



Universidad Don Vasco A. C.

Incorporada a la Universidad Nacional
Autónoma de México

Escuela de Diseño y Comunicación visual
clave 8727-31



LA HISTORIETA

**COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN DE LA HISTORIA LOCAL
EN LA PROVINCIA MEXICANA CONTEMPORÁNEA**

propuesta para niños y adolescentes
en la ciudad de Uruapan, Michoacán.

Tesis Profesional que presenta:

MARCOS VALENTÍN CAMPOS RODRÍGUEZ

para obtener el título de
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

asesor: L.D.G. Kenneth Luis Treviño Cassilla
URUAPAN, MICH. MARZO DE 2010



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.

DEDICADO A:

...todo aquél que necesite expresar sus sentimientos y dejar una huella por este sendero de la vida.

Principalmente, va dedicado a Dios.

AGRADECIMIENTOS

Enormemente agradecido con todos y cada uno de los que contribuyeron, aunque sea con un solo granito de arena; a todos los que demostraron tener confianza y creyeron en este sueño que compartí; a todos los que criticaron, cuestionaron e impulsaron este proyecto desde el inicio hasta este momento. No menciono nombres, puesto que la lista es interminable. Me limito humildemente a agradecerle a Dios por poner a todos ellos en mi camino y por otorgarme fuerzas para seguir adelante.

Introducción	11
Capítulo 1. La Historia	11
1.1. ¿Qué es la Historia?	13
1.2. ¿Para qué enseñar y estudiar la Historia?	13
1.3. ¿Cómo se enseña la Historia?	16
1.4. ¿Qué problemas hay en la enseñanza de la Historia?	16
1.5. ¿Cuál es la situación actual del conocimiento de la historia de Uruapan entre sus habitantes jóvenes?	18
Capítulo 2. Percepción y Aprendizaje de los Jóvenes	21
2.1. Aprendizaje y Percepción	23
2.2. Retención y Memoria	28
2.3. Didáctica de la Imagen	30
2.4. Psicología Educativa	32
- Psicología en los jóvenes	32
Capítulo 3. La Historieta	37
3.1. ¿Qué es la Historieta?	39
3.2. Antecedentes	40
3.3. Difusión de la Historia a través de la Historieta	58
3.4. Relación de la Historieta con otras Disciplinas	64
3.5. Elementos de la Historieta	70
3.6. Tipos y Formatos	76
3.7. Técnicas/ Estilos	80
3.8. La importancia social de la Historieta	83
Capítulo 4. Historia de Uruapan	87
4.1. Características principales	89
4.2. Épocas y Etapas Históricas	91
Capítulo 5. El Proyecto	93
5.1. Breve Descripción.	95
5.2. Recursos Humanos.	95
5.3. Recursos Materiales.	96
5.4. Recursos Gráficos.	96
5.5. Enfoque Conceptual.	98
5.6. Enfoque Expresivo.	98
5.7. Enfoque Funcional.	99
5.8. Clasificación de Etapas Históricas.	100
5.9. Documentación Histórica.	101
5.10. Documentación Visual.	107
5.11. Análisis Fisiológico.	109
5.12. Vestimenta, Accesorios y Armamento.	111
5.13. Título.	114
5.14. Diseño y Estilo.	116
5.15. Personajes.	118
5.16. Artículos Adicionales.	120
5.17. Páginas.	133
5.18. Reticula	142
5.19. <i>Clean Up</i> .	143
5.20. Portada.	151
5.21. Tiraje/Impresión.	155
Conclusiones.	157
Bibliografía.	159

Desde su aparición en la Tierra, el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse, y ha buscado numerosos medios para hacerlo de la mejor manera. Tal es el caso de la Comunicación Visual; aquí, la humanidad se ha encontrado con una de las formas más funcionales y atractivas que posibilitan la transmisión de ideas de un individuo a otro. Con el simple hecho de plasmar un pictograma se puede tener un medio de comunicación entendible por todos. La evolución de este medio se presenta en lo que hoy se conoce como Diseño Gráfico o Comunicación Visual, entendiéndose el término como el manejo de imágenes para la solución de un problema generalmente de comunicación.

Una de las disciplinas relacionadas con el diseño gráfico, considerada por muchos como el noveno arte, es la Historieta. Ésta sirve como medio de comunicación a través de la narración de una historia, real o ficticia, mediante imágenes secuenciales. A pesar de ser poco utilizada por el diseñador, otorga un poder de difusión masiva muy interesante, dando una alternativa de solución gráfica en cuanto a la difusión de Historia y permitiendo poner al alcance del lector información tan valiosa e inherente al hombre.

Esta tesis es una inquietud por buscar un medio gráfico de solución al problema del desconocimiento de la historia local en una ciudad de provincia, con la finalidad de difundirla a las nuevas generaciones desprovistas de esta información tan necesaria y, a la vez, tan aparentemente eludible.

En la primera parte se tocará el tema de la historia, la importancia de conocerla, enseñarla y aprenderla, algunas formas en las que se ha dado a conocer y los problemas al hacerlo, y la situación que se vive actualmente entre los jóvenes en relación con su conocimiento del Uruapan de ayer.

Después se analizará la psicología en los niños y adolescentes (quienes son, en este caso, el público principal), desarrollando el aspecto de su aprendizaje y su percepción visual, lo cual determinará los estilos y la manera de presentar la solución de este proyecto.

También se presentarán aspectos relacionados con la historieta: su relación con el diseño gráfico, al igual que con otras disciplinas; sus antecedentes, elementos importantes para su realización, tipos, formatos, técnicas e impresión, destacando su importancia como fenómeno social y como recurso educativo.

Por último, se analizará épocas y hechos que marcaron lo que sería el futuro de Uruapan. De todo esto surgirá la época que se explotará, la cual será analizada a detalle para su aplicación dentro del proyecto.

Capítulo UNO
LA HISTORIA

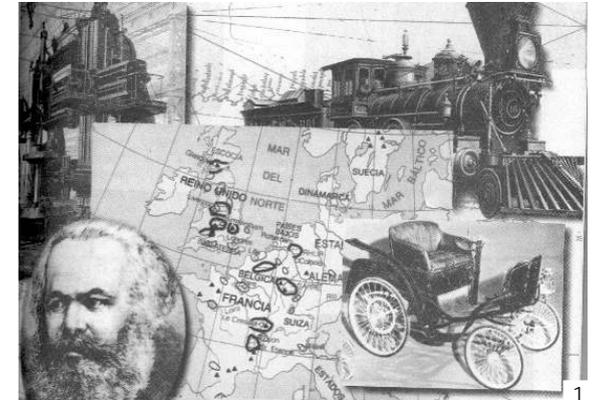




¿QUÉ ES LA HISTORIA?

Hay una frase que dice que el hombre es naturaleza, pero también historia. Durante mucho tiempo se ha creído que la historia es el simple relato de los hechos pasados; no obstante, esta idea ha cambiado a medida en que se ha ubicado al hombre como protagonista de estos hechos, y no como suceso al azar, alejado de la actividad humana colectiva.

Definiciones acertadas de la historia, en las que coinciden varios historiadores, son: La narración cronológica de los hechos ocurridos en la naturaleza y del hombre. Narración y exposición verdadera de los sucesos públicos y políticos de los pueblos, o de los hechos o manifestaciones de la actividad humana de cualquier otra clase (1). Por lo que se puede concluir que la Historia es una narración de los acontecimientos pasados y de las cosas dignas de mención.



LA HISTORIA ES UNA NARRACIÓN DE LOS ACONTECIMIENTOS PASADOS Y DE LAS COSAS DIGNAS DE MENCIÓN.

menos profunda ni que tenga un sentido de relación con su presente y su mundo.

¿PARA QUÉ ENSEÑAR Y ESTUDIAR LA HISTORIA?

Ésta ha sido una cuestión planteada año con año entre maestros y alumnos de distintos niveles educativos, según afirma la profesora Andrea Sánchez Quintana (profesora de tiempo completo en el Colegio de Historia de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM en su artículo *¿Para qué enseñar y estudiar historia?* de la revista Cero en Conducta No.28) y es que resulta que la asignatura escolar de la historia no ha tenido la buena fama que debería.

Se le ha considerado como una materia poco interesante, sin atractivo, y ni siquiera importante o necesaria para el educando. "¿De qué sirve aprender de memoria lugares fechas y personajes de un pasado desconocido que nada tiene que ver con mi entorno?" ha sido una duda que tiene un escolar sometido a memorizar, sin saber por qué o para qué, pues no encuentra una relación inmediata, mucho

Este problema tiene su origen, precisamente, en la falta de una concepción más profunda de la historia que permita ligar el conocimiento histórico con la vida actuante y presente de los individuos que la enseñan y la estudian. Esto parte de la forma de ver de los mismos historiadores, quienes no han considerado este conocimiento tan indispensable como para llevarlo a todos los sectores de la población.

Tal situación se puede entender a partir de que en las tan complejas crisis actuales del mundo existe, aunque no sea perceptible, el hecho de que todos los seres humanos somos responsables de ellas; y esto en mayor o menor medida, al menos por abstención, desinterés o ignorancia que impide al individuo conocer y comprender los



procesos sociales y, por tanto, su participación en ellos, alejado de contribuir a su solución. Sánchez Quintana habla de una participación "conceptual" que implica conocimiento y comprensión de los acontecimientos que afectan la vida de la humanidad entera y de nuestra sociedad en particular, para así tomar una posición al respecto.

La historia es un conocimiento en el que el individuo, a través de los procesos vivos y sus antecedentes, es constituido y reconocido como parte de una sociedad. Al conocer el pasado se entiende el presente y es más fácil ubicarse en él. Éste es el actuar plenamente humano.

De aquí la importancia que ocupa la difusión del conocimiento de la historia, ya sea en su forma meramente escolar (maestro-alumno), o en cualquier otra forma de comprensión, proyección y análisis, a través de los medios masivos de comunicación (las conferencias, los artículos y los libros, los museos, el cine, teatro, o el que se quiera proponer.)

LA HISTORIA HA SIDO CONSIDERADA COMO UNA MATERIA ABURRIDA Y POCO INTERESANTE.



EL HISTORIADOR SÓLO PUEDE ESPERAR SER COMPRENDIDO SI TOMA EN CUENTA AL DESTINATARIO DE SU SABER.

Para llegar a este objetivo, el historiador dedicado a la enseñanza debe tener plena conciencia en la razón y en la emoción de la necesidad del conocimiento histórico para todos, y conocer el medio al que se aplicará su conocimiento y su difusión. Por lo tanto, debe tener muy claros sus propósitos y fundamentos.

Esto lleva a la reflexión de que el historiador sólo puede esperar ser escuchado, leído, comprendido y aprovechado si toma en cuenta al destinatario de su saber; sin embargo, esto dista mucho de la realidad, en la que se observa el desinterés de los intelectuales de descender a impartir su conocimiento en el aula.



Paralelo a este hecho, se desarrolla lo que llama Sánchez Quintana el Imperialismo cultural capitalista, el cual obliga a borrar la conciencia histórica de los pueblos. En la televisión, en las revistas populares, domina el presentismo: el hecho de vivir solo el presente, olvidando el pasado.

EN LA TELEVISIÓN DOMINA EL PRESENTISMO: VIVIR EL PRESENTE OLVIDANDO EL PASADO.

EL CONOCIMIENTO HISTÓRICO DEBE SER APROVECHADO POR TODOS.

Todo esto lleva a la adopción de la propuesta "hay que vivir el presente, pero desinteresándose del pasado" aunque se pierdan los puntos de referencia que lograrían criticar el presente, y definir así para el porvenir la exigencia de una sociedad cualitativamente mejor.

Ahora bien, es necesario partir desde otra perspectiva: la idea de que el conocimiento científico tiene, como propósito, el ser útil a la sociedad. Por lo tanto, el conocimiento histórico, como toda ciencia, debe ser conocido y aprovechado por todos los miembros y sectores de la sociedad.

Pero ¿cómo, a través de qué medios y con qué interpretación se deberá difundir la Historia? Para llegar a esto será necesario detectar las piedras a quitarse del camino.





¿CÓMO SE ENSEÑA LA HISTORIA?

Existen dos vertientes principales en la educación en general, y en las cuales la asignatura de la Historia se apoya enormemente:

La primera es la Escolar, propiamente la más convencional, dada en el salón de clases, donde existe una interacción directa de alumno-maestro. Éste puede apoyarse en medios gráficos y audiovisuales para enriquecer la cátedra, así como también proponer dinámicas grupales, en las que el alumno se hace partícipe de la Historia.

Otra es la de los medios Paraescolares, comprendiendo aquí todos los medios de comunicación masivos y directos; entre ellos se encuentran la televisión, aportando programas y canales históricos; la radio; los medios impresos, como los periódicos, las revistas, las historietas, etc.; los programas audiovisuales; el cine, los libros, los cuadernos ilustrados, los panfletos, las conferencias, discos compactos interactivos y, recientemente, la Internet.

No obstante, la enseñanza de la Historia no ha sido tan fácil de desarrollar, sino que se ha tenido que enfrentar a diversos obstáculos.



LA VERTIENTE EN LA EDUCACIÓN MÁS CONVENCIONAL ES LA DADA EN EL SALÓN DE CLASES.



LA TELEVISIÓN APORTA PROGRAMAS Y CANALES HISTÓRICOS A LA EDUCACIÓN.

PROBLEMAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

En este espacio serán enunciados sólo aquellos problemas principales que neutralizan la buena enseñanza histórica.

Si la Historia, como un conocimiento, es necesaria para todos, caemos en la interrogante: ¿cómo darla a conocer a todos los seres humanos, en los diferentes niveles escolares y hasta a aquéllos no privilegiados

con la educación? De aquí se parte a la obligación de revisar, estudiar y analizar todos los medios a través de los cuales se enseña la historia, como son los casos de la televisión, la prensa (periódicos, revistas, historietas, etc.), el cine, el radio, el teatro y, desde luego, los medios escolares y los paraescolares (conferencias, simposios, museos y otros por el estilo).

Otro problema se refiere a que la elaboración del conocimiento histórico sigue diversos caminos cuando se investiga y cuando se enseña. Dado que el historiador con conocimiento en el método científico es, en general, únicamente un investigador, poco sabe de métodos psicopedagógicos de enseñanza y difusión de esta materia. Así que, si la difunde, será a algunos cuantos privilegiados de su nivel que entiendan su lenguaje; en el caso de que su aportación se divulgue a un sector mayor, éste no estará preparado para recibir tan densa información.

La construcción de la historia para la enseñanza se conforma por los aspectos de su contenido histórico que se manejan al enseñar la historia. Surge aquí el problema de la selección de los contenidos que han de incluirse en la enseñanza, donde habrían de considerarse aspectos como nivel y grado en que se imparte la materia, la preparación y antecedentes de los alumnos con respecto del tema, las condiciones de enseñanza y el tiempo de clases con el que se cuenta.

Otro aspecto problemático es el referente a los procesos del intelecto en los que se produce y se reproduce la historia en la mente de quien la aprende; de este modo habrá que preguntarse cómo capta el alumno los conceptos de espacio y tiempo históricos. Habrá que formular también distintas formas de abordaje, para comprender el pasado



como algo vívidamente percibido y no como aquel bloque de hielo sin vida en que han convertido la historia tantos aburridos profesores que ignoran su sentido vital.

Es, por consiguiente, tarea del educador-historiador estudiar y evidenciar la forma en que los fenómenos históricos y su proyección en el tiempo y en el espacio tienen que ver con la vida actual y activa.

Si los problemas históricos logran captarse y mostrarse de este modo, la historia llegará a ser un conocimiento atractivo, interesante e, incluso, divertido. El conocimiento posibilitará entonces al alumno el participar en la realización de la Historia.



EL PASADO DEBE COMPRENDERSE COMO ALGO VÍVIDAMENTE PERCIBIDO.

HABRÁ QUE PREGUNTARSE CÓMO CAPTA EL ALUMNO LOS CONCEPTOS DE ESPACIO Y TIEMPO HISTÓRICOS.



SITUACIÓN ACTUAL DEL CONOCIMIENTO DE LA HISTORIA DE URUAPAN ENTRE SUS HABITANTES JÓVENES:

Este es un aspecto que ha comenzado a preocupar, cada vez, a más y más catedráticos de la asignatura de Historia en la ciudad de Uruapan, pues se argumenta que se ha convertido en una materia aburrida y poco interesante para los alumnos (líneas anteriores ya hablaron al respecto). Por eso, uno de los objetivos es determinar qué nivel de conocimiento histórico-local tienen los jóvenes uruapenses y si en realidad no les interesa hacer algo al respecto.

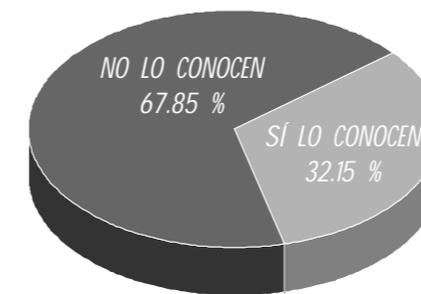
Así que lo que se dispuso hacer fue, por medio de este proyecto, la aplicación de una investigación de campo que cubriera el sector estudiantil de nivel escolar de secundaria, de edades de 11 a 16 años, considerando únicamente la población de Uruapan. Tomando en cuenta el nivel del universo tan extenso (se estima, de acuerdo con cifras dadas por el departamento de estadística de la Secretaría de Educación Pública de Uruapan, un total de 23, 794 alumnos de secundaria en la ciudad*) se tomó una muestra aleatoria que fuese representativa: se encuestó a 400 alumnos de secundarias como la ESFU 1 (turno matutino y vespertino), la Don Vasco, la Salesiano y la Morelos. A partir de la hipótesis planteada al principio se eligió, como instrumento de investigación, la encuesta de tipo cerrado con preguntas de respuesta opcional, presentada a continuación:

- Edad: Sexo: () masculino () femenino
Grado Escolar: Escuela:
- ¿Naciste en Uruapan?
() Sí () No
 - ¿Cuánto tiempo llevas viviendo en Uruapan?
() menos de un año a cinco años () de 5 a 10 años
() más de 10 años
 - ¿Conoces el significado de la palabra Uruapan?
() Sí () No
 - ¿Cuál es la principal actividad productiva de Uruapan?
a) comercio b) agricultura c) industria
 - ¿En qué año se fundó Uruapan?
a) 1533 b) 1620 c) 1492
 - ¿Sabes quién la fundó?
() Sí () No
 - ¿En cuántos barrios se dividió?
a) 9 b) 5 c) 7
 - Son Edificios Antiguos de Uruapan:
a) Fábrica de San Pedro, La Huatápera y el Templo de la Inmaculada.
b) La Presidencia Municipal, El Templo de San Francisco y El Templo de Cristo Rey
c) La Universidad Don Vasco, el edificio de Telmex y el Cine Uruapan.
 - ¿Qué fue la Huatápera en un principio?
a) Palacio Municipal
b) Hospital
c) Museo
 - ¿Conoces el Parque Nacional?
() Sí () No
 - ¿Te gusta vivir en Uruapan?
() Sí () No
 - ¿en tu escuela te enseñan acerca de la historia de Uruapan?
() Sí () No
 - ¿Te interesaría conocer más acerca de Uruapan y su historia?
() Sí () No
 - ¿A través de qué te gustaría conocer la historia de Uruapan?
A) un libro b) un folleto c) una historieta/ cómic

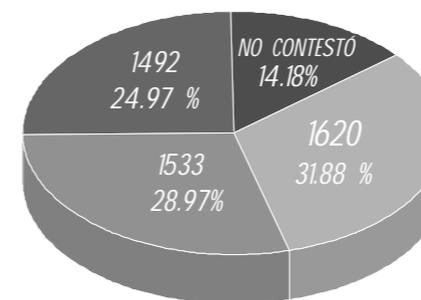
Este cuestionario tuvo como objetivo, también, hacer reflexionar al alumno sobre su pasado, su entorno actual y lo que le gustaría hacer; además de saber la realidad sobre algunos de los aspectos olvidados por maestros, padres de familia y autoridades.

Así, se observa con los resultados obtenidos lo siguiente:

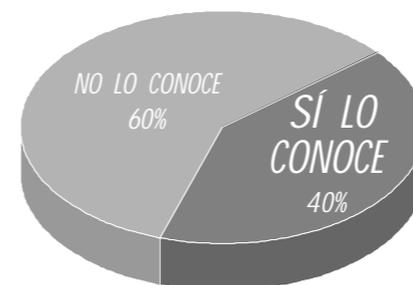
Pregunta 3
SIGNIFICADO DE LA PALABRA URUAPAN



Pregunta 5
AÑO DE FUNDACIÓN DE URUAPAN



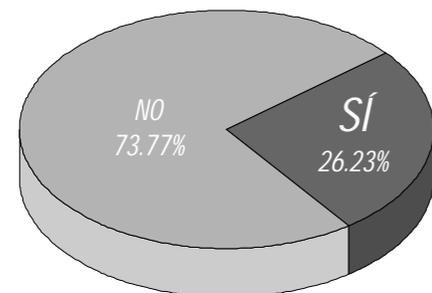
Pregunta 6
FUNDADOR DE URUAPAN



1) El 79% de los alumnos son nacidos en Uruapan, el resto (21%) dijo no ser de esta ciudad, aunque, 2) el 70.2% tiene ya viviendo en la ciudad más de diez años, cosa que los hace, a su corta edad, sentirse parte de esta comunidad. 3) Aunque esto no justifica el hecho de que la mayoría (67.85%) no sepa el significado de la palabra Uruapan. 4) Los encuestados consideran a la agricultura como la principal actividad productiva de Uruapan (73.4%), siguiéndole el comercio (23.74%), muy pocos se fueron por el lado de la industria (2.86%); lo que hace constar la buena apreciación de la realidad en este aspecto. 5) Con lo que respecta a la fundación de la ciudad se tiene una información escasa, pues la mayoría (31.88%) eligió erróneamente el año de 1620, aunque el 28.97% acertó la fecha de 1533, seguido de 1492 (24.97%), año en que Cristóbal Colón pisó por primera vez tierras americanas; es importante señalar que un 14.18% no contestó esta pregunta. 6) Lo que respecta al fundador de Uruapan, los resultados indicaron que el 58.9% no lo conoce, a pesar de ser un personaje tan nombrado. De los que contestaron que sí (41.1%) pudiera ser que no fuera la persona correcta la que ellos consideraban. 7) El asunto de la traza y división de los barrios causó gran confusión, pues fue muy notoria la diferencia de error: sólo el 35% resolvió correctamente. 8) Una de las preguntas más obvias quizás, pero que sirve para conocer el concepto de espacio temporal en el alumno, fue la referente a los edificios antiguos de Uruapan, aunque el 82.86% contestó correctamente, hubo respuestas incorrectas para tomar en cuenta al momento de ubicar los tiempos. 9) La pregunta de la Huatápera también obtuvo reacciones muy interesantes, el 44.4% de los encuestados desconocían su función inicial, (también se deberá considerar este aspecto más adelante). 10) En esta pregunta 96.22% respondió sí conocer el parque nacional, lo que muestra el interés entre ellos por conocer aspectos de la ciudad, aunque el parque es más tangible que el conocimiento histórico.

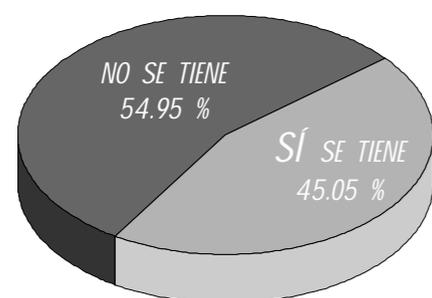
SE ENSEÑA HISTORIA DE URUAPAN EN LA ESCUELA

Pregunta 12



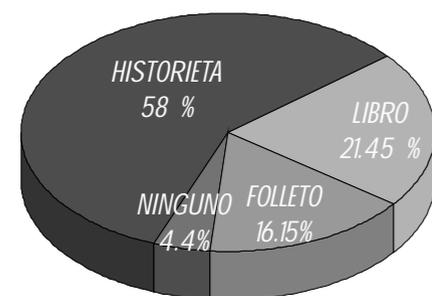
INTERÉS POR CONOCER LA HISTORIA DE URUAPAN

Pregunta 13



MEDIO PREFERIDO PARA CONOCER LA HISTORIA

Pregunta 14



11) A partir de esta pregunta vienen las reflexiones acerca del interés y aprecio por la ciudad; aunque al 83.99% le gusta vivir en esta ciudad, se observó el desagrado al respecto en un grupo reducido pero significativo. 12) Aunque los alumnos fueran en la misma escuela, algunos contestaron que sí se les enseñaba historia local (26.23%) y otros no (73.77%); lo que indica el poco manejo de este tema dentro de las aulas de clases. 13) Algo que llama la atención es el interés mayoritario por conocer más acerca de la Historia local (85.85%), pero sobre todo 14) el hecho de que vieran a la historieta como el mejor medio para acercarse a este conocimiento (58%), destacando por sobre el libro y el folleto (37.6%), que ni juntos son superiores al cómic, el cual domina entre el público infantil y juvenil. Es necesario señalar que un 4.4% no eligió alguna posibilidad.

Concretando, la situación problemática se resumiría en Desconocimiento y la Falta de Interés entre los ciudadanos, principalmente jóvenes, con relación a la obtención del conocimiento sobre la historia de la ciudad de Uruapan.

Es por eso que se analizarán los aspectos de la percepción visual, cognitivos y didácticos de la imagen, para así llegar a la parte de la Historieta, que será enfocada a su uso educativo.

Capítulo DOS
PERCEPCIÓN
Y APRENDIZAJE





APRENDIZAJE Y PERCEPCIÓN

Aprender se deriva del latín *ad-* a, y *prehendere*-percibir, y, de acuerdo con el diccionario (2), significa *adquirir el conocimiento de una cosa por medio del estudio o de la experiencia*; también se concibe como el *tomar algo en la memoria*, para así hacerlo parte de uno. El Aprendizaje, por consiguiente sería el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o aptitudes, a través de experiencias vividas que producen algún cambio en el modo de ser o actuar de las personas (3).



11

Por su parte, el conocimiento requiere de todo un proceso, pues conocer no es sólo creer, sino llegar a saber acerca de algo por medio de la inteligencia, la percepción y el aprendizaje; así, el conocimiento implica varias funciones:

EL APRENDIZAJE ES EL PROCESO POR EL QUE SE ADQUIERE EL CONOCIMIENTO DE UNA COSA.

1. Percepción clara. Es observar y seleccionar la información.
2. Exploración sistemática. Es el proceso de investigación hecho sistemáticamente; es decir, el análisis de cada una de las partes.
3. Uso de referentes temporales. Al momento en que van a ocurrir las cosas, saber que el ayer, el hoy y el mañana, existen. Implica clasificar los eventos.
4. Uso de referentes espaciales. Se clasifican las cosas de acuerdo con el lugar donde ocurrieron.
5. Mantener uno o más eventos simultáneos. Capacidad para tener dos ramas de información al mismo tiempo.
6. Usar símbolos como pistas. Poner claves a las cosas para recordarlas.
7. Clasificar. Habilidad para acomodar algo en un orden.
8. Identificar atributos críticos. Capacidad que se tiene para identificar atributos en una persona, animal, etc.
9. Pensamiento hipotético. Capacidad de hacer predicciones de acontecimientos futuros.
10. Anticipación. Capacidad de hacer suposiciones sin experimentar.
11. Imágenes mentales. Capacidad de hacer ecuaciones mentales, es decir, recordar.



12

EL CONOCIMIENTO REQUIERE DE TODO UN PROCESO.



El proceso del conocimiento involucra los siguientes pasos:

1. ANALIZAR. Descomponer un todo en sus partes para estudiar cada una de manera individual.
2. CREAR. Generar algo nuevo.
3. DEFINIR. Dar un concepto sobre algo mediante la discriminación y decisión de tomar información.
4. DISCRIMINAR. Eliminar, escoger algo, seleccionar.
5. EVALUAR. Objetivos contra logros.
6. EXPRESAR. Manifestar algo de manera clara y precisa, de tal manera que pueda ser razonada o analizada.
7. MEMORIZAR. Retener información.
8. PERCIBIR. Captar, distinguir, enfocar, recibir información por los sentidos.
9. SINTETIZAR. Resumir.



13

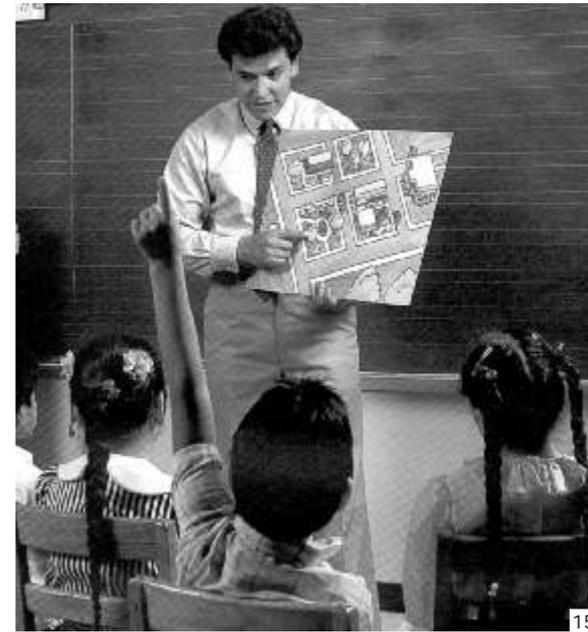
El aprendizaje por recepción brinda al alumno todo de manera explícita.

Existen dos modalidades principales de Aprendizaje: por recepción y por descubrimiento. En el primero, el contenido total de lo que se va a aprender se le presenta al alumno en forma explícita. Todo está digerido y no es necesario descubrir ni experimentar nada al respecto, se retiene y comprende la información hasta cierto punto, de tal modo que el alumno pueda recordar lo aprendido después; es teórico y se divide en: aprendizaje por *repetición* (aplicable en las tablas de multiplicar) y aprendizaje *significativo* (aclaración de significados de conceptos, todo tiene un significado). El segundo tipo de aprendizaje no cuenta con un contenido estructurado, sino que se va dando, es decir, el alumno va descubriendo las cosas, ya sea por sí mismo o guiado; es más práctico.



14

El aprendizaje por descubrimiento es más práctico y se da en la vida cotidiana.



15

Percibir es recibir por los sentidos las impresiones de los objetos.



16

La percepción social se da cuando se entra en contacto con el medio ambiente.

Cualquiera de los dos es usado por el alumno en distintos momentos (en el salón de clases predomina el de recepción y el de descubrimiento en la vida cotidiana), pero ninguno permite desdeñar al otro; inclusive, a veces es difícil distinguir cuál es el tipo que se está aplicando en un momento dado.

Por su parte, Percibir (*del latín Percipere*) se define como el acto de recibir una cosa y hacerse cargo de ella, recibir por los sentidos las impresiones de los objetos, conocer alguna cosa (4); así, la Percepción, sería la manera en que estas cosas del mundo exterior penetran a través de los sentidos en el individuo, aunque es selectiva de acuerdo con las necesidades de cada quien. La percepción determina la conducta, interviene en la experiencia, en el significado y en la comprensión de todo lo que rodea al individuo. Cuando éste entra en contacto con el medio ambiente, se dice que está ejerciendo la *Percepción Social*. En un principio, este término sólo se utilizó para indicar la influencia de los factores sociales y culturales de la percepción, es decir, los mecanismos y la formación de impresiones.



Puesto que la percepción se da por todos los sentidos del individuo, es conveniente destacar el de la vista, pues es el que rige a este tema; existe, entonces lo que es la percepción visual y se presenta gracias a varios factores visuales, como son:



17

El sentido de la vista da lugar a la percepción visual.

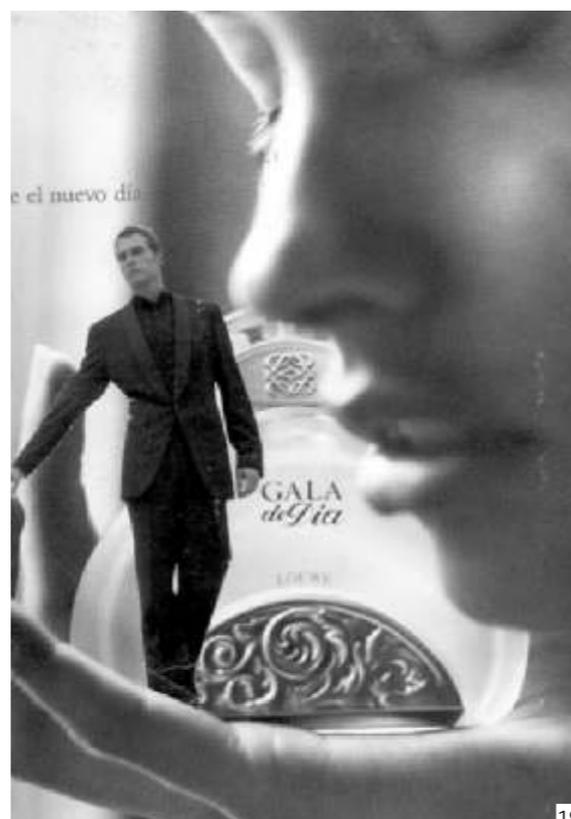


18

La relación del entorno con el objeto es una forma en que se da la asociación.

Constancia. Son las

Asociación. Ésta depende de las características internas y externas del perceptor, sus motivos, actitudes y experiencias, o lo que los demás le dicen. La asociación se da por la relación *figura-fondo*, la *semejanza*, la *proximidad* y el *contexto*.



19

La constante de percepción de tamaño puede romperse para atraer la atención.

física, los hábitos, las aptitudes y hasta la estabilidad económica.

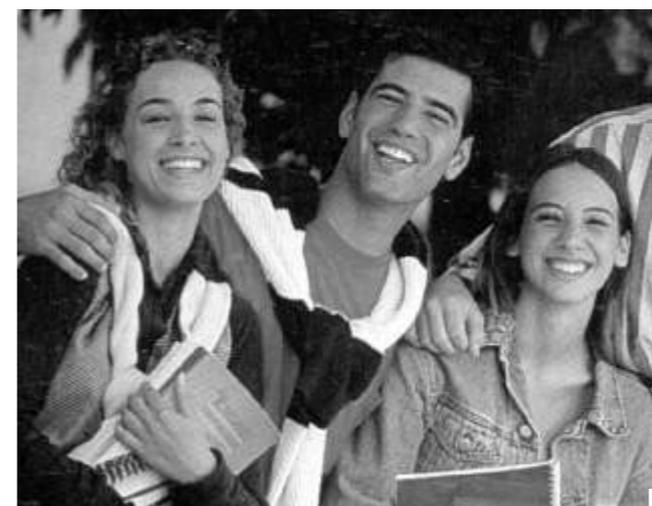
Factor Social (externo). De él forman parte la cultura, la clase social, el idioma, la religión, los grupos de referencia (amigos, clubes, etc.), el sistema social y el medio ambiente.

Los objetos del medio ambiente alcanzan estabilidad cuando se conocen sus



20

El factor individual, como el físico o los hábitos, condiciona la percepción.



21

laderas características; se advierten estos efectos de la misma manera, independientemente de la forma en que pueden presentados en los sentidos. El aprendizaje por lo tanto, un ejercicio continuo que se presenta a través de los sentidos influidos por

El factor social es, en gran medida, formado por los grupos de referencia, como los amigos.

su poder perceptivo; lo cual desarrolla en el alumno, entre otras funciones, la capacidad imaginativa. Necesariamente, la imaginación comprende la sensación y la percepción.

La imaginación es la función por la cual se reproducen experiencias sensoriales pasadas, de cosas que no están presentes en los sentidos en ese momento, pero *retenidas* a través de la *memoria*, y se reconstruyen nuevas formas con el recuerdo de dichas experiencias.



22

Con la imaginación se reproducen nuevas formas, gracias a experiencias sensoriales pasadas retenidas en la memoria.



RETENCIÓN Y MEMORIA

Mientras que el aprendizaje se refiere a la *adquisición* de conceptos y significados, y en hacerlos disponibles en el futuro, la Retención se refiere al proceso de *mantener en existencia* una reproducción de esos nuevos conceptos y significados adquiridos. En el momento en que se deja de contar con esa disponibilidad del conocimiento adquirido, se llega al estado del olvido, y la retención deja de existir como función. En el caso de la retentiva visual, no se retiene todo lo que se ve; el ser humano, en realidad no percibe todos los mensajes a los que está expuesto: del 100 por ciento sólo se recibe de 70 al 80 por ciento, y de los mensajes publicitarios se retiene de un 1 a un 15 por ciento (5). El poder de la retentiva está determinado por la capacidad de la memoria en la adquisición de conceptos y significados.



23

La retención mantiene en existencia la reproducción de conceptos y significados adquiridos.

Por lo tanto, es necesario definir el concepto de Memoria y sus características determinantes del aprendizaje, para después llegar al campo de la imagen y la psicología educativa. Se considera a la memoria como un almacenamiento de información; el libro *psicología educativa*, del Prof. José Guadalupe De la Mora, la define como *una facultad de la mente por la cual se retienen, evocan y reconocen los actos mentales y los estados de la conciencia pasados, como propios y pasados*. Esto implica siempre una referencia al pasado lo que difiere, en este sentido, de la imaginación, pues ésta puede ser evocación presente o hasta futura.



24

La memoria es la facultad de la mente que retiene los estados de la conciencia pasados.



25

La memoria sensorial auditiva reconoce sonidos pasados y crea imágenes.

Existen dos clasificaciones principales de memoria:

Sensorial. Retiene, recuerda y reconoce imágenes sensoriales pasadas; puede ser de tipo *visual, auditiva o motriz*, además de *mixta*.

Intelectual. Es la capacidad del intelecto para retener y reproducir conocimientos abstractos e intelectuales. El intelecto depende, a su vez, de los sentidos, pues toda información en él es suministrada mediante éstos. De aquí que la facultad retentiva implique el trabajo conjunto de mente y cuerpo.

Debido a las funciones de la memoria de fijación y retención uno es consciente de lo que le acosa; de no ser así, los estímulos pasarían sin dejar huella por el individuo y no aprendería nada. Sin embargo, no se retiene todo lo que se percibe, aunque algunas cosas pasan a formar parte de la memoria de manera inconsciente. En el caso de la imagen será conveniente averiguar cuál es su alcance para el desarrollo de la percepción, la retención, la memoria, la imaginación y, sobre todo, el aprendizaje.



26

La memoria intelectual es la capacidad para retener y reproducir conocimientos abstractos, como los números.



DIDÁCTICA DE LA IMAGEN

La imagen es la representación visual formal, analógica, de un objeto que puede ser casi la copia de un original. Una imagen no es todo lo que vemos y no toda la imagen es visual. Se clasifican de acuerdo con cómo las percibamos por medio de los sentidos. La clasificación de la Imagen es:

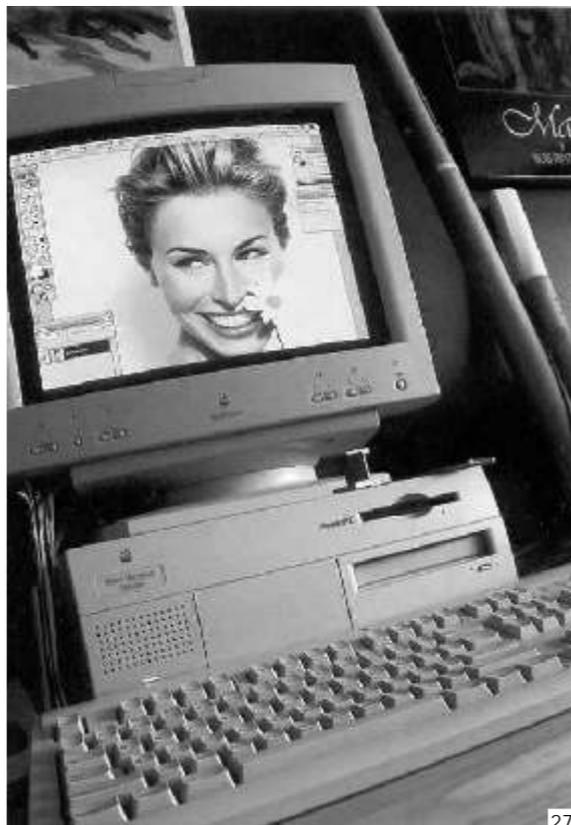
Neta. Obtenida directamente del objeto real.

De Imagen. Se obtiene de otra imagen.

De no Imagen. La imagen se forma con base en el recuerdo de la misma, no de otra imagen.

No Imagen de Imagen. Cuando algo que no se conoce le es descrito, entonces surge la imagen.

No Imagen. Evocada de una imagen.



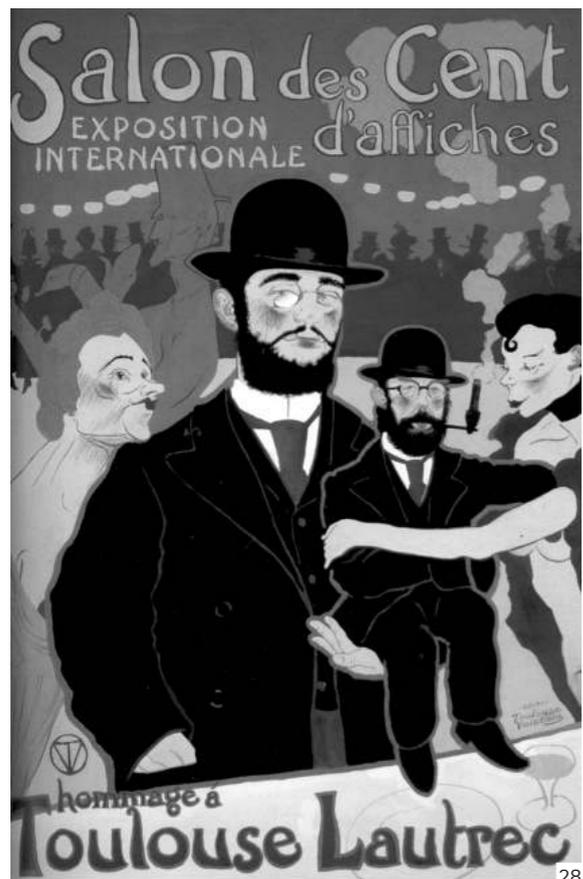
27

LA IMAGEN DE IMAGEN SE OBTIENE DE OTRA IMAGEN, NO DEL OBJETO REAL.

Las imágenes tiene dos grados: uno figurativo, que es la fidelidad que se guarda entre la realidad y el objeto representado; y otro icónico, que es el grado de realismo que se conserva de la imagen.

La imagen, en el sentido visual, tiene los siguientes elementos: Color, Formas Visuales, Técnicas Visuales (como el equilibrio, el contraste, la simetría, etc.), Tipografía, Texturas y Composición.

LOS GRADOS FIGURATIVO E ICÓNICO SIEMPRE FORMARÁN PARTE DE UNA IMAGEN.



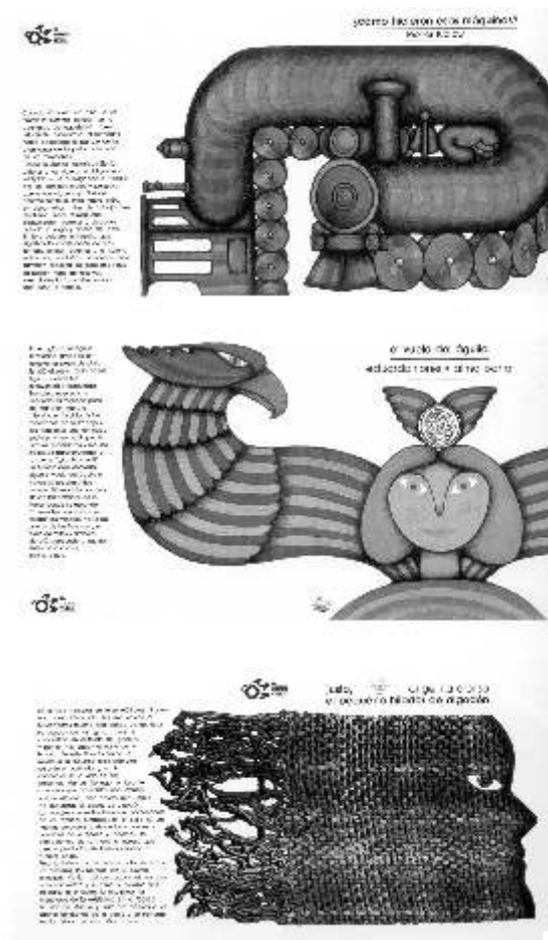
28

El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual, ya que marcará el significado del mensaje visual y tendrá gran impacto en la percepción del espectador. Por lo tanto, se debe controlar los complejos medios visuales para que, al final, emerja un mismo significado. Por ello se le debe dar un tratamiento al mensaje en cuanto a la forma, selección y estructuración de los códigos, para que sea significativo al espectador.

En el caso de la didáctica, es muy común el uso de recursos visuales como apoyo al catedrático. Estos medios ayudarán por el poder de influencia que tienen sobre los alumnos; los más comunes empleados en la enseñanza son libros de texto, cuadernos de trabajo e ilustrados, revistas, periódicos, historietas,



29



30

LA APLICACIÓN DE LA IMAGEN EN EL MATERIAL DIDÁCTICO DA UN PANORAMA MÁS AMPLIO DE LO QUE SE ENSEÑA.

diagramas y modelos esquemáticos, audiovisuales, diapositivas, películas y hasta la televisión. Es notorio que, en todos ellos, la aplicación de la imagen sea fundamental, pues ésta, por la naturaleza de su influencia directa, da un panorama mucho más amplio que lo que se está enseñando. Y es que el sentido de la vista tiene mayor capacidad retentiva que el resto.

EL PROCESO DE COMPOSICIÓN MARCA EL SIGNIFICADO DEL MENSAJE VISUAL.



PSICOLOGÍA EDUCATIVA

El sentido de la psicología educativa es tratar de mostrar la relación entre la ciencia de la mente, los actos volitivos, afectivos y sensitivos que rigen la conducta (psicología) y el arte de la educación y la enseñanza (pedagogía); por lo tanto, sitúa al maestro sobre una base científica.

Es derivada de la aplicación de los principios de la psicología a los problemas educativos pues, además de estudiar la orientación del desarrollo y progreso mentales, debe ver también otros aspectos del desarrollo, como son el aspecto emocional, físico, moral y social del individuo. Esta aplicación es un proceso que busca cambiar al individuo: de la ignorancia a los conocimientos, de los impulsos a los ideales y de las capacidades a las habilidades.



La psicología educativa trata de mostrar la relación entre la ciencia de la mente y el arte de la educación.

PSICOLOGÍA EN LOS JÓVENES

El crecimiento y desarrollo varía en los jóvenes, pues no llegan todos los niños al grado de desarrollo y maduración al mismo tiempo; es necesario señalar las distintas etapas de este proceso de manera general, aunque pueden variar individualmente:

El crecimiento de 1 a 6 años. Etapa en la que se presentan los cambios más importantes; el niño aprende a hablar y a andar, descubre muchísimas cosas y todo le atrae; le encanta jugar y todo se lo pregunta y va estableciendo relación de ideas. Adquiere habilidad para atenderse a sí mismo en aspectos como vestirse, comer, asearse, y hasta aportar ayuda a los demás. Socialmente aprende



Del primero al sexto año de vida, el niño descubre muchas cosas y adquiere coordinación.

a ir a la escuela y salir de su contexto familiar, de vivir de caprichos pasa a la disciplina; también adquiere mucha coordinación en sus movimientos.



Niñez Media: de 6 a 10 años. El ritmo de crecimiento es más lento, puede comenzar a desarrollar grandes habilidades para el dibujo, la música o algún oficio. Con el desarrollo de su cuerpo comienzan a preocuparle los intereses sexuales. Al final de esta etapa es más inquieto y curioso, investigador, y muestra una preocupación por afirmar su personalidad. Desarrolla su habilidad para leer, le agradan las fábulas, los cuentos de aventuras y de heroísmo, las historias cómicas, las caricaturas, la televisión, la radio y el cine. También aprende a asumir responsabilidades.

Durante la etapa media, el niño es más inquieto y curioso.

Última Niñez: de 10 a 13 años. Se desarrolla mucho más el pensamiento lógico, pues le es dado un conocimiento de conceptos abstractos, aparte de que la experiencia es cada vez mayor. Su crecimiento físico se acelera, y comienza a sentirse diferente, su conducta y carácter cambian, debido a los cambios de las características sexuales. Mentalmente adquiere más conocimiento y habilidades, su capacidad de razonar y resolver sus problemas va creciendo rápidamente.

En la última niñez se adquiere capacidad de razonar y resolver los problemas por uno mismo.



Durante la última niñez se desarrolla el pensamiento lógico.



La Pubertad y la Adolescencia. Aunque son dos fenómenos diferentes, están estrechamente relacionados: mientras que la pubertad es una transición de tipo fisiológico, la adolescencia lo es de carácter psicológico.

La pubertad es el momento en que aparece la madurez sexual. En la adolescencia, esta madurez alcanza su plenitud; sin embargo, el adolescente se encuentra en una etapa contradictoria de identidad en la que no es adulto pero tampoco un niño, y esto tiende a frustrarlo. En el lado intelectual, el aprendizaje se vuelve más especializado, como preparación para un empleo o carrera, se interesa en problemas morales y filosóficos, abstractos y cuestiones sociales. Aprecia más sus propios adelantos educativos.



36

En la adolescencia el aprendizaje se vuelve más especializado.

Emocionalmente, se presentan arranques caprichosos de rebeldía, impulsos de independencia y cambios en su relación con sus padres y maestros. En la evolución psíquica del adolescente se observan tres rasgos típicos: el descubrimiento del Yo, la formulación paulatina de un plan de vida y el ingreso a las distintas esferas sociales.

El adolescente presenta con frecuencia arranques caprichosos de rebeldía.



37

La adolescencia se caracteriza por ser una situación de crisis, en la que se produce una nueva definición de autoimagen, que el joven trata de superar con la retroalimentación o la identificación de grupo. En los dos casos, los medios de comunicación (como parte del contexto social), especialmente la publicidad, le proporcionan hitos de referencia. La estrategia de los medios no es proponer la aceptación por parte de los adolescentes de alguna concepción del mundo, sino servirse de los conceptos propios de él para proponer la aceptación de cierto producto, servicio o hasta cierta idea; en este sentido, los adolescentes son más vulnerables a los efectos de los mensajes, sobre todo visuales.

En la adolescencia se produce una nueva definición de la autoimagen.



39

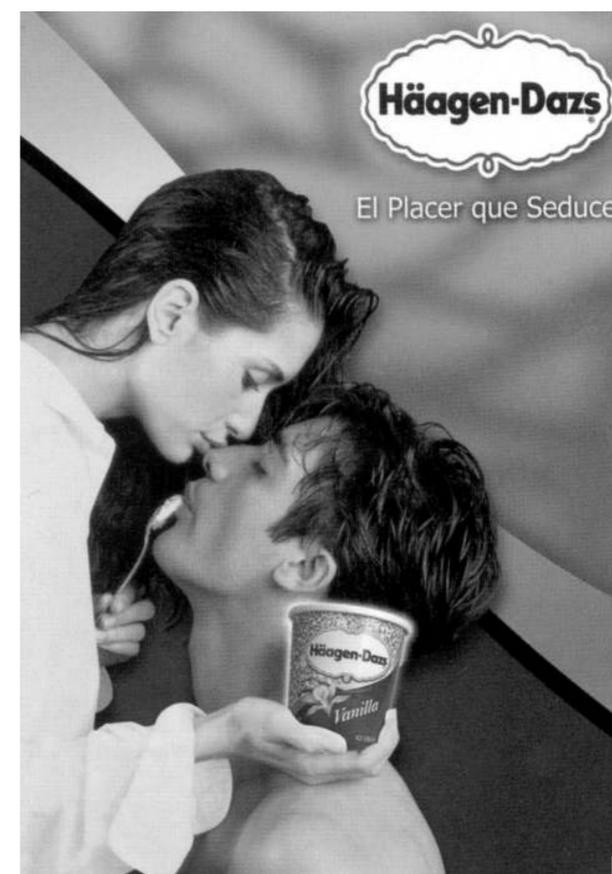


40

La adolescencia se caracteriza por ser un periodo de crisis.

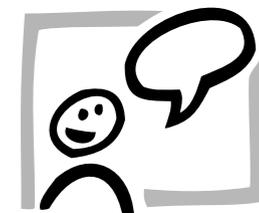
Uno de los medios de comunicación masiva que ha sido subestimado

La estrategia de los medios es servirse de los conceptos propios del adolescente para proponer la aceptación de cierto producto.



38

Capítulo TRES
LA HISTORIETA





¿QUÉ ES LA HISTORIETA?



EL CÓMIC ES LA NARRACIÓN GRÁFICA DE UNA HISTORIA, TAL COMO SE VE EN LA FAMOSA SERIE SPIDER-MAN.

De acuerdo con definiciones comunes se puede decir que la historieta es la narración gráfica de una historia, a través de una serie de cuadros dibujados, partiendo de un guión previamente escrito, donde existe un personaje central y dentro del cual se desarrolla el argumento. Éste se explica mediante diálogos rotulados en cada cuadro, el movimiento, la expresión y la acción de los personajes dibujados, y la utilización de diversos recursos gráficos (recursos utilizados para expresar gran variedad de elementos narrativos, y de los cuales se hablará más adelante).

EL CÓMIC EN NORTEAMÉRICA ES LO MISMO QUE DECIR EL MANGA EN JAPÓN.

En Norteamérica les llaman *Cómics*; en Francia, *Bandes Dessinées*; en Italia, *Fumetti*; en Japón, *Manga*; en España, *Tebeos*. En el mundo entero, las historietas forman parte importante dentro de las publicaciones que aparecen todos los días en los puestos de venta de revistas y periódicos.

Sin embargo, cuando se trata de definir el significado de la historieta, podemos encontrar diversas acepciones, dependiendo del punto de vista de cada autor o historietista. Así, el escritor Umberto Eco la define como un género literario independiente, dotado de estructuras propias y de una técnica comunicativa original basada en un código conocido por el lector y al que se remite el autor[...] para dirigir el mensaje simultáneamente a la inteligencia, imaginación y gusto del lector (1).





De acuerdo con el caricaturista mexicano Rius, para que la historieta se catalogue como tal requiere de dos elementos importantes: el lenguaje escrito y el lenguaje gráfico, o sea, el texto y los dibujos. Sin embargo, esto se irá observando conforme se analice la evolución de este género de los medios de comunicación masiva de indudable influencia en la vida socio-cultural de muchos países.



EL TEXTO Y LOS DIBUJOS SON LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LA HISTORIETA.

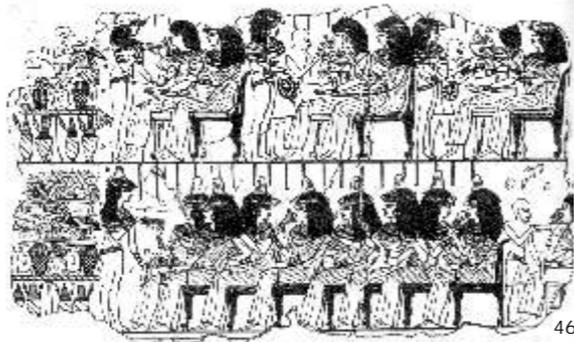
ANTECEDENTES

Los primeros ejemplos de expresión gráfica realizados por el ingenio del hombre son los pictogramas de hace miles de años, plasmados con el afán de comunicarse entre sí. Aquellos dibujos de búfalos y demás animales narran actividades como la cacería, aunque no se puede decir que son historietas, pues les falta el lenguaje escrito, es decir, el texto. Igualmente sucede con los jeroglíficos egipcios y la escritura fenicia: unos son sólo dibujos y la segunda sólo escritura.



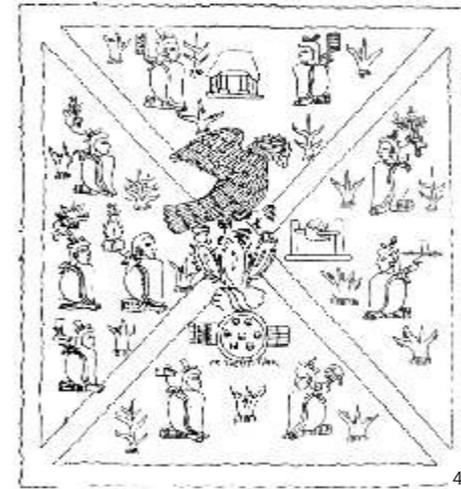
PRIMEROS PICTOGRAMAS.

En el siglo XIII era una actividad muy importante entre los monjes ilustrar pasajes bíblicos, hacían bellísimas iluminaciones pero no era que le dieran a la Biblia forma de historieta, pues por cada 30 ó 40 páginas había una ilustración y esa actividad era sumamente compleja.



JEROGLÍFICOS EGIPCIOS.

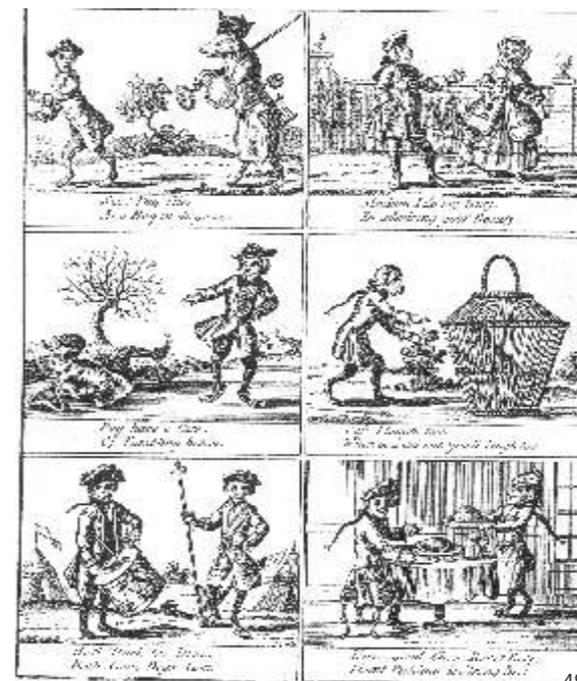
Por ese tiempo, los Aztecas y los Mayas dibujaban su historia en códices, siendo estos su forma más importante de comunicación visual, pero les faltaba el texto. Así pues, a la llegada de los conquistadores fueron incorporados textos a los códices, y fue esa forma en la que se narró la conquista de México. Ejemplo de esta aplicación es la Crónica de Guamán Poma, que narra la conquista de Perú por los hispanos.



CÓDICE AZTECA.

Los códices americanos fueron inspiración para que en Europa se desarrollaran textos y manuales ilustrados para las universidades, aunque no llegaban a difundirse a todo el público, pues poca gente podía comprar y menos aún los podía leer. Fue la imprenta, el invento de Gutenberg, la que impulsó enormemente la difusión de material editorial a más y más gente en el mundo conocido.

EL MUNDO AL REVÉS (VERSIÓN INGLESA).



BIBLIA ILUSTRADA.

Los primeros libros editados en forma de historieta fueron especialmente para niños (cuentos de hadas y de texto, con los que aprendían a leer y escribir) aunque, realmente, las primeras historietas que se pueden denominar así, producto del desarrollo de la imprenta y la aplicación de la caricatura, fueron las llamadas hojas volantes o pliegos sueltos, presentadas en los siglos XVII y XVIII, que se vendían a todo el público en ferias y mercados de Europa. Eran hojas donde se narraban historias picarescas, sucesos políticos, temas religiosos, morales o de crítica.

Una de las historietas más populares de ese tiempo fue El mundo al revés, muy popular en Europa y traducida a varios idiomas. Y, quizás, una de las primeras publicada en la prensa fue la biografía satírica de Napoleón Bonaparte, del caricaturista inglés James Gillray. Otro gran precursor de las historietas fue el gran Gustave Doré, quien realizó notables trabajos antes de dedicarse de lleno a la ilustración. También Grandville (antecesor de Walt Disney) hizo varias obras, estando entre las más famosas Los animales y Otro mundo.



En el transcurso del siglo XIX, la prensa ya consideraba la parte humorística como una de las principales, pues los lectores preferían los dibujos cómicos, los cartones; se crearon así los primeros personajes, como *Dr. Syntax* (1809) de Thomas Rowlandson, *Max y Moritz*, (1865) del alemán Wilhelm Busch, *La famille Fenovillard* (1889) y *Plick et Plock* (1893) del genio francés Cristophe (Georges Colomb). Busch influyó en el personaje del popular cómic británico *Ally Sloper* (1867) creado por la única artista femenina del cómic en Europa en ese tiempo, Marie Duval.



50

The yellow kid.

Max y moritz.



52



51

The katzenjammer kids (de knerr)

Los sobrinos del capitán (de dirks)

Hacia 1890, la competencia entre los suplementos semanarios se había convertido en una guerra por conseguir mejores ventas y mayor popularidad, destacando el *Journal* y el *World*, ambos de Nueva York. Convencidos de que los cómics atraían más lectores, contrataron a los mejores caricaturistas del momento. Así, en 1895 Richard Felton Outcault dio a conocer a través de *The World* su famosísima creación *The Yellow Kid*, cubriendo tres cuartos de página. También publicó una versión de *Maxy Moritz*, a cargo del alemán Rudolph Dirks, llamada *The Katzenjammer Kids*. Por su parte, *The Journal* contrató al dibujante Knerr para crear otros *Katzenjammer Kids*, originando también todo un conflicto legal, en el que ganó Knerr, y Dirks tuvo que cambiar de nombre a su serie llamándola *Los Sobrinos del Capitán*.



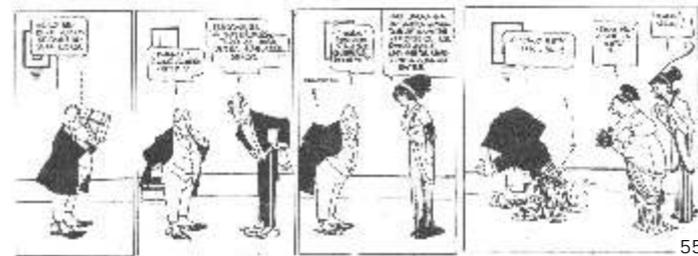
53

Happy hooligan.

Mutt y jeff.



54



55



56



57

Pancho y ramona.

The krazy cat.

El pequeño nemo.





Se adoptó a la historieta como una diversión barata y como un modo de reflejar la vida, aunque ésta no fuera buena o verdadera. Los periódicos proliferaron rápidamente, invirtiendo gran cantidad de dinero en las tiras cómicas, pues las ganancias eran cosechadas de diversas fuentes: el alquiler de historietas a periódicos que no tuvieran, los sindicatos distribuidores de tiras, la producción de juguetes y dibujos animados, programas de radio y, más tarde, películas.

Surgieron entonces historietas como *Anita la Huerfanita*, defensora abierta del capitalismo, creada por Harold Gray en 1930; *Thimble Theater*, de E. C. Segar, donde apareció *Popeye* por primera vez; *Blondie* (Lorenzo y Pepita) y *Colonel Potterby & the Duchess*, de Chic Young, dedicadas a exaltar el modo de vida americano.



58



59

Blondie.
Colonel Potterby and the Duchess.



60

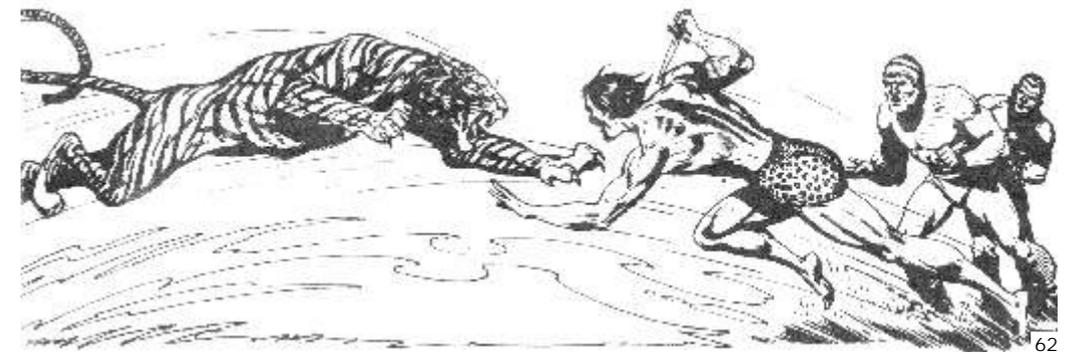
Rico mc pato.

Después, Walt Disney perfeccionaría la ideología capitalista hasta cierto punto, haciendo simpático al explotador *Rico McPato*. Todos ellos coincidían en algo: entretener de manera casi sana y bien intencionada al lector, principalmente norteamericano. Otros personajes fueron: *La pequeña Lulú*, creada por Marjorie Henderson Buell y que apareció por primera vez en las páginas del Saturday Evening Post el 23 de febrero de 1935; y el carismático *Archie* (1945), de John L. Goldwater, en cuya historia los protagonistas son adolescentes con personalidad de burgueses, inocentes y fresas.

Archie.



61



62

Tarzán (de hal foster)

La primera historieta "seria", que revolucionó el concepto que se tenía, y la colocó en una categoría de arma cultural e ideológica, de acción y aventura, fue *Tarzán* (1931), creada por Edgar Rice Burroughs y dibujada, en un principio, por Hal Foster y después, por Burne Hogart. Al mismo tiempo surgió la primera historieta de ciencia ficción: *Buck Rogers*, de Philip Nowland y Dick

Calsking, género que se desarrollaría enormemente en revistas como *Amazing Stories*. En el mismo año surge un nuevo género de historietas: el policiaco, gracias a la aparición de *Dick Tracy*, serie creada por Chester Gould.

Ante la demanda de más y más historietas, fueron creados los sindicatos distribuidores de tiras cómicas. En los treinta, los principales eran el King Features y el del Chicago Tribune. Tras un concurso convocado por la King Feature para crear tres nuevas historietas, un dibujante, conocido hoy como Alex Raymond, ganó los tres. Así fueron publicadas, en 1934, primero *El Agente Secreto X-9*, de aventuras policiacas; después, *Jim de la Selva* (competencia directa de Tarzán), y por último, la excelente historieta de ciencia ficción *Flash Gordon*.



63

Flash gordon.

Buck rogers. Primer cómic de ciencia ficción.



65

Dick tracy.



Dentro del cómic de calidad se encuentra *El Príncipe Valiente*, creado por el canadiense Harold Foster. Éste aparece publicado en 1937, y le da a Foster el nombre de padre de la historieta moderna, junto con Raymond y Hogart. Por otro lado, surgieron artistas que se convirtieron en sus propios personajes; tal es el caso de Ham Fisher, convertido en *Joe Palooka*, en 1927; y Lee Falk, en *El Mago Mandrake* y *El Fantasma*, en 1936. Por esas fechas, Walt Disney envió, a través de sus personajes, mensajes sociopolíticos, sobre todo con su famosísimo *Mickey Mouse* (que saltó de la pantalla a la hoja impresa en 1930).

el mago mandrake



el príncipe valiente.
el fantasma.
mickey mouse y donald.



action comics: empresa que dio a conocer la historia de superman.

el éxito de terry y los piratas la llevó a la pantalla grande. (cartel de la película).



capitán américa y supermán.

Milton Caniff, con *Terry y los piratas* (1934), fue el primero en utilizar los recursos cinematográficos y modelos al natural para sus personajes, y también fue el primero en crear un cómic anticomunista. A partir de entonces, con la Segunda Guerra Mundial de telón de fondo, surgieron en Estados Unidos un sinnúmero de historietas de carácter imperialista, donde los enemigos eran villanos comunistas y los héroes los admirables norteamericanos capitalistas. Ejemplo de ello son *Superman* (1938), creado por Jerry Siegel y Joe Shuster (jóvenes que vendieron su personaje a la compañía Action Comics), y el *Capitán América* (1941).

La aparición de *Superman* provocó la llegada de nuevos superhéroes, como *Batman*, en 1939 (de Bob Kane y Hill Finger), *La Antorcha Humana*, *Sub-Mariner*, *The Flash*, *La Liga de la Justicia* y más, al mundo de los cómics; a la fecha, éstos son los que dominan éste medio.



llegada de nuevos superhéroes



pogo | >

POGO



WALT KELLY 74

Aunque durante los años cincuenta las tiras diarias de aventuras redujeron sus publicaciones, surgieron tiras de humor ingenioso y de mejor calidad; por ejemplo: la fábula de *Pogo* de Walt Kelly, los pequeños filósofos *Peanuts* (Charly Brown y Snoopy) de Charles Shultz, la famosísima tira intelectual *Mafalda*, del argentino Quino (Joaquín Lavado), las viñetas intelectuales del neoyorquino Jules Feiffer y la revista satírica *MAD*, reflejo del desequilibrio norteamericano.



el gato de freddy. | >

En 1967, Robert Crumb con *Mr. Natural* y *Bobobolinski*, y Gilbert Shelton con *The Freak Brothers* y *El Gato de Freddy* crearon unos de los primeros Comix clandestinos (*underground*), muy en contra del sistema político-social y a favor de las drogas y la violencia. En Estados Unidos y algunos otros países se comenzó a observar un fenómeno de mediocridades en la calidad de las historietas, debido a la imitación de obras exitosas, el cual comenzó a llevar al mercado a una saturación de publicaciones sin precedentes ni calidad.

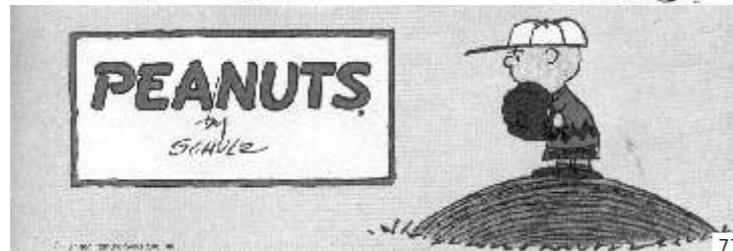


LOS HERMANOS FRIQUI. | >

mafalda
tira de feiffer | >



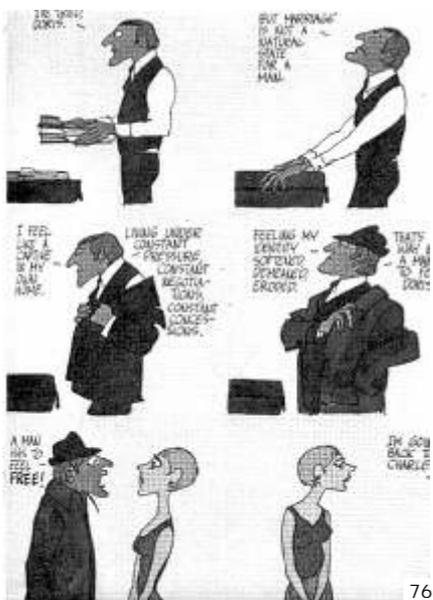
75



77

peanuts.

revista mad.



76



78



81

BOBOBOLINSKI. | >



82

MR. NATURAL.



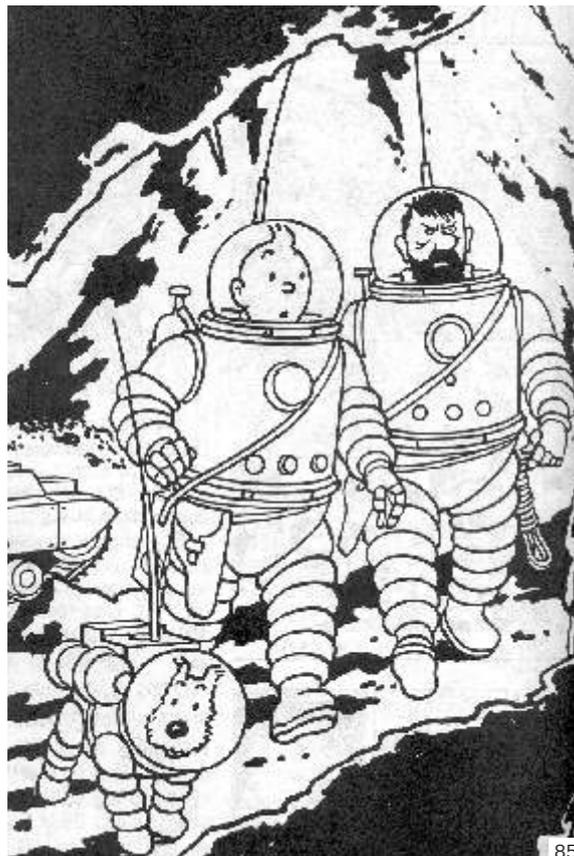
ASTERIX | >

En Europa surgieron muchos ejemplares y caricaturistas merecedores de mención. *Tintín*, historieta de Bélgica popularísima en casi todo el mundo, creada en 1932 por Hergé; *Los Pitufos* (*Les Schtroumpfs*) de Bélgica también, de Pierre Culliford (Peyo), en 1957; *Asterix*, de Francia, obra de Goscinny y Uderzo; *Lucky Luke*, parodia del viejo oeste, de Morris; Andy Capp, del inglés Reg Smythe; algo más reciente es *If*, de Steve Bell.



83

LOS PITUFOS.
TINTIN. | >



85



84

LUCKY LUKE.



86

España ha sido otro aportador a la historieta, creando así obras de gran valor a través de su evolución. Desde 1917 surgió la revista *TBO*, la cual se convirtió en todo un fenómeno dando con su nombre el término a la historieta hispana; después nació *Pulgarcito* en 1920, seguido de *Pinocho* en 1925 (explotado después por Walt Disney) y *Chicos*, creado por Freixas y Blasco en 1938. A pesar de serios conflictos por los que ha pasado España, el espacio de la historieta se ha repuesto gracias al talento de artistas como Carlos



88

REVISTA TBO. | >



87

ADOLFO USERO.
VENTURA-NIETO. | >

Giménez, Adolfo Usero, Henández Palacios, el grupo El Cubri; y más tarde, en los setentas, artistas como: Esteban Maroto, Luis García, Kim y su tira *Martínez el Facha*, José Luis Martín, Romeu, Chumy Chuméz, Perich, la pareja Ventura-Nieto, en los ochentas, con *Grouñidos*, las innovaciones de Ops, hasta llegar a Eric Sió.

MARTÍNEZ EL FACHA (DE KIM). | >



89



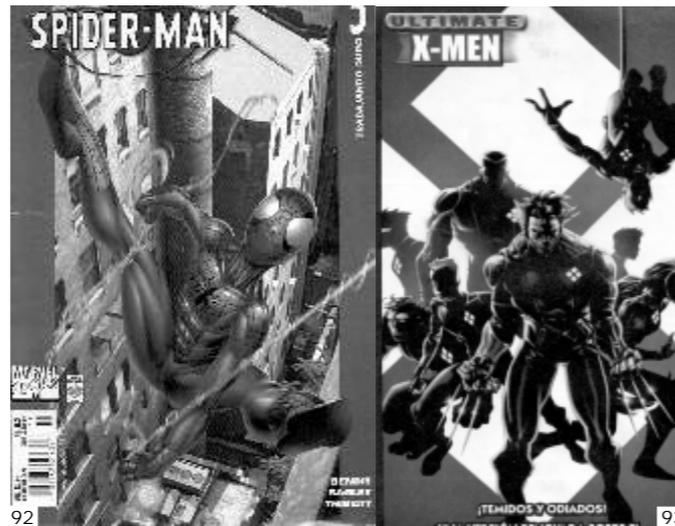
90



91

En los sesentas, en Estados Unidos entró la preocupación a la sociedad por el hecho de que los cómics favorecían la delincuencia juvenil, lo que provocó el cierre de varias editoras. Sin embargo, algunas lograron sobrevivir. Tal es el caso de Marvel Comics (de Stan Lee, Jack Kirby y Steve Dikton) que concibió una tremenda lista de superhéroes trágicos como *Los cuatro fantásticos*, *Spider Man*, *Doctor Extraño*, *Silver Surfer*, *Hulk*, y, más tarde, *Los Hombres X*, entre otros. En esta época se dio también el auge de las *Girlstrips*, historietas protagonizadas por heroínas con un toque erótico y liberal: *Jodelle*, creada en 1966 por Guy Peellaert, surgió en Francia a la par de la revolución sexual femenina; *Barbarella*, creada en 1962 por Jean Claude Forest, muestra aventuras intergalácticas de una manera erótica y con violencia; este personaje fue personificado en la pantalla grande por la actriz Jane Fonda en 1967.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS.



92

93

SPIDER-MAN Y X-MEN.

JODELLE.

BARBARELLA: PERSONAJE A QUIEN DIO VIDA JANE FONDA EN LA PANTALLA GRANDE.



94



95



96

97

PROYECTO DEL GRUPO CLAMP.

DRAGON BALL Z.

En Japón, el *manga* se ha convertido en todo un fenómeno de difusión masiva. Fue el primer país en publicar revistas baratas (en los veintes), generalmente a color. Se crearon tiendas exclusivas para la venta de estos productos y ha llegado a ser tanta la producción que su calidad ha sido, en general, baja y con poco contenido. El término *manga* se deriva del suplemento dominical del diario Jiji Shimpou llamado Jiji Manga, y su creador fue el dibujante Rakuten Kitazawa. Entre las creaciones más famosas en Japón estuvieron: *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*, *Kamui Den* y *Jungle Taitei (Kimba, el león blanco)*, de Osamu Tezuka; *Berusaigu No Bara*, de Riyoko Ikeda; *Q-Taro*, de Fujio Fujiko, *Gorogo 13* de Takao Saito; *Jarinko*

Chie, de Etsumi, entre otros. De entre sus caricaturistas contemporáneos destaca Shinji Nagashima. Otro autor que destacó mucho fue Katsuhiko Otomo. Ciencia ficción, fantasía, y aventura cotidiana relajaron a toda una generación japonesa. Personajes como *Centella* (1968), *Mazinger Z* (1980), *Fantasma-górico* (1975) y *Meteoro* (1982-1985) han triunfado también en el resto del mundo. Actualmente, destacan Akira Toriyama, con sus famosos *Dr. Slump*, y *Dragon Ball*; Rumiko Takahashi, con *Ranma 1/2*; Mazakazu Katsura, autor de las famosas *Video Girl* y *DNA²*; y el grupo CLAMP, autores de *Rayearth (Guerreras mágicas)*, el grupo de dibujantes de manga shoujo (para niñas) más popular en Japón.



98



99



100

VIDEO GIRL A.I.
ranma 1/2.
ASTRO BOY.



En Argentina florecieron grandes historietistas y creadores de tiras cómicas. En los cincuentas surgieron Divito, Toño Gallo, Palacio, Ianiro, Oski, Mazzone. Durante el periodo peronista aparecieron los nacionalistas Enrique Rapela con *Fabián Leyes* y Walter F. Ciocca con *Hormiga Negra*. Después Fontanarrosa creó los famosos *Inodoro Pereira* y *Boggie el Aceitoso*; otro caricaturista argentino surrealista es Crist con su tira *García y la Máquina de hacer Pájaros*.

Entre los artistas recientes de argentina destacan Alberto Breccia, expresionista innovador de la técnica gráfica con obras como *Mort Cinder*; Carlos Muñoz que, junto con el guionista Sampayo, ha ganado numerosos premios en Europa. Y, posiblemente el mejor artista a seguir e imitar, Hugo Pratt, creador de toda una escuela en el mundo entero. Con ellos, Argentina se consolida como uno de los países más prolíficos en Historietas de América Latina.



CORTO MALTÉS (DE HUGO PRATT).

MORT CINDER (DE ALBERTO BRECCIA).



102



CONDORITO.

103

Otro país motivado a crear historietas ha sido Chile, siendo representado por *Condorito*, del dibujante Pepo, de bajo nivel educativo pero muy popular.



GUIDO CREPAX.

En Italia, a finales de los setentas, surgió Daniele Panebarco, creador de historietas críticas con humor ácido y simple; Altan fue otro genial italiano, creador de la tira famosa *Trino*. Italia ha sido también productora de cómic erótico (al igual que Francia), con Guido Crepax y sus obras *Valentina*, *Bianca*, *La historia de "O"* y *Anita*.

En este periodo de los setentas-ochentas se presentaron publicaciones sobre el Cómic llamadas Fanzines, y se comenzó a

celebrar conferencias, convenciones y a otorgar premios alrededor de este género artístico-comercial. Tanto, que en los setentas era ya considerado un producto cultural, de gran presencia en la sociedad. Surgieron entonces artistas de historias para adultos de gran calidad gráfica y literaria, formando parte sus obras del acervo cultural; tal es el caso de artistas como el estadounidense Art Spiegelman, el francés Philippe Druillet, el filipino Alex Niño y el mexicano Alejandro Jodorovski, entre otros muy destacados



VALENTINA (GUIDO CREPAX).



LA FAMILIA BURRÓN.



maestros de la historieta.

El caso de México ha sido un tanto triste, pues no ha podido despegar del todo, en el aspecto de calidad, en el transcurso del tiempo y se ha caracterizado, en general, por la saturación de publicaciones mediocres y de mal gusto; por otro lado el país se ha llenado de historietas importadas, principalmente de Estados Unidos, las cuales han convertido a los lectores en seres pasivos y enajenados de la sociedad. La mala calidad de las historietas ha sido producto, en parte de los editores que sólo



LA FAMILIA BURRÓN.

han buscado lo comercial.

Sin embargo, han surgido grandes artistas que, poco a poco, han dado un buen lugar a México en el mundo: Quezada, Palomo, Aragonés, Arthenack, Audifredd, Araiza, Valdés, Carreño, Bismark Mier, Hugo Tilghman, Acosta, Beltrán, Sergio Arau y Magú, entre otros.

Encontramos a Gabriel Vargas con *La Familia Burrón*; Germán Butzé con *Los Supersabios*; Salvador Pruneda con *Don Catarino*, publicado en el *Heraldo*, Helio Flores creador del *Hombre de Negro*, el maestro del cómic didáctico Eduardo del Río (Rius) con *Los Agachados* y *Los Supermachos*, José G. Cruz con *El Santo*, uno de los héroes más populares, el Figgón y sus tiras críticas, el tapatío Joaquín Velasco y su *Supermenso*, entre otros.

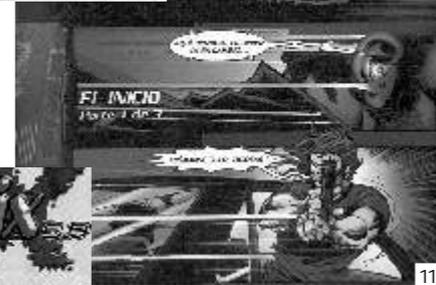
Kalimán ha sido la revista de aventuras más popular y más vendida de México y toda Latinoamérica. La primera publicación salió a la venta en noviembre de 1965, y se vendió semanalmente durante 26 años, sin



108



109



METEORIX 5.9



111



112

interrupciones. Actualmente es publicada por Litográfica del Bajío (desde 1998).

Entre los personajes superhéroes mexicanos de vanguardia se encuentran *Meteorix 5.9* de Jorge Break, con un estilo muy inspirado por el manga; y *Serpio* de Ricardo González Duprat, que pareciera ser reflejo de los cómics norteamericanos. Ambos son publicados independientemente.

El problema de la historieta en México se ha debido en gran medida a que está en manos de editores ambiciosos, que fabrican cómics enajenantes, de pobre contenido, pornográfico y sentimentaloides; y las autoridades educativas poco hacen al respecto, a pesar de tener el poder de determinar qué se publica y qué no; también ha afectado la distribución de historias promotoras del imperialismo norteamericano. Empresas como Editorial Vid, han sido las encargadas de publicar en versiones de español cómics importados, y la SEP ha buscado hacer lo mismo introduciendo temas educativos de interés general, pero poco se ha logrado.

Sin embargo, en casi todo el mundo, ha ido surgiendo un nuevo tipo de historieta, de contenido más enriquecedor y más comprometida con los cambios sociales presentados al paso del tiempo. Y México ha comenzado a buscar este compromiso con la sociedad y con la educación.

Así que veamos, de manera breve, lo que se ha hecho a favor del rescate de los valores y la educación,

LA MAYORÍA DE LAS HISTORIETAS QUE SE PUBLICAN ACTUALMENTE EN EL PAÍS ES DE CONTENIDO ERÓTICO Y SENTIMENTALOIDE.



DIFUSIÓN DE LA HISTORIA AL TRAVÉS DE LA HISTORIETA

La historieta ha sido y es un medio de comunicación con muchas ventajas para difundir ideas y conocimientos: tiene un poder impresionante de involucramiento por lo que, al paso del tiempo, en diferentes países, se le ha dado una vertiente de género educativo y didáctico, además de la de entretenimiento; más específicamente, se ha manejado la transmisión del conocimiento histórico a través del cómic con diferentes enfoques, tratamientos y resultados. He aquí algunos ejemplos de ello:

El caso de España, país productor del cómic histórico que, a partir de la muerte del dictador Francisco Franco, resurgió con grandes dibujantes como Adolfo Usero, es de un estilo muy realista, trabaja a una sola tinta, y utiliza degradados que dan sensaciones volumétricas muy interesantes, utiliza caligrafía en sus globos. El grupo El Cubri, que no es tan realista, pero su estilo es muy impresionista, maneja figuras geométricas para lograr mayor impacto, ayudado por el alto contraste que genera la tinta. Usa caligrafía también. Otros importantes son Carlos Jiménez y Antonio Hernández Palacios quién narró, de manera muy representativa, la guerra civil española de 1938.

EJEMPLOS DEL CÓMIC CUBANO.



GRUPO EL CUBRI.

Otro ejemplo lo es Cuba, donde dibujantes preocupados por transmitir educación llegaron a crear un nivel cultural admirable con la ayuda de la historieta. El primer dibujante que desarrolló el cómic social fue Fidel Morales, quién inspiró a más creativos a difundir la historia de su país.

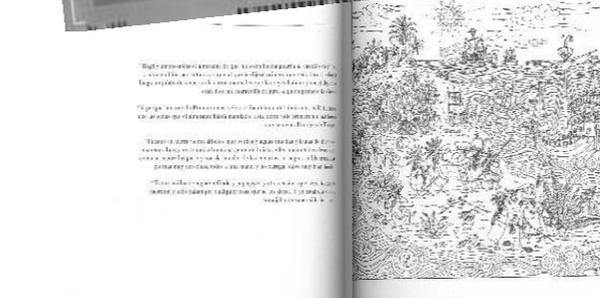
DEL GOBIERNO DE SALVADOR ALLENDE EDITARON MILLONES DE COMICS PARA EXPLICARLE AL PUEBLO EL PROCESO DEL SOCIALISMO CHILENO



CÓMIC CHILENO DE CARÁCTER SOCIALISTA.



HISTORIA DE INDIAS (DE OSKI)



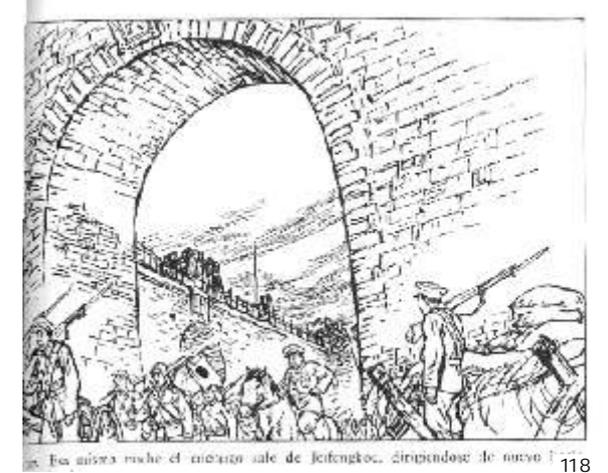
En Chile, con el mismo estilo de los Agachados de Rius, el gobierno de Salvador Allende editó gran cantidad de cómics para explicar al pueblo el proceso del socialismo chileno. Los textos de títulos están hechos a mano y los de los globos con tipografía. Además de esto, poco se ha hecho.

Argentina tiene también sus casos del manejo ilustrativo para la difusión histórica. El dibujante Oscar Conti (Oski) creó grandes obras: *La Primera Fundación de Buenos Aires*, *La Vera Historia de Indias*, entre otras; a manera de libro ilustrado o crónica gráfica, con un estilo desinteresado por la estética de la forma, pero sí en la expresividad.

También China es un buen ejemplo de la utilización de la historieta masivamente en la enseñanza de la historieta y la cultura. Pero, a pesar de las buenas imágenes, el contenido es aburrido, pues no hacen uso del globo.

Italia es un país que ha desarrollado la creación de libros-cómic de tipo histórico, de estilo realista y con grandes resultados educativos.

DEBIDO A SU LENGUAJE, LOS CHINOS COLOCAN AL PIE DEL DIBUJO EL TEXTO.





HOMBRES Y HÉROES. >



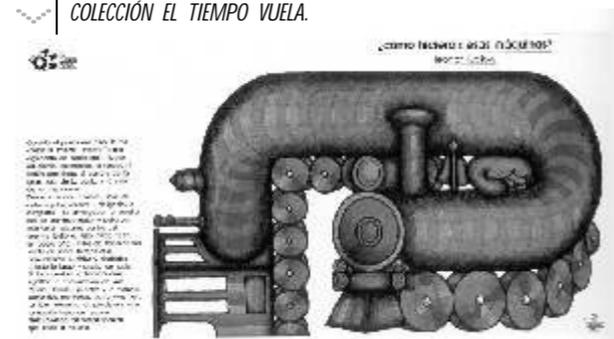
119

En el caso de México, a pesar del



120

COLECCIÓN EL TIEMPO VUELA.



121

HISTORIETA DUDA.



122



123

LOS AGACHADOS (DE RIUS).

EJEMPLO DE HISTORIA EN HISTORIETA (DE PACOTE).

LA FUNDACION DE
Guadalajara
ILUSTRADA



FRANCISCO DE LA TORRE G.



124

información y con escasa difusión, como es el caso de la Síntesis Monográfica de Uruapan, del cronista José Ma. Paredes, gráficamente deficiente. También, imitando el ejemplo de otras ciudades de Michoacán, ha sido publicado el volumen Uruapan y sus Alrededores, muy gráfico y de carácter comercial con información general respecto de Uruapan, pero muy breve en su explicación.

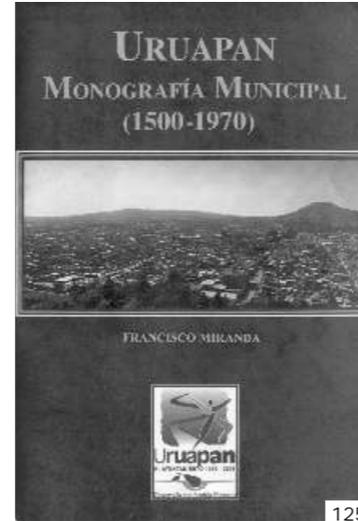
Se pueden contar escasos libros históricos que hablen específicamente de la ciudad, como es la reciente edición de la obra del sacerdote Francisco Miranda, el libro Crónicas de Uruapan, publicado para un sector muy específico de personas interesadas en el tema, en general, un público adulto. Otro libro es Uruapan de Antaño, que recoge anécdotas vividas por uruapenses de antaño, pero no ha conseguido ser tan difundido, así como otros publicados con anterioridad. Un caso que destaca de los demás es la



EL CASO DE URUAPAN

aportación de la Diseñadora uruapense Anabelle Arroyo titulada Una Visita al Pasado de Uruapan. Es un libro ilustrado que narra la historia de la fundación de esta ciudad, aunque no se considera cómic, pues no utiliza viñetas ni globos. Lo que destaca en él es la preocupación por transmitir esta información a los niños, por lo que maneja ilustraciones bidimensionales (como las dibujaría un niño, antes de la pubertad) que invitan a leer, disfrutar y convivir con este tema considerado, por muchos niños, como aburrido e intrascendente.

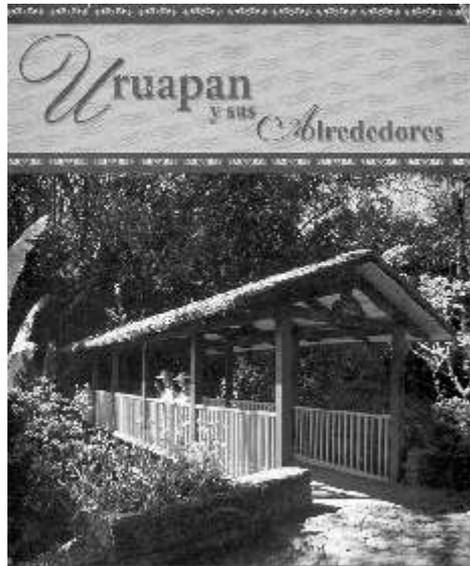
Casos como el de Anabelle comienzan a despertar el interés entre los habitantes, la Presidencia Municipal y la Casa de la Cultura de



125

LIBRO MONOGRAFÍA DE URUAPAN.

la ciudad por recatar la historia de esta ciudad, y lo ha sido en el caso de esta tesis, que ahora con ayuda del cómic buscará abarcar un mercado más amplio, apoyada en la relación de la historieta con otras disciplinas que le han servido de sustento para su desarrollo educativo, como es el caso del Diseño Gráfico.



126

REVISTA DE URUAPAN.



127

PANFLETO.



128



129

LIBRO ILUSTRADO (DE ANABELLE ARROYO).



130



RELACIÓN DE LA HISTORIETA CON OTRAS DISCIPLINAS

El hecho de que la historieta se desarrolle dentro de la sociedad, hace que influya y sea influida por otras representaciones culturales y de comunicación. Por lo tanto, no se considera un medio aislado del resto, sino más bien un eslabón inherente a las demás manifestaciones artísticas y los medios de comunicación formando parte de la sociedad de alguna u otra manera; se relaciona así con:

EL CINE. Arte con el que mantiene estrecha correspondencia, pues utiliza los mismos recursos técnicos, tales como personajes, situaciones, tipologías, lenguaje, encuadres, iluminación, guión, tipo de narración, etc. Sin embargo, en el cine uno ve la acción continua, mientras que en la historieta se presenta con viñetas o cuadros representativos, aunque se puede lograr niveles estéticos muy altos. Las dos disciplinas logran manipular al espectador o al lector de manera muy atractiva. Otra relación es el llevar historias del cómic a la pantalla grande y viceversa, tal es el caso de Super Man, Batman, Spider Man, X-Men o Star Wars.



131

EL TEATRO. También mantiene relaciones semejantes a las del cine en temas, diálogos, escenografías, estética y, sobre todo, estructuración. Además hay historias llevadas del cómic al teatro.

LA RADIO. En este caso, la radio sirve a la historieta como herramienta de difusión masiva a sectores analfabetas, o donde no se distribuye el cómic. Se convierte, pues en un espacio más para la proyección de una historia carente de sonido. Tal es el caso de las series de Kalimán en la radio.



132

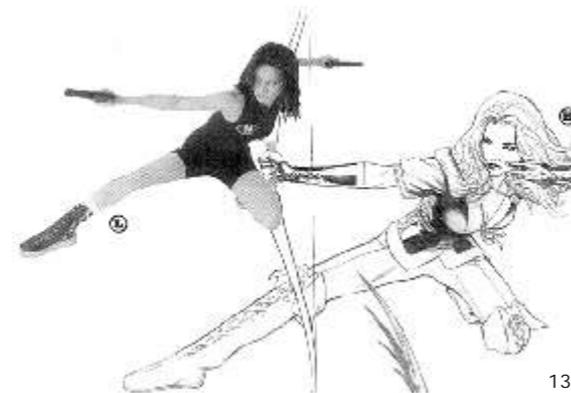


del g
Alfred Beiler #
Ciudad y h 133

LOS DIBUJOS ANIMADOS. Estos son el producto de la unión cine-historieta, llevando



134



135

Frazzetta o Alex Ross demuestran la fusión de la calidad pictórica con lo fantástico del cómic.

Más aún, es evidente la relación del cómic y la pintura con el surgimiento del Pop Art, tendencia explosiva que incorpora al arte elementos de la historieta, como son trazos, color, técnicas, línea negra, onomatopeyas, simplicidad y demás recursos gráficos, que

elevaron al cómic a un nivel de calidad artística dando paso, obviamente, al desarrollo actual del diseño gráfico.

Por otro lado, los estilos pictóricos generan estilos en el cómic; entre las influencias más importantes están:

Manierismo: manifestación del siglo XVI que persigue las posiciones



136



forzadas y formas onduladas, sobre todo en la figura humana. Esto se deriva en los cómics, principalmente, de acción; y ejemplo de ello es el estilo de Marvel, DC Comics o Top Cow: movimiento constante, retorcimiento de figuras, ángulos y puntos de vista rebuscados, anatomías exageradas y colores dramatizantes.

Barroco. Respuesta al renacimiento, surgió en el siglo XVII, utiliza formas oblicuas, dinámicas, retorcimientos espectaculares, efectos de luz y sombra, cayendo en una acumulación de ornamentación. Traducido a la historieta se observa en obras sobresaturadas y



137



138

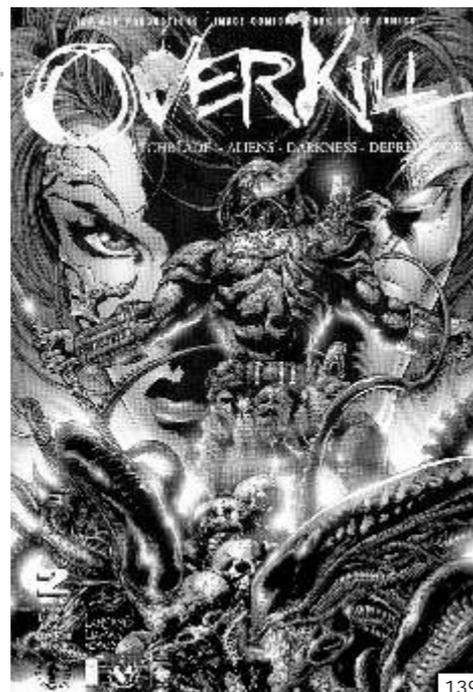
artísticas como lo que hicieron los legendarios Hal Foster y Burne Hogart. Actualmente, historias como *Witchblade*, *Darkness* o *Spawn* manejan estos elementos gráficos, aunque deformados y aplicando técnicas digitales.

Fauvismo. Expresión artística de principios del siglo XX, exalta el color puro, construyendo espacios con un uso excesivo del color, dándole realce a la pasión. Elementos

aplicables directamente en el cómic, ya que se basa en plastas o colores ensalzados.

Expresionismo: Corriente artística cercana al Fauvismo, es, en sí, muy expresiva en sus formas deformes y exageradas, manifestando violenta y trágicamente su angustia por la época. En la historieta, ejemplo claro es Alberto Breccia, experimentador de técnicas como salpicaduras, texturas o collage para crear tensión y efectos dramáticos.

Surrealismo: También de



139

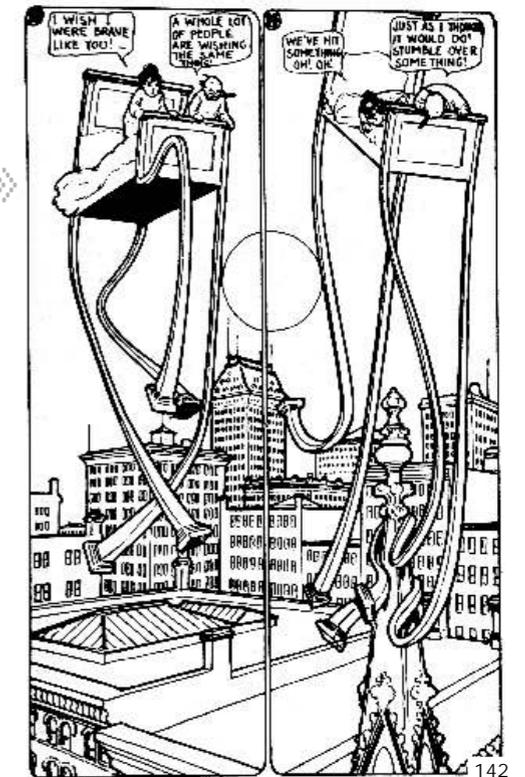


140

cómic, se presentó en obras como *Little Nemo* del genio Winsor McCay.



141



142



143

aplicaciones. A su vez, el cómic ha tenido que reclutar cada vez más elementos gráficos que apoyen a sus historias, elementos como composición, ritmo, manejo de colores, técnicas de impresión, ilustración, caricatura conceptual, caligrafía, imagen de marca y publicitaria, etc. Por lo que se ve cada vez más el rol de un diseñador en un

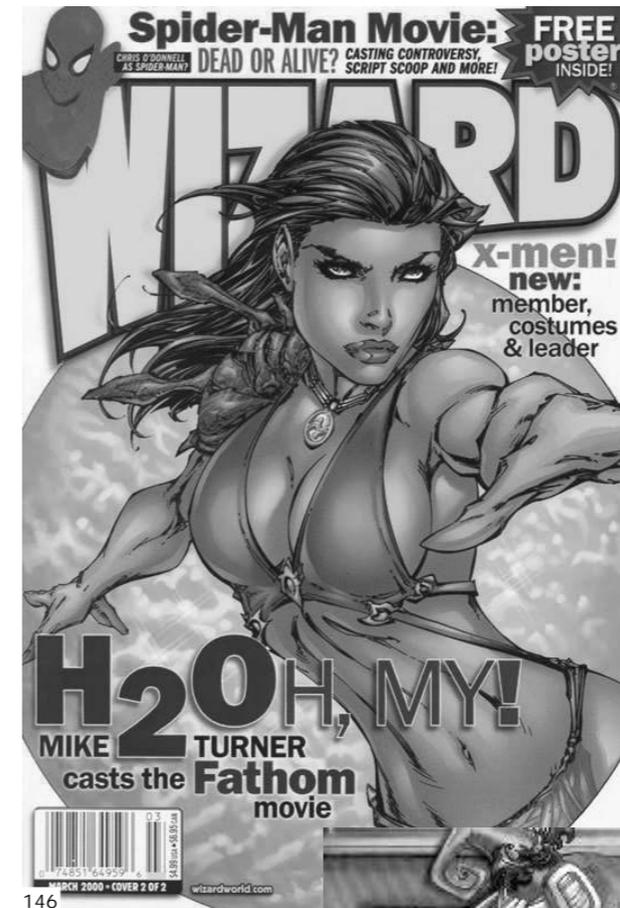


proyecto de historieta; dándose así el logro de proyectos de mejor calidad, con mayor proyección y éxito comercial y estético.

144



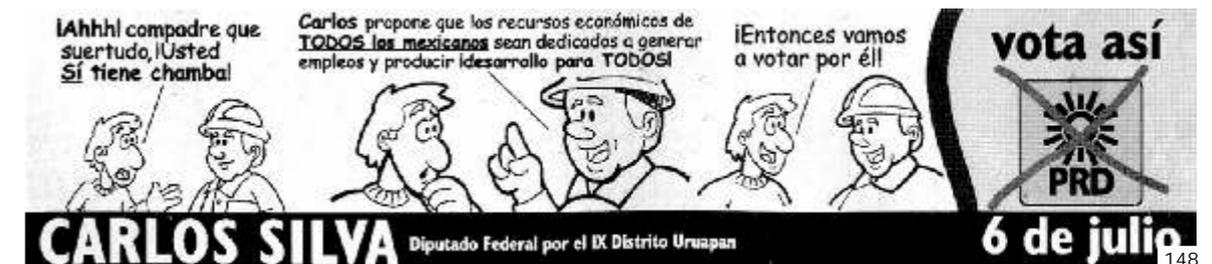
145



146



147



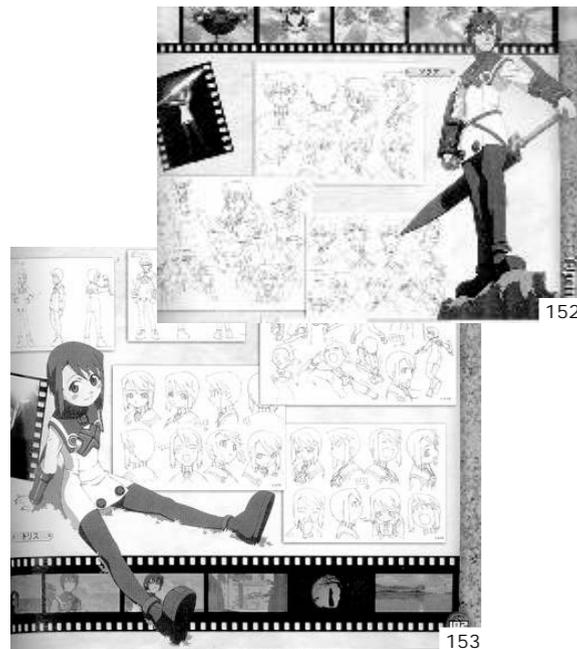
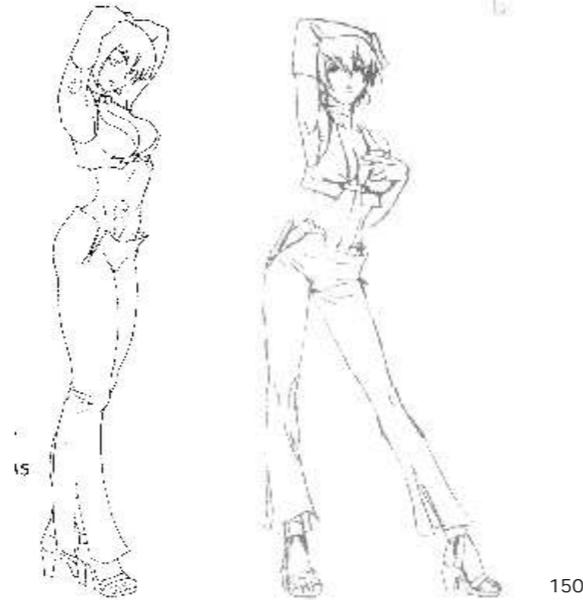
148



ELEMENTOS DE LA HISTORIETA

Lo más importante en una historieta son sus Personajes, pues en torno de ellos girará la historia. Para la realización de un personaje se debe tomar en cuenta los siguientes factores: Idea general del personaje, manejo del Arquetipo como base para la realización, manejo del Estereotipo para darle identidad, Psicología Básica del personaje (su comportamiento y lenguaje), Documentación que servirá para la caracterización adecuada de los personajes, definición del físico, y los detalles finales, que son expresiones y posturas propias de cada personaje.

La Historieta tiene, por sí sola, rasgos que la hacen destacar de entre los demás géneros literarios y gráficos. Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el referente al carácter narrativo del cómic. Se presupone un soporte temporal, un antes y un después de la viñeta que se lee, que generalmente se trata de un presente. La segunda parte a considerar es la relacionada con la interacción de lo verbal y lo icónico. La utilización de códigos específicos aparece como un rasgo distintivo más.



Ahora bien, decir que el cómic es una estructura narrativa implica reconocer la existencia de continuación entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcada por un antes y un después.

El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia. Al momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el cómic. La línea que marca la progresión temporal y, en consecuencia, la pauta de lectura, viene dada por el orden izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo.

La historieta o cómic cuenta con dos elementos importantes: el lenguaje escrito y el lenguaje gráfico:

El Lenguaje Escrito o Verbal es todo el conjunto de textos que aparece durante el desarrollo de la historia narrada, y se presenta de distintas maneras:

A) Globos, Balloons o Bocadillos. Son básicamente una nube en la que aparece lo que está diciendo alguien dentro de la historieta. Y, de acuerdo con su estilo, será su interpretación. La cola de dirección se llama delta e indica de dónde proviene la expresión emitida. Dentro del globo puede ir texto (rotulado a mano, generalmente) o imágenes alusivas a algo (metáforas visuales).



B) Texto o Cartucho. Es lo expresado por el narrador, no por un personaje, en sí, pues no tiene origen. Sirven para presentar, narrar o explicar cualquier cosa difícil de hacer con viñetas.



C) Metáforas Visuales. Son imágenes que simbolizan o representan situaciones o efectos.

D) Onomatopeyas. Son palabras dibujadas que dan a entender el efecto de sonidos, ruidos y acciones; muchas son de origen norteamericano.





El Lenguaje Gráfico. Es todo aquello que sea imagen y comprende los siguientes elementos:

A) La Viñeta. El cuadro o viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje. La viñeta es una superficie, delimitada generalmente por líneas, que ofrece el mínimo espacio y tiempo significativo en la narración de la historia.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

Continente.- Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del comic. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

- 1.- Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
- 2.- La forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
- 3.- Las dimensiones de la viñeta.



GRAN PLANO GENERAL.



VIÑETA.

Contenido.- Se puede especificar como contenido icónico y verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa qué se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento y la expresividad derivada de la información icónica.

El contenido verbal se puede dividir, como anteriormente se ha señalado, en cartuchos, globos y onomatopeyas.

B) EL ENCUADRE

A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta se la denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre, de acuerdo con el espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado o al espacio que ocupe en el papel (formato).

C) PLANOS

El Gran Plano General (GPG) describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano, los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

El Plano General (PG) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo en las viñetas de acción física. Al PG también se le denomina: Plano Entero o de Conjunto.



PG.

El Plano Americano (PA) encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes, así como los rasgos de sus rostros.



PA.

EL Plano Detalle (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.



PD.

El Plano Medio (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.



PM.
PP.

El Primer Plano (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresale los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.





D) ANGULOS DE VISIÓN

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza o pequeñez según el punto de vista adoptado.

TIPOS DE ÁNGULOS

- En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.
- En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.
- En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.
- El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.
- El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.

La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados.



ÁNGULO DE VISIÓN NORMAL.



ÁNGULO DE VISIÓN EN PICADO.



ÁNGULO DE VISIÓN NORMAL.



ÁNGULO cenital.

E) EL COLOR

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significativa.

El significado del color no está estandarizado, y en cada situación puede realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.



el color juega un papel importante en la presentación de la página.



TIPOS Y FORMATOS

Las clasificaciones que se le han dado a la historieta han sido de distinta naturaleza y variado de acuerdo con cada autor; entre las principales que se tienen son:

A) Por su Formato o Extensión. De acuerdo con el espacio que ocupan y número de viñetas y tamaño, la historieta se divide en:

El **Cartoon**. Es el chiste desarrollado en un solo cuadro, del tipo de caricatura editorial. No se le considera en sí historieta, pues no es una secuencia de cuadros a pesar de que combina imagen y texto, pero vale la pena mencionarlo.



cartoon.

170



171

la tira cómica.

página.



172

La Tira Cómica. Chiste que se presenta en dos a cinco cuadros, con uno o varios personajes, publicada generalmente en periódicos o revistas.

La Página. Consecuencia de la anterior, se ve usualmente en revistas de información general, que la ubican como sección. Desarrolla una historia más larga que la tira.

El Cuaderno, Libro o Revista. Historieta de varias páginas que ofrece argumentos completos, que pueden ser series coleccionables. Se editan historietas de 16, 32 ó más páginas, y tienen una portada impresa, comúnmente, a color. Actualmente existen revistas *flipbook*, que manejan dos historias distintas con dos portadas en el mismo ejemplar.



173

cómic infantil.

revista.

B) Por la Edad del Público. Aunque existen distintas edades y etapas de la vida, las publicaciones de historietas se generalizan en:

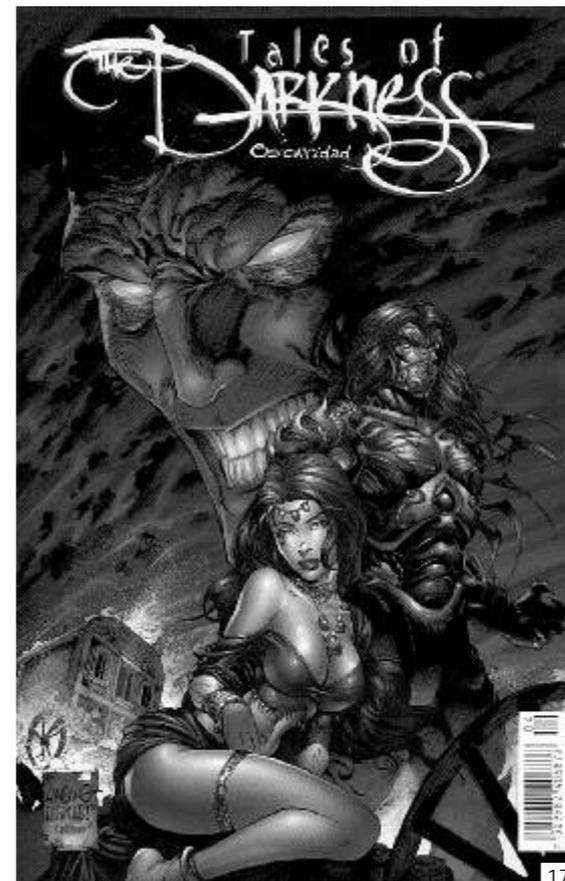
Infantil. Historias para niños, incluyéndole sector juvenil, subdividiéndose a su vez, por edades.

Adultos. Son, en realidad, el tipo de historieta que predomina en el mercado; incluyen, entre otros géneros, el político y el erótico.



174

C) Por el Nivel Cultural. Determinante también, de su distribución, se divide en dos:



175

cómic para adultos.



kid strip



Animales (Animal Strips). Los personajes son animales, humanizados hasta cierto nivel, derivados de las tradicionales fábulas.

Aventuras. Producto de la Gran Depresión de los Estados Unidos, busca situaciones insólitas, personajes atractivos y lugares fantásticos. Su rica iconografía y lenguaje simple es lo que le ha dado tanto éxito. A su vez se divide en: del Oeste, Policiacas, Ciencia Ficción, Legendarias, Terror y, las más populares en la actualidad, Superhéroes.

animal strip



Religiosas. Empleadas por los predicadores religiosos, buscan dar a conocer sus preceptos de una forma atractiva.

Intelectuales. Abarcan géneros que van desde lo biográfico, histórico, educativo, llegando a intentos de vanguardia.

Sentimentales. Son temas que involucran el amor. Dentro de este género se encuentra la popular fotonovela.

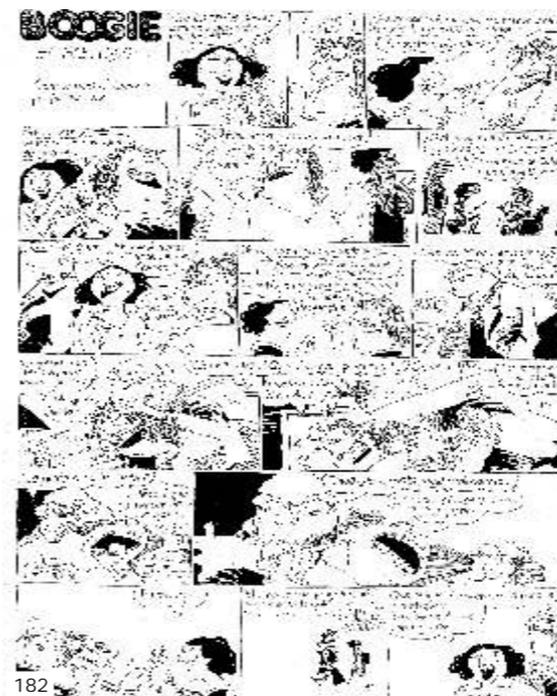


family strip sentimentales.

Feminista (Girl Strips). En este tipo de cómic, el protagonista es una mujer; es un apoyo a la liberación femenina y puede derivar en historias sentimentales, de acción o erotizadas.

Parodias. Su objetivo es criticar cualquier cosa, llegando al grado de ridiculizarla.

Publicitarias. Aquí se mezcla la historieta con la promoción de un producto o servicio. Es un recurso muy utilizado en



Políticas.

publicidad para niños y adolescentes.

Política. Dirigida a público adulto, principalmente. Desde el punto de vista del autor, presenta temas políticos y sociales.

Underground (Cómix). Son historietas clandestinas, que atacan al sistema social, promoviendo la droga, el sexo y la violencia. Tuvieron sus orígenes en los Estados Unidos.



girlstrip

parodias.



comiC PUBLICITARIO. Comix (underground).



TÉCNICAS Y ESTILOS

La técnica para dibujar y entintar determinará la calidad de un dibujo. Desde el principio se boceta para determinar el contenido de los elementos y la proporción requerida, así como el encuadre y la iluminación. El estilo de cada artista le dará esa personalidad única a los personajes. Posteriormente se pasa al entintado de los dibujos, lo cual puede hacer otra persona o el mismo dibujante.

Los materiales básicos para trabajar son: Lápices, Gomas, Pinceles, Plumas, Plumillas, Estilógrafos, Lapiceros Lumocolor, Papel Satinado a gusto del artista (opalina, couché, primavera, ilustración, etc.), Escuadras, Reglas, Compás, Plantillas, Tinta China y Corrector, entre otros más; es conveniente usar mesa de luz para calcar los cuadros.

Para el diseño de la portada se puede hacer una ilustración que sea muy llamativa, en cualquier técnica (a color, de preferencia); al armar habrá de aplicarse el logotipo del encabezado, la editorial, número, fecha, precio y autor. La portada debe ir impresa en un papel diferente del interior, más brillante o satinado, y de mayor gramaje.



185

el dibujante debe valerse de un sinnúmero de materiales y herramientas.



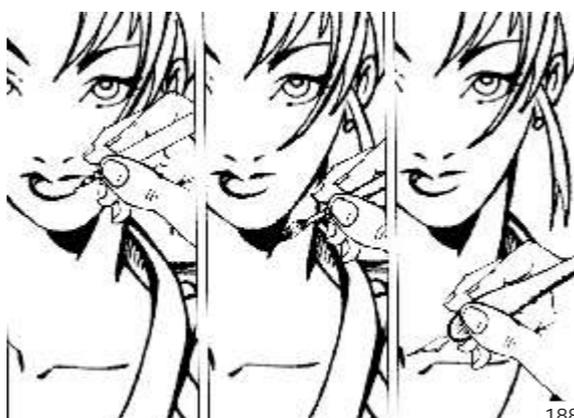
lápiz.

186

tintas.



187



188



189

programas vectoriales.

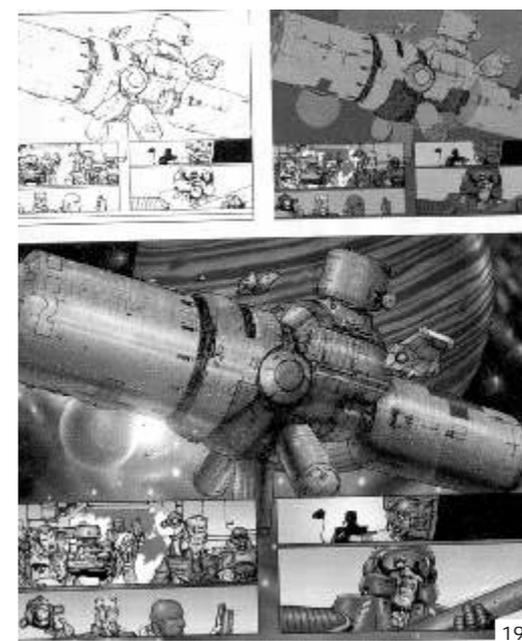
Aunque el lápiz y la tinta han sido las herramientas obligadas para la producción de cómics, las cosas están cambiando y la utilización de la computadora como técnica ha ido desplazando mucho de lo que se venía haciendo, logrando ilustraciones de mejor calidad, a todo color y a menor costo.

El proceso inicia, generalmente, con la ilustración monocromática lineal, se captura mediante el escáner y se procede a trabajar digitalmente, mediante un programa de gráficos. Photo Shop® es un programa muy utilizado, pues sus posibilidades ilustrativas son muy amplias y permite resultados impresos de gran calidad, guardando las separaciones de color en formatos de color CMYK.

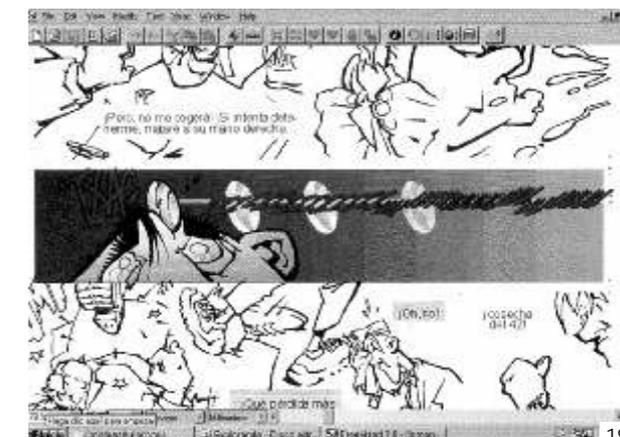
Otro programa adecuado para el trabajo ilustrativo del cómic es Macromedia FreeHand®, especialista en el dibujo vectorial.

Además, se utilizan también programas de modelado en tercera dimensión, como el 3D Studio Max® o Bryce®.

El programa vectorial Corel Draw® también es muy utilizado en aspectos de trazado o vectorización, principalmente.



191



192

proceso de digitalización de la imagen.



Los dibujos de historietas son reproducidos, generalmente a través del sistema de impresión llamado Offset, derivado de la Litografía. La calidad del papel varía de acuerdo con el tipo de historieta e impresión, y va desde papel periódico hasta los más finos satinados y brillantes. Dicha impresión puede ser a una, a dos o a cuatro tintas, todo dependerá de lo que se quiera lograr al final:

A una tinta. (Negro) trabajado con plumilla, estilógrafo o lumocolor; el dibujo aparece en forma de plastas negras, sin degradados. Los efectos de volumen los dará el entintador.

A una tinta (Tramado). Además de las líneas, aparecen zonas grises, logradas a través de tramas (pequeños puntitos negros) incorporadas mecánicamente.

Dos tintas (Duotono). Si a esto se le agrega el tramado, se obtendrán hasta cinco colores distintos, dando más impacto visual.

Cuatro Tintas o Cuatricromía (Negro, Azul Cyan, Magenta y Amarillo) Con lo que se tendrá ya una posibilidad de obtener todos los colores deseados.

La encuadernación puede ser con grapas (como normalmente se hace), o pegamento, dependiendo del número de páginas y la calidad de impresión.



193



194

IMPORTANCIA DE LA HISTORIETA

A lo largo de la Historia, la historieta se ha ido convirtiendo en un medio masivo de difusión de ideas, y ha sido aprovechada por muchos países al máximo, lo que le ha dado un mayor reconocimiento en la sociedad. De ser un medio considerado de bajo nivel, ha pasado a difundir educación e ideas cultas, convirtiéndose entonces en parte del sector social como medio de comunicación.

Un primer objetivo llega como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verboicónico, a través del lenguaje verbal.

Supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los lectores. Se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad.

Con respecto de la historieta debe reconocerse que:

1.- Conlleva una estructura determinada:

- A los personajes y espacios les son adjudicados determinados valores morales.

- El héroe es el mismo en todas las aventuras.

- Las historias pueden reducirse a una fórmula: los héroes protagonistas vencen a los malhechores.

- Un alumno no sólo es capaz de ser consumidor, sino que puede producir él mismo su propia historia.

- A través de la historieta se le transmite al lector una visión del mundo.

2.- Los factores productor-producto-consumidor:

- El autor no es autónomo, sino que se rige por las normas de la editorial.

- La editorial tampoco es autónoma: debe apegarse a las demandas del lector.

- El lector no es autónomo: el mercado del producto manipula sus deseos.

la historieta transmite al lector una visión del mundo.



195



3.- Producción de mercancías máximas:

- Las historietas son mercancía de consumo.
- El productor tiene que producir su mercancía de la manera más barata posible.
- La estructura de las historietas no tienen su origen en el medio en sí, sino en sus condiciones de creación y comercialización.

Entre las ventajas del Cómic se encuentran las siguientes:

- Es fácilmente manipulable.
- Es poco costoso.
- Apasiona a los chicos.
- Puede prestarse al recortado de viñetas o a su manipulación.
- Motiva al niño/a, porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Dota de códigos que van a acompañar al niño/a a lo largo de toda su vida
- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
- Es un camino corto y seguro hacia el libro.
- La lectura en imágenes es un placer especial.

Es por todo esto que se considera al cómic como una herramienta ideal para el diseñador gráfico en la difusión de la Historia. Toca turno, ahora, a la parte documental del tema a tratar: la historia de la ciudad de Uruapan, marcando, de manera breve una reseña general y sus etapas históricas más importantes



196

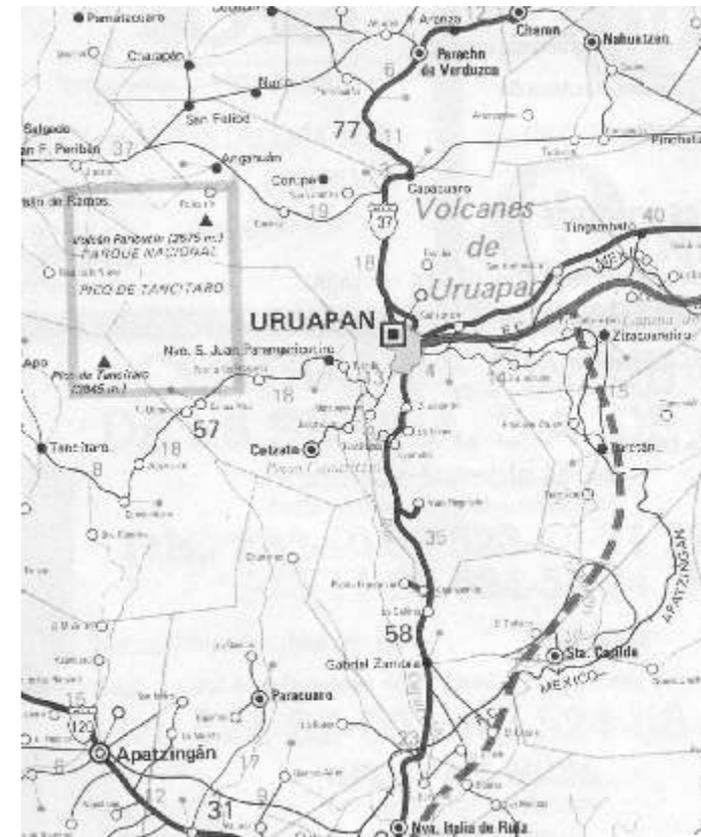


Capítulo CUATRO
URUAPAN





CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA CIUDAD.



197

El municipio de Uruapan es la cabecera de un distrito político que lleva el mismo nombre, y se encuentra ubicado en la parte centro-oeste del estado de Michoacán, en la vertiente sur de la meseta tarasca. Su altura sobre el nivel del mar es de 1634 metros.

Uruapan se encuentra rodeado de elevaciones terrestres: al norte se encuentra el cerro de la Charanda; al noreste, el cerro de la Cruz; al sureste, la serranía de Tancitaro y el pico del mismo nombre; en el oeste, pero ya dentro de la ciudad está el cerro de Jicalán; y al oriente, el cerro del Colorado. Por esta situación tiene una marcada inclinación del suelo y, por lo tanto, es común el constante subir y bajar de sus calles de sus terrenos adyacentes. Los límites del municipio de Uruapan están marcados por los municipios de Tingambato, Ziracuaretiro y Taretan al este; Paracho, Charapan y Los Reyes al norte; y Gabriel Zamora hacia el sur.

Uruapan ha sido llamado Paraíso de Michoacán, Vergel Edénico y Tierra de la Eterna Primavera, pues lo respaldan su magnífico clima, su vegetación y el río Cupatitzio (río que canta). Son comunes las lluvias en casi todo el verano, siendo los meses de junio a octubre los de mayor precipitación. Los vientos son muy variables, predominando los del sur todo el año.



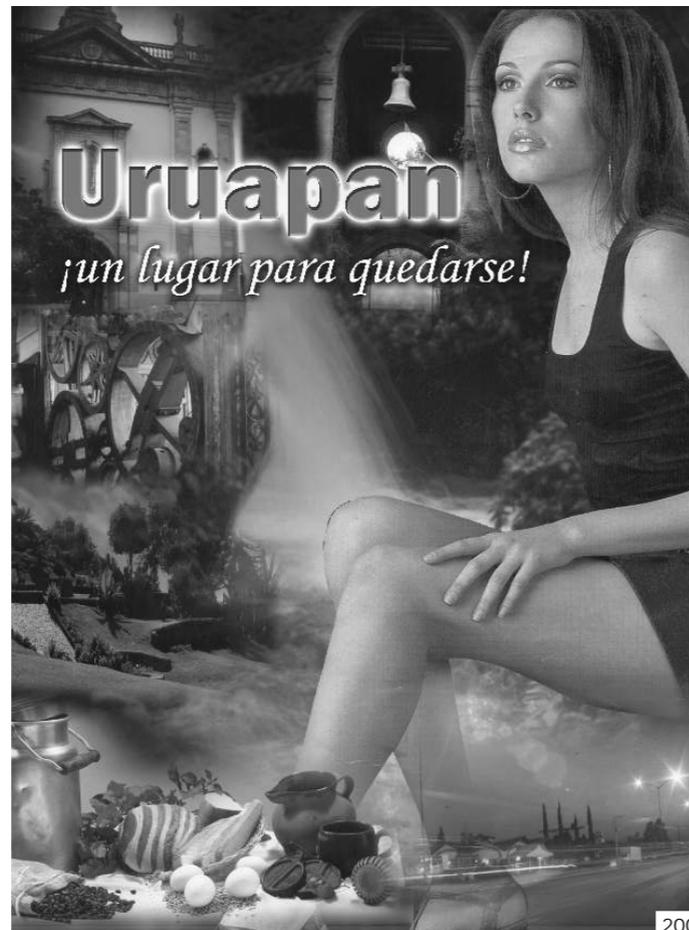
198



199

El subsuelo se caracteriza por la fluidez de corriente de abundante agua, que brota en casi toda la superficie terrenal, cosa que favorece al desarrollo de la agricultura, destacando el cultivo del aguacate, fruta que exporta a muchos puntos del mundo; su producción la coloca como la Capital Mundial del Aguacate. También se producen el café, la nuez de macadamia y se fabrica el chocolate, el charanda (aguardiente de caña) y otros productos. Su hidrografía está constituida por el río Cupatitzio, las presas de Caltzontzin, Salto Escondido y la cascada de la Tzaráracua. Su fauna la conforman, principalmente, coyote, zorrillo, venado, cacomixtle, liebre, tlacuache, conejo, pato y paloma torcaza. En el municipio domina el bosque mixto con pino y encino, y el bosque tropical con parota, guaje, cascalote y cirrián.

Uruapan, por su ubicación, sigue siendo un centro comercial de singular importancia, donde se concentran los comerciantes provenientes de Tierra Caliente y de la Sierra. Por su magnífico encanto, sus lugares especiales (como el parque nacional y los monumentos históricos), sus tradiciones y sus festividades, Uruapan es cada vez más visitada por miles de turistas cada año. A pesar de la modernización se siguen conservando muchas costumbres; sin embargo, en lo que a historia se refiere, los habitantes se encuentran ajenos a este conocimiento. Enseguida, una reseña de las etapas históricas más importantes de Uruapan.



200

ÉPOCAS Y ETAPAS HISTÓRICAS.

Aunque poco ha sido difundida su historia, Uruapan conserva grandes aspectos históricos dignos de mención. En este espacio se mencionarán las épocas más importantes que señalaron lo que sería el futuro de esta ciudad michoacana.

Se menciona primero la etapa Prehispánica:

- El Imperio Mexica en tiempos del emperador Moctezuma
 - El Imperio Mechoaque
 - Michoacán en la Conquista
 - Muerte del Cazonzi Tangaxoán II
 - Fray Juan de San Miguel
 - La Dispersión de los indios
 - El Lienzo de Jucutacato
 - Fundación de pueblos y reducción de los indios de la sierra de Uruapan
- Le sigue la Etapa de la Fundación (1533):
- Fundación de Uruapan
 - Traza de Uruapan
 - Distribución de los Nueve Barrios
 - Construcción de la Iglesia del pueblo
 - Fundación del Hospital de Indios La Huatápera
 - Capillas de los Barrios y las Fiestas
 - Muerte de Fray Juan de San Miguel
 - Don Vasco de Quiroga



201



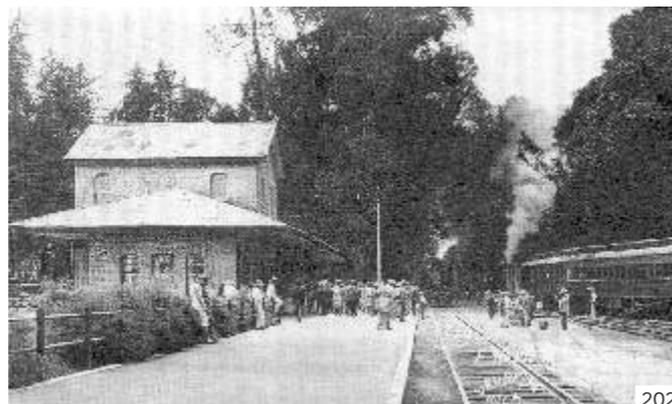
Uruapan durante la Colonia

Uruapan y el México Independiente

La Guerra de Reforma

La ciudad del Progreso en la guerra de intervención francesa

- La Gran Parada
- Los Mártires de Uruapan
- El Latifundismo en Uruapan



El Porfiriato

- Las Comunicaciones
- El Ferrocarril
- Electricidad y Nuevas Fábricas
- El café de Uruapan

La Revolución Mexicana y Uruapan

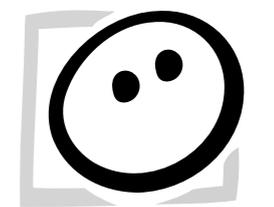


Los años veinte

Lázaro Cárdenas y Uruapan

Uruapan Contemporáneo

- El cultivo del Aguacate
- Auge Industrial
- Incremento de la población
- La Prensa
- Uruapan Festivo
- El Turismo
- El desarrollo cultural y artístico
- Vías hacia el comercio



Capítulo cinco
el proyecto



BREVE DESCRIPCIÓN

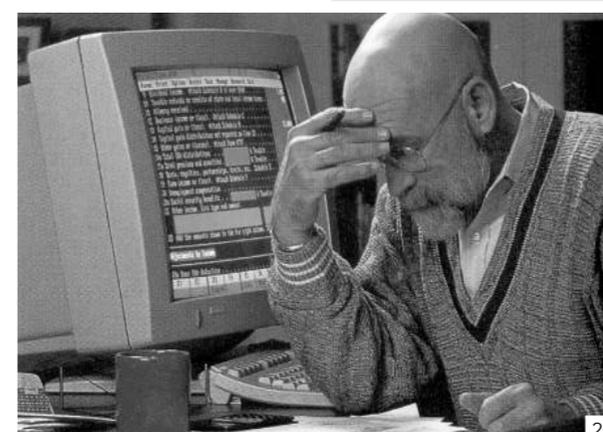
Hasta ahora se ha hablado tanto de la importancia de conocer la Historia como de las posibilidades de solución que ofrece la Historieta para la difusión de este conocimiento. Por lo tanto es conveniente recordar al lector de qué se trata el proyecto de esta tesis.

La idea general es crear y publicar una historieta con el objetivo de despertar el interés en los ciudadanos de Uruapan, principalmente niños y adolescentes, por conocer acerca de la historia de Uruapan; además de que dé inicio a la aparición de una serie de tomos coleccionables con temas específicos de la historia de la ciudad y su entorno social. Esta tesis cubre únicamente el número inicial, debido a la magnitud del tema, pero se plantea la creación de los números que le seguirían.

Para el desarrollo de esta historieta se contemplan tres recursos de diversa índole: humanos, materiales y de diseño gráfico; así mismo se buscan tres enfoques que personalicen la publicación en concepto, expresión y función.



RECURSOS HUMANOS



Como apoyo humano para el desarrollo del proyecto se requerirá de un historiador/cronista con conocimientos de la historia de la ciudad de Uruapan, para supervisar que el contenido sea el más adecuado en cuanto a la realidad con que se desarrolle; así como también la ayuda de un escritor o guionista y un lingüista que asesoren el desarrollo literario del ejemplar.



RECURSOS MATERIALES:

Dentro de éstos se consideran como opciones de apoyo económico para el diseño, la impresión y publicación de los ejemplares a Patrocinadores: ya sean el Gobierno Municipal o el Estatal, así como Instituciones como la Secretaría de Educación Pública en el Estado (SEE) o el Instituto Michoacano de Cultura; el sector Comercio o Industrial de la localidad u otro nivel y, por último, a alguna editorial interesada en el proyecto.

Una vez concluido el *dummy* de la historieta, se expondrá a estas instancias para buscar la mejor propuesta de aplicación real del mismo.



206

el gobierno municipal es una posibilidad de patrocinio para este proyecto.



207

ILUSTRACIÓN tradicional con retoques digitales.

RECURSOS GRÁFICOS:

Los recursos, aunque se vea como un área ajena al diseño, son vastos:

La Ilustración: de ella serán analizadas las técnicas más adecuadas para la solución gráfica. Actualmente predomina en los cómics la técnica digital y a todo color, por lo que se considera que será la que se utilizará en los interiores de páginas. Probablemente la portada permita la aplicación de una técnica tradicional como el prismacolor, acuarela, pastel, tinta china, o bien, una combinación de técnicas.



208



209



210

diseño editorial. Fotografía. tipografía

Caricatura y Dibujo: Aportación indispensable para el desarrollo del proyecto. Se buscará el estilo que logre atraer lo suficiente al público meta; y que también interprete con suficiencia la narración de la historia. El dibujo se aplicará en la etapa de bocetaje, tanto de los personajes como de las viñetas y las páginas completas.

El dibujo de figura humana debe ser el de mayor jerarquía, pues cada personaje deberá ser desarrollado en diversas posiciones y puntos de vista. El otro tema de dibujo de importancia es el de ambiente, es decir, fondos, paisajes, iluminación y elementos arquitectónicos.

el dibujo de figura humana es el más importante en este proyecto.

El diseño editorial: No se debe olvidar que la historieta es una revista; por lo tanto, se utilizarán los elementos del diseño, tal es como la composición, el texto, los elementos decorativos, los folios, el color y la impresión, entre otros.

Fotografía: Su aportación será en el aspecto de documentación visual, tanto de paisajes, ambientación y arquitectura, como de vestimenta, accesorios y figura humana (estereotipos y posturas).

Tipografía: El tipo de letra será de vital importancia en la parte verbal de la historieta: se aplicará en el encabezado, en los interiores, los títulos, los globos de texto, etc.

Deberá estar acorde con la época narrada y al estilo gráfico en su totalidad, además de ser legible.



211



Ahora, es necesario determinar hacia dónde se va a enfocar el estilo de la historieta antes de cualquier dibujo, boceto o trazo; tomando en cuenta el Concepto que se quiere manejar, la Expresión que logre atraer al lector y la Funcionalidad con la que convenga trabajarse.

ENFOQUE CONCEPTUAL:

Se presentará un pequeño segmento importante acerca de la época de la conquista española y los albores de la fundación de Uruapan.

Esto será a manera de crónica narrada e ilustrada, pero con elementos de novela y las características que tiene el cómic.

El enfoque que se dará a la historieta que cubre la tesis será a manera de número inicial (TOMO 1) en el que se expondrá material histórico de gran importancia y que sustenta el inicio de la historia uruapense.

ENFOQUE EXPRESIVO:

La historia deberá ser presentada de forma muy digerible, atractiva, amigable y emocionante para el público meta.

El lenguaje de los diálogos y la narración se deben adaptar al lenguaje actual, sin perder la riqueza de acentos y formas de expresión de la época presentada; términos antiguos y de difícil comprensión tendrán que ser explicados, en caso necesario.



El estilo gráfico ha sido determinado de acuerdo con algunas investigaciones de campo.* Los resultados arrojaron las siguientes conclusiones:

- El tema de Súper Héroes y Anti Héroes es muy popular entre los hombres.
- El color aplicado a los gráfico ahora es un elemento imprescindible.
- Los cómics de acción y aventura son de los que más se leen.
- Para las mujeres los tonos suaves, cálidos y pasteles son los más atractivos. En cambio, a los hombres les atraen los tonos oscuros, los altos contrastes y los efectos de luz.
- Debido a la gran difusión en los últimos años que se le ha dado al estilo *manga* (historieta japonesa), se ha convertido en uno de los de mayor aceptación entre los jóvenes.

ENFOQUE FUNCIONAL:

Debido al estilo que se debe adoptar, el tipo de impresión será Offset a todo color sobre papel satinado, en formato vertical (17 x 26 cm). La portada deberá imprimirse en un papel de mayor gramaje y más brillante que el resto de la historieta, con acabado en Barniz UV.

El terminado será con doble grapa al centro, puesto que el número de hojas posibilita el buen manejo de cada revista (9 dobles páginas, impresas por ambos lados).

* Fueron aplicadas encuestas a un pequeño grupo de jóvenes de 13 a 17 años de edad, presentándole ejemplos de cómics populares y actuales para determinar sus gustos gráficos.



CLASIFICACIÓN DE ETAPAS HISTÓRICAS:

La Historia divide los hechos en etapas históricas de acuerdo con su importancia. En el caso de la Ciudad de Uruapan, encontramos diferentes etapas muy marcadas que corresponden en gran medida con la clasificación de la historia de Michoacán y la de México.

Esta clasificación servirá para determinar el número de Ejemplares que formarán parte de la colección, tomando en cuenta que a partir de aquí se tratará únicamente el desarrollo del Primer Tomo. De acuerdo con fuentes confiables,* la clasificación para los números sería la siguiente:

TOMO UNO: Llegada de los Españoles, Uruapan en la Conquista.

TOMO DOS: Uruapan en la Conquista

TOMO TRES: Etapa de Fundación. Fray Juan de San Miguel.

TOMO CUATRO : Uruapan durante la Colonia y la Independencia de México.

TOMO CINCO: La Guerra de Reforma y la Intervención Francesa. Los Mártires de Uruapan.

TOMO SEIS: El Porfiriato en Uruapan. El fenómeno del Ferrocarril en el pueblo.

TOMO SIETE: La Revolución Mexicana y Uruapan.

TOMO OCHO: Lázaro Cárdenas y Uruapan; el incendio del ViejoParián.

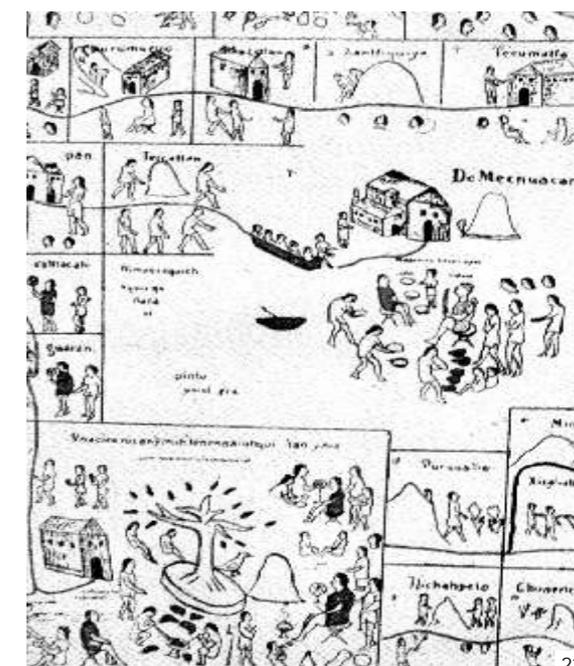
* Uruapan Monografía Municipal (1500-1970)/ Francisco Miranda/ 2ª. edición. Michoacán, Lagos Azules y Fuertes Montañas /Colección Monografías Estatales/ Secretaría de Educación Pública/ México, 1989.

DOCUMENTACIÓN HISTÓRICA:

Delimitación de la Época Histórica a presentar

La historia general de Uruapan no inicia propiamente en el año de su fundación; sin embargo, pocas fuentes contienen el Uruapan Prehispánico. El historiador y cronista Raúl Ríos Romero comenta que la ciudad no fue fundada en realidad por los conquistadores, pues ya existía como pueblo purhépecha antes de la llegada de los españoles.

En la investigación documental se confirma este hecho, y se han sacado de esta etapa los temas de mayor importancia para presentar en formato de historieta. Por lo tanto, los hechos históricos que presenta el primer tomo son los siguientes:



Presagios
Llegada de los Primeros Españoles
Refugio del Rey Purhépecha en Uruapan
Arribo del General Cristóbal de Olid a Michoacán
Primera Expedición a Uruapan
Las Encomiendas
La Presencia de Fray Juan de San Miguel

Características de la Época

La historia de Uruapan señala el año de 1533 como el de su fundación por el célebre franciscano Fray Juan de San Miguel. Pero antes de la llegada de los españoles a tierras michoacanas existía ya todo un imperio similar al de la gran Tenochtitlán: era el imperio Tarasco, con el señorío establecido en la región de Tzintzuntzan.

Un documento importante que avala la existencia de Uruapan como asentamiento prehispánico es el Lienzo de Jucutacato; éste es un códice que trata de explicar la peregrinación del pueblo Tarasco hasta su arribo a Pátzcuaro; en el lienzo se ubican alrededor de treinta y cinco pueblos, de los cuales el que tiene el nombre de Vruuapan, corresponde a Uruapan.



También existe otro escrito que describe al antiguo Uruapan: se trata de la visita que hizo Antonio de Carvajal a tierras michoacanas, durante junio de 1523 a julio del siguiente año, por órdenes de Hernán Cortés. En el documento de Carvajal se incluye información sobre los pueblos tarascos, los señores de los pueblos importantes, el paisaje natural, y las jurisdicciones, entre otras, de Uruapan.

El asentamiento de la jurisdicción de Uruapan era el más poblado, lo componían 150 casas. Sin embargo, en poco tiempo aumentó su población ya que se convirtió en un refugio para los indios.

Organización Política y Social del pueblo Tarasco

En lo que se refiere a la organización política los datos señalan que el Señorío Tarasco era una teocracia militar. Era administrado por una nobleza hereditaria y un cuerpo de sacerdotes. El cargo militar más alto lo poseía el *cazonci*, quien encarnaba al dios supremo Curicaueri.



215

Para mantener sujetas a la diversas poblaciones del señorío, el *cazonci* se servía de cuatro jefes militares, quienes administraban respectivamente las cuatro provincias en las que se dividía el imperio. En el gobierno de las provincias cada jefe militar era ayudado por caciques.

El gobierno y sus constantes guerras se mantenían gracias a un sistema de tributos que incluía la recolección de productos y el aprovechamiento de la mano de obra de la gente común. El encargado de administrar los tributos era el *Ohcambecha*, quien supervisaba las tierras del señor, los recolectores, campesinos, constructores y artesanos. Otros funcionarios cuidaban los caudales de oro y plata. Había además el *Cuanicoti* o cazador mayor, obligado a cazar venados y conejos para el *cazonci*.



216



217



218

La sociedad tarasca anterior a la conquista española no era justa. La nobleza y el sacerdote disfrutaban los tributos y los trabajos de los plebeyos y de los esclavos. Se convertían en esclavos ciertos prisioneros de guerra, los ladrones y los que se vendían como tales. Los esclavos eran considerados como la clase más baja dentro del nivel social, le seguía el grupo de los campesinos, luego los artesanos y, en el peldaño más alto, la nobleza.



Trabajos y Oficios de los Indígenas

Las actividades principales a las que se dedicaban los tarascos eran la agricultura y la labranza del maíz, frijol, calabaza, chile y magüey; la pesca en canoas (con anzuelos de cobre y redes pescaban trucha, blanco y bagre); otra actividad era la caza de venados y aves; también recogían pencas, larvas, cacao, bayas, nueces y miel para su sustento, y colectaban tule y otros textiles para tejer su vestimenta.



220



219

De acuerdo con la variedad de recursos naturales que tuviera cada región se especializaban en alguna artesanía, por lo que llegaban a utilizar madera, palma, barro, piedra, algodón y metales. Empleaban el cobre en la elaboración de hachas, coas, agujas, azuelas y anzuelos. Usaban el oro en la manufactura de cascabeles, anillos, cuentas de collar, narigueras, bezotes y pectorales. En orfebrería utilizaban la

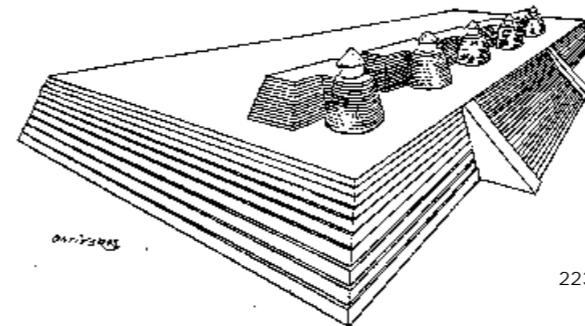


221

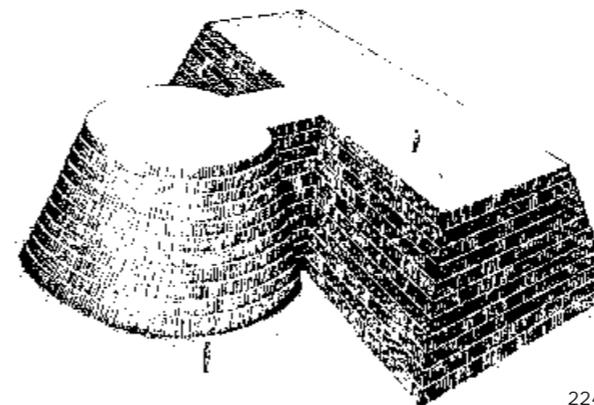
técnica de la cera perdida y laminado. Metían en las piezas de oro, después de repujarlas, jade y turquesas, también la obsidiana era un elemento muy empleado por los hábiles orfebres. En distintas partes usaban la madera en la confección de sillas, canoas, curinguas y armas, además había excelentes tejedores de camisas, jubones y mantas con hilos de algodón y de magüey; y de canastos y esteras hechos de palma y de junco.



222



223



224



225

Arquitectura de la Época

La construcción de yácatas fue una actividad importante para el pueblo Michoaque. Yácata significa amontonamiento de piedra con lodo y es un edificio que contiene un basamento artificial, muros de contención hechos de laja, pisos de barro endurecido con fuego y vestiduras de los muros con losas de piedra. La yácata tiene forma piramidal.

Pocos son los basamentos arquitectónicos que se conservan de la cultura tarasca, debido a que a la llegada de los españoles fue destruida gran parte de las construcciones para utilizar su material en edificios coloniales.



Las construcciones habitacionales de aquella época desaparecieron por ser de materiales perecederos: paja, zacate adobe y madera. Las había con techo de tejamanil, a cuatro aguas generalmente, y puerta en lo ancho. Las casas eran de un solo cuarto con puerta de acceso y de planta rectangular.



226

Creencias y Costumbres

Poseedores, afin de cuentas, de territorios volcánicos, los michoaques rendían culto al fuego. Su divinidad máxima era Curicaueri (el dios Sol), que significa el gran quemador, a quien se le ofrendaba gran parte de la leña que se cortaba de los bosques. Pero éste no era el único dios, había una multitud tan diversa que cada uno era venerado de forma distinta al resto.

La mayor deidad femenina era Cuerauáperi (madre de todos los dioses de la Tierra y diosa de la vida y de la muerte). Sacrificaban en su honor a quienes la diosa poseía o en los que encarnaba. También se hacían sacrificios en honor de la hija de Cuerauáperi, Xarátanga o Cutzi (la diosa luna), la mujer del sol, la proveedora de lluvia y de fertilidad.

Para las ceremonias, el sacerdote Supremo o Petámuti se ataviaba de guirnaldas de plumas de ave en la cabeza, un tenacillo de oro al cuello, una calabaza con turquesas colgando de la espalda y un báculo.



227



228

El Petámuti también tenía la función de relatar la historia de los michoaques y de organizar las diversas festividades dedicadas a las deidades, quienes se repartían en cinco grupos: dioses celestes, dioses de las cuatro partes del mundo, dioses del infierno, dioses primogénitos y dioses locales.

DOCUMENTACIÓN VISUAL:

Paisajes y Ambientación



229

La región de Uruapan está rodeada de una gran cantidad de picos volcánicos, por lo que tiene una marcada inclinación del suelo. Predomina el clima templado-húmedo teniendo temperaturas medias que oscilan entre los 18 y los 26° C durante todo el año.

El subsuelo se caracteriza por la fluidez de corriente de abundante agua que brota en casi toda la superficie terrenal. Lo que favorece para que la región del Cupatitzio sea rica en agricultura, fruticultura y horticultura.



230

Es una zona de clima cordial cubierta de grandes extensiones de bosque mixto (con pino y encino), bosque tropical (con parota, guaje, cascalote y cirián) y abundantes manantiales, ríos y arroyos. Además de ser un punto de transición de la tierra caliente a la tierra fría.



Fauna

El clima variado hace de la región uruapense un lugar donde se pueden encontrar tejones, ardillas, coyotes, venados, zorrillos, cacomixtles, liebres, zorras, tlacuaches, conejos y torcazas, además de una gran variedad de aves. Aunque el águila ya sea una especie desaparecida de la región, su presencia en el argumento es imprescindible.

A la llegada de los españoles a mesoamérica fue introducida una gran cantidad de animales domésticos y comestibles; para la historieta a presentar será necesario estudiar, principalmente, los caballos, los perros y los cerdos.



231



232



233



234



235



237



236

ANÁLISIS FISIOLÓGICO:

Los Indígenas

En la región occidental de mesoamérica existía una gran diversidad de culturas. Sin embargo, la mayoría de ellas reúne ciertas características similares en cuanto a los rasgos. Entre ellas, el cráneo braquicéfalo; un color de piel rojizo, castaño o cobrizo; una piel suave, tersa y resistente, sin marcar músculos; el pelo muy negro, grueso y lacio. La frente es angosta, la cara ovalada con pómulos anchos y salientes. La nariz curva y ancha en la parte inferior. La boca grande con gruesos labios y dientes muy blancos. El mentón es redondo y sin vello facial. El cuello es corto, la nuca ancha, el pecho prominente, caderas fuertes, piernas firmes, manos y pies pequeños.

El hombre es fornido y de estatura menor que la media; la mujer es, en general, regordeta y más baja.



238



239



240



Los Españoles

En realidad, el pueblo español es derivado de una mezcla de razas muy particular. Proviene originalmente de la caucásica, de la variante mediterránea o latina unida a una herencia árabe.

Proceden del centro y sur de España (Castilla, extremadura y Andalucía), su fisonomía tiene rasgos árabes alargados, ojos oscuros, barba cerrada y cabellera negra. De mediana estatura, delgados, manos y pies medianos. Los hay también de cabello rubio y castaño, más altos, nariz romana, y poblada barba, con tonos de piel del pálido hasta el rosa y colores claros de ojos.



241



242

El español en América era muy animado, activo, hábil jinete, no muy musculoso, de hablar rápido y expresivo. Apasionado, emotivo, amable, desenvuelto, vanidoso y ambicioso, así como impulsivo. Amante de las diversiones, el juego, las mujeres y el lujo.

Indolente e imprevisor, el conquistador venía imbuido del medioevo español, con fantasías que lo llevaban a ser muy crédulo y a lanzarse a espectaculares empresas, así como a grandes fracasos.

VESTIMENTA, ACCESORIOS Y ARMAMENTO

Los Indígenas

El ropaje indígena ha sido sencillo: generalmente, pocas prendas, pero prácticas y bien adornadas. En el caso del hombre se distingue el taparrabos que le permite libertad de movimiento y es muy fácil de poner y quitar. Además el *Timantli* que es una capa que se usa de acuerdo al rango, luego se pone un calzón de cuero o ixtle y un blusón sin cuello fajado a la cadera todo completado con huaraches, tocado, sayal y toga.

Los tarascos, al igual que otros grupos, usaban adornos de metal (cascabeles, broches y anillos) y de concha, caracol o piedras preciosas. Los nobles usaban bezotes, que son como un anillo colocado entre la barbilla y el labio inferior.

La mujer usaba el huipil: blusa con abertura en la cabeza y brazos, de lana y bordado en alegres colores sobre el blanco predominante; por su amplitud, al meter los brazos y sentarse, permite su uso como tienda para el frío. Una variante es el *Quechquemiti*: camisa triangular.



243



244



245

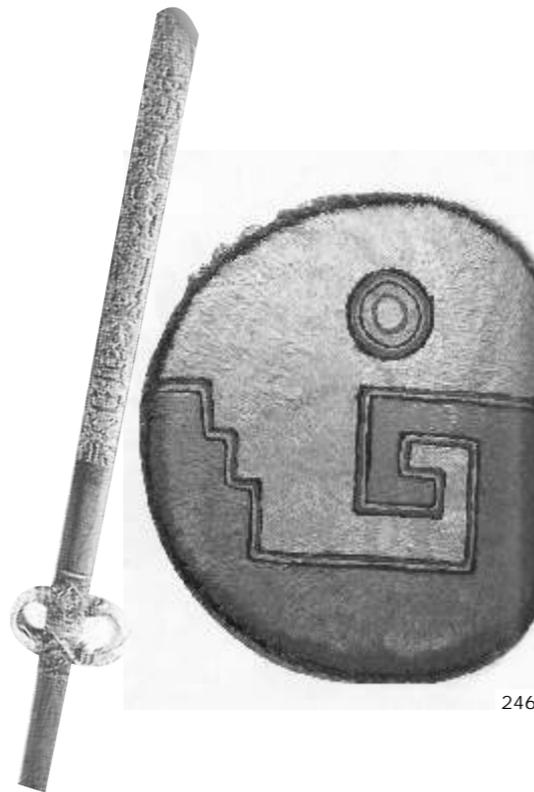


Usaban también blusones hasta los pies, fajados a la cadera, y faldas de varios largos.

Usaban el pelo largo o trenzado con flores; todos estos ropajes perduran hasta nuestros días.

Los pueblos occidentales solían pintarse la cara y cuerpo para sus batallas; algunos luchaban desnudos, otros con penachos y estandartes acompañados por trompetas, caracoles y cuernos.

El equipo básico del guerrero tarasco es: arco y flechas (algunas veces envenenadas), el *Macáhuítl* (largo garrote con pedazos afilados de obsidiana); para protegerse usaban el *Chimalli* (escudo en forma circular hecho de madera reforzada con gruesos textiles).



246

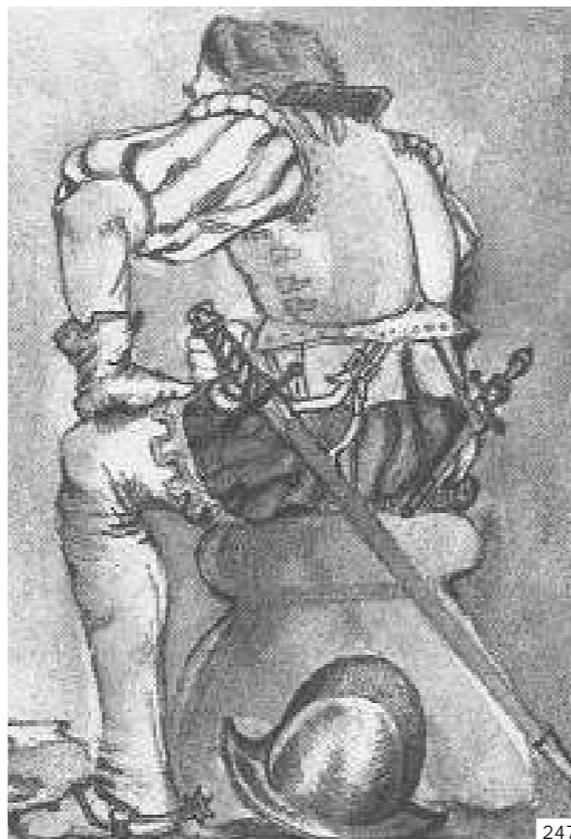
Los Españoles

En realidad los grupos de españoles que llegaron en un principio al nuevo continente no estaban tan preparados en tecnología, pues el presupuesto para la conquista aún era limitado. Por esto su ropa era simple y apenas funcionaba. Pocos tenían armaduras completas. Sin embargo, sus atuendos eran característicos. Las autoridades vestían lujosamente:

Jubón: de hombros a cintura, ajustado al cuerpo y con mangas.

Coleta o cuera: similar al jubón, pero con faldones que no pasan de la cadera.

Calzas: cubren holgadamente el muslo, completadas con medias de seda o de lana.



247



248



250

Ropón o sayo: capa suelta sobre los demás vestidos.

Gorguera: cuello plegado en forma tubular.

Sombreros: de ala ancha y copa baja. También usaban boina o gorra con plumas.

Los atuendos militares eran variados:

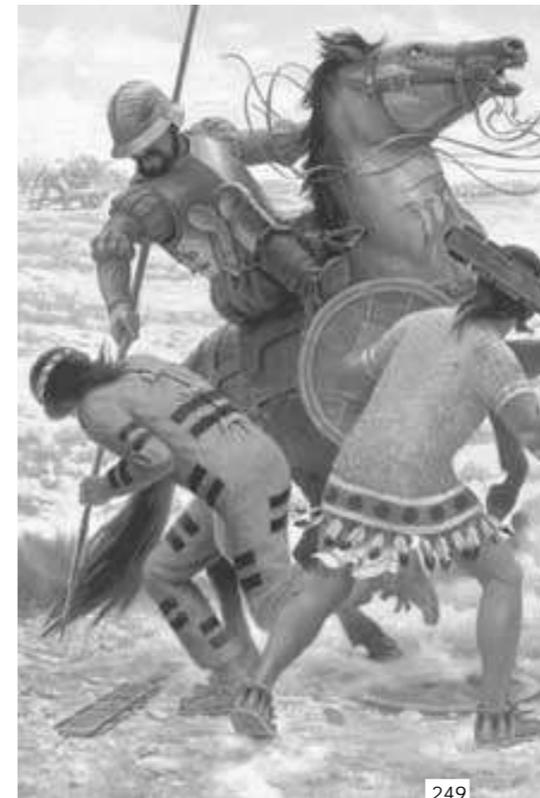
Rodaderos: equipados con espada larga, tarja, rodela ovalada metálica.

Brigadinas: chaleco protector anticuado sobre camisa de malla.

Morrión: casco con cresta y visera hacia arriba.

Capaceta: copa cónica terminada en punta y alas horizontales.

Los españoles contaban además con armas de fuego como las escaramuzas, cañones y el arcabuz; y como medio de transporte el caballo, determinante en la conquista.



249



TÍTULO:

El Nombre

El nombre de la historieta es propiamente el que se aplica en el cabezal de la portada. Para determinarlo se evaluó varias posibilidades. La más precisa en definición fue la de *Uruapan, Historieta de Historia*, pues encierra todo el concepto de la temática: Uruapan acercará al posible lector uruapense, y el subtítulo atraerá a los asiduos al tipo de lectura de historietas.

También se pensó en que el nombre debiera aplicarse a todos los tomos, teniendo cada uno de ellos el título respectivo.

Tipografía y Color

La Tipografía más idónea para el encabezado, de acuerdo con varias pruebas, resultó ser la *Big Bear Delgada (Thin)* en minúsculas con la inicial mayúscula.

Para el subtítulo se eligió la *Baker Signet* en Mayúsculas y con efectos de contornos que le dan más atracción visual.

El color prácticamente lo definirá el diseño de la portada en general de cada número. Para el primer número se determinó un degradado dorado, con contornos naranjas.

Uruapan
HISTORIA VIVA

Uruapan
HISTORIETA DE HISTORIA

Uruapan
HISTORIETA DE HISTORIA

Uruapan

Uruapan
HISTORIETA DE HISTORIA

Uruapan
HISTORIETA DE HISTORIA

Uruapan
HISTORIETA DE HISTORIA

Uruapan
HISTORIETA DE HISTORIA

Diseño Final

En el caso exclusivo del encabezado del primer número, se acentuó en la tipografía una personalidad antigua, rústica y mística. Se pretende que para cada época se juegue con esta posibilidad.



DISEÑO Y ESTILOS:

Imagen

En la parte gráfica es preponderante el hecho de que el estilo del dibujante e ilustrador marcará el ambiente, los rasgos de los personajes, los planos y los colores. También se considera al público receptor para realizar imágenes de acuerdo con su percepción y preferencias.



Texto

El lenguaje escrito tiene diferentes facetas dentro de la historieta. Cada una tiene una función específica y diferente de las demás.

La tipografía es *Comix*, elegida por su ligereza, soltura y referencia a los cómics.

 hurhupan, 1523

 guayangareo, 1532

 río cupatitzio, hurhupan.

 tzintzuntzan, después de unos días...

Cartones Informativos (de fecha y de lugar)

CUYNI PARTIÓ ESA MISMA TARDE Y COMENZÓ A JUNTAR GENTE DE MUCHOS PUEBLOS...

Globos Narrativos de Personaje



Globos Normales

los españoles fueron llevados al patio de los cinco templos, en donde comenzaron a disparar fuertemente al aire para asustar a los indios.

ahí permanecieron los españoles ciento veinte días, en el año de 1522, con todo su ejército y gente de México. los de Michoacán tenían que hospedarlos y darles de comer y beber.

Cartones Narrativos



PERSONAJES:

Fray Juan de San Miguel

Misionero franciscano que arribó a tierras michoacas entre los años de 1528 a 1530, en la llamada Segunda Barcada. Se instaló, junto con Fray Antonio de Lisboa en la Hacienda de Guayangareo (luego Valladolid, hoy Morelia) donde inició su misión evangelizadora.

Fundó la ciudad de Uruapan alrededor de 1533, cuando tenía 33 años. Fue sencillo y humilde, aunque conocía muchos oficios.

La túnica que usaron los frailes en la Nueva España debió ser de colores grisáceos o azules, debido a los materiales de pigmentación que aportaban los indígenas, de acuerdo con datos del escritor michoacano Eduardo Ruiz.

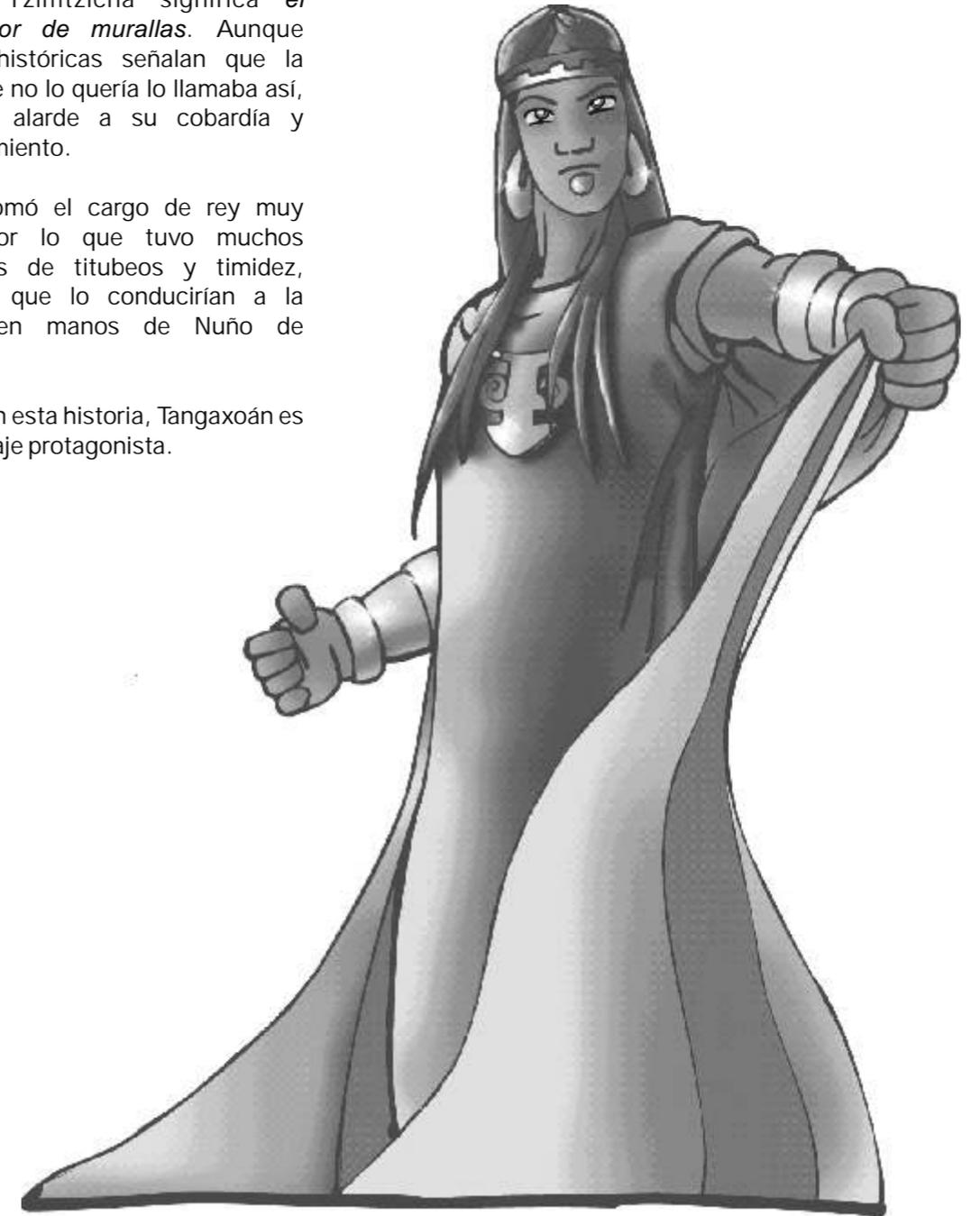


Tzimtzicha Tangaxoán

Fue el último emperador tarasco, el último cazonci (señor de innumerables pueblos). El nombre Tangaxoán es dado en honor a su abuelo y significa *el que sangra*, y el nombre Tzimtzicha significa *el constructor de murallas*. Aunque fuentes históricas señalan que la gente que no lo quería lo llamaba así, haciendo alarde a su cobardía y amaneramiento.

Tomó el cargo de rey muy joven, por lo que tuvo muchos problemas de titubeos y timidez, aspectos que lo conducirían a la muerte en manos de Nuño de Guzmán.

En esta historia, Tangaxoán es el personaje protagonista.





Atzimba

Hermana menor del cazonci Tzintzicha Tangaxoán; personaje casi legendario. Se dice que fue princesa de la diosa Cutzi (luna). Un documento habla de que fue asesinada con su amante Villadiego, en Uruapan.

Mujer hermosa, inteligente y bondadosa. Tiene una trenza que ya se usaba en la época.

Fémina principal de la obra.



Timas

Se supone que fue pariente del Cazonci, pero lo que sí se asegura es que fue uno de sus principales concejales.

Se cuenta que estuvo en discordia con el rey, pues tenía intereses personales. Juega un papel, por lo menos en este capítulo, de antagonico.



Tzitzí

Personaje ficticio que sirve para la entrada y la primera parte del ejemplar. Es un niño indígena, de aproximadamente ocho años de edad.

Travieso, juguetón y muy inteligente. Representa el lado infantil e inocente de la historia.



Cuyni

Cuyni-Arangari (el encargado de las aves dedicadas a los dioses). Fue, en apariencia, un leal miembro de la nobleza mechoaque. Era hermano menor de Tangaxoán, o por lo menos así lo consideraba el cazonci.

Sobrevivió a la conquista y fue bautizado con el nombre de Don Pedro.

Personaje astuto, tenaz, delgado y bajo de estatura (como muchos indígenas), pero con mucha fortaleza.



Cacique Horimco

En tiempos del reinado purhépecha los gobernantes de provincia eran nombrados por el cazonci. Estos gobernantes respondían al título de Caciques. El último en gobernar en la región de Uruapan fue Horimco (u Hornaco). Su existencia es registrada en el libro *Monografía de Uruapan* de Francisco Miranda.



Huitziltzi

Dirigente del ejército tarasco. Hermano de Cuini-Arangari. Por su descripción en la Relación de Michoacán es fácil de imaginarse a un ser más fornido que el de un indígena promedio.



Petámuti

Nombre con el que era designado el sumo sacerdote de los Dioses Tarascos; significa *el que congrega a la gente*. El Petámuti era una persona de edad avanzada. Tenía el oficio de perpetuar las tradiciones milenarias del pueblo. Portaba un báculo con punta de Obsidiana y a la espalda una calabaza decorada. Además del resto de atavíos que distinguían a la nobleza purhépecha.



Eréndira

Mujer guerrera, hermosa y seductora. Es un personaje legendario que se encuentra en los renglones del libro *Michoacán: Paisajes, Tradiciones y Leyendas*, de Eduardo Ruiz.





Diosa Cuerauáperi

Madre de todos los dioses terrestres. A ella le eran atribuidos los poderes de la naturaleza. Entre la población tarasca era sabido que ella se aparecía cada vez que necesitaba poseer a una doncella; por lo que eran frecuentes los sacrificios de vírgenes en su honor.



Dios Curitacaheri

Mensajero del gran dios Curicaueri. Es el gran sacerdote representado en el cielo por el planeta venus, que surge en la alborada anunciando la venida del sol.

En el concilio de los dioses es llamado por todos *Abuelo*.

Dios Tiripamecuarecha

(el que se hizo lluvia)

Una de las deidades del agua, resguardaba la región oriente del lago de Pátzcuaro.



Hirepan

Personaje secundario, traído de la ficción. Sirve para ofrecer un momento divertido, a la vez que muestra una de las actividades más importantes de la región: la cacería. Supone ser un adolescente aprendiz de arquero.



Fray Antonio de Lisboa

Fraille que acompañó a Fray Juan de San Miguel a tierras michoacanas con el motivo de evangelizar a los nativos. Al parecer también fue fundador de algunos pueblos circunvecinos a Uruapan.



Villadiego

Apuesto español que viajó a michoacán y cuenta la leyenda que se perdió y nunca más se supo de él. Eduardo Ruiz relata una historia fantástica en la que se enamora de la princesa Atzimba. En este caso es un señuelo que trata de dejar ver una cara gentil entre los conquistadores.



Cristóbal de Olid

General de las tropas armadas españolas que iba en pos de la conquista de la región de michoacán. Consiguió mucho en sus expediciones; sin embargo, fue rebelde ante Hernán Cortés, su marqués.

Sus características físicas son inexactas. El resultado gráfico es tomado del estereotipo español, con semblante de conquistador y audaz.

Don Antonio de Carvajal

Juez español y explorador de las tierras michoacanas. No existe información visual de su figura. Se considera habrá tenido una edad ya avanzada cuando recorría Uruapan.



Encomendero Villegas

Español acreedor a la encomienda de la región de Uruapan. Guerrero, avaricioso y cruel con la población nativa. Inició la dinastía de los Villegas como encomenderos, para después unirse a los planes lucrativos de Nuño de Guzmán.

Hernán Cortés

Personaje histórico a nivel mundial; llegó a conquistar muchos territorios de América. De Cortés se tienen muchos registros gráficos. Se trató de hacer una adaptación al estilo de los personajes de esta historia. En realidad, juega un papel secundario, al aparecer reducidas ocasiones en la obra.





ARTICULOS ADICIONALES

Los artículos anexos a la historia, presentada en formato de libro de cómic, cumplen con la función de enriquecer el contenido y formar una atmósfera homogénea en toda la publicación.

En primer lugar, y al inicio de la historia (en la Pág. primera de forros), se ubica la introducción; o lo que sería, en su caso, el texto editorial del autor.

porqué historieta de historia...

¿Qué tal estimado lector? El ejemplar que tienes en tus manos y que estás a punto de leer es el resultado de grandes esfuerzos, que languidicieron mi cuerpo mas no mi espíritu, por la búsqueda de interpretar y dar a conocer aspectos históricos de gran transcendencia para todos los que formamos parte de esta ciudad, y que han quedado ignorados por la gran mayoría.

La poca información histórica que existe la he utilizado para crear una narración, tratando de emplear los métodos modernos de recursos gráficos que harán que la historia sea un conocimiento más interesante y menos misteriosa. He llegado a emplear algunos recursos de ficción, en el caso de algunos personajes y escenas, pero siempre buscando apegarme a la realidad encontrada en aquellos escasos libros de historia de nuestro pueblo.

Siendo una de mis pasiones el dibujo de historieta, este tema de nuestro pasado llegó a cautivar mis sentidos y tuve la oportunidad de hacer algo por rescatarlo y difundirlo de la mejor manera posible.

Reconozco, humildemente, que mi trabajo no contiene cien por ciento la realidad de los hechos ocurridos. Atando cabos sueltos y haciendo adaptaciones fue como se logró semejante obra que tiene como objetivo principal despertar el interés por conocer la historia de esta región. Por favor, hazlo. Sé que te vas a divertir.

El Autor

Reducción al 70% del original

Artículo que enriquece el acervo cultural del lector. Es parte de un descanso en la lectura y una forma de sustentar confiabilidad en la publicación.

El artículo está escrito por el ing. Arturo Ávila Val, promotor de la cultura en la ciudad y reconocido catedrático en la Universidad Don Vasco.

El origen del nombre de URUAPAN...

El origen del nombre de nuestra ciudad es, como resulta fácil suponer, purépecha. Sin embargo, hasta ahora los estudiosos no han podido ponerse de acuerdo respecto de cuál es la raíz etimológica del término, ofreciendo en cambio cada uno de ellos su propia teoría sobre el asunto. A continuación, mencionaremos algunas de las explicaciones que han desarrollado en su afán de explicar el génesis del nombre Uruapan.

Maturino Gilberti (un fraile franciscano francés que vino a la Nueva España en 1531, atraído por el anhelo de ayudar a la conversión religiosa de los indígenas, y quien llegó a dominar a la perfección la lengua tarasca) considera que la raíz es *urani*, término que significa jicara. Una jicara es un objeto de artesanía tradicional que, como menciona el sacerdote Francisco Miranda, autor de una Monografía Municipal del lugar, "seguramente deriva desde los tiempos prehispánicos". Esta misma idea es mencionada (aunque con ciertas dudas) por Eduardo Ruiz en su texto Álbum de Uruapan, y aceptada plenamente por un naturalista michoacano de apellido Lejarza.

Una segunda posibilidad supone que el término madre del nombre Uruapan podría ser *uruvata*, una denominación genérica de varias frutas, tales como el zapote, el mamey y la chirimoya, frutas todas que se obtienen en la región donde se asienta la ciudad. Sin embargo, tal idea es rechazada por muchos. En cambio, el antropólogo y lingüista Pablo Velázquez, en su *Diccionario de la Lengua Phorhépecha*, sostiene que el nombre de esta ciudad deriva de *úrhuapani*, que significa "cosa que se extiende, cosa que se multiplica".

A pesar de las posibilidades anteriores, que de una forma u otra pueden resultar lógicas o creíbles, la idea más aceptada es la que presenta Eduardo Ruiz. En su opinión (que es también la de su padre, Toribio Ruiz, y otros conocedores de la lengua michoacana) la madre del nombre de Uruapan es la palabra *Urupani*, un verbo que expresa la idea de florecer y fructificar al mismo tiempo, y cuyo uso resulta correcto al designar a una ciudad famosa por tener un clima de primavera a lo largo de todo el año.

Arturo Ávila Val

Reducción al 70% del original



Espacio que sirve como enlace entre las fuentes bibliográficas y el lector interesado en conocer más acerca de la historia de Uruapan.

Contextualiza toda la escena en un espacio físico, cosa que es muy importante para el lector que desea encontrar una ubicación de lo que está leyendo.

¿quieres conocer tu historia...?

He aquí un listado de fuentes bibliográficas que podemos sugerirte para que te conectes más con la historia de esta bella ciudad.

URUAPAN, MONOGRAFÍA MUNICIPAL (1500-1970)/ Francisco Miranda/ 2ª. edición.

URUAPAN, CIUDAD DEL PROGRESO/ Sergio Ramos Chávez/ Publicación de Aniversario del diario Visión de Michoacán/ 2001

URUAPAN en su 450 aniversario/ Manuel Padilla Bustos

REVISTA URUAPAN Y SUS ALREDEDORES/ Impresiones LASER/ marzo 2003

URUAPAN DE ANTAÑO/ J. Jesús Alejandro Romero/ Morevallado Editores/ septiembre 2002

ASÍ ME LO CONTÓ MI ABUELO (Uruapan: un Siglo de Historia)/ Ma. de Jesús Sánchez López y Rosa María Dávalos Cázares/ Morevallado Editores/ Cooperativa Tata K'ori/2001

URUAPAN, Tradición, Disidencia y Signos de Modernidad/ Grupo Cultural Uruapan Visto por los Uruapancses/ Morevallado Editores/ Octubre 2000



Reducción al 70% del original



Reducción al 60% del original



Con el objetivo de mantener en expectativa al lector y generar un impulso por coleccionar la serie, ha sido incluido (en la Tercera de Forros) un breve adelanto de lo que será el siguiente tomo.

en el siguiente capítulo...

Antes de la llegada de Fray Juan de San Miguel a Uruapan, Nuño de Guzmán, sucesor de Cortés, llega a tierras michuacanas con el afán de conquistar más territorios; y se convierte en el verdugo del cazanci Tzintzicha Tangaxaán. Culminando así, el esplendor de una cultura tan importante para el pueblo de Uruapan y el resto de Michoacán.

NO TE PIERDAS NI UN SOLO NÚMERO DE LA COLECCIÓN

(espacio para créditos)

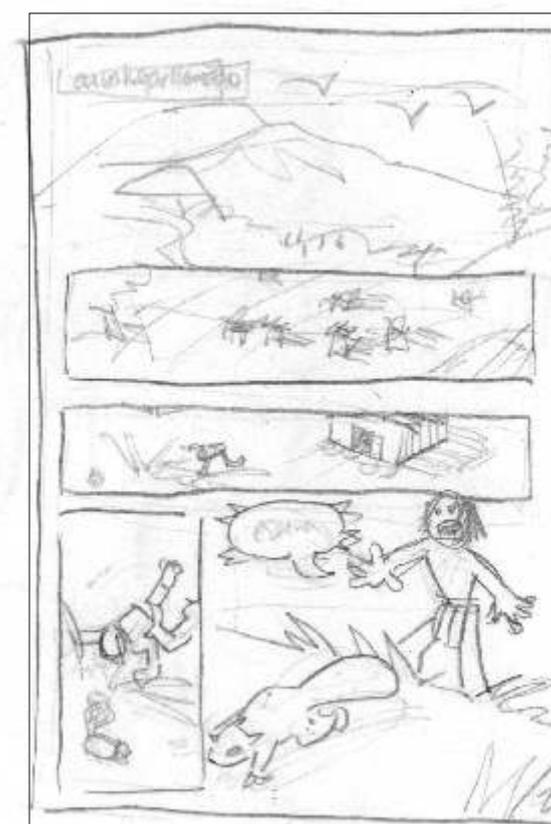
Reducción al 70% del original

PÁGINAS:

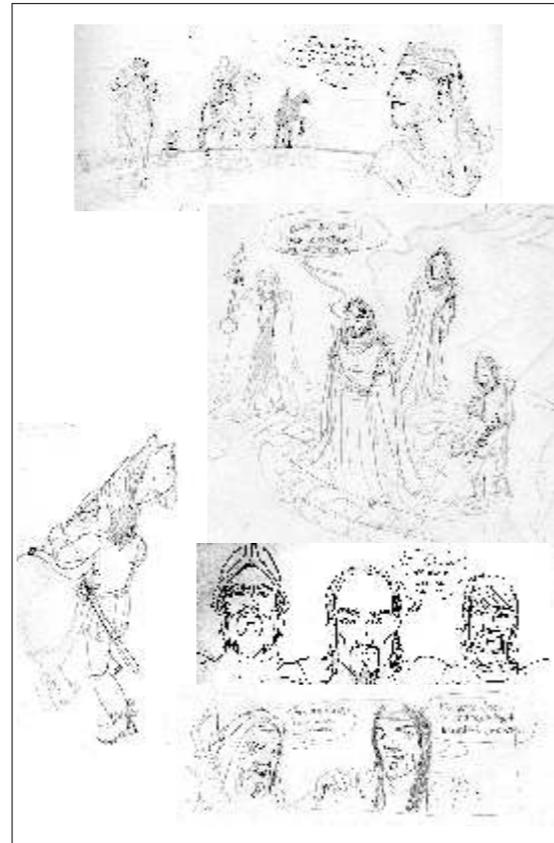
Bocetos

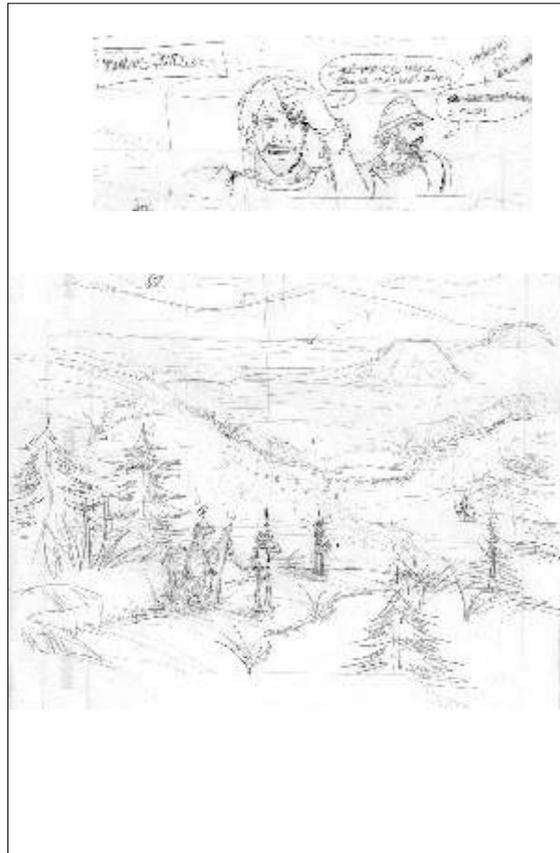
De acuerdo con el formato de la revista (17 x 26 cm) se comenzó a trabajar en una serie de bocetos de composición de páginas. Con base en el guión técnico se planeó cada página en un nivel de borrador.

Las páginas en borrador se muestran a continuación:





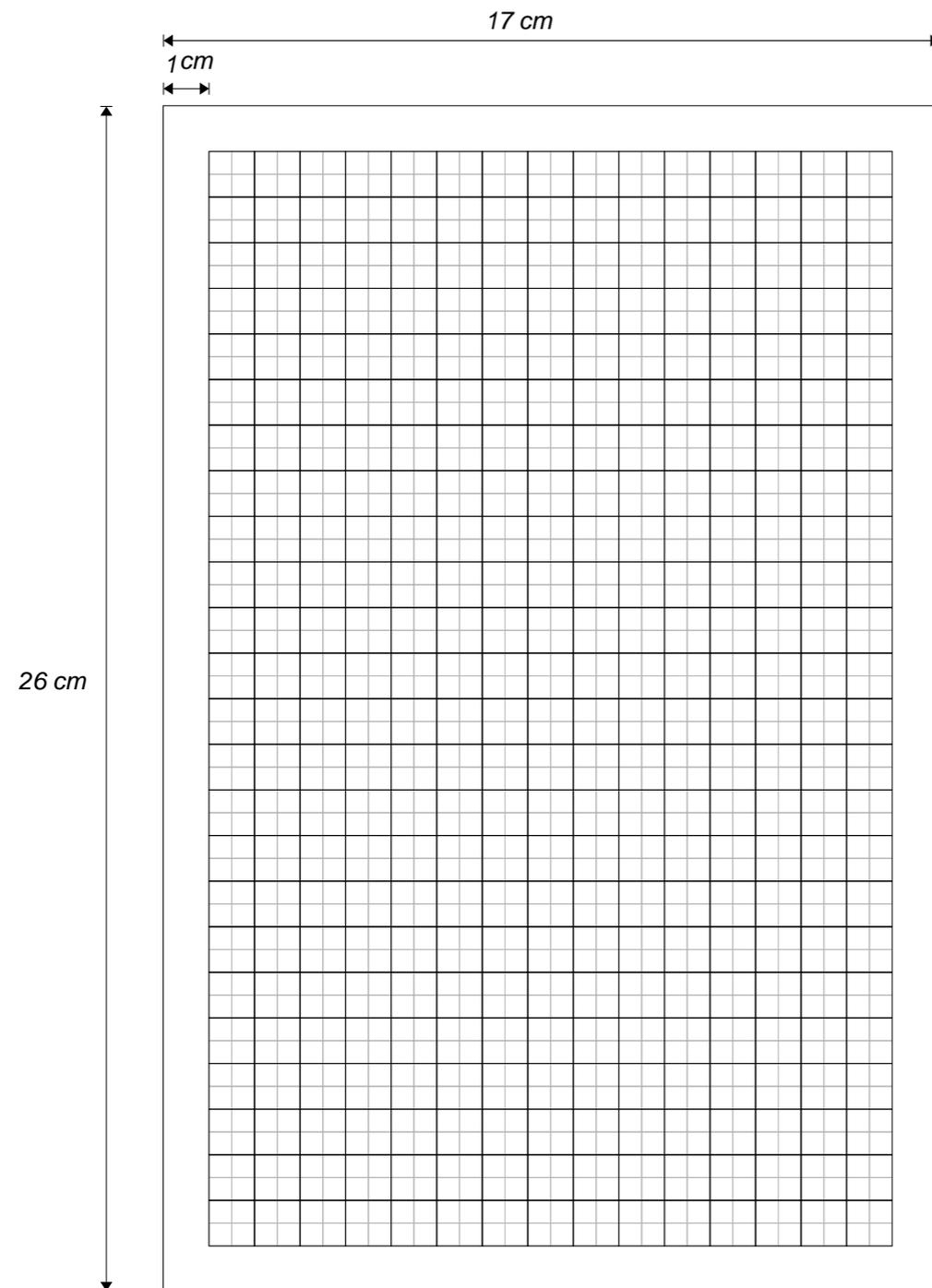




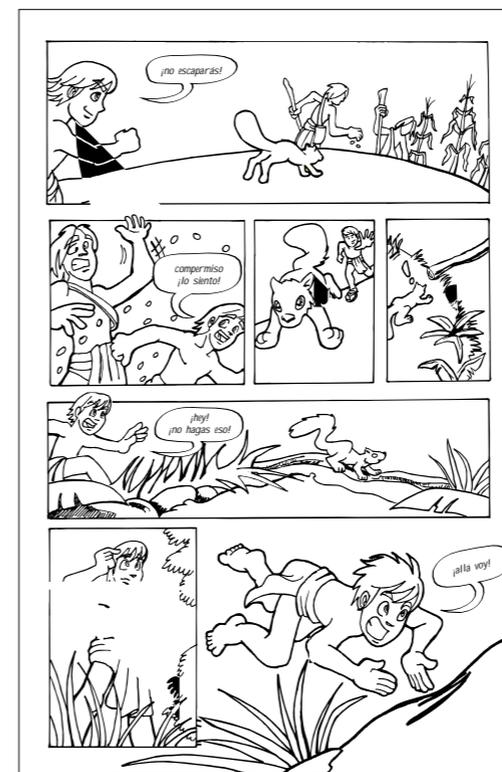


RETÍCULA:

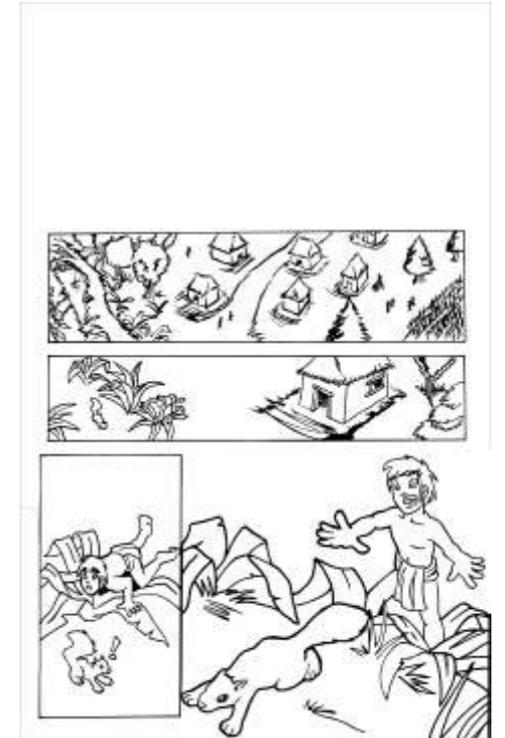
La distribución de la Retícula es muy sencilla: basta con hacer divisiones exactas de 1 cm de distancia (línea negra) y, si el caso lo amerita, de 5 mm (línea gris).

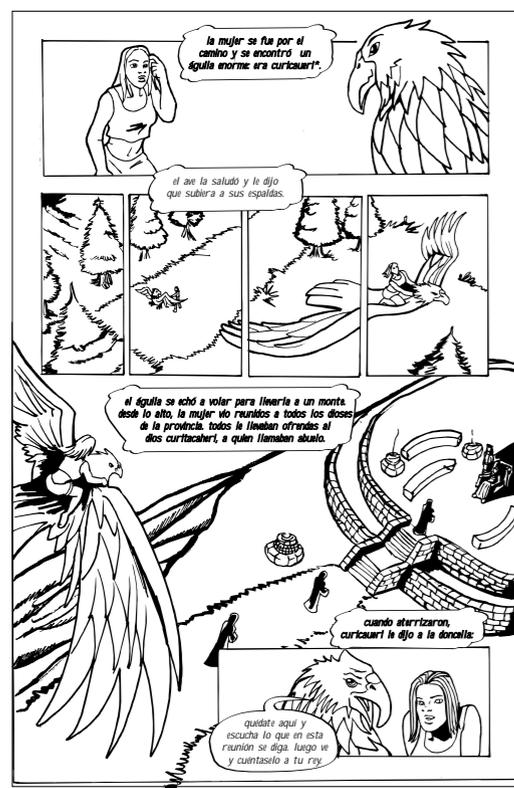


En esta fase las páginas son entintadas en un 40% más grandes que el dibujo original, con el fin de lograr mayor de detalle y precisión de los trazos.



CLEAN UP:







majestad, no si habéis visto los animales que hemos traído con nosotros.

¿quisiera regalarles estos diez puercos y este perro. el perro es un animal inteligente y muy fiel. los puercos sirven para comida y con su piel se pueden hacer zapatos.

esto puede ser algún truco de los hombres blancos. no creo que animales tan fós sean comibles. y en cuanto a aquel animal que dicen es inteligente, quizás lo dejan para espiarlos.

¡ah! se parecen a sus amos. trompudos, peludos y sucios. ¡apártalos de mi vista!

señor, nos gustaría intercambiar mantas y pieles con tus mercaderes y llevarnos también algunas de tus bellas doncellas para hacerlas nuestras esposas.

LES DARE MANTAS Y PIELS. AHORA VENGAN CON LOS MERCADERES.

¿Y LAS DONCELLAS?

PODRÁN LLEVARSE DOS MUJERES CON USTEDS. PERO LAS ACOMPAÑARÁN SUS HERMANOS.

LOS ESPAÑOLES SE FUERON Y CON ELLOS SE LLEVARON A LAS BOLLAS MUJERES.

"LOS ACOMPAÑANTES DE LAS DONCELLAS LES DEJAN A LOS ESPAÑOLES PARASITOS QUE SIGUIERON PARASITOS. A PARTIR DE ENTONCES LOS ESPAÑOLES EMPEZARON A DECIRLES PARASITOS A LOS MICHIGANOS"

PERO OTRO DÍA VENDRIAN MÁS.

CUYNI, ¿QUÉ PASA?

GRAN SEÑOR, ME HAN INFORMADO QUE LOS HOMBRES BLANCOS, QUIENES DICEN LLAMARSE ESPAÑOLES, HAN LLEGADO A TAXIMAROA. SON COMO DOSCIENTOS. SU CAPITÁN SE LLAMA CRISTÓBAL DE COLIB.

¿QUÉ HAREMOS AHORA CAZONCI?

EL CAZONCI QUE NO ESTE DISPUESTO A ARREBAJARNOS SUFRIRÁ LAS CONSECUENCIAS.

AVISEN A TODOS EN PROVINCIA Y REUNAN A TODA LA GENTE DE GUERRA.

CUYNI, HERMANO, AHORA QUE LOS VIEJOS SABIDOS HAN MUERTO, DEBEMOS DEFENDER NUESTRO REINO CON TODAS NUESTRAS FUERZAS. VE A REUNIR GENTE DE GUERRA A LOS PUEBLOS VECINOS DE TAXIMAROA. JUNTO CON TU HERMANO HURTUPAN.

SERA COMO TÚ LO DIGAS.

CUYNI PARTIÓ ESA MISMA TARDE Y COMENZÓ A JUNTAR GENTE DE MUCHOS PUEBLOS.

señor, mira que times te quiere matar para quedarse con tus tesoros. sabes que él es muy respetado entre la gente. podría provocar ataques en tu contra.

NOS DUELE QUE NO HAYAS TRABAJADO NOTICIA ANTES.

¡ATZIMBA DEBEN HUIR. AQUÍ YA HAY MUCHO PELIGRO CON EL DESAMARADO TIMES.

¡CAZONCI, YA ESTOY LISTO. VAMOS, SALI ACÁ Y ENFRENTA TU DESTINO!

HERMANO, DEBO IRME.

¿SÍ, MI SEÑOR? VE A HURTUPAN. ESTÁ A OCHO O NUEVE LEGUAS DE AQUÍ. ¿LO RECUERDAS?

SÍ, LO RECUERDO. CONSIGUEME GENTE PARA EL VIAJE. TÚ ESTARÁS A CARGO DE LO QUE AQUÍ SUCEDA.

¡CLARO QUE SÍ. ASÍ SERÁ.

¡GRACIAS, HERMANO! ESTARE ESPERANDO TUS NOTICIAS.

es así como vine a parar hasta aquí. en busca de refugio, y para poder hacer un buen plan ante la llegada de esos temibles hombres blancos.

no se preocupe, mi señor. aquí está usted muy seguro. los cuidaremos y les daremos lo que necesiten.

mientras tanto, afuera...

¿creías que te iban a escapar, ¿eh?

venimos en busca de nuestro rey. le traemos noticias.

¡hey! ¿quién es usted?

¡vengan, él está adentro con nuestro cacique.

¡regresa a tziintzuntzan y avisa a todos que el cobardito tangaxoain ha venido a hurtupan, que no es cierto que se ahogó en el lago.

cuando llegaba a taximaroo se encontró con un cazonci que huía de ese lugar.

¡ayuda! todos en taximaroo han muerto en manos de los españoles.

no es posible. ¡malitos miserables! ¡entranos al pueblo ahora!

de repente...

¡jalto, indigna!

cuyini fue llevado ante cristóbal de colib.

¿quién eres y de dónde vienes?

el cazonci tangaxoain me envía.

¿y qué es lo que él quiere?

me pidió que viniera a recibir a los dioses.

si es que vienen, y debo hacerlos saber.

finalmente, el intérprete de los españoles habló con cuyini para tranquilizarlo.

¡NO TENDRÁ RAZÓN PARA MENTIRLE, SEÑOR. BIEN, SI ES ASÍ ENTONCES VE CON TU REY Y DILE QUE NOS RECIBA CON OBISCUROS.

ve señor, en hora buena. y di al cazonci que no de guerra. los españoles no les harán daño si hacen lo que se les dice.

¡mientes! ¡ustedes nos quieren matar! ¡si que se están reuniendo para hacernos guerra!

recuerdo la noche en que cuyini llegó a decirme eso. yo estaba en mi palacio con mi concalje times.

señor mio ¡si hay salida, escúchame!

¿hermano! ¿qué ruinas me times?

los españoles vienen pacíficamente.

¿qué dices, muchacho traidor? ¿alguna cosa me dijiste tú?

¡yo traidor? de aquí es el intérprete que tienen los españoles, el fue quien me dijo que no los atacaríamos.

vamos, mi señor. que se nos acaba el tiempo. no querrás ser esclavo. verdad? haz traer cobre para ponernos a las espaldas y ahoguemnos en el lago.

¿estas loco, times? ¡húrgate tú al montel yo iré a recibirlos y si es necesario, moriré con mi pueblo! después podrás ahogarte, si así lo desas.

no sabes lo que dices, cobardé.

¡times! ¿qué haces aquí?

cazonci, venimos preguntando por ti.

permaneceré aquí. no me queda más que esperar noticias de cuyini.

¿cuyini? ¡jaj! ¡es traidor! ¡les dirá a los españoles que tú has muerto en el lago!

tziintzuntzan

¡asi que su rey ha muerto! ¡mmm... ¡será más fácil de lo que pensé!

¡no pasen más adelante! ¡digan a que es alo que vienen! ¿a matarnos como lo hicieron con los mexicanos?



¡no los queremos matar! pero, por lo que vemos, vosotros sí!

¡no queremos!

¡pero, inténalo! ¡dejad vuestros arcos y vuestras flechas. Llevados con vosotros y no tenéis.

los españoles fueron llevados al patio de los cinco templos, en donde comenzaron a disparar fuertemente al aire para asustar a los indios.

ahí permanecieron los españoles ciento veinte días, en el año de 1522, con todo su ejército y gente de a caballo. los de michoacán tenían que hospedarlos y darles de comer y beber.

¡mientes! ¡soldados! ¡buscad todo el oro que estáis buscando en las pirámides, en las casas, donde sea!

este... pues, en realidad tenemos poco. el cazonci murió en el lago junto con muchas joyas. fue terrible y...

¡esto nos lo agradecerá el marques cortes!

¡vamos, señoras, defendamos lo nuestro!

¡vziqba-er-ha-er-h a- hsa' t'ha(a)!'!

rio cupatitzio, hurigan

¡huitzilzilzi!

¡huitzilzilzi!

¡señor, vamos a la ciudad que viene por ti dos españoles! no tengas miedo, ellos esperan verte con alegría y tu pueblo te necesita.

¡vamos, pues! que hasta aquí te he llegado por mis enemigos.

¡señor, ¿nosotros quiéramos?

no te acerques al río, ¡tímame, te tendré vigilado y partiré solo!

¡no te vayas, gran rey!

¡cuando resuelva todo, regresaré, ¡zilzi, lo prometo!

¡gracias por todo, hermanas!

siempre será un placer servirte, mi señor.

¡atziimba, hermana, quiero que te quedes aquí y esperes a que yo vuelva, presiento que nada será seguro allá!

el problema es que ya no regresará, yo me iré a carapan, ahí nadie me encontrará.

¡que hermosos lugar! gran refugio para un rey!

¡mientras tanto...

¡tendremos que comunicarlo a oñé!

¡no les hagan daño, errindal! las joyas son para estos dioses.

¡dioses, petamuti! esta gente nos está robando, ustedes no tienen vergüenza. ¡traer esos bazotes puestos y no defender nuestro reino!

¡alto, señoras!

no se preocupan por nada, serán llevadas a un lugar seguro.

yo me haré cargo de vosotros, ahora que su rey ha muerto.

¡nuestro rey está vivo y vendrá a derrotarlos!

¡son unos traidores, cuyini! ¡si tangaxoan los viera...

¡ja, ja! no se en que demonios creáis, vosotras.

¡pero, errindra!

¡guardadlas, sacadlas y traed todo el oro!

no os preocupéis, cuyini, todo se arreglará, pero lo pronto, hay que llevar todo este oro a nuestro marques cortes que está en México.

¡nos mismo lo haréis, no lo irritéis y procurad que se vea alegre!

está bien, pero no hagáis daño a mi gente.

así lo hizo cuyini, aunque de mala gana, se dirigió a México a llevar el oro a cortes.

cuyini le dijo que el cazonci había muerto al cruzar el lago de patzacoan, pero pronto se descubrió que no era cierto, por la noticia que llegó a México.

cortes ordenó a cuyini su muerte, pero le mandó por el cazonci ¡ahí y más oro!

al llegar a Michoacán, regresó cuyini a México, acompañado de españoles, lo acompañaron dos españoles.

teintzunizan, después de unos días.

¡mirad, no os haremos daño, pero necesitamos que nos deis todo el oro para el marques cortes, quien está en México.

¡así que vos sois el famoso cazonci tangaxoan segundo, ¿eh?

petamuti, ¿dónde llevaron todo el oro que estaba aquí?

¡señor, ¡si se lo llevaron todo a México!

¿QUE...?

¡NO ES SUFICIENTE PARA NUESTROS DIOS, CAZONCI!

ESTO QUE ESTÁ AQUÍ NO ES NUESTRO, ES DE LOS DIOS QUE SON DIOS, Y AHORA SE LO LLEVAN.

¡PUES AHORA JURAN POR EL DE LAS ISLAS Y TRAJERON A LOS DIOS!

OS CREO, CAZONCI, DE HECHO, VOS MISMO LO LLEVARIS A CORTES. EL QUERER VEROS EN PERSONA, RESOLVIA. NO OS HARÁ DAÑO.

¡ESTÁ BIEN, ¡ASÍ LO HARÉ!

¡ENTONCES PARTIÓ EL CAZONCI HACIA MÉXICO, ACOMPAÑADO DE CUYINI Y SU HERMANO HUITZILTZIZI!

¡EN EL CAMINO, EL CAZONCI LLEVARA PORQUE PRESENTA SU MUERTE!

¡FINALMENTE LLEGARON A CORTES, Y LOS RECIERON CORTES CON MUCHA ESTERORIZACIÓN. DESPUÉS DE CUATRO DÍAS DE FESTAS, PARTIÓ EL CAZONCI, CON SUS PRINCIPALES DE REGRESO A MICHOCÁN.



PORTADA:



Después de generar varias ideas, se fue definiendo el boceto final: una composición central, en forma de rosa, con los personajes principales en actitudes muy personales.

Boceto



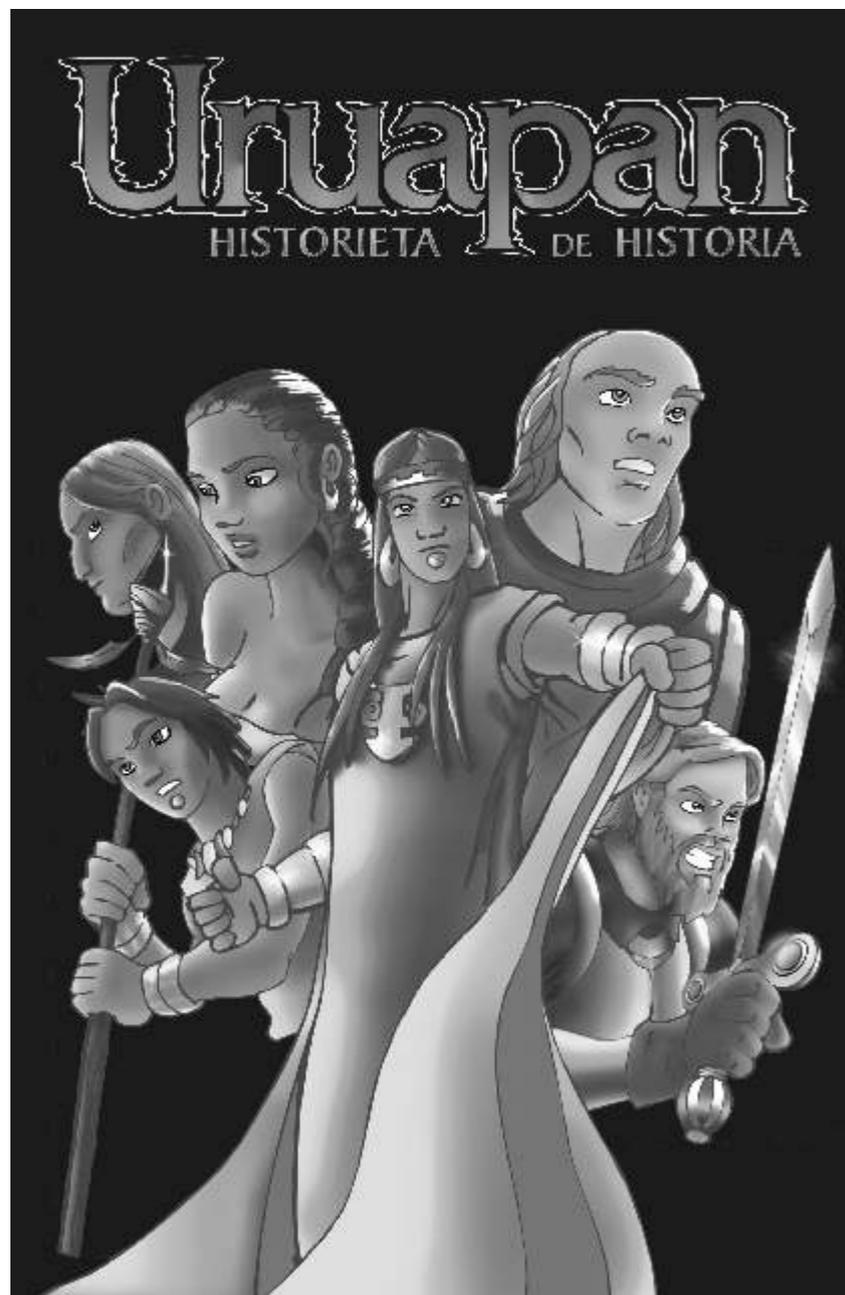
Dibujo Entintado (Clean Up)

El boceto autorizado es pasado a una mesa de luz, donde es trazado con tinta china sobre papel cuché en un tamaño 40% más grande que el original.



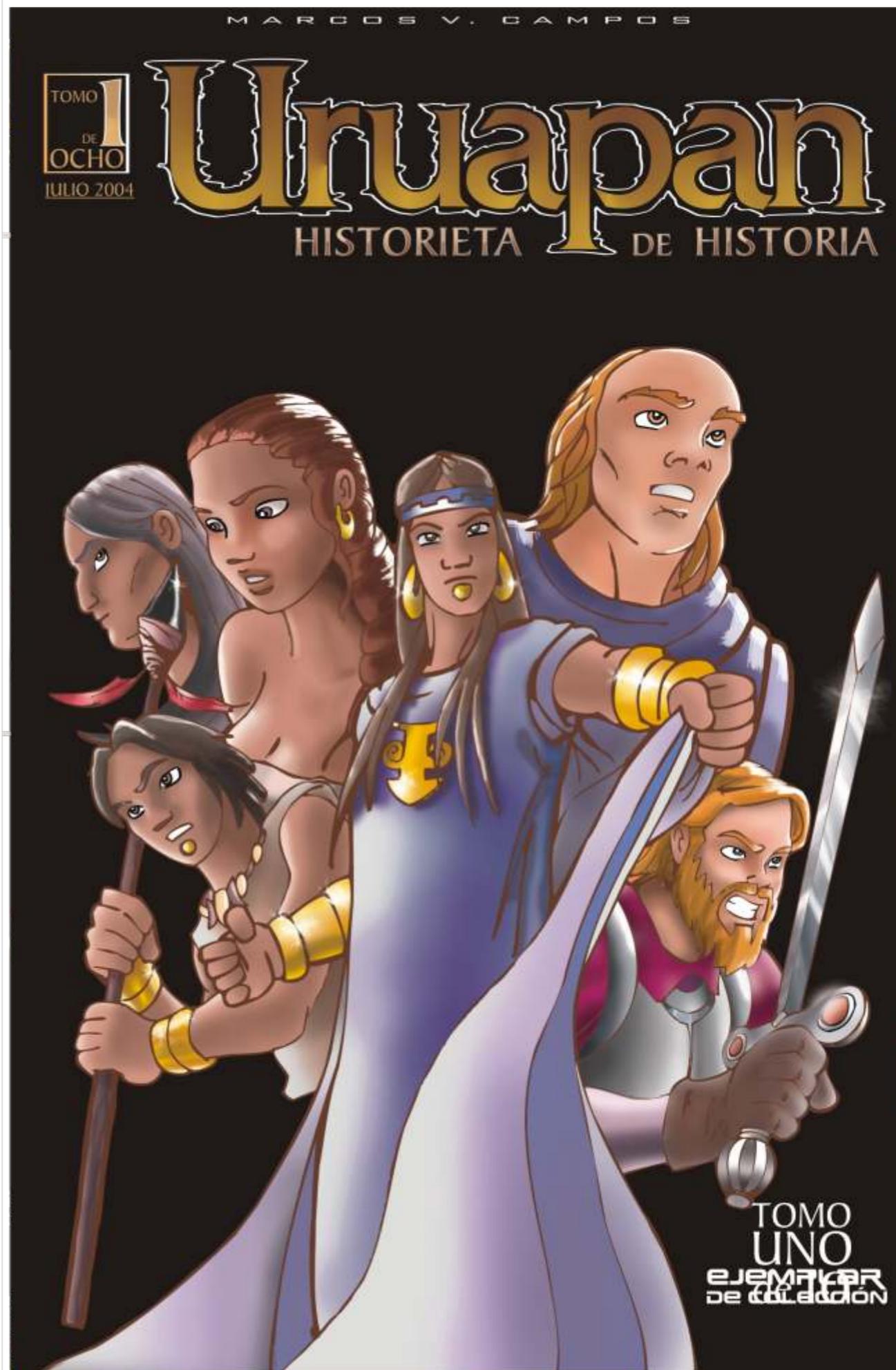
El dibujo entintado es pasado a la computadora al través del escáner y, ahí, vectorizado en el programa Corel Draw®, para después exportarlo a PhotoShop® en donde le son añadidos efectos de sombras, brillos, relieves y texturas, que darán mayor impacto a la ilustración.

Ilustración Digital



Diseño Final

Ya en su escala real (17 x 26 cm), a la ilustración le son añadidos los elementos gráficos correspondientes a la portada; tales como el encabezado, el número de tomo, la fecha, el nombre del autor, entre otros.



porqué historieta de historia...

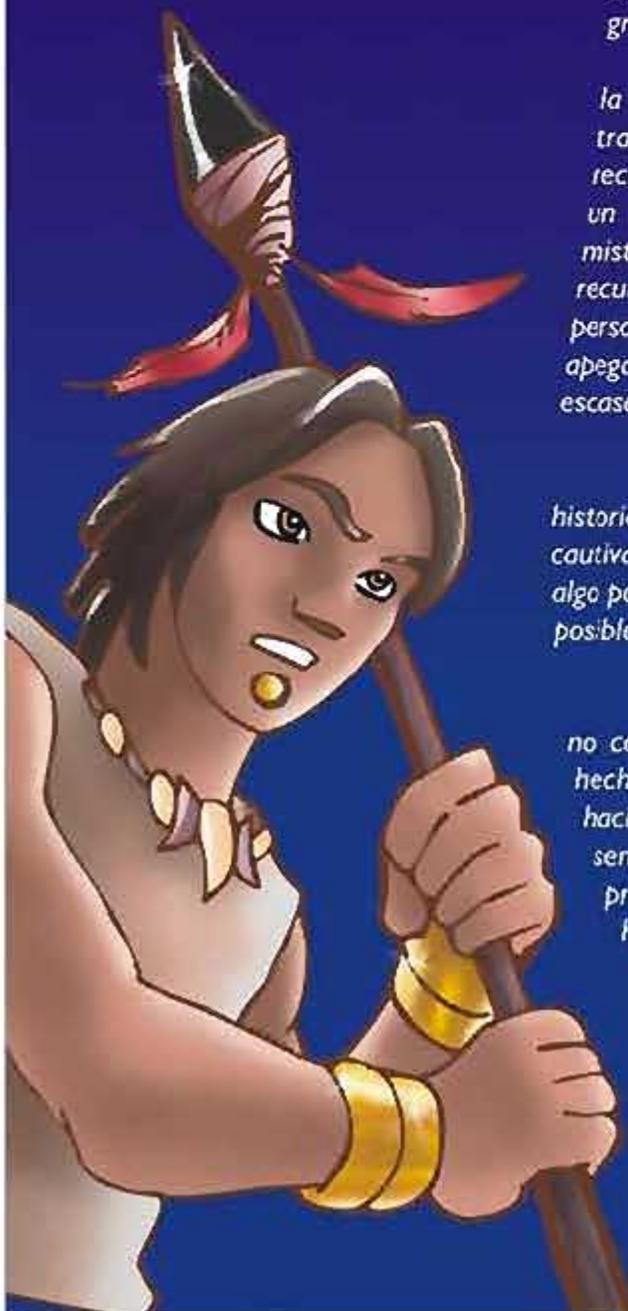
¿Qué tal estimado lector? El ejemplar que tienes en tus manos y que estás a punto de leer es el resultado de grandes esfuerzos, que languidicieron mi cuerpo mas no mi espíritu, por la búsqueda de interpretar y dar a conocer aspectos históricos de gran transcendencia para todos los que formamos parte de esta ciudad, y que han quedado ignorados por la gran mayoría.

La poca información histórica que existe la he utilizado para crear una narración, tratando de emplear los métodos modernos de recursos gráficos que harán que la historia sea un conocimiento más interesante y menos misterioso. He llegado a emplear algunos recursos de ficción, en el caso de algunos personajes y escenas, pero siempre buscando apegarme a la realidad encontrada en aquellos escasos libros de historia de nuestro pueblo.

Siendo una de mis pasiones el dibujo de historieta, este tema de nuestro pasado llegó a cautivar mis sentidos y tuve la oportunidad de hacer algo por rescatarlo y difundirlo de la mejor manera posible.

Reconozco, humildemente, que mi trabajo no contiene cien por ciento la realidad de los hechos ocurridos. Atando cabos sueltos y haciendo adaptaciones fue como se logró semejante obra que tiene como objetivo principal despertar el interés por conocer la historia de esta región. Por favor, hazlo. Sé que te vas a divertir.

El Autor



PADRE ANTONIO DE LISBOA,
HE DECIDIDO DEJAR LA
VIDA DEL COLEGIO
E IRME A AYUDAR
A LOS PUEBLOS DE LA
SIERRA DE URUAPAN



JUAN,
SIEMPRE TE LLAMA EL IMPULSO
POR LAS LABORES MÁS ARDUAS.
RECUERDA LA SITUACIÓN
EN AQUELLA REGIÓN.
NO SERÁ FÁCIL

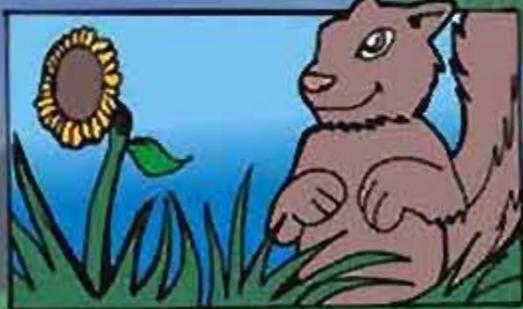
¡LO SÉ, PADRE!



PODRÍA PARECER UNA
UTOPIA PERO ESTOY
SEGURO DE QUE LOGRARE
MUCHAS COSAS.
ME HAN DICHO QUE
URUAPAN ES COMO UN
PARAISO EN LA TIERRA
INCLUSO, AHI SE REFUGIO
EL ÚLTIMO ENAPERADOR
TARASCO.

CASI PUEDO IMAGINARME
CÓMO FUE AQUEL MOMENTO...





¡SUFICIENTE!
YA TE HAS BURLADO
DE MÍ. ¡PERO ESTA
VEZ TE ATRAPARÉ!



MIENTRAS TANTO...



¡AHÍ ESTÁ!
NO TE MUEVAS.
SÓLO DISPARA Y...



¡EEPPA!



¡NO SIENTO,
HIREPAN!



¡YA VERÁS,
TZITZI!



POBRE HIREPAN,
SIEMPRE LE PASAN
COSAS MALAS, EN
CAMBIO A MÍ...

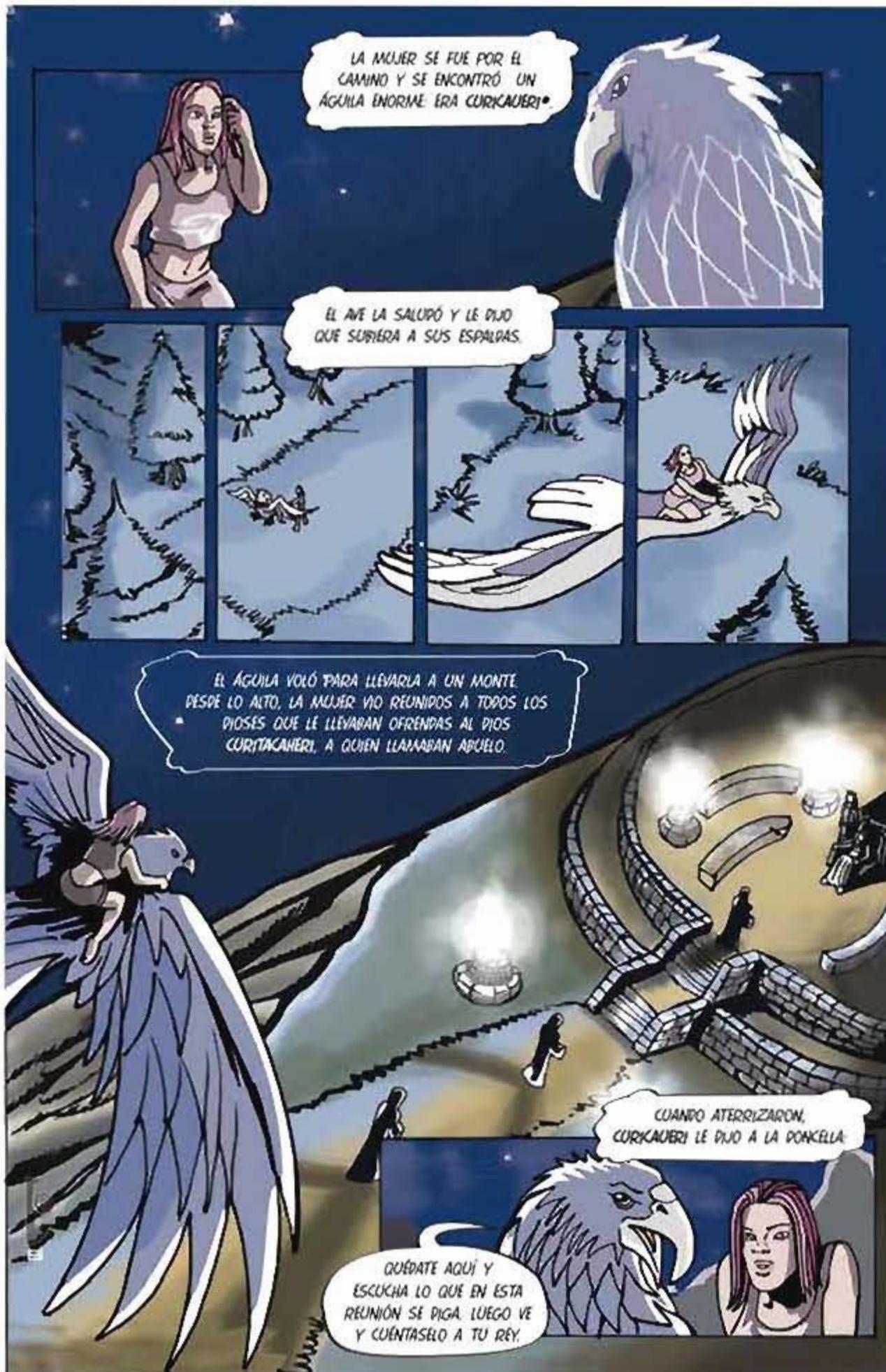


¡PUFF!



¡AY, MI CABECITA!
PERO SI TÚ, TÚ ERES...





LA MUJER SE FUE POR EL CAMINO Y SE ENCONTRÓ UN ÁGUILA ENORME. ERA CURIKAUERI.

EL AVE LA SALUDÓ Y LE DIJO QUE SUBIERA A SUS ESPALDAS.

EL ÁGUILA VOLÓ PARA LLEVARLA A UN MONTE. DESDE LO ALTO, LA MUJER VIO REUNIDOS A TODOS LOS DIOS QUE LE LLEVABAN OFRENDAS AL DIOS CURITACAHERI, A QUIEN LLAMABAN APUELO.

CUANDO ATERRIZARON, CURIKAUERI LE DIJO A LA DONCELLA:

QUÉDATE AQUÍ Y ESCUCHA LO QUE EN ESTA REUNIÓN SE DIGA. LUEGO VE Y CUÉNTASELO A TU REY.



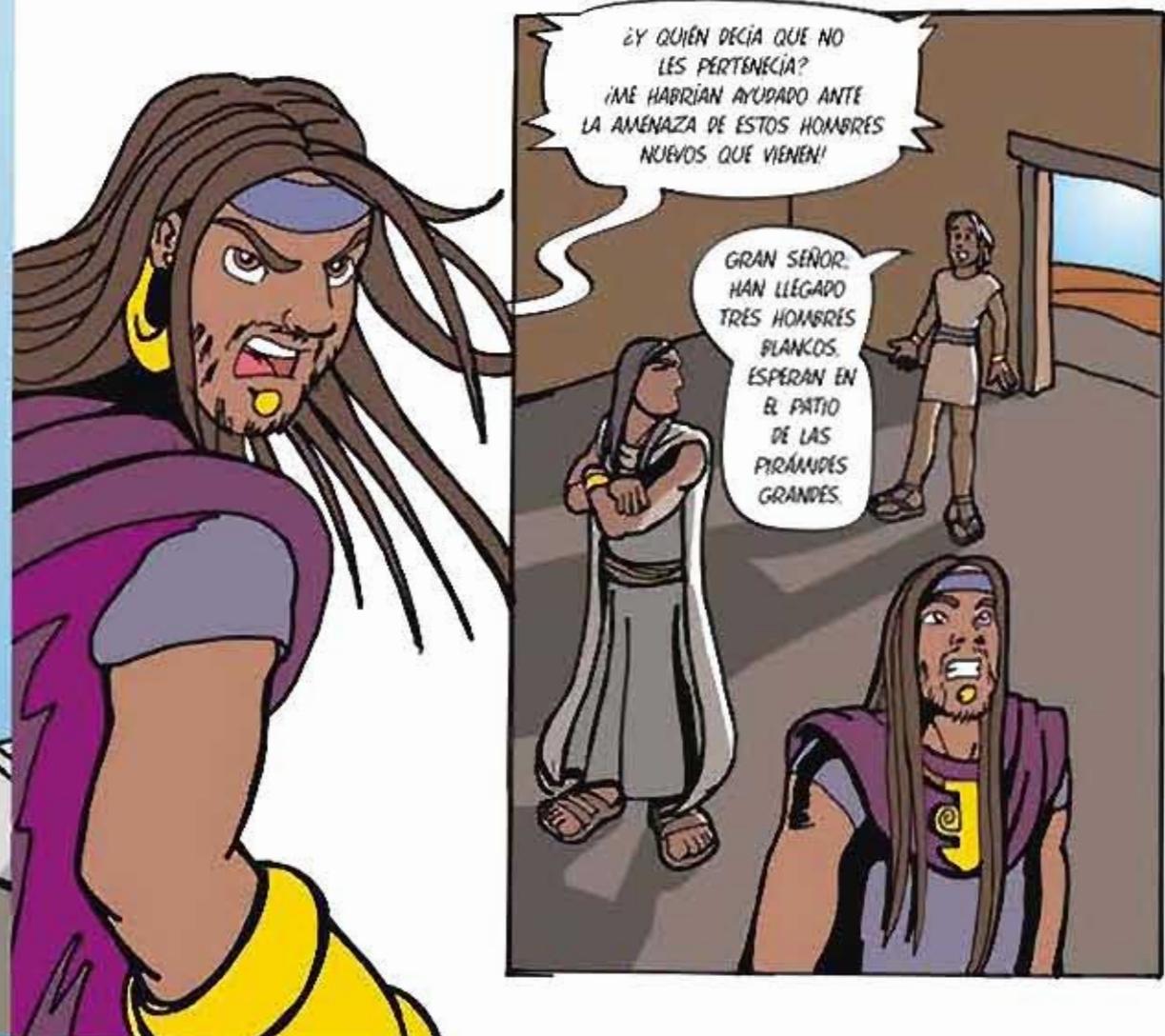
EL HERMANO DE CURITACAHERI, TRIPANACUARENCHA, ESTABA A SU LADO Y COMENZÓ A DECIR:

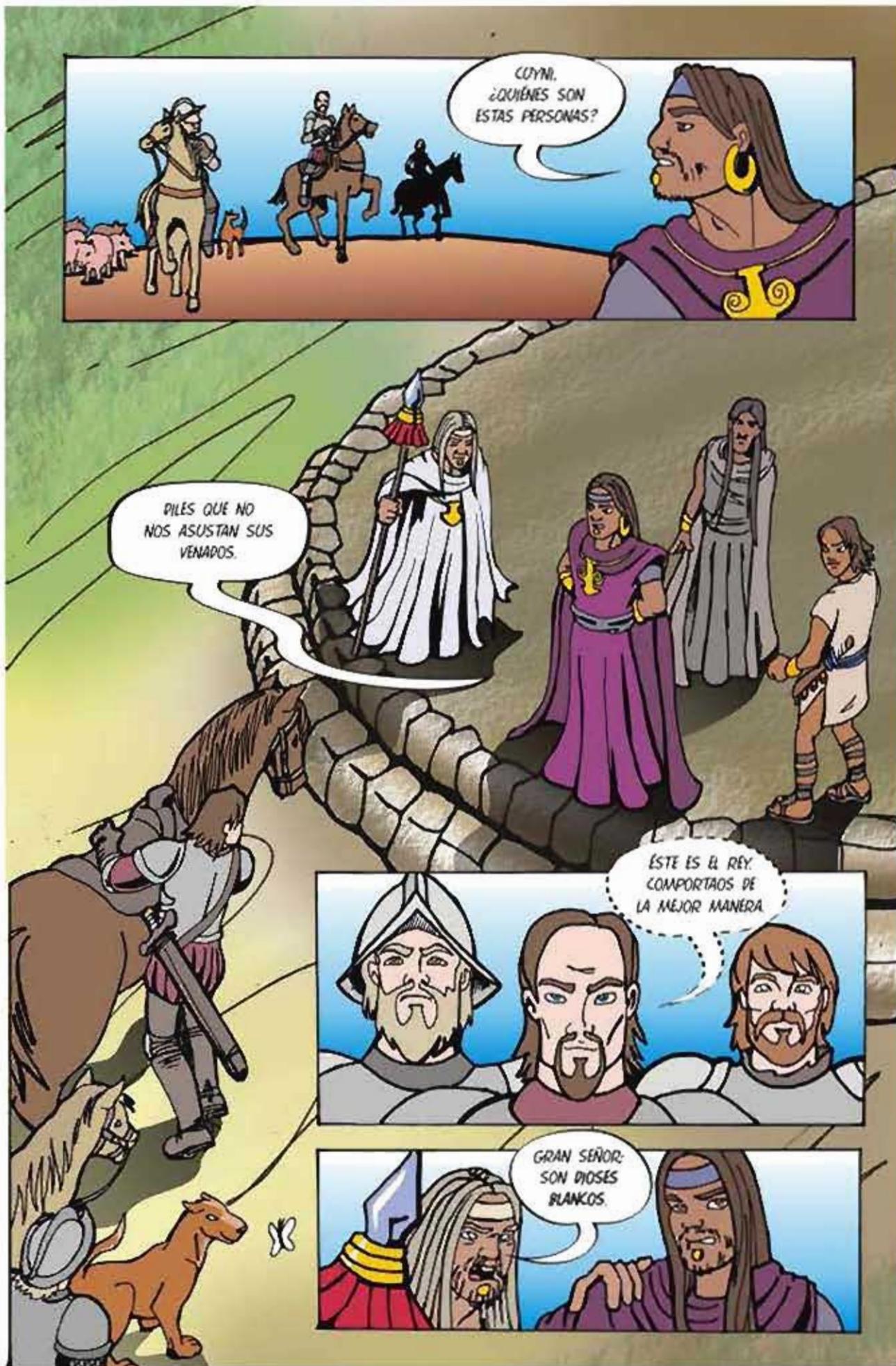
DIOS QUE HAN VENIDO. ¡PREPÁRENSE A SUFRIR!

VIRAN A SUS CASAS. ACABEN CON ESE VINO QUE TRAJERON Y QUIEBREN LOS CÁNTAROS, QUE YA NO SERÁN LAS COSAS IGUAL QUE ANTES, CUANDO TODO FUE PROSPERIDAD.

DEJEN LOS SACRIFICIOS DE LOS HOMBRÉS, NO MÁS OFRENDAS, QUE DE AQUÍ EN ADELANTE NADA VA A SER IGUAL. TODO HA DE QUEDAR DESIERTO, PORQUE VIENEN OTROS HOMBRÉS A LA TIERRA Y LA INVADIRÁN COMPLETAMENTE.

Y TÚ, MUJER QUE ESTÁS AQUÍ Y NOS OYES, PUBLICA ESTO Y HAZLO SABER AL REY ZUANGUA.





El origen del nombre de URUAPAN...

El origen del nombre de nuestra ciudad es, como resulta fácil suponer, purépecha. Sin embargo, hasta ahora los estudiosos no han podido ponerse de acuerdo respecto de cuál es la raíz etimológica del término, ofreciendo en cambio cada uno de ellos su propia teoría sobre el asunto. A continuación, mencionaremos algunas de las explicaciones que han desarrollado en su afán de explicar el génesis del nombre Uruapan.

Maturino Gilberti (un fraile franciscano francés que vino a la Nueva España en 1531, atraído por el anhelo de ayudar a la conversión religiosa de los indígenas, y quien llegó a dominar a la perfección la lengua tarasca) considera que la raíz es *urani*, término que significa jícara. Una jícara es un objeto de artesanía tradicional que, como menciona el sacerdote Francisco Miranda, autor de una Monografía Municipal del lugar, "seguramente deriva desde los tiempos prehispánicos". Esta misma idea es mencionada (aunque con ciertas dudas) por Eduardo Ruiz en su texto *Álbum de Uruapan*, y aceptada plenamente por un naturalista michoacano de apellido Lejarza.

Una segunda posibilidad supone que el término madre del nombre Uruapan podría ser *uruata*, una denominación genérica de varias frutas, tales como el zapote, el mamey y la chirimoya, frutas todas que se obtienen en la región donde se asienta la ciudad. Sin embargo, tal idea es rechazada por muchos. En cambio, el antropólogo y lingüista Pablo Velázquez, en su *Diccionario de la Lengua Puarhépecha*, sostiene que el nombre de esta ciudad deriva de *úrupalani*, que significa "cosa que se extiende, cosa que se multiplica".

A pesar de las posibilidades anteriores, que de una forma u otra pueden resultar lógicas o creíbles, la idea más aceptada es la que presenta Eduardo Ruiz. En su opinión (que es también la de su padre, Toribio Ruiz, y otros conocedores de la lengua michoacana) la madre del nombre de Uruapan es la palabra *Urupalani*, un verbo que expresa la idea de florecer y fructificar al mismo tiempo, y cuyo uso resulta correcto al designar a una ciudad famosa por tener un clima de primavera a lo largo de todo el año.

¿quieres conocer tu historia...?

He aquí un listado de fuentes bibliográficas que podemos sugerirte para que te conectes más con la historia de esta bella ciudad.

URUAPAN. MONOGRAFÍA MUNICIPAL (1500-1970)/ Francisco Miranda/ 2ª. edición.

URUAPAN, CIUDAD DEL PROGRESO/ Sergio Ramos Chávez/ Publicación de Aniversario del diario Visión de Michoacán/ 2001

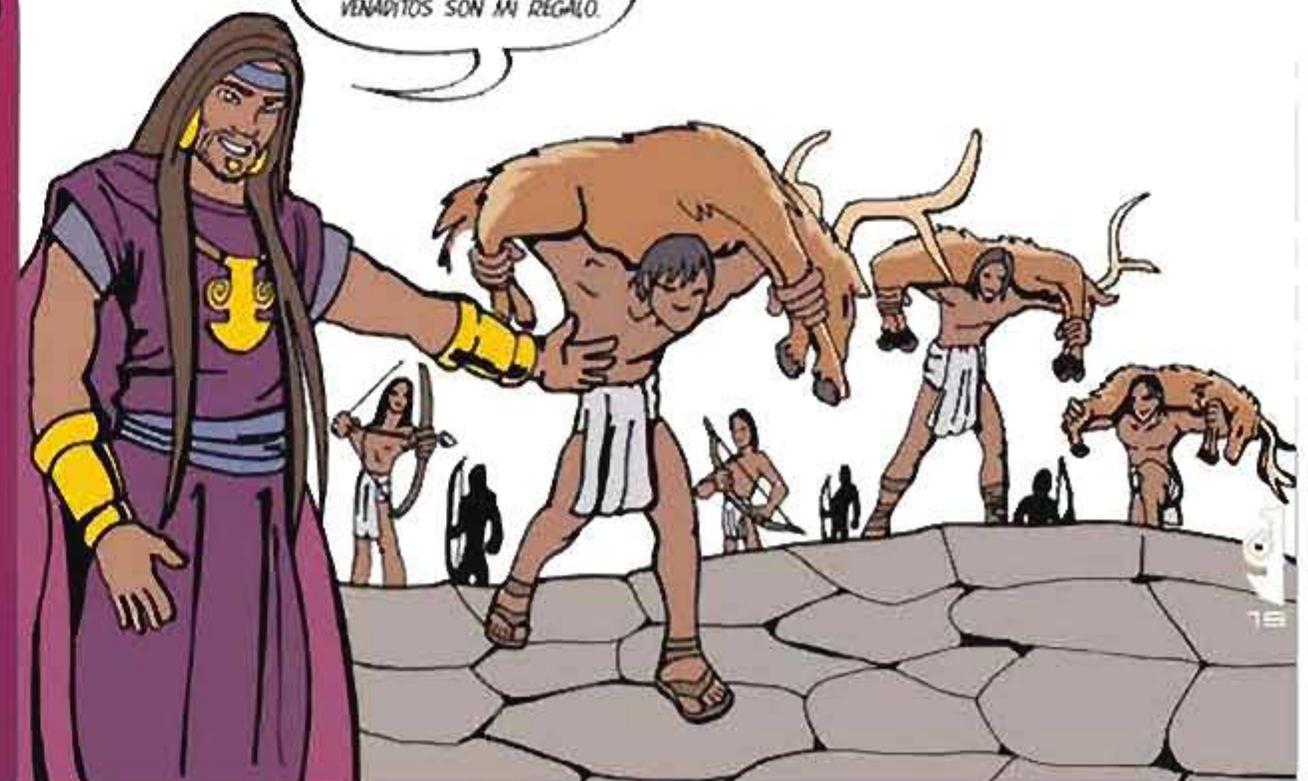
URUAPAN en su 450 aniversario/ Manuel Padilla Bustos

REVISTA URUAPAN Y SUS ALREDEDORES/ Impresiones LASER/ marzo 2003

URUAPAN DE ANTAÑO/ J. Jesús Alejandro Romero/ Morevallado Editores/ septiembre 2002

ASÍ ME LO CONTÓ MI ABUELO (Uruapan: un Siglo de Historia)/ Ma. de Jesús Sánchez López y Rosa María Dávalos Cázares/ Morevallado Editores/ Cooperativa Tata K'eri/2001

URUAPAN, Tradición, Disidencia y Signos de Modernidad/ Grupo Cultural Uruapan Visto por los Uruapaneses/ Morevallado Editores/ Octubre 2000





MAJESTAD, NO SÉ SI HABERIS VISTO LOS ANIMALES QUE HEMOS TRAIIDO CON NOSOTROS.

QUISIERA REGALARLES ESTOS DIEZ PUERCOS Y ESTE PERRO. EL PERRO ES UN ANIMAL INTELIGENTE Y MUY FIEL. LOS PUERCOS SIRVEN PARA COMIDA.

ESTO PUEDE SER ALGÚN TRUFO. NO CREO QUE ANIMALES TAN FEOS SEAN COMIBLES. Y EN CUANTO A AQUEL ANIMAL, QUIZÁS LO DEJAN PARA ESPARNOS.

¡RAH! SE PARÉCN A SUS AMOS. TROMPUDOS, PELUDOS Y SUCIOS. ¡APÁRTALOS DE MI VISTA!

SEÑOR, NOS GUSTARÍA INTERCAMBIAR MANTAS Y PIELS CON TUS MERCADERES Y LLEVARNOS TAMBIÉN ALGUNAS DE TUS BELLAS DONKELLAS PARA HACERLAS NUESTRAS ESPOSAS.

LES PARÉ MANTAS Y PIELS. AHORA VIVAN CON LOS MERCADERES.

¿Y LAS DONKELLAS?



PODRÁN LLEVARSE DOS MUJERES CON USTEDS, PERO LAS ACOMPAÑARÁN SUS HERMANOS.

LOS ESPAÑOLES SE FUERON, Y CON ELLOS SE LLEVARON A LAS BELLAS MUJERES. *

*LOS ACOMPAÑANTES DE LAS DONKELLAS LES DECÍAN A LOS ESPAÑOLES TARASCOS, QUE SIGNIFICA PARIENTES. A PARTIR DE ENTONCES LOS ESPAÑOLES EMPEZARON A DECIRLES TARASCOS A LOS MICHOCACANOS



PERO OTRO DÍA VENDRIAN MÁS.

CUYNI, ¿QUÉ PASA?

GRAN SEÑOR, ME HAN INFORMADO QUE LOS HOMBRÉS BLANCOS, QUIENÉS DICEN LLAMARSE ESPAÑOLES, HAN LLEGADO A TAXIMAROA SON COMO DOSCIENTOS. SU CAPITÁN SE LLAMA CRISTÓBAL DE OLID.



¿QUÉ HAREMOS AHORA, CAZONKI?

AVISEN A TODOS EN PROVINCIA Y REÚNAN A TODA LA GENTE DE GUERRA.

EL CACIQUE QUE NO ESTÉ DISPUESTO A AYUDARNOS SUFRIRÁ LAS CONSECUENCIAS.

CUYNI... DEBEMOS DEFENDER NUESTRO REINO CON TODAS NUESTRAS FUERZAS. VE A REUNIR GENTE DE GUERRA A LOS PUEBLOS VECINOS DE TAXIMAROA, JUNTO CON TU HERMANO HUITZITZITZI.



SERÁ COMO TÚ LO DIGAS.



CUYNI PARTIÓ ESA MISMA TARDE Y COMENZÓ A JUNTAR GENTE DE MUCHOS PUEBLOS.



CUANDO LLEGARA A TAXIMAROA SE ENCONTRÓ CON UN CACIQUE QUE HUÍA DE ESE LUGAR.

¡AYUDA! TODOS EN TAXIMAROA HAN MUERTO EN MANOS DE LOS ESPAÑOLES.



NO ES POSIBLE ¡MALDITOS MISERABLES! ¡ENTREMOS AL PUEBLO AHORA!



DE REPENTE...

¡ALTO, INDÍGENA!

CLICK!

COYNI FUE LLEVADO ANTE CRISTÓBAL DE OLID...



¿QUIÉN ERES Y DE DÓNDE VIENES?

EL CAZONKI TANGAXOÁN ME ENVÍA.

¿Y QUÉ ES LO QUE ÉL QUIERE?

ME PIDIÓ QUE VINIERA A RECIBIR A LOS DIOSSES.

SI ES QUE VIENEN, Y DEBO HACERSELO SABER.



FINALMENTE, EL INTÉRPRETE DE LOS ESPAÑOLES HABLO CON COYNI PARA TRANQUILIZARLO.



¡MIENTES! ¡USTEDES NOS QUIEREN MATAR! SÉ QUE SE ESTÁN REUNIENDO PARA HACERNOS GUERRA.



N... NO TENDRÍA RAZÓN PARA MENTIRLE, SEÑOR.

PIEN, SI ES ASÍ ENTONCES VE CON TU REY Y DILE QUE NOS RECIBA CON OBSECUINOS.

VE, SEÑOR, EN HORABUENA Y DI AL CAZONKI QUE NO DÉ GUERRA. LOS ESPAÑOLES NO LES HARÁN DAÑO SI HACEN LO QUE SE LES DICE.



RECUERDO LA NOCHE EN QUE COYNI LLEGÓ A DECIRME ESO. YO ESTABA EN MI PALACIO CON MI CONCEJAL TIMAS.

CAZONKI, NO HAY SALIDA. MUERE CON HONOR Y LÁNZATE AL LAGO. NO CAIGAS EN MANOS DE LOS INVASORES.



SEÑOR MÑO ¡SI HAY SALIDA, ESCÚCHAME!

¡HERMANO! ¿QUÉ NUBIAS ME TIENES?

LOS ESPAÑOLES VIENEN PACÍFICAMENTE.

¿QUÉ DICES, MUCHACHO TRAIADOR? ¡ALGUNA COSA LES DIJISTE TÚ!

¿YO TRAIADOR? DE AQUÍ ES EL INTÉRPRETE QUE TIENEN LOS ESPAÑOLES. ÉL FUE QUIEN ME DIJO QUE NO LOS ATACÁRAMOS.



VAMOS, MI SEÑOR. QUE SE NOS ACABA EL TIEMPO. ¿NO QUERRÁS SER ESCLAVO, VERDAD? HAZ TRAER COBRE PARA PONERNOS A LAS ESPALDAS Y AHOGUÉMONOS EN EL LAGO.



¿ESTÁS LOCO, TIMAS? ¡LÁRGATE TÚ AL MONTE! YO IRÉ A RECIBIRLOS Y, SI ES NECESARIO, ¡MORIRÉ CON MI PUEBLO! DESPUÉS PODRÁS AHOGARTE, SI ASÍ LO DESEAS.



NO SABES LO QUE DICES, COBARDE.



SEÑOR, MIRA QUE TIMAS TE QUIERE MATAR PARA QUEDARSE CON TUS TESOROS. SABES QUE ÉL ES MUY RESPETADO ENTRE LA GENTE, PODRÍA PROVOCAR ATAQUES EN TU CONTRA.

NOS DURE QUE NO HAYAS TRAIIDO LA NOTICIA ANTES, CUYNI.

ATZIARA, DEBEN HUIR, AQUÍ YA HAY MUCHO PELIGRO CON EL DESALMADO TIMAS.



¡KAZONKI, YA ESTOY LISTO, VAMOS, SAL ACÁ Y ENFRENTA TU DESTINO!

¡HERMANO, DEPO IRNAE!

¡SÍ, MI SEÑOR! VE A HURHUPAN, ESTÁ A OCHO O NUEVE LÉGUAS DE AQUÍ. ¿LO RECUERDAS?

SI, LO RECUERDO. CONSÍGUEME GENTE PARA EL VIAJE, TÚ ESTARÁS A CARGO DE LO QUE AQUÍ SUCEDA.



CLARO QUE SÍ, ASÍ SERÁ.

¡GRACIAS, HERMANO! ESTARÉ ESPERANDO TUS NOTICIAS.



ES ASÍ COMO VINE A PARAR HASTA AQUÍ EN BUSCA DE REFUGIO, Y PARA PODER HACER UN BUEN PLAN ANTE LA LLEGADA DE ESOS TEMPLES HOMBRES BLANCOS.

NO SE PREOCUPE, MI SEÑOR, AQUÍ ESTÁ USTED MUY SEGURO. LOS CUIDAREMOS Y LES DAREMOS LO QUE NECESITEN.

MIENTRAS TANTO, AFUERA...

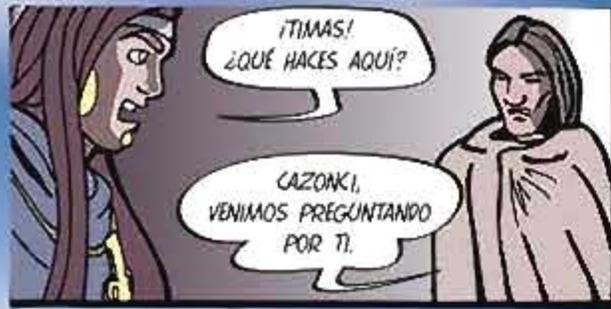
CREÍAS QUE TE IBAS A ESCAPAR, ¿EH?

VENIMOS EN BUSCA DE NUESTRO REY. LE TRAEMOS NOTICIAS.

¡HEY! ¿QUIÉNES SON USTEDS?

VENGAN, ÉL ESTÁ ADENTRO CON NUESTRO CACIQUE.

REGRESA A TZINTZUNTZAN Y AVISA A TODOS QUE EL CORAJE TANGAXOÁN HA VENIDO A HURHUPAN, QUE NO ES CIERTO QUE SE AHOGÓ EN EL LAGO.



¡TIMAS!
¿QUÉ HACES AQUÍ?

CAZONKI,
VENIMOS PREGUNTANDO
POR TI.



PERMANECERÉ AQUÍ.
NO ME QUEDA MÁS QUE
ESPERAR NOTICIAS DE
CUYNI.

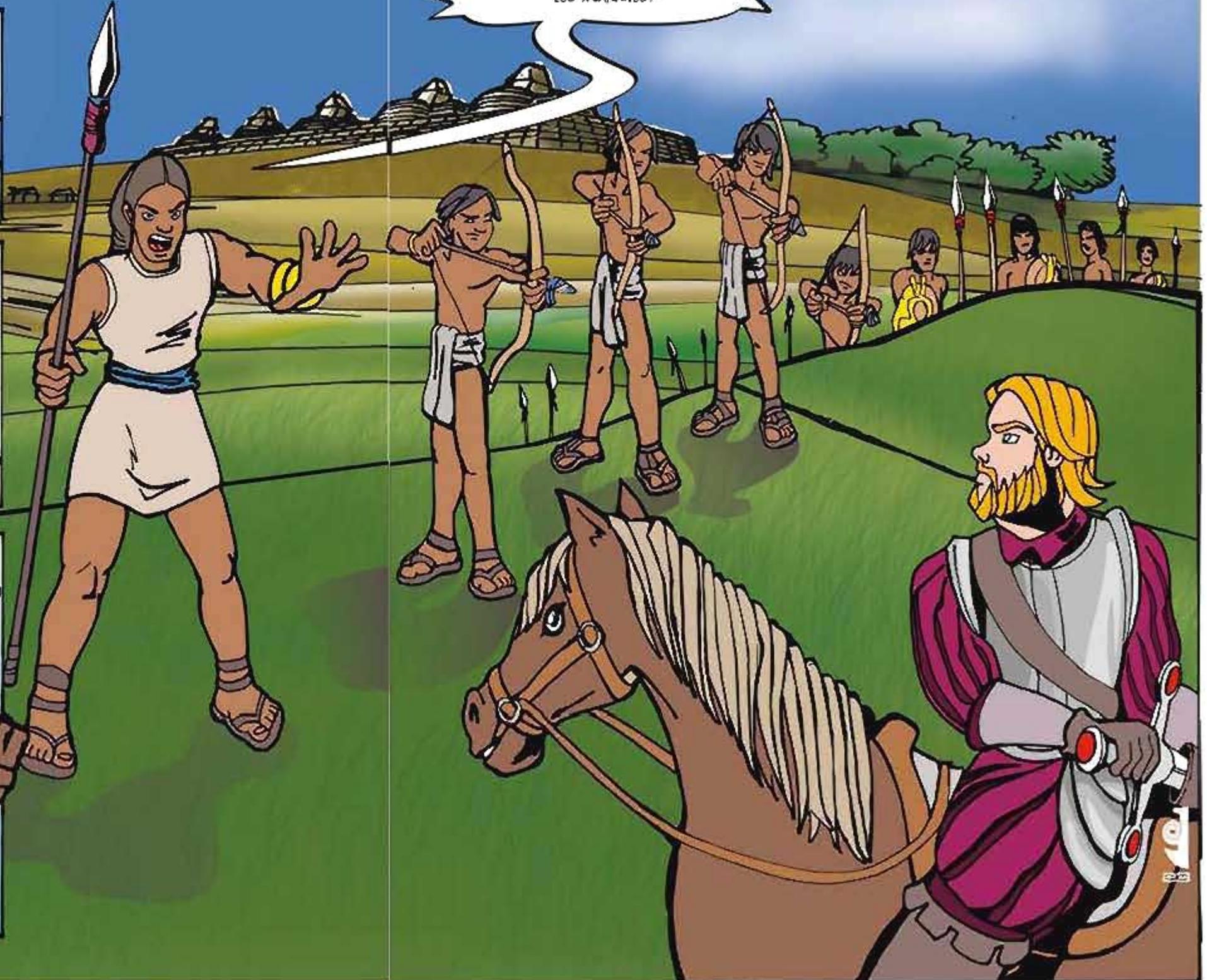


¿CUYNI? ¡JAJ!
ESE TRAIOR LES
DIRÁ A LOS
ESPAÑOLES
QUE TÚ HAS
MUERTO EN
EL LAGO.

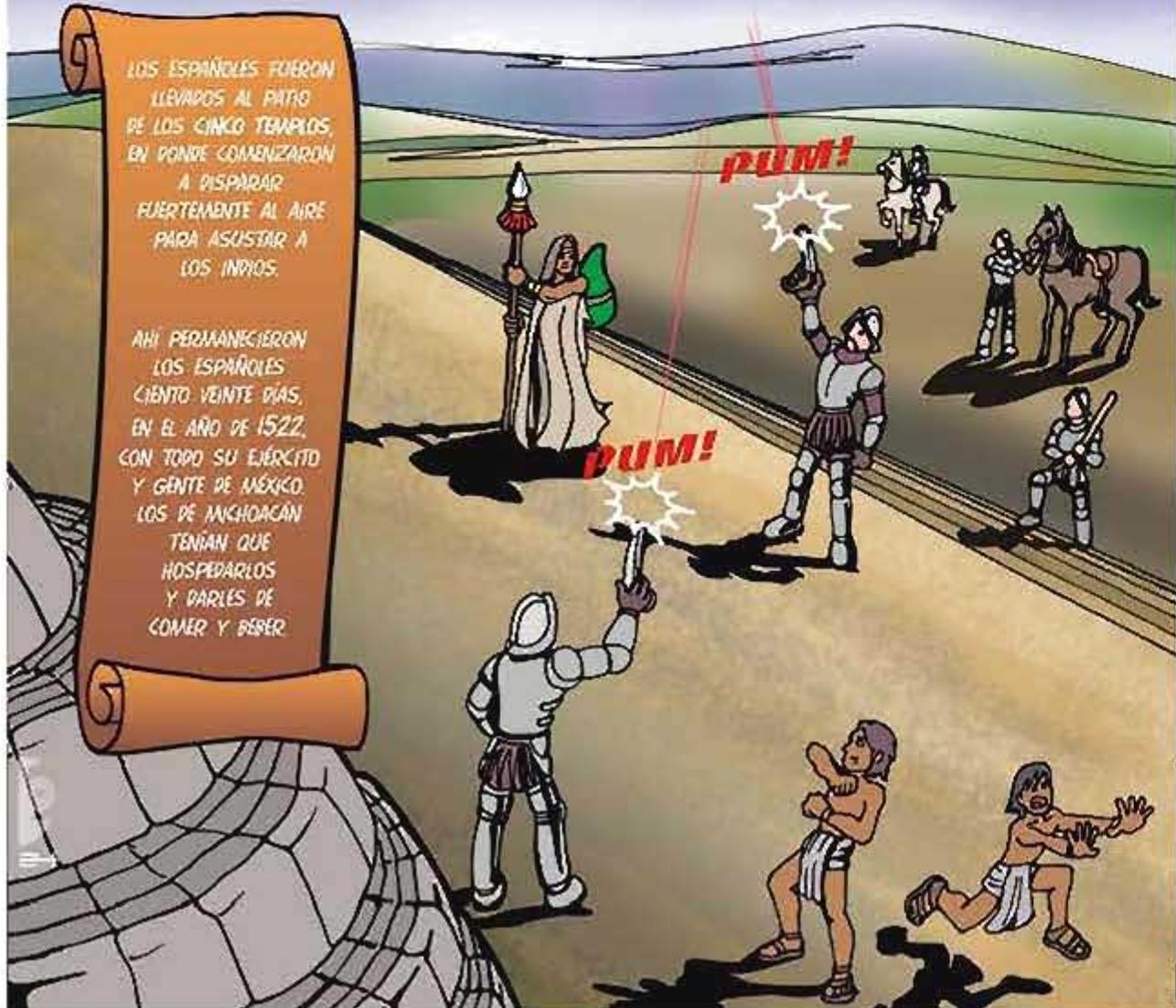


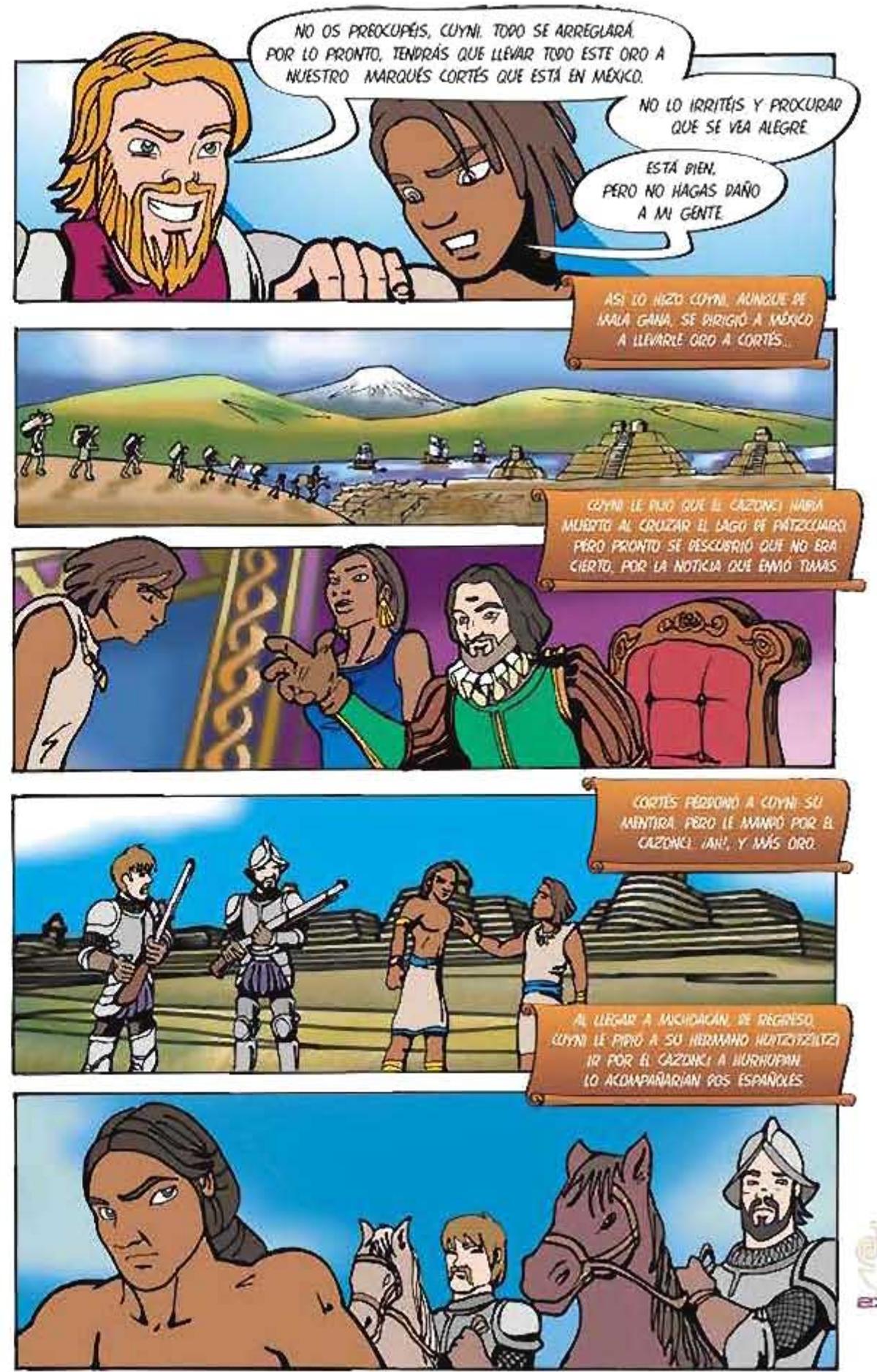
TZINTZUNTZAN

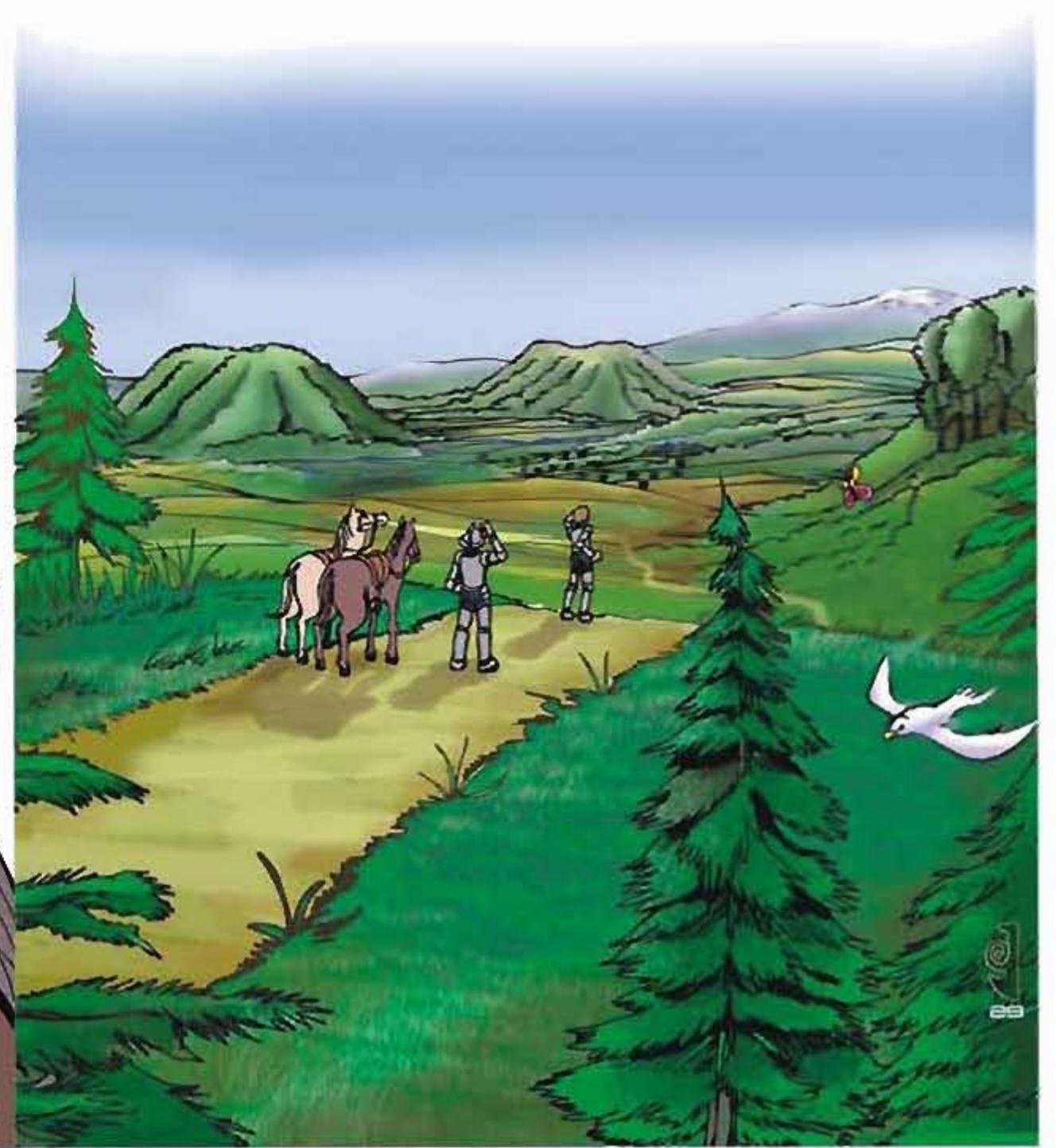
¡ASÍ QUE SU REY
HA MUERTO!
MAMA... ¡SERÁ MÁS
FÁCIL DE LO QUE PENSE!



¡NO PASEN MÁS ADELANTE!
¡DIGAN A QUÉ ES A LO QUE VIENEN!
¿A MATARNOS COMO LO HICIERON CON
LOS MEXICANOS?









ENTONCES PARTIÓ EL CAZONKI HACIA MÉXICO, ACOMPAÑADO DE SU VINO Y SU HERMANO HUNTZITZETZI



FINALMENTE LLEGARON A COYUHCAN, Y LOS DIOSSES CORTÉS CON MUCHA CELEBRACIÓN DESPUÉS DE CUATRO DIAS DE FIESTAS, PARTIÓ EL CAZONKI, CON SUS PRINCIPALES, DE REGRESO A MICHUACAN





FRANCISCO DE VILLEGAS FUE EL PRIMER ENCOMENDERO EN URUAPAN, POR DESEÑO QUE SE LE HIZO EL 25 DE AGOSTO DE 1524, GRACIAS A SU GRAN DESEMPEÑO EN LA CONQUISTA.



¡OH, VILLEGAS!
¡HERMOSO PARAÍSO OS
HA DADO LA CORONA!

¡CLARO, CABRERA!
¡ESTOY CONTENTO POR
LA BELLEZA DEL
LUGAR...

...Y SUS
POSIBILIDADES
DE CULTIVO, POR EL
AGRADABLE CLIMA
Y SUS AGUAS
ABUNDANTES.

¡PERO LO QUE MÁS ME
PONE CONTENTO ES LA RIQUEZA HUMANA!
¿NO ES ASÍ, VILLADIEGO?



SOMOS ESPAÑOLES,
AQUEL SEÑOR
SERÁ EL NUEVO
GOBERNANTE
DE ESTE PUEBLO.

EN REALIDAD,
¡ES UN PARAÍSO
TERRENAL!

¿QUÉNES SON
USTEDES?

¡ESO NO PUEDE SER!
¡NOSOTROS YA TENEMOS UN
GOBERNANTE, SE LLAMA
HORIMCO!

VILLEGAS LE DARÁ A ESTE
PUEBLO MUCHO DESARROLLO
Y TODOS VIVIREMOS MEJOR.
OS LOS ASEGURO.

POCO MEJORÓ LA SITUACIÓN
PARA LOS INDIOS, PADRE.
ESE VILLEGAS SÓLO BUSCABA
LA RIQUEZA PROPIA.

DESGRACIADAMENTE EXISTEN
MUCHOS ASÍ EN ESTOS DÍAS.
POR ESO, ES NUESTRA MISIÓN
AYUDAR A MEJORAR LAS VIDAS
DE ESTOS INDIGENAS QUE
TANTO HAN SUFRIDO.

ESO ES LO QUE ME LLAMA
A HACER DE URUAPAN UNA
CIUDAD VERDADERA.

¡VAYE!
YA HA DEJADO DE LLOVER.

CONTINUARÁ...



TIRAJE/IMPRESIÓN:

PRESUPUESTO DE LÓPEZ IMPRESORES, S.A. DE C.V.

Fecha de Presupuesto: 11/10/08

Tipo de impresión = Offset

Selección de Color

Lustrolito Brillante 135 g y 100 g

Formato extendido = 34 x 26 cm

Formato terminado = 17 x 26 cm

Terminados = doblado y doble
engrapado tipo revista

Tiraje (10% del universo)= 2500 ejemplares

Costo de impresión =\$ 22.38 c/u

Total =\$ 55,947.87



H. AYUNTAMIENTO 2002-2004
DESARROLLO EN MOVIMIENTO

PRESUPUESTO DE LITHO QUALITY, S.A. DE C.V.

Fecha de Presupuesto: 25/10/08

Tipo de impresión = Offset

Selección de Color

Lustrolito Brillante 135 g y 100 g

Formato extendido = 34 x 26 cm

Formato terminado = 17 x 26 cm

Terminados = doblado y doble
engrapado tipo revista

Tiraje (10% del universo)= 2500 ejemplares

Costo de impresión =\$ 10.41 c/u

Total =\$ 26,025.00

CONCLUSIONES

Es preciso señalar que al inicio de este proyecto tenía otra panorámica, distinta de la visión que ahora tengo. Al ir avanzando en la investigación con respecto del estado que se tiene de desconocimiento de la historia de Uruapan, me fui dando cuenta de que es un índice muy alto, y no sólo entre los jóvenes, sino en la ciudadanía en general. Por lo que me di cuenta de que era necesario hacer algo.

En el caso del análisis de la historieta, fueron tantas las posibilidades que me permitía aprovechar, que podría recomendar ampliamente esta herramienta del diseñador como algo realmente disciplinario. No se debe subestimar su alcance social, como se ha venido haciendo. La historieta, como medio de comunicación y en todas sus modalidades, puede estar al alcance de todas las personas, por lo que se puede convertir en una estrategia muy valiosa del diseñador y comunicador visual. Además de ser una disciplina fascinante, y a la vez, por qué no decirlo, desgastante, por lo que requiere de mucho empeño por parte del autor. Sin embargo, vale la pena el esfuerzo, por que no sólo puede llegar a entretener al lector, sino hasta enseñarle tanto conocimiento como el autor quiera transmitir.

Número de Imagen	Fuente
1	ARTEAGA Tiscareño Antonio / Libro de Historia 2 para Secundaria / Ed. Santillana & serie 2000
2, 184	Revista Mega Top / No. 1/ Marzo 1999 / Espana
3, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 20, 21, 25, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 40, 205	Catálogo Images Bank / Age Fotostock/ Vol. 5/ Barcelona Espana
7, 134	Revista Sky / No. 1/ Publicación de obsequio
8, 83	Revista Asterix
10	Arturo S. Maxwell / Ediciones Interamericanas
19, 198, 199, 203	Fotografía del Autor
144, 207, 210, 211	Ilustración del Autor
22	Folleto RLC
23	Comic Daredevil / No. 1 / Año 1 / Ed. Vid
24	Revista CNR / No. 43 / Pag. 21
17, 26, 39	Catálogo John Foxx Images / Vol. 5. 01
28, 27	Revista A! Diseño No. 64 año II
30, 121	PALLEIRO Carlos / Que treinta años no son nada / Ed. Panorama / Octubre 2000
38	Revista Costco / No. 55 / Vol. 10
41, 92, 138, 143	Edición Especial Ultimate Spider Man / Tomo 5
42, 72, 73, 93, 100, 135, 136, 213	Wizard, The Comics Magazine / No. 124 / Enero 2002
43	Witch No. 4 / Feb. 2003 / Ed. Televisa
45, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 62, 64, 65, 66, 67, 74, 78, 79, 80, 85, 87, 89, 90, 102, 106, 107, 113, 114, 115, 116, 118, 123	RIUS / Libro La Vida de Cuadritos / Ed. Grijalbo / 1998
57, 58, 59, 63, 68, 69, 71, 75, 76, 77, 81, 82, 84, 86, 88, 94, 95, 104, 105	Libro Literatura de la Imagen / Salvat Editores S. A. / 1974 / España
60	Mi Primera Enciclopedia Disney / Tomo 9 / Ed. Cumbre S. A.
61	Revista Archie / No. 17 / Ed. Vid
70	Revista Action Comics / No.1 / Edición de Aniversario 1998 / Ed. Vid

Número de Imagen**Fuente**

98 www.mangaproject.ru/stuff/cens_vgai01.php
 99 www.game-revolution.com/chat/maibag/ranma.jpg
 101, 141 Revista Bronca /Ed. Leega / México D.F.
 103 Revista Condorito de Oro / No.75
 108, 132 www.kaliman.com.mx
 109, 110, 195 Revista Serpio / No.1 / Noviembre 2002 / Ed. Camino Amarillo
 111 Revista Meteorix 56 No aprobado / No.43 / Ed. Toukan
 112 Revista Amantes No.309 / Ed. Mango
 117 Libro Vera Historia de Indias / Oski / Enede Serie de Locos
 119, 120 Revista Hombres y Héroes No.28 / Octubre 1999
 122 Revista Duda No.1101 / Agosto 1992 / Ed. Índice
 124 Historia en Historieta/ Francisco J. De la Torre Gutiérrez/
 Escuela de Artes Plásticas de la U. De G./ 1986
 125 Libro Uruapan, Monografía Municipal (1500-1970) Fco. Miranda / 1999
 126 Libro Uruapan y sus Alrededores / Impresiones Laser / Marzo 2002
 128, 129, 130 Síntesis Monográfica de Uruapan
 131 Spiderman.sonypictures.com
 137 Libro de Avances del Saber / Tomo 2 / Ed. Labor S.A.
 139 Revista Overkill / Ed. Vid / No.2 de 2 / Junio 2003
 156 Revista Titans A.E.
 142 Libro Los Comics, un enfoque sociológico /
 Miguel Angel Gallo / Ediciones Quinto Sol
 145, 155 Scion No.1 / Crossgen / Ed. Vid / Febrero 2002
 146 www.angelfire.com / ca4 / fathom
 147 Revista Witch / No. 4 / Febrero 2003 / Ed. Televisa
 148 Periódico ABC de Michoacan / Lunes 23 de Junio de 2003
 151 www.animewallpapers.com / wallpaper / rage
 154 Revista Witch / No.5 / Marzo 2003 / Ed. Televisa
 158, 160, 161, 162, 163, 164 Revista Meridian / No.1 / Crossgencomics / Ed, Vid / Febrero 2002

Número de Imagen**Fuente**

165 Robotech No.2 / Ed. Vid / Noviembre 2003
 166 Robotech No.4 / Ed. Vid / Enero 2004
 167 Los Hombres X / No.6 / onslaught fase 1/ Ed. Vid / Abril 1999
 168 New X Men / Tomo 3 / Ed. Vid / Julio 2003
 169 Periódico El Universal / 16 de Julio 2003/
 Sección 6 Pasiones / Mexico
 170 Revista Proceso / No.1302 / 14 Octubre 2001 / Mexico
 171, 181 Revista Mad / No. 443 / Septiembre 2003 / E.U.A
 172, 185, 189, 190, 191, 192 Revista PC Format / No.9 / Julio 1997 / Espana
 173 Revista Planetary / No.1 / Año 1 / Mayo 2001 / Ed. Vid
 174 Revista Lilo y Stitch (Comic de la Película) Disney /
 2002 / Ed. Televisa
 175 Revista Tales of Darkness / Ed. Vid Octubre 2003
 176 www.arrakis.es/ruedufm/mafalda.htm
 177 Revista Tom y Jerry No.176 / Ed. Vid
 178 Simpson Comics No.39 / Ed. Vid / 1998
 179 Páginas Íntimas No.240 / Diciembre 1997 / Ed. Ejea S.A.
 180 Revista Tomb Raider / No.9 / Ed. Vid
 182 Revista Proceso / No.930 / Agosto 1994
 183 Revista Larva / No.0 / Ed. Toukan / Agosto 2002
 186, 187, 188, 133, 149, 150 Revista Dibujarte / No.2 / Febrero 2002 / Vanguardia Editores
 193, 194, 204, 208, 16 Audiovisual / El Diseño Editorial / Laboratorio de Audiovisual /
 Escuela de Diseño y Comunicación Visual / Universidad Don Vasco,
 A.C. / 2002
 196 Revista Fanboy / Año 1 / No. 17 / Marzo 2002
 197 Libro Sección Amarilla de Uruapan / 2003
 200 Fotocomposición Autor / Fotografías propias y
 Catálogo Andrea Otono-Invierno 2001-02
 201, 236 Fotografías Archivo / Escuela de Pedagogía /
 Universidad Don Vasco, A.C.
 202 Libro Uruapan, Tradición, Disidencia y signos de Modernidad /
 Grupo Cultural Uruapan Visto por los Uruapenses / Morevallado
 editores / Octubre 2000
 206 Logotipo H.Ayuntamiento 2002-2004 de la Ciudad de Uruapan,
 Mich.

Número de Imagen**Fuente**

-
- 209, 222, 223, 224 Fotografías e Ilustraciones / Arquitecto Luis Cuevas Soto/ Proyecto La Cultura Purhépecha en Tzintzuntzan: Arquitectura Prehispánica / Noviembre 1998
- 212, 214, 218, 219, 220, 221, 225, 227, 228, 241, 243, 244, 245, 247 Libro Monografía del Estado de Michoacán (Lagos Azules y Fuertes Montañas) / Septiembre 1991
- 216, 217 Libro La Relación de Michoacán (1541) / Balsas Editores / 1977 / Morelia, Mich., México
- 226, 238 Libro La Vivienda Indígena de México y del Mundo / 3a. Edición / Universidad Autónoma de México / 1988 / Víctor José Mora Rubio
- 232 Nueva Enciclopedia Temática / Tomo 3 / Ed. Cumbre / 32 ed.
- 231 [Www.marchiquitadigital.com.ar/prema/ardilla.jpg](http://www.marchiquitadigital.com.ar/prema/ardilla.jpg)
- 233, 234 Revista El Mundo del Caballo / No.25 / Marzo 2003 / Espana
- 235 [Www.marchiquitadigital.com.ar/prema/venado.jpg](http://www.marchiquitadigital.com.ar/prema/venado.jpg)
- 237 Revista Perros Pura Sangre / No.4 / Abril 2002 / Ed. Antártida
- 239 Mapa Michoacán El alma de Mexico / Secretaría de Turismo
- 240 Revista Pasajes de la Historia XI / Hernán Cortés y la Conquista de México/ México Desconocido
- 250 Revista Extra Contenido / Historia Esencial de México / Tomo 1 LaPrehistoria y la Conquista

Libros:

Alejandro Romero J. Jesús/ Uruapan de Antaño/ Morevallado Editores/ Sep. 2002.

Ausubel David P., Novac Joseph D., Hanesian Helen/ Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitivo/ Editorial Trillas.

Cuevas Soto Luis Alberto/ La Cultura Purhépecha en Tzintzuntzan, arquitectura prehispánica/ Uruapan, Mich./ Nov. 98

De la Mora Ledesma José Guadalupe/ Psicología Educativa/ Editorial Progreso/ 2a. Edición.

De la Torre Gutiérrez Francisco J./ Historia en Historieta/ Escuela de Artes Plásticas de la U.A.G./ Gdlj. Jalisco. / 1986

Del Río Eduardo (RIUS)/ La vida de cuadritos: Breve Guía de la Historieta/ Editorial Grijalbo/ Junio 1998

Diccionario Enciclopédico Gran Sopena/ Editorial Ramón Sopena.

Historieta, Colección Autónoma/ Universidad Autónoma Metropolitana.

La Relación de Michoacán(1541)/ Balsas Editores/ 1977/ Morelia, Mich. Mex.

Literatura de la imagen/ Salvat Editores S.A./ 1974/ España.

Michel Guillermo/ Aprende a Aprender/ Editorial Trillas/ 13ª Edición/ México D.F.

Miranda Francisco/ Uruapan Monografía Municipal (1500-1970)/ 2ª Edición.

Monografía del Estado de Michoacán (lagos azules y fuertes montañas)/ SEP./ 1991.

Moya Rubio Víctor José/ La Vivienda Indígena de México y del Mundo/ Universidad Nacional Autónoma de México/ 3ª Edición/ 1988.

Ossa, F. (1986)/ La historieta y su historia/ Ed. La Rosa/ Bogotá.

Parragón José Ma. Y Blasco Jesús/ Cómo dibujar Historietas, Colección Aprender Haciendo/ Instituto Parragón Editores.

Psicología Infantil y Juvenil/ Océano Multimedia Grupo Editorial/ Tomo2: La Adolescencia.

Ramos Chávez Sergio/ Uruapan, Ciudad del Progreso/ Publicación de Aniversario del Diario Visión de Michoacán/ Abril 2001.

Rodríguez Diéguez José Luis/ El Cómic y su utilización didáctica: Los Tebeos en la enseñanza.

Sánchez López María de Jesús y Dávalos Cázares Rosa María/ Así me lo contó mi abuelo (Uruapan: un siglo de historia)/ Morevallado Editores/ Cooperativa Tata K'eri/Uruapan, Mich. Mex. 2001

Treviño Cassilly Kenneth L./ Manual Gráfico para el Diseño de Historietas/ Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Autónoma de Guadalajara/Gdlj. Jalisco/ 1986.

Uruapan: Tradición, Disidencia y Signos de Modernidad/ Grupo Cultural Uruapan Visto por los Uruapenses/ Morevallado Editores/ Octubre 2000.

Revistas:

Cero en Conducta/ año 7, No. 28, noviembre-diciembre 1991/ ¿Para qué enseñar y estudiar Historia?/ Pág. 10-18.

Cero en Conducta/ año 7, No. 29-30, enero-abril 1992/ De como se hace y se cuenta la Historia/ Pág. 76-77.

Cero en Conducta/ año 13, No. 46, octubre 1998/ ¿Qué Historia enseñar?

Cero en Conducta/ año 13, No. 46, octubre 1998/ El reto de enseñar Historia/ Pág. 76-77.

Cero en Conducta/ año 14, No. 48, abril 2002/ La narrativa como recurso en la enseñanza de la historia de México/ Pág. 71-78.

Ciencias de la Educación/ No. 2, octubre-diciembre 1986/¿estudiar Historia?

Despertad!/ Vol. 82, No. 5, 8 de marzo 2001/ ¿Qué debemos aprender de la Historia?/ Pág. 3-7.

Dibujarte/ No. 7, junio 2002/ Creación de Personajes/ Pág. 1-8.

Dibujarte/ No. 8, junio 2002/ Historia de la Ciencia Ficción/ Pág. 20-23.

Extra Contenido/ Historia Esencial de México/ Tomo 1: La Prehistoria y la Conquista/ mayo 2003.

Muy Interesante/ año 9, No. 98, 1993/ Vidal J.R./ Manga, La fiebre amarilla.

Pasajes de la Historia XV/ Hernán Cortés y la Conquista de México/ Editorial México Desconocido/ junio 2003.

PC Format/ No. 9, julio 1997/ Cómic/ Pág. 20-27/ España.

PC Format/ No. 9, julio 1997/ Cómic Digitales con Freehand/ Pág. 56-59/ España.

Perfiles Educativos/ No. 45-46, julio-diciembre 1989/ Hacia una Didáctica de la Historia.

Revista Mexicana de Pedagogía/ No. 27, enero-febrero 1996/ Aproximaciones a la Literatura Infantil.

Multimedia y Web:

Enciclopedia Encarta 2000/1993-19999/ Microsoft Corporation.

fundacionbuendia@prodigy.net.mx

www.mundovid.com.mx

www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic2/htm