



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

“Camino al Mictlan: lugar de los muertos.”
Propuesta de Ilustración Digital para el diseño
de un neocódice

Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
Jenny González Montes de Oca

Directora de tesis:
Martha Rosa Montiel Reynoso

México D.F. 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

*A todos los emigrantes latinos y en especial a los mexicanos; que han que dejado su hogar, familia y amigos
buscando un mejor modo de vida arriesgando la misma
y esperando que un día no muy lejano,
regresen a casa con sus seres queridos.*

*A ti mi hermano... con profundo cariño:
Mario E.*

Agradezco a mis padres.

También a mis amigos, quienes me brindaron su apoyo y ayuda incondicional, así como sabios consejos y sobre todo paciencia:

Eduardo Parrilla, Vicente y Jonathan Valdéz, Diana Aparicio, Jorge Cruz,
Hugo Olivares, German Suárez, Luis Hernández, Santiago Mejía,
Luís Ramírez, Julio Ledesma, Pedro Rangel, Héctor Borbón, Lety Peña,
Ernesto Martínez, Leonardo Peña, Sandra, Horacio y Oliva González,
Paola Huerta, Pépe Cruz, Stephanie Rodríguez, Mario Mayani,
y Gabriela Padilla.

A mis maestros:

Alfonso Escalona, Mauricio Rivera, Rosy Montiel, Jorge Molina,
Mauricio Orozpe, Luis Murillo, Jesús Valencia, Gabriel Ortega, Antonio Yarza,
y Frank Díaz.

Muchas gracias por sus enseñanzas.

Pero sobre todo, un especial agradecimiento a quien me brindó su ayuda desinteresadamente, en los primeros semestres de la carrera. De no ser por éste ser de virtudes humanas extraordinarias, no me hubiera sido posible continuar mis estudios en la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual.

A Usted, mi cariño, respeto y agradecimiento eterno:
Don Miguel Miranda

Contenido

Tesis

Introducción.....06

Capítulo 1

La muerte en la cultura Mexica del México Prehispánico.....08

1.1 Rituales Funerarios.....10

1.2 Las ofrendas.....12

1.3 El perro itzcuintli y su relación con el inframundo.....13

1.4 Cosmovisión mexicana.....14

Niveles Celestes.....16

1.5 El destino de los muertos.....18

La morada del Sol.....19

Tlalocan.....20

Chichihualcauhco.....21

1.6 Lugares del inframundo.....22

1.7 Mictlan: lugar de los descarnados.....23

1.7.1 Los señores del Mictlan.....24

Capítulo 2

Códices: soportes gráficos en el México Prehispánico.....26

2.1 ¿Quiénes los diseñaban?.....27

2.2 Códices Coloniales.....28

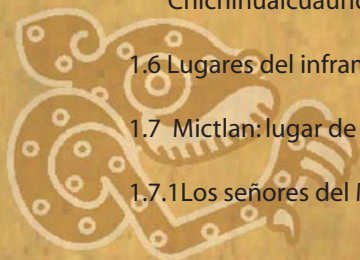
2.3 Materiales en los que eran elaborados.....29

2.4 ¿Cómo eran leídos?.....30

2.5 Formato.....31

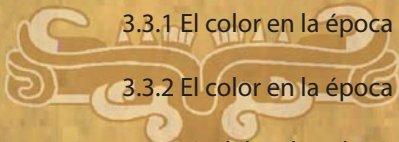
2.6 Contenido temático.....32

2.7 El por qué de su nombre.....33



Camino al Mictlan: lugar de los muertos

Capítulo 3	Capítulo 4
Ilustración36	Propuesta gráfica54
3.1 Antecedentes de la Ilustración.....37	4.1 Elección del tema.....54
3.2 Géneros de Ilustración.....38	4.2 Planteamiento del problema.....54
Ilustración Médica.....38	4.3 Aplicación de las herramientas digitales..... 55
Ilustración Científica.....39	4.4 Desarrollo de bocetos.....59
Ilustración Técnica.....39	4.5 Formato.....63
Ilustración Publicitaria.....40	4.6 Retículas.....64
Ilustración Comercial.....41	4.7 Modificaciones finales.....67
Ilustración Editorial.....42	4.8 Resultado final.....68
Ilustración Infantil.....43	Conclusión.....69
Ilustración Digital.....44	Pies de página.....71
3.3 Color.....45	Obras consultadas.....73
3.3.1 El color en la época prehispánica.....46	
3.3.2 El color en la época actual.....50	
3.3.3 Modelos de color RGB y CMYK.....52	



Introducción

A partir del año 1521 —del calendario gregoriano— con la llegada de los españoles, la Gran Tenochtitlan sufrió una pérdida incalculable de su cultura y tradición, sincretismo y mestizaje dieron como resultado una nueva identidad.

Este nuevo pueblo padecía el cambio drástico de su forma de vida, pues no les era permitido seguir con sus antiguas tradiciones. Por tal motivo, en la actualidad, reconstruir las tradiciones mexicanas más cercanas a su origen pudiera ser una meta inalcanzable, sin embargo cada año se publican libros, ensayos, se llevan a cabo talleres, conferencias, etc., en un intento por conocer y comprender la Cosmogonía Mesoamericana. Entre estos se encuentran los talleres intersemestrales impartidos en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México, ubicada en Xochimilco, impartidos por el profesor Mauricio Orozpe y a los cuales he asistido desde el año de 2002.

Dichos talleres sientan las bases para múltiples investigaciones, caso cercano para llevar a cabo dichas indagaciones, es el mío. Tomando por objetivo estudiar el tema de la muerte en el México Prehispánico en la civilización Mexica y profundizando en su cosmovisión respecto al *Mictlan*, tema por demás desconocido para muchos mexicanos debido a la deplorable educación en el país y a la falta de interés de otros cuantos.

Pero ¿cómo transmitir este conocimiento a las futuras generaciones para evitar que compartan el desinterés que existe en la actualidad?

Muchas disciplinas podrán aportar su conocimiento, en este caso el diseño gráfico tiene como característica ser una herramienta de comunicación masiva, además por medio de un estudio adecuado puede llegar al público deseado.

Así que tomando elementos gráficos de distintos códices prehispánicos como Fejérváry-Mayer, Vaticano Latino 3738, Laud, y Borgia y mezclándolos con diseños actuales mediante herramientas electrónicas se logra una propuesta de ilustración digital mediante vectores que narra una historia sencilla sobre el *Mictlan* con el objetivo de instruir al público al mundo de los mitos nahuas.

Resumen

Me gustaría comentar brevemente como es que elegí el tema de investigación.

Mi inquietud hacia el tema de la muerte empezó cuando por primera vez formé parte para la realización del Festival estudiantil de día de muertos que se realiza en Ciudad Universitaria allá por el año de 1998.

En mi plena ignorancia cuando en algún momento o lugar mencionaban algo relacionado con el "Mictlan", yo decía entre mi: "¡órale, está interesante!, pero yo creía que era algo que a alguien se le había ocurrido para la ocasión. Después de ir a Mixquic en época de día de muertos me pareció demasiada coincidencia que también el animador de un evento mencionara un mito que hablaba de a un perrito que ayudaba a llegar a un difunto al "Mictlan".

En otra ocasión visitando el museo del Templo Mayor, por casualidad había un evento de cuentos y cantos en lengua nahuatl en el auditorio del museo, me pareció interesante y aproveché la oportunidad para asistir al lugar. Ahí hicieron mención de un muerto y de cómo preparaban su cuerpo, que lo ataban y lo envolvían, que le hacían ofrendas, que su alma tenía que llegar con un Señor de los muertos llamado Mictlantecuhti.

Todos estos acontecimientos fueron más que suficientes para que me interesara en investigar con más profundidad el tema del Mictlan, y con base a esto realizar mi proyecto.

Así mismo el la presente investigación trata de cómo realicé un trabajo gráfico llamado "Camino al *Mictlan*": lugar de los muertos, el cual consiste en ilustraciones realizadas digitalmente —por computadora— con un programa de diseño gráfico llamado *Illustrator*.

Estas ilustraciones fueron pensadas para ser impresas en forma de códice colonial y están basadas en la mitología *nahuatl* del inframundo llamado; *Mictlan*, al cual van los fallecidos que murieron por causa natural o de enfermedades no contagiosas.

El contenido de la tesis describe poco a poco los temas —muerte, cielos, inframundo, códices, ilustración— que me fueron necesarios abordar para poder diseñar mi proyecto gráfico.

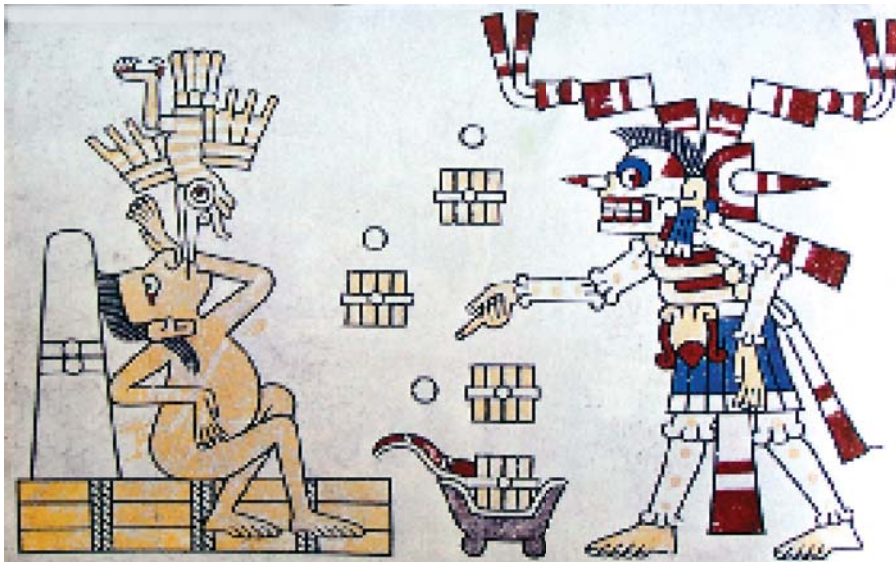
Todo esto con la finalidad de difundir el legado histórico y cultural que existe en México y que desafortunadamente no muchos aprecian, ya sea por desinterés o por desconocimiento.

Capítulo 1

La muerte en la cultura Mexica del México prehispánico



El culto a la muerte es uno de los elementos básicos de la religión de los antiguos mexicanos. Creían que la vida y la muerte constituían una unidad. Ellos concebían a la muerte como un proceso más, de un ciclo constante y como el fin de la existencia humana. Podían percatarse de cómo otros seres biológicos dejaban de funcionar y de cómo su parte corpórea se desintegraba en la tierra.



1
Concepción
mesoamericana
de la muerte como
generadora de vida.
Códice Laúd

Acerca del tema “vida-muerte” se puede apreciar que los señores del lugar de los muertos aparecen en los códices en escenas de muerte y sacrificio. De manera sorprendente, en otras láminas de los mismos documentos, estas deidades también aparecen en funciones generativas tanto en el ciclo vegetal como en la concepción y nacimiento de los seres humanos.

En la cultura Mexica, el tema de la muerte fue una constante dentro de sus espacios filosóficos, arquitectónicos y plásticos esto salta a la vista en los símbolos que se encuentran en su arquitectura, escultura, cerámicas, códices y cantos poéticos.

Para los antiguos mexicanos, la muerte no tenía las connotaciones morales como la religión católica en que el infierno y el paraíso sirven para castigar o premiar la conducta de los individuos. Sin embargo, creían que los rumbos decretados a las almas de los muertos estaban determinados por el tipo de muerte que habían tenido, más que por su comportamiento en vida.

Pudiera ser que la única manera de entender la muerte del hombre en el mundo prehispánico fuese mirar el sol, ya que los nahuas relacionaban a la muerte con el acontecer cíclico del tiempo.

El movimiento del sol define los lugares a donde van a habitar los fallecidos: la casa del sol, la casa del maíz, el lugar de *Tlaloc* y el *Mictlan*.

Asimismo la veneración y el respeto a la memoria de los difuntos fueron determinando un culto a los muertos. Los ritos funerarios, contrariamente a lo que ocurría y ocurre todavía hoy en las culturas europeas, tenían un toque un tanto festivo. Durante los meses prehispánicos llamados *Tlaxochimaco* y *Xocotluezi*, se llevaban a cabo las ceremonias de *Miccailhuaitontl* y *Miccailhuitl* en los que se festejaban respectivamente a los niños y a los adultos ya fallecidos durante el último año.

1
Con el paso del tiempo y a pesar de la cristianización del mundo prehispánico durante la conquista española, el concepto de la "muerte festiva" y los ritos ligados a ella no han desaparecido, por el contrario, hoy día siguen teniendo lugar en muchos pueblos de México la celebración de día de muertos —aunque ya mezclados con elementos católicos—, llevada a cabo del treinta y uno de octubre al dos de noviembre de cada año.



Foto: Jenny González Montes de Oca

1.1 Rituales Funerarios

La presencia de los rituales fúnebres en la civilización Mexica se han manifestado en la mitología, y un ejemplo de esto es el siguiente relato en donde interviene *Quetzalcoatl*, personaje que tenía un papel primordial en las creencias de los Tenochca, así que no es de extrañar que se mencione en su mitología y cosmovisión.

Cuando *Quetzalcoatl* se entera de la muerte de su padre, busca incansablemente sus restos y al encontrarlos los honra con ceremonias, alaba su enterramiento y levanta un templo para perpetuar su memoria; es decir lleva a cabo un ritual funerario. Éste mito relata la importancia que entre las sociedades prehispánicas tenían el recuperar los restos de un fallecido y darles sepultura, Sin embargo cabe mencionar que estos no eran los únicos pasos que se seguían en un ritual funerario.¹

Como la muerte de un miembro de la familia podía ocurrir en cualquier momento, sus congéneres debían estar preparados para ocuparse de las necesidades del difunto, ya que atender sus velorios, era un deber moral.

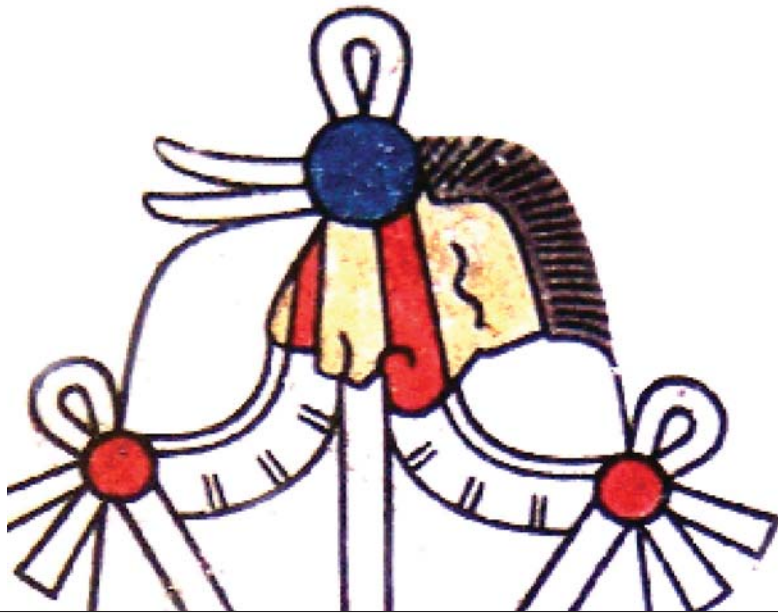
Así pues, al deceso de una persona, los miembros de la familia, sabían perfectamente que hacer y conociendo las características que tendría el funeral, colocaban los elementos en el sitio en donde tenían que depositar el cadáver.

El ritual fúnebre generalmente comenzaba con el lavado del cuerpo del difunto, a continuación los ancianos flexionaban las piernas y los brazos del cadáver a modo que éste quedara en posición fetal y tomando un poco de agua que vertían sobre la cabeza del difunto al mismo tiempo que le decían: “esta es el agua de la que gozaste viviendo en el mundo”, después tomando un jarro de la misma agua se lo colocaban y continuaban: “ves aquí con lo que has de caminar”. Después le colocaban encima una manta blanca de algodón o un petate —dependiendo de su posición social— y al final eran atados fuertemente con sogas, esto antes de que el cuerpo se pusiera completamente rígido.



1

¹ Funeral de un dignatario mexica. Los deudos lloran y ofrendan alimentos y mantas de algodón al bulto mortuario honrado con una corona de turquesa, joyas de oro y piedra verde. Códice Tudela, f. 58r



Si el que moría era un noble se le colocaba en la boca una piedra verde llamada *chalchihuitl*; además les confeccionaban atuendos de papeles compuestos con tipos de plumas de diferentes aves. Las personas que eran ofrecidas a los nobles para que les siguieran atendiendo en la otra vida, podían ser hombres o mujeres que hubieran sido esclavos y los mataban con flechas metiéndoselas por la garganta.

A la gente común se le colocaba una piedra no tan valiosa llamada *texoxochtli*. A estos difuntos además de ofrendarle alimentos, les colocaban sus herramientas de trabajo, dependiendo a lo que se habían dedicado en vida.

En caso de que el cuerpo fuera a ser cremado se hacían grandes piras con maderos secos, ya que este tipo de madera ardía con más facilidad que otros.

Cuando el fuego había consumido el cuerpo, los familiares recogían las cenizas y las guardaban en un recipiente de barro junto con el cabello que le habían sido cortados al difunto al nacer y al morir.

Otra manera de darle tratamiento a los cuerpos era la inhumación, que consistía en colocar el muerto debajo de la tierra, con el fin de perpetuar su memoria y poder visitar sus restos y ofrendar diversos elementos.

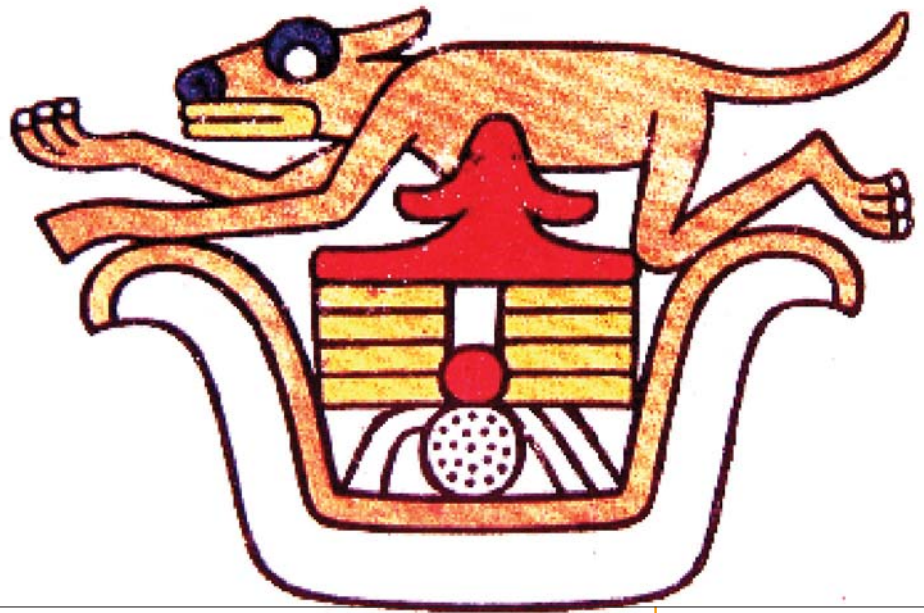
A la gente común se le enterraba en sementeras, en los patios de sus casas.

Fray Diego de Durán narra que el cuerpo del difunto lo tenían tendido durante cuatro días, de cualquier forma e independientemente de número de días que eran expuestos los cadáveres, lo cierto es que debieron utilizar ciertas sustancias naturales que poseían las propiedades necesarias para evitar la pronta descomposición del cadáver. Aunque después de todo la putrefacción no se podía detener por mucho tiempo.²

Una costumbre que tenían muy arraigada los mexica, era el cerrar los ojos del difunto, pues se tomaba como un acto malicioso el que los vivos vieran abiertos los ojos del muerto.

Dentro de los elementos que constituían el ritual funerario estaban las flores, la vestimenta, el llanto —que dependiendo del personaje que fallecía éste se exageraba— y las ofrendas por mencionar algunos. Así que ponían ante el difunto todos los papeles que habían preparado y ordenadamente pronunciaban sortilegios para que el difunto llegara con bien a su destino final.





1.2 Las ofrendas

Como se vio en el apartado anterior, en los rituales mortuorios existe un elemento substancial que es la ofrenda.

Para los Mexica eran muy importante la ofrenda, ya que ésta sería un elemento fundamental para el viaje que creían, realizarían los difuntos a sus respectivas moradas, pues esta tendría la función de despensa o viático.

Si el individuo había fallecido de enfermedad no contagiosa, entonces, a manera de ofrenda, era sacrificado un perro *itzcuintli* de color bermejo —de tonalidad cobriza, el cual debió ser criado desde cachorro por su amo ahora fallecido— que incineraban junto con el difunto con el propósito de que en el más allá le ayudara al difunto a cruzar un río.

También le ofrendaban diferentes tipos de plumas mantas, arcos, flechas, tortillas de maíz, diferentes alimentos, ollas con pulque y cacao, con el fin de que estos enceres le fueran útiles en su largo camino lleno de peligros y experiencias dolorosas al más allá.

Se preparaban los alimentos que iban a ofrendar al difunto y a los asistentes, éstos a su vez llevaban obsequios. Así mismo, todos comían, bebían y los familiares ofrecían mantas a todos los que habían acudido al funeral.

Al difunto lo trataban como si fuera una persona viva a la cual preparaban para su último viaje. Los antiguos mexicanos tenían la creencia de que aún después de muerto el difunto todavía tenía ciertas sensaciones y sentimientos, así como necesidades. Muy probablemente en la actualidad algunos —incluyéndome— sigan creyendo que es así.

Como puede leerse en los párrafos anteriores el tratamiento que le daban a los cuerpos, es muestra del respeto que profesaban hacia los muertos.



1.3 El perro itzcuintli y su relación simbólica con el inframundo

Dentro de la cosmovisión mexicana diversos animales volátiles, acuáticos y terrestres por sus características, guardaban una estrecha relación con la muerte.

Un ejemplo de esta compleja significación es el perro *itzcuintli* que como características tiene el ser lampiño y de pocos dientes, —hasta nuestros días sigue existiendo— tiene un grado más de temperatura corporal dentro del estándar promedio de los canes comunes.

En su significado simbólico se consideraba como un animal nocturno que conoce los caminos en la oscuridad y puede ver espíritus. Por esta razón, era directamente asociado con el inframundo, pues los antiguos mexicanos creían que el espíritu de un perro muerto ayudaba a su amo —también difunto— a cruzar los ríos de la región de los descarnados, actuando como protector y guía.

En el mundo nahuatl, el perro fue *Xolotl*, el hermano gemelo de *Quetzalcoatl*, que representaba a su contrario y al mismo tiempo la oscuridad, el inframundo y la muerte.

Ambos —*Quetzalcoatl* y *Xolotl*— son el planeta Venus, —*Tlahuizcalpantecuhtli*—*Quetzalcoatl* representa la estrella de la mañana y *Xolotl*, al lucero de la de la tarde, el cual se dirige hacia el inframundo, teniendo la función de transportar al Sol y acompañarlo en su recorrido al lugar de los muertos.”

También es relacionado con el cielo, con el Sol y el fuego. *Xiuhtecuhtli* —señor del fuego—, es el símbolo que representa el centro del mundo, y el fuego esta en el centro del hogar, de ahí su vínculo con el perro, el animal del hogar por excelencia.³

El simbolismo del perro es un claro ejemplo que revela como fue integrado este animal a las significaciones más importantes de la vida de los antiguos mexicanos del valle del México Prehispánico.





1.4 Cosmovisión mexicana

La Cosmovisión es el conjunto de ideologías que en determinado tiempo de la historia un grupo social asume para explicar el origen del Universo, segmentado el cosmos para explicar su diversidad su origen y su movimiento ordenando y ubicando todo en un lugar, tiempo y espacio.

También el mundo era concebido por los antiguos mexicanos como una “esfera rodeada de agua” que se extendía hasta las cuatro esquinas o rumbos de esta esfera, cada rumbo a su vez, estaba relacionado con un color y un signo del calendario prehispánico.

Es importante hacer mención que en la cosmovisión del mundo prehispánico no se conocían los rumbos de Este, Oeste, Sur o Norte en la dirección en que los conocemos actualmente, para los prehispánicos, la orientación la daba el sol conforme las posiciones que tenía durante el día —sin embargo para explicar al neófito, es necesario nombrar estos términos debido a la concepción occidental y actual que éste ha recibido durante su educación—.

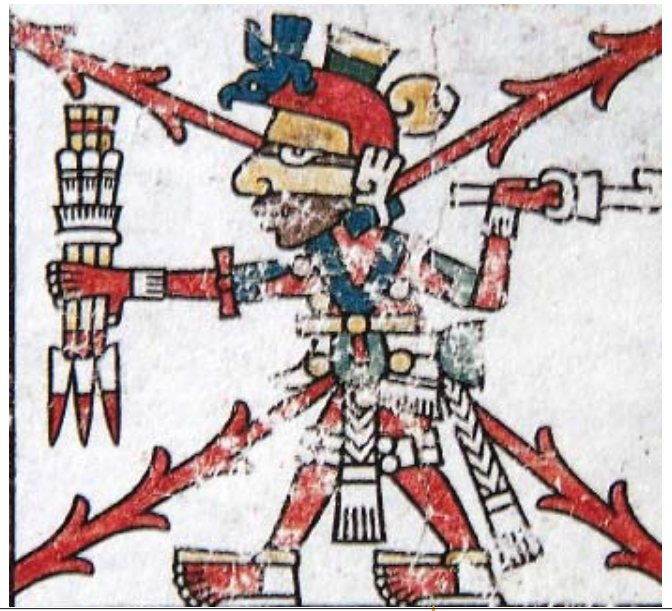
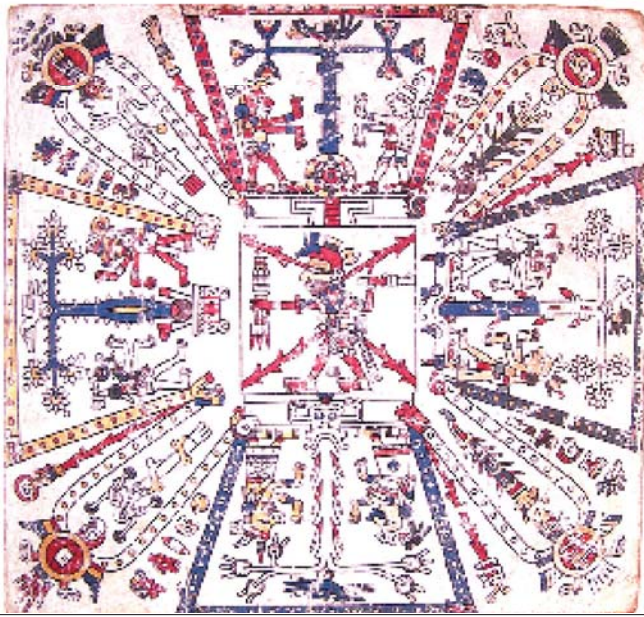
Una explicación a esto la da León Portilla diciendo que:

los nahuas se ponían de frente al poniente y contemplando la marcha del sol: allá por donde éste se pone, se halla su casa, es el país del color rojo; luego a la izquierda del camino del sol, está el sur, el rumbo de color azul; frente a la casa del rumbo del sol, está el rumbo de la luz, de la fertilidad y la vida, simbolizadas por el color blanco; finalmente a la derecha del rumbo del sol se extiende el cuadrante negro del universo, el rumbo del país de los muertos.⁴

Según la cosmovisión mexicana, esta esfera estaba atravesada por una línea —imaginaria— horizontal quedando dividida en una parte superior y una inferior, siendo la línea divisoria el nivel terrestre en donde habita el hombre. Era éste, el centro del cosmos, el lugar de la unión y de la lucha de todo lo alto y todo lo bajo.

Los cuatro rumbos del mundo no son los mismos que los cuatro rumbos cardinales sino que son “lados de un rectángulo hipotético que convergen los cuatro puntos solsticiales y que se complementan con un centro o eje que atraviesa el plano terrestre del cielo al inframundo.”⁵

Como se muestra en el códice Fejérvary-Mayer, el nivel terrestre tiene un centro en donde habita el dios viejo o del fuego llamado *Huehueteotl-Xiuhtecuhtli*. De dicho centro parten los cuatro rumbos del universo que son:



—En nuestra concepción cardinal—. Al este se localiza el *Tlahuiztlampa*: rumbo de la luz, lugar por donde sale el sol. Su mejor hora el amanecer. Regido por *Pilzintecuhtli* o *Tonatiuh-Ichan* —deidad del sol— y por *Iztli* —divino cuchillo del sacrificio—. Identificado por el color rojo, glifo *acatl* que es el carrizo, elemento fuego, figura geométrica el triángulo. *Cipactli, coatl, atl, acatl, ollín*; que son dragón, serpiente, agua, caña y movimiento. Esos cinco signos son regidos por éste rumbo.

En el sur esta el *Huitztlampa*: rumbo de las espinas. Su mejor hora el medio día. Región relacionada con lo húmedo. Éste rumbo está regido por *Tlaloc* —deidad de la lluvia, truenos y tempestades y que habita en las cuevas— y por *Tepeyollotl* —el corazón de monte, deidad de los montes de la tierra no cultivada, de la naturaleza salvaje—.

Corresponde el color amarillo, su glifo *tecpatl, cuchillo* de pedernal, elemento tierra, figura geométrica el cuadrado y rige a los signos *cutzpallin, tochtli, malinalli, cozcacuahtli* y *xochitl*; lagartija, conejo, hierba torcida, buitre y flor.

Cihuatlampa, rumbo de las mujeres, en el oeste. Mejor hora el atardecer. Regido por *Chalchiuhtlicue* —la de la falda de jade, deidad del agua— y por *Tlazolteotl* —divinidad de la sexualidad, la del cultivo de algodón y la fabricación de tejidos—. El color que le corresponde a éste rumbo es el negro, su glifo *calli, casa*, elemento agua, figura geométrica, media luna, y rige los signos *calli, mazatl, ozomatli, cuauhtli, quiahuitl*; o sea; casa, venado, mono, águila, lluvia.

Mictlampa, rumbo del *Mictlan*, en el norte. Su mejor hora la media noche exacta. Regido por *Mictlantecuhtli* —señor del lugar de los muertos— y *Cinteotl* —deidad del maíz—. Su color es el blanco, el color de los huesos, su glifo *tochtli* que es conejo, de elemento aire, figura geométrica el círculo, y rige los signos *ehecatl, miquisti, itzcuintli, oceotl, y tecpatl*; que son, viento, muerte, perro, ocelote y pedernal.⁶

Como se ha mencionado los antiguos mexicanos concebían el mundo en una estructura cósmica, trazada en una dimensión horizontal y otra vertical. Siendo la vertical en su nivel superior, en donde se encuentran los trece cielos el más elevado de estos es llamado *Omeyocan*.

A continuación haré mención de dichos cielos.

1
Códice Fejérváry-Mayer, en ésta página, se incorporaron la cuenta de los destinos y la orientación de los años. Pueden observarse los cargadores de años en cada esquina.

2
Detalle de la parte central del Códice Fejérváry-Mayer se encuentra Xiuhtecuhtli, señor del fuego y del tiempo, "padre y madre de todos los dioses".



Niveles Celestes

La observación de los astros y su movimiento dieron pie para establecer los diferentes cielos. En este caso me valgo de la lámina primera y segunda del Códice Vaticano Latino 3738, debido a que por ser una fuente muy antigua la información es más clara.



Ilhuicatl tlaloca- ypanmeztli, primer cielo del *Tlalocan* y de la luna. También se encuentran las nubes.



Ilhuicat Citlalicue, segundo cielo de *Citlalicue* —a de la falda de estrellas— también llamado *Citlalico* o lugar de las estrellas.



Ilhuicatl Tonatiuh, tercer cielo que es donde diariamente pasa el Sol. El cielo del sol.



Ilhuicatl huixtotlan, cuarto cielo en donde se encuentra Venus y, según otra versión, en el se localiza *Uixtocihuatl*, deidad de las aguas saladas, hermana de los *tlaloque*. Cielo-lugar de la sal.



Ilhuicatl mamalhuacoca, quinto cielo, es aquel por donde pasan los cometas o donde se encuentra el giro.

1
Esquema de los cuatro rumbos del mundo. Se observan los colores con los que se identifica a cada rumbo y su significado, el nombre de su cargador y las figuras geométricas que representan un elemento de la naturaleza.

2
Símbolos de los trece cielos. Códice Vaticano Latino 3738.





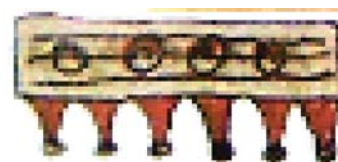
Ilhuicatl yayuhca, sexto cielo, que está negruzco.



Ilhuicatl xoxouhca, séptimo cielo que está verde.



Itzpalnacazcayan, lugar que tiene esquinas de lajas de obsidiana.
Octavo cielo donde se forman las tempestades.
Teotl cozauhca, Dios que está amarillo.
Teotl tlatlahuhca, Dios que está rojo.



Doceavo y treceavo cielo llamado *Omeyocan*, lugar de la dualidad, en donde habitaba la pareja divina de la dualidad, *Ometeotl* y su pareja *Omecihuatl*.⁷



Este códice muestra los cuatro cielos inferiores ocupados en el siguiente orden: el más bajo, por la Luna y el *Tlalocan*, —aquí habitaban los seres pluviales— el segundo cielo por las estrellas, el tercero por el Sol, y el cuarto por *Huichtocihuatl*, deidad de las aguas saladas.⁸

Según López Austin:

El cielo estaba habitado por los dioses que podían mandar sus poderes al mundo de los hombres, los cuales podían causar daños o beneficios. El cielo estaba habitado por el dios creador; *Tezcatlipoca* y su contraparte la serpiente de plumas preciosas; *Quetzalcoatl*. Las dos deidades habían apartado el cielo de la tierra, convirtiéndose a si mismos en árboles que sostenían el cielo. El centro de la tierra estaba habitado por los hombres.⁹

Cabe hacer mención de que no se ha nombrado aún, la parte del inframundo ya que para llegar a ese punto es preciso hablar antes de los destinos o lugares a donde llegan los muertos.

1.5 El destino de los muertos



Los pueblos del *Anahuac* tenían la idea de que el ser humano estaba constituido por una parte física y otra espiritual, por lo tanto creían que cuando una persona fallecía, su parte anímica o su alma ya que llegaría a uno de los destinos de muerte.

En las regiones occidentales, se tenía —y hasta la fecha—, la idea de un cielo y un infierno, mientras que para los nahuas, existían diferentes lugares o moradas a los cuales podían llegar las almas de los difuntos después de la muerte.

Estos destinos eran: el Lugar del Sol, el *Tlalocan*, el *Chichihualcuauhco* o *Xochatlapan* y el *Mictlan*, que se encuentra en el rumbo inferior del cosmos.

A continuación se describirán brevemente cada uno de estos lugares.



La morada del Sol

Este era el lugar para los guerreros muertos, de los caídos en batalla y los que nutrían al sol con su sacrificio para prolongar su diaria existencia. Estos llegaban a la casa del sol oriental y lo acompañaban desde su nacimiento por el oriente hasta el mediodía. Después de cuatro años de acompañar al sol en su recorrido diario, se convertían en colibríes de hermosos plumajes, a los cuales les era permitido bajar a la tierra para alimentarse del néctar de las flores.

Las mujeres que morían en su primer parto —las *cihuateteo*— también iban a la Casa del Sol, pero al rumbo poniente.

Ellas tenían el privilegio de acompañar al sol después que los guerreros lo dejaban en el cenit, así después éstas, ayudaban al Sol durante su recorrido por el cielo y lo escoltaban hasta el horizonte occidental, por eso a este rumbo del universo se le llamaba *Cihuatlampa* o rumbo de las mujeres.

También se les equiparaba con los guerreros muertos.¹⁰

Según los nahuas, las *Cihuateteo* bajaban a la tierra en la trecena del *tonalpohualli* y causaban enfermedades, sobre todo a los niños. Otra versión cuenta que podían bajar a la Tierra en forma de mariposas nocturnas e inducían a los hombres al adulterio. Se creaban esculturas con imágenes de ellas, hincadas y con cara de calavera.



Tlalocan

El otro lugar denominado ciclo meridional o *Tlalocan*, ahí se dirigían los que habían muerto ahogados, fulminados por el rayo, o de enfermedades relacionadas con el agua, tales como lepra, hidropesía o reumatismo.

El *Tlalocan*, era un lugar de delicias en el que no faltaba nada, en el que había un jardín verde repleto de flores en donde se podía atrapar mariposas.

En él residía *Tlaloc* y sus ayudantes, los *tlaloque*.¹¹



1

Chichihualcuauhco

Se tenía la idea que los niños que nacían muertos y que no habían probado alimento sólido, se dirigían a un lugar en donde había un “árbol nodriza” que tenía frutos en forma de mamas de donde los pequeños toman leche haciendo ruido con sus boquitas. La leche les daba un alimento eterno durante su perdurable infancia.

Para quienes no hubieran alcanzado ninguno de estos tres rumbos, o para quienes morían por causa natural, les estaba reservado el *Mictlan* o lugar de los muertos en el rumbo norte, el *Mictlampa*.

1
Niños muerto
tomando leche de
los frutos del árbol
nodriza.. Códice
Vaticano A 3738.



1.6 Lugares del inframundo

Los lugares o niveles del inframundo son los siguientes:

1.- *Apanoayan*. "Donde se pasa el río," esto es, "donde está el cruce del río" primer lugar que tenían que pasar los muertos para llegar al *Mictlan*. Cuando el difunto llegaba a la orilla de este río, el espíritu del perro lo reconocía como su amo y lo pasaba a cuestas nadando.

Después de pasar éste río, el perro abandona al difunto para encontrarlo posteriormente en el *Chiconahuapan* y conducirlo ante *Mictlantecuhtli*.

2.- *Tepeme Monamictia*; Nombre que daban a un lugar donde había dos montañas que chocaban siempre una contra la otra.

3.- *Itztepetl*; Cerro de obsidiana. Este era un cerro erizado de cuchillos de pedernal.

4.- *Cehuacayan*. Lugar donde hiela, otro de los diversos lugares que tenían que pasar los muertos para llegar al lugar de los descarnados.

5.- *Itzehecayan*, lugar donde sopla el viento de obsidiana; esto es que corta como cuchillo de pedernal.

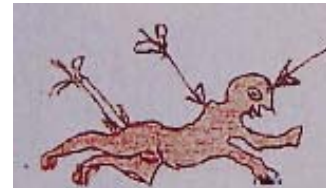
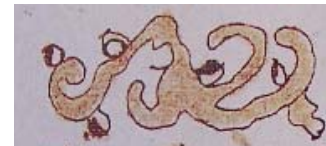
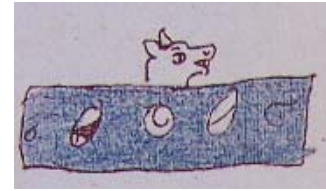
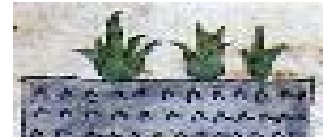
6.- *Teocoyehualoyan*: Lugar donde son comidos los corazones. Aquí sale al paso del difunto un jaguar que le devora el corazón.

7.- *Apanhuiayo*. Es un lago de agua negra donde está la lagartija llamada *Xochitonal* que intenta detener el paso del difunto.

8.- *Chiconahuapan*. Último lugar que tenían que pasar los muertos para llegar al *Mictlan*. El difunto que llegaba a la orilla de un río.

9.- Finalmente el alma llega a su destino: El *Mictlan*, el lugar de los descarnados.

En el siguiente apartado se hará una extensión sobre el tema del *Mictlan*; la novena región.



Representación de los lugares del inframundo. Códice Vaticano 3738

1.7 Mictlan: lugar de los descarnados

Como se ha mencionado, al *Mictlan* iban los que morían de enfermedad no contagiosa, ya fueran de clase social alta o baja, es decir; sin distinción de rango o riquezas.¹²

Se concebían nueve regiones constituidas por toda clase de pruebas y amenazas que el difunto tenía que librar, para éste fin los difuntos llevaban consigo las ofrendas y enceres que les habían sido ofrendados por sus familiares y al llegar a la novena región; lugar de los muertos, las ofrendas eran entregadas a *Mictlantecuhtli* y a su esposa *Mictlancihuatl*.

Los misioneros tradujeron: *Mictlan* como “infierno” y en sus predicaciones amenazaban a los nahuas con sus terribles penas.

El *Mictlan* según los misioneros españoles... “el infierno, donde estaba y vivía un diablo que se decía *Mictlantecuhtli*, y por otro nombre *Tzontemoc*, y una diosa que se llamaba *Mictlancihuatl*, que era mujer de *Mictlantecuhtli*. Pero como ya se ha dicho anteriormente, fue un error de los misioneros tomar el *Mictlan* de los nahuas como infierno de los cristianos”.¹³

A manera de conclusión en los apartados concernientes al *Mictlan* y sus señores, quisiera aclarar que encontré estudios —muchos de ellos con diferentes versiones— actuales que se inspiran en los textos del siglo XVI y XVII en los que se refieren a *Mictlantecuhtli* como el “Dios del Infierno, Dios de la muerte y del reino de la maldad y de las sombras, a donde acudían las almas de los hombres después de su morada mortal. *Mictlantecuhtli* está representado en las pinturas como un monstruo horrible con la boca enorme a la que caían los espíritus de la muerte. Su horrenda morada se conocía como *Tlalxicco* —el Ombligo de la Tierra—, que los mexicas por lo general creían que estaba en el lejano Norte”.

Por lo tanto, quisiera recordar que; Bernardino de Sahagún fue un franciscano que llegó a México *Tenochtitlan* en el año de 1529, y recopiló información de los nahuas en cuanto a cultura, fiestas, costumbres y tradiciones.

Sin embargo cuando se leen los documentos de Sahagún debemos tomar en cuenta que él fue formado en Europa en la época oscura del Medioevo y la inquisición, entonces, es comprensible que en sus escritos mencione los conceptos “cielo, infierno, diablo, demonio y dios”; por tal motivo, él denomina el *Mictlan* como el “infierno”.

El *Mictlan* no era un lugar en tinieblas, ni un lugar de castigo, simplemente era la morada de los muertos, de los descarnados. Incluso se consideraba que cuando el sol desaparecía en el horizonte bajaba al *Mictlan* y era entonces cuando se levantaban de dormir los muertos.

1.7.1 Los señores del *Mictlan*

De entre las deidades que los mexica reverenciaban se encuentran los patrones de la muerte: *Mictlantecuhtli* señor del lugar de los muertos y su pareja femenina; *Mictlancihuatl*, quienes eran identificados por su aspecto esquelético, sus cabellos encrespados y los ojos saltones. Gobernaban juntos sobre el nivel noveno y más profundo del mundo inferior, el *Mictlan*.

Mictlantecuhtli ejercía funciones que pudieran resultar paradójicas como el otorgar y fomentar la vida.

Existen escenas en los códices Borgia, Vaticano B y Fejérváry-Mayer, donde *Mictlantecuhtli* protagoniza acciones referentes a la penetración, el embarazo, el corte del cordón umbilical y la lactancia. Este protagonismo tiene su explicación en el poder regenerativo de los huesos, evidente no sólo en el célebre viaje de *Quetzalcoatl* al *Mictlan*, sino también en el Códice Vindobonensis, donde las deidades que generan la descendencia, las diosas del pulque y la milpa personificada, poseen rasgos esqueléticos.



CAPÍTULO 2

Códices: soportes gráficos en el México Prehispánico

27	¿Quiénes los diseñaban?
28	Códices Coloniales
29	Materiales en los que eran elaborados
30	¿Cómo eran leídos?
31	Formato
32	Contenido temático
33	El por qué de su nombre

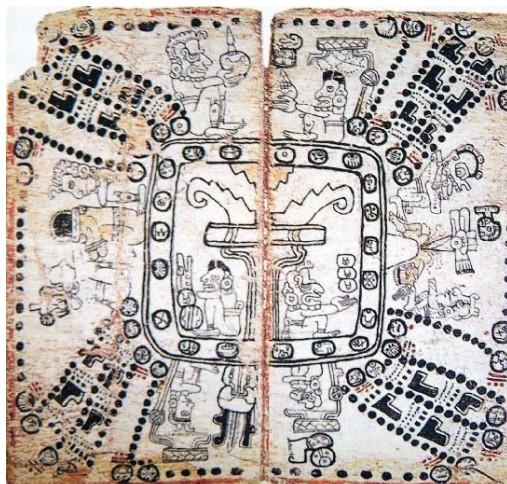


1

Códices: soportes gráficos en el México Prehispánico



2



3

Las civilizaciones antiguas de Mesoamérica dieron origen a los sistemas de signos acústicos, es decir las lenguas, generaron un sistema de signos glíficos en el que lograron visualizar la palabra y sus elementos por medio de sonidos —fonemas—. En el México prehispánico la palabra oral adquiría la trascendencia de lo perdurable al ser plasmada en los códices.

Así pues, los códices eran documentos pictóricos, realizados como constancia de sus logros y avances culturales, científicos, astronómicos culturales e informaron sobre una multitud de aspectos como creencias religiosas, ritos, ceremonias, sistemas económicos, entre muchos otros.

Se consideraba que la palabra escrita permanecería guardada para siempre, y así en tiempos futuros, sería imposible que se perdiera y fuera olvidada.

Los códices eran pintados a mano con tintas elaboradas a partir de pigmentos de procedencia animal, vegetal y mineral.

Estos códices eran formados por un número de “hojas”, en algunas ocasiones eran pintados por ambos lados y en otras sólo por uno y eran encuadernados con tablas de madera.¹⁴

1
Códice Nuttal

2
Códice
Fejérváry-Mayer

3
Códice Madrid

2



2.1 ¿Quiénes los diseñaban?

Los encargados de elaborar los códices eran llamados *tlacuilo* —el que escribe pintando— y debían poseer aptitudes para el dibujo y la pintura, así como profundos conocimientos de su lengua.

Podían ser hombres o mujeres de cualquier clase social que se escogían desde muy jóvenes.

Se les instruía en su lengua y en el saber de su época y posteriormente se especializaban en algún tema.

Los *tlacuilo* una vez preparados, pasaban a formar parte de una clase social superior y tenían que dedicarse de tiempo completo a estas actividades. Sus escritos eran anónimos porque no firmaban sus documentos ni indicaban sus nombres, su producción pertenecía a la colectividad.

El papel de los *tlacuilo* era muy importante, ya que tenían la función de perpetuar el saber. De acuerdo con su especialidad, se les destinaba a los centros religiosos, económicos o civiles que necesitaban sus servicios, como templos, tribunales, casas de tributo, mercados y palacios, entre otros. Y estaba encargado de establecer y leer según sus atribuciones y cargos.

Los *tlacuilo* no sólo plasmaron imágenes de excelente calidad, sino que imprimieron sobre todo, complicados mensajes que abundan en los significados de las escenas representadas ya que cada elemento denotaba una información específica, puede decirse que estos legados visuales, artísticos e históricos contienen un auténtico sistema de comunicación visual.

Así, los antiguos pueblos de Mesoamérica tenían sus propios libros a los que llamaron en lengua náhuatl: *amoxtli*.

Los *tlacuilo* conocían muy bien su lengua y dominaban con gran maestría el arte de la composición, el manejo del espacio y la narrativa gráfica.

También tenían un gran dominio en las técnicas pictóricas y el pleno conocimiento de los colores.



1



2

1
Tlacuilo
Códice
Vindobonense

2
Tlacuilo
Códice Mendoza





1

2.2 Códices coloniales

La destrucción de los códices prehispánicos comenzó en el año de 1519 por los españoles, específicamente por los frailes les parecía hallar en los códices figuras demoníacas. Sin embargo, los españoles aprendieron a utilizar este tipo de documentos a su favor y reconocieron en ellos un medio de registro eficaz.

En la época colonial se pintaron muchos códices, éstos no eran iguales a los prehispánicos ya que se realizaban bajo un nuevo orden político, social y religioso. Los cánones de proporción humana y formas naturales propias de la pictografía mesoamericana, eran vistos con desagrado por los españoles quienes obviamente se inclinaban por las figuras renacentistas de origen europeo.

El cambio pictográfico en la elaboración de los códices coloniales trajo como consecuencia la extinción del lenguaje glífico. A pesar de ello, los *tlacuilo* supieron adaptar la iconografía europea a las necesidades tanto en lengua española como nahuatl.

A su vez la implantación del régimen colonial provocó procesos de cambio en la sociedad indígena que afectaron múltiples rasgos de su cultura.

1
Códice
Mendocino

En la época colonial algunos códices fueron realizados con la técnica de grabado como es el caso del Códice Buturini y el Borbónico.



2.3 Materiales en los que se realizaban

El material utilizado para elaborar *amoxtli* o libro fue principalmente el papel que se preparaba con la pulpa del árbol que los antiguos mexicanos llamaban amate, —*amatl*— del género del *Ficus*, aunque se podían utilizar diferentes especies y géneros de árboles.

En la elaboración de los códices coloniales se continuó utilizando la mayor parte de los antiguos materiales. Fue disminuyendo el uso de la piel de venado, pero se siguieron pintando códices sobre amate y en menor escala también de fibra de maguey o agave. Así como en lienzos de algodón elaborados en telar de cintura.

El papel europeo de lino, algodón y cáñamo llegó a ser más usado, era importado originalmente de España e Italia.

Los códices eran pintados con tintas y pigmentos de origen animal, vegetal y mineral, estas tintas eran mezcladas con aglutinantes y solventes.

Con la llegada de los españoles se adoptaron productos europeos como la tinta ferrogálica.

La información que contienen es muy variada y puede ser: ritual, histórica, genealógica, herbolaria, cartográfica, económica, de catástrofes, censos, registros financieros, planos de propiedad, tributos, censos, etnográfica, religión, entre muchos otros.



1



2

1
Jonote colorado
La explotación irracional de las especies de árboles para la elaboración de papel amate, obligó a los artesanos a buscar otras especies vegetales para la obtención de fibras. El jonote colorado permite su explotación durante todo el año, mientras que del *Ficus* se obtienen fibras solamente en los meses de marzo, abril y mayo.

2
Con una piedra de forma rectangular llamada "machacador" se dan pequeños golpes sobre las fibras para entrelazarlas y formar de esa manera la hoja de papel.

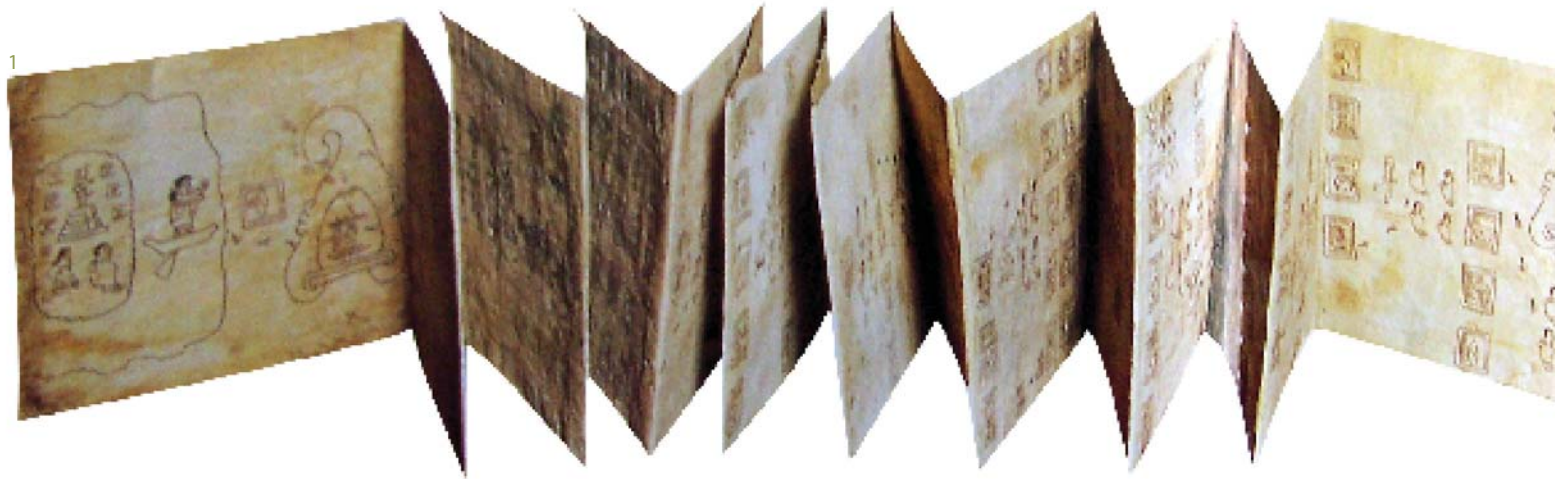


2.4 ¿Cómo eran leídos?

Para leer el documento, se cocaba extendido horizontalmente, protegido por petates en el suelo y así el *tlacuilo* y los oyentes se situaban alrededor del códice para poder verlo en su totalidad y moverse en torno a él, de derecha a izquierda.

Aunque sólo los *tlacuilo* los escribían, muchas personas podían leerlos como los egresados de las escuelas superiores, la burocracia estatal, y aun la gente del pueblo conocía suficientes signos en las inscripciones de los frisos públicos, como para diferenciarlos e identificar los nombres de dioses y otros aspectos. Sin embargo eran los gobernantes y los sacerdotes quienes poseían y controlaban este conocimiento casi de manera elitista, justamente por considerar sagrada a la escritura.





2.5 Formato

En cuanto al formato existían; la tira de piel o papel de amate en posición horizontal que recibe el nombre de banda cuando es vertical y según la manera de guardarla se llama rollo o biombo; el lienzo de tela de algodón tradicional o industrial; la hoja de papel europeo; —en la época colonial— o de amate, en las dimensiones de la hoja oficial europea.

Cuando se buscó obtener una superficie mayor que la hoja normal, unían varios elementos del mismo material.

El códice prehispánico de papel *amatl* se caracterizó por tener unidas todas sus hojas en forma de acordeón o biombo llegando a tener una extensión hasta de diez metros, sus medidas de alto y ancho de las hojas varían en diferentes tamaños.

En la época colonial el formato de los códices fue modificado.



1
Códice
Buturini o
Tira de la
peregrinación.

2
Códice
Mendoza o
Mendocino.

3
Códice
Dresden
de origen maya.



2.6 Contenido temático

Estos temas se modificaron con la llegada de los españoles impregnándose entonces sobre el conocimiento nuevo de la religión cristiana, los problemas económicos y sociales originados en el período de la Colonia, que fueron plasmados igualmente en la forma antigua de escribir documentos como una forma de certificar su derecho de propiedad ancestral ante los conquistadores.

A los códices se les agregaba el nombre propio del lugar en que se conservaba el manuscrito, como en el caso de los códices Vindobonensis, —de Viena—, Dresden —ciudad Dresden en Alemania— y Borbonicus —Pallás Bourbon— o por el nombre de la institución que lo guardaba



Códice *Techialoyan* de Huixquilucan. Árbol genealógico de Cuauhtlapilli, gobernante de origen matlatzinca.



Códice Mendocino o Matrícula de tributos. Representa el pago como tributo de trajes y divisas militares mexica.



Códice Florentino. La problemática de los juicios de Tenochtitlan era registrada en los códices. Los castigos para quienes resultaran culpables podían ser desde una reprimenda verbal, hasta la muerte por ahorcamiento o a garrotazos.



Mapa de Cuauhchinchan.





1

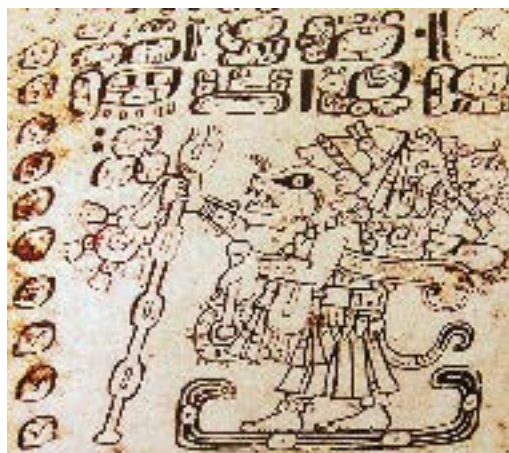
2.7 El por qué de su nombre

como el "Vaticanus" o Vaticano Latino 3738.

También por el nombre de las personas que los poseían como Borgia, Fejérváry-Mayer, Cospi, entre muchos otros.

Los primeros investigadores que descubrieron y que empezaron a identificar individualmente los documentos indígenas, pusieron sus nombres a los códices .

En distintas épocas se les han cambiado los nombres a muchos de estos documentos, el caso más reciente es el códice Alfonso Caso de la región mixteca que reúne al Códice Becker y Colombinio.



2



3

1
Códice
Fejérváry-Mayer

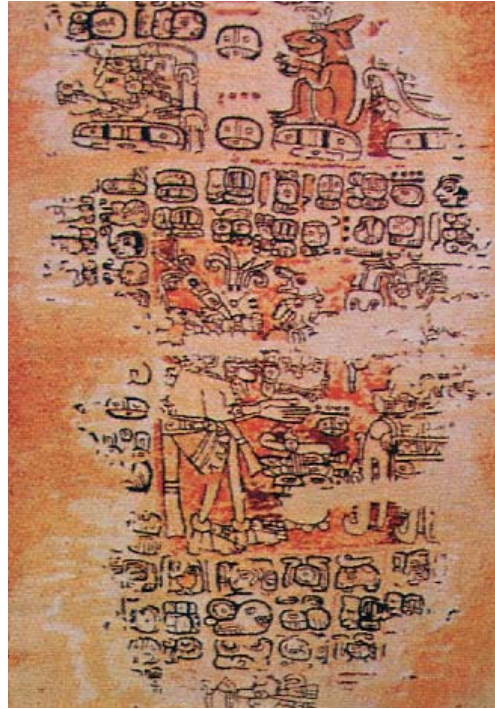
2
Códice
Dresden

3
Códice
Nuttal





1



2



3



4

1
Códice
Becker

2
Códice
París

3
Códice
Selden

4
Códice
Vaticano



CAPÍTULO 3

Ilustración

37	Antecedentes de la Ilustración
38	Géneros de Ilustración
38	Ilustración Médica
39	Ilustración Científica
39	Ilustración Técnica
40	Ilustración Publicitaria
41	Ilustración Comercial
42	Ilustración Editorial
43	Ilustración Infantil
44	Ilustración Digital
45	Color
46	El color en la época prehispánica
50	El color en la época actual
52	Modelos de color RGB y CMYK

Ilustración

En éste capítulo me pareció importante abordar el tema de la ilustración ya que también es el principio básico de la creación de cualquier imagen, siendo esta un elemento importante dentro de la composición y desarrollo del diseño gráfico.

La palabra ilustración proviene del latín *illustrare* que significa "dar luz al entendimiento".¹⁵

Utiliza elementos como el punto, la línea, el volumen, el plano, el color, la forma, la figura y la composición que actúan entre sí dando como resultado ritmo, proporción, simetría y dirección y tuvo sus orígenes en el arte.

Una imagen artística puede ser interpretada de forma diferente por cada receptor, mientras que la ilustración tiene la función principal de difundir, comunicar y describir un mensaje con un fin consiente y objetivo.

La tipografía ayuda a la imagen ilustrada a una mejor comunicación y comprensión de los contenidos. Así mismo, la ilustración ha servido como complemento narrativo en suplementos, libros, revistas, entre otros.





3.1 Antecedentes de la ilustración

Casi todas las civilizaciones han desarrollado maneras diferentes de representación visual por medio de pinturas en diferentes soportes. Un claro ejemplo son los códices mesoamericanos los cuales datan de tiempos muy antiguos.

Los chinos escribían sobre papel es cual estaba hecho de trapos. Empleaban una cola fuerte o gelatina para atesar las fibras de la tela y acelerar así, la absorción de la tinta elaborada a partir del humo de las lámparas.

Los egipcios escribían sobre papiro que eran hojas de papel hechas a partir del tallo de una planta, las hojas eran de color marfil, en estas se pedía escribir con tinta hecha de hollín y agua con goma.

Los egipcios realizaban sobre el pergamino pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos plata, oro y goma arábiga.

En la Europa de la Edad Media se hacían los llamados libros “iluminados” ya eran decorados con letras capitulares de colores brillantes y llamativos.

Muchos libros de carácter religioso fueron ilustrados en el período del Arte Bizantino con distintos estilos.

Con el paso de tiempo han surgido diferentes géneros de ilustración debido a las necesidades que se requieren hoy día.

Actualmente existen ilustraciones que sirven de apoyo visual para producciones culturales, comerciales, educativas, etc., el realizador tiene que explicar visualmente alguna problemática, ya sea por medio de diagramas, mapas, esquemas, etc., para facilitar su entendimiento o funcionalidad hacia el público al que va dirigido. También funciona como un documento visual de un momento histórico, donde se plasman actitudes, modas o costumbres.

3.2 Géneros de ilustración

En general se puede hablar de varios tipos de ilustración que dependen de su contexto, temática o concepto, entre ellas están:

Ilustración Médica

La historia de la ilustración médica, es tan antigua, comenzando por los dibujos esquemáticos y descriptivos de Leonardo Da Vinci, en el s. XV, cuando la profanación de cadáveres estaba prohibida por la ley. Leonardo hacía sus propias disecciones clandestinas.

La ilustración médica actualmente se vale de muchas técnicas para su representación, actualmente con las herramientas digitales pueden lograrse trabajos bastante bien elaborados e interesantes.





Ilustración Científica

Este tipo de ilustración es utilizada para apoyar el área de la ciencia, aplicándose en sus diferentes disciplinas como la medicina, la biología y la historia natural, registrando a través del dibujo.



Ilustración Técnica

Este tipo de ilustración tiene sus orígenes en los dibujos para manuales que acompañan a las máquinas, pero ahora también se usa para el desarrollo del marketing y la publicidad, y abarca diversos trabajos, desde los esquemas básicos hasta los originales a color.

En las ilustraciones técnicas suele existir mucha información complicada y es importante que su exposición sea lo más clara posible.

Las posibilidades del manejo del color y el volumen aplicadas a las cualidades tridimensionales de los objetos, se utilizan tanto en las representaciones interiores como exteriores del objeto.¹⁶

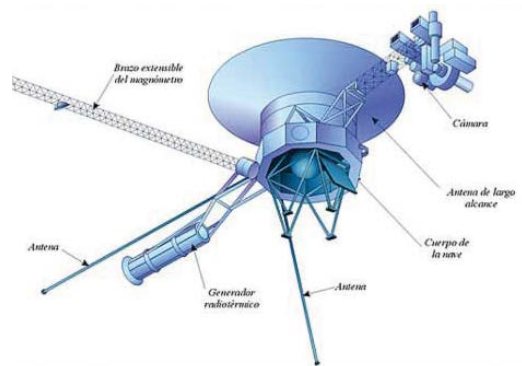




Ilustración Publicitaria

Ilustraciones que son para Agencias de Publicidad y usadas para promoción de algún evento o producto comercial.

Este tipo de ilustración pretende a través de la imagen, vender un producto o promocionar un producto. Por lo tanto esta ilustración debe atraer la atención del público y debe enfatizar las cualidades del producto.

La imagen ilustrativa que se utiliza en la publicidad es cuidadosamente seleccionada de acuerdo al producto para que el resultado sea el esperado por parte del cliente.¹⁷





Ilustración Comercial

La ilustración comercial tiene sus inicios a finales del s. XIX, con los trabajos y carteles de Jules Cheret, Lautrec y Mucha. Posteriormente en la segunda década del siglo pasado Max Ernst y Marcel Duchamp desarrollaron su obra haciendo referencia directa a productos comerciales, encontrando con ello la riqueza imaginativa que reflejarían más tarde en sus primeras pinturas surrealistas.

La comunicación visual se ha hecho cada vez más importante para la definición y transmisión de un producto o una empresa.

Muchos ilustradores actualmente realizan obra artística independiente; sostienen que el trabajo profesional de la ilustración comercial es menos personal pero con funciones mucho más prácticas.

El ilustrador, como realizador del proyecto final artístico, —o de arte como lo llaman en las agencias de publicidad—, no está exento de la función de diseñar el tipo de imagen a representar, así como el diseño de espacios o lay-out, que es producto de amplios estudios mercadológicos y de la misma mercadotecnia de imagen de un producto, así como también de la interacción de la agencia con el cliente. En este caso, como cliente directo del ilustrador, la agencia lo proveerá de toda la información posible, tanto técnica como visual.

La ilustración algunas veces será el primer medio directo de contacto del público consumidor con el producto, punto importante, puesto que si la imagen no es lo suficientemente atractiva, o no cumple sus fines principales, todo lo demás fracasará.¹⁸

Ilustración Editorial

Este tipo de ilustración es realizada con el fin de ser reproducida en libros, revistas periódicos, comics, etc., estos últimos han ganado gran popularidad, que tienen a su vez una amplia gama para todo tipo de público.

En el siglo XX, la ilustración editorial ha venido a competir con la fotografía, especialmente en las páginas principales; estas son frecuentemente utilizadas para complementar o ampliar un texto o también son decorativas; solo algunas veces suele haber alguna combinación de ambas.



Ilustración Infantil



Los primeros textos infantiles surgen a partir de siglo xv en la época colonial, con carácter de tipo religioso, con el propósito de evangelizar a la población. Pero las ilustraciones contenidas en estos libros eran demasiado elaboradas para los niños.

En el período de la Revolución Mexicana se dejan atrás todas las imitaciones e influencias de otros países y los mexicanos empiezan por alimentarse de lo propio, surgiendo así los primeros libros infantiles mexicanos, retomando textos de autores nacionales, temas de actualidad y recopilando las tradiciones orales de los mexicanos.

Actualmente los ilustradores demuestran la relatividad de la preferencia del texto, en el mundo moderno y en la prensa infantil, la ilustración determina la lectura tanto como a determina el valor del tema.¹⁹

El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil pues sirve para despertar y mantener su interés en el contenido. Este tipo de ilustración sirve para despertar la curiosidad del niño sobre la historia, la ciencia, las artes, etc.

Gracias a la ilustración el niño puede tener una educación constructiva.



Ilustración Digital

Este tipo de ilustración tiene sus orígenes cuando la compañía Macintosh estableció en 1984 las bases para la manipulación de imágenes digitales, fácil manejo del mouse, y el revolucionario programa de dibujo digital: Mac Paint.²⁰

Actualmente los programas gráficos se han hecho tan sofisticados que el mejor trabajo de computadora es casi indistinguible que el arte producido por medios convencionales.

Como su nombre lo dice, su realización se basa en herramientas digitales o tecnológicas como es el caso de la computadora —en caso de tenerse al alcance; una tableta digitalizadora—, y los programas de edición de imagen necesarios para su elaboración.

Muchas técnicas tradicionales como acuarela, gouche, aerografía, pluma, pastel, etc., son la base para los softwares de dibujo digital, ya que están pensados a partir de las herramientas tradicionales. En estos programas se puede aumentar, disminuir o corregir el balance, contraste, brillantes, color, etc. de una imagen.

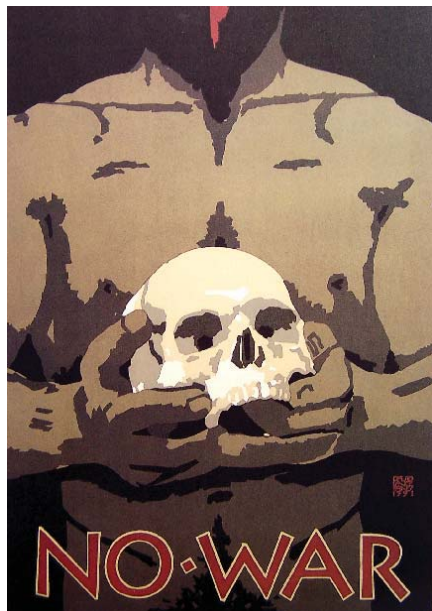
La ilustración digital se divide en dos categorías: Imágenes de mapa de bits e imágenes vectoriales.

Las imágenes de mapa de bits están formadas por un sistema de coordenadas "X", "Y" o plano cartesiano, cada punto o coordenada se le denomina píxel que es una unidad mínima de la imagen y por lo cual no se puede dividir ya que cada uno de estos pixeles tiene una posición y un color determinados. Un ejemplo de imagen de mapa de bits puede ser una fotografía o una imagen de algún libro o revista escaneada.

Las imágenes de mapa de bits dependen de su resolución en dpi –puntos por pulgada- ya que de no tener la resolución adecuada en el momento de agrandar la imagen puede verse borrosa.²¹

Las imágenes vectoriales están compuestas por líneas y curvas definidas por vectores o nodos, los cuales son independientes de la resolución. Es decir, aún cuando se aumente o disminuya el tamaño de la imagen vectorial conservará su nitidez.

Las ilustraciones que se muestran fueron realizadas por Raúl Cruz Figueroa, quien hace uso de las herramientas de ilustración digital con técnicas tradicionales, dando como resultado impresionantes imágenes que combinan la ciencia ficción futurista con temas prehispánicos.



1



2

3.3 Color

El color es un factor clave en la mayoría de las imágenes que constituyen elementos familiares del panorama del diseño gráfico. El color es quizás el elemento gráfico más inmediatamente identificable, diferenciando de la competencia al diseño de un producto o servicio.

El color para el diseñador gráfico, es una cualidad de la luz reflejada por las superficies entintadas y no entintadas.

Al juntar diferentes colores se puede conseguir en el trabajo diseñado un número casi infinito de efectos y "sensaciones", y escoger colores que sean armoniosos, discordantes, dominantes o recesivos es la base para muchos de estos efectos.

Colores armoniosos: Son aquellos que a la vista son muy agradables.

Colores discordantes: Existen dos tipos de discordancia, la primera es la estridente o psicodélica. Dos tonos opuestos se colocan juntos de manera que parece que centellean.

La segunda clase damente esto tiene un efecto bastante perturbador.

Color dominante: Son los que se ven muy destacados en una obra, ya sea en virtud de su intensidad o de tamaño de su área.

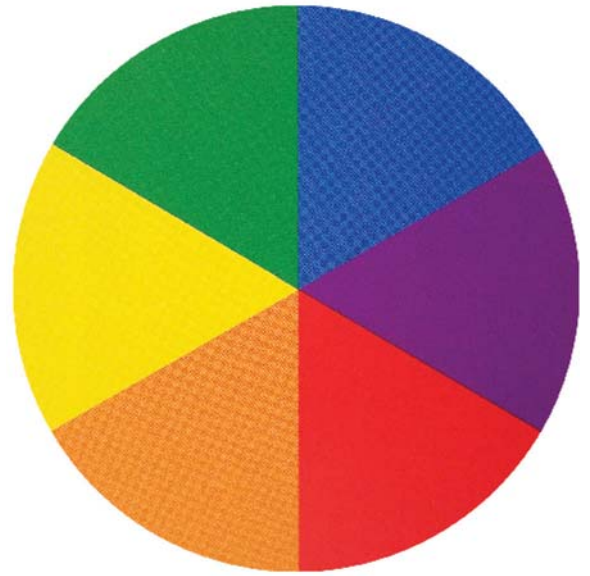
Colores recesivos: La mayoría de los colores agrisados son recesivos. Los azules en particular son los colores más recesivos.

Los colores pueden influir sobre el estado de ánimo y provocan sensaciones, y se les atribuyen significados simbólicos.

A menudo estos significados generados por el hombre dependen de la cultura.²²

1
En este trabajo se presenta una armoniosa relación de colores.

2
Aquí el color aditivo primario dominante es el rojo y el azul intensifica el rojo por su relativa neutralidad.



3.3.1 El color en la época prehispánica

Desde un punto de vista simbólico, la realidad más simple que se ofreció al hombre de las primeras culturas era cromática, de ahí que los colores constituyan, desde tiempo inmemoriales, un factor primordial en las culturas de mundo.

El color es importante en cualquier trabajo gráfico y plástico, por eso veremos la importancia y el significado del color en la plástica prehispánica ya que representaba conceptos muy importantes dentro de su cosmogonía, siendo un elemento muy importante dentro de su comunicación.

Todos los elementos producto de la plástica prehispánica, se encontraban bañados de color: vasijas, elementos arquitectónicos, sobre todo los edificios, escultura en piedra, figuras de barro, códices; donde el cromatismo siempre fue un elemento central de comunicación visual. El color en la plástica precolombina tenía gran fuerza y expresión.

La aplicación cromática desarrollada en el México Prehispánico, aunque la concentración o disminución del pigmento podría producir efectos ilusorios de volumen, líneas negras de contorno que hacían resaltar figuras, esta aplicación de color podía según esta autora, tener una aplicación simbólica.

En el mundo prehispánico el color tenía significados que giraban en torno a la religión, y a las matemáticas, tenían numerosas aplicaciones. Se puede agregar que el color era también aplicado a su indumentaria e inclusive a su cuerpo, ya que era parte del arreglo personal indígena, además de ser un elemento mágico que impartía poder y protegía a los guerreros —creían causar horror y espanto a sus enemigos—.

Dentro de los colores utilizados, hubo cuatro que tuvieron una aplicación ilimitada: el azul, logrado del cocido de añil, el rojo o colorado y también el rosa mexicano, llamado igualmente solferino, obtenido de la grana o cochinilla —*nochestli*, que en nahuatl significa sangre de la tuna—, el naranja que era creado a base de los polvos de achiote, y el negro elaborado de la madera quemada del Palo de Campeche.

Los colores que empleaban eran numerosos y muy bellos, estos se obtenían de las hojas de varias plantas, de flores, de frutas, de tierras minerales y hasta de las raíces: blanco, negro, azul, escarlata, morado, amarillo.

Era amplia e importante la producción de colorantes que fabricaban en las diferentes culturas del México prehispánico que los antiguos mexicanos experimentaban con una y otra planta con tal de obtener tonos contrastantes y vivos, gracias a los cuales coloreaban hermosamente su mundo y se convirtieron en grandes proveedores de color para el resto de los pueblos mesoamericanos, e inclusive más tarde cuando llegaron los conquistadores se iniciaron las exportaciones de grana mexicana hacia Europa durante la colonia. Así la producción de colorantes se convirtió entonces en una próspera industria —aunque cabe decir que desgraciadamente no en beneficio de los antiguos mexicanos—.

amarillo: En su cosmogonía el amarillo oro, era el color de la nueva piel de la tierra al comienzo de la temporada de lluvias.

Asociado a las fiestas conmemorativas de la primavera, en éstas, los sacerdotes vestían con pieles pintadas de amarillo.

También color simbólico de la mujer. Las mujeres con el deseo de gustar al hombre se embadurnaban su rostro con una grasa amarillenta sumamente olorosa. *Xochiquetzal* que era la diosa de la belleza y del amor, aparece pintada de amarillo en los códices.

Lo utilizaban para pintar en sus códices cereales producidos en su agricultura.

azul: Era utilizado en tonos principalmente turquesa y en celeste. El azul significaba en su pensamiento: lo divino, la luz, representaba lo precioso, el buen hablar, el entendimiento total.

Entre los mexica existía la costumbre de encender velas de color en la despedida a los muertos y las velas de color azul eran para los difuntos jóvenes.

verde: Color fundamental de su filosofía, describe los líquidos y la buena cosecha.

Las piedras preciosas de color verde poseían un sentido místico entre los antiguos ya que representaban tanto el corazón humano como la escena divina que da vida. Color de la diosa den lo verde y del agua viva: *Chalchiuhtlicue*.

Entre los mexica existía la costumbre de encender velas de color verde en la despedida de los niños difuntos.

rojo: En el pensamiento nahuatl el rojo significaba: resurrección, fertilidad, juventud, luz.

En las representaciones gráficas de los códices, pintaban con rojo el fuego, sangre, los corazones extraídos en los sacrificados y del sol, entre muchos otros elementos.

El rojo y el negro representativa del saber. Fue uno de los colores favoritos de los mexica.

negro: En la cosmogonía nahuatl representa una de las cuatro imágenes de *Tezcatlipoca* “el espejo humeante que adivina el verdadero fondo de los hombres”. Y de la leyenda de la creación del mundo, en donde el negro significaba en su pensamiento: noche, oscuridad, frío, guerra, lo femenino.

Era además el color del señor de los borrachos y la medicina: *Ixtliltzin*, que significa: negrito, protector de los niños enfermos, ya que estos para sanarse, debían agua llamada tlilatl, —agua negra—.

En los códices y en su orfebrería lo utilizaban para delinear el contorno de las figuras dibujadas para que no se perdieran en el plano. En los códices pintaban con negro a los sacerdotes o chamanes.

A lo contrario de lo que pueda pensarse, éste color no lo relacionaban con la muerte o con el luto, como se hace actualmente.

En el pueblo mexica existía la costumbre de encender velas de color negro para las personas mayores ya fallecidas.

blanco: En la Cosmogonía nahuatl desde la creación del mundo, el blanco significaba: nacimiento y decadencia, misterio del origen y del fin, antigüedad y enfermedad, símbolo de la luz, del crepúsculo y tiempo futuro.

El color blanco también se asocia a *Iztaccateotl* deidad del maíz blanco, y a *Quetzalcoatl*, que constituye el mito principal de los del *Anahuac*.

Lo relacionaban con el color de los huesos y con éste color pintaban al Señor del lugar de los descarnados; *Mictlantecuhli*.

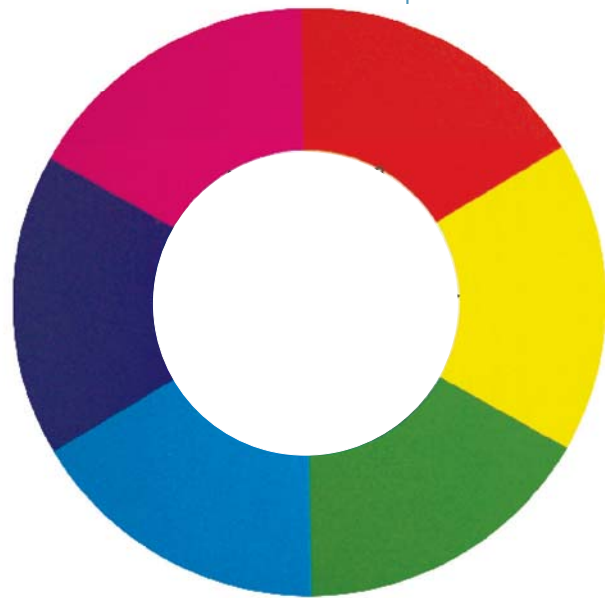
Aplicación en la cerámica tanto utilitaria como ceremonial, en la indumentaria y en la arquitectura.

Las deidades del panteón mexica tenían ornamentos blancos.

Los guerreros caídos, acudían a los sacrificios dedicados a la regeneración del sol con un plumón blanco y usando sandalias blancas.

En la indumentaria del *tlatoani* predominaba el blanco sobre el azul y estaba obligado a vestir de blanco.

Entre los *tenochca* existía la costumbre de encender velas de color blanco eran para las señoritas.



3.3.2 El color en la época actual

Éste apartado, ha tratado del cromatismo prehispánico ya que fue un importante y básico elemento de la expresión gráfica de los antiguos mexicanos.

En éste apartado se hablará del significado de los colores en el concepto actual de la cultura occidental.

amarillo: color cálido, uno de los colores más brillantes. Indica sensación de calor. Sugiere dinamismo y modernidad.

azul: color que expresa frío, sugiere la idea de higiene, de frescura.

verde: Implica relajamiento, concentración tranquilidad, naturaleza.

rojo: color que refleja calidez, atracción. Asociado al infierno. Produce excitación, sobresalto, dinamismo. Sugiere la idea de modernismo.

café: manifiesta calidez neutra, también relacionado con la tierra.

gris: Color neutro. Sugiere la idea de sobriedad.

blanco: relacionado con la pureza, con la paz, con la inocencia, con lo pulcro, con la limpieza.

negro: ausencia del color. Connota idea de elegancia, de sobriedad, de negatividad. Asociado a la muerte, al luto, a lo demoníaco a lo oscuro del ser, a la penumbra. Refleja tristeza.²³

Con base en los simbolismos de los colores de las épocas prehispánica y actual, decidí seleccionar y mezclar los conceptos más importantes de ambos períodos para un mejor desarrollo del proyecto.

Color	Concepto prehispánico	Concepto actual	Elemento
amarillo	energía	calor, luz	fuego, sol, desierto, jaguar
azul	luz, lo precioso, el buen hablar, el entendimiento total,	frescura, fertilidad	lluvia, aire, agua, frío, vírgula
verde	filosofía	fertilidad, naturaleza, vida	jade, esmeraldas, agua, vegetación
rojo	fertilidad, juventud, luz, Tezcatlipoca, Cihuatlampa	infierno, sacrificio, horror, miedo.	fuego, sangre, corazón, sol
naranja	calor, fuego	calor, fuego	desierto, jaguar, sol
café		sequía, infértil	tierra
blanco	nacimiento, muerte, luz, Mictlantecuhtli Mictlampa; rumbo del lugar de los descarnados	belleza, luz, paz	luna, muerte, huesos, luto
negro	frío, guerra, Tezcatlipoca	miedo, oscuridad, luto	obsidiana, noche, muerte, suciedad

3.3.3 Modelos de color RGB y CMYK

Un monitor de computadora y un dispositivo de color utilizan dos modelos de color diferentes. El ojo humano percibe el color a partir de la longitud de onda de la luz que percibe. La luz que contiene el espectro de color se percibe como blanca; en ausencia de luz, el ojo no percibe color, es decir; negro.

El modelo de color RGB

Es posible representar un gran porcentaje de espectro visible de color con la mezcla de tres componentes básicos de luz de color en diferentes proporciones. A estos se les conoce como colores aditivos: rojo, verde y azul. Por sus siglas en inglés RGB —red, green, blue—. Con este modelo de color RGB, se mezclan diferentes porcentajes de los tres colores aditivos para crear uno nuevo. Todos los monitores usan este modelo de color para desplegar colores.

Aunque todas las gamas de color se superponen, no coinciden exactamente, es por ello que algunos de los colores que se perciben en el monitor no se imprimen igual.

El modelo de color CMYK

Este modelo de color se produce combinando tintas cian, magenta, amarilla y negra —por sus siglas en inglés CMYK—.

Cuando se imprime un documento desde una computadora, se envían los datos del documento al dispositivo de impresión. Para impresiones a dos tintas —en negro y otro color o dos colores distintos— o documentos con pequeñas cantidades de color, mucha gente suele utilizar una impresora de escritorio. Sin embargo si se requiriera de un gran número de impresiones, es necesario preparar el archivo para salida en una imprenta comercial.

Si se requiere un documento con la reproducción exacta del color, será necesario imprimir en una prensa con tintas CMYK —cian, magenta, amarillo y negro—, estas pueden reproducir una buena cantidad del espectro visible, con excepción de los colores metálicos o fosforescentes.

CAPÍTULO 4

Propuesta gráfica

54	Elección del tema
54	Planteamiento del problema
55	Aplicación de las herramientas digitales
59	Desarrollo de bocetos
63	Formato
64	Retículas
67	Modificaciones finales
68	Resultado final



Propuesta gráfica

En éste capítulo haré mención de la manera en como realicé mi trabajo de ilustración con el tema “Camino al Mictlan”. Describiré la metodología que seguí para llegar a mi propuesta final, pues me fue preciso ordenar el seguimiento de la labor a desarrollar, para evitar la pérdida de tiempo y material.

Por lo tanto es preciso tomar en cuenta los límites y ventajas del proceso de elaboración y desarrollo. Así pues debe tomarse en cuenta la importancia de satisfacer la necesidad de comunicación, además de que el trabajo debe ser funcional o por lo menos debe tener un impacto hacia los receptores.

4.1 Elección del tema

En éste caso seleccioné el tema de la muerte en el México prehispánico, específicamente en la cultura mexicana por dos razones: la primera, por que dicha cultura tuvo gran interés en manifestar la percepción que tenían de la muerte, y segundo por que hablar de la visión que tenían en todas las culturas del *Anahuac* —Mesoamérica— hubiera sido interminable.

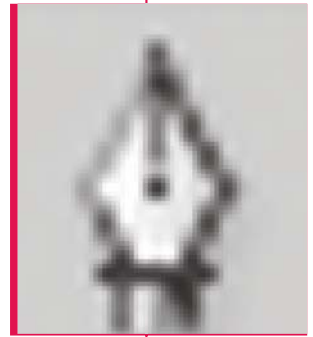
4.2 Planteamiento del problema

¿Qué es lo que planeo hacer gráficamente respecto al tema elegido?

Teniendo ya un conocimiento previo sobre el tema, entonces pude empezar a desarrollar ideas que convinieran al progreso del propósito a realizar, tomando en cuenta la función y el soporte del trabajo.

Con respecto a esto, durante el camino de la investigación, me topé con variados soportes en donde eran plasmadas ideas de cuestiones prehispánicas, como libros sin ilustraciones, o si acaso los libros llegaban a ser ilustrados, éstas ilustraciones no tenían color, otros libros tenían imágenes de varios códices, las imágenes estaban mal recortadas y no tenían retoque alguno que hicieran que estas mejoraran la calidad del contenido del libro, pues pienso que el contenido y las imágenes deben ir de la mano. También encontré tazas, playeras, juegos de lotería, calendarios.





4.3 Aplicación de las herramientas digitales

Las herramientas utilizadas para el desarrollo de las ilustraciones fueron:

- hojas bond recicladas
- lápiz del No.2
- plumones
- mesa de luz
- scanner
- PC
- Software: Adobe Illustrator

Illustrator decidí utilizarlo por ser un programa de ilustración estándar para el diseño gráfico que puede ser utilizado para impresión, multimedia y web. Pensando además en utilizar estas ilustraciones en otra posible aplicación como lo es la animación en 2D. El peso de las imágenes creadas en éste programa es mínimo y la reproducción de las mismas, es cómoda.

De encontrar algún error en las imágenes o en el texto, puede solucionarse rápidamente, ya que es más sencillo que si estas ilustraciones hubieran sido elaboradas en papel.

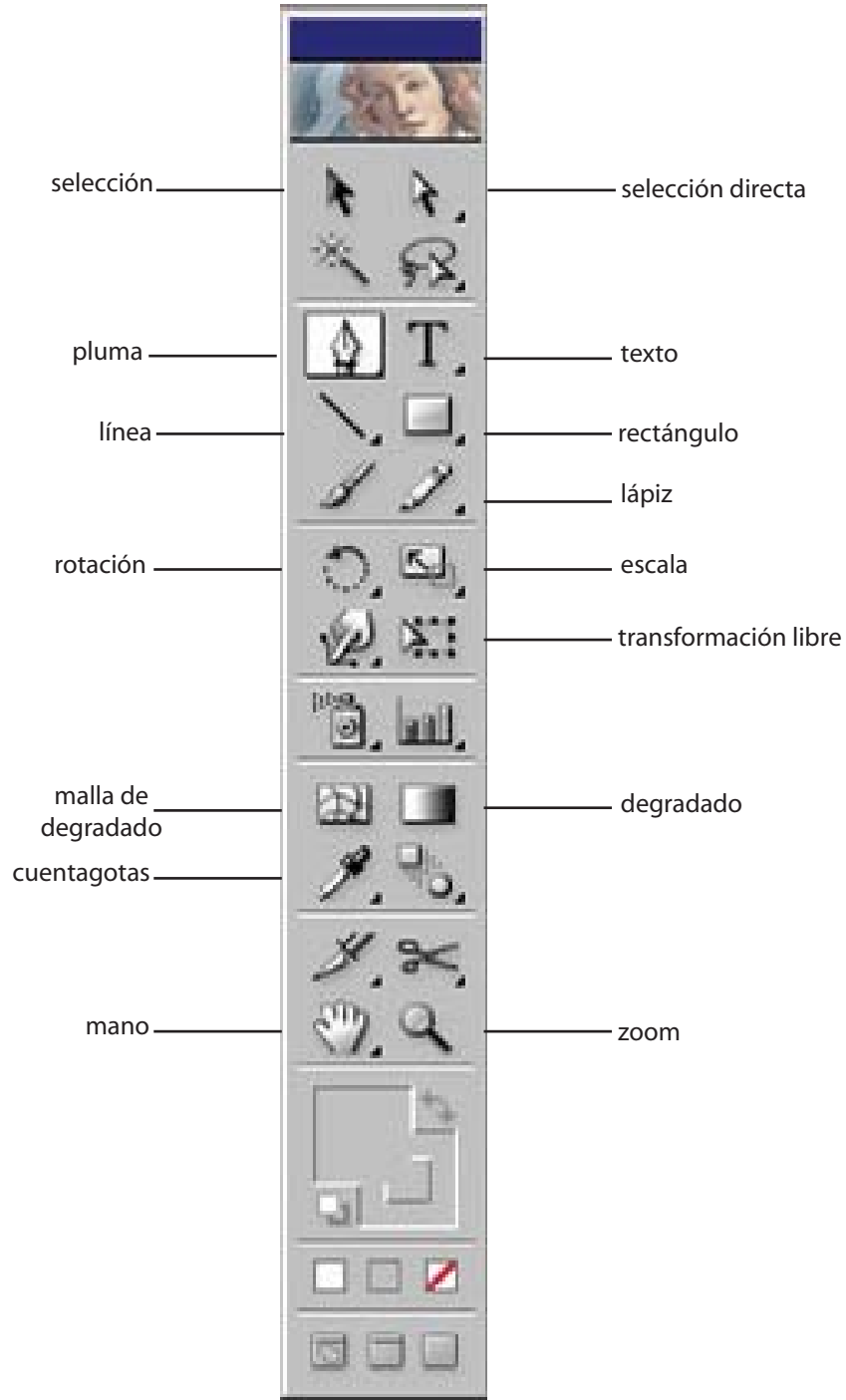
No me atrevería a decir que la calidad de las imágenes es superior a las realizadas sin ayuda de la tecnología, ya que la calidad depende de cada quien y del empeño que se ponga en los trabajos.

Aunque es muy laborioso dibujar en base a vectores, si puedo decir que —desde mi punto de vista— facilita mucho más la labor que de forma tradicional con colores de madera, acuarelas, pintura en aerosol y papel, ya que sin problema alguno pueden copiarse los colores lo que facilita el ahorro de tiempo. La reproducción del trabajo final es más sencilla y práctica.

Finalmente presentaré algunas de las ilustraciones elaboradas digitalmente.

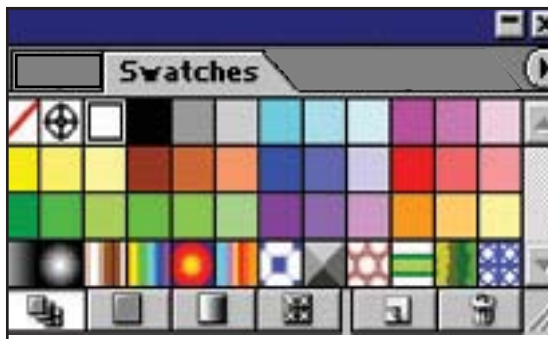
Las herramientas que utilicé para la realización de las ilustraciones digitales en este programa fueron:

barra de herramientas





De izquierda a derecha y de arriba a abajo:
 selección,
 selección directa,
 selección de grupo,
 pluma,
 añadir punto de ancla,
 eliminar punto de ancla,
 convertir punto de ancla,
 texto,
 lápiz,
 rectángulo,
 rectángulo redondeado,
 elipse,
 segmento de línea,
 espiral,
 estrella,
 rotar,
 reflejar,
 escalar,
 transformación libre,
 malla de degradado,
 degradado,
 bote de pintura,
 mano
 y zoom.



Paleta de trazo

Con esta paleta se puede modificar el grosor y remate para línea de guiones

Las paletas ayudan a monitorear y modificar ilustraciones. Como opción predeterminada aparecen en grupos aplicados.

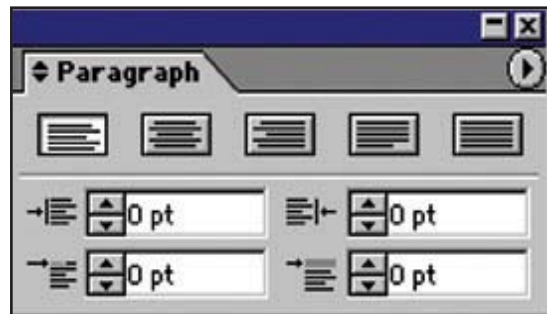
Estas pueden mostrarse u ocultarse dependiendo de las necesidades del diseñador.

También las fichas de las paletas pueden reorganizarse, separarse y arrastrarse fuera del grupo existente.



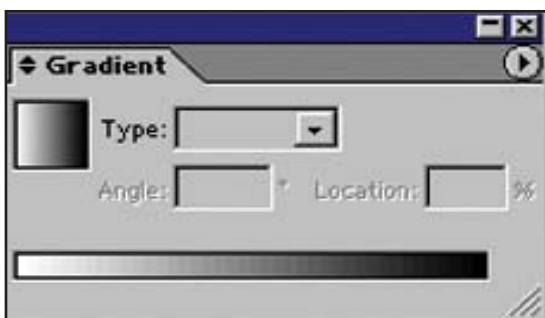
Paleta de muestras de color

Con la paleta de texto se puede modificar el tamaño de la fuente, el interlineado, el *kerning* y *traking*.



Paleta de párrafo

Esta paleta modifica los atributos de párrafo como alineación o sangría y así cambiar el aspecto del texto seleccionado.

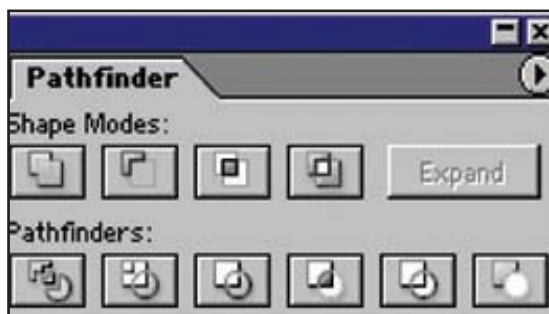


Paleta de degradado

Con esta paleta se puede fusionar de manera graduada dos o más colores.

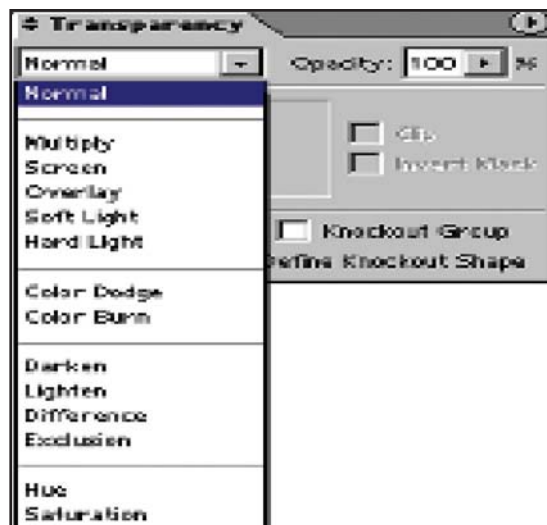


Paleta de alineación de objetos



Paleta buscatrazos

La paleta de buscatrazos permite unir formas separadas para crear una sola.



Paleta de transparencia

Con esta paleta se puede modificar la opacidad tanto de texto como de objetos creados en vectores o imágenes de mapa de bits.

Además de crear diferentes efectos con los modos de mezcla.

4.4 Desarrollo de bocetos

Me di a la tarea de revisar estos soportes para así poderme dar una idea de que es lo que yo quería realizar.

Me vinieron muchas ideas a la mente, primero quería realizar un calendario con imágenes que tuvieran relación con el tema de la muerte, también pensé hacer playeras o tazas estampadas en serigrafía, pero repuse en que estos soportes ya estaban muy vistos y usados y que probablemente mi trabajo gráfico no resultaría tan interesante si me apoyaba con estos elementos.

Con base a lo anterior decidí realizar ilustraciones que por sí mismas tuvieran la función de narrar el camino que tiene que pasar un difunto para llegar al *Mictlan*, sólo en caso de ser preciso tendrían algunos textos para explicar que es lo que se quiere expresar, ya que en algunos casos se encuentran elementos que pudieran ser no muy conocidos por muchos.

Posteriormente realicé mi guión y un story board. Plasmé bocetos de mis personajes y comencé a trazarlos en illustrator para que tuvieran mayor calidad de trazo.

Al paso del tiempo no me imaginé que tan laboriosa podía llegar a ser esta tarea, en un principio, al trazar los dibujos en vectores me tardaba hasta un día completo en realizar un solo elemento debido a los detalles que algunos de estos requerían.

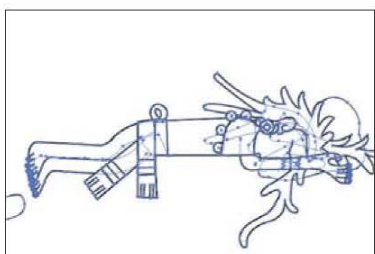
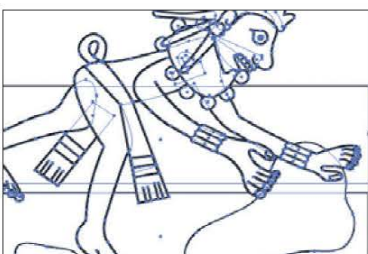
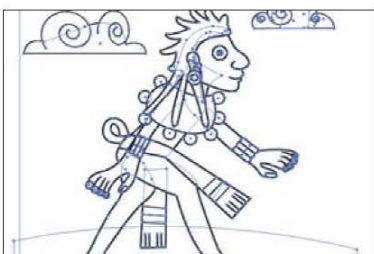
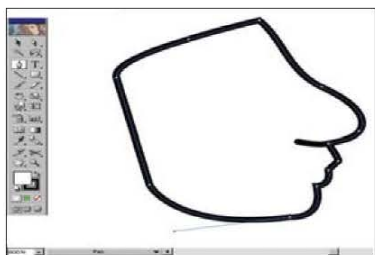
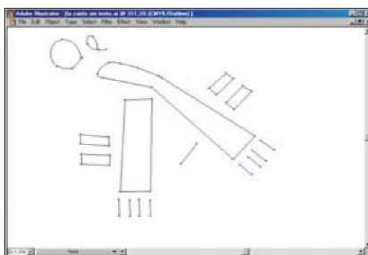
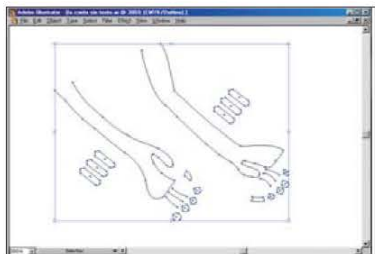
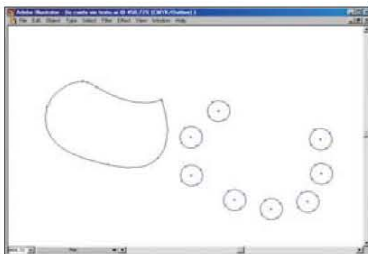
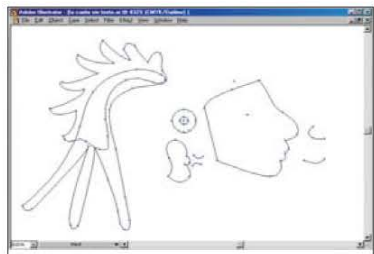
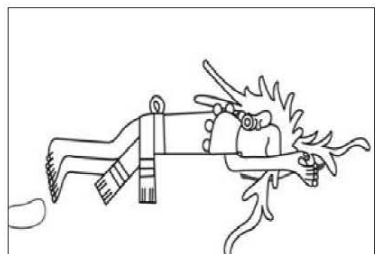
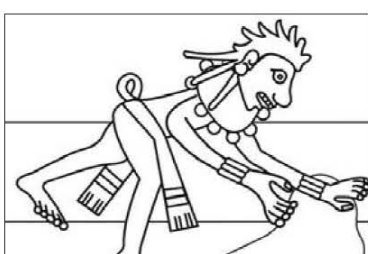
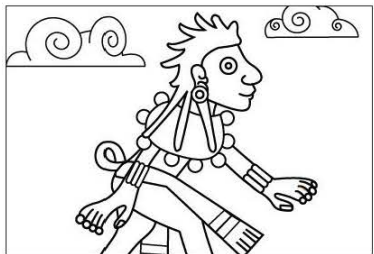
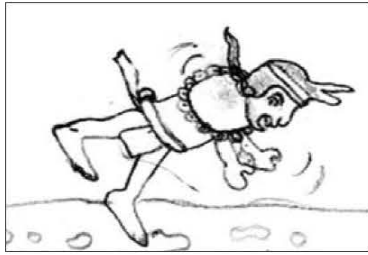
Como en todo trabajo deben realizarse bocetos con el fin de darnos una idea de cómo queremos que quede nuestro trabajo final, así evitaremos la pérdida de tiempo.

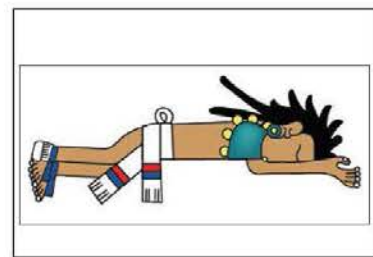
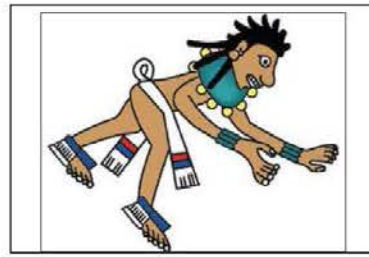
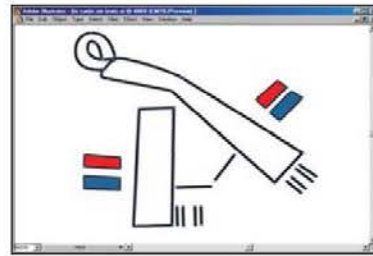
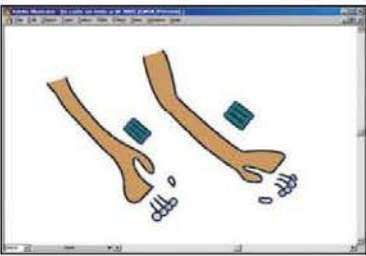
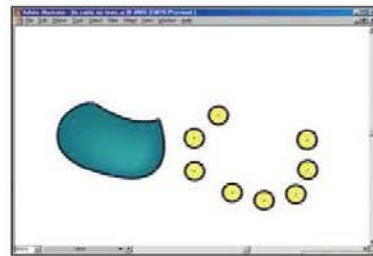
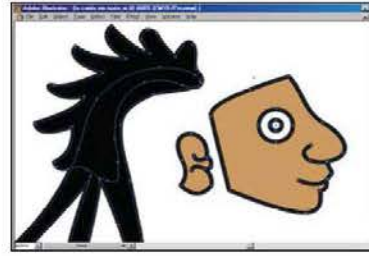
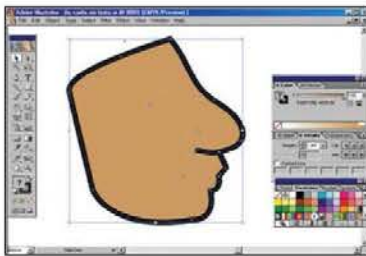
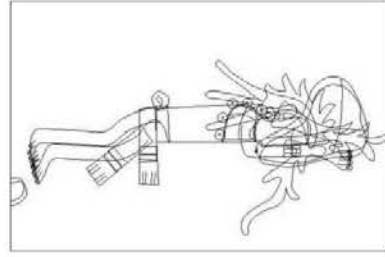
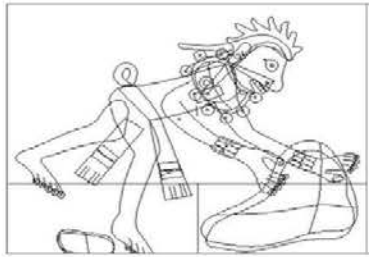
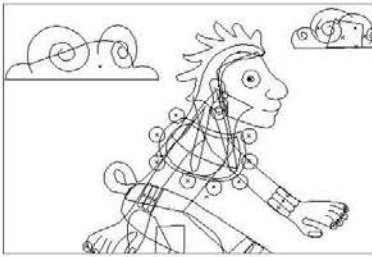
En este caso los bocetos fueron creados a partir de elementos de algunos códices prehispánicos y fotografías de paisajes y animales reales —en el caso del perro *itzcuintle*—, con el fin de obtener las características más efectivas de dichas imágenes.

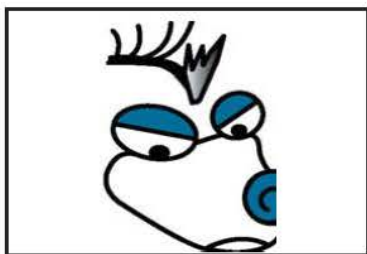
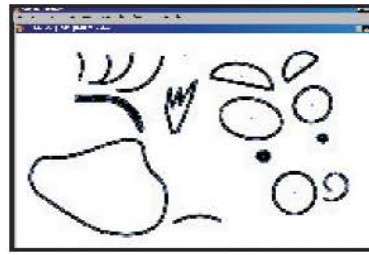
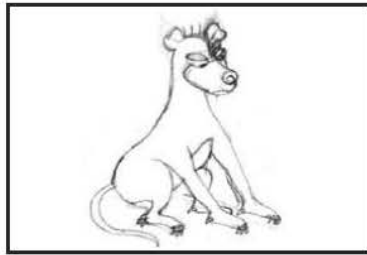
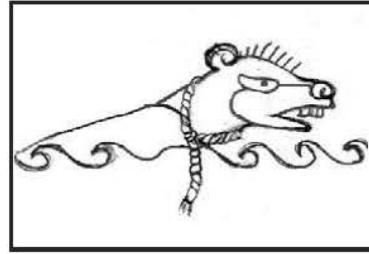
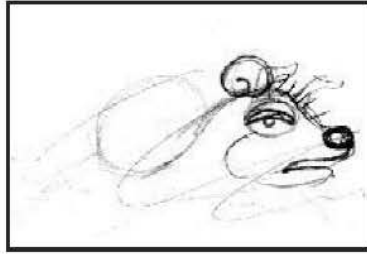
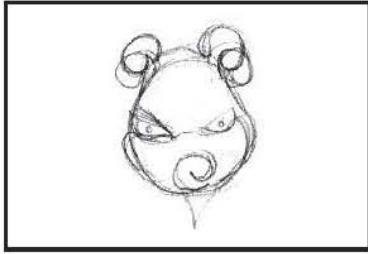
Realicé los primeros bocetos de una forma bastante simple. Es común que se utilice éste tipo de apoyo gráfico para determinar el camino de la secuencia que seguirá una historia.

Posteriormente opté por la estilización de cada uno de los dibujos para proyectar el impacto visual de los mismos.

A continuación presentare algunos de los bocetos realizados para este trabajo.







4.5 Formato

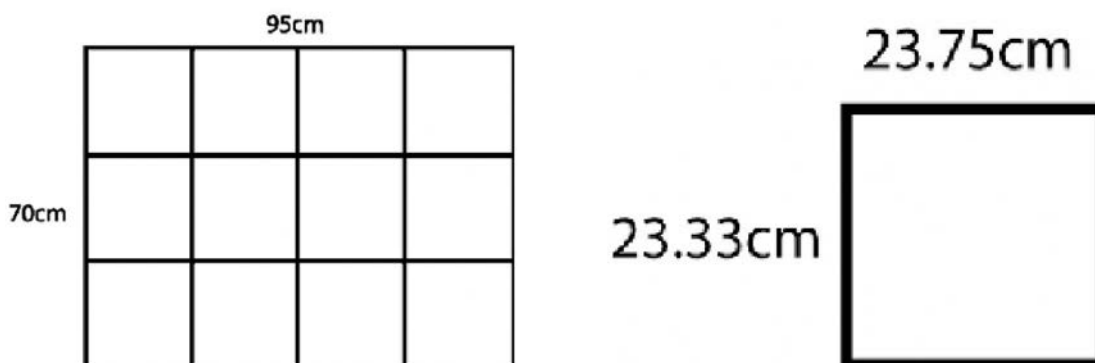
La realización de las ilustraciones, fueron pensadas en ser impresas en una sola cara del soporte gráfico y en un formato muy similar a los códigos prehispánicos.

Entonces deben tomarse en cuenta los costos de producción ya que pueden ser afectadas por diseños poco convencionales —si es que no se ha pensado antes en el formato— que generan un gran desperdicio de papel, pues el pliego de papel no es aprovechado al máximo, trayendo como consecuencia costos muy elevados en su producción el cual se ve reflejado en el precio del producto final.

En un pliego de 95x70cm es posible obtener un formato que cumple con las normas básicas de impresión. Si el lado más largo se divide en 4 partes iguales y sentido vertical en 3 partes iguales, se obtienen 12 cuadrados de 23.75x23.33cm.

Estos cuadrados dan origen al formato a utilizar y considerando el refinado, queda exactamente la medida de 20x20cm.

Este formato es muy práctico, es decir se puede transportar muy fácil por que no ocupa mucho espacio.



4.6 Retículas

Una vez obtenida el área de trabajo, se puede tomar la decisión con respecto al diseño de las páginas y analizar las diferentes formas de organización de los elementos gráficos.

En la antigüedad los impresores clocaban los tipos en el área de impresión creando estructuras y mecanismos de medida. Estos mecanismos podían transferirse a una página en forma de líneas, creando así un sencillo pero preciso método de cálculo del área de cada tipo, y más tarde, también de los elementos ilustrativos.²⁴

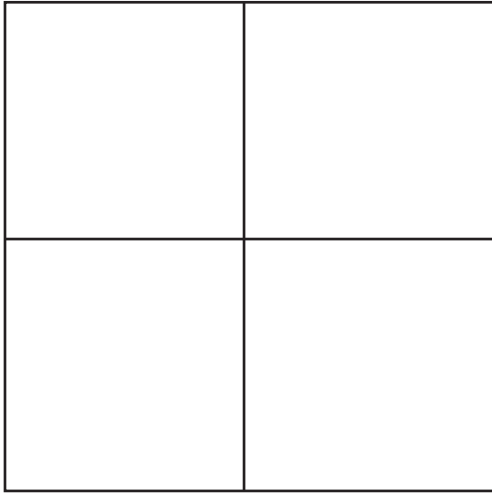
Actualmente en todo trabajo de diseño gráfico es muy importante tomar en cuenta el lugar que ocupa cada elemento en el espacio o soporte visual, estos elementos pueden ser: textos, logotipos, iconos, dibujos realizados en diferentes técnicas, ilustraciones, fotografías.

Para ordenar los elementos que forman la composición gráfica de forma ordenada es necesario utilizar reglas y guías que mantengan estos elementos en equilibrio.

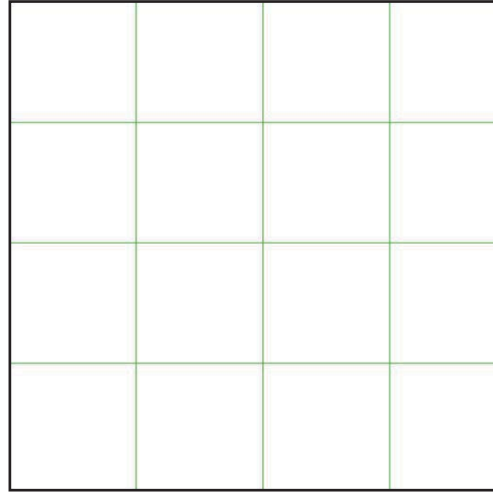
“La retícula es un juego invisible de guías, su finalidad es colocar texto e imágenes de forma más o menos aleatoria, según se utilice da un aspecto limpio o saturado a una composición gráfica.”²⁵

“La retícula es la división geométrica de un área en columnas, espacios y márgenes medidos con precisión.”²⁶

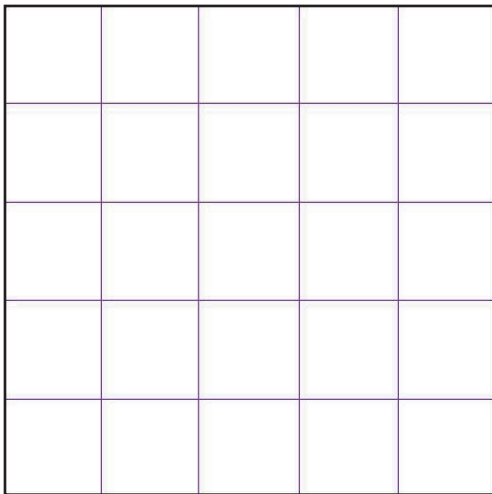
Las retículas que utilicé para ordenar los elementos gráficos fueron diseñadas en base a la medida que tomé en cuenta para el diseño de las ilustraciones.



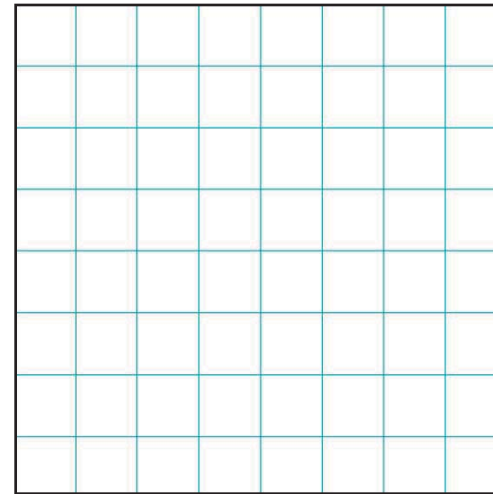
1



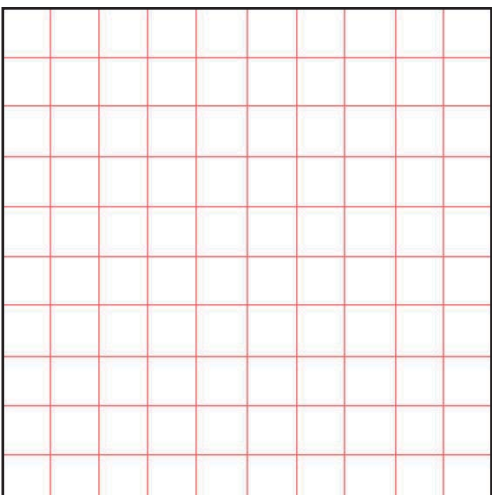
2



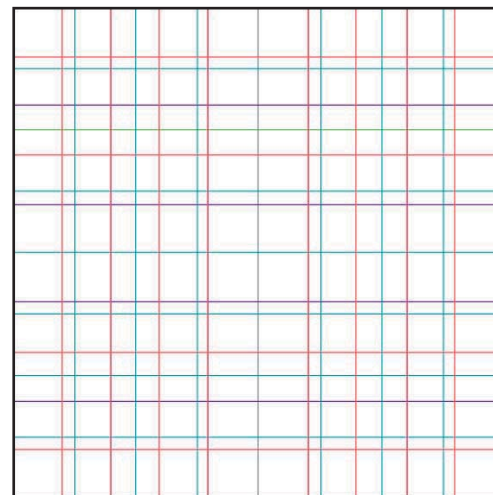
3



4



5



6

1
retícula $20/2=10$ cm

2
retícula $20/4=5$ cm

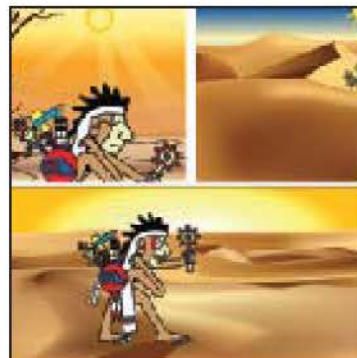
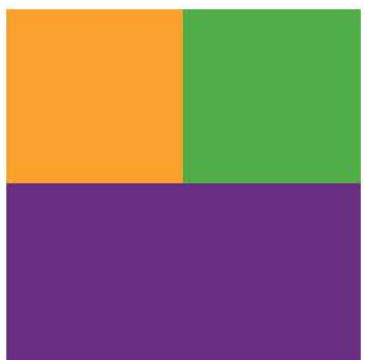
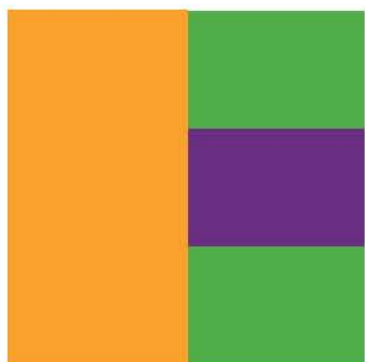
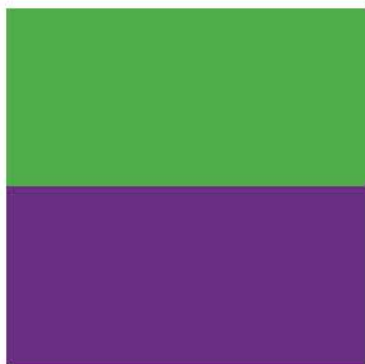
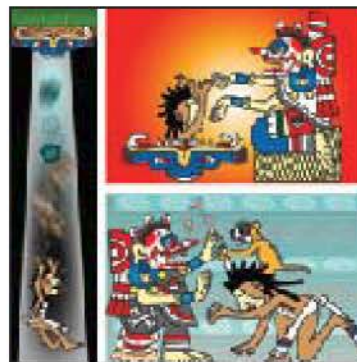
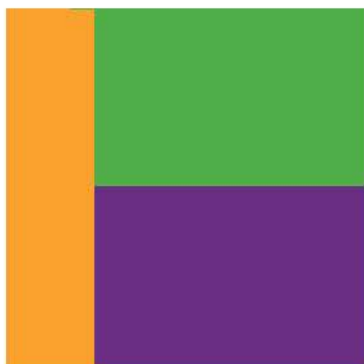
3
retícula $20/5=4$ cm

4
retícula $20/8=2.5$ cm

5
retícula $20/10=2$

6
Aqui se puede
percibir todas y cada
una de las retículas
anteriores.

En base a las retículas que tracé anteriormente, estructuré módulos que me ayudaron a adecuar aún mejor las ilustraciones dentro del formato de 20x20cm.





4.7 Modificaciones finales

Supervisar el trabajo para poder corregirlo a tiempo, en caso de ser necesario, para evitar gastos innecesarios en la producción final del producto.

Es importante hacer pruebas de impresión, ya que con esto nos podemos dar cuenta de muchos errores que pueden ser imperceptibles en la pantalla de la computadora.

Finalmente con base a lo anterior, tanto la ilustración, la formación editorial y la impresión por un sólo lado dieron como resultado un proyecto gráfico a manera de códice prehispánico —siendo esa mi finalidad—.

La primera hoja del Neo-códice, da la introducción a la secuencia del contenido, y la última al desenlace de la historia narrada.²⁷

La historia esta basada en un personaje *tenochca* de la época precolombina que muere y tiene que llegar a su destino final, el *Mictlan*; lugar de los muertos o descarnados. Y cómo éste pasa por distintos lugares llenos de peligros que tiene que enfrentar.

En general todas las ilustraciones son muy limpias y con poco texto, con el fin de que las imágenes tuvieran un peso gráfico mayor que el texto para conseguir la atención del usuario.

4.8 Resultado final

Finalmente las ilustraciones tuvieron una formación en forma de biombo, debido a la inspiración de y características de los códices prehispánicos.

Este proyecto sólo fue impreso por una cara y así es como se ve.



Conclusión

Para llevar a cabo mi proyecto de tesis me fue necesario estudiar los aspectos básicos de los rituales funerarios, las ofrendas, la cosmovisión, los mitos y la forma de comunicación visual —en los códices— de la cultura de los antiguos mexicanos en la época precolombina.

Dentro de la cosmovisión *Mexica* se encuentra la idea del *Mictlan*, que es parte de la cultura prehispánica en la cual se cree en la existencia de vida después de la muerte. Esto no difiere mucho de pensamiento actual, sin embargo su estudio aporta simbolismos poco usuales en nuestra cultura occidental. Es por ello que ha resultado para mí una experiencia compleja pero al mismo tiempo interesante el intentar comprender este pensamiento en torno al tema de la muerte y del *Mictlan* en específico.

Gracias al conocimiento adquirido con respecto a los temas contenidos en los capítulos 1, 2, y 3 de esta tesis, y a mis conocimientos en el campo de diseño y a los medios digitales, me fue posible crear la propuesta gráfica llamada “Camino al *Mictlan*: lugar de los muertos” realizada con ilustraciones que narran la historia de un personaje tenochca de la época precolombina que muere y tiene que llegar a su destino final. Este pasa por distintos lugares llenos de peligros que tiene que enfrentar.

Estas ilustraciones están apoyadas por un breve texto, y son al mismo tiempo un excelente medio de difusión por el cual se puede fomentar una serie de valores culturales e históricos.

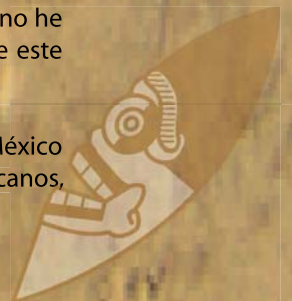
La ilustración es un factor clave para llamar la atención visual y es un apoyo de narración que sirve como introducción a la lectura.

La propuesta gráfica que presento, me permitió conocer acerca del enorme legado histórico y cultural que existe en México y que desafortunadamente no muchos aprecian, ya sea por desinterés o por desconocimiento.

Pienso que mi propuesta gráfica dio los resultados que yo esperaba de una forma aceptable en términos generales para la realización de la ilustración digital.

Considero que “Camino al *Mictlan*: lugar de los muertos” es original ya que hasta el momento no he visto nada similar, además cumple con el propósito de acercar al usuario al conocimiento de este tema.

Finalmente espero que los lectores de estas páginas valoren al igual que yo, la historia del México Prehispánico y lleguen a sentirse atraídos por el gran legado cultural que tenemos tanto mexicanos, como el resto de la humanidad.



¹ MURILLO RODRÍGUEZ, Silvia. *La vida a través de la muerte*. Estudio bicultural de las costumbres funerarias en el Temazcaltepec prehispánico. México: Plaza y Valdes, 2002. p. 53.

² DURÁN, Diego de. *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra firme*. México: CONACULTA, 1995 p. 56.

³ GARZA, Mercedes de la. "Los animales del México prehispánico" en: *Arqueología Mexicana*. Vol. 6, No. 35. (enero-febrero) 1999. p. 28-31

⁴ LEÓN-PORTILLA, Miguel. *La filosofía nahuatl estudiada en sus fuentes*. MÉXICO: UNAM, 1997. p. 124

⁵ GONZÁLEZ Torres, Yolotl. *Diccionario de Mitología y religión de Mesoamérica*, 1ª ed. México: Larousse, 1999. p. 147.

⁶ YEITEKPATL. *El Guerrero de la estrella: nahualismo*. México: Editores Mexicanos Unidos S. A., 2006, p. 103.

⁷ LÓPEZ-AUSTIN, Alfredo. *Cuerpo humano e ideólogo: las concepciones de los antiguos nahuas*. 3ª ed. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 1989. p.61

⁸ *Idem*. p. 64

⁹ LÓPEZ-AUSTIN, Alfredo. "El cosmos según los mexicas" En *Atlas histórico de Mesoamérica*, 1988. p. 168

¹⁰ ROBELO CECILIO, Agustín. *Diccionario de Mitología nahuatl*. México: Innovación, 1980. 2v. p. 88

¹¹ *tlaloque*: los terrestres, moradores de las nubes. Otras entidades regidoras del agua son los "ahuiaque".

¹² ROBELO *Op. cit.*, p. 299.

¹³ *Idem*. p. 300-301

¹⁴ Según León-Portilla el término códice no es del todo correcto, ya que éste deriva de una palabra europea de la época medieval que significa: "libro manuscrito" que es hilado por un lado. Así pues, es evidente que los "códices" prehispánicos no tienen las características al tipo de libros europeos. Esta palabra se generalizó más ampliamente a partir de la segunda mitad del siglo XIX.

¹⁵ OROZCO de la Cruz, Mariana. *Ilustración para un cuento infantil*. México, 2000. (Licenciatura en Diseño Gráfico). UNAM. Escuela Nacional de Artes Plásticas. p.20

¹⁶ Universidad de Monterrey, división de estudios profesionales, departamento de arquitectura y diseño gráfico. Tipos de ilustración. Disponibilidad: http://www.udem.edu.mx/paso/academico/profesorado/m_avalos/ia_tipos.html Fecha de consulta: abril de 2004.

¹⁷ OROZCO. *Op. cit.* p. 32.

¹⁸ MARTÍNEZ. *Op. cit.*

¹⁹ MÉNDEZ Salinas, Víctor Manuel. *Ilustración de un cuento de tradición oral para niños*. México, 1988. (Licenciatura en Comunicación Gráfica). UNAM. Escuela Nacional de Artes Pláticas. p. 28, 33.

²⁰ MEJÍA- GALÁN, Hernández, Sandra. *Ilustración Digital para el libro Momo*. México, 1997. (Licenciatura en Diseño Gráfico). UNAM. Escuela Nacional de Artes Pláticas. p. 21.

²¹ MEGÍA-GAIÁN. *Op. Cit.* p. 23

²² SWANN, Alan. *El color en el diseño gráfico: principios y uso efectivo del color*. México: Gustavo Gili, 1993. p 7, 14, 15, 22.

²³ ARMENTA ORTIZ, Miguel. *El método del proyecto de Identidad gráfica para la Delegación Xochimilco*. México, 1998. (Licenciatura en Diseño Gráfico). UNAM. Escuela Nacional de Artes Plásticas, 1987. p.67-68.

²⁴ SWANN, Alan. *Como diseñar retículas*. España: Gustavo Gili, 1993. p. 9.

²⁵ KING, Stacey. *Diseño de revistas: pasos para conseguir el mejor diseño*. México: Gustavo Gili, 2001. p.31.

²⁶ SWANN, Alan. *Op. cit.* p. 7

²⁷ Neo se puede referir en lingüística, al prefijo griego para indicar novedad. Neo: de objetivos similares pero distintos, es decir como una copia de algo pero con variantes. Fuente obtenida de <http://es.wikipedia.org/wiki/Neovanguardia> Febrero de 2006.

Pies de página

A

ALCINA FRANCH, José. *Códices Mexicanos*. Madrid: MAPFRE, 1992. 353p.

ARMENTA ORTIZ, Miguel. *El método del proyecto de Identidad gráfica para la Delegación Xochimilco*. México, 1998. (Licenciatura en Diseño Gráfico). UNAM. Escuela Nacional de Artes Plásticas, 1987. 245p.

C

CHÁVEZ Norberto. *El oficio de diseñar: Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Gustavo Gili, 2001. 179p.

CLAVIJERO, Francisco Xavier. *Historia antigua de México*. México: Del Valle de México: Factoria, 2002. 432p.

D

DURÁN, Diego de. *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra firme*. México: CNACULTA, 1995. 293p.

DERIBERE, Maurice. *El color en las actividades humanas*. Madrid: Tecnos, 1964. 359p.

DÍAZ, Frank. *Características del Nawatl*. s/d (fotocop). 2006

DÍAZ, Frank. *Sagrado trece: los calendarios del México Antiguo*. México: Kinames S. A de C.V. 1ª ed. 2005

F

FISKE, John. *Introducción al estudio de la comunicación*. Bogotá: Norma, 1986. 430p.

G

GARCÍA, Clemente. *Cómics: Dibujar con la imagen y la palabra*. Barcelona: Humanitas, 1983. 144p.

GARZA, Mercedes de la. "Los animales del México prehispánico" en: *Arqueología Mexicana*. Vol. 6, No. 35. (enero-febrero) 1999. p. 28-31

GONZÁLEZ Torres, Yolotl. *Diccionario de Mitología y Religión de Mesoamérica*. 1ª ed. México: Larousse, 1999. 268p.

J

JAKQUES, Soustelle. *El universo de los aztecas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1983. 188p.

K

KING, Stacey. *Diseño de revistas: pasos para conseguir el mejor diseño*. México: Gustavo Gili, 2001. 160p.

L

LEÓN-PORTILLA, Miguel. *Códices: los antiguos libros del mundo*. MÉXICO: Aguilar, 2003. 335p.

LEÓN-PORTILLA, Miguel. *La filosofía nahuatl estudiada en sus fuentes*. MÉXICO: UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas 1993. 411 p.

LÓPEZ-AUSTIN, Alfredo. *Cuerpo humano e ideología: las concepciones de los antiguos nahuas*. 3ª ed. México: UNAM, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 1980. 334p.

M

MANZANILA, Linda et al. "El cosmos según los mexicas". En: *Atlas histórico de Mesoamérica*, 2ª ed., México: Lorraine, 1993. 200p.

MALVIDO, Elsa. "El concepto mexicano frente a la muerte". En: *Las caras de la muerte en el mundo*, México, Qro.: INAH, 1996. 36p.

MATOS MOCTEZUMA, Eduardo. *Vida y muerte en el Templo Mayor*. 1ª. Reimpresión. México: Fondo de Cultura Económica, 2003. 159p.

MATOS MOCTEZUMA, Eduardo. *Muerte a filo de obsidiana*. México: Asociación de amigos del Templo Mayor: Fondo de Cultura Económica 1996. 158p.

MEGGS, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. México: Trillas, 1991. 562p.

MURILLO RODRÍGUEZ, Silvia. *La vida a través de la muerte. Estudio bicultural de las costumbres funerarias en el Temazcaltepec prehispánico*. México: Plaza y Valdes, 2002. 225p.

P

PAOLI, Antonio. *Comunicación e información*. México: Trillas, 1978. 96p.

R

ROBELO CECILIO, Agustín. *Diccionario de Mitología nahuatl*. México: Innovación, 1980. 2v. 862p.

S

SAHAGÚN, Bernardino de. *Historia General de las cosas de la Nueva España*. México: Porrúa, 1999. 336p.

SATUÉ, Enric. *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza, 1988. 500p.

SANZ, Rodríguez Juan Carlos. *El lenguaje del color*. Madrid: Alianza, 1996. 313p.

SWANN, Alan. *El color en el diseño gráfico: principios y uso efectivo del color*. México: Gustavo Gili, 1993. 144p.

SWANN, Alan. *Como diseñar retículas*. España: Gustavo Gili, 1993. 144p.

U

Universidad de Monterrey, división de estudios profesionales, departamento de arquitectura y diseño gráfico. Tipos de ilustración. Disponibilidad: http://www.udem.edu.mx/paso/academico/profesorado/m_avalos/ia_tipos.html Fecha de consulta: abril de 2004.

Y

YEITEKPATL. *El Guerrero de la estrella: nahualismo*. México: Editores Mexicanos Unidos S. A., 2006, 158p.

Bibliografía