



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
POSGRADO EN ARTES VISUALES

LA INTERNET COMO HERRAMIENTA DIFUSORA
DE TRADICIONES Y COSTUMBRES; CREACIÓN DE
UNA OFRENDA VIRTUAL INTERACTIVA DEL DÍA
DE MUERTOS

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA
CLAUDIO MIGUEL CASTILLERO MORTERA

DIRECTOR DE TESIS
DR. ANTONIO SALAZAR BAÑUELOS

MÉXICO, D. F., MARZO 2010





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



**LA INTERNET COMO HERRAMIENTA
DIFUSORA DE TRADICIONES Y COSTUMBRES;
CREACIÓN DE UNA OFRENDA VIRTUAL
INTERACTIVA DEL DÍA DE MUERTOS**

CLAUDIO CASTILLERO
MÉXICO, D.F., MARZO 2010

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto pude realizarlo gracias a la orientación de mis maestros del posgrado y a mis compañeros, concretamente a mi director de tesis, el Dr. Antonio Salazar Bañuelos y los cuatro sinodales: el Mtro. Mauricio Juárez Servín, el Mtro. Estanislao Ortíz Escamilla, la Dra. Tania de León Yong y el Lic. Javier Ruiloba Ausin, quien cada uno con sus particulares correcciones me dirigieron al resultado final. También incluyo aquí al Dr. Roberto Gómez Soto, al maestro Alejandro Alvarado, al maestro Leo Acosta, al maestro Marco Aulio Prado y al maestro Julio Frías, quienes con sus enseñanzas contribuyeron también a mi desarrollo durante el posgrado.

Así mismo, quiero agradecer el apoyo de mis compañeros y amigos que también aportaron puntos de vistas, correcciones, mejoras y porras: Miguel Velasco, Xóchitl, Rubén García, Sergio Beristain, Erandy Martínez, Eunice, Magaly Campos, Ivone Juárez, Rosalba Pego, Miguel Estévez y a la Dra. Lucía García.

A su colaboración al Doctor Álvaro Álvarez, a la maestra Hortensia Cano, a la maestra Martha Gutiérrez, al arqueólogo Cutberto Enríquez y al antropólogo Juan Smith.

También a Marlene Castellero y a Rubén Castellero Soto por su apoyo para correcciones y transcripciones.

Finalmente a mis padres: Ysabel y Rubén quienes me inculcaron las bases del estudio, el trabajo y la perseverancia.

ÍNDICE

Introducción... 9

Capítulo 1 La internet como medio de contenidos culturales... 13

1.1. Concepción de internet como herramienta digital y virtual... 14

1.2. Internet como medio de difusión cultural... 16

Capítulo 2 La ofrenda virtual del día de muertos... 23

2.1. Planteamiento... 24

2.2. Antecedentes... 25

2.3. Consideraciones de diseño... 31

2.4. Análisis de contenido... 37

Capítulo 3 Día de muertos en México... 43

3.1. Antecedentes prehispánicos... 44

3.2. Antecedentes en la Nueva España... 50

3.3. Antecedentes de la Independencia al Porfiriato... 55

3.4. Manifestaciones artísticas... 62

3.5. Manifestaciones folclóricas y populares... 69

3.6. La ofrenda del día de muertos... 77



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Capítulo 4 La propuesta de ofrenda virtual... 89

4.1. Planeación del proyecto... 90

4.2. Trabajo con programas... 113

4.2.1. Trabajo con Photoshop...114

4.2.2. Trabajo con Illustrator... 123

4.3. Programación y musicalización... 130

4.4. Publicación... 132

4.5. Difusión y promoción... 133

4.6. Resultados... 135

Conclusiones... 141

Anexos... 143

Anexo 1. Entrevista con el arqueólogo Cutberto Enríquez Pineda... 149

Anexo 2. Entrevista con la maestra Hortensia Cano... 155

Anexo 3. Entrevista con la maestra Martha Gutiérrez...157

Fuentes de consulta... 156

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como tema las potencialidades de la internet como un medio difusor de costumbres, combinadas con una de las tradiciones mexicanas más reconocidas: la ofrenda del día de muertos, de la cual deriva como producto final una “Ofrenda virtual del día de muertos”.

Los motivos que llevaron a esta investigación y el resultado final fueron varios. La primera de ellos era el aprovechar las circunstancias tecnológicas que se presentan al momento de elaborar esta tesis (2007-2009), concretamente los alcances que se pueden tener a través de un sitio web, conjuntado además a mi labor profesional como diseñador gráfico especializado en la elaboración de sitios e interfaces digitales. La otra darle salida a inquietudes personales que tenía respecto al día de muertos, tema en el que encuentro mucha potencialidad por su significado, relevancia y matices (los colores, las imágenes, las referencias sensoriales, etc). Como una tercera motivación el rescatar tradiciones culturales mexicanas y usar la tecnología actual como un medio/pretexto para su difusión.

Como objetivo se buscó crear una ofrenda virtual, la cual fuera una sustitución y o alternativa a la colocación tradicional de la ofrenda del día de muertos, la cual pudieran realizar desde la comodidad de su casa, oficina o trabajo a través de una computadora con señal de internet.

¿Desde dónde entenderse la propuesta aquí presentada? Primeramente desde un contexto histórico-social para comprender cómo es que en México, a través del tiempo, se ha concebido lo que es el día de muertos y sus distintas manifestaciones. Partiendo de este punto delimitar lo que es la ofrenda del día de muertos y cómo es que se realiza actualmente. Sin embargo, de este punto se une con lo cultural. Entender el día de muertos como una manifestación muy propia de este país y hacer un conteo de algunas de las manifestaciones folclóricas y artísticas de esta festividad. Una vez definida la ofrenda del día de muertos como objeto de estudio se analiza desde la problemática del diseño: ver cuál es la necesidad real de diseño elaborar una planeación para poderla llevar a cabo. Finalmente se retoma a la esfera tecnológica en la cual desarrolla el producto final de esta investigación; en este punto entra la investigación referente a lo que es lo virtual y lo interactivo como posibilidades del internet.



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.

La metodología utilizada se basa en el modelo general del proceso de diseño, el cual es empleado y difundido en el Departamento de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, debido a que cuenta con pasos muy definidos y robustos que permiten una menor posibilidad de error y por lo tanto una optimización de recursos.

Uno de los pasos que hacen sólida a esta metodología es el hecho de basarse en una investigación sustancial para definir el objeto del estudio y delimitar cual es la necesidad real a cubrir. Esto incluye decidir si es algo que se pueda resolver a través del diseño gráfico. En este caso se delimitó lo que es concretamente la ofrenda del día de muertos y si era posible generar una ofrenda del día de muertos con la finalidad ya mencionada.

Dicho proceso fue largo ya que contempló analizar la información respecto a las manifestaciones de las ofrendas a los muertos desde los tiempos prehispánicos, pasando por el tiempo de la colonia, la reforma y la época actual. Tampoco fue sencillo, ya que la mayoría de las fuentes consultadas hacen una alusión breve o muy escueta de lo que es realmente esta tradición. O muchas otras solamente hacen una referencia a lo que menciona Octavio Paz respecto a la muerte. No existe un volumen amplio respecto al tema; por lo tanto también se recurrió a la ayuda del arqueólogo Cutberto Enríquez y del antropólogo Juan Smith.

Sumado a esto se investigó lo que ha existido como propuestas similares a la ofrenda virtual del día de muertos. Se encontraron muchos sitios cuya temática se centra en el día de muertos, pero que también tienen información superficial y llenas de lugares comunes. En el caso del sitio con mayor información, la autoría corresponde a una fotógrafa estadounidense, por lo que la visión ahí plasmada se puede considerar no tan mexicana. Y tras meses de búsqueda se encontró que ya existían antecedentes de la propuesta de ofrenda virtual que aquí se plantea. El más acercado es curiosamente también de gente de Estados Unidos. Sin embargo no usan los elementos adecuados: los colores no son los usados convencionalmente, ni tampoco cuenta con los elementos básicos de una ofrenda tradicional. Lo que trajo como consecuencia el querer generar un producto más auténtico que realmente reflejara lo que es la ofrenda tradicional lo más fielmente posible.

Al término de la investigación se tenía entonces ya definido lo qué es la ofrenda y cuáles son los elementos constitutivos fundamentales. Al mismo tiempo, el análisis de los antecedentes de la propuesta hizo que se pudiera realizar el proyecto. Sin embargo durante el desarrollo del mismo, nuevos problemas surgieron y tuvieron que ser subsanados; por ejemplo con la aparición de la netbooks se tuvo que replantear el tamaño de las interfaces para que pudiera tener más alcance óptimo mayor, considerado el número de usuarios.

Así mismo, se elaboró además un concurso de calaveras escritas como publicidad, ya que se consiguió el patrocinio de Editorial Porrúa y la Asociación Mexicana de Grabadores, quienes respaldaron este proyecto y contribuyeron con los premios del concurso.

Finalmente, en la celebración del día de muertos del 2009 se hizo la presentación de este proyecto como una fase beta en la cual se buscaron todas las anomalías posibles y desperfectos para poder mejorarlas para reediciones futuras del proyecto.

El documento aquí presente contiene a manera de testimonio y manual los pasos que se siguieron para llevar a cabo este proyecto, el cual esperamos sirva como referencia para generaciones futuras no sólo para el tema del día de muertos, si no para cualquier tema de la cultura mexicana que pueda tener un nuevo espacio de existencia en el mundo del internet.

CAPITULO 1.

LA INTERNET COMO MEDIO DE CONTENIDOS CULTURALES



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.

1.1. CONCEPCIÓN DE INTERNET COMO HERRAMIENTA DIGITAL Y VIRTUAL

Para el presente trabajo es importante aclarar que el internet es visto como una herramienta, para lo cual es necesario precisar este término:

Un objeto elaborado a fin de facilitar la realización de una tarea mecánica que requiere de una aplicación correcta de energía [...] Las herramientas se diseñan y fabrican para cumplir uno o más propósitos específicos, por lo que son artefactos con una función técnica. [...] Muchas herramientas, pero no todas, son combinaciones de máquinas simples que proporcionan una ventaja mecánica (Wikipedia, 2009: [http:// http://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta](http://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta)).

La lógica dicta entonces que la herramienta serían todos los utensilios o artefactos que usamos para la elaboración del proyecto aquí presentado, que incluye desde lápiz y hojas para bocetar a la computadora considerando también los programas de diseño. A la vez, el término usado aquí es mucho más amplio, aquí se refiere a herramienta como el medio a través del cual se promueve la tradición de la ofrenda del día de muertos, usado entonces como una metonimia.

¿Cuál es el motivo entonces por lo cual el internet es la herramienta para llevar a cabo la realización de la ofrenda virtual?

Por dos de las posibilidades que nos permite trabajar este medio: la interactividad y lo virtual.

En entrevista con la maestra Hortensia Cano, jefa en desarrollo de cursos de línea de DGSCA UNAM, podemos considerar lo interactivo como “lo que permite el intercambio de acciones en ambos lados [...], es que nosotros hacemos algo y obtenemos una respuesta”. El internet es interactivo desde su esencia ya que maneja hipervínculos (botones) que al darles clic comúnmente llevan a una página nueva o desencadenan una función. Como características se puede mencionar que lo interactivo en el ciberespacio es de respuesta inmediata y que generalmente puede contribuir a una retroalimentación.

Basándonos en las teorías de Wourters y Gerbec (2003) referente a la teoría de Thompson, se pueden considerar tres niveles de interactividad entre los seres humanos:

a) Interacción cara a cara, donde están copresentes las dos partes en tiempo y espacio.

b) Interacción mediada, donde el mensaje y su recepción están separados por el tiempo y el espacio, con un receptor específico y determinado.

c) Cuasi-interacción mediada, que es similar a la anterior, sólo que se desconoce quién será el receptor final del mensaje.

De estas tres interacciones la segunda y la tercera son aplicables al internet. Por ejemplo cada vez que envía un correo electrónico aplica la interacción mediada, ya que tanto el emisor como el receptor estarán separados en tiempo y o espacio. En el caso de la ofrenda que se plantea en este documento, pertenece a la acción cuasi-interacción mediada, ya que se desconoce quién será el usuario final, dado que puede ser cualquiera que acceda al sitio y genere su ofrenda.

En cuanto a lo virtual podemos retomar la definición manejada por la maestra Hortensia Cano: “Virtual podemos considerar algo que existe o que se intenta simular de alguna manera; por ejemplo en educación cuando hablamos de un aula virtual es un medio que se genera por medio de herramientas de cómputo para simular que el alumno está en aula”. Su contrario es lo real, lo absoluto o lo físico. Para la Doctora Martha Gutiérrez, tiene que ver con los sentidos: “La virtualidad tiene que ver con cuestiones que no necesariamente las tenemos que percibir con todos los sentidos directamente”.

La virtualidad que se propone en este proyecto comparte también del principio de realidad virtual, entendida como 3D, donde los resultados “se han visto enriquecidos con sensaciones del mundo real a través de estímulos visuales, auditivos y de otro tipo que afectan al usuario de manera interactiva” (Hílera y Otón, 1999). En este caso el proyecto aquí presentado aunque no es tercera dimensión, trata de simular lo real a través del uso de imágenes fotográficas.

Este proyecto pretende pues crear un espacio virtual e interactivo donde sea posible crear una ofrenda del día de muertos desde cualquier computadora conectada a internet. Y lo propuesto aquí es lo que ya han mencionado autores como Castells (1999: 11):

Internet es el corazón de un nuevo paradigma sociotécnico que constituye en realidad la base material de nuestras vidas y de nuestras formas de relación, de trabajo y de comunicación. Lo que hace Internet es procesar la virtualidad y transformarla en nuestra realidad, constituyendo la sociedad red, que es la sociedad en que vivimos.

1.2. INTERNET COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL

Las primeras aproximaciones conceptuales y prácticas con las que empezó el internet se dieron en los años sesentas, aspirando a formar un sistema global, como lo expresó J. C. R. Licklider:

Una red de muchos [ordenadores], conectados mediante líneas de comunicación de banda ancha, las cuales proporcionan las funciones hoy existentes de las bibliotecas junto con anticipados avances en el guardado y la adquisición de información y [otras] funciones simbióticas (Wikipedia, 2009: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet).

Su inicio cubrió la necesidad academicista de que las instituciones educativas pudieran compartir y administrar su información de una forma más eficiente. Durante las décadas posteriores su uso se amplió a otras esferas, empezando por las instituciones militares estadounidenses.

Y fue hasta 1991 que Barners Lee presenta la “World Wide Web” como el medio de comunicación que usamos ahora para intercambiar objetos multimedia. Sin embargo aunque fue quien tuvo éxito por su posicionamiento, no significa que fuera el único quien proponía organizar el Internet. Su labor fue el resultado del trabajo y experimentación de otros especialistas y agrupaciones que desarrollaron trabajos similares, pero a diferencia de ellos Lee tuvo la fortuna de dejar al alcance de los usuarios finales, los usuarios actuales de internet, sus aportaciones. Concretamente se puede resumir su labor en haber sentado las bases del protocolo www y darle forma al internet como lo conocemos ahora, ya que aporta el lenguaje HTML y así mismo el concepto de navegador.

Sumado a esto se diversificó el uso de esta herramienta. Internet ya no era solamente para lo académico y la comunicación a distancia, se amplió su uso a lo comercial extensamente y también, de una manera mucho menos rápida, a la vida cultural.

Actualmente lo que está pasando con su uso es lo que pasa con muchos de las aportaciones tecnológicas: aparecen pensadas con un fin, pero con su asimilación en la sociedad y con el tiempo se diversifican sus usos. El ejemplo más claro de esto es la imprenta. “La imprenta y los tipos móviles cambiaron el mundo, democratizaron el conocimiento y son tecnología como la rueda, como la pala, como el pincel... como ahora es la computadora” (Malvido, 1999: 59).

Concretamente cuando apareció la imprenta se utilizó para difundir lo más conocido: La Biblia. Empezó como una alternativa a la reproducción de los libros, sin embargo con el paso de las décadas y siglos se diversificó su uso para hacer tirajes de ensayos, propaganda y publicidad, términos que se usaron hasta siglos después. Recuerde así mismo la modernización de la imprenta con la industrialización: la masificación de la impresión con el offset, lo cual no sólo incluía libros, sino revistas, promocionales, carteles, etc.

Otro ejemplo similar es el del teléfono, como lo menciona Howard Rheingold:

En un principio se ofreció únicamente para fines comerciales, y que sólo a partir de la demanda que hubo por parte de los ciudadanos normales[...] las compañías telefónicas se vieron obligadas a ofrecer un servicios que después se convertiría en el más popular: el teléfono como herramienta social (Giannetti, 1998: 22).

No es de extrañar que la multiplicidad de usos del internet ahora sea amplísima: cursos a distancia (e-learning y b-learning), servicios médicos, servicios mercantiles, transacciones bancarias, representaciones institucionales y gubernamentales, etc. Al mismo tiempo es una herramienta social: nos sirve para comunicarnos y conocer a otros virtualmente, permitiéndonos una interacción a través de los monitores.

Y se está transformando también en una herramienta cultural: lo que se publica en internet, como lo que se imprime, es un reflejo de la sociedad donde se originan y por lo tanto es parte y evidencia de la misma.

La presencia de la actividad cultural a nivel mundial y en México a través del internet, es hacia el 2010 una realidad que ya no parece extraña o inalcanzable. Son muchas las instituciones culturales que utilizan esta herramienta para difundir su labor y alcance, de tipo estatales, no gubernamentales, universitarias y extranjeras. Por ejemplo el sitio www.ecultura.gob.mx es un portal mexicano que se encarga de enlistar las más importantes y famosas instituciones culturales a nivel nacional, que abarca no sólo las artes plásticas sino también otras manifestaciones culturales como las literarias y las musicales considerando además manifestaciones “no occidentales” como a la Dirección General de Culturas Populares.

Otro claro ejemplo es la presencia de museos de México en la red . Es posible encontrar sitios de los siguientes museos: Museo Casa Frida Kahlo, Museo Virtual de la Cosmogonía Antigua Mexicana, Ecomuseo de Colola (especializado en tortugas), Museo Virtual de Tina Modotti, Museo Nacional de Antropología, Museo Nacional de Historia Castillo de Chapultepec, Museo del Templo Mayor, Museo Nacional del Virreinato, Museo de Arte Contemporáneo Internacional Rufino Tamayo, Museo de Arte Contemporáneo Álvar y Carmen T. De Carillo Gil, Museo Nacional de Arte, Museo Nacional de San Carlos, Museo de Arte Moderno, Laboratorio de Arte Moderno, Museo Sala de Arte Público David Alfaro Siqueiros, Museo Franz Mayer, Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey, Museo Metropolitana de Monterrey, Museo Dolores Olmedo, Museo del Desierto (dedicado al desierto Chihuahuense), Papalote Museo del Niño, Museo Amparo, Universum, Museo de Arte Contemporáneo de Oaxaca, Museo Planetario del Centro Cultural Alfa, Museo de Historia

Mexicana, Antiguo Colegio de San Ildefonso, Museo de Paleontología de Guadalajara, Museo de Luz, Museo de Arte Popular de México, etc.

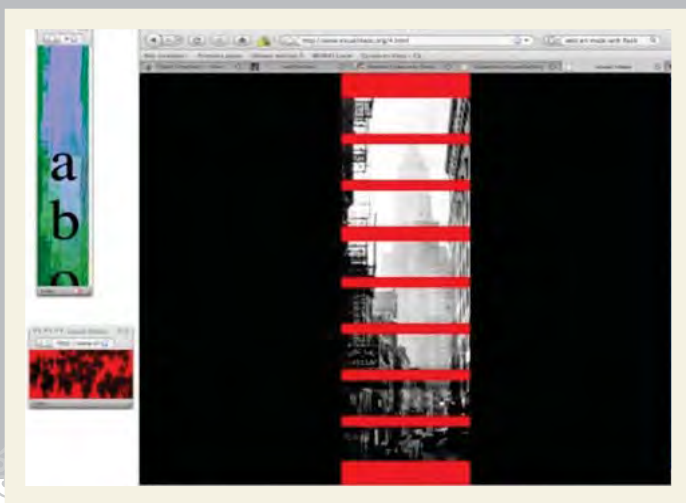
Estos museos son de distintas naturalezas: públicos, privados, de artes plásticas (en su mayoría), de ciencias, antropológicos, del Distrito Federal, de otros estados. En la mayoría de los casos los sitios hacen referencia a los servicios prestados por la institución: horarios, información de exposición y colecciones. Aunque en algunos casos es posible obtener información más detallada de las obras que contiene y sus autores.

Respecto a una experiencia virtual más profunda, usando el internet, se puede mencionar el museo del Louvre que cuenta en su sitio con recorridos virtuales, donde hay muestras de algunas de las salas, simulando estar dentro y poderse desplazar de una manera muy similar a un recorrido presencial.

Y un tercer ámbito que no se puede dejar de mencionar es la actividad de artistas en Internet. Al igual que los museos, muchos artistas y galerías utilizan sus sitios para dar a conocer sus obras, ofertas y trayectorias. Sin embargo existen algunos artistas que han utilizado el mismo sitio como un medio más que un instrumento. Como lo menciona Paul Brown en su ensayo *Metamedio y Ciberespacio* (Giannetti, 1998: 84) “Los artistas están descubriendo un nuevo meta-medio y posiblemente un nuevo papel para el arte...”.

Me interesa amplificar más este uso, ya que se relaciona con la propuesta de ofrenda virtual que se propone en este proyecto; para ello lo haré a través de tres ejemplos de ciber-arte.

El primero es www.visualchaos.org. Éste es un sitio con imágenes simples de contenido artístico cuya temática se centra en el juego de imágenes citadinas combinadas con tipografías, sin embargo su principal atractivo y por el cual se destaca de cualquier página común, es que cuenta con una interactividad no esperada. Al dar clic a la primer imagen que aparece como vínculo aparece una ventana desplegable de tamaño pequeño que a diferencia de las ordinarias no se queda quieta y empieza a recorrer la pantalla de izquierda a derecha. Navegando dentro del mismo sitio se acceden a páginas que de la misma forma mostrarán ventanas de actividad inesperada: alargadas y con movimiento interno, nuevamente de movimiento y de texto interactivo.



1

El sitio visualchaos.com muestra una serie de ventanas interactivas con las que interactúa el usuario conjuntamente.

El segundo ejemplo es el proyecto de nombre oooxxxxooo propuesto por Juliet Martin y que consiste en un sitio cuyas páginas sólo tienen texto, cuyo acomodo sale de lo convencional, además de que según se vaya navegando surge un orden a seguir que crea como resultado que los textos se relacionen por su contenido y semántica, generando a su vez un juego visual.



2

Interfaz del proyecto oooxxxxooo

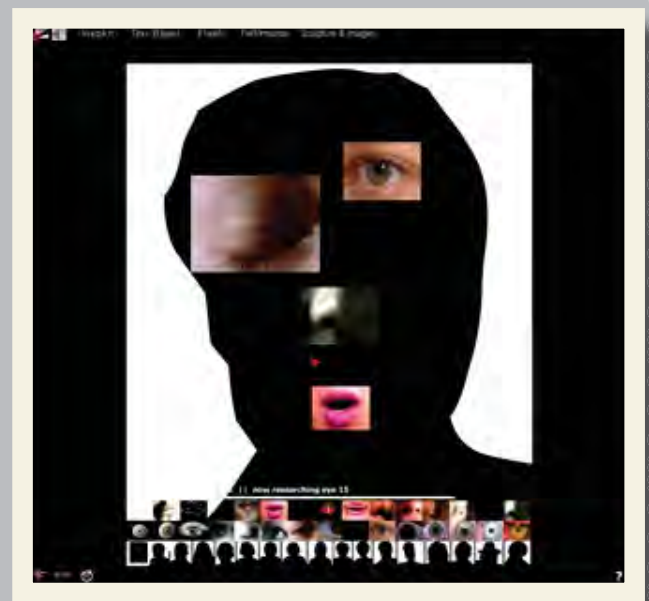
El tercer ejemplo se llama Einstein's Monster creado por el artista británico canadiense de nombre artístico Babel. Este proyecto propone la creación de un rostro a partir de que el usuario selecciona los elementos (ojos, nariz y boca) de un menú con distintas opciones. Cada una de ellas es en realidad un video de la parte del cuerpo que a la que corresponde que se está moviendo indefinidamente. Una vez que se colocan las distintas partes, el producto será un rostro con movimiento propio y único para cada usuario. En cualquier momento es posible cambiar el tamaño y posición de cada uno de los elementos haciéndolo más lúdico y dinámico.

En los 3 casos mencionados vemos un factor muy relevante: la participación del usuario para generar y o completar el objeto presentado. La interactividad que complementa lo planeado por el artista y que es similar a la propuesta que presento más adelante de ofrenda virtual.



3 y 4

Estas dos imágenes muestran dos momentos del resultado del producto que puede generar el usuario al personalizar el rostro que genera



Los creadores del primer laboratorio público mundial para la investigación social y estética en la telecomunicación multimedia y la teleperformance interactiva (1990) Electronic Café Internacional, Kit Galloway y Sherrie Rabinowitz comentaron al respecto que los artistas deben encontrar las nuevas posibilidades a esta herramienta, “el desafío –para el artista y para todos nosotros- consiste en reconciliar la capacidad cuantitativa de la tecnología con los deseos cualitativos de la humanidad [...] si no lo hacemos el arte se volverá meramente decorativo” (Giannetti, 1998: 34). Es decir que debemos usar la computadora de una forma innovadora y explotar su potencial y no quedarse en un simple medio que contenga imágenes y texto fijo.

Fuentes de Consulta

Boston Cybearts (2009) *Einstein 's Monster* [Online], Disponible: <http://gallery.bostoncyberarts.org/index2.html>, [15 Feb 2009].

Boston Cyber Arts (2009), [Online], Disponible: http://gallery.bostoncyberarts.org/web_frameset.html, [15 Feb 2009].

Boston Cyberats (2009), *ooxxxooo* [Online], Disponible: http://gallery.bostoncyberarts.org/web_frameset.html, [15 Feb 2009].

Castells, M., (1999), *Internet y la sociedad red*, [pdf]: Universitat Oberta de Catalunya, Disponible: http://vetrunbe.net/textos/IOP_Castells_Internetylasociedaddered.pdf, [14 de marzo de 2010].

Entrevista a la maestra Hortensia Cano, México, D. F., 8 de marzo de 2010 con el tema *Internet, lo virtual y lo interactivo*.

Entrevista a la Doctora Martha Gutiérrez, México, D. F., 18 de marzo de 2010. con el tema *Internet, lo virtual y lo interactivo*.

Giannetti, C. (1998) *Ars Telemática*, España: L' Angelot.

Hilera, J., Otón, S., (1999) *Aplicación de la Realidad Virtual en la enseñanza a través de Internet*, [Online] Disponible: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/hilera-oton.html> [14 Mar 2010].

Malvido, A. (1999) *Por la vereda digital*, México: CONACULTA.

Studying Mediated Interaction With Publicly Available Search Engines [Online] Disponible: <http://jcmc.indiana.edu/vol8/issue4/wouters.html>, [14 Mar 2010].

Visual Chaos, *Visual Chaos* [Online], Disponible: <http://www.visualchaos.org/>, [15 Feb 2009].

Wikipedia, (2009) *Herramienta* [Online], Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta>, [14 Mar 2010].

Wikipedia, (2009) *Historia de Internet* [Online], Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet, [15 Feb 2009].

Wouters, P., Gerbec, D., (2003). *Interactive Internet?*

CAPITULO 2.

LA OFRENDA VIRTUAL DEL DÍA DE MUERTOS



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

2.1. PLANTEAMIENTO

El propósito de esta investigación es que basados en las posibilidades de la internet como herramienta virtual e interactiva, orientado bajo una finalidad comunicativa de tipo cultural, sea posible el planear y desarrollar una ofrenda virtual del día de muertos que sirva como alternativa o sustitución a la colocación tradicional de una ofrenda tradicional. Esto considerándolo concretamente en el ámbito del altiplano mexicano y el Distrito Federal, durante el periodo de desarrollo de la misma: 2007 a 2010.

El desarrollo técnico de esta propuesta permitirá al usuario, escoger de entre una serie de imágenes fotográficas ya recortadas, los elementos que considere pertinentes para conformar una ofrenda virtual. Además podrá subir la imagen de algún familiar o conocido difunto así como dedicarla. Como resultado se obtendrá una imagen formato jpg que se podrá guardar, imprimir o invitar a alguien a verla a través de un vínculo.

Todo el proyecto estará elaborado como un sitio completo tipo HTML, auxiliado con tecnología PHP y Java. Lo único que necesitará el usuario es ingresar a la página y realizar su imagen, sin algún costo para el mismo.

Además se incluye una sección para la creación de calaveras escritas que tiene la intención de ser un pretexto publicitario para atraer al usuario, ya que sobre la participación del mismo se ha elaborado un concurso a votación donde las diez mejores participaciones, pasan a un segundo nivel de evaluación, donde por selección de un jurado se eligen los tres primeros lugares contando con premios patrocinados por Editorial Porrúa (libros) y por la Asociación Mexicana de Grabadores (impresiones de grabados).

Por lo tanto, podemos enunciar las hipótesis de esta tesis de la siguiente forma:

El internet en el año 2010, en México Distrito Federal, es un medio para difundir una ofrenda virtual del día de muertos interactiva.

Y de ahí una segunda enunciación:

El diseñador gráfico del Distrito Federal hacia el 2010 usa una metodología de investigación para plantear y desarrollar una solución gráfico-virtual al proyecto "Creación de una ofrenda virtual interactiva del día de muertos" que resuelve con programas de diseño.

2.2. ANTECEDENTES

Cuando se realizan búsquedas del tema de día de muertos nos encontramos tres tipos de sitios. El primero son de sitios semiprofesionales con información concreta e imágenes de calidad pero con un contenido “ligero”; el segundo de ellos son todos aquellos resultados que contienen descripciones muy escuetas de lo que es esta tradición o imágenes referentes al tema de usuarios que las colocan en sus blogs o sitios. En ambos casos encontramos un común denominador: la información es manejada desde un punto de vista muy subjetivo y arbitrario. El tercer tipo de resultado son las que corresponden a instituciones y universidades que fomentan esta tradición. Sin embargo la información ahí contenida es muy general y nunca profundizada, además de que se dedica principalmente a la difusión de sus actividades como concursos de ofrendas o de calaveras escritas. Aquí también incluiría a todos los artículos de periódicos que se hacen de esta festividad año con año.

Los dos resultados principales que aparecen a la búsqueda del concepto día de muertos son la definición que da Wikipedia y la página www.diademueertos.com, sitio de la fotógrafa estadounidense Mary J. Andrade. Esta página es la más elaborada que se puede encontrar, técnicamente hablando, y constituye más un acervo fotográfico que una explicación formal del tema. A la vez la página, al igual que sus libros, extranjerizada y que interpreta y plasma su visión de lo que es el día de muertos. El sitio contiene además poemas y recetas de cocina.

Por otra parte, existen algunos intentos mexicanos de proyectos referentes al tema, concretamente <http://mictiuh.org/>, el cual es un proyecto cultural autosugestivo (como se auto-denominan) que busca promover lo que es el día de muertos a través de la actividad teatral. Sin embargo tampoco se siente como algo serio por la subjetividad ya comentada (ya que finalmente es la visión y gusto muy particular del autor, referente a los conceptos que explica); aunque es de resaltar que en su interfaz utiliza símbolos prehispánicos para los botones, por lo que su sitio comunica un mensaje visual más “prehispánico” y que pudiera resultar más pertinente con el manejo del tema, con respecto al caso anteriormente comentado.

Buscando además el concepto “ofrenda virtual” hallé tres resultados relevantes. El primero de ellos es la página de la ofrenda virtual de la Virgen del Pilar de Zaragoza. La tradición original consiste en:

A lo largo del 12 de octubre, el Día del Pilar y desde primera hora de la mañana cientos de miles de ciudadanos, aragoneses, de otras comunidades y de todo el mundo, ataviados con sus trajes regionales (único requisito para participar), desfilan ante la Virgen para depositar a sus pies millones de flores traídas como homenaje a la patrona de los aragoneses y de la comunidad hispana (Zaragoza Ayuntamiento, s/f).



Su sitio, <http://www.ofrendadeflores.com>, contiene una sección para generar una ofrenda virtual, la cual consiste en formar un ramillete personalizado seleccionando de entre distintas flores, hojas y adornos, al cual se le puede añadir además una dedicatoria, pudiendo finalmente enviarla por correo a un amigo o ver una simulación virtual del ramillete colocado, principio coincidente bajo el cual se rige la propuesta de este trabajo.



5

Interfaz para crear una ofrenda interactiva dedicada a la Virgen del Pilar de Zaragoza, España.

El segundo sitio relevante es www.eladidos.com.ar, la cual es una especie de cementerio virtual, donde los usuarios pueden registrarse y con ello escribir algunas palabras a sus difuntos, a manera de dedicatoria y o despedida. Sin embargo la página técnica y visualmente es sencilla, ya que está generada básicamente con lenguaje html. Se relaciona con la propuesta de ofrenda virtual, ya que tiene la opción de escribir una dedicatoria.



Cementerio Virtual

El Adiós

Juan Antonio Cacho

Nació el 27/4/1948.

Falleció el 15/3/2003.

Residió en ADOLFO SOURDEAUX en la provincia de Buenos Aires, ARGENTINA.

No te decimos hasta nunca, no te decimos hasta siempre, te decimos Juan Antonio Cacho a Dios"

Sus restos fueron inhumados en el cementerio: **Bulogne**.

en el sector: **Cenizario**.

El sepelio estuvo a cargo de: **MURZIEZ S. R. L. (Casa Central)**.

6

Dedicatoria del sitio eladios.com.ar, donde se pueden dedicar palabras a los conocidos difuntos.

El tercer sitio es un antecedente directo de la ofrenda virtual para el día de muertos, ya que es un sitio que coincide con el contenido, así como el funcionamiento planteado: que el usuario escoja dentro de una serie de elementos los que guste para conformar su composición. Su dirección completa es:

<http://www.aldiatx.com/sharedcontent/dws/spe/2004/aldia/2003/diamuertos/altar.html>.

Como finalidad buscan ofrecer una sustitución a la ofrenda tradicional. Los elementos que maneja son de un estilo de dibujo sencillo tipo vectorial e incluyen: sombras de perfiles, velas, calaveras, manteles, bebida, flores y comida. Como salida se puede hacer que el gráfico generado se imprima y que se pueda poner el nombre del usuario en una franja en la parte posterior.

Técnicamente resulta el acercamiento más próximo a mi proyecto, sin embargo, sin demeritar el valor como antecedente, sus gráficos son sencillos, no tienen los colores adecuados (por ejemplo sólo manejan flores violetas y blancas) ni tampoco manejan todos los elementos esenciales de la ofrenda. Cabe mencionar además que la página no está hecha por mexicanos, si no que es en realidad parte de www.aldiatx.com, el cual es un sitio de información para hispano parlantes de Dallas y Fort Worth, del estado de Texas.





7

Interfaz de bienvenida para crear una ofrenda virtual del sitio aldiatx.



8

Pantalla para crear la ofrenda donde el usuario escoje sus elementos.

Además es importante incluir el caso de dos sitios que utilizan también el principio de la ofrenda virtual resultando un antecedente técnico, aunque su temática es distinta.

El primero de ellos es <http://www.magorium.com/toycreator/>, el cual es el sitio promocional de la película Magorium. La página concretamente nos permite elaborar un juguete basado en elementos que nos proporcionan, como bocas, ojos, partes del cuerpo, etc. La imagen que se genera se puede guardar, enviar o imprimir y queda además en una base de datos.

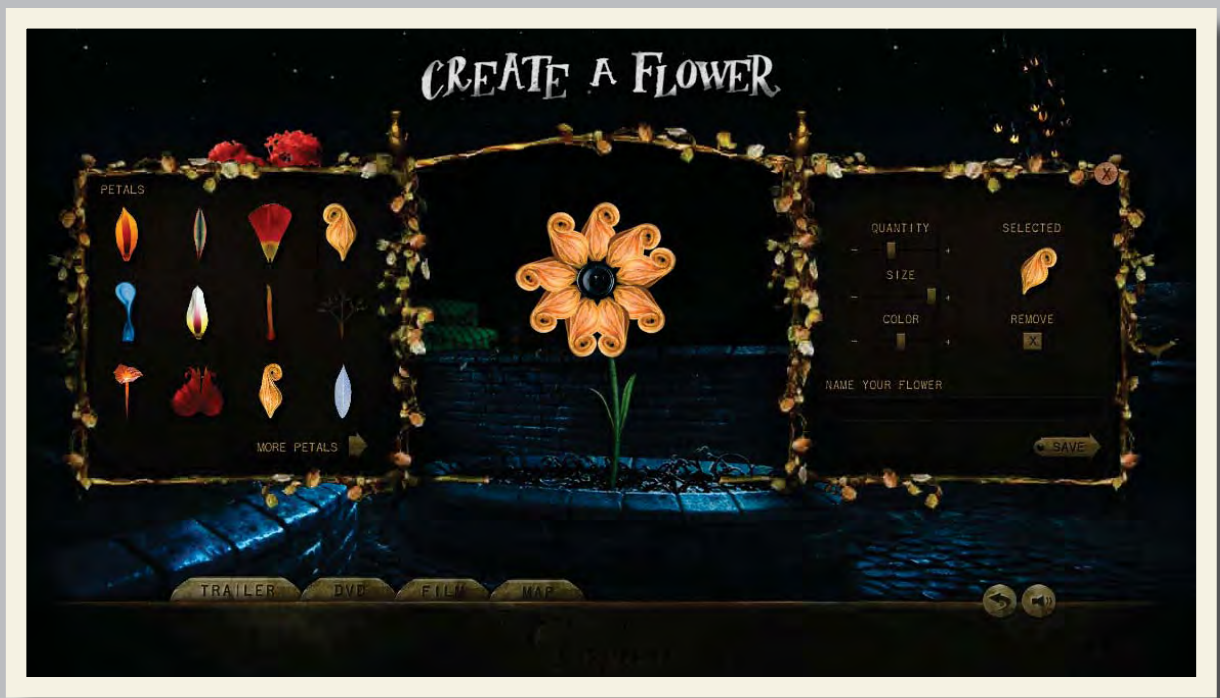


9

Interfaz para crear la imagen de un juguete personalizado del sitio de la película Magorium.

El segundo es el sitio oficial de la película Coraline, en el cual encontramos una sección para generar una flor, basada en el tipo de pétalo que se seleccione y que además puede ser personalizada por tamaño, color y número de pétalos. La imagen aquí no queda almacenada en una base de datos, pero sí se puede enviar a un correo.





10

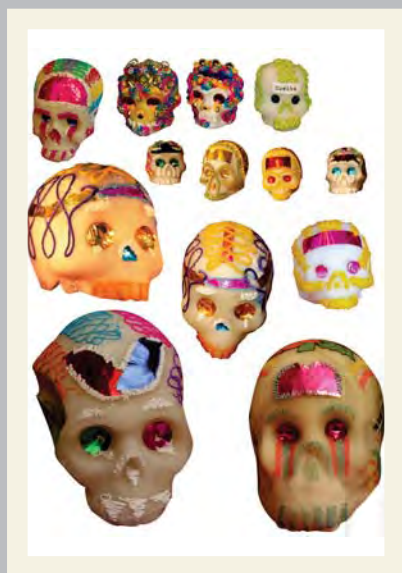
Interfaz para crear una flor personalizada del sitio promocional de la película Coraline.

2.3. CONSIDERACIONES DE DISEÑO

La planeación y desarrollo de este proyecto se cimienta en cuatro ejes del diseño, los cuales eran enseñados por el maestro Alejandro Rodríguez, investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, quien especificaba en su clase de diseño editorial (24 Sep 2001) que los cuatro cualisignos (posibilidades) del diseño son imagen, color, tipografía y composición. Mismos elementos que podemos considerar en el desarrollo de un sitio web.

a) Imágenes

Considerando que la ofrenda consiste en la creación de una simulación virtual, se seleccionaron imágenes fotográficas tomadas del 2003 al 2008. El contenido de las mismas son ofrendas de casas de Mixquic, cementerios, la ofrenda del Zócalo, la megaofrenda de Ciudad Universitaria y otras. Esta decisión de usar imágenes fotográficas se basa en el planteamiento de que el resultado final debe ser lo más parecido a la realidad de ahí, que se descarte el uso de ilustraciones y dibujos para la composición de la misma (ver imágenes 11,12 y 13).



11



12



13

Las imágenes se retomaron de fotografías, de las cuales se recortaron los elementos con los que se trabajaron

En cuanto a la creación de otros elementos gráficos como botones, recuadros y cintillas, se retoma una estética similar (no igual) a la que usaba el grabador José Guadalupe Posada por considerar sus trabajos como referente inmediato entre la gente con respecto a la tradición del día de muertos. Así mismo, los elementos mencionados son orgánicos, propios de la época en la cual vivió este autor y que cronológicamente corresponden a movimientos artísticos como el Art Nouveau y el Art & Crafts (ver imágenes 14, 15 y 16).



Composiciones elaboradas por José G. Posada

b) Colores

Los colores usados en los elementos desarrollados para la ofrenda corresponden a los que se puede apreciar los elementos típicos de la misma y del día de muertos, retomados de las fotografías las cuales sirvieron de material base

En cuanto a los elementos como botones, recuadros y cintillas se usaron los siguientes colores por sus asociaciones con elementos de esta tradición:

Amarillo y naranja: el cempasúchil

Rojo: la sangre

Morado: lo eclesiástico luctuoso

Negro: la muerte

Azul: el paraíso

Blanco: huesos, calaveras y cráneos

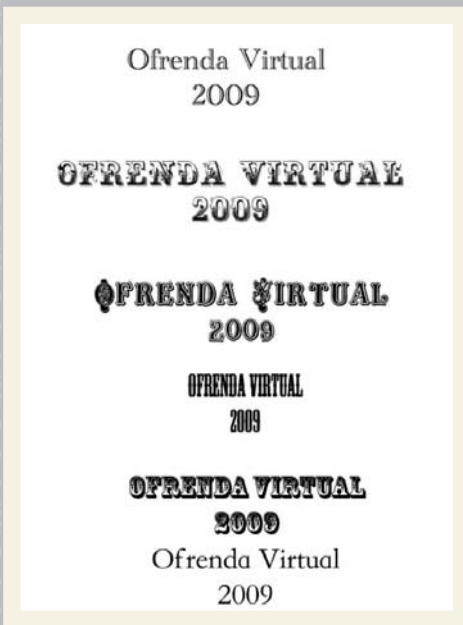
Gris: lo muerto y la neutralidad y también como elemento neutral de diseño para hacer destacar los otros colores

Por su parte, los ajustes de luces y color, se recortaron los elementos requeridos y se les hizo retoque de luces y corrección de color para homogenizar su apariencia, más sin embargo en la mayoría de los casos se dejó el matiz original para que no tuvieran alteración con respecto a los objetos reales.

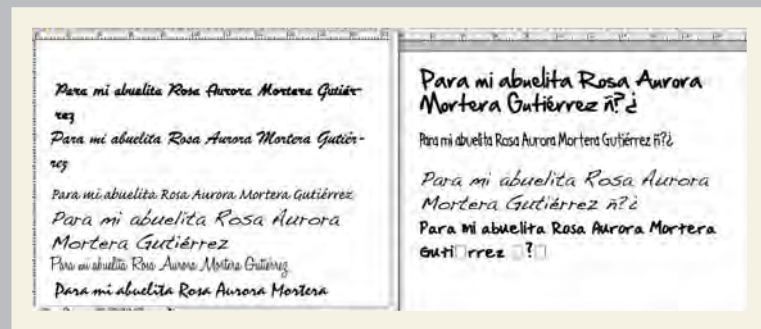
c) Tipografía

Referente al tipo de letra se usaron fuentes que asemejaran las creadas por José Guadalupe Posada en sus múltiples trabajos, así como letras que dieran la idea de antigüedad, propias de su época. Se usaron además las fuentes Myriad Pro, Geneva y Optima para textos secundarios, de instrucciones y de navegación de la interfaz por considerarse neutrales. Para la dedicatoria de la ofrenda se usó la letra Honey Script que simula una escritura a mano.

Para seleccionar las fuentes, se hicieron pruebas de apariencia, donde se junta la misma frase y se coloca en un mismo espacio con distintas fuentes, para poderlas comparar y seleccionar la que resultara más adecuada.



17



18

Se buscaron distintas opciones de fuentes que se compararon para elegir las más adecuadas.

Las fuentes usadas son:

Mesquite Std



Holtzschue Regular



Viva Std



Honey Script



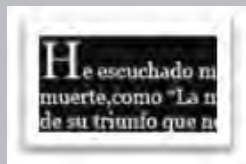
Geneva



Myriad Pro



Georgia

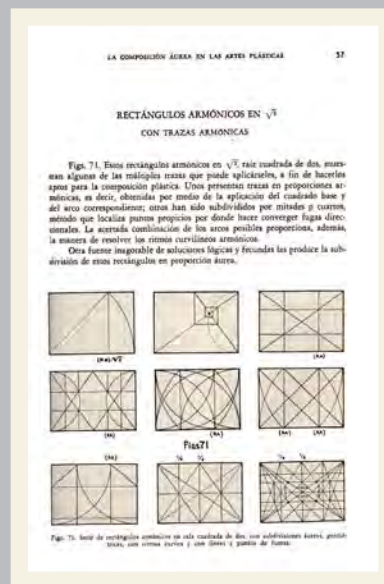


d) Composición

Considerando lo que menciona Pablo Tosto en su libro *La Composición Áurea en las Artes Plásticas* se decidió hacer una división basada en un rectángulo raíz de dos, en el cual a partir del cruce de las diagonales se van generando líneas complementarias y armónicas (fig 20, 21 y 22).



19



20

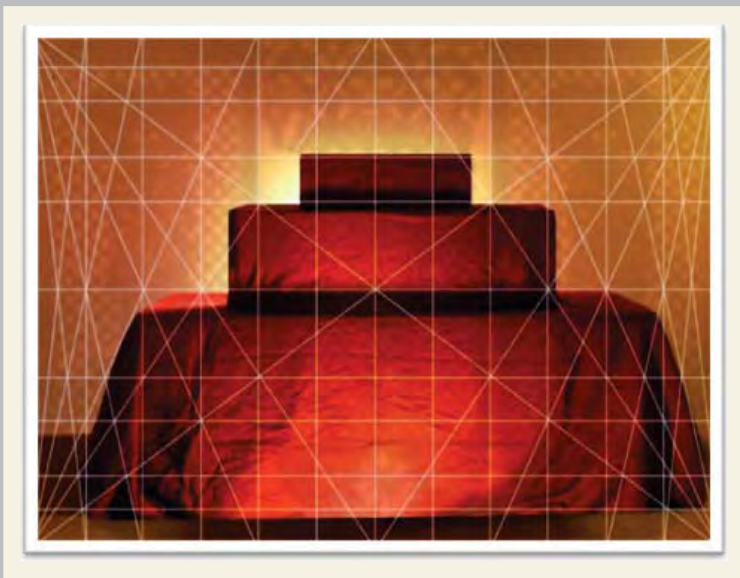
Imágenes del libro de Pablo Tosto. De la 20 se retoma la inferior derecha para la composición de la ofrenda y de la interfaz general

Esta división sirvió para colocar los elementos, si bien no todos, sí la mayoría y así mismo para marcar tamaños de los mismos. Con esto se logra que existía armonía entre los elementos que se trabajan.

En cuanto a la colocación final de los mismos, el usuario cuenta con libertad para colocarlos donde considere más conveniente, por lo que la posición final en la ofrenda no se basa en esta división más no así sus tamaños, salvo el caso de la colocación de la mesa.

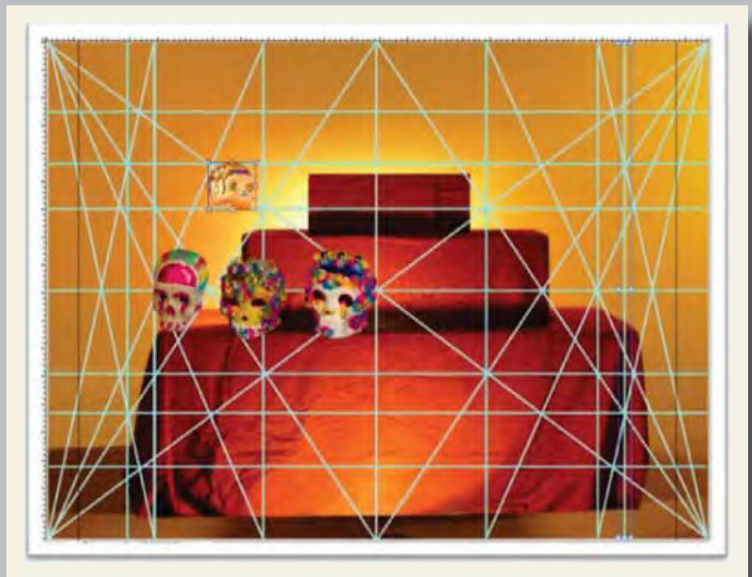
En cuanto al tamaño de pantalla se utiliza una 1152 x864 px, ya que es la siguiente medida que sigue a 1024 x 768. Se decide este tamaño ya que se necesita más espacio para desplegar todos los elementos de la ofrenda, pero que los textos no queden de un tamaño muy reducido.





21

Aplicación de la sección áurea a la interfaz de la ofrenda.



22

Adaptación de los tamaños de los elementos en base a las alturas generadas por las líneas de la composición áurea raíz de dos.



2.4. ANÁLISIS DE CONTENIDO

La ofrenda virtual presentada en este proyecto puede considerarse bajo tres aspectos: como un ciclo comunicativo, como un signo en sí mismo y como un discurso.

Como un ciclo comunicativo ya se ha planteado en el capítulo 1 que corresponde a un sistema comunicativo de cuasi-interacción mediada, ya que si bien posee los elementos básicos de un sistema como el que propone Ortega Carillo (1996: 92) de “Emisor-Mensaje-Receptor”, recuérdese que este sistema particularmente desconoce quién será el receptor final del mensaje; en este caso resulta aplicable a cualquiera que acceda a la página y pueda realizar su ofrenda virtual.

Por lo tanto es conveniente usar una aproximación más compleja como la que menciona Cobley y Jansz (2004: 115) quien estipula que para analizar el ciclo comunicativo se haga bajo las siguientes preguntas: “¿Quién---Dice qué---Por qué canal---A quién---con qué efecto?”.

Aplicado a la propuesta de este proyecto podemos tener las siguientes respuestas:

¿Quién? En este caso uno como creador y profesional del diseño gráfico.

¿Dice qué? Elabora una ofrenda virtual que es de tipo interactiva.

¿Por qué canal? A través de una computadora conectada al internet.

¿A quién? A cualquiera que acceda al sitio.

¿Con qué efecto? Promover la tradición de la ofrenda del día de muertos.

Sin embargo también se puede considerar el propio proceso que tendría el usuario una vez terminada la ofrenda ya que puede invitar a alguien a verla o por el motivo de crearla con la creencia de “poder estar en contacto con algún familiar o amigo fallecido”:

¿Quién? El usuario que ha elaborado ya su propuesta de ofrenda virtual.

¿Dice qué? “Te recordamos difunto” para el caso de dedicarla a alguien; para el caso de invitar a alguien vivo a verla diría “te invito a ver la ofrenda que hice digitalmente dedicada a alguien”.

¿Por qué canal? Aquí puede considerar el mismo internet, la vía telefónica o el pensamiento (aunque en este último caso ya no es un proceso comprobable).

¿A quién? A un familiar o amigo difunto en el caso de dedicar la ofrenda; a alguien vivo para el caso de invitar a ver el resultado final.

¿Con qué efecto? Dar a conocer a los demás que se recuerda a un familiar difunto; o que se celebra la tradición del día de muertos.

Este ciclo comunicativo se puede llevar a cabo gracias que al igual que el habla, esta propuesta se realiza a través de signos pero en este caso visuales. Podemos definir el concepto de signo como “el elemento que nos remite una idea o un concepto y nos ayuda a ejemplificar elementos que físicamente no se encuentran o no pueden estar físicamente en dicho momento” (Beristain, 2009: 12). La propuesta aquí aprovecha la virtualidad para que el usuario pueda generar una imagen de ofrenda virtual si carece de los elementos para formar una ofrenda física; los elementos proporcionados al usuario son los signos que usa para generar su mensaje comunicativo: la ofrenda.

Además, considerando lo que menciona Tapia (1990: 20) referente al signo, “en la medida en que corresponde a un artículo cultural, no guarda relación directa con la naturaleza, sino que obedece más bien a la idea que nos formamos de ella”. Es decir que el signo “no existe fuera de un grupo social, cualquiera que sea la importancia cuantitativa de éste” (Carontini y Peraya, 1979: 49). Y esto lo podemos concretizar en que el mensaje que es posible comunicar con la ofrenda virtual solamente será válido para alguien mexicano que conozca la tradición del día de muertos y no así, por ejemplo, para un extranjero en general.

Considerado de esta manera la ofrenda virtual puede ser estudiada por las bases de la semiótica: la sintaxis, la semántica y la pragmática.

Así como en gramática sintaxis “es la parte que estudia las reglas que gobiernan la combinatoria de constituyentes sintácticos y la formación de unidades superiores a estos” (Wikipedia, 2010), podemos aplicarlo a una sintaxis a nivel visual: qué elementos se combinan y cómo para constituir la imagen de ofrenda virtual.

En este caso sabemos que toda ofrenda está constituida por los elementos base: calaveras de azúcar, flores, comida, panes del día de muerto, etc; el orden para colocarlos es aleatorio ya que depende del gusto del usuario siempre y cuando estén contenidos en un ambiente destino para la colocación de la misma. Para hacer que la sintaxis sea adecuada con respecto a la ofrenda se utilizó una base que es una mesa con 3 niveles, sobre la misma se hace la colocación de los elementos.

Lo que rompería esta sintaxis es si se colocará un elemento ajeno a la ofrenda del día de muertos; por ejemplo un auto ya que, en cualquier espacio que pudiera ocupar, no es un elemento perteneciente a la ofrenda tradicional. Pero para el caso trabajado, los elementos presentados son pertinentes por formar parte de la sintaxis visual propia de esta tradición.

El segundo nivel que es importante destacar es el semántico, qué es el de los significados. Según Morris (Beristain, 2009: 32) semántica “es el estudio de la relación entre los intérpre-

tes y el signo [...] que busca el significado del signo y como interactúa con el interpretante”.

Visto de esta manera cada elemento es un signo y el resultado final es otro signo donde cada uno se maneja con un significado y un significante. Para Beristain (2009: 15) el significado es el concepto mental que se crea de un objeto y el significante es su forma material. Por ejemplo una calavera de azúcar en este proyecto en realidad es un conjunto de píxeles que conforma una imagen, en este caso es el significante; como significado tendríamos que es “calavera de azúcar: objeto hecho de azúcar con forma de calavera adornado con motivos florales y decorativos que se utiliza como elemento de la ofrenda del día de muertos”.

Además es el nivel semántico es dado por el uso de los colores vistos como un código. Entiéndase código como “el conjunto de elementos que conforman el sistema de comunicación gráfica” (Juárez, 2008). De tal forma que retomando a Juárez (2008), podemos considerar un código cromático: “los esquemas de color de un diseño, la intensidad, el valor dinámico, el contraste, la luminosidad, de ciertas condiciones semánticas por las que los colores tienen referencias culturales de sentido muy específicas”.

En la ofrenda los colores usados tienen significados propios:

Negro: muerte

Naranja: asociación con la flor de muertos cempasúchil y por ello con la tradición de la ofrenda y la muerte.

Rojo: sangre y vida.

Morado: lo místico y la idea del más allá

Azul: la idea del paraíso.

Por su parte, los colores aunque tienden a lo brillante, cuentan con luminosidad frecuentemente en penumbra recordando que las ofrendas suelen ser más manifestaciones nocturnas que diurnas. Otro simbolismo más asociado con el regreso de los muertos. También son colores el alto contraste: naranjas o rosas mexicanos sobre oscuros: el simbolismo de la vida y la muerte.

Para Juárez (2008) un discurso “es un evento comunicativo cultural, una forma de interacción, un sentido, una representación mental, un signo, etc”. Para este caso el mensaje que se transmite a través de la ofrenda virtual, resulta ser del tipo verosímil ya que “se ajusta a las reglas de un género y tiene apariencia de verdadero, no ofrece carácter alguno de falsedad”.

Según lo que enseña el mismo Juárez (2008) en cuanto al tipo de discurso es híbrido por ser propagandístico-educativo-plástico. Es propagandístico ya que “busca influir en el sistema de valores del ciudadano y en su conducta”. En este caso hacer conciencia sobre esta tradición para difundirla. Educativo ya que “es una secuencia coherente de imágenes que

se pone al servicio de la formación personal”; que puede ser utilizado en medios escolares para enseñar a las nuevas generaciones acerca de esta tradición. Finalmente es plástico ya que “partir de la imagen mental del artista que la transfiere al soporte o al objeto por medio de códigos de valor artístico, estético, creativo”; en este caso en lugar de artista es más pertinente usar la palabra diseñador gráfico o creador visual y aquí se refiere que a partir de la visión que tengo de ofrenda se genera la propuesta de ofrenda.

Considerado de esta forma se puede entender como un discurso cultural, si entendemos cultura como:

El conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman. Como tal, incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestimenta, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias (Wikipedia, Cultura, 2010).

Fuentes de consulta

Al día TX, (s/f) *Anatomía de un altar* [Online], Disponible: <http://www.aldiatx.com/sharedcontent/dws/spe/2004/aldia/2003/diamuertos/altar.html>, [10 Mar 2009].

Andrade, M (s/f) *Día de muertos en México* [Online], Disponible: <http://www.diademuertos.com/>, [10 Mar 2009].

Beristain, S. (2010) *La semiótica de Miclantecuhtli dentro del códice Borgia*, México, UNAM

Carontini, E., & Peraya, D. (1979) *Elementos de Semiótica general, el proyecto semiótico*. Barcelona, España: GG.

Cobley, P., & Jansz, L. (2004) *Semiótica para principiantes*, Buenos Aires, Argentina: Era Naciente.

Coraline Garden [Online], Disponible: <http://coraline.com/#/?page=garden&subPage=0>, [12 Mar 2009].



Daremo Producciones, M (s/f) *Mictiuh* [Online], Disponible: <http://mictiuh.org/>, [10 Mar 2009].

El adiós, (s/f) *Cementerio virtual* [Online], Disponible: <http://www.eladios.com.ar>, [10 Mar 2009].

Juárez, M., 2008, *Código*, presentación de clase, Academia de San Carlos, México.

Juárez, M., 2008, *El discurso*, presentación de clase, Academia de San Carlos, México.

Juárez, M., 2008, *Semiótica*, presentación de clase, Academia de San Carlos, México.

Magorium toy creator [Online], Disponible: <http://www.magorium.com/toycreator/> [12 Mar 2009].

Ortega Carrillo, J. A. (1996). *Comunicación visual y tecnología educativa, perspectivas curriculares y organizativas de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España: ANAYA Multimedia S.A.

Tapia, A. (1990). *De la retorica a la imagen*. México, México: Universidad Autónoma Metropolitana.

Wikipedia (s/f) *Cultura* [Online], Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>, [21 marzo de 2010].

Wikipedia (s/f) *Sintaxis* [Online], Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Sintaxis>, [21 marzo de 2010].

Zaragoza Ayuntamiento (s/f) *Historia de la ofrenda* [Online], Disponible: <http://www.ofrendadeflores.com/dia/historia/index.html>, [10 Mar 2009].

CAPITULO 3.

DÍA DE MUERTOS EN MÉXICO



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

3.1. ANTECEDENTES PREHISPÁNICOS

Las sociedades establecidas temporal y espacialmente en lo que hoy es México, entre ellos los mayas, los purépechas, tlaxcaltecas, otomíes, zapotecas, entre otros, compartían cosmovisiones muy parecidas como lo menciona Enríquez (2010) “una cierta homogeneidad en la concepción o al menos en la percepción de lo que ellos concebían como realidad y sobre todo su interpretación” Dentro de esto la concepción de la muerte era similar: “hablamos de la creencia de la vida a través del más allá”.

Para hacer la descripción más clara de esta cosmovisión retomo principalmente a la cultura azteca, ya que como lo menciona Enríquez (2010):

Existe una fuerza institucional que tiene ciertas características culturales de grupos culturales como los mexicas, los tarascos trabajados actualmente como una búsqueda de patrimonios, una búsqueda de la identidad nacional, sin embargo todos los grupos culturales son importantes y otro aspecto que también daña esa importancia de forma equitativa de los grupos culturales es lo que llamaríamos la falta de fuentes o la falta de estudios de otros grupos que han sido hasta cierto punto desplazados, como los tepehuanes, los coras y demás que han sido un poco menos estudiados.

Se ha interpretado que para ellos la muerte era parte de una dualidad, como muchas cosas que concebían de su realidad: día-noche, masculino-femenino, luz-tinieblas, etc. (Zarauz, 2004: 38). Esa dualidad era la vida-muerte que era vista como un ciclo constante, día a día, en los años y en los ciclos de los años. De tal manera que la vida humana era vista sólo como un paso antes de la muerte hacia otro mundo, donde los muertos ayudarían a que nuevos ciclos de vida pudieran formarse. No había una concepción sobre la muerte similar a la europea como algo incierto y con consecuencias de recompensas y castigos por los actos llevados a cabo durante la existencia terrenal. Como lo menciona Weistheim (1985:10) “el México antiguo no conocía el concepto de infierno [...] la imagen del esqueleto con la guadaña y el reloj de arena, símbolo de lo precedero, es en México de importación”.

Subsecuentemente en estas culturas era más importante la forma como se moría, a la forma de vida que se llevaba. De esta forma de pensar se creía entonces que uno al morir, según el tipo de muerte, se dirigía a uno de cuatro lugares distintos, cuatro mundos o dimensiones para los que morían. Considerando las similitudes sobre estas concepciones enlisto a continuación las ideas que manejan autores como Weistheim (1985), Gutiérrez y Pérez (2004) y Zarauz (2004):

a) Omeyocan (también conocido como Ilhuicatltonatiuh), donde iban los guerreros, los sacrificados para ofrendas y las mujeres muertas en parto. Era un lugar donde habitaba el dios Huitzilopochtli, divinidad de la guerra y del sol y se caracterizaba por ser una especie de paraíso donde las flores nunca se marchitaban y el gozo era eterno. Todos

ellos al morir conseguían el grado más alto de distinción, al considerarse que acompañarían al sol en su ciclo diario de salir y ocultarse. Los guerreros y los sacrificados lo acompañarían desde que sale el sol hasta el cenit, donde lo esperaban las mujeres muertas en parto y lo acompañarían hasta que se ocultara. Se decía que después de 4 años, los habitados aquí regresaban a la tierra en forma de animales voladores como aves, especialmente colibríes y mariposas.

b) Tlalocan o lugar de las aguas, era donde habitaba Tláloc, dios de la lluvia y su esposa Chalchitlicue, diosa de las aguas dulces. Ahí se dirigían todos los muertos relacionados con fallecimientos por agua: por rayos, por inundaciones, ahogados, así como por enfermedades como la sarna y los hidrópicos; también se dirigían aquí los niños sacrificados a Tláloc para que fueran sus ayudantes: los tloloques. Era un paraíso también donde la abundancia era permanente, así como las plantas y la comida.

c) Chichihuacuahco era concebido como un lugar donde se juntaban las almas de los niños muertos, sobre todo los que todavía lactaban y en éste había un gran árbol, cuyas hojas eran pechos donde estos iban a lactar. Se creía que ellos serían los relevos de la siguiente generación de seres humanos que habitarían el mundo. Cabe hacer una aclaración y es que no todos los autores, ni todas las culturas, consideraban a este mundo como morada de los muertos; ni siquiera lo mencionan.

d) Mictlán o mundo de los muertos, donde habita Mictlantecuhtli (dios de la muerte), Mictlantecihualt (también llamada Mictecacihuatl, esposa de Mictlantecuhtli, así como dioses menores de la muerte. A este rumbo se dirigían todos los fallecidos por muerte natural y no relacionados con las ya mencionadas. El Mictlán era el inframundo y constaba de 9 niveles que el difunto tenía que atravesar (algunos especialistas refieren que este viaje duraba 4 años). A saber son los siguientes:

1. Río Apanohuaya, donde el difunto era acompañado por su perro (Itzcuntli; el cual era enterrado junto con el dueño), para que lo ayudara a atravesar el río. Tras ayudarlo el perro ahí permanecía para ayudar a quienes no llevaban uno.
2. Tépetl Monamictlán, que eran 2 montañas que todo el tiempo chocaban entre sí y que había que atravesar.
3. Iztépetl, o cerro de pedernales, donde con los mismos se despojaba al difunto de su cuerpo terrenal.
4. Cehucayan o los 8 collados donde cae nieve que quema por el frío
5. Itzehecayan u 8 páramos donde el viento corta como navaja.
6. Temiminaloyan o el sendero donde asaeteaban.
7. Teocoylevaloyan que era el lugar donde fieras se comían los corazones de los muertos.

8. Apanohuiaya u agua negra donde habitaba la lagartija Xochitónal y donde no había luz, por lo tanto no había rumbo, ni dirección.

9. Izmictlanapochcalocan, lugar donde se presentan ante Mictlantecuhtli, como fin del recorrido y donde el difunto dejaba finalmente sus huesos.

Las celebraciones referidas a la muerte también eran variadas, ya que unas seguían los calendarios agrícolas como lo mencionan en el libro *La festividad indígena dedicada al día de muertos en México* (CONACULTA, 2000: 27) y otras más la idiosincrasia general, por lo que había varios tipos de ofrendas. Por ejemplo por la creencia de que el muerto tardaba 4 años en llegar al Mictlán, tiempo en el cual se hacían ofrendas constantes en la casa del fallecido, para que éste pudiera llegar con bien a su destino.

También se hacían ofrendas cuando se enterraba a alguien, donde se colocaban objetos suntuosos o de uso cotidiano, además de comida, según la posición social. La más común de estas ofrendas es la que se hacía en las casas de la gente común y corriente. “El cuerpo del fallecido se colocaba en posición fetal, envuelto con papeles y adornos [...] a manera de corazón se les colocaba en la boca un chalchihuite (piedra verde que podría ser jade, jadeíta o esmeralda), si era noble, o una piedra azul llamada texoxoctli si era gente del pueblo” según se menciona en México a través de los siglos (en Zarauz, 2004: 56).

Otra de las festividades que vale la pena mencionar es la celebrada para honrar a los muertos en general según el calendario ritual. En el noveno mes, llamado tloxochimaco (corresponde al 16 de julio del calendario cristiano), se hacía la fiesta dedicada a los niños fallecidos. Llevaba por nombre miccailhuitontli, donde se hacían ofrendas de madera. Al siguiente mes, se hacía para los muertos adultos (corresponde al 5 de agosto), se llamaba uey mica ilhuitl. “Para la ocasión se hacían sacrificios de muchos hombres y grandes comidas; era una celebración muy solemne en la que los sacerdotes vestían sus trajes más suntuosos” (Zarauz, 2004: 57).

Finalmente, otro tipo de ofrenda que menciona Zarauz (2004: 57) es el que se hacía era el tzompantli, el cual consistía en poner en los edificios maderos con los cráneos de los sacrificados para dar la apariencia de estar cubierto de los mismos. También había estructuras arquitectónicas llenas de cráneos, pero esculpidos en piedra. Era una especie de ofrenda, en ambos casos, para honrar a los dioses.

A continuación se muestran imágenes de relevancia para el trabajo de este proyecto, ya que posteriormente se consideraron como referencia para la creación de la ofrenda virtual y su contenido.

Se puede apreciar en ellas dos elementos de importancia. El primero de ellos es la estética de las esculturas que tiende hacia lo feroz y lo intimidante (ver fig. 27, 28 y 29). También es posible observar las representaciones constantes de calaveras y cráneos; estos se parecen mucho por ejemplo a las calaveras de azúcar usadas en la ofrenda convencional (ver fig. 23, 24, 25 y 27).

El otro elemento de importancia es el uso de los colores primarios, recordando que la utilización de 2 o más de ellos juntos, hace combinaciones cromáticas altamente llamativas, resaltando sobre todo el rojo, color asociado con la sangre y por ello con la vida-muerte (fig 23, 24 y 25).



23
Mictlantecuhtli devorando un cuerpo, Códice Laud

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), (2000) *La festividad indígena dedicada a los muertos en México*, México: CONACULTA, p 35.



24
Ofrenda a Mictlantecuhtli, Códice Laud

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), (2000) *La festividad indígena dedicada a los muertos en México*, México: CONACULTA, p 35.



25
Disgregación del cuerpo humano, Códice Laud

López, A. (1999) "Misterios de la vida y de la muerte", *Arqueología Mexicana*, Vol. VII. Num. 40, Nov - Dic 1999, pp. 52-57.

26
Mictlantecihuatl devorando un cuerpo, Códice Laud

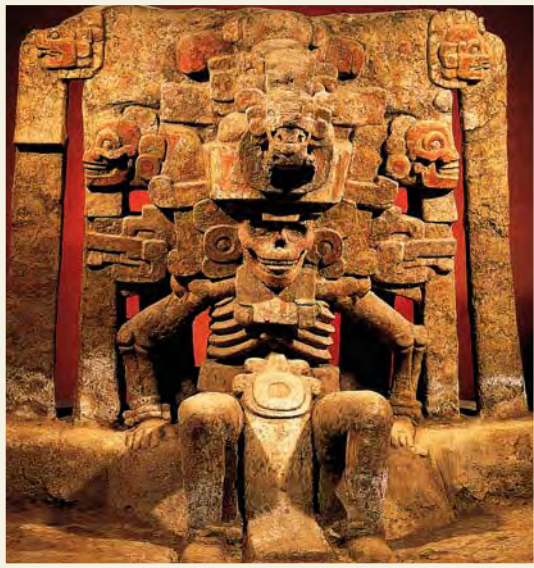
López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 6.



27
Árbol nutriente o chichihualcuahco, Códice Vaticano A.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), (2000) *La festividad indígena dedicada a los muertos en México*, México: CONACULTA, p 36.





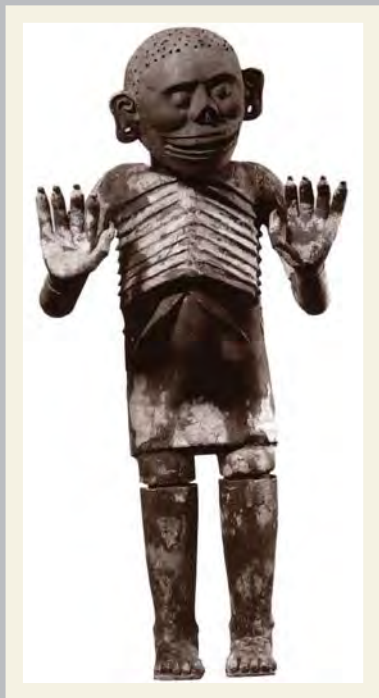
28
Mictlantecuhtli, dios de la muerte. El Zapotal Veracruz.

Matos, E. (1999) "Costumbres funerarias en Mesoamérica", *Arqueología Mexicana*, Vol. VII. Num. 40, Nov - Dic 1999, p 11.



29
Cráneo de piedra teotihuacano

Matos, E. (1999) "Costumbres funerarias en Mesoamérica", *Arqueología Mexicana*, Vol. VII. Num. 40, Nov - Dic 1999, p 12.



30
Escultura de Mictlantecuhtli, Templo Mayor

Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA, p 32.

3.2. ANTECEDENTES EN LA NUEVA ESPAÑA

Con la llegada de los españoles a tierras mesoamericanas hubo una fusión de costumbres autóctonas y europeas donde los conquistadores aprovecharon coyunturas de ambas civilizaciones para imponer su religión y cosmovisión. Enríquez (2010) lo comenta de la siguiente forma:

los monjes franciscanos, monjes mercenarios y demás que vinieron de esa formación fueron muy inteligentes, sabían que no podían desenterrar todas esas creencias míticas de la noche a la mañana y se empezó a formar lo que sería el sincretismo, que es un fenómeno cultural donde dos culturas forman una simbiosis y crean algo nuevo retomando raíces de ambas.

Dentro de este sincretismo se mezcló la cosmogonía referente a la muerte. Como lo menciona Manrique: “Hay una yuxtaposición –más que una fusión- de dos sentimientos que son en el fondo diferentes [...] para el cristiano el sentido de la muerte es definitivo y más terrible” (La Muerte, Expresiones Mexicanas de un Enigma, 1974: 43). Mientras que para las culturas prehispánicas, parafraseando a Enríquez, concebían a la misma con la creencia de la vida a través del más allá.

Recuérdese que Europa vivía la Edad Media y durante la misma las enfermedades y la pobreza generalizada hicieron que la vida de ricos y pobres se viera afectada por plagas y epidemias; “cólera, peste, desnutrición y hambre incontrolables devastaron la población europea durante buena parte del Medioevo” (Zarauz, 2004: 90). Fue entonces que las representaciones de la muerte se hicieron constantes en la arquitectura, la pintura y los grabados de Europa y por ello en México (ver fig. 31 y 32).

Una clara manifestación fue *La Danza Macabra* o *Danza de la Muerte*, las cuales eran representaciones esculpidas o grabadas de esqueletos con risas sarcásticas y que generalmente se usaban para recordar que la vida de todos, acaba en el inevitable fallecimiento. Son famosas las xilografías de Guyot-Marchant (ver fig. 30), o bien las de Hans Holbein, quien hizo “una serie de cuarenta y un grabados alucinantes que tienen como centro temático y gráfico a la muerte, acompañados de citas de la Biblia y de los santos.” (Zarauz, 2004: 94).

Paulatinamente la imagen y concepción europea de la muerte se filtró en culturas americanas “La imagen del esqueleto con la guadaña y el reloj de arena, símbolo de lo perecedero, es en México de importación; en los casos en que se le acoge –por ejemplo, en las representaciones de la danza macabra...” (Westheim, 1985: 10).

Además fueron comunes las Vanitas, representaciones de naturalezas muertas con imágenes de calaveras, principalmente cráneos, las cuales se usaban como símbolo de reflexión al considerar al acto de morir como algo que el ser humano no puede entender y por el ello una

acción mental de alta concentración (Zaraus, 2004: 95).

Todo esto llegó con los españoles al continente americano, pero aún más, llegaron costumbres que se heredaron a las nuevas generaciones mestizas:

En las fechas de Todos los Santos y Fieles Difuntos, consideradas como culto a los muertos, la gente asistía a los cementerios para ofrendar flores de color amarillo [...] en Aragón se alumbraba a los muertos con velas y se comían los huesos de santo, que eran dulces de mazapán en forma de tibias [...] el pan de ánimas, como se llamaba en Segovia, claro antecedente del pan de muerto. (Zaraus, 2004: 97)

Otra característica que se heredó fue la fecha de celebración, ya que se ocupaba el uno de noviembre, según un decreto del papa Gregorio III (año 731 DC), día en que se celebraban a todos los Santos y mártires, teniendo categoría de fiesta principal. “El dos de noviembre también es una fecha significativa [...] pues se intercede supuestamente por las almas de los difuntos”, fecha instituida en 998 DC. Se creía que el alma podía ir al cielo, al purgatorio o al infierno, según su comportamiento, por lo tanto es que se hacían las misas de los difuntos, para que todas las almas pudieran aspirar a la gracia de Dios. (Zaraus, 2004: 100)

Los españoles entonces, durante la época colonial aprovecharon las coyunturas que había entre ambas culturas para hacer un sincretismo, a través de adaptar la práctica del cristianismo a las costumbres indígenas. Así se trasladó la celebración de los muertos prehispánica y el culto a Mictlantecuhtli a la celebración de Todos los Santos, cambiando con ello la fecha. “En la época prehispánica en el altiplano las actividad del día de muertos eran en agosto” (Enríquez, 2010).

Los indígenas a su vez, fingían honrar a los santos, mientras que muchas veces honraban detrás de ellos a sus dioses mesoamericanos, hasta que llegó un punto en que los dioses se convirtieron en santos y santos en dioses, como un solo ente. “Los monjes franciscanos, monjes mercenarios y demás que vinieron de esa formación fueron muy inteligentes, sabían que no podían desenterrar todas esas creencias míticas de la noche a la mañana” (Enríquez, 2010).

Un ejemplo de ello y relacionado con la muerte es la figura de San Pascual Bailón, quien originalmente fue un monje de Aragón que pertenecía a la orden franciscana, beatificado y canonizado en 1618 y 1690, respectivamente. Por ser considerado como santo de la cocina y la repostería se le asocia con los alimentos preparados con el día de muertos. Además cuentan los historiadores que un indio que moría por una epidemia de peste que se desató en Guatemala y Chiapas, tuvo una visión donde se le aparecía San Pascual y le decía que él moriría en 9 días y después de eso la peste pararía. A la vez le pidió que difundiera su palabra y que se le honrara, por lo cual se le representó con la imagen de una calavera coronada. Este culto se difundió por órdenes franciscanas, sin embargo la iglesia lo prohibió al considerarlo inapropiado, pero logro subsistir de manera oculta y persiste aún hasta nuestros días (Navarrete, 1999: 52-57); vea las figuras 37 y 38.

El tipo de imaginaria que se desarrolló en este período era de una fuerte influencia europea, como los grabados de Guyot Marchant, por lo que las representaciones existentes no son parecidas a las que se utilizan actualmente para la celebración del día de muertos; sin embargo pudieran considerarse como antecedentes gráficos para autores como José G. Posada.

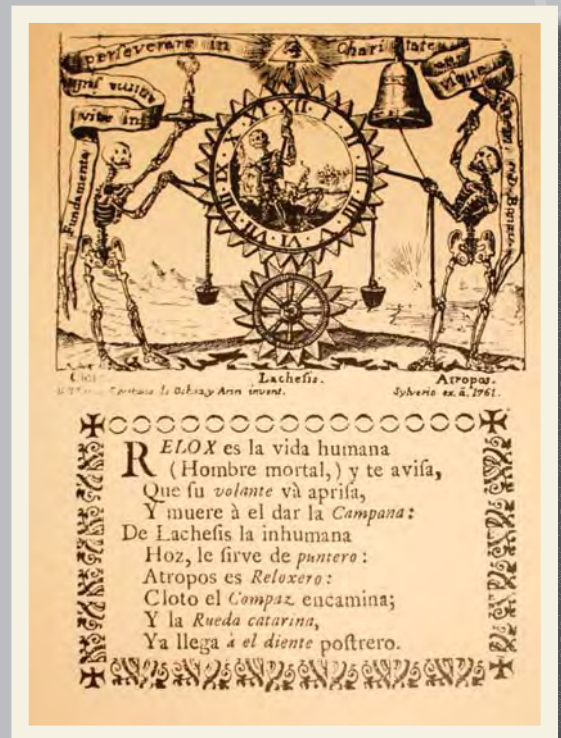


31
Guyot-Marchant, *La gran danza macabra*, grabado sobre madera, 1486

Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA, p 92.

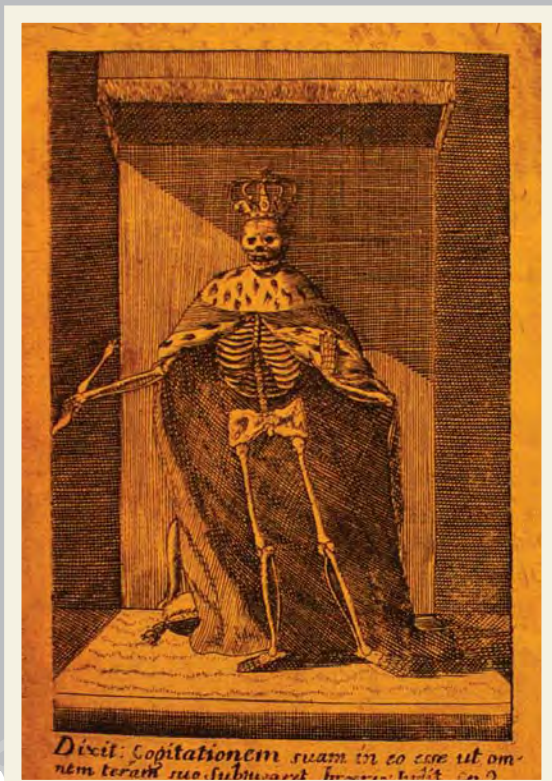
32
Sin Autor, *En Thomás Cayetano de Ochoa y Arín*, 1761

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 16.



33
Francisco Agüera Bustamante, portadilla de *La portentosa vida de la Muerte*, 1792.

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 19.





34

Anónimo popular, detalles de pinturas en una pita funeraria, Siglo XIX, Col Museo de Toluca

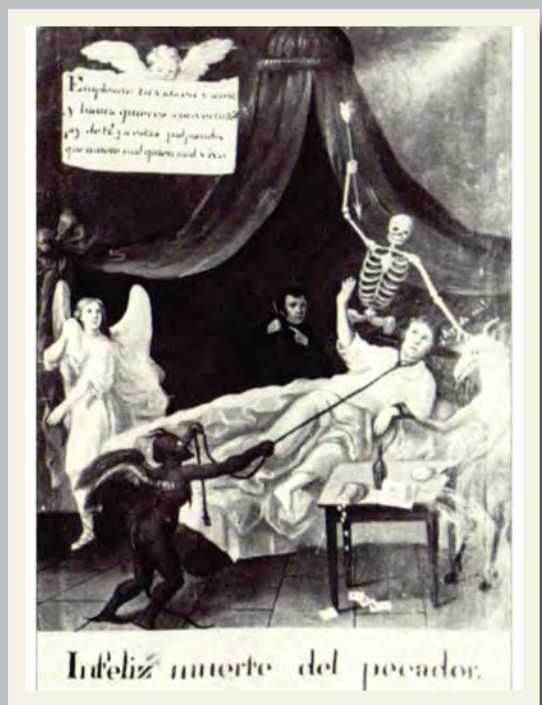
Museo Universitario de Ciencias y Artes (1974-1975) La Muerte, Expresiones Mexicanas de un Enigma, México: UNAM, p 50



35

Anónimo, *Busto de Santa Rosalía*, madera estofada, siglo XVII-XVIII, 49 cm de alto, col INAH, Museo Nacional del Virreynato.

Museo Universitario de Ciencias y Artes (1974-1975) La Muerte, Expresiones Mexicanas de un Enigma, México: UNAM, p 59



36

Anónimo, *La muerte de un pecador*, óleo sobre tela, 45.5 x 64 cm

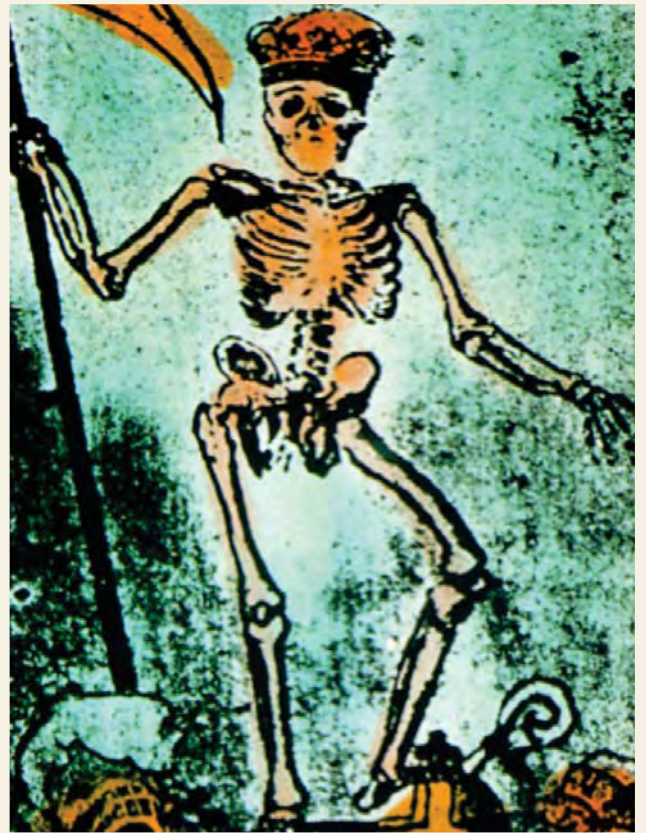
Museo Universitario de Ciencias y Artes (1974-1975) La Muerte, Expresiones Mexicanas de un Enigma, México: UNAM, p 55





37
Pintura popular mexicana, San Pascual
Bailón, siglo XIX

Navarrete, C. (1999) "Orígenes del culto a San Pascual Bailón-Muerte en el sur de Mesoamérica", *Arqueología Mexicana*, Vol. VII. Num. 40, Nov - Dic 1999, pp. 52-57.



38
Estampa guatemalteca, Rey San Pascual

Navarrete, C. (1999) "Orígenes del culto a San Pascual Bailón-Muerte en el sur de Mesoamérica", *Arqueología Mexicana*, Vol. VII. Num. 40, Nov - Dic 1999, pp. 52-57.

3.3. ANTECEDENTES DE LA INDEPENDENCIA AL PORFIRIATO

Tras la lucha de independencia (1810), como lo menciona Zaraus (2004:122), la nueva nación se hizo de instituciones republicanas y una constitución que buscó además de una emancipación de España, limitar a la iglesia en sus funciones y labores sociales. Por ejemplo, la educación se hizo laica y esto también trascendió a hechos relacionados con la muerte. Los panteones dejaron de estar en los atrios de las iglesias. El más claro ejemplo de ellos fue que los sepulcros pasaron a ser de jurisdicción civil y se dejó de enterrar a la gente en las iglesias y hospitales. Hacia 1861, se hace la *Ley de secularización de entierros*, con la cual se regulan los asuntos relacionados con el trato de los difuntos hasta sus respectiva sepultura.

Socialmente los “indígenas” siguieron practicando sus cultos paganos para venerar a los muertos, mientras que los criollos lo celebraban con la Fiesta de Todos los Santos. Ya entonces la tradición del día de muertos se practicaba de una forma muy parecida a la que se hace actualmente.

Concretamente ya se elaboraban y vendían las calaveras de azúcar y juguetes relacionados como esqueletos y representaciones fúnebres; el pan de muerto era elaborado y consumido especialmente en esta fecha y esta celebración, al perder fuerza la iglesia, se convirtió en algo festivo, superficial y alegre. Por ejemplo se hacían representaciones de zarzuela, de títeres y teatrales relacionadas con el tema de la muerte, donde la gente más que venerar a sus difuntos iba a pasear y entretenerse.

Un ejemplo concreto era el Don Juan Tenorio de José Zorilla, la cual se estrenó en México en 1863; en ésta la presencia de la muerte aparece como un personaje protagónico y que se convirtió en la obra de teatro de la época del día de muertos. También se realizaban ya las visitas a los panteones, en los cuales se adornaban las tumbas y se lleva comida para ofrecer a los difuntos y ser festín de los mismos visitantes. Se daba la “calaverita”, la cual era un dinero que obsequiaban los patronos a sus sirvientes (actualmente la piden los niños a los adultos). Además se empezaron a hacer las calaveras escritas y caricaturizadas, las cuales eran rimas en forma de sátira respecto a personajes famosos de la política y la vida social.

Así transcurrió el siglo XIX hasta llegar al Porfiriato, donde además se convirtió en una fiesta de ostentación. Por ejemplo, las clases pudientes, estrenaban ropa ese día, ya que era considerado un día de actividad social, donde había que hacerse notar, aunque la visita fuera sólo al panteón.



Debido a las desigualdades económicas y sociales que se desarrollaron en este periodo fue que inicia la Revolución Mexicana (1910) y el tema de la muerte volvió a cobrar importancia por las bajas en las batallas y los fusilamientos. Así, retomando la idea del romance español se hicieron corridos revolucionarios que hablaron del tema.

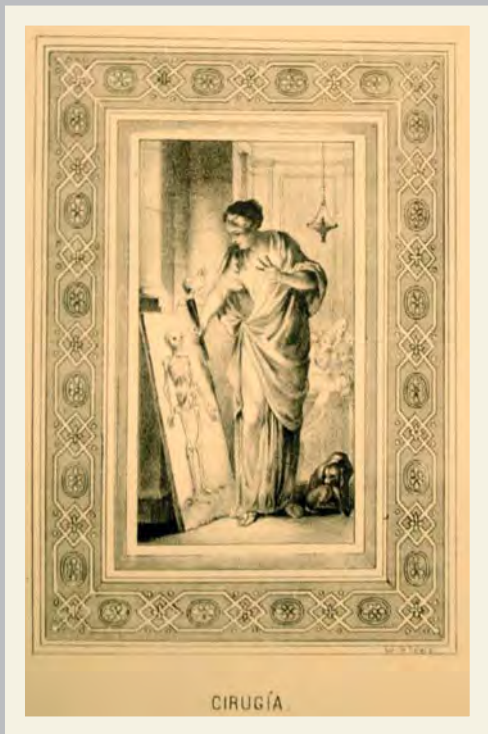
Todos estos acontecimientos sociales fueron la temática que inspiraron y retomaron los artistas y grabadores de la época. Por ejemplo, tenemos a Constantino Escalante quien hacía caricaturas políticas de Benito Juárez (vea la *La conmemoración de los muertos*, fig 43), burlándose de sus reformas o a Santiago Hernández quien retoma la misma temática.

Otros importantes grabadores que explotaron el género de las calaveras fueron Gabriel Vicente Gaona, Picheta (1828-1899), Manuel Manilla (1830-1890; vea las fig.45 y 46) y, considerado como el representante, José Guadalupe Posada (1852-1913; fig. 47 a 56; Zarauz, 2004: 144).

Las imágenes de calaveras de este creador son la más famosas. Posada es considerado el precursor del diseño gráfico mexicano, además de publicista y letragrafista. Utilizó técnicas de impresión como el buril, la zincografía, grabado en hueco, grabado en relieve y la litografía. Su periodo de actividad fue de 1871 hasta 1912, tiempo en el que se le atribuyen 9,000 grabados. Realizó desde simple invitaciones hasta ilustraciones para libros formales, pasando por cuadernillos, cancioneros y los famosos dibujos de calaveras, entre otros (vea fig. 53).

Posada, siguiendo la labor de su precursor Manilla, en la imprenta de Vanegas Arroyo, retoma esta temática y si bien el antecesor es considerado el iniciador de las famosas “calaveras” fue con Posada con quien tuvo su clímax, gracias a su dominio de la técnica, su plástica, su manejo sobre las proporciones y su estilo muy fresco para su época, así como representativo de la realidad mexicana. En sus grabados “las calaveras bailan, se divierten, viven la modernidad porfirista, participan alegremente en la vida cotidiana, pero también critica con ferocidad a los poderosos” (Sánchez, 2006: 29).

También es importante mencionar que retoma la imagen de la calavera, de las representaciones de las danzas macabras, pero sobre todo que tienen un aire prehispánico muy fuerte, seguramente como el resultado de una nueva identidad tras la Independencia y por la proximidad con la Revolución. Es durante este periodo cuando se genera la imagen que más representa su obra y al día de muertos que es la imagen de *La Catrina* (fig. 54).



39
Hipólito Salazar, *Cirugía*, Litografía, 1866

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 35.



40
Gaitán, *El rasca-tripas no. 8*, 1881

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 33.



41
Santiago Hernández, *A cuatro por medio las piezas*, Litografía, 1869

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 35.

42

Santiago Hernández, *iMuerto si hubieras corrido / No te hubieran alcanzado!*, Litografía, 1869

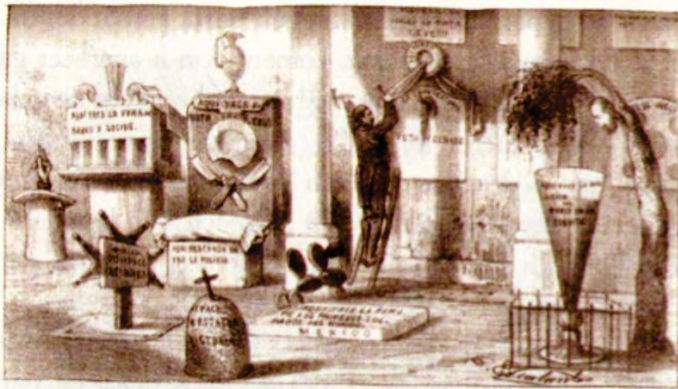
Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA, p 140.



43

Constantino Escalante, *La conmemoración de muertos*, Litografía, 1867

Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA, p 142.



44

José Guadalupe Posada y su hijo

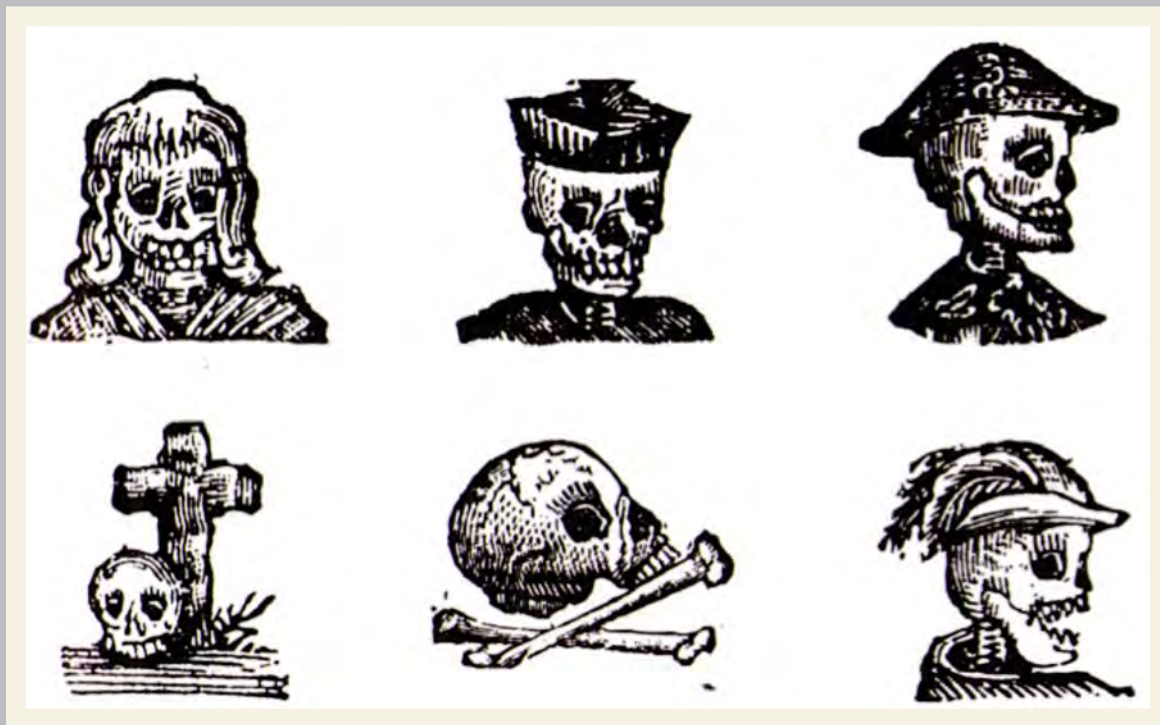
Sánchez, A. (2006) *Posada*, México: CONACULTA, p 2.





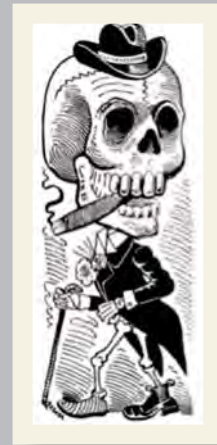
45
Manuel Manila, *Calavera tapatía*, detalle de hoja volante de la imprenta de Antonio Vanegas Arroyo, sin fecha

Martínez, J. (2006), *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana, p 100.



46
Manuel Manila, *Calaveras varias*, Elaboradas de 1891 a 1893

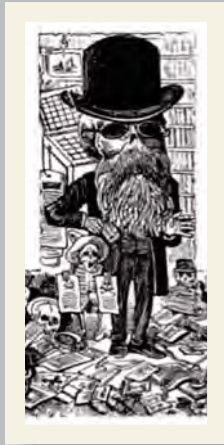
Martínez, J. (2006), *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana, p 109.



47, 48 y 49

José Guadalupe Posada, *calaveras del Montón, calavera de un revolucionario zapata, calavera de un lagartijo*, 1910 (23) y sin fecha (24 y 25)

Martínez, J. (2006), *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana, pp. 135, 133 y 134.



50, 51 y 52

José Guadalupe Posada, *calavera maderista, calavera de Antonio Vanegas Arroyo, calavera del Tenorio*, 1911 (26), sin fecha (27) y 1913 (28)

Martínez, J. (2006), *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana, pp. 132, 139 y 136.



53

José Guadalupe Posada, *El doctor improvisado*, 1894, 14.6 x 9.7 cm

López, C. (2003), *José Guadalupe Posada*, México: Editorial RM, p 9.



54

José Guadalupe Posada, *La Calavera Catrina*, 1912, placa de zinc.

Martínez, J. (2006), *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana, p 129.

55

José Guadalupe Posada, *Calavera de don Quijote*, sin fecha.

Martínez, J. (2006), *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana, p 128.



56

José Guadalupe Posada, *Gran Fandango y francachela*, sin fecha.

Sánchez, A. (2006) *Posada*, México: CONACULTA, p 59.

3.4. MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS

Tras la Revolución mexicana, el país sufrió cambios importantes en todos los sentidos, buscando además una nueva identidad, por lo tanto se revaloraron los conceptos de “nación” y “nacionalismo” y “se propuso recobrar los valores y expresiones populares, el arte indígena y asumir un carácter reivindicador que antes no se había presentado” (Zarauz, 2004: 206). Dentro de esto se retoma el concepto prehispánico de la muerte, el cual es contrario al europeo, ya que se ve como algo inherente a la vida y no negado; como reflejo de esto, la muerte y el día de muertos se hace una constante en la temática de conocidos autores mexicanos.

Tal vez el ejemplo más representativo de estos acontecimientos sea el muralismo, con Diego Rivera, José Clemente Orozco y Siqueiros, quienes retoman esta temática, junto con los motivos de las clases más pobres y vulneradas socialmente, como elementos de cotidianidad.

Sin embargo se pudiera afirmar que Diego Rivera por la temática y trascendencia de sus obra, fue quien más aportes hizo con la temática de la muerte. Por ejemplo hizo el fresco titulado *El Día de Muertos* (ver fig. 57) en los muros de la SEP donde hace una representación del México moderno y su relación con esta tradición. En gran parte estos artistas y su contemporáneos se vieron influenciados por los grabados hechos por J. Guadalupe Posada “cuya crítica de las estructuras dominantes fue retomada y desarrollada en el muralismo mexicano” (Zarauz, 2004: 206). El caso más evidente es la famosa *Catrina* de Posada como motivo central de Rivera en su mural *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central* (ver fig. 58), dándole algo que Posada no le había otorgado: color, con lo cual cobra una doble vida, la dada por Posada y la de Rivera.

Esto conllevó a revalorar el trabajo de Posada y Manilla no como una manifestación popular sino como arte mismo en décadas posteriores. Prueba de ello son las exposiciones que se realizaron para la obra de Posada en 1943 en Bellas Artes y para la obra de Manilla en la Sala Popular de Arte José Guadalupe Posada (del instituto Nacional de Bellas Artes) en 1951 (ver fig. 63 y 64).

Siguiendo la influencia del muralismo las nuevas generaciones de pintores y grabadores siguen la línea marcada por los grandes maestros en cuanto a identidad y temática. Por mencionar sólo algunos, *El taller de la gráfica popular*, que empezó en 1927, retoma las calaveras gráficas como elemento de crítica social, y así mismo autores independientes como Leopoldo Méndez, José Chávez Morado (ver fig. 61), Francisco Goitia, Manuel Rodríguez Lozano, Adolfo Mexiac (ver fig. 62) y Arturo García Bustos.

De esta manera en el siglo XX la temática de la muerte en la plástica mexicana se diversifica y hubo quienes pintan niños difuntos como se acostumbraba en la colonia. Concretamente podemos mencionar a Frida Kahlo con su obra *El Difuntito Dimas* (1937) y a Gabriel Fernández Ledezma con su *Retrato de la niña y la muerte* (1959).

Considerando otras variante sobre la temática de la muerte, Kahlo también se caracterizó por pintar escenas surrealistas donde la presencia de la muerte asociada al folklore mexicano es muy notoria; por ejemplo en su obra *El Sueño*, elaborada en 1940 (ver fig. 59) o bien la presencia de la muerte como elemento trágico como el *Suicidio de Dorothy Hale* (1939). Sobre una línea muy parecida podemos mencionar a Julio Ruelas, con su muy particular visión de la muerte no como un elemento de gracia y belleza, más bien como un elemento crudo, doloroso y tendiente a la locura y a Roberto Montenegro con sus desgarradoras y alucinantes obras.

Con respecto a las siguientes generaciones con temática propiamente sobre el *Día de Muertos* podemos mencionar la obra de Luis Nishisawa con *Juderos* (S/F; ver fig 60), Rodrigo Pimentel con *Muerte Hippy* (1968; ver fig. 65), Ysabel Mortera con *El niño de la ofrenda* (1990; ver fig. 69), así como a Francisco Toledo con su constante temática de calaveras, entre otros.

Casos particulares son los de obras cuya temática se centra sobre la *ofrenda del día muertos*; concretamente encontramos a autores como Manuel González Serrano, con su óleo *La ofrenda* (ver fig. 68), en el que es posible apreciar el tradicional pan de muertos del lado derecho en una representación “atípica” de la tradicional ofrenda, o bien la de Elena Climent con su *Altar de Muertos con vista al Jardín* (1999; ver fig. 67), la cual es una obra que muestra un altar de muertos más típico del que estamos acostumbrados: contiene flores, veladores, frutas, etc. Por su parte Jorge González Camarena en su ilustración *La ofrenda* (1936; ver fig. 66), muestra una serie de esqueletos consumiendo alimentos en una mesa que cuenta con fruta, agua, manteles picados y pan de muertos.

En estas obras se confirma la presencia de los elementos esenciales de la ofrenda: las flores de esta temporada, los panes de muerto, las calaveras, el papel picado, las velas, etc, lo cual es un reflejo de la colocación de la ofrenda tradicional.

Por otra parte, hacia finales del siglo XX en las nuevas manifestaciones artísticas también se retoma el tema, por ejemplo con Humberto Spíndola quien hace un *Performance de Mictlantecuhtli* en 1993 (ver fig. 71 y 72), utilizando un disfraz hecho con papel de china con el que personificaba a este dios. O bien instalaciones cuya temática es Mictlantecuhtli, como la presentada en 2007 durante la temporada del Día de Muertos en los andenes del Metro Pino Suárez de la Ciudad de México, organizada por el Chopo (ver fig. 70).



57
Diego Rivera, *Día de muertos*, Fresco, Panel del mural en la Secretaría de Educación Pública, México, D. F.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), (2000) *La festividad indígena dedicada a los muertos en México*, México: CONACULTA, p 35.



58
Diego Rivera, *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, Fresco, 4.17 x 15.67 m, 1948

Ugalde, N. (2002), *Diego Rivera*, México: CONACULTA, p 51.



59
Frida Kahlo, *El sueño*, 1940

Herrera H. (1994), *Frida Kahlo las pinturas*, México: Diana, p 141.



60
Luis Nishizawa, *Juderios*, óleo sobre madera, S. F., 60 x 45.5 cm

Artes de México, (2003, Revista libro no 67), *Día de muertos II risa y calavera*, México: Artes de México, p 47



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

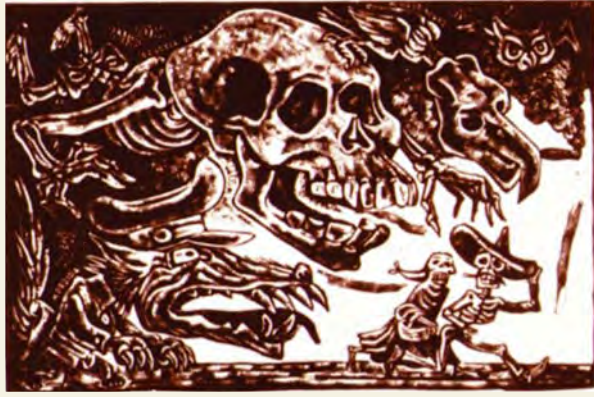


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



61
 José Chávez Morado, *Calavera siguiendo a 2 campesinos*, grabado, 1945
 Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA, p 207.

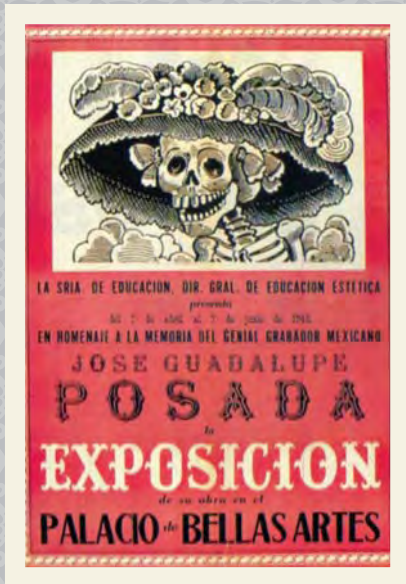
62
 Adolfo Mexiac, *Sin título*, Grabado
 41.5 x 28 cm

Museo Universitario de Ciencias y artes.
 (1975), *La muerte Expresiones mexicanas de un enigma*, México: UNAM, p 86.



63
 Miguel Prieto, *tarjeta de invitación a la exposición de Manuel Manilla*, Sala Popular de Arte José Guadalupe Posada, 1951.

Medina, C. (1991), *Diseño antes del Diseño, Diseño gráfico en México, 1920-1960*, México: Museo de arte Carillo Gil, p 84.



64
Gabriel Fernández Ledesma, *cartel de José Guadalupe Posada, Exposición Palacio de Bellas Artes, 1943.*

Medina, C. (1991), *Diseño antes del Diseño, Diseño gráfico en México, 1920-1960*, México: Museo de arte Carillo Gil, p 53.



65
Rodrigo Pimentel, *Muerte Hippy*,
Tinta sobre papel, 1968, 24.5 x
34.5 cm.

Artes de México, (2003, Revista libro no 67),
Día de muertos II risa y calavera, México:
Artes de México, p 44



66
Jorge González Camarena, *La ofrenda*,
ilustración para calendario, 1936.

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM, p 230.

67

Elena Climent, altar de muertos con vista al jardín del recuerdo, óleo sobre tela, 1999, 27.9 x 45.5 cm.

Artes de México, (2003, Revista libro no 67),
Día de muertos II risa y calavera, México:
Artes de México, p 29



68

M González Serrano, *La ofrenda*, óleo sobre cartón, 1940, 24.5 x 50 cm

Oles, J. (2007), *Colección Andrés Blaisten, Arte Moderno de México*: UNAM, p 183.

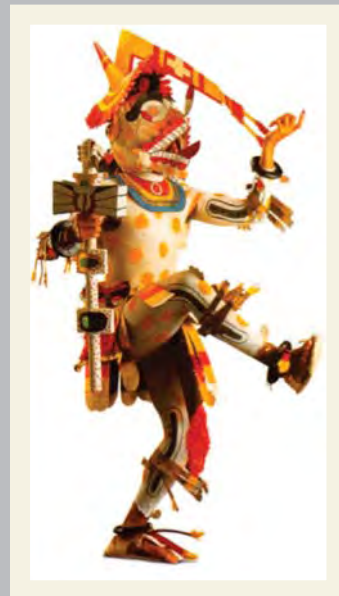
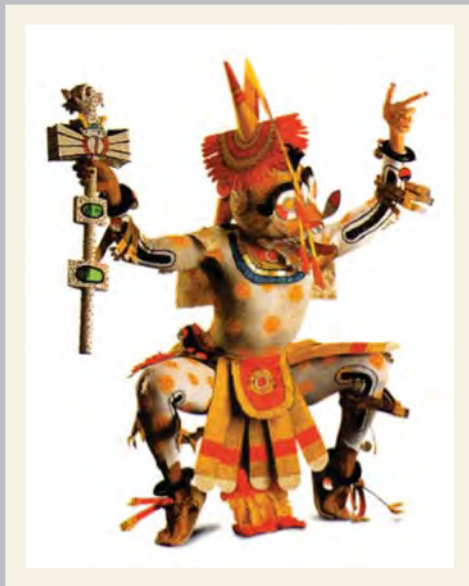
69
Ysabel Mortera, *El niño de la ofrenda*,
óleo sobre tela, 1990.

Foto.



70
Instalación del día de muertos
por parte del Museo Univer-
sitario del Chopo en el Metro
Pino Suarez, 2007.

Foto



71 y 72
Humberto Spíndola, Performance de Mictlantecuhtli, 1993

Artes de México, (2003, Revista libro no 67), *Día de muertos II risa y calavera*, México: Artes de México, pp. 34 y 35.



3.5. MANIFESTACIONES FOLCLÓRICAS Y POPULARES

Actualmente el día de muertos se sigue celebrando como fusión de las costumbres prehispánicas y coloniales en diversas partes del país, donde los ritos indígenas conservan gran parte de la esencia de los rituales de sus antepasados.

Claro ejemplo de ellos son las fiestas organizadas en diversos puntos de la república, dentro de los cuales destacan: Mixquic y San Juan Tlihuaca (DF); Pátzcuaro, Janitzio y Tzintzuntzan (Michoacán); La Huasteca (norte de Veracruz); el Hanal Pixán Maya (Península de Yucatán); Huaquechula (Puebla); Santa Apolonia (Tlaxcala); Tehuantepec, Juchitán y Ayutla (Oaxaca); Pantepec y Chiapa de Corzo (Chiapas); Teloloapan (Guerrero); Tianguistengo y Tutotepec (Hidalgo); Pueblo de Pozos (Guanajuato) y la región tarahumara (Chihuahua). Esta lista representa algunas regiones sin menospreciar a las no mencionadas, ya que en realidad sólo se desea ejemplificar el tema.

En todos los casos mencionados encontramos muchas similitudes como lo mencionan los autores de *La Festividad indígena dedicada a los muertos en México* (2000: 45) :

La fiesta comienza a celebrarse mucho antes del uno y dos de noviembre de cada año, ya que se empiezan a hacer preparativos. Esto se debe en gran parte a los calendarios agrícolas, ya que la fecha coincide con la temporadas de recolección de la siembra. [...] la fiesta es también un festival de la cosecha dedicado a compartir con los ancestros el beneficio de los primeros frutos. Las comunidades indígenas pasan de un periodo de relativa escasez a una época de relativa abundancia.

Generalmente los preparativos se realizan un mes o una semana antes. Aunque en la mayoría de los casos es común que del 27 al 31 de octubre se preparen los alimentos que se van a ofrendar, así como la obtención de otros elementos de la ofrenda y su colocación. A esto se suman los acontecimientos previos que abarcan las actividades propias de cada región como pueden ser fiestas locales, danzas y visitas a las iglesias y cementerios.

Otra similitud es que el uno de noviembre está dedicado para “esperar el retorno de los niños difuntos”, por lo tanto la celebración toma un aspecto más lúdico al colocarse en las ofrendas juguetes, tamales, chocolate, frutas y dulces; también se encienden velas más pequeñas con la creencia de que son objetos que los espíritus de los niños difuntos pueden tomar para regresar al más allá.

La celebración contrario a lo que se suele creer, empieza desde la mañana y no sólo en la noche. En el caso de Mixquic, por ejemplo, “al mediodía doce campanadas anuncian la llegada de los niños difuntos y las casas se impregnan de incienso y copal...” (Zarauz, 2004: 152).

Por su parte, el dos de noviembre está dedicado a los adultos fallecidos. Por ello en las ofrendas se coloca más comida, la cual incluye mole, arroz, la comida favorita del difunto y bebidas alcohólicas.

Finalmente a partir del mediodía del dos de noviembre, se dan campanadas para indicar que los muertos regresan de donde vinieron. Es desde entonces junto con el día tres cuando los seres vivos consumen las ofrendas y en muchos casos las comparten con familiares, amigos y compadres. “Al llegar una familia a una casa, llevando un obsequio, suelen decir: ¡Llévense esto que los muertitos dejaron para ustedes!” (Gutiérrez, 2004: 33).

Dentro de las similitudes también se considera el ir a la iglesia a rezar y la visita a los panteones, donde se limpian y adornan las tumbas de los difuntos, tanto el uno como el dos de noviembre. De esta manera hay gente que suele pernoctar en los cementerios donde colocan sus ofrenda además de la ofrenda que puedan erigir en sus hogares.

Sin embargo, no se debe pasar por alto que cada región y cada poblado tiene sus variantes. Por mencionar algunas de ellas, hay días anteriores o posteriores en los que se celebran a cierto tipo de “fallecidos”, por ejemplo el 18 de octubre los totonacos de la sierra conmemoran a los muertos por asesinato o ahogamiento; los zapotecos de Oaxaca el 31 de octubre, celebran a los niños muertos antes de nacer o bien los nahuas de Puebla el 9 de noviembre celebran a los obispos católicos difuntos (*La Festividad indígena dedicada a los muertos en México*, 2000: 54 - 57).

Otra diferencia es que en algunas regiones se hacen además danzas y bailes, como sucede en la Huasteca con la danza de los viejos. “En ella sólo participan varones [...] disfrazados con máscaras y bastones. Esta danza intenta presentar el ciclo vital: nacimiento-reproducción-muerte” (Zarauz, 2004: 160).

También existen diferencias en los elementos que se ofrendan y la forma como se hace ya que, según la región, pueden colocar flores de la región, además del cempasúchil claro; o bien dentro de esto mismo, hay regiones donde se colocan pétalos de cempasúchil con velas y veladoras hacia la casa del difunto, la iglesia o el cementerio para indicar el camino a los muertos.

Dentro de lo mismo se hallan diferencias en los alimentos preparados, por ejemplo en el sur es más común que se ofrende pescado y camarón así como yuca en algunos lugares. Esto también se refleja en el estilo visual y el sabor que toman las figuras de las calaveras de azúcar y el pan, según la región, haciendo una variedad inmensa en colores, formas, sabores y olores.

Otra similitud es que los lugares donde se celebra fervientemente esta tradición, se han convertido en lugares de atracción turística para gente que no es de la región, incluyendo connacionales y muchos extranjeros, destacándose el caso de Mixquic y el de Janitzio.

El día de muertos tiene una expresión muy espontánea en la tradición artesanal, ya que para

esta fecha se elaboran una serie de objetos relacionados a esta celebración, en los que artesanos plasman su visión y reflejan de una manera “auténtica” la postura del mexicano ante la muerte: al no poderla entenderla y para dominar el miedo que le causa, juega con ella y se burla de la misma.

De esta manera se hacen representaciones de calaveras que van desde cráneos bellamente decorados hasta representaciones más complejas que reflejan la vida cotidiana: calacas que se divierten, bailando, comiendo, cantando, trabajando, casándose e inclusive esqueletos haciendo cortejos fúnebres. También se realizan pequeños altares de muertos o pequeños objetos como representaciones de comida: mole, arroz, pescado, el mismo pan de muertos, etc.

Los materiales que se usan son diversos. Los más comunes son el papel para hacer los judas o calaveras de papel, que generalmente son figuras de esqueletos hechos de papel maché o periódico los cuales se adornan con pintura y diamantina.

Los manteles de papel de china son otra derivación del uso de este material y consisten en pliegos de colores vistosos finamente picados que representan motivos religiosos como la Virgen de Guadalupe, calaveras al estilo Posada o copias de las que hizo el mismo autor, concretamente con la temática del día de muertos. Se representan a las calaveras como motivo principal en actividades cotidianas o relacionadas con la misma fecha.

Otro material ampliamente usado es el dulce, principalmente el alfeñique o azúcar con el que se elaboran las famosas calaveras de azúcar, que son representaciones de cráneos, generalmente con ojos de lentejuelas y que son adornadas con colores vegetales y papeles de color. Se caracterizan por tener una cintilla en la frente que en muchas ocasiones es de papel metalizado donde se coloca el nombre del difunto a quien se ofrendará o bien el nombre del ser vivo a quien se le regalará (familiares o amigos).

De esta mismo tipo de representación también podemos considerar las calaveras de amaranto, que son, según Sahagún (en sus crónicas), reminiscencia del quitlamalli prehispánico, o pasteles que se les ofrecían a los dioses. Y también se hace mención a otra variante que son las calaveras de chocolate. Actualmente las hay de chocolate blanco y oscuro y se pueden adquirir no sólo en mercados si no que también en tiendas.

De la misma índole hago mención del pan de muertos que se hornea en esta fecha y tiene por lo general forma de hueso o de “cadáver”. Se suele vender en las panaderías y mercados y hay de muchas formas y tamaños. Es característico también que donde se vende se pintan representaciones de calaveras que llevan o comen este pan o bien invitan a los consumidores a comprarlo.

La madera también es otro material que se usa mucho para hacer figuras de esqueletos. Aquí también sumamos los derivados de la misma, como por ejemplo los huesos, semillas y cáscaras de frutas. Por ejemplo es común encontrar pequeñas calaveras montadas en pedazos de coco en representación de acciones de la vida cotidiana y de diversión

Así mismo, no podemos dejar de mencionar todos los objetos que se hacen especialmente para las ofrendas, sobre todo en provincia: velas, veladoras, la cerámica y la alfarería para crear candeleros, sahumadores, incendiarios, floreros, tazas, platos, etc.

Por otra parte también aprovecho esta sección para indicar otras manifestaciones que si bien son culturales, las incluyo como populares, considerando que popular quiere decir del pueblo.

La primera de ellas son las calaveras editoriales que se publican en diarios y revistas, retomando la tradición de Posada y Manilla, en la que se hacen representaciones “calavéricas” de personajes de la vida social, política y actualmente del medio artístico televisivo. Además de la figura dibujada se suelen acompañar por una calavera en rima, que es un verso que con ironía hace notar los defectos o fallos del personaje parodiado (ver fig. 81).

También podemos mencionar la creación de publicaciones editoriales que son propias de esta fecha. Por ejemplo en la Ciudad de México se edita y publica por parte de la revista *Crónicas y Leyendas Mexicanas* un *Especial del Día de Muertos*, el cual incluye temas propios de la fecha, así como historias, recomendaciones turísticas, imágenes de calaveras y recetas de cocina propicias para la fecha (ver fig. 80).

El Machetearte (ver fig. 82), periódico clandestino que critica la política y a gobernantes, es otro ejemplo de lo mismo: publica, a manera de antaño, un número especial de puras calaveras donde critica además a personajes internacionales, como presidentes de otros países, y donde hace intervenciones de imágenes pero con temas actuales (como calaveras de Posada pero haciendo referencias a problemáticas contemporáneas).

Finalmente se pueden pasar por alto las ofrendas “culturales y sociales”, que son ofrendas que suelen colocarse en instituciones públicas y privadas, principalmente en museos, escuelas y universidades, no tanto como acto de honrar y esperar a los muertos, si no como una costumbre más, para que el público en general las pueda visitar. Entre las más destacadas puedo mencionar la de la Anahuacalli, donde se coloca una ofrenda en honor a Diego Rivera (fundador de este museo; ver fig. 73), la elaborada en Ciudad Universitaria (ver fig. 76), la colocada en la Academia de San Carlos (ver fig. 75) y a partir del 1999 la que se celebra en el Zócalo (ver fig. 77 y 78) y la del Cementerio de Tepotzotlán (Museo del Virreinato), entre otras, que además de servir de elemento recreativo, se han convertido en atracciones turísticas para propios y extranjeros.

Una variante más son los concursos que se llevan a cabo en delegaciones, escuelas y barrios, así como de fotografía, arte, música, danza y representaciones teatrales o bien simplemente muestras referentes al tema que se realizan a cabo año con año.



73
Ofrenda Anahuacalli 2007.

Foto

74
Ofrenda de casa abierta al público
2005.

Foto



75
Ofrenda de la Academia de San
Carlos 2008.

Foto

76
Mega ofrenda de Ciudad Universitaria
2008.

Foto

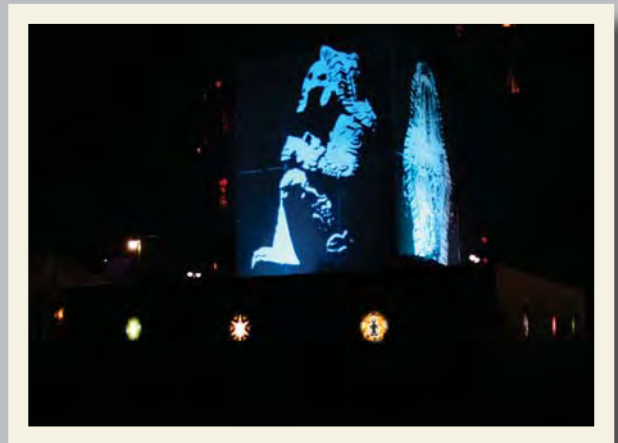


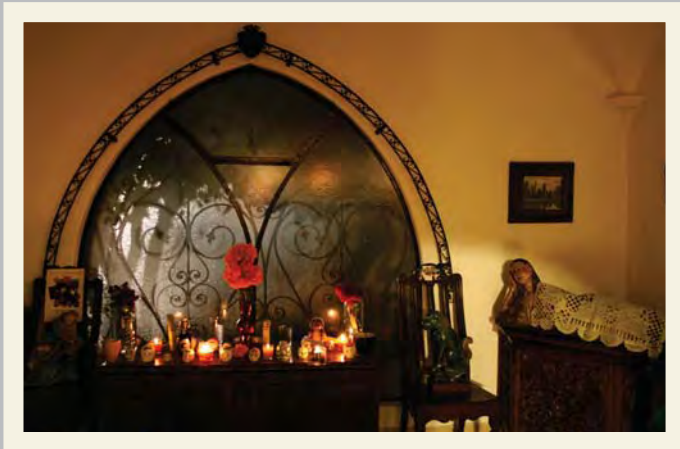
77
Ofrenda dedicada a la Familia Burrón en
la mega ofrenda del Zócalo (DF), 2008

Foto

78
Nacho Rodríguez Bach, Ofrenda dedi-
cada a Xochipilli, Mega ofrenda Zócalo
(DF), instalación, 2008

Foto





79
Ofrenda casera del DF 2008

Foto



80
Portada de Crónicas y Leyendas mexicanas, octubre 2004 (La imagen es de José Reyes Meza, *Día de muertos*, 1998).

81

Reforma, sección *Gente!*, Viernes 02 de Noviembre de 2007, *Calavera escrita a Juan Gabriel*, 2007



82

Machetearte, calaveras 2006, *Calavera dedicada al empresario Carlos Slim*, 2006



3.6. LA OFRENDA DEL DÍA DE MUERTOS

Junto con la visita a los panteones y las fiestas locales realizadas en cada región, la ofrenda colocada para los muertos constituye una de las 3 acciones más representativas de esta celebración siendo tal vez la más destacada por ser la más visible y palpable. Como ya se ha mencionado en capítulos anteriores, la ofrenda es una fusión de rituales mayormente prehispánicos. Por ejemplo ya los aztecas las colocaban menciona Zarauz, (2004: 152): “En el mes Tóxcatl se hacían también fiestas para los difuntos: gallinas y mantas se ofrecían ante las imágenes de los padres y otros difuntos que sahumaban con incienso [...] se preparaba una ofrenda de flores y comida en los adoratorios”.

Sin embargo también es posible apreciar una fuerte influencia del culto a la muerte europea, concretamente la concebida en España. Por mencionar un ejemplo, la colocación del pan ante las tumbas es de este origen así como la presencia de santos y cruces religiosas. De igual manera también encontramos elementos en común como la colocación de flores para honrar a los muertos en ambas influencias.

Actualmente se acostumbra celebrarla el día uno y dos de cada mes de noviembre de cada año, para honrar a los niños fallecidos el primer día y el siguiente a los difuntos adultos, correspondiendo esta fecha al fin del ciclo agrícola. De esta manera la colocación de la ofrenda según la región, se prepara desde los últimos días de octubre y llega a culminar hasta el 10 de noviembre en otras.

Paradójicamente la ofrenda del día de muertos reúne características religiosas y de uso doméstico mezcladas a la vez, ya que como lo mencionan los autores de La Festividad indígena dedicada a los muertos en México (2000: 45):

Comprenden elementos semejantes a los que se otorgan a los santos católicos durante las mayordomías, como son las flores, las velas y el copal, pero también integran elementos similares a los que se ofrecen a las divinidades vernáculas, como son las bebidas y los alimentos [...] Las flores, las velas y el copal son en efecto donaciones que se ofrecen a los santos durante las festividades conocidas como “mayordomías”, dedicadas generalmente al santo patrono de la comunidad.

En cuanto a su colocación física, la ofrenda comúnmente está en el lugar de la casa destinado a honrar a los santos, siendo generalmente el salón más grande de la casa como la sala y el comedor, además de que en muchos casos, es un espacio destinado a esperar visitas de familiares y amigos para contemplar la ofrenda y al final de ella comer de lo colocado.

Para el arqueólogo Enríquez se puede considerar a la ofrenda como una unión familiar:

Es una representación fenoménica de la creencia o del ideal, de la permanencia de la vida más allá de la muerte, porque básicamente es la idea de que los muertos regresan bajo ciertas condiciones, no para dañar a los vivos, si no más bien para poder convivir con ellos y de una forma armoniosa, de una forma familiar y que mejor que una forma familiar que mediante el consumo de estos elementos. Haciendo una síntesis, una similitud, una forma viva no hay mejor forma de la representación familiar que cuando todos se juntan a comer, cuando una familia se junta a comer, es la unión familiar, conviven, hablan y demás y la mejor forma de tener presentes estos muertos que ya fallecieron es precisamente con esta forma de la ofrenda donde se tienen alimentos que posteriormente podrán consumir los vivos de una forma de convivencia no maligna, sino de una forma familiar.

Estructuralmente, los altares típicos suelen colocarse en tres o siete niveles ascendentes que en muchos casos van desde el piso. Para el primer caso se consideran los tres niveles en el que se concibe el mundo: “A diferencia del nivel inferior que está asociado a los muertos y al inframundo, el nivel superior del altar toma la forma de un arco de flores o papel que algunos pueblos indígenas identifican como la bóveda celeste” autores de *La Festividad indígena dedicada a los muertos en México* (2000: 51), siendo entonces el espacio intermedio el que representa el mundo de los vivos. Pueblos como los huaves de San Mateo del Mar utilizan esta estructura.

En el caso de los 7 niveles se considera que está basado en las estructuras piramidales prehispánicas, siendo este número ya que “mientras algunos pueblos estiman que las gradas del altar corresponden a los niveles del inframundo, otros las identifican con los siete años que dura el viaje de los difuntos antes de arribar a su morada definitiva” (*La Festividad indígena dedicada a los muertos en México* 2000: 52), es decir el Mictlán. Como representación de este tipo de altar podemos mencionar a los colocados por los zapotecos.

Sin embargo, de región a región y sobre todo el ámbito, si es rural o urbano, la estructura y contenido de la ofrenda puede variar considerablemente. En primer lugar por las costumbres locales de cada pueblo y estado, donde varían el tipo de alimentos que hay disponibles y por lo tanto para ofrendar, así como tradiciones heredadas culturalmente por los siglos, haciendo variantes considerables en el estilo y contenido de la misma. Como el hecho de colocar pescado, por ejemplo, en Pátzcuaro, mientras que en una ofrenda del altiplano sería algo poco común.

En cuanto al ámbito, en las ofrendas de ciudad el espacio puede ser más reducido, por lo que la costumbre de colocar un altar en varios niveles se ha perdido, sumado a un desconocimiento del uso rural del que se retoma ésta y en el cual es más sólido y por ello más ritualista y detallista. Así mismo la popularización de las ofrendas como un fenómeno sociocultural también ha contribuido a generar variantes notorias, sustituciones y simplificaciones adaptativas, como es el caso ofrendas colocadas en escuelas, museos e instituciones, donde se hace por “moda y diversión” y no tanto con un fin de honrar a los difuntos.

Esto último puede quedar mejor entendido explicando el motivo real de colocar una ofren-

da: en la creencia popular y generalizada de los mexicanos, se considera que los espíritus de los muertos salen del mundo donde habitan para visitar el lugar en la tierra donde vivieron o bien el lugar que fue su último hogar. Es por ello que se suele ofrendar comida, considerando que los muertos llegan cansados y necesitan energía, por lo que consumen la esencia de los alimentos y bebidas ofrendados, por lo que quedan insípidos cuando lo consumen los vivos.

En cualquier caso, la ofrenda se recoge el mismo dos de noviembre, o bien el tres, repartiendo su elementos entre los conocidos. En la ofrenda rural se convida a amigos y familiares los alimentos, dulces y bebidas colocados en una especie de fiesta y celebración. En el caso citadino, los distintos elementos de la ofrenda se reparten entre los organizadores, por ejemplo en las escuelas se regalan a los niños los dulces, panes y calaveras para que los consuman, siendo su carácter más recreativo y deformado ya que en muchos lugares se confunde y mezcla con influencias del Halloween.

A pesar de todo esto, la ofrenda del día de muertos conserva en gran parte su esencia gracias a los elementos que la conforman, ya que si bien varían según el espacio, podemos considerar que hay una serie de elementos que se encuentran esencialmente en cualquier ofrenda.

ELEMENTOS BÁSICOS DE UNA OFRENDA

1. Platillos preparados

Como ya se ha mencionado, la creencia popular dice que se ofrece comida a los muertos ya que llegan cansados en su tránsito hasta este mundo. Es por ello que cocina el platillo favorito del difunto, aunque en muchos casos son comunes los guisos típicos mexicanos dentro de los que destaca el mole, generalmente de guajolote. Esto obedece a que en las regiones populares este platillo se prepara y consume en festividades, como bodas y bautizos, considerándose propicio para la celebración de recibir y recordar a los difuntos, así como un lujo que se ofrece como un manjar.

Otros alimentos de consumo generalizado son los consomés de pollo, el arroz, las tortillas, el chile relleno y la tinga, entre otros. Son comunes también los tamales que se caracterizan por su gran variedad regional, aunque en esencia se encuentran de dulce y de pollo, siendo los primeros colocados en ofrendas dedicadas a los niños.



2. Bebidas

Se coloca un vaso con agua pura para saciar la sed del cansancio del difunto. También como un símbolo de pureza para alejar a los malos espíritus. Es considerada como una fuente de vida que los reanimará para regresar al más allá.

Además se ofrecen las bebidas que consumía el finado. En el caso de las ofrendas dedicadas a niños es frecuente la presencia de vasos de leche, de atole y de chocolate. En el caso de los adultos, bebidas alcohólicas como pulque, cervezas, tequila y mezcal.



84
Bebida

3. Pan de muertos

Esta tradición viene de España, con su llamado “pan de muerto o ánimas” con el que se adornaban las tumbas. Actualmente sigue siendo un pan especialmente preparado para esta fecha. El más común es el pan redondo que tiene unas cuatro formas de huesos en su superficie y que tiene en su centro una bola que representa un cráneo. Sus ingredientes son harina de trigo, huevos, levadura, azúcar y mantequilla y se caracteriza por que está espolvoreado de azúcar o ajonjolí.

Dentro del pan también encontramos la variante llamada “gollete” característico por su forma circular y su color rosa mexicano. “Este pan en forma de rueda se coloca en la ofrenda sostenido por un trozo de caña [...] ya que representa un tzompantli: los golletes pudieran ser los cráneos y las cañas, las varas donde se ensartaban” (Gutiérrez, 2004: 27).

Otra variante común es la del pan de muertos con figuras antropomórficas que representan los cadáveres de los difuntos, muy típicos en estados como Oaxaca, donde reciben el nombre de “regañadas”.



85
Panes

4. Calaveras de azúcar y dulces

Tal vez sea el elemento que puede concretizar lo que es una ofrenda: las calaveras de azúcar. Retomadas de lo prehispánico, en reminiscencia de los tzompantlis, se elaboran ahora de azúcar, donde se atavían hermosamente con colores y formas de líneas, flores, guirnaldas, lágrimas que incluyen muchas veces papel metálico y lentejuelas con los cuales su presencia visual se hace mayor. “Ostentan entre el desafío y la burla, el nombre de algún conocido” (Zarauz, 2004: 188) a quien se le regala este dulce en forma irónica. Existen variantes además en sus ingredientes, ya que también se les puede hallar de amaranto, chocolate, bombón y gelatina dura (gomitas), donde sus adornos suelen ser otros dulces como cacahuates o lunetas.

Otros dulces típicos que se colocan, sobre todo en las ofrendas de los niños son la calabaza en tacha, figuras del alfeñique que representan muertitos, brujitas o platillitos de ofrenda. También se usan frutas en almíbar y dulces de coco.



86
Calaveras de azúcar

5. Frutas

Se ofrecen higos, biznagas, tejocotes, naranjas, mandarinas, guayabas, calabaza, plátanos, limas, manzanas, cañas de azúcar y demás frutas típicas de cada región y propias de la temporada. También se coloca como un símbolo de la abundancia que les puede dar la buena cosecha que concluye y a la vez contribuyen en gran medida a la sinestesia de esta festividad, ya que aportan aroma, sabor y visualmente mucho colorido.



87
Fruta

6. Flores

La flor por antonomasia de esta celebración es el cempasúchil. Es una flor de color naranja o amarillo de muchos pétalos pequeños que forman una abultada corola muy típica de esta temporada del año. “Su nombre en náhuatl significa veinte hojas o veinte flores (por sus numerosos y bellos pétalos)” (Zarauz, 2004: 195) y es desde tiempos prehispánicos una flor asociada con la Mictlantecuhtli y por ello con la muerte, además de ser típica de la temporada. Se coloca prácticamente en cualquier ofrenda sin excepción. Aporta además un olor muy típico de las ofrendas.

De esta flor se separan los pétalos y esparcirlos como una especie de camino de afuera de la casa (por ejemplo desde el cementerio o el patio) hasta la ofrenda misma, como guía para las almas que visitarán la ofrenda.

También se usan otras flores como elementos decorativos y simbólicos (de alegría y belleza) como lo son el alhelí de color blanco, por lo cual simboliza la pureza y es usado para ofrendas de niños y otras más: claveles, rosas, gladiolas, terciopelos, chaquira, tulipanes, alcatraces, margaritas, crisantemos, hortensias, etc. Se juntan en ramilletes, en floreros o bien para hacer arcos decorativos.



88
Flores

7. Velas, veladoras y cirios

Las velas se usaban por igual en las culturas prehispánicas y en la española y se pone una vela o veladora, al menos para cada uno de los difuntos a los que se coloca la ofrenda y el panteón. Su función es para guiar en la oscuridad a las ánimas en su arribo a este mundo. Según la región pueden ser de distintos colores; por ejemplo “en Morelos se usan velas blancas para las vírgenes; azules para los jóvenes; verdes para los niños, a quienes en algunas regiones ponen velas pequeñas para que puedan levantarlas” (Zarauz, 2004: 201).



89
Velas

8. Copal e incienso

El copal y el incienso se utilizaban desde los tiempos prehispánicos para crear la ambientación adecuada para ritos religiosos, ya que se consideraba que con su humo se lograba la comunicación con los dioses. El copal además, por ser una resina, se le asociaba con la sangre, por lo que era importante su relación con los ritos mortuorios. Actualmente esto permanece y es un elemento que no puede faltar en las ofrendas.

Aquí también se incluyen los sahumadores, pebeteros y demás recipientes hechos exclusivamente para quemar el copal y el incienso en esta festividad, elaborados de barro y alfarería de diversos colores. Destacan los de Puebla, Oaxaca, Michoacán, Chiapas y el Estado de México.



90

Sahumadores, cigarros y figuras prehispánicas

9. Papel picado

Es un elemento muy característico en las ofrendas por sus colores vibrantes y llenos de vida ya que están hechos con papel de china de diversos tonos: rosa mexicano, amarillo, verdes, morados, blancos, negros, rojos y naranjas. “Aunque en zonas urbanas el papel picado ha pasado a ser una muestra de arte efímero que caracteriza a la festividad de los muertos, en las regiones indígenas encierra generalmente un simbolismo más complejo” como lo mencionan los autores del libro *La festividad indígena dedicada a los muertos en México* (2000: 50) y por ello un significado particular. Claro ejemplo de ello es el papel elaborado en San Miguel Tzinacapan, en la Sierra Norte de Puebla.

Su temática es principalmente de calaveras, dentro de las que destacan reproducciones de calacas famosas como las elaboradas por Posada, así mismo temas de muertos: ataúdes, cruces, etc. También incluyen motivos florales y animales.



91

Papel picado



10. Muñecos de papel

Son figuras de papel maché o periódico pintados que generalmente tienen formas antropomórficas. Se utilizan para representar diablillos y sobre todo calaveras desde tamaños pequeños hasta el tamaño de una persona real. Se adornan con diamantina y pinturas de colores llamativos en los rostros. También se caracterizan por sus gestos amigables, más que diabólicos y actualmente se utilizan para acentuar la presencia de la muerte en las ofrendas.



92

Calaveras de papel

11. Fotos

A la persona difunta que se le ofrenda, se le coloca también una foto de cuando vivía. Es común que estas fotos sean las que se utilizan para honrarlos en el tiempo normal del año. Se pone una foto por cada pariente difunto a quien se dedica la ofrenda misma.

12. Elementos religiosos

Retomados de la influencia española se utilizan cruces católicas, imágenes de santos y sobre todo de la Virgen. Pueden ser retratos pequeños o bien pósters de tamaño grande.

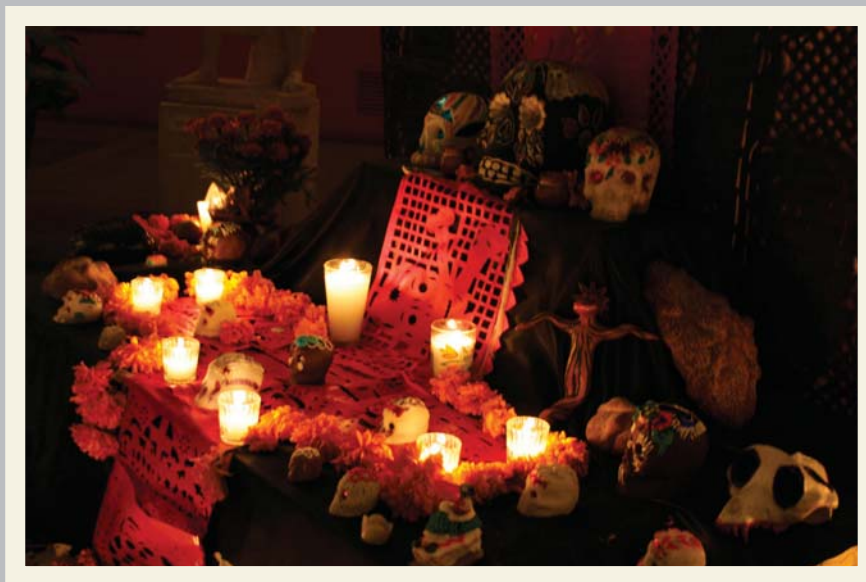


93

Cruces

13. Pertenencias del difunto

Para el caso de los niños muertos se colocan juguetes, en especial los que usaba el niño cuando vivía. Para el caso de los adultos se ponen cosas que usaban como sus herramientas de trabajo, así como objetos que gustaban usar dentro de los que se consideran los cigarros y puros.



94

Los elementos más típicos de la ofrenda: velas, papel picado, calaveras (de azúcar y chocolate) y pan de muertos.



Fuentes de consulta

Artes de México (2003) Revista libro número 67, *Risa y Calavera Día de Muertos II*, México; Artes de México.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), (2000) *La festividad indígena dedicada a los muertos en México*, México: CONACULTA.

Enríquez, C. (2010), *El día de muertos: Entrevista al arqueólogo Cutberto Enríquez Pineda*, México, D. F.

Gutiérrez, C. y Pérez, L. (2004) *La tradición de día de muertos en México*, 2ª edición, México: CIGUMART.

Herrera H. (1994), *Frida Kahlo las pinturas*, México: Diana.

López, C. (2003), *José Guadalupe Posada*, México: Editorial RM.

López, C. (2008), *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM.

Martínez, J. (2006), *Manilla y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana.

Medina, C. (1991), *Diseño antes del Diseño, Diseño gráfico en México, 1920-1960*, México: Museo de arte Carillo Gil.

Museo Universitario de Ciencias y artes. (1975), *La muerte Expresiones mexicanas de un enigma*, México: UNAM.

Oles, J. (2007) *Colección Andrés Blaistein Arte Moderno de México*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Sánchez, A. (2006) *Posada*, México: CONACULTA.

Ugalde, N. (2002), *Diego Rivera*, México: CONACULTA.

Westheim, P. (1985) *La Calavera*, 1ª edición Lecturas Mexicanas, México: Fondo de Cultura Económica.

Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA.

CAPITULO 4.

LA PROPUESTA DE OFRENDA VIRTUAL



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

4.1. PLANEACIÓN DEL PROYECTO

Para la realización de la ofrenda virtual se ha utilizado el modelo general del proceso de diseño como método, como lo menciona Luz del Carmen Vilchis (1998) en su libro *Metodología del Diseño*, sus pasos son:

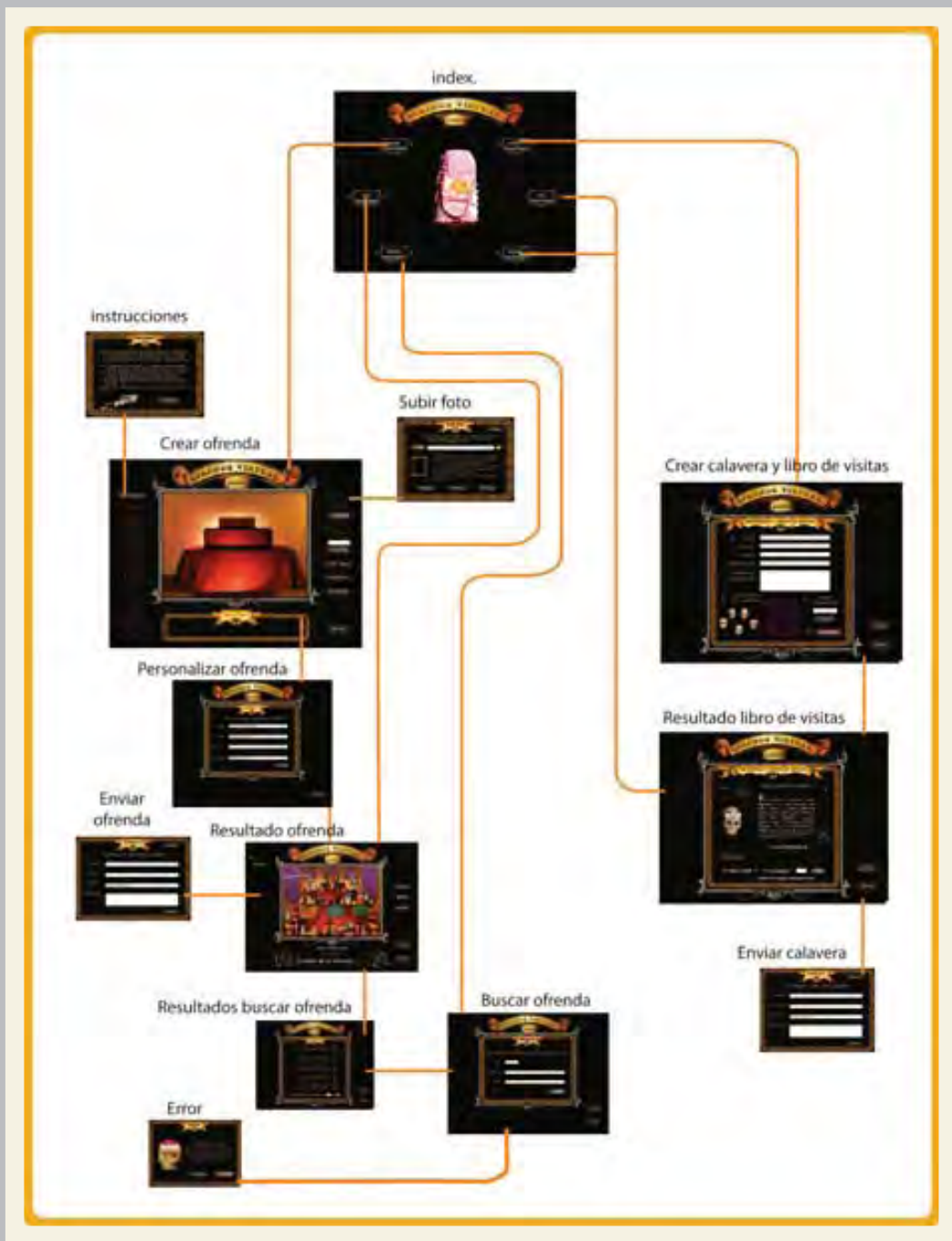
1. Caso, tratamiento de los fenómenos sociales desde la interdisciplinariedad.
2. Problema, el fenómeno se tipifica como un problema de diseño con requerimientos específicos para un área de acción.
3. Hipótesis, el desarrollo de la máxima cantidad de alternativas para los requerimientos del problema.
4. Proyecto, integrada por el desarrollo de planos, maquetas y simulaciones.
5. Realización, corresponde a la producción material de la forma propuesta.

Sin embargo, es importante considerar un sexto paso más, el cual es un análisis y retroalimentación constantes. Cabe señalar además que este proceso no es lineal, ya que muchas veces durante su ejecución, al percatarse de detalles, fallas y omisiones uno tiene que volver a pasos anteriores para poder tener un resultado final más acertado.

Una vez hecha la investigación pertinente se determinó el paso 4) Proyecto, que es el explicado en este subcapítulo, bajo 2 lineamientos: determinación del sitio general que contendría la ofrenda virtual y definición del funcionamiento de la ofrenda virtual.

Como sitio se consideró crearse con el esquema básico de una página html que inicia con un index.html, funcionando como una bienvenida, del cual se pueden ir al resto de las páginas (ver fig. 95):

1. Crear ofrenda
2. Ver ofrendas
3. Buscar ofrendas
4. Crear calavera
5. Ver calaveras
6. Buscar calaveras.



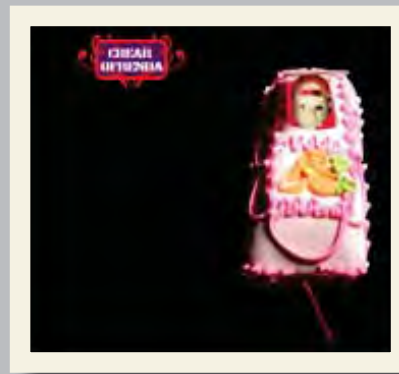
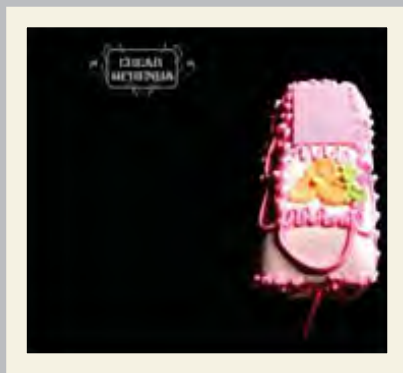
95

Esquema general del sitio.

En el *inicio.html* todos los vínculos tienen la función de llevar la página del sitio correspondiente; además de que cada uno de ellos interactúa con la imagen del ataúd de dulce que aparece en el centro, ya que en su estado sobre se abre el ataúd y se asoma una calavera de azúcar.



96
Interfaz del index.html



97 y 98
Muestra del botón del index.html en su estado reposo (izquierda) y sobre (derecha)

Sección para crear la ofrenda

Este es la sección principal del sitio. Está dividida en los elementos que se muestran en la fig 99. Sus partes son:

1. Elementos.- Consta de una serie de botones para escoger la categoría de opciones que se pueden colocar. Sólo el primer botón sirve para desplegar las instrucciones.
2. Selección de elementos.- De la categoría de elementos seleccionados aparecerán aquí los objetos con los que cuenta y que pueden ser elegidos por el usuario.

3. Pantalla.- Es donde se va a colocar el elemento seleccionado en el área de elementos. El objeto posicionado aquí se puede mover libremente por el área de la pantalla.
4. Foto.- Es un área que abre una ventana en la cual se podrá buscar una imagen para colocarla como retrato.
5. Dedicatoria. Aquí se pondrá un texto que quedará en la ofrenda del lado superior izquierdo en la pantalla.
6. Botones de navegación. Contiene botones para trabajar con la ofrenda o regresar al index.html



99

Partes de la sección *Crear ofrenda*.

Elementos

Está conformado por 13 botones, cuya apariencia en estado de reposo es en grises y en estados sobre cambia a color. Las categorías son las que se mencionan a continuación:

1. Instrucciones.



100 y 101

Botón para instrucciones en estado reposo y sobre.

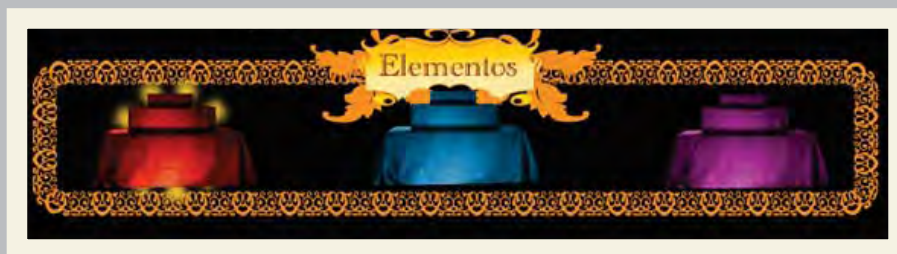
Al dar clic deberá abrirse una ventana emergente sin barra de navegación, ni menús contextuales. Aquí el usuario podrá leer los pasos para generar su ofrenda virtual.



102
Instrucciones.

Los siguientes botones corresponden a los elementos que conforman la ofrenda; al seleccionarlos aparecen desplegados como opción en la ventana de elementos que se encuentra en la parte inferior. A continuación se enlistan los mismos:

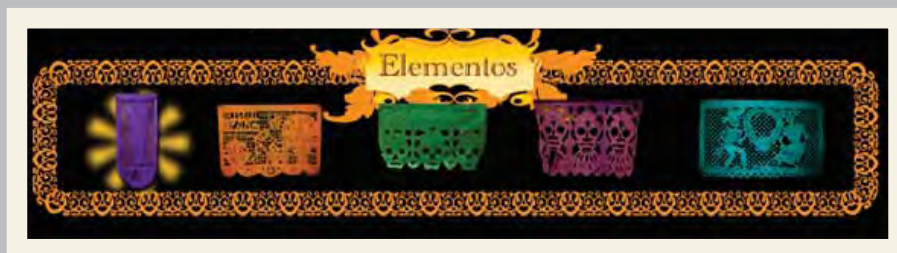
2. Fondo



103
Mesas.

Son 3 imágenes de manteles en tres distintos colores: rojo, azul y morado, que se podrán intercambiar en el área de la pantalla de la ofrenda.

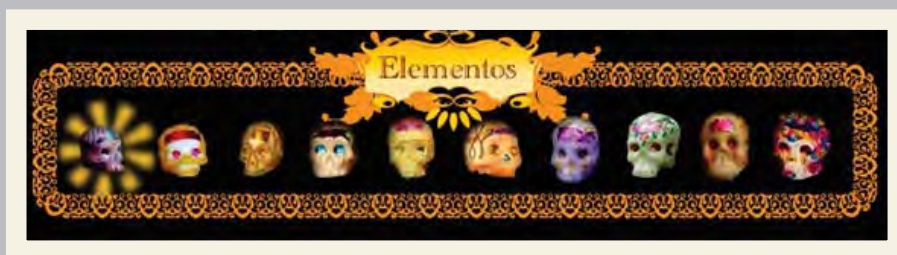
3. Manteles



104
Manteles.

Son 5 imágenes de papel picado con motivos relacionados al día de muertos. Tienen incluida una sombra y se encuentran como imágenes con recorte alfa para conservar la transparencia.

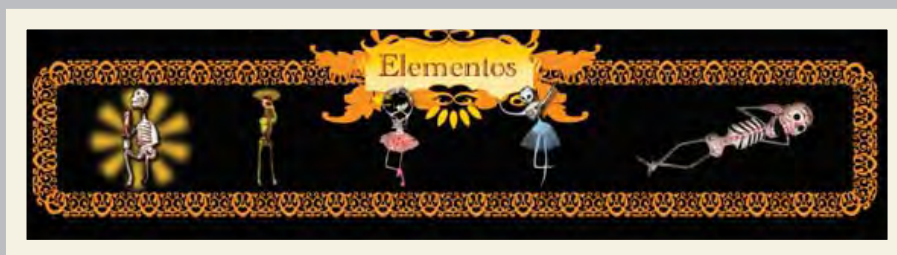
4. Calaveras



105
Calaveras de
azúcar.

Son 10 imágenes de calaveras de azúcar de distintos estilos, colores y tamaños.

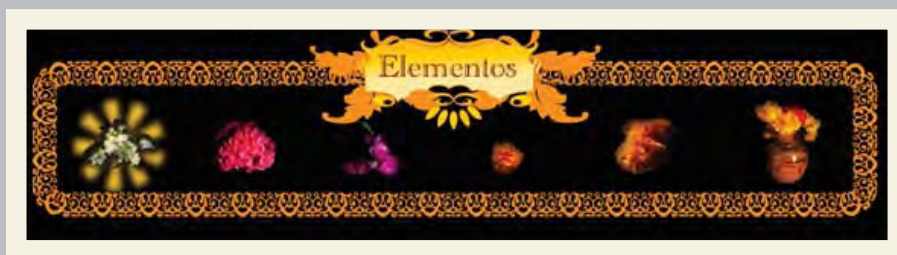
5. Calaveritas (muñecos de papel)



106
Calaveras de
papel.

Son 5 muñecos de papel maché con forma de calaveras en actividades de festividad: bebiendo, bailando, tocando música y descansando.

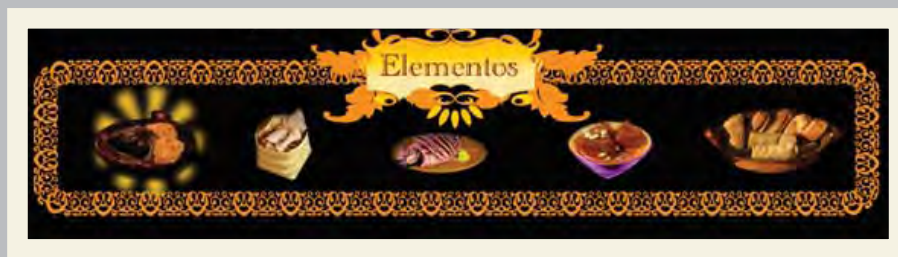
6. Flores



107
Flores.

Incluye las flores típicas utilizadas en las ofrendas, pudiendo escoger de entre 6 imágenes distintas.

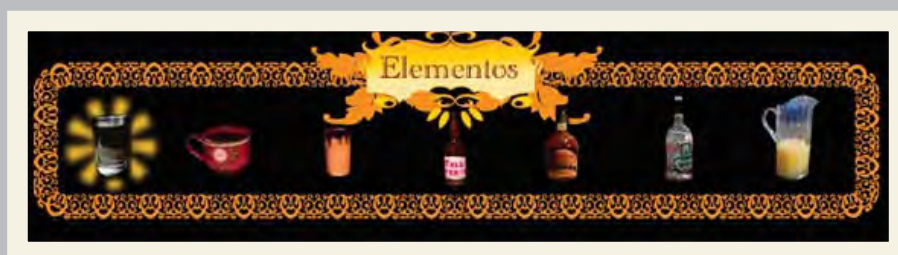
7. Comida



108
Comida.

Aquí se incluyen imágenes de pollo con mole con arroz rojo, tortillas, pescado, tamales y dulce de calabaza.

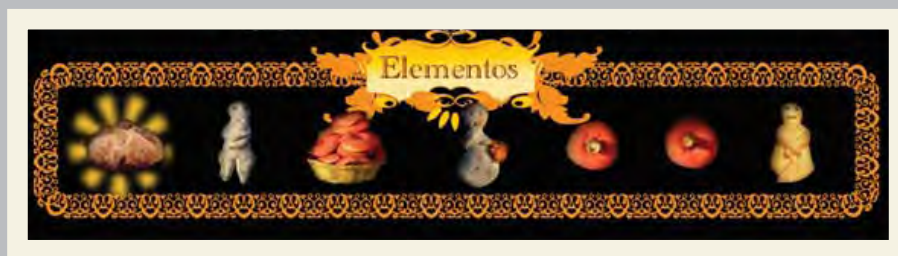
8. Bebidas



109
Bebidas.

Se incluyen imágenes de agua, café, cerveza, mezcal, tequila, pulque y chocolate.

9. Panes



110
Panes.

Aquí se encuentra el típico pan de muerto, los golletes y figuras antropomórficas.

10. Fruta



111
Fruta.

Se incluyen imágenes de manzana, mandarina, cacahuates, guayabas, tunas y una cesta con frutas variadas.

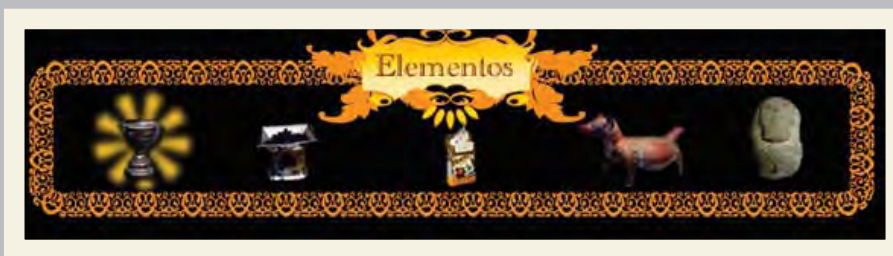
11. Velas



112
Velas.

Son en total seis imágenes que incluyen velas, veladoras, cirios y velas artesanales.

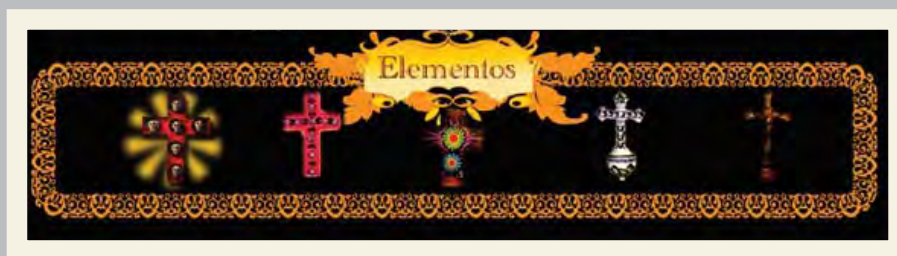
12. Ahumadores y otros elementos



113
Sahumadores
y otros.

Esta sección se manejó como la de elementos extras e incluyen un sahumador, un fogón, cigarros, una escultura de xoloscuinle y una de Cihuateteo.

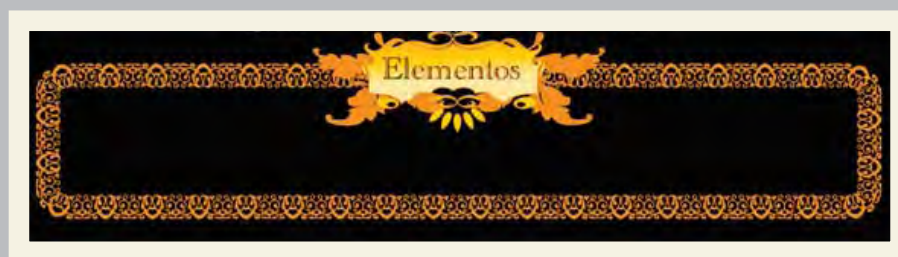
13. Cruces



114
Cruces.

Incluye 5 imágenes de cruces de distintos estilos.

Área de selección de elementos



115
Área para
elementos.

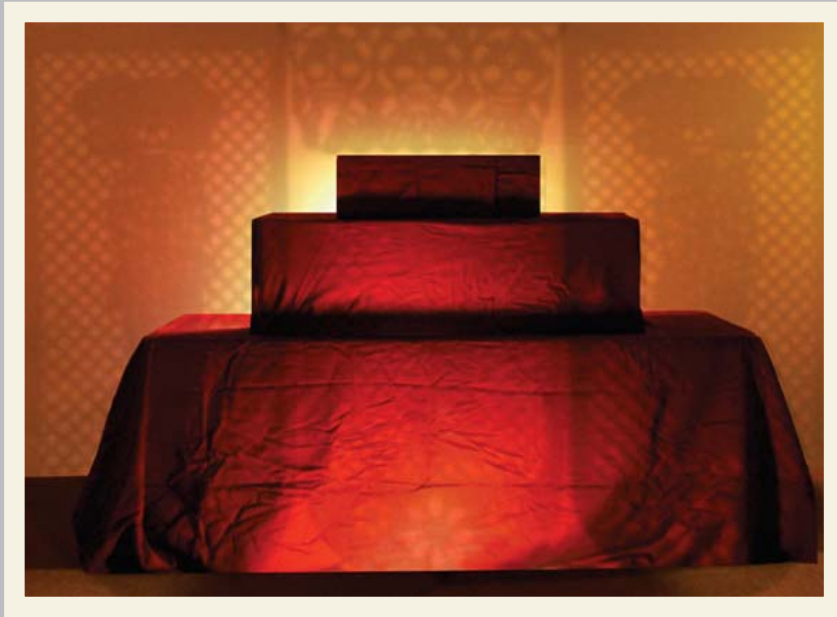
En esta parte aparecen las imágenes a colocar en miniaturas una vez seleccionada la categoría de los botones que se encuentran en la izquierda, para que aparezcan todas sus opciones (las mencionadas anteriormente). Cada imagen ya está configurada como un botón.

Pantalla

Es el área donde se colocarán los elementos seleccionados y que cuenta con una imagen de fondo de una habitación vacía con una mesa lista para recibir los elementos de la ofrenda. Para la obtención de esta imagen se hizo una sección fotográfica, donde se colocó una mesa en 3 niveles con una tela roja de base y un fondo iluminado por una luz en la parte posterior.

Aquí es donde van a aparecer los objetos que sean seleccionados del área de elementos. La instancia que aparezca deberá estar centrada dentro de la misma y deberá permanecer como una instancia independiente, la cual se pueda reposicionar en cualquier ubicación dándole un clic sostenido y soltando.

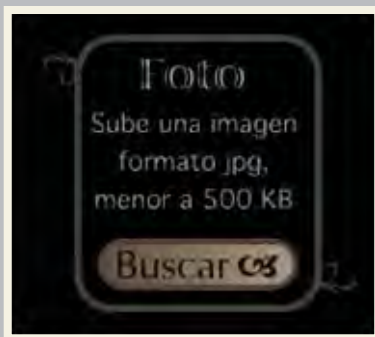
Los únicos elementos que quedan fijos en su posición son los que corresponden a fondo, ya que son 3 mesas, que deben quedar en la misma posición.



116
Fondo.

Foto

Desde esta área se va a poder colocar una imagen jpg, menor a 500 Kb. El área que aparece en la interfaz en sí un botón que cuenta con los siguientes 2 estados:



117 y 118
Área para subir foto.

Al darle clic deberá aparecer una ventana emergente en la que aparecerá una ventana emergente para buscar la imagen y cambiarle el tamaño.

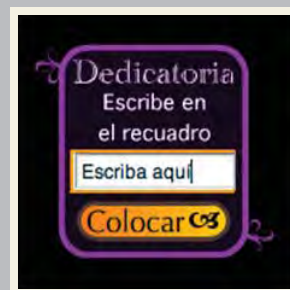
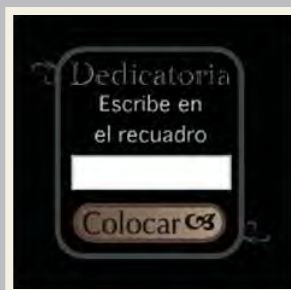
Cuenta con botones para cerrar la ventana emergente, buscar la imagen, disminuir/aumentar la imagen seleccionada y finalmente colocarla.



119
Interfaz para
subir foto.

Escribir dedicatoria

Desde esta parte el usuario podrá escribir una dedicatoria de hasta 30 caracteres.



120 y 121
Área de dedicatoria.

Al presionar el botón Colocar se deberá colocar el texto con la fuente HoneyScript (estilo Light), puntaje 30, color fffffc (amarillo claro), en un ángulo de 15 grados sobre la esquina superior izquierda.



122
Dedicatoria colocada.

Botones de Navegación

Del lado derecho encontramos los botones para interactuar en el sitio: reiniciar la ofrenda, guardar o regresar al inicio.

Para poder guardar la ofrenda, el siguiente paso es personalizarla, llenando los siguientes datos: autor, título, correo y ciudad, los cuales están colocados como un formulario.



123
Guardar ofrenda.

Parte de autor

1. Nombre.



124
Nombre.

Con esta opción se podrá escribir un nombre o apodo de quien ha elaborado la ofrenda. Tendrá una longitud máxima de 30 caracteres.

2. Apellido



125
Apellido.

Con esta opción se podrá colocar el correo de la persona que la generó. Su longitud es de 30 caracteres.

3. Título



126
Título.

Con esta opción se podrá poner un título a la ofrenda u otra dedicatoria. Tendrá una longitud máxima de 30 caracteres.

4. Correo



127
Correo.

Con esta opción se deberá colocar el correo de la persona que la generó. Tendrá una longitud máxima de 30 caracteres.

5. País



128
País.

Con un menú desplegable se podrá escoger de una lista mundial de países.

6. Estado



129
Estado.

Solamente para el caso de México se pedirá el estado para llevar un registro de los visitantes nacionales.



Ofrenda terminada



130
Interfaz para
ofrenda terminada.

Partes:

Pantalla. En este caso es la parte central y aquí se colocará la imagen generada.

No.

No. 00000

131
Número de
ofrenda.

Desde aquí aparecerá el número con el que cada ofrenda se guardará. La fuente usada es Georgia tamaño 28, color blanco.

Textos

0000
Pais, Estado,, a # de mes de 2009
Título de la ofrenda.....
Autor: Fulanito de tal Correo@algo.com

132
Datos de la
ofrenda.

Estos son los datos que puso el autor de la ofrenda en el apartado pasado.

Autor.- Fuente Verdana/Myriad, estilo bold, en puntaje 20, color blanco.

Correo.- Fuente Verdana/Myriad, estilo bold, en puntaje 15, color 999999 (gris claro).

Nombre de la ofrenda.- Fuente Georgia, estilo normal, en puntaje 32, color blanco. El adorno que contiene por detrás ya está como parte de la interfaz.

Botones:

Guardar.-



133 y 134
Botón guardar en estado reposo y sobre

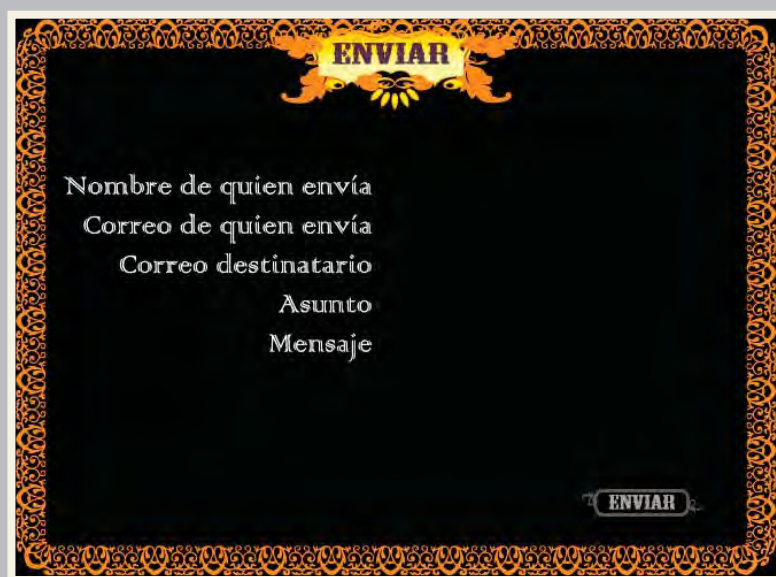
Con este botón se debe guardar la imagen generada. Lo que se debe guardar es toda una impresión de pantalla de la interfaz de ofrenda terminada.

Enviar.-



135 y 136
Botón enviar en estado reposo y sobre

Desde aquí se abre una nueva ventana emergente con los siguientes datos:



137
Interfaz para enviar la ofrenda terminada.

Nombre de quien envía: Para que el usuario coloque su nombre o un apodo. Longitud de caracteres máximos 30.

Correo de quien envía: Para que el usuario ponga el correo a quien lo envía.

Correo destinatario: Para que el usuario ponga el correo de quien recibe.

Asunto: Para que el usuario ponga un Subject.

Mensaje. Que se pueda escribir un mensaje de 30 caracteres de largo, por 10 líneas como máximo.

Cuenta con los siguientes botones:

Cerrar.- para cerrar la ventana emergente

Enviar.- Para enviar la imagen de ofrenda (toda la pantalla en impresión de pantalla) a los datos que se hayan ingresado.

Imprimir.- Al presionar este botón deberá mandarse imprimir lo que se esté viendo en pantalla.

Crear calavera.- Desde este botón se deberá abrir en la misma ventana *_parent* la interfaz para crear una calavera escrita.

Inicio.- Al darle clic aquí se regresa al *index.html*.



138
Muestra de
ofrenda
terminada.

Buscar ofrenda



139
Interfaz para
buscar una
ofrenda.

Esta sección abre al dar clic en el index, al botón Buscar Ofrendas. Desde aquí se buscarán las ofrendas ya elaboradas y que quedaron en la base de datos. Pueden buscarse por 3 aspectos:

Número de ofrenda con el que quedó registrado:

No.

140
Número.

O bien por el autor y o correo:

Nombre

Apellido

Correo

141, 142 y 143
Nombre, apellido y correo.

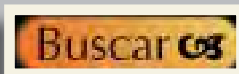
Por el título que se le haya colocado :

Título

144
Título de ofrenda.



Cuenta con un botón para que se lleve a cabo la búsqueda una vez llenado alguno de los parámetros.



145 y 146

Botón buscar en sus dos estados.

Ventana de error

De no encontrar en la búsqueda resultados que coincidan con los parámetros mencionados aparecerá la siguiente imagen en una ventana emergente:



147

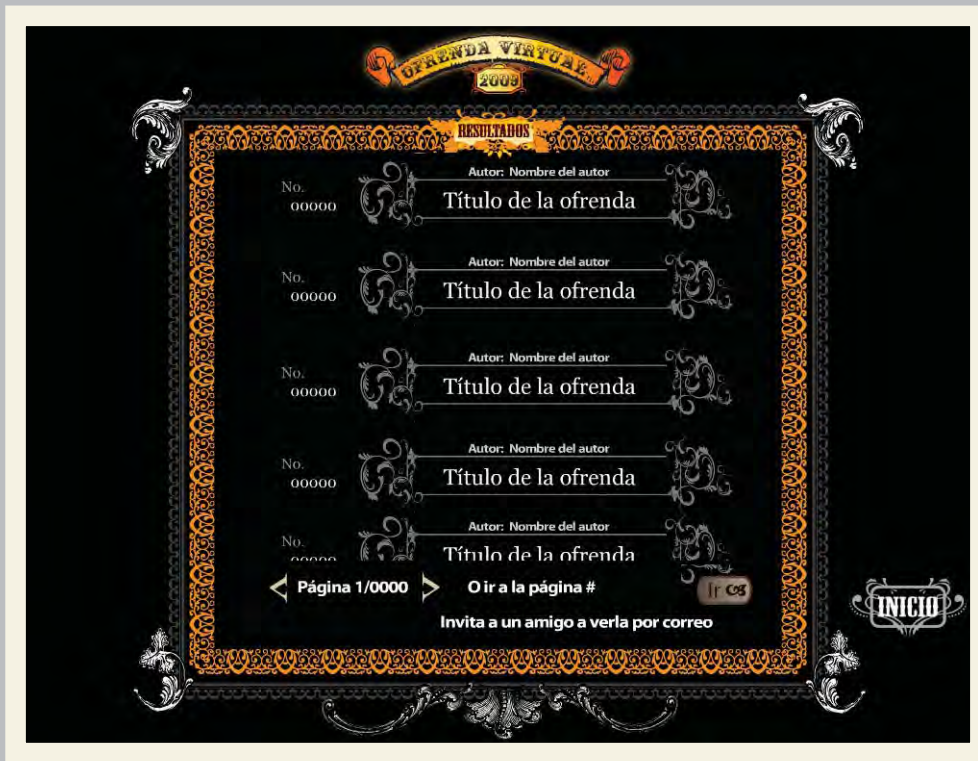
Pantalla de error.

Cuenta con 2 botones, uno para cerrar la ventana y regresar o ver todos los resultados ya generados.

Resultado de ofrendas

Esta sección abre al dar clic en el index, al botón Buscar Ofrendas, o bien mostrarse si al buscar la ofrenda.

Contiene los resultados ordenados por número, indicando además el autor, y el título de la ofrenda, mostrando 5 por página, funcionando como un vínculo para ir al resultado correspondiente.



148
Interfaz de resultados de ofrendas.

Cada resultado aparece rodeado por los adornos que se muestran:



149
Cintilla con datos.

Cuenta con los siguientes elementos en la parte inferior:

Botón para retroceder una página de resultados



150
Botón para retroceder.

Botón para avanzar una página de resultados



151
Botón para avanzar.

Seleccionar una página específica de resultado, poniendo el número de página y pulsando la tecla Ir.

O ir a la página #

Ir 03

152
Buscar resultado por página.

Crea calavera y libro de visitas

Esta sección permite al usuario escribir una calavera o un mensaje como dedicatoria, el cual quedará grabado en una base de datos para ser mostrado cuando se le busque.

153
Interfaz para libro de visitas.

Esta interfaz consta de 3 partes.

Parte 1, para colocar datos.

154
Primera parte: datos.

Nombre.- Aquí se podrá colocar el nombre de quien realiza la calavera. Cuenta con una longitud máxima de 30 caracteres.

Correo.- Para poner el correo de quien realiza la dedicatoria.

País/Estado.- Para poner el lugar donde se realiza la calavera o dedicatoria.

Dedicatoria.- Área para colocar a quien se le dirige la calavera o comentario.

Mensaje.- Área donde el público escribirá su calavera o una dedicatoria más amplia.

Parte 2. Selección de una calavera.



155
Parte 2: selección de calavera.

Se podrá escoger dentro de 5 opciones de calaveras para poderlas personalizar (en el paso 3). Las miniaturas que se ven en la imagen son los botones, ya elaborados y colocados en la interfaz. Cuando se seleccione deberá aparecer en el recuadro morado, del lado derecho, la imagen en grande que está ya cortada como imagen png dentro de la librería.

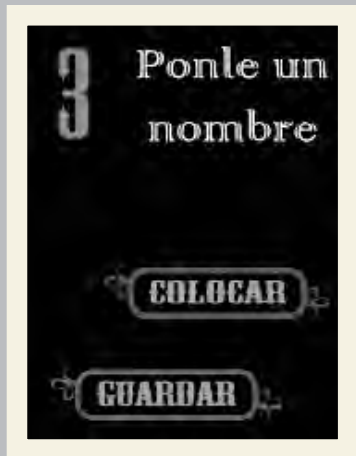


156, 157, 158, 159 y 160
Cinco opciones de elección para la imagen de calaverita.

Parte 3, personalización de la calavera de azúcar.

Desde aquí se le va a poder colocar un nombre en el área de etiqueta que tiene cada calavera en la frente. La letra que se usará es Courier New, estilo normal, color negro (#330000),

en puntaje 14. El máximo de caracteres a colocar es de 8. A continuación se muestra un ejemplo de como queda la calaverita. La calavera está en formato png 24 para conservar el fondo transparente y al guardarse debe quedar como una sola imagen tipo png 24 ó jpg con fondo negro ya que es usada en la siguiente sección.



161
Parte 3:
Colocación de
un nombre
para la
calaverita.



162
Muestra de un
nombre
ya colocado.

Parte 4, guardar

Desde aquí el usuario podrá guardar los cambios elaborados y pasar a la visualización final, que es la siguiente interfaz: [resultadolibrodevisitas fla](#).

Resultado libro de visitas

Esta sección es la que debe aparecer después de pulsar el botón guardar de la sección anterior.



163
Interfaz de una
dedicatoria o
calavera escrita
ya terminada.

Sus partes son:

Número organizador, el cual es el número con el que queda registrada la ofrenda.

Barra superior que contiene la dedicatoria, el lugar puestas en crearcalaverasylibrodevisita. fla, así como la fecha en la que se creó. Cuenta además con un adorno de greca que se encuentra en la librería bajo el nombre adornoletreeroinicio y es un símbolo tipo Movie Clip.

Calavera personalizada. Debe aparecer del lado izquierdo y es el resultado de la imagen de calavera que se seleccionó en la sección anterior con el nombre que se le puso.

Del lado derecho aparecerá la calavera escrita o dedicatoria entre los dos adornos

Además cuenta con la posibilidad de enviar una invitación de correo electrónico para que visiten el resultado específico:

Al darle clic se abre una ventana emergente (que es la misma de invitación a correo para ver ofrenda):

Autor: Para que el usuario coloque su nombre o un apodo. Longitud de caracteres máximos 30.

Correo: Para que el usuario ponga el correo a quien lo envía

Asunto: Para que el usuario ponga un Subject.



4.2. TRABAJO CON PROGRAMAS.

Para la elaboración de este sitio se ha utilizado un equipo Apple sistema operativo Mac OS X versión 10.4.11, con un procesador 2.16 GHz Intel Core 2 Duo y memoria 1 GB 667 MHz DDR2. Sin embargo si el trabajo se va a realizar en plataforma PC puede trabajarlo en sistema operativo Windows XP, Windows Vista o Windows 7 (en cualquiera de sus subversiones), ya que si están cargadas pueden soportar cualquiera de los programas de la Suite Adobe CS3 con la que se elaboró la parte técnica.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

4.4.1. TRABAJO CON ADOBE PHOTOSHOP

La versión del programa con la que se trabaja este proyecto es Adobe Photoshop CS3. Este programa se utilizó para:


Recortar las imágenes

Equilibrar color y luz

Añadir efectos.

Previamente se habían conseguido imágenes (aproximadamente 1,000) con el tema del día de muertos y la ofrenda. Sobre las mismas se elaboró una selección de las que conforman los elementos de la ofrenda. Para recortarlas se utiliza la técnica de recortes perfectos con trazados (paths). No se utiliza varita mágica (magic wand tool) ni ningún tipo de lazo, ya que son herramientas que dejan bordes mordidos y hacen que el recorte no sea parejo.

Los pasos para aplicar esta herramienta son los siguientes:

1. Tome la herramienta plumilla  y de un clic inicial (recomendado: en la parte superior izquierda).
2. De un segundo clic siguiendo cualquiera de estas acciones:
 - a. Si es una recta simplemente de otro clic
 - b. Si es una curva de clic sostenido en sentido contrario de la curva que desea formar.
3. Para generar el tercer punto si viene de uno recto no tiene que hacer nada; si viene de uno curvo tiene que matar el punto dando Alt más clic izquierdo al mismo tiempo en el punto anterior (no en los puntos de las líneas controladoras); si se quita una de las líneas largas que salen del punto, es que funcionó.
4. Repita el paso 2 y 3 hasta completar su figura (debe acabar donde inició). Recuerde que si no ve puede bajar la opacidad de la capa o bien cambiarle el color dándole doble clic al cuadro de color de la capa.
5. Abra la ventana de trazados (paths).
6. Seleccione el tercer icono de izquierda a derecha de la misma ventana, es decir la opción para convertir trazados en selecciones .
7. Regrese a capas.

8. Tire o quite el ojo de la capa de la forma de los trazados.
9. Vaya a la capa donde está el objeto que desea copiar.
10. Copie y pegue donde necesite.

1. Al abrir su imagen se reflejará en la ventana de capas que sólo cuenta con una de ellas. La capa se encuentra bloqueada, lo cual no le impedirá trabajar con herramienta pluma.



2. Una vez que aplicó la herramienta plumilla se forma la capa del trazado. En este caso la opacidad de la capa de la misma se ha bajado y permite ver parte de la imagen. Además si observa alrededor de la mancha azul verá una línea punteada la cual indica que se encuentra como selección activa.



3. Una vez recortada la figura con base en la selección hecha con los trazados puede copiarla y pegarla en el mismo documento y quitando los ojos de capa del fondo y de la capa del trazado puede ver su resultado final. Recuerde que el tramo de cuadros blanco y gris del fondo representa transparencia.



164

Esquema que sintetiza en tres momentos las acciones de recorte con trazados.



Retoque de luz

El retoque de luz de una fotografía se hace ejecutando el comando Imagen/Ajustes/Luces (Image/Adjustments/Levels). Con ello aparecerá una gráfica que muestra la cantidad de luces y sombras que posee su imagen o selección.

En esta gráfica deberá mover los parámetros que tiene en la opción Niveles de entrada (Input Levels), en cualquiera de sus 3 valores: sombras , medios tonos y luces . Una vez que concluya simplemente presione Ok para que se efectúen los cambios. No mueva en la parte inferior los parámetros de la barra de Niveles de salida (Output levels), ya que con ellos convertirá su imagen totalmente en blanco o negro, pero no le ayudará para corregir las luces.



165

Imagen de un mismo elemento y sus gráficas antes y después de retocar los valores de luces.

Retoque de color

Es muy común, dada la naturaleza de las imágenes (poca cantidad de iluminación y muchas de ellas fotos nocturnas), que el color de una foto no salga como es natural, tendiendo hacia algún tono en particular. Para corregirlo como paso inicial lo que debe hacer, es cambiar las luces como se muestra en el apartado anterior. Lo segundo es usar cualquiera de las dos técnicas aquí mostradas para corregir este problema.

La primer técnica es aplicando el comando Imagen/Ajustes/Equilibrio de color (Image/Adjustments/Color balance). Con ello se abrirá una ventana que indicará las variantes hacia las que puede ajustar los tonos, teniendo del lado izquierdo los colores pigmento cian, magenta y amarillo (cyan, magenta, y yellow) y del lado derecho los colores primarios luz rojo, verde y azul (red, green y blue). Antes de empezar a mover los controladores active la casilla del diálogo Previsualización (Preview) para ver los cambios directos en la imagen.

Para mejores resultados es apropiado usar la teoría del color, aplicando el complementario directo del color que predomina. Por ejemplo si su imagen es rojiza, puede contrarrestarlo poniéndole verde. O bien también puede poner los colores que lo conforman, en este caso azul (con su variante cian) y amarillo. Aplicarlo así puede considerarlo también como contrarrestarlo con el color primario pigmento que le falta.

Sin embargo para que no se confunda por estar unidos el modo de color luz RGB y el modo de colores pigmento CMYK, considere los siguientes tonos iguales:

cian o azul = azul

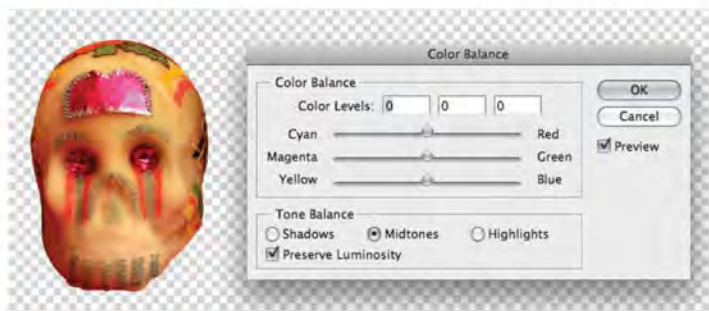
magenta o rojo = rojo.

De tal manera que pueda aplicar la técnica del complementario directo moviendo estos parámetros, pero considerándolos ambos como uno solo.

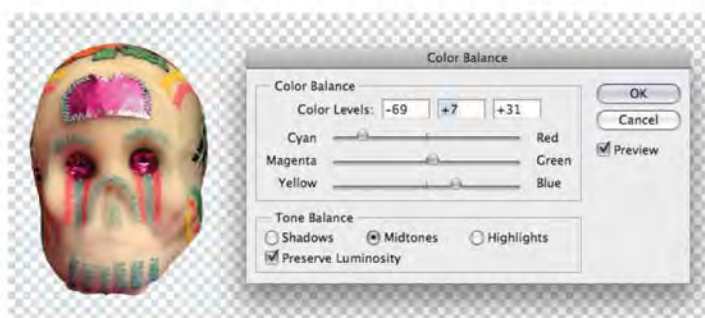
En un número inferior de casos ayuda considerablemente, después de contrarrestar el color, poner un toque del color original o bien alguno otro que no hayamos usado, pero en pequeña proporción.

Ahora bien, si su imagen no cambia lo suficiente es debido a que hasta este momento sólo ha modificado los valores para los Medios tonos (Midtones). Esto lo puede ver en la parte inferior de la ventana de equilibrio de color, ya que de entrada está seleccionado este parámetro. Sin embargo puede ajustar también las Sombras (Shadows), seleccionando la casilla circular y ajuste el color como sea conveniente a su imagen. Lo que no sugiero es ajustar los tonos para luces (lights) en ningún caso, ya que sólo hará que su imagen se sobreexponga y se quemé.

1. La imagen original presenta una tendencia hacia los amarillos y rojos. Si nota su gráfica está intacta en sus valores para los tonos representados.



2. Después de retocar los valores que contrarresten los tonos que presenta el original la imagen queda más natural.



166

Retoque de color cambiando las variaciones sobre los medios tonos.

Retoque de color con variaciones

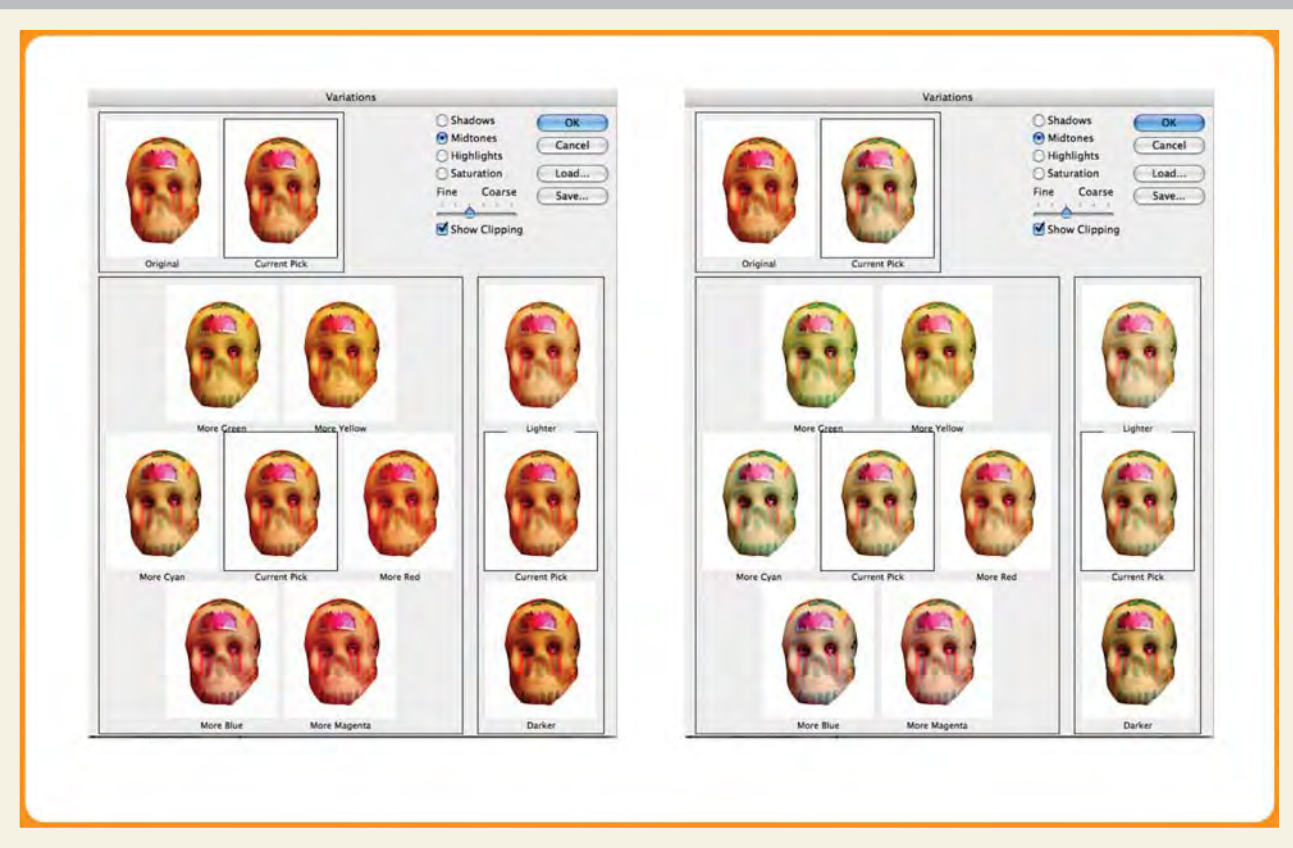
La segunda manera que también se utilizó para corregir problemas de color es utilizando el comando Imagen/Ajustes/Variaciones (Image/Adjustments/Variations). Con ello aparecerá un cuadro de diálogo que le mostrará lo que pasa con la tonalidad si la aplica ya que el mismo botón para contrarrestar el color es a la vez una previsualización del resultado que obtendrá. En esencia esta ventana le indica los mismos valores de tonos cian, magenta, amarillo, rojo, verde y azul que la opción equilibrio de color, pero de una forma visual.



Antes de empezar a trabajar tome en cuenta que hay otros botones que no se encuentran en la técnica anterior. El primero de ellos es el botón superior Original y Muestra actual (Current Pick), que son como era la imagen antes del retoque y el resultado actual, respectivamente. Muestra actual, se encuentra dos veces en la parte superior y en la parte central donde están las variaciones por color. Además del lado derecho cuenta con la opción para aclarar (Lighter) y oscurecer (Darker), que son una alternativa a corregir las luces con niveles.

Para trabajar con esta ventana, simplemente ponga el color opuesto a la tendencia de tono de la imagen. Puede hacerlo dando varios clics ya que no queda en un solo clic. Si se llega a pasar de tono y desea volver a la imagen original sin cancelar, simplemente seleccione Original en la parte superior izquierda para que vuelva a su estado anterior. Puede a la vez aclararla y oscurecer con las opciones ya mencionadas.

Al igual que ajustes de color, está manejando sólo los medio tonos, por lo que puede mejorarla aún más si también hacia variaciones de color sobre las sombras, seleccionando la opción en la parte superior derecha. No le recomiendo hacer variaciones sobre luces, ya que el resultado quedará sobreexpuesto.



Usando variaciones en su estado anterior y posterior, podemos ver como la imagen se corrige. Aquí se le agregó más cian y azul y se aclaró con la opción Lighter.


Cambio de tono-saturación

Otra forma de cambiar el color es con el comando Imagen/Ajustes/Tono-Saturación (Image/Adjustments/Hue-Saturation). Sin embargo a diferencia de las dos formas anteriores cambio toda la capa o lo seleccionado a un tono, por lo que solamente le servirá cuando quiera cambiar un objeto que tenga el color parejo. Para el caso del proyecto se usa en el fondo que de mesa que cambia a 3 tonos distintos.

Cuando esté trabajando con el cuadro de diálogo recuerde tener palomeado Colorear y Vista previa (Colorize y Preview), para ver los cambios mientras manipule los valores; para ello simplemente arrástrelos del triángulo que aparece en cada uno de sus valores. Tono (hue) cambio de color, mientras que Saturación (Saturation) hace el color más intenso o deslavado (blanco y negro). La opción Luminosidad (lightness) no es de mucha ayuda, ya que sólo contrasta la imagen convirtiéndola en blanco o negro. Le recomendamos no mover este valor.

También es muy recomendable que para usar esta herramienta haga una selección con pluma de la parte a cambiar y que se encuentre en una capa separada del resto.

1. La imagen original es en color rojo. Como se va a hacer un cambio parejo se puede usar el comando de Tono/Saturación.



2. En el cuadro de diálogo debe palomear Colorize y Preview. Si mueve el primer parámetro cambia de tono.



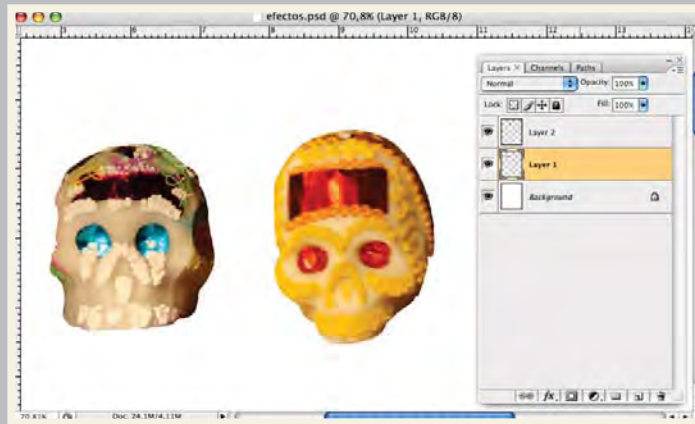
3. El resultado final es una imagen que parece con el color como si lo hubiera tenido desde el principio.



Aplicación de efectos

Después de equilibrar luces y corregir el color, de tal manera que las imágenes tengan un aspecto homogenizado, se puede hacer que parezcan tomadas de la misma sesión fotográfica si se agregan sombras. Para ello se utilizan las capas de efectos. Para trabajarla seguimos los siguientes pasos:

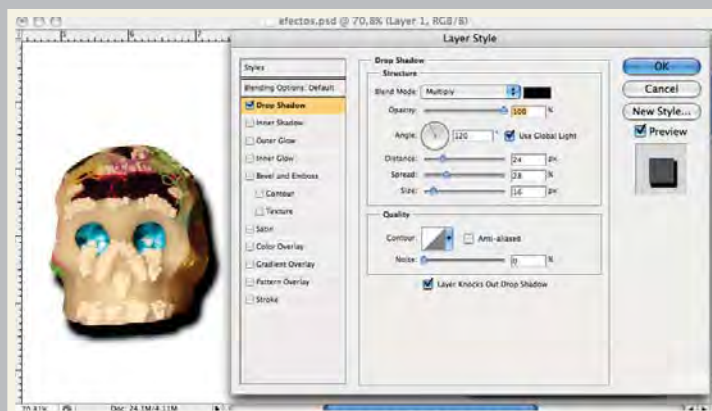
1. Seleccione la capa a la que desea añadir el efecto, la cual ya deberá estar previamente recortada y ajustada en luces y color.



169

Imagen en su estado original.

2. En la parte inferior de las capas seleccione el símbolo de efectos . Del menú que se despliegue de clic sobre la opción Arrojar Sombra (Drop Shadow).
3. Mueva los parámetros de Distancia, Despliegue y Tamaño (Distance, Spread y Size). También puede girar la aguja que viene para ángulo para cambiar la dirección de la sombra, así como el porcentaje de Opacidad (Opacity), para hacer más oscura la sombra. Recuerde que para ver los cambios debe tener palomeada la casilla de la opción Previsualizar (Preview).



170

Aplicación de la sombra exterior.

4. Del menú lateral izquierdo seleccione la opción Sombra interior (Inner Shadow), para generar una sombra que estará dentro del objeto pero en sentido contrario de la sombra externa que se puso. Recuerde seleccionar la palabra y no sólo palomear la opción.

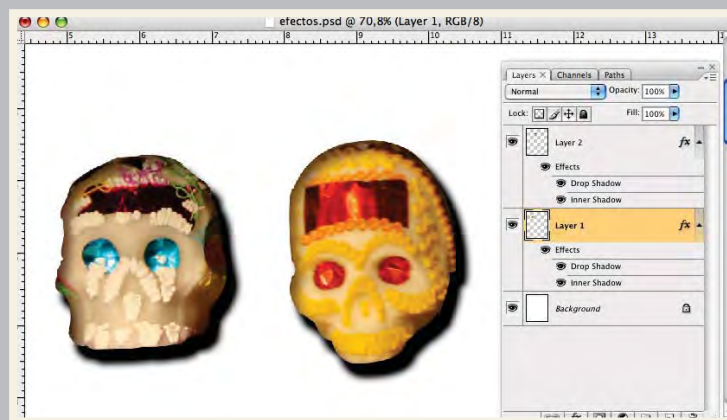
5. Mueva los mismos parámetros que utilizó para la sombra exterior. Además puede cambiar el color de la sombra dando clic en el recuadro negro que aparece y seleccionando otro tono.



171

Aplicación de la sombra interna.

6. Para aplicar los mismos efectos a las demás capas, lo único que debe hacer es arrastrar con Alt sostenido la que está en la capa (del lado derecho) hacia la capa que desea que tenga los mismos efectos; con esto se evita generar todo nuevamente.



172

Al terminar verá que aparecen las capas especiales de efecto en cada capa donde la haya colocado.

4.4.2. TRABAJO CON ILLUSTRATOR

Al ser un programa vectorial esta aplicación se utilizó para generar elementos gráficos de las interfaces, generalmente los botones y marcos, así como el título general.

Elaboración del título principal

Como el título es una especie de logotipo se decidió trabajarlo vectorialmente ya que era más fácil manipular los objetos, aplicarle efectos y ver sus resultados sin perder calidad



173

Logotipo general completo.

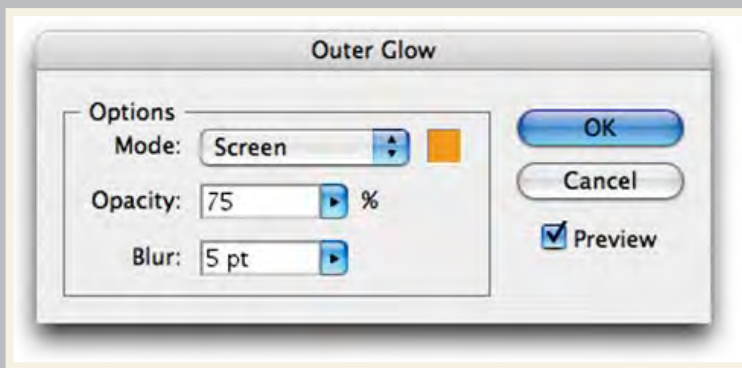
La cintilla, que funciona como logotipo fue generada por trazos. Después de haber decidido el estilo, la estética y los colores que se manejarían, se elaboró primeramente la cintilla que parece de tela y que está en la parte posterior. Ésta se sacó de una galería de vectores de imágenes antiguas. Sin embargo para poderla trabajar se necesito ponerle un relleno ya que la figura eran rellenos que no cerraban.



174

Base del logotipo.

Sobre esta misma figura se agregó un efecto de resplandor exterior, el cual se puede aplicar ejecutando el comando Effect/Stylize/Outer glow.



175

Cuadro de diálogo para colocar el resplandor exterior.

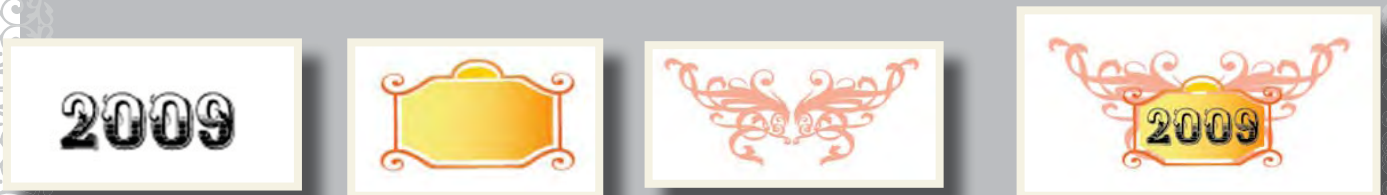
Como segundo paso se trabajó el texto. Se puso como texto normal y se le aplicó un efecto de deformación Effect/Warp/Arc para que tuviera la curvatura y que coincidiera visualmente con la cintilla que se quedó atrás.



176

Texto para el logo antes y después del curvado.

La parte inferior está constituida de 3 partes: el texto, un recuadro de fondo, y finalmente un adorno detrás del fondo. Se agruparon y se pusieron debajo de la cintilla para complementar la composición.



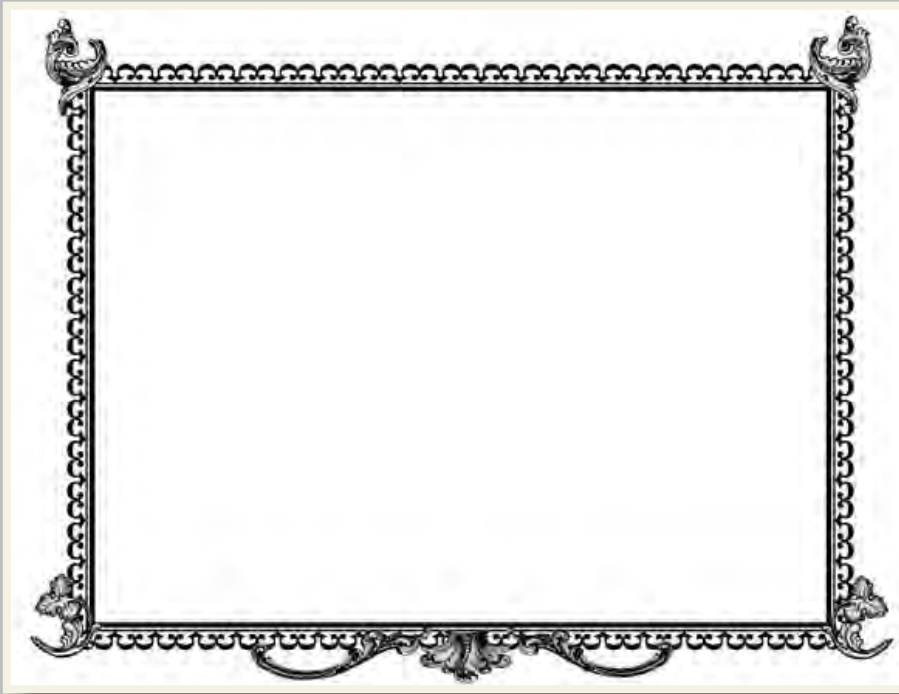
177

Composición de la parte de la fecha del logotipo: se conforma de 3 partes que se unen.

Elaboración de los elementos de la interfaz

Dentro de la interfaz para crear la ofrenda se encuentran 2 elementos de importancia: la pantalla, que es donde se arma la ofrenda virtual y el área de selección de elementos. También se trabajaron vectorialmente, ya que resultaba más práctico por su naturaleza vectorial, de que al cambiarse de tamaño, no se deformaban ni perdían calidad.

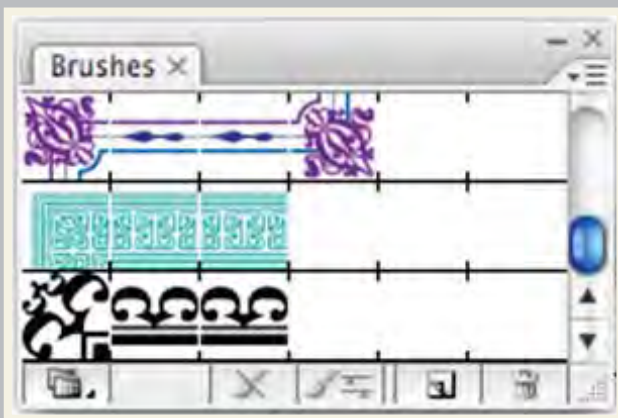
Pantalla



178

Marco para la pantalla de la ofrenda.

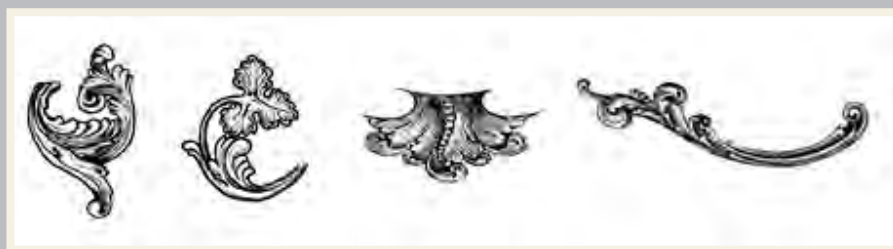
Para la generación de esta pantalla se utilizó un rectángulo normal, sólo que de borde se le puso un pincel especial de los que vienen en las categorías de Window/Brush libraries/Borders/Borders_decorative.



179

Ventana de pinceles con el estilo de marco usado para la pantalla.

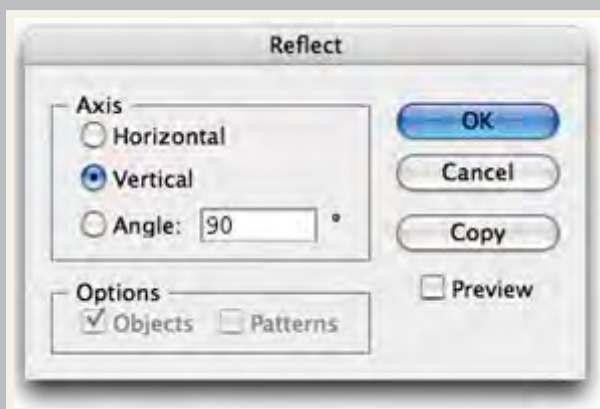
Sin embargo se añadieron elementos de una biblioteca gráfica vectorial para los remates que se encuentran en las esquinas y en la parte inferior.



180

Adornos usados para las esquinas de la pantalla.

Para el caso de los remates superiores como pares, y así mismo los remates inferiores y la parte central son los mismos elementos que sus pares, sólo que invertidos. Para reflejarlos se uso el comando: Object/Transform/Reflect. Para que lo haga horizontalmente, se deben dejar los parámetros que da por default.



181

Ventana para reflejar los objetos.

Área de elementos

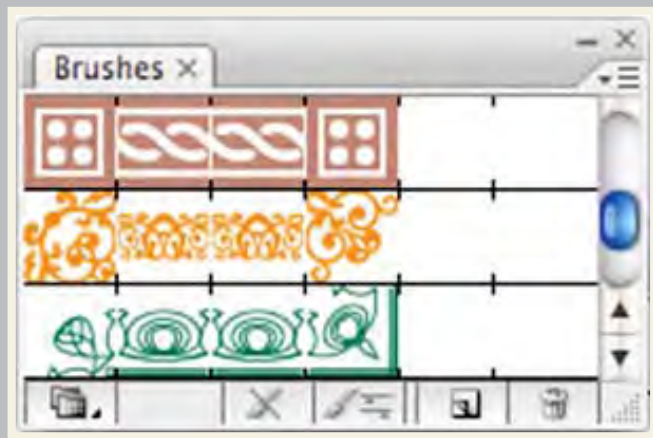
Esta parte también se trabajó a partir de un rectángulo cuyo borde también es un estilo de pincel específico; puede encontrar este borde y similares ejecutando el comando Window/Brush libraries/Borders/Borders_decorative.



182

Área de selección de elementos.





183

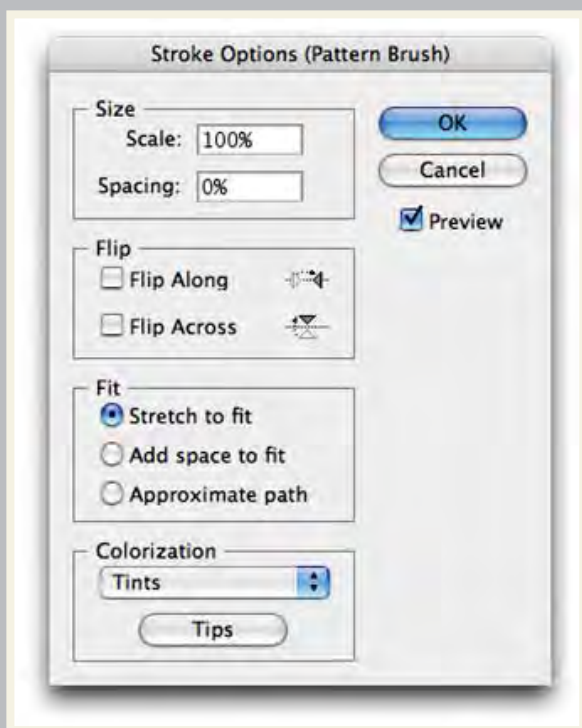
Ventana de pinceles donde se selecciona el tipo de borde.

Sin embargo el borde original se encuentra en color negro, por lo que se debe ejecutar un comando especial para cambiarlo de color. Los pasos son:

1. Una vez aplicado el borde deberá seleccionar el botón de cambio de apariencia (Options of selected object) de la ventana de pinceles.



2. Abierto el cuadro de diálogo deberá palomear previsualizar (preview) y en la parte inferior seleccionar la opción Tint, en el rubro de Colorization, para que tenga el color de contorno que tiene como color de contorno normal. Con esto puede cambiar el contorno de color y automáticamente cambiarla el borde.



184

Ventana para cambiar el color (tint) a los bordes un un pincel aplicado.

Elaboración de botones

Todos los botones fueron creados gráficamente en Illustrator y una vez terminados se llevaron a Flash para crearlos como símbolos. Los 3 tipos principales de botones que se crearon fueron:

De elementos.- Se refieren a los botones para seleccionar los distintos elementos de la ofrenda.



185

Muestras de botón de selección de elementos.

En realidad este tipo de botones están formados por 3 partes: un rectángulo de puntas redondeadas, los adornos laterales, que son trazos vectoriales y el texto interior. El texto se convirtió en curvas para su fácil manejo y no depender de la fuente en dado caso que se tuviera que trabajar en otro equipo.



186

Elementos que conforman el botón: marco, adornos y texto.

Operativos.- Con este nombre nos referimos a los botones que se usaron para la navegación entre las distintas páginas. Como característica son botones más rebuscados visualmente. También están conformados por 3 partes: un rectángulo con puntas redondeadas, los adornos y un texto convertido en curvas.



187

Botón de navegación del menú.

Circulares.- Con este nombre nos referimos a los demás botones que nos sirven de apoyo para cubrir acciones específicas en el resto de la página, como buscar la imagen para la ofrenda, colocar un texto como dedicatoria o ir a una ventana de búsqueda. Están confor-

mados básicamente por 2 elementos: un rectángulo de puntas redondeadas y un texto. En algunos casos se utilizó un adorno, el cual también se obtuvo de una galería de vectores.

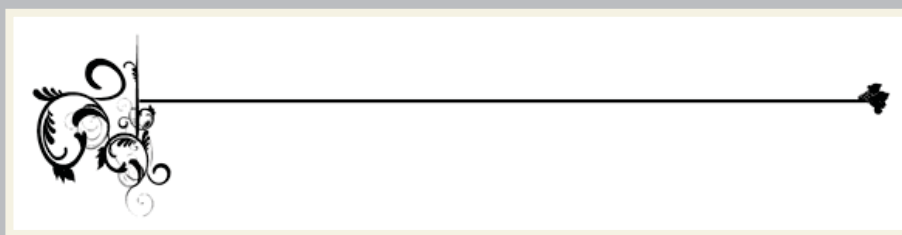


188

Ejemplo de botón secundario.

Adornos

También se elaboraron vectorialmente los adornos que aparecen en la sección de crear calavera escrita. Para generarlos, se retomó una imagen de adorno y a partir de duplicar, modificarla de tamaño y reposicionarla se generó el elemento gráfico que se muestra a continuación, además de que se le agregó una línea.



189

Adorno para los resultados y el libro de visitas.

4.3. PROGRAMACIÓN Y MUSICALIZACIÓN

Incluimos en este apartado la colaboración de otras profesiones que hicieron posible el desarrollo de la propuesta de la ofrenda: la parte de la programación y la música. Esto se debe a que únicamente desde el área de diseño, no se hubieran podido realizar, ya que son actividades específicas que en conjunto con el diseño forman un proyecto integral.

En cuanto a la programación se solicitó la colaboración directa del técnico programador (T.P.) Miguel Ángel Velasco Vázquez quien es egresado de Centro de Bachillerato Tecnológico industrial y de servicios No. 170. En base a su experiencia sugirió que la forma más práctica para desarrollar el proyecto era usando PHP, JavaScript y MySQL en una base Linux, contrariamente a la propuesta inicial que era con ActionScript. Su elección se debe principalmente a que son tecnologías gratuitas y que cuentan con un soporte generalizado a nivel mundial.

A continuación se describen brevemente cada una de estas tecnologías.

PHP es el medio con el que se integran las demás tecnologías aquí mencionadas, enfocándose en su interacción y cálculos matemáticos.

PHP es un lenguaje de programación interpretado, diseñado originalmente para la creación de páginas web dinámicas. Es usado principalmente en interpretación del lado del servidor (server-side scripting) pero actualmente puede ser utilizado desde una interfaz de línea de comandos o en la creación de otros tipos de programas incluyendo aplicaciones con interfaz gráfica usando las bibliotecas Qt o GTK+. PHP es un acrónimo recursivo que significa PHP Hypertext Pre-processor (inicialmente PHP Tools, o, Personal Home Page Tools). Fue creado originalmente por Rasmus Lerdorf en 1994... (Wikipedia, PHP: 2009).

Otra de sus características es que puede ser usado prácticamente en cualquier sistema operativo y no se requieren implementaciones especiales, ya que suele insertarse como lenguaje html tradicional.

Para trabajarlo se usa el block de notas clásico, sólo que todos los archivos deberán ser guardados con la terminación php.

En palabras del T.P. Velasco “JavaScript es el lenguaje utilizado para desarrollar la interfaz, ya que tiene que ver con los acomodos de los elementos y con lo que interactúa el usuario”. Fue diseñado en 1995 por Brendan Eich y desde entonces ha ido evolucionando y perfeccionándose.

Como se menciona en Wikipedia (2009) “es un lenguaje orientado a objetos, el cual puede ser interpretado por todos los navegadores modernos, gracias a que sigue los lineamiento planteados por la World Wide Web Consortium para los DOM (Document Object Model)”.



Para trabajarlo se elabora como un documento externo al cual hace referencia el html propiamente.

MySQL , comercializado desde 1981 por IBM y actualmente por Sun Microsystems, es un manejador de base de datos relacionales, el cual utiliza base de datos en tablas (pone los elementos independientes y sólo busca el elemento que necesita). Para fraseando a Wikipedia (2009), respecto al tema, “cada elemento utilizado es reconocido por un identificador (ID); a su vez los elementos se encuentran por categorías. Dicho de una manera sencilla es como un archivero con sus respectivos archivos”.

Generalmente su uso está ligado a PHP, ya que con éste se realiza el flujo de información.

En cuanto al sistema operativo Linux, iniciado en 1983 por Richard Stallman es un sistema operativo libre, ya que “su código fuente puede ser utilizado, modificado y redistribuido libremente por cualquiera bajos los términos de la GPL” (Wikipedia, 2009).

Respecto a la música se contrató el servicio de un músico profesional Rubén García quien es Licenciado en tecnología e información egresado de la Universidad de Guadalajara con especialidad en la composición digital de música; toca además la guitarra y el bajo. El realizó la melodía que se colocó de fondo. Se le pidió crear un loop de unos 20 segundos con una música relacionada al día de muertos pero que tuviera elementos de la naturaleza. Para el mismo el compositor agrego sonidos de lluvia. La música se llama Ofrenda Digital se encuentra en formato mp3. Fue colocada en la sección de generar la ofrenda.

4.4. PUBLICACIÓN

Para publicar un sitio se utiliza un programa FTP (File Transfer Protocole), el cual es la aplicación permite subir los archivos desde una máquina local (estacionaria o portátil) a un sitio que proporciona el servicio de hospedaje.

Este programa también se conoce como cliente FTP, el cual “es un programa que se instala en el ordenador del usuario, y que emplea el protocolo FTP para conectarse con un servidor FTP y transferir archivos, ya sea para descargarlos o para subirlos” (Wikipedia, 2009).

El lugar donde quedarán almacenados los archivos enviados se conoce como Servidor FTP, los cuales no suelen ser computadoras personales si no que son supercomputadoras de gran capacidad que se encuentran en funcionamiento constante permitiendo que cualquiera pueda acceder a los archivos desde un navegador como una página web.

Para este proyecto se cuenta con 2 programas FTP: Filezilla, el cual es para sistema operativo Windows y Cyberduck el cual es para sistema Operativo Mac OS. Esto se debe a que el programador trabaja en ambiente Windows y la labor de diseño se trabajó desde una Mac, teniendo que actualizar archivos desde ambas partes.

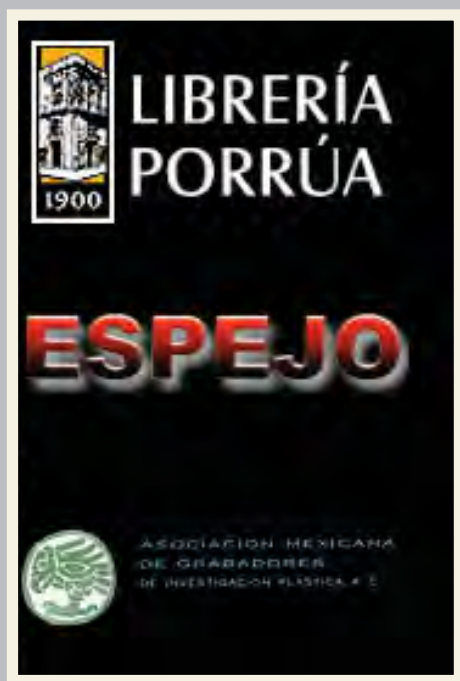
Para publicarlo además se hizo la adquisición de dos dominios: <http://www.ofrendavirtual.com> y <http://www.tucalaverita.com>. Se decidió que fueran dos dominios, pensando en que en los motores de búsqueda el concepto de calaverita se asocia con la de la ofrenda del día de muertos. La segunda dirección está redireccionada a la primera por lo que ambas llevan al mismo IP de dirección.

El IP es la dirección que tiene el sitio, la cual es expresada únicamente en dígitos. Cuando se expresa con letras se conoce como URL.

4.5. DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN

Para la difusión del sitio se realizaron las siguientes medidas:

1. Publicación de una animación de 25 segundos en el sitio antes de la apertura oficial de la ofrenda una semana antes del día de muertos. Utilizando las mismas imágenes y contenido para la ofrenda, como el logotipo, las calaveras y las flores. Se generó utilizando Strata 3D CX 5.5., Adobe After Effects, Adobe Premiere y Adobe Soundbooth (estos últimos en su versión CS3). Finalmente para optimizarlo como Flash Video se utilizó Adobe Media Encoder CS4. El video se subió a <http://www.youtube.com> y se vinculó al sitio para ahorrar espacio de descarga (vea fig. 190, 191, 192 y 193).
2. Adquisición de 1000 Google adwords. Se adquieren 1000 clics, de tal manera que en el buscador de Google salga como resultado destacado del lado derecho. Se buscó que quedará para la palabra ofrenda y día de muertos.
3. Se buscó el patrocinio de posibles negocios o instituciones. Concretamente se invitó a Librerías Porrúa, La Asociación Mexicana de Grabadores y el periódico Espejo, con el fin de que respaldaran un concurso de calaveras escritas. El mismo consistía en escribir una calavera, sobre las cuales pueden votar los distintos usuarios. Las diez más votadas entrarán a jurado y los 3 primeros lugares ganaron libros y grabados.



190

Patrocinadores.



191

Captura de pantalla no. 1 del promocional subido al sitio.



192

Captura de pantalla no. 2 del promocional subido al sitio.



193

Captura de pantalla no. 3 del promocional subido al sitio.



194

Captura de pantalla no. 4 del promocional subido al sitio.

4.6. RESULTADOS

Para la temporada del día de muertos 2009, el sitio se publicó una semana antes, desde el día 25 de octubre de 2010. Hasta antes del día 30 de octubre sólo estuvo subido el video promocional (vea subcapítulo 4.5.). A partir del día 31 de octubre, se subió la parte para crear ofrenda; sin embargo se quitó el día uno de noviembre por problemas anómalos de funcionamiento. Lo que sí estuvo publicado es el concurso de ofrendas a través del libro de visitas. Para el mismo se promocionó que los tres primeros lugares se llevarían el libro Pan de muerto, Historias necrofilicas, publicado por Pórrua. Para el primer y segundo lugar se otorgaron además grabados donados por el maestro Alejandro Alvarado Carreño como representante de la Asociación Mexicana de Grabadores.

Los 11 (hubo un empate de votos para la posición diez) finalistas fueron:

Para Elisa. Dedicada: A mi madre con Cariño de Miguel Agustin Vargas Padilla de México D.F. con la calavera 4

Para México. Dedicada: Mis Sufridos Compatriotas de María de la Paz Reyes Peña de México D.F. con la calavera 45

Para Roger. Dedicada: pa mi super amiguis!! de Brenda Rosey de México D.F. con la calavera 164

Para Calavera. Dedicada: Para todas las “Calaveritas” de María de los Ángeles Rosales de Oaxaca con la calavera 103

Para María. Dedicada: Para Michoacán, la “Tierra de mis amores” de Lili Torres de México D.F. con la calavera 125

Para CULTURA. Dedicada: a la Literatura de Leticia Cruz de Chihuahua con la calavera 75

Para Migue. Dedicada: A mi papi de Katia Velasco de México D.F. con la calavera 21

Para IVA. Dedicada: calavera del IVA de Simón Aranda de Chihuahua con la calavera 160

Para El Lobo. Dedicada: De mi, para mi de Humberto Cruz López del Estado de México con la calavera 58

Para 2009. Dedicada: Al 2009 en México de Julio Sánchez del Estado de México con la calavera 121



Para MIKY. Dedicada: Al profe Miguelito de Miguel Francisco Atilano de México D.f. con la calavera 167.

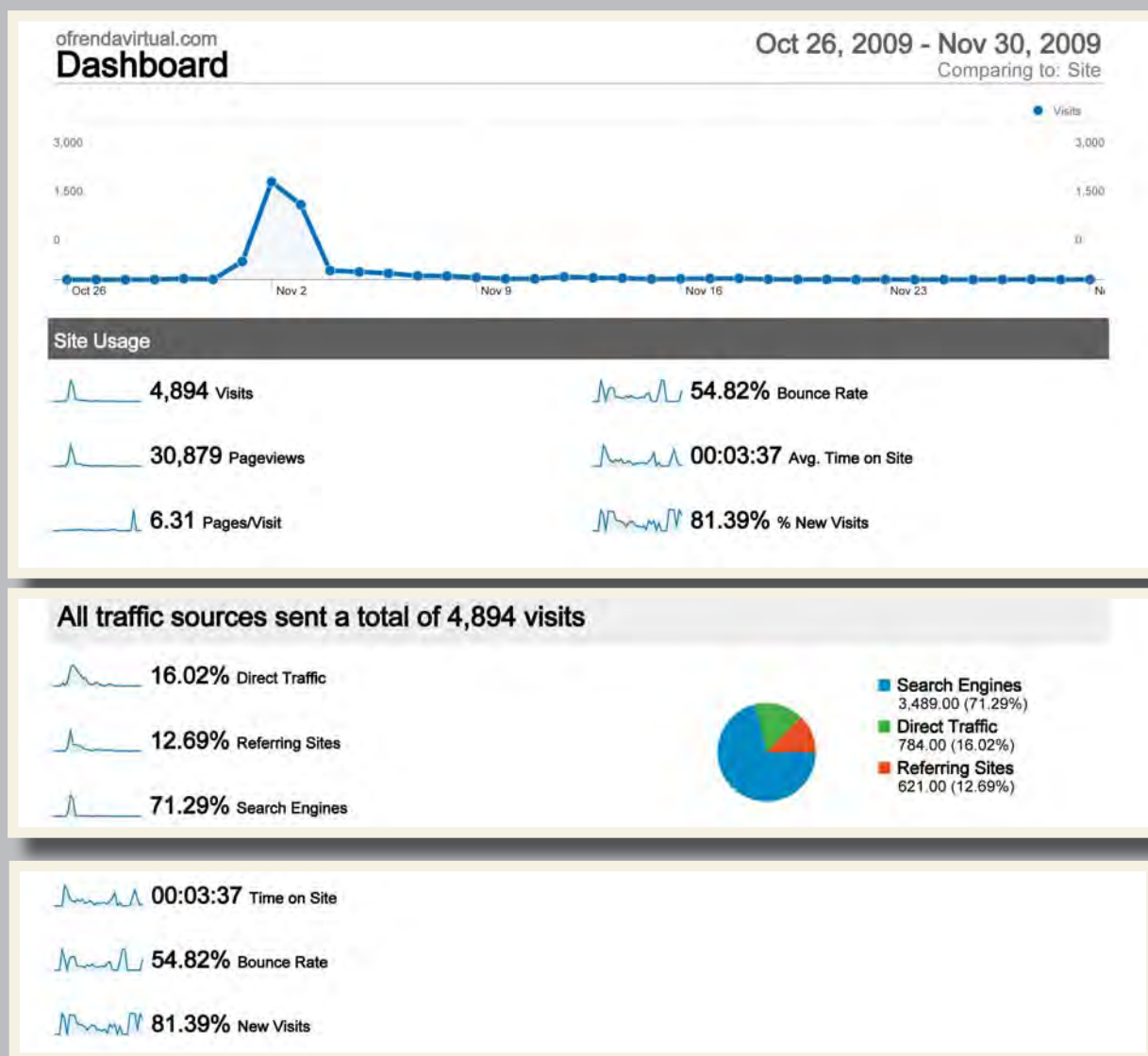
Los tres primeros lugares fueron:

1er Lugar: Leticia Cruz, de Cd. Juárez, Chihuahua

2do Lugar: Miguel Agustin Vargas Padilla, del Distrito Federal

3er Lugar: María de los Ángeles Rosales, de Oaxaca.

En cuanto al número de visitas se utilizó la herramienta Google Analytics, con la cual se pudo medir el flujo de visitantes, el cual ascendió a casi 5,000 en dos semanas. Como resultados se anexan a continuación los reportes del sitio mencionado:





4,894 visits came from 16 countries/territories

Site Usage					
Visits	Pages/Visit	Avg. Time on Site	% New Visits	Bounce Rate	
4,894	6.31	00:03:37	81.43%	54.82%	
% of Site Total: 100.00%	Site Avg: 6.31 (0.00%)	Site Avg: 00:03:37 (0.00%)	Site Avg: 81.39% (0.05%)	Site Avg: 54.82% (0.00%)	
Country/Territory	Visits	Pages/Visit	Avg. Time on Site	% New Visits	Bounce Rate
Mexico	4,819	6.26	00:03:37	81.61%	55.34%
United States	31	10.61	00:03:48	83.87%	19.35%
Argentina	18	8.00	00:03:40	27.78%	33.33%
Spain	6	8.00	00:06:02	50.00%	0.00%
Puerto Rico	3	12.33	00:06:08	100.00%	33.33%
Russia	3	3.00	00:04:49	33.33%	0.00%
Colombia	2	3.50	00:01:30	100.00%	50.00%
France	2	3.00	00:03:02	100.00%	0.00%
Venezuela	2	2.50	00:00:52	100.00%	0.00%

Resultados estadísticos referentes al país del visitante.

Fuentes de consulta

Wikipedia, (2009) *GNU/Linux*, [On Line]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux>, [2009, 14 de septiembre]

Wikipedia, (2009) *JavaScript*, [On Line]. <http://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>, [2009, 14 de septiembre]

Vilchis, L. C. (1998) *Metodología del Diseño*. Fundamentos teóricos, México: Claves Latinoamericanas

Wikipedia, (2009) *MySQL*, [On Line]. <http://es.wikipedia.org/wiki/MySQL>, [2009, 14 de septiembre]

Wikipedia, (2009) *PHP*, [On Line]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/PHP>, [2009, 14 de septiembre]



CONCLUSIONES

Este proyecto de maestría pudo utilizar las ventajas que ofrece el internet como herramienta virtual e interactiva para crear una propuesta de ofrenda virtual del día de muertos. No fue un proceso sencillo, ya que duró aproximadamente tres años desde su planteamiento hasta su culminación.

Las hipótesis que rigieron esta labor fueron:

El internet en el año 2010, en México Distrito Federal, es un medio para difundir una ofrenda virtual del día de muertos interactiva.

Y de ahí una segunda enunciación:

El diseñador gráfico del Distrito Federal hacia el 2010 usa una metodología de investigación para plantear y desarrollar una solución gráfico-virtual al proyecto “Creación de una ofrenda virtual interactiva del día de muertos” que resuelve con programas de diseño.

En este sentido se han podido realizar como acciones, ya que el producto final es la prueba de que se ha conseguido. Sin embargo, el sitio publicado todavía se halla en una etapa de experimentación, por lo que habría que hacer para la edición del día de muertos de este año (2010) pruebas con los usuarios para mejorar fallas y hacer un sitio más amigable.

La ofrenda está pensada para gente que tiene acceso a la internet; sin embargo habría que investigar el alcance real que se puede tener. Por ejemplo al final del proyecto surgió la duda referente al impacto que puede tener este tipo de proyecto en una comunidad rural donde la colocación de la ofrenda del día de muertos tiene un gran significado emocional, religioso y personal.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

También las reflexiones sobre el tema han surgido: ¿Qué más hay allá de los usos que no se le han dado al internet? ¿Se ha estudiado recientemente lo virtual y lo interactivo en campos como México? ¿Qué tan confiables son los datos que arrojan sitios como Google Analytics?

En fin, nuevas interrogantes han surgido, pero me quedo satisfecho de poder presentar este trabajo como un testimonio del quehacer de un diseñador gráfico del Distrito Federal hacia el 2010 y espero que sirva de referencia y testimonio para el futuro y que sea la base para nuevos proyectos en mi carrera como profesional.

ANEXOS



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ENTREVISTA AL ARQUEÓLOGO CUTBERTO ENRÍQUEZ PINEDA

10 de marzo de 2010, México, D. F.

Nota. E significa *Entrevistador* y C es de *Cutberto*.

E- Hoy es miércoles 10 de marzo de 2010 y estamos en entrevista con el arqueólogo Cutberto Enríquez Pineda.

Para empezar, quisiera que en forma breve, nos platicues de tu formación y en qué fue en lo que te especializaste.

C- Bueno, yo soy arqueólogo por la Escuela Nacional de Antropología e Historia, sin embargo una de mis especialidades es lo que sería la religión y la magia, de hecho imparto cursos de historia de la magia en el centro cultural Woody Allen; he estado a cargo de diversas exposiciones, como instrumentos de tortura y pena capital, terror de las máquinas, asesinos seriales, pena de muerte, brujería, etc.

E- Muy apropiado para esta investigación.

Pregunta 1.- ¿Las sociedades prehispánicas qué tipo de cosmovisión compartían y de qué manera ésta se relacionaba con la religión?

C- Partiendo de la definición de cosmovisión, es un camino que está un poco discutido porque en nuestra antropología muchos la usan, pero pocos la han definido. En los tiempos de Arturo Galván cosmovisión es la forma en como interpretan la realidad de acuerdo a sus cánones culturales en base a eso la cosmovisión que hubo en la época prehispánica, curiosamente aunque hay diversas culturas, estamos hablando que en el territorio mexicano hay una forma, grupos culturales y formas diversas, estamos diciendo que hay en el país una cierta homogeneidad en la concepción o al menos en la percepción de lo que ellos concebían como realidad y, sobre todo, su interpretación, de lo que es una cosmovisión hasta cierto punto homogénea, aunque se presenta en diversas actividades lingüísticas, iconográficas y de diferentes ídoles, curiosamente se percibe todavía una cierta homogeneidad, cierta permanencia en los diversos grupos culturales; en ese aspecto estamos hablando que, en lo que corresponde a esta entrevista, que es día de muertos y además hablamos de la creencia de la vida a través del más allá, en esa forma la creencia de dioses o deidades, así como lo que llamaríamos una convivencia directa, una convivencia sutil, una posibilidad de convivencia con las diferentes deidades a través de diversas formas concretamente a través de la forma de rituales o de formas chamánicas, curiosamente, incluso es muy importante para ellos el uso de los sicotrópicos, el uso de plantas, como lo es el pellote, que es una forma para poder alcanzar esos niveles de éxtasis y comunicación con los dioses; otra cosa que llama la atención de las formas rituales es, que al menos, para las formas culturales chamánicas de

Aquí de Mesoamérica los chamanes están en capacidad no solamente de entablar dialogo con los dioses, sino también poder engañarlos, regañarlos o hasta en cierto punto, combatir con ellos.

D- Entonces si vemos que esta cosmovisión, como usted la define, estaría basada en la religión, en lo que ellos conciben como sus rituales y todo lo que emana de ello.

c- No está basada, pero sí es una parte muy fundamental porque la religión, al igual que otras formas e instituciones culturales no sobreviven solas, conviven y están como en una especie de osmosis, una especie de migajón por otras instituciones culturales que sin ellas no pueden existir. Es muy importante, pero no puede existir perse; solamente por ser la religión, es muy importante en diversas índoles, al menos en la cosmovisión cultural de Mesoamérica

e- Para concretar un poco la investigación, desde su punto de vista... ¿Cuál considera que sea la más representativa de las culturas prehispánicas y por qué?

Y la siguiente pregunta es: ¿Dentro de dicha cultura cómo se concebía el culto a la muerte y en qué consistía su celebración?

c- Todas son representativas, más bien aquí el problema que vemos son dos cuestiones:

Uno, la fuerza institucional que tiene ciertas características de grupos culturales como, grupos mexicas, tarascos, etc. por una búsqueda de patrimonios, una búsqueda de la identidad nacional, sin embargo todos los grupos culturales son importantes y otro aspecto que también daña esa importancia de forma equitativa de los grupos culturales, es lo que llamaríamos la falta de fuentes o la falta de estudios de otros grupos que han sido hasta cierto punto desplazados, como los tepehuanes, los coras y demás que han sido un poco menos estudiados y de mayor importancia, comparados con lo que sería grupos como los mexicas, los mixtecos y demás que culturalmente son muy importantes en un aspecto institucional, pero eso tiene que ver tanto de un nivel institucional como de un nivel de referencias culturales o de investigaciones reales, sin embargo en ese aspecto varían un poco, pero curiosamente tienen ciertas características generales que en este caso, con lo que es el día de muertos o su representación fenoménica con la ofrenda es la permanencia de esta idea de la posibilidad de una vida en el más allá o la no muerte tras la muerte física es una constante que permite la existencia de ciertas representaciones fenoménicas que a través de lo que serían ofrendas, por medio de la convivencia, de entablar dialogo en algunas ocasiones o ciertos días especiales, pero curiosamente aunque existen estas ofrendas lo que varia es su representatividad fenoménica. En el altiplano la parte que sería se tiene la tradición de lo que es la ofrenda que todos conocemos, básicamente un altar con deidades o representaciones de santos o deidades cristianas con ofrendas que tienen reminiscencias de significados prehispánicos, como lo que sería el viento, el fuego, la tierra y el agua, sin embargo esta representatividad fenoménica comparte o se nutre concretamente de sus tradiciones, de sus raíces prehispánicas como de sus raíces coloniales pero curiosamente cambia en cuanto tenemos otro grupo cultural otra zona cultural como Guerrero, Yucatán, Oaxaca, etc. donde la misma representatividad es diferente de forma fantástica, por ejemplo en Oaxaca no solamente se festeja el

2 de noviembre como el día de los muertos sino también en agosto se realizan festividades relacionadas a los muertos, en Guerrero no se tiene una zona de altar tan definida como en altiplano se tiene y aparte se tienen características u ofrendas que no necesariamente están aquí, por ejemplo aquí tenemos el pan de muertos que tiene unas características concretas como es su forma ovalada con

una representación de huesos, azúcar de colores, etcétera, pero allá representan el pan de muertos con la forma humana incluso ponen el azúcar de color sangre representando el cuerpo del fallecido o por ejemplo en la zona de Sinaloa la zona de la ofrenda no es sobre una mesa sino sobre un templete que está sostenido sobre 4 lazos, es variable pero curiosamente hay cierta permanencia de la simbología de lo que sería esos 4 elementos necesarios, como sería el fuego, el agua, el aire y la tierra, en la parte de Iguala Guerrero; en la parte de Oaxaca hay otra al igual que en Yucatán o Campeche, no lo recuerdo no solamente existe la ofrenda, existe la convivencia en el panteón y sacan a los huesos de los fallecidos, los lavan y conviven con ellos, una vez que los lavan y demás, pasa el tiempo y los vuelven a enterrar

E- La ofrenda como la conocemos aquí, como la concebimos en el Distrito Federal corresponde a una representación fenoménica que no es nada mas representación propia de los estados que se encuentran colindantes con el Distrito Federal

C- Si

¿Dentro del México de la colonia, cómo fue que se transformó ese culto prehispánico de la muerte?

C- Tenemos que tener en cuenta que los monjes franciscanos, monjes mercenarios y demás que vinieron de esa formación fueron muy inteligentes, sabían que no podían desenterrar todas esas creencias míticas de la noche a la mañana y se empezó a formar lo que sería el sincretismo, que es un fenómeno cultural donde dos culturas forman una simbiosis y crean algo nuevo retomando raíces de ambas, en ese aspecto, los frailes intentaron quitar estas creencias, quitando las deidades prehispánicas por santos y por dioses cristianos sin embargo en ese aspecto también se obtuvo gran influencia aparte de lo prehispánico que ya hemos hablado, en parte de occidente recordemos que fue parte de una España saliendo de la edad media, que si bien es una España de oro es una España totalmente de mentalidad medieval.

Retomando otras ideas, vemos que la edad media no muere con el renacimiento, el renacimiento es artístico, no hay un renacimiento social, un cambio sociológico o cultural y lo que hay es solamente un renacimiento artístico y no un renacimiento como tal. Retomando estas ideas de Lucier Fer Mark Block y otros veríamos que la mentalidad medieval impera en toda la España del siglo XVI, XVII y que finalmente es la España que nos llega, esta España de conquistadores, que llega pensando que encontrara hadas, elfos, sirenas, etc., todo esto que venía en los cantares de gestas que venían aquí a descubrir América, incluso hay referencias en varios aspectos donde dice que vieron a lo lejos unicornios y demás y no sabemos si realmente los vieron o eran parte de sus fantasías con esta mentalidad medieval, motivo del mismo esa mentalidad venía con la idea de la muerte medieval con estas partes macabras estas ideas representativas, así como los libros del buen morir, que estos libros para el

siglo XX influirán en lo que es el culto a la santa muerte que es muy posterior, en los libros del buen morir es básicamente.

E-¿Desde cuándo considera que existe la celebración del día de muertos como la conocemos ahora digamos enfrentemos en el altiplano y en concreto la colocación de la ofrenda?

C- Es una gran pregunta que nadie ha podido resolver, tiene que ser en la época de la colonia en el siglo XVI, XVII, por ejemplo representaciones como el nacimiento de Cristo sabemos que hay fechas exactas por la llegada de los franciscanos y de las primeras navidades de quien crea el nacimiento, pero ya una forma simbiótica, o síntesis como tal de lo que hoy conocemos como la representación del altar para el día de muertos, no hay fecha, tiene que ser en el siglo XVI, XVII pero una fecha concreta no.

E- Digamos que fue algo que ha ido evolucionando todo el tiempo, como todo en esta vida y por lo mismo no podemos definirlo exactamente o aterrizarlo concretamente.

C- Si, de hecho, curiosamente ha habido cambio, por ejemplo en la época prehispánica aquí en el altiplano las actividad del día de muertos eran en agosto, no eran en octubre, ya por cuestiones de índole religiosa estas se cambiaron para octubre y noviembre, pero no tienen una fecha concreta, sabemos que fue en el siglo XVI, XVII pero no hay una fecha exacta a partir de cuándo se autorizó el uso de la ofrenda con tales características, más bien es un ambiente cultural no tan institucionalizado.

E- Una pregunta que deriva de esto es, si es cierto que este cambio de fecha obedece muchas veces a los tiempos de cultivos y de recoger los cultivos en las épocas otoñales.

C- Si en el caso de los europeos, sí; en el caso de los prehispánicos no; como te digo, estamos hablando de la época de los muertos es en agosto en una época de bonanza, donde está todo lo reciente y eso nos habla de la perfección acerca de la muerte, donde no conciben la muerte como un finito a diferencia de lo que sería en Europa, que ahí sí la consideran como un fin esperando la resurrección a través de un juicio final, pero es una cosa de gran permanencia, como todavía en Oaxaca, en el Istmo de Tehuantepec ellos siguen festejando el primero y dos de noviembre, aquí siguen festejando en agosto su representatividad de día de muertos de forma prehispánica.

E- Continuando, ¿Cuál sería su definición como experto en la materia de lo que es la ofrenda de día de muertos actual?

C- Para mí la ofrenda de día de muertos es una representación fenoménica de la creencia o del ideal, de la permanencia de la vida más allá de la muerte, porque básicamente es la idea de que los muertos regresan bajo ciertas condiciones, no para dañar a los vivos, sino mas bien para poder convivir con ellos y convivir con ellos de una forma armoniosa, de una forma familiar y que mejor que una forma familiar que mediante el consumo de estos

elementos. Haciendo una síntesis, una similitud, una forma viva no hay mejor forma de la representación familiar que cuando todos se juntan a comer, cuando una familia se junta a comer, es la unión familiar, conviven, hablan y demás y la mejor forma de tener presentes estos muertos que ya fallecieron es precisamente con esta forma de la ofrenda donde se tienen alimentos que posteriormente podrán consumir los vivos de una forma de convivencia no maligna sino de una forma familiar.

E- Dentro de lo mismo ¿cuáles serían los elementos que considera esenciales en una colocación de ofrenda del día de muertos?, ahorita podemos centrarlo a lo del altiplano.

C- Aunque varían a lo largo de todo el país las ofrendas contienen ciertas constantes más allá de su representación que puede ser en el caso del altiplano con un altar como en el caso de Sinaloa un petate colgado de cuatro hilos o en el caso de Yucatán sacando los huesos de los muertos, siempre es necesario la presencia de cuatro elementos que serían el fuego, el agua, el viento y la tierra, eso representado con lo que sería la sal, el agua, el incienso y el papel picado, cada uno representa un aspecto de simbólico desde el aspecto prehispánico como el aspecto colonial, el incienso o copal son esas reminiscencias del espíritu, la sal la pureza, el agua como consumo, retomando esta idea de que los muertos como espíritus regresan a través de un viaje y necesitan descansar y tomar agua para restablecerse, el papel picado como está presencia del viento, el fuego como el caso de las brasas para encender el incienso y la tierra, esos serían los elementos necesarios, más aparte también está la presencia directamente de una presencia icónica de los muertos como pueden ser fotografías, películas, bustos, gustos, etc., tomando en cuenta que tiene la presencia y la validez católica, es precisamente la necesidad de esta representación icónica de santos o de la deidad misma, en este aspecto y viene la forma cultural que ha sobrevivido, que varía de cada uno que va a ser lo que es alimento per se, como el pan de muerto o sus variantes como, en el caso de Guerrero con su forma de muerto con o sin azúcar, en el caso de la ciudad de México lo que sería el pan de muerto de forma romboidal y cóncavo con la figurita de los huesos, la presencia del mole de la parte de Oaxaca o la cochinita pibil en Yucatán, etc., pero se tiene esa permanencia del alimento que tiene sus propias variantes en cada región o cada estado de la república.

E- Aquí mismo que papel jugarían las calaveritas de azúcar o las calaveras que se hacen como muñecos con papel periódico.

C- Eso tiene que ver un poco con la idiosincrasia del mexicano que durante mucho tiempo se vendió de forma jocosa que el mexicano no le tiene miedo a la muerte, yo creo le tiene miedo a la muerte porque la muerte es un proceso natural del género humano, es su cosmovisión o representación misma de la muerte, cuando la vemos lejano, la vemos jocosa, una forma natural y muy propia de la comadita mexicana, sin embargo cuando estamos en sus manos la vemos de forma terrible.

- Eso tiene que ver un poco con la idiosincrasia del mexicano que durante mucho tiempo se vendió de forma jocosa que el mexicano no le tiene miedo a la muerte, yo creo le tiene miedo a la muerte porque la muerte es un miedo natural del género humano, es su cosmovisión o representación misma de la muerte, cuando la vemos lejano, la vemos jocosa, una forma natural y muy propia de la cosmovisión mexicana, sin embargo cuando estamos en sus manos la vemos de forma terrible, sin embargo cuando sabemos en este aspecto del día de muertos, es un aspecto totalmente cercano a donde regresan los muertos de una muerte no ofensiva de forma natural y armoniosa pues lo tenemos a ritual izar de acuerdo a la cosmovisión sabemos que lo vemos de forma jocosa como lo vemos en estas calaveritas de chocolate, de dulce, figuritas donde vemos a un esqueleto cargando féretros, etc., sin embargo esto tiene que ver mucho con la cosmovisión del mexicano, no es que no le tenga miedo a la muerte sino es la interpretación propia de la muerte en sí.

E- Para finalizar ¿qué opinión tiene al respecto de saber que puede existir una ofrenda del día de muertos que sea virtual digital e interactiva y que puede estar en un sitio web que funcione como una alternativa o una constitución a la ofrenda del día de muertos tradicional?

C- Sustitución no creo, sería solamente en caso de gente que vive en el extranjero o en casos muy concretos, estamos hablando de casos como de estudiantes o algún oficinista que necesariamente tengan que estar solo en el extranjero o porque como te digo el culto de los muertos es culto grupal, generalmente embulle a un grupo familiar y por lo mismo ese grupo familiar pone la ofrenda de forma colectiva, sin embargo hay gente que por sus propias necesidades tiene que vivir sola, yo creo ahí es donde sería de utilidad la idea de la ofrenda de muertos de forma virtual, ya de otra forma se me hace muy interesante sobretodo como un proyecto no solamente de difusión cultural si no también de identidad cultural donde la gente del extranjero que no conozca estas tradiciones culturales pueda acceder a través de ellos y tener su significado a través de la interpretación misma de una forma más global, pero al menos de una forma practica así como de una forma grupal no le veo una realidad práctica porque tomando en cuenta que el gran target del internet es como para gente joven o al menos de los 30 años para abajo o con un perfil socioeconómico predeterminado, no cualquiera hoy en día tiene acceso a internet o tienen interés en el internet.

E- Damos por concluida la entrevista y agradecemos la participación del Antropólogo Cutberto

ENTREVISTA A LA MAESTRA HORTENSIA CANO

Coordinadora de producción académica (encargada del desarrollo de cursos en línea)

11 de marzo de 2010

1. ¿Puede considerar al internet como una herramienta para la difusión de contenidos culturales y académicos?

Claro que se puede considerar como una herramienta, de hecho la más importante actualmente, pueden llegar en varios idiomas, se pueden distribuir muchos contenidos, no solamente los de difusión comercial, si no de cualquier índole y en ello lo cultural y académico.

Definitivamente si es la mejor herramienta par difusión de contenidos culturales y o académicos.

2. ¿Cómo define el término “Virtual”?

Virtual podemos considerar algo que existe o que se intenta simular de alguna manera; por ejemplo en educación cuando hablamos de un aula virtual es un medio que se genera por medio de herramientas de cómputo para simular que el alumno está en aula. No hay un salón, no hay un pizarrón. Sin embargo hay otros medios; por ejemplo hay medios de discusión para transmitir por medio de chat se puede platicar, o el correo electrónico. Hay muchas cosas que se pueden simular y semejar a lo real. Eso sería el término virtual: algo que se trata de hacer para que se parezca a la realidad.

3. ¿Qué beneficio aporta lo virtual para el uso del internet con fines educativos y culturales?

Muchos beneficios, no hace falta ahora ya estar en el sitio, no hace falta desplazarse a un lugar geográficamente lejano, no hace falta estar en un lugar, en un momento determinado. El internet nos permite ver cosas en tiempo real o en tiempo diferido. Definitivamente para las cuestiones educativas o culturales es de mucha utilidad. Si alguien que vive lejos necesita tomar un curso o estar en un evento, puede usar internet para poderlo ver a través de su pantalla. Y eso es uno de los grandes beneficios que tiene, incluso puede grabarlo y revisarlo en otras ocasiones. Hay muchos actrices, actores, cantantes que ponen ya sus producciones nuevas en internet. Entonces tiene muchos beneficios: ya no hay que ir al cine, ya no hay que vivir en Estados Unidos o en los países donde se van a estrenar los estrenos mundiales cuando lo pueden ver directamente en internet en el momento en que lo están haciendo.

4. ¿Cómo define el término “interactivo”?

Es algo que permite inter-actuar, algo que permite el intercambio de acciones en ambos lados. En el caso, por ejemplo de interactivo es que nosotros hacemos algo y obtenemos una



respuesta. Eso sería interactivo.

5. ¿Lo interactivo de que manera potencia las propiedades del internet como un medio cultural y académico?

Pues lo potencia mucho porque no solamente estamos ya trabajando con la máquina. Al ser un medio interactivo podemos obtener respuesta inmediata; por ejemplo en un chat, estamos trabajando y nos están contestando al mismo tiempo. Estamos realizando una animación y nos da una retroalimentación. Estamos tomando un curso y nos da la indicación si la respuesta es correcta o no. Apoya muchísimo, ya sea en la educación o en el medio cultural. Cuantas veces, por ejemplo, no vamos a un museo y estamos en frente de una pintura y no hay una retroalimentación; en cambio en museos virtuales podemos ver una pintura y podemos estar escuchando la explicación o una interpretación de la misma. Incluso si nosotros nos acercamos a alguna parte de la pintura podríamos ver el detalle. Cosa que no podríamos ver en un museo real. Incluso pueden darnos detalles de los colores o técnica que se utilizó, cosa que tampoco se suele dar en un medio real. Si ayuda mucho definitivamente.

6. ¿Qué opinión le causa saber que puede existir una ofrenda virtual interactiva del día de muertos que esté publicada en internet como una alternativa o sustitución a la colocación de la ofrenda tradicional?

Pues hay personas que para nuestro medio nos es algo común, es una tradición; sin embargo tenerla en internet permite que personas de otros lugares, de otras culturas puedan verla, puedan conocerlo. No solamente se quedan con lo que puedan decir los libros o en algún artículo que leyeron acerca de las tradiciones mexicanas sino lo pueden ver. Si es interactiva mucho mejor, porque pueden... no sé tal vez, ponerle música o a lo mejor alguna bebida a la ofrenda, o incluso no sé qué tan desarrollada esté por que pueden adornar con fotografías de sus familiares, o ponerle la comida favorita.... De alguna manera es una simulación de lo que sería su ofrenda, su propia ofrenda, adaptada obviamente y limitada tal vez por las cuestiones de la tradición mexicana. Yo creo que sería excelente.

7. ¿Qué tan importante o relevante considera que el internet en México sea usado para difundir contenidos mexicanos?

Muy importante. Definitivamente hay mucha gente en el extranjero que le gustan las cosas mexicanas, pero a veces tienen ideas erróneas de lo que es la tradición. Yo recuerdo alguna vez que alguien en el extranjero me comentó una tradición mexicana, el mariachi. La idea que tenía era la idea del mariachi de Hollywood: el mariachi con tremendo sombrero y borracho y con pistola en la mano; en alguna ocasión yo le comenté que era un error. Que por qué no buscaba videos de de mariachis mexicanos; por ejemplo Garibaldi o cosas así. Y empezó a buscar y realmente lo que vio era realmente diferente a la idea que tenía. Puede aclarar lo que se sabe, lo que se dice, los mitos acerca de lo que son esos tipos de tradiciones. Reafirma y acerca lo que es en realidad la cultura mexicana. Ayuda muchísimo.



ENTREVISTA A LA DOCTORA MARTHA GUTIÉRREZ

Profesora de tiempo completo de la UAM Azcapotzalco con especialidad en Diseño y nuevas tecnologías con enfoque en inteligencia artificial

18 de marzo de 2010

1. ¿Puede considerar al internet como una herramienta para la difusión de contenidos culturales y académicos?

Sí, siempre y cuando se le vea como eso, como una herramienta que permite una entrada a la difusión masiva, un acceso mucho más rápido, la potencialidad de llegar a muchos más lugares en menos tiempo. Sí se puede considerar por que una de los fines importantes del internet es la educación y parte de educar es llevar la cultura a todos lados. Si tiene ventaja la posibilidad de transmitir a todos lados.

2. ¿Cómo define el término “Virtual”?

Puede concebirse como antónimo de lo real. La virtualidad tiene que ver con cuestiones que no necesariamente las tenemos que percibir con todos los sentidos; lo virtual se asocia con lo no tangible. Lo tangible es lo real lo intangible lo virtual. Virtual también tiene una aceptación relacionada con las nuevas tecnologías; virtual es aquello que se puede reproducir una tecnología que a partir de un código, de un protocolo logra hacer representaciones que incluso pueden no existir, por ejemplo como imagen mental. Es también aquello que no está presente, aquello que podemos incluso desde la imaginación concebir, no está presente; hay virtualidades para cada persona o una realidad o aparente realidad virtual porque está constituida por un código y un protocolo.

3. ¿Qué beneficio aporta lo virtual para el uso del internet con fines educativos y culturales?

Yo creo que la posibilidad de desarrollar y representar a través de la simulación condiciones, entornos, espacio, objetos, personajes, etc, que muchas veces no se pudieran representar. Cosas que no nos correspondieron en tiempo, espacio, condiciones, entornos, personajes, cosas que a veces en términos de historia, por ejemplo, no se pudieran representar. Cuenta con altos niveles de simulación. La posibilidad de hacer con cosas inexistentes hacerlas existentes.

4. ¿Cómo define el término “interactivo”?

Deriva del verbo interactuar que significa que el otro que está del otro o el ente que yo tengo es semejante en muchas condiciones. Tiene que ver con mecanismos que se desarrollan a partir de una máquina o dispositivo que bajo ciertas órdenes puede responder. Es la capacidad que tiene un medio o soporte de que la máquina responda



La ventaja de lo interactivo le permite, según el nombre, que hay respuesta. Yo creo que para que el hombre sienta que existe ciertos niveles de comunicación, por ejemplo con una máquina o con un entorno que le está representando una realidad que no es necesariamente la que está viviendo o inexistente; es la capacidad que tiene el medio-soporte de reaccionar a su vez. O sea ese potencial de que el hombre sienta que la máquina le responde o le representa lo que él quiere son de las cosas que han hechos que medios como el internet se vuelvan altamente utilizados o la gente los vea como potencialmente opciones para representar, para aprender, para convivir con otros, para acercarse a otros fácilmente. Es la capacidad que tiene el medio de responder y además de transmitir y enlazar con otros de su misma especie.

5. ¿Lo interactivo de que manera potencia las propiedades del internet como un medio cultural y académico?

Bueno, yo creo que cualquier tipo de representación. En este caso la representación que tiene varias connotaciones, en este caso que tiene que ver con la festividad y el culto se mezclan varias cosas, todas las personas creemos en algo o en muchas cosas, donde no tenemos un culto particular a la muerte, tenemos muy inculcado el día de muertos, donde encontramos elementos icónicos como la representación de la ofrenda y que todos estos elementos ya tienen por sí una fuerte carga cognitiva y aquí tenemos muchos niveles de representación en torno a esto. Si nosotros viéramos una ofrenda tradicional a través del internet quizá en términos de potencialidad, por un lado podemos hacer que llegue a muchos espacios como mexicanos que no están en México y que el día de muertos le da mucha nostalgia y que sus sentimientos no se quede en eso. Internet puede hacer ese nivel de referencia. Internet a partir de soportes digitales permite la representación realista a través de las tres dimensiones, de la simulación y de la animación daría otro contexto y otra contextualización a lo que sería básicamente la ofrenda. Si nosotros usamos esos recursos y además los ponemos en internet eso significa que más, mucho más personas, tendrían acceso a esta representación de la ofrenda y quizá tendríamos mucha más interacción y sumado, a nivel generacional tendríamos a las nuevas generaciones, quienes ya vienen casi con el mouse integrado, pues de alguna manera sus grandes referentes son la televisión y la computadora y son los medios a través de los cuales se difunde la cultura. Entonces hay que llevar la cultura a estos medios. Veo la posibilidad de darle a la ofrenda muchos más elementos que lo hagan algo distinto a lo que estamos completamente acostumbrados como referente cultural, de gusto, religioso y de lo que es la idiosincrasia del mexicano.

6. ¿Qué tan importante o relevante considera que el internet en México sea usado para difundir contenidos mexicanos?

Yo creo que existe de todo un poco. Que exista o no contenido cultural en la red, no es el problema medular o más importante. Yo lo veo más en el sentido de lo que existe o no existe en el internet. Desafortunadamente si consultamos empresas como la Mitzi o de encuestas, vemos que en cuanto a tráfico, los sitios menos visitados son los sitios culturales. Una de las manifestaciones de la cultura es la expresión popular lo que tiene que ver con las tradi-

ciones populares. En ese sentido hay muy poca difusión para lo en internet existe en torno al tema. Y que los jóvenes y las nuevas generaciones están menos interesados en ver esos temas; prefieren ver redes sociales o cosas relacionados con otros temas. Yo creo que no existan, pocos o muchos, si no que el acercamiento que los jóvenes tienen hacia otro tipo de sitios, los aleja de los sitios con contenidos culturales. El problema es que la gente que hace contenidos culturales tiene resistencia, se desmotivan más porque a los chavos no necesariamente les gusta ver ese tipo de material.



FUENTES DE CONSULTA

Referencias bibliográficas

Artes de México (2003) Revista libro número 67 *Risa y Calavera Día de Muertos II*, México; Artes de México.

Beristain, S. (2010) *La semiótica de Mictlantecuhltli dentro del códice Borgia*, México, UNAM.

Carontini, E., & Peraya, D. (1979) *Elementos de Semiótica general, el proyecto semiótico*. Barcelona, España: GG.

Cobley, P., & Jansz, L. (2004) *Semiótica para principiantes*, Buenos Aires, Argentina: Era Naciente.

Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA, 2000) *La festividad indígena dedicada a los muertos en México*, México: CONACULTA.

Giannetti, C. (1998) *Ars Telemática*, España: L' Angelot.

Gutiérrez, C. y Pérez, L. (2004) *La tradición de día de muertos en México*, 2ª edición, México: CIGUMART.

Herrera H. (1994) *Frida Kahlo las pinturas*, México: Diana.

López, C. (2003) *José Guadalupe Posada*, México: Editorial RM.

López, C. (2008) *La muerte en el impreso mexicano*, México: Editorial RM.

Malvido, A. (1999) *Por la vereda digital*, México: CONACULTA.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

- Martínez, J. (2006) *Manila y Posada. Grabadores de calaveras. El grabado contemporáneo*, México: Ediciones la Rana.
- Medina, C. (1991), *Diseño antes del Diseño, Diseño gráfico en México, 1920-1960*, México: Museo de arte Carillo Gil.
- Museo Universitario de Ciencias y artes (1975) *La muerte Expresiones mexicanas de un enigma*, México: UNAM.
- Oles, J. (2007) *Colección Andrés Blaistein Arte Moderno de México*, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ortega, J. A. (1996) *Comunicación visual y tecnología educativa, perspectivas curriculares y organizativas de las nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid, España: ANAYA Multimedia S.A.
- Sánchez, A. (2006) *Posada*, México: CONACULTA.
- Tapia, A. (1990) *De la retórica a la imagen*. México, México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Ugalde, N. (2002) *Diego Rivera*, México: CONACULTA.
- Vilchis, L. C. (1998) *Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos*, México: Claves Latinoamericanas
- Westheim, P. (1985) *La Calavera*, 1ª edición Lecturas Mexicanas, México: Fondo de Cultura Económica.
- Wouters, P., Gerbec, D. (2003) *Interactive Internet*
- Zarauz, H. (2004) *La fiesta de la muerte*, México: CONACULTA.

Sitos web

- Al día TX, (s/f) *Anatomía de un altar* [Online], Disponible: <http://www.aldiatx.com/sharedcontent/dws/spe/2004/aldia/2003/diamuertos/altar.htm>, [10 Mar 2009].
- Andrade, M (s/f) *Día de muertos en México* [Online], Disponible: <http://www.diademuertost.com/>, [10 Mar 2009].



Boston Cybearts (2009) *Einstein 's Monster* [Online], Disponible: <http://gallery.bostoncyberarts.org/index2.html>, [15 Feb 2009]

Boston Cyberarts (2009) [Online], Disponible: http://gallery.bostoncyberarts.org/web_frameset.html, [15 Feb 2009].

Boston Cyberarts (s/f) *ooxxxxooo* [Online], Disponible:http://gallery.bostoncyberarts.org/web_frameset.html, [15 Feb 2009].

Castells, M., (1999) *Internet y la sociedad red*, [pdf]: Universitat Oberta de Catalunya, Disponible: http://vetrunbe.net/textos/IOP_Castells_Internetylasociedadred.pdf, [14 de marzo de 2010].

Coraline Garden [Online], Disponible: <http://coraline.com/#/?page=garden&subPage=0>, [12 Mar 2009].

Daremo Producciones, M (s/f) *Mictiuh* [Online], Disponible: <http://mictiuh.org/>, [10 Mar 2009].

El adiós, (s/f) *Cementerio virtual* [Online], Disponible: <http://www.eladios.com.ar>, [10 Mar 2009].

Hilera, J., Otón, S., (1999) *Aplicación de la Realidad Virtual en la enseñanza a través de Internet*, [Online] Disponible: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/hilera-oton.html> [14 Mar 2010].

Magorium toy creator [Online], Disponible: <http://www.magorium.com/toycreator/> [12 Mar 2009].

Studying Mediated Interaction With Publicly Available Search Engines [Online] Disponible:<http://jcmc.indiana.edu/vol8/issue4/wouters.html>, [14 Mar 2010].

Visual Chaos, *Visual Chaos* [Online], Disponible: <http://www.visualchaos.org/>, [15 Feb 2009].

Wikipedia, (2009) *Herramienta* [Online], Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Herramienta>, [14 Mar 2010].

Wikipedia, (2009) *Historia de Internet* [Online], Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet, [15 Feb 2009].

Wikipedia, (2009) *GNU/Linux*, [On Line]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/GNU/Linux>, [2009, 14 de septiembre]

Wikipedia (2009) *JavaScript* [On Line]. <http://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>, [2009, 14 de septiembre]

Wikipedia (2009) *MySQL* [On Line]. <http://es.wikipedia.org/wiki/MySQL>, [2009, 14 de septiembre]

Wikipedia (2009) *PHP* [On Line]. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/PHP>, [2009, 14 de septiembre]

Wikipedia (s/f) *Cultura* [Online], Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>, [21 marzo de 2010].

Wikipedia (s/f) *Sintaxis* [Online], Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Sintaxis>, [21 marzo de 2010].

Zaragoza Ayuntamiento (s/f) *Historia de la ofrenda* [Online], Disponible: <http://www.ofrendadeflores.com/dia/historia/index.html>, [10 Mar 2009].

Presentaciones

Juárez, M. (2008) *Código*, presentación de clase, Academia de San Carlos, México.

Juárez, M. (2008) *El discurso*, presentación de clase, Academia de San Carlos, México.

Juárez, M. (2008) *Semiótica*, presentación de clase, Academia de San Carlos, México.

Entrevistas (vea los anexos)

Entrevista al arqueólogo Cutberto Enríquez Pineda, México, D. F., 10 de marzo de 2010, referente al tema Día de muertos antecedentes y actualidad.

Entrevista a la maestra Hortensia Cano, México, D. F., 8 de marzo de 2010 con el tema Internet, lo virtual y lo interactivo.

Entrevista a la Doctora Martha Gutiérrez, México, D. F., 18 de marzo de 2010. con el tema Internet, lo virtual y lo interactivo.