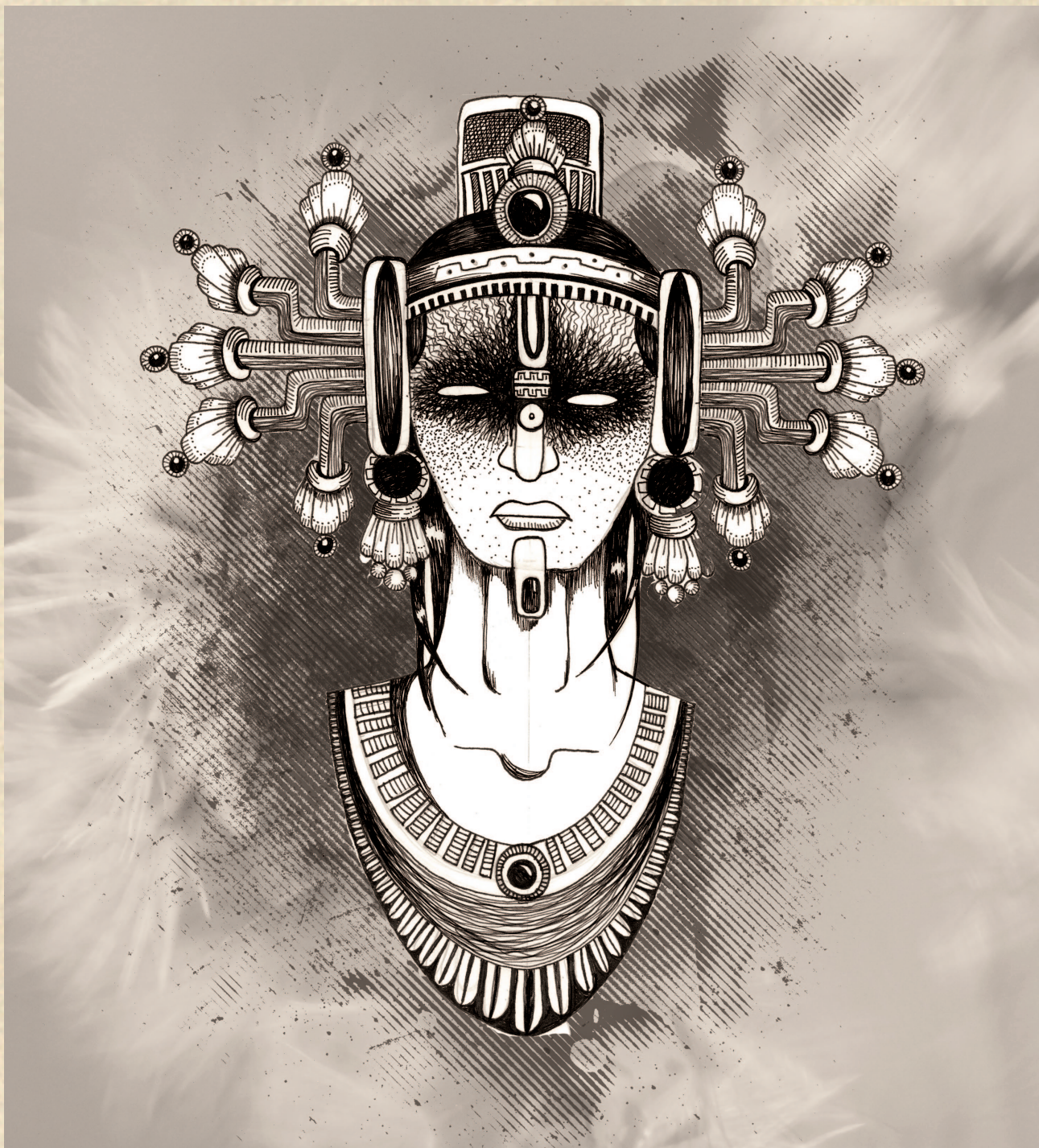
Tlaltecuhтли, Dios de la Tierra, se considera como la encarnación del caos, la cual existía desde antes de la Creación.

Fue partido a la mitad por Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, los cuales arrojaron una mitad a lo alto para crear así el cielo y las constelaciones, y la otra mitad al suelo para crear la tierra. Pero no murió, al contrario ahora exigía sangre de sacrificios humanos.

Aunque en otras culturas es considerado como una deidad femenina, dentro de la cultura Azteca es representado por una figura masculina el cual veneran ofreciendo sacrificios.

La mayor señal de devoción que se le ofrecía era la de meter el dedo mayor de la mano en el polvo y después llevarlo a la boca, se hacía como recordatorio del nacimiento y deceso de los hombres.





## Tonatiuh

**Etimología:** Del náhuatl “Sol”

**Potestad:** El Quinto Sol

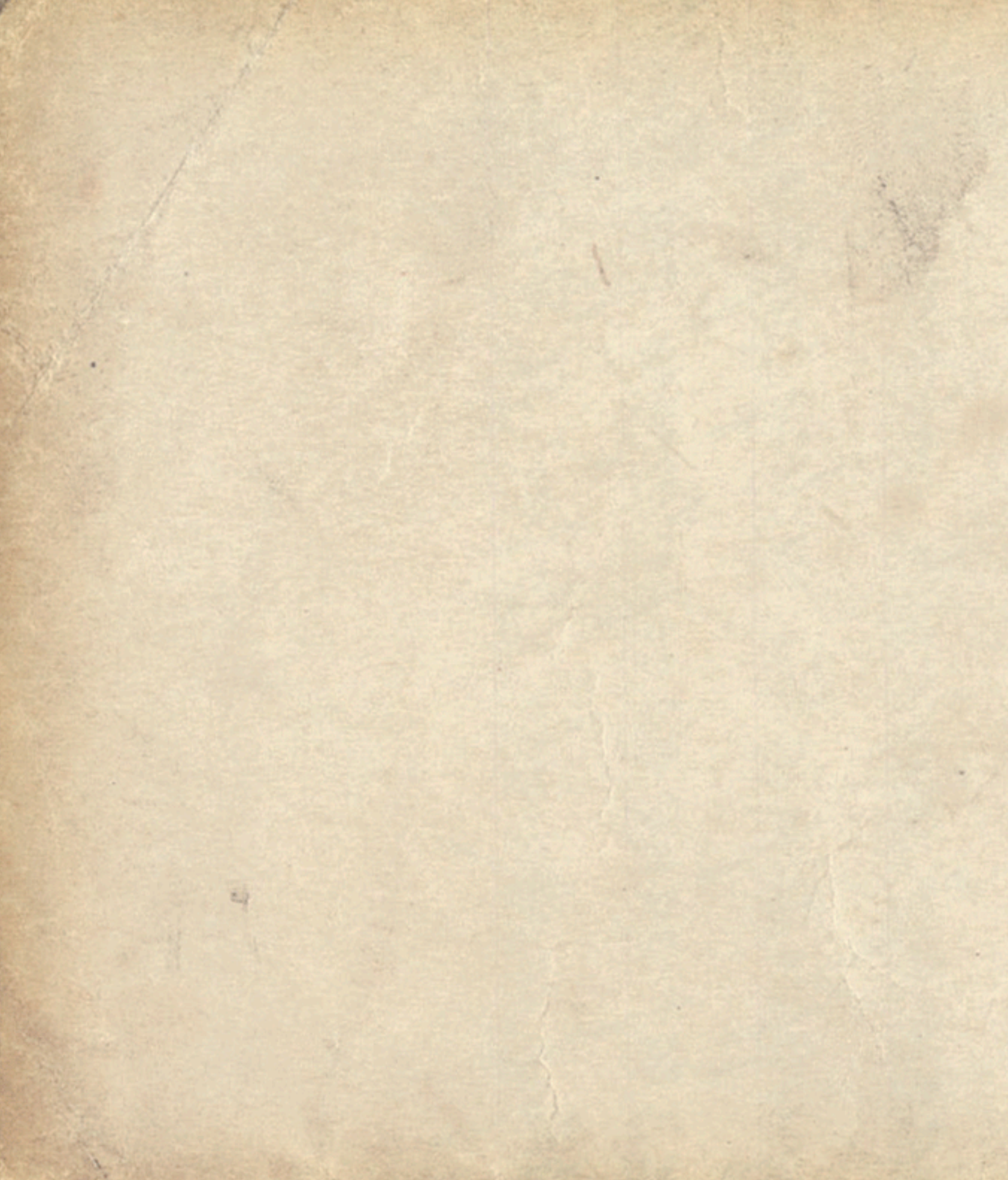
Tonatiuh es considerado como el líder del Cielo y del Quinto Sol, fue él quien tomó el mando después de que el Cuarto Sol fue expulsado del Cielo. Según los Mexicas estaban en la era de Tonatiuh, ya que cada Dios tenía su propia era; Según el mito, tras la muerte del Cuarto Sol los Dioses buscaban un Quinto Sol, y hallaron a dos Dioses. El primero un hombre miedoso pero soberbio, llamado Tecuciztécatl, y el segundo un hombre noble pero de condición humilde de nombre Nanahuatzin. El ritual consistía en que ambos debían de sacrificarse en la hogera para poder ser el Quinto Sol.

El primero en meterse a la pira fue Tecuciztécatl, pero de tanto dolor se salió y le brotaron manchas en el cuerpo por las quemaduras, y es así como se cree que nacieron las manchas del jaguar. Después de ver que Tecuciztécatl no fue capaz de soportar Nanahuatzin se introduce a la pira, y surgiendo una chispa, fue lanzado al cielo y con un gran brillo nació el Quinto Sol.

Tecuciztécatl lleno de envidia y celos al ver que Nanahuatzin, el humilde, se había convertido en el Quinto Sol, volvió a meterse dentro de la pira. Surgiendo otra chispa, fue proyectado al cielo y así surgió el Segundo Sol, el cual era invencible, pero llegó el momento en que todos los Dioses Menores lo asesinaron lanzándole un conejo que lo traspasó, convirtiéndose en la luna y es por eso que ahora se puede ver el conejo de la luna. Después de esta batalla Nanahuatzin se auto proclamó: Tonatiuh.











## Índice

Prólogo .....	7
---------------	---

### Criaturas

Ahuízotl .....	10
Chalchiuhtecólotl .....	12
Chaneque .....	14
Cipactli .....	16
Dzúlum .....	18
Ixpuxtequi .....	20
Nahual .....	22
Quinametzin .....	24
Tenoch .....	26
Xiuhcóatl .....	28
Xochitónal .....	30
Gigantes Creadores (Cuahutémoch, Izcoált, Izcaqli, Tenexuche) .....	32

### Dioses

Coatlicue .....	36
Ehécatl .....	38
Meztli .....	40
Mictlantecuhtli .....	42
Tláloc .....	44
Tlaltecuhthli .....	46
Tonatiuh .....	48