

870131

20

1 ej

Historia en Historieta

ARQ. y Ma. GUILLERMO DE LA TORRE
DIRECTOR
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

ARQ. GUILLERMO DE LA TORRE
PRESIDENTE DE LA COMISION
REVISORA DE TESIS

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA
Escuela de Artes Plásticas
HISTORIA EN HISTORIETA
Tesis profesional presentada por:
FRANCISCO JOSE DE LA TORRE GUTIERREZ
para obtener el título de
Licenciatura en Diseño Gráfico
Guadalajara, Jalisco, 1986

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



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 está 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.

CONTENIDO

HISTORIETA-BASES TEORICAS

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| | Introducción | 17 |
|  | I Qué es la historieta? 1) Por qué la historieta? | 10 12 |
|  | II Características y Fundamentos. 1) Lenguaje Icónico a) Los globos b) Simbología gráfica 2) Lenguaje Verbal 3) Las viñetas a) El montaje 4) Fundamentos creativos 5) Los personajes | 16 16 16 17 19 20 21 22 25 |
|  | III Tipos de historieta | 26 |
|  | IV Técnicas | 32 |
|  | V Impresión | 36 |
|  | VI Posibilidades Estilísticas e Ilustrativas | 40 |

HISTORIA-DOCUMENTACION

| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
|  | VII Personajes 1) Análisis étnico psicológico a) Los indígenas b) Los españoles 2) Vestimentas a) Indígenas b) Españoles 3) Protagonistas | 48 48 48 49 51 51 53 56 |
|  | VIII Ambientación 1) Paisajes 2) Flora y Fauna 3) Transportes 4) Construcciones | 58 58 59 61 63 |
|  | IX Características de la época 1) La vida prehispánica 2) La Colonización | 66 66 68 |
|  | Resumen, Conclusión y Objetivo | 72 |
|  | Historieta "La fundación de Guadalajara Ilustrada" | 74 |
|  | Bibliografía | 76 |

INTRODUCCION

Cuando el hombre primitivo inició a pintar en las paredes de sus cuevas, no lo hacía por diversión o satisfacer un goce estético, sino como una manera de dominar a las bestias, pues al dibujarlos creía poseer su espíritu. Este carácter utilitario de los primeros gráficos creados por el hombre marca el origen de una serie de actividades que aunque no se les identificaba como tales, conforman lo que hoy se entiende por Diseño Gráfico, que es, en pocas palabras, el manejo de imágenes básicamente para aplicarse a la solución de un problema casi siempre de comunicación; no deja de ser paradójico que aquellas primeras manifestaciones del hombre también marquen el nacimiento para muchos, de la historieta, considerandola como la narración de una historia mediante imágenes, este paralelismo permite deducir que la historieta, para algunos el noveno arte, utilizada correctamente por el Diseño Gráfico, con quién guarda obvia relación, puede lograr responder a fines más ambiciosos.

Y bien vale la pena un fin como la difusión de la cultura, una de las opciones más válidas en la historieta, y a lo que se avoca este proyecto, que busca la creación de una historieta de tipo histórico, "una historia en historieta", que apoyada en los recursos propios de la historieta aumenta su potencialidad incorporando elementos visuales afines como grabados, pinturas, mapas, documentos, fotografías, etc.

Es en la combinación de todos estos elementos con la historieta, y su manejo mediante la aplicación del Diseño Gráfico como se crea un sistema visual que permita poner al alcance del gran público y del lector en general este tipo de información, la historia, evitando caer en errores de intentos similares que la tratan solemne y rígidamente, para darle un aspecto más ágil, dinámico, un tanto informal, mostrandola como lo que es, uno de los mejores medios que se tienen para conocer al hombre, para estudiando su pasado, entender el presente y prever el futuro, o simplemente para darse cuenta que mucho ha pasado y sufrido la humanidad para llegar a lo poco o mucho que puede poseer. En fin, convertir a la historia en algo atractivo e interesante, para lo cual es la historieta uno de los caminos que más posibilidades de éxito ofrece.

La Obra se divide en tres partes principales, muy ligadas entre sí: analizando primero los fundamentos de la historieta como tal, comprendiendo su lenguaje, estructuración y sobre todo sus posibilidades iconográficas y expresivas. Posteriormente se da el basamento y justificación histórico-escénica, observando todos los aspectos que influirán en el darle forma al proyecto en cuanto a su veracidad y enfocandolos a su presentación final como historieta, que es la última y más importante etapa. Lograr la historieta apoyada en su propio lenguaje y los recursos del Diseñador Gráfico para obtener una proposición de Diseño en cuanto a la conformación de una historieta que, sin olvidar el esparcimiento, satisfaga las pretensiones informativo-culturales, que hagan trascender el género hasta colocarlo como instrumento eficaz para comunicar conocimientos de interés general y alcancen la difusión masiva al saber explotar las ventajas de la historieta en su unión y manejo por el Diseño Gráfico, trayendo así consigo la calidad estética y popularidad que son el ideal en obras de este género.



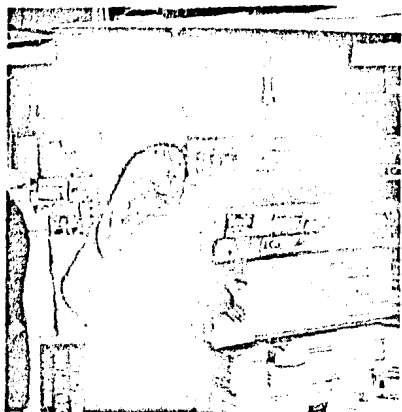
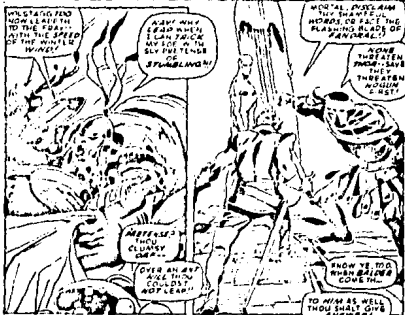
HISTORIETA
BASES TEORICAS

I- QUE ES LA HISTORIETA?

Definir la historieta es una cuestión difícil, sería simple denominarla como "una narración gráfica, visualizada mediante cuadros seriados dibujados a partir de un guión escrito previamente, con un personaje central sobre el que gira el argumento, explicado con diálogos rotulados en cada cuadro logrando acción, movimiento y expresión en lo dibujado".

Rigurosamente exacta, esta concepción de la historieta es limitada, Humberto Eco se acerca más a lo ideal: "La historieta es un género literario independiente dotado de estructuras propias y de una técnica comunicativa original que se basa en un código compartido por el lector, y al que se remite el autor, según leyes inéditas, para dirigir el mensaje simultáneamente a la inteligencia, imaginación y gusto del mencionado lector".

Vemos así que no solo son "monitos", sino una forma de arte popular, para algunos el noveno arte, y difícil de clasificar, sin embargo por su modalidad en 2 elementos:



escrito y gráfico, se le considera un género artístico literario que visualmente logra valores estéticos con posibilidades que superan cualquier otra forma, sea cine o TV, en cuanto a dinámica y fantasía y que llega a alcanzar real forma literaria sin ser inferior que cualquier otra. Su rango de lo cultural, va aunado a la difusión masiva, puesto que es un producto industrial que implica todo un proceso.

Proceso que lleva el paso de una creación, por un guionista y dibujantes, hasta su difusión pública como impreso, así se transforma la materia "artística" y unitaria en la mercantil y múltiple. Hay que señalar que basta el "original"

1) POR QUE LA HISTORIETA?

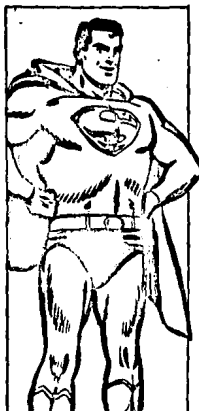
La gran interrogante del porque la gente lee historietas es cuestión inquietante, para responderla se conjugan muchos factores, los más respaldados son:

- a) La lectura en imágenes es un placer especial, desde tiempos inmemoriales el hombre ha sido fascinado por la expresión visual y la ha preferido a otras por ser la más impactante, más simple y fácil de captar, sin complicaciones.
- b) Identificación con los personajes, como una necesidad de hacer, por lo menos imaginativamente, aquello que nos está vedado en la realidad por impedimentos sociales o físicos.
- c) Necesidad de fantasear, de evadirse de lo cotidiano y de abstraerse hasta llegar al goce y éxtasis imaginativo.

Conforma así la historieta un gran entretenimiento, y a su vez una enorme posibilidad de llegar al pueblo con ideas más trascendentes, de mejoramiento, educación y cultura, no solo como un producto económico

sino como alimento espiritual que disemina valores morales e intelectuales.

Valores que van moldeando la sociedad y sus miembros, al ir estableciendo modelos específicos condiciones de vida, ideas fantásticas, críticas al sistema, formando conciencia. Esto último marca una de las dos tendencias del comic actual, que busca la politización e involucración del historietista en los problemas sociales, más adulto e incisivo, su influencia social es múltiple, variada, desde una simple diversión evasiva llega hasta la provocación moral y subversión ideológica. La manipulación política, conciente o inconciente, ha estado presente desde siempre en el medio, ejemplos son la Italia fascista, las falanges españolas, los comics norteamericanos de la 2da guerra, los movimientos underground y los revolucionarios tercermundistas, que han manipulado a la historieta como un arma propagandística, pero más que posiciones bien





para ser una historieta, pero para convertirse en una comunicación masiva es necesaria la reproducción y difusión por la industria y canales adecuados, con los inconvenientes y ventajas que todo esto implica.

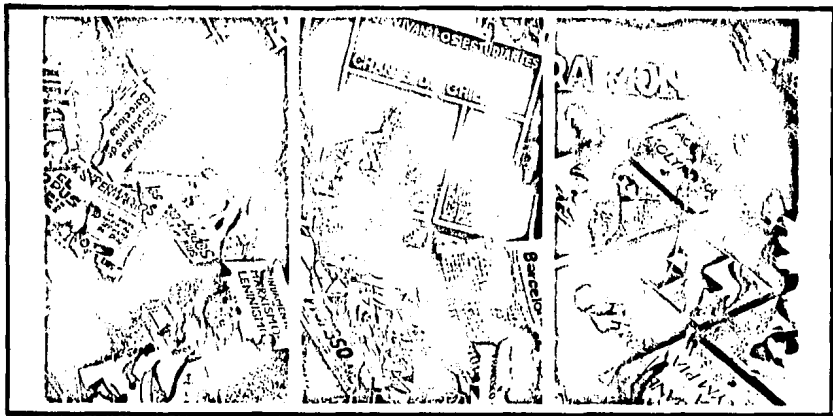
Para llegar a su forma actual, la historieta ha evolucionado desde las hojas volantes de la Europa del siglo XVII, donde se narraban historias picarescas, crímenes, milagros, oraciones, etc.; mediante graciosas ilustraciones y versos que con el tiempo se integrarán a la prensa diaria a inicios de este siglo en forma de pequeños cuentos o situaciones cómicas, de ahí que se le llame "comics" también; estos cuentos eran dirigidos al lector adulto del diario y por su carácter festivo y el ser protagonizados por niños pronto atrae a los hijos del lector, formándose así una masa más heterogénea, la que poco a poco exigirá más trayendo consigo la independencia del género del periódico, creándose publicaciones autónomas hacia los 30's, al principio con recopilaciones de lo ya publicado y luego con material original.

Nace la historieta moderna al reunir sus tres características: Narración secuencial en series de viñetas, permanencia de un personaje y el uso de globos con texto como locución del mismo, reunidas por el "Yellow Kid" desde 1896, pero generalizadas, al no ser solo una



imagen con un texto, con esta separación de la prensa, que además permite más violencia, agresividad y libertad





definidas solo son cambios de villanos, ya sean de derecha e izquierda, geometrías que desgraciadamente no son ajenas a la historieta.

Esta tendencia de sociabilidad de la historieta tiene verdaderas ventajas, como lo son las posibilidades pedagógicas; sabiéndolo hacer, con viñetas podemos ilustrar desde una operación quirúrgica hasta como construir una casa, aportando no sólo lo que muestra, sino el hacer pensar al lector en lo que falta, complementando así activamente con su imaginación.



Hablábamos de dos tendencias actuales en la historieta, y la otra es la búsqueda de mayor calidad, aunada a la revaloración del medio por las minorías intelectuales, fenómeno dado en la década de los 60s y que consistió en la creación de grupos de estudio, investigación social y estética, así como la edición lujosa de comics, respaldándolo con congresos y exposiciones que marcan el ingreso de la historieta a la cultura selecta, dejando de ser considerado como baja cultura hasta lograr que comunicólogos e intelectuales la reubiquen como un fenómeno de alta cultura.



¿DARNOS PRISA? ... SÍ, CLARO,
CUSH; HABRÍA QUE ACTUAR PRONTO.
PERO ES MÁS FÁCIL DECIRLO QUE
HACERLO ... ¿TIENES ALGUN PLAN?

SÍ. LO MEJOR ES ENTRAR EN TURBÁN
Y DECIDIR EL RESTO SOBRE LA MAR-
CHA... AQUÍ, SEGUIRÍAMOS HABLAN-
DO SIN CONCLUIR NADA.



En cuanto a la búsqueda de calidad, el medio permite libres y enormes posibilidades de recreaciones iconográficas, tanto insólitas e imaginativas, grotescas distorsiones como convenciones simbólicas universales, insuperables por cualquier otro medio. Claro que la mayoría todavía son publicaciones de poca categoría, hechas rápida y comercialmente, destinados a un público culturalmente menos capacitado.

Este auge cultural de la historieta coincide con una enorme competencia de otros medios audiovisuales, como la TV y el cine, principalmente la dura oposición de la primera ha traído consigo cambios en la historieta, como eliminación de las historietas épicas, derivados baratos del cine ya fuera de época y principalmente una diversificación de funciones y públicos así como una nueva moral temática, haciéndose más agresivas y audaces, una línea o dibujo más estilizado, esquemático, obviamente irreproducible por la TV, y una elitización del comic, dada al fragmentar sus públicos.

Sin embargo el futuro no es desolador, pese a la competencia, la historieta tiene las armas para la defensa, lograr el reto de la evolución y transformación, convirtiéndose en una expresión más adulta ensanchando su difusión buscando nuevas alternativas,

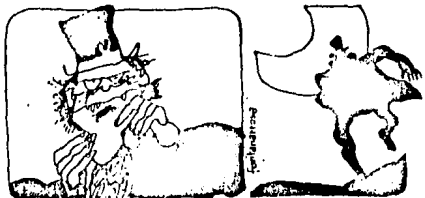
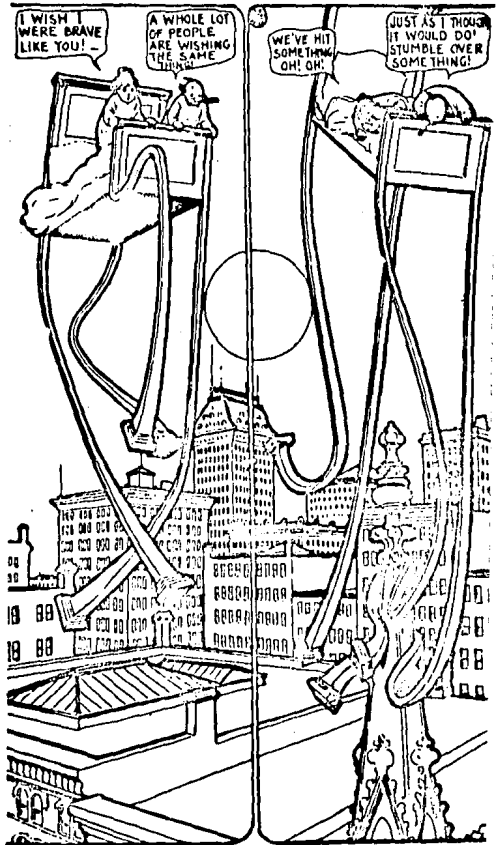




entre las cuales se encuentra la presente, un intento de lograr una historieta diferente que utilice elementos diversos pero acoplados dentro de un todo que llame la atención del lector, que sea divertida pero que ilustre sin caer en las caretas pseudoeducativas que se han dado en otros intentos similares fracasados, en fin, lograr aunar la popularidad y difusión a la calidad y estética que ya es inmanente al medio, por lo menos en sus versiones más logradas.

Este sistema de comunicación incorpora así ventajas y cualidades que van desde su fácil lectura, atractivo, penetración, impacto hasta las posibilidades abiertas a la creatividad, libertad e imaginación del autor que en este caso busca amalgamar lo práctico del medio, condición esencial en todo diseño gráfico con la calidad estético literaria.

Para lograr esta historieta diseñada graficamente se emplearan todo el lenguaje y convenciones de la historieta combinandolos con otros medios visuales, fotografía, ilustración, etc., y simbologías más propias del diseño gráfico, como estilizaciones, grafismos, logos, etc.



II- CARACTERISTICAS Y FUNDAMENTOS

1) LENGUAJE ICONICO

En la historieta se integran dos lenguajes, el icónico y el verbal, lo que lleva al papel dos informaciones fundamentales en la comunicación, una percibida ópticamente y la otra oral o acústicamente.

El signo icónico tiene más concreción en relación a lo real que el verbal. Este último logra evocar pero nunca ofrecer la imagen y aunque ambos se integran en la viñeta hay una división fundamental.

Elementos particulares del lenguaje icónico son los "globos" y una serie de visuales que agruparemos como "simbología gráfica":

a) Los Globos

En la historieta hay convenciones complejas que por utilizadas pasan desapercibidas, es el caso de los globos o bocadillos. Son algo fantástico y expresan cualquier cosa, su uso varía según las necesidades, gustos

e inventiva. Pueden clasificarse en dos, los que contienen lo que dice un personaje mediante un texto, cuya letra debe ser clara, legible y en palabras completas y pocas y, los que contienen imágenes, que luego analizaremos.

Los diálogos aparecen en el interior formando el contenido dentro de una silueta o forma que es muy variable a manera de contenedor, el que no es solo un recipiente anodino, sino que califica al contenido según su forma, se han desarrollado pintorescas convenciones sobre esto:

- Normal: Línea continua, casi siempre ovalado y con un rabillo que señala al emisor, característica común a todos los globos.
- Mental: El rabillo es de pequeños círculos, implica estar pensando, también se hace con forma de nube para soñar.
- Voz baja: Al puntearse la línea indica voz baja.



- De fuera (En Off): Cuando el rabo sale del cuadro, indicando que alguien habla desde fuera.
- Eléctrico: Dibujando la línea en zig zag o en puntas, da a entender que la voz sale de un aparato, microfono, radio, altavoz, robot o que esta gritando.
- Grupal: Cuando de un mismo globo salen varios rabillos indica que varias personas hablan o cantan a coro, a un tiempo.

Y así otras variantes, más siempre hay que buscar novedades, más creativas.

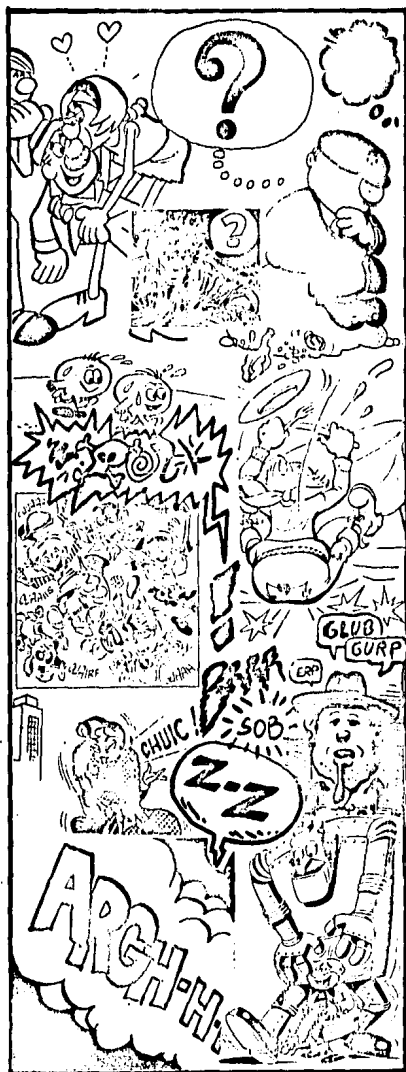
b) Simbología gráfica

Además de los globos con texto, los hay con imágenes, así como palabras o signos que forman todo un sistema gráfico de riqueza incalculable y que está conformado por:

- Onomatopeyas: Fonemas gráficos que sugieren ruidos y sonidos externos. Tienen doble valor: El plástico por su explosividad visual y fonética al traducirlas acústicamente. La mayoría procede del inglés, rico en palabras fono simbólicas. Su valor gráfico, ocupando a veces toda una viñeta, hizo imposible su eliminación al traducir, lo que trajo, pese a ser incorrectos idiomáticamente, su incorporación como código universal, los más comunes son:
 PUM: Explosión o balazo.
 BANG: Balazo.
 BONG: Campanazo, choque.
 RATATATA: Ráfaga de metralleta.
 SSS: Apagar fuego con agua.
 PAFF: Portazo.



- CLAP CLAP: Aplausos.
- SCREECH: Frenos.
- CRUNCH: Mordida.
- ZOOM: Velocidad.
- KLONG: Golpe metálico.
- ROARR: Motor.
- III: Relincho de caballo.
- RING: Timbre.
- CLICK: Cerrar algo o colgar teléfono o apretar botón.
- CRACK: Quebrar.
- KNOCK: Golpe.
- BOOM: Estampido.
- Algunas mexicanas:
 CUAS: Caída.
 RAJALE: Puñetazo.
 PUM: Balazo.
 PACATELAS: Caída.
 SOC: Golpe.



- **Metáforas Visuales:** Ideadas para representar estados mentales del personaje, mediante signos icónicos metafóricos, que transportan el sentido de una imagen o palabra por otra, o metonimias, relaciones que se sacan del lenguaje verbal, (dormir como un tronco por ejemplo), las más usuales son:
IDEA: Foco prendido.
MUERTE: Cráneo y dos tibias cruzadas.
SUENO: Tronco y serrucho.
AMOR: Corazón.
PALABRAS ALTISONANTES: Culebras, cohetes, sapos, cebollas.
DUDA, SORPRESA: Interrogantes o admiración.
CORAJE: Globo de nube negro.
ESTUPOR, MIEDO, NERVIOS: Gotas de sudor.
GOLPE: Ver estrellas o pajaritos.
MAREO, EBRIEDAD: Bolitas alrededor de la cabeza.
- **Sonidos inarticulados:** Se diferencian de las onomatopeyas en que son sonidos humanos producidos casi instintivamente:
OOUCH: Dolor intenso.
ZZZ: Ronquidos.
AUFF: Dolor.
BRR: Frío.
MUA O SMACK: Beso.
SOB: Llanto o suspiro.
GULP: Pasar saliva.
ERP o BURP: Erupto.
- **Líneas cinéticas:** Creadas para indicar movimiento o trayectorias móviles, nacen para darle más movilidad, basandose en el concepto de "foto movida", se colocan paralelas a la silueta del objeto o personaje.



2) LENGUAJE VERBAL

El guión es la mitad de la historieta, y debe de estar a la par del dibujo, lo ideal sería que la misma persona hiciera guión y dibujo, para muchos autores, como Caniff, el depender de historias ajenas es malo, afirma que cualquiera capaz de dibujar puede inventar sus propias situaciones, señala que debe exigirse y no tratar de engañarse a sí mismo, es cierto que pueden lograrse historietas insuperables cuando es un individuo quien hace las dos etapas, pero es algo más que difícil y un tanto idealista. (e). Único: Hal Foster).

En la práctica, la historieta es despersonalizada por su carácter industrial, se delegan más las responsabilidades y trabajo, y en cuánto a los guiones puede darse el caso de guionistas profesionales que caen en clichés y repeticiones, para evitar esto, pueden darse dos opciones: El formar un verdadero equipo guionista-dibujante, con total identificación de ideas, ideologías y pensamiento como lo lograron los inmortales Burroughs-Hogart en Tarzán por ejemplo, si no se logra esta identificación el resultado final decepcionará a uno de los dos o a ambos.

La otra opción es el no recurrir a guionistas de historietas, sino a otros escritores o literaturas, adaptándolas al comic, caso de Breccia y Lovecraft, logrando así un trabajo más personal y logrado.

La polémica de sí lo visual es más importante que el texto sigue en pie, lo real es que una historieta de calidad es aquella que logra expresarse con un equilibrio entre ambos, claro que lo visual siempre es más enfático y logra incluso que el texto ya

sea de por sí estructurado visualmente.

El lenguaje en historieta debe ser sintético, decir mucho en pocas palabras y a su vez, y esto debe utilizarse adecuadamente, es redundante, pues explica textualmente lo que ya vemos, característica común a todos los medios.

El uso del lenguaje es básico, cada personaje tiene su propio tipo, adecuado a su carácter, se logran infinidad de situaciones cuando se conoce a fondo y explota esto para lograr una buena historieta.



3) LAS VIÑETAS

Es la unidad mínima de toda historieta, se le define como "una superficie acotada por líneas que la demarcan ofreciendo visualmente el mínimo espacio y tiempo significativo en la narración, constituyendo una dimensión temporal a la que el lector atribuye una duración real sobre todo al leer los diálogos. Así se integran el discurso verbal (con secuencia y tiempo) y los icónicos fijos (que duran según la lectura)".*



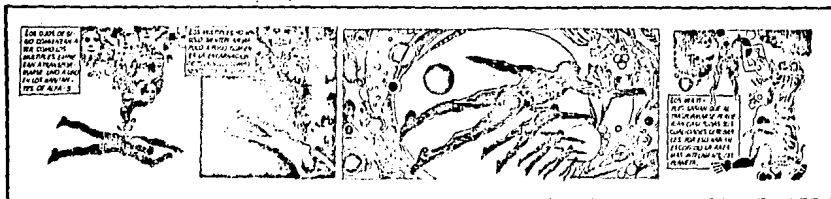
Su distribución es la sintaxis de la historieta, de ahí nace la estructuración narrativa, leerlas implica un proceso:

- 1) Lectura de la imagen.
- 2) Lectura del texto (convirtiendo literatura a fonemas).
- 3) Integrar ambos para comprender globalmente.
- 4) Enlace lógico con la siguiente.

Este proceso es técnicamente más complejo que cualquier otro, por ejemplo el cine es solo óptico-acústico.

La viñeta esta estructurada de manera que se lea de izquierda a derecha y de arriba a abajo, así, sus partes superior e izquierda son el antes y la derecha y abajo el después. La lectura correcta es primero el texto y luego lo demás. Este mismo orden se da cuando ya es un grupo de ellas formando una página.

Pueden adoptar formas caprichosas, lo más usual es la rectangular, puede desaparecer el encuadre, lo que ayuda visualmente a dar amplitud y aire.





a) El montaje

Al ser unidades de montaje, las viñetas se yuxtaponen significando cada una un espacio de tiempo narrado. Esto se basa en el principio básico de la elipsis, que consiste en omitir elementos, que se sobreentiende los aporta el lector, y que por su escaso interés o redundancia, al ser tiempos muertos, se les da por supuestos mentalmente, todo ello implica una aportación creativa del mismo lector al intervenir instintivamente en el desarrollo de la narración.

Para su articulación se usan convenciones, términos y planos obtenidos del cine. El paso de una viñeta a la otra se da lógicamente:

Fusión: Se alteran tonos y tiempos progresivamente.

Apoyaturas: Texto aclaratorio integrado a la misma.

Cartucho: Apoyatura entre dos viñetas.

Voz en Off: Un sonido procedente de otra viñeta nos conduce a ella.



Montaje simultáneo: Desarrollado sin secuencia lógica.

Montaje analítico: Descomponer los detalles en sucesivos primeros planos, logrando una distorsión temporal muy expresiva.

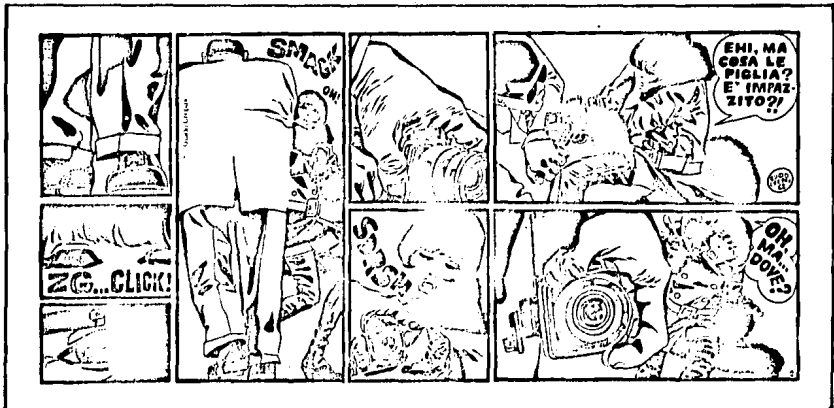
Evocación: Recuerdo del pasado.

Premonición: Anticipar el futuro.

Acción lenta: Acción retardada.

Impresión de más duración que la real.

Debe evitarse caer, al buscar originalidad, en barroquismos, confusos e ilegibles, lo ideal es lo más sencillo, sin intentar cambiar los órdenes de legibilidad y sin caer tampoco en la rígida simetría, tan sólo variando tamaños y posiciones, conservando una armonía en la página.



4) FUNDAMENTOS CREATIVOS

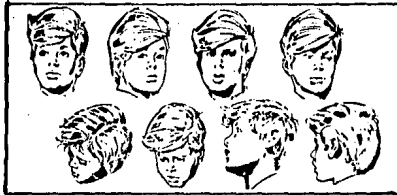
La historieta busca crear y mantener el interés, con recursos parecidos al cine, como son:

- 1) Realismo sustancial.
- 2) Personajes sujetos a un guión, efectos técnicos y con características idealizadas.
- 3) Carácter narrativo activo, con expresión y movimiento.
- 4) Concentrar la acción en momentos, logrando el interés al eliminar situaciones tediosas.

Para lograr todo esto, la historieta recurre a ciertos fundamentos creativos, clasificados en cuanto a contenido y en cuanto a forma, los primeros son:



- a) RITMO: O interés narrativo, es el poder resumir la acción en el número mínimo de cuadros, sin alterar la comprensión, logrando intensidad al ahorrar tiempo e imágenes.
- b) MOVIMIENTO DADO POR LA NARRACION: La acción y el movimiento logran interés y pasión, desde el mismo guión, pensado para mover y trasladar a los personajes, nunca estáticos. Se logra mediante cambios de encuadre, ángulo visual, etc.
- c) DRAMATISMO LITERARIO: Usando adecuadamente los textos dándoles énfasis y carácter logramos mayor impacto, eligiendo siempre lo más evidente y logrando la emoción, violenta o sugerida, dándole vida.
- d) ACCION Y SUSPENSO: La narración debe estar formada por sus momentos críticos de angustia y peligro, creando situaciones insólitas y sorprendentes y más efectivas cuando se da el ¿Que sucederá?



Y en cuanto a la forma tenemos:

e) TIPOLOGIAS Y EXPRESION:

No basta con crear un personaje, debe dársele el carácter indicado, son ya estereotipos que todos tenemos de los personajes. Y luego el poder moverlo y observarlo en todos los ángulos y expresiones.

f) COMPOSICION: El hallar la unidad dentro de la variedad, evitando la monotonía aburrida y la exageración confusa, el justo medio se da al:

1) Agrupar y sobreponer:
Cuerpos sucesivos no aislados.

2) Estudiar encuadres:
Enfocando lo expresivo.

3) Realzar volúmen: No planos, sino dándoles cuerpo variando ángulos.

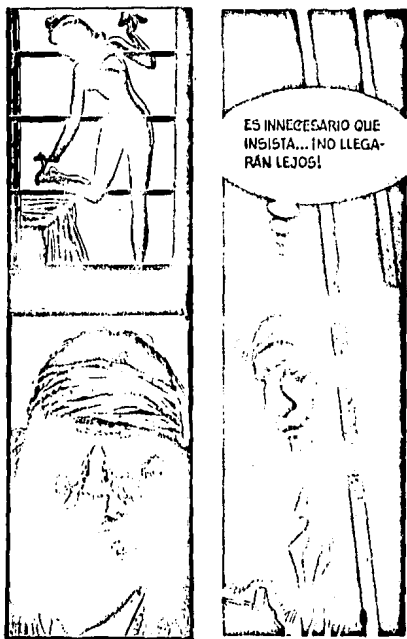
4) Asimetría: Liga más al movimiento.

5) Esquemas geométricos:
Englobando expresiones básicas.

6) Crear contrastes:
Equilibrando pesos y manchas.

g) ILUMINACION: La luz logra volumen y expresiones. La historieta al ser narrativa se vale de imágenes claras y simples, dibujadas con negro sobre blanco. La iluminación más adecuada es la frontal-lateral que define formas, en ciertos casos el contraluz, desde arriba para dar efectos sombríos, desde abajo, para dramatizar. Casi siempre se deja la cara sin sombras y suelen crearse efectos arbitrarios, irreales pero agradables y efectivos.





h) DIVERSIFICACION Y DRAMATIZACION GRAFICA:

- 1) Encuadres: Logra movimiento con los cambios.
- 2) Angulo visual: Variando ángulos se ven mejor los cuerpos.
- 3) Cambio de planos: Presentar el objeto desde más cerca o más lejos. Se basa en los cinematográficos.

Los planos:

Primerísimo plano (PPP): Acercamientos o expresiones dramáticas, llamado también primer plano próximo, su uso es discreto.

Primer Plano (PP):

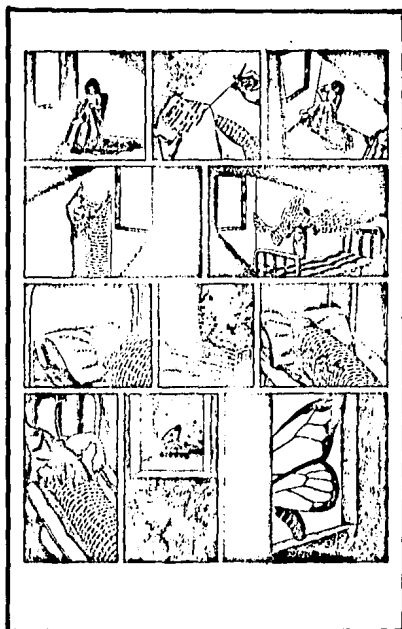
Detalle o en figura humana desde cabeza a hombros detallando facciones.

Plano Medio (PM): Figura detallada, desde la cintura.

Plano Americano (3/4): Es el más usado, desde las rodillas.

Plano General (PG): Figura completa, amplio y detallado de una escena, formas definidas, ángulo elevado, relación con el medio.

Plano General Extremo (PGE): Muy amplio, vista elevada de ambiente o paisaje, uso limitado.





5) LOS PERSONAJES

Por su libertad creativa, la historieta ha creado toda una mitología popular, con personajes fantásticos similares a los clásicos. Se basan en la literatura y costumbres populares, el cine, etc., de acuerdo a ciertos géneros.

Para definir el físico de un personaje se inicia por la cara, dándole los rasgos personales, y luego el físico e indumentaria, entre más sencillo sea crearlo más fácil su repetición sin cambios, luego se creará su manera de pensar y de hablar. En cuanto a las características sobrehumanas, la crítica es dura, por su influencia negativa y doctrinal, sin embargo este tipo de personajes tuvo su razón de ser, el superar al comic-tradicional periodístico; la tendencia actual es la humanización del personaje, hacerlo un ser común, sin poderes extraños más que su propia mente e ingenio.

Ya hay estereotipos convencionales, tanto éticos como psicológicos de como son los personajes, así tenemos que la bondad implica la belleza física, colores claros o vistosos, juventud y raza blanca; mientras que la maldad es la fealdad o belleza exótica, colores oscuros e intensos, madurez, y de preferencia de lejanos países y de raza no blanca.

Adquieren los personajes una identificación, proyectan el yo del lector, que aunque sabe su irrealidad, se adhiere y venera al personaje haciéndolo casi real. Todo esto, criticado pero característica esencial de la historieta, que permite la transgresión de lo trivial hasta concentrar el omnipotente mundo de la fantasía.



III- TIPOS DE HISTORIETA

Todo intento por clasificar es atrevido, antes hay que señalar las divisiones más elementales:

● Por su extensión

En su inicio las historietas eran un chiste o gag corto y completo, a color en la página dominical. Más tarde nace la tira diaria, en blanco y negro, agrupando varios gags de distintos personajes. Aparecen después episodios continuados como folletín cada semana y luego los libros que reúnen ya toda una historia, así se dan tres tipos actuales:

- 1.- La Tira: Chiste desarrollado en 2 a 5 cuadros por uno o varios personajes.
- 2.- La historieta de una página: Derivado del anterior y usual en revistas de información gral. que lo ubican como sección.
- 3.- La historieta en varias páginas: Conformando una edición independiente y de más calidad.

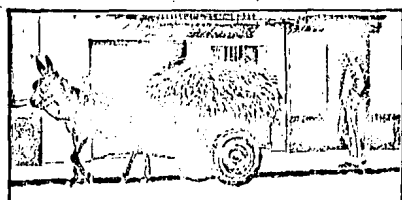
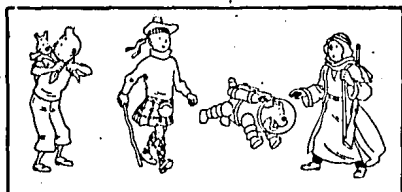


● Por la edad del público

Diferenciando al público y las funciones sociales de la historieta, se dan:

Infantil: A su vez se divide según la edad, incluyendo el juvenil.

Para adultos: La mayoría de las historietas, incluyen además géneros más recientes como erótico; político; etc.

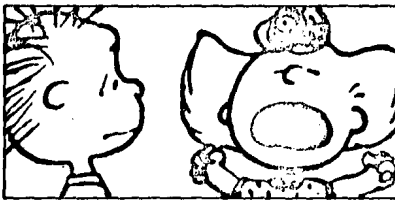




● **Por la capacidad cultural del público**

Populares: La mayoría de las historietas de baja calidad y comerciales.

Cultas: De alta calidad, publicadas en álbumes de alto costo, haciéndolas elitistas, incluyen las experimentales y de vanguardia, con problematización semiológica del lenguaje unido al carácter moral tradicional modificado.



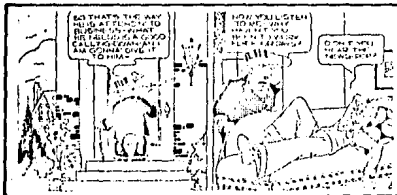
● **Por su contenido**

La clasificación más general sería la de comico y serio, ambos pueden ser de distintos tipos:

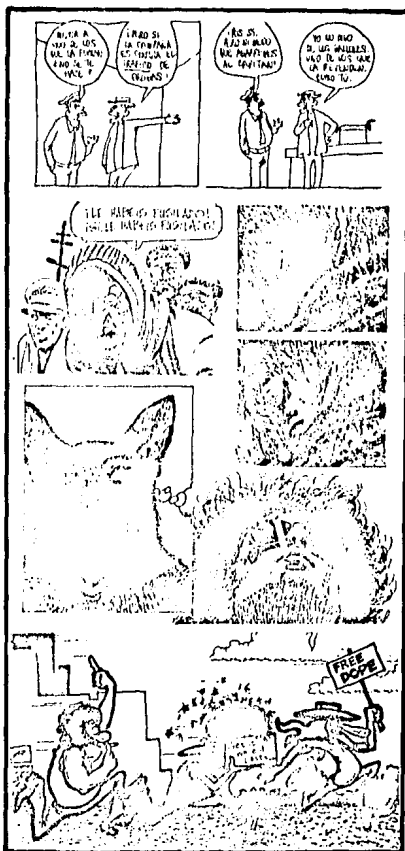
Infantiles (Kidstrips): Llamadas así por ser protagonizadas por niños que cuestionan aspectos no precisamente para niños.

Familiar (Family Strips): Derivada de la comedia costumbrista, trata situaciones cotidianas, urbanas o rurales, es cómica y da una visión de la relación familiar, doméstica y burguesa.

Animales: Humanizándolos, continúan la tradición de las fábulas.



Aventuras: Surgida en la depresión, busca situaciones insólitas, personajes atractivos, lugares insólitos, su rica iconografía y simpleza le da el éxito. Se le divide a su vez en: Del oeste, policiacas, ciencia ficción, legendarias, terror y las más conocidas: Superhéroes.



Intelectuales: Abarca géneros que van desde lo biográfico, histórico, pedagógico, instruccional, pasando por todos los géneros hasta intentos de vanguardia. Dirigida a los adultos "cultos".





Dentro de las historietas de tipo intelectual o Cultural los temas históricos son de los más usuales, sobre todo por ser la Historia fuente interminable de temáticas y situaciones.

En este tipo de historietas históricas hay ciertas peculiaridades, los personajes reales pueden verse acompañados de ficticios, aunque puede decirse que en cierto modo todos pasan a un nivel secundario en relación a la historia, que a fin de cuentas es la protagonista, pues no se trata de relatar la aventura del personaje en cierta época, sino valiéndose de estos como instrumentos, se difunde el hecho histórico como fin.

Historietas que manejan el tema histórico se han dado desde los inicios del género, en México lo han explotado desde las editoriales comerciales como uno de tantos temas y siempre de manera muy superficial hasta el Gobierno a través de la Secretaría de Educación Pública.

Entre los comerciales están también, y siendo tal al utilizar sus medios solamente, las obras de Rius, quien basándose en una estructuración de historieta tradicional incorpora a sus personajes, con tipos sociales, temas pedagógicos, o educativos, con regular éxito, para luego incursionar en la creación de libros con el mismo esquema donde se aboca a tratar ideologías y política más abiertamente, en ambos utilizando documentaciones gráficas auxiliares.

La obra de Rius, discutible en muchos aspectos, tiene la cualidad de unir aceptablemente la historieta satírica con lo didáctico, demostrando que el público o una parte de él está dispuesto a historietas más adultas y trascendentes, que le permitan reflexionar o conocer ciertos hechos que incrementen su cultura y conocimiento. Gracias a su obra se populariza el uso de la historieta para diversos fines, desde propagandísticos, pedagógicos, políticos, instruccionales, etc.

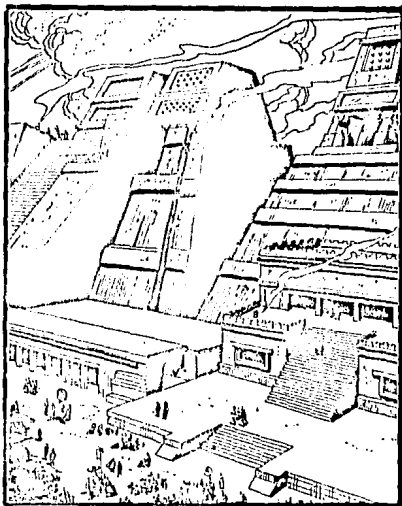


Ejemplos buenos en su inicio lo fueron las historietas DUDA, que manejan de manera sensacionalista temas de todos tipos mediante una historieta tradicional y respaldandola con información al final.



Intentos serios para crear historietas históricas los hace la S.E.P. desde tiempo atrás, logrando variables resultados, los más recientes reúnen progresos, como los Cuadernos Mexicanos, y "México, historia de un pueblo", que bien fundamentados por todo un equipo detras logran hacer más accesible la historia al tratarla anecdóticamente, sin embargo y como suele suceder, no alcanzan la respuesta esperada, quedandose a un nivel elitista; de que sirve crear una aceptable obra en cuanto a calidad estético literaria si la tirada es corta o aún peor si es numerosa pero de poca aceptación y no llega al gran público, esto debe buscarse y no

caer en errores típicos, como un manejo demasiado pomposo del contenido y presentación, sino hacerlos más cotidianos y al alcance, no sin olvidar las ventajas técnicas, estéticas y artísticas que no deben ser una carga sino un impulso a la historieta para lograr gustar al público y que la lea, para lo cual debe ver algo atrayente en ella, lo que se logra sólo usando los elementos más puros y clásicos de la historieta administrando con cuidado y adecuación los meramente históricos, para que el lector los asimile correctamente.





Feministas (Girlstrips):

El protagonista es femenino, con una visión cínica de la familia, impulsadas por la liberación feminista de incorporar a la mujer a la vida activa, traen como resultado dos derivados exactamente contrarios: sentimentales, románticas y rosas y las erótizadas.



Parodias: Abarcan todos los tipos, ridiculizando todo.

Y así la clasificación puede ser variable según quién la haga, lo cierto es que la más valedera es la de baja y la de alta calidad, lo que implica también su éxito comercial al ser leída por el público masivamente, unir los dos aspectos es lo ideal.

IV- TECNICAS

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | |
| <p>6 -- Los muchacho lejan del teatro y se sacaron con los dos a estar. El primero habla de teatro, entonces cuando se desahoga que esta con el botellito de la medicina.</p> | <p>Texto Descriptivo Alvo es un chico de 18 años que vive en una casa de la ciudad. Va a trabajar en un taller de reparación de autos. Es un chico muy trabajador y responsable.</p> <p>Diálogo AVILA: ¿ESTAS BUENO CUANDO A LOS QUERES DE TUO CON LOSO LAS TENDRAN LAS MENTAS? YA HA TENDRAN LA JENALA Y NO LOS LIA A CASA...</p> <p>Fin de la escena EL MUCHACHO A ALGUIEN EN SU CUADRO... ¿DIZAS LA FOTO... Fin de la escena ASI LA FOTO...</p> |
| <p>7 -- Son bastante la foto. Una y Big Jim viene por todas las su cosas. Big Jim no dice nada, pero los dos se que se están con teatro y los cosas se están haciendo otra vez.</p> | <p>Texto Descriptivo Una escena a la foto, y se ve que los dos se están con teatro y los cosas se están haciendo otra vez.</p> <p>Fin de la escena</p> |



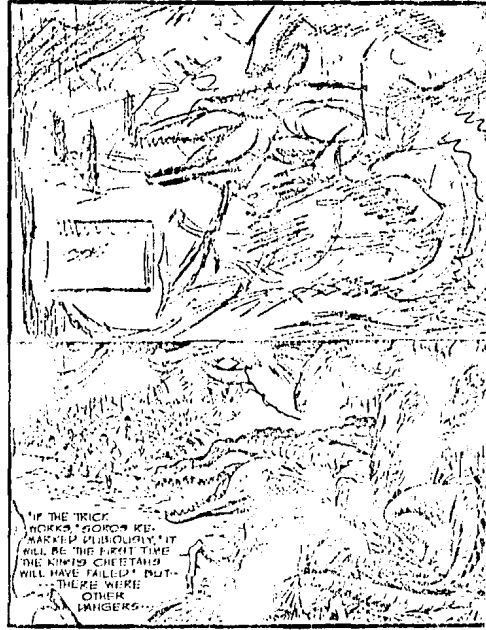
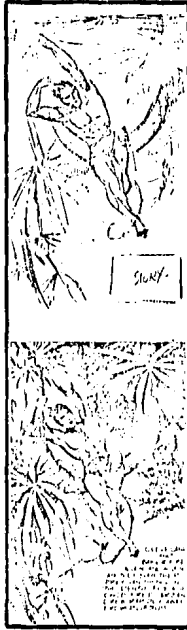
Toda historieta pasa por el siguiente proceso:

1.- IDEA ORIGINAL: El primer paso es una idea del tema, que se desarrolla en un corto argumento de pocas palabras.

2.- GUION ESCRITO: Escencial para visualizar cada imagen con su texto respectivo. Puede ser narrativo o correspondiente a cada diálogo, si el guionista es el mismo dibujante bastan unas cuantas notas, si no es así debe detallarse así.

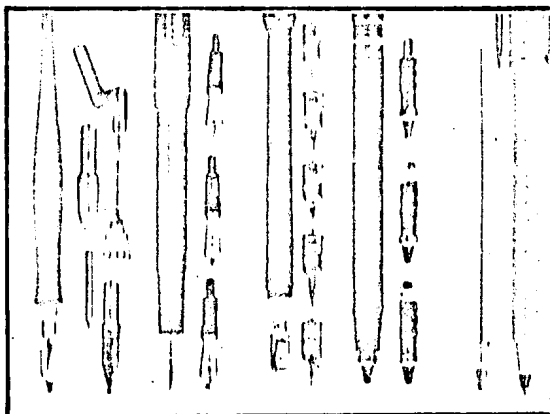
Encabezado con el título, autor del guión e ilustraciones y las columnas de: CUADRO, PLANO, DESCRIPCION DE LA ESCENA Y TEXTO, cada una llenada con sus respectivos elementos.

3.- DOCUMENTACION: Leyendo varias veces el guión hasta conocer sus necesidades se busca esta. Antes se acostumbraba un archivo de recortes, ilustraciones, fotos clasificadas por temas. Esto se presta a caer en mecanizaciones y comercialismos, claro que es conveniente tener unos cuantos, pero lo mejor es una buena biblioteca que funcione como enciclopedia gráfica, lo otro nos sirve casualmente, pues siempre será imposible tener todo archivado, así, se busca el material una vez conocido el tema.

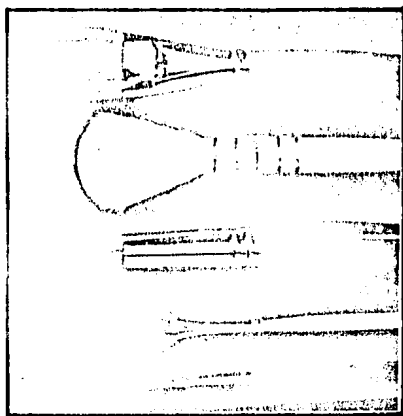


4.- BOCETAJE: Se inicia proyectando cada escena a lápiz, con grandes rasgos, poco a poco conformando la historietita, dándole el ritmo, analizando, quitando y poniendo textos y cuadros, pensando siempre en el mejor efecto para que lo capte el lector. Luego se trazan los cuadros en limpio, trazando dibujos y textos definitivos con lápiz azul, que no fotografía, en el orden deseado.

5.- ENTINTADO: Indicadas a lápiz las zonas de sombras, detalles y expresiones se procede a entintar, para lo cual hay varias opciones según el estilo. En esta parte radica el secreto de la historieta, sólo la práctica creará el estilo. Puede iniciarse con los detalles a pluma, con tinta china negra sobre papel (canson o mayor) de grano fino y luego con pincel de marta o meloncillo (Nos. 2, 3 y 4) las manchas y fondos. Además puede usarse tiralíneas, marcadores o estilografos. Incluso hay quien se auxilia de la acuarela, gouche o hasta de esponjas o dedo, dependiendo del estado de ánimo y actitud del autor. Lo que importa es el trazo suelto.



6.- TRAMADO O APANTALLADO: Opcional según el estilo, se puede hacer directo con letreset o indicándolo, ya sea sobreponiendo un papel translúcido al original, o sobre el mismo original, con lápiz azul claro.



El uso del blanco y negro le da a la historieta más dramatismo y limpieza, logrando efectos en los que el color sería superfluo y distraería. Los clásicos del género son en blanco y negro.



Otro aspecto en la historieta es el título, para lo cual se crea un logotipo característico que esté relacionado con la temática y que puede acompañarse por un símbolo o viñeta del personaje principal u otro elemento unidos al especial tipo de letra.

Así como la rotulación, que en ciertos casos la hace una persona dedicada sólo a esto y que es necesaria, pues el que usa tipografía se ve más comercial, menos estético, hecho manualmente da fuerza y debe reunir las siguientes características:

- solo mayúsculas,
- letras de palo seco.
- distancia mínima entre letras,
- aumentar grosor para destacar frases.

Podemos decir que quién dibuja bien, también puede rotular bien sus imágenes.

ROTULACION DE HISTORIETAS

EJEMPLO DE ROTULACION DE HISTORIETAS DIBUJADO A MANO

¡Ay, maneja las cuentas con la misma crueldad que las tenaces!
¡Las llaguen lo que pida y cinco do faros más.

TEXTO HECHO A MAQUINA

¡Perros entrometidos
¡Vais a tener que lamentarlo!

TEXTO HECHO A MANO

ABECEDARIO TIPO HISTORIETAS

A B C D E F G H I J K L L L M
N N O P Q R S T V W X Y Z

MAL

EJEMPLO DE TEXTO DIBUJADO A MÀNO MAL DISTRIBUIDO

BIEN

EJEMPLO DE TEXTO DIBUJADO A MÀNO BIEN DISTRIBUIDO



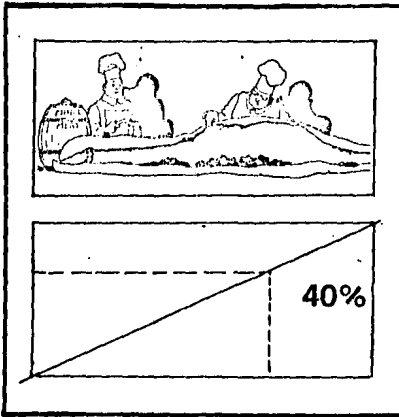
V- IMPRESION

La llegada de la TV y sus narraciones completas en solo media hora hizo que los lectores pidieran historias completas, no 3 páginas semanales, lo que trajo consigo el problema de explicar una historia en pocas páginas, introducir la acción, presentar los personajes, protagonista, hace llegar tarde al final. Todo esto trajo como resultado la creación de presentaciones más completas, los cuadernos o libros, que de 32 a 48 páginas incluyen una o varias historias completas. Esta presentación casi siempre en formato vertical y a tamaño aproximadamente carta es la más indicada por su convencionalidad, para una historieta de calidad.

Al ser la historieta un producto, de tipo cultural, se coloca como el más barato (en comparación al resto) y fácil de distribuir, con fuerza económica e ideológica, producida con criterios mercantiles. Así, son los editores quienes determinan la forma y el contenido, contratan argumentistas y dibujantes. Las exigencias de la producción industrial, ritmo y división del trabajo hacen que no sea una persona quien haga varias partes del proceso creativo, sino cada quien una etapa, así:

El argumentista crea la trama, sugerida por el editor, el dibujante las imágenes, el director artístico dirige un grupo de ayudantes: Quienes completan la parte gráfica: Letristas, fondistas, escenografías, vestuarios y coloristas, luego se clasifica y archiva el trabajo.





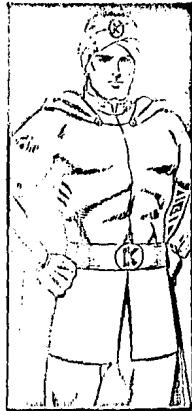
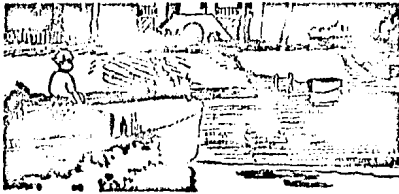
Los originales deben hacerse 40% más grandes del tamaño en que se publicarán. Lo más práctico es sacar una diagonal del tamaño a reproducir trazandola hasta cortarla en el tamaño deseado cerrando la línea vertical y horizontal. Del original podemos señalar varios tipos, según la técnica:

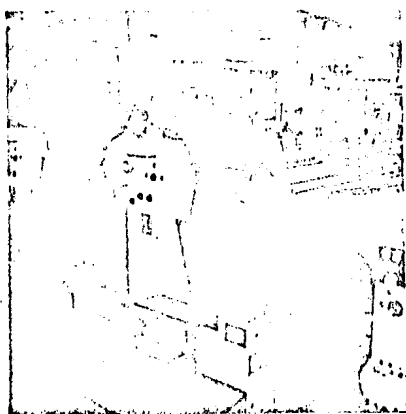
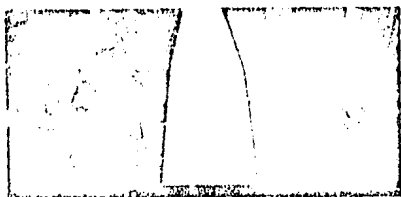
1.- A una tinta: Negro Pluma Sencillo. Sólo mancha negra sobre papel blanco.

2.- A una tinta: Negro Pluma Tramado. Se logran grises con tramas incorporadas mecánicamente.

3.- A 2 tintas: Pluma tramado. Pueden lograrse infinidad de medios tonos, economizando.

4.- A 4 tintas: (negro, magenta, cian y amarillo) Pluma tramados. Todos los colores posibles.





Ya sean a color o en blanco y negro, pueden imprimirse en tipografía, huecograbado o en offset. El medio más usado es fotomecánico, reproducción fotográfica del dibujo, y es el offset, ideal para grandes tiradas. En caso de que sea a colores, debe sacarse una selección de color mediante el fotolito para luego obtener las plaques de cada tinta e imprimir.

Los costos de impresión son variables y pueden generalizarse en:

| | |
|----------------------------------|---------------------|
| Elaboración, argumento y dibujo: | 10% del costo final |
| Impresión: | 40% del costo final |
| Distribución: | 40% del costo final |
| Utilidades: | 10% del costo final |



Aspecto importante en la impresión es tener conocimiento de lo que son los Derechos de Autor, defensa para el creador de un producto cultural, que lamentablemente no son siempre bien utilizados o manejados. Sino más bien ideados para la explotación mercantil de las ideas.

Originalmente son propiedad del autor, quién los puede vender a la editora para que esta los explote comercialmente, obteniendo esta mucho más de lo que pago; también puede negociar su concesión en base a regalías, lo que le reportará al creador más beneficios. Ejemplos de dos manejos muy contrastantes de esto lo fueron los creadores de Supermán, Siegel y Shuster, que vendieron sus derechos en unas monedas y nunca recibieron nada de las millonarias ganancias producidas por el personaje, lo que sí hizo Burroughs con su Tarzán, que hasta la fecha reporta ganancias a sus herederos.

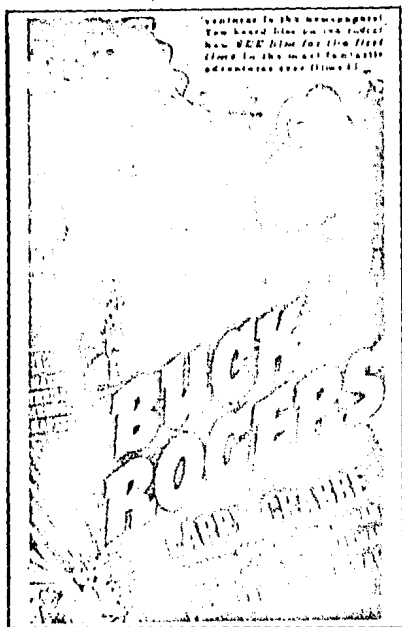


VI- POSIBILIDADES ESTILÍSTICAS E ILUSTRATIVAS

Al desarrollarse dentro de la sociedad, la historieta influye y a su vez es influida por otras formas culturales, lo cual va conformando variantes o características tanto en su forma como su contenido, así el comic se ve relacionado con:

TEATRO: Sin duda la primer influencia, de él toma temas, diálogos, escenografías, estética y sobre todo, estructuración.

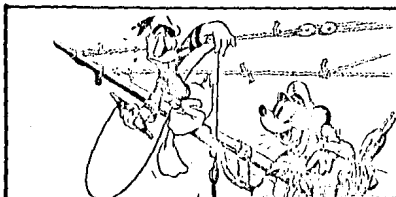
RADIO: Aporta al comic recursos que este usa para suplir la ausencia de sonido. Y sobre todo un intercambio de personajes, actuando ambos como los medios más penetrantes, ¿hay alguien en este



país que no conozca a Kalimán?, sobre todo en sitios rurales.

LITERATURA: El comic ya en sí literatura, llamado literatura de la imagen, es una adaptación visual de un texto. Sin embargo siempre ha fracasado al manejar la gran literatura, que con su gran riqueza, estética logra imágenes mentales chocando con la simpleza y economía espacio-temporal del comic. De ahí que se dice que sublitteraturas (novelas, ensayos) se prestan más para su paso al comic, claro que todo es literatura y el comic es parte de ella.

CINE: Ya se ha dicho bastante sobre su íntima relación, donde ambos usan situaciones, técnicas, personajes, mitos, tipologías, terminologías y manipulan al público, así como logran niveles estéticos muy altos. La influencia del cine en el comic es pues, innegable, claro que en el comic las limitaciones son menores y se logran increíbles resultados.



DIBUJOS- ANIMADOS:

Producto de la unión cine-historieta nace este medio, cuya relación es evidente, perdiéndose incluso la noción de donde surgieron ciertos personajes, que incursionan con igual éxito en ambos.

FOTOGRAFIA; Impacta al comic en varios aspectos, ya sea como auxiliar o documentación al tener un archivo de donde extraer ideas o rasgos y a su vez como ideal a reproducir, es decir el buscar un realismo casi fotográfico; el aspecto más interesante es usarla como elemento visual, incorporandola al comic moderno como lenguaje icónico de vanguardia empleada como

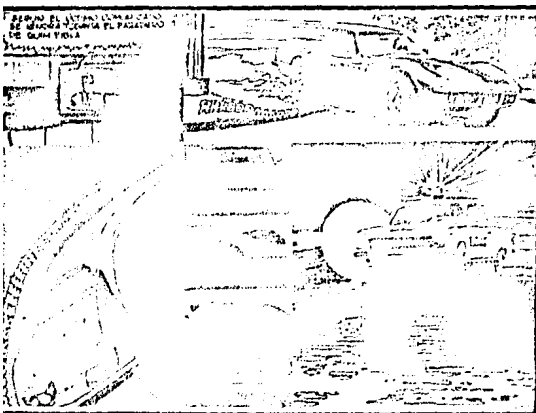
complemento de la viñeta tradicional surgiendo así un género híbrido de posibilidades magníficas, aún mayores utilizando otros elementos icónicos (grabados, símbolos, documentos, líneas, etc.).

Precisamente el uso de estos último recursos forma parte esencial en el desarrollo del presente proyecto, y sobre todo redondeado una vez comprendida la necesidad de calidad en el visual, para lo cual debe analizarse lo siguiente:

PINTURA

El comic es un reflejo de las tendencias plásticas más importantes y sobre todo, las del momento. En esta relación con la pintura actua sobre todo la formación profesional de los dibujantes, casi todos con estudios académicos en la rama pictórica, lo que trae consigo una respetable calidad estética.

Ejemplo de esta relación se da en la pintura fantástica, Frazetta como ejemplo, que unen lo académico pictórico a una fantasía y riqueza mítica impregnada del comic.



Pero el ejemplo más claro de la relación es que el comic formó parte expresiva del Arte Pop, tendencia explosiva visualmente, detonante del desarrollo actual del Diseño Gráfico, y que incorpora al arte los conceptos historicísticos de planos, manchas de color, línea negra, onomatopeyas, simplicidad, grafismo y sobre todo el elevar a la calidad artística lo cotidiano, implicando así la creación de un arte más utilitario, fundamento del Diseño Gráfico como tal.

Es así como los estilos pictóricos originan estilos historicísticos, tenemos los más importantes:



42



MANIERISMO: Escuela barroca del siglo XVI, que busca el rebuscamiento en la composición y en la figura humana (posiciones forzadas, formas serpenteantes y dinámicas) y efectos poéticos de luz y color. Al manierismo le tocó la labor de armonizar lo sistemático del medioevo con el culto estético renacentista y el pensamiento racional, su mejor representante es Miguel Angel. Todo esto desemboca en el comic, principalmente los de acción le deben su forma básica, sobre todo lo que denominamos el:

Estilo Marvel

Característico de la editora americana Marvel Comics, se basa en: Movimiento constante, retorcimiento de figuras.

Ángulos y puntos de vista rebuscados.

Perspectiva muy cambiante.

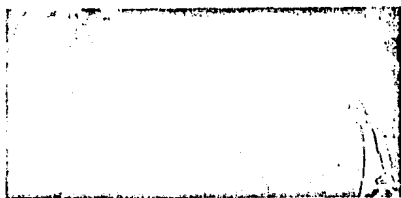
Anatomías exageradas.

Vivos colores y amplias manchas de pincel dramatizando.



BARROCO: Siglo XVII, nacido en respuesta al Renacimiento, busca la profundidad, dinamismo basado en el uso de líneas oblicuas, curvas, retorcimientos espectaculares, impetuosos, disolución de elementos en penumbra y efectos luminosos, desembocado en una acumulación y desnaturalización de formas, inquietas, emocionales y pasionales, en pocas palabras excesiva ornamentación. Lo que traducido a la Historieta nos lleva también a un **BARROQUISMO**, que se da en los clásicos del comic, Hal Foster y Burne Hogart, caracterizados por ricas escenografías, anatomías perfectas, tipificación de personajes, dramatismo y agilidad, todo ello expresado con una línea

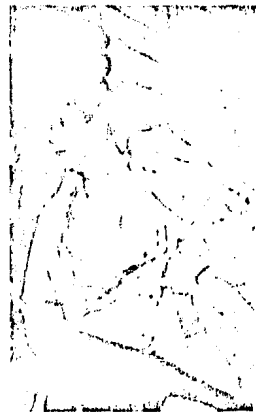
FAUVISMO: 1era. revolución artística del siglo XX, busca la exhaltación del color puro, construyendo espacios con un uso desenfrenado del color, simbolizando la pasión, aspectos que entran de lleno en el comic, que se basa en el contraste de manchas o colores.



EXPRESIONISMO: Surgido a inicios de este siglo como un impulso emocional expresado violentamente expresa trágicamente la angustia de la época con una deformación de imágenes, usando colores pardos y oscuros, con una total indiferencia a forma y color, buscando sólo lograr el efecto satisfactor. Este estilo se



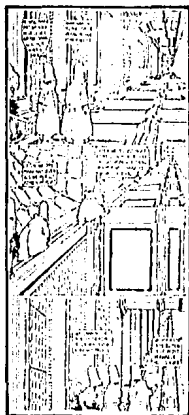
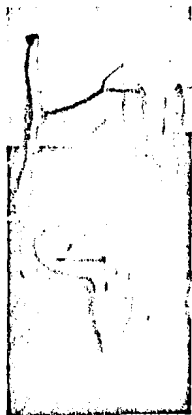
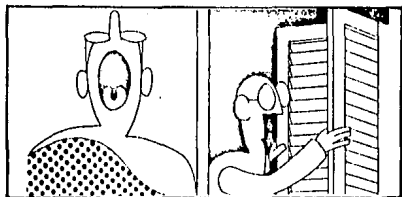
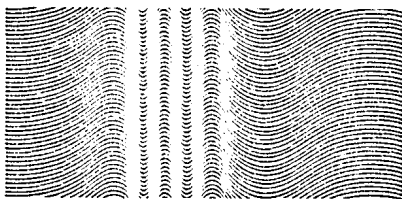
preciosista, creando tonos mediante achurados, líneas o puntos, logrando realismo pero con rasgos muy artísticos.



transporta directamente a la historieta, en donde Breccia es un representante clásico, con características como tensión dramática, violenta, extraña, con rasgos inconclusos, trazos y manchas abstractas, con experimentos técnicos como texturas, raspados, collages salpicaduras, etc.

SURREALISMO: Aparecido en el inicio del siglo XX, sostiene la predominancia del subconciente y la imaginación sobre la razón. Libera el instinto, la intuición y el sentimiento. Logrando imágenes con símbolos intrigantes, enigmáticas, originales y experimentales, que conforman un estilo que se traduce a fotografiar sueños, es decir, exacto en cuanto a formas pero irreal en cuanto a su lógica. En la historieta se dan influencias inminentes, tanto en ambiente, como en "Felix the Cat", como en el estilo, en "Little Nemo", verdadera obra maestra por su onirismo maravilloso.

OP ART: Arte del movimiento, surge a mediados del siglo, busca lograrlo mediante transparencias y sobreposiciones, su máximo representante es Vassarely, Deriva estilos en historieta donde se utilizan elementos geometricos, contrastes, figuras estilizadas y libres, líneas cinéticas, comunes en ciencia ficción.



HIPERREALISMO: De las últimas tendencias, lleva el realismo a la imitación fotográfica, sobre todo de elementos cotidianos. Meticuloso, inquietante y frío también lo encontramos en la historieta, en donde se da la FOTOGRAFICA, con dibujo pulido y cuidado, principalmente a medias tintas y buscando lograr efectos muy realistas que también pueden buscarse con pura línea, que es igual de fiel pero con más caracter y libertad.



DISEÑO GRAFICO

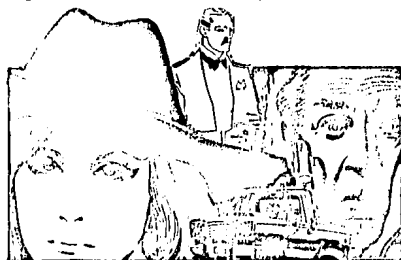
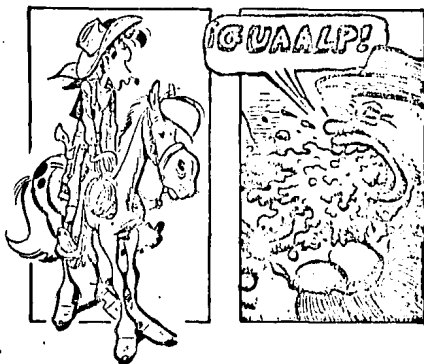
Consideramos que también ha aportado su influencia en el comic, sobre todo con la explosión publicista actual, lo que lleva al comic elementos que van desde el uso de tramas hasta la creación de estilos más gráficos, estilizados, que se ubican como híbridos entre lo caricaturesco y lo realista, pero buscando una visión más personal y a la vez más impactante de la realidad.

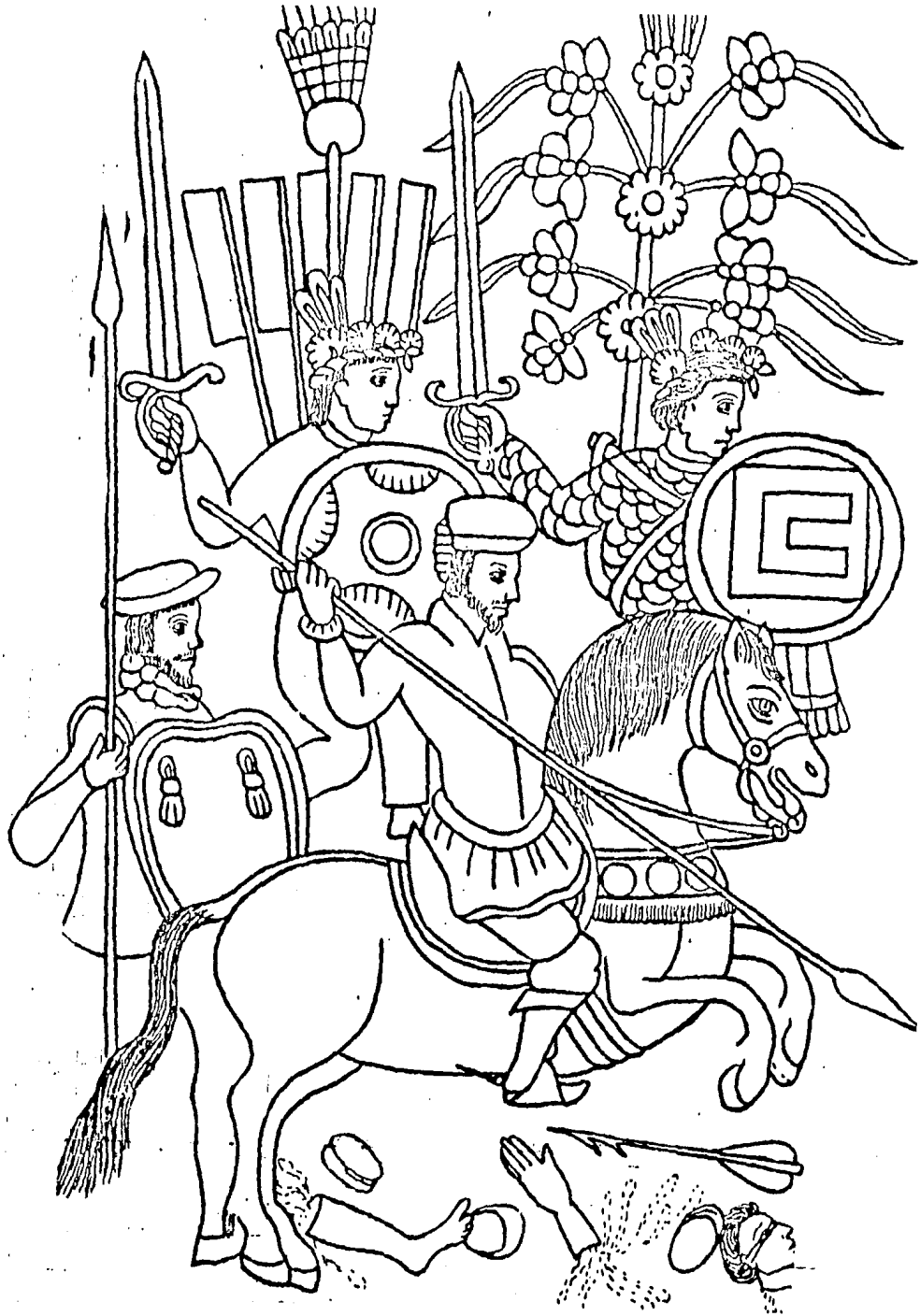
Sin olvidar el uso de historietas publicitarias, recurso efectivo y muy solicitado por diseñadores gráficos.

Se caracteriza así por un manejo particular del dibujo, usando contrastes fuertes, claroscuros, detallando solo las zonas más expresivas, trabajando fondos más simples esbozados linealmente pero sin perder realidad, logrando esta de una manera que sea creíble pero a su vez fantástica, usando el principio del surrealismo de "pintar sueños", aspecto que es ideal para el comic, versión estilizada más gráfica en cuanto al dibujo, economía y simplicidad de líneas, dinamismo y variedad en el montaje, es la opción más interesante en el comic actual, lo que aunado al uso de otros elementos icónicos presentara una versión trabajada más profesionalmente y personalizada, que logre el éxito comercial y estético.



Otras tendencias en el comic que tienen un poco de todos los estilos pictóricos son la **CARICATURA**, que se basa en la exageración y deformación, en la que incursionan grandes maestros como Picasso o Lautrec y que en el comic se utiliza para humorismo y parodias. Y tenemos además los comics **MARGINALES**, influenciados por los movimientos Underground y que no respetan las normas básicas, llegando a deformaciones interesantes pero muchas veces de mal gusto.





HISTORIA
DOCUMENTACION

VII- PERSONAJES

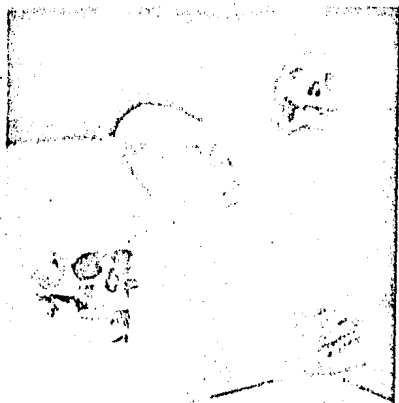
1) ANALISIS ETNICO PSICOLOGICO

a) Los indigenas

En el occidente había gran diversidad de culturas, la región estuvo habitada por olmecas, tarascos, nahuás y chihimecas, sobre todo estos últimos, que a su vez se dividían en comunidades menores de bapanes, cazcanes, coras, guachichiles, huicholes, tepehuanes, tecos, etc.

Sin embargo, pese a esa variedad, la mayoría de ellos reúnen ciertas características comunes, entre las que están el cráneo braquicéfalo, cabeza ancha y corta, circunstancia acentuada por que practicaban la deformación creaneana mediante tablas que presionaban la parte frontal y occipital del cráneo, práctica por cuestiones estéticas y en todas las clases sociales.

En cuanto a los rasgos, se señala generalmente un origen asiático, producto de inmemoriales migraciones. Los rasgos de los indígenas del occidente eran, al igual que los del resto de



mesoamérica, 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 pomúlos anchos y salientes, los ojos grandes y oscuros, colocados horizontalmente. La nariz curva y ancha en la parte inferior. La boca grande con gruesos labios y dientes muy blancos. El mentón es redondo y lleno, sin vello facial.

El cuello es corto, la nuca ancha, pecho prominente, caderas fuertes, piernas musculosas y firmes, manos y pies pequeños. El hombre es



fornido y de estatura menor que mediana. La mujer es regordeta y más baja.

Fríos y reservados ante los extraños, se les ve tristes y melancólicos, sin embargo, entre los suyos es alegre y festivo. Aunque es poco imaginativo, es diligente y perseverante, bien puede aprender un oficio desempeñándolo aceptable pero nunca destacadamente. En cambio es ingenioso, de buen humor, agudo, arrogante, por imitación y comparación aprende, y sobre todo es ambiguo para obtener ventajas. Es desunido con otras comunidades, pero en la suya

es muy firme, con gran obediencia a los ancianos y a los más fuertes. Además es muy religioso y supersticioso.

b) Los españoles

Como pueblo europeo, pertenecen a la llamada raza caucásica, claro que esta fuera de época esto de las clasificaciones más que raciales racistas, pues hay muchas variantes que hacen imposible una tajante clasificación, podemos decir que son de la variante mediterránea o latina, herederos directos de la cultura romana, lo que se une en los españoles a la herencia árabe, dando un tipo europeo muy particular.

Procedían del centro y el sur de España (Castilla, Extremadura y Andalucía), sus fisonomías con rasgos árabes alargadas, ojos oscuros, barba cerrada y cabellera negra. De mediana estatura, delgados, manos y pies pequeños. Los había también de cabello rubio o castaño, más altos, nariz romana y poblada barba, con tonos de piel del pálido hasta el rosa y colores claros de ojos.

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. Amigo de las diversiones, mujeres, juego 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 como a grandes fracasos.



Venía dispuesto a todo, menos a trabajar, buscaban lograr la "hacienda", el poder vivir bien, y este afán lo hizo caer en desmanes mayores en cuanto era menor la riqueza obtenida, su frustración la proyectaba en el indio, de ahí que las regiones más pobres serían las más revueltas, como es el caso de la región.

Los españoles de la Nueva Galicia venían de un sitio agrícola ganadero, de cerrada economía, nula industria y poco comercio. Eran hombres antes pobres, sin cultura ni tecnología, deseaban por esto tener y ordenar unas cuantas vidas. Los conquistadores originales son sustituidos poco a poco por otros hasta ir conformando al Neogallego.

Eran hombres ágiles, diestros en la doma y monta de caballos, pomposos al hablar, combinaban el lujo con la rusticidad. La mayoría vivía sin trabajar, de sus rentas o encomiendas



formando una aristocracia urbano-rural. Además estaban los mercaderes, los capataces y mayordomos y otra minoría formada por labradores, sastres, zapateros, panaderos, herrero, carpintero, platero, barbero y rara vez boticario o médico, estos sí muy trabajadores y ahorrativos.

Origen de los neogallegos:

| <u>Provincia.</u> | <u>1530</u> | <u>%</u> | <u>1548</u> | <u>%</u> |
|--------------------|-------------|----------|-------------|----------|
| Castellanos viejos | 28 | 24.6 | 75 | 23.6 |
| Andaluces | 26 | 22.8 | 70 | 22.9 |
| Extremeños | 20 | 17.5 | 59 | 15.4 |
| Castellanos nuevos | 11 | 9.6 | 43 | 13.5 |
| Vascos | 9 | 7.9 | 19 | 6.2 |
| Leoneses | 8 | 7 | 20 | 6.3 |
| Gallegos | 2 | 1.7 | | |
| Otros | 10 | 8.9 | 32 | 13.1 |
| total | 114 | | 318 | |



2) VESTIMENTAS

a) Indígenas

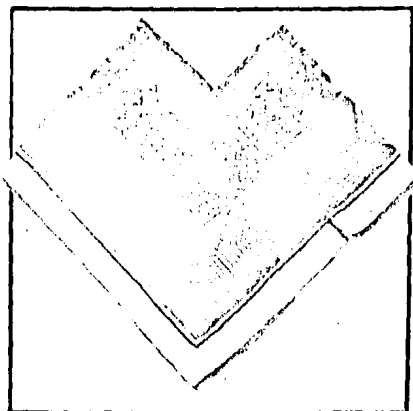
La base fundamental de los ropajes indígenas es sencilla, pocas prendas pero prácticas y bien adornadas, en el occidente se utilizan las mismas que en toda mesoamérica y que son básicamente:

Masculina: El taparrabos o maxtlatl permite libertad de movimiento en sus dobles que se guardan objetos pequeños, incluso quitárselo y usarlo como cuerda o anudando varios y emplearlo como camilla.

Además el Timantli, mantas, tilmas, capas que van de acuerdo al rango.

Luego surge un calzón ancho de cuero o ixtle, y un blusón sin cuello, fajado a la cadera. Completado con huaraches, tocado, sayal o toga.

En el occidente usaban adornos de metal (cascabeles, broches, anillos, láminas cocidas a la ropa) y de concha, caracol o piedras preciosas. Los nobles usaban el Tentli, objeto colocado entre barbilla y labio inferior.



Una vez llegados los españoles, la ropa no cambia mucho, usando el calzón mencionado pero sin usar botas, zapatos, objetos repudiados por los indios, e introduciendo toscos sombreros de paja o fieltro, conservando siempre el pelo suelto y largo. Femenina:

Huipil: Con abertura en cabeza y brazos, de lana y bordado en alegres colores, sobre el blanco predominante, el brazo descubierto desde el hombro, por su amplitud, metiendo brazos y al sentarse los pies permite su uso como tienda para el frío. Una variante es el Quechquemiltl, camisa triangular.

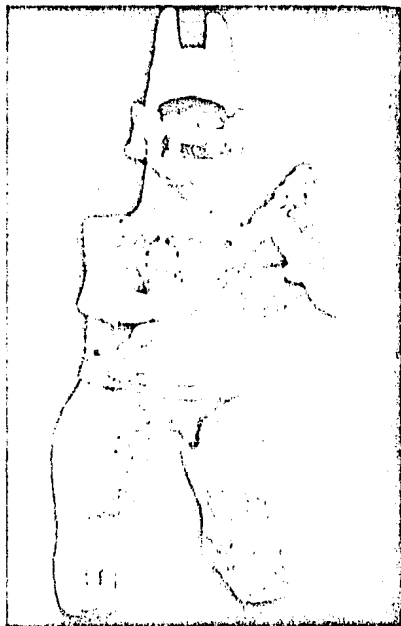
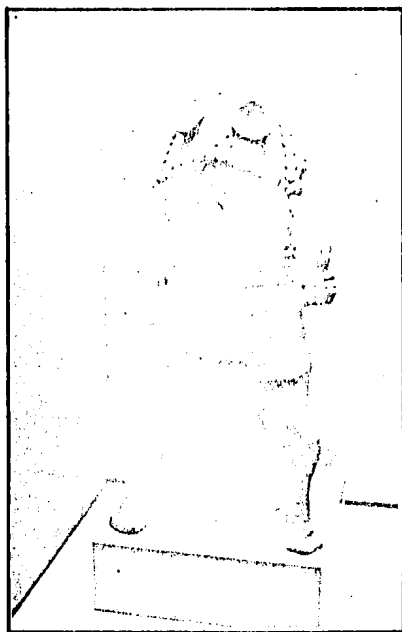
Se usaban también blusones hasta los pies fajados en la cadera, faldas de varios largos.

Se adornaban las telas con tintes animales y vegetales así como plumas. Eran de ixtle o de lana. Usaban el pelo largo o trenzado con flores, todos estos ropajes perduran hasta nuestros días por su funcionalidad.



Atuendos guerreros: Los indígenas del occidente nunca fueron resistencia organizada, al ser pueblos distintos, sólo formaban guerrillas locales que ocasionaban constantes pero infructuosas revueltas. En cambio los tlaxcaltecas y aztecas aliados de los españoles estaban divididos en regimientos caracterizados por colores y símbolos distintivos.

Los occidentales solían pintarse cara y cuerpo, algunos luchaban desnudos, otros con penachos y estandartes acompañados por trompetas, caracoles, cuernos o profiriendo gritos, atacando por sorpresa o emboscados, prendían fuego a las construcciones,



tomando prisioneros para sacrificios o esclavos algunos cortaban cabezas como trofeos, canibalismo religioso.

el equipo básico es: Arco y flechas, algunas veces envenenadas, macanas de madera con filos de pedernal o de obsidiana, mazas o porras con formas de estrella, piña o globos, todas ellas para la lucha cuerpo a cuerpo. Además de hachas de piedra, hondas, lanzadardos, lanzas y jabalinas.

Utilizaban también cascos, petos acolchados de algodón y cañas (ixcahuipilli), escudos redondos (chimalli), protectores de muñecas y adornos de oro y cobre, brazaletes, orejeras etc.



b) Españoles.

Los conquistadores no eran un ejército, sino un grupo de aventureros, civiles, empresarios y socios. Sus equipos eran conseguidos por su cuenta, simple ropa civil adaptada, pocos tenían armaduras o equipos completos, y algunos eran ya anticuados, una vez lograda la conquista, el traje civil siguió mezclado con armas, pues la región era muy peligrosa.

Masculina: Las autoridades vestían lujosamente, las prendas más usuales son:

Jubón: Va de hombros a cintura, ceñido y ajustado al cuerpo, con mangas pegadas al hombro, ajustadas o sueltas.

Coleta o Cuera: Similar al Jubon pero con faldones que no pasan de la cadera.

Calzas: Cubren holgadamente el muslo, completadas con media de seda o lana.

Ropon o sayo: Capa suelta sobre los demás vestidos.

Gorguera: Cuello plegado en



forma de tubos que poco a poco va creciendo, lo usan las damas también.

Estas prendas se hacían de lino, seda, damasco, gamusa, tafetán o terciopelo según la calidad y ocasión.

Sombreros: De ala ancha y copa baja, luego se usan de copa alta y ala pequeña adornados con cordones y hebillas. También se usaba la boina o gorra de terciopelo, tocada con plumas, airones o toquilla.

El pelo se usaba cortc, con bigote y barba, evolucionando esta a quedar sólo al centro.

Femenina:

Jubón: Mangas pegadas a hombros, de armar o doble manga.

Verdugado: Para ahuecar falda, de raso o damasco,

Basquiña: Falda de gala de gran vuelo con pliegues que forman la cintura, adornos en pasamanos y fajas de terciopelo con oro.

Mapto: Capa suelta sobre el vestido.

Fadellín: Sobre la falda, de raja o paño, ribeteada en plata.



Borgoñeta: Casco con sobrevistas, viciera móvil y una barbada o babera.

Los soldados en Nueva Galicia también eran aventureros en busca de riquezas o de favores del gobierno, así como nobles que buscaban fama y proporcionaban sus armas, servidumbre y a ellos mismos, esto se dió al establecerse el servicio militar obligatorio para todos los nobles y españoles. El servicio se estructuró así:

Común: A pie, casquete, rodela, lanza, espada, puñal, cota de malla, escarcela y rodilleras.
Propietario de menos de 500 indios: Lo anterior más ballesta o escopeta, dos picas, coraza, 6 docenas de saetas.
De 500 a 1000 indios: A caballo, media armadura de hierro forjado, peto, espaldar, guardabrazos, gorguera, hombrecillas, codales, escarcelas y quiñotes. Todo esto debió aligerarse para evitar la falta

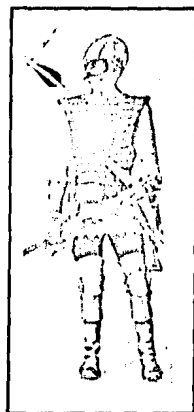
Atuendos Militares: Al estar formado en su inicio por civiles sin fortuna que buscaban ganarla, sus armas eran variadas:

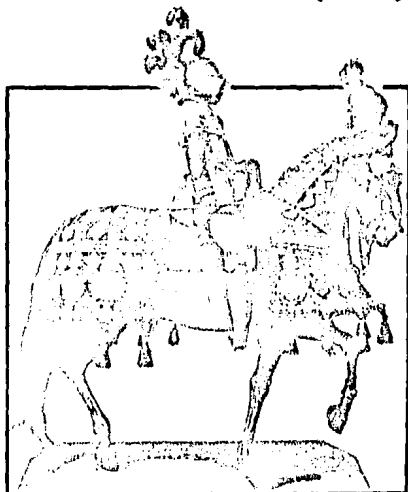
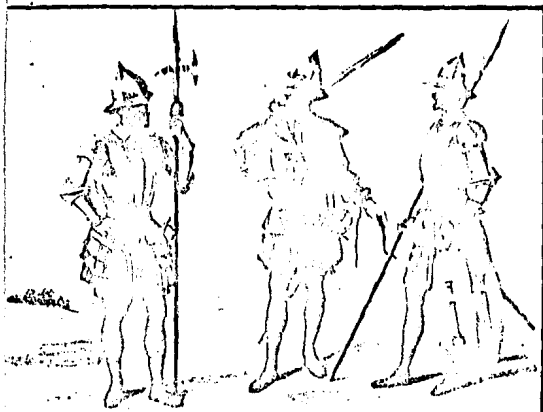
Rodeleros: Equipados con espada larga, tarja, rodela circular, ovalada, o triangular, de fierro o madera forrada de vaqueta.

Brigadinas: Chaleco protector anticuado, sobre camisa de malla, tosco, sin mangas, con tiras de cuero que se unen con remaches de cobre a planchitas de fierro.

Morrión: Casco con cresta y viciera hacia arriba.

Capacete: Copa cónica terminada en punta y alas horizontales.





de aire, calor y óxido que los limitaban.
De 1000 a 2000 indios: Además tres lanzas, 4 ballestas o escopetas, con su frasco, barrena, rascador, pólvora y 200 tiros.

Una vez consolidado el poder central, enviaban de España soldados formales cada 6 meses llegaban destacamentos del Real Ejército Español, con su traje reglamentario para proteger villas y adiestrar a los locales en el arte militar. Portaban banderas y uniformes reales en amarillo y rojo. Entre ellos los alabarderos que no usan armadura sino chaleco rojo, mangas amarillas, morrión, calzas bombachas y largas medias rojas. La infantería conserva el Corselete y capacete de hierro, ya desechado por otras tropas a pie. Además se incorporan al ejército gran cantidad de indios tlaxcalt: cas con sus armas tradicionales y con espadas de metal y técnicas españolas.



3) PROTAGONISTAS

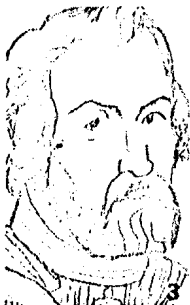
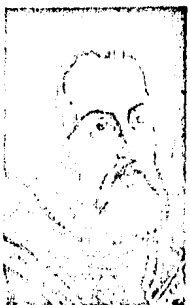
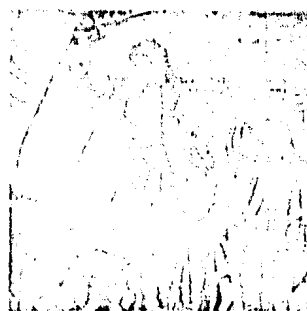
La Historia no es algo frío y muerto, sino la huella viviente de lo que han hecho los hombres, y son precisamente hombres los que hacen la Historia, en cuanto a la Conquista y colonización del Occidente de México, discutidas y polémicas personalidades se dieron cita para plasmar esa etapa de nuestra historia. Y aunque se cuentan por miles lógicamente, son unos cuantos los que ocupan papeles determinantes en el forjar tales hechos, por riguroso orden de aparición, aquí los tenemos:

1) NUÑO BELTRAN DE GUZMAN. Conquistador del Occidente" (Fin del s. XV-1544).

Proporcionada estatura, discreto, bien hablado, origen noble y doctor en leyes, animoso, aventurero, activo, autoritario, soberbio, cruel, destructor, vengativo, mujeriego, en fin, uno de los Conquistadores más sanguinarios y criticados. (Ilustración de José Bardasano. Breve historia de México, pág 222, Fernández.)

2) CRISTOBAL DE OÑATE. "Fundador de la Guadalupe Definitiva" (1505-1567)

Animoso, leal, honorable, valiente, arriesgado, generoso humanitario, confiable, todo un caballero. (Escultura Degollado).



3) HERNAN CORTES. "Conquistador de México" (1485-1547)

Buena estatura y bien proporcionado, delgado, pecho alto, barba castaña, gran señor siempre bullicioso, activo, ambicioso, sereno, enérgico, decidido, activo, insensible, elocuente, audaz, y que más se puede decir, una vez lograda la conquista es el amo y señor, el peor enemigo de Nuño. (Retrato, Crónica del traje militar en México pág. 22, A. de M.)

4) PEDRO DE ALVARADO. "Tonatiuh, El conquistador Rubio" (1485-1541)

Rubio, alto, bien proporcionado, buena presencia, llamado Tonatiuh por los nativos, sin embargo era





criminal, desalmado, cruel, arrogante, además de arriesgado, activo, severo, aventurero, irreflexivo, después de ser uno de los principales conquistadores, goza de gran fama, que de nada le servirá. (Retrato, Crónica del traje militar en Méx., pág. 23, A. de M.)

5) BEATRIZ HERNANDEZ.

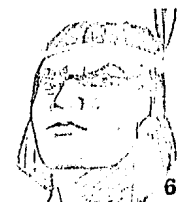
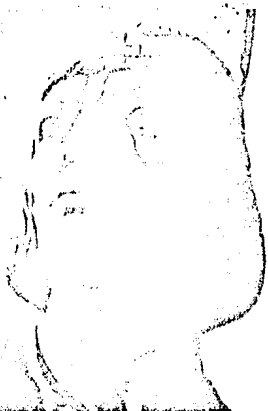
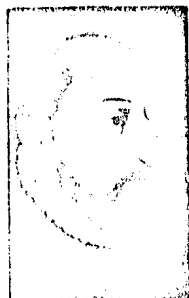
"Lider de los tapatíos"

Mujer valerosa e impulsiva, esposa de Sánchez de Olea. Activa y de "armas tomar", es ya un símbolo en la historia local (Escultura de Rafael Zamarripa a espaldas teatro Degollado).

6) TENAMAXTLI.

"El mas fiero de los cazcanes"

Caudillo cazcan, orgulloso, rebelde y fiero, es el líder de la revuelta más importante. (Escultura



en el parque Alcalde).

7) DON ANTONIO DE MENDOZA

"El energico Virrey" (1492-1552)

Culto, mesurado, inteligente, recto, Virrey que consolida el poder hispano, y violento cuando así lo cree necesario. (Retrato, Historico, de la Ciudad de México, pág. 23, Salvat).

Estos son los principales protagonistas en la creación de lo que sería la Nueva Galicia, junto con muchos más, todos ellos defendidos y atacados, actuando siempre de acuerdo a sus ambiciones y sentimientos, la Historia les ha dado su lugar, adecuado o no, debemos ser conscientes de su carácter humano, y como tales actuarán para bien o para mal.

VIII- AMBIENTACION

1) PAISAJES

El Occidente de México es una zona esencialmente montañosa y abrupta, con algunas partes llanas, desérticas y también valles, todo esto propicia aislamiento cultural. En los llanos del occidente la tierra es seca y de difícil riego. En tiempo de aguas crece hierba alta que se seca en invierno. La poca agua que hay se obtiene de profundos pozos o estanques.

Las plantas espinosas marcan el paisaje, los árboles son pocos, y la vegetación es dura y aspera, analizaremos los distintos paisajes que vieron los colonizadores en su peregrinación por la región, influenciados por el territorio tan particular:

La primera villa se ubicó en lo que hoy es Nochistlán en Zacatecas, buscando un lugar que uniera al occidente con el Pánuco, el lugar era semidesértico, y en medio de la región cazcana, lugar de indios agresivos y primitivos.

La segunda villa busco parajes más agradables y seguros al pasar al occidente de la ribera



del río Santiago, cruzando la barranca de Oblatos hacia el poniente, a lo que hoy es Tonalá, en donde encuentran agua suficiente, tierras fértiles y mano de obra indígena.

Por cuestiones políticas deben regresar al oriente de la Barranca, a Tlacotán, en donde hay buenas condiciones, agua, suelo y mano de obra, sin embargo seguían en la zona cazcana, y aunque se atrincheran y en teoría era un buen lugar protegido por la barranca, al estallar la revuelta cazcana logra resistir, pero deciden abandonarlo al quedar en lamentables condiciones.

El lugar elegido como localización definitiva es en la margen poniente del Río de San Juan de Dios, el Valle de Atemajac. El lugar fue mal elegido, el terreno es del tipo prairie arenoso, típico de climas áridos y templados. El subsuelo es de piedra pómez o jal. La vegetación es delgada y de mala calidad, no hay manantiales importantes, los





montes y sierras están alejados y la piedra es mala para construir. La región cuenta con arroyos pequeños. En invierno y en verano es seco, caliente, llueve de junio a septiembre, cuando aparecen gramíneas, tabachines y otras especies.

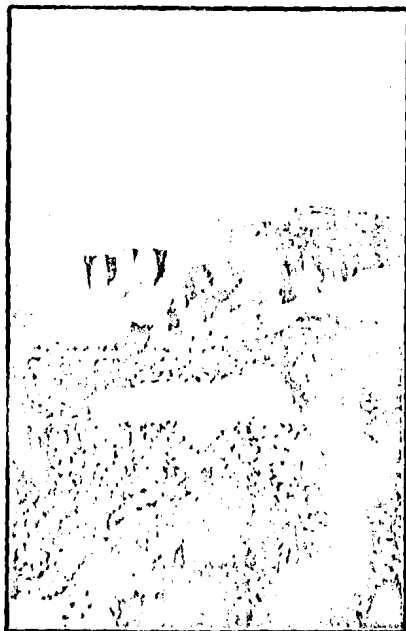
Según descripción de un colono: "Se eligió el sitio por ser extenso y llano, fácil para maniobras de caballería, la estrategia militar o para correr si atacan los indios, tiene buen arroyo, manantiales, salidas fáciles....".

Esta diversidad de opiniones no nos interesa, lo cierto es que bueno o malo, el lugar elegido es este, y con el tiempo dará origen a la ciudad más bella de la nación, claro, según los tapatíos.

2) FLORA Y FAUNA

Vegetación

Se divide la región en cuatro áreas principales:



- a) Costera: Matorrales subtropicales, bosques espinosos con lunares de palmeras. Bosques tropicales subdeciduos.
- b) Centro-Sur: Grandes extensiones de matorral subtropical y bosques de pino y encino.
- c) Montañosa: Bosques de pino y encino, al disminuir la altura matorrales subtropicales y zacatales.
- d) Norte: Superficies irregulares de bosque tropical deciduo, bosques de pino y encino junto con matorrales y chaparrales.



Fauna

Moluscos: Caracoles (acuáticos y terrestres), ostras, almejas (comestibles).

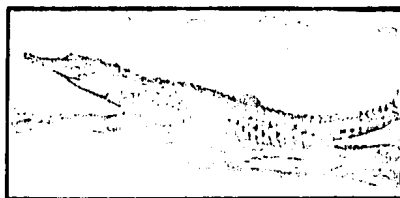
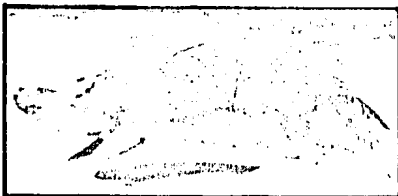
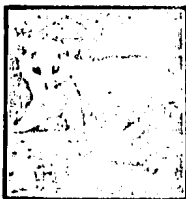
Crustáceos: Cangrejos, camarones langostas (comestibles).

Insectos: Chapulines, langostas, jumiles, hormigas, abejas.

Reptiles: Iguanas, lagartijas, Calmanes (comestibles). Culebras y serpientes (se comen las no venenosas). Tortugas marinas

Peces: Bagres, salmones, pescado blanco, carpas, lobinas, charales, todos ellos de agua dulce.

Anfibios: Ranas, sapos, ajolotes



Aves: Tinamú anelo, faisán, chachalaca, perdíz, codorníz, guajolote silvestre, gansos, patos, cercetas, agachonas, gangas, torcazas y huilotas (comestibles).

Mamíferos: Zari güeyas (No se comen, medicinales). Murcielagos, vampiros, topos. Ardillas, arañas, tuzas (comestibles). Ratas, ratones, armadillos, conejos, liebres (abundantes y comestibles)

Mono araña (comestible pero incapturable). Delfines, marsopas, focas, lobos, coyotes, zorros, osos negros y plateados.

Camomixtles, mapaches, tejones, martas (comestibles).

Camadreas, urones, tlacoyotes, nutrias, zorrillos, berrendo.

Jaguares, pumas, ocelotes, tigrillos, onzas, lince.

Jabalí, tapir, venado cola blanca

Toda esta fauna existente en aquella época ha ido extinguiéndose poco a poco.

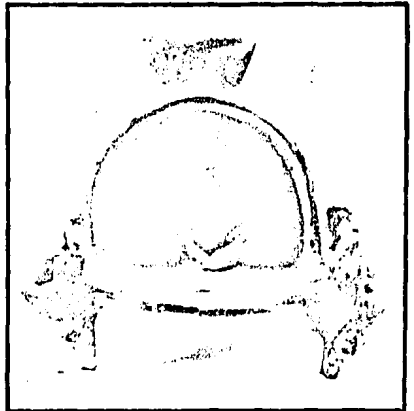
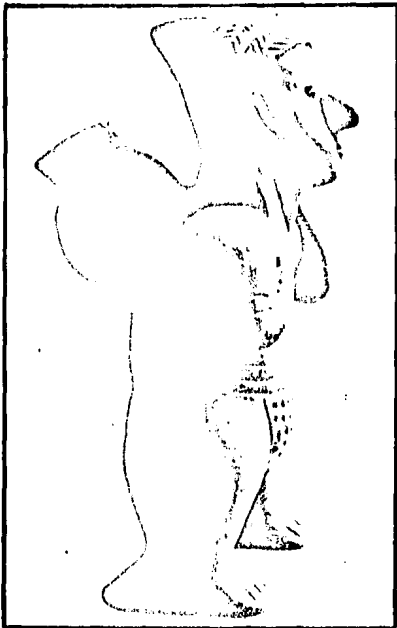


3) TRANSPORTES

Los indígenas se movían a pie, con su tilma anudada al cuello, la falta de la rueda no les restaba movilidad, y así, los "tamemes" cargaban a lomo de todo, con una banda de ixtle llamada

mecapal apoyada en la frente llevaban en la espalda comida, petates, ollas, jícaras, bules con agua, madera, ropa, etc.. Para esta labor se les adiestaba desde niños y había regulaciones y tarifas según el peso de la carga y la distancia a recorrer.

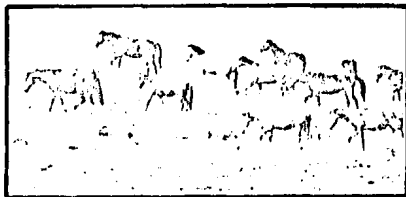
A los nobles o comerciantes indígenas se les llevaba en andas, en literas, sobre todo a los pochtecas, comerciantes que recorrían el imperio llevando y trayendo mercancías y que tenían todo un ejército de tamemes: Traficaban con plumas, metales, piedras, ropa, adornos, hierbas y esclavos.



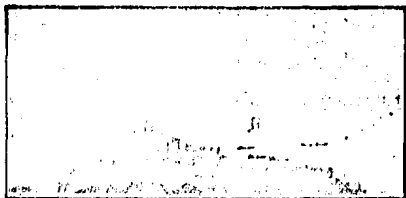
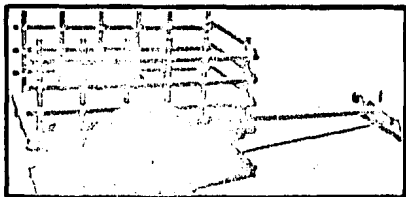


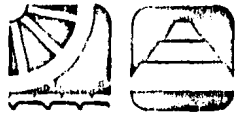
El principal medio de transporte del español era su caballo, determinante en la conquista. Los conquistadores eran expertos y practicaban suertes muy difíciles. El caballo provenía de crías árabes en Córdoba. Al ambientarse al suelo mexicano se va creando el caballo mexicano, de cabeza pequeña, nariz curva, orificios anchos y delicados, venas de la cabeza prominentes, mirada clara, orejas flexibles y patas delgadas pero fuertes, resistente y dócil, pronto se convierte en el medio más noble y útil para transportarse.

Proliferan tanto que se inician los registros, de hierros de cada criador. Sin embargo, a los indios se les prohibía bajo pena de muerte el montarlos, sólo que los necesitarán en trabajos determinados, con el tiempo el mestizo mexicano sería un experto caballista.



Aunque en la capital había carruajes muy elaborados, con plata, oro, paño, seda y los caballos muy adornados, estos lujosos carruajes no se dieron en el Occidente sino solo carros para transportar materiales y jalados por bueyes o por indios con el conductor a pie. En cuanto a los caminos, los virreyes ordenaron abrirlos y perfeccionar los ya existentes, habiendo los de tierra, herradura y empedrados, por donde circulaban caballos, literas y mulas de carga. Las principales vías se llamaban Caminos Reales.



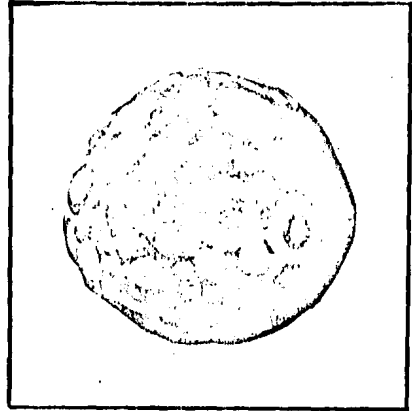


4) CONSTRUCCIONES

Más que construcciones, esculturas sobre piedras enormes dominaban los paisajes del occidente; Los petroglifos, con decoraciones religiosas picadas o cinceladas casi siempre abstractas (rombos, espirales, círculos y rara vez animales u hombres). Su significado es desconocido, pero relacionado con la fertilidad al estar casi siempre junto a ríos y lagunas.

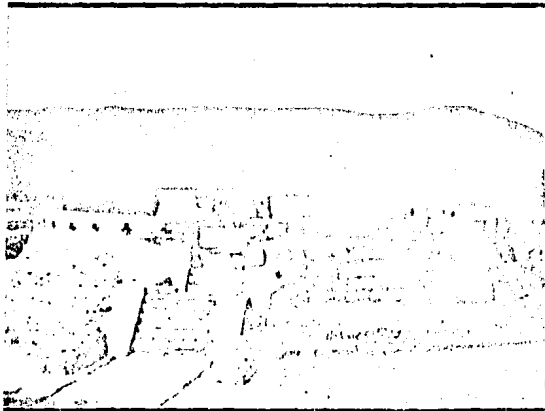
Las construcciones de esta región eran poco preciocistas, más prácticas, prestaban un servicio, sin ornamentos. Utilizaban roca, adobe, bajareques y madera, así como lodo para recubrimiento y aglutinante, al mezclarlo con fibras o someterlo al fuego lograban consistencia.

Sobreviven pirámides por ser de piedra y sobre todo al aprovechar colinas naturales o construcciones anteriores recubriéndolas. Entre estas hay construcciones de piedra

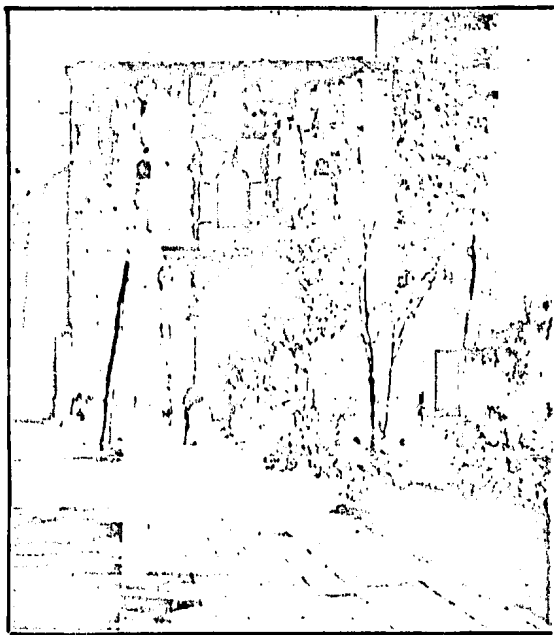
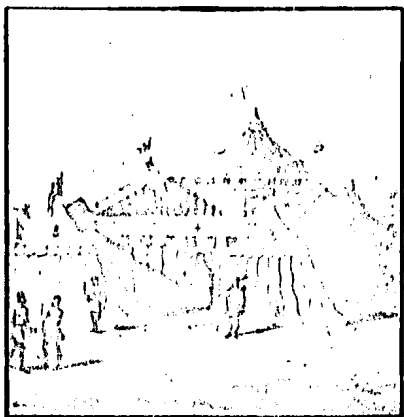


y ladrillos, basamentos, escalinatas, cementerios, plazas rodeadas por plataformas, habitaciones con columnas, altares y calzadas.

En cambio desaparecieron las habitacionales, por ser de materiales perecederos, paja, zacate o madera. Las había con techo de tejamanil y puerta en lo ancho, grandes con terraza techada y abierta al frente, con techo a 4 aguas o cónico y las hemisféricas. Las casas eran de un solo cuarto y puerta de acceso, de planta rectangular, casi siempre las puertas daban a una plazuela y con posibles ampliaciones conforme aumentaba la familia. Las casas se colocaban alrededor de los templos, siempre con una orientación y distribución planeada astrológicamente y aunque nunca hubo ciudades, sí eran unidades urbanas con divisiones de trabajo y sociales.



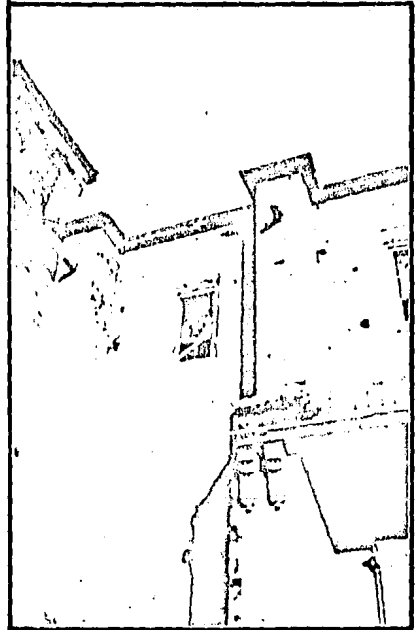
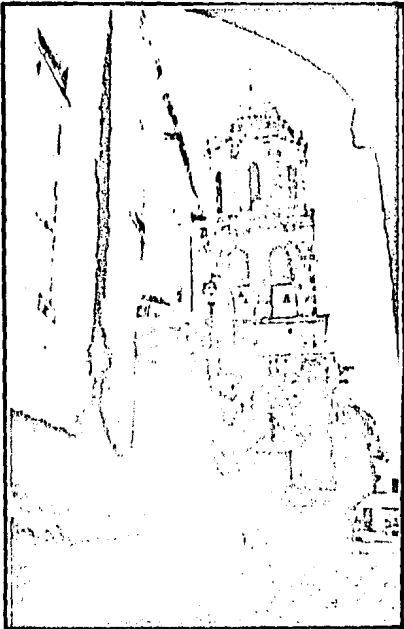
Los conquistadores, al estar en campaña, acampaban "sentando su real" instalando un cuadrángulo defendible, con tiendas elaboradas por sus aliados indios (yaoxacalli o tienda). Toda construcción permanente se hacía bien protegida, así, las primeras haciendas tenían altas murallas, torreones, almenas, así como rejas de hierro en las ventanas y asegurando la puerta con pesadas trancas, viviendo en la casa los españoles y la servidumbre de confianza y concentrando todas las casas rodeadas por empalizadas, viviendo el resto de la población indígena fuera de los muros.



Los primeros intentos de construcción de la ciudad se dan con Nochistlán (primera Guadalajara), villa que contaba con 4 calles horizontales, 4 verticales, con plaza, iglesia, casas del gobernador y teniente, obras públicas, horca y con 52 lotes para casas de colonos, otro intento frustrado fue en Tlacotán que alcanzó tres manzanas, con cinco calles en un sentido y cuatro en el otro, plaza con iglesia al frente y sólo diez casas bien construidas, pobladas por unos cien hispanos, dicho caserío atrincherado con ramas, estacas y piedras.



La localización final es iniciada por 64 familias (240 habs.) y unos cuantos indios, por lo que no podría explotarse mayoritariamente la tierra, creandose así propiedades pequeñas. Inició su crecimiento con el barrio de los mexicas aliados (Mexicaltzingo y Analco), el barrio de Mezquitán, las casas del cabildo, el convento franciscano, que se instalan donde hay indios para evangelizarlos y a su vez atraer más colonos que los pretendían usar como mano de obra, aunado a la construcción de la iglesia de San Miguel, de adobe y primera en la ciudad.



Las casas eran de una planta, con muros de adobe, algunos enjarrados, con grosores según el nivel económico. Hay un patio interno sobre el que gira la vida familiar, techos de teja de madera apoyados en columnas de piedra, pocas eran de cantera, que sólo se usaba para enmarcar puertas y ventanas talladas.

IX- CARACTERISTICAS DE LA EPOCA

1) LA VIDA PREHISPANICA



La vida en el Occidente era sencilla, los poblados vivían de la agricultura, caza o pesca. Todos en chozas de paja agrupadas, contaban con guajolotes, perros, comestibles, vestían con algodón y fibras de maguey que coloreaban con tintes de cochinilla y se cubrían con mantas y plumas.

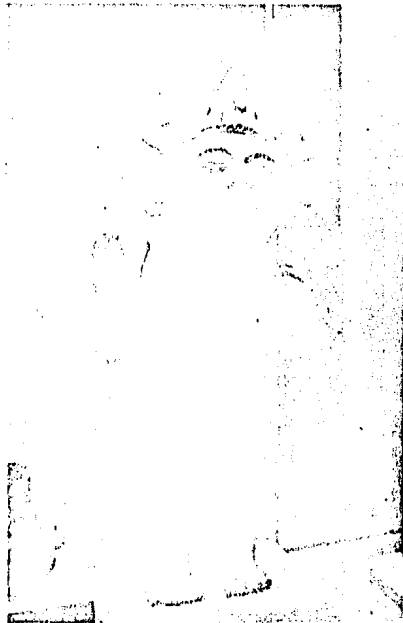
Poseían sus festividades y danzas, donde ingerían pulque y mezcal, hacían sacrificios humanos, hechicerías y comerciaban con otras tribus, cuando no estaban peleando entre ellas.

Era el cacique quién dominaba un territorio, desde una población de la que dependen otras menores, asesorado por un consejo de ancianos, al que acudían también sacerdotes y jefes de villas. A veces el jefe político también lo era en lo religioso, heredando estos puestos a sus hijos o viudas. Existía la poligamia con una esposa principal y concubinas.

Las obligaciones con el señor podían cumplirse con tributos, en especie o servicio, ya sea cultivando,

guerreando o aseando. La guerra se hacía para obtener productos faltantes o esclavos. Las tres clases principales eran pues: Señores, sacerdotes o jefes; macehuales o pueblo y esclavos. El pueblo se divide a su vez en campesinos, artesanos y comerciantes.

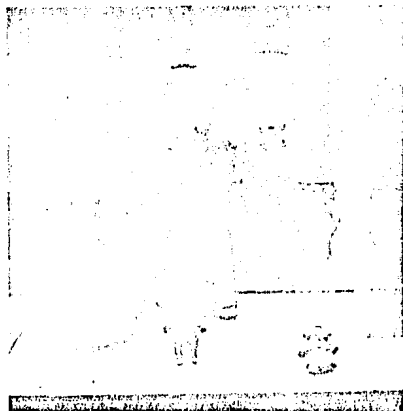
La religión era lo más importante, contaban con sacerdotes, templos para la liturgia y plazas para la meditación. Los dioses son similares al resto de mesoamérica. Los principales son: Tlaloc (fertilidad, agua), Xipe (oro o sol), Tonán (madre) Echécatl (Quetzalcoatl, dios del viento), Huehuetochtli (dios fuego),



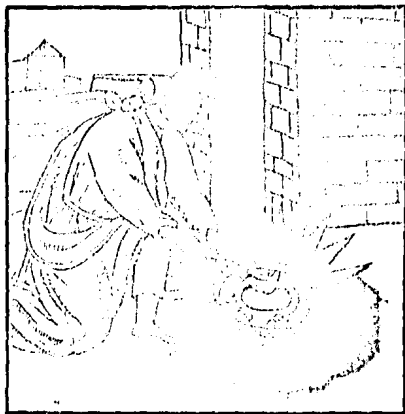
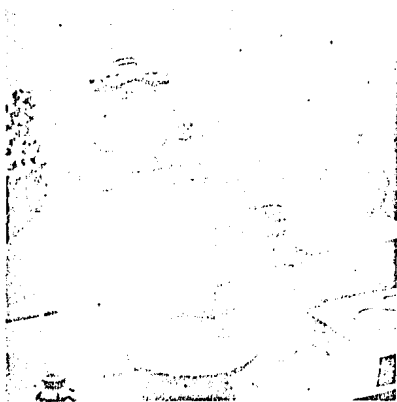


Mictlantécuhlli (muerte),
huitzilopochtli (guerra),
Tonatiuh (sol), Mixcoátl (caza),
Tezcatlipoca (noche). Su culto se
llevaba con las siguientes prácticas:
Sacrificio de prisioneros, sacándoles
el corazón.
Canibalismo ritual.
Desollamiento de la víctima del
sacrificio.
Ayuno y abstinencia sexual,
autosacrificios.
Profecías, hechicerías, ofrendas.
Danzas rituales, o mitotes.
Uso del copal (sahumerios), tabaco
y braceros.
Idolos de piedra y cerámica menor.
Sacerdotes (Teopiques) y templos
(teocallis).

La tecnología era limitada,
se han encontrado molcajetes,
vasijas decoradas, figurillas, hachas,
aros de concha, cabezas de masas
de piedra, malacates, cerámica
plomiza, objetos de cobre y oro;
metalurgia importada de sudamérica
y luego introducida a toda la
región, cerámica policroma, paletas



para moler pintura, silbatos, sellos
de barro, etc.. Los objetos de
metal eran tanto para adornos como
herramientas, usaban el oro, plata,
estaño, plomo, y quizás fué su
máxima habilidad.



2) LA COLONIZACION

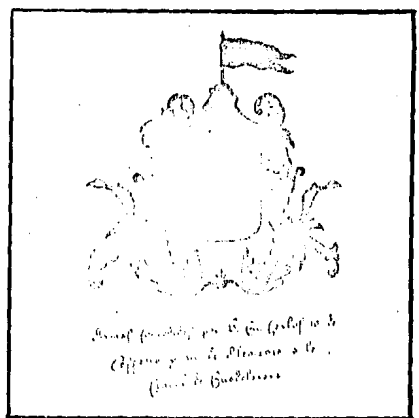
Fundar villas era necesario para consolidar la estructura política, pero políticamente influyen en su establecimiento, los conquistadores buscaban autonomía y apoyo al ir fundando poblaciones, lo que era fácil, bastaba elegir el sitio, reunir colonos, repartir solares y hacer una ceremonia. Lo difícil era asegurar su permanencia, para lo cual había que tener agua suficiente, seguridad, riqueza agrícola, ganadera, mineral o comercial atrayendo colonos y religiosos.



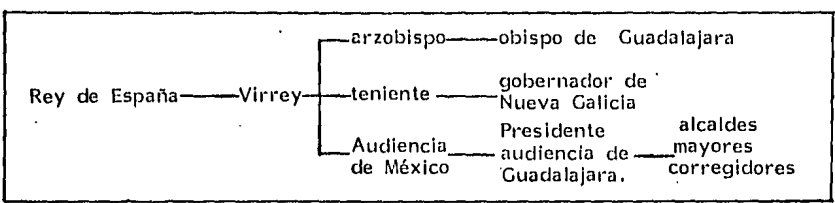
Al inicio españoles e indígenas vivían separados, sólo con el tiempo los indios vivirán en las casas de sus señores, la vida giraba en torno al hogar, donde se hacían negocios, fiestas, se nacía y moría, solo se salía para ir a la iglesia o a las audiencias. En cambio los indios si eran más móviles, por tener que hacer los trabajos fuera de sus humildes chozas. Había pocos indios y aún menos negros, lo que no impedía una rígida diferenciación social, pero no con tantas castas como en el resto del país.



La dificultad inicial era la comunicación, por la diversidad de dialectos, los españoles iniciaban por aprender el nahuatl, sobre todo los religiosos que así evangelizaban, para luego hacer que los demás indios también lo hicieran y se da así una nahuatlización de todos ellos, para luego el proceso a la inversa, para luego el proceso a la inversa, poco a poco ir castellanizando la región.



La organización política del virreinato era la siguiente:



La ciudad carecía de yacimientos, las posibilidades agrícolas y ganaderas eran medianas, la vecina ciudad de Zacatecas, diez veces más grande y prospera reclamaba ser la capital, sin embargo Guadalajara sobrevivió por ser la más cercana al Pacífico y ser más arraigados a la tierra sus hombres (agricultores) y no aventureros o mineros.

La opción que le quedaba era el comercio, que fue su principal impulsor, sobre todo por que estaba mejor organizado en el país que las otras actividades. El tianguís indígena es adoptado, pero pasa

de ser un lugar de reunión y abasto a uno de transacciones y trueques comerciales. Mercaderes ambulantes cruzaban la región surtiendo a los pobladores de mercancías de todo el mundo. En la ciudad circula el tapatío ("Lo que se da por lo que se compra" en nahuatl, equivale a 5 cacaoas, 140 de estos es un real). Los comerciantes eran españoles y la ciudad era su punto de reunión y difusión de mercaderías, movidas mediante arrieros, en base al comercio, poco a poco la ciudad iba creciendo pese a sus escasos recursos humanos y materiales de su inicio como ciudad.



RESUMEN, CONCLUSION Y OBJETIVO

RESUMEN

Dentro de las formas comunicativas de la sociedad moderna, la historieta conforma un género independiente, catalogado como literario, pero con una técnica original y estructuras propias que establece una comunicación a partir de un código común al lector, que es usado por el autor para lanzar su mensaje a la inteligencia, imaginación y gusto del lector.

El éxito de la historieta se explica en que desde tiempos inmemoriales las imágenes son expresiones fascinantes y fáciles de captar, lo que unido a la identificación del lector con los personajes, que hacen cosas que a él le están vedadas, junto con la evasión de la realidad y satisfacción de necesidades de fantasía que proporciona el género, son los factores de su popularidad como entretenimiento, aspecto que puede ser enriquecido con la posibilidad de comunicar ideas trascendentes o pedagógicas, bien aplicado el medio, permite ilustrar cualquier cosa, haciéndola al alcance del grueso de la población.

La sociabilidad de la historieta va aunada a su revaloración como fenómeno de alta cultura, dado al reconocer las cualidades estéticas de los clásicos de la historieta y la línea actual de elevar su calidad, explotando sus enormes posibilidades iconográficas, que por insólitas e imaginativas son inalcanzables por otros medios.

La historieta, para ser considerada como tal, reúne las características de ser una narración secuencial de imágenes en serie, con permanencia de un personaje o temática y el uso de globos como locuciones de dichos personajes. Esta así compuesta por dos elementos, el icónico y el verbal. El lenguaje icónico de la historieta

está formado por convenciones complejas que cubren necesidades, como globos, onomatopeyas, metáforas, expresividad. La parte verbal es la otra mitad, la que puede realizar el mismo dibujante o recurrir a textos ajenos adaptándolos al medio, cuidando su equilibrio con lo visual, utilizando un lenguaje sintético, básico y adecuado.

Ambos conforman la unidad mínima llamada viñeta, dimensión temporal base de la sintaxis de la historieta y cuya lectura implica el leer imagen, texto, integrar los y enlazarse con la siguiente, siempre leyendo de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Su montaje se basa en el principio de la elipsis, o sea omitir elementos que se sobreentienden, articulándolas lógicamente y sencillamente.

Toda historieta nace de una idea original que se visualiza en guión escrito que describe texto e imagen, en base a este localizar documentación gráfica, para luego iniciar el bocetaje, que formará un preproyecto que corregido y aceptado es luego entintado. Además debe crearse un logotipo para el título y enfatizar en rotulación a mano de los textos, pues quien dibuja bien, también puede rotular igual.

La historieta busca mantener el interés del lector mediante recursos cinematográficos, como el realismo, personajes sujetos a un guión, basados en estereotipos étnico-psicológicos, narración activa con expresión y movimiento, momentos dramáticos, que se reúnen en una serie de fundamentos creativos.

Las influencias recibidas de otras formas artísticas determinan características en la historieta, así, del teatro tomo estructura y diálogos, del radio recursos sonoros y personajes, de la literatura es ya una parte

y adapta sus obras, del cine extrae técnica, lenguaje, etc., de la fotografía se documenta y de la pintura, que es el arte del que más se influencia, toma casi íntegramente los estilos pictóricos, aplicando exageraciones, movimientos, realismo, fantasía, y otros elementos a la historieta.

Todo esto nos lleva a concluir lo siguiente...

CONCLUSION

Al ser una forma masiva de comunicación la historieta compite con los demás medios, por lo que debe recurrir a armas que le permitan transformarse y evolucionar, al convertirse en un medio más completo y trascendente, es así como se requiere incorporar elementos diversos que le ayuden a llamar la atención del lector, y así, aunando lo estético con lo popular del género, comunicar valores intelectuales.

Estos recursos son aún más necesarios cuando se trata de historietas con pretensiones de proporcionar el conocimiento de algo, como en este caso, el de una historieta de tema histórico, características aplicables a la historieta en general, pueden señalarse como las más importantes:

Formato vertical, tamaño carta en cuadernillo de 32 páginas engrapado e impreso en offset, presentación usual en historietas de calidad media y buena en general.

Tratamiento de la historieta llamativa y activamente, sin olvidar su realismo y veracidad, enriqueciéndolo con dramatismo y emoción propios del género, haciendo así accesible

el conocimiento.

Aprovechar la riqueza iconográfica explotando un estilo de dibujo lineal, con amplio manejo del contraste, claroscuro y elementos gráficos así como detallando partes o momentos clave todo ello en blanco y negro, que le da más fuerza y dramatismo. Esta técnica trabajada con tinta china a plumilla, pincel y estilógrafo.

Incorporación de elementos afines a la historieta y propios del Diseño Gráfico como estilizaciones, grafismo, tipografías, tramas y además fotografías, grabados, ilustraciones, mapas, pinturas, etc. Conformando así una mezcla entre lo tradicional de la historieta aumentando sus posibilidades con dichos elementos integrando ambas opciones.

Todos los elementos conforman así la base de donde surge esta nueva versión de historieta, que maneja los recursos del Diseñador gráfico, pues esta ya es en sí uno de ellos, para hacerla una forma de comunicación más eficaz.

Se busca así lograr:

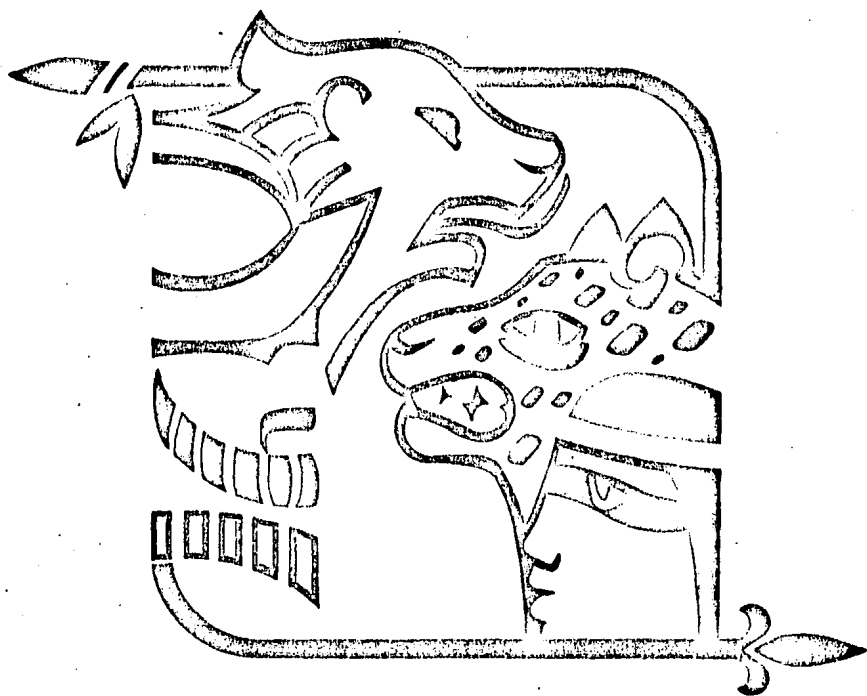
OBJETIVO

La creación de una historieta que, utilizando sus propios conceptos enriquecidos con elementos gráficos aportados por el diseñador gráfico, aumente su potencialidad estética sobre todo y de penetración en el gusto del público para hacerle llegar a este el conocimiento de la epopeya vivida para la fundación de esta ciudad, conformando así una edición atractiva por su funcionalidad visual e interés histórico-cultural.

El producto de este proceso es el siguiente:

HISTORIETA
LA FUNDACION DE
Guadalajara
ILUSTRADA

LA FUNDACION DE
Guadalajara
ILUSTRADA



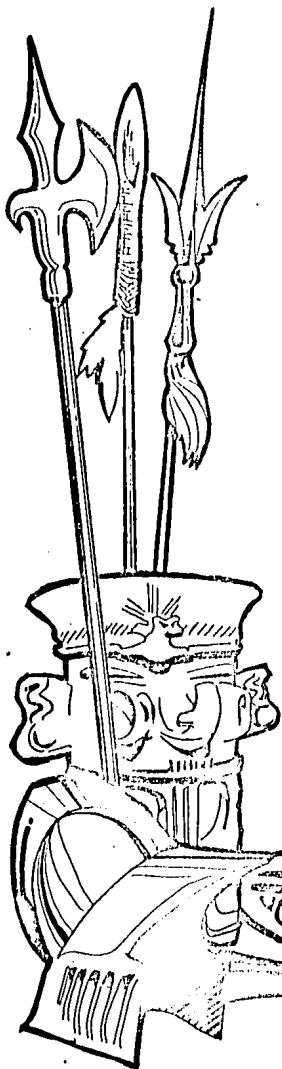
FRANCISCO DE LA TORRE G.



LA FUNDACION DE
Guadalajara
ILUSTRADA

FRANCISCO DE LA TORRE G.

INTRODUCCION



Mucho se ha discutido sobre la conquista y colonización de la Nueva España, y de aquellas regiones que la formaban, fue la del Occidente de México la que más sangrientas y crudas confrontaciones entre el indígena y el invasor hispano vivió.

Los pueblos del Occidente no poseían la organización ni la cultura del resto de pueblos mesoamericanos, menos aún conformaban una nación, pues eran una infinidad de grupos con costumbres disímiles desde aquellos que llegaron a equipararse con éxito con los del resto de Mesoamérica hasta los otros que estaban casi en estado salvaje.

Y aunque para los mexicas y españoles todos eran chichimecas, alcanzarían notoriedad y nombre los temidos cazcanes; que después de haberse sometido dócilmente al extranjero, pronto se rebelan ante la crueldad y esclavitud dando lugar a la revuelta más grande que enfrentaron los españoles, llegando incluso a peligrar su estadía en México entero.

Así se vive la zaga de aquellos hombres, primero para hacer la Conquista aparentemente fácil y luego la consolidación, con todos sus defectos y virtudes, pues ni eran Santos Propagadores de la Fé ni desalmados criminales, sino simples mortales en medio de tierra extraña y enfrentados a otros que les igualaban en temeridad, audacia, valentía y coraje, y que con todo derecho defendían su libertad.

Es en esta situación cuando nace la ciudad de Guadalajara, que se verá envuelta en una serie de influencias, desde la misma geografía, las maniobras políticas, las revueltas mencionadas hasta el ideal de los colonos de llegar al sitio adecuado, trayendo consigo toda una odisea, es esto lo que da origen a esta obra.

Fruto de este enfrentamiento entre ambos bandos, ni unos ni otros héroes o villanos, simplemente reaccionando a sus circunstancias y las vicisitudes para alcanzar su estabilidad, donde se forja el carácter que nunca abandonará a los tapatíos.

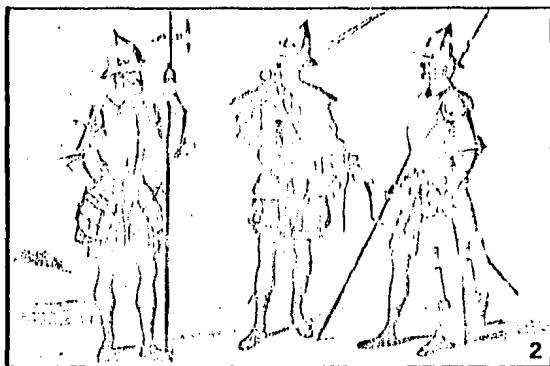
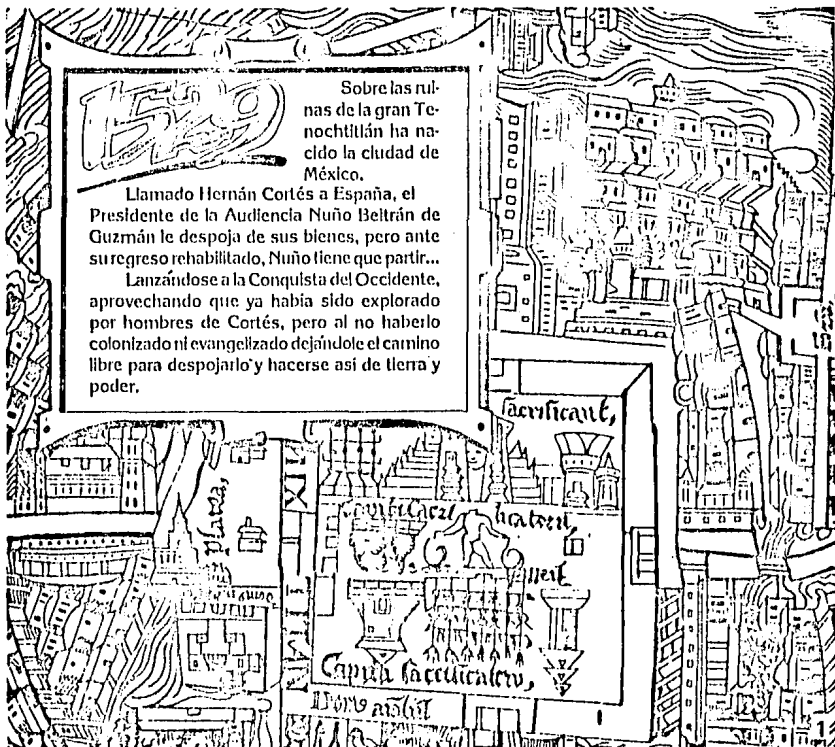
Para presentar esta historia el mejor portador es la historieta, que explotando todo el dramatismo histórico con su penetración gráfica y persuasiva se convierte no en una historieta común, sino en todo un sistema visual que permite el lograr trascender los hechos hasta crear "una historieta de historia", y así iniciamos...

1519

Sobre las ruinas de la gran Tenochtitlán ha nacido la ciudad de México.

Llamado Hernán Cortés a España, el Presidente de la Audiencia Nuño Beltrán de Guzmán le despoja de sus bienes, pero ante su regreso rehabilitado, Nuño tiene que partir...

Lanzándose a la Conquista del Occidente, aprovechando que ya había sido explorado por hombres de Cortés, pero al no haberlo colonizado ni evangelizado dejándole el camino libre para despojarlo y hacerse así de tierra y poder.



Nuño contrata antiguos conquistadores, aventureros y mercenarios hasta reunir 150 de caballería, 150 de infantería, 12 cañones y 8 000 tlaxcaltecas.

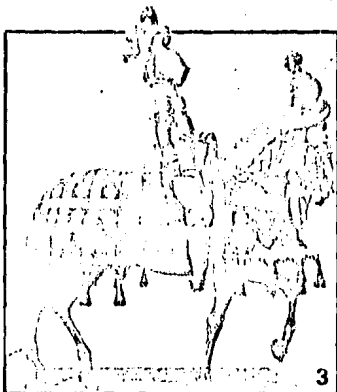
Algunos de estos últimos llevarán una memoria de la Campaña en el llamado "Códice de Tlaxcala".

ESTO DE NINGUNA MANERA ES UN EJERCITO REGULAR, LAS ARMAS SON IMPROVISADAS, PASADAS DE MODA, LOS HOMBRRES VAN DESDE NOBRES Y CIVILES INEXPERTOS HASTA LOS EXPERIMENTADOS VETERANOS DE MIL BATALLAS, CUAPD QUE SOBTA LA "CARINE DE CANON", INDIOS AUADOS ADIESTRADOS YA EN NUESTRAS ARMAS Y TECNICAS, EN FIN, TODOS DISPUESTOS A TERCO CON TAL DE ENRIQUECESE...

SI ASI LO LOBRÓ CORRIES, YO LO SUPERARE...



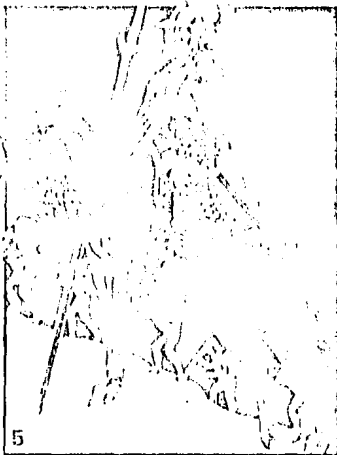
Los hombres de Nuño venían del Centro y Sur de España todavía imbuidos del medioevo, con las mentes llenas de fantasías, que los llevaban a empresas como esta, esperando encontrar milicos reinos de Amazonas, Cibola, Quivira, en donde les esperaban enormes riquezas.



3

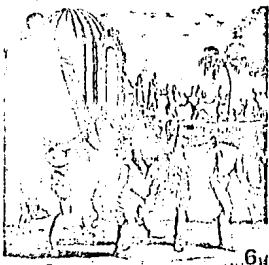


4



5

ALLA VIVEN LOS "TEULES CHICHIMECAS" QUE SON COMO NUESTROS ABUELOS SAGRADOS, SON TAMBIEN MEXICAS PERO MAS BARBAROS...



6



LO QUE YO QUIERO ES VER A LAS "AMAZONAS"



Así parten el 29 de diciembre de 1529.

En Michoacán, tierra ya dominada, Nuño asesina cruelmente al Callizotzi Tangoaxan II al no poder obtener de él más riquezas, otros se le habían adelantado. Estos crímenes marcan toda la campaña de Nuño y serán usuales en él como su único recurso.

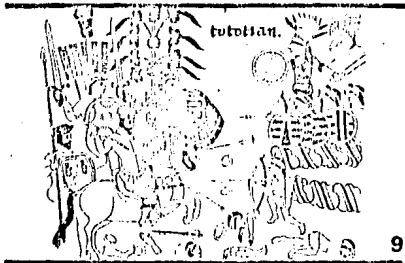


7

8

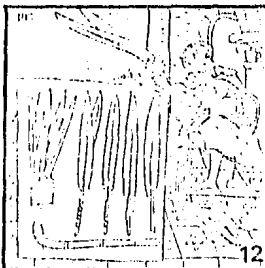


DEBEMOS IR LO MAS AL NORTE POSIBLE PARA LUEGO UNIR LO CONQUISTADO CON MI GUBERNATURA DEL PANUO, DOMINANDO EL NORTE Y LAS DOS COSTAS TENDERE UN PUEBLO MAYOR A LA NUEVA ESPANA.



Pronto se daría cuenta de que los locales no representarían gran oposición, luego de pasar fácilmente por Tototlán, Zapotlanejo, Cuilteco y seguir el curso del Río Santiago, avistan el mayor poblado de la zona... TONALLAN, reino que junto con Xalisco, Aztlán y Colima, este ya conquistado, formaban CHIMALHUACAN, nación que carecía de unidad política, cultural o racial.

9



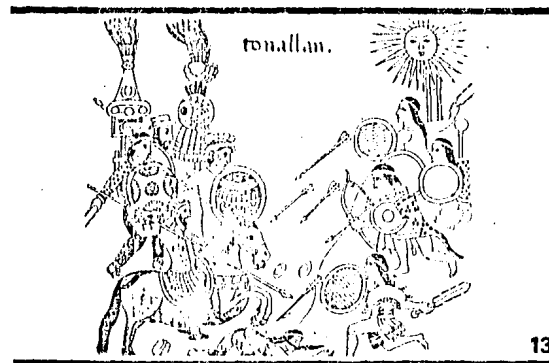
Sino Pueblos independientes, desde cocas, aztecas, tecos, huicholes, coras al Sur, xiximes, cuachichiles, zacatecas, cazcanes al Norte, todos ellos con una vida sencilla, dedicados a la caza, pesca, agricultura, algunos con mayor o menor progreso. Es así como llegan a TONALLAN.



SOY LA REINA CIHUAPILLI,
OS DOY LA BIENVENIDA, PERO
ALGUNOS DE LOS MIOS NO
OS QUIEREN, TE PACHEMO
SOMETEPILOS, SEÑORA...



¡OH SEÑORA MIA!, YO TENGO
LA CURA PARA SUS MALES...
¡VAMOS POR ELLOS!



Es el 10 de Marzo de 1530 cuando se enfrentan a su primera prueba real, la superioridad numérica y en armas les hace lanzarse confiada y alocadamente al ataque, pero lo 3000 indios emboscados y utilizando como aliado al terreno los meten en graves problemas...

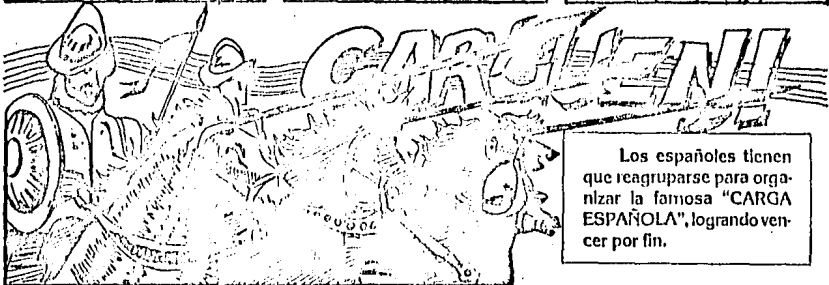
NUNO ES DERIBADO Y
DESARMADO POR UN INDIO,
QUE TOMA SU FUSIL...



Y LO GOLFEA CON EL
DESCONOCE SU USO; AUN
ASI LO HABRIA MATADO...

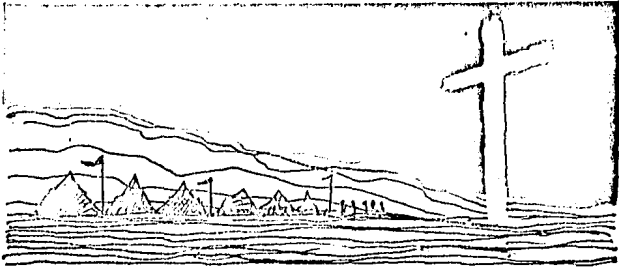


... SINO ES POR LA CRATUNA
... INTERVENCIÓN DEL CAPITÁN
CRISTOBAL DE ONATE.

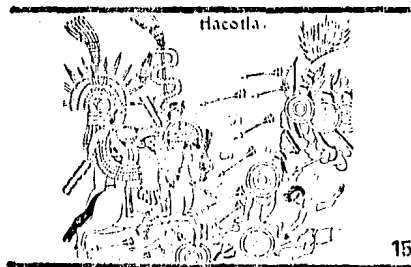
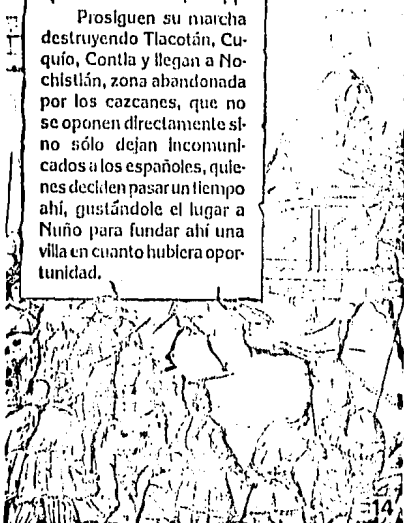


Los españoles tienen
que reagruparse para orga-
nizar la famosa "CARGA
ESPAÑOLA", logrando ven-
cer por fin.

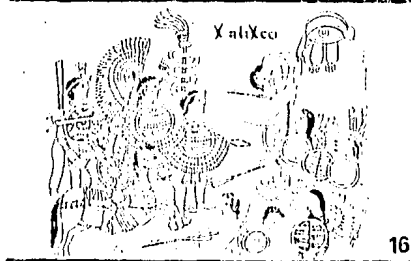
Luego de la
sorpresa batalla,
se toman 15 días
para descansar, apo-
vechando para le-
vantar una cruz
de 20 metros de
alto, que marca
simbólicamente el
inicio de la domi-
nación.



Prosiguen su marcha destruyendo Tlacotán, Cuquío, Contla y llegan a Nochistlán, zona abandonada por los cazcanes, que no se oponen directamente si no sólo dejan incomunicados a los españoles, quienes deciden pasar un tiempo ahí, gustándole el lugar a Nuño para fundar ahí una villa en cuanto hubiera oportunidad.



15



16

Prosiguen por El Teul, Xalisco, Etzatlán, ya colonizado, luego llegan a Tepic, en donde legaliza obligaciones entre sus capitanes.



FRANCISCO VERUGO, TESCREFO, JUAN DE SAMANO, FACTOR, HERNAN CHIPINDO, VEEDOR Y CRISTOBAL DE ONATE, EN QUIEN TODO PUEDO CONFÍAR. CONTADOR.



Llegan al río Santiago en su parte más ancha, llamándole "Río del Espíritu Santo", para cruzarlo tienen que vencer a los pobladores de Centepac a la otra orilla.

En Aztlánciden acampar ante la proximidad de la época de lluvias.



Y más agua tendrían, un ciclón arrasa con la región, trayendo consigo la peste y la muerte de 30 000 Indios y la desesperación y amotinamiento de los hombres.



Y ASI VENDRIA LA CONSABIDA CALMA DESPUES DE TODA TEMPESTAD, HEALBASTECIDOS DESDE AVALOS CON INDIOS Y CEPEDOS REANUDAN "A PASO DE COCHINO", COMO SE HACE TODA LA CONQUISTA, SU CAMINO HACIA EL NORTE...



En Chiametta se da cuenta de la necesidad de fundar una villa de enlace para evitar quedar aislados, para lo cual manda un enviado a España solicitando nombrarla como Espiritu Santo, y que sea a su vez capital de la región que sugiere nombrar "CONQUISTA DE LA MAYOR ESPANA", esta alusión molesta mucho en la Nueva España, donde la Audiencia decide colonizar ella misma la región.

LLEGAN A CIHUATAN, DONDE LAS "AMAZONAS" PRESULTAN SER PACIFICAS MUJERES CUYOS MARIDOS SE VAN 4 MESES AL AÑO DE CAZA...



ESTOY HARTO, NADA DE OPO Y EL LOCO DE NUÑO INSISTE EN CONTINUAR.

DICE QUE ENCULIMAN
 IBERA MAS FIGUZA
 QUE EN LA MISMA
 TENDCHITLAN



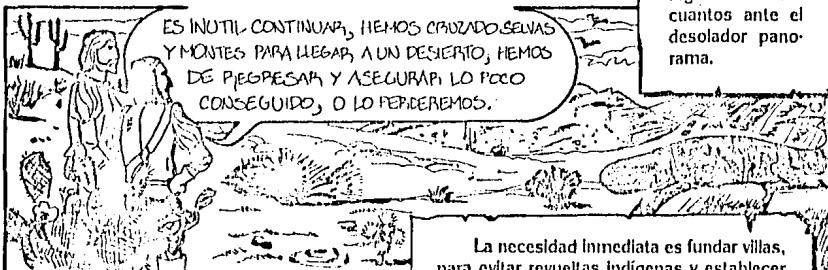
Donde sí había gran cantidad, pero de indios, que son masacrados por los frustrados hispanos, para luego instalarse en el lugar.



20

Desde Culhuacán, Nuño lanza una expedición que luego de muchos problemas logra cruzar la Sierra buscando llegar al Pánuco, para reconer más de 400 Km. de desierto hasta el río Nazas, regresando unos cuantos ante el desolador panorama.

ES INUTIL CONTINUAR, HEMOS CRUZADO SEÑAS Y MONTES PARA LLEGAR A UN DESIERTO, HEMOS DE PREGUNTAR Y ASEGURAR, LO POCO CONSEGUIDO, O LO PERDEREMOS.



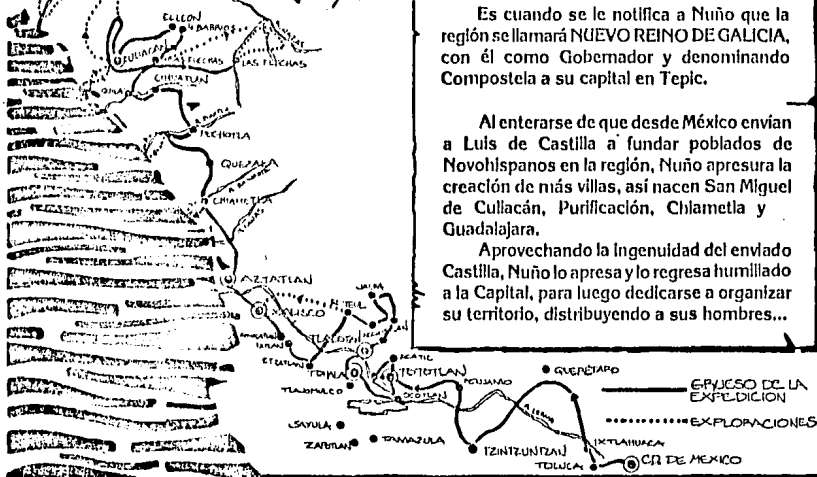
La necesidad inmediata es fundar villas, para evitar revueltas indígenas y establecer una estructura política. Sin embargo fundarlas era muy fácil, bastaba un grupo de vecinos y un sitio aparentemente adecuado, lo difícil sería sostenerlas.

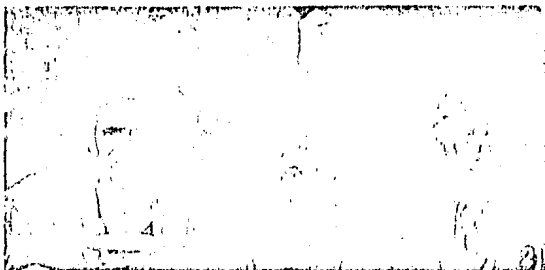
Es cuando se le notifica a Nuño que la región se llamará NUEVO REINO DE GALICIA, con él como Gobernador y denominando Compostela a su capital en Tepic.

Al enterarse de que desde México envían a Luis de Castilla a fundar poblados de Novohispanos en la región, Nuño apresura la creación de más villas, así nacen San Miguel de Culhuacán, Purificación, Chiametla y Guadalaajara.

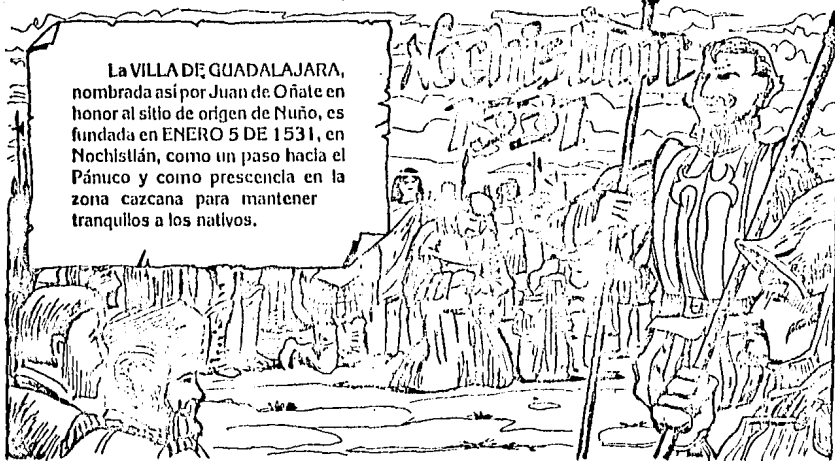
Aprovechando la ingenuidad del enviado Castilla, Nuño lo apresa y lo regresa humillado a la Capital, para luego dedicarse a organizar su territorio, distribuyendo a sus hombres...

EXPEDICION DE NUÑO DE GUZMAN





Que luego de las fantásticas caballerescas que les habían llevado a grandes hazañas en busca de riquezas se encuentran ante la cruda realidad de tener que trabajar, descargando su odio en el nativo, de ahí se explica que las mayores revueltas se dan en las regiones más pobres.



La VILLA DE GUADALAJARA, nombrada así por Juan de Oñate en honor al sitio de origen de Nuño, es fundada en ENERO 5 DE 1531, en Nochistlán, como un paso hacia el Pánuco y como presencia en la zona cazcana para mantener tranquilos a los nativos.

MIENTRAS TANTO, NUÑO RECIBE MALAS NOTICIAS...

1. DEVENED TAMAZULA, TUXPAN ZAROTIAN, AHUATLAN Y XALISCO A CORTES, NOTOCAP, COLIMA.
2. EXPLICAD LA MUEPTE DEL CALZONTZI.
3. SUBORDINAR TODA ACCION A LA AUDIENCIA

4. QUEMBA RELEVADO DE EL GOBIERNO DEL PANUCO... AHORA SI ME DEJAPOTO CORTES, RESCATARE ALGO DEL PANUCO Y EXPLOTARE MI ENCOMIENDA EN TONALA.

Y así parte Nuño, deteniéndose en Guadalajara en Mayo de 1533, donde los colonos le piden permiso para mudarse.

ESTA BIEN, PODEIS MUDAROS, NOTIENE OBJETO PERMANECER AQUI AL PERDER EL PANUCO, PERO NO PASEIS AL OPRESION DEL PÍO...

No habían mucho caso, al encontrar un fértil valle en Tonallán, deciden instalarse ahí a mediados de 1533.

Tonallán 1533

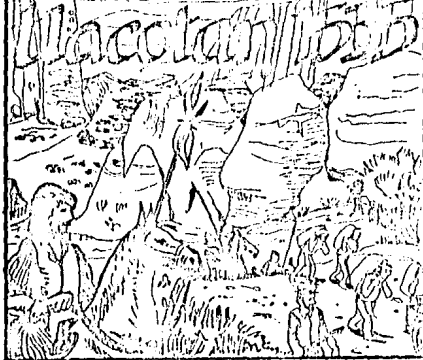


¡¡¡¡¡

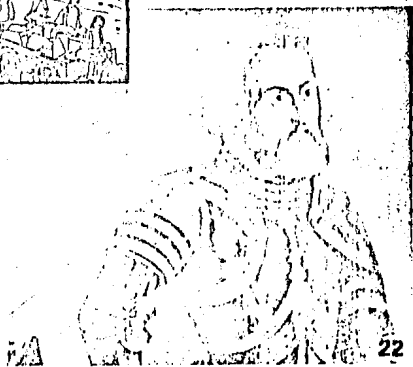
ASI QUE OS GUSTO TONALA, PUES VAIS A PIEGPESAR A LA CAZCANAA...

Nuño había logrado mantener libre su encomienda, pero no estaría muy tranquilo. Cortés se preparaba para explorar el Norte, mandando varias expediciones marinas, la última de ellas naufraga en Nayarit, apresando Nuño a sus hombres.

CON EL RECUPERO DE NUÑO TIENEN QUE HONORAR EL NUEVO AL OTRO LADO DE LA BARRANCA, A UN PARTADO PINCON DE LA ZONA CAZCANAA



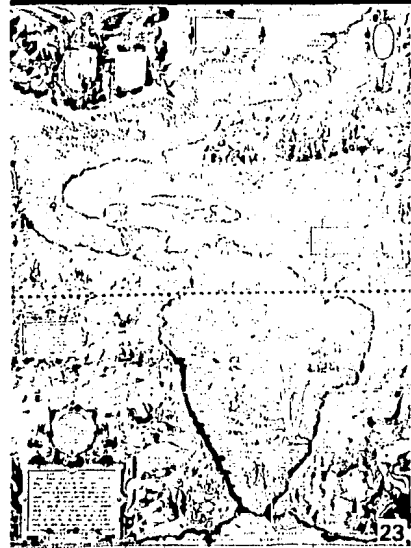
Esto enfurece más a Cortés, quién ya en camino al Norte, decide escarmentar de paso a su enemigo, llegando hasta Compostela con 100 de caballería, 120 infantes, e indios aliados, acampando a las afueras, pese a los reclamos de Nuño que veía venir su derrota, Cortés alega que viene en paz...



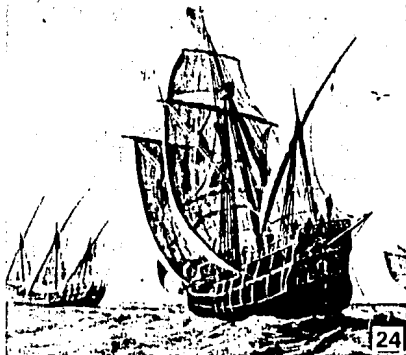


Cortés se embarca en Chiamella para recorrer el Golfo que hoy lleva su nombre, en infructuosa búsqueda de riqueza rápida, o sea minerales, la única que les importaba, dejando de lado la "natural", lo que sí abundaba.

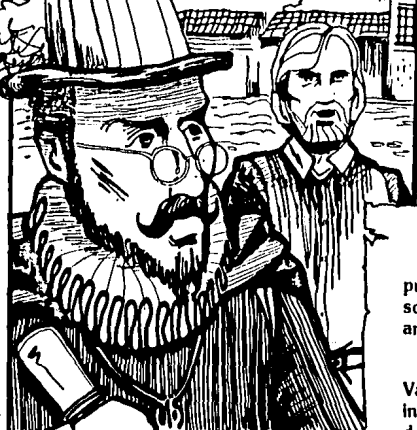
Su frustrada empresa obliga a suspender por largo tiempo todo viaje a aquellas regiones, dejando a la Nueva Galicia como una olvidada región en el último rincón de la América Hispana.



Pero a Nuño no le iría mejor, sus crueldades tanto en la Conquista como en el Gobierno, que se dan en todo el Continente pero en él como política cotidiana, hacen que las constantes quejas obliguen al Rey a destituirlo. Nombrando al Lic. Don Diego Pérez De la Torre como Juez y Gobernador, siendo su primer acto el apresar a Nuño en México en Marzo de 1538, mandándolo a España donde morirá 20 años después.



PEREZ DE LA TORRE TOMA EL GOBIERNO DE MANOS DE CRISTOBAL DE OÑATE, EL UNICO DE LOS HOMBRES DE NUÑO QUE NO HUYE AL NO TENER NADA QUE TEMER.



Sin embargo, duraría poco en el poder, pues en ese mismo 1538 muere al tratar de sofocar una revuelta en Ahuacatlán, no sin antes nombrar a Oñate como sucesor.

Pero tampoco duraría mucho, Francisco Vázquez Coronado es nombrado nuevo instalándose en Compostela y para variar, deja pronto el poder para, por órdenes del Rey, lanzarse a buscar, aún más al Norte de lo que habían llegado, las míticas Cibola, Quivira y las 7 ciudades, todas de Oro, en otra loca correría de Españoles Imaginativos que sólo reportaría nuevos conocimientos Geográficos de lo que hoy es Nuevo México.

25



26

UN BUFALO SEGUN
LOS EXPEDICIONARIOS



27



28

Desde la Metrópoli se veía el desarrollo de aquella provincia, y buscando consolidarla, sobre todo al estar en zona chichimeca y a solicitud de sus pobladores, se le concede a la joven Guadalajara "ARMAS Y PRERROGATIVAS DE CIUDAD", conforme a la cédula Real expedida por Carlos V el 8 de Noviembre de 1539, lo cual se conocería 3 años después.



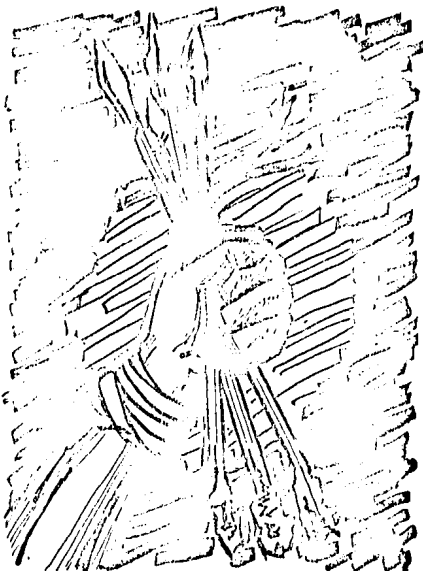
Por cuanto Santiago de Aguirre procurador del Reino de la Nueva Galicia, en nombre de el dicho Rey, su Rey y gobierno, caballeros, escuderos y hombres buenos de la ciudad de Guadalajara, hizo relación diciendo que los vecinos de aquella ciudad piden muchos privilegios y prerrogativas, así en la conquista y pacificación de ella, como por los otros pueblos de aquel reino, y para que se le guardasen las honras y prerrogativas, e pidió mandásemos señalar armas, según las tenían las demás ciudades de mis reinos, fueren o no por bien e por la presente fuere, e mandásemos que ahora y de aquí adelante la dicha ciudad de Guadalajara, haya y tenga por sus armas conocidas, un escudo y dentro de él dos leones de su color puestos en salto, armados las manos a un pino de oro realzado de verde en campo azul, y por otra siete espigas coloradas y el campo de oro, y por timbre un yelmo coronado, y por divisa una bandera verde con una cruz de Jerusalem de oro, puesta en una cruz de lanza con sus brazos y en pendon dos d'holgates de azul e oro, según que aquí van bien pintadas y figuradas. Las cuales dichas armas damos a la dicha ciudad por armas y divisa, para que los pueda traer e poner e traer e ponga en sus pendones, sellos, escudos e banderas y en las otras partes e lugares que quisiera e por bien tuieren según e como, en la forma e manera que les ponere e tuieren las otras ciudades de nuestro reino. Dada en la villa de Madrid a los ocho días del mes de noviembre año del nacimiento de Nuestro Señor Jesu cristo de mil y quinientos y treinta y nueve. Yo el Rey. Yo Juan de Salamanca secretario de sus reales y católicas magestades. El Doctor Beltrán de Rojas obispo de Segovia. El Doctor Hernán de Velázquez.

Aquel respaldo a la titubeante ciudad, colocandola a la par de Compostela, la Capital, no ayudaría mucho ante los problemas que se acercaban.

Las diferencias religiosas y culturales se ahondaban, los indios, dóciles al inicio, se ven hartos de tanta crueldad y de su pérdida de libertad y empieza a gestarse una revuelta...



Los ataques inician con el asesinato de los frailes Juan Calero y Antonio de Cuellar a manos de los cazcanes, desde Durango parte la señal, un haz de flechas atadas con correas de venado, que lleva de poblado en poblado la rebelión más sangrienta que verán los hispanos en la época colonial.



La táctica de todos los ataques es similar, emboscados en un monte, lanzan rápidas incursiones contra los españoles para luego huir.

Desafortunada es la respuesta hispana, el capitán de Ibarra es obligado a huir de Juchipila. El Gobernador Oñate pide ayuda al Virrey de Mendoza, quien ordena al Adelantado Don Pedro de Alvarado, que embarcaba en Barra de Navidad hacia el Sur, que acuda en auxilio de los de Guadalajara.

ALVARADO LO HACE DE MALA GANA, AL NO PROMETER RIQUEZAS LA EMPRESA, BUSCA TERMINAR RAPIDO.

PREPAREME HOMBRES
MIENTRAS PLANEAIS EL
ATAQUE

NO OS PREOCUREIS, ORATE
BASTAN MIS HOMBRES PARA
APLASTAR 4 GATILLOS SUBIDOS
EN LOS PISOS, DA VERGÜENZA
QUE MOVILIZEN
DOS PUEBLOS

PREPAREMOS EL
AUXILIO A QUIEN
DEBIA DARINDLO.



ASI, "TONATIUH", CONQUISTADORA DE MEXICO Y GUATEMALA, DON PEDRO DE ALVARADO, LLEGA CON 100 HISPANOS Y 5000 INDIOS ANTE EL MONTE DE NOCHISTLAN, DONDE SE AGROTTAN LOS INOFENSIVOS CAZCANES, QUE HACEN A LOS ESPAÑOLES



¡VAMOS!
¡LOS TIENEN
¡RODEADOS!



LOS CAZCANES PERSIGUEN A LOS HISPANOS, ALVARADO VA EN LA FRENTERA.
¡NO CORRAS, MANTOYA!
¡YA NO NOS SIGUEN!!



EL GOLPE ES TREMENDO!
¡DICES QUE ALGUIEN
SE PONGA MI ARMADURA
PARA QUE ESOS MALDITOS
NO NOTEN MI CAIDA...



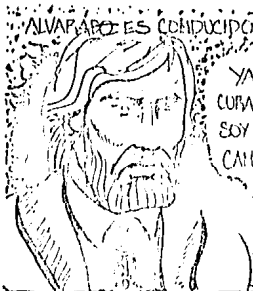
¿DONDE OS DUELE
SEÑOR?



¡EL ALMA!!



ALVARADO ES CONDUcido A GUADALAJARA, DONDE OÑATE LO RECIBE.



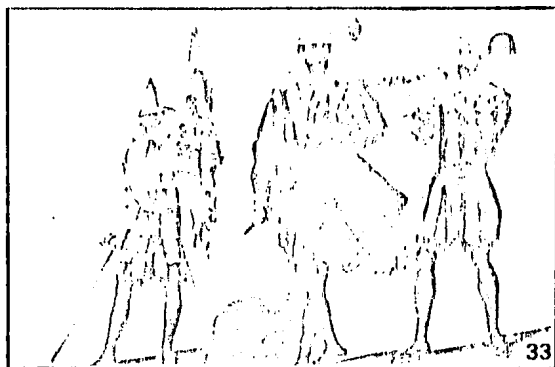
YA ESTA HECHO AMIGO, SOLO ME QUEDA
CURAR EL ALMA CON PENITENCIA, CULTABLE
SOY AL NO TOMAR VUESTRO CONSEJO YA
CAMBIO TRAER COMARDES, HE DE MORIR...
¡SEA DIOS LOALDO!

Así muere el Gran Conquistador el 4 de Julio de 1541. La noticia de su muerte corre como reguero de pólvora, a la par que el prestigio de los cazcanes

Se genera así no un ejército regular, sino un sistema de guerrillas que lleva la inquietud hasta Tlaxcala, poniendo en peligro la estabilidad hispana.

El Virrey de Mendoza ya había tomado precauciones, en Junio I convoca en la ciudad de México a la lucha para pacificar "A FUEGO E SANGRE" la Nueva Galicia, con gran respuesta, tanto la voluntaria de nobles que buscaban fama proporcionando armas, dinero, hombres o a ellos mismos, como de hispanos sin fortuna en busca de ella y así también miles de indios llevados por la fuerza.

Se pone así en marcha, 4 meses después, el ejército más poderoso reunido en toda la época colonial, 300 de caballería, 300 infantes, 8 cañones y 20 000 indios con destino a Guadalajara.



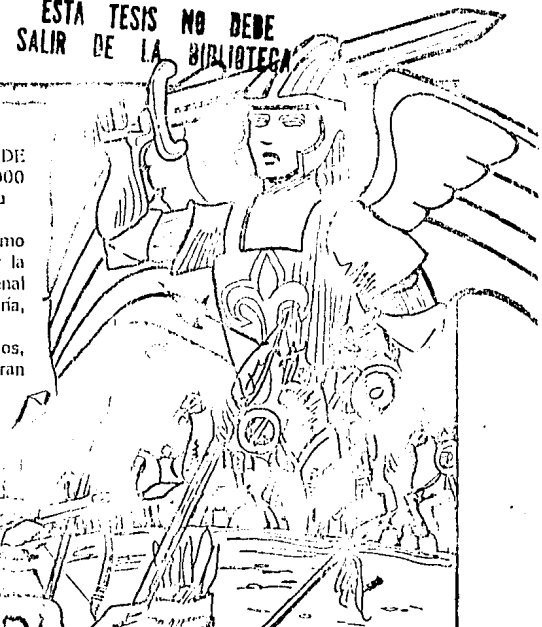
33

Al ser el último bastión español en el foco de la revuelta, la zona cazcana, tendrían que defenderse solos. El sitio en Tlacoacán parecía bueno en teoría, 3 flancos rodeados por la barranca y la única entrada posible empalizada, pero eran sólo 130 defensores y Oñate tenía que ingenárselas para la defensa: almacena víveres, fortifica el centro, donde se agrupan y establece guardias de día y de noche.

Es así como el 29 DE SEPTIEMBRE DE 1541 reciben la violenta acometida de 15 000 frenéticos cazcanes lanzados contra la fortaleza

La leyenda habla de la ayuda del mismo ARCANGEL SAN MIGUEL para lograr la victoria, lo cierto es que una más tenenal carga de Caballería, junto con la Artillería, permiten dispersar al enemigo.

Aquel día sería simbólico para los colonos, que le celebrarían año con año como su Gran Victoria.



Aunque sólo tuvieron dos bajas, la ciudad queda semidestruida y los habitantes se dividen entre reconstruirla o mudarse de nuevo, Oñate reúne al cabildo popular...



TENEIS QUE DECIDIR, SI NOS QUERAMOS O BUSCAMOS UN SITIO MAS SECCO

¡NUNO JAMAS VOLVERA! ESTE LUGAR YA ESTA MUEERTO, IBEREMOS PARTIR!

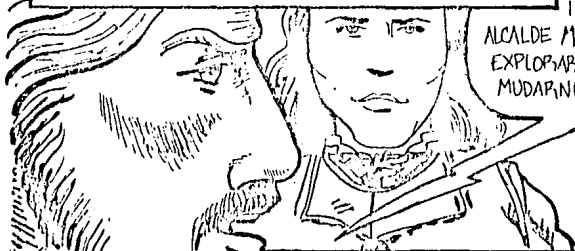
NO PODEMOS MUDARNOS, NUNO ORDENO PERMANECER AQUI...

¡BASTA DE DISCUSIONES!
LO QUE NECESITAMOS
ES UNA SOLUCIÓN!



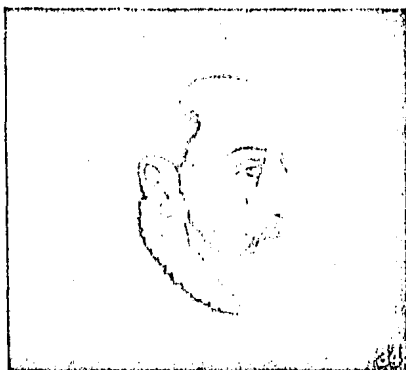
SEÑORES... ¡EL REYES MI GALLO!
DEBEMOS IRNOS AL VALLE DE
ATEMANJAC, NO HACE TAL ES
FALTAR A DIOS Y AL REY Y OS
VEREIS COMO UNOS COBARDES

Beatriz Hernández, símbolo de lo que serán las mujeres tapatías, logra convencerlos del cambio con su alusión al poder del rey sobre cualquier otro.



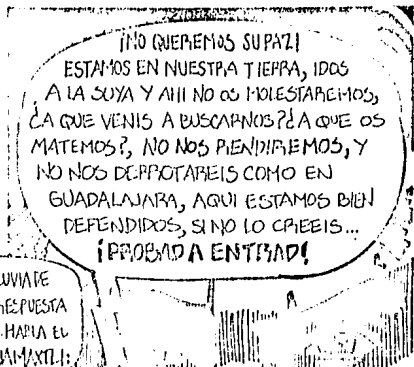
TENEIS PAZON, DONJA BEATRIZ,
¡CAPITAN JUAN DEL CAMINO,
ALCALDE MIGUEL DE IBARRA, IDA
EXPLODAR DICHO VALLE, DEBEMOS
MUDARNOS CUANTO ANTES.

¡A LA OPIDEN
SR. GOBERNADOR!

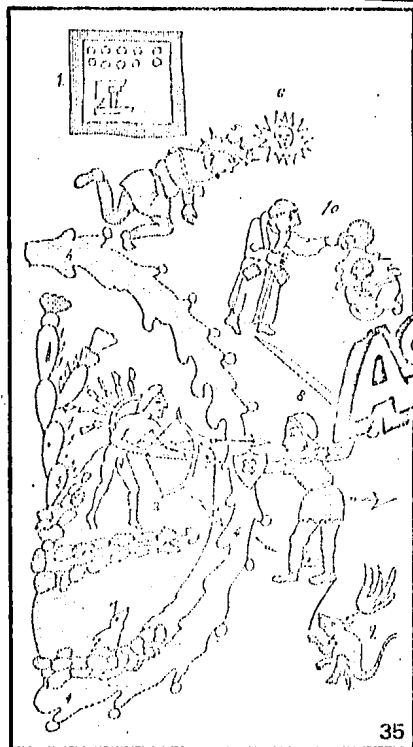


Pero la mudanza tendrá que esperar, se aproxima el Virrey de Mendoza, quién recordando los mejores días de Nuño, va dejando un rastro de sangre. Oñate y sus hombres se le unen para dirigirse juntos hacia el PEÑON DE NOCHISTLAN.

Al llegar al lugar, se lee a los rebeldes el habitual requerimiento, formalismo usual en la Conquista, y sólo para cubrir las apariencias de cierta legalidad, cuando muchas veces ni siquiera era entendido por los requeridos, al no estar en su lengua,



LA HABITUAL LLUVIA DE
FLECHAS COMO RESPUESTA
NO SE PRODUCE, HAY A EL
CADDILLO TENJIMAXTLI!



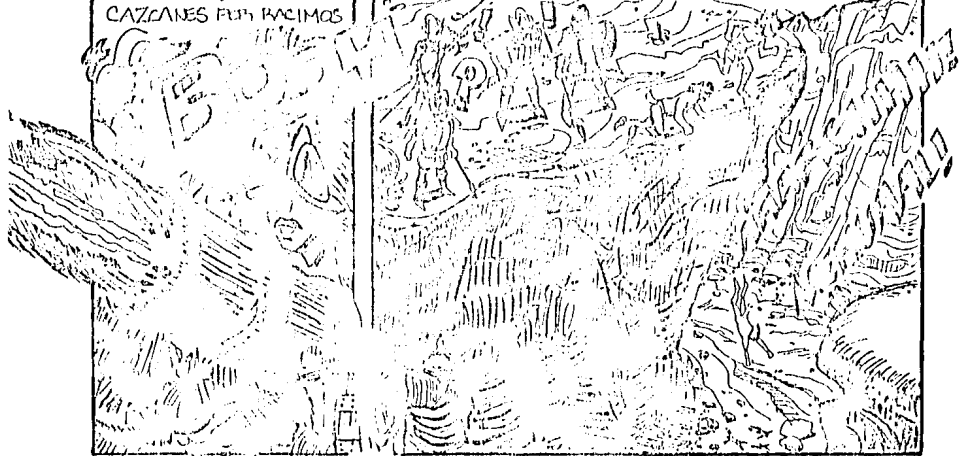
AGUIBANCUEMA TEHUACAL NEHUALI!

(HASTA TU MUERTE O LA MÍA)

Ante la impactante respuesta, el Virrey de Mendoza ordena rodear el Peñón, cortar los abastecimientos y cubrir todos los flancos. Los defensores logran resistir el ataque español admirablemente hasta que el 26 de Septiembre...

LOGRAN OCUPIR UN BUEN SITIO DONDE INSTALAR LA ARTILLERIA, CAYENDO CAZCANES FUERZAMOS

HASTA LOGRAN LLEGAR A LA CIMA, DONDE SE LLEVAN EL PATETICO ESPECTACULO DE LOS VENCIDOS LANZANSE AL VACIO ANTES QUE CAER COMO ESCLAVOS...



¡IMFECID QUE ESE INDIIO SE LANZE!
¡ES TENAMAXTLI!



Ylogran apresarlo, para luego darle algún uso.

El ejército parte hacia Juchipila, el otro foco de rebelión, tardando 3 días en recorrer 35 Km., debido al terreno, a lo numeroso del grupo y sobre todo a la precaución de Mendoza de destruir todo a su paso para no llevarse sorpresas.



36

Sorpresa que se llevan al encontrar Juchipila desierta pues todos los rebeldes se habían agrupado en la gigantesca y abrupta peña del Miztón, a donde se dirige el ejército, recibiendo en el camino constantes ataques sorpresa, en uno de los cuales Tenamaxtli es liberado.

EL MIZTON será la clave de la resistencia, 50 000 Indios dispuestos a morir aguardaban al Invasor.

EL MIZTON

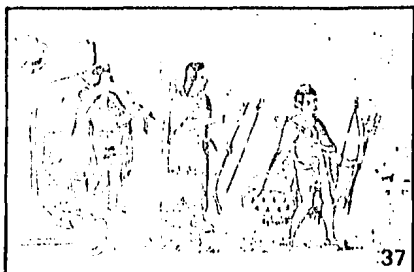


La Batalla dura 6 días hasta que el 16 de Diciembre logran capturar la cima. Los cadáveres de 6 000 Indios ofrecen dantesco espectáculo, los sobrevivientes huyen a inhóspitos sitios donde retoman su vida seminómada.





AUN FALTA MUCHO POR HACER, DESTRUIR LOS ABASTOS PIERDELDES APRIESAH LOS MAS QUE PUEDA Y PIEPAPIPILES COMO ESCAVOS ENTIPE MIS HOMERRES.



37

Así lo hizo el Virrey, aplastando a los pocos rebeldes que le opusieron resistencia, así a principios de 1542 disuelve el ejército, quedandose en la región la mayoría de los tlaxcaltecas y mexicas que llevaba, aliviando así un poco la falta de mano de obra.

Esta fue la pacificación "A FUEGO E SANGRE" de la Nueva Galicia, pero aún faltaba mucho para lograr la paz real, la región estaría inquieta por largo tiempo.



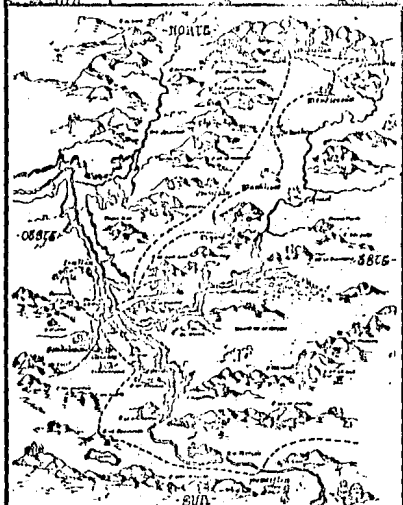
Quedaba el camino libre para la cuarta y última mudanza de Guadalajara, los exploradores eligen al VALLE DE ATEMAJAC sobre el de Toluquilla, dando paso al camino hacia aquel llano de tierra arenosa y piedra pómez, amplio y con suficiente agua, pastos, montes y ...

LO MEJOR ES QUE SE PRESTA PARA QUE MANIOBRE LA CABALLERIA, LA ESTRATEGIA MILITAR O PARA CORRER SI ATACAN LOS INDIOS.

EL 14 DE FEBRERO DE 1542 termina el peregrinaje de aquellos colonos, instalándose en la margen poniente del río de San Juan de dios, con el Gobernador Don Cristóbal de Oñate al frente, El Capitán Don Juan del Camino, el Alcalde Mayor Don Miguel de Ibarra, los alcaldes ordinarios Don Pedro de Plascencia y Don Hernán Flores, los regidores Don Diego de Orozco y Don Joannes de Zubia como fundadores principales y...

Colonia de San Juan de los Rios

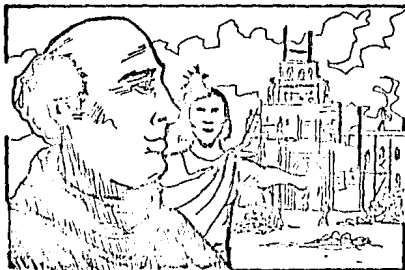
C. 1542



63 familias hispanas: 6 extremeños, 11 vizcaínos, 13 andaluces, 9 montañeses, 8 portugueses y 16 Castellanos, en total 240 peninsulares.

Fue así como en lo que hoy es el Teatro Degollado se instala la Plaza Principal, al Norte la Iglesia de San Miguel, patrono de la ciudad, un Hospital, enfrente la Casa del Ayuntamiento, la Horca y la Cárcel pública, es donde Oñate con su espada al frente jura defender con ella a la Ciudad contra cualquiera que osará manchar la paz

Sitios ocupados por la Ciudad de San Juan de los Rios antes de su fundación definitiva.



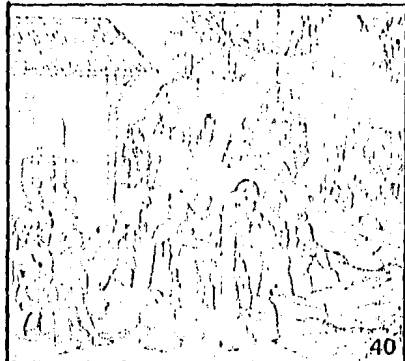
Alrededor se instalaban las casas españolas y para la población indígena se creaban tres "pueblos de indios":

ANALCO: Donde Fray Antonio de Segovia, "el evangelizador de Jalisco", muda su Convento, seguido por tecuexes y cocas conversos.

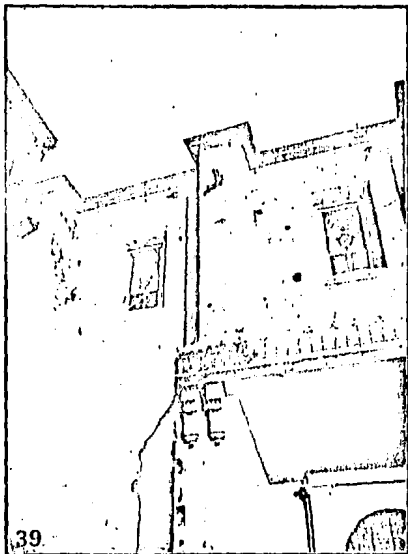
MEZQUITAN: Habitado por tecuexes.

MEXICALTZINGO: Aquí se instalan los mexicas traídos por el Virrey.

La fusión de estos poblados y de su sangre indígena con el núcleo español formaron la base de aquella población en donde circula como moneda el *tlapatío* (lo que se da por lo que se compra), tan sólo 5 cacahos, pero de valor incalculable al convertirse en la denominación que orgullosamente llevarán los lugareños.



40



39

Finalmente se había establecido Guadalajara en su sitio definitivo, pero aún no era la Capital, y sus pobladores empiezan a hacer gestiones al respecto.

Pero la Corona tendría aún que solucionar problemas más urgentes en la región, que descrita por un enviado real como "DE POCA CRISTIANDAD Y MENOR JUSTICIA", requiere la creación de Obispado y de Audiencia para solucionar tales carencias.

Es así como llega el primer Obispo Don Pedro Gómez de Maraver a Compostela, que no le agrada, lléndose a Guadalajara. La Audiencia si se queda en Compostela y conserva su independencia de México excepto en lo económico y militar.


INDICE DE ILUSTRACIONES

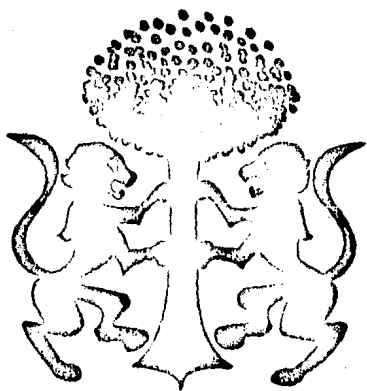
Después del no. de Ilustración, aparece la descripción, el no. de página y el no. de Libro del que se obtuvo, este último numero corresponde al libro respectivo en la bibliografía siguiente.

- 1) Mapa de la Ciudad de México, Hacia 1524, Pág. 39 L. 17
- 2) Sargento, Arcabucero y plquero españoles, 1534, Pág. 25 L. 3
- 3) Arnés Español del tipo que hubo varios en México. Pág. 24 L. 3
- 4) Arcabucero español, 1530. Pág. 16 L. 3
- 5) Conquistador con media armadura y silla de guerra, Caplán. Pág. 15 L. 3
- 6) Grabado de B. Picart representando la vida en Mesoamérica, 1722. Pág 78 L. 17
- 7) Niño parte al Noroeste, Códice Telleriano-Remensis. Pág. 281 L. 16
- 8) Michuaca, Lámin. LIII del Códice de Tlaxcala L. 22
- 9) Tototlan, Lámin. LIV del Cód. de Tlax. L. 22
- 10) Indígenas cultivando maíz, Pág. 48 L. 17
- 11) Indígenas cazando aves con redes. Pág. 48 L. 17
- 12) Indígenas elaborando objetos con plumas. Pág. 48 L. 17
- 13) Tonallan, Lámin. LV del Cód. de Tlax. L. 22
- 14) Españoles destruyendo ídolos indígenas, pintura europea. Pág. 142 L. 17
- 15) Tlacotán, lámin. LVII del Cód. de Tlax. L. 22
- 16) Xalisco, Lámin. LIII del Cód. de Tlax. L. 22
- 17) Aztatlan, Lámin. LXVI del Cód. de Tlax. L. 22
- 18) Campamento Hispano "Sentando su Real", Pág. 25 L. 3
- 19) Columna Hispana, de caballería, Lienzo de Tlaxcala, 1550-64. Pág. 6 L. 2
- 20) Colluacán, Lámin. LXXI del Cód. de Tlax. L. 22
- 21) Pintura "los Borrachos" de Velázquez. Pág. 126 L. 27
- 22) Retrato de Hernán Cortés con media armadura, Pág. 22 L. 3
- 23) Mapa de América a mediados del s. XVI. Pág. 770 L. 9
- 24) Acuarela del S. XIX representando una carabela del S. XVI, Pág. 637 L. 28
- 25) Indígenas del Norte de México, Códice 1229 de la Secc. de Ilustraciones del Archivo General de la Nación, México. Pág. 185 L. 26
- 26) Indios trabajando bajo las presiones de los hispanos, 1590. Pág. 775 L. 9
- 27) Dibujo de un Búfalo como lo imaginaron los hispanos según los expedicionarios de Vázquez Coronado al Nuevo México. Pág. 878 L. 9
- 28) Representación Idealizada del Joven Conquistador. Pág. 109 L. 17
- 29) Cédula real, del 8 de nov. de 1539, que declaró Ciudad a la villa de Guadalajara. Archivo de Indias en Sevilla. Lámin. 97 L. 13
- 30) Escudo de Armas concedido a Guadalajara. Reconstrucción de Luis Páez B, Lámin. 100 L. 13
- 31) Retrato de Pedro de Alvarado. Pág. 23. L. 3
- 32) Ilustración Europea "Mucite de Pedro de Alvarado. Pág. 337 L. 16
- 33) Oficial, abanderado y pifano españoles, del ejército real, hacia 1555. Pág. 26 L. 3
- 34) Retrato del Virrey Don Antonio de Mendoza. Pág. 23 L. 17
- 35) Sitio de Nochistlán, Códice Vaticano. Pág. 341 L. 16
- 36) Representación indígena de un contingente hispano. Pág. 789 L. 9
- 37) Indígenas caminando, Siglo XVI, Códice Durán. Pág. 10 L. 7
- 38) Sitios ocupados por la Ciudad de Guadalajara antes de su fundación definitiva, Pág. 328 L. 16
- 39) Arquitectura Hispana en Mexicaltzingo. Pág. 53 L. 1
- 40) Grabado Europeo que muestra esclavos trabajando en minas españolas. Pág. 112 L. 27
- 41) Portada de la Cédula que nombra Capital a Guadalajara, conservado en el Archivo de la Catedral tapatía. Lámin. 5 L. 13

BIBLIOGRAFIA

- 1 BREVISIMA HISTORIA DE GUADALAJARA. José María Muria.
Guadalajara, Colomos, 1982, 80 pp.
- 2 CABALLOS. Artes de México no. 174
México, A. de M., 1974, 82 pp.
- 3 CRONICA DEL TRAJE MILITAR EN MEXICO, Del siglo XVI al XX.
Artes de México no. 102. México, A. de M., 1968, 114 pp.
- 4 CUADERNOS MEXICANOS. PEDRO DE ALVARADO-MARTIN
CORTES. Vicente Riva Palacio
México, SEP, Año 1 no. 50
- 5 CULTURAS DE OCCIDENTE. Artes de México no. 119
México, A. de M., 1969, 110 pp.
- 6 DESCRIPCION DE LA NUEVA GALICIA. Domingo Lázaro de Arregui.
Guadalajara, UNED, 1980, 190 pp.
- 7 EL TRANSPORTE EN LA HISTORIA DE MEXICO. Artes de México no.
197
México, A. de M., 1976, 123 pp.
- 8 EPISODIOS MEXICANOS. Nos. 1 al 14
México, SEP, 1981, 32 pp. c/u.
- 9 GRANDES DESCUBRIDORES Y CONQUISTADORES. Tomos 6 y 7
México, UTEHA, 1983, 140 pp.
- 10 GOBERNANTES DE MEXICO. 1325-1911. Artes de México no. 175
México, A. de M. 1974, 98 pp.
- 11 GUADALAJARA. Romo de Vivar y Torres.
México, Banco Industrial de Jalisco, 1964, 168 pp.
- 12 GUADALAJARA. Artes de México no. 94-95
México, Artes de México, 1967, 186 pp.
- 13 GUADALAJARA CAPITALINA Y SU CUARTO CENTENARIO. Luis Páez
Brotchie
Guadalajara, H. Ayuntamiento de Guad., 1961, 224 pp.
- 14 GUADALAJARA, LA CIUDAD ERRANTE. Novela Histórica. Manuel J.
Aguirre
México, 1951, 202 pp.

- 
- 15 **GUIA DE LOS ARCHIVOS HISTORICOS DE GUADALAJARA.**
Guadalajara, UNED, 1979, 70 pp.
 - 16 **HISTORIA DE JALISCO. Tomo I**
Guadalajara, Gobierno del Edo. de Jalisco, 1980, 532 pp.
 - 17 **HISTORIA DE LA CIUDAD DE MEXICO. Tomos I y II**
México, Salvat, 1983, 144 pp.
 - 18 **HISTORIA DE LA PROVINCIA DE AVALOS, VIRREINATO DE LA NUEVA ESPAÑA.**
Lucía Arévalo Vargas
Guadalajara, U. de G., INAH, 1979, 240 pp.
 - 19 **HISTORIA TEMATICA JALISCIENSE. Parte 1, Reyno de la Nueva Galicia**
Guadalajara, U. de G., 1981, 300 pp.
 - 20 **HISTORIA VERDADERA DE LA CONQUISTA DE LA NUEVA ESPAÑA.**
Bernal Díaz del Castillo
México, Fernández, 730 pp.
 - 21 **ITINERARIO DE HERNAN CORTES. Artes de México no. 111**
México, A. de M., 1968, 110 pp.
 - 22 **LA CONQUISTA DE MEXICO, LIENZO DE TLAXCALA. Artes de México no. 51-52**
México, A. de M., 1964.
 - 23 **LECTURAS HISTORICAS DE JALISCO. Antes de la Independencia. Tomo I**
Guadalajara, UNED, 1982, 382 pp.
 - 24 **LOS GOBERNANTES DE NUEVA GALICIA. Juan B. Iguíniz**
Guadalajara, UNED, 1981, 190 pp.
 - 25 **MEXICO, HISTORIA DE UN PUEBLO. Tomos I y II**
México, SEP=Nueva Imagen, 1980, 84 pp.
 - 26 **MEXICO Y SU HISTORIA 1519-1600.**
México, UTEHA, 1984, 288 pp.
 - 27 **1492-1788 DE LOS DESCUBRIMIENTOS A LAS REVOLUCIONES.**
Barcelona, Difusora Internacional, 1975, 268 pp.
 - 28 **REVISTA DE GEOGRAFIA UNIVERSAL. Año 3, Vol. 5 No. 5**
México, 3 A Editores, Mayo 1978.



DATOS TECNICOS DE LA HISTORIETA

- TAMANO CARTA: 21.5 X 28 cm.
- CUADERNILLO DE 32 PAGINAS ENGRAPADO
- CUBIERTA EN CARTONCILLO MINA GRIS, IMPRESA A UNA TINTA: AZUL REFLEX BLUE C.
- INTERIORES EN PAPEL BOND DE 40 K, IMPRESAS EN TINTA NEGRA

BIBLIOGRAFIA

SOBRE HISTORIETAS

- BRONCA. REVISTA ADULTA DE HISTORIETAS. No. 1
México, Leega, S.A., 1985, 64 pp.
- COMO DIBUJAR HISTORIETAS. José Ma. Parramón y Blasco
Barcelona, Parramón, 1980, 70 pp.
- CURSO DE DIBUJO MODERN SCHOOLS. 26 lecciones
Miami, Modern Schools, 1968
- DIBUJANDO HISTORIETAS. Ivan Tubau
Barcelona, CEAC, 1971, 186 pp.
- FAÇIL DIBUJAR. Dibujando Historietas.
Bogotá, Papusa.
- HISTORIA DEL ARTE SALVAT. 12 tomos
Barcelona, Salvat, 1976
- HISTORIA DEL ARTE Y EL DISEÑO I. Gustavo Arangurén
Curso curricular Lic. en Diseño Gráfico.
- LA HISTORIETA MEXICANA. Círculo de tlapucos de México
México, Artes de México No. 158, 1972, 91 pp.
- LA VIDA DE CUADRITOS. Eduardo del Rfo "Rius"
México, Grijalbo, 1983, 207 pp.
- LITERATURA DE LA IMAGEN. Román Gubern
Biblioteca Salvat de Grandes Temas No. 57
- LOS COMICS. Miguel Angel Gallo.
México, Quinto Sol, 1980, 300 pp.
- MITOS Y MONITOS. Irene Herner
México, Nueva Imagen-UNAM, 1979, 318 pp.
- NOVENO ARTE. No. 5
Barcelona, Pala, 1971
- SNIF EL MITIN DEL NUEVO COMIC. No. 3
México, Sep-Penelope, Octubre 1980, 88 pp.
- UN SIGLO DE CARICATURA EN MEXICO. "Rius"
México, Grijalbo, 1984, 168 pp.

SOBRE HISTORIA

- BLASONES MEXICANOS.** Artes de México No. 126
México, A de M. 1970, 99 pp.
- BREVISIMA HISTORIA DE GUADALAJARA.** José María Muria.
Guadalajara, Colomos, 1982, 80 pp.
- CABALLOS.** Artes de México No. 174
México, A de M, 1974, 81 pp.
- CRONICA DEL TRAJE MILITAR ENMEXICO.** El s XVI al XX
Artes de México No. 102
México, A de M. 1968, 144 pp.
- CULTURAS DE OCCIDENTE.** Artes de México No. 119
México, A de M, 1969, 110 pp.
- EL TRANSPORTE EN LA HISTORIA DE MEXICO.** A de M.
No. 197
México, A de M, 1976, 123 pp.
- GUADALAJARA.** Romo de Vivar y Torres.
México, Banco Industrial de Jalisco, 1964, 167 pp.
- GUADALAJARA.** Artes de México No. 94-94
México, A de M. 1967, 186 pp.
- GUIA TURISTICA, HISTORICA Y GEOGRAFICA DE MEXICO.**
Zona de Occidente y zona Centro Norte.
México, Promexa, 1984, 215 pp.
- HISTORIA DE JALISCO.** 4 tomos
México, Gobierno del Estado de Jalisco, 1980, 532 pp.
- INDUMENTARIA MEXICANA.** Artes de México No. 77-78
México, A de M, 1966, 162 pp.
- LA CONQUISTA DE MEXICO.** Lienzo de Tlaxcala. A de M.
No. 51-52
México, A de M. 1964.
- LA FAUNA Y EL ARTE.** Artes de México No. 130
México, A de M, 1970, 118 pp.
- MEXICO Y LOS MEXICANOS.** Carl Sartorius
México, San Angel, 1975, 71 pp.
- MUSEO REGIONAL DE GUADALAJARA.**
Salas Prehispánicas e Historia de Jalisco I

¡PRÓBALA EN TAV!

¡ADE
PUESTA
¡BLA EL
TAXTLI!

