

872731

12
24.



UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.



Incorporada a la Universidad Nacional
Autónoma de México
Escuela de Diseño Gráfico

MITOLOGIA PUREPECHA

SERIE GRAFICA

Tarjetas Postales Ilustradas

Tesis Profesional que para obtener el Título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

Saraí Ochoa Berber

Junio de 1996

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

PAGINACION VARIA

COMPLETA LA INFORMACION

Agradecimientos

A mis Padres:

Por su amor como un árbol sin tiempo, como un mar sin espacio, como un sol sin ruta; por ser siempre vastos e infinitos.

A mis Hermanos:

Por todo lo que nos une, por sus manos siempre presentes.

A mis Maestros:

A todos aquéllos que me brindaron algo durante el instante que duró veinte años de mi vida.

Gracias.

Al sol, mi dios tangible

Contenido

Introducción	13
CAPITULO 1	
Problemática y Objetivos	17
CAPITULO 2	
Los Tarascos	
1. Situación Geográfica	23
2. Antecedentes Históricos	24
2.1. Origen de los tarascos	
2.2. Epoca Prehispánica	
2.3. La Conquista	
3. Organización Económica	28
4. Organización Social	30
5. Organización Política	32
6. La cultura	34
6.1. Arquitectura	
6.2. Indumentaria	
6.3. Artes Menores	
a) Cerámica	
b) Metalurgia	
c) Arte Plumario	
Mitología Tarasca	
1. Antecedentes	40
2. Mitología Prehispánica Tarasca	42
2.1. El Universo	
2.2. Los dioses celestes: El Dios del Fuego	
2.3. Ofrendas al Dios del Fuego	
2.4. Curicaueri, Dios Solar	
2.5. El Juego de Pelota del Cielo	
2.6. Querenda Angápeti, Las Casas del Sol	
2.7. Los hermanos de Curicaueri	
2.8. Chupi-Tirípeme	
2.9. Tirípeme-Caheri	
2.10. Tirípeme-Quarencha	
2.11. Tirípeme-Xungápeti	
2.12. Tirípeme-Tupuren	

2.13.	El Correo Celeste y el Chac Mool	
2.14.	Mano-Uapa y Sirunda-Arhan	
2.15.	El Dios de la Mar	
2.16.	El Sacrificio Humano	
2.17.	Representación de los Dioses Celestes	
2.18.	Los Dioses de la Tierra	
2.19.	Cuerauáperi	
2.20.	Xarátanga	
2.21.	Uinturópati	
2.22.	Pehuame	
2.23.	Mauina y la Diosa del Amor	
2.24.	Dioses de la Mano Derecha y de la Mano Izquierda	
2.25.	Transformaciones de Curicaueri	
2.26.	Dioses de Pátzcuaro	
2.27.	El Mundo de los Muertos	
3.	Gráficos prehispánicos de la Mitología Tarasca	64

CAPITULO 3

El Diseño Gráfico

1.	Introducción al Diseño Gráfico	73
2.	Elementos del Diseño	74
3.	Composición	76
3.1.	Diseño y Composición	
3.2.	Conjunción de Tipos e Ilustraciones	
3.3.	Distribución del espacio	
3.4.	Equilibrio	
3.5.	Movimiento	
4.	Color	80
4.1.	Armonía	
5.	Logotipos	81
5.1.	Tipos de Logotipos	
6.	El alcance de la Fotografía	83

La Ilustración

1.	Introducción a la Ilustración	85
2.	Las técnicas del ilustrador	86
2.1.	Lápiz	
2.2.	Gouache	

- 2.3. Pintura acrílica
- 2.4. Acuarelas
- 2.5. Aerógrafo
- 2.6. Carboncillo
- 2.7. Óleos
- 2.8. Pasteles
- 2.9. Pasteles al óleo
- 2.10. Pluma y Tinta

Las Tarjetas

- 1. Introducción 90
- 2. La Tarjeta Postal 91
 - 2.1. Proceso de elaboración
- 3. Tipos de Tarjetas 93
 - 3.1. Saluda
 - 3.2. Tarjeta de presentación
 - 3.3. Tarjeta de Ocasión

Reproducción e Impresión

- 1. Introducción 96
- 2. Preparación para la Impresión 97
 - 2.1. Las ilustraciones
 - 2.2. El papel
- 3. Técnicas de Impresión 98
 - 3.1. Litografía
 - 3.2. Litografía offset
 - 3.3. El Huecograbado
 - 3.4. Serigrafía
 - 3.5. Tipografía
 - 3.6. Flexografía
- 4. Acabados 103

Conclusiones 107

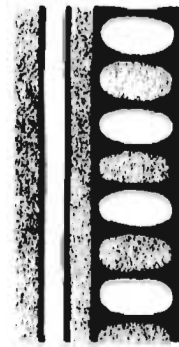
CAPITULO 4

Aportación

- 1. Introducción 111
- 2. Determinación del formato 113

3. Tamaños y papel	113
3.1. Papel	
3.2. Medida de la tarjeta	
3.3. Compaginación	
4. Acabados	115
5. El diseño de la tarjeta postal	115
5.1. El boceto seleccionado	
6. Diseño del logotipo	116
7. Gráfico del logotipo	118
8. Color	119
8.1. Descomposición cuatricromática	
9. Las ilustraciones	120
9.1. Proceso de elaboración	
9.2. Requerimientos visuales	
9.3. Características de las ilustraciones	
9.4. Trazo de las ilustraciones	
9.5. Ilustraciones en color	
10. Frente de la postal en color	142
11. Diseño final, Frente de las postales en blanco y negro	143
12. Diseño de la parte posterior	151
12.1. Elementos	
12.2. Greca	
12.3. Tipografía	
12.4. Retícula	
12.5. Color	
13. Impresión de las tarjetas	155
13.1 Proceso de impresión	
14. Originales mecánicos	156
15. Tarjetero	161
Presupuestos	163
Conclusiones	165
Bibliografía	167

Introducción



El hombre es un soñador por excelencia, cuando carece de explicaciones lógicas sobre un fenómeno, manifiesta su imaginación y la magia que son parte de sí mismo, así obtiene respuestas, construye el imperio glorioso de su raza, porque la tradición oral, es la esencia de un pueblo, su estudio representa el conocimiento de sus creencias y, por lo tanto, de su historia, sus tradiciones y su muy particular enfoque de la vida.

México precolombino fue rico en dicha tradición, los distintos grupos indígenas fueron transmitiendo de generación en generación estas narraciones, constituidas por mitos, leyendas, cuentos y memoratas.

Después de la conquista, fue manifestándose poco a poco un sincretismo, es decir, la fusión de dos tradiciones religiosas distintas; esto es México, la fusión de dos culturas, dos maneras de ver la vida, dos tradiciones mágico-religiosas fundidas en una.

En el s. XVI, frailes y cronistas españoles, con la ayuda de indígenas cultos, comenzaron a dejar constancia en documentos históricos, de la vida y tradiciones de los diferentes pueblos; pero no fue sino hasta finales del siglo pasado cuando comenzó a despertarse un interés en nuestra historia antigua.

La mitología tarasca no fue la excepción, este legado ancestral yace en documentos que gente como el Lic. Eduardo Ruíz, Corona Núñez y Jesús Romero Flores entre otros, en ardua labor recopilaron con el único afán de rescatar "lo nuestro", la labor está hecha, probablemente no hasta sus últimas consecuencias ya que la literatura indígena constituye una muestra de la enorme riqueza popular de México, que aún esta poco difundida, los libros poca gente los consulta, la mayoría de los mexicanos ignoramos nuestras raíces, nuestras tradiciones y la cultura de los pueblos que nos hacen ser lo que somos.

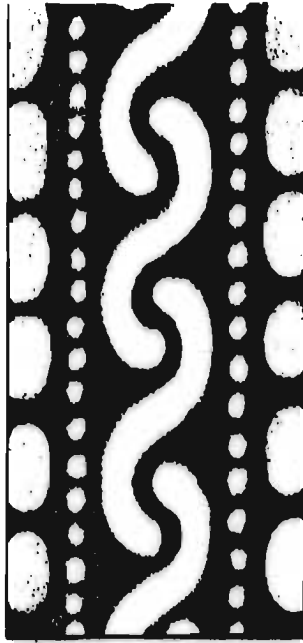
Es aquí donde el papel del diseñador gráfico entra en juego en favor de una sociedad y su cultura, porque no se conforma sólo con la promoción y publicidad de productos o instituciones; es un comunicador y materializador de ideas, percibe y procesa un cúmulo de informaciones provenientes de su medio, analiza problemas sociales y los resuelve visualmente.

Así pues, el diseñador gráfico interactúa en la problemática cultural de una sociedad.

Es propósito fundamental despertar y difundir el valor histórico, filosófico y estético que poseen las mitologías, para lo cual es necesario recurrir a la ilustración como medio "dador de luz y vida". La ilustración supera todas las barreras del entendimiento humano, va más allá del consenso significativo de las palabras, indudablemente emite un mensaje, está viva porque representa un fenómeno sensible.

Y es así como me aboco a tratar sólo una mínima parte del enorme acervo cultural de México, la empresa es y será siempre monumental, el tiempo insuficiente. Sé que siempre habrá mucho que hacer por la difusión y valoración de nuestro pasado común, pero sé también que siempre habrá personas en donde brille esa luz interior que los motive a dar un poco de sí mismos en favor de este sublime propósito.

"Mirar al pasado es tener un presente, es proseguir ese camino hacia nosotros mismos".



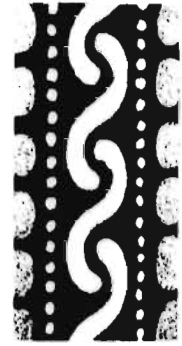
CAPITULO 1

Problemática y Objetivos

*No son las montañas que tenemos enfrente las
que nos cansan; es el grano de arena que
llevamos dentro del zapato.*

Anónimo

Problemática y Objetivos



A raíz de la conquista, México ha caído en una crisis de identidad cultural, se produjo una barrera, un choque de dos razas, el mundo indígena fue brutalmente negado y agredido. En consecuencia, no se produjo un verdadero sincretismo, en rigurosos términos, un mestizaje cultural. La diversidad de razas de la sociedad novohispana tiene su origen en la profunda disparidad en la concepción del mundo; la cosmovisión de los españoles no substituyó del todo a la indígena.

La sociedad mexicana de hoy es en extremo compleja en sus relaciones étnicas y culturales, la identidad del mexicano es difusa, debido principalmente a la heterogeneidad cultural que se percibe; o se fortalece el proceso de mestizaje, o se acepta la realidad del México actual con su pluralidad étnica, cultural y lingüística y consecuentemente con su diversidad de manifestaciones.

Lo más importante para la consolidación de una identidad nacional, además de un proyecto que garantice el progreso de los individuos, es creer en la existencia de símbolos que nos unifiquen y no romper los lazos entre pasado, presente y futuro. Nuestro legado cultural prehispánico fue olvidado durante mucho tiempo, (3 siglos de virreinato seguidos por décadas de caos y guerra). Es hasta el s.XIX, cuando se comenzó a mirar al



Tláloc, "Señor del Fuego Celestial, el Rayo y las Lluvias"
Mitología Mexica, ilustración del Arq. Juan Díaz Torres.

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

pasado, surgió la motivación de rescatar nuestros orígenes para tratar de reencontrarnos, esto, desde luego, se reflejó en el ámbito de la literatura, en donde se puso de manifiesto la búsqueda de una identidad nacional.

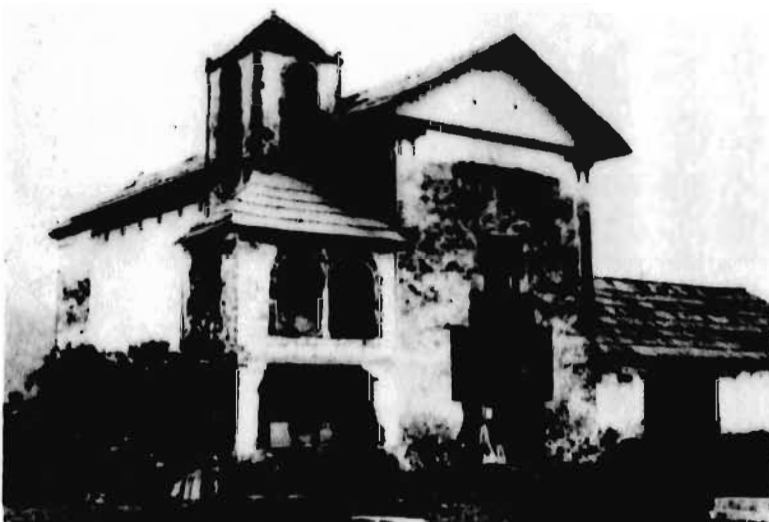
Es de este modo como fue virtualmente rescatado el pasado de los diversos pueblos precolombinos, (en este glorioso pasado se incluyen, por supuesto las mitologías tarascas); pero ¿Continúa en nosotros ese fervor nacionalista que nos lleva a valorar nuestro legado histórico?

Los libros poca gente los consulta, poco es el interés de ir a una biblioteca a buscar un libro, mucho menos comprarlo cuando no estamos "obligados" a leerlo, en términos generales, los mexicanos no estamos educados para la lectura ¿Necesitamos entonces que algo nos motive?

El bajo índice de las ventas de libros se debe más a una crisis cultural que a la crisis económica, sin mencionar el alto grado de analfabetismo existente en México

La influencia de símbolos, costumbres e ideologías extranjeras contribuye en gran medida a la desintegración cultural en nuestro país, los medios masivos de comunicación se han convertido actualmente en un factor decisivo y han favorecido dicha disgregación.

La televisión por ejemplo, a venido a desplazar los modos tradicionales de entretenimiento, además de ser un medio "enagenante" ¿Cuanto tiempo pierden niños, jóvenes y adultos frente a la pantalla chica?



Templo de Angahuan Mich., meseta Tarasca

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

En consecuencia conocemos más la mitología griega que la mitología prehispánica, quizás sólo literatos o estudiosos versados en el tema; la gran mayoría de los mexicanos desconocemos por completo nuestro patrimonio cultural y más todavía la importancia que constituye, no sólo por el valor que encierra en sí mismo, sino además porque "la dimensión antropológica de una nación y su profundo arraigo en un imaginario constituido por mitos y arquetipos ancestrales"¹, constituye parte de lo que llamamos identificación nacional.

La falta de difusión de la mitología prehispánica y en general de gran parte del legado cultural que poseemos, es un círculo vicioso que urge romper. El desinterés ha provocado la escasa difusión y viceversa; "En México no hay mitólogos, el conocimiento de la mitología prehispánica se ha tratado en forma esporádica"², poca gente se ha dedicado a su rescate y más aún a su difusión, la necesidad de apreciar los valores culturales que nos fueron heredados, nos concierne a todos, al igual que la necesidad de difundirlos.

La mitología tarasca encierra un valor intrínseco "Por su irrepitibilidad, el pasado de una colectividad es un valor en sí mismo: su rescate se convierte así en un imperativo ético, en una forma necesaria de auto-conocimiento, el Corpus de expresiones colectivas es inseparable de la realidad misma del espíritu de un pueblo: su menosprecio equivaldría a la pérdida de la identidad" ; sólo que no lo valoramos, no sabemos apreciar la importancia que prevalece en el pasado histórico, quizás se deba principalmente a la falta de información, no nos llega fácilmente y además no la buscamos; en el marco de nuestra vida diaria no hay cabida para cosas que no consideramos importantes, pero también es cierto que el ser humano por naturaleza es sensible a las cosas bellas y sublimes de la vida. En nuestro devenir cotidiano siempre hay tiempo para apreciar algo bello, imaginativo y mágico, si nos impresiona por su



Sr. Tiburcio Rincón, originario de Sn. Juan de las Colchas Mich., poblado enterrado por el Volcán Parícutín en la meseta Tarasca.

1 Gilberto Jiménez. *Apuntes para una teoría de la Identidad Nacional. Socio-logica Identidad Nacional y Nacionalismos Enero-Abril 1993, Año 8, N° 21. Universidad Autónoma Metropolitana, México 1993*

2 Arq. Juan Díaz Torres. *Sorprendente hipótesis sobre la mitología Mexica México Desconocido, Noviembre de 1984, N° 16.*

3 Guillermo de la Peña. *El Empeño Pluralista. La identidad colectiva y la idea de nación en el pensamiento antropológico. El Nacionalismo en México. El Colegio de Michoacán, México 1992*

PROBLEMATICA Y OBJETIVOS

belleza y significado, si nos resulta espiritualmente estimulante, si nos habla de la grandeza admirable de una raza, que además, como por añadidura es nuestra, entonces estamos dando un paso enorme en el aún largo camino que nos lleva a encontrarnos a nosotros mismos.

Es por esta razón, que la ilustración es el conducto adecuado, por medio de ella, se puede dar vida y forma al universo imaginativo de los tarascos. La aplicación tendrá que ser adecuada para su reproducción, comercialización y sobre todo la fácil adquisición, este factor es decisivo si el objetivo que se persigue es el de difundir las mitologías tarascas al pueblo mexicano, llegando al mayor número de personas posibles. Generalmente nuestro patrimonio artístico y cultural no está al alcance de todos, ya que, por citar un ejemplo las obras de arte pictóricas, son producidas por y para una "élite" de la Sociedad Mexicana o para el extranjero.

La ilustración a diferencia de una obra artística tiene un objetivo predeterminado y no es solo producto del sentimiento muchas veces ambiguo del artista que la produce; está en función de una serie de requerimientos generalmente comunicacionales, es decir, es necesario que el público al que está dirigido entienda el mensaje, sin evitar desde luego los matices que el ilustrador proporciona a la obra con su estilo.

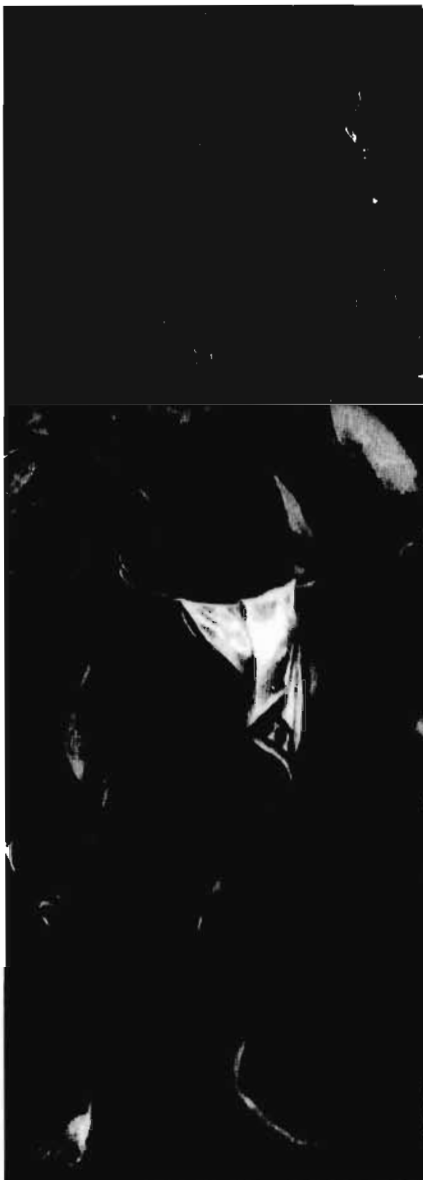
Así pues, se pretende por medio de ella comunicar en forma sencilla la esencia y la gloria del pueblo tarasco; la ilustración desde luego, no entra en detalles literarios y narrativos, pero si es capaz de transmitirnos un mensaje, de despertar un sentimiento; si nos sorprende e impacta es capaz de trasportarnos a otro mundo, a través, en este caso, de la concepción de figuras y símbolos basados en la realidad histórica del pueblo tarasco.

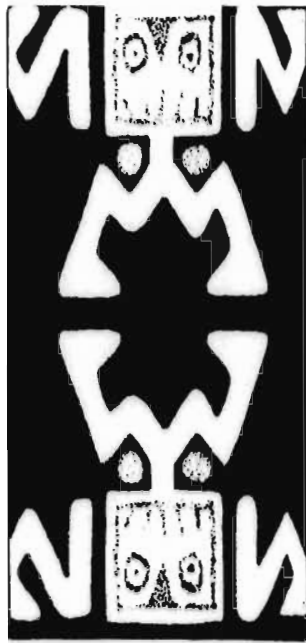
En consecuencia, es el medio idóneo para despertar el interés en nuestra cultura y de este modo enaltecer el legado artístico que nos fue heredado y que forma parte de nuestro patrimonio nacional.

Es la meta de este proyecto plasmar la sensibilidad que poseen las mágicas y míticas creencias del pueblo tarasco, como un testimonio perdurable que pone de manifiesto el valiente de la patria mexicana.

"Porque las ideas no mueren nunca con los hombres"

Mitología Mexica, ilustración del Arq. Juan Díaz Torres





CAPITULO 2

Los Tarascos

*La vida sólo puede ser comprendida mirando
al pasado, y sin embargo, debe ser vivida
caminando hacia delante.*
Sören Kierkegaard

Los Tarascos



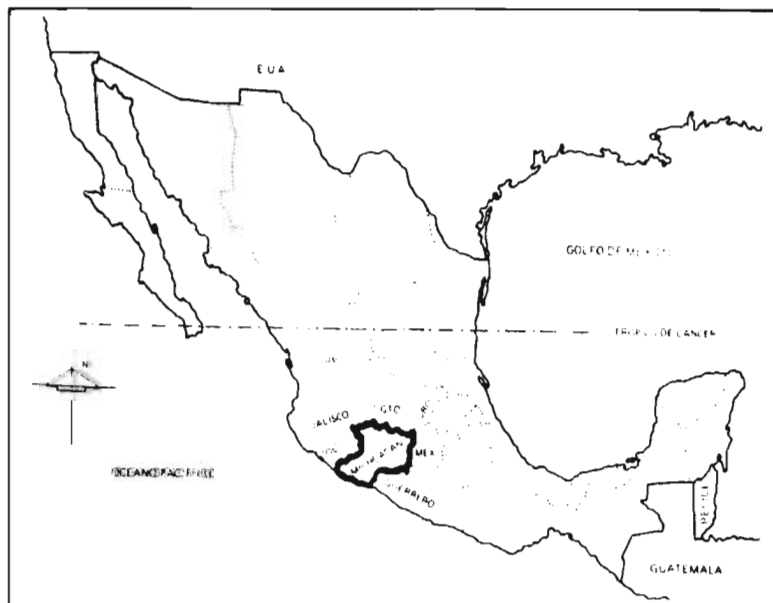
Situación Geográfica

Nicolás León, cotejando varios documentos, entre ellos los realizados por Beaumont, Boturini y Clavijero llega a la conclusión siguiente: "Sacamos que el reino de Michoacán confinaba al Este con el reino de Tlacopan é imperio de México; al Noreste se extendía hasta Zichiú, al Norte su límite era el lago de Chapala, y al Noroeste tenía estados independientes; al Sur contaba algunos pueblos de la provincia mexicana de Zacatollan, aunque el linde natural era el río de Mexcalla; al Oeste con el reino de Colima, tocáncole de la costa del pacífico la intermedia entre las fronteras de Colima y el río Zacatollan. Abarcaba el actual estado de Michoacán, con fracciones de Queretaro y Jalisco.

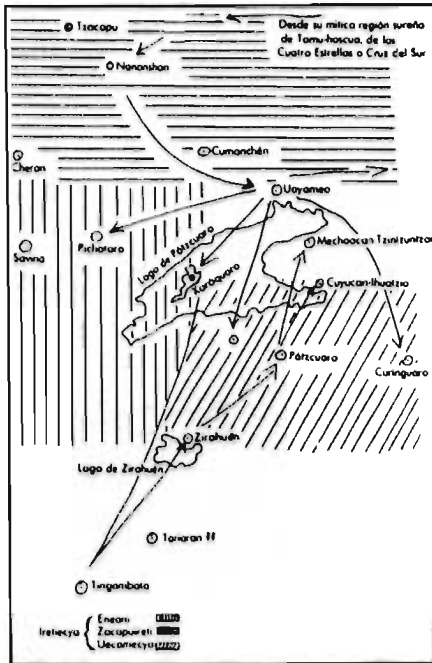
El reino de Michoacán se encuentra situado sobre la vertiente occidental de la Sierra Madre, que lo recorre en toda su extensión, deprimiéndose para dar lugar al álveo del Río de las Balsas y volviendo a tomar su majestuosa fragosidad muy cerca del mar Pacífico, por Pómaro y Maguilí.

En su basta extensión se pasa de los climas muy fríos á los templados y de éstos á los cálidos, sin que los extremos lleguen a ser insoportables, pudiendo decirse con toda exactitud que Michoacán es tierra templada".

Las descripciones de los cronistas monacales La Rea,



Localización Geográfica de Michoacán en la República Mexicana



Conquistas Purépechas siglos XII al XIV

Escobar, Espinosa y Beaumont, en el capítulo VI. "Descripción del reino de Michoacán antes de la entrada de los ministros evangélicos", nos dan un amplio panorama de la biodiversidad existente en Michoacán: "...la llama el paraíso terrestre de este nuevo orbe. Toda está circunvalada de hermosos y cristalinos ríos, y tiene varias lagunas que en sus dilatados ámbitos parecen pequeños mares. Los peces de sus aguas son tantos y de calidad tan saludable, que por la multitud le dieron el nombre á toda la provincia, no siendo otra cosa MICHUACÁN, que tierra de mucho pescado, en lengua mexicana.

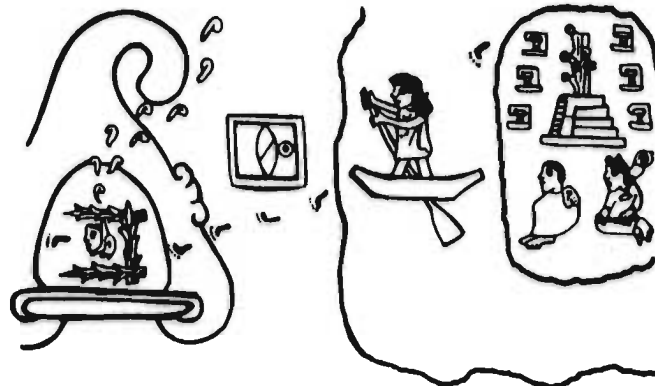
... gozando del buen cielo y aires frescos por la mayor parte (que no deja de tener, como lo demás de Nueva España, sus pedazos de tierra muy fría, y otros de tierra muy caliente), y aguas de las mejores que hay en América."

Antecedentes Históricos

Origen de los Tarascos

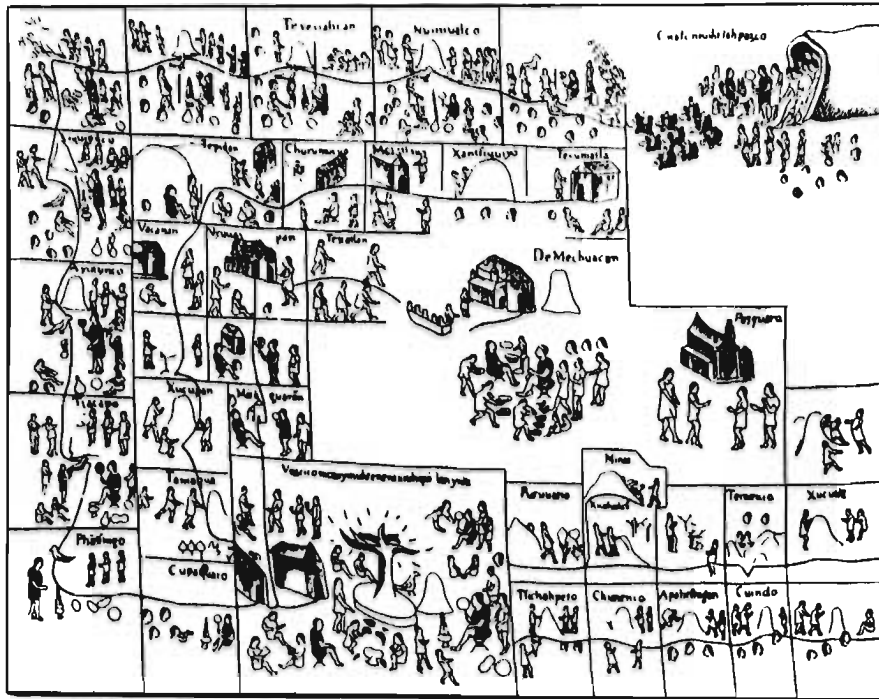
Existen actualmente varias teorías acerca del origen del pueblo tarasco, hasta la fecha, ninguna comprobada a ciencia cierta, Nicolás León, nos dice al respecto: "Los tarascos de la época de la conquista pertenecían, al parecer a la gran familia nahua: así nos lo demuestra la etnología comparada y los monumentos jeroglíficos nahuas que de ellos se ocupan".

Según José Corona Nuñez, los tarascos son originarios del Perú: "El estudio de las gentes que poblaron el antiguo reino de Michoacán, los llamados tarascos, es un problema urgente. Hasta la fecha se desconoce su origen. No se sabe si vinieron



Salida de la legendaria Aztlan

LOS TARASCOS



Lienzo de Jucutacato

del norte o del sur. Si bien los estudios arqueológicos muestran conexiones íntimas entre los implementos de Michoacán y el Perú, las características etnográficas de los tarascos los acercan más a los pueblos chichimecas del norte".

Sin embargo, en estudios más recientes, dicho autor argumenta el origen de los tarascos, procedentes de dicho lugar: "Todo indica que los tarascos históricos, como los pretarascos, salieron del Perú... es casi seguro que los tarascos históricos siguieron el mismo itinerario penetrando, quizás por El Salvador o por Guatemala, a la península de Yucatán donde estuvieron bastante tiempo".

Epoca Prehispánica

Encontramos cinco diferentes nombres para designar a los antiguos habitantes del llamado "Reino de Michoacán":

Michuaques, Michoacaques (voz náhuatl), "habitantes del lugar donde abundan los peces..."; Quaochpanme (voz náhuatl), "rapados"; Tarhasque o tarascue (voz tarasca), "dios", "ídolo", "yerno o suegro"; Turépechas o Purépechas (voz tarasca), "vasallo", "macehual"; y por último: Uacúsecha (voz tarasca), "águilas".

Con el nombre de Uacúsecha se designaba a un grupo

El Lago de Pátzcuaro y sus primeros nombres





Ciudad de Tzintzuntzan

de chichimecas que llegaron al área de pátzcuaro en determinado momento, posiblemente a los finales del s. XII o principios del XIII, quienes fueron fundadores del "imperio" tarasco y que formaban el linaje al cual pertenecían todos los caltzontzins.

Estos establecieron parentesco con los de la Isla de Xarácuaro, al solicitar la hija de un pescador, para casarse con Pauácume, de cuya unión nació Tariácuri personaje principal de la historia tarasca.

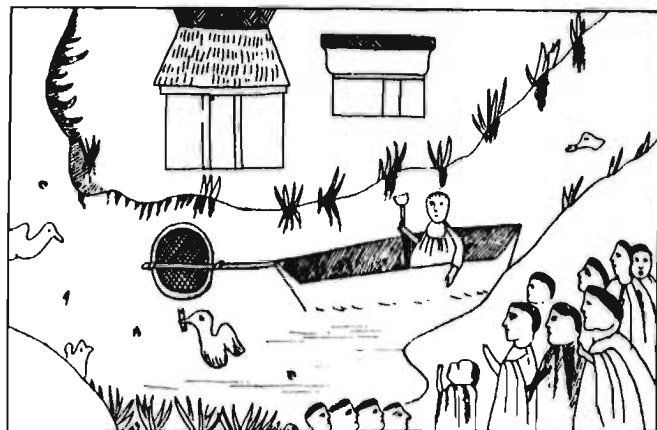
Tariácuri, "sacerdote del viento", nació en Curimitzúndiro (Tingambato), cimentó el imperio tarasco, conquistando un vasto territorio, colocó a su hijo y dos sobrinos en diferentes señoríos: Hirepen en Cuyacan, Tangáxoan en Michoacán (Tzintzuntzan) e Hiquíngare en Pátzcuaro; ellos guerrearon con gran ímpetu conquistando multitud de pueblos, y por consiguiente lograron expandir el imperio tarasco.

Más tarde con el reinado de Tzitzispandácuare "guirnalda de flores", el imperio tarasco se extendió por todo el occidente, pasando por Sinaloa hasta llevar su conquista a la región de los Cíbola, los Zuñi, arrojándolos quizás hasta Nuevo México.

Esta expansión del imperio tarasco, al conquistar tantos pueblos fue seguramente la causa de que los mexicas dieran a los reyes de Michoacán el título de Caltzontzin: "señor de innumerables pueblos y casas".

La Conquista

La Relación de Michoacán como el Codex Plancarte, citan: "Año 1522 en Tzintzuntzan entraron los españoles"; los Michoacanos hicieron en el suelo una raya y les dijeron no



Los Chichimecas llegan a la Isla de Xarácuaro

El Rey de Michoacán visita a Cortés



pasaran adelante hasta que les dijese a qué venían y si venían a matarlos. Dispusieron los españoles las armas y se abrazaron dirigiéndose a Tzintzuntzan... (Nicolás León)

Ante lo inevitable, el Cazontzi y los principales señores de su corte se engalanaron con plumas de quetzal y sus mejores joyas, cuando el Cazontzi se disponía con los principales señores a lanzarse al lago, puerta del paraíso, llegó Cuinieringari... y lo disuadió de ahogarse diciéndole que los españoles no venían enojados, "que vienen pacíficamente".

Tiempo después el rey de Michoacán fue invitado por Cortés a que los fuera a ver a Coyoacán, le recomendó que no hiciera mal a los españoles que estaban allá en su señorío para que no lo mataran y que no cobrara tributos a los pueblos porque los tenía que encomendar a los españoles. Quedó el cazontzi sin mando y casi en calidad de prisionero dentro de sus reales aposentos.

Hasta que llegó Nuno de Guzmán y entonces sí, de manera palpable, fue hecho prisionero y llevado cautivo a su sacrificio. Fue arrastrado vivo a la cola de un caballo. Aun vivo, atado a un palo... y dieronle garrote y ahogaronlo y pusieron



Llegada de los españoles

Vasco de Quiroga



Siembra con Coa



en derredor de él mucha lena y quemáronle... (Relación de Michoacán, p.275-276), Guzmán hizo hechar sus cenizas al río. Todo el pueblo era hostil a los conquistadores y solamente esperaban el momento propicio para caer sobre ellos y aniquilarlos. Pero entonces llegó a Pátzcuaro Don Vasco de Quiroga, que acatando una orden real vino a México por los años de 1531 o 1532 con 62 años de edad, sería enviado a Michoacán para desvanecer la mala impresión que Nuño de Guzmán dejara entre los tarascos.

Estos comenzaron a formar sus pueblos como antes, al margen de la laguna, sometiéndose gustosos a la dirección de tan alto magistrado. Erigió pueblos e impartía todas las enseñanzas que juzgaba precisas para crear el bienestar material. Fundó varios colegios y estableció hospitales en varios lugares de Michoacán.

La reivindicación del indio por medio del trabajo fue seguramente una de las preocupaciones más grandes de Don Vasco, el objeto era fomentar la iniciativa personal del indio para que por sí mismo, por medio del trabajo y de la dedicación mejorara su estado económico.

Los tarascos ocupan en la actualidad gran parte del Estado de Michoacán y cortas extensiones de Guerrero, Guanajuato y Jalisco. Dentro del Estado de Michoacán, los principales núcleos se encuentran en las islas y en los alrededores de Pátzcuaro, y entre Zacapu y Zamora. (Basauri Carlos)

Organización Económica

El consumo básico tarasco estaba basado en la agricultura cerealera y de horticultura, ambas muy desarrolladas, además de una amplia utilización de los recursos lacustres y terrestres; la cacería y la pesca parecen haber sido utilizados muy intensamente.

No parece haber incluido proyectos hidráulicos de envergadura, a diferencia de otras culturas. (Pedro Carrasco). La tierra y sus recursos eran principalmente propiedad del rey que podía dar de ella a cualquier súbdito. Los recursos de la tierra eran complementados con los recursos obtenidos mediante la tributación.

Había dos tipos de tenencia de la tierra en Michoacán: uno de propiedad privada y otro de propiedad pública cuyo producto se destinaba al Cazonci, a los templos y a los funcionarios. Correlativamente el tributo era pagado en dos formas: los campesinos dueños de las tierras tributaban con productos, mientras que en las tierras de propiedad pública el tributo revestía las formas de trabajo forzado.

LOS TARASCOS



Cazador de Venados

El pago del tributo era impuesto universalmente a todo pueblo dominado, se justificaba como un ingreso necesario para el mantenimiento del gobierno y el ritual **religioso** sin el cual el universo parecería. Parte del tributo era **pagado en mano** de obra para la realización de obras públicas, el tributo en especie era variado, como textiles para las ofrendas y sacrificios, algodón y mantas.

La producción se orienta al consumo interno en su mayor parte ya que se destinaba a la familia y en menor escala se vendía en los mercados, estos no tenían gran importancia en la vida económica, el intercambio comercial no era regulado por el estado.

Los ricos que habrían de gobernar tenían la riqueza como acumulación a repartir comunitariamente, dicha repartición juega un papel muy importante en las fiestas.

La cultura tarasca destacó en el uso de la metalurgia con fines utilitarios, entre los metales, además del oro y la plata, existió un auge en la utilización del cobre.

Familia Tarasca



Organización Social

De acuerdo con fuentes posthispánicas, se ha estimado la población indígena en Michoacán en vísperas de la conquista española en aproximadamente 750,000 personas. Se estima que la población tarasca a principios del s. XVI variaba entre 200 mil y un millón trescientos mil habitantes. Las fuentes indígenas del s. XVI parecen apoyar la existencia de un número mayor.

La "nación" tarasca aparece en las fuentes compuestas por dos grupos principales: la gente común y la nobleza. Esta consistió en dos ramas: la familia real y el resto de los príncipes o *achaecha*. Dentro de esta amplia división existían otros subgrupos como los sacerdotes, los administradores, los artesanos y los comerciantes.

LOS TARASCOS

Otro grupo de servidores eran los cautivos de guerra que sacrificaban. Los esclavos, se definen en cuatro tipos bien distintos: los cautivos de guerra; los rescatados por hambre, que se vendían a sí o a sus hijos; además de los tomados por hurtos en las sementeras, se menciona otra servidumbre por robo; el último tipo de esclavos era el de los comprados a los mercaderes. (Pedro Carrasco p.48,80,82).

La unidad fundamental de la sociedad era la familia extensa, tanto las leyes religiosas como las civiles estaban destinadas a ser aplicadas en el contexto de la familia extensa. El casamiento viene a ser un punto central en la vida social y religiosa; se liga a las demás actividades principalmente por celebrarse en una fiesta. En la Relación se dan varios casos de infidelidad, se hace la aseveración de que "las señoras como son incontinentes", y se detalla la manera en que el adulterio podía ser llevado a juicio.

Parece ser que estéticamente los hombres de aquel entonces tenían por bonitas y deseables a las mujeres de "grandes muslos y grandes asientos".

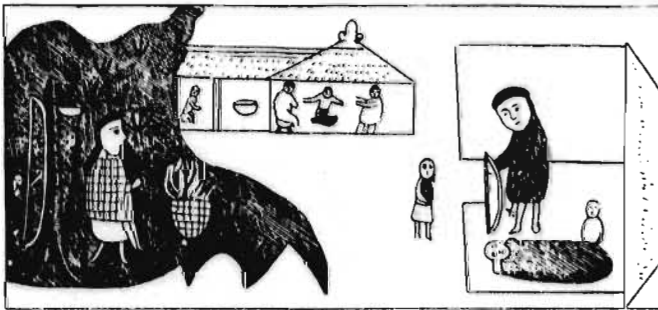


Lámina de la "Relación de Michoacán" en donde aparece Tariácuri



Tariácuri llega a Pátzcuaro



Arriba, Tanganxoan Señor de Michoacán Izquierda, Lámina de la Relación de Michoacán donde aparece un sacerdote, señores y caciques

El valor básico en la relación de hijos a padres, de menores a mayores, de vivos a ancestros, era de agradecimiento. Dentro de la sociedad el mantenimiento de la honra era de importancia primordial.

La movilidad social estaba ligada al desempeño de cargos religiosos y políticos en sucesión dentro de la vida social del individuo y su familia. Es muy probable que esta movilidad haya tenido tres caminos: el militar, el sacerdotal y el del comercio y la artesanía.

Los isleños pescaban, los demás cazaban y otros cultivaban la tierra. Los oficios de los artesanos en alguna medida estaban ligados al servicio cultural o al servicio real. Entre los artesanos encontramos los que hacían arcos, los que hacían mantas, los carpinteros, los plumajeros, los pintores, los pellejeros, los que trabajaban la cantera. Igualmente encontramos que había quienes tenían el oficio de hacer guirnaldas, los zapateros, los mercaderes, los plateros, los curtidores, los navajeros, los carteros y los alfareros.

La socialización de grupos a través de una recitación anual de toda su historia era al mismo tiempo educación a los individuos y formación de conciencia de grupo.

(Agustín Jacinto Zavala p,21,22,23)



Organización Política

Podemos decir que por lo menos hasta Tariacuri, el rey tenía al mismo tiempo el papel de sacerdote y de hechicero. El sistema de gobierno del imperio tarasco se puede representar de la siguiente manera simplificada. Primero, el rey; seguidos en igual importancia, los sacerdotes y los consejeros; después los gobernantes locales.

LOS TARASCOS

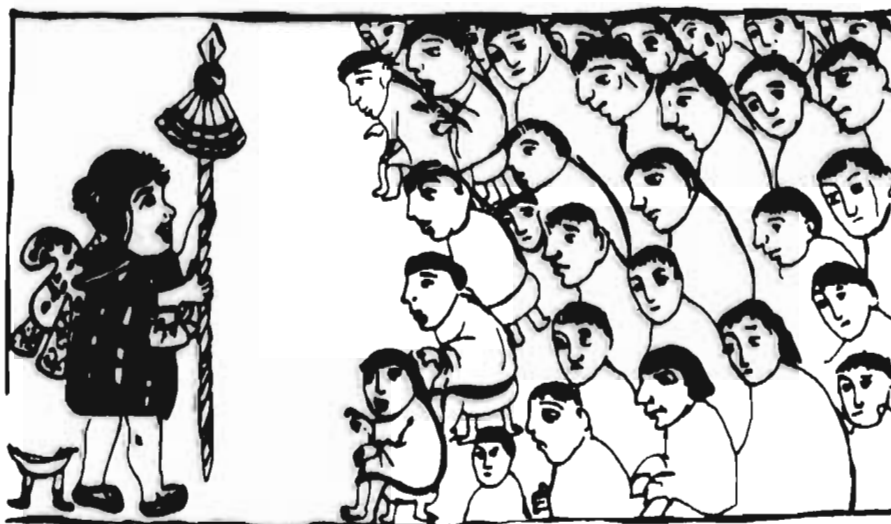
El Cazonci o rey de los tarascos tenía ante todo el lugar de representante divino: "el que esta en lugar de nuestro dios Curicaueri, que es el Cazonci". (Relación de Michoacán). Igualmente este rey tenía un puesto que no se diferenciaba estrictamente de las funciones sacerdotales. Era el rey y al mismo tiempo era el sacerdote principal.

Junto con el Petámuti administraba justicia. "De todo esto, se hacía justicia, la cual hacía el sacerdote mayor por mandato del cazonci. Pues venido el día de esta justicia general venía aquel sacerdote mayor llamado Petámuti, y componíase" (Relación de Michoacán). Esto sucedía al día siguiente de la fiesta llamada Equata-cónsquaro (fiesta de las flechas) en que se hacía justicia de todos los presos.

Para principios del s. XVI este sistema de autoridad se concentraba cada vez más en las manos del linaje real: la mayor parte de los pueblos de más reciente conquista estaban adscritos directamente a la casa real.

El lugar de residencia de la cabeza del linaje era considerado la "cabecera", es decir, el centro político y administrativo (y quizás también ceremonial) de la jurisdicción. La existencia de varias subcabeceras parece indicar que algunos de estos linajes empezaban a fragmentarse, dando oportunidad a que ramas jóvenes del linaje fundasen nuevas casas.

Por otro lado, los linajes nobles locales siempre dependieron del Estado central: únicamente a través de su mediación podían adquirir autoridad y derechos de propiedad sobre sus tierras.



El Petámuti arenga a su pueblo

La Cultura

Arquitectura

Una revisión somera de la investigación arqueológica disponible sobre el occidente de México, revela que antes del s. XII no había ocurrido en la región un desarrollo cultural importante en contraste con lo ocurrido en el México central.

La arquitectura monumental tarasca nunca desarrolló la magnificencia y sofisticación alcanzada por otros grupos. Este rasgo se explica por el carácter rural del asentamiento tarasco.

En efecto, aunque la existencia de un Estado central está claramente documentada, ningún centro urbano medianamente grande se desarrolló jamás en Michoacán.

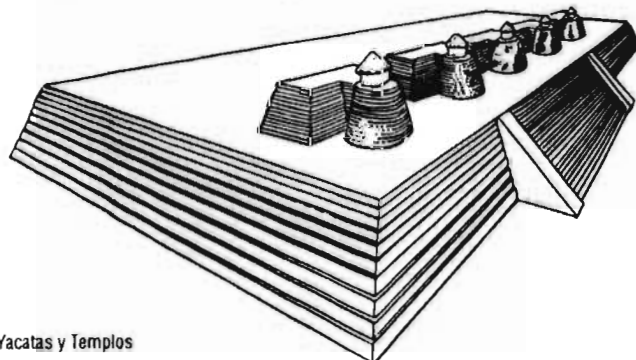
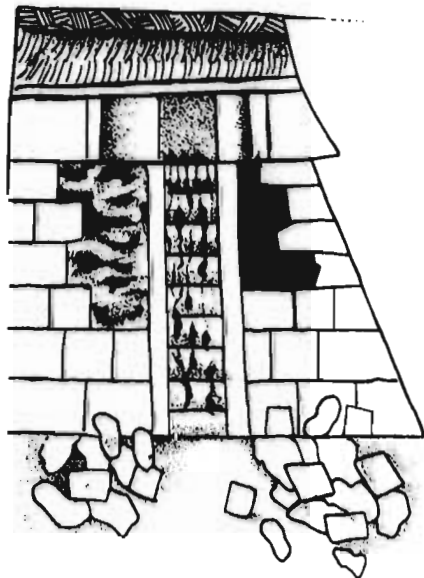
Los dioses revelaban la localización de los lugares sagrados y daban instrucciones a los líderes tarascos para la construcción de centros ceremoniales y para el cumplimiento ritual correcto.

Las Yácatas, una forma especial de templo en forma de T, se construían en todas las tierras tarascas, algunas relacionadas con entierros y otras no. La palabra Yácata significa en tarasco "montón de piedras con tierra". Quizás la más impresionante de estas estructuras se localiza en Tzintzuntzan, donde se encontraban cinco de ellas alineadas sobre una base enorme en la orilla del lago de Pátzcuaro.

Las habitaciones de los tarascos precolombinos, según documento contemporáneo a la conquista, eran de forma redonda, construidas con adobe, madera y techo de la paja llamada vrunda.

Otro tipo de construcciones eran:

Casas de los "Papas" o casas de Vela, era el lugar donde hacían sus oraciones, y en donde se velaban a los dioses. Son de planta cuadrada, techo piramidal o cuatro aguas, con postes al frente, los cuales llevan dibujos reticulares sobre la sección central, estos adornos eran policromados.



Yacatas y Templos

LOS TARASCOS

Casas de las Aguilas. Estaba dedicada a hacer "la Salva" a los dioses; lugar sagrado en donde se quemaban los animales, las plantas, las comidas y las mantas.

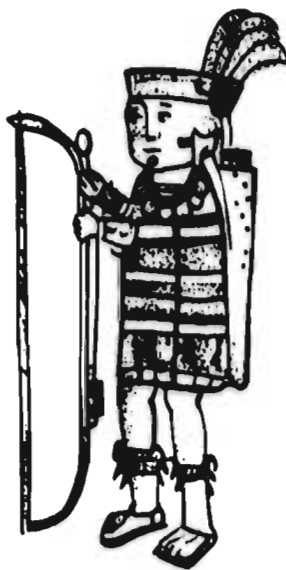
Juego de Pelota. Este tipo de construcción estuvo ligada especialmente a la diosa Xaratanga. (Tzintzuntzan, Marcia Castro)

Indumentaria

Fue distintivo importante en el momento en que la división social fue mayor; así los señores principales usaban unas ropas tejidas de algodón, de muchos colores con una capa de manta encima. Acostumbraban el cabello largo y trenzado.

Los hombres del pueblo utilizaban un taparrabo y las mujeres una falda; también usaban una camisa sin cuello ni mangas, o una manta atadas a las puntas del cuello y lo demás suelto, sin ropa interior. Los nobles usaban huaraches y el pueblo andaba descalzo; los dirigentes tenían vestido apropiado para la guerra conformado por petos y espalderas hechos de algodón y plumas de colores. (Gutiérrez Angel)

... que de aquí vinieron a perder la vergüenza y traer descubiertas sus partes impúdicas, y a no usar bragueros ni mantas los de aquella nación, sino unas camisas largas hasta el



Indumentaria del Cazonci y el Petámuti



suelo, como lonas judaicas, el qual traje yo lo alcancé y hoy día entiendo se usan entre los macegales" (Durán)

"...los maxtlatl con que cubrían sus partes pudendas, al llegar a la orilla se encontraron enteramente desnudos por ser aquella prenda su único vestido; entonces para cubrirse pidieron a sus mujeres su huipilli viniendo a quedar ellas también desnudas de la cintura arriba y ellos con los muslos casi descubiertos en los cuales al andar hacían ruido sus órganos genitales." (Tezozomoc)

Don Vasco de Quiroga... Aconsejó a las mujeres que se cubriesen las cabezas con un velo y que se vistiesen honestamente, y a los hombres, que no anduvieran en completa desnudez. (Basauri Carlos).

Entre los tarascos los cautivos que iban a ser sacrificados vestían con plumas, tiaras de plata y "lingotes de oro como soles alrededor del cuello", y se les hacía bailar, en el festival de Sicundiro. Los esclavos eran adornados con abundancia para el sacrificio, y sus ornamentos eran tomados de los mismos tesoros con que se vestían los nobles. La guerra, la muerte, la destrucción inminente, eran situaciones críticas que exigían atavíos de gran riqueza. El uso de estas finezas para morir suponía que serían transportados al mundo de la muerte.

Cuando los templos de los dioses se renovaban, actuaban danzantes con escudos de plata sobre sus espaldas y lunas de oro alrededor del cuello. Los príncipes también bailaban aquí vestidos de tal forma que representaban nubes de colores de las cuatro direcciones.

Los kánsónsi habían heredado grandes cantidades de oro, plata, joyas y plumas que utilizaban para realizar escudos y adornos. Este tesoro en realidad no pertenecía al gobernante, sino que se daba en custodia para los dioses ancestrales y se



El mundo Indígena

LOS TARASCOS



Indumentaria de Guerreros

utilizaban en las ceremonias que se les dedicaban.

Cuando el gobernante tarasco danzaba en las ocasiones rituales, se vestía con collares de turquesa, cascabeles de oro alrededor de sus piernas, y se colocaban plumas verdes en la cabeza. Esta fineza también se asociaba con la muerte.

Entre los tarascos, los grandes sacerdotes y los guerreros que llevaban imágenes de los dioses a las batallas se vestían con plumas de garza blanca, de águila y de pericos de colores. A los dioses también se les representaba como aves, en especial al emprender una batalla.

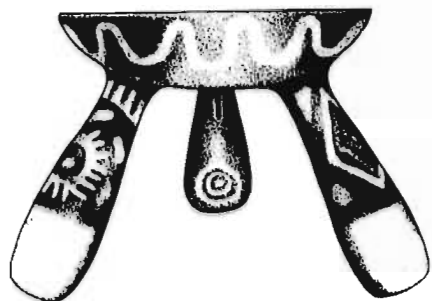
Cuando administraba justicia, el sacerdote principal de los tarascos llevaba sobre su espalda un guaje de turquesas y una vara sobre su hombro.

Otros sacerdotes llamados Curieteca llevaban guajes sobre sus espaldas, en los que introducían pequeñas bolas de tabaco.

El dios supremo de los tarascos: Tiripema Curicaueri, era negro, y los Tiripemca, hermanos de Curicaueri, y los dioses de la mano izquierda -el sur, la tierra caliente- también eran negros.

El gobernante Tariácuri y todos sus nobles se pintaban con hollín en su honor. "Todos los señores tenían la costumbre de negro con hollín por amor a su dios Curicaueri", los guerreros tarascos se pintaban de negro antes de ir a la batalla con el fin de ser más valientes.

En una ceremonia que se supondría adelantaría el comienzo de la estación de las lluvias, dos príncipes se vestían



para representar a las nubes con los colores de las direcciones del mundo: "amarillo, blanco, rojo y negro, y lo mismo sucedía con los demás colores". También en la ceremonia de la toma de posesión del nuevo kásonsi se acostumbraba que todos los participantes se pintaran de negro.

En la época precolombina el negro estaba asociado con lo extraordinario: con lo divino, con el poder y con una exhibición de riqueza.

Artes Menores

Cerámica:

Las vasijas de cerámica antes de la Conquista eran muy delgadas y de formas muy elegantes. La figura de arcilla se horneaba en una atmósfera oxidante y los dibujos policromados por lo general se derivaban de textiles.

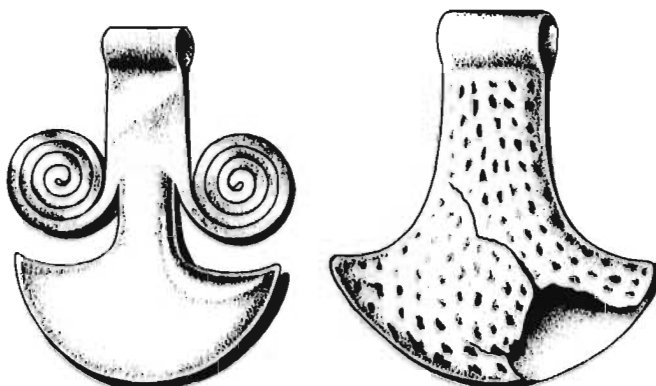
Los elementos decorativos son en general geométricos: eses meandros, líneas radiales, puntos, círculos, líneas horizontales, verticales, espirales, cuadrados y triángulo así como estrellas. Otros símbolos como xicalcoliquis, caracol cortado y en ocasiones representaciones zoomorfas y antropomorfas estilizadas.

Noguera divide a la cerámica en dos grupos: cerámica Lisa y Decorada, de esta última se mencionan tres tipos: Rojo sobre fondo Blanco, Blanco sobre fondo Rojo y Policroma.

Metalurgia:

La cultura tarasca destacó en el uso de la metalurgia con fines utilitarios. Al parecer de todas las culturas mesoamericanas, sólo los tarascos utilizaron el cobre para manufacturar puntas de flechas y de instrumentos de labranza.

Existía una relación peculiar entre el metal y el grupo



Arriba, Ollas policromas con decoración negativa.
Derecha, tenacillas de metal, parte de la indumentaria del petámuti.

LOS TARASCOS



dominante, ya fuera sacerdotal o político, formaba parte de sus atavíos, el petámuti, por ejemplo, llevaba como adorno característico las tenecetas al cuello, ya fueran de oro o de plata. El calzontzin llevaba orejeras, brazaletes, cascabeles, bezotes y collares de turquesa.

Dentro del uso ceremonial estaban incluidos los atavíos que adornaban a los sacrificados, fabricados en plata cuando estaban dedicados a la diosa Xaratanga, o de cobre cuando era a otros dioses como en la fiesta de Cuingo.

Arte Plumario

Los artistas del emplumado producían adornos y escudos para guerreros y danzantes. Se utilizaron plumas de varios colores de aves michoacanas para hacer atuendos para los irecha y demás señores y príncipes, mantas, escudos de guerra, etc.



Todas: Ollas policromas con decoración negativa

Mitología Tarasca

Antecedentes

Antes que nada empezaremos diciendo que todas las creencias religiosas, simples o complejas, tienen una característica común, ésta es, clasificar todas las cosas en dos categorías lo sagrado y lo profano.

Los ritos -es necesario señalarlo- son las reglas de conducta que prescriben como debe comportarse el hombre en presencia de los objetos sagrados.

Las creencias religiosas verdaderas son siempre comunes a un grupo humano, que hace profesión de adhesión a ellas y practica los ritos correspondientes; rito y profesión de fe pertenecen entonces al grupo y constituyen su unidad.

La magia no crea un vínculo entre sus adherentes y tampoco los une en un grupo que tenga una vida en común. En consecuencia la magia no tiene iglesia.

Nos limitaremos a enunciar unas cuantas palabras acerca del mito y del sentir mítico. En primer lugar, es necesario advertir que tanto para el sentir mítico como para el religioso, la naturaleza se convierte en una gran sociedad: "la sociedad de la vida"... La vida posee la misma dignidad religiosa en sus formas más humildes así como en las más elevadas: los hombres y los animales, los animales y las plantas, todos se encuentran en un mismo nivel de validez.

Para el hombre "primitivo" es tan fuerte el sentimiento de la unidad indestructible de la vida que, pareciéndole repugnante un fin, niega el hecho de la muerte. En el pensamiento primitivo la muerte jamás es considerada como un fenómeno natural, lógico; para él, la muerte depende siempre de las causas accidentales y pasa a ser obra de la hechicería o de magia.

El pensamiento primitivo cree, que existe una comunicación entre los vivos y los espíritus de los muertos.

El mito es una ficción y, sin embargo, el hombre primitivo no se da cuenta de tal cosa, porque no está consciente de sus propias creaciones o invenciones. Como señala Malinowsky, la magia y el rito religioso actúan únicamente donde falta el conocimiento. Pero no es la naturaleza sino la sociedad el verdadero modelo del mito; todos sus motivos fundamentales son proyecciones de la vida social del hombre y, mediante estas proyecciones, la naturaleza se convierte en la imagen del mundo social. El mito constituye un sistema de credos dogmáticos: son acciones más representaciones.

Otra característica del mito es que el presente, el pasado y el porvenir se fundan en un solo tiempo, sin línea de separación entre las generaciones o bien, con límites inciertos entre ellas.

La Llorona "Se aparecía por la noche y cerca del río"





El Sol y la Luna, cuento Mitológico

(Las más bellas leyendas indígenas. Mariana Valenzuela)

El estudio de la tradición tradicional divide a sus materiales en los diferentes géneros, como son: mitos, leyendas, cuentos, casos, creencias y experiencias personales.

Los mitos tratan acerca de los orígenes, de los dioses, de la creación del mundo y de los astros; las acciones ocurren en un pasado muy remoto, en un mundo diferente al actual y los personajes son no humanos.

Las leyendas generalmente tienen un fondo histórico; tratan acerca de un hecho que ocurrió en un pasado reciente, en el mundo actual; los personajes pueden ser humanos o no humanos. Se parte de un hecho real, cuya reelaboración da



Ilustración de Mitología de
la Cinantla

como resultado la coexistencia de hechos verdaderos y de hechos ficticios.

El cuento es un relato ficticio cuyo argumento puede ocurrir en cualquier tiempo y en cualquier lugar; los personajes son animales o seres humanos que viven los acontecimientos dentro de un supuesto mundo real, impregnado de fantasía e imaginación. Hay, sin embargo diferentes tipos de cuentos; en términos generales son, primero, aquellos que únicamente cumplen la función de divertir, cuyos acontecimientos no ocurren en un lugar específico y tienen referencias de carácter fantástico; el segundo, los que se refieren a seres sobrenaturales, como brujas y fantasmas, que se consideran como verdaderos y se sitúan en una localidad específica, en tercero aquellos en los que las aventuras de los animales forman la trama principal.

Las experiencias personales, también denominadas memoratas, refieren hechos generalmente relacionados con seres o sucesos sobrenaturales, que se dice le ocurrieron ya sea a la persona que los narra o a una tercera persona en quien el narrador confía totalmente. A través de estos sucesos se presenta en forma clara un panorama de ciertas creencias y de la forma en que son manejadas por las personas del grupo.

(Cuentos y Leyendas de México. Lillian Scheffler).

Mitología Prehispánica Tarasca

Jacinto Zavala en su libro de Mitología y Modernización, nos dice al respecto: "Por mundo entiendo el entorno histórico institucional y humano en que vivieron los tarascos. Al hablar de vida me refiero a la existencia humana en la sociedad tarasca. Y por visión entiendo la percepción axiológica del entorno y ciclo vital antes mencionado.

La idea que ha propiciado el triunfalismo de la ciencia desde finales del siglo XVIII es la del dominio de la naturaleza por el hombre. El concepto de dominio de la naturaleza ha ido de la mano con el concepto de lucha. El hombre, según esta manera de ver, se enfrenta a la naturaleza, la confronta y la vence. La naturaleza vencida sirve al vencedor.

Pero quizás convenga preguntarnos si esto necesariamente fue así. Y sobre todo, si este tipo de relación entre hombre y naturaleza es el que encontramos en lo que sabemos del pueblo tarasco."

Ellos juzgaban sagrada, divina, a la madre naturaleza. "Vemos así que los tarascos no podían haber considerado el principio creador, a la madre naturaleza, como algo que esencial y primordialmente fuera hostil al hombre. Al ver a

MITOLOGIA TARASCA

Cueróperi como la naturaleza, le reconocieron un atributo sagrado.

De igual manera, de Cueróperi nacen las montañas, los mares, los lagos, los árboles y las flores. Lo que hay en la naturaleza tenía un origen divino. Las cosas en el mundo eran de origen divino, igual que divino era el origen del hombre, igual que divino era el origen de los animales. No encontramos el aspecto de confrontación y hostilidad entre naturaleza y hombre, sino más bien una relación entre madre e hijo. La naturaleza era la perpetua alimentadora, la productora de frutos, la que debía ser obedecida, y la diosa hija de la sabiduría.

Los hombres al ser dotados de sabiduría, llegaron a conocer su origen divino, supieron de la relación divina que había entre el hombre y la naturaleza, y por ende el carácter sagrado de ésta, Cueróperi. De allí surgió la manifestación de su religiosidad.

Según Pedro Carrasco, los dioses de los tarascos representaban elementos naturales.

Tenemos así una visión general pero más o menos correcta de la manera en que los tarascos podían percibir el carácter sagrado de la naturaleza. Podemos por ello afirmar que era de esperarse que el hacer, el quehacer del hombre se diera en ese marco, y que la acción formativa, la técnica, la manufactura y la artesanía concordarían con esta visión sacra de la madre naturaleza.

El carácter divino del hombre, su filiación, es algo que no debemos pasar por alto. No solamente el rey, los guerreros, los artesanos, los comerciantes, sino los ancianos y las mujeres eran hijos de dioses. Sus cuerpos y sus obras debían estar en consonancia con ese concepto. Incluso sus relaciones sociales, estaban justificadas por sus creencias."

A continuación se mencionará como tuvo lugar la creación del mundo según la concepción tarasca, Maurice Boyd la recogió en su *Tarascan Myths an Legends*:



Culto a Curicaueri

" Al principio del tiempo no había luz. La silenciosa morada de Curicaueri, el único dios entonces, estaba llena de pequeñas partículas que lentamente se revolvían sin orden ni concierto. Curicaueri se dio cuenta que sus enormes ojos redondos no podían penetrar la oscuridad ni contemplar el infinito; entonces creó cuatro orbes concéntricos de luz, cada uno ardiendo en uno de los puntos cardinales del universo, y la luz fue.

Grandes masas informes de las profundidades se reflejaban ahora en los ojos del poderoso dios. De algunas de esas masas Curicaueri creó a Huriata, el dios sol, llamándolo padre y supervisor del universo. Entonces Huriata formó los cuerpos celestes, ordenando que iluminaran los cielos a su manera.

El día y la noche vinieron al mundo.

A través de su máscara dorada Curicaueri corrió al ver la luz de los cuatro orbes y, viendo el orden que Huriata había dado al universo, quiso premiar a Huriata. Creó la diosa luna, Cutzi, y se la dio a Huriata como esposa.

El contacto entre los dos - Padre Sol y Madre Luna - trajo obscuridad al universo. De los dos unidos salieron tres rayos de luz hacia el firmamento y formaron tres círculos concéntricos alrededor del moreno cuerpo de Cutzi.

De los tres círculos nació Cueróperi, el principio creador o Madre Naturaleza, la hija a quien el Padre Sol dotó de belleza y sabiduría.

El Petámuti, dueño de los secretos del pueblo



MITOLOGÍA TARASCA

Los tres rayos de luz se extendieron por el espacio, e hicieron que los colores se reflejaran en los cuerpos celestes y en los átomos organizados.

Curicaueri creó la luz; Cutzi y Huriata crearon la armonía.

Curicaueri oyó el himno que los cuerpos celestes entonaban en su movimiento por los cielos. Además, el lento y rítmico compás de los átomos hizo crecer su convicción de que su obra era perfecta. Se retiró a su morada entre los cuatro orbes, se sentó sobre sus piernas cruzadas y se puso en actitud contemplativa. Desde ese punto de observación contempló a Cueróperi, y, al ver lo bella que era envió con sus ojos cuatro rayos de luz que la cubrieron de los ojos del mundo. Un rayo cayó sobre la frente de Cueróperi, otro sobre su corazón, y otro sobre sus manos, y el último sobre su vientre.

La hija de Huriata se sintió preñada. Abajo en la tierra, entre el estrépito de una furiosa tempestad, dio a luz a las montañas, los mares, los lagos, los árboles y las flores. El padre Huriata y la Madre Cutzi atendieron solícitos a Cueróperi en su hora, después la cuidaron mucho: él durante el día y ella por la noche. El don de fertilidad que Curicaueri dio a Cueróperi siempre hizo que sobre ella recayera la responsabilidad del parto.

La presente información fue recopilada del libro: Mitología Tarasca del autor José Corona Nuñez, por ser esta fuente una de las más completas publicadas a la fecha. Esta obra, desde luego, esta basada casi por completo en la "Relación de Michoacán", y en investigaciones hechas por dicho autor, la dificultad que esto implica se ve acrecentada por el hecho de ser la "Relación de Michoacán" el único documento histórico existente sobre la cultura tarasca, y además por estar incompleta, ya que la primera parte, la que habla sobre los dioses, se encuentra "perdida".

El universo

Los tarascos concebían al Universo dividido en tres partes: la región del firmamento, que designaban con el nombre de Auándaro; la de la tierra, que nombraban Echerendo; y la de los muertos, llamada Cumiechúcuaro. Esta última región se localizaba debajo de la tierra. Dichas regiones eran tres planos superpuestos de igual importancia. Cada uno de ellos estaba habitado por dioses: en el firmamento, las deidades representadas por astros y aves, y en los dos restantes, los dioses terrestres y de la muerte, con apariencia de hombres y animales.

En cada una de estas tres partes del Universo se distinguían cinco regiones o puntos cardinales: cuatro laterales en horizontes opuestos y uno central, y en cada uno de estos cinco puntos estaba una deidad de diferente color. Es muy común



Cueróperi, la Madre de la Naturaleza

entre los tarascos llamar a las deidades del norte "Dioses de la Mano Derecha", y a las del sur " Dioses de la Mano Izquierda".

De esta disposición del Universo surgen los números sagrados: el tres que representa a los dioses del cielo, de la tierra y del mundo de los muertos; el cinco, que simboliza a las deidades de los cuatro puntos cardinales y del centro; y el cuatro, que representa especialmente los puntos cardinales de la tierra, donde están los dioses llamados " Las cuatro partes del Mundo".

Los dioses celestes. El dios del fuego.

Era de gran importancia para los tarascos el culto al fuego. El Dios del Fuego fue su deidad más antigua, y de ella se derivaron todas las otras. Curicaueri es su nombre. Que significa " El Gran Fuego", o " La Gran Hoguera". Así vemos que sus cinco sacerdotes ostentan el nombre de Curí-htsit-scha: "el señor que arregla el fuego", que era el sacerdote mayor, y los otros cuatro el nombre de Curí-pecha: "los que arreglan el fuego en el templo", que eran los ayudantes. Todo sacerdote del fuego se llamaba Curiti o Curita. Como estos sacerdotes eran ancianos, se les decía Cura, palabra que significa "abuelo", y que en plural se dice Curicha, o Curacha.

Curicaueri tenía un hijo, el Sol. Pero el Sol muere por el Poniente por obra de la Noche, y entonces surge el Sol Joven que va hacia la casa de la Noche a desenterrar el cadáver de su padre. Este Sol Joven es sin duda Curicaueri el Nieto de que habla la relación.

Esta trinidad del Fuego, el padre, el hijo y el nieto, está representada en el cielo nocturno por tres estrellas que semejan la forma de la paráhtacuqua, instrumento con que los tarascos encendían el fuego.

Los tarascos encendían el fuego en medio de las tres casas de los Papas (Sacerdotes), a la media noche, y los sacerdotes llamados Thiúimencha (ardillas negras) tocaban sus cornetas en lo alto de los cúes, y contemplando una estrella, el sacerdote Hirípati hacía una ofrenda de pelotillas de tabaco, arrojándolas al fuego.

Ofrendas al dios del fuego

De las hogueras sale el humo y sube a los cielos. El humo es el único contacto entre el hombre y los dioses del cielo. Todavía más, es el alimento de los dioses..

De este hecho se desprende, como cosa posible, que los tarascos hayan sido los primeros en fumar tabaco. Entre ellos, sólo los sacerdotes y los señores, es decir, los representantes de la divinidad, podían fumar, y lo hacían en grandes pipas de barro, porque tenían que alimentarse con humo, como los

Pág. opuesta, Los sacerdotes transmiten el conocimiento a Tariácuri.



dioses del cielo.

El ofrendar al Dios del fuego pelotillas de tabaco que arrojaban en la lumbre, era con el objeto de que el humo tuviera olores gratos para la divinidad.

Otra ofrenda al fuego consistía en quemar ricas mantas llamadas quapimecua. La Ireni, y las mujeres que ésta gobernaba, ofrecían en la casa del Cazonci mantas y pan a Curicaueri, y decían que eran mujeres de este dios.

Ahora bien, como el Cazonci era el supremo sacerdote y representante del dios en la tierra, su cadáver tenía que ser sacrificado quemándolo, como ofrenda máxima al Fuego y, tal

Los sacerdotes transmiten el conocimiento a Tariacuri

vez, también para reincorporarlo a la divinidad. De aquí se desprende el porqué no se quemaban todos los cadáveres, sino únicamente el del Cazonci.

Otra ofrenda al fuego era la sangre, principalmente la humana. También entre los tarascos se empleó mucho el autosacrificio, que consistía en extraerse sangre de la parte carnosa de las orejas, misma que arrojaban al fuego.

Dentro del hogar tarasco es la deidad familiar por excelencia el fuego.

Curicaueri, Dios Solar

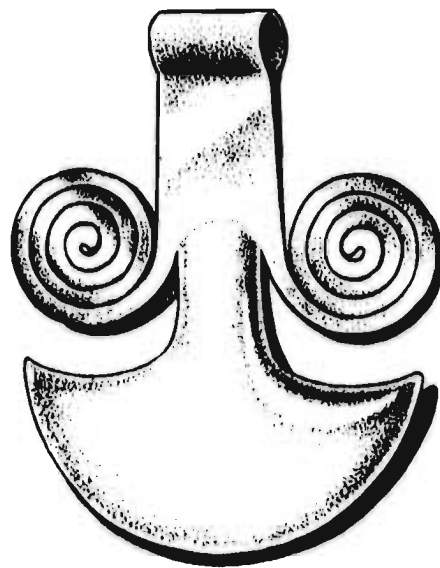
El fuego más intenso que arde en el cielo es el Sol, y por esta razón Curicaueri se identifica con él.

Pero el Sol tiene un mensajero que lo antecede en su carrera por el cielo: Venus. Y no sólo es su mensajero, sino también su sacerdote. Con él trataban los hombres todo lo que tenían que pedir al Dios Sol. A veces es el mismo Sol, al ser su representante.

Los tarascos llamaban a Venus Curita-caheri, que significa "El Gran Sacerdote del Fuego". Este sacerdote del Sol, cuando tenía la advocación de mensajero de la guerra, era llamado Hozqua-quangari: "estrella valiente hombre". Su imagen iba a la guerra al frente de los escuadrones, pero nunca se hacía alusión a él, sino a Curicaueri, a quien servía. La apariencia corporal de este sacerdote del Sol nos da la relación cuando dice:

Derecha, Tenacillas de Oro, distintivo de los Sacerdotes Tarascos

Curicaueri, Dios Solar



MITOLOGÍA TARASCA

Y llevaban todos sus presentes y muchas maneras de frutas a otro dios llamado Curita-caheri, que era mensajero de los dioses y llamábanle todos aguero (sacerdote)...y era salido el Sol y aquel dios Curita-caheri se lavaba la cabeza con jabón y no tenía el trenzado que solía tener, Tenía una guirnalda de colores en la cabeza y unas orejeras de palo en las orejas y unas tinazuelas pequeñas al cuello y una manta delgada cubierta... (Relación de Michoacán pp.73-74)

Las tenacillas de oro, plata o cobre, puestas sobre el pecho, eran el distintivo de los sacerdotes tarascos. Conocemos su forma por la laminas de la Relación, donde aparece un sacerdote mayor con su lanza en la mano y un calabazo en las espaldas, y sobre el pecho estas tenacillas que se asemejan al perfil de una campana con espirales a los lados.

El juego de pelota del cielo

Así pues, en el cielo, campo de juego de pelota, luchan el Sol Viejo y la Noche. Ésta vence al Sol, pero su hijo, el Sol Joven que surge por el oriente, vence a la Noche, rescata el cadáver de su padre, y éste resucita en forma de venado con crines -símbolo de luz- y cola larga que los tarascos llamaban tuitze. Este animal se va hacia "la mano derecha", es decir, hacia el Norte.

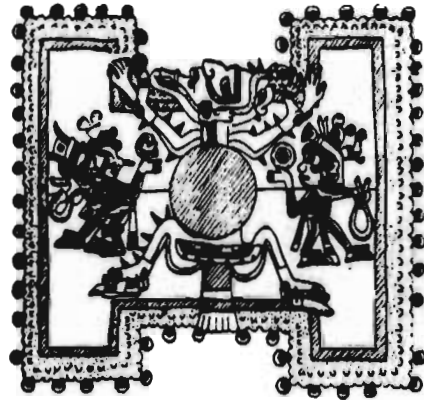
A su vez, el Sol Joven es también progenitor de la humanidad. Diremos que es el padre, pues el Sol Viejo es el Abuelo. Su nombre, Sira-tatáperi, significa, "raíz principal o tronco que hacer brotar de sí a los hombres como ramas laterales"

Pero el Sol no sólo es un jugador de pelota, también es la pelota misma que camina por el cielo golpeada por los dioses mayores, según se ve en algunos códices prehispánicos. Allí aparecen deidades que lanzan en el tlachili -juego de pelota-, en lugar de una bola, un "ojo celeste", un astro.

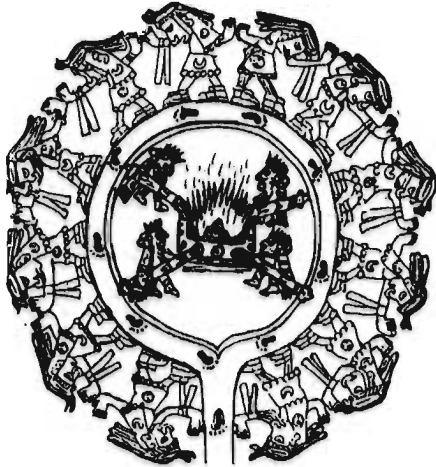
Querenda- Angápeti. Las casas del Sol.

Curicaueri era reverenciado en Tzacapu con el nombre de Querenda-Angápeti: "la peña que está en el templo. Tzacapu o Tzacapo significa "donde está la piedra".

Querenda Angápeti es el Sol, y tiene cinco casas "una en el meridión -el Sur- donde tiene sus mujeres y su vino para beber y sus atabales para bailar. Parece que en esta casa el Sol recibe también el nombre de Tarés-úpeme: "el anciano engendrador", Dios de los borrachos que, cuando se embriagaba con los Dioses del Cielo, fue lanzado a la tierra y quedó cojo. Otra casa tenía en el poniente, otra en el Septentrión -el Norte-, donde residen los dioses primogénitos, otra en el infierno -el mundo de los muertos-, y la quinta en al mitad del cielo.



Juego de Pelota



...donde él hace sus grandes fiestas y estaba compuesto, que tenía un cuero de tigre en una pierna y un collar de turquesas en la garganta y una guirnalda de hilo de colores en la cabeza y plumajes verdes y sus orejeras de oro en las orejas... (relación pág. 241)

Estas casas están compuestas en cada uno de los puntos cardinales, pero como en lugar de decir que otra estaba en el oriente, dice "en el infierno", podemos suponer que el mundo de los muertos o el camino para llegar a él estaba colocado en ese punto cardinal, y que de allí viene el Sol en su cotidiana resurrección.

Los hermanos de Curicaueri

Sobre la tierra hay también cinco casas. Las deidades de estas cuatro casas, como vimos, reciben el nombre de "los dioses de las Cuatro Partes del Mundo".

Para cada punto cardinal había un color que los distinguía, los tarascos repartían los colores así: al oriente, el rojo; al poniente el blanco; el norte, el amarillo; y al sur, el negro. Para gobernar las cinco casas encontramos cinco deidades llamadas Tirípeme, que en plural se dice los Tiripemencha, son hermanos de Curicaueri, son deidades del agua. Están distribuidos así: Tirípeme-quarencha en el oriente, deidad roja; Tirípeme-thupuren en el poniente deidad blanca; Tirípeme-xungápeti, en el norte, y tiene el color amarillo; y Tirípeme-caheri, en el sur, y tendría el color negro. La quinta deidad está colocada en el centro y se llama Chupi-tirípeme, y como su nombre lo indica, tiene el color azul.

Chupi-tirípeme, el Tirípeme azul, puede equivaler a Tláloc, Dios del Agua, y los otros cuatro a los Tlaloques, sus ayudantes, las nubes.

Chupi-Tirípeme

Como deidad central, Chupi-tirípeme está colocado en la mitad del lago de Pátzcuaro, en la isla de Pacanda.

Desde luego que Chupi-tirípeme, advocación de Curicaueri, era esposo de la Diosa Madre de la Tierra, creadora de todos los mantenimientos: maíz, frijol, chile y también de las nubes, que hacía nacer en el oriente. Estas nubes eran los cuatro Tiripemencha, hermanos de Curicaueri, que acompañaban a esta diosa.

En cuanto a la distribución de los otros cuatro, aparece en un pasaje de la relación donde dice: que los Uatarecha (los montes), que eran cuatro dioses de la diosa Xarátanga, deidad de la tierra, se embriagaron de tal manera que comenzaron a hacer burla de los ritos de esta diosa, por lo que ella los castigó

Los Dioses de los cuatro rumbos alimentando al fuego divino ante la danza celeste de los Guanánchechas

MITOLOGIA TARASCA

mandándoles vómitos. Para curarse, mandaron a sus hermanas al lago a coger peces con los cuales pensaban curar la borrachera; pero la diosa escondió los peces, y lo único que pudieron pescar fue una culebra grande, la que cocieron con maíz y comieron los cuatro sacerdotes. Cuando el Sol se había puesto, comenzaron a sentir comezón en todo el cuerpo, y a la media noche tenían ya los pies juntos, que se les habían convertido en cola de culebra. Comenzaron a llorar dentro de su casa, y estando ya verdinegros, del color de las culebras, entraron por la mañana a la laguna, uno tras otro...

Tirípeme-caheri

A este tirípeme le toca el color negro, correspondiente al sur. Es la Nube Negra que gobierna a las nubes de este punto cardinal.

Los sacerdotes de Curicaueri, así como el Cazonci, se tenían el cuerpo de negro. Esta deidad recibía también el nombre de Thiutime: "la Ardilla Negra", e iba al frente de los ecuadrones de guerra " todo pintado de negro y con un estandarte de plumas blancas de garza en las espaldas". En el sur, pues, estaban colocadas grandes deidades, llamadas todas "Dioses de la Mano Izquierda". Por eso este dios del agua, Tirípeme- Caheri, tiene este nombre: el Gran Tirípeme

Tirípeme-quarencha

En la casa roja del oriente colocaron los tarascos al Dios Lucero, Hurende-Quahue-cara.

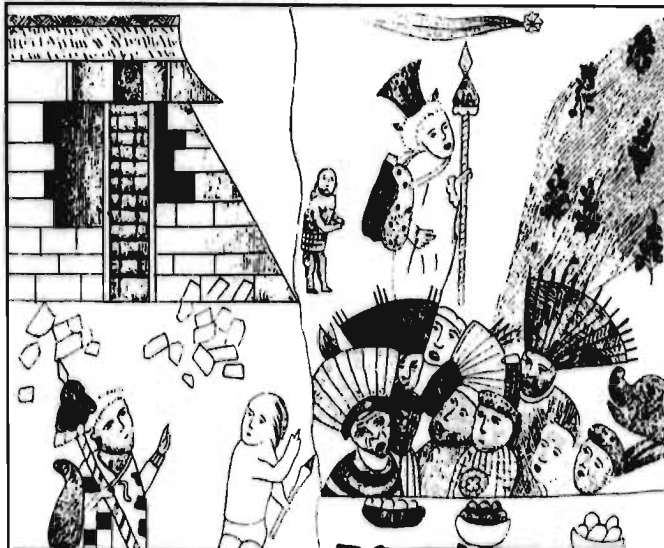
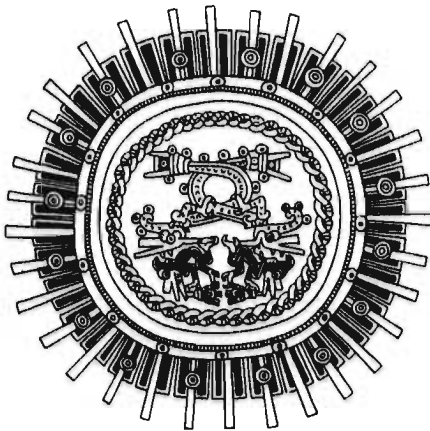


Lámina de la "Relación" donde aparece un cometa. Al pie de un cerro el concilio de los Dioses y ante ellos las ofrendas



Arriba, Códice Borgia con la imagen del Sol Muerto.
 Derecha, Códice Borbónico donde aparece la Diosa del Maíz.
 Abajo, Códice Laud. Serpientes enlazadas formando tres anillos.

Como representa a los sacerdotes que se hicieron culebras, originando a los Tirípeme, recibe el nombre de Tirípeme-Quarencha: "los que se hicieron Tirípeme".

En la mitología tarasca, el sol era personificado por las águilas, y Venus por los halcones: "águilas menores". Por lo tanto Tirípeme-Quarencha, como el venus de los nahuas, bien pudieron representarlo como el hombre-pájaro-serpiente, pero los tarascos lo representaban como una serpiente con pico de pájaro.

Tirípeme-Xungápeti

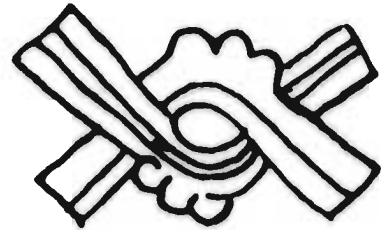
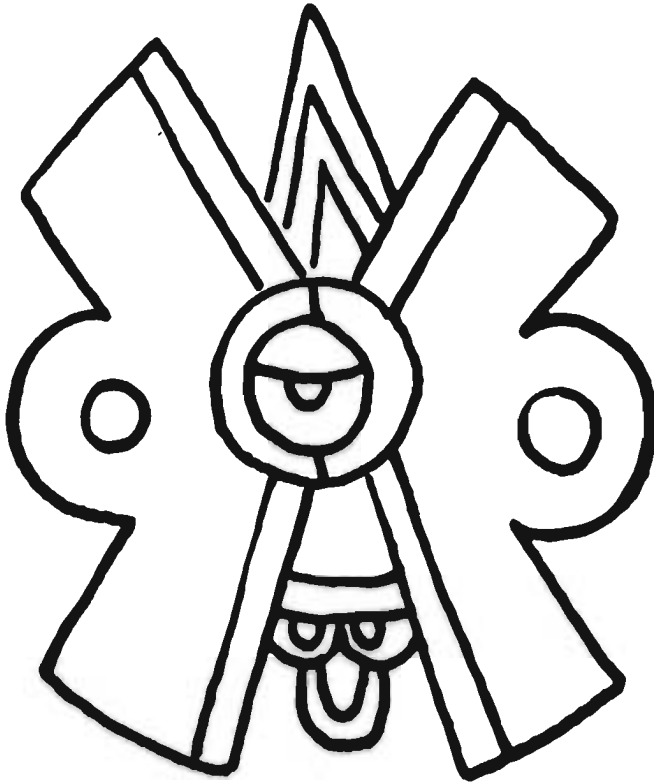
La relación coloca a Tirípeme-Xungápeti en pichátaro, ...el color amarillo parece ser el del norte. Podemos decir que esta deidad preside la fertilidad.

Tirípeme-Tupuren

Debió ser una deidad blanca colocada en el poniente. Tenía su templo en Irámuco, cerca del lago. Su sacerdote se llamaba Tarepu-Panguaran: "el anciano que se adelanta con la escoba".



Símbolos del Movimiento (Ollin)

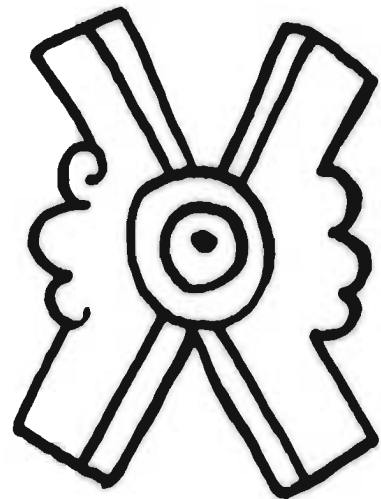


Es decir, el viento viene por delante barriendo los caminos para que el agua no encuentre obstáculos en su carrera, Por lo mismo el viento es el precursor, el mensajero de las lluvias.

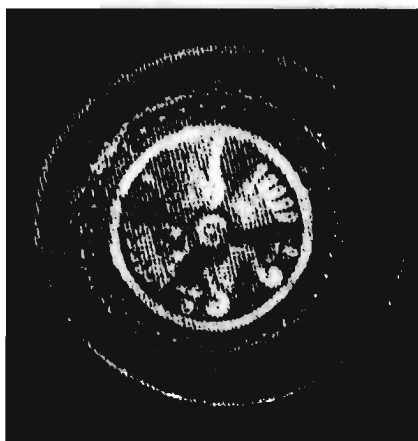
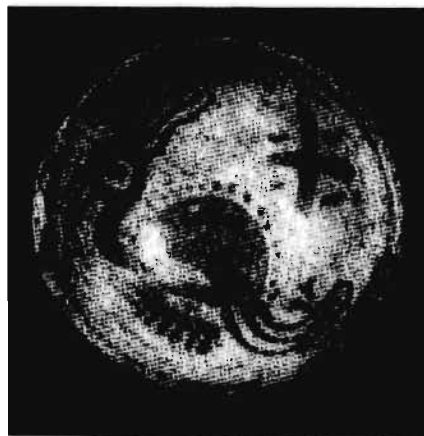
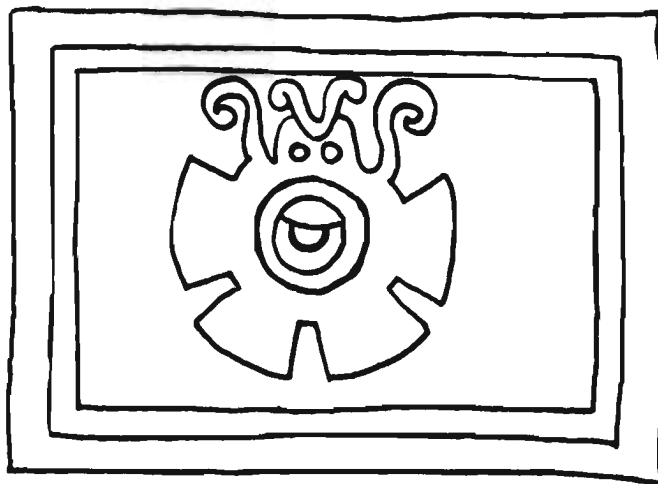
Por eso este dios del agua tarasco tenía este sacerdote Panguaran, indudablemente barrendero del templo.

Pero Tirípeme-Tupuren, esta deidad blanca, es una advocación de la estrella de la tarde. Es la segunda parte de Hurende Quahué-cara, porque, como vimos, éste tiene los colores blanco y rojo, del oriente y del poniente, pero predomina en él el color rojo del oriente, y Tirípeme-tupuren tiene el blanco del poniente y, por lo mismo, es el complemento de los "gemelos preciosos" que constituyen a Venus. Es la otra serpiente que, anudada a la del oriente, forma la imagen de Venus.

Las mariposas eran símbolo de movimiento (al igual que el símbolo de Ollin) símbolo de movimiento, algunas veces relacionado con venus.



Derecha, manta de la Mariposa. *Abajo*, Animal mitológico con símbolo del movimiento.



El correo celeste y el Chac Mool

La mariposa -representación del movimiento- simboliza a Venus, siendo Venus el mensajero del Sol, la mariposa también es el símbolo de los dioses del camino, y deben de representar a un mensajero o correo celeste.

Las estatuas llamadas Chac Mool representan a un hombre, ya completamente desnudo, como las estatuas de Tzintzuntzan e Ihuatzio.

La colocación de estas estatuas es, generalmente, sobre los altares de ofrendas que hay en el centro de los patios ceremoniales, o también en los pórticos de los adoratorios. Esta estatua representa un mensajero, los Chac Mooles recibían los corazones para que los llevaran a los dioses del cielo.

Mano-uapa y Sirunda-Arhan

Según los tarascos, Curicaueri (el Sol) y Xarátanga (la Luna) tenían un hijo (Venus) llamado Mano-uapa.

Este ejecuta un movimiento, como mensajero del Sol cuando va a buscarlo a las casas donde reside, y, en su camino, traza el signo del ollín en forma de cruz de San Andrés.

El código Fejérvary, muestra esto de manera clara: dos caminos que se cruzan, uno blanco y otro azul, y en el extremo de ellos están las cuatro casas del Sol.

El dios de la Mar

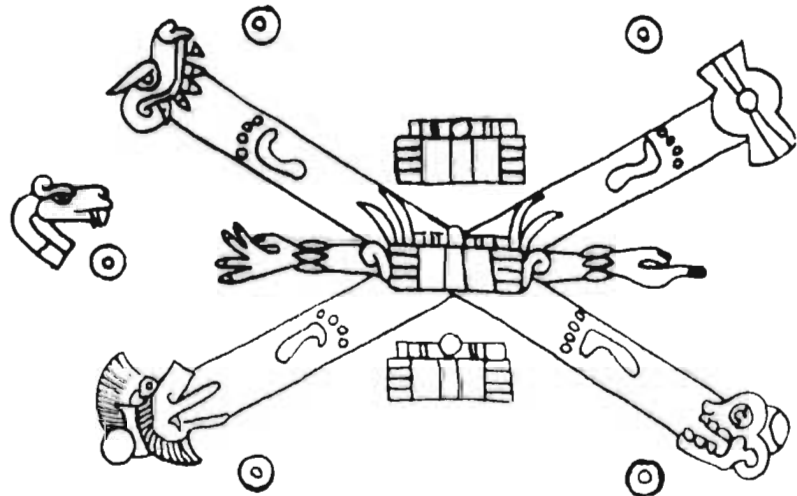
Venus recibía también el nombre de "Dios del Mar", que sin duda es otra advocación de Hurende-Quahue-cara, deidad que tenía, los colores blanco y rojo, y al él ofrecían los tarascos

MITOLOGIA TARASCA

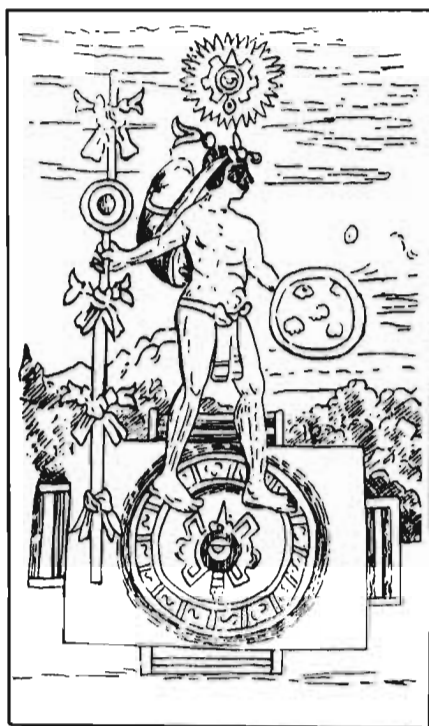


Chac Mool de Tzintzuntzan
Michoacán

conchas y caracoles. El Dios del Mar tenía unos sacerdotes llamados Turiecha: "los empolvados, los blancos", que tomaban a las victimas del sacrificio y las vestían de blanco y rojo. después de sacrificadas estas victimas llamadas uáscata, les quitaban la piel los sacerdotes, se revestían con ella y bailaban una danza ritual. Las ceremonias de esta deidad tarasca se hacían en la fiesta llamada Cuingo, nombre que parece ser el de una ave que tenía los colores blanco y rojo.



Símbolo del movimiento (Ollin) en el códice de Fejérvary-Mayer



Notese bien que Venus era la deidad del sacrificio humano, seguramente por ser el sacerdote del Sol, y que en los colores blanco y rojo son los propios de este rito.

Los sacerdotes sacrificadores recibían el nombre de áxamiecha: "enviadores" y es que todo hombre sacrificado iba como mensajero a llevara los dioses las peticiones de la humanidad, y por eso había que sacrificarlo ante el Mensajero Celeste: Venus.

El sacrificio humano

El sacrificio humano entre los tarascos revistió dos formas: una infamante que se daba a los criminales, y la honrosa del sacrificio.

La primera se ejecutaba con un golpe de porra en la nuca en cumplimiento de una orden dada por el juez, o por mandato del Cazonci cuando se trataba de reos de lesa majestad.

La segunda, el sacrificio, se aplicaba a los prisioneros de guerra, por lo general, y se acompañaba con grandes ceremonias. Era tan honrosa o más que la muerte que se recibía en el campo de batalla.

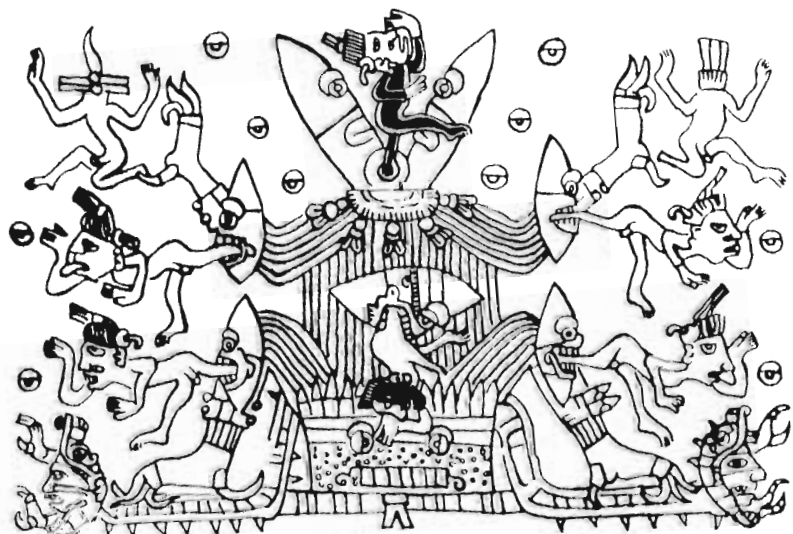
La muerte por el sacrificio la daban los dioses. El sacerdote que la aplicaba representaba a Venus, Sacerdote del



Arriba, El Mensajero del Sol.

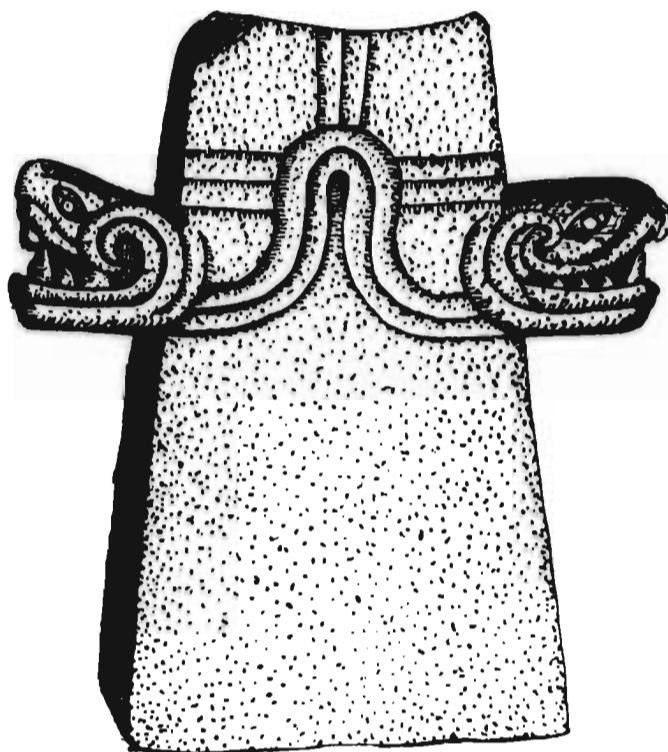
Derecha, Cajete de barro, en los borde tiene pieles humanas con que se revestían los sacerdotes del Dios del Mar Piedra de los Sacrificios Humanos.

MITOLOGIA TARASCA



Arriba, El Sacrificio Humano
Derecha, el Dios del Sacrificio, Códice
Borgia

Piedra de los Sacrificios Humanos



Sol, y los cuatro ayudantes eran los representantes de las deidades de los cuatro puntos cardinales -"las Cuatro Partes del Mundo".

El que extraía el corazón se llamaba Áxame:"el enviado"....era el Cazonci y los señores que eran tenidos en mucho.

El sacrificado, desde que había sido hecho prisionero, asumía la personalidad de Curita-Caheri, el mensajero celeste. Como sacerdote, Taríacuri llevaba todo el cuerpo pintado de negro, para lo cual diariamente, después del baño, se sahumaba con un braserillo que metía bajo su camisa para que el humo se adhiriera al cuerpo. Este acto se llamaba el Uiriquaren. Vestía un larga túnica negra; llevaba una guirnalda de trébol en la cabeza y unas tenacillas de oro colgadas en el pecho.

Representación de los dioses celestes.

Las aves de rapiña representan a los dioses celestes llamados también engendrados. Las águilas y los halcones son las mejores aves cazadoras del cielo. Curicaueiri, como dios solar es un águila

MITOLOGIA TARASCA

Las águilas mayores, pues representan al Sol. Las águilas menores, los halcones, representan a Venus, y las otras más pequeñas, las tintiuáme, a las estrellas

Curita-Caheri, el Mensajero de los Dioses, especialmente en su advocación de Mensajero de la Guerra, debió ser representado por el colibrí, que en tarasco se dice tzintzuni.

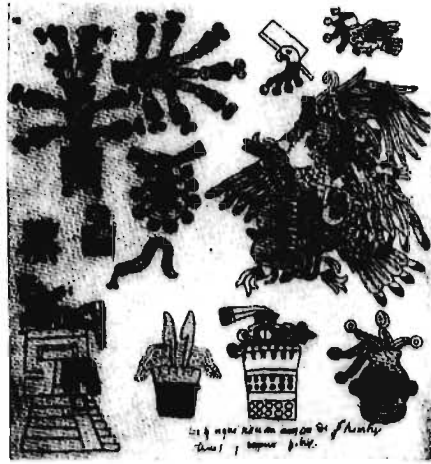
En forma de aves descendían a la tierra los Dioses del Cielo. Tal cosa está representada en la ceremonia El Palo Volador, esto acontecía en el patio del templo de Querenda-angápeti, en Tzacapu.

Las yácatas de Tzintzuntzan: las deidades quintuples tarascas: Curicaueri y sus cuatro hermanos, explican por qué son también quintuples las yácatas...este lugar dedicado al sacrificio humano, regido por Curita-caheri.

Los dioses de la tierra

Los dioses del Cielo toman en la tierra otras formas y otros nombres, sin dejar de ser los mismos: el Sol, la Luna y Venus. Es decir, la familia celeste: Padre, Madre e Hijo.

El Sol, el fuego celeste, es la única deidad. La Luna no es



Arriba, Itzapálotl, Mariposa de obsidiana según el código Borbonico. Izquierda, Tezcatlipoca con disfraz de guajolote



Códice Plancarte, Reyes de Michoacán

sino la esposa del Sol... Venus, el hijo, realmente es el sacerdote del Sol, el mensajero: un servidor de la pareja celeste.

Estos tres entes divinos tienen muchas advocaciones, que sus adoradores convierten en dioses distintos. De esta trinidad tarasca, en la tierra tiene mayor importancia la Luna, que recibe principalmente los nombres de Cuerauáperi, Peuame y Xarátanga.

En la tierra el Sol parece estar representado por Tarés-úpeme, y por sus sacerdotes, los Angamu-curacha, que al mismo tiempo son representaciones de Venus.

Cuerauáperi

Es la creadora y "la madre de todos los dioses terrestres" ...es una deidad de la Vida y de la Muerte.

Esta diosa tenía su casa en el oriente, en Tzinapéquaro, y cerca de allí en las fuentes termales de Araró, criaba a las nubes, y desde allí las enviaba a toda la tierra. Estas nubes eran cuatro deidades auxiliares de la diosa; sus cuatro hijas, la Nube Roja, La nube Blanca, la Nube Amarilla y la Nube Negra. Cuerauáperi aparcería entre los seres vivientes penetrando en el cuerpo de alguna mujer.

...Pusiéronle unas naguas muy buenas y otra camiseta encima, y pusiéronle una guirnalda de trébol en la cabeza, y pusiéronle un pájaro contrabecho en la cabeza y unos cascabels en las piernas y trajeron mucho vino y empezáronle a dar de beber... (Relación de Michoacán p 77)

Xarátanga

Es la Luna nueva, hija de Cuerauáperi. Si su madre criaba todas las cosas, ella las acrecentaba y hacía germinar las plantas. Por eso era la Diosa de los Mantenimientos.

El nagual de Xarátanga parece haber sido una culebra, y bajo esta forma era adorada en Xaráquaro con el nombre de Acuitza-catápeme: "la serpiente que aprisiona", y le ofrecían maíz, bledos (chía), chiles y frijoles.

Tenía a su servicio cuatro sacerdotes, seguramente gobernantes de sus cuatro casas, y con ellos iba a la guerra. Las plumas rojas de la guacamaya le estaban dedicadas y con ellas le hacían sus atavíos.

A Xarátanga le estaba dedicada la plata, porque decían que el oro era el excremento del Padre Sol, y la plata, el de la Madre Luna.

Uinturópati

Íntimamente ligada con Xarátanga, como Diosa de los mantenimientos, hay otra deidad llamada Uinturópati, cuyo nombre significa "vestido con espigas", o "lleno de espigas de

MITOLOGIA TARASCA

maíz". Tal parece que estamos ante la deidad del maíz,

Pehuame

Esta deidad no es otra que Cuerauáperi, con la advocación de la diosa del parto, pues Pehuame significa "parturienta"

Mauina y la diosa del amor

Mauina encarna a Xarátanga como diosa del amor. Vivía bajo el Arco Iris, y como deidad de la fertilidad debió también habitar en los jardines de la casa del Dios del Agua.

Dioses de la mano derecha y de la mano izquierda

Los dioses de la mano derecha son los dioses del norte, los dioses primogénitos... Son quizás, las almas de los antepasados, los muertos, que tanta adoración y culto reciben todavía en el mundo indígena mexicano.

Los dioses de la mano izquierda son los Uirauanecha; dioses del sur, así llamados porque los tarascos, llamaban "la mano izquierda" al Sur. También eran denominados Dioses de Tierra Caliente.

Transformaciones de Curicaueri

Todas las transformaciones de Curicaueri se sintetizan en tres: el águila, el lobo (coyote) y la serpiente. Y esta trinidad abarca el universo entero indígena: el águila para el cielo, el coyote para la tierra y la serpiente para el mundo de los muertos.



Abajo, la Diosa Xarátanga. Izquierda, Vasija procedente de Tzacapu





Dioses de Pátzcuaro

El sacerdote y señor de Pátzcuaro, de acuerdo con esta ciudad asiento de los dioses del agua, tenía como indumentaria: un cuero de tigre con guimalda, en la cabeza; en las sienes, muchas colas de culebra con sus cascabeles; en el cuello un collar de huesos de peces de la mar; una manta de plumas de patos; y un carcax a las espaldas.

El collar de huesos de peces marinos, estaba formado, sin duda, por adornos de conchas rematados por un pectoral hecho de un caracol cortado transversalmente, al que se llama "joyel de viento", ...es decir, del sacerdote de cada uno de los Tiripeme, dioses del agua, que por extensión lo eran el viento, puesto que el caracol cortado forma una espiral que representaba el aire, y éste es el precursor de las lluvias.

El mundo de los muertos

El mundo de los muertos estaba localizado bajo la tierra; para los tarascos, este mundo era un equivalente del paraíso o cielo cristiano. No obstante que era un lugar de deleites, parece que se tenía la idea de que en él reinaba la negrura, o por lo menos la sombra. ... el Dios de la Muerte, Señor del paraíso subterráneo.



Arriba, Representación de Uhcumo (El Topo) en barro.

Derecha, imagen de Techálotl según el código Magliabecchiano

Es posible que esta morada de los muertos haya estado dividida en cinco regiones o categorías distintas. En la mitología de los nahuas, aparecen cuatro de estos lugares subterráneo: el Tlalocan, el Mictlán, el Cincalco y el Chichihuacuahco, paraíso a donde iban los niños. En el primero gobernaba Tláloc, Dios del Agua, porque este lugar era muy fértil, verdadero paraíso con aguas transparentes, frutos abundantes, mariposas multicolores, pájaros de ricos plumajes, dulces cañas de maíz, etc. En el segundo reinaba Mictlan-Tecuhtli, "señor de los muertos". El cincalco o Cihuatlampa "la casa del maíz", o "lugar de mujeres", era el paraíso donde el Sol, al ocultarse en el poniente iba a convivir con las mujeres muertas del primer parto, lo que equivalía a morir en el campo de batalla, y con los guerreros que realmente morían en él.

Y el lago de Pátzcuaro era, por lo mismo, "la puerta del cielo", y la misma connotación tenía la propia ciudad de Pátzcuaro. Su nombre completo era: Tzacapu-Amucutin-Pátzcuaro, que significa "donde están las piedras en la entrada de donde se hace la negrura".

El otro paraíso o región del mundo de los muertos debió ser el llamado Cumiehchúquaro. Esta región estaría gobernada por Uhcumo, palabra que significa Topo o Tuza y que quedaría ubicada al Sur, en la Tierra Caliente.

Thiuime: "Ardilla Negra", dios de la guerra... es un guerrero y es negro... y sus adornos y plumajes eran blancos, color que es propio del poniente. Por lo que debió gobernar la región del Mundo de los Muertos que está en el poniente y que en tarasco... se llama Uarichao.



Coyote de Ihuatzio

Gráficos prehispánicos de la mitología tarasca



1

1. Ave: Representación del sol o de las estrellas, de los dioses del cielo. Tzintzuntzan, Cultura Tarasca, época Post-clásica.

2. El águila en su representación del sol con estrellas. Cajete de Tzintzuntzan. Cultura Tarasca, época Post-Clásica.

3. Representación del sol y las estrellas con los siete astros o planetas que conocieron los Tarascos. Cajete pequeño de cerámica encontrado en las Yácatas de Tzintzuntzan. Cultura Tarasca, época Post-Clásica.

4. Un astro, quizá el sol y los escalones que representan el ascenso y descenso al paraíso. Sello de Michoacán, Cuitzeo.

5. Cabeza de serpiente estilizada con la nariz levantada (centro); a los lados aparecen símbolos del sol. Sello plano de Michoacán, Cultura Tarasca, época Post-Clásica.



2



4



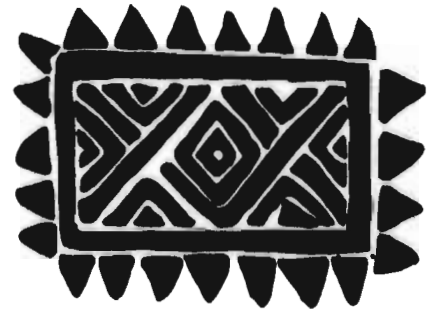
3



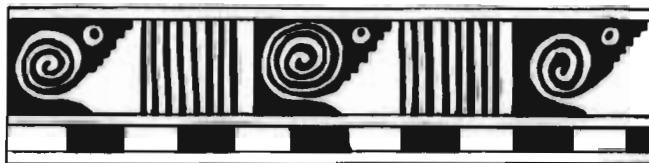
5



6



7



8



9

6. Aguila estilizada representando al sol. Pintura del fondo de una vasija de barro procedente de Tzintzuntzan. Cultura Tarasca, época Clásica.

7. Disco solar con movimientos del sol, que es el signo de ollín. Sello del occidente de México.

8. Caracol, símbolo de la creación donde nace la palabra. Decoración de un plato encontrado en Zacapu, Michoacán.

9. Caracol, parte de un sello antiguo de Cuitzeo. Símbolo de la creación.

10. Plato decorado con la imagen de la ardilla que representa al dios de la muerte. Procedente de Zacapu, Cultura Tarasca, época Post-Clásica.



10

11. Representación del dios de la muerte por la guerra: Thiuime "ardilla negra". Sello de Michoacán.

12. Tuitze: venado con encornadura y crines de luz representando al sol viejo. Cajete de barro de Michoacán, época Clásica (600 d.C.) Cultura Pre-Tarasca.

13. Iguana, simboliza la fertilidad y la primavera.

14. Serpiente de fuego con cejas de llamas: El Ciú-Coatl "serpiente preciosa". Sello de Zamora, Michoacán.



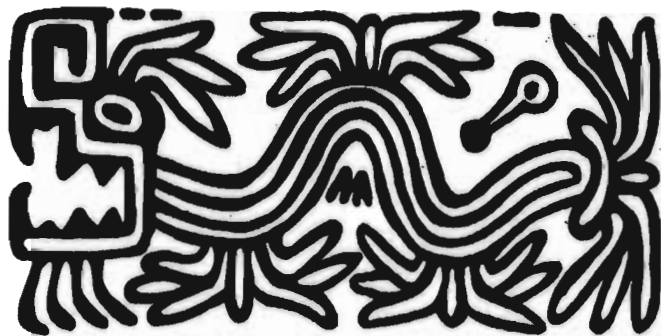
11



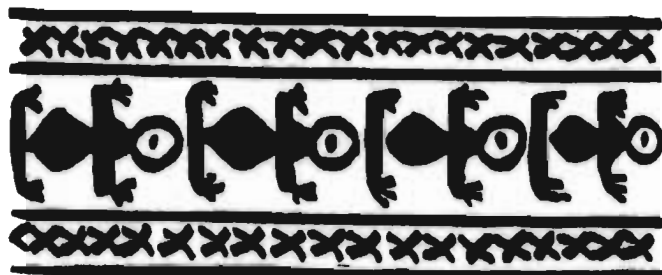
13



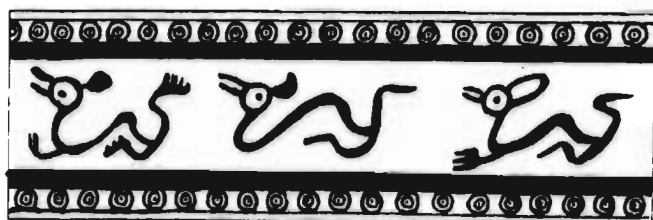
12



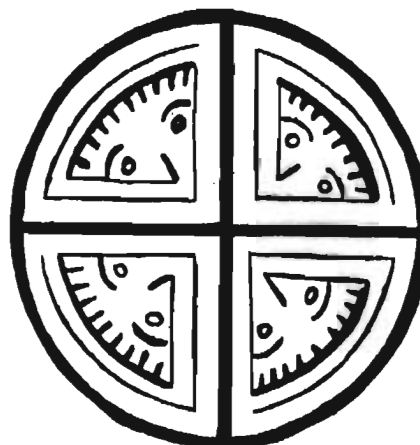
14



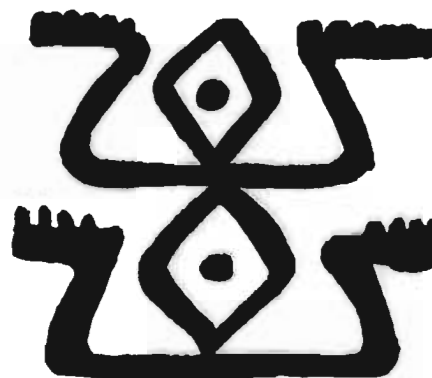
15



16



17



18

15. Dos franjas de grecas de cruces, símbolos del poniente. En medio las figuras Auicanime "Hechiceras del poniente". Decoraciones de cerámica encontradas en Coahuayana. Cultura Tarasca, época Post-Clásica.

16. Aves con pies representando pájaros serpientes. Decoración de una vasija encontrada en Coahuayana, Michoacán. Cultura Tarasca, época Post-Clásica.

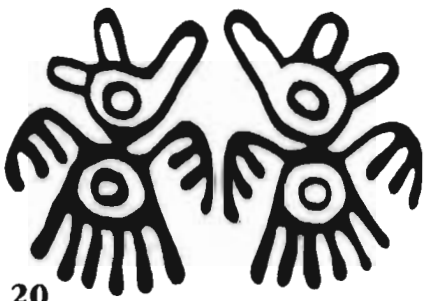
17. Los dioses de las cuatro partes del mundo. Cultura Pre-Tarasca, época Clásica.

18. Rana mensajera de las lluvias. Coahuayana, Michoacán.

19. Tzintzuni, el colibrí mensajero de los dioses. Sello plano del occidente de México, probablemente de Michoacán.



19



20

20. Aguililla doble representando a Venus, estrella de la mañana y estrella de la tarde. Sello de Michoacán.

21. Aguilas menores que representan al dios gemelo del oriente y poniente (Venus). Sello plano de Michoacán.

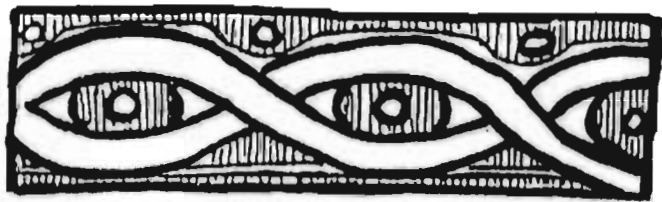
22. Mariposa de dos cabezas, representando a Venus "El dios gemelo". Probablemente de Tzintzuntzan, Cultura Tarasca, época Post-Clásica.

23. Ojos celestes, estrellas.

24. Figuras humanas o imágenes de los dioses en forma de ídolo. Sellos de Cuitzeo.



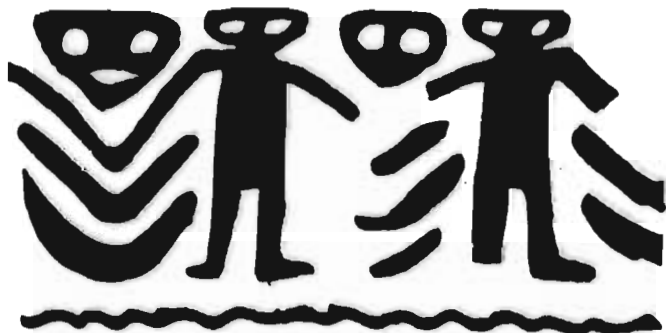
21



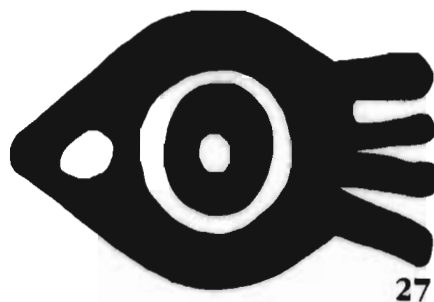
23



22



24



25. Serpientes de agua con cabeza triangular. Sello de Cuitzeo, Cultura Tarasca, época Pre-Clásica.

26. Rana representando a la luna. Cultura Tarasca, sello de Michoacán.

27. Pez con símbolo solar. Sello de Michoacán.

28. Dios de la lluvia, el Tláloc Tarasco "Chupi-tirípeme", con influencia teotihuacana. Sello plano de Michoacán.

29. Aguila solar. Sello plano del occidente de México, el Chanal, Colima. Influencia tarasca.



CAPITULO 3

El Diseño Gráfico

Vivir no es sólo existir, sino existir y crear...
Anónimo

El Diseño Gráfico

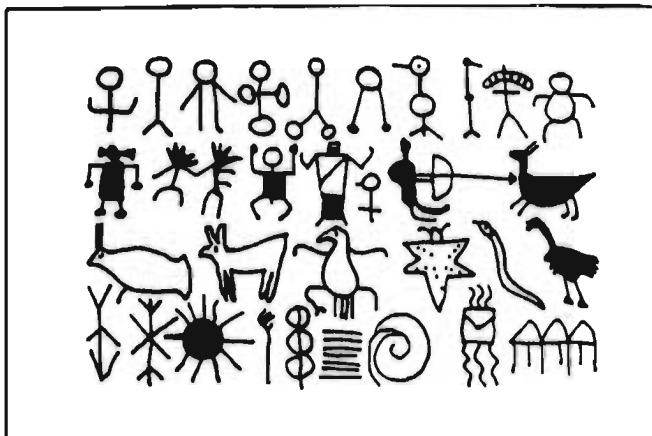


Introducción al Diseño Gráfico

Con el tiempo, la comunicación gráfica ha acabado por convertirse en una disciplina independiente, sobre todo en los últimos treinta años; el instrumental del diseño ha experimentado un avance espectacular, lo mismo que las técnicas de reproducción e impresión. El diseño mismo, que se puede definir en términos generales como "la ordenación, composición y combinación de formas y figuras", es la transformación de ideas y conceptos en una forma de orden estructural y visual.

Existe una gran semejanza entre el trabajo del diseñador gráfico y el del ilustrador. Como el ilustrador, el diseñador gráfico es una artista al servicio de un encargo específico de trabajo, ambos campos de actividad se han ampliado enormemente al aumentar la sofisticación de los procesos técnicos de reproducción.

Los objetivos del artista y del diseñador gráfico son muy distintos: "En el diseño hay un cuerpo dado de información que debe comunicarse para que el público la experimente, es un proceso de creación visual con un propósito". Por otra parte, la función esencial del arte es "cambiar e intensificar la percepción de la realidad por cada persona, es la realización de las visiones personales y los sueños del artista". De este modo la función de un diseñador consiste en resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, y hacerlo de forma original y precisa.



Izq. Antecedentes del Diseño, representación de animales y signos. Abajo. Aplicación de diseño en envases.

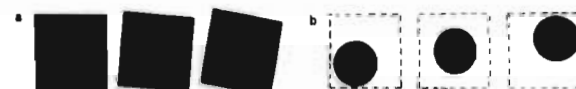
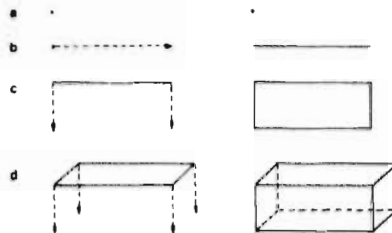




Elementos del Diseño

Todo diseño, combina elementos tanto prácticos como estéticos, reunidos, determinan la apariencia definitiva y el contenido del diseño, estos son: los Elementos Conceptuales, los Elementos Visuales, los Elementos de Relación y los Elementos Prácticos.

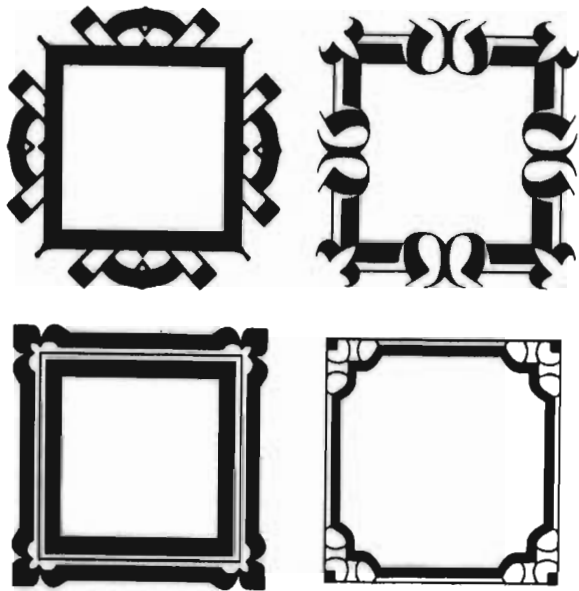
Los Elementos Conceptuales no son visibles y son: *el punto, la línea, el plano y el volumen*, cuando estos se hacen visibles se pueden determinar los Elementos Visuales que son: *la forma, la medida, el color y la textura*. Los Elementos de Relación dictan la ubicación y la interrelación de las formas, los que se perciben son: *la dirección y la posición*, los que se sienten son el *espacio y la gravedad*. En los Elementos Prácticos yace el contenido del diseño y son: *la representación, el significado y la función*.



- 1a Punto
- 1b Línea
- 1c Plano
- 1d Volúmen

- 2a. Forma
- 2b. Medida
- 2c. Color
- 2d. Textura

- 3a. Dirección
- 3b. Posición
- 3c. Espacio
- 3d. Gravedad



/zq, Elementos Decorativos. Abajo, modificaciones en los tipos y familias tipográficas.



- Palatino
- Palatino Italic*
- Palatino Semibold**
- Palatino Bold**
- Melior
- Melior Italic*
- Melior Semibold**
- Melior Bold Condensed**
- Optima
- Optima Italic*
- Optima Semi Bold**

La disposición de estos elementos en un formato bidimensional, es generalmente en forma de tipografía e imagen.

La tipografía representa desde una sola palabra, hasta bloques de texto. Las imágenes pueden ser fotografías, dibujos o ilustraciones, o simplemente formas abstractas y decorativas.



Composición

Diseño y composición

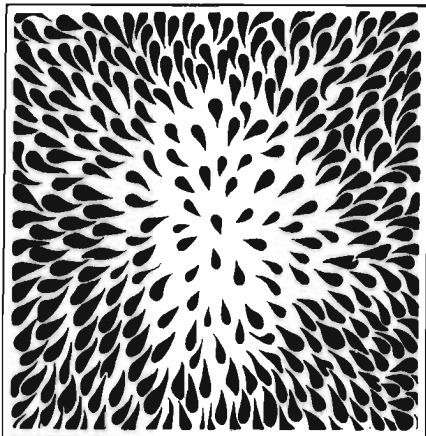
La "composición" es la disposición de los diversos elementos para expresar decorativamente una sensación, creando un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta de las partes.

Se deben organizar todos los elementos del diseño, incluyendo la figura y el fondo. Todas las formas tienen no sólo configuración y tamaño, sino también posición en un campo visual, es necesario lograr una unidad orgánica entre este y las formas que contiene.

Otros aspectos de la composición que deben tomarse en consideración son el equilibrio de color dentro del área y la profundidad que puede introducirse para dar al diseño en su conjunto una tercera dimensión.

En el diseño para ilustraciones intervienen líneas, contornos, formas, tonos, colores y texturas. La dirección, las dimensiones, el movimiento y la disposición que se da a estos

Arriba. Composición continua. *Abajo.* Composición Dinámica. *Derecha.* Composición clásica y estática.





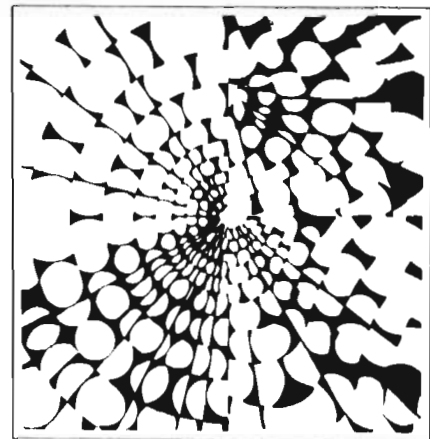
elementos para que formen una composición armónica es lo que les permite expresar claramente un mensaje visual determinado.

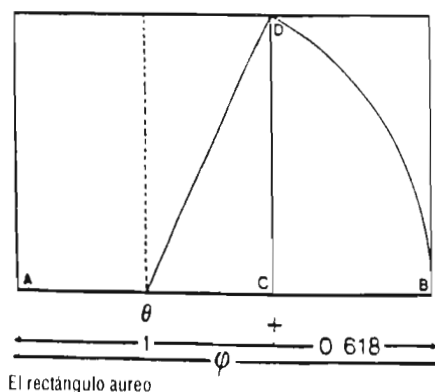
Asimismo podemos ver que La Composición Dinámica, nos da la impresión de movimiento y fuerza, aquí domina el contraste entre los distintos elementos de la composición. En la Composición Clásica y Estática, se acentúa el sentido de continuidad, eliminando todo aquello que nos pueda sugerir movimiento, dando un efecto tranquilizador. En la Composición Continua en cambio, la acción de los elementos visuales se desarrolla dominando el espacio con una narración continua, no existe ningún punto de interés preponderante. Por último, en la Composición en Espiral, se consigue un efecto de fuerza vital cuando los elementos se expanden hacia el exterior del formato.



Conjunción de tipos e ilustración, en una composición clásica y equilibrada

Composición en espiral





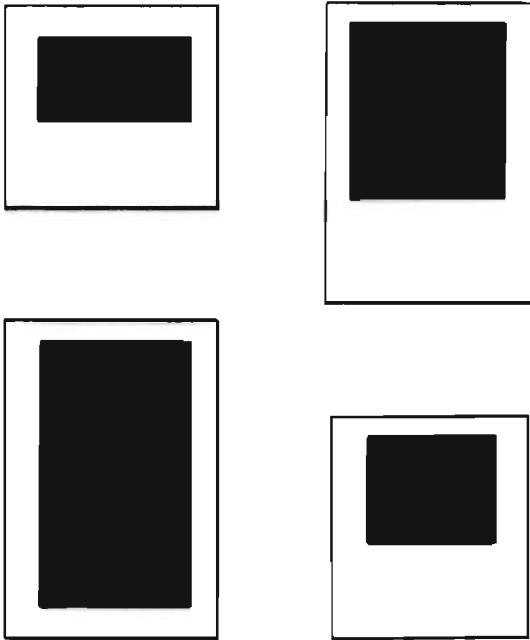
Otro ejemplo para crear una composición armónica es "La Regla Áurea" que se basa en el principio general de contemplar un espacio rectangular dividido, a grandes rasgos, en terceras partes, tanto vertical como horizontalmente. Al situar los elementos principales de diseño en una de estas líneas, se observa el equilibrio creado entre estos elementos y el resto del diseño.

Conjunción de tipos e ilustraciones.

La libertad de combinar tipos e ilustraciones se basa en la capacidad de controlar los efectos visuales de ambas cosas, permitiendo que se desarrollen de modo complementario. Es bueno que, en las primeras fases del diseño, puedan precisarse el estilo, la forma, los colores y el tamaño no sólo de la ilustración, sino también de la tipografía. Ambas cosas pueden considerarse como elementos separados, permitiendo que cada uno de ellos se defienda por sí mismo. La ilustración puede integrarse en la tipografía, controlando su forma y color, o puede planificarse para que esta se superponga.



ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA



Arriba Izq. Ejemplos de distribución de blancos. Arriba
Der. composición con movimiento.
Abajo. Composición equilibrada.

Distribución del espacio

Las ilustraciones pueden ocupar espacios muy diversos, en ocasiones cubren áreas completas en que la ilustración es dominante y otras ocupan solamente espacios limitados que están destinados a proporcionar información visual complementaria de los textos.

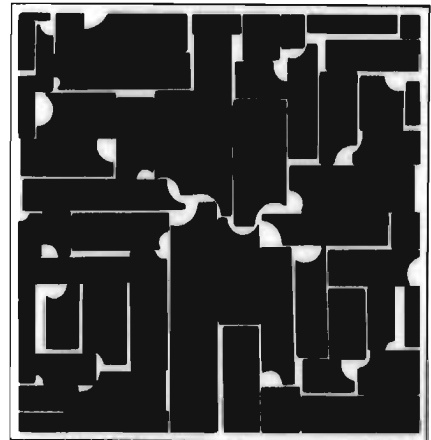
Los formatos en que se diseña la ilustración son variables, pero el más común es un rectángulo horizontal o vertical, guardando una proporción de 3x4.

Equilibrio

En todas las composiciones se debe considerar el equilibrio que se establece por un eje vertical en el diseño y una base horizontal que sirve de referencia para completar la sensación de equilibrio.

Movimiento

La sensación de movimiento de una imagen, se deriva de la experiencia real del movimiento verdadero: Es decir, la sensación de movimiento está en el espectador, no en la imagen, una manera de proyectar dicha sensación se da cuando las líneas estructurales básicas no son paralelas a los ejes vertical y horizontal.



307 1975
 1975 1975
 1975 1975

Color

Cuando percibimos la luz, percibimos diferencias tonales. Los tonos pueden ser cromáticos o acromáticos. Las diferencias en el tono son resultado de la relativa brillantez de la luz reflejada en aquello que observamos.

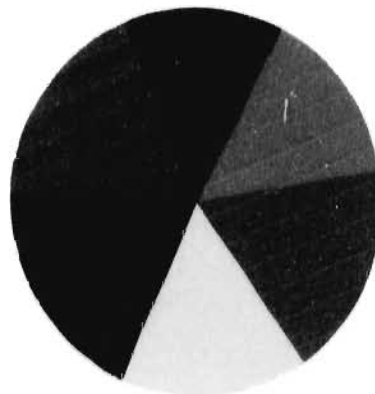
Las funciones del color en la comunicación gráfica son principalmente: llamar la atención, producir efectos psicológicos, desarrollar asociaciones, lograr la retención y crear una atmósfera estéticamente placentera. Esto, desde luego, propicia la relación efectiva a través del gusto personal o la preferencia cultural del grupo humano.

Los colores primarios son el rojo, amarillo y azul, estos se mezclan por pares y en proporciones iguales para lograr los colores secundarios: anaranjado, verde y violeta.

Cada uno de ellos tiene una expresión definida de sensación. Los colores cálidos excitan, animan, alegran y estimulan; los fríos deprimen y tienen cualidades de reposo, quietud y silencio.

Armonía

Para que una ilustración llame la atención necesita que la combinación de colores que se seleccione para realizarla tenga un efecto armónico, por ejemplo: la Armonía por Analogía, son los colores que se encuentran cercanos en el círculo cromático, estas armonías se vuelven más atractivas si se les añade una pequeña área del color contrastante. La Armonía por Contraste, son los colores opuestos en el círculo cromático.





Logotipos

Los productos y organizaciones tienen su propia "personalidad". Las marcas que son los medios por los cuales los comerciantes distinguen sus productos o servicios de los que ofrecen otros, entran en dos grandes categorías: "nombres de marca e imágenes de marca". Los nombres de marca son denominados "marcas", y las imágenes de marca, sobre todo las bidimensionales, suelen llamarse "logotipos".

Las marcas comerciales y los logotipos son algo más que simples palabras o imágenes:

identifican un producto, un servicio o una organización; *lo diferencian* de otros; *comunican* información acerca del origen, el valor, la calidad; *añaden valor*, al menos en la mayor parte de los casos; representan potencialmente, *haber*es valiosos; constituyen *propiedades legales* importantes.

La marca y el logotipo nos permiten adoptar, casi subconscientemente, una decisión rápida cuando nos hallamos ante opciones diferentes.

Una de las funciones clave de una marca o de un logotipo es *identificar* un producto, un servicio o una empresa. El diseñador, tiene que ser sensible a las normas culturales, sin embargo, es importante que las marcas y logotipos sean distintivos.

Aunque cumplen la misma función, un símbolo y un logotipo no son lo mismo. Un símbolo es una imagen que representa una idea, mientras que el logotipo es un grupo de letras o una palabra completa que se utiliza como imagen.



AVON





Tipos de logotipos

**Logotipos sólo con nombre.* Los logotipos sólo con el nombre son estilos cuyo carácter único deriva exclusivamente de un nombre utilizado con un estilo gráfico particular, transmiten al consumidor un mensaje inequívoco y directo.

**Logotipos con nombre y símbolos.* Estos logotipos tratan el nombre con un estilo tipográfico característico, pero lo sitúan dentro de un simple símbolo visual.

**Iniciales en los logotipos.* Puede ser difícil y caro, proporcionar a las iniciales personalidad y carácter distintivo; es difícil, obtener derechos legales exclusivos para un grupo de iniciales; estas pueden ser frustrantes para el consumidor; y es posible que las iniciales deban variar de un país a otro.

**Logotipos con el nombre en versión pictórica.* El estilo global del logotipo es muy distintivo. Aunque el logotipo tuviera un nombre diferente, seguirá siendo claramente el logotipo de su auténtico propietario.

**Logotipos asociativos.* Gozan de libertad; habitualmente, no incluyen el nombre del producto o de la empresa, pero se asocian directamente con el nombre.

**Logotipos Alusivos.* La alusión puede perderse para la mayoría del público. Con todo, la alusión aporta un foco de interés que puede ser útil en las relaciones públicas, sobre todo en el lanzamiento de un nuevo logotipo.

**Logotipos abstractos.* El problema de estos logotipos libres y abstractos reside en que no tienen ningún auténtico núcleo de significado, y aún más, por el hecho de que muchos logotipos abstractos parecen iguales entre sí.





El alcance de la fotografía

La fotografía, como el dibujo, es un medio de comunicar algo. Porque el resultado de las dos actividades es una serie de marcas hechas sobre un papel y que conforman una afirmación visual de tipo informativo, ideológico, emocional, etc. Sin embargo, en la fotografía el trabajo de interpretación no es tan evidente como en la producción de un dibujo.

En los comienzos de la fotografía, la facilidad con que la cámara captaba cualquier detalle fue lo que llamó la atención. Los artistas llevaban siglos esperando la aparición de algún dispositivo que les ayudara a representar con precisión en un plano las proporciones de los objetos; así que la intervención a finales de los 30 de un método práctico de fotografía que combinaba la cámara oscura con las propiedades fotosensibles de las sales de plata fue revolucionaria. Era difícil pensar en un medio de representación más objetivo, y esto condujo a algunos artistas a afirmar que la fotografía acababa de superar a la pintura.

Su preocupación es comprensible, porque en su época la precisión jugaba un papel importante al momento de juzgar una pintura. Pero los artistas pronto descubrieron que la cámara no era más que una máquina. De hecho los artistas ganaron mucho con la cámara, que reproducía instantes brevísimos, ilustraba el movimiento de las cosas, introducía ángulos y encuadres antes impensables.

Sin embargo, al pasar el tiempo, la capacidad omnipresente de la fotografía y los métodos eficaces y económicos de reproducción en color, sumados al fenómeno de la televisión, parecían indicar la desaparición de la ilustración. Pero se subestimó su permanente y creciente necesidad en todos los ámbitos comerciales, y se pasó por alto las limitaciones de la cámara y la imagen fotográfica.

En la actualidad la ilustración tiene un alcance mucho mayor que nunca: los libros, las revistas, los cómics, la

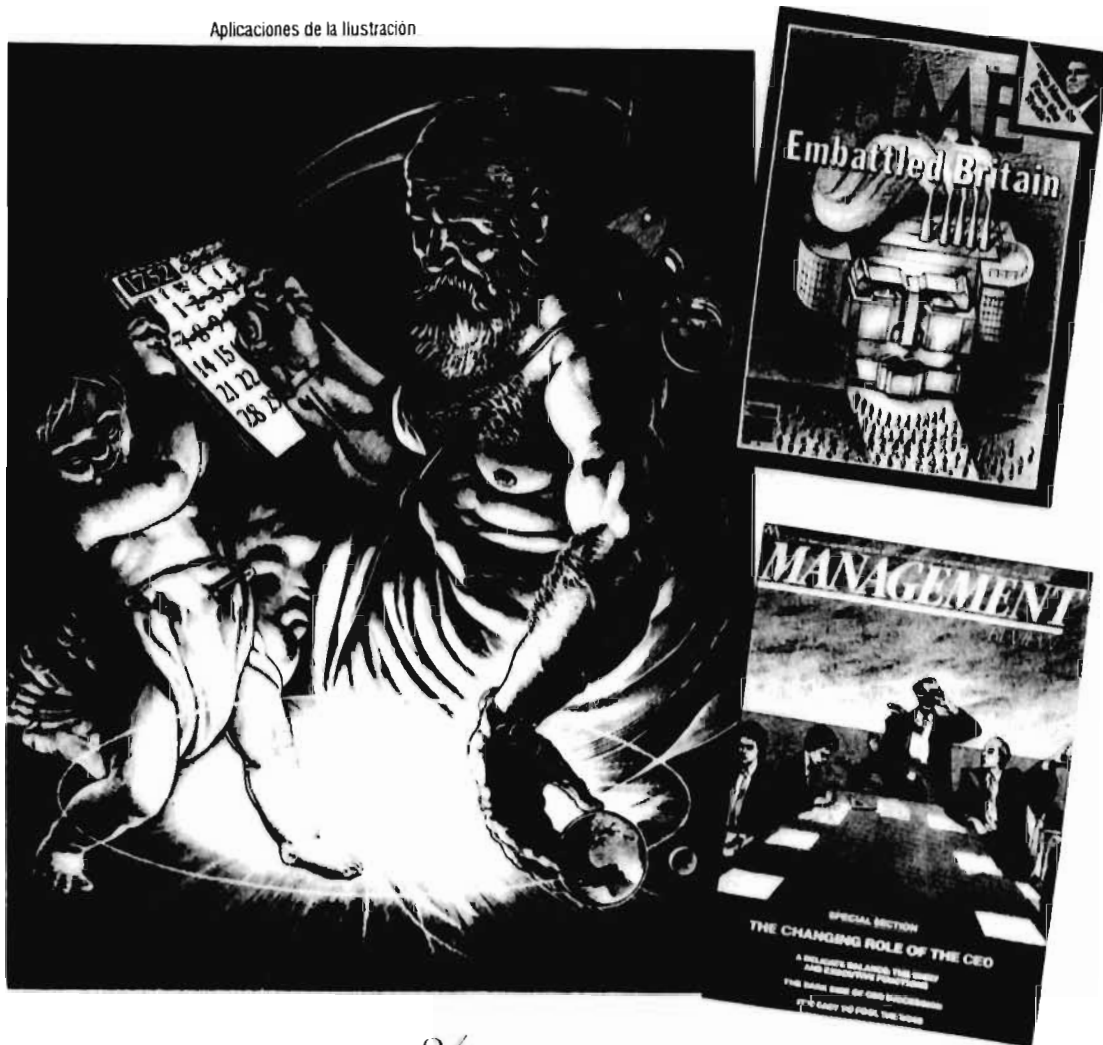


publicidad, los carteles, las tarjetas, el envase y el embalaje; en realidad toda la gama de materiales impresos han creado un ambiente propicio para el desarrollo de los ilustradores.

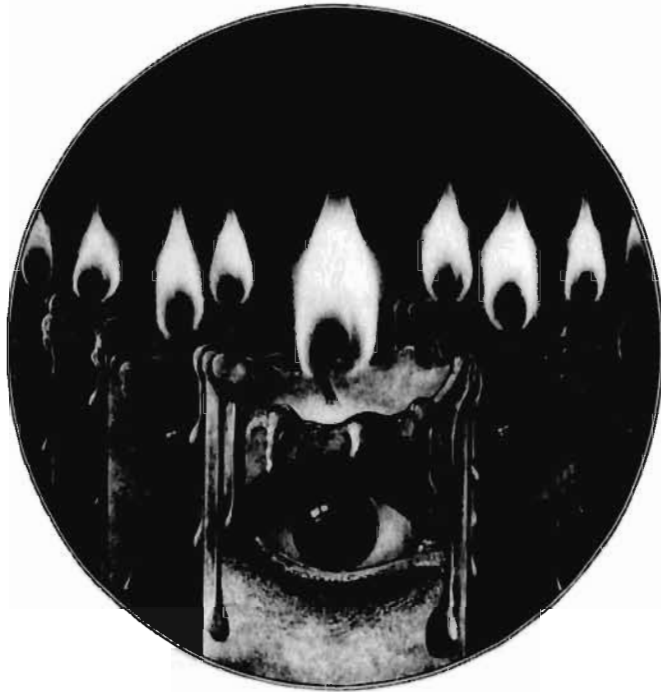
La nueva tecnología del final del siglo XX puede crear imágenes que en otra época se dibujaban a mano, pero el ilustrador no sólo va a seguir trabajando paralelamente a la nueva tecnología, sino que también la va a aplicar.

En términos generales, la ilustración entra en donde jamás penetra el objetivo de la cámara fotográfica, es capaz de registrar un acontecimiento que todavía no se ha producido, puede representar un servicio o un fenómeno intangible y sirve para volver comprensibles las cosas complicadas.

Aplicaciones de la Ilustración



La Ilustración



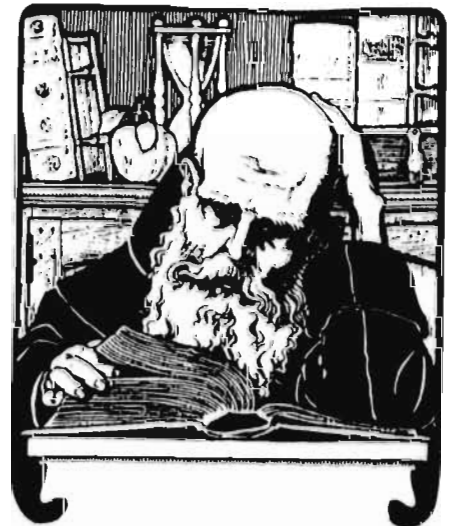
Introducción a la ilustración

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse "ilustración".

Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo, sus límites siguen siendo inciertos; la ilustración se basa en técnicas artísticas tradicionales.

Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan su forma y contenido. La buena ilustración siempre ha representado una visión personal y una técnica perfecta, el ilustrador tiene la misión de crear y ejecutar una imagen adecuada para un encargo determinado.

Sin embargo, la ilustración no es algo nuevo, sin duda se ha visto incrementada por su efectiva utilización en los ámbitos publicitarios, la ilustración surgió con el arte mismo, por citar algo de historia, la ilustración ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos ilustrados que se conocen. El arte medieval de la ilustración de manuscritos fue inmediato precursor de la





Aplicación de una ilustración. Frederick Walker, Cartel de Teatro 1871

ilustración de libros impresos. La ilustración cuidadosa e intrincada de los libros, generalmente de temas religiosos, tendía a realizarse en los monasterios.

En el aspecto técnico, el s. XIX fue testigo de muchos adelantos, no sólo en la maquinaria y procesos de impresión, sino también en la gama de colores a disposición del artista y el ilustrador. La revolución industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados, que añadieron nuevos colores al espectro.

Otro adelanto importante fue el desarrollo de la producción de semitonos, que hizo posible reproducir adecuadamente obras a todo color, superponiendo diferentes tintas. En la actualidad las técnicas de reproducción son tan complejas que pueden hacer frente a cualquier medio que el artista elija. Hoy, se puede concluir, que la ilustración ha sido esencial en la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural.

Las técnicas del ilustrador

Lápiz: El lápiz es básicamente un medio lineal; las líneas pueden ser muy expresivas, según la presión y velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz. El grafito produce marcas grises y brillantes. Para producir el tono, se puede frotar, sombrear o rayar, o hacer puntos o trazos cortos. Para lograr textura, se puede apoyar el papel sobre una superficie rugosa y frotar con el lápiz encima. Una manera de aprovechar el medio consiste en utilizar lápices de distintas durezas.

El lápiz blando sobre un papel áspero, da un efecto resplandeciente, sobre papel liso puede dar un efecto regular y solido. También se puede dar la sensación de solidez o de angulosidad, según la presión con que se aplique y la dureza del lápiz.

Existen también lápices de colores que presentan gamas muy extensas con los que se pueden lograr efectos casi fotográficos.

Gouache: El gouache es una pintura opaca, a base de agua, que se prepara con pigmentos molidos menos finos que los de acuarela, ligados con goma arábiga, a los que se añade pigmento blanco para darles opacidad. Tiene mucha menos luminosidad que las acuarelas y se puede modificar y elaborar por encima sin que parezca demasiado trabajado.

Se usa mucho en la ilustración de revistas, donde sus colores nítidos y planos se reproducen bien.

Pintura acrílica: Se llama acrílico a todo pigmento ligado con resina sintética. Se diluye con agua. Se seca con la

LA ILUSTRACION

misma rapidez con que se evapora el agua y, una vez seca, es impermeable. Esto permite pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo. Los acrílicos son sumamente versátiles y, aunque al principio son opacos, la pintura se puede diluir hasta conseguir el grado de transparencia que haga falta.

Las pinturas acrílicas son buenas sobre todo para producir grandes superficies de colores, planos ininterrumpidos y para aplicar capas superpuestas de lavados diluidos de color.

Acuarelas: Las acuarelas son pigmentos molidos muy finos que después se ligan con goma arábiga, que se disuelve fácilmente con agua. Las acuarelas se adhieren fácilmente al papel y la goma proporciona brillo al color, y actúa como un barniz suave y delgado. La virtud principal de las acuarelas es su transparencia, se utiliza la blancura del papel para aclarar los tonos y proporcionar puntos de realce. Los colores se presentan en forma de pastillas secas, cuencos semihúmedos o en forma líquida, y en tubos o frascos.

Aerógrafo: El aerógrafo cuenta con una entrada de aire alimentada por un compresor eléctrico y unos instrumentos de alta presión, capaces de producir líneas finas, tonos graduales y zonas de color plano y homogéneo. Este medio es capaz de producir una precisión casi fotográfica.

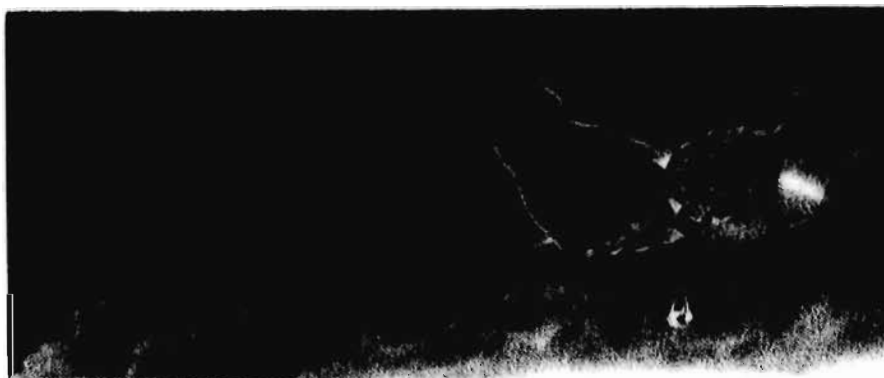
La técnica que más se utiliza con el aerógrafo es el enmascaramiento. El ilustrador tiene que ser capaz de visualizar con toda claridad la parte oculta de la ilustración.

Carboncillo: El carboncillo origina una imagen negra, mate y poderosa (aunque frágil). Produce fácilmente tanto línea como tono y con una goma de borrar, se pueden aclarar algunas zonas o crear blancos de realce. Como las imágenes se emborronan enseguida, casi siempre hace falta fijar el trabajo en etapas intermedias, a medida que se va haciendo.

El carboncillo tiene la tendencia de reflejar la granulación de la superficie, cualidad que el artista puede explotar, se



Ilustración con Acuarela



El aerógrafo puede producir una precisión casi fotográfica

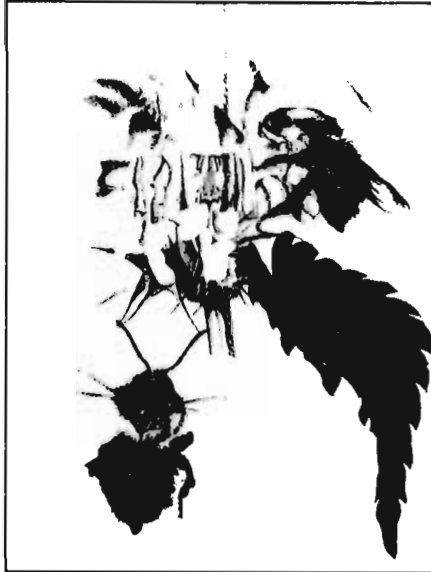


Ilustración con Técnica de Lápiz de Color.

pueden obtener tanto sombreados oscuros que den profundidad como brillos que definan contornos y texturas, lo que produce un marcado contraste de luces y sombras, también se puede crear un estilo muy ligero y delicado, difuminando los contornos.

Óleos: La pintura al óleo se prepara con pigmentos mezclados con aceite de linaza o amapola. Se dice que la pintura al óleo es el medio más flexible, en parte porque su lento tiempo de secado permite pintar "mojado sobre mojado" y por la posibilidad de eliminar la pintura hasta el fondo, si hace falta.

Para pintar al óleo se utilizan dos técnicas básicas: las pinturas que se elaboran con sumo cuidado, mediante la superposición de capas, cada una de las cuales se deja secar antes de aplicar la siguiente, y la pintura directa, en la cual se utiliza color opaco para completar la pintura, por lo general en una sola sesión.



Pintura al Óleo

LA ILUSTRACION

Pasteles: Los lápices al pastel están hechos con pigmentos en polvo, envueltos en goma o resina para evitar que se deshagan. Muy efectivos, sobre todo para crear transiciones suaves y delicadas de tono y color. Sin embargo, se borran con dificultad y no es fácil introducir cambios. Existen casi 600 matices de pasteles diferentes porque no se pueden mezclar para crear colores nuevos, como se hace con las pinturas.

Con pasteles se puede trabajar sobre lienzo o papel con textura.

Pasteles al óleo: Usarlos es muy parecido a pintar al óleo; los colores se preparan y se ablandan con trementina y a continuación se trabajan con un pincel o sencillamente se superponen formando capas. Se pueden aplicar sobre papel o lienzo y no hace falta fijarlos. Para usarlos, lo mejor suele ser combinar lavados de color con un dibujo más preciso, hecho con el color compacto del pastel.

Pluma y Tinta: Se pueden usar una amplia variedad de plumas, entre las que se incluyen: las plumas de caña, las plumillas, las plumas fuente, los bolígrafos, los rotuladores y las rotoring. La tinta de dibujo, a veces llamada tinta china, se presenta en una variedad de colores, aunque los que más se utilizan son el negro y el castaño.

Un estilo libre y suelto se crea con fuertes líneas oscuras y lavados de tinta diluida, se puede combinar con una minuciosa atención del detalle. La combinación de líneas rápidas e incisivas con lavados crean una sensación de atmósfera y acción. Las líneas sueltas y vigorosas transmiten una impresión de intensa emoción.



Efectos logrados con la técnica de pluma y tinta



Las Tarjetas

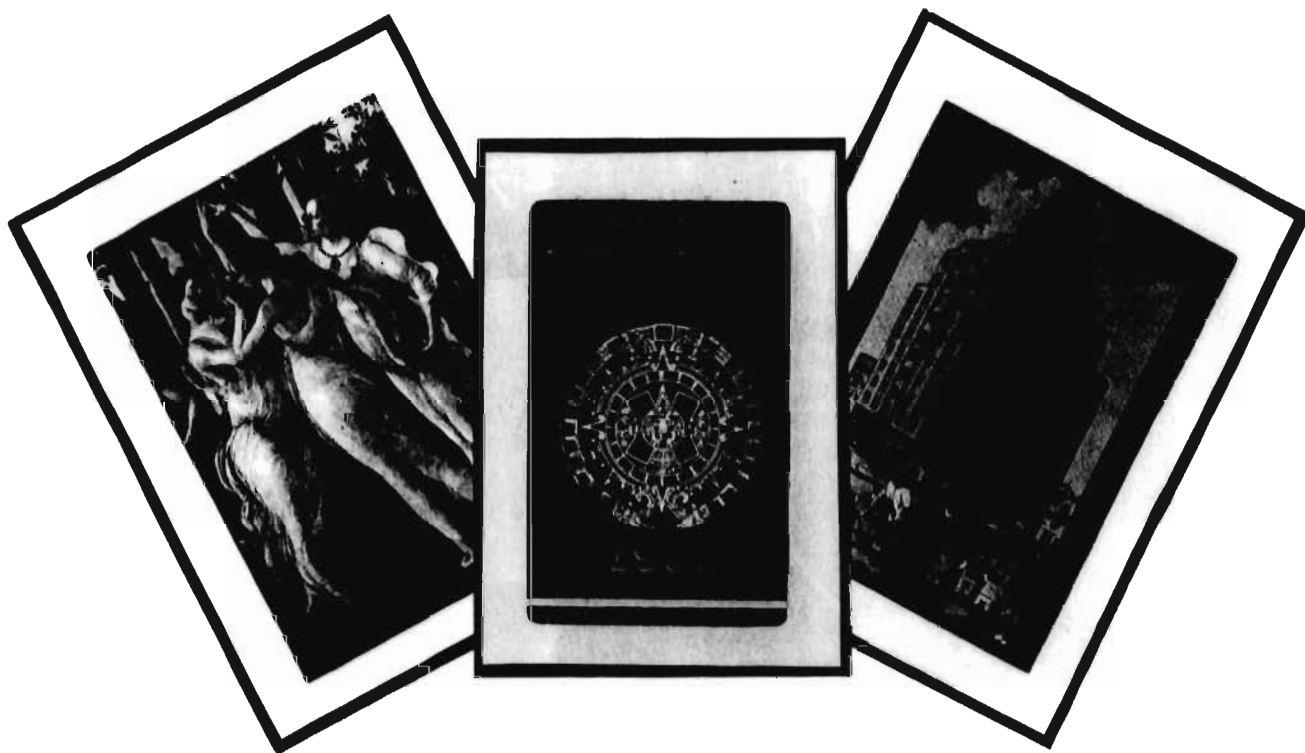


Suele decirse que la costumbre de mandar cartas y tarjetas va en decadencia, y se culpa al teléfono, pero en realidad el volumen del correo va en aumento. Hoy todo el mundo necesita escribir cartas. Incluso en los días en que exista tanto el analfabetismo, los hombres letrados, eran requeridos para escribirlas. Pese a los modernos sistemas de comunicación, sigue habiendo, literalmente, millones de razones que impulsan a la gente a escribir.

Antes de que se establecieran los servicios postales del Estado, se utilizaban mensajeros especiales para su envío. El objetivo de todas las cartas y tarjetas, en todos los tiempos, es siempre el mismo: intercambiar ideas o poner en conocimiento hechos entre dos personas. Porque, por lo general, es más sencillo expresarse con claridad por escrito que por teléfono. Una carta puede corregirse y pulirse hasta que diga exactamente lo que se quiere decir. A veces la carta sirve simplemente para fijar un balance de ideas o de objetivos, pero también los sentimientos personales se expresan mejor con papel y tinta que cara a cara.



LAS TARJETAS



La Tarjeta Postal

La tarjeta postal puede ser una carta pequeña, porque de cierto modo comparten objetivos, pero además, su función es dar a conocer a la persona que se le envía, un lugar, sea país o ciudad, sus atractivos turísticos y sus aspectos culturales, también puede presentar un evento, o un acontecimiento, generalmente por medio de fotografías o ilustraciones. Asimismo, puede ser un elemento de escritorio de mucha utilidad.

Los motivos de las tarjetas suelen ser sumamente variados, existen postales de obras artísticas de reconocidos pintores y fotógrafos de todos los lugares y épocas. Los motivos fotográficos pueden ser de paisajes, arquitectura, gente, tradiciones, objetos de diversa índole, así como flores, y animales y en general, de casi todo lo que nos rodea. La ilustración permite elaborar tarjetas de cualquier tema, por ejemplo: la experimentación con las técnicas de reproducción más antiguas, unidas a un estudio consciente y meticuloso de los ejemplos históricos, han contribuido a la diversidad de estilos ilustrativos, como la ilustración histórica. La ilustración de la tarjeta postal, abarca un sin fin de técnicas y estilos.

En cuanto a sus características, posee espacio en la parte posterior, para la redacción del mensaje y para los datos del remitente o membrete y destinatario. En el extremo izquierdo ya sea superior o inferior se describe la imagen. La parte superior derecha posee espacio para los timbres postales o



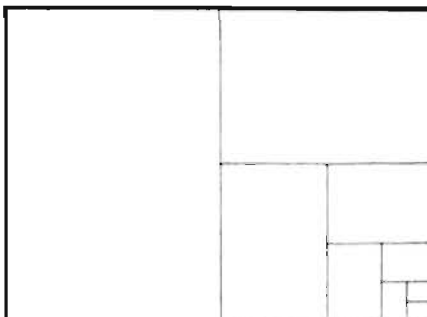


estampillas, donde se coloca el sello de cancelamiento de estampillas y el sello fechador modelo 36. Los datos del impresor, generalmente se disponen en el centro.

El formato generalmente es un rectángulo que puede ser tanto vertical como horizontal, dependiendo de la imagen, el tamaño es variable, los más comunes son 17x12 y 15x10 cms. Además se tiene la ventaja de que puede enviarse sin necesidad de sobre.

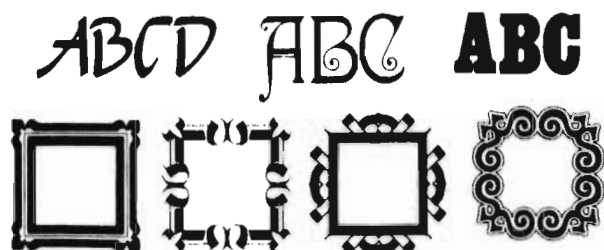
La legislación postal, no exige mayores condiciones, no existe un tamaño específico, éste sólo se determina en función de su manejo, el mayor al tamaño carta es propenso a maltratos. En cuanto al peso, revasando los 20 gramos, se aumenta un poco más a la tarifa estándar. Hablando del papel, y dado que lo característico de la tarjeta es ser enviada sin sobre, debe ser resistente para que no se deteriore: puede ser Eurokote o Cromakote.

El formato siempre dividido a la mitad guarda proporciones armónicas



Proceso de elaboración

Primero que nada, se debe definir el objetivo que se persigue, esto se puede lograr contestando a las siguientes preguntas: ¿Qué se quiere conseguir?, ¿A quién va dirigido el mensaje?, ¿Qué hay que decir? y ¿Cómo va a comunicarse?, y una vez contestadas las preguntas y decidido el medio idóneo para emitir el mensaje, se procede a diseñar, tomando en cuenta desde luego la composición y el color en la combinación de tipos, gráficos decorativos, fotografías o ilustraciones. Antes



que nada. se hacen bocetos para ver el aspecto que tendrá la obra acabada, tomando en cuenta lo más importante del mensaje y dónde debe estar el énfasis visual. Una vez elegido el mejor boceto, se dibuja al tamaño natural, para hacerse una idea del efecto que produce, es necesario que esta representación sea lo más fiel posible al diseño final. Para diseñar tarjetas postales es preciso saber el método de reproducción que se va a emplear, el tipo de papel, cartulina, etc., si va a llevar fotografías o ilustraciones, si la tarjeta será reproducida en blanco y negro o color.



Tipos de Tarjetas

La Tarjeta Postal, puede ser papelería de escritorio al igual que la Saluda, y la Tarjeta de Presentación. Otros tipos son las Tarjetas de Felicitación que pueden ser parte de las Tarjetas de Ocasión, las hay impresas o hechas a mano, con fotografías o ilustraciones o solo tipografía, las hay también desplegadas, en relieve, con fotomontajes o collages, en este sentido no hay parámetros a seguir, es aquí donde la creatividad del diseñador se pone de manifiesto.

Las tarjetas pueden ser desplegadas, casi todas las tarjetas de ocasión consisten en un papel doblado que lleva por fuera un dibujo y por dentro un espacio reservado al texto, impreso o escrito a mano. Las tarjetas en relieve, parecen planas pero cuando se despliegan aparece súbitamente una tercera dimensión.

Saluda

Es una tarjeta que acompaña artículos o información que se envían al destinatario en razón de un acuerdo previo. Lleva escrito un mensaje breve o una firma

Tarjeta de presentación

Su finalidad, es mostrar el nombre de la persona, la empresa en que trabaja, el puesto que ocupa en la misma, la dirección y el número de teléfono.





Tarjeta de Ocasión

* Tarjetas de San Valentín

Las primeras tarjetas de felicitación confeccionadas en cierta cantidad fueron las del día de San Valentín, que aparecieron a finales del siglo XVIII. En poco tiempo se convirtieron en creaciones muy elaboradas, con florituras en realce, ilustraciones en color y complejas combinaciones de materiales. A mediados del XIX, cuando se estableció el correo, las tarjetas de San Valentín alcanzaron enorme popularidad.

* Tarjetas de cumpleaños

Fueron originalmente popularizadas en Inglaterra y América, casi al mismo tiempo que las tarjetas de navidad durante el siglo XIX. Estas tarjetas han sido diversificadas durante el paso del tiempo, sus tamaños han variado desde 5cm. hasta 20 cm de ancho.

* Tarjetas de Bebés

Las tarjetas de bebé fueron primero introducidas en el mercado alrededor de 1910 y fueron decoradas con curiosos diseños en rosa y azul.



LAS TARJETAS



*Tarjetas de Navidad y Año Nuevo

La primera tarjeta de Navidad hecha en America fue en 1850, usando el proceso de litografía. Durante la primera mitad de 1870, ya existía una producción en masa de muchas hermosas tarjetas.

*Halloween

Muchas de las tarjetas de Halloween surgieron entre 1910 y 1920 y fueron especialmente introducidas al mercado para uso comercial en las tiendas.

*Día de Gracias

Los motivos de estas tarjetas son variables, como pavos, indios, puritanos y ricas cosechas.

*Aniversario

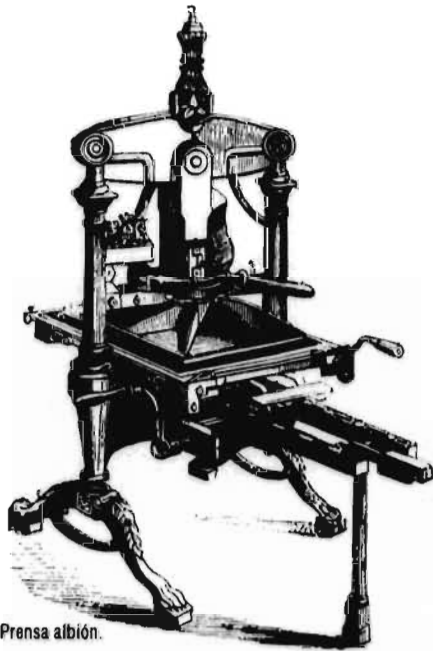
Simboliza la celebración del principio de una nueva vida para una pareja, sin embargo, es algo extraño que las tarjetas de aniversario de bodas no **son** tan populares en comparación con otras tarjetas.

*Pascua

Los diseños para las primeras tarjetas de Pascua tuvieron saludos simples con hermosos arreglos florales. Después los dibujos de conejos, gallinas y huevos llegaron a ser más populares.



Reproducción e Impresión



Prensa albión.

El término "impresión" se usa para indicar varios métodos diferentes, sin embargo, el proceso básico es siempre el mismo: crear la impresión por contacto con un plancha entintada, un bloque de piedra o una pantalla. Aún así, el producto final no es simplemente una reproducción; es una obra de arte, aún cuando se hagan muchas copias con un solo bloque.

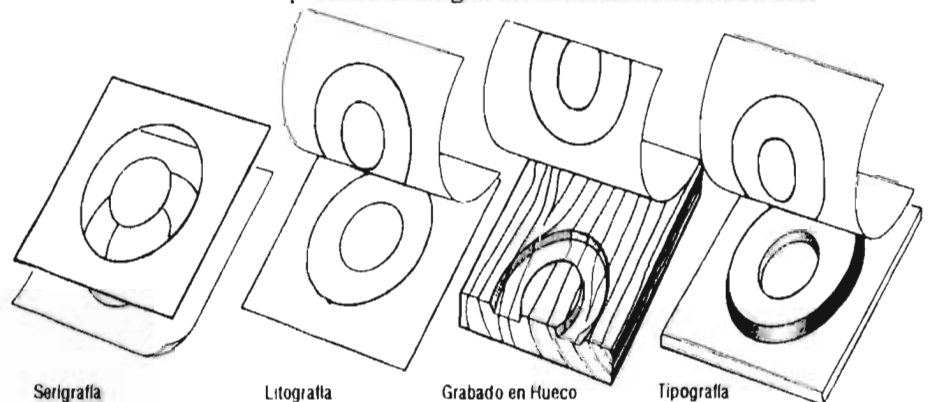
En la práctica existen cuatro métodos principales de imprimir, que se usan para identificar el tipo de imagen producida. Son el relieve (xilografía, grabado en madera, grabado en linóleo); el grabado en hueco (intaglio, aguafuerte); la planografía (litografía), y la plantilla (serigrafía).

El arte de la reproducción gráfica consiste esencialmente en producir por medio de la cámara textos y/o ilustraciones en una forma adecuada para uno o más procesos de impresión. Las imágenes que se entregan para su reproducción se llaman "originales". Pueden consistir en pruebas tipográficas, dibujos, fotografías, transparencias, pinturas y otros materiales bi y tridimensionales.

A pesar de su aparente variedad, los originales se pueden clasificar en dos tipos principales: de línea y de tono. Los originales de línea se componen exclusivamente de líneas, todas las cuales deben ser sólidas y de la misma densidad. Las que no sean sólidas se pueden perder durante el proceso fotográfico. Los originales de tono contienen diversas gradaciones tonales, por lo tanto, es esencial aplicar una trama de contacto, o retícula, a la imagen para facilitar la reproducción de semitonos. Sin una retícula que descomponga la imagen tonal en puntos de tamaño o intensidad variables, no se puede reproducir la gradación tonal.

Para los originales a todo color, sean de línea o de tono, hay que separar los colores por medio de filtros, para así poder reproducir la imagen mediante tintas de cuatro colores.

Representación esquemática de los cuatro procesos de impresión fundamentales.





Preparación para la impresión

Las ilustraciones

Las ilustraciones en pluma tendrán que fotografiarse (usando una cámara de transferencia fotomecánica o TFM) para ponerlas en escala listas para montarse.

Las ilustraciones de color, como por ejemplo las fotografías y acuarelas o pinturas con aerógrafo, deben convertirse en tramas antes de poder colocarse en su lugar para la cámara procesadora o scanner.

Las ilustraciones a todo color incluyen las transparencias fotográficas en color y los elementos artísticos de colores directos y no se incluyen directamente en el montaje. Su posición en el original se muestra con una transparencia, que se utiliza para indicar la magnitud de las imágenes y cualquier instrucción especial sobre vinetas, tramas y texto en negativo.

El papel

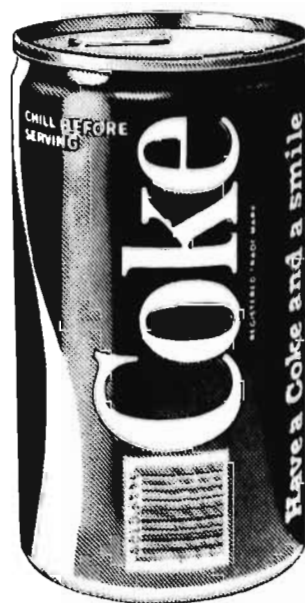
*La especificación del papel

Cuando se especifica el tipo de papel, hay que considerar dos factores importantes: el tamaño, especificado en milímetros o, para trabajos más pequeños, en tamaños DIN y A, y el gramaje (peso).

*La elección del papel

Depende de los siguientes factores: presupuesto; aplicación (modo de uso); el público al que irá dirigido el producto; el tipo de trabajo gráfico; el efecto estético requerido, y el método de impresión.

Arriba Izq. Foto de Tono Continuo (ampliación de trama).
Arriba Der. Escáner automático. Abajo. Trama de puntos.



***La aplicación**

Es preciso considerar tanto la función del producto impreso como su uso.

El público lector al que se dirigen. Este factor tiene implicaciones prácticas así como estéticas.

***El tipo de técnica artística**

En algunos casos, el tipo de las imágenes originales que hay que reproducir determinará el tipo de papel.

***El efecto estético**

Esta consideración está estrechamente relacionada con las de aplicación y público elegido. Sin embargo, aparte de proporcionar un material adecuado para la impresión de texto e imágenes, la superficie del papel tiene cualidades visuales y táctiles que producen impacto al lector, y el diseñador puede usarlas para reforzar o contrarrestar el contenido comunicado.

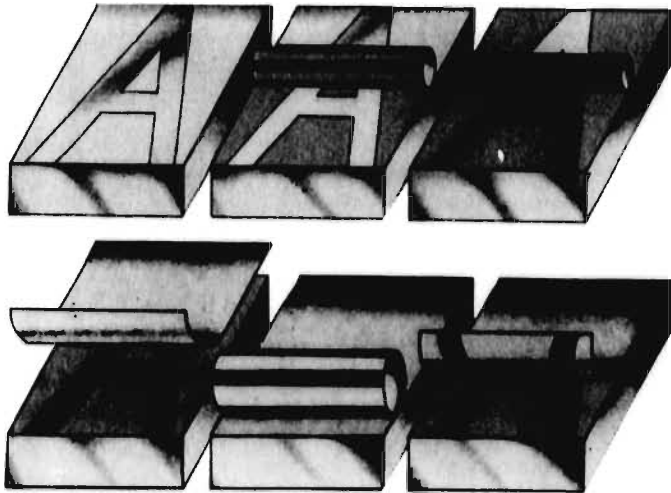
***El método de impresión.**

Aquí hay muchas opciones, porque las modernas prensas de offset son capaces de imprimir una gran variedad de texturas y pesos de papel.

Técnicas de Impresión

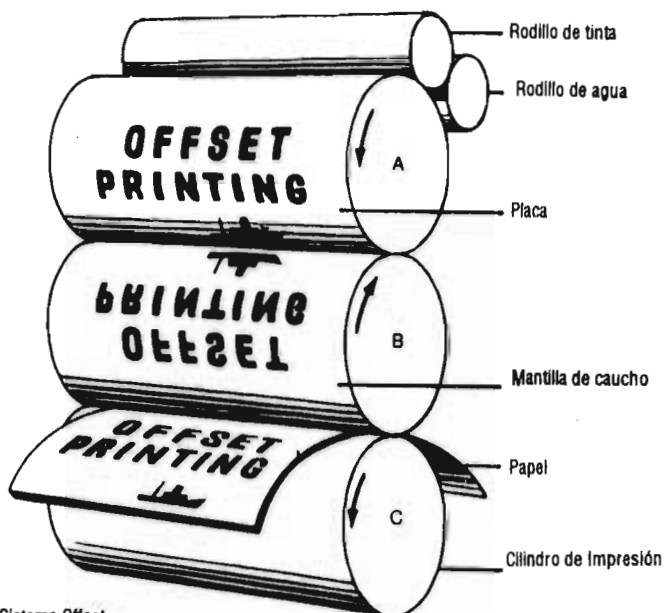
Litografía

La litografía es un proceso planográfico (plancha plana) basado en el principio de que la grasa y el agua son incompatibles y, por lo tanto, no se mezclan. Las impresiones se obtienen dividiendo la superficie plana de una plancha en áreas receptoras de grasa (impresión) y áreas receptoras de agua (no impresión). Después se humedece la plancha con agua, de



Sistema litográfico.

REPRODUCCION E IMPRESION



Sistema Offset.

modo que las áreas de no impresión rechacen la tinta. Se aplica tinta, que se adhiere sólo a las áreas de impresión, y se presiona el papel sobre la plancha, transfiriendo la imagen y formando la reproducción impresa.

Las principales ventajas de la litografía son que es un método de impresión relativamente barato y muy eficaz, tanto para textos como para imágenes en blanco y negro y color de alta calidad.

Litografía offset

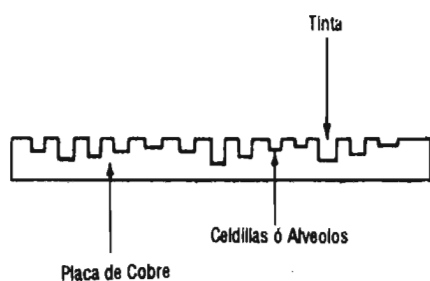
Las modernas prensas litográficas usan el método de cilindro offset, por la cual la imagen entintada es transferida a la superficie de goma de un cilindro metálico rotativo, y sólo entonces entra en contacto con el papel.

Las prensas de offset son de dos tipos principales, según si imprimen en pliegos o en papel continuo. Estas máquinas pueden imprimir sólo un lado del papel o bien ambos a la vez.

Las máquinas offset más desarrolladas llegan a imprimir los cuatro colores del proceso (cuatricromía) en ambos lados del papel durante un sólo pase por la prensa; algunas, incluso pliegan y dan acabado brillante al papel.

Un impresor retirando una nueva hoja de la prensa.

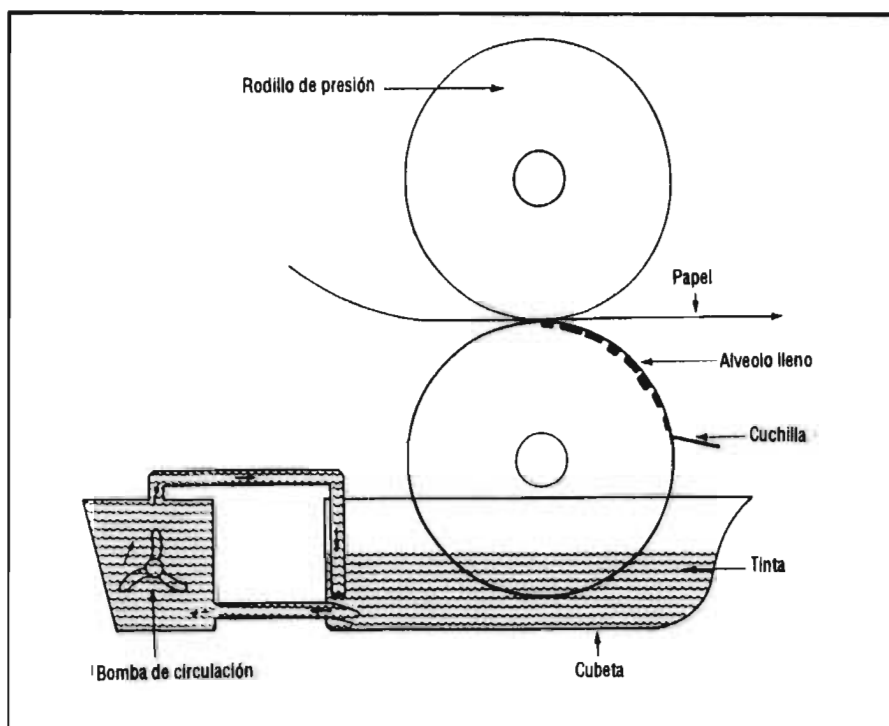




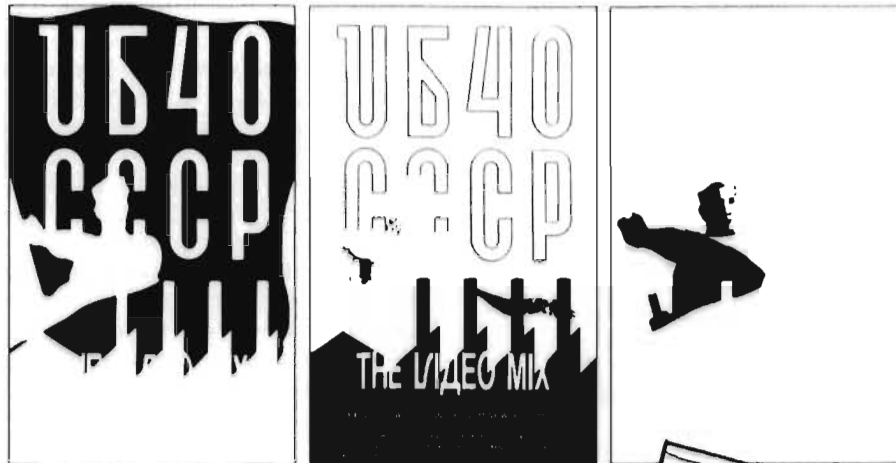
El huecograbado

El huecograbado es un proceso similar en principio al aguafuerte. La plancha de huecograbado se hace fotográficamente. Después se imprimen tipo e imagen en una película positiva combinada. Esta imagen filmica se pasa a continuación a un medio de transferencia gelatinoso, que previamente ha sido tratado en una trama de vidrio de 60 líneas. Después la transferencia gelatinosa se coloca alrededor del cilindro de acero de la plancha, y se revela. El resultado es la producción de células de profundidad variable. Cuando la plancha está lista, se le aplica tinta líquida llenando las impresiones celulares, el papel pasa por la prensa por cilindros recubiertos de caucho. Éstos aprietan el papel sobre las células hundidas, donde recoge la tinta para formar una imagen impresa.

El proceso es caro y sólo resulta económico para tirajes muy altos (de 300.000 y más ejemplares). Las ventajas son: una extraordinaria calidad de reproducción de imágenes e impresión a alta velocidad.



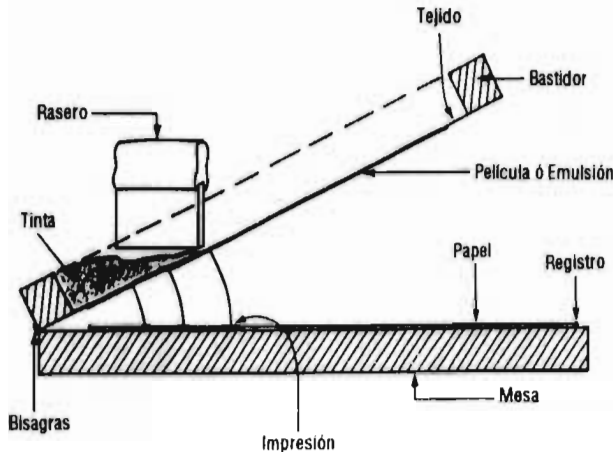
Esquema del sistema de Huecograbado.



Serigrafía

La serigrafía se basa en el uso de un material semejante a la gasa, estirado sobre un marco de madera o metal en el cual se fijan las plantillas de la imagen por reproducir. La tinta se pasa por la plantilla mediante una cuchilla de caucho formando una impresión planográfica de la imagen en cualquier superficie plana. Las plantillas pueden producirse a mano o fotomecánicamente.

La serigrafía deposita una capa de tinta bastante gruesa en cualquier material plano, incluido el metal o plástico, lo que la hace adecuada para carteles, señales, envases, impresión de fabrica, y también para circuitos electrónicos impresos. Las tintas pueden ser metálicas, fluorescentes, brillantes o mate, con colores elaborados o cuatricromías. La serigrafía no es adecuada para detalles muy finos o para tamaños muy pequeños.



Arriba. Separación de colores para el sistema en serigrafía. Izq. Esquema del Sistema de Serigrafía

Tipografía

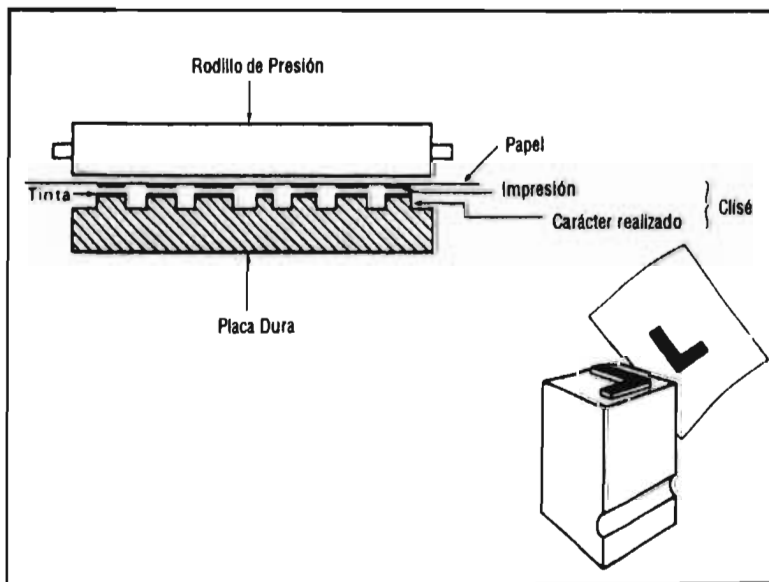
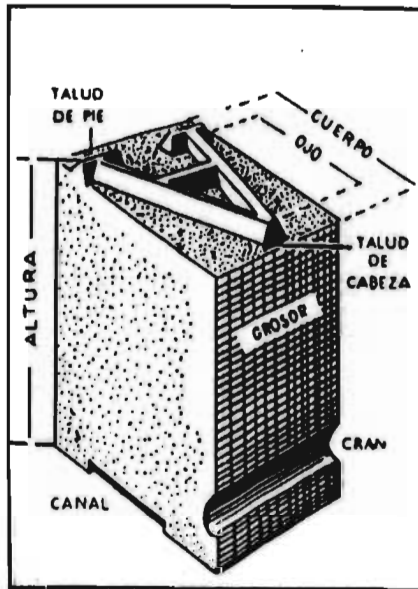
Tradicionalmente, la tipografía abarca la impresión de dos clases de imagen en relieve: el tipo (formado por piezas aisladas de tipos que se reúnen en una estructura de metal o "caja") y los bloques de relieve. La imagen en relieve se forma recubriendo la superficie de la plancha con un material fotosensible, y exponiendo después la plancha a través de un negativo de la imagen requerida.

Las técnicas tipográficas se usan todavía en la producción de libros y periódicos y, utilizando técnicas flexográficas, en la impresión de envoltorios. La mayor desventaja de la tipografía es el coste de componer tipos de metal y producir planchas de relieve, también necesita un papel de mayor calidad.

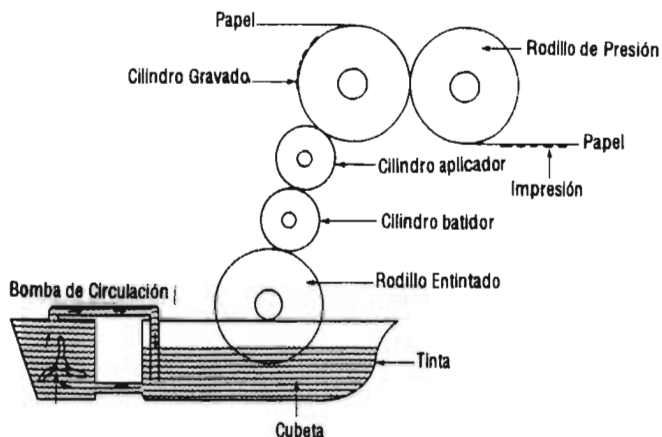
Flexografía

Las tintas líquidas, se transfieren desde un cilindro "anilox" especial (que comprende una superficie dura cubierta por millones de células diminutas que mantienen y distribuyen parejamente la tinta) a la plancha flexible de impresión en relieve, y de allí al papel o material de impresión.

En los últimos tiempos, puede afirmarse que es una de las técnicas de crecimiento más rápido de la industria de las artes gráficas, con aplicaciones en la impresión de periódico a color, producto de papel desechable, publicidad y envases promocionales.



Arriba. El tipo o carácter de imprenta.
 Izq. Sistema de impresión de tipografía.



Acabados

Las técnicas de acabados más frecuentes son:

* **Perfilado:** se llama así al recorte de formas complejas con una cuchilla metálica.

* **Montaje:** fijación del papel a un soporte más firme de madera o de plástico, por lo general con fines de exposición.

* **Encolado:** montaje con cola de varias piezas.

* **Plastificado:** protección de la superficie impresa con una película transparente y brillante de plástico. Aísla la humedad, filtra los rayos ultravioleta y facilita la limpieza.

* **Barnizado:** es un sistema de protección más barato que el anterior y muy parecido; se aplica una sustancia líquida transparente a la superficie impresa.

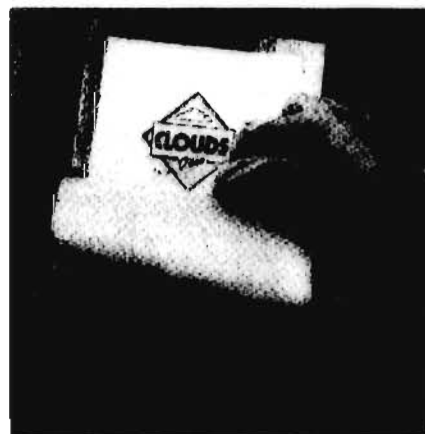
* **Realce:** impresión seguida de elevación o rehundimiento de la imagen impresa. El realce puede ir sin imprimir.

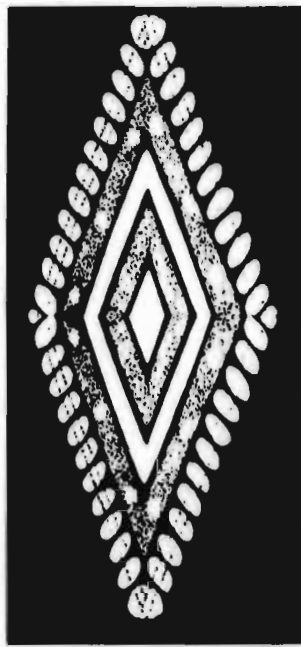
* **Relieve:** se imprime la imagen en la superficie con un molde caliente, el motivo tiene que ser sencillo.

* **Metalizado:** se aplica a la superficie impresa una matriz caliente que deposita una lamina metálica. Se usa mucho en la impresión de cubiertas en rústica y de cajas.

* **Redondeamiento de cantos:** tienen función decorativa; se realiza durante el perfilado o después, con un cincel de filo curvo.

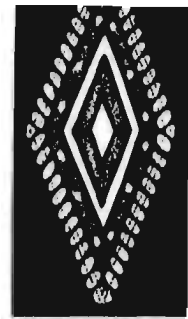
Arriba. Esquema del sistema de flexografía. Abajo. El barnizado comercial.





Conclusiones

Conclusiones



La concepción mitológica del pueblo prehispánico tarasco, es, no solamente bella, es hermosa y sumamente rica. Con sus variados matices es capaz de transportarnos a un universo mágico de colores y formas, de conceptos antagónicos, de luces y sombras, en donde las fronteras entre el hombre, dioses y naturaleza son bellamente inciertas.

Pero aún así, podemos preguntarnos ¿de qué nos sirve?, ¿qué problema resolvemos rescatando del pasado la ideología mítica de un pueblo en decadencia?. Después de haber realizado la investigación para el presente proyecto, las respuestas a dichas interrogantes son por demás sencillas.

Sabemos que por naturaleza el hombre es un ser que razona sobre cuestiones sumamente "filosóficas" como: ¿quién es?, ¿de donde viene?, ¿a donde va?, trata de entender la vida, quiere saber que hay más allá de ella... trata de comprender la muerte.

El hombre de toda época y cultura se ha planteado las mismas interrogantes. La necesidad de creer en algo ó en alguien, quizá para no sentirse vulnerable y solo, es universal; la respuesta es quizá particular, de ahí los diferentes nombres de Dios.

Entre más nos remontemos al pasado, vemos que para el hombre el concepto Dios y naturaleza eran análogos, concebían a la naturaleza como divina. El hombre podía valorarse a sí mismo por medio del amor y del respeto por el mundo natural que le rodeaba; pero, con el paso del tiempo, esto cambio, comenzó a "entender" a la naturaleza, aprendió a manipularla, le perdió el respeto y de este modo quedó roto en gran parte, el vínculo espiritual que unía al hombre con su medio ambiente natural; el hombre entonces inventó otros dioses.

Podemos concluir que no se pretende sustituir la visión del mundo, religión ó creencia de ningún grupo humano, por la cosmovisión mítica del pueblo prehispánico tarasco. Su valoración es imprescindible porque forma parte del legado histórico del pueblo mexicano; pero, su importancia cultural y por lo tanto social ya había sido planteada anteriormente. Además, la mitología tarasca tiene una trascendencia universal, como seres humanos, tenemos en la actualidad la necesidad de vincularnos nuevamente con la naturaleza, de valorar y apreciar ese "don" y esa magia que nos rodea, tenemos la necesidad de restaurar el equilibrio ecológico dañado por nosotros mismos quizá, este sólo sea un granito de arena que ayude a reparar los lazos espirituales que nos unen con ella.

CONCLUSIONES

Por medio del Diseño Gráfico, se pretende lograr dichos objetivos, el diseño de la Tarjeta Postal estará desde luego determinado por requerimientos tanto estéticos como comunicacionales, que juntos darán por resultado un producto funcional tanto en forma como en contenido.

El tamaño y el formato se determinaran en función de su uso, sobre todo para evitar maltratos. Habrá que tomar en cuenta, para el diseño de la tarjeta conceptos de composición y color, que aunados al concepto de lo prehispánico tarasco proyecte la imagen deseada, sin olvidar que el logotipo, debe de ir a la par con dicha imagen además de ser legible y auténtico.

Para la realización de las ilustraciones, será necesario apegarse lo más posible a la concepción mítica tarasca, sin evitar, claro está, los matices que se darán a la obra por la ineludible interpretación de la misma. La técnica empleada será mixta, es decir será necesario utilizar varias técnicas en una misma ilustración para proyectar la imagen requerida de acuerdo con el tema de ésta.

Para su reproducción la técnica de impresión más adecuada es el offset.

Se espera, que el resultado de este proyecto, sirva como un instrumento más que nos ayude a enriquecer nuestra vida.



CAPITULO 4

Aportación

¿Quién es Dios, sino es el sol?
Saraí Ochoa

Aportación



Introducción

Vamos comenzar explicando el porque se cambió el término Mitología Tarasca por Mitología Purépecha. En primer lugar, se hace la aclaración que los dos términos son correctos, ya que, como se investigó, existen cinco nombres para designar a los "antiguos" habitantes del "Reino de Michoacán": Michuaques, Michoacaques (voz náhuatl) "Habitantes del lugar donde abundan los peces."; Quaochpanme (voz náhuatl) "rapados"; Tarhasque o Tarascue (voz tarasca) "dios", "ídolo", "yerno o suegro"; Turépechas o Purépechas (voz tarasca) "vasallo", "macehual"; y por último: Uacúsecha (voz tarasca) "águilas". Pero existe una controversia, y voy a citar al Señor Corona Núñez: "Tomaron el nombre Tarascos de su dios "Tarás", como dice el padre Sahagún, o como quiere la leyenda popular (registrada en la Relación de Cuitzeo, Mich.) de la voz "Tarascue", que significa "yerno o suegro", que los españoles aplicaban a sus suegros indígenas, y estos a sus nuevos yernos. Tal vez Sahagún encontró el origen de tal palabra en documentos antiguos, o lo tomó de los relatos de sus informantes. De ser así, el uso de ella es de origen prehispánico. A esto se opone el que no conocemos algún dios que se llame "Tarás", sino uno llamado "Tharés Úpeme", y a los sacerdotes de los dioses del agua que llevan antepuesta a sus nombres la voz Tarepu, que significa "anciano". Giberti, en su diccionario de la lengua tarasca, traduce tharés por "ídolo". Los modernos aficionados a la historia antigua de Michoacán juzgan el término tarasco como despectivo y lo sustituyen por el de Purembe, en singular, y Purépecha, en plural. Giberti traduce el nombre purépecha como "macehual", yo no creo que sea apropiado llamarles así."

Estudiosos del tema afirman que "tarascos" es lo correcto, actualmente entre el pueblo indígena, está muy arraigada la idea de que se trata de un término despectivo y ahora se le atribuye también la significación "cuñado". Por tal razón, y para no entrar en conflictos, se decidió utilizar el término Mitología Purépecha.

En cuanto al modo de escribir la palabra purépecha, nos encontramos con nuevos conflictos, actualmente existen, por lo menos, cinco formas de escribirla (con acentos, apostrofes, "h" intermedias y más), opté por emplear "Purépecha". La lengua tarasca es una voz, es pura fonética y carece de escritura, entonces, se utiliza el alfabeto de la lengua española, es por esto que creo que no existe un modo "correcto" de escribirlo, además de ser la forma escogida, la más legible.

En lo que se refiere a la elección de las ilustraciones, podemos decir que había que empezar por el principio, y la Mitología Purépecha, lo tiene: "La creación", la cual se logró

APORTACION

dividir en cinco ilustraciones; la mitología es muy abundante y por lo tanto, imposible de abarcar en este proyecto, por esto, las otras tres ilustraciones fueron escogidas por su importancia, por su relación con las otras cinco, y por su potencial ilustrativo. Al llevar un orden, se decidió numerarlas y "bautizar" cada una con un nombre que la identifica. Además de ser una táctica mercadológica, porque se crea el interés de hacerlas coleccionables y completar la serie.

Otro aspecto que se tomó en cuenta para el cumplimiento del objetivo, fue el de agregar a la tarjeta un pequeño párrafo explicativo de las ilustraciones, el cual, completa el mensaje o la idea que se quiere transmitir.

APORTACION

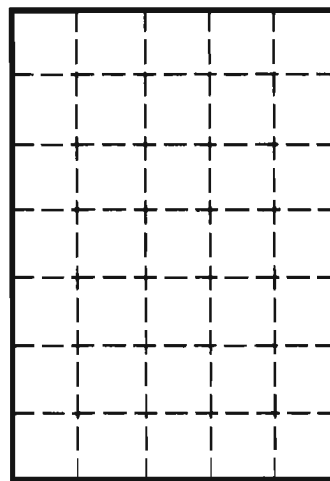
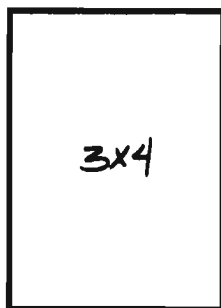
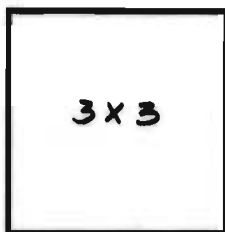
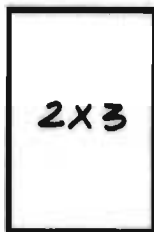
Determinación del formato

Para determinar el formato, se tomó en cuenta la estética y la funcionalidad del producto, en base, primero, a la comparación y análisis de diversos tipos de Tarjetas Postales y de Ocasión.

Se llegó a la conclusión, que no existen parámetros o formatos y medidas estándares en este tipo de tarjetas.

En cuanto a la legislación postal, no existen reglamentos que determinen las medidas de las tarjetas postales. Para ser enviadas se toma en cuenta el peso y se cobra en relación a una tarifa establecida; está puede ser enviada con o sin sobre, por lo tanto, la medida se determina en función del uso, un tamaño mayor al carta es propenso a maltratos.

Por esta razón, y con entera libertad, el formato elegido es un rectángulo vertical con una proporción aproximada de 5x7, por ser éste, el que permite mayor libertad a la composición ilustrativa.



formato 5x7 ✓

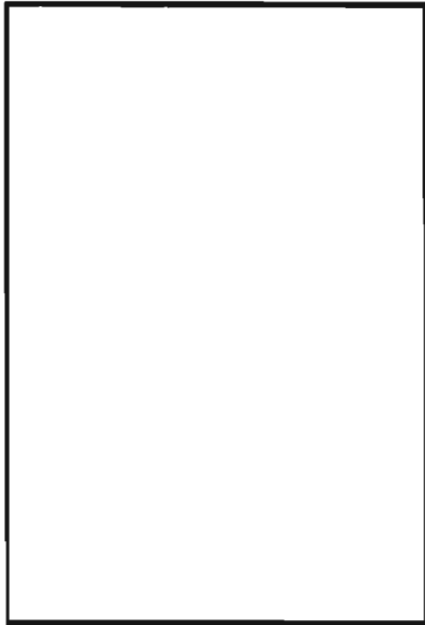
Tamaños y Papel

Para determinar la medida de la tarjeta, hay que tomar en cuenta la medida del pliego del papel en que será impresa, sobre todo, para evitar desperdicios innecesarios.

Al hacer la investigación en diversas imprentas especializadas en tarjetas, se obtuvo la siguiente información:

Para la elección del papel, se deben de tomar en cuenta: el presupuesto, la aplicación (modo de uso), el público al que está dirigido el producto, el tipo de trabajo gráfico, el efecto estético y el método de impresión.

Si las necesidades son: no tenemos determinado un presupuesto fijo, pero se sabe, que se requiere una impresión de bastante buena calidad, sin sacrificar por ello el presupuesto; que el producto sea razonablemente accesible para la mayoría de la población; que el producto no se maltrate o se deteriore con facilidad, debido sobre todo al manejo y distribución, no



Medida de la Tarjeta
11.5 x 16.7 cm.

tanto al uso; y que el efecto estético sea impactante, llamativo, y que reproduzca con mucha calidad colores y formas, teniendo en cuenta que el método de impresión será Offset, porque es imprescindible hacer uso de la cuatricromía. Entonces, la respuesta a dichas necesidades son:

Para la impresión offset, es necesario el papel color blanco. Para la impresión mediante el proceso de cuatricromía, además, se requiere, para obtener mayor calidad, que la superficie del papel sea brillante. Por el manejo de la Tarjeta Postal, la cartulina debe tener un peso mínimo de 250 gr.

Papel

Es de este modo que la cartulina elegida es:

Cartulina Couche de 250 - 300 gr. (16-18 puntos). La cual posee ambos lados brillantes, las medidas del pliego son: 58x82, 60x90, 70x95 cm. Se eligió esta última medida por ser la más comercial y la más utilizada por las imprentas.

Como segunda opción:

Cartulina Eurokote de 250-300 gr. (16-18 puntos). Posee un lado brillante y otro opaco. Medida del pliego: 70x95 cm.

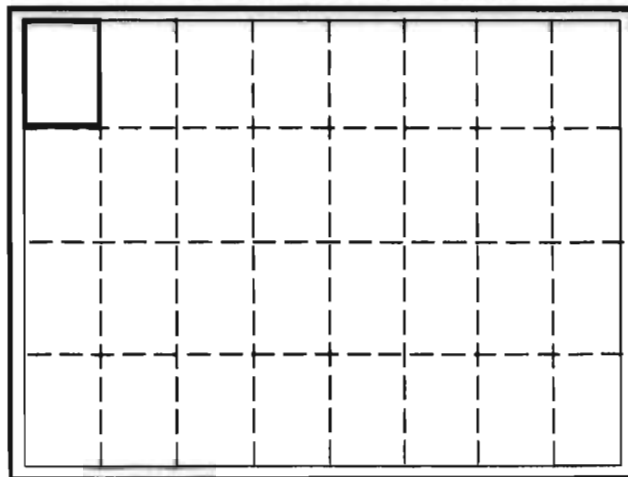
Medida de la tarjeta

Sabiendo que la medida del pliego es 70x95 cm., se estableció la medida de la Tarjeta, tomando en cuenta el formato y la proporción elegidas.

El tamaño de la tarjeta es: 11.5 x 16.7 cm.

Compaginación

La compaginación del pliego es de 8x4 tarjetas, dando así un total de 32 tarjetas por pliego, dejando 1.5cm. de margen de



Pliego 70 x 95 cm.

APORTACION

cada uno de los cuatro lados para la entrada del papel en la máquina.

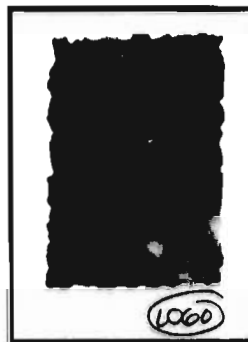
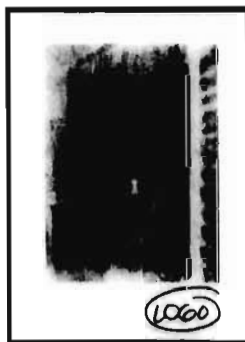
No dejando espacios entre las tarjetas para un mejor perfilado. El pliego se imprime completo, cuatro tintas frente, una vuelta.

Acabados

Incluye el perfilado y el barnizado ultravioleta.

El diseño de la Tarjeta Postal.

Para el diseño de la Tarjeta se bocetó arduamente sobre varios conceptos, al final se escogieron doce bocetos, con los cuales, se llevó a cabo una pequeña encuesta y con una apreciación personal, fueron elegidas tres ideas cada una con una variante, dichas ideas son las que se muestran:



El boceto seleccionado

Ilustración enmarcada en aires blancos en los cuatro lados, con algún elemento de la ilustración saliendo a los blancos.

El diseño permite concentrar más la vista en la ilustración, ya que los espacios blancos la enmarcan y permiten así darle mayor importancia a ésta, a la vez que aportan un aire de elegancia y limpieza, la ilustración será mejor percibida por el contraste existente entre figura y fondo, debido principalmente a la sensación visual cromática opuesta al fondo acromático y al contorno de la forma geométrica del rectángulo, con las formas orgánicas que se superponen y rebasan; dichos elementos que salen, la hacen más interesante al proporcionarle cierta dinámica a la imagen, necesaria por el concepto que encierra el tema, de esta manera se dá un aire particular al diseño, además de dirigir la vista hacia el área total de la tarjeta, por lo tanto, la vista vá hacia el logotipo que completa la idea al comunicar que se trata de mitología purépecha; el logotipo se encuentra ubicado en la parte inferior derecha, de esta manera, en el diseño se hace uso del principio de jerarquización, lo que le otorga mayor pregnancia.

Diseño del Logotipo

Las palabras que integran el logotipo son "Mitología Purépecha, Serie Gráfica", ésto con el fin de no utilizar nombres rebuscados o con alguna significación en lengua purépecha, debido sobre todo, a que se requiere que la gente identifique fácil y rápidamente de lo que trata la ilustración, es decir, se sabe inmediatamente que se trata de mitología purépecha. La razón de completar el logotipo con las palabras "Serie Gráfica" se debe sobre todo a la necesidad de particularizar al diseño y a la serie.

mitología
mitología
 mitología
mitología
 mitología
 mitología
 mitología
mitología



mitología
purépecha

La tipografía que se usó para las palabras “Mitología Purépecha” es la Mary Gold, esta familia clasifica dentro de las tipografías manuscritas; su peso es “médium”; la anchura “normal”, aunque por las características de la familia parece condensada; por la inclinación es itálica o cursiva y los patines semejan uniones entre letras; se utilizaron letras bajas.

Los trazos de la tipografía de “Mitología Purépecha” imitan a la escritura caligráfica y cursiva manual, utilizada en la antigüedad para escribir manuscritos y documentos, fue empleada por los cronistas monacales y los ministros evangélicos durante la conquista y evangelización de los naturales de la entonces llamada “Nueva España”, tal es el caso de la “Relación de Michoacan” escrita en 1541 por el monje franciscano Fray Jerónimo de Alcalá, al Rey de España. Esta escritura, por lo tanto, evoca un pasado remoto, un aire místico y espiritual, esto se acentúa por el contraste existente entre trazos angulosos y curvos; sus fustes anchos y sus barras y traviesas delgadas; los trazos terminales o serifs en forma de uña y la inclinación, característica de la tipografía itálica.

Se deformó el trazo descendente de la letra “g” de Mitología y el trazo ascendente de la “h” de purépecha, para reducir los espacios entre las dos palabras y darle así mayor consistencia visual; se utilizó la letra “m” baja y se aumentó el tamaño para equilibrar el peso de la parte superior izquierda con la inferior derecha, ya que en esta última se encuentra ubicado “Serie Gráfica”; se modificaron un poco algunos espacios entre letras y se justificaron ambas palabras al centro.

Para darle el efecto al logotipo, se hicieron varias pruebas con la técnica de transferencia de tinner, hasta obtener el efecto deseado; con esta técnica, se da una apariencia vetusta, antigua, imitando un sello de piedra o barro.

La tipografía utilizada para las palabras “Serie Gráfica” es la Garamond (Gatineau), su clasificación de familia es Garaldas, tipografías serifs, el nombre proviene de la conjunción entre Garamond y Aldus. El eje de las curvas permanece inclinado hacia la izquierda, tiene un mayor contraste entre los trazos gruesos y delgados, el travesaño o barra de la “e” cambia a posición horizontal y los patines permanecen en forma de cuña. Su peso es “bold”; la anchura “normal”; se utilizaron alias y bajas.

Esta tipografía es sumamente legible, y contrasta con la tipografía hasta cierto punto decorativa que forma el cuerpo del logotipo, expresa un carácter clásico, tradicional, religioso, solemne y artístico; al ponerla en “bold” se le dió mayor

mitología
purépecha

mitología
purépecha

Mitología
purépecha
Serie Gráfica

legibilidad y soporte al logotipo, además de expresar fuerza, energía y poder. Se encuentra justificado a la derecha y el tamaño esta determinado en función de la composición y de la importancia, como elemento jerárquico dentro de la legibilidad del logotipo.

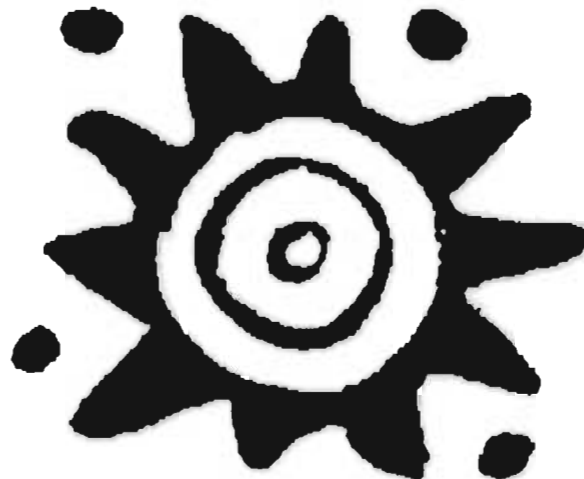
Gráfico del logotipo

Se aprovecho una estilización proveniente de la cultura prehispánica purépecha, dicho símbolo, proviene de un sello de Cuitzeo, Michoacán, y representa al sol.

Los cuatro puntos que rodean al sol, representan las cuatro partes del mundo, los tres anillos que lo forman, las tres regiones del universo.

Se determinó que es crucial el uso de dicha estilización, por la asociación imperante entre la mitología purépecha y la serie gráfica, es decir, como se mencionó anteriormente, el sol es el personaje principal tanto en la mitología purépecha como en nuestra serie de ilustraciones.

La estilización ocupa el tercer lugar dentro de la jerarquización del logotipo, y por este orden de importancia, dicho elemento posee poco contraste por la gradación de tono, es decir, se empleo el mismo color (rojo pantone 1815) a un 10%. De esta manera se permite la legibilidad tanto de la tipografía como del símbolo, desde luego, además, por la superposición.



Mitología purépecha

Serie Gráfica

Color

El color seleccionado es el rojo pantone 1815. Este color simboliza en la Mitología Purépecha, al oriente, gobernado por Tiripeme Quarencha, hermano de Curicaueri, dios del Sol. El oriente es uno de los cinco puntos cardinales conocidos por dicha cultura y una de las cuatro partes del mundo, por lo tanto, cinco eran los colores mitológicos, el rojo, el oriente, uno de ellos, por donde nace el sol en su cotidiana resurrección, dios principal y protagonista de nuestra serie gráfica.

Este color contrasta con el fondo blanco, y armoniza con los colores utilizados en las ilustraciones, además del simbolismo prehispánico que encierra, es un color tradicional, asociado con las culturas indígenas, con la tierra y el barro.

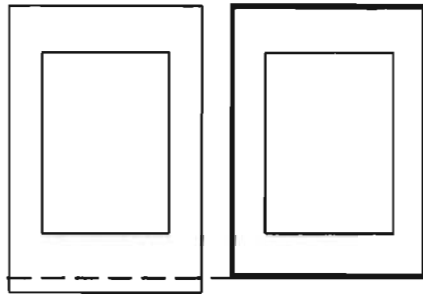
Descomposición Cuatricromática

Pantone 1815

91% Magenta, 100% Amarillo, 51% Negro, 0% Cyan.

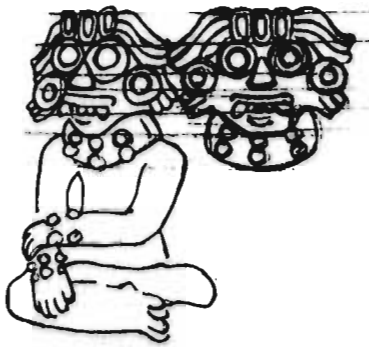
Pantone 1815 al 10%

9% Magenta, 10% Amarillo, 5% Negro, 0% Cyan.



Tarjeta

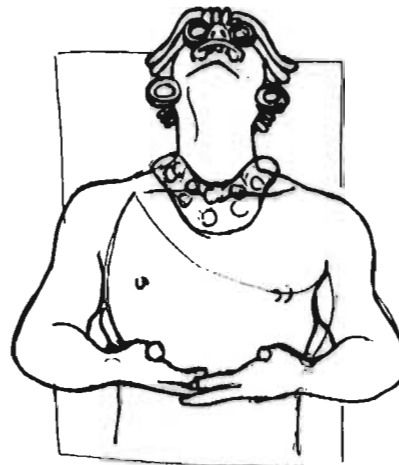
Pliego



Las ilustraciones

Proceso de elaboración

- Se determinó el soporte para realizar las ilustraciones, en función de las técnicas ilustrativas, el color, el tamaño y el método de impresión. El soporte utilizado fue papel acuarela o cartulina Guarro de 50.5x70 cm.
- Para determinar la medida del recuadro ilustrativo, se hicieron varios bocetos, tomando en cuenta, que los aires blancos son soportes para las figuras que salen y que en el espacio inferior derecho esta ubicado el logotipo. El recuadro ilustrativo mide 7.9x10.6 cm.
- El formato de la tarjeta, es proporcional al formato del pliego en donde se realizaron las ilustraciones, por esta razón, el recuadro ilustrativo en el pliego mide 35x47 cm. proporcional al recuadro ilustrativo en la tarjeta.
- Se seleccionaron ocho ilustraciones. las cinco primeras referentes a la creación, las otras tres son temas de la mitología purépecha en donde el personaje principal es el sol.
- Se interpretó, entendió y asoció, en base a las investigaciones sobre mitología purépecha, cada uno de los temas elegidos.
- Se llevó a cabo el proceso de creación mental y lluvia de ideas.
- Se hicieron bocetos
- Los bocetos se perfeccionaron hasta llegar a los bocetos finales.
- Se buscó material fotográfico impreso, que sirviera para referencia.
- En vista de la necesidad de algunas imágenes específicas, se tomaron fotografías principalmente de figura humana en las poses requeridas.



APORTACION

• Se trazaron las imágenes con modificaciones en algunos casos, en base a la composición, tamaño, formas y estructura de la ilustración.

• Finalmente se elaboraron, con las técnicas de representación requeridas, según el efecto estético y el potencial de la técnica. Las técnicas de representación empleadas son: Pastel, lápiz de color, tinta china, acrílico y acuarela.

Requerimientos visuales

1. La creación del Sol

• Un sol grande, sus rayos deben representar fuego; dentro del sol, un hombre en posición fetal (Representando su nacimiento). Este debe ser fuerte y poderoso, puesto que representa un dios, los tonos de la piel, cálidos como los rayos.

• Mano masculina, poderosa, creadora, en tonos cálidos (por la iluminación del sol).

• Mano y sol, en primer plano.

• En el fondo tres masas de luz.

• La posición en el campo visual de las masas de luz y el sol, en los puntos cardinales.

• Oscuridad que retrocede.

• Partículas revolviéndose sin orden.

• Los rayos del sol vencen la oscuridad.

• Fondo negro degradado a azul claro.

2. Creación de los cuerpos celestes.

• Sol en primer plano.

• Campo visual dividido en dos verticalmente (el día y la noche).

• Rayos del sol traspasando a la noche.

• El día, en tonos cálidos.

• La noche, fondo negro, iluminado por los cuerpos de luz, estrellas y cometa.

• Ambiente místico. El día como un cielo, nubes, luz. La noche como espacio. Ambos se entreciñan, la separación difuminada, ninguna vence a la otra.

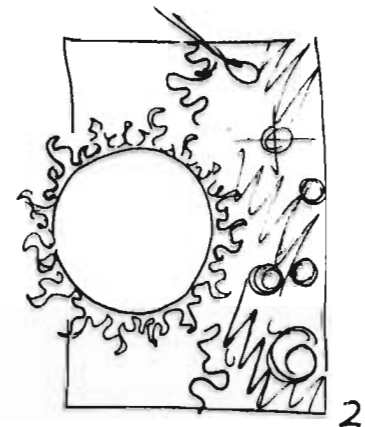
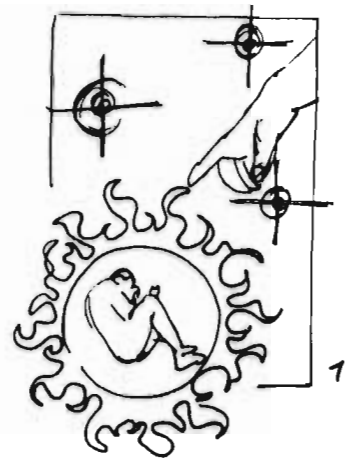
3. La creación de la Luna.

• Curicaueri en forma humana, cuerpo poderoso, los tonos de la piel cálidos (representando el fuego) La cara es una máscara en tonos dorados.

• Su posición, representa creación y ofrecimiento. Esta creando a la luna en sus manos y la esta ofreciendo. (la cabeza hacia atrás). El cuerpo rompe el campo visual (sale).

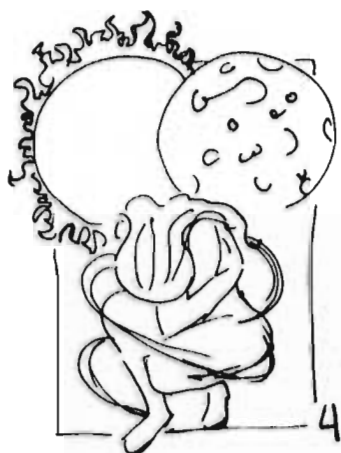
• La luna en tonos fríos, (mezclados con violeta), Figura femenina desnuda en posición fetal, los tonos de la piel fríos, como la luna.

• Fondo negro, mezclado con azul y verde, apariencia mística.



4. *El nacimiento de la Madre Naturaleza.*

- En primer plano figura femenina, en cunclillas, (frente o 3/4), cabeza abajo y brazos a su alrededor. (como si se fuera a levantar). Tonos piel.
- Tres rayos de luz, rodean el cuerpo, en círculos y lo iluminan.
- Al fondo el sol y la luna, en superposición parcial (eclipse).
- Fondo negro, oscuridad, degradado y mezclado a azul claro.



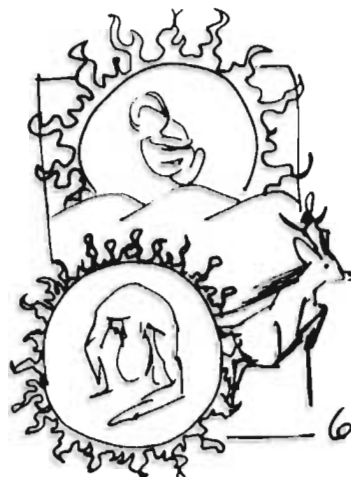
5. *La Madre Naturaleza dando a luz.*

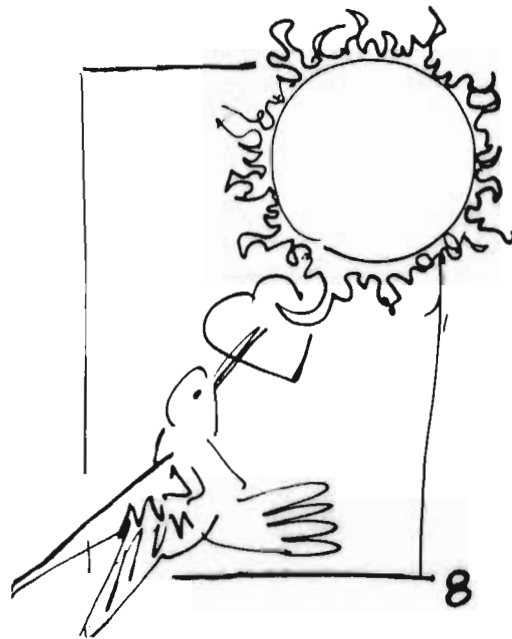
- Figura femenina embarazada, en primer plano, (Tonos piel), en posición de alumbramiento.
- Brota un paisaje, hermoso y de gran colorido. El paisaje debe contener flores, árboles, montañas, ríos, mares, etc.
- El paisaje en planos (sensación de distancia).
- Al fondo un cielo tormentoso.



6. *El Sol Viejo*

- Campo visual dividido horizontalmente (oriente- poniente).
- La división se da por las montañas, atrás de ellas nace el sol. Al frente el sol que muere.
- El Sol Joven lleva en el centro un bebé, en posición fetal, (en tonos cálidos). Los rayos son grandes y poderosos.
- El Sol Viejo lleva en el centro un hombre que cae (agotado, agoniza), tiene el pelo cano, y la piel en tonos cálidos, es un dios vencido por la noche. Sus rayos son tristes, pequeños, apagados.
- De él brinca un venado con crines de luz (tuitze) en tonos cálidos como el sol, sus patas se difuminan con los rayos.
- En el oriente, el cielo brillante en tonos cálidos (amanecer). Las montañas grises, por la distancia se degradan a negro en el poniente (anochecer).





7. Transformaciones del Sol.

- Campo visual representa tres partes: el cielo, la tierra y el paraíso subterráneo (universo indígena).
- En el cielo, el sol y el águila, esta última con las alas abiertas (volando), sale del sol .
- De las patas del águila sale luz, esta luz se conecta con el coyote.
- El coyote se sitúa en la tierra, al fondo se ven montañas.
- La cola del coyote se transforma en serpiente.
- Esta última descende por un hueco en la tierra, sale del campo visual.
- Todos los personajes en tonos cálidos (amarillo, anaranjado, rojo), como los rayos del sol.
- El ambiente cálido, misterioso, (rojos y negros).

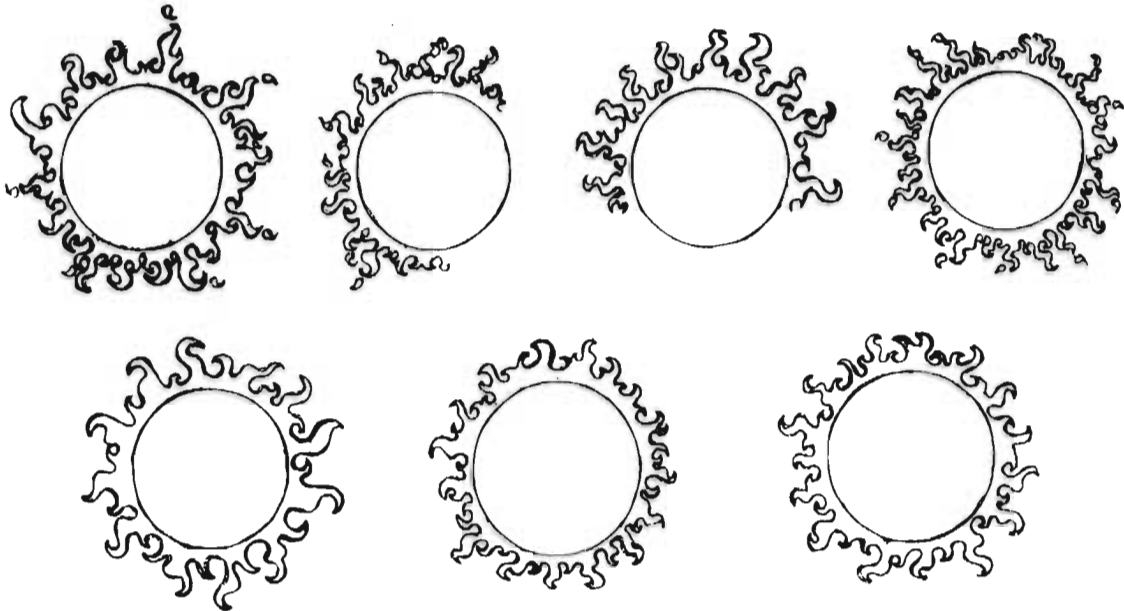
8. El mensajero del Sol

- Colibrí, corazón y sol, en primer plano.
- El colibrí lleva en el pico un corazón, que entrega al sol, este lo recibe con un rayo.
- Colibrí en colores verdes y azules etc., sus alas salen del campo visual.
- Los rayos el sol, salen del campo visual.
- Corazón estilizado.
- Fondo, misterioso, colores cálidos.

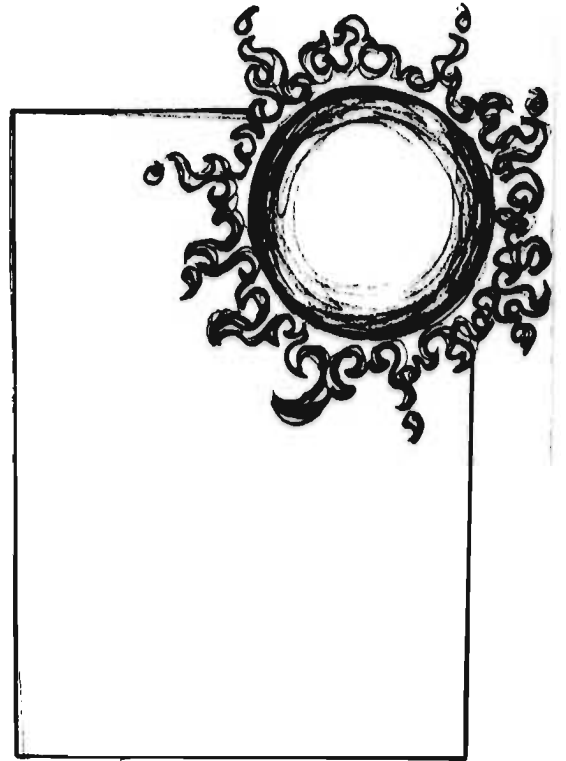
Características de las Ilustraciones.

El orden de estas características no tiene que ver con la importancia.

- Las imágenes deben ser llamativas, fuertes, pregnantes.
- La representación más bien realista de formas conocidas, como figura humana y animales.
- La figura humana en todos los casos, representa dioses, no seres humanos; por esta razón las formas masculinas, (Curicaueri, y su hijo el sol), deben ser fuertes, poderosas, místicas. Los tonos de la piel, cálidos, puesto que representan el dios del fuego y/ o el sol. Las figuras femeninas deben ser delicadas, mágicas.
- En tres de los casos la figura humana representa nacimientos de dioses, esto se representa por la posición y la desnudez.
- En el centro del sol y la luna sólo hay figura humana cuando se representa un nacimiento o una muerte.
- Los rayos del sol, representan fuego (La gran hoguera). Siempre salen del campo visual.
- El sol, es un elemento repetitivo en la mayoría de las ilustraciones, por ello, la necesidad de generalizarlo y al mismo tiempo particularizarlo, es decir, siempre es el mismo puesto que posee las mismas características generales, pero cada uno de ellos es diferente, debido, al tamaño y a la forma muy particular de los rayos.



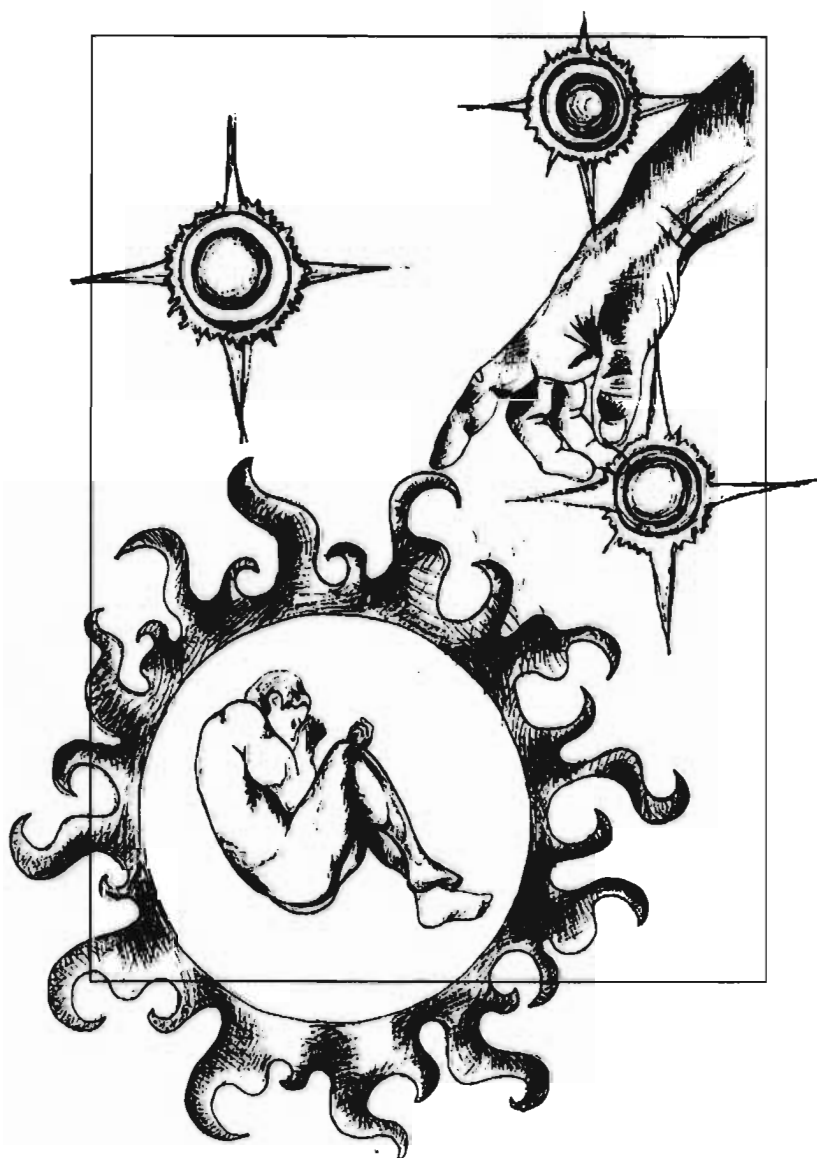
APORTACION



- Los fondos (ambientación) deben ser místicos, mágicos, de acuerdo con el tema.
- El colorido de las ilustraciones, tiene una importancia estética y funcional, ya que además de embellecerlas, las hace atractivas y llaman la atención.
- Por el color, sensación visual cromática de la forma (ilustración), existe contraste con el fondo acromático (blanco)
- Existe contraste en la ilustración en sí misma, por el empleo de tonos cálidos y fríos, y entre fondo y forma
- Además, el contraste entre formas orgánicas de la composición y la geométrica rectangular que las encierra.
- Claridad del mensaje, transmiten la idea que se pretende
- Se recrea literalmente; en lo posible, cada idea se concibió y estructuró en base a la idea original.
- En la composición, el empleo de colores, formas y disposición de elementos, es asociado con el simbolismo mitológico purépecha.
- Las ilustraciones en su conjunto, como serie, poseen un estilo propio.
- Cada ilustración posee características y composición particular, pero al mismo tiempo, se unificaron, de tal modo, que se ven que pertenecen a la misma serie.
- Dicha unificación se manifiesta por el colorido, por el diseño, por el tratamiento ilustrativo, y el uso de la técnica.



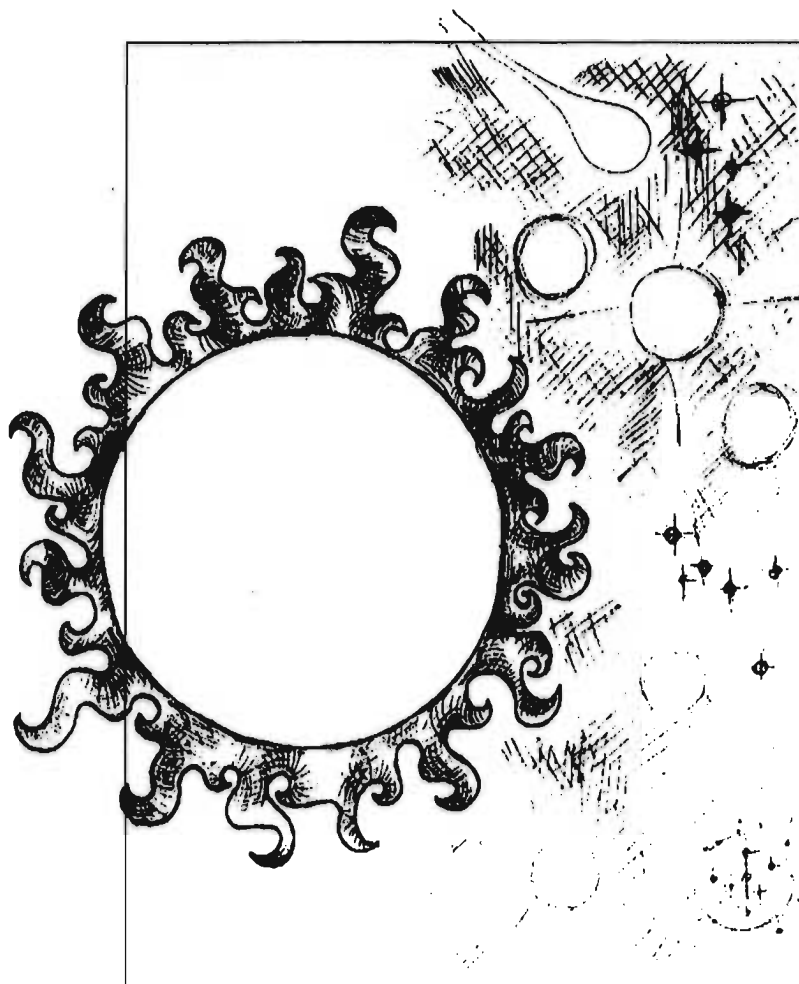
Trazo de las ilustraciones



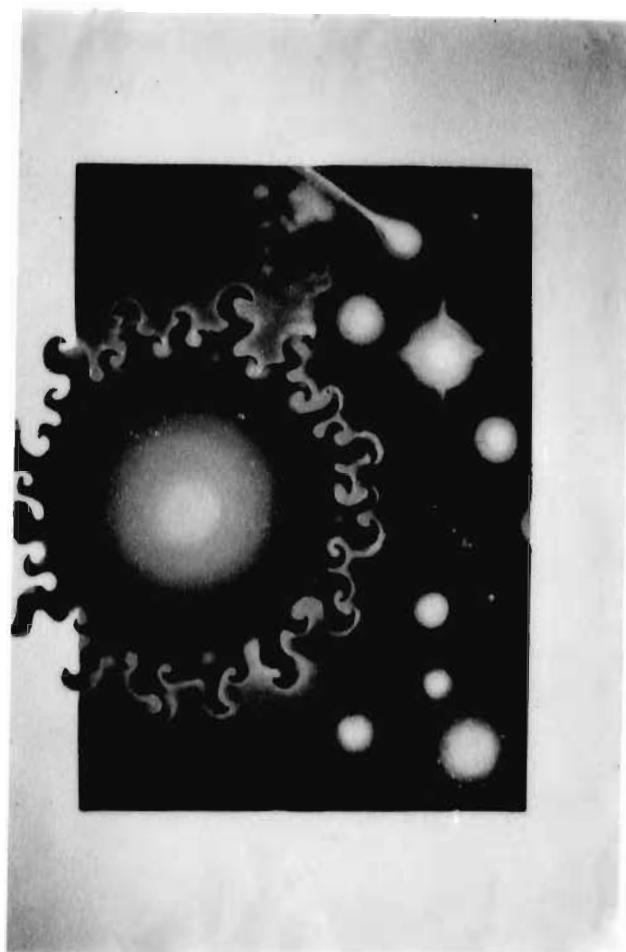
Ilustraciones en color



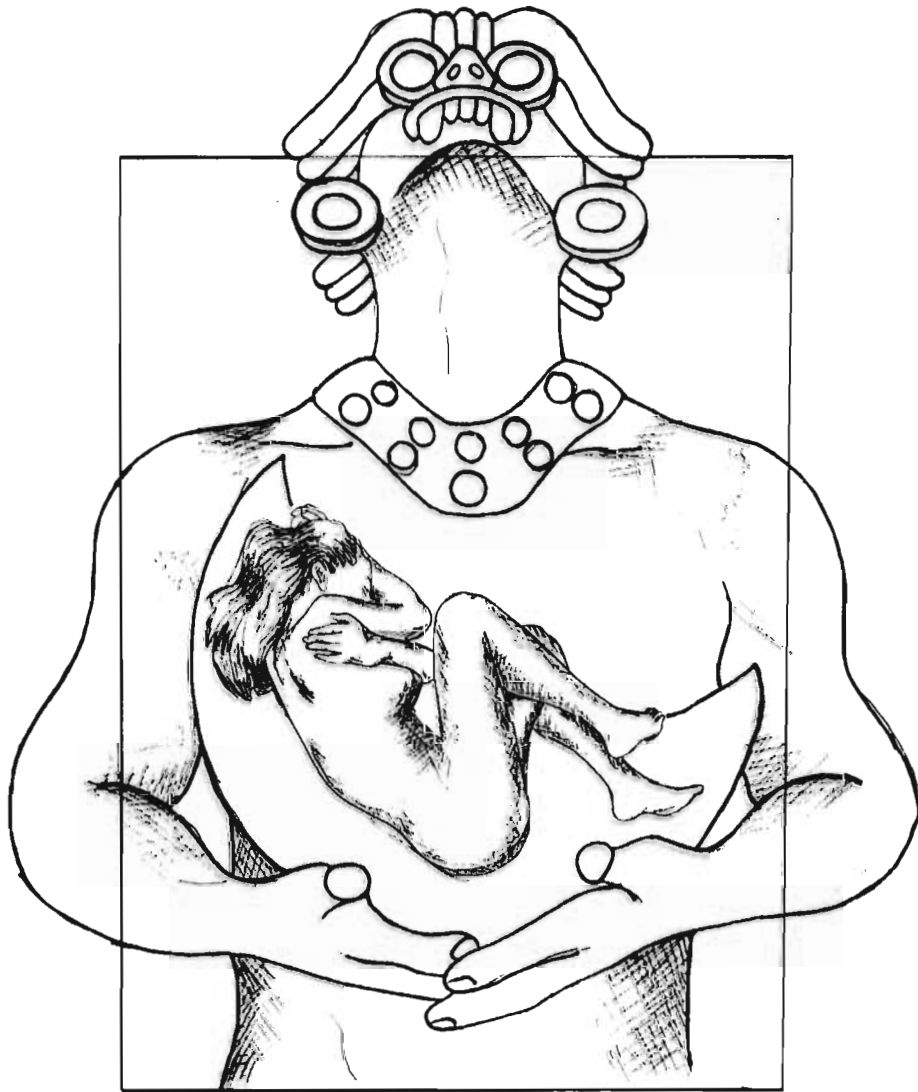
Trazo de las ilustraciones



Ilustraciones en color



Trazo de las ilustraciones



APORTACION

Ilustraciones en color



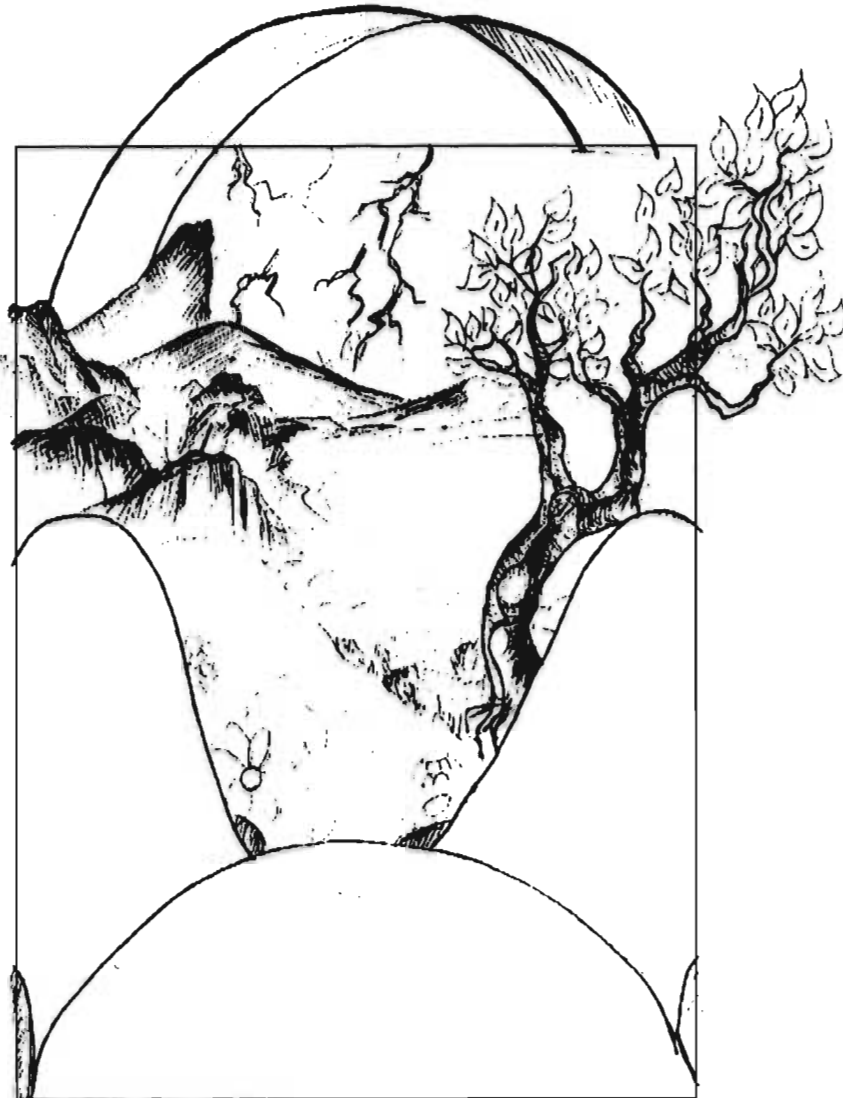
Trazo de las ilustraciones



Ilustraciones en color



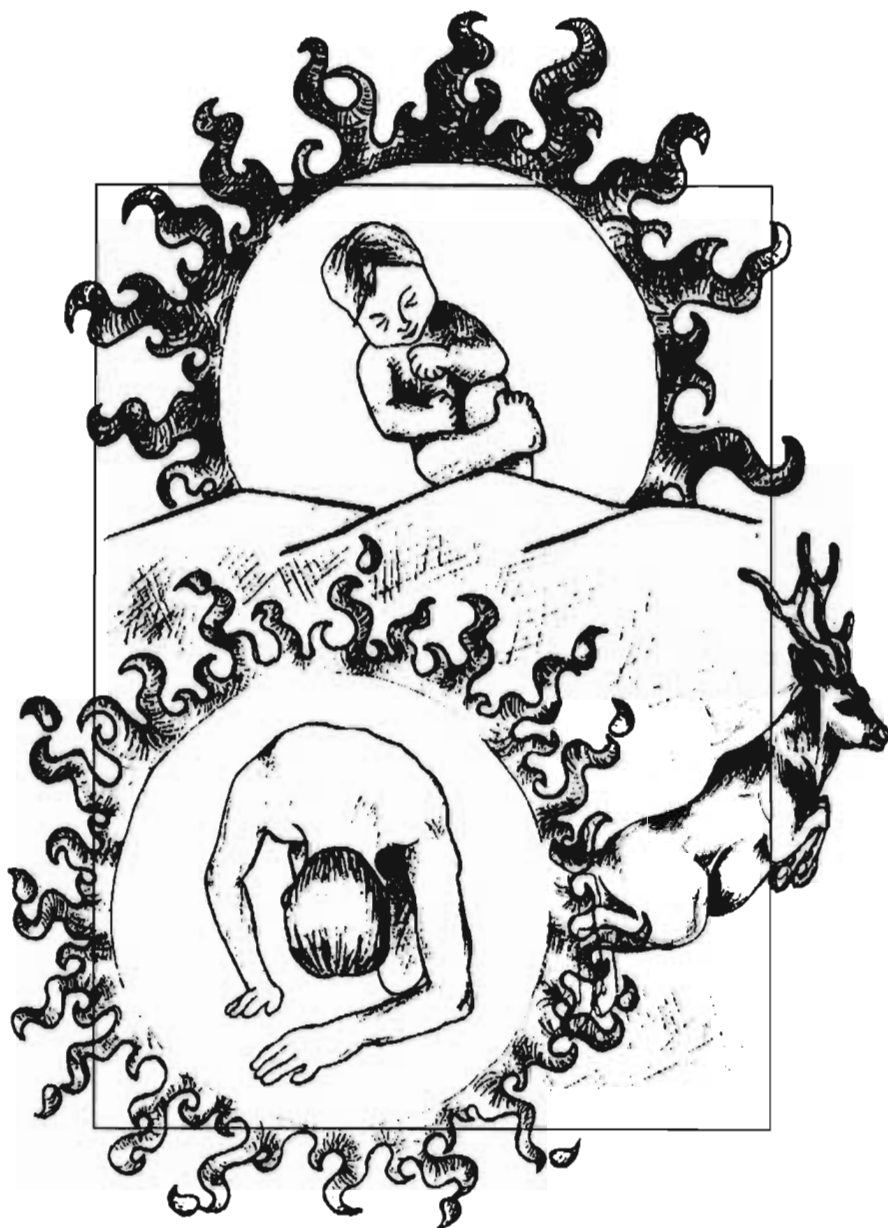
Trazo de las ilustraciones



Ilustraciones en color



Trazo de las ilustraciones



; Ilustraciones en color



Trazo de las ilustraciones



Ilustraciones en color



Trazo de las ilustraciones



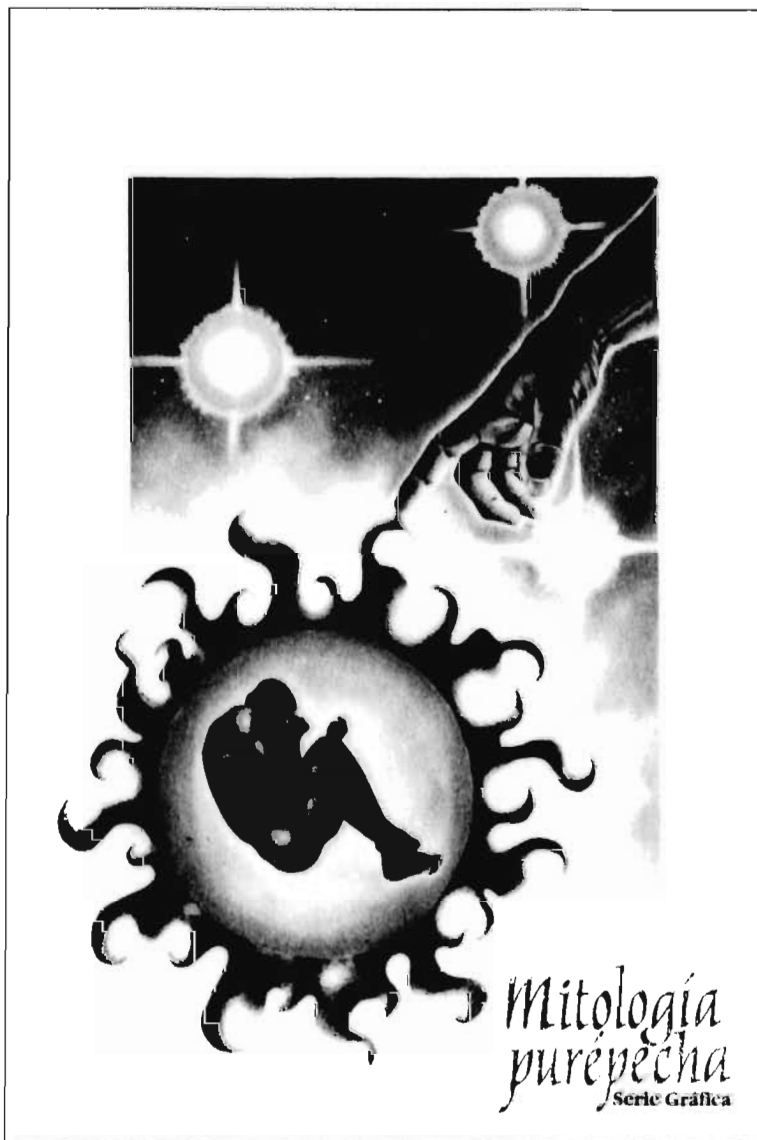
Ilustraciones en color



Frente de la postal en color



Diseño final

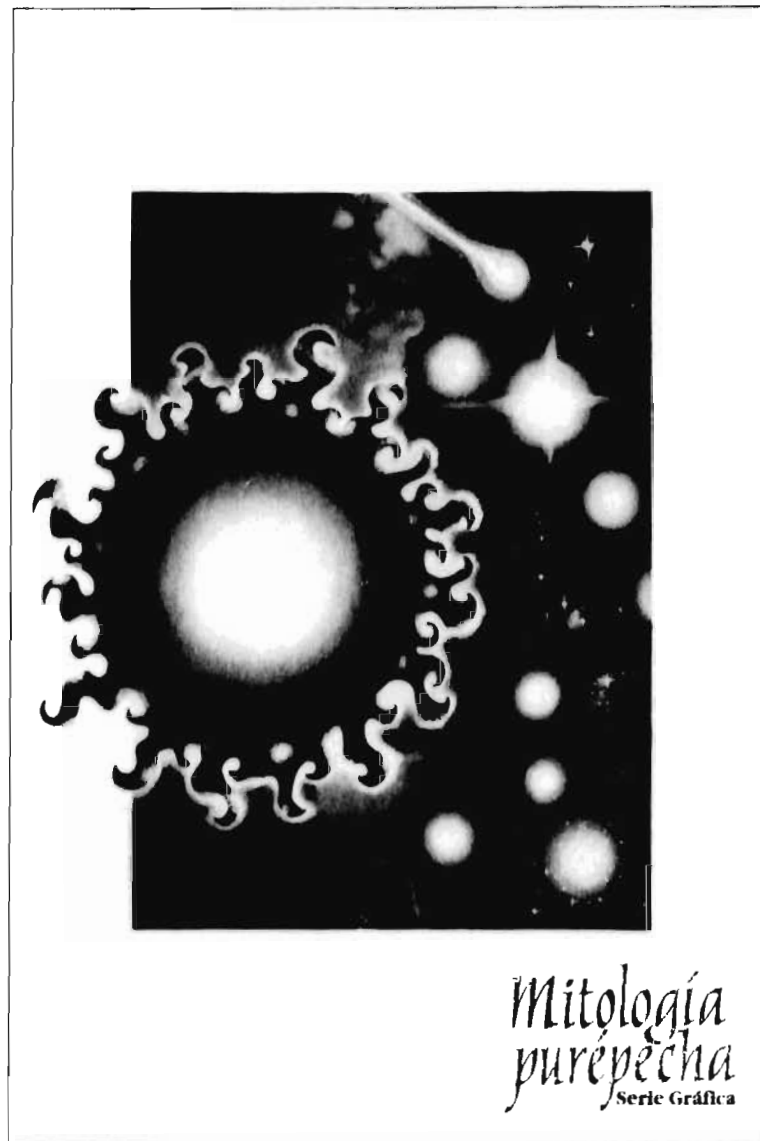


1. La creación del Sol

Una vez que creó cuatro orbes concéntricos de luz, cada uno en un punto cardinal del universo, y de uno de ellos creó a Huanca, el dios sol, llamándolo padre y supervisor del universo.

1. Sun creation

Once man created four concentric orbs of light, every orb was set on each cardinal point of the universe and from one of them, was created Huanca, the God of Sun, he was called as father and supervisor of universe.

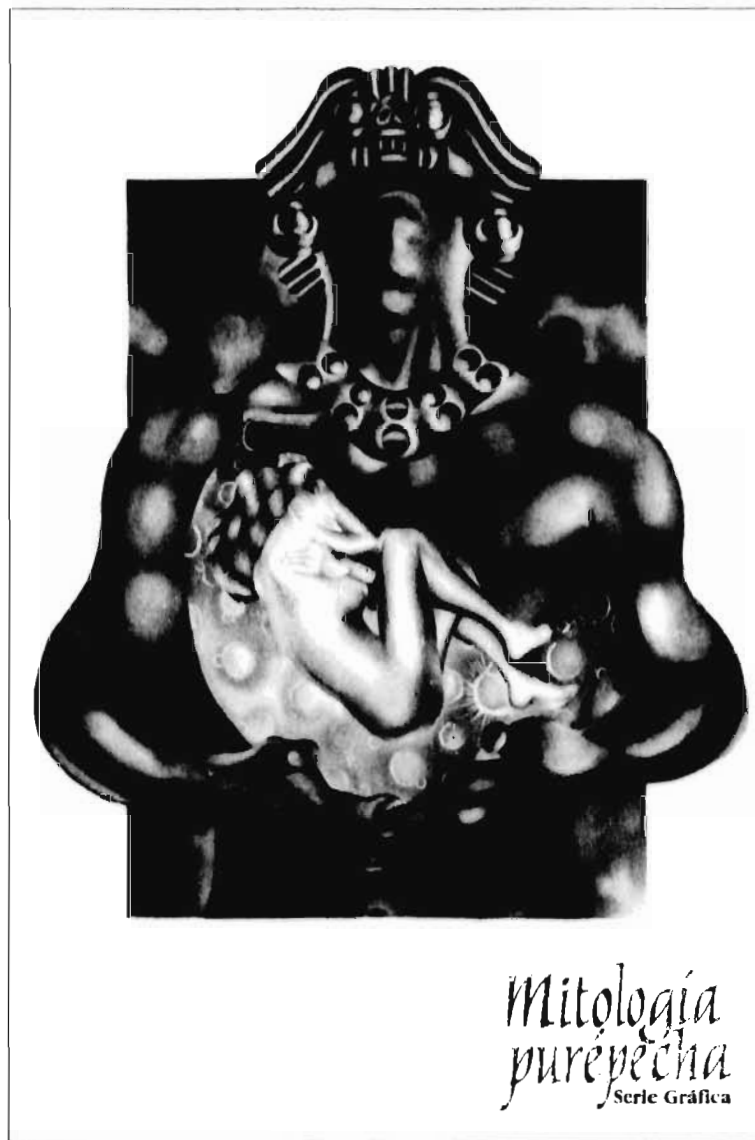


2. Creación de los cuerpos celestes

Entonces Huruta formó los cuerpos celestes, ordenando que iluminaran los cielos a su manera. El día y la noche vinieron al mundo.

2. Heavenly bodies creation

Then Huruta formed the heavenly bodies, and they were commanded to illuminate heaven as they way. Day & night came to the world.

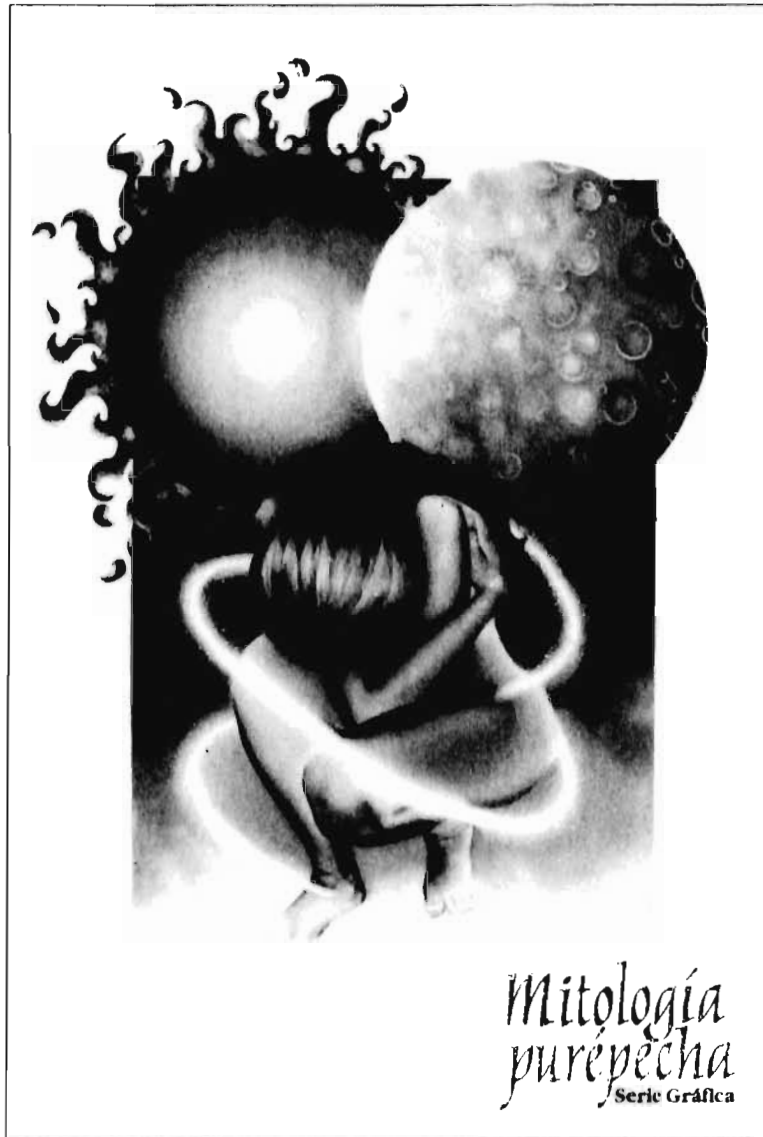


3. La creación de la Luna

A través de su máscara dorada Curicaueri vio el orden que Humata había dado al Universo, y quiso premiarlo. Creó la diosa luna, Cutzi, y se la dio a Humata como esposa.

3. Moon creation

Through his golden mask Curicaueri saw the order that Humata had given to universe, and he wanted to reward him. He created the moon, Cutzi, who was given to Humata as wife.



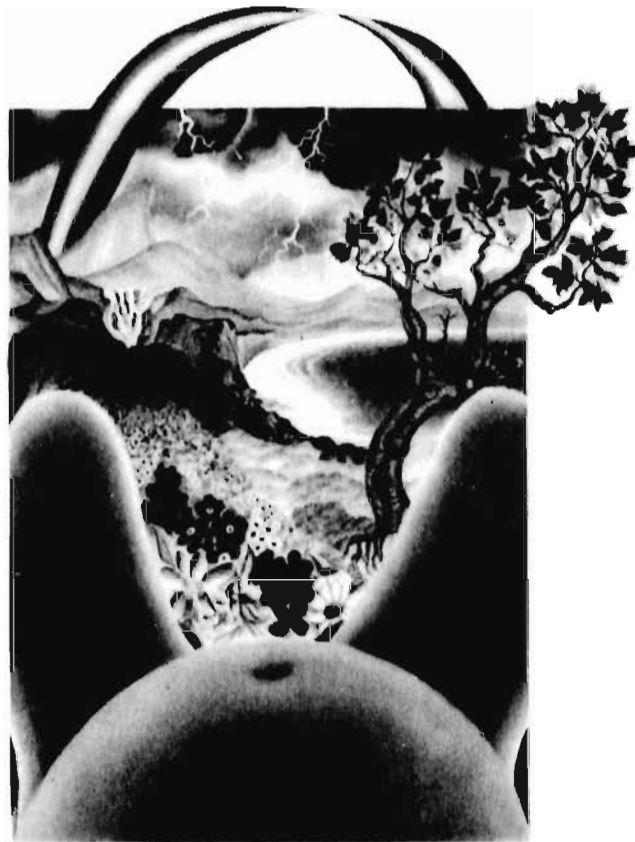
Mitología
purépecha
Serie Gráfica

4. El nacimiento de la Madre Naturaleza

El contacto entre el Padre Sol y Madre Luna, trajo oscuridad al universo, salieron tres rayos de luz hacia el firmamento. De ellos nació Cueropepi, la Madre Naturaleza. La hija a quien el Padre Sol dotó de belleza y sabiduría.

4. Mother nature birth

The touch between father sun & mother moon brought darkness to universe, getting three light beams out onto the firmament. From them was created Cueropepi, mother nature, a daughter to whom father sun endowed with beauty and wisdom.



Mitología
purépecha
Serie Gráfica

5. La Madre Naturaleza dando a luz.

Causamen emiso con sus ojos cuatro rayos de luz. La hija del Sol y la Luna se sonzó preñada. Albo en la tierra entre el estrepito de una tempestad, dio a luz a las montañas, los mares, los lagos, los árboles y las flores.

5. Mother nature giving birth

Causamen sent through his eyes four light beams and then the Sun & moon's daughter felt herself pregnant. Downside in earth, among the rumble of a storm, she gave birth to mountains, seas, lakes, trees and flowers.



6. El Sol Viejo

El día surge de la guerra que libra entre el Sol Viejo que muere en el poniente y la noche, su hijo, el Sol Joven nace en el oriente. Ya a luz del cadáver de su padre este adopta esta forma de venado con crines de luz.

6. The old sun

The day, arises from the eternal struggle between the old sun who dies over the west point and the night his son, the young sun emerges on the east looking like his father's corpse, this corpse comes back to life in form of a deer with bristles of light.

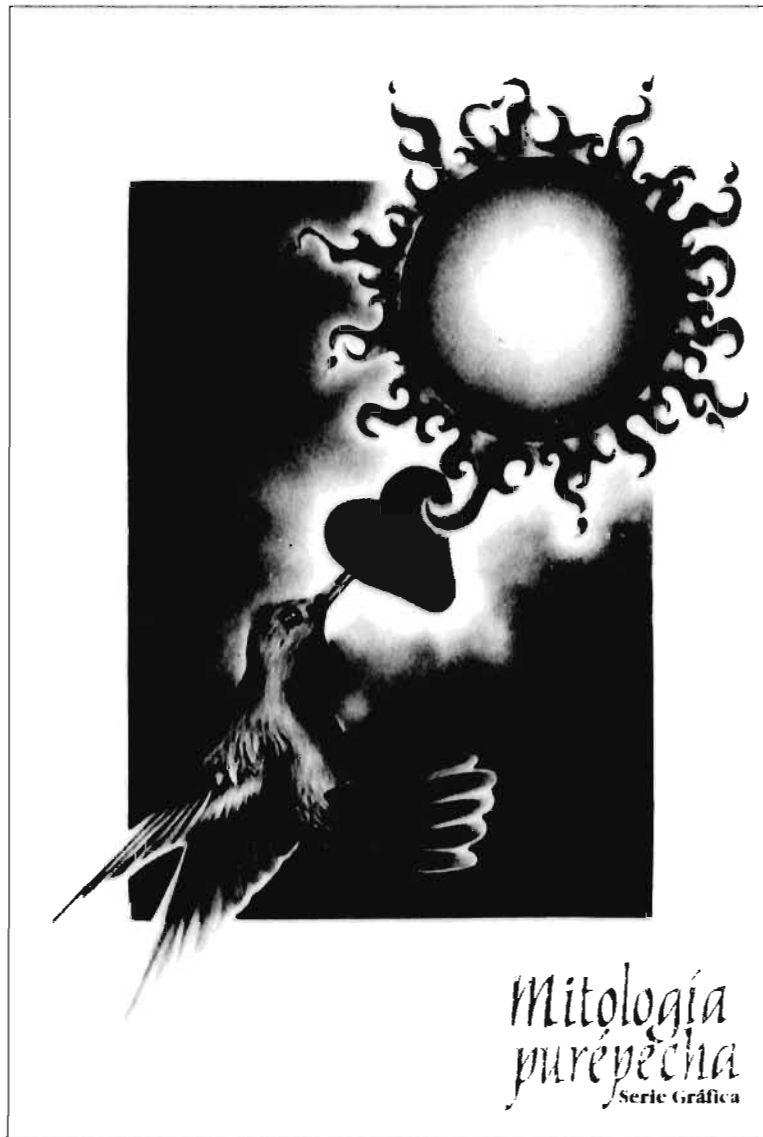


7. Transformaciones del Sol

Las transformaciones del Sol abarcan el universo indígena: el águila para el cielo, el coyote para la tierra y la serpiente para el mundo de los muertos o paraíso subterráneo.

7. Transformations of the sun

The sun transformations comprises the indigenous universe: the eagle to the sky, the coyote to the earth, & the snake to the world of the deads or underground paradise.



8. El mensajero del Sol

Venus, hijo y mensajero del Sol y la Luna, tapaba a la tierra en forma de colibrí; este llevaba a los dioses las peticiones de la humanidad.

8. The messenger of the sun

Venus, son and messenger of sun and moon, veiled the earth in form of a hummingbird; this took to the gods the claims & request of the mankind.

Diseño de la parte posterior

Elementos

Los elementos que componen la parte posterior de la tarjeta son:

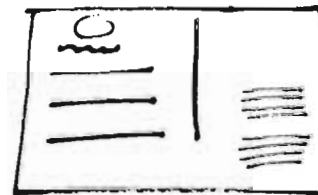
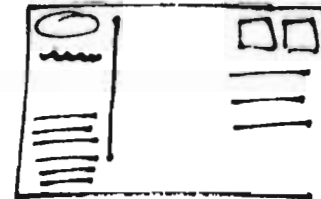
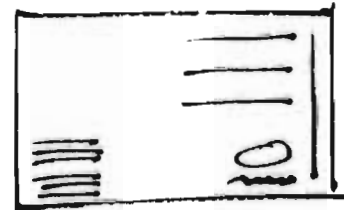
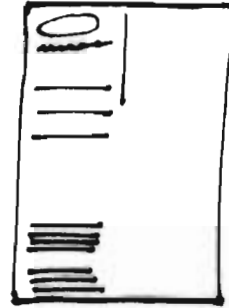
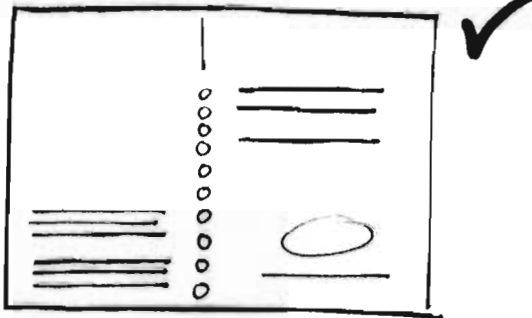
- espacio para la redacción
- espacio para remitente y destinatario
- espacio para los timbres y el sello
- leyenda de impresión
- nombre de la tarjeta según ilustración y número en la serie
- pequeña redacción explicativa de la ilustración (español-ingles)
- logotipo y referencia del diseñador e ilustrador

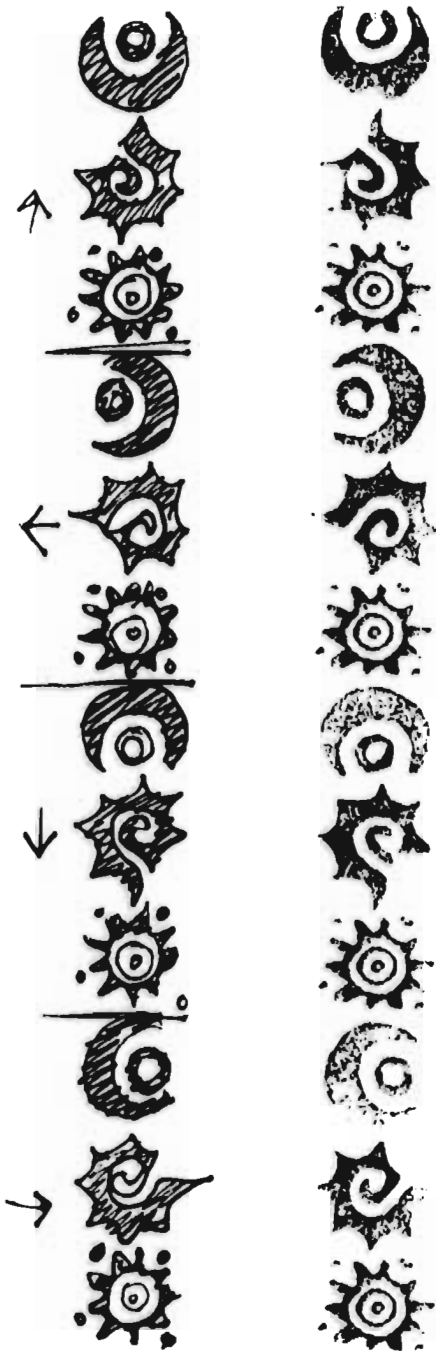
Se bocetó en formato vertical y horizontal, se jugó con los elementos en diferentes composiciones, al final, se determinó, que el más viable es el formato horizontal, debido sobre todo, a la funcionalidad de los espacios.

El diseño elegido es el que se muestra, se logró una armonía tanto en estética como en contenido, y por la composición se logró la funcionalidad de los elementos y los espacios.

La composición formal, se encuentra dividida en dos áreas por la greca y la leyenda "Impreso en México"; la primera parte abarca el espacio para la redacción, el nombre y número de la tarjeta, y la redacción explicativa de la ilustración. La segunda parte incluye el espacio para los timbres y sello postal, espacio para el destinatario, el logotipo y referencia del diseñador e ilustrador.

La redacción de los pequeños textos explicativos se tomaron originales de los libros, por razones obvias, se resumieron, aun así, cada uno de ellos mantiene, a grandes rasgos la idea original.





Greca

Se retomaron tres gráficos prehispánicos de la cultura purépecha para completar la imagen.

La luna, el caracol y el sol. Se escogieron tres gráficos para significar las tres regiones del universo indígena, estos tres gráficos se rotaron conjuntamente hacia los cuatro puntos cardinales, la razón es para significar las cuatro partes del mundo, además por cuestiones de composición ya que la greca es "flotante".

Estos tres elementos están profundamente arraigados en la mitología purépecha, y por lo tanto, en las ilustraciones, ya que el sol y la luna son los dioses principales, de ellos destaca el sol.

El caracol simboliza la creación, y de eso se tratan las primeras cinco ilustraciones.

La lectura connotativa del sol, ya se había mencionado anteriormente, cuando se explicaba que los cuatro puntos que rodean al sol hacen referencia a las cuatro partes del mundo y los tres anillos a las tres regiones del universo, el Sol tiene una asociación masculina, es el padre, simboliza fuego, fuerza, creación. La luna, es la contraparte femenina, es su esposa, la madre, simboliza, pureza, protección, vida. El caracol simboliza la creación, por medio de él podían escucharse las voces de los dioses.

A la greca se le dió el mismo tratamiento por la técnica de transferencia de tinner, y por lo tanto, estéticamente tiene el mismo efecto visual que el logotipo.

Tipografía

La tipografía es "Garamond", (Gatineau), peso "médium", anchura "normal". con excepción del número y nombre de la ilustración en español e inglés, y la leyenda "Impreso en México" ya que en este caso se empleó un peso "bold" anchura "normal". En los textos la medida del tipo es 7/8 puntos.

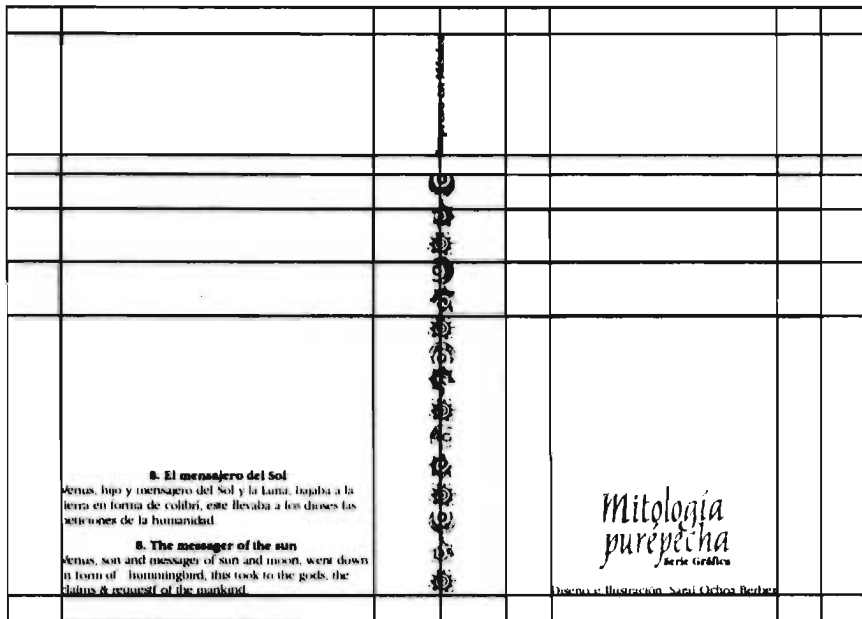


APORTACION

Retícula

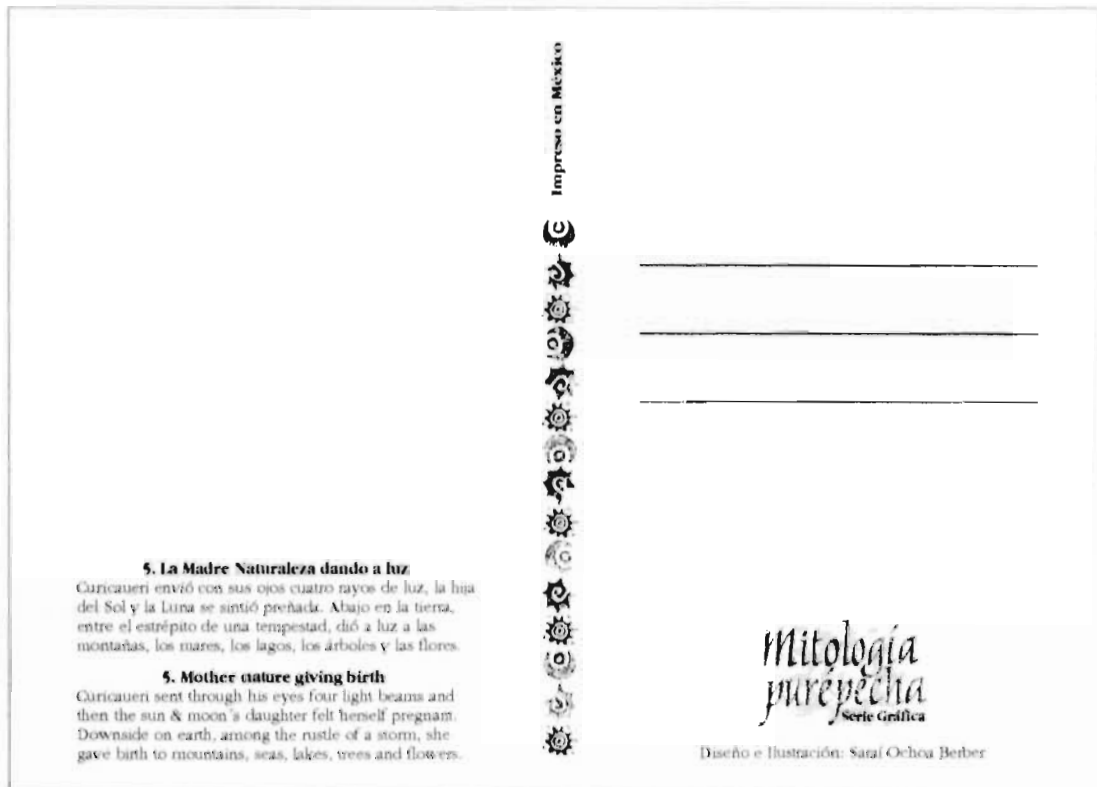
En un trabajo de diseño gráfico es imprescindible el uso de una retícula, compuesta de líneas guías y reglas, para ordenar la información que se exhibe de una forma equilibrada y creativa.

La necesidad de equilibrio, estructura y unidad rige todas las formas de imágenes gráficas. En el diseño gráfico, estas cualidades con frecuencia se obtienen a través del control cuidadoso de la medición del espacio.



Color

El color es Rojo pantone 1815, para todos los elementos de la tarjeta, el sol del logotipo al 10%, de este modo se mantiene unidad en la tarjeta, un contraste tonal entre figura y fondo que le brinda estética y distinción.



Impresión de las tarjetas

El método de impresión de las tarjetas será offset, tomando en cuenta el uso imprescindible de la cuatricromía para las imágenes o ilustraciones, al frente de la tarjeta postal y una tinta directa al reverso de la misma.

En el formato de impresión, se pueden manejar dos opciones de acuerdo al número proyectado de postales:

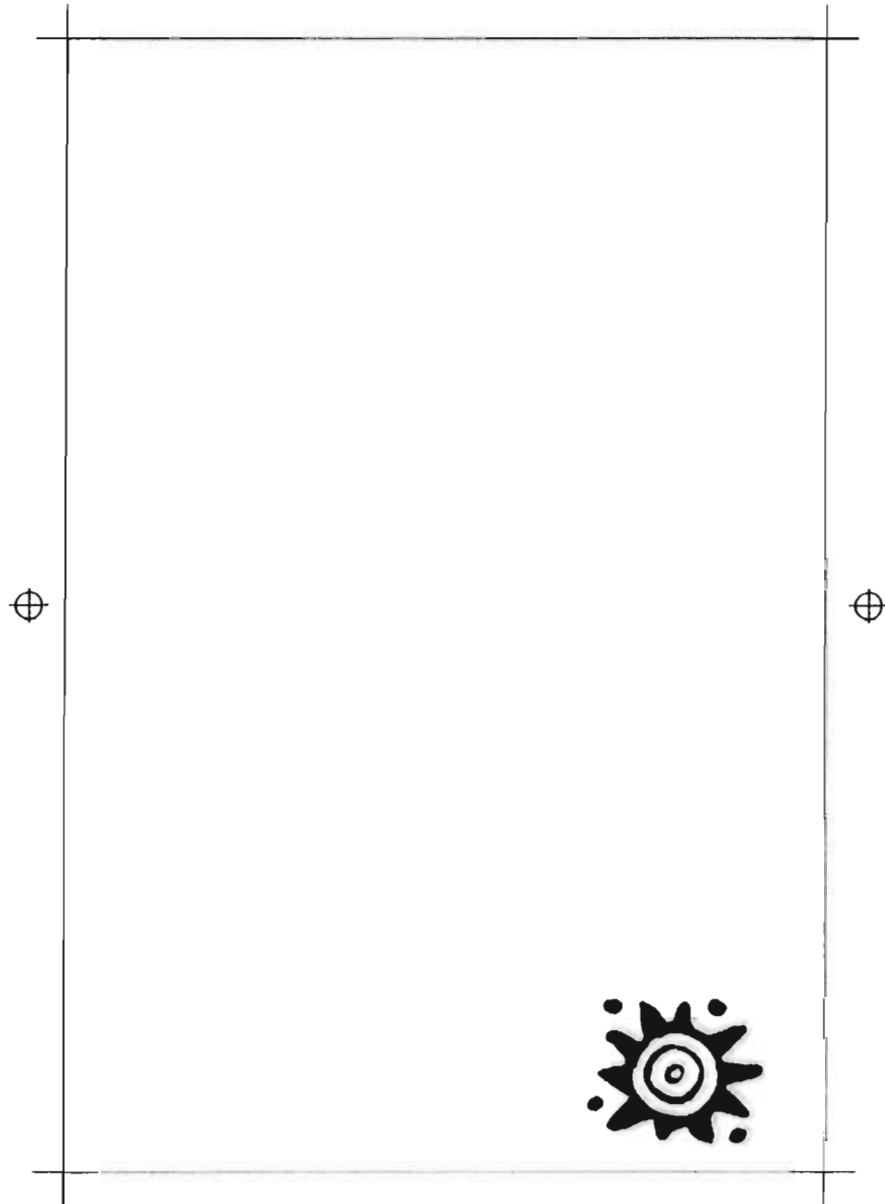
1. Manejar el formato de pliego completo de 70 x 95 cm. donde se distribuirán cuatro impresiones de cada ilustración, si se proyecta una producción considerable (no menos de 5,000 de c/u.), donde sea costeable el uso de una máquina de pliego completo.
2. Un formato doble carta de cuatro ilustraciones, para reproducciones de no menos de 1000 por imagen.

Proceso de Impresión

1. Selección de color: se escanean las ilustraciones para obtener una selección de color, o su separación en láminas independientes de los cuatro colores básicos de la cuatricromía (cyan, magenta, amarillo y negro).
2. Elaboración del color del logotipo (frente), derivada de la cuatricromía obtenida.
3. Tramado y armado del gráfico del logotipo para la tinta directa posterior.
4. Elaboración y armado de negativos de acuerdo al formato decidido en relación al volumen de impresión. (juego de negativos de pliego completo o doble carta).
5. Quemado y preparación de placas para su posterior reproducción en máquinas offset.

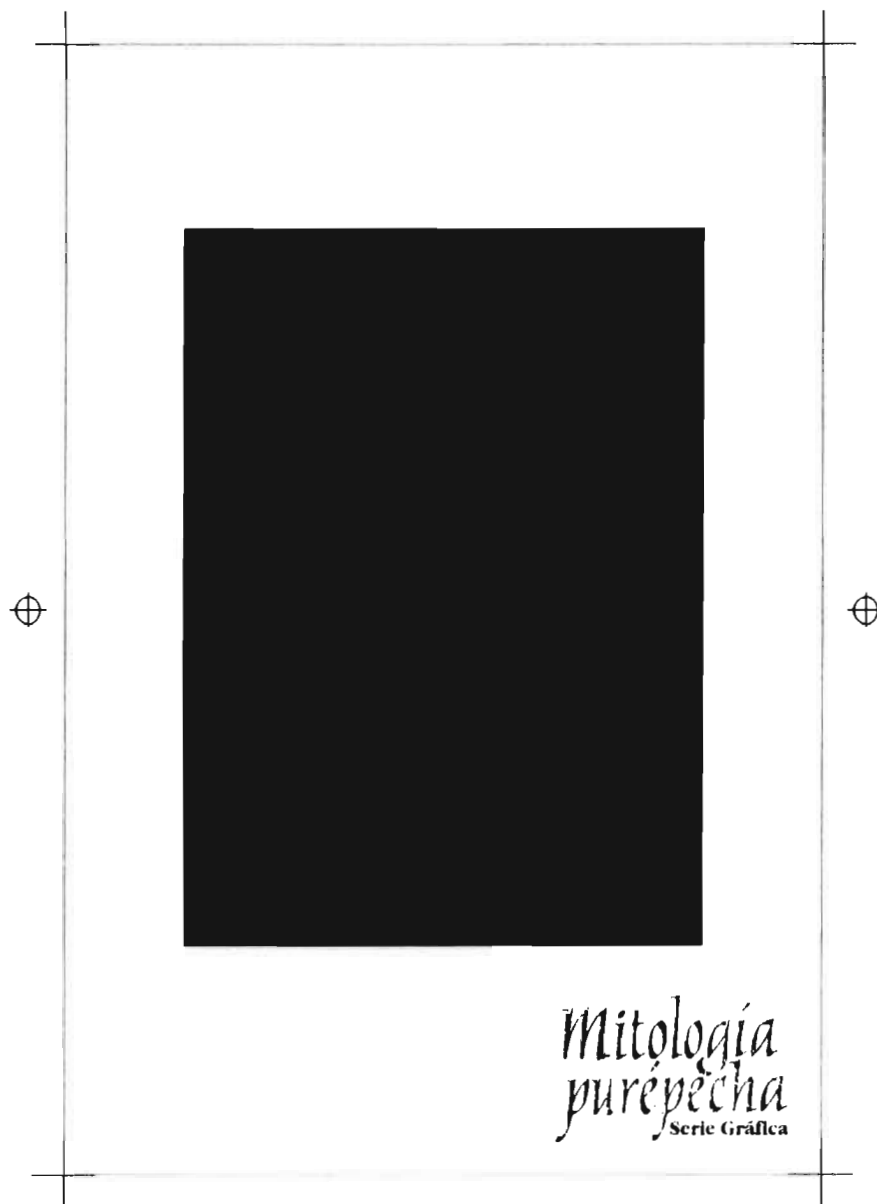
NOTA: Las indicaciones en los originales de las postales, serán de acuerdo a los requerimientos particulares de cada impresor.

Originales mecánicos



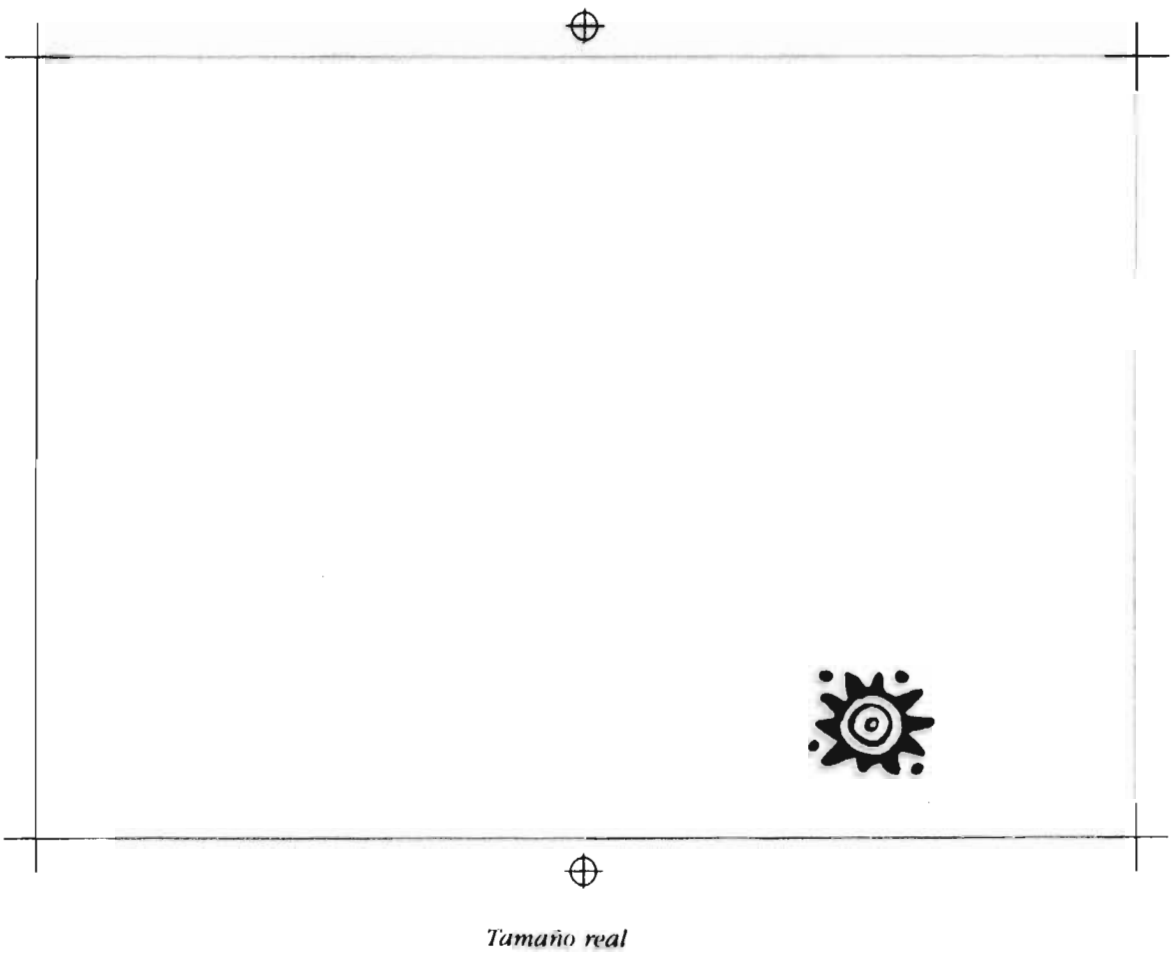
Tamaño real

Originales mecánicos



Tamaño real

Originales mecánicos



Originales mecánicos



Impreso en México



8. El mensajero del Sol

Venus, hijo y mensajero del Sol y la Luna, bajaba a la tierra en forma de colibrí, este llevaba a los dioses las peticiones de la humanidad.

8. The messenger of the sun

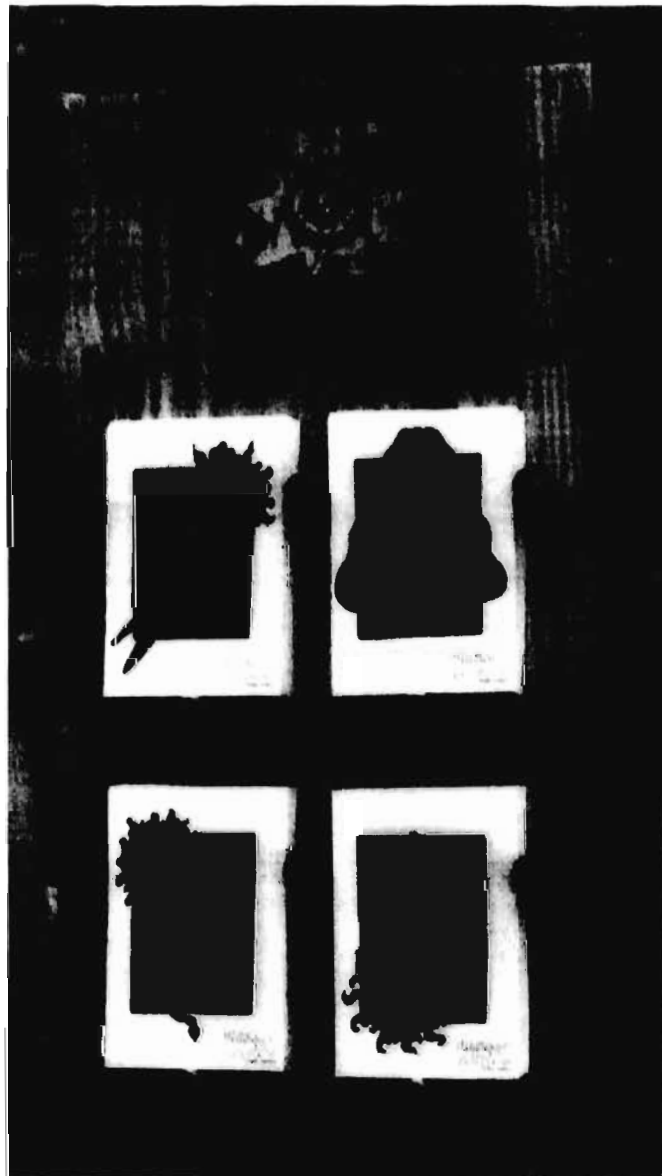
Venus, son and messenger of sun and moon, went down in form of hummingbird, this took to the gods, the claims & request of the mankind.

Mitología
purepecha
Serie Gráfica

Diseño e Ilustración: Saqui Ochoa Berber



Tamaño real



Tarjetero

Cumple la función de exhibir las postales al público, funciona como punto de venta, y fue diseñado especialmente para las tarjetas de Mitología Purépecha ya que cumple con los requerimientos del proyecto

Estéticamente es novedoso y al mismo tiempo tradicional por el diseño y el material. El diseño que se muestra es para exhibir cuatro modelos de tarjetas, por requerimientos funcionales, el diseño es modulado, pero puede ser también de dos o de ocho.

Es fijo y el modelo para cuatro exhibe hasta 150 tarjetas.

Características del tarjetero:

Función: exhibir las tarjetas en la venta al público

Estética: Tradicional y novedoso

Ambiente: interiores

Material: Madera

Acabados: Barnizado claro natural

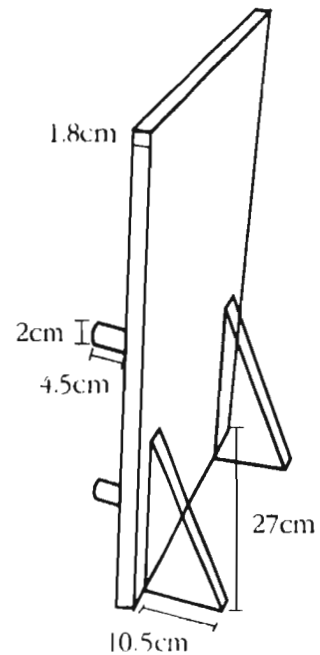
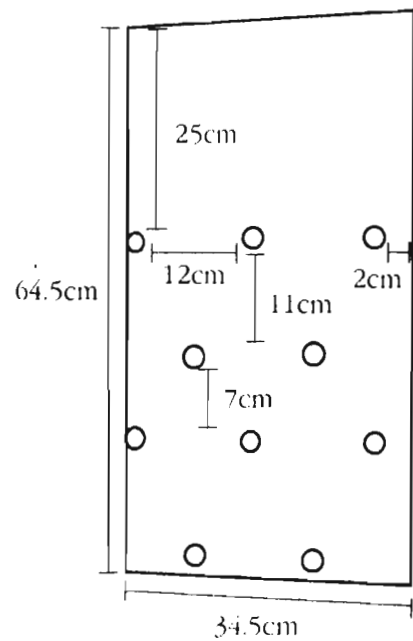
Diseño Gráfico: Serigrafía

Medidas: 34.5 x 64.5 x 1.8 cm (modelo para 4)

Modulable: 2 horizontal, 4 y 8 vertical

Mantenimiento: lavable

Costo: razonable



Presupuesto

Costo de Impresión

López Impresores (Uruapan Mich.)

No. de tarjetas	Costo	No. de tarjetas	Costo	Precio unitario
1000	\$ 2,386.00	8000	\$ 19,088.00	\$ 2.40
2000	\$ 3,744.00	16000	\$ 29,952.00	\$ 1.90

Impresora Gospa S.A. (Morelia, Mich.)

1000	\$ 4,000.00	8000	\$ 32,000.00	\$ 4.00
2000	\$ 5,500.00	16000	\$ 44,000.00	\$ 2.75

Graphics S.A. (Morelia, Mich.)

1000	\$ 3,670.00	8000	\$ 29,360.00	\$ 3.70
2000	\$ 5,150.00	16000	\$ 41,200.00	\$ 2.60

Nota: El presupuesto incluye únicamente el costo del papel, de impresión y de acabados de las tarjetas. No incluye presupuesto de diseño e ilustración. Presupuestos válidos hasta diciembre de 1996.

Conclusiones

Finalmente, el proyecto ha llegado a su meta, aún así, para el cumplimiento total del objetivo planteado al inicio del presente, es decisivo el factor *a posteriori*, no se puede negar, que para su total evaluación, es imprescindible llevarlo a cabo, y en la medida que el público juzgue, asimismo será la medida de su éxito o fracaso. La comercialización en el mercado es imperante, así pues, puede llevarse a cabo en tiendas de regalos, en donde existe venta de todo tipo de tarjetas, en agencias turísticas y de viajes, centrales de trenes y autobuses, aeropuertos, tiendas de artesanías, museos, hoteles, centros turísticos; por mencionar algunos.

Cabe ahora recalcar el objetivo perseguido en el presente proyecto: Comunicar a la gente, el valor histórico, filosófico y estético que posee la Mitología Purépecha. De este modo se despierta un interés, se rescata y se difunde la importancia de nuestro legado cultural.

Podemos quizá cumplir el objetivo a corto plazo, comunicando a la gente, el valor de la Mitología Purépecha; pero es irrefutable que el objetivo a largo plazo, no se alcanza con un sólo proyecto; para crear un interés, para que se valore la importancia del legado histórico y cultural, aún falta mucho camino por recorrer; es necesario romper el círculo vicioso entre la falta de difusión que ocasionan aquellos que poseen la virtud y el poder de comunicar y el desinterés del pueblo; es necesario creer en la existencia de símbolos que nos unifiquen; aceptar y aún más, valorar la realidad de México, con su pluralidad ética, cultural, lingüística, y por consecuencia, apreciar su diversidad de manifestaciones y es imprescindible no romper lazos entre pasado, presente y futuro.

Es así, como el rescate y difusión se convierte en un imperativo ético; el presente proyecto, es sólo un granito de arena, un eslabón en la cadena que nos lleva al auto-conocimiento; se espera ir un poco más allá, y servir de pauta e inspiración para proyectos iguales o similares, se espera que el presente no sea el primero, y mucho menos aún, el último.

Bibliografía

CORONA NUÑEZ, José

Origen histórico de los tarascos

Universidad Michoacana de Sn. Nicolás
de Hidalgo
México, 1994.

CORONA NUÑEZ, José

Mitología Tarasca

Fondo de cultura económica
México-Buenos Aires, 1957

CORONA NUÑEZ, José

**Rincones Michoacanos: leyendas y breves
datos históricos de algunos pueblos de
Michoacán.**

Editorial Fimax
México, 1984

LEON, Nicolás

Los tarascos

Edit. Innovación, S.A.
México, 1979

CASTRO-LEAL, Marcia

TZINTZUNTZAN, Capital de los tarascos

Comite Editorial del Gobierno de Michoacán
México, 1986

RENDON GUILLEN, Alberto

**TZINTZUNTZAN, Breve reseña histórica y
turística**

FONAPAS
México, 1980

**Relación de las Ceremonias y Ritos y
Población y Gobierno de los indios de la
provincia de Michoacán.**

Balsas Editores, S.A.
México, 1977

RUIZ, Eduardo

**MICHOACAN, Paisajes, Tradiciones y
Leyendas**

Balsas Editores, S.A.
México, 1971

ROMERO FLORES, Jesús

Leyendas y cuentos michoacanos

Ediciones Botas
México, 1938
Tomos I y II

LILIAN, Scheffler

Cuentos y Leyendas de México

Panorama Editorial S.A.
México, 1982

VALENZUELA, Mariana

Las más bellas leyendas indígenas

Editorial Posada S.A.
México, 1977

WEITLANER, Roberto

Relatos, Mitos y Leyendas de la Chinantla

Instituto Nacional Indigenista
México, 1981

CARRASCO, Pedro

**La sociedad indígena en el centro
y occidente de México**

Colegio de Michoacán.
México, 1986

BASAURI, Carlos

La población indígena de México

SEP.
México, 1940

BRODY ESSER, Janet

**Máscaras ceremoniales de los tarascos
de la sierra de Michoacán.**

Instituto Nacional Indigenista.
México, 1980

BUCIO RAMIREZ, Rogelio

**Michoacán, organización y leyendas del
Imperio Purépecha.**

México, 1988

RENDON GUILLEN, Alberto

Michoacán: leyendas del Imperio

Gobierno de Michoacán
México, 1988

JACINTO ZAVALA, Agustín
Mitología y Modernización.
El colegio de Michoacán.
México, 1988

GARCIA GUAL, Carlos
La mitología: interpretación del pensamiento mítico.
Montecinos
Barcelona, 1989

ACEVEDO BARBA, Cruz Refugio
Mitos de la meseta tarasca: Un análisis estructural
UNAM
México, 1982

LEON PORTILLA, Miguel
Los antiguos mexicanos, a través de sus crónicas y cantares
Fondo de cultura económica.
México, 1961

La dualidad en el mundo prehispánico.
Artes de México No. 173 Año XX
Lito Ediciones Olimpia, S.A.
México, 1960

México desconocido
Editorial Novaro, S.A.
No. 96 Noviembre 1984

Michoacán, región universal
Grupo Diseño
Lito Offset profesional de México.

SMITH, Ray
El manual del artista
H. Blume Ediciones
España, 1992

WONG, Wucius
Principios del diseño en color
G. Gili Diseño
México, 1990

WONG, Wucius
Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional
G. Gili diseño
México, 1990

SCOTT, Gilliam Robert
Fundamentos del Diseño
LIMUSA
México 1991

LAIG, John
Haga usted mismo su diseño gráfico
Editorial Blume
México, 1989

Biblioteca del Diseño Gráfico
Diseño Gráfico
Naves Internacional de Ediciones, S.A.
Barcelona, 1994
I y II

Biblioteca del Diseño Gráfico
Ilustración
Naves Internacional de Ediciones, S.A.
Barcelona, 1994
I y II

VARIOS
Comunicación Gráfica
Editorial Trillas
México, 1990

BELTRAN CRUCES, Raúl Ernesto
Publicidad en los medios impresos
Editorial Trillas
Segunda Edición

DALLEY, Terence
Guía Completa de Ilustración y Diseño
H. Blume Ediciones
España, 1990

LAZO MORGAIN, Alejandro
Genesis e historia del diseño gráfico e industrial
México, 1989