


872731

1
2ej

UNIVERSIDAD DON VASCO A.C.
INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD
NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO 
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

DISEÑO DEL LIBRO ILUSTRADO PARA NIÑOS, SOBRE:

La Fundación de Uruapan

TESIS PROFESIONAL QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO PRESENTA:

Anabelle Arroyo Mercado

URUAPAN, MICHOACAN

JUNIO 1999



TESIS CON
LLA DE ORIGEN
TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

PAGINACION

DESCONTINUA

Dedicatoria

Esta tesis y el esfuerzo que requirió hacerla, la dedico a mis padres, David y Margarita, los cuales siempre me han apoyado en la realización de mis metas, con amor, paciencia y ayuda incondicional. También la dedico a mis dos hermanas, Cintia y Margarita por su amor, alegría y comprensión ●

Agradecimientos

Agradezco enormemente al creador de todas las cosas, el haberme dado salud para poder concluir esta tesis y que haya puesto en mi camino, a todas las personas que me ayudaron con entusiasmo a no desistir.

Algunas de estas personas, con las cuales estoy muy agradecida son mis maestros Denisse, Román, Fernando, Pedro, Luis Gonzalo, Beto, Araceli, Gloria y doy gracias especialmente a mi padrino el L.D.G. Kenneth Treviño, por haberme transmitido sus conocimientos, por ser un ejemplo para mí a seguir y porque me dio motivación para terminar.

Doy gracias también a Elvira por estar siempre conmigo en las buenas y en las malas, a Pablo por ser un buen amigo, a Nadia y René por su apoyo al final del proyecto, a Tzendal por la ayuda brindada, a Minerva por la gran idea, a Karla Bibriesca por impulsarme en la primera parte, a mi tío Alejandro y mi tía Socorro, al señor Pedro González y al señor David Béjar, a mi amigos Abraham, Adalid, Silvia, Lorena, Heidy, Marisela y Cecy por haber creído en mí y a todas las personas que me ayudaron de alguna u otra forma ●

Indice

<i>Introducción</i>	9	-Alimentación	33
<i>Problemática y objetivos</i>	11	-Organización de los indígenas	34
PRIMERA PARTE		-La Huatapera	36
CAPITULO 1		-El maque	37
<i>Uruapan Prehispánico</i>		<i>Llegada de los españoles</i>	39
-El nombre de Uruapan	19	-Transportes	41
-Autores que han escrito sobre Uruapan	20	-Características de los españoles	42
-Lienzo de Jucutacato	21	-La leyenda de la rodilla del Diablo	44
-Fundación de Uruapan	23	-Los barrios de Uruapan	46
-La traza y el orden del pueblo de Uruapan	24	<i>Uruapan Colonial</i>	48
-Don Vasco de Quiroga.	24	-Consecuencias de la conquista y la colonización	50
-Vivienda	25		
-Características de la época prehispánica en Michoacán	26	CAPITULO 2	
-Flora y fauna en la época prehispánica.	27	<i>La infancia y sus características</i>	
-Vestimenta de los indígenas	28	-La infancia	55
-Música	30	-Características psicológicas de los niños de siete a doce años	55
-Danza	30	-Comportamiento del niño de siete a doce años	56
-Matrimonio	30	-Educación en los niños	57
-El mercado de Uruapan	31	-Definición de historia	58
-Economía	31	-Utilidad del conocimiento de la historia para los niños	58
-Cerámica	32		



-Elaboración de libros de historia para niños	59
-La ilustración como medio para el aprendizaje	61
-El tiempo y el espacio en la enseñanza de la historia	62
-Análisis de los libros de historia para niños en Uruapan.	64

CAPITULO 3

Diseño Gráfico

-Concepto y función de Diseño Gráfico	69
-Historia del Diseño Gráfico	70
-El Diseño Gráfico en la actualidad	74
-El Diseño mexicano	74
-Campo de acción del diseñador gráfico	76
-Metodología del Diseño	79
-Creatividad en el Diseño	81
<i>El libro</i>	82
-¿Qué es el libro?	82
-Historia del libro	82
-Características del libro	83
-Tipos de libros	84
-Partes de un libro	86

CAPITULO 4

El Diseño Editorial

-¿Qué es el Diseño Editorial?	91
-La Composición	92
-La regla áurea	93
-La retícula	94
-Tipos de retículas	95
-Ilustraciones y fotografías a una retícula	96
-La portada	98
-Formato	100
-El color	101
-La tipografía	102
-Familias tipográficas	104
-Tamaños de las letras	104
-Legibilidad	105
-Elementos que constituyen una página	106
-Proporciones de los blancos	108
-El interlineado	109
-La fotografía en el Diseño Gráfico	110
-La fotografía en portadas de libros	110
-Composición fotográfica	110
-La ilustración en el Diseño Gráfico	111
-La ilustración en portadas de libros	112
-El estilo en la ilustración	113

-Ilustración narrativa	114
-Técnicas de ilustración	118
-La caricatura	124
Creación de personajes de caricatura	124
-Diseño y producción de un libro	126
-Maquetación	127
-Trazados y pautas	128
-El original mecánico de impresión	129
-Técnicas de impresión	130
-El papel	133
-Tamaños del papel	133
-Acabados	134
-La encuadernación	135
<i>Conclusiones</i>	137

SEGUNDA PARTE

CAPITULO 5

Proceso de Diseño

-Introducción	143
-Papel y formato	145
-Tipografía para cuerpo de texto	146
-Retícula	147
-Diseño de portada y	

Contraportada.	147
-Título del libro	151
-Creación de personajes	154
-Elaboración del cuento	164
-Esquemas de las fases históricas a desarrollar	166
-Técnica y estilo de ilustración	167
-Diseño editorial del interior del libro	168
-Sección didáctica	180
-Acabado del libro	182
-Originales mecánicos	183

CAPITULO 6

Aportación

-Texto completo del cuento "Una visita al pasado de Uruapan"	189
	206

<i>Presupuesto</i>	213
<i>Reflexiones finales</i>	215
<i>Bibliografía</i>	217
<i>Listado de fotografías</i>	219



Introducción

Todos los días el hombre va dejando huellas a su paso, construyendo lo que es la historia. Es importante conocerla para descubrir y dar a conocer la verdad, para comprender la vida presente y crear una conciencia histórica.

Pero cada pueblo tiene una manera propia de relatar e interpretar su propio pasado, de reflejar la relación que siente tener con fuerzas superiores y de su forma de pensar sobre el universo. Este es el caso de la ciudad de Uruapan donde pocas personas han plasmado estos aspectos del pasado y lo han hecho poco atractivos visualmente.

Aquí es donde entra el Diseño Gráfico, disciplina que resuelve visualmente problemas de comunicación y presenta la información de manera agradable y funcional.

Se ayuda de elementos como tipografía, color, ilustraciones e imágenes.

Este trabajo tiene como objetivo dar a conocer los orígenes de Uruapan a los niños. Ellos necesitan conocer más sobre su ciudad para saber que no es menos importante que otras y tener amor por ella. Además necesitan ir formando su propia identidad, independientemente del bombardeo de culturas extranjeras.

Este proyecto propone una publicación con ilustraciones apropiadas para los niños, con ayuda de un buen diseño editorial que ayudará a que reciban la información de manera sencilla y agradable; contribuyendo así a su formación cívica ●



Problemática y Objetivos

Gracias a la lectura obtenemos una formación humana, una mejor ortografía, mejor vocabulario, amplía las diversas opciones de expresión verbal y nos ayuda a mejorar nuestra imaginación.

Cada vez que leemos un libro es como si platicáramos con una persona diferente, como si nos transmitiera su experiencia y recibimos ese mensaje que nos quiere dar.

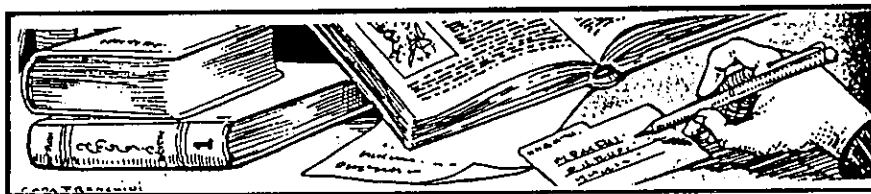
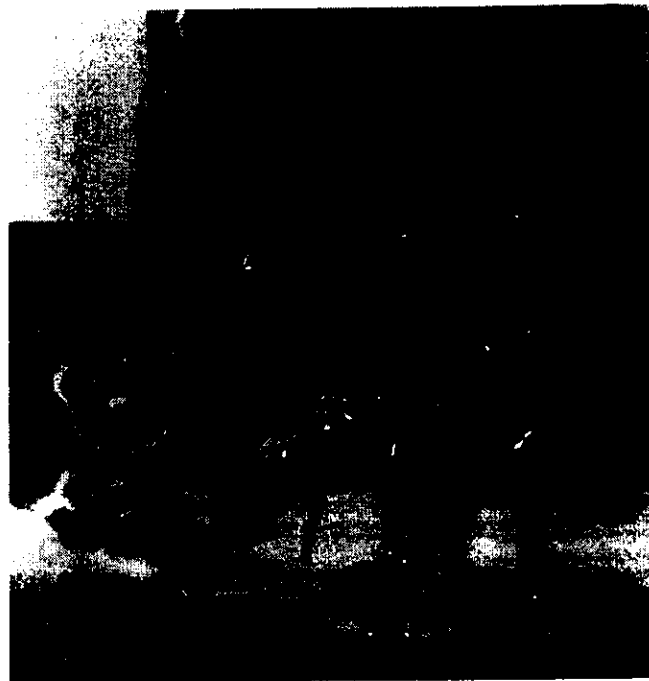
¿Y porqué en forma escrita?

¿Por qué no se utiliza otro medio de comunicación para dar a conocer esa información?.

Simplemente porque al tener un libro podemos tener acceso a lo que está escrito cada vez que lo necesitamos y además reforzado gráficamente con ilustraciones y fotografías.

Por medio de los libros podemos darnos cuenta de experiencias pasadas y acontecimientos importantes.

"Gracias a la lectura obtenemos una formación humana, una mejor ortografía, un mejor vocabulario, nos da opciones diversas de expresión verbal. "



Por medio de los libros podemos darnos cuenta de experiencias pasadas y acontecimientos importantes, tales como la historia de una población, el pensamiento de grandes personajes, descubrimientos y demás.

Pero estos libros muchas veces presentan la información con carencias estéticas y funcionales, lo que ocasiona que el contenido no se reciba adecuadamente.

Esto sucede en los libros que actualmente existen sobre historia de Uruapan, ya que presentan deficiencias en su diseño editorial, tienen mala legibilidad, mal uso de la tipografía, pocas ilustraciones y mala calidad de impresión. A esto se suman las incongruencias en su contenido, ocasionando así que el lector se confunda y tenga desconfianza en lo escrito.

Su Historia

(Mínima parte)

Al llegar Fray Juan de San Miguel a la Sierra de Uruapan en 1531 o principios de 1532, encontró que el poblado del que sin duda había restos, junto a los manantiales y río Cupatitzío estaba solo, abandonado y con uno que otro indio escondido por allí. Todos los cronistas mencionan la razón que fué el paso de Nuño de Guzmán por estas tierras. Gran tarea debe de haber sido la de este fraile ya que los indios que se encontró escondidos y a los que convenció para que regresaran a su pueblo eran de distintas familias, unos otomites, chichimecas, chontales, mexicanos, Tarascos y de otras familias étnicas. Todos hablaban su propio idioma pero el que se consideraba "oficial" era el mexicano ya que muchos lo hablaban y otros sabían lo suficiente como para hacerse entender. Los Tarascos habían logrado tener el control político y militar pero de ninguna manera habían sido ni los primeros en esta vasta región ni los únicos.

Eduardo Enrique Ríos en su obra "Fray Juan de San Miguel" Fundador de Pueblos dice: "Cuando fray Juan salió de la tierra de Uruapan para Tehuantepec a fines de 1532, ya estaba fundado el convento de Uruapan. Pues cuando llegó a dicha población, después de su aventura en mar y tierra, "Fué o residió en Uruapan por guardián", según textualmente dice en su declaración de 1536 en el juicio a Don Vasco. Quiere decir, pues, que si él fundó el convento y el pueblo de Uruapan, debió haberlo hecho en 1532. Quiere decir también que por ese tiempo es la fecha de la Huatapera, que no fué la primera institución hospitalaria, como algunos dicen muy a la ligera.

Gilberto E. Aguilar en su obra "Hospitales de Antaño" pone la fundación de La Huatapera como

En los libros de historia para niños se encuentran textos muy largos y un lenguaje dirigido a adultos.

Es una lástima que la población uruapense, en especial los niños y jóvenes, no conozcan sobre sus raíces. Hasta la fecha han recibido muy poca información sobre Uruapan, sus fundadores o sus habitantes, y no existe una publicación especialmente dirigida a niños con este tipo de información histórica, ni siquiera en las escuelas primarias donde solamente aparece la historia de Michoacán.

En los libros que narran la historia de Uruapan, se encuentran textos muy largos y el lenguaje utilizado está dirigido a adultos, por lo que es difícil para los niños entenderlo fácilmente.

Hay que considerar que la falta de difusión de los datos históricos de la llamada "Perla del Cupatitzío" provocan una pérdida de identidad en la población y un deslumbramiento por culturas ajenas a la propia. Pero si los niños conocieran la historia de su ciudad podrían amarla y

cuidarla, logrando además un entendimiento más claro sobre su presente.

El hombre siempre ha sentido la necesidad de plasmar sus ideas y mensajes de forma escrita con el fin de transmitirlo a las demás generaciones. Hoy en día, existen miles de libros de temas variados que tienen portadas llamativas invitándonos a comprarlos; estos libros se ayudan del diseñador gráfico que hace que sus publicaciones sean agradables a la vista y se antoje leerlas. Pero en las publicaciones sobre datos históricos de Uruapan ha hecho mucha falta su participación, por lo que este proyecto propone crear una publicación con un resumen de la historia de Uruapan apropiado para niños, con ayuda del diseño editorial y el diseño gráfico. Esto con el fin de transmitir los orígenes de Uruapan de manera fácil y

divertida a los niños uruapenses fomentando así el hábito de la lectura en ellos y permitiendo que puedan intervenir con libertad en su propio destino ●



El hombre siempre ha sentido necesidad de plasmar sus ideas y mensajes de forma escrita.





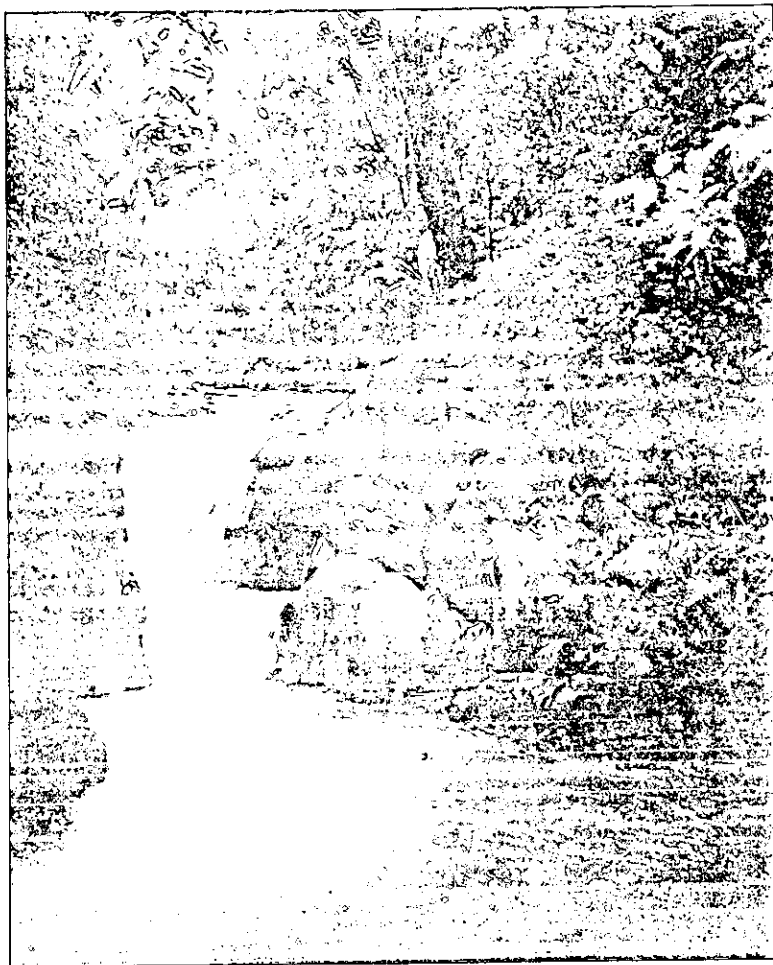
*Primera
Parte*



Capítulo 1

Uruapan
prehispánico

Uruapan prehispánico



El nombre de Uruapan

El primer nombre que recibe Uruapan es Uruapani. Es purépecha y significa flor y fruto de una planta.

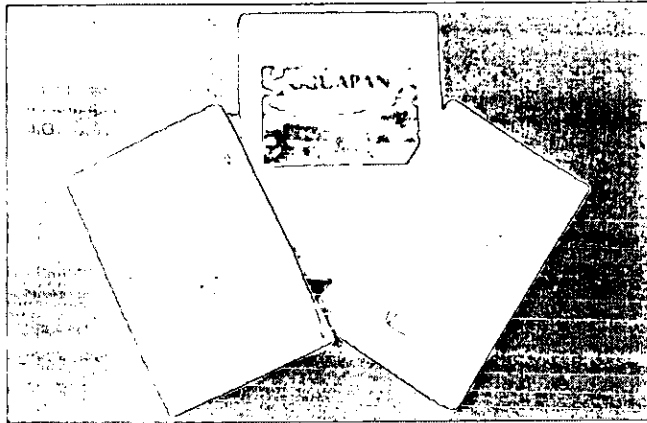
Eduardo Ruiz asegura que ésta es la raíz correcta al nombre de Uruapan pues lo averiguó con los indígenas contemporáneos de hace más de un siglo.

Urani es una etimología que significa "jícara" ya que es una de las artesanías tradicionales de la población

Se dice también que Uruapan deriva de la raíz Urata que es un nombre común a especies de frutas como el zapote, el mamey y la chirimoya.

Posteriormente se le llamó San Francisco Uruapan y ahora recibe varios adjetivos como Paraíso de Michoacán, vergel Edénico y Tierra de la Eterna Primavera o





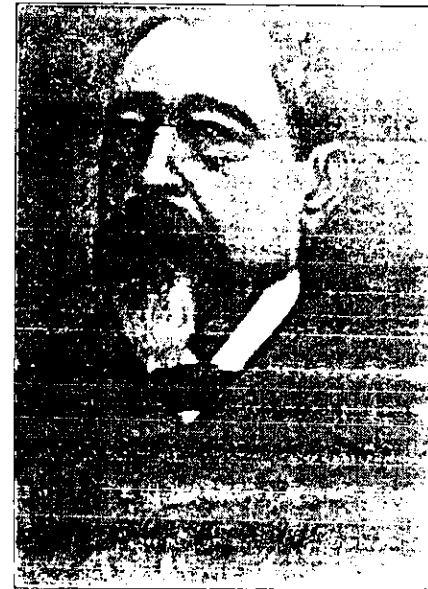
Autores que han escrito sobre Uruapan

Uruapan ha servido como motivo de inspiración para varios poetas y personas importantes que se han interesa-



do por investigar su historia. Este es el caso del cronista franciscano Fray Alonso de Larrea quien narra cómo llegó Fray Juan de San Miguel a Uruapan. Autores importantes como Eduardo Ruiz quien escribió "Michoacán, paisajes, tradiciones y leyendas." Personas como Fray Antonio de Ciudad Real, José María Paredes, Francisco Hurtado Mendoza, quien ha hecho varias producciones. Algunas de ellas son "Uruapan Jicarero",

Uruapan ha servido de inspiración para varios poetas.



Eduardo Ruiz escribió "Michoacán, paisajes, tradiciones y leyendas"

"Uruapan, tradición y leyenda". No se puede dejar de mencionar a Francisco Miranda quien hizo la monografía de Uruapan, la cual es considerada como la versión más verídica o

Lienzo de Jucutacato

Hace muchos años se congelaron las aguas del Pacífico, dando como resultado la migración de personas de Asia rumbo América. Se formaron muchos pueblos gracias a esto, algunos de ellos fueron: los aztecas o tecos, chichimecas, restos de nahuas y no podían faltar los tarascos.

Estas tribus o razas habitaron la ciudad de Uruapan hacia el año de 1400, pues ya existía como lugar antes de la llegada de los españoles. Esto se refuerza con el estudio que se le ha hecho a un lienzo llamado "lienzo de Jucutacato", que fué elaborado aproximadamente en la década del 1530 a 1540. Trata de la migración de un grupo de personas nahuas que pasan primero al valle de México, a la zona de Zacapu, a las cercanías de Uruapan, en la

zona teca de Michoacán hasta establecerse en Jicalán. Es por esto que comprobamos cómo llegó la gente a Uruapan.

Es un tejido muy fino de fibra de algodón que mide 2.63m. de largo por 2 m. y 3m de ancho. Se usaron en él los colores negro y naranja, tiene inscripciones en letras europeas y en lengua náhuatl. La pintura del lienzo está dividida en 35 cuadros rectangulares y poligonales con el mismo tamaño aproximadamente, excepto tres que son más grandes que los demás.

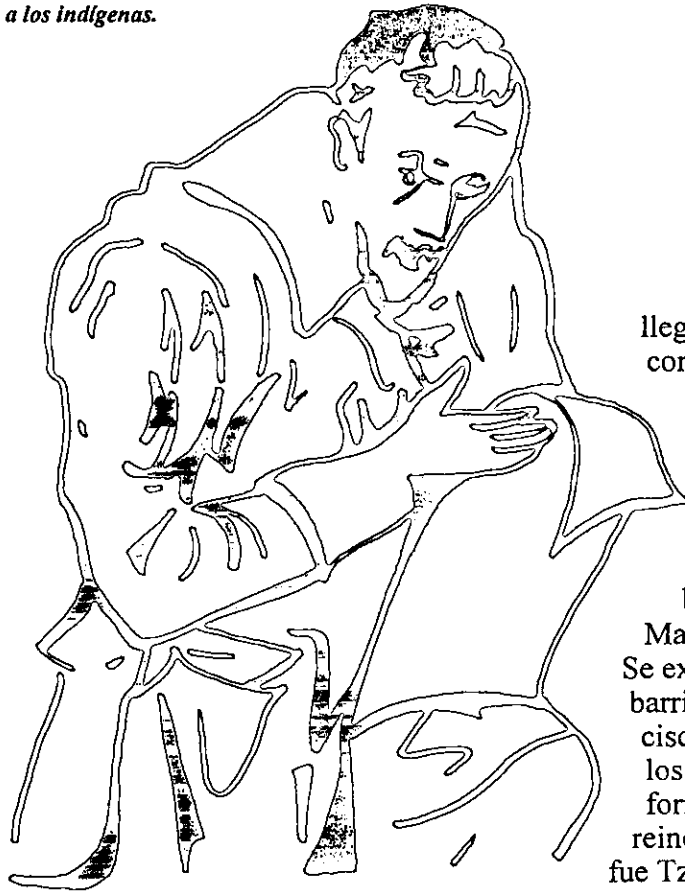
Además, se dice que es un documento relacionado con la técnica del cobre en Michoacán, posiblemente en Jicalán, donde se seguía trabajando la artesanía del cobre en la época Virreinal o



Uruapan ya existía como lugar antes de la llegada de los españoles.



El español Nuño de Guzmán, maltrató mucho a los indígenas.



Fundación de Uruapan

Antes de que llegaran los conquistadores a la Nueva España, había un pequeño núcleo de chozas en lo que ahora es el barrio de la Magdalena. Se extendía al ahora barrio de San Francisco, habitado por los purépechas que formaban parte del reino cuya capital fue Tzintzunzan.

Este pequeño poblado se conocía con el nombre de Uruapan. Dicho pueblo no era conocido, porque no aparece en ningún mapa de los que en esa época se hicieron.

Aproximadamente en el año 1533, llegó Fray Juan de San Miguel a la sierra de Uruapan y encontró restos del poblado junto a los Manantiales. El río Cupatitzio estaba solo, abandonado y con uno que otro indio escondido por allí.

Estaban temerosos porque el español Nuño de Guzmán maltrataba mucho a los indígenas.

Fray Juan de San Miguel los convenció para que regresaran a su pueblo y ya no se escondieran. Posteriormente dividió a la gente en barrios y les enseñó oficios o



La traza y el orden del pueblo de Uruapan

A Fray Juan de San Miguel se le debe la buena distribución y plan ordenado de la ciudad. Lo hizo a la manera romana y mandó hacer casas y huertas con plantaciones de frutas, plátanos, ate, chico zapote, mamey, lima, naranja y limón real.

Fray Juan aprovechó los ojos de agua que había y los encausó en cañerías. Estas calles atravesaban todas las calles y casas para que todo indio tuviera agua para el riego y pudiera tener esas frutas.

El pueblo comenzó con un sistema general de calles con retícula comen-

zando por el norte y dando vueltas como las manecillas del reloj. Sus calles formaban ángulos de 90 grados para que fueran más fáciles de limpiar y vigilar o

Don Vasco de Quiroga

Este fraile nace en Galicia en 1470 fué consagrado obispo de Michoacán y organizó colegios y hospitales (el de Santa Fe y Tzintzuntzan).

"A Fray Juan de San Miguel se le debe la buena distribución y el plan ordenado de la ciudad."



Retrato de Don Vasco de Quiroga

Fomentó la agricultura y el comercio e introdujo el cultivo del plátano, que importó de Santo Domingo.

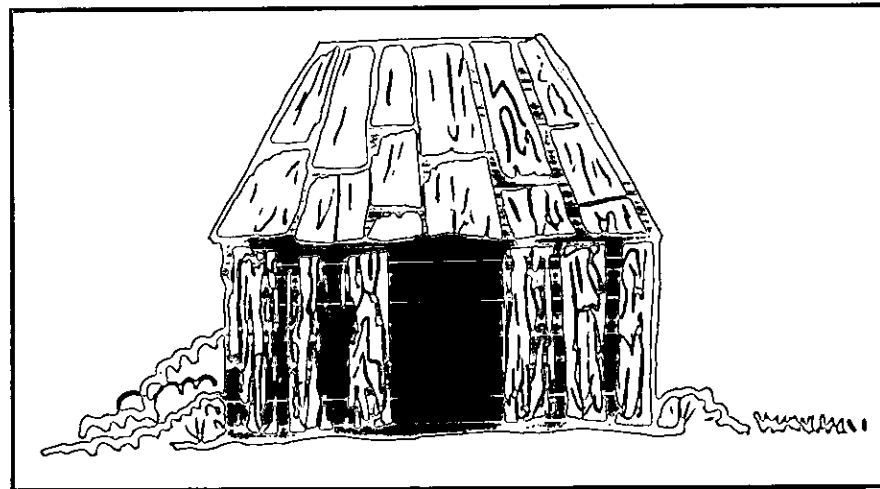
El visitaba muy seguido Uruapan y la tradición dice que murió en la Huatápera el 14 de marzo de 1565 o

Vivienda

Las casas eran construidas de madera, de una sola planta con techos de tejamanil.

Existieron diferentes tipos de vivienda, las cuales se distinguieron por la forma de su techo porque algunas lo tenían de dos aguas y otras en forma cónica. Todos los techos tenían mucha inclinación para evitar que hubiera daños cuando lloviera o

En Uruapan todos los techos tenían mucha inclinación para evitar que hubiera daños cuando lloviera.

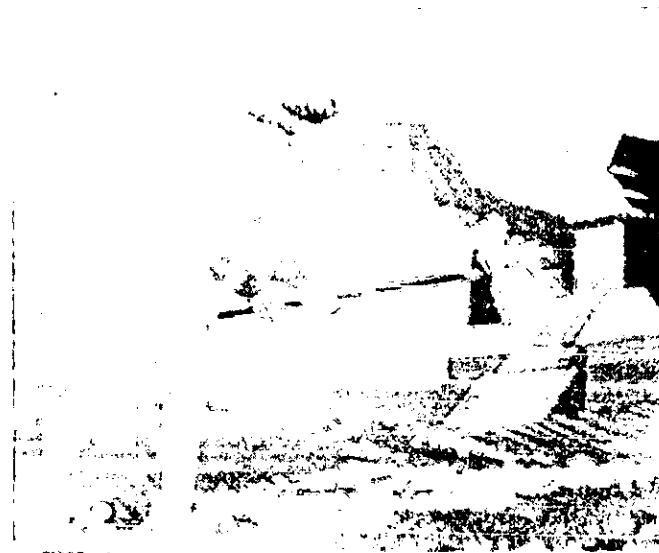
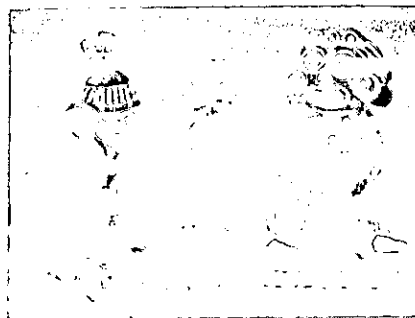


Las casas eran construidas de madera, de una sola planta con techos de tejamanil.

Caraterísticas de la época prehispánica

La medicina se desarrolló bastante y se mencionaba mucho la llamada "Raíz de Michoacán" que se utilizó para curar varias enfermedades. Se estudió el cosmos y el movimiento de los astros como el sol, la luna y venus que fué importante para su conocimiento de las estaciones del año. Curicaveri fue un dios poderoso y su representante en la Tierra fue el Cazonci que fué el gobernante principal purépecha. El Cazonci era un soberano absoluto que ejercía todos los poderes civiles, militares, religiosos y administrativos. Usaban en la frente una cinta, hecha de cierta hierba, como distintivo de su elevada jerarquía. Pensaban que la Tierra era plana, que el cielo era fijo y las estrellas estaban pegadas a

Curicaveri fue un dios poderoso y su representante en la Tierra fue el Cazonci



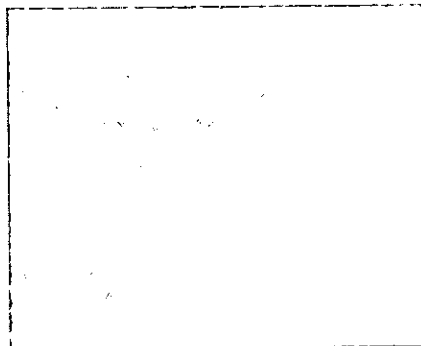
él, que el sol era una bola de fuego y la luna de hielo. Creían en la inmortalidad del alma y que esta encontraba alivio en otro mundo. Posteriormente la corona Española envió a Michoacán tres órdenes religiosas para enseñar la doctrina cristiana: franciscanos, agustinos y jesuitas o

Flora y fauna en la época prehispánica

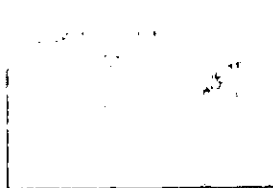
Flora

Su característica principal son las huertas de frutales como el aguacate, chirimoya, café, plátano y mamey. En los montes

uruapenses encontramos pino, encino, brasil, tepehuaje, cuéramo y azulillo en la parte sur. En la parte norte tenían: pino, encino, madraño, manzanillo, aya, pinabete, cedro sirimo, jaboncillo y nogal. En la parte suroeste: pinos, encinos, madraños, tepehuajes, palo dulce, zopilote, zangoricua, fresno, varil, vara blanca, cuéramo, parota, zaiba, canelo sicoromo y otros no especificados. Juan Joseph de Legarza habló del plátano con hueso que los chiquillos declamadores del Parque Nacional enseñan a



Pinabete

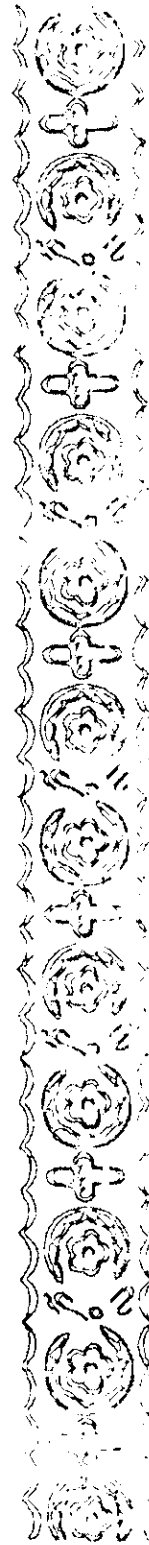
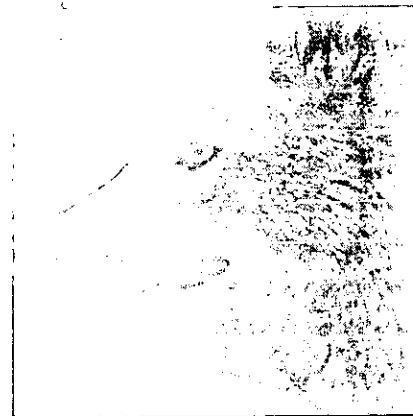


los turistas. En Uruapan se cultivaba la alfalfa, el café, la caña de azúcar, la cebolla, el chile verde, el frijol, la jícama, el jitomate, el maíz y el trigo. Además en los jardines de las casas se encontraban azaleas, gardenias, rosas, claveles, nardos, gladiolas, malvas, aves del paraíso, magnolias, bugambilias, floripondios y jazmines o

Fauna

Uruapan es el punto de enlace entre las dos zonas, la fría y la caliente por lo que antes existían venados, tejones, coyotes, gran variedad de

pájaros y aparecen en gran cantidad los zancudos, las chancharras, los alacranes, gorupos, niguas y jejenes o



Vestimentas de los indígenas

Cuando la división social fue mayor se notaban diferencias en el vestir. Los señores principales usaban unas ropas tejidas de algodón, de muchos

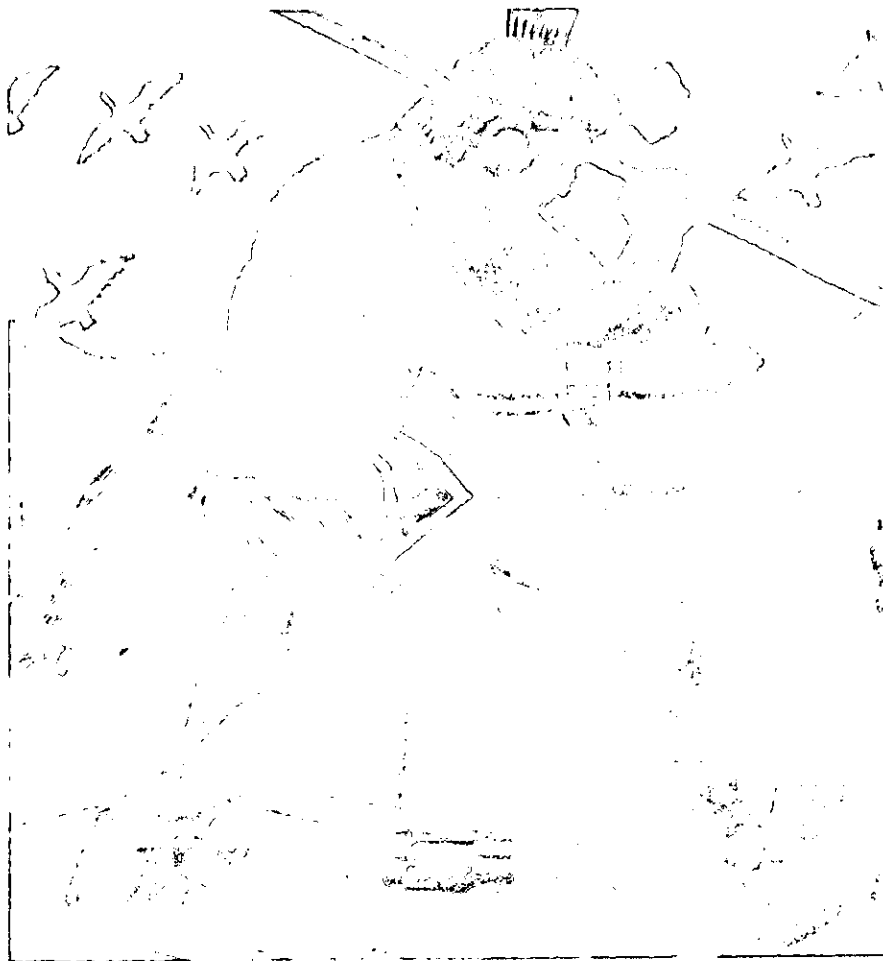
colores y encima de esto tenían una capa de manta. Usaban el cabello largo y trenzado. Los hombres de pueblo usaban un taparrabo que les permitía tener libertad de movimiento. En sus dobleces se guardaban objetos

pequeños y hasta se los quitaban para usarlo como cuerda o uniendo varios para usarlo como camilla. Les gustaban traer adornos como collares, aretes, y pulse-
ras.



Izquierda. Los tarascos usaban el cabello largo y trenzado.

Arriba. Las mujeres usaban una falda de manta y blusas de cuello cuadrado.

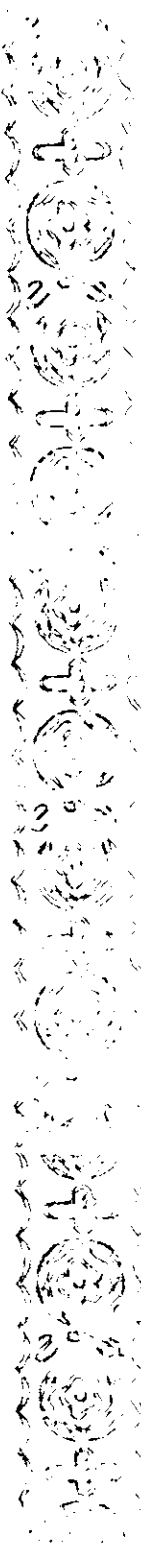


Quando llegaron los españoles no cambiaron mucho las vestimentas porque no querían usar zapatos, seguían con los huaraches y usaban un calzón de cuero o ixtle.

Las mujeres usaban una falda de manta, blusas de cuello cuadrado con dibujos alrededor del cuello y no traían ropa interior. Llevaban el cabello largo y a veces se hacían trenzas.

Los nobles usaban huaraches y los demás indígenas del pueblo andaban descalzos. Sin embargo los dirigentes tenían vestido apropiado para la guerra con petos y espaldas hechos de algodón y plumas de colores o

Los hombres de pueblo, usaban un taparrabo.



Música

Utilizaron flautas de barro llamadas "chapeti eueri atsimu", que tenían forma globular, eran de diferentes tamaños y sonidos. Otros instrumentos eran caracoles marinos llamados utuksi, instrumentos de percusión como la Kiringa o paguangua, tambores de madera parecidos al teponaztli de los aztecas o al tonkol de los mayas pero los purépechas los hacían en forma de coyotes o peces.

También existieron instrumentos como los bongos actuales hechos de barro, raspadores de hueso humanos o de venado llamado paráuni, maracas de barro llamadas chantzajkukua o

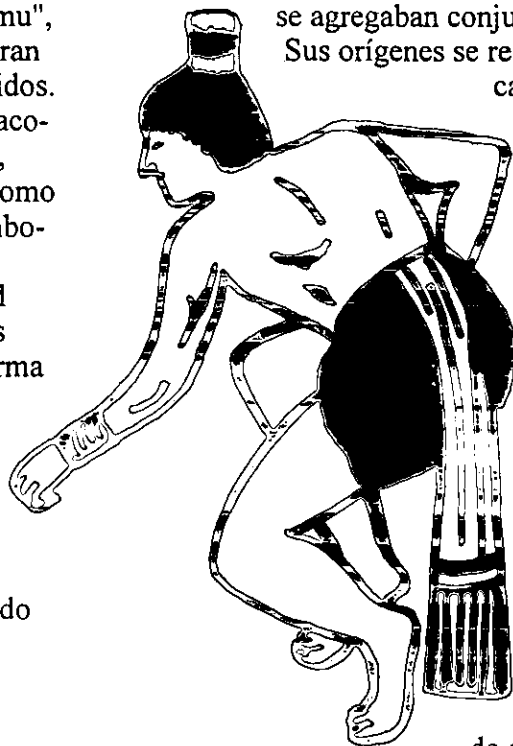


Danza

Bailaban en conjunto acompañándose de música a la que se agregaban conjuntos corales.

Sus orígenes se relacionan con el trabajo agrícola, la caza y la pesca. Hubo danzas guerreras, amorosas, de alegría, etc.

Cuando fué colonizada la región de Uruapan, los indígenas expresaron con sus danzas su desagrado al maltrato, además de la esclavitud a la que estaban sometidos. Bailaban descalzos, con movimientos suaves, agachando la cabeza en un gesto de tristeza. Los coros y cantos femeninos acompañaron las danzas, cantos llamados pirekuas. Surgieron nuevos bailes con el mestizaje, como la de los viejitos o



Matrimonio

En esta época no se permitía que se casaran personas de diferente clase social pero entre parientes cercanos sí. Los hombres podían tener varias esposas pero cuando llegaron los españoles los obligaron a que un hombre viviera con una sola mujer y a que se casaran por la iglesia o

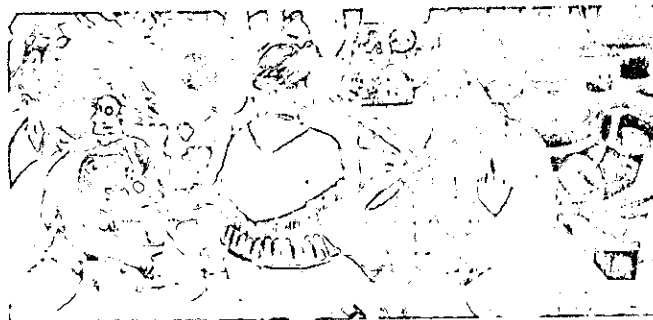
El mercado de Uruapan

Este mercado era muy importante en la organización social y económica de la comunidad.

Cada barrio se complementaba con esos mercados periódicos que se festejaban en días fijos y donde venían otros pueblos para comerciar.

Antes se les llamaba feria, donde se vendía, se compraba, y se intercambiaba desde las cinco de la tarde hasta las nueve de la noche. Pero para marcar que ya venía la noche, los indígenas ponían ocote prendido, parecía que había un incendio de tantas luces.

El mercado indígena de Uruapan se situaba desde la

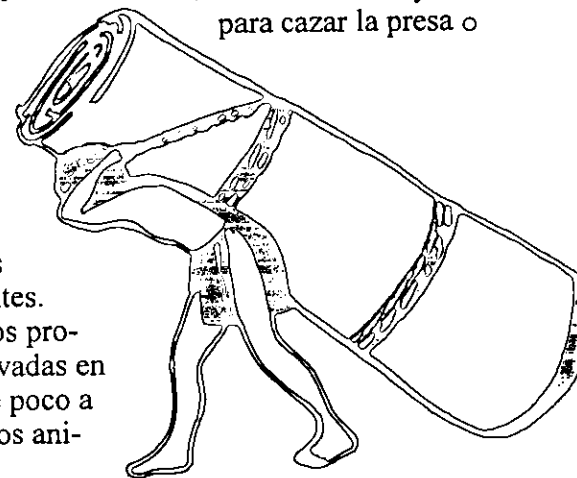


Huatápera, hasta la Parroquia de San Francisco, después pasaba por el Portal Carrillo y de Oriente a Poniente desde el portal Santos Degollado hasta el Jardín de los Mártires. Estaba al aire libre y se vendían artesanías, granos, animales, frutas, siendo los productores los mismos comerciantes. Las gentes cargaban los productos en huacales llevadas en los hombros hasta que poco a poco se introdujeron los animales de carga o

Economía

En Uruapan practicaron la agricultura y los principales cultivos fueron los del maíz, del frijol, de la calabaza, del jitomate y del chile. Contaban con algunas plantas textiles como el maguey y el algodón. Practicaron la cacería de venados, conejos, patos y algunas aves acuáticas para su alimentación.

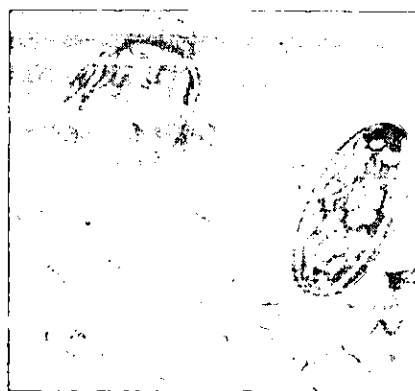
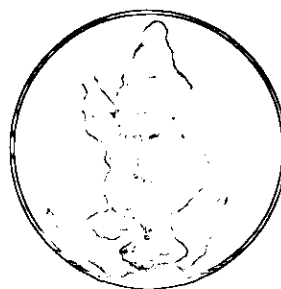
Utilizaban lanzas y lanzadores para cazar la presa o



Cerámica

La cerámica de los purépechas que habitaron Uruapan se caracterizó por sus colores brillantes, motivos esgrafiados y la forma de sus vasijas que semejan calabazas o guajes. Crearon ollas que tenían asas de estribo con boca y vertedera. Fabricaron cajetes con soporte en forma de espiral, ollas en forma de calabaza, vasijas miniatura, cerámica bruñida de color negro, cerámica policroma de colores muy brillantes, figuras de animales variados como pericos, perros comestibles, pipas de barro, jícaras y charolas. Pintaban su cerámica con extracciones de raíces y de algunos insectos. Después mezclaban las sustancias con tierra.

La decoración de su cerámica consiste en grecas, rombos y otras figuras geométricas o

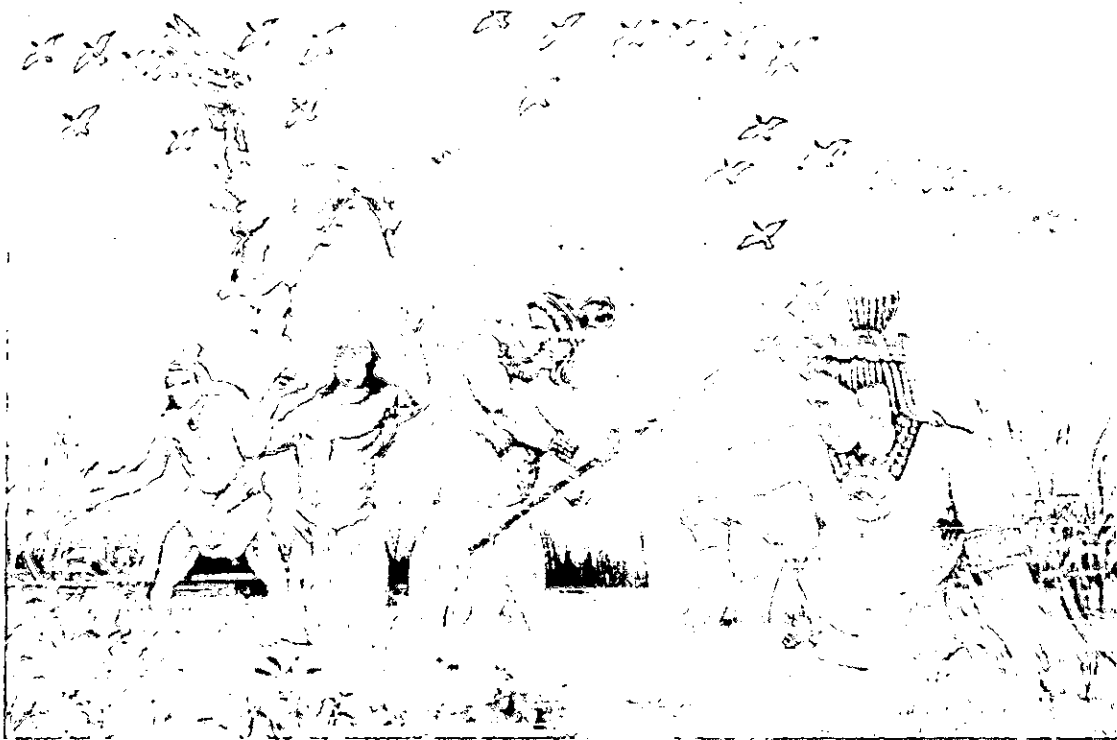


Alimentación

El maíz fué la base de las comidas uruapenses como el pozole, tamales, corundas, atole y tortillas.

Se comían calabazas, quelites, quintoniles, nopales, chayotes, chilacayotes, aguacate, chicozapotes, zapote blanco y negro, moras, cerezas y guaya-

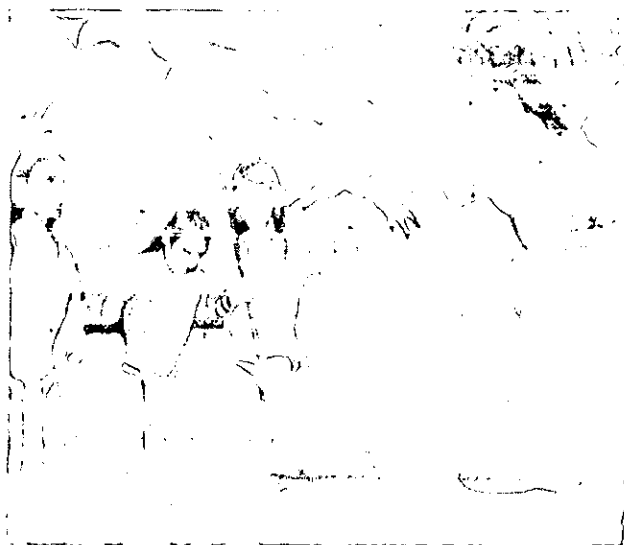
bas. Comían tejones, patos, codornices, guajolotes, perros domesticados con cabello corto o



Comían tejones, patos, codornices, guajolotes, perros con cabello corto y patos.

Organización de los indígenas

Desde la época prehispánica ya existían los cargos de autoridad, como el cacique al cual auxiliaban otros funcionarios. Existían los "ocambecha" que tenían que juntar a la gente para las obras



públicas y contaban cuantos súbditos existían. También estaba una casta sacerdotal dividida en rangos junto a los funcionarios y se preocupaban por conservar las tradiciones. Existían los ofrendadores de incienso, guardianes de los templos, sacrificadores encargados de hacer conjuros y oraciones, músicos y atabalcros.

La organización social de Uruapan se le debe a Fray Juan de San Miguel.

El cacique era la máxima autoridad en la época prehispánica.



Esta organización política y religiosa de los indígenas, no se podía destruir sólo con la conquista física. Fray Juan de San Miguel y otros legisladores religiosos-sociales, les encausaron dentro de los

nuevos parámetros religiosos que los españoles habían impuesto.

Prácticamente la organización social de Uruapan se le debe a Fray Juan de San Miguel. Los que continuaron con la antigua burocracia fueron los alcaldes, alguaciles, fiscales, sacristanes, cantores y sirvientes de los conventos.

Se construyó una capilla propia para cada barrio para que cada uno se organizara solo. Además de su propio santo y su fiesta para mantener la unión del clan, se complementaban unos a otros logrando que se uniera la república indígena.

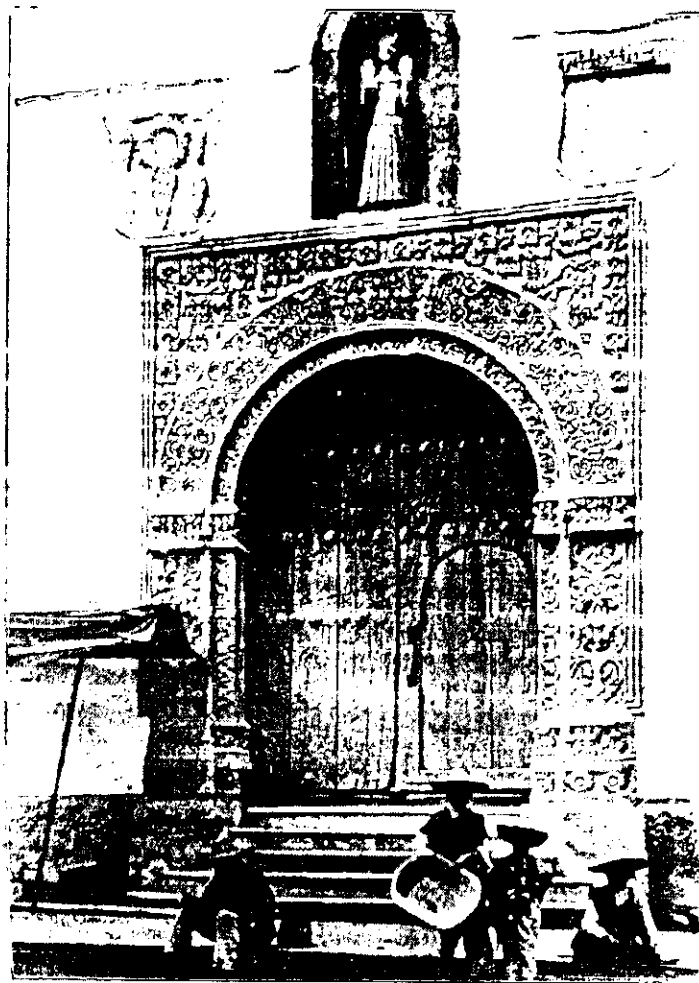
Los españoles enseñaron a los indígenas diversos oficios relacionados con el canto y la música para que siempre existieran cantores y organistas en las iglesias.

A la totalidad del gobierno se le llamaba república de indios ya que tenía su propia autonomía en la toma de decisiones. Estaban protegidos por las leyes y tenían derecho a decidir quienes eran sus alguaciles y a imponer sus castigos.

El gobernador de Uruapan era muy respetado por la comunidad y en las funciones y los actos oficiales usaba un bastón de fina madera con una empuñadura de plata ◦

La organización política y religiosa de los indígenas, no se podía destruir sólo con la conquista física.





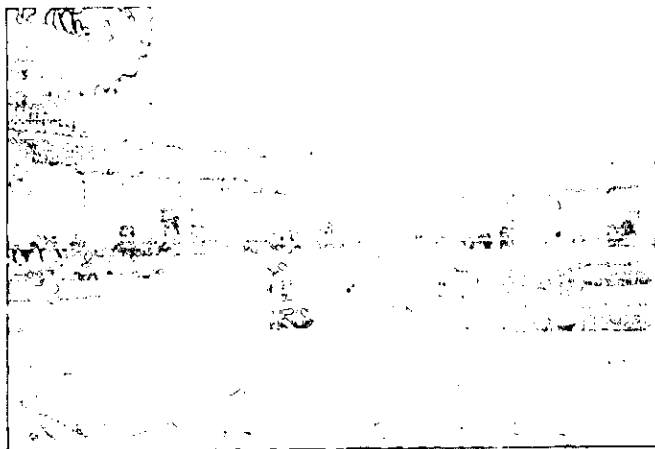
La Huatapera

En su primera estructura era un gran paralelogramo con un ala del edificio, cuartos que daban al corredor y un gran patio limitado al Norte. Los indios lo llamaban patio de las cocinas y enfrente de ella estaba la capilla de la Inmaculada, a nueve metros de la cruz que todavía podemos observar en el patio. Tenía un pequeño coro y sacristía con dos campanas que estuvieron colgadas por mucho tiempo en el corredor del hospital. Posteriormente fundieron las campanas para hacer una sola, la cual está en la actualidad en la torre de la parroquia.

El hospital tenía una patrona que es la imagen de la Purísima Concepción y era una bella escultura, la cual fue retocada y colocada en la nueva iglesia o

A los lados están 2 escudos también de piedra de los cuales uno es de la orden franciscana con las 5 llagas, tres clavos y una corona de espinas. El otro fue el escudo de los reyes de España pero ahora se conserva solo la corona porque fue destruido en el comienzo de la Independencia o

Los indios llamaban patio de las cocinas a la Huatápera



El maque

La técnica del maque se practicó mucho en el Uruapan Prehispánico y consiste en un barniz que se aplica a la madera, guajes y a calabazas. Para ponerles color se utilizan materiales minerales (como tierra), vegetales y animales. Para que pudieran tomar alimentos o líquidos hacían objetos útiles

que les permitiera hacerlo. Los tecomates hicieron jícaras, y bateas, para poner el chocolate u otras bebidas. Además hicieron juguetes de barro, para que los niños pequeños jugaran o



*Los indígenas de Uruapan tenían buenas
habilidades artísticas*

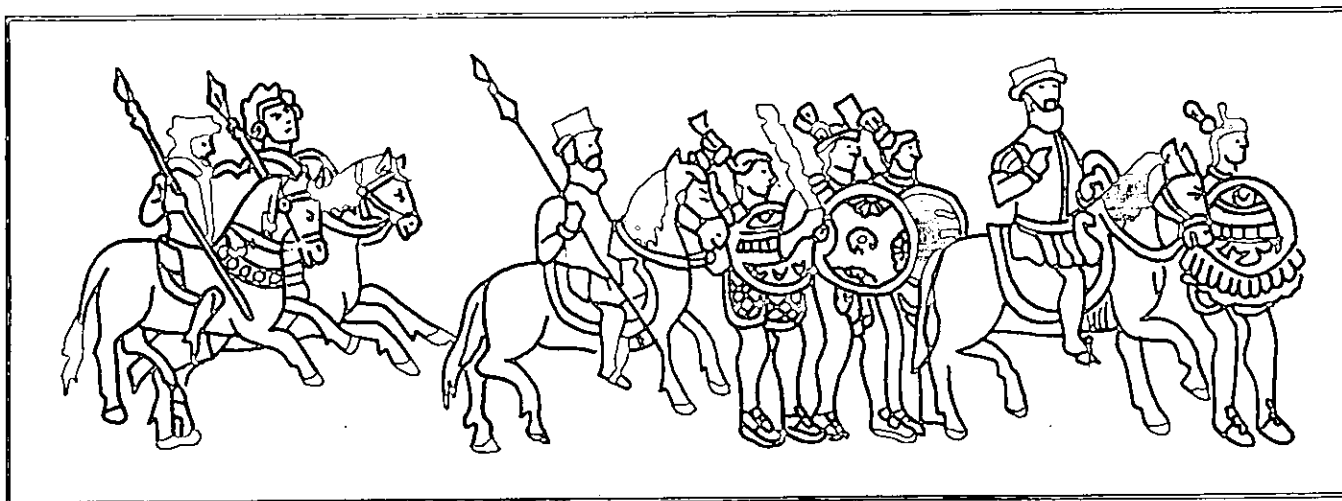


Llegada de los españoles

Cuando llegaron los españoles, Moctezuma Xocoyotzin era el segundo emperador en México. Era muy tirano y tenía varios palacios junto con 300 hombres para que cuidaran las aves del Palacio real. Además le preparaban 300 platillos diferentes para que Moctezuma escogiera lo que él quisiera. En esta época se enteró de que

los conquistadores españoles llegaron a Campeche y los recibió con atenciones y regalos, entre ellos un calendario azteca bañado en oro y muy bien labrado. Se los entregó a Hernán Cortés el cual también les regaló una silla de colores y piedras preciosas. Los indígenas pensaron que los españoles eran enviados de los dioses porque veían que traían

cañones y armas. Hernán Cortés envió una expedición al reino tarasco en Michoacán que estaba dividido en 3 partes: Coyucan gobernado por Hirguan; Pátzcuaro por Hiquingare y Tzintzuntzan gobernado por Tangaxoan, llamado también Tzintzincha o Caltzontzin. Al morir los reyes de Coyucan y Pátzcuaro, Tangaxoan se quedó con todo el poderío.



*Cuando los
españoles
invadieron
Michoacán y
buscaban al
último Cazonci.*



Cuando los españoles invadieron Michoacán buscaban al último Cazonci. Al llegar a Tzintzuntzan vieron el trono vacío y los indios les dijeron que se había ahogado en el río.

El Cazonci se refugió en Uruapan porque pensó que ocultándose iba a pasar el peligro que amenazaba su reino. Posteriormente el capitán de

Olid descubre el engaño y forzó a personas que eran de los principales a que le dijeran dónde estaba el Cazonci. El escogido para buscarlo fué el capitán de los tarascos Huitziltzi, quien despistó a los españoles en el camino y pudo avizarle al soberano de lo que ocurría. En 1523 el juez español don Antonio de Carvajal llegó a

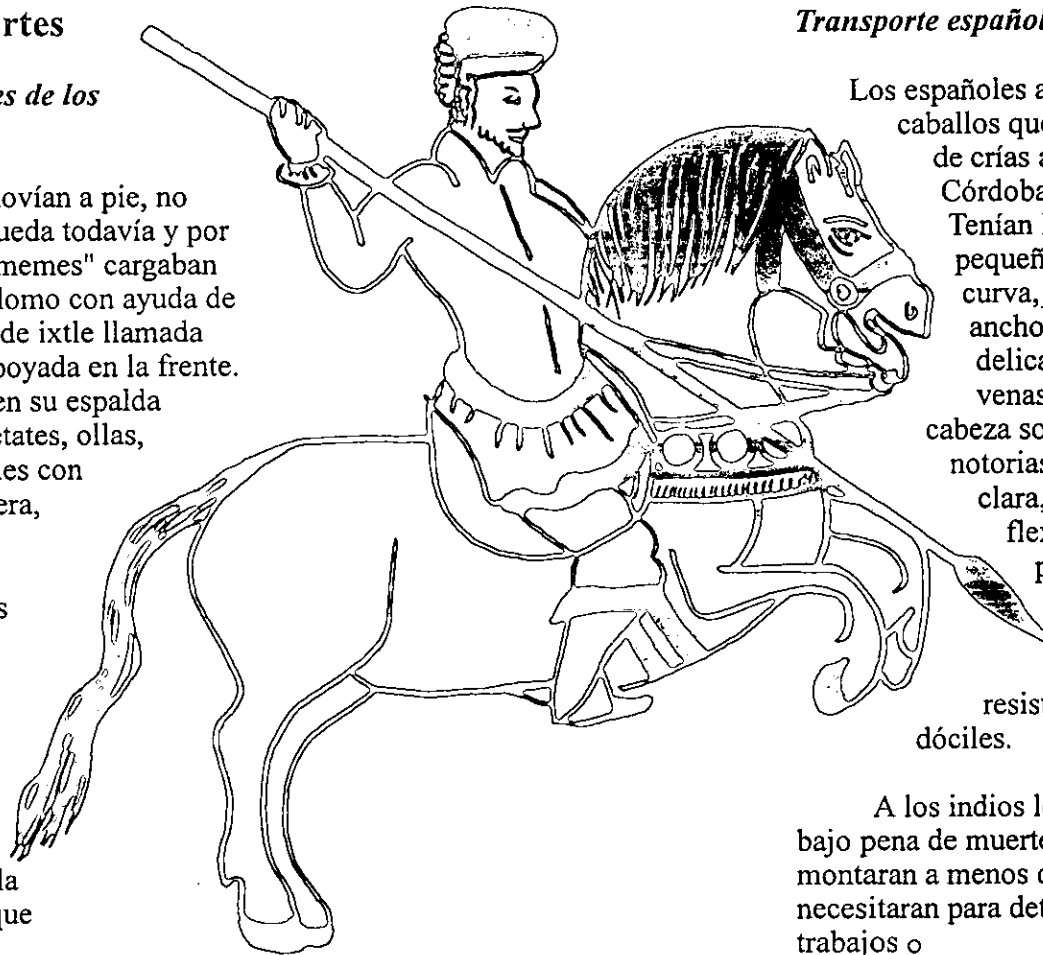
Uruapan y celebró la Navidad ahí por primera vez en el pueblo.

El iba acompañado de otros españoles como Francisco Morcillo que era el escribano y Tomás de Rijoles que era intérprete de la lengua purépecha o

Transportes

Transportes de los indígenas

Se movían a pie, no existía la rueda todavía y por eso los "tememes" cargaban todo en el lomo con ayuda de una banda de ixtle llamada mecapan apoyada en la frente. Cargaban en su espalda comida, petates, ollas, jícaras, bules con agua, madera, ropa, etc. Para esta labor se les enseñaba desde niños y había precios según el peso de la carga y la distancia que recorrían.



Transporte español

Los españoles andaban en caballos que provenían de crías árabes en Córdoba.

Tenían la cabeza pequeña, nariz curva, orificios anchos y delicados, las venas de su cabeza son muy notorias, mirada clara, orejas flexibles y patas delgadas pero fuertes, resistentes y dóciles.

A los indios les prohibían bajo pena de muerte que los montaran a menos que los necesitaran para determinados trabajos o





Características de los españoles

Los españoles pertenecen a la raza caucásica, herederos directos de la cultura romana y se unen a la herencia árabe, dando un tipo europeo muy particular.

Venían del centro y el sur de España, Castilla, Extremadura y Andalucía. Tenían facciones con rasgos árabes alargadas, ojos oscuros, barba cerrada y cabello negro. De mediana estatura, delgados, manos y pies pequeños.

También los había de cabello rubio o castaño, altos, nariz romana y barba poblada, piel pálida y ojos claros.

En América el español era muy animado, activo, hábil jinete, no muy musculoso, hablaba rápido y era muy expresivo. Era amigo de las diversiones, mujeriego, le gustaba el juego y el

lujo, ambicioso e impulsivo. Ellos buscaban vivir bien a costa de los indígenas porque los trataban y explotaban como esclavos.

Los españoles de la Nueva Galicia venían de un sitio agrícola ganadero, de cerrada economía, de poca industria y poco comercio. Antes eran pobres, con poca cultura y no tenían tecnología por lo que deseaban tener muchas cosas materiales e

Vestimenta masculina

Los conquistadores no eran un ejército, sino un grupo de aventureros civiles, empresarios y socios. Pocos tenían armaduras y escopetas, o ya eran anticuados.

Una vez lograda la conquista, el traje civil siguió mezclado con armas porque la región era muy peligrosa o

Las autoridades vestían con prendas muy lujosas. Sus nombres son:

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

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

Usaban las llamadas calzas que cubren holgadamente el muslo y se completaban con media de seda o lana. También el ropón o sayo que era una capa suelta sobre los demás vestidos. Usaban un cuello plegado en forma de tubos que poco a poco iba creciendo.

Las prendas las hacían de lino, seda, demasco, gamusa, tafetán o terciopelo según la calidad y ocasión. Sus sombreros eran de ala ancha y copa baja, luego se usan de copa alta y ala pequeña adornadas con cordones y hebillas. También usaban boinas, gorras de terciopelo con

plumas. Muchos de ellos tenían cabello corto, bigote, barba o



Vestimenta femenina

Las mujeres españolas usaba prendas con mangas pegadas a los hombros llamadas jubones. Usaban una tela llamada verdugado para ahuecar la falda, faldas de gala con vuelo y pliegues que formaban la cintura y fajas de terciopelo con oro. Usaban capas sueltas sobre el vestido o

Vestimenta de los militares

Usaban espadas largas, chalecos protectores sobre camisas de malla, toscos, sin mangas, tiras de cuero que se unían con clavos de cobre. Además tenían casco con cresta y vicera hacia arriba o

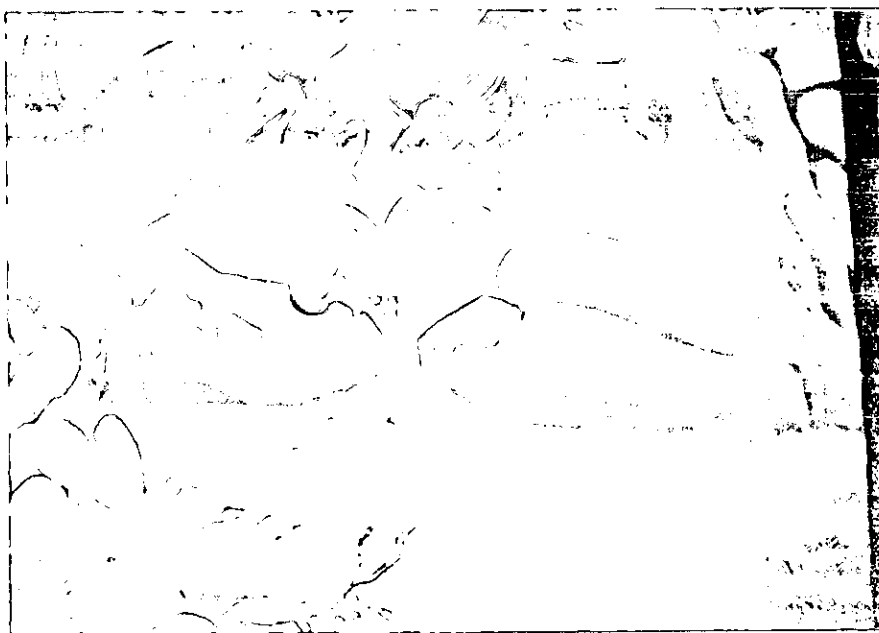
La leyenda de la Rodilla del Diablo

La leyenda de la rodilla del Diablo, cuenta que un día unos jóvenes habían ido por agua al río Cupatitzio y lo hayaron seco.

La corriente de los arroyos había dejado de correr y los habitantes de Uruapan, buscaban agua en ellos. Cuando observaron que ya no había agua, comenzaron a preocuparse y rogaban, lloraban, implorando que ésta regresara. Fray Juan de San Miguel levantó

sus ojos al cielo y comenzó a rezar para que mejorara la situación.

De pronto, entró un rayo divino en la iglesia donde estaba, lo cual hizo que Fray Juan hiciera sonar las campanas para que los indios acudieran a él, llevando consigo la imagen de la Virgen. Fray Juan lanzó agua bendita a las rocas secas y la tierra comenzó a temblar, escuchándose un grito que se repitió por el eco. Ese grito era del Diablo que huyó despavorido al contemplar la imagen de la Virgen y al escuchar la oración de Fray Juan de San Miguel.

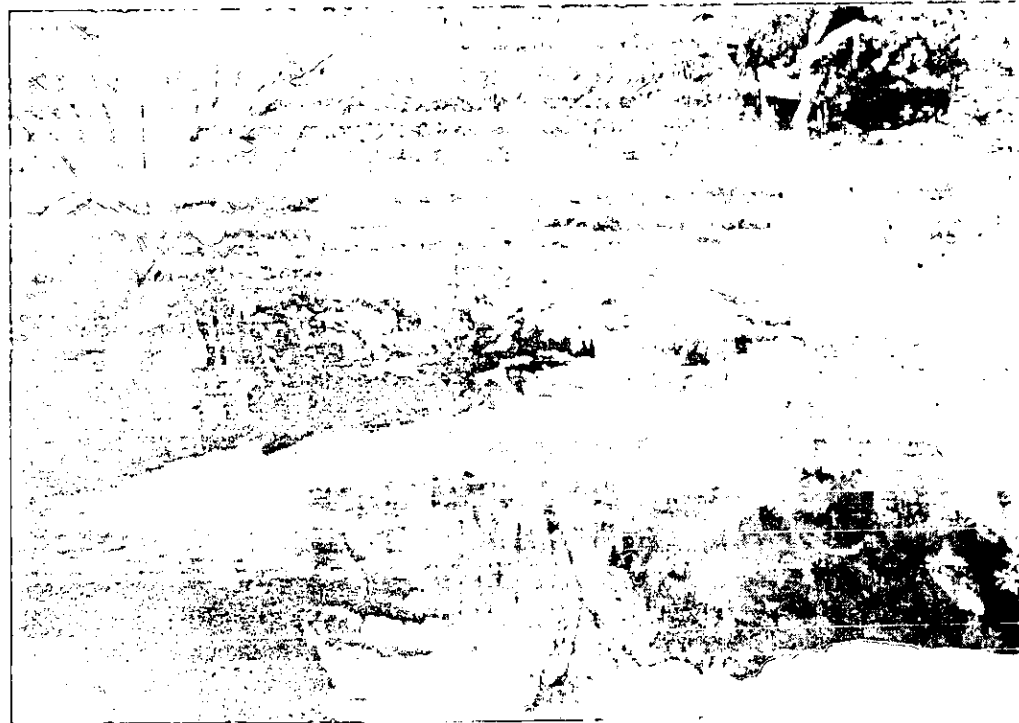


Pintura que muestra como Fray Juan alejó al diablo.

Al hacer esto chocó con una piedra y su rodilla quedó marcada en esa piedra y brotó de nuevo el agua, los campos reverdecieron, las frutas maduraron y volvió la alegría a los uruapenses. Los indios estaban muy agradecidos con Fray Juan por su labor y por todo lo que hizo por ellos.

Le levantaron una estatua de piedra de su misma estatura y misma cara; la colocaron dentro del hospital en memoria de su fundación y de que fabricó la Iglesia. La cuidaban mucho pero algunos años después le cayó un rayo en el mismo hospital y murieron treintaidós personas. Después una bala de cañón partió en dos uno de los brazos de la estatua y los indios soldaron rápidamente el miembro que se había desprendido o

Según la leyenda, el diablo chocó con una piedra y brotó de nuevo el agua.

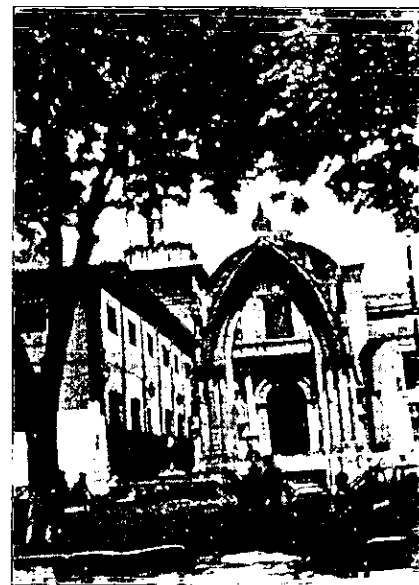


Los barrios de Uruapan

Después de que Fray Juan de San Miguel fundó Uruapan, hizo la Iglesia y terminó el hospital, repartió la población en 9 barrios. Sus nombres son:

San Miguel, San Francisco, La Magdalena, La Trinidad, San Juan Evangelista, San Pedro, Santiago, Los Reyes y San Juan Bautista, los cuales tenían sus propias capillas y el retablo de su santo Patrono. Cada una era

independiente y tenían sus propias costumbres. Esto permitió que fuera más fácil la catequización porque los misioneros los tenían acostumbrados a reunirse en los atrios de las capillas por las tardes para hacer



oración y recitar en coro la doctrina cristiana. Allí mismo y había molinos que ayudaban con los gastos de la fiesta de su patrono, los cuales eran movidos por agua con una rueda de paletas curvas y un eje vertical llamado rodezno.

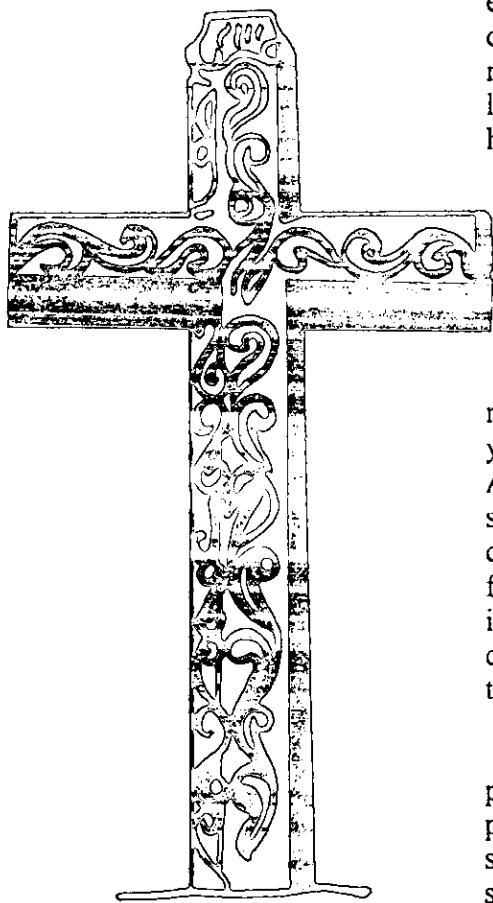
Dos días antes de la fiesta del barrio los indios tenían derecho a hacer uso del agua para el molino porque nadie podía tomarla ni siquiera para regar o

Cada capilla era independiente y tenía sus propias costumbres.



Capillas de los barrios de Uruapan

Uruapan colonial



El Padre Ponce en 1587 encuentra a Uruapan reponiéndose de la peste que atacó la región diez años antes. Esto se logró gracias a la existencia de hospitales donde los atendían con gran esmero.

Posteriormente llega a Uruapan Fray Antonio de ciudad Rodrigo, compañero y secretario del Padre Ponce. Aquí los indígenas de Uruapan lo recibieron con adornos de arcos y enramadas en toda la ciudad. A la entrada del convento donde se hospedó, había música de canto de órgano, de trompetas, flautas y chirimías. Para los indios fue novedad la llegada del Padre y le llevaron productos de la región como regalo.

La República de Uruapan protestó contra los gobernantes porque seguían los abusos. Si se moría un hombre indígena le seguían cobrando a su familia,

situación que no ocurría en las familias españolas. Las visitas de los obispos rompían con la monotonía del pueblo y gracias a esto disminuyeron los abusos por parte de los españoles.

Al principio del siglo XVII comienza el auge en el cultivo de la caña de azúcar y surgen los trapiches y haciendas que al mantenerse en la zona templada afectan a los indígenas uruapenses.

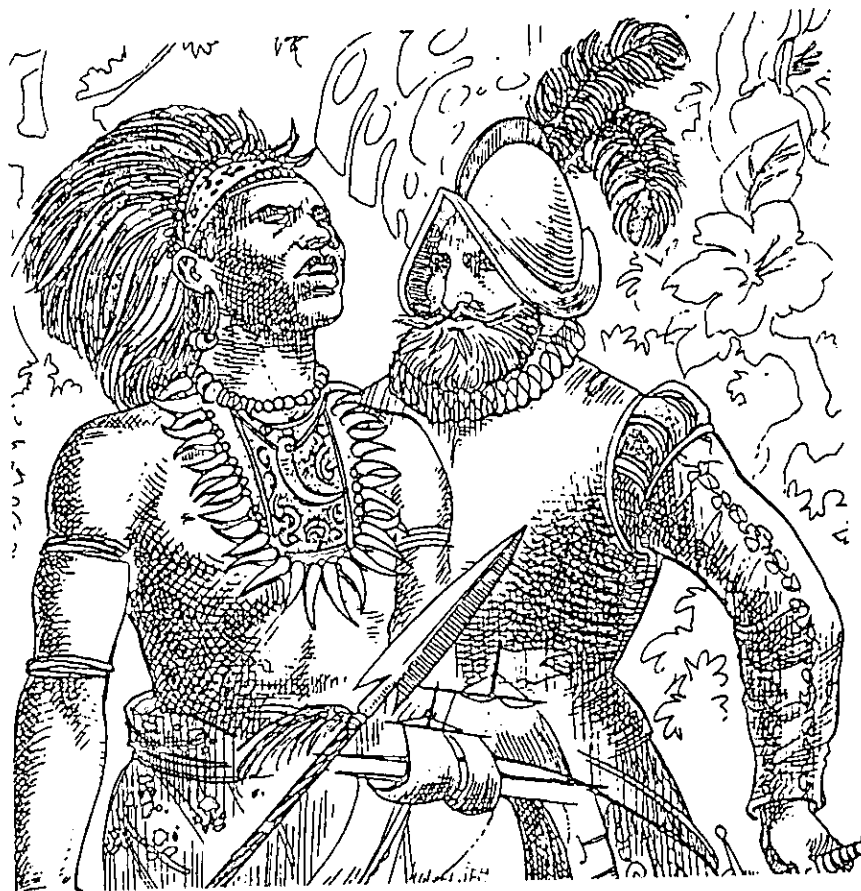
Surge después un grupo de españoles que lentamente se establecieron en Uruapan y forman una comunidad dentro del pueblo y poco a poco van adquiriendo propiedades.

Posteriormente se hace el Libro del Hospital en 1640 donde se nos da la noticia del cambio de autoridades que lo regían, de sus ingresos y gastos. Fray Marcos Ramírez de

Prado llega el 24 de mayo de 1642 a Uruapan y visita los hospitales del pueblo para que cumplieran con sus fines y las capillas de los barrios para que tuvieran la decoración divina. Pero por otra parte, la esclavitud no acababa. Algunos de los dueños de los esclavos era Domingo López de la Herrán, Francisco de Mendoza, Elena Torán y Joseph de Magaña.

En 1681 Don Francisco Aguilar y Seijas, obispo de Michoacán visita Uruapan y dice que los españoles se bautizan aparte de los indígenas y que se les castigue a los hombres que han salido de sus casa porque esto pasaba en ese entonces.

Uruapan siguió creciendo económicamente y en 1743 ya era la cabecera municipal. Tenía diez barrios a su alrededor con doscientas familias o



Consecuencias de la conquista y la colonización

Los indígenas de Uruapan eran sanos, fuertes y numerosos. Esto disminuyó por culpa de los españoles ya que los maltrataban mucho y los sometían a trabajos muy pesados. Sufrían hambres, maltratos a su cuerpo que fueron afectando su salud, haciéndolos cada vez más débiles y más propensos a las enfermedades y a la muerte. Fueron obligados a construir casas, conventos, hospitales, caminos, en donde morían por tan difícil trabajo.

Los españoles trajeron enfermedades como la viruela, el tifo y en 1575 hubo una epidemia que les ocasionó dolores de cabeza, calentura y sangrado de la nariz.

Los españoles prohibieron la enseñanza a gran parte del pueblo, por lo que los indígenas no sabían leer ni escribir, lo cual

Los españoles maltrataban a los indígenas y los sometían a trabajos muy pesados.



FALTAN PAGINAS

De la: 51

A la: 52



Capítulo 2

La infancia y sus
características

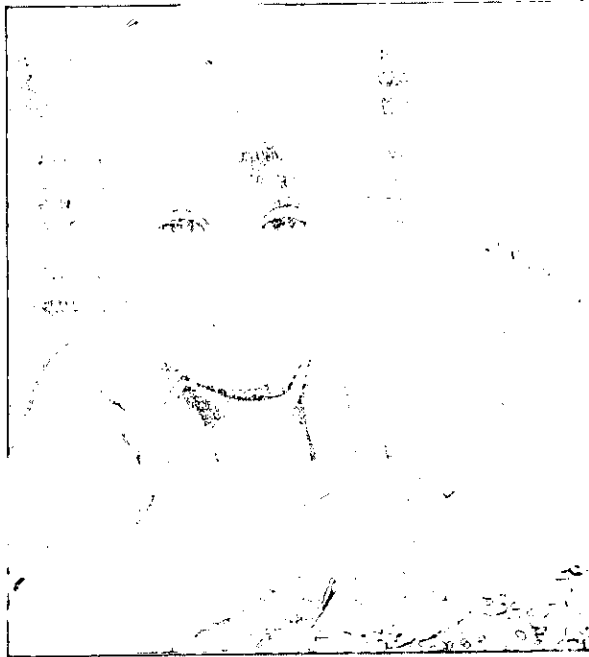
La infancia y sus características

La infancia

El período más importante de una persona es la infancia. Aquí es donde se va creando la personalidad y se aprende a formar parte de un grupo.

Un niño es un ser que necesita educación para poder llegar a ser un adulto, pero para poder llegar a serlo se necesitan desarrollar ciertas capacidades intelectuales. Su período de pensamiento se divide en: período intuitivo (entre los 2 y 7 años), el período de las operaciones concretas (entre los 7 y los 12 años) y el de las operaciones formales (de los doce a los quince años) o

La infancia es el período de aprendizaje y humanización



Características psicológicas de los niños de siete a doce años

Es muy diferente el pensamiento de un niño y un adulto, porque en el pequeño no existen estructuras lógico-matemáticas bien desarrolladas. Estas se adquieren con el paso del tiempo.

Cuando el niño cumple 7 años su inteligencia, vida afectiva, relaciones sociales y actividad individual tienen nuevas formas de organización. Por eso hay un equilibrio más estable a comparación de los años anteriores.

Tiene buena concentración individual cuando trabaja solo, pero también puede ser cooperativo cuando está en equipo. Esto es porque su voluntad se organiza y aparecen dentro de él, nuevos sentimientos morales o

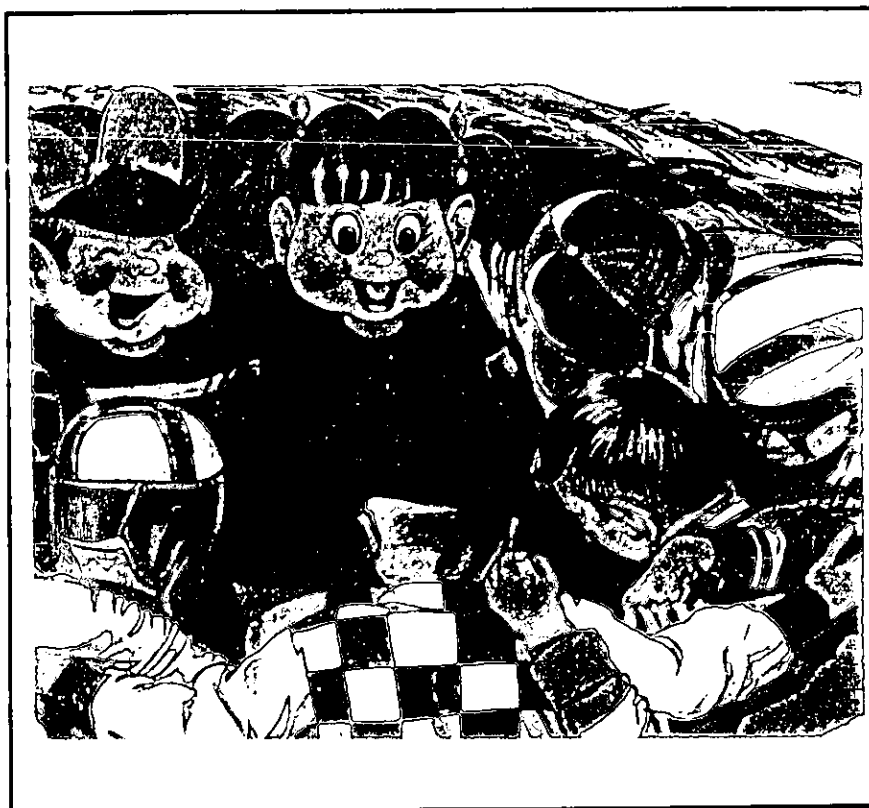


Comportamiento del niño de siete a doce años

Su conducta es activa, rápida y curiosa, no le gusta que le sugieran las cosas y prefiere realizar trabajos hechos por él. Le gusta el juego colectivo, es imaginativo y capaz de planear y presentar espectáculos teatrales. Imita personajes de las películas que ha visto o de los libros que ha leído. Le gustan las colecciones, es impaciente, se cansa pronto de leer pero tiene gran interés y curiosidad en aumentar sus conocimientos sobre otras culturas y saber qué hacen otros niños, qué comen, cómo visten. Además pregunta por todo y le llama la atención saber quienes fueron los esquimales, el hombre primitivo, etc.

Es muy observador y percibe muy bien los errores de los demás.

Los dibujos que hace están llenos de acción y le llaman la atención los juegos de mesa o



Educación en los niños

La educación es el proceso que aspira a preparar generaciones nuevas para reemplazar a las adultas que



se van retirando de las funciones de la vida social, además hace que la cultura se conserve y se transmita ayuda a que el niño forme su personalidad y lo capacita a actuar conscientemente.

Mediante la educación se

aprovechan experiencias anteriores porque los esfuerzos del pasado no se pueden perder, mas bien deben ayudar a resolver las dificultades del presente, aplicándose el comportamiento que funcionó anteriormente. Es un proceso para capacitar al individuo a integrarse a la sociedad como una

persona amante de su medio y de sus semejantes.

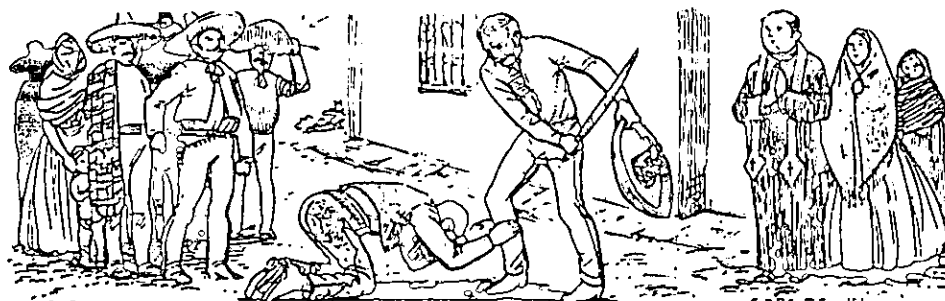
Ayuda a desarrollar en el pequeño sentimientos de grupo y lo enseña a tomar conciencia de los grandes problemas y misterios de las cosas, de la vida y del cosmos. Esto es para que tenga vivencias más profundas y reciba, conserve y enriquezca la herencia cultural de una sociedad o

Definición de historia

Se dice que hacemos historia cuando narramos y exponemos de manera veraz los acontecimientos políticos y públicos de una nación o cualquier actividad humana de otra clase. Es cuando indagamos el pasado, un fascinante viaje del hombre a sus orígenes, tomando en cuenta que la palabra historia, significa simplemente "indagación" en su origen etimológico. Hablamos de historia de muchas cosas como historia de los animales, de las galaxias, de la bomba atómica, pero cuando solamente decimos historia, nos referimos a la historia humana desde el momento que aparece en la Tierra hasta nuestros días o

Utilidad del conocimiento de la historia para los niños

Mucha gente puede pensar que la historia no sirve para nada, sin embargo responde a diversas necesidades de los niños y jóvenes, tales como desarrollar su capacidad de análisis de las situaciones humanas con espíritu crítico, entender lo que les rodea y el mundo en que viven. Contribuye a que encuentren su identidad personal porque estudian la vida de las personas, tiempos y lugares diferentes, logrando entender como van cambiando los asuntos humanos y adquiriendo una necesidad de conseguir intereses de tiempo libre. Otra ventaja de que los niños conozcan la historia, es un aumento en su inteligencia ya que obtienen conocimientos nuevos.



Dentro de estos conocimientos están los errores que cometieron nuestros antepasados y al conocerlos tratarán de no repetirlos o

Elaboración de libros de historia para niños

De todos los públicos posibles para enseñar historia, el más difícil es el de los niños porque sus conocimientos y experiencias del mundo son muy diferentes a la de los adultos.

La historia presenta dificultades como el conocimiento, análisis y explicación de un todo social en general. Se dice que la enseñanza de la historia no sea un mero recitado de nombres y fechas, de batallas o adquisiciones sino una simple descripción de personas y circunstancias. En un libro de historia se pueden recrear a manera de cuento los pasajes de la vida cotidiana, el lenguaje, el vestido, las costumbres, los paisajes de aquellos años además de dar a conocer acontecimientos políticos y sociales para que el niño se ubique en el tiempo y el espacio.



En la elaboración de un libro de historia para niños se tienen que considerar varios aspectos como no sobrepasarse con el número de datos, de conceptos y sintetizar y seleccionar la información según su importancia histórica.

Un ejemplo de esto es el caso de Inglaterra, donde se adoptó una solución radical que consiste

en que los planes de estudios no traten todos los temas sino algunos y profundicen en ellos.

Esto ayuda a que el niño no se pierda en una infinidad de datos particulares, sin "ton ni son". Mas bien se deben identificar las principales etapas históricas en que se ha formado una ciudad, una nación, su importancia, sus característi-

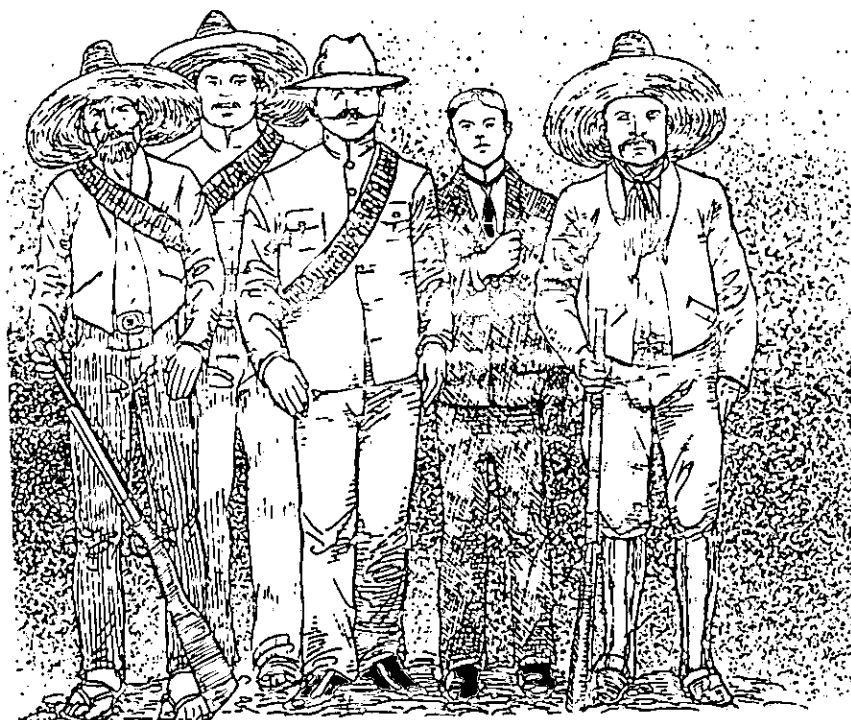
cas principales y la herencia que dejaron en la actualidad.

Además hay que considerar que estos libros de historia para niños deben contener temas interesantes y atractivos para ellos, que cautiven su imagi-

nación y fantasía como la historia de viajes, descubrimientos geográficos, de viviendas, de medios de transporte, de formas de vestir, de máquinas, de

fiestas populares, de la forma de trabajar y vivir de la gente.

Al narrar cuestiones políticas que confunden mucho a los



pequeños, se recomienda que en lugar de mencionar el simple acontecimiento se deben narrar los problemas que lo originaron, los sufrimientos cotidianos de los habitantes de una ciudad durante una guerra por ejemplo y los resultados sociales y económicos que ocasionó. Esto con la finalidad de llegar a la sensibilidad del niño y que comprenda la importancia de éstos hechos además de recrear y revivir en forma amena el pasado.

Sólo así puede asimilarse este conocimiento como algo propio, y el niño recibirá la información más fácilmente o

La historia presenta dificultades como el conocimiento, análisis y explicación de un todo en general.



La ilustración como medio para el aprendizaje

Las ilustraciones de los libros de texto son material adecuado para que el niño ejercite sus capacidades de observación e interpretación.

Cuando utilizamos bien las ilustraciones, ayudan a la formación del niño porque les despierta curiosidad e interés por descubrir. Esto favorece la actividad intelectual de los alumnos y los pone en contacto indirecto con elementos del pasado.

Las ilustraciones deben ser claras y con nitidez en cuanto al grado de realismo de sus detalles y representaciones. Deben ser imágenes simplificadas para que los niños las perciban fácilmente o



El tiempo y el espacio en la enseñanza de la historia

Todos los historiadores, maestros e investigadores se dan cuenta de que es importante considerar parámetros como el tiempo y el espacio para ubicar hechos históricos. Se ha discutido cómo dividir al tiempo si

por siglos, décadas, años, horas y minutos, cuál será la duración (larga, mediana o corta) y cómo entender su evolución. Sabemos que para un niño es difícil entender las formas en que los historiadores dividen el tiempo por etapas y periodos históricos debido al desarrollo de su mente y a que no tienen ninguna información de lo que

significaron estas etapas. Por ejemplo, un niño de 11 años ni siquiera puede entender que un acontecimiento duró 10 o 100 años, mucho menos qué sucedió hace 40,000 o 10,000.

Sin embargo existen sugerencias prácticas para superar éstos problemas. Una de ellas es resaltar que las cosas cambian con el paso del tiempo y haciendo una comparación constante del pasado con el presente. Es conveniente señalar el antes y el después en lo que se refiere a las ropas utilizadas por las personas, al costo de los objetos o a los transportes.

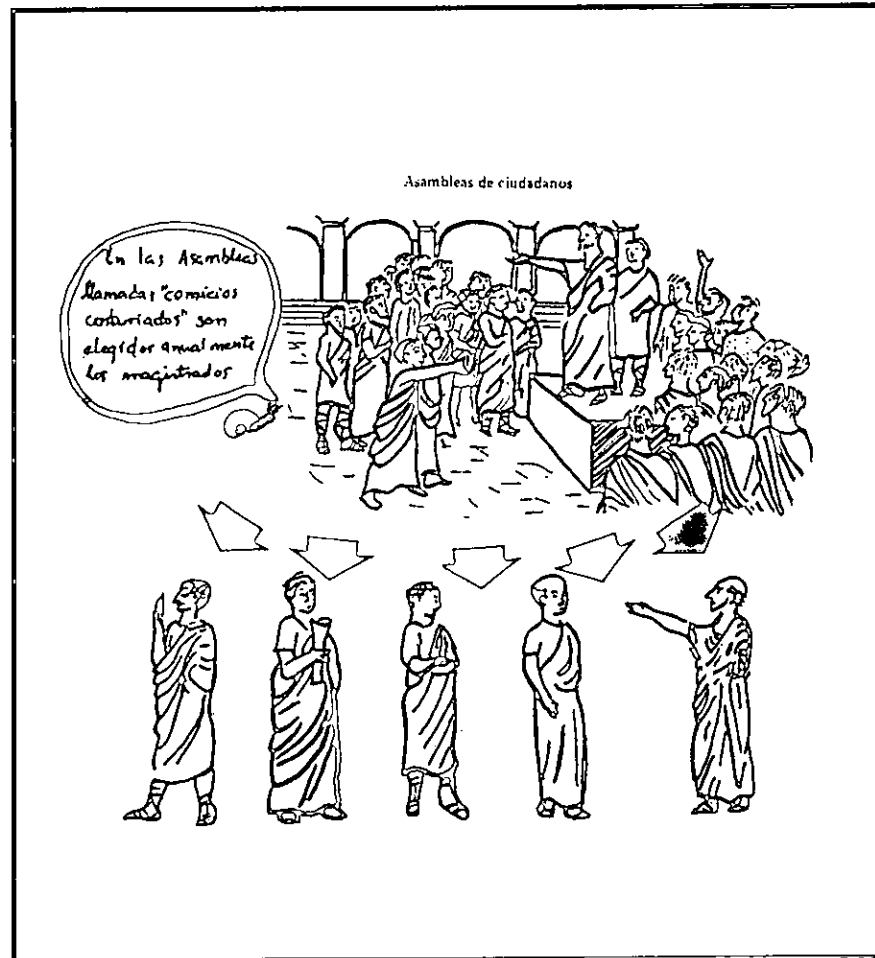
En el manejo de el espacio en la enseñanza de la historia, existe el problema de que se menciona un sólo espacio geográfico, de una localidad, de una región, de un país, de un continente o del mundo. Esto se puede solucionar en la



narración, destacando el contexto geográfico donde ocurre un fenómeno o haciendo cronologías.

En cuando al texto no se deben usar conceptos y palabras difíciles de comprender para un niño, además de que es necesario evitar descripciones sin chiste, vividez e imaginación. Se pueden utilizar conceptos como la aventura, el cuento, los diálogos, los relatos de testigos presenciales, escenas con mucho colorido y emoción, situaciones chistosas, absurdas y dramáticas, la moraleja, los personajes vivos, las anécdotas, o la elaboración ingeniosa y abierta del trama o

Para ubicar hechos históricos, es importante considerar parámetros como el tiempo y el espacio.



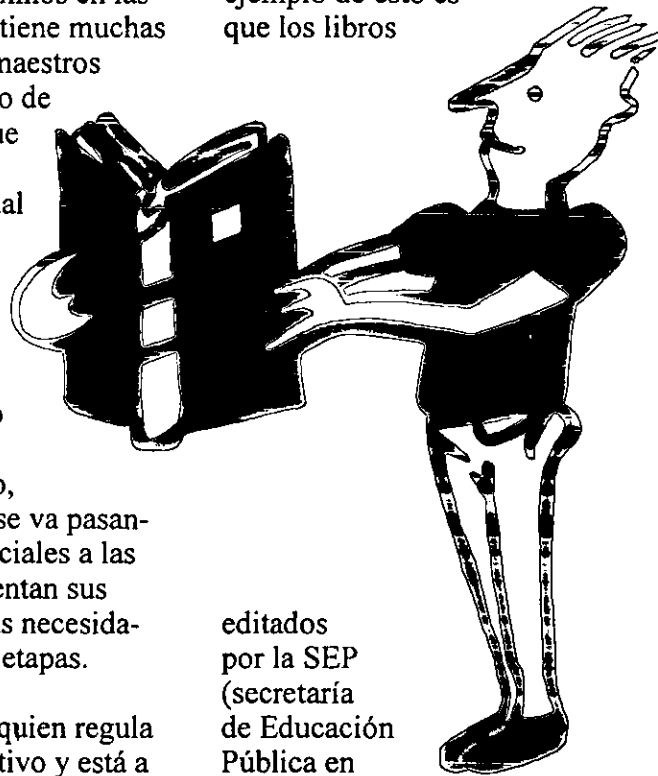
Análisis de los libros de historia para niños en Uruapan

La enseñanza de la historia que reciben los niños en las escuelas primarias tiene muchas deficiencias. Los maestros se han desentendido de los pequeños porque no fomentan su desarrollo intelectual y no se interesan por conocerlo a fondo.

Para enseñar historia se necesita entender el proceso de desarrollo del niño en su conjunto, comprender como se va pasando de las etapas iniciales a las finales, cómo aumentan sus conocimientos y sus necesidades en las distintas etapas.

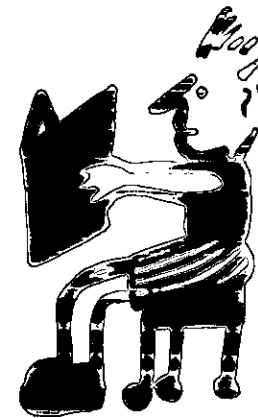
El Estado es quien regula todo sistema educativo y está a

cargo de los libros escolares para niños. Pero no se ha estudiado al niño psicológicamente y la información no les llega adecuadamente. Un ejemplo de esto es que los libros



editados por la SEP (secretaría de Educación Pública en

1992), tratan el tiempo en la historia de manera tradicional ya que mencionan siglos, períodos históricos como la prehistoria, época colonial, época contemporánea como si el niño comprendiera qué significa cada una de estas etapas.



Se les presenta sólo la información sin antes haber estudiado cómo presentarla y analizarla.

La escuela no es la única fuente donde se acerca al niño al conocimiento del pasado de su ciudad, también en la familia, las tradiciones orales, las costumbres y la vida cotidiana están llenas de historia o

FALTAN PAGINAS

De la: 65

A la: 66



Capítulo 3

Diseño
Gráfico

Diseño Gráfico

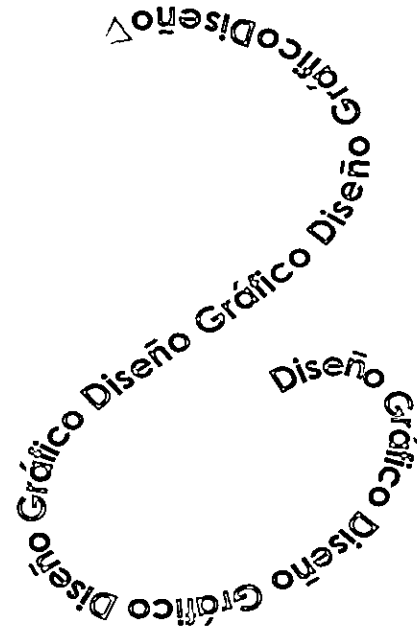
Concepto y función de Diseño Gráfico

Se le llama Diseño Gráfico a la transformación de ideas, conceptos y formas que están estructuradas visualmente y que deben resolver problemas de comunicación.

Es una actividad bidimensional que consiste en disponer diversas formas en una superficie plana, limitada por cuatro lados.

Se define también como un proceso de comunicación, que incluye aspectos como el conocimiento de las características del cliente así como sus necesidades.

Su función principal es comunicar un mensaje acerca de un producto, de una imagen o de una empresa. En algunos

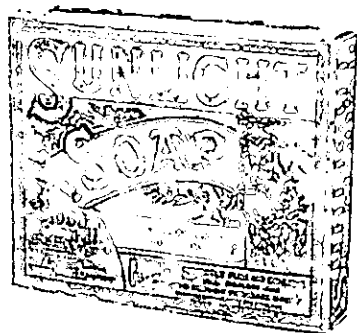


casos, los nombres y productos están tan individualizados, que basta con ver una pequeña parte de la imagen para identificarla. El diseñador gráfico es un asesor en la comunicación y está consciente de que no solamente diseñará algo estético sino también algo reproducible o

Historia del Diseño Gráfico

La historia del Diseño Gráfico, la del arte y la de la ilustración se han ido desarrollando paralelamente. El hombre ya realizaba sus primeras manifestaciones en la prehistoria en las pinturas rupestres; dibujaba animales, cacerías, hombres y hasta su propia mano. Lo hacían con tierras de colores, insectos molidos, plantas y sangre. Conforme pasó el tiempo, el hombre siguió sintiendo la necesidad de expresarse y de comunicar mensajes a los demás. Así, el artesano creaba diseño desde el momento que hacía objetos de oro, plata, madera y otros metales dirigidos al consumidor.

Además los fenicios hicieron diseños como el alfabeto para representar gráficamente el lenguaje hablado durante el segundo milenio a.C.



El diseño moderno se impulsa con la Revolución Industrial

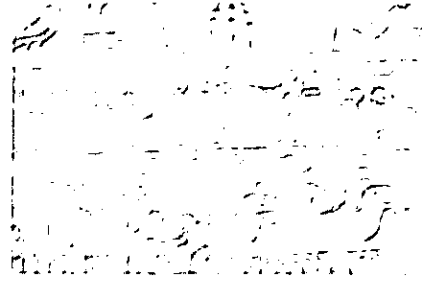
El hombre ya realizaba sus primeras manifestaciones en la prehistoria



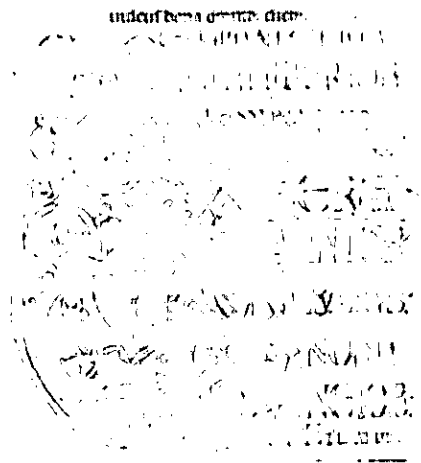
El diseño avanza con la necesidad de organizar correctamente el material que se tenía. Un ejemplo de esto es cuando las primeras escrituras en columnas estaban organizadas en una retícula elemental para organizar la página y facilitar la lectura.

El diseño moderno se impulsa con la Revolución Industrial y la aparición en el siglo XIX. La razón principal de esto consistió en el aumento del material impreso y en la decadencia de los métodos tradicionales de diseño y producción de libros.

En el año de 1890 en Inglaterra, William Morris fundó una imprenta



Los fenicios hicieron diseños como el alfabeto para representar gráficamente el lenguaje hablado.



La imprenta Kelmscott Press se dedicó a la impresión de libros con bellos acabados y formas orgánicas.

llamada Kelmscott Press, dedicada a la impresión de libros con bellos acabados, formas orgánicas y motivos medievales. Tenían tan buena calidad que resaltaban de las mercancías en serie, las cuales carecían de buena presentación. En el siglo XX varios movimientos artísticos influyeron en el Diseño Gráfico como el cubismo, futurismo, surrealismo, el dada, y el constructivismo ruso. Comenzaron a rechazar la fluidez de las formas orgánicas y en 1919 la escuela de la Bauhaus abre sus puertas en





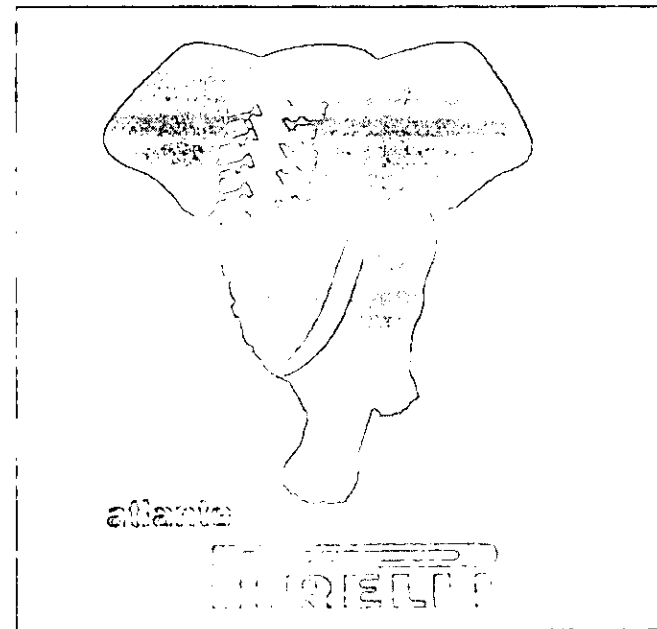
*William Morris
fundó una
imprensa llamada
Kelmscott Press.*

Weimar bajo la dirección de Walter Gropius. Esta escuela unió el arte con la industria introduciendo ideas creativas en el Diseño Gráfico. Ordenaba el texto en cuerpo y densidad desde lo más importante hasta los detalles o el empleo de tipos sin pie de letra. Sin embargo en Nueva York empezaban a surgir nuevos estilos y a los diseñadores les importaba mucho la creatividad, la presentación directa y abierta de la información y la expresión de sus ideas. Después de la segunda guerra Mundial el diseño Gráfico crece y cubre necesidades de grandes compañías industriales y agencias de publicidad.

Posteriormente el norteamericano William Addison Dwiggins le dió el nombre de "Diseño Gráfico" que se utilizó hasta 1992.

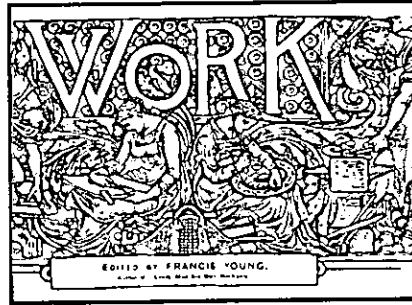
Después surgen personas importantes en el diseño gráfico como Armando Testa, que en 1950 realiza una campaña publicitaria

*Armando Testa
realiza una
campaña
publicitaria para
una compañía
llamada Pirelli.*



citaria para una compañía llamada "Pirelli". Esta empresa se dedicaba al negocio de las llantas y Armando Testa empleó formas, con influencia surrealista, que influyeron en gran medida en el Diseño Gráfico mundial. Henryk Tomaszewski llegó a ser el principal exponente de Polonia. Principalmente hizo una gran variedad de carteles con mensajes de tipo cultural y social. Durante los años sesenta, el norteamericano Milton Glaser exploró nuevas técnicas gráficas y nuevos motivos. Creó imágenes de figuras planas formadas con líneas delgadas y con tinta negra, agregándole color con cinta adhesiva.

El diseñador gráfico Barry Zaid, realizó trabajos de arqueología gráfica, ilustró fotodocumentales, libros, carteles, letreros impactantes y sobresalió en el renacimiento de



las formas decorativas del Art Decó. Otros diseñadores famosos son: Michael Doret, que produjo las portadas de los discos de Columbia y tuvo gran éxito en los primeros años sesenta. Jan Van Toorop fué considerado uno de los diseñadores más importantes de su época. Sus diseños se caracterizaron por tener líneas rectas y motivos estilizados derivados de ornamentos celtas.

Masuda Tadashi fundó el Instituto de Diseño Masuda Tadashi y diseñó la portada de la revista "Brain" en 1965 y 1964. El norteamericano Mike Salisbury fue director artístico de las revistas Oui, City, Wew, West o

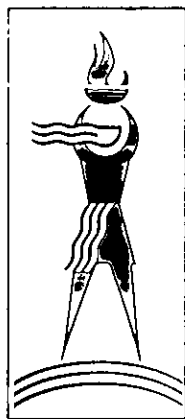
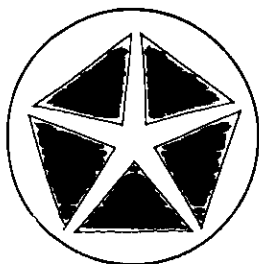
Estos ejemplos muestran el estilo de Jan Van Toorop.



El Diseño Gráfico en la actualidad

En la actualidad el Diseño Gráfico consiste en una combinación de elementos del arte y de la industria.

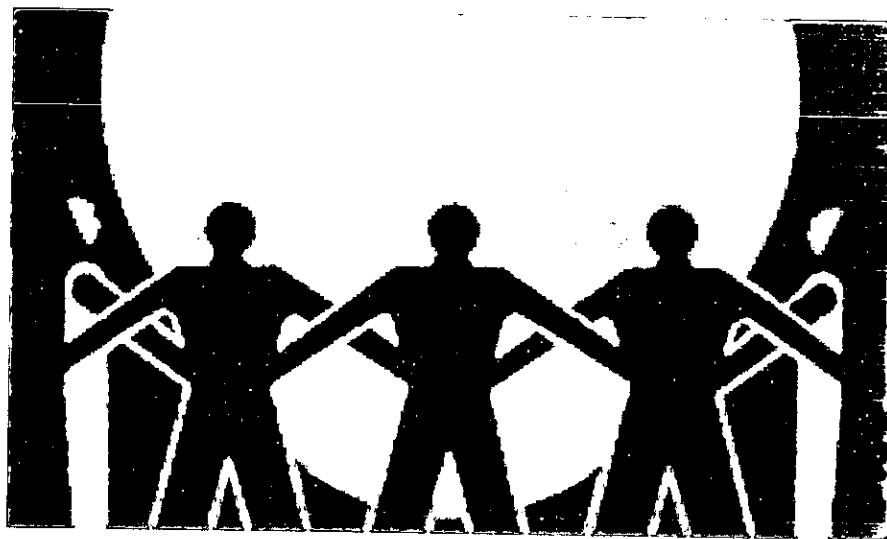
Existen una gran cantidad de productos que necesitan de presentaciones agradables e impactantes, capaces de competir en el mercado. Por esta razón el Diseño Gráfico se ha extendido en el mundo moderno, especialmente en Polonia, Estados Unidos, Alemania, Japón e Inglaterra o



El Diseño Mexicano

En México los diseñadores han participado en diversos campos de acción como el producto, la imagen, la fotografía, la ilustración, etc. Han

Cartel hecho por el diseñador mexicano Luis Almeida

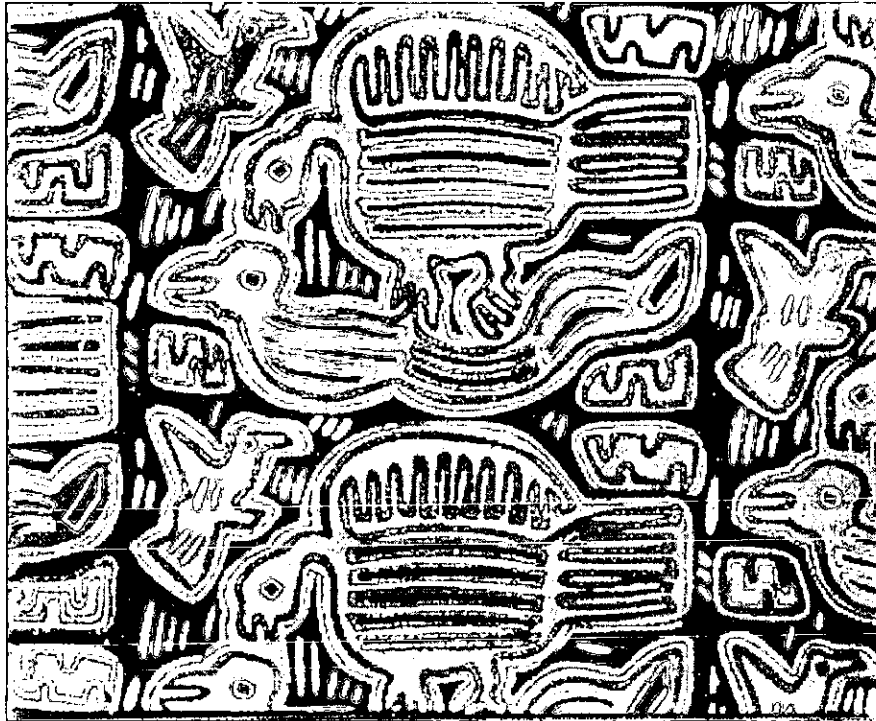


PRIMERA CUMBRE
IBEROAMERICANA

aprovechado su real y verdadera magnitud como mexicanos, porque nuestra cultura es muy rica visualmente y tiene bellas costumbres. Algunos de los diseñadores

mexicanos más destacados son Luis Almeida Herrera, Vicente Rojo, Rafael López Castro, Alejandro Lazo Margain, Francisco Teuscher, Gonzalo Tassier, Dante Escalante, Rosemary

Martínez, y Azul Morris. Gonzalo Tassier inicia su carrera de diseño en 1963 y recientemente se independiza dentro del área de publicidad y diseño y funda Entorno Tassier publicidad y diseño S.A. de C.V. y ocupa la vicepresidencia de Comunicación del club creativo de México, A.C. Rosemary Martínez es licenciada en comunicación gráfica con mención honorífica y ha hecho aportaciones al Diseño textil con nueve años de experiencia. Elabora 3500 diseños textiles para la confección y decoración para prestigias fábricas mexicanas o



Rosemary Martínez ha hecho aportaciones significativas al Diseño Textil mexicano.



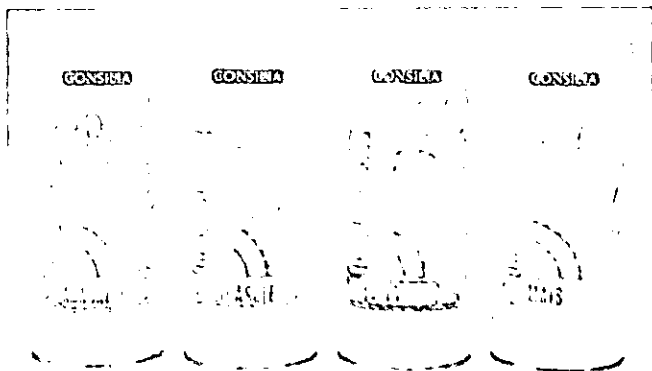
Campo de acción del Diseñador Gráfico

La carrera de Diseño Gráfico se considera joven y con gran demanda. Floreció gracias a la gran cantidad de productos para el consumo que necesitan de publicidad.

El diseñador gráfico tiene muchas posibilidades de empleo y puede diseñar carteles, catálogos, portadas de discos, cubiertas de libros, logotipos y símbolos, identidad corporativa, envase y embalaje, señalización,

Derecha. El diseñador gráfico tiene muchas posibilidades de empleo, como lo es el campo de la ilustración.

Abajo. La carrera de Diseño Gráfico, floreció gracias a la gran cantidad de productos para el consumo que necesitan de publicidad.



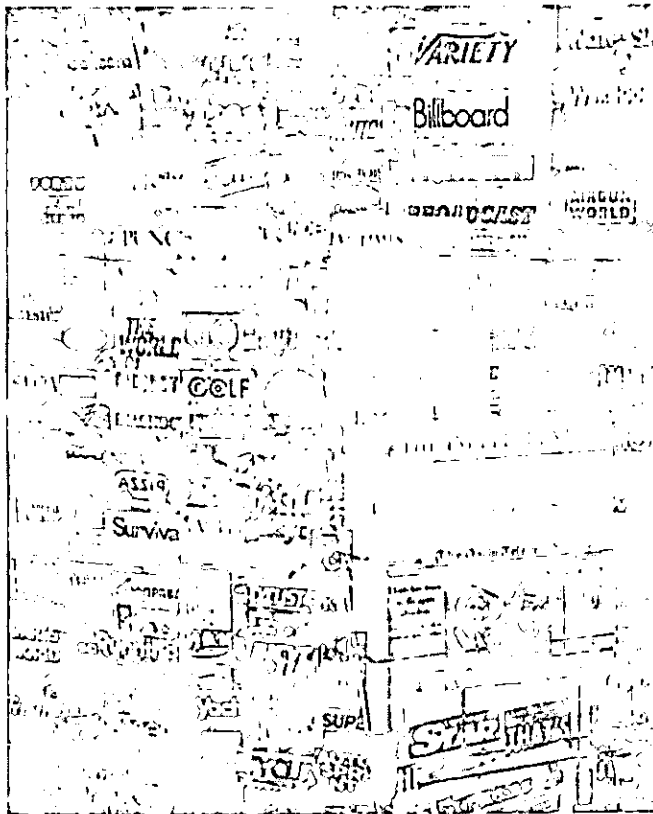
diseño editorial, diseño textil, exposiciones, diseño de aparadores, revistas, calendarios, tim-

bres, publicidad y promoción, cine, teatro, escenografía, multimedia y TV.

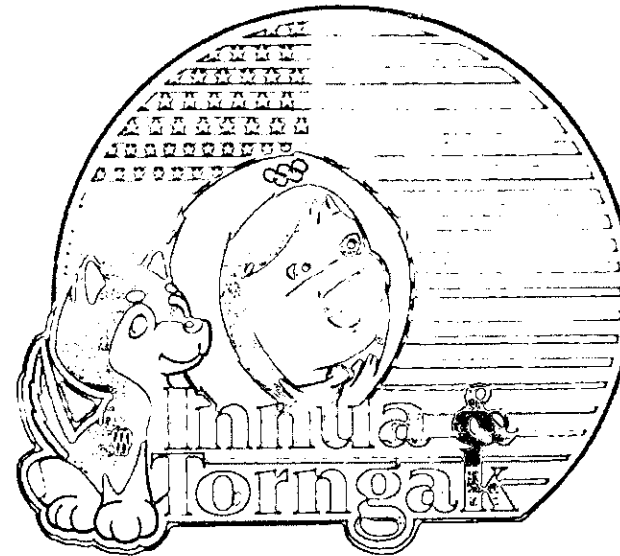
El diseñador gráfico puede emplearse en alguna empresa grande en el departamento de diseño, en agencias de publicidad y en despachos grandes de diseño.

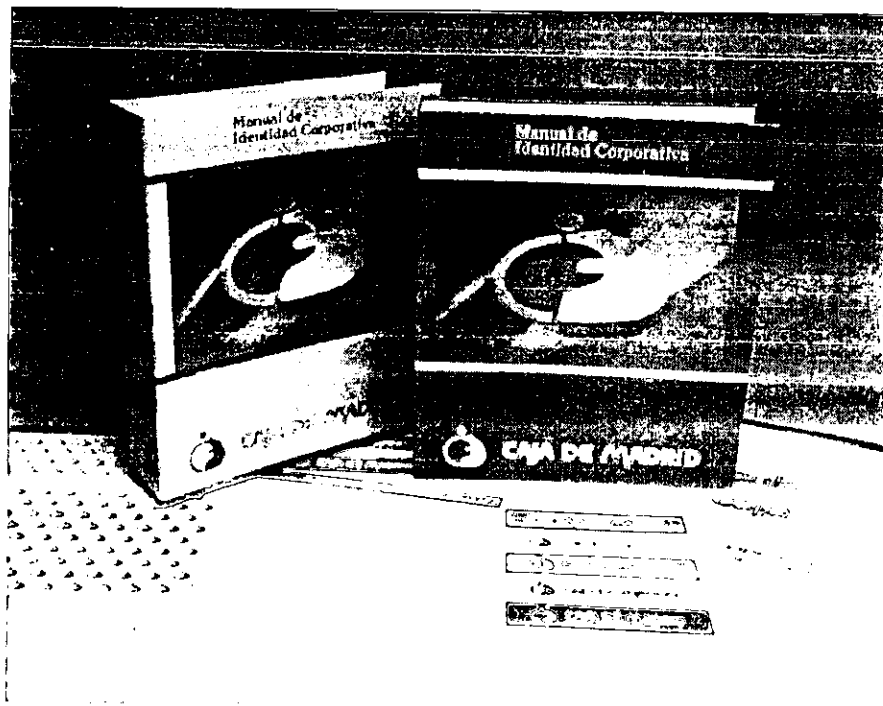
Los lugares en los que puede trabajar el diseñador son:

Empresas industriales y comerciales: se puede diseñar



El diseño editorial, es una de las ramas en donde puede trabajar el diseñador gráfico.





una campaña de publicidad, hasta empaques, envases de productos, incluso la señalización de la empresa.

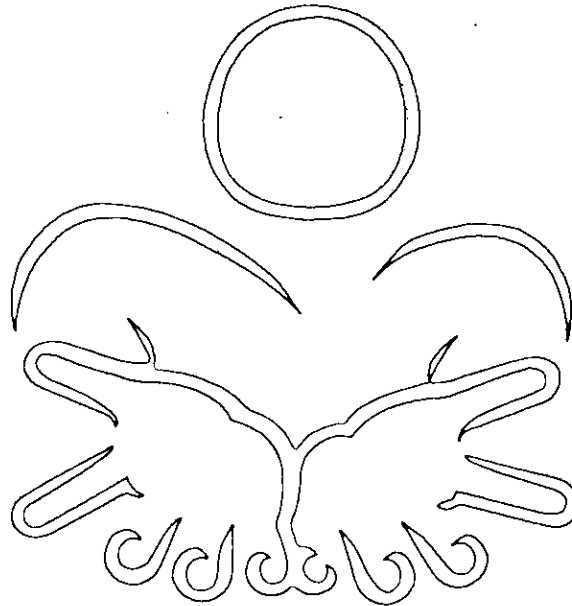
En agencias de publicidad: como dibujante publicitario o como director creativo, que es quien decide cómo se van a hacer los anuncios.

Otras opciones son: casas editoriales, haciendo diseños para revistas y libros, periódicos, estudios de diseño gráfico, departamentos de publicidad, estudios de cine, de TV y museos. Además puede trabajar por su propia cuenta como Freelance, en su propia casa o poner un despacho propio ●

La identidad corporativa es una de las áreas en las que puede trabajar el diseñador

Metodología del Diseño

Cuando hacemos un diseño debemos tomar en cuenta que debemos resolver problemas de comunicación visual, por lo que es conveniente seguir una secuencia de pasos para llegar a la solución. Esta secuencia se llama metodología y nos ayuda a encontrar una respuesta apropiada para el problema, basada en una profunda investigación previa.



Se comienza con el planteamiento del problema reconociendo después el área problemática.

Después se realiza un anteproyecto que defina el problema, incluyendo una lista de objetivos y metas, criterios y limitaciones; definiendo así lo que se debe hacer y lo que no. Teniendo esto sabremos que dirección tomar y podremos tener metas bien definidas. Es importante seguir una metodología del diseño para que los resultados sean mejores y cada vez más profesionales o

ESTIL TRAZA EN BODE
SALVA DE LA BODILCA



I APROXIMACION AL PROYECTO

- A) Investigación previa
- B) Antecedentes

II NECESIDAD

III PRESUPUESTO

- A) Presentación
- B) Plan de trabajo
- C) Costo
- D) Tiempo de entrega
- E) Forma de pago
- F) Cobertura

IV DEMANDA

A) UBICACION

- 1. Perfil de la empresa
 - Incluye la historia los productos de Diseño Gráfico
 - Imagen
 - Política
 - Posicionamiento

- 2. Perfil de los productos



- Historia
- Muestras y fotografías
- Posicionamiento
- Precio
- Plaza
- Promoción
- Publicidad
- 3.- Perfil de la competencia
 - Imagen
 - Posicionamiento
 - Productos
 - Aquí se estudia el precio de los productos, su plaza, promoción y publicidad.
- 4.- Perfil del consumidor
 - Edad
 - Sexo
 - Nivel Socio-Económico
 - Nivel Cultural
 - Escolaridad
 - Trabajo
 - Conducta de compra
 - Posicionamiento de la empresa
 - Posicionamiento de los productos
- B) PROPOSITO

C) RECURSOS

- 1.- Económicos
- 2.- Materiales
- 3.- Humanos
- 4.- Diseño

V ENFOQUE DE LA DEMANDA

- A) FUNCIONAL
- B) EXPRESIVO
- C) CONSTRUCTIVO

VI PROGRAMA DE REQUISITOS.

VII GENERACION Y ANALISIS.

- A) LLUVIA DE IDEAS
- B) BOCETAJE

VIII SINTESIS.

IX COMUNICACION DEL RESULTADO.

X OPTIMIZACION.

XI DISEÑO FINAL.

XII APLICACIONES Y NORMATIZACION.

XIII PRODUCCION.

XIV EVALUACION

Creatividad en el Diseño



La creatividad es un acto que da existencia a algo único, nuevo y original, por lo que un diseñador gráfico debe tenerla siempre presente y explotarla al máximo.

El siguiente párrafo muestra la definición de creatividad en términos filosóficos:

"Puede sonar profano, pero no... el primer acto creativo del hombre es inventar a Dios. El hombre ya no es más que un recreador... todo está hecho, hay que cambiarlo, acomodarlo de otra manera, reinventarlo.

Creatividad es estado mental, es la heladora del corazón, es saber ver, es voltear la tortilla, es reírse, es empezar donde otros terminaron, es armar el rompecabezas, es resolver problemas de una manera diferente, poco convencional, sorprender al maestro con la tarea.

La buena creatividad es cara..... la mala es más cara. Creatividad es romper las reglas, pero antes hay que conocerlas... intuir, ser radar.

Picasso... cuando ya no aprendía de los demás, aprendía de sí mismo, iba a sus cuadernos.

Creatividad es hallazgo... es aventura. Creatividad es repetido gesto innovador, el creativo es un procesador, encontrar belleza en las pequeñas cosas. La sensibilidad para ser creativo se descubre... una vez... luego se desarrolla, se aprende.

El creativo vive de y con sus sentidos siempre abiertos. El creativo es una revolvedora prodigiosa, un devolvedor de ideas enriquecidas con su propia experiencia, debe leer, leer, leer, ver, ver, oír, oír, oír, creer, creer y creer en sí mismo.

El creativo mira, pero está en la mira".

El libro

¿Qué es un libro?

Se considera que un libro es un conjunto de hojas de papel impresas o manuscritas que son cosidas o encuadernadas. Algunos países describen al libro como un conjunto de más de cincuenta páginas además de las cubiertas.

Historia del libro

Los primeros registros de escritura fueron en Mesopotamia en tabletas de arcilla.



En Egipto usaron rollos de papiro que los griegos después llamaron Biblos y posteriormen-

te en la era Cristiana aparecen los códices que son hojas de papiro y pergamino, cosidas y dobladas verticalmente para hacer hojas o páginas.

Los libros se guardaron después en bibliotecas como objetos preciados decorados finamente. Un ejemplo de esto es el libro





de Kells, conocido como el libro más hermoso del mundo", el cual se escribió a mano en líneas precisas de escritura Mayúscula Insular. En China se imprimió el libro más antiguo en el año de 868 a. de C. Es en este país donde el impresor chino Pi Sheng imprimió por primera vez con tipos móviles en el siglo XIII. Sin embargo, el desarrollo más

importante en cuestiones de impresión surge en Europa en el siglo XV cuando Johann Gutemberg inventa el tipo móvil. Esto es importante porque el tipo móvil ayudó a que se imprimieran los libros más fácilmente y en mayor cantidad.

Durante el Renacimiento se desarrolló el oficio de la impresión hasta convertirse en la industria que hoy conocemos. A partir de ahí, los libros han monopolizado durante quinientos años la transmisión y el almacenamiento de la información.

Características del libro

Para que un libro sea congruente debe tener las siguientes características:

Adecuación: consiste en que el lenguaje y cada término que se

utilice lo comprenda el lector.

Brevedad: los textos deben ser cortos pero con la información suficiente.

Calidez: se refiere a que el lenguaje debe ser claro y capaz de despertar el interés en el lector.

Sensación de éxito: se refiere a que un libro debe motivar al lector para que aprenda mejor.

Tono afectivo: significa que debe estar escrito con palabras que suenen amables y claras apoyándose con ilustraciones que vayan de acuerdo al tema.

Suficiencia: el libro debe cumplir con su propósito de enseñanza incluyendo objetivos, gráficas, paradigmas y ejercitaciones, según las necesidades de la materia.

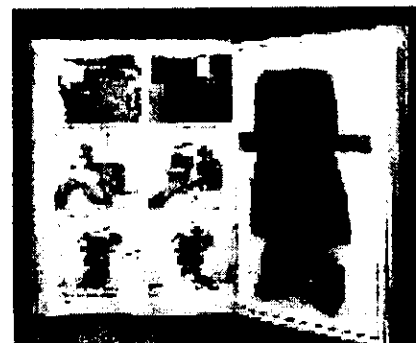
Docencia. el libro debe poseer las mejores virtudes didácticas de la enseñanza aún siendo un mensaje escrito ●

Tipos de libros

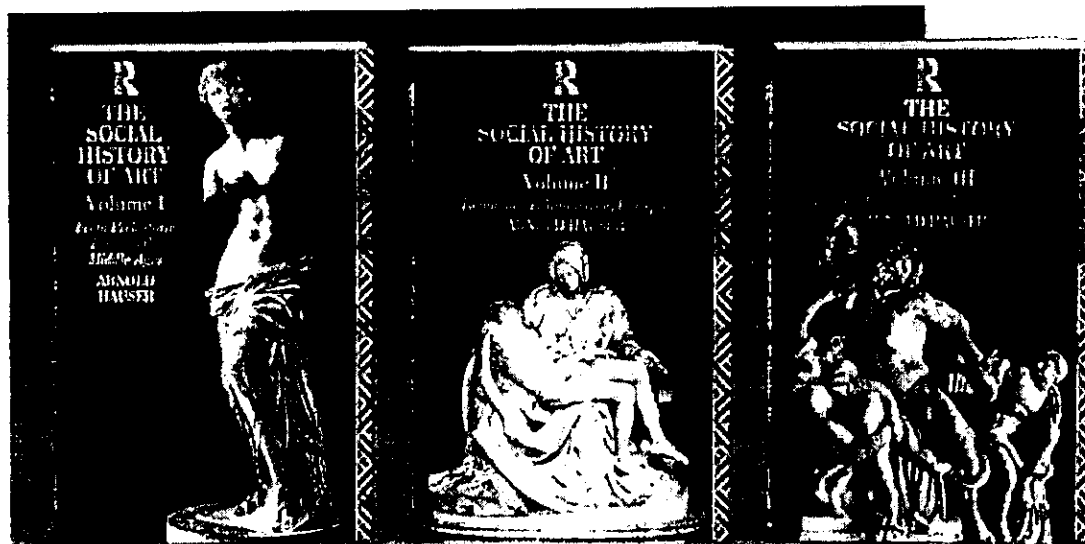
Existen ciertas categorías de libros y muchas ramas editoriales, por lo que aquí se presenta la clasificación de libros en base a la clase de usuario:

Libros tradicionales: son los de obra clásica y de Historia Universal.

Libros de texto: sirven para que los maestros y estudiantes se relacionen con la enseñanza y dirección del aprendizaje. Son



Los libros recreativos abarcan las novelas, historia,, poesía, los cuales sirven para relajar al lector.



Los libros tradicionales son los de obra clásica y de Historia Universal.

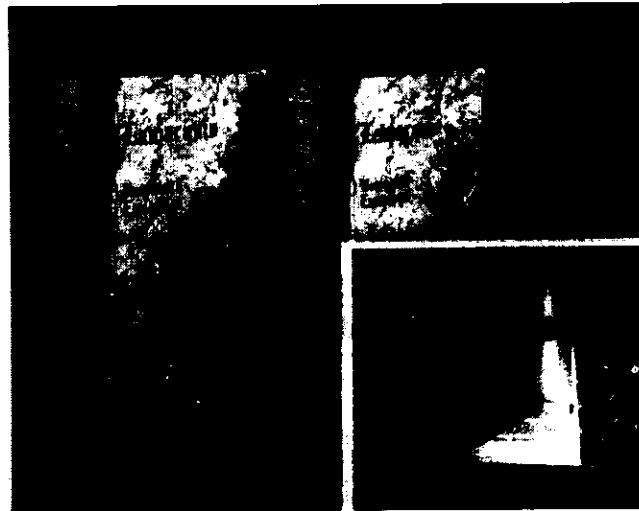
Libros de referencia: son los diccionarios, anuarios, guías y se caracterizan por dar conceptos al lector.

Libros escolares: se dividen en libros básicos y libros complementarios. Los primeros sustentan y apoyan mediante contenidos precisos y los libros complementarios refuerzan la información de los libros básicos.

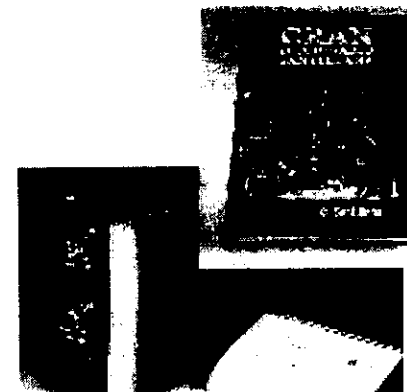
Los libros informativos son los que se emplean para buscar datos sobre una gran variedad de temas.

rectores, promotores y denotadores de actividades escolares.

Libros recreativos: como las novelas, historia, poesía, los cuales sirven para relajar al lector.



Los libros de referencia son los diccionarios, anuarios, guías y se caracterizan por dar conceptos al lector.



Libros informativos: son los que se emplean para buscar datos sobre una gran variedad de temas ●

Partes de un libro

Un libro común de pasta dura con forro tiene las siguientes partes:

Cabecera: es cada uno de los extremos del lomo del libro.

Portada.- es la página en donde va impreso el nombre del libro, nombre del autor y de la editorial, más el año en que se realiza el trabajo.

Margen interior: es la parte más cercana al dobléz.

Margen del crucero: es el margen interno, un canal que pasa por el centro.

Despliegue: es cuando se ve de lado a la página izquierda y a la derecha.

Forro: es la parte exterior del libro terminado que

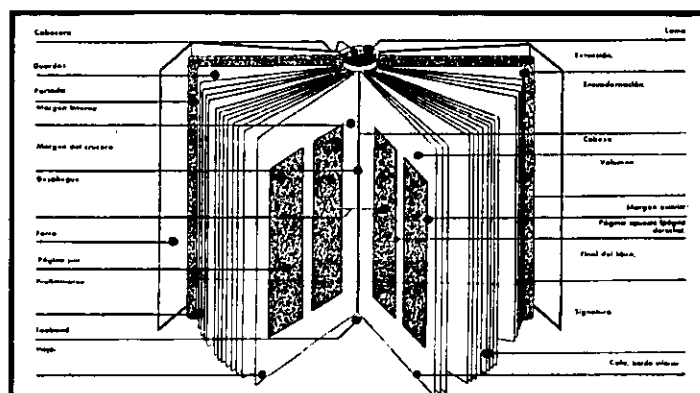
suele llevar el título de la obra y alguna viñeta alusiva.

Página par: es la página izquierda

Preliminares: consiste en la ante-portada que incluye la página del título, el índice, el prólogo e introducción, etc.

Hoja: es el pliego de papel que cuando se imprime por ambos lados forman dos páginas.

Lomo: es la parte del libro en que van cosidos o fijados los cuadernos y hojas.



Extensión: es el número de páginas en un libro terminado.

Cabeza: es el margen de la parte superior de la página.

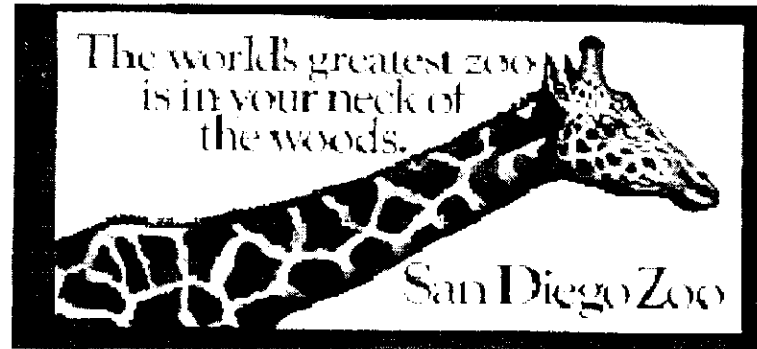
Margen exterior: es el que se encuentra por fuera.

Página opuesta: es la página derecha ●

FALTAN PAGINAS

De la: **87**

A la: **88**



Capítulo 4

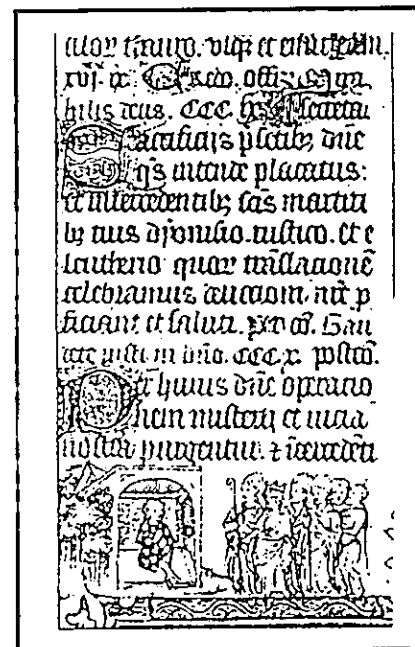
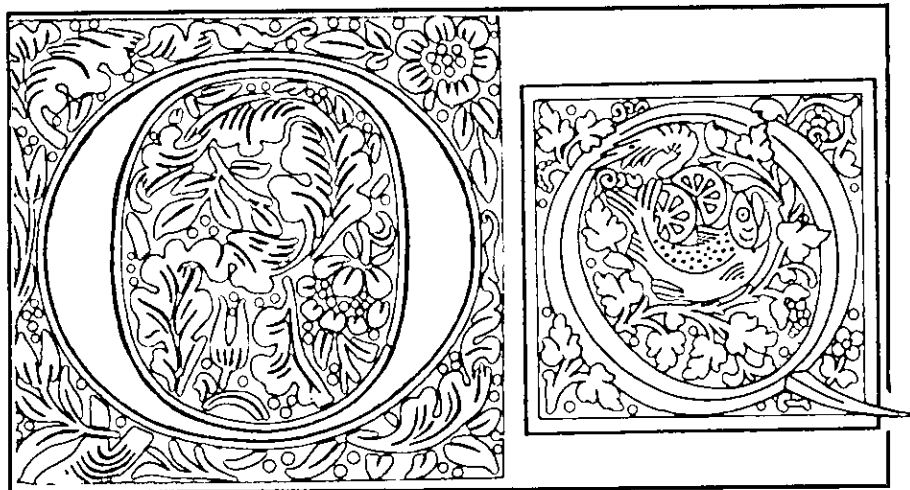
El Diseño Editorial

Diseño editorial

¿Qué es el diseño editorial?

Se le llama diseño editorial al proceso de composición y acomodo de los elementos de las páginas en un impreso como subtítulos, folios, cornisas, textos, imágenes, etc. Esto es con la finalidad de lograr una distribución agradable y funcional en un diseño. Antes de la existencia de la

imprenta ya se tenía una conciencia de composición y diseño en los manuscritos. Cada uno de los caracteres se dibujaban a una medida estándar concreta sobre una retícula logrando también que los márgenes estuvieran uniformes. Se quería romper con la monotonía de las páginas y lo hacían ensanchando los caracteres hasta convertirlos en aspectos



Antes de la existencia de la imprenta ya se tenía una conciencia de composición y diseño en los manuscritos.

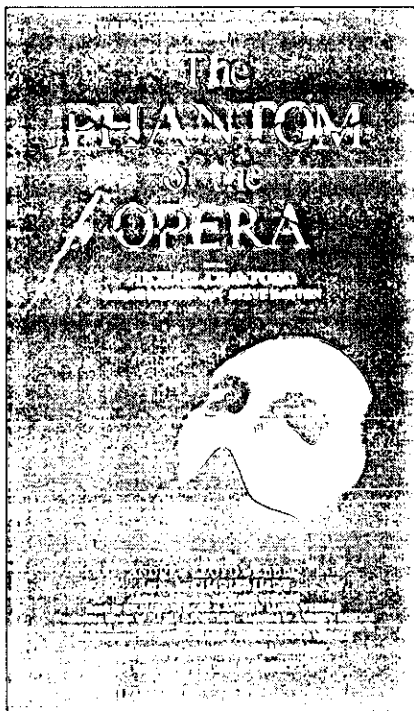


ilustrativos dentro del texto. También se hacían variaciones para resaltar las letras o frases importantes con ayuda del color rojo. En las letras también le aplicaban oro y otros metales llamándoles "iluminadas". Para que los primeros impresores colocaran los tipos en el área de impresión se hicieron estructuras y mecanismos de medidas que podían plasmarse en una página con líneas de guías. Esto generaba una retícula donde se calculaba el área de cada tipo y las ilustraciones o

La composición

Cuando hablamos de composición nos referimos a la disposición de los diversos elementos para expresar decorativamente y de manera satisfactoria una sensación. Debe existir un equilibrio, un peso y una colocación perfecta

de esos elementos. Por lo general el diseño se debe ordenar dentro de un marco rígido, por lo que hay que evitar un diseño demasiado simétrico y aburrido. Otros aspectos de la



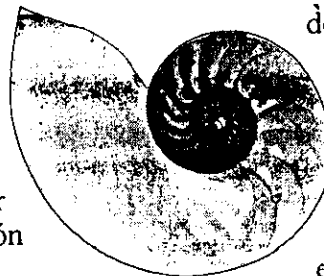
composición son el equilibrio del color en el área de diseño y la profundidad que puede introducirse para dar una tercera dimensión a todo en general o

La regla áurea

Diversos artistas se han preocupado durante mucho tiempo por la división perfecta

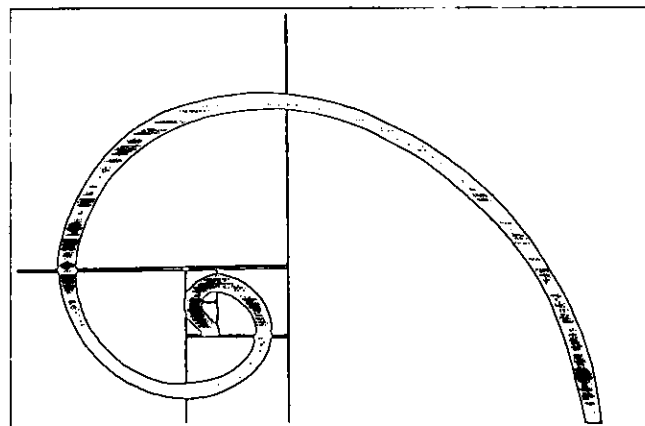
Este cartel de la izquierda está diseñado en base a la regla áurea.

La regla áurea consiste en dividir un rectángulo en tres partes, tanto vertical como horizontalmente.



de una pintura o un área del diseño. Al ver esta necesidad Vitruvio, la autoridad romana, crea un método que se llama regla áurea. Consiste en dividir un rectángulo

en tres partes, tanto vertical como horizontalmente. Se coloca un elemento principal de un diseño en una de estas líneas y el resto del área se ubicará en base esta colocación o

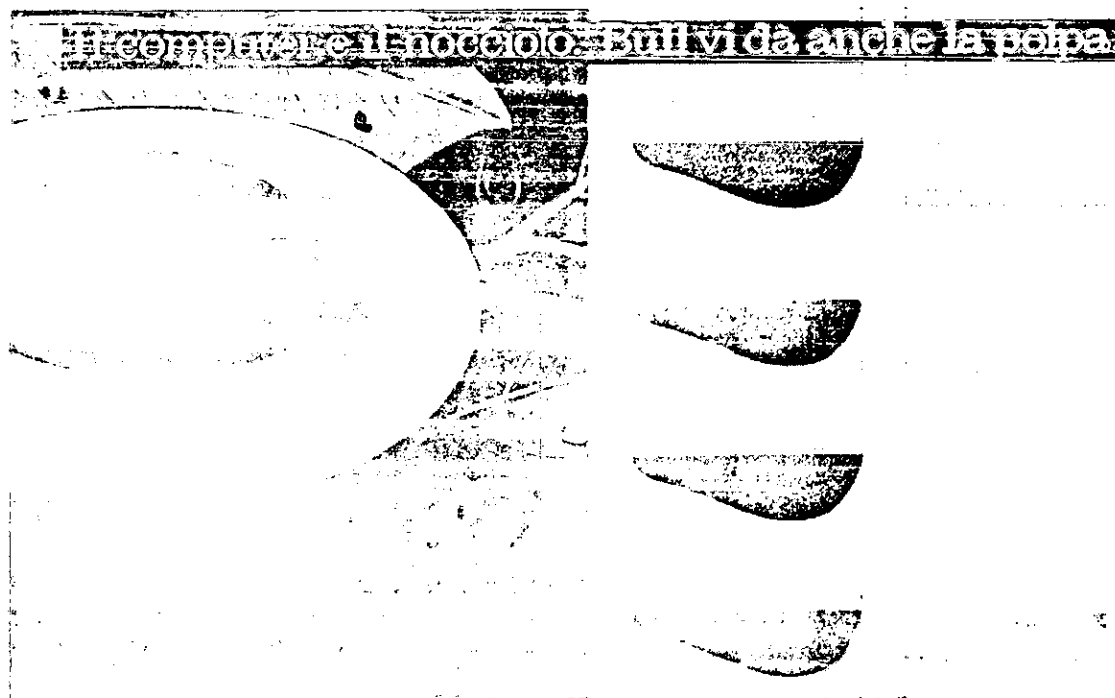


La retícula

Se le llama retícula al instrumento que sirve para dividir un espacio y logra que el diseño sea comprensible. Al diseñador gráfico le sirve

para trabajar de manera rápida y exacta permitiéndole ser consistente en su diagramación. Por ejemplo, si se diseña un libro, una revista o un catálogo grande, habrá elementos que serán los mismos en cada

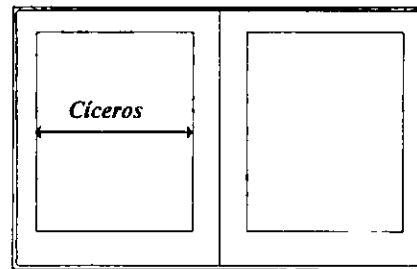
página como la posición de folios, la anchura de los márgenes, de las columnas, etc. Se puede decidir si en algunas páginas tendrán determinado número de columnas y en otras otro número diferente o



Se le llama retícula al instrumento que sirve para dividir un espacio y logra que el diseño sea comprensible.

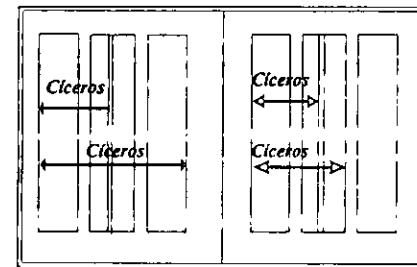
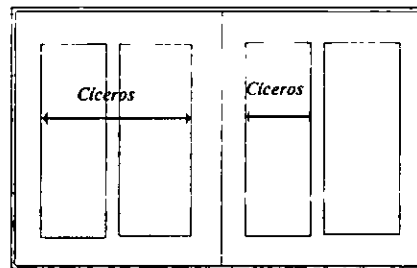
Tipos de retículas

Existen retículas con diferente número de columnas que son cada una de las hileras verticales de texto que tienen dos espacios en blanco en una página. Las retículas constituidas por una sola columna tienen un margen perimetral para los elementos de diseño. Se pueden lograr efectos interesantes en ella alternando ilustraciones y variando el ancho de columna. Las retículas diseñadas con dos columnas permiten mantener una distribución pareja y equilibrada en la página, una variación de acomodo y se puede subdividir en cuatro. Las retículas de tres columnas ofrecen suficiente número de posibilidades y se puede subdividir en 6. Las de cuatro columnas se utilizan cuando se tiene mucho material y se puede subdividir en 8 y 16 o



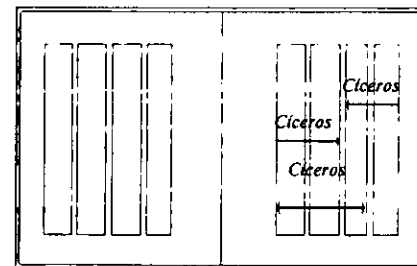
Retícula de una columna

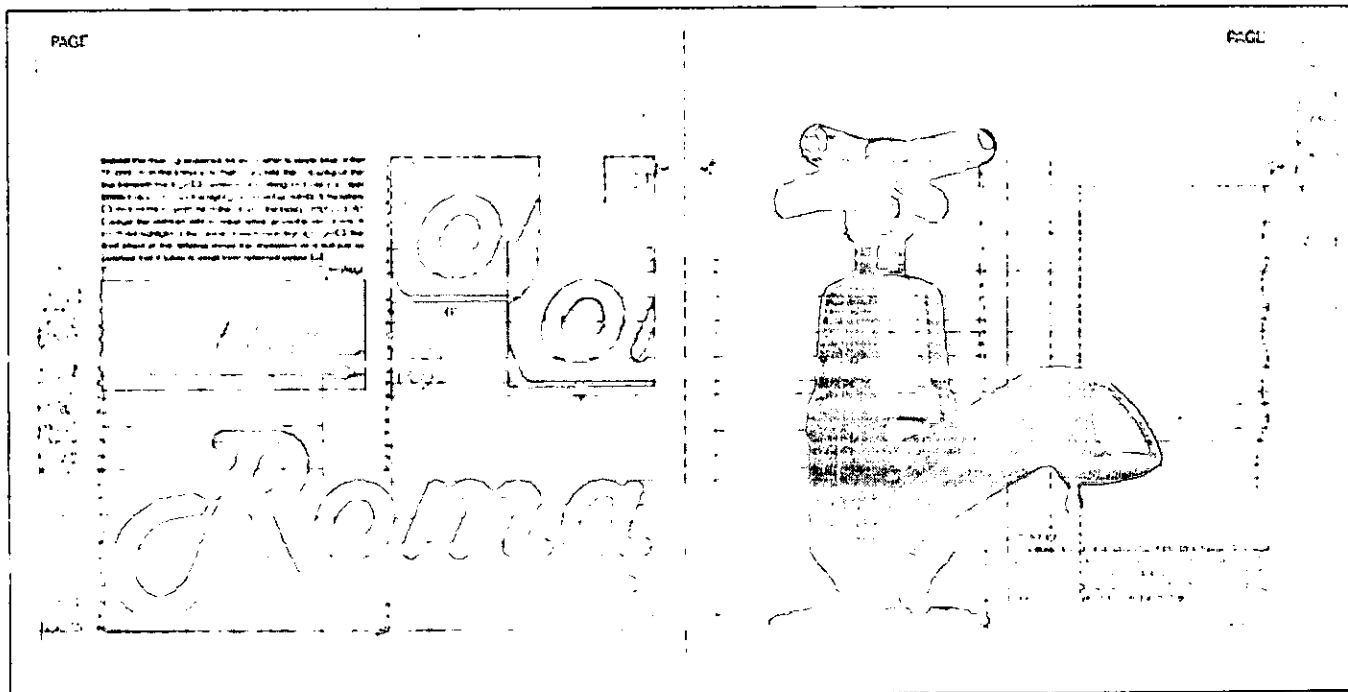
Retícula de dos columnas



Retícula de tres columnas

Retícula de cinco columnas





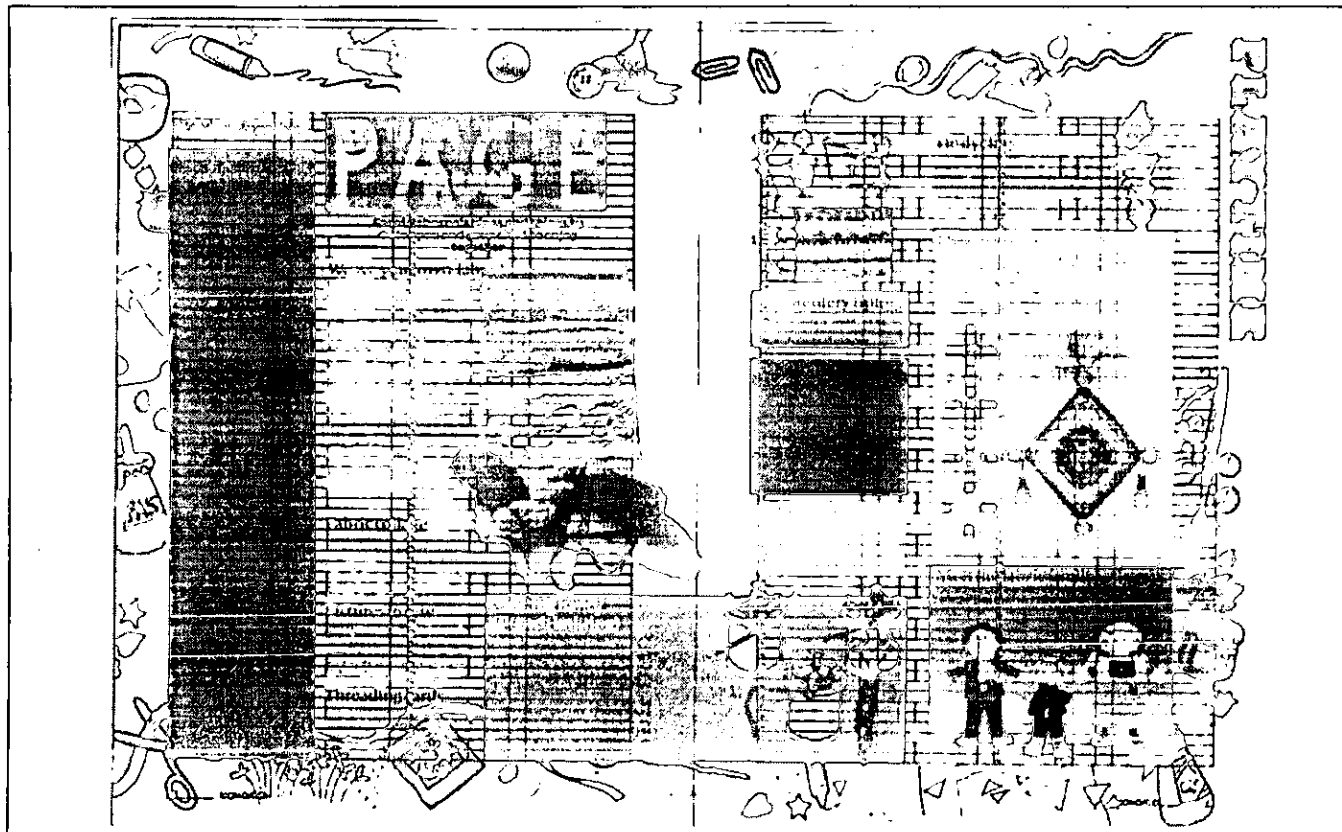
Ilustraciones y fotografías en una retícula

La retícula es utilizada por ilustradores, tipógrafos e impresores que trabajan para la elaboración de un libro. En él, existen ilustraciones y

fotografías que deben ir justificadas con la retícula. Al momento de hacer los bocetos, las ilustraciones pueden ir en silueta o en un fondo tramado a escala del original para que no haya cambios y

coincida exactamente. En el caso de las fotografías se coloca la retícula en el vidrio de la cámara para después acomodar los objetos que se vayan a fotografiar en base a ella o

Las fotografías e ilustraciones deben ir justificadas con una retícula.

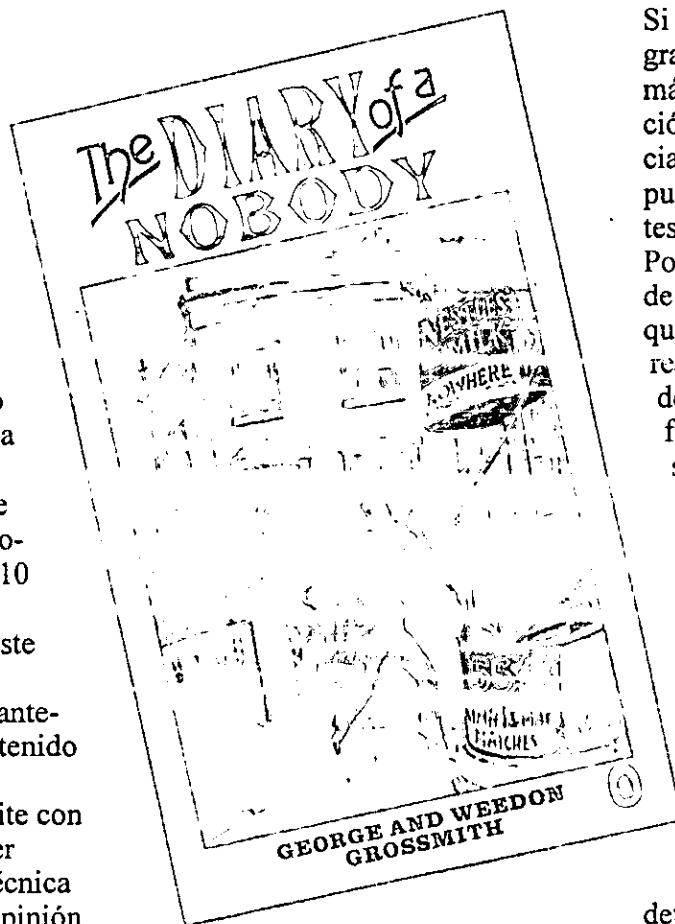


La portada

Una portada es la parte que primero ve el lector y por lo tanto cumple una función parecida a la del cartel, llamar la atención.

Tiene que ser suficientemente atractiva como para animar al público a hojear la publicación más detenidamente. Se considera que una persona se detiene entre 3 y 10 segundos en ver una portada por lo que en este tiempo debe llamar la atención del cliente, mantenerla y sugerirle el contenido del interior del libro.

Una portada que compite con otros títulos, debe tener información mercadotécnica para influenciar en la opinión del cliente.



Si queremos lograr esto, es de gran ayuda enlistar los aspectos más importantes de la publicación; contenido, lectores potenciales, personales, etc, para que puedan generar ideas interesantes.

Posteriormente hacer un croquis de la idea a una escala reducida que sea de un cuarto del tamaño real. Aquí se señala la posición del texto frente a las imágenes fotográficas o ilustraciones o simplemente el texto según se requiera.

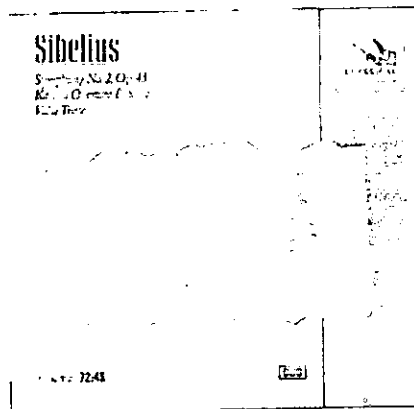
Una vez que se elige la opción más acertada se realiza al tamaño real para que se pueda observar con detalle y ver si es necesario hacer correcciones para producir el efecto deseado.

Pero el diseño no termina con la visualización y una vez que está detallado un dibujo en color y a tamaño real, se pone a prueba

en un entorno donde existan otros libros y se pueda comparar. La tipografía se analiza para ver si tiene el tamaño adecuado y si su ilustración sobresale de entre los demás.

El diseñador deberá esforzarse para ver la realidad y no sobrevalorar su trabajo, considerando que el consumidor ve todas las portadas iguales pero solamente se acerca a la que le llama su atención.

Es importante que un libro tenga una portada con buena presentación, sugestiva, que esté bien lograda y que sea atractiva. Esto es porque está comprobado que una mala cubierta vende menos que otra buena, sin importar de momento el contenido del libro o



Es importante que un libro tenga una portada con buena presentación, sugestiva, que esté bien lograda y que sea atractiva.



El formato

Para poder elegir el tamaño más adecuado de una publicación se deben considerar varios aspectos.

Uno de ellos es el tipo de información que se debe presentar, porque no es lo mismo dirigirse a niños que prefieren tamaños más grandes que a los adultos.

Se puede determinar el formato en base a las circunstancias en que se va a leer la publicación. Por ejemplo, una guía turística se recomienda que sea pequeña para que sea más fácil llevarla de un lugar a otro.

Otros aspectos a considerar son la producción, la distribución y la economía por que el precio varía dependiendo del número de dobles páginas que quepan en el pliego que se mete en la prensa.

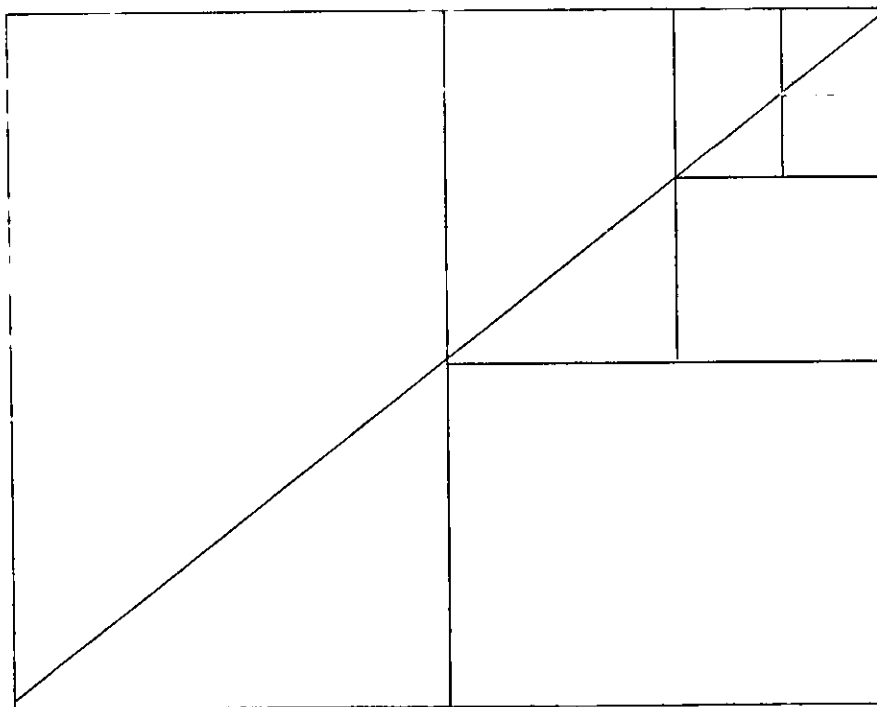
También es importante aprovechar al máximo el pliego de

papel con medidas proporcionales a él.

Con esto se logra una disminución en los costos y se evitan desperdicios. Por último no debemos olvidarnos que la publicación debe tener un forma-

to adecuado para que se pueda encuadernar o

Es importante aprovechar al máximo el pliego de papel con medidas proporcionales a él.



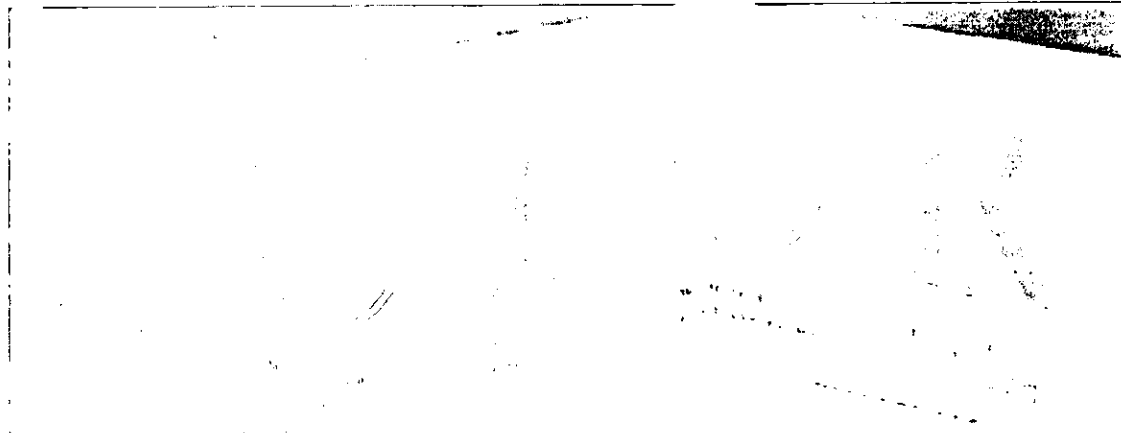
El color

El color en el diseño gráfico es muy importante porque refuerza el mensaje. Puede transmitir sensaciones de que algo es actual, infantil, masculino, femenino, de alegría, tristeza y demás. El diseñador debe considerar las propiedades de los colores. El rojo sugiere coraje, sangre y amor; el amarillo y el verde pálido calma y serenidad, el azul sugiere frío y el blanco pureza. Al hacer un diseño podemos representar el agua o la limpieza con el color azul, el sol con el amarillo y naranja, la salud y el bienestar con el color verde y en general causar una sensación con ayuda del color.

Dentro de los libros, el color varía dependiendo del estilo del autor, del presupuesto que se tenga y del público al que vaya dirigido. Por ejemplo, en los diccionarios emplean en sus páginas una cuatricromía y en las novelas utilizan el color en sus portadas pero en el interior sólo utilizan una tinta.

En los productos se utiliza para atraer la atención del consumidor y se elige en base a determinado sector de la población. Dentro de un texto se utiliza para distinguir niveles de consulta, catálogos detallados e informes anuales. También se utiliza para darle más legibilidad a un material escrito o

*El color en el
diseño es muy
importante
porque refuerza el
mensaje.*



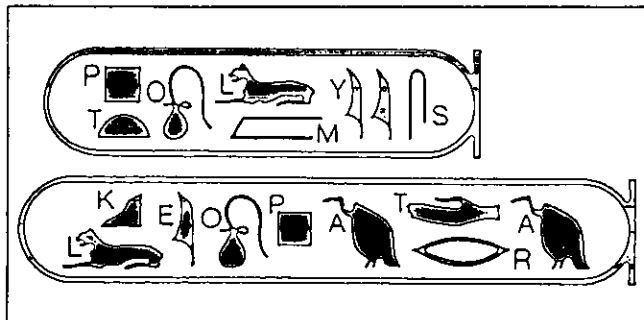
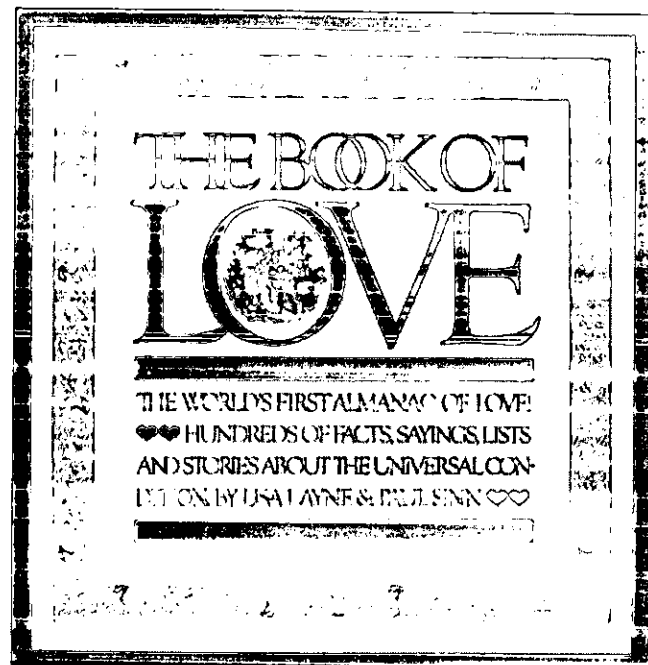
La tipografía

A partir de la invención del alfabeto, la tipografía ha sido un elemento básico en la comunicación y en el proceso de Diseño Gráfico. Su función es informar y comunicar de manera precisa en cualquier medio de comunicación gráfica como en libros, revistas, carteles, periódicos, folletos, etc.

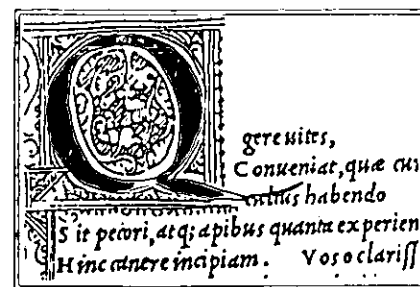
Antes existían personas que realizaban textos para libros transcribiendo el texto a mano.

Después se diseñaban ciertos tipos de letras talladas en madera que unían con líneas para formar el texto.

Los tipos metálicos surgieron y fueron un poco



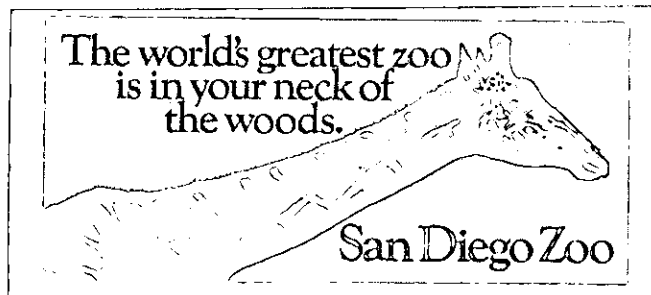
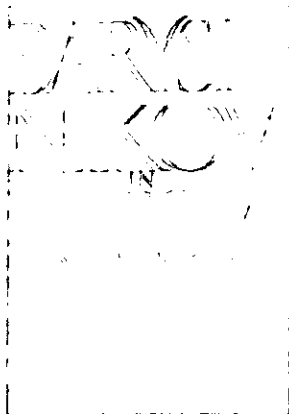
Antes existían personas que realizaban textos para libros transcribiendo el texto a mano.



más rápidos de componer para la reproducción del texto.

Con la llegada del arte moderno a principios del siglo XX se crean nuevas ideas y estilos tipográficos en el Diseño Gráfico que incluyen formas y trazos variados.

En la actualidad los tipos se forman en archivos computarizados gracias a los sistemas de reproducción y a los avances tecnológicos. Varían en gran medida ya que se pueden condensar, extender, inclinar, redondear, deformar, etc.



Se diseñaban ciertos tipos de letras talladas en madera que unían en líneas para formar el texto.

CHESTNUT STREET THEATRE

LEWEL, JAMES HENLAN, MEDICAL DIRECTOR, CH. WILLEB
TEAM MANAGER, J. H. BROWN

Box Office and Patronage: 25 Cents, 50 Cents, 75 Cents, 1.00, 1.50, 2.00, 2.50, 3.00, 3.50, 4.00, 4.50, 5.00, 5.50, 6.00, 6.50, 7.00, 7.50, 8.00, 8.50, 9.00, 9.50, 10.00
 Ticket Price: 25 Cents, 50 Cents, 75 Cents, 1.00, 1.50, 2.00, 2.50, 3.00, 3.50, 4.00, 4.50, 5.00, 5.50, 6.00, 6.50, 7.00, 7.50, 8.00, 8.50, 9.00, 9.50, 10.00
 Box Office Hours: 10:00 A.M. to 8:00 P.M.
 Telephone: 2-1234

Shows open at half past 7 o'clock. Overalls will rise at 8 o'clock precisely.
 No admission after 10:00 P.M. unless otherwise stated.

**SUMMER SEASON
 PLEASING ENTERTAINMENTS!**

OPERA TICS

GEMS

GENTEEL COMEDIES

SIGN'R STRINI

THE DEBATED FEELING

Familias tipográficas

Un diseñador puede escoger entre varias familias tipográficas considerando el espacio que se tiene, el diseño de la tipografía, su funcionalidad, su estética y la psicología del material impreso. También los espacios entre las letras llamado interletraje y la longitud de sus líneas, cuidando de favorecer la legibilidad. Para la lectura en libros se pueden utilizar tipografías como la Times, Helvética, Univers,

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

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

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

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

Para la lectura infantil el tamaño adecuado es de 14 puntos aproximadamente. Se utiliza tipografía más grande que los adultos porque a los niños se les facilita más la lectura.

*Los niños
prefieren las
letras grandes
para la lectura.*

Gill Sans, Bookman y Souvenir, porque tienen buenas proporciones.

Tamaños de las letras

Las letras se pueden medir en puntos o en milímetros. Un tamaño entre los 9 y 12 puntos se considera adecuado para la lectura porque un tamaño menor afecta el reconocimiento de las letras.

Para la lectura infantil el tamaño adecuado es de 14 puntos aproximadamente. Se utiliza tipografía más grande que los adultos porque a los niños se les facilita más la lectura.

*Un diseñador
puede escoger
entre varias
familias
tipográficas*

Clasificación de la tipografía

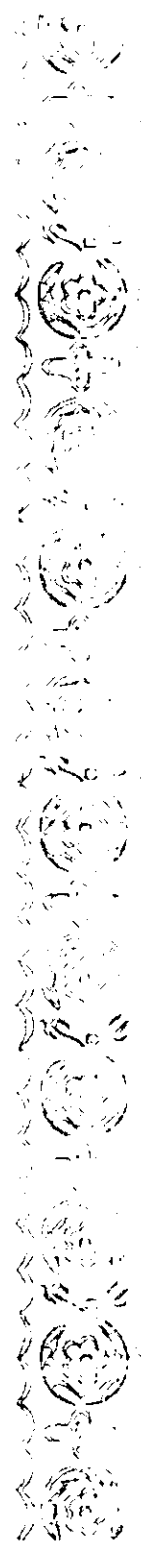
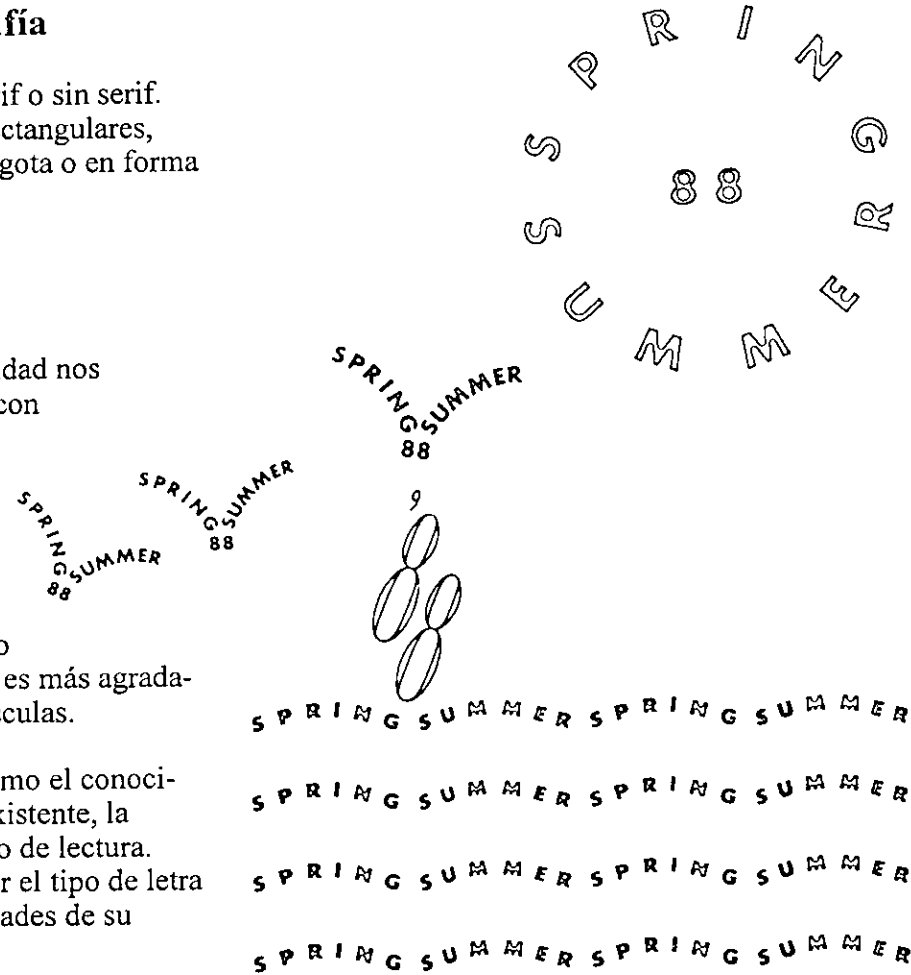
Las letras pueden ser con serif o sin serif. Estos serif o patines, pueden ser rectangulares, triangulares, lineales, en forma de gota o en forma de uña.

Legibilidad

Cuando hablamos de legibilidad nos referimos a la rapidez y exactitud con que es leído un material escrito. El diseñador gráfico se encarga de elegir la tipografía, su empleo, su redacción, la saturación de tinta y el tipo de superficie a utilizar.

Un ejemplo de esto es que un texto en minúsculas se lee más rápido y es más agradable que si fueran solamente mayúsculas.

Debe considerar aspectos como el conocimiento del tema, la iluminación existente, la distancia a la que se lee y el ángulo de lectura. En general el diseñador debe elegir el tipo de letra que vaya de acuerdo a las necesidades de su diseño y un tamaño adecuado o



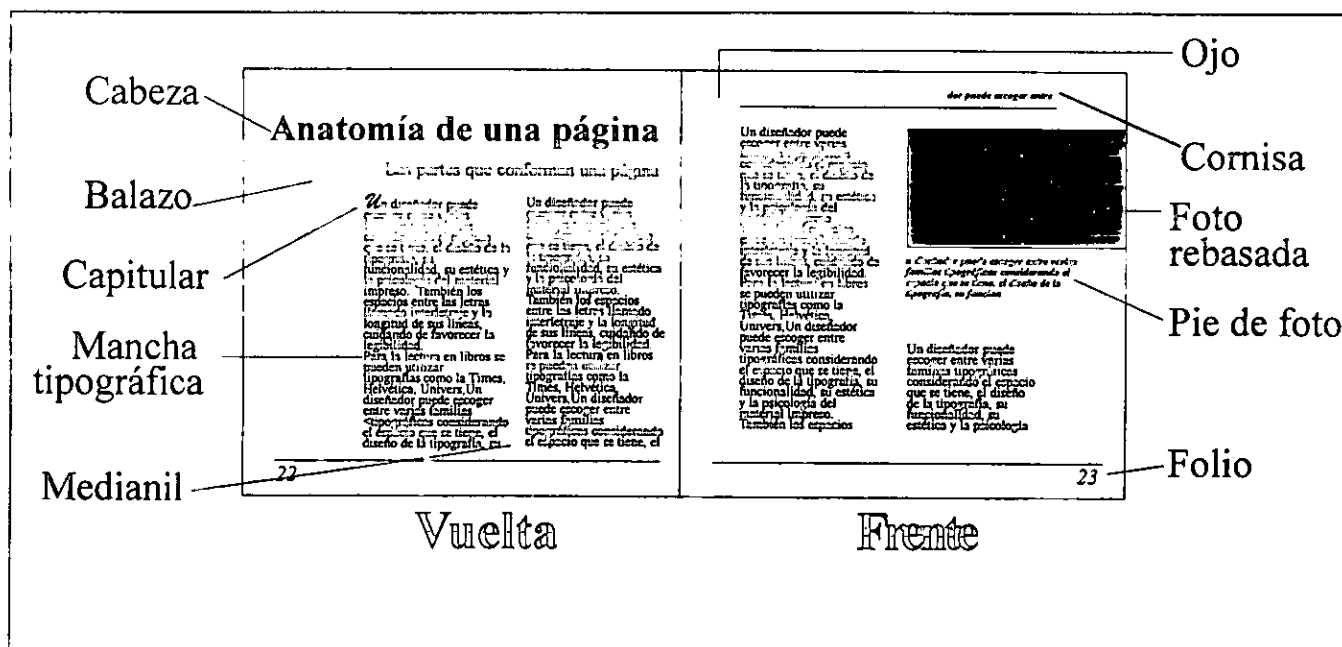
Elementos que constituyen una página

Dentro de una página se utilizan elementos para hacer el diseño más agradable, funcional y atractivo. Algunos de estos elementos son:

Folio: es el número que sirve para identificar cada página, por lo debe ser funcional y estético. Se coloca en relación de la mancha tipográfica y de los blancos. Si está en medio se ve estático y si está en el blanco del corte se ve más dinámico.

Cabeza: es la parte superior de la página de una publicación

Texto: es la parte que va después del título la cual debe acoplarse a la retícula y no sobrepasar sus líneas.



Existen tres formas en las que se compone un texto que pueden ser:

Composición en bloque:
Es cuando todas las líneas tienen el mismo largo.

En el caso de las fotografías se coloca la retícula en el vidrio de la cámara para después acomodar los objetos que se vayan a fotografiar en base a ella.

Composición en epígrafe: Es cuando las líneas están centradas y tienen diferente largo.

En el caso de las fotografías se coloca la retícula en el vidrio de la cámara para después acomodar los objetos que se vayan a fotografiar en base a ella.

Composición en bandera: Es cuando las líneas se alinean a la derecha o a la izquierda sin dividir las palabras finales.

En el caso de las fotografías se coloca la retícula en el vidrio de la cámara para después acomodar los objetos que se vayan a fotografiar en base a ella.

Pie de foto: es el texto que explica y facilita la comprensión de una imagen. Por lo general es corto.

Pie de página: es el espacio fijo que está en la parte de abajo de la página y llevan el nombre del



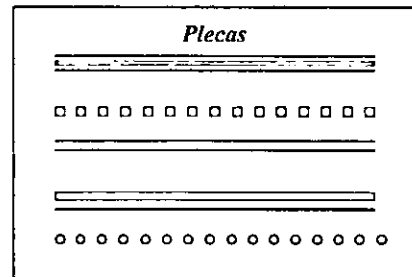
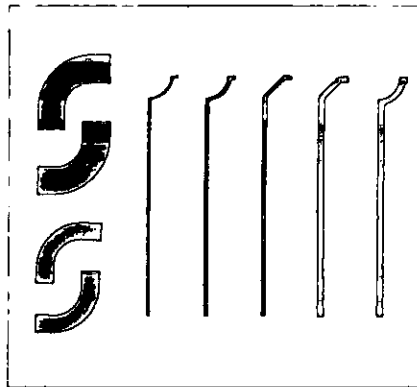
capítulo o sección.

Títulos: se les llama también encabezados y pueden ser manejados más creativamente. Pueden ir centrados, alineados a la derecha, adquirir una forma en especial, distorsionarse con lentes especiales hasta encajar en una forma específica.

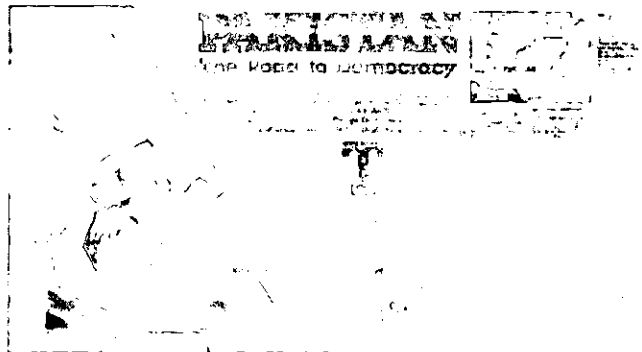
Los títulos se llaman también encabezados.

Subtítulo: es un título secundario que se localiza en el espacio que existe entre el título y el texto. Es de un tamaño menor que los títulos y puede estar en diversas posiciones dentro de la retícula para que el diseño sea más variado.

Elementos decorativos: Pueden ser líneas decoradas o austeras, con un grosor variable. Se utilizan para decorar un texto o para darle un toque en especial, según la temática del libro o el diseño.



Cabeza de página o cornisa: es una leyenda o espacio que se localiza en la parte de arriba de la página y comunica una información al lector.



Proporciones de los blancos

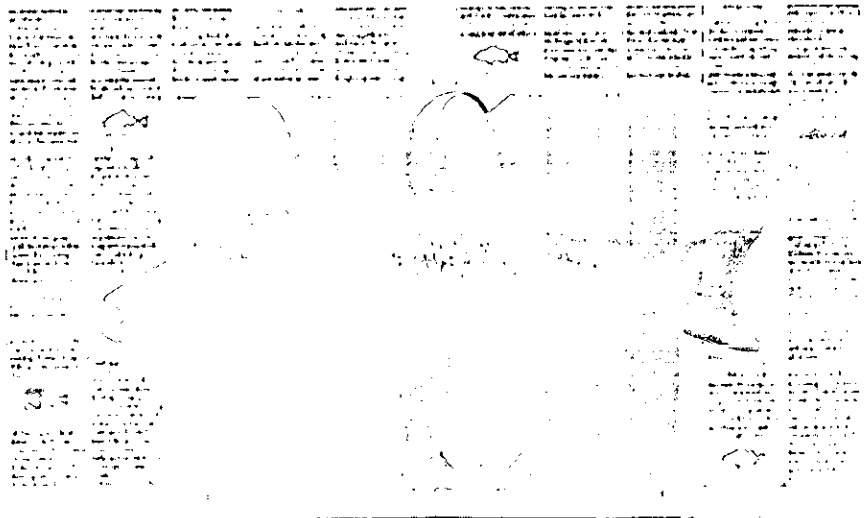
La mancha tipográfica debe rodearse siempre de espacios blancos para que sea más estético y más cómodo de leer. Un diseñador debe buscar una proporción más atractiva de blancos y cuidar la impresión óptica que produce. Una página con blancos pequeños da una sensación de saturación. Pero se debe tener una buena proporción entre blancos y mancha de texto, de cabeza, pie, corte y lomo o

Un diseñador debe buscar una proporción más atractiva de blancos y cuidar la impresión óptica que produce.

El Interlineado

El interlineado es la separación entre línea y línea de un texto. Si éstas líneas están muy juntas, perjudica la velocidad de lectura porque entran al mismo tiempo dos líneas al campo óptico. Si están demasiado separadas resultará difícil encontrar la siguiente línea por

lo que es necesario equilibrar el interlineado. Un buen interlineado es fácil de leer, estabiliza la lectura, presenta apoyo y seguridad al lector y se conserva mejor en la memoria. Por ejemplo, los textos largos utilizan un amplio interlineado y para diferenciar un párrafo de otro se utilizan líneas en blanco, iniciales y sangrías.



El interlineado es la separación entre línea y línea de un texto.

El interlineado

lo que es necesario equilibrar el interlineado. Un buen interlineado es fácil de leer, estabiliza la lectura, presenta apoyo y seguridad al lector y se conserva mejor en la memoria. Por ejemplo, los textos largos utilizan un amplio interlineado para diferenciar un párrafo de otro se utilizan líneas en blanco, iniciales y sangrías.

y para diferenciar un párrafo de otro se utilizan líneas en blanco, iniciales y sangrías. lo que es necesario equilibrar el interlineado. Un buen interlineado es fácil de leer, estabiliza la lectura,

Un buen interlineado es fácil de leer, estabiliza la lectura, presenta apoyo y seguridad al lector y se conserva mejor en la memoria.

La fotografía en el Diseño Gráfico

A menudo la fotografía es la única solución satisfactoria para resolver problemas de comunicación visual. Por ejemplo en temas como la comida, catálogos de venta o folletos de viaje donde se necesita describir, transmitir una atmósfera en especial o simplemente divertir. Se debe considerar que una fotografía debe ser real, aunque su realidad pueda ser una fantasía idealizada.

La fotografía en las portadas de los libros

Para realizar una portada con fotografía se necesita tener



el diseño en mente, muy bien visualizado. Las ideas deben ser claras acerca de qué queremos conseguir en el diseño fotográfico.

Cuando se realice la fotografía se puede retocar la imagen con aerógrafo para lograr el cambio de la fotografía al

Diseño Gráfico.

Al igual que con las ilustraciones se calculan las dimensiones, el porcentaje de ampliación y reducción para que lo lleve a cabo el litógrafo o el fotograbador.

Es conveniente especificar si la imagen va a ser cuadrada o rectangular por si hay que retocarla o si va a ir sobrepuesta a otra imagen.

Composición fotográfica

Para que una fotografía sea funcional y estética, debe tener una buena composición. Existen tres reglas básicas para el equilibrio de los elementos:

- 1.- El punto de principal interés deberá colocarse en la "intersección de tercios."
- 2.- Un elemento determinado debe conducir la mirada hacia el objeto principal.
- 3.- Por lo menos parte del sujeto principal deberá estar en fuerte contraste con el fondo o



La ilustración en el Diseño Gráfico

El objetivo de todo arte visual es generar imágenes, pero cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta el arte suele llamarse ilustración.

En la actualidad la ilustración es una de las cuatro formas que tiene el diseñador para expresarse además de la fotografía, tipografía y simbología. Tiene como cualidad principal describir mundos que existen en nuestra imaginación, ayudada por técnicas gráficas que van desde el complicado aerógrafo hasta el simple lápiz.



Se permite el uso de cualquier material y técnica, desde recortes hasta el uso de la computadora.

Puede ser la única forma en que ciertos temas pueden explicarse y puede dar imágenes poderosas a productos con los que estamos en contacto cotidianamente.

La fuerza de la ilustración y el número casi infinito de formas en que puede usarse, han hecho que sea de gran importancia para el diseñador gráfico. Gracias a ella se puede dibujar el pasado, o hacia adelante, en el futuro, para darle vida a esas imágenes creadas en la mente. Se ha utilizado para decorar, explicar y documentar, teniendo algo humano y cálido por lo que siempre formará parte en el campo de la comunicación visual o





La ilustración en portadas de libros

Las portadas de los libros suelen ser brillantes y llenas de vida con ilustraciones vigorosas. Para realizar una ilustración para la portada de un libro debemos considerar que sea coherente con el tema y que se integre con el texto básico que indica el título y el autor. Para que esto suceda el diseñador y el ilustrador, deben haber leído el texto lo más detenidamente posible, apreciar lo que intenta decir el autor y plasmarlo visualmente.

Cuando presentamos los bocetos o ideas de la portada de un libro en reuniones numerosas, pueden surgir problemas. Por lo general están presentes el director, los jefes de marketing y ventas, el jefe de producción y el equipo editorial. Esto ocasiona que surgan juicios precipitados porque cada persona tiene una visión diferente del libro.

Es muy diferente una portada de libro para adultos que para niños, porque el contenido es diferente. Se recomienda escoger un tipo de letra adecuado y un buen acomodo del texto en las páginas.

Muchas veces el ilustrador o diseñador puede generar ilustraciones muy bellas en el interior pero no logra crear una portada con una imagen igual de poderosa que sus páginas. Por eso muchos libros bien ilustrados para niños tienen portadas poco creativas que no llaman la atención.

La ilustración para niños debe ser agradable y que les interese pero cuidando de que se dibujen situaciones comprensibles para cualquier niño del mundo.

Esto es porque muchos libros infantiles son traducidos a varios idiomas y algunos prevendidos para ediciones extranjeras.

Los libros infantiles que se venden en series tienen sus portadas con una tipografía y estilo definidos para que el consumidor sepa que son parte de lo mismo. Toda la rotulación debe hacerse

con hojas superpuestas para facilitar la traducción e impresión en otro lugar o



El estilo en la ilustración

Nuestra elección de la ilustración puede determinar o cambiar el aspecto de un proyecto, puede establecer o mantener una identidad. Por eso debemos decidir si su estilo

dará un tono romántico, agresivo, serio, alegre, infantil, juvenil, femenino o varonil, etc.

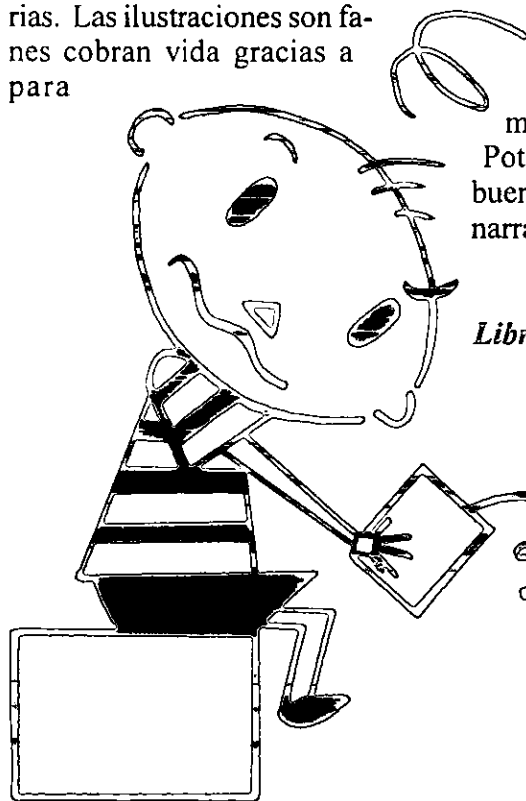
Las técnicas de representación ayudarán a reforzar el estilo y enfoque de la ilustración. Un ejemplo de esto es cuando se tienen estilos que son muy estilizados, con rasgos significativos, con texturas de puntos o rayas; otros tienen bien detalladas las características de los elementos ya sea con profundidad o solamente en forma de plasta. Nuestro estilo dependerá del tema, de las edades del consumidor pero principalmente del tipo de contenido a ilustrar.

Los colores, la técnica utilizada, la saturación o simplicidad de los elementos, ayudarán a que el mensaje se transmita de la mejor manera o



Ilustración narrativa

Se le llama ilustración narrativa a la que narra una historia que puede servir de apoyo o puntuación en un texto o formar parte integrante de una narración en donde las palabras son secundarias. Las ilustraciones son fundamentales porque cobran vida gracias a ellas. Las ilustraciones como las de Alicia en el país de las maravillas y las de Beatriz Potter para los clásicos son buenos ejemplos de ilustración narrativa.



Libros infantiles

Cada año son publicados miles de libros infantiles, algunos ilustrados a todo color y con estilos diferentes.

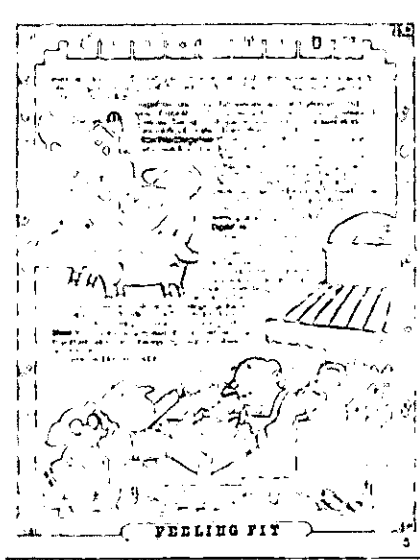
La principal diferencia de los libros infantiles y los libros para adultos es la forma de aproximación al

texto, el diseño y las ilustraciones a las que van dirigidas.

Hay que considerar que no todos los niños de la misma edad tienen el mismo grado de madurez y que no todos leen con la misma rapidez.

Si un ilustrador quiere demostrar el tamaño del dinosaurio más grande del mundo y dibuja junto a él un autobús, el niño comprenderá mejor el concepto de comparación visual.

Cuando los libros se traducen a otros idiomas jamás se incluyen palabras directamente en la ilustración. Se dibuja siempre en negro sobre una cubierta para que se pueda cambiar por otro idioma. Se debe elegir el tipo de técnica de ilustración que vaya de acuerdo al tema, al contexto y puede ser silueteado en un



Se debe elegir el tipo de técnica de ilustración que vaya de acuerdo al tema, al contexto.

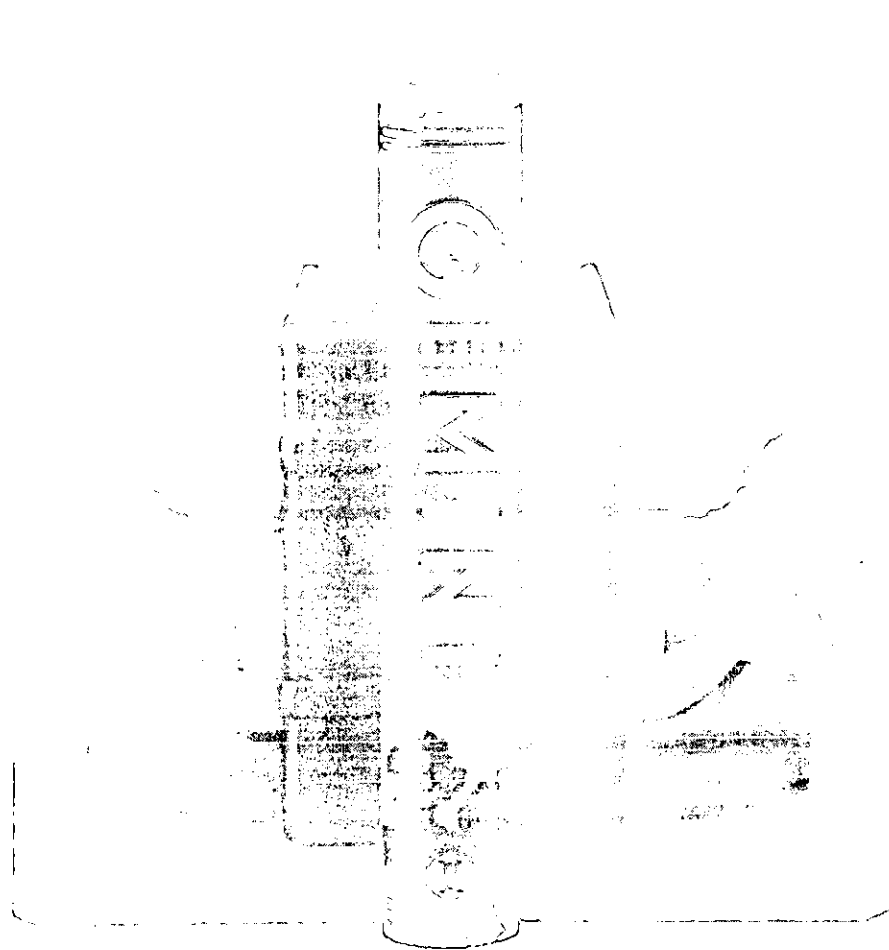


diagrama o una viñeta cómica. El diseño y diagramación general de la página deben hacer que el lector siga un orden en la lectura. Se pueden incluir ilustraciones que despierten el interés visual, que ayuden a tener un ritmo en la página, a destacar cuestiones en particular y ampliar el texto. Hay que considerar que una imagen vale más que mil palabras.

Un ilustrador tiene a su disposición el color, la forma y el tamaño para hacer que se vean bien los detalles pequeños.

Muchas veces los ilustradores escriben e ilustran a la vez los libros infantiles. Algunos de ellos son John Lord, Raymond Briggs, Eric Carle, Mitsumasa, Anna, Tony Ross y Charles Keeping. Escriben de diversos temas pero todos coinciden

en que deben ilustrar historias que valgan la pena contar.

Muchas novelas infantiles están ilustradas con dibujos lineales o lavados, como las ilustraciones de Mervyn Peake para Alicia en el país de las maravillas .



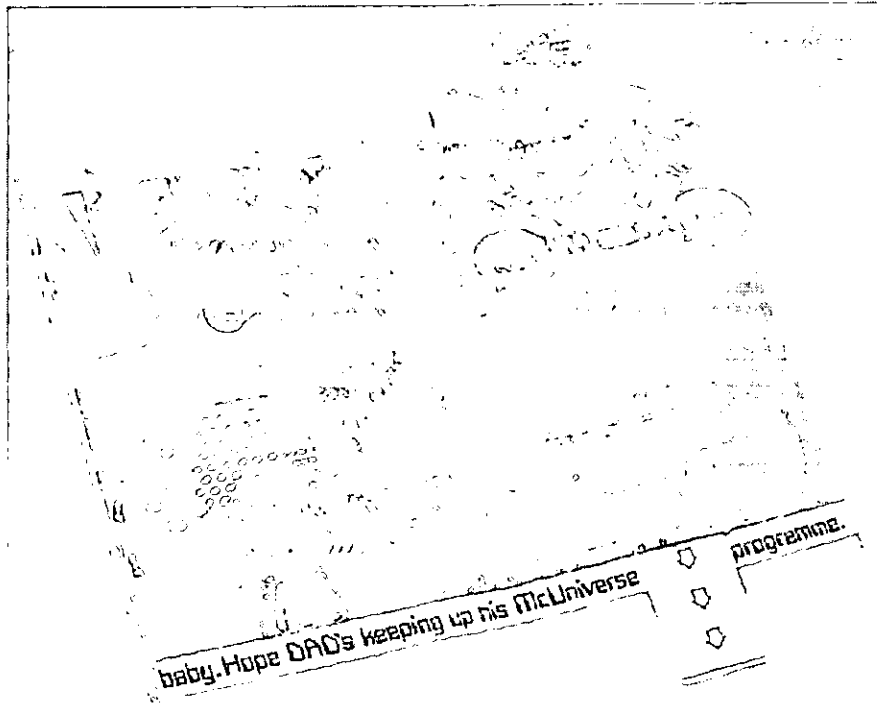
Libros comerciales y de texto

Los libros infantiles se clasifican en comerciales y de texto. Los comerciales los podemos encontrar en las tiendas son educativos porque los niños deben aprender algo de ellos y su contenido no depende de un programa. Los de texto también son educativos pero se diferencian de los libros comerciales porque sí siguen un programa del contenido y su estilo está definido en conjunto, incluyendo

sus portadas. Esto quiere decir que si se quiere introducir un libro nuevo de texto, tiene que adaptarse a la imagen establecida e

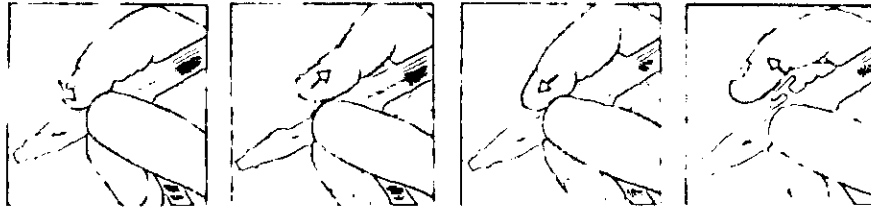
Libros novedosos

Los primeros libros novedosos los hizo Robert Sayer en Londres en 1760. Eran libros muy creativos con lengüetas que después llamaron "arlequinadas" porque aparecían en ellos personajes de



pantomima. Los libros con partes móviles aparecieron en la década de 1850 pero en la actualidad se producen pocos libros de este tipo debido a su alto costo de producción. La mayoría de los libros novedosos se hacen en países donde los costos de mano de obra son pocos, como en América del Sur y el sudeste Asiático. Incluyen desde chips electrónicos que tocan música cuando se abren las páginas, hasta completos troquelados en relieve. Si se quiere poner a prueba el concepto del libro se realiza un ejemplar de muestra, antes de hacer las ilustraciones o





El dibujo de la izquierda muestra la técnica del aerógrafo



Ilustración hecha con diversas técnicas

Técnicas de ilustración

Existen diversas técnicas de ilustración que algunas personas mezclan para conseguir resultados especiales.

Aerógrafo

Este medio tiene la característica de producir una precisión visual casi fotográfica. El aerógrafo cuenta con una entrada de aire alimentada por un compresor eléctrico y unos instrumentos de alta presión.

Se utiliza en la ilustración para dar un efecto pulido y reluciente, debido a que es capaz de producir líneas muy finas, tonos graduales y zonas de color plano y homogéneo. Para trabajar con el aerógrafo se necesita tener mucha habilidad y cuidado.

Acuarelas

La acuarela es un pigmento molido que se une con una goma arábica para después disolverla con agua.

Su principal característica es su transparencia y si el papel es blanco se puede aprovechar para aclarar los tonos y proporcionar puntos de realce. Los colores son presentados en forma líquida, en pastillas secas, cuencos semihúmedos y en tubos o frascos.

El diseñador gráfico utiliza las acuarelas cuando quiere dar una sensación abierta y ligera pero no se utiliza para trabajos de gran detalle.

Gouche

El gouche es una pintura opaca a base de agua preparada con pigmentos molidos unidos con goma arábica y con pigmento blanco.

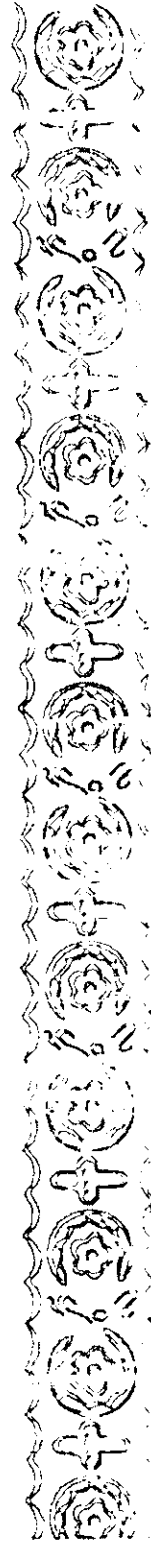


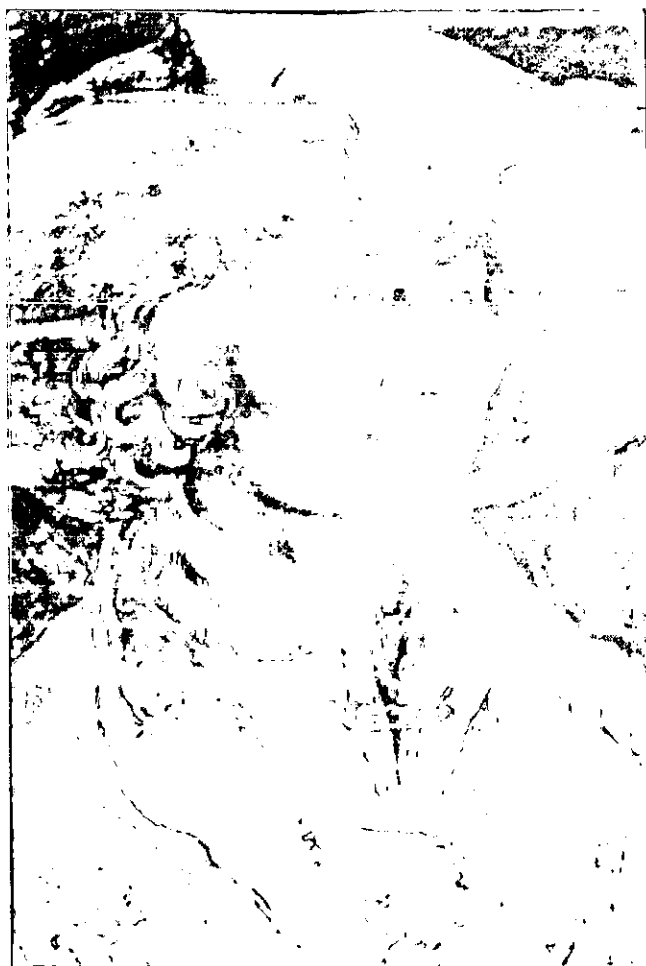
El gouche da una apariencia limpia y es de fácil reproducción.

Este elemento le da menor luminosidad que las acuarelas con la ventaja de que se pueden corregir algunos detalles sin que se note, da un resultado limpio y se puede reproducir muy bien. La pintura permite que el artista cubra grandes áreas planas de color en una forma que es difícil para el óleo y las pinturas acrílicas.

Acrílico

Todo pigmento que se una con una resina sintética se llama acrílico. Se puede diluir con agua y se seca rápidamente para después hacerse impermeable. Al igual que el gouche se puede volver a pintar sin afectar los colores que hay debajo. El acrílico puede conseguir el grado de transparencia que se desee y como se parece al óleo resulta más cómodo para el trabajo del artista.





Carboncillo

El carboncillo es la forma más corriente del carbón que consiste en palitos de varios grados y tamaños. Los hay de sauce y de vid y se utilizan para dibujos de línea y de tono y a gran escala. Refleja la granulación de la superficie y tiene la ventaja de que se pueden corregir los errores fácilmente. La desventaja es que es sucio de manejar y los trazos pueden borrarse accidentalmente por lo que hay que fijarlo. El carboncillo origina una imagen negra, mate y poderosa. Puede obtener contrastes de luces y sombras y si se difuminan los contornos puede crear un estilo ligero y delicado o

Lápiz

La técnica del lápiz es muy expresiva según la presión y velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz. Tiene la ventaja de que se pueden crear efectos frotando, sombreando o rayando, también se pueden hacer puntos o trazos cortos. Existen tres tipos de lápices que dejan marcas

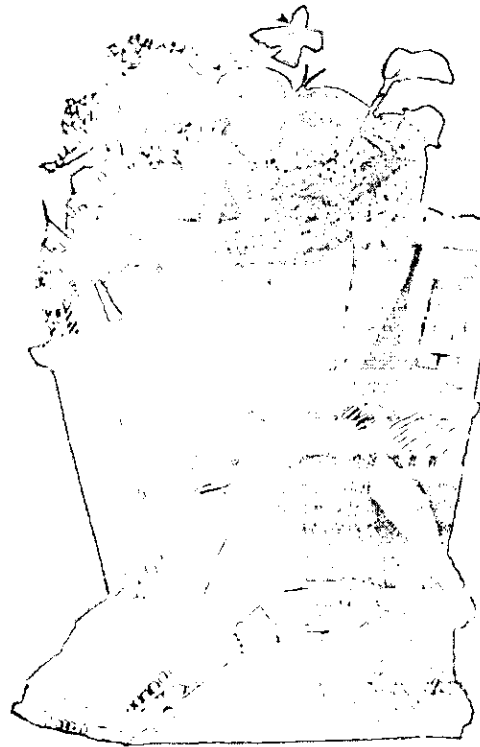
Este dibujo muestra la técnica de carboncillo.

diferentes en los dibujos: el lápiz de grafito deja marcas grises y brillantes, el lápiz de carbón hace marcas negras y mates y el conté hace marcas iguales que el lápiz de carbón pero con apariencia grasosa. Se pueden lograr efectos de solidez o angulosidad y efectos casi fotográficos con ayuda de los lápices de colores con gamas muy extensas o

Grabado

Aquí se aplica la tinta sobre una superficie de caucho que ha sido rascada hasta dejar una imagen de líneas en negro. La pintura se puede aplicar y raspar y utilizar tintas transparentes para colorear las zonas en blanco.

Muchos de los cartones de grabado por raspado no tienen la superficie separable, por lo que se usan transparentes para captar el trabajo por escáner o



Dibujo con la técnica del collage

Collage y recortes

El collage es usado muy a menudo para dar un aspecto

"artístico" a los proyectos. Consiste en pegar recortes que causan efectos gráficos y espectaculares y cuando se hace una reducción, se mantienen bien los detalles pequeños. Los recortes se pueden producir usando películas coloreadas y sacar diapositivas tanto de los "collages" como de los recortes o

Ilustración por computadora

Observamos ahora como la tecnología sigue avanzando, dándole un fuerte impulso a la ilustración por computadora. Ha tenido gran aceptación y utilidad en el mundo de la comunicación gráfica. Esto es porque brinda la oportunidad de crear efectos similares a las ilustraciones hechas manualmente, como el óleo, acrílico y collage, en poco tiempo y con excelente calidad o





Estas fotos muestran la técnica de pluma y tinta.

Pluma y tinta

La técnica de pluma y tinta se considera una de las más tradicionales. Crea un estilo libre y suelto con líneas fuertes, oscuras y lavados de tinta diluida.

Se pueden combinar líneas rápidas e incisivas, con lavados que crean una sensación de acción y emoción. También se pueden utilizar varias plumas entre las que se incluyen las de

caña, las plumillas, las plumas fuente, los bolígrafos, los rotuladores y los rotoring. La tinta que se utiliza es la tinta china que se presenta con varios colores.

La mayoría de las técnicas de pluma derivan de la línea y el punto ayudando de esta manera a desarrollar un sin fin de texturas o

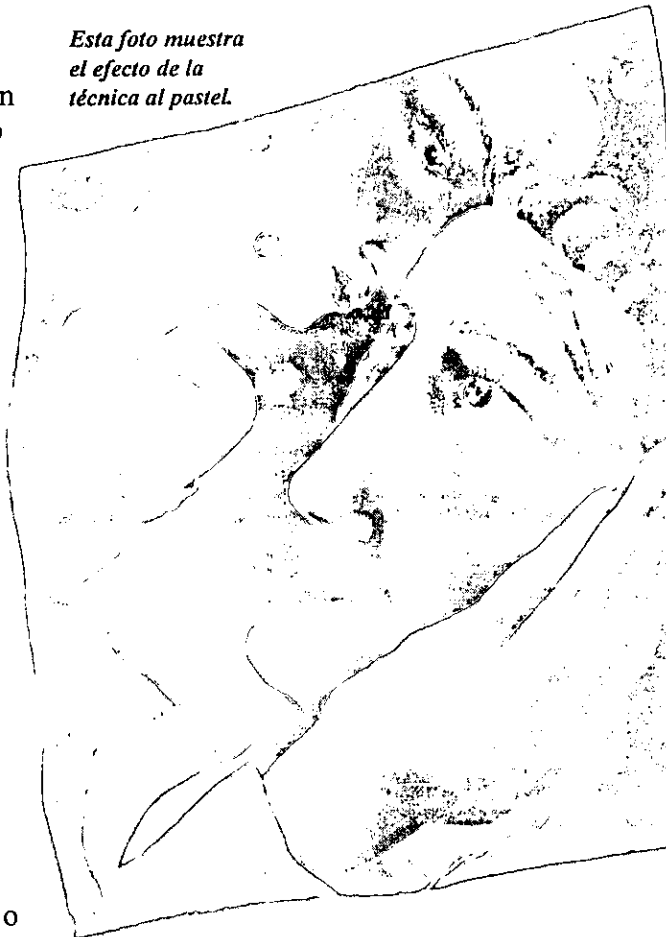
El pastel

Los lápices de pastel están hechos con pigmentos en polvo unidos con goma o resina para evitar que se deshagan. Se recomienda utilizarlos moderadamente par evitar que se emplasten y se pueden mezclar varios tonos con el dedo. Ya finalizado el trabajo hay que aplicarle un fijador cuidando de no acercarlo demasiado para evitar que corran gotas por el papel. La técnica del pastel se utiliza en ilustraciones suaves e irreales. No es un medio para dibujar pequeños detalles por lo que es preferible trabajar esta técnica en formatos grandes.

Oleo

La pintura del óleo es preparada con pigmentos mezclados con aceite de linaza o amapola.

Esta foto muestra el efecto de la técnica al pastel.



Es una técnica muy flexible porque tarda en secarse y se pueden hacer cambios o si hace falta se puede quitar la pintura desde el fondo. Se utilizan dos técnicas para pintar óleo. La primera es mediante la superposición de capas, dejando secar primero cada capa antes de pintar la otra.

En la segunda técnica se maneja la pintura directa donde se utiliza un color opaco para completar la pintura en una sola sesión. Se pueden aplicar sobre papel o lienzo y no hace falta fijarlos o



La caricatura

La caricatura es importante porque puede transmitir mensajes de manera clara, sencilla y divertida.

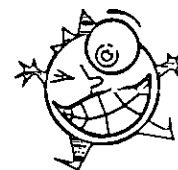
Para el diseñador gráfico ha sido de gran utilidad porque causa en el espectador una buena impresión y envía un mensaje positivo, amable y divertido.



Actualmente se utiliza en historietas, libros infantiles, anuncios de prensa, volantes, folletos, manuales, envases y embalajes, logotipos, catálogos y en innumerables aplicaciones promocionales, publicitarias y decorativas o

Creación de personajes de caricatura

Cuando se diseña un personaje de caricatura se toma en cuenta la edad, el sexo, ocupación, si es bueno o malo.

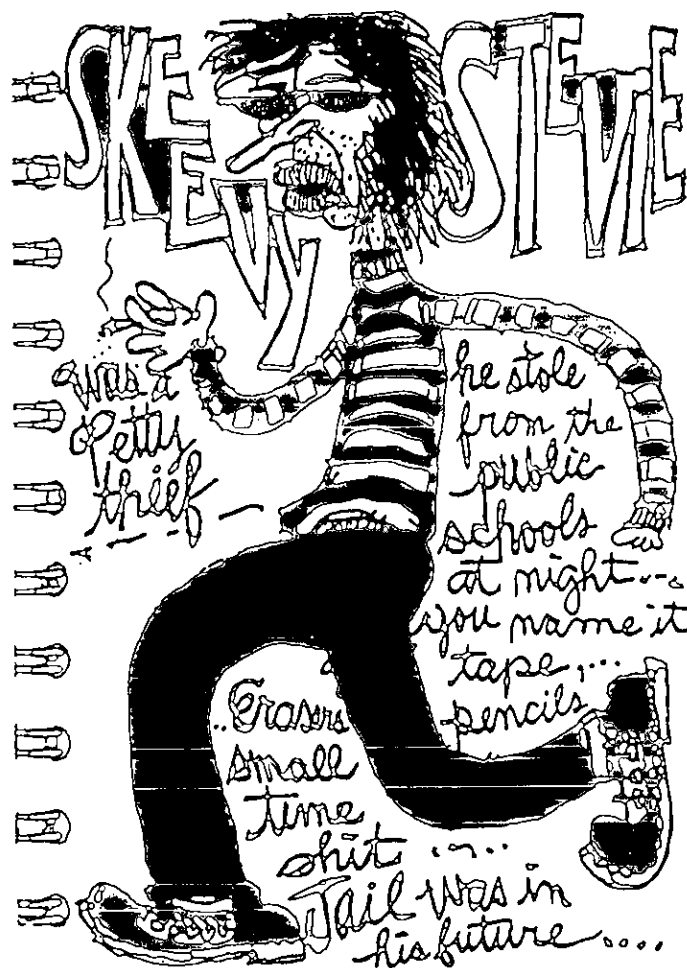
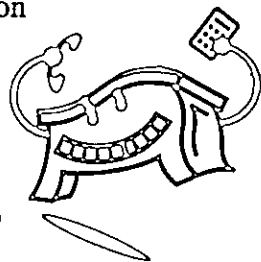




Se debe tener una idea clara del contexto y fijarnos en sus características físicas y

psicológicas; si es alto, chaparro, guapo o feo, serio o simpático.

Después de dibujar el cuerpo sigue la cara, los ojos, la boca, la nariz, el pelo, las orejas y el cuello. Debemos poner especial cuidado en su expresión corporal para que se vea con movimiento, dibujado con líneas curvas para proyectar dinamismo y las manos siempre deben estar haciendo algo. No debemos olvidarnos de la ropa del personaje, la cual debe estar basado en su ocupación, su edad, su nivel económico y social para proyectar el mensaje que se desea o



Diseño y producción de un libro

Para comenzar con el diseño de un libro el texto deberá estar completo, escrito de forma limpia, a máquina y con todas las imágenes que se pretenden incluir señaladas claramente.

Es conveniente reunir información sobre mercadotecnia que nos diga a quién va dirigido el libro y los aspectos socio-económicos. Esto nos puede dar ideas del diseño de la portada, de su formato y del precio del libro.

También es importante conocer sobre la producción y el estilo de encuadernación, si será de pasta dura o blanda, el número de páginas, el método de impresión, los colores que se deben usar, la distribución de colores, cuántas fotografías e ilustraciones nos permite el presupuesto y en general cuánto dinero hay dispo-

nible para el trabajo.

Otro aspecto a considerar es el calendario que incluye la fecha de entrega a las librerías, disponibilidad ante el público, las fechas de impresión, y el transporte a los almacenes o

Maquetación

Los libros son leídos a poca distancia por lo que se elige cuidadosamente el cuerpo del texto y el tamaño de las ilustraciones que se acomodan

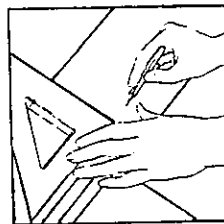
de manera legible a la vista del lector. Para lograr esto, el diseñador gráfico se auxilia de una retícula o marco para trabajo tipográfico que sirve para acomodar una variedad de cambios de diagramación y medidas de tipos. Pero no solamente se acomoda la tipografía sino también las ilustraciones que deben ir bien acomodadas en la página.

Cuando se trata solamente de tipografía se deter-

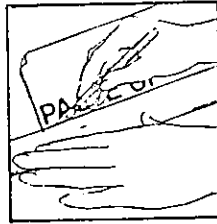
minan los tipos de encabezamiento y se encuentra la mejor opción para resaltar el texto. Esto se logra usando capitulares, cambiando el tipo de letra, el tamaño, la separación entre líneas o cuando se combinan todos estos aspectos.

También influye el número de líneas, por páginas y depende del tamaño de los tipos y encabezados.

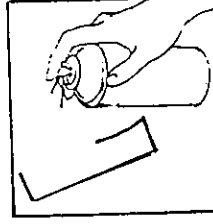
Si se tienen ilustraciones, conviene que éstas aparezcan lo más cercanas al texto y que se



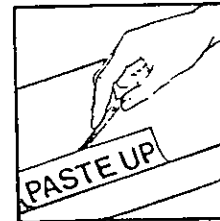
Pegado de maqueta
1 Se marcan las líneas y posiciones sobre un cartón, como en una pauta.



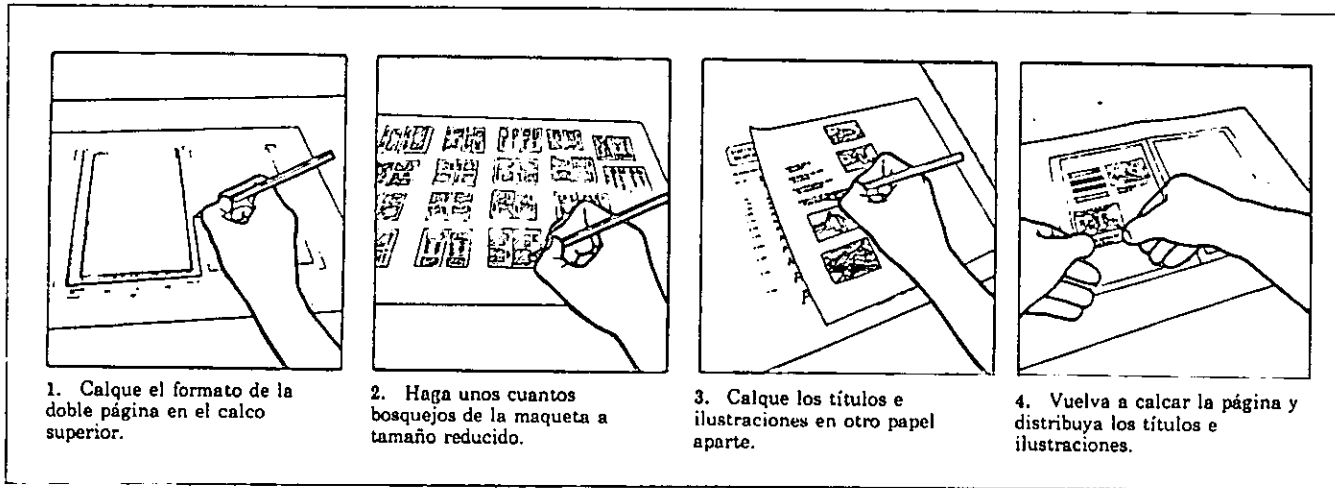
2. Conviene recortar la tipografía en rectángulos para que así resulte más fácil alinearlos correctamente.



3 Se utiliza un adhesivo especial en spray que permite alterar las posiciones si es necesario.



4. El texto debe estar alineado paralelamente. Para esto se usa una regla en T o un tablero de movimiento paralelo.



relacionen con él, con la finalidad de que el lector tenga una comprensión mayor. Cuando ya se tiene el proyecto en mente se procede a la realización de un dummy o maqueta. En ella se muestra la forma del libro, su extensión, densidad y ritmo de trabajo. Se aprecian ya los tamaños de las ilustraciones, la tipografía y se incluyen al final las notas del estilo editorial y diseño según ocurran o

Trazados y pautas

Al hablar de trazados y pautas nos referimos a la maqueta diseñada a doble página que tiene la finalidad de disminuir los errores que habría si se diseñara individualmente. Esta maqueta muestra el número máximo de líneas por columna, la zona de texto y de ilustraciones, posición de encabezados, folios, etc.

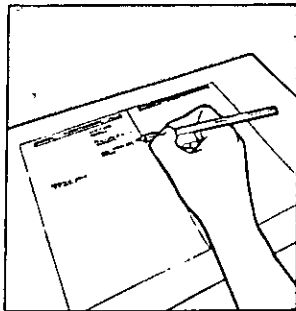
Cuando se realiza una colección o serie de libros se crea un formato de retícula común en todos los ejemplares para que se unifiquen. Hay que considerar que para lograr un resultado satisfactorio en todo proyecto es conveniente realizar un estudio profundo de lo que se quiere transmitir al público o

El original mecánico de impresión

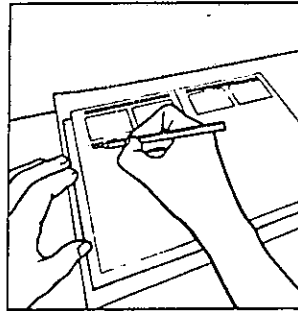
Se le llama original mecánico de impresión a la forma en la que el diseñador presenta un proyecto para que se pueda imprimir. Esto es importante porque un diseño bien logrado y con gran belleza puede hecharse a perder

con un mal original mecánico. Estos originales son en negro sobre blanco porque otro color puede causar una baja en la calidad del resultado final. De ahí se obtendrán los negativos y positivos que se necesiten para su reproducción junto con las marcas de registro de corte. Si los elementos de diseño en un original tienen diferentes

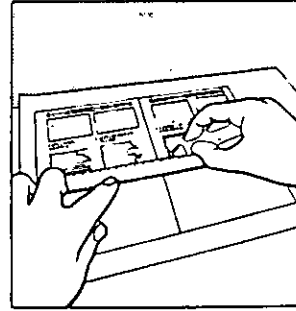
colores pero no se tocan, aparecerán juntas en una superficie del original aunque se impriman en planchas separadas. Pero si los colores se tocan, entonces deberán separarse en el original porque de lo contrario no se puede imprimir. Por último, se marcarán los colores en un papel transparente llamado camisa o



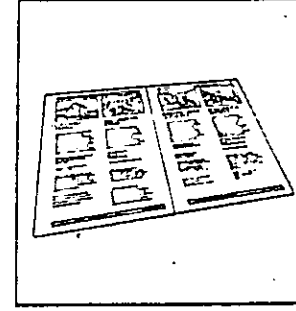
5. Calque meticulosamente todos los textos breves de importancia.



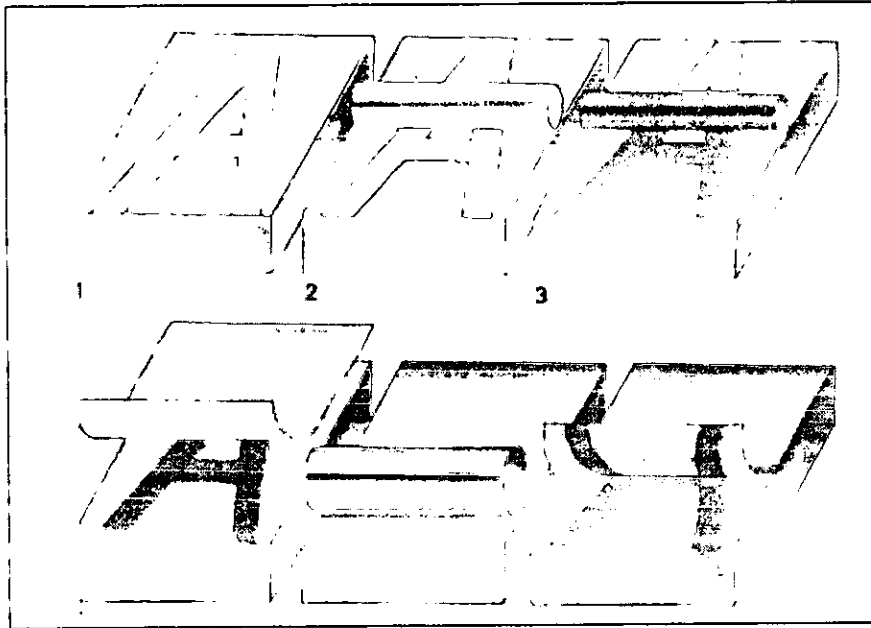
6. Calque en la página, ya en su sitio, el título y la introducción.



7. Represente el texto con líneas y calque los subencabezamientos.



8. Señale con recuadros de tamaño adecuado la posición de las ilustraciones.



El offset

Técnicas de impresión

El offset

Cuando tenemos nuestro diseño del libro bien definido y queremos imprimirlo, se consi-

derarán aspectos como el número de ejemplares, el presupuesto con que se cuenta, la fecha límite de entrega y la calidad necesaria.

Por lo general el offset es el método más común para la

impresión de libros y fué inventado por un alemán llamado Alos Senefelder.

Es un proceso planográfico en donde la zona a imprimir recibe la tinta, mientras que las zonas no correspondientes a la imagen la rechazan. La superficie de impresión se pasa por los rodillos cargados de agua que humedecen las zonas sin imagen. Al pasar por los rodillos se deposita la tinta sobre las zonas con imagen porque lo demás de la plancha no acepta la tinta, ya que se encuentra húmedo.

Después se junta el cilindro que lleva la plancha con un cilindro formado de goma.

La imagen se plasma en el papel porque la tinta deja una impresión en la goma pero el papel nunca se toca con la plancha.

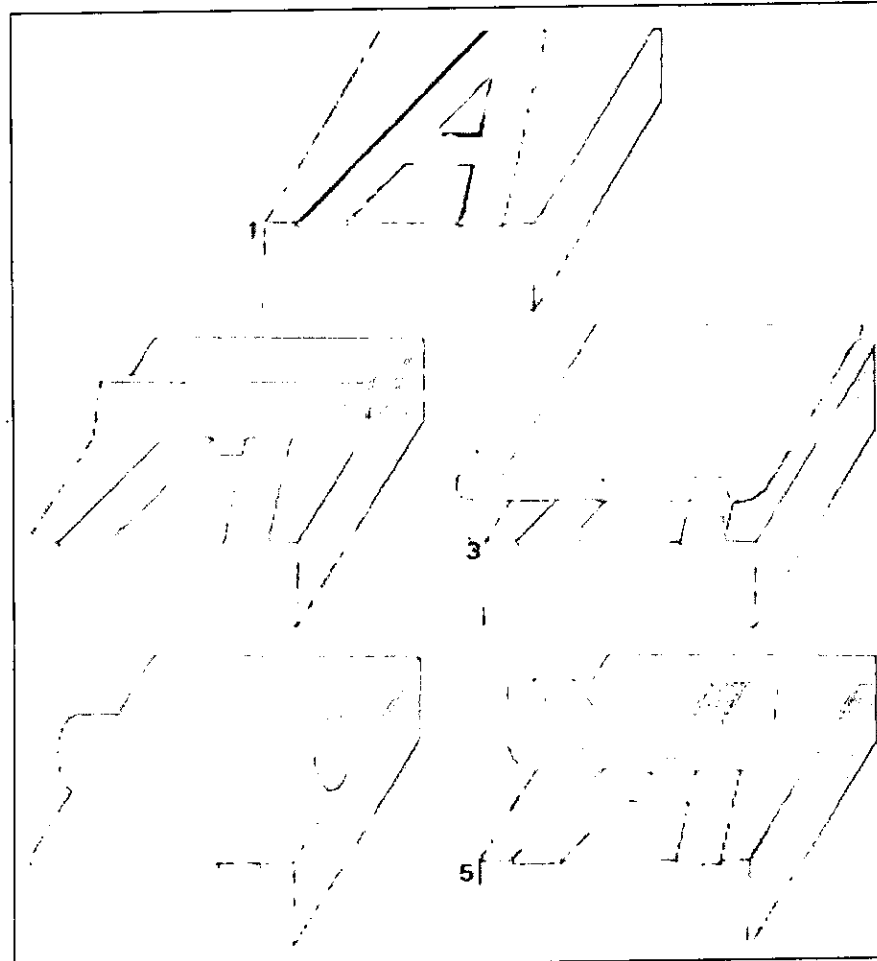
Este método tiene la desventaja de que el cartón grueso y el metalizado no son los adecuados para utilizarse en

este sistema.

Además para realizar cualquier cambio es necesario repetir la plancha litográfica.

Sin embargo tiene la ventaja de ser un método adecuado para tiradas de gran velocidad, teniendo buena calidad con un papel no muy fino. Por último, hace que la conservación y durabilidad de los negativos sea mayor que la de plomo tipográfico.

Gracias a esto, el offset se utiliza en muchas aplicaciones como la reimpresión de texto, la tirada de exposición múltiple, trabajos de publicidad, envases, catálogos, libros y revistas a varias tintas o



Proceso de impresión del huecograbado

El huecograbado

El huecograbado consiste en grabar una imagen en un patrón con pequeñas celdas sobre una placa cilíndrica de cobre.

Las placas pueden ser de diferente tamaño y profundidad donde se estanca la tinta, por lo que si son más profundas, mayor será la densidad de entintado.

Tiene un costo alto pero la principal ventaja de este método es que se pueden reproducir fotografías y pinturas con alta fidelidad, tanto en un color como en varios y con grandes tirajes (mínimo 100,000).

Es por esto que el huecograbado se utiliza en la impresión de revistas, catálogos, libros, folletos de alta calidad, ilustraciones de obras de arte, envases y envolturas o

Cuatricromía

La cuatricromía se utiliza cuando se reproducen fotografías o imágenes a cuatro colores que son el amarillo, cyan, magenta y negro. Se separan cuatro placas de cada color que

cuando se juntan para la impresión, crean el tono deseado. Mediante un proceso llamado fotomecánica o con un scanner, se hace una selección de color para separar el original en cuatro partes y poder hacer las placas de cada color o



La cuatricromía se utiliza cuando se reproducen fotografías o imágenes a cuatro colores.

El papel

Para que nuestro diseño quede tal y como lo queremos, el papel se elige tomando en cuenta su costo, el procedimiento de impresión, la utilización de grabados tramados, las ilustraciones, texturas, los colores de impresión, etc. También es recomendable conocer las diferentes clases de papel que presentamos a continuación:

- 1.- Alisado.- se utiliza para prensa, es áspero, rugoso y no se recomienda para imprimir letras con detalles muy finos.
- 2.- Satinado.- sirve para imprimir toda clase de trabajos, paqueterías y envases. Es alisado pero planchado y satinado por la máquina.
- 3.- Estucado- este papel sirve para la impresión de tramas muy finas. Está recubierto con una capa de finas partículas minerales que tapan la

porosidad y rugosidad del soporte.

Aparte de conocer las clases de papel es conveniente conocer su clasificación de acuerdo a su realización. Si está hecho a mano presenta cuatro bordes dispersos o con bardas. Si está hecho con molde tiene dos bordes dispares y dos lisos. Y si está hecho a máquina no tiene bordes dispares en ninguno de sus cuatro lados o

Tamaños del papel

Antes los tamaños se calculaban de tal manera que cada uno fuera resultado de la división en dos partes del tamaño inmediato superior. Los tamaños equivalen geoméricamente porque en todos se utiliza una diagonal. Es importante considerar que los tamaños en serie "A" se refieren al pliego guillotinado y los papeles sin guillotinar se llaman "RA" o

<i>ISO, serie A (sin guillotinar)</i>					
AO	841 x 1189	33,1 x 46,8	A9	52 x 74	1,5 x 2,1
		(pulgadas)	A10	26 x 37	1 x 1,5
A1	594 x 841	23,4 x 33,1	RAO	860 x 1120	34,4 x 44,8
A2	420 x 594	16,5 x 23,4	RA1	610 x 860	24,4 x 34,4
A4	210 x 297	8,3 x 11,7	RA2	430 x 610	17,2 x 24,4
A5	148 x 210	5,8 x 8,3			
A6	105 x 148	4,1 x 5,8			
A7	74 x 105	2,9 x 4,1			
A8	52 x 74	2,1 x 2,9			

Acabados

Los acabados son las operaciones que se le hacen a la impresión ya terminada, algunas de ellas son:

Perfilado:

es el recorte de formas complejas hechas con una cuchilla metálica.

Encolado:

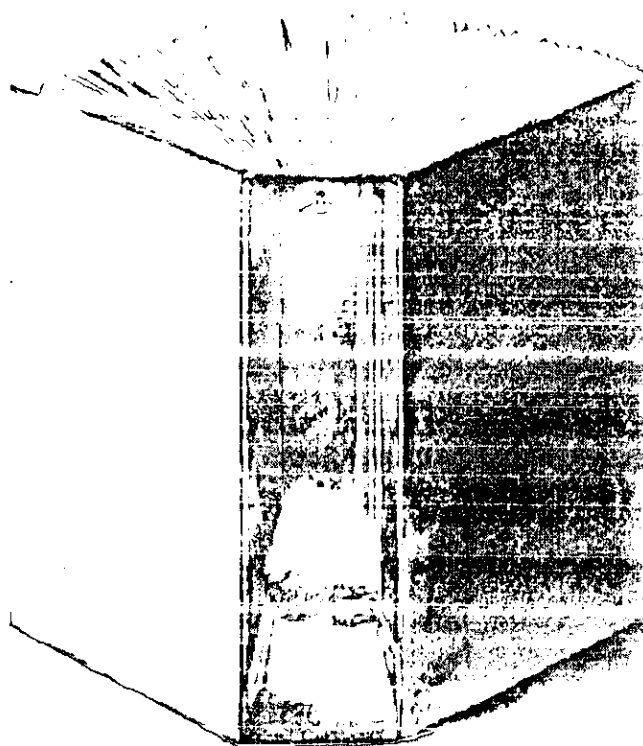
es el montaje con cola de varias piezas como la fijación de un soporte por la parte trasera de un cartel.

Montaje:

es la fijación del papel a un soporte firme hecho de madera o de plástico.

Plastificado:

aquí se protege la superficie impresa con una película transparente y brillante de plástico.



Barnizado:

se logra aplicando una sustancia líquida transparente a la superficie impresa.

Realce:

es una elevación de la imagen impresa que puede ir sin imprimir.

Relieve:

el relieve es una impresión de una imagen en la superficie con un molde caliente que se prepara a partir de un arte final.

Metalizado:

es la aplicación de una matriz caliente en la superficie impresa que deposita una lámina metálica.

Redondeamiento de cantos:

se realiza con un cincel de filo curvo durante el perfilado y se utiliza con fines decorativos o

FALTAN PAGINAS

De la: 135

A la: 136

Conclusiones

Actualmente vivimos en un mundo donde somos bombardeados por la publicidad y la información.

Si una publicación no es agradable e impactante, será difícil que el público quiera adquirirla. Sobre todo en temas como la historia, que a poca gente le llama la atención por la forma tan rígida como se presenta. En especial a los niños que la han conocido con infinidad de fechas, nombres y con palabras difíciles para su comprensión.

Actualmente los libros que hablan de la historia de Uruapan presentan deficiencias en su diseño editorial, escasez de imágenes y en general se dirigen más a un público adulto. Además, no existe un libro con esta historia que esté dirigido a niños, ni siquiera una parte de ella. Sólo se les da a conocer la historia de Michoacán en las escuelas primarias. Es un

lástima saber que los niños uruapenses saben muy poco o nada sobre el pasado de su ciudad.

La publicación que hablará de la fundación de Uruapan dirigida a niños, deberá tener ciertas características para ser viable. Además, debe estar fundamentada en la investigación de esta primera parte. Se necesita saber cómo era en aquella época la flora, la fauna, las casas, cómo se vestían, etc. Esto con la finalidad de recrear el pasado lo más acertadamente posible. También al conocer el comportamiento y psicología de los niños a los que va dirigida la publicación, ayudará a transmitirles la información de acuerdo a su percepción del mundo. Así mismo, nos auxiliaremos de elementos del diseño editorial como la elección de tipografías y el uso de las retículas para lograr una buena composición y

distribución de los elementos.

La ilustración es otro recurso que función para dar a conocer la historia y al igual que el uso del color para llamar y retener la atención de los niños. La información que contenga la publicación será breve y se buscará lo más interesante e importante con una redacción apropiada para su edad. Para lograr que el niño se interese en el libro, la portada juega un papel clave. Deberá expresar el contenido, ser llamativa y reflejar el tema.

Es así como nos damos cuenta que es imprescindible tener una buena investigación sobre nuestro proyecto, para poder llegar a la solución correcta. Tomando en cuenta que el Diseño Gráfico sea de gran ayuda para la transmisión de mensajes y ayudar a lograr los objetivos de forma acertada o





Capítulo 5

Proceso
de Diseño

Introducción

Los seres humanos necesitamos conocer nuestras raíces para tener nuestra propia identidad, sentir amor por nuestra ciudad, saber que somos parte de algo y comprender nuestro presente.

Es muy gratificante saber que en México, en especial los michoacanos, tenemos una cultura rica en tradiciones a diferencia de otros países. Por esto, debemos de darle realce a todo lo bello que poseemos, y sobre todo difundirlo.

El objetivo de este proyecto, es dar a conocer a los niños de Uruapan la historia de la fundación de esta ciudad, de una manera divertida y diferente a como se les ha presentado en las escuelas.

Para lograr este objetivo se hizo un libro ilustrado, con caricatura, donde se narran estos acontecimientos a manera de cuento. Tiene colores vivos, llamativos,

que se lograron con la técnica de ilustración llamada acrílico. Además, el lenguaje utilizado está dirigido a niños, ya que tiene palabras de fácil comprensión.

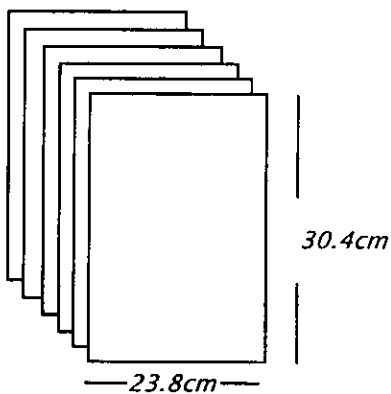
Cada parte del libro fué realizada en base a la investigación anterior, con ayuda del diseño editorial, del Diseño Gráfico y su metodología y de aspectos pedagógicos.

El libro deberá promocionarse en las librerías de la ciudad de Uruapan, puesto que deberá de ser capaz de competir con los demás libros existentes en el mercado o

Papel y formato

Para la impresión del libro "Una visita al pasado de Uruapan", se decidió utilizar el papel couché de 100 grm. Esto es porque tiene la ventaja de ser un papel brillante que refuerza el sentido mágico del cuento, soporta el paso del tiempo, se encuentra en pliegos grandes, admite y realza los colores, tiene buena resistencia al uso de los niños y da un aspecto elegante.

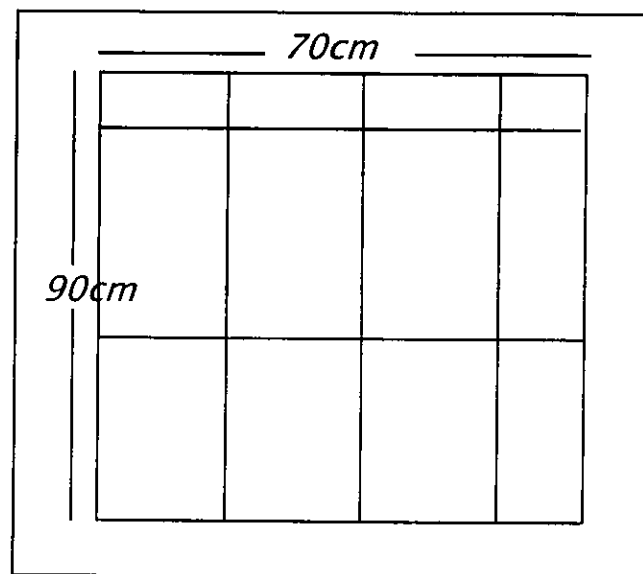
El tamaño del pliego de papel couché es de 70cm. x 95cm., el cual está subdividido horizontalmente en tres partes y verticalmente en dos. En total resultan 6 hojas de un pliego y considerando que se imprimen las dos caras, nos dan por resultado 12 páginas. El libro en total necesita 3 pliegos para su impresión.



La medida real será de 23.8cm x 30.4cm.

En total de un pliego de cartulina couché, nos da por resultado 12 páginas.

La medida real sera de 23.8cm x 30.4cm, ya tomando en cuenta el papel que se pierde en la imposición y en el refile. El formato del libro es grande, porque de acuerdo a la investigación realizada, un niño de 7 a 10 años prefiere los libros grandes y puede sostenerlo mejor si es vertical o



Tipografía para cuerpo de texto

Se decidió colocar el texto en pergaminos maltratados por el tiempo, para separarlo de las ilustraciones y para reforzar la idea de antigüedad.

La familia tipográfica elegida para el cuerpo del texto, se llama Lucida Sans Unicode. Está aplicada a 13 puntos, con interlineado de

(13,5), porque los niños de siete a diez años, prefieren las letras grandes por ser más legibles que las pequeñas. La letra "a", de la tipografía utilizada en el texto del libro, se eligió para que no se confundiera con la letra "o", como sucede con esta otra (o).

El texto se decidió que fuera pequeño, porque cuando un cuento es demasiado largo, los niños se aburren y no terminan de leerlo o

Mientras platicaban,
pasó un perrito muy
juguetón.

Lucida Sans Unicode
Mientras platicaban,
pasó un perrito muy
juguetón.

Gill Sans

Mientras platicaban,
pasó un perrito muy
juguetón.
Avant Garde

Los tres niños corrieron en busca de mancha, cuando de repente oyeron unos gritos y el llanto de unas personas. Se escondieron detrás de un árbol y vieron a unos señores montados en caballos, que golpeaban y torturaban a los pobres tarascos. Tzintzún, ¿quiénes son esos malvados?, Preguntó Perli-ta.

Son los españoles y su jefe es Nuño de Guzmán. Es el barbón que tiene el látigo. Todos los que vivimos aquí estamos huyendo de él.

Ya no aguanto ver esto, replicó Miguel, estoy muy incómodo. Mejor vámonos de aquí !.

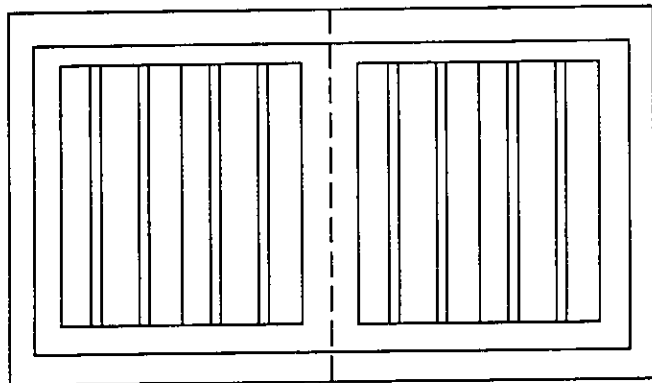
En la parte de arriba se muestran las diversas opciones de tipografía, para el cuerpo de texto.

Se decidió colocar el texto en pergaminos antiguos, para separarlo de las ilustraciones.

Retícula

Se diseñó una retícula para lograr un acomodo adecuado del texto en las páginas. Esta retícula puede manejarse a una, dos, tres y seis columnas. La separación entre columnas es de 4mm. Los márgenes son de 1cm. de los lados y 2cm. en la parte inferior o

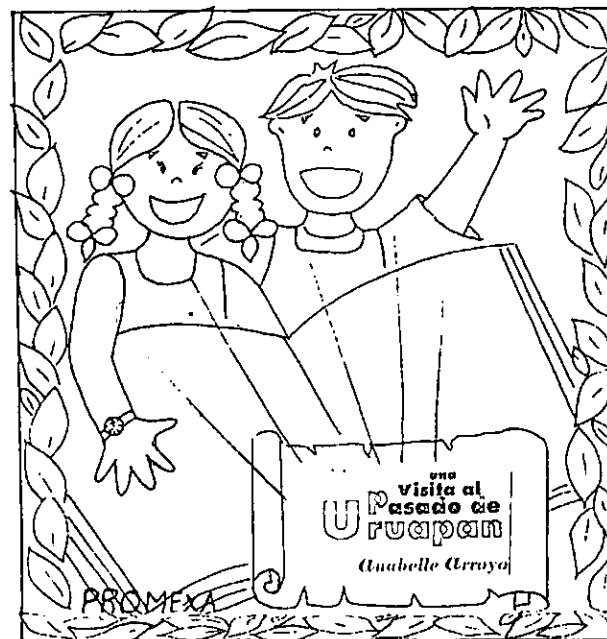
Esta retícula puede manejarse a una, dos, tres y seis columnas.



Diseño de portada y contraportada.

Para lograr que el consumidor se acerque a hojear un libro, es importante que la portada cause el impacto suficiente y sea diferente a las demás. Debe dar a conocer rápidamente una idea de

A la derecha, se muestra la primera opción de diseño de portada



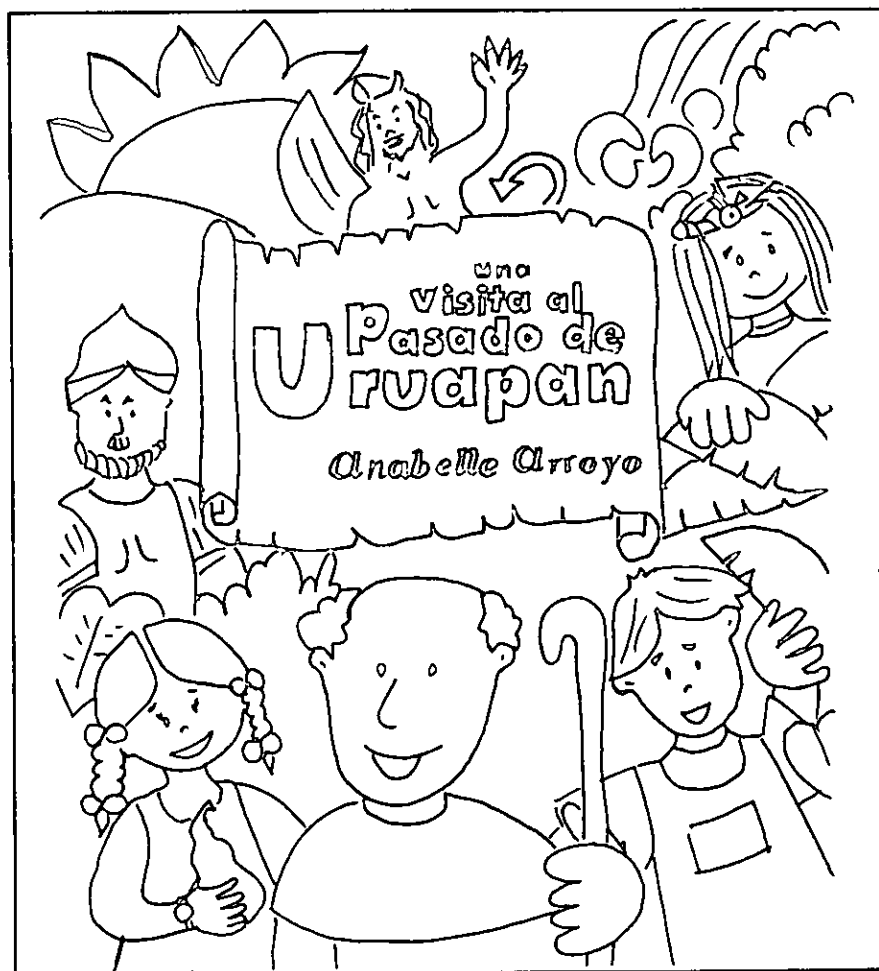
lo que encontrarán en el interior del libro.

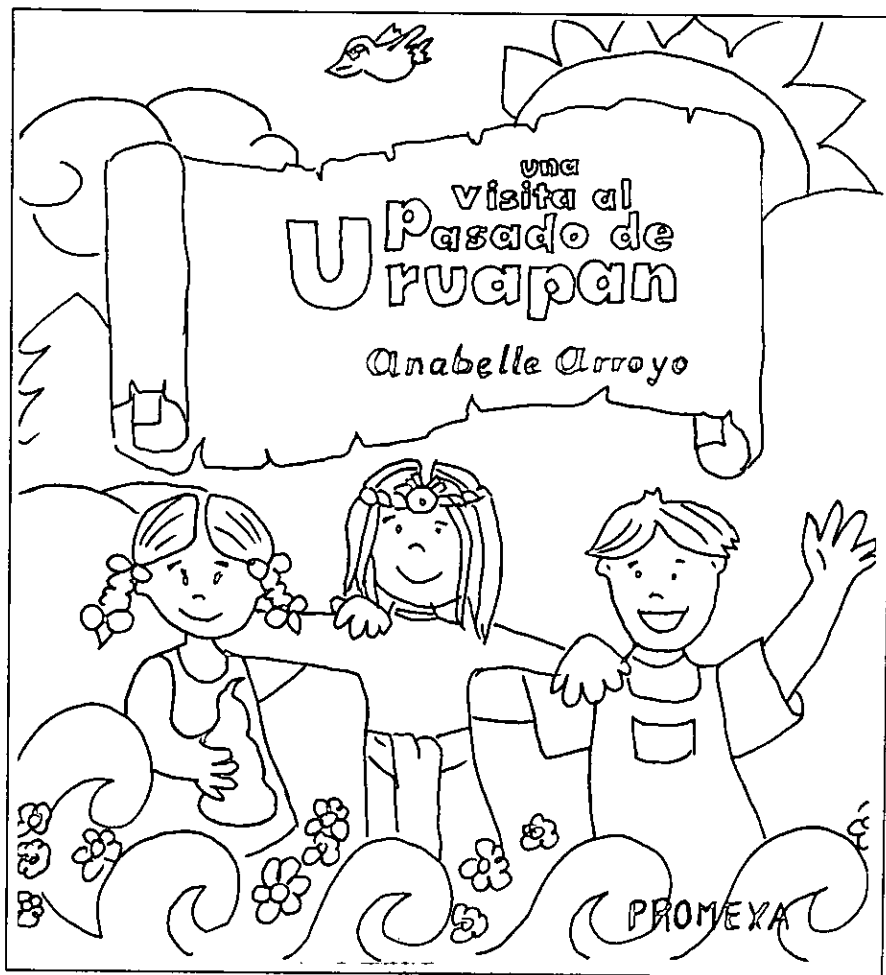
Para lograr este objetivo, se elaboraron varias propuestas de portada y se eligió la mejor. En la primera opción, se dibujó a los niños del futuro abriendo el libro que los hizo viajar al

pasado, para mostrar que es un cuento mágico y divertido. Se dibujó un marco con vegetación y el título se colocó en la parte inferior derecha. Esta idea se descartó, porque el marco daba la idea de selva.

En la segunda propuesta tenemos abrazados a los niños del futuro y al niño indígena. Están en un paisaje de Uruapan antiguo, con el río Cupatitzio enfrente. El título se hizo más grande para que resaltara más y los personajes saludan al espectador alegremente

Finalmente se eligió la tercera opción. Donde se decidió que una sola ilustración abarque la portada y contraportada, los colores son llamativos para lograr el impacto deseado.





*Este es el boceto
de la opción
definitiva.*

Los personajes principales y secundarios, se dibujaron en una posición amigable y con rostros sonrientes; excepto el español Nuño de Guzmán ya que es un personaje malo en la historia.

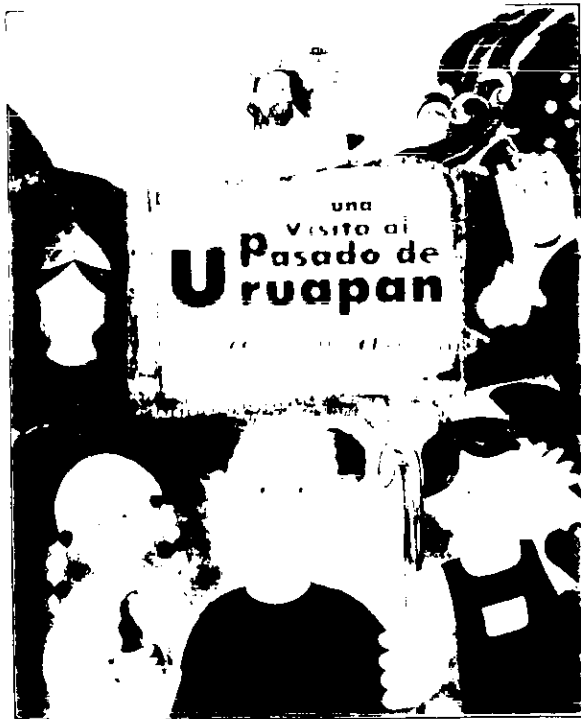
El niño tarasco y el niño del futuro, están en una posición de que van a descubrir algo y el diablo saluda con la mano.

Fray Juan de San Miguel se colocó al centro y en primer plano, porque él es de gran importancia dentro de la historia.

Además se dibujaron aspectos característicos de Uruapan como lo es el clima extremo; algunas veces el sol intenso y otras veces lluvias abundantes. La niña del futuro llamada

Perlita, trae en la mano una jícara, ya que es una de las artesanías tradicionales de Uruapan. Además, recordemos que a esta ciudad, le decían en la antigüedad Urani, que significa "jícara" o

A la derecha, Perlita trae una jícara en la mano, ya que es una artesanía tradicional de Uruapan.



Título del libro

Para escoger el nombre del título se tenían las siguientes opciones:

-Un viaje al pasado	0%	-Una visita al pasado de Uruapan.	5%
-Uruapan y el libro mágico	1%	-Las aventuras de Perlita y Miguel en el Uruapan antiguo	3%
-Descubriendo el pasado de Uruapan.	1%		



Abajo se muestra la primer opción de acomodo en el título.

A la derecha se muestra la tercer opción y la definitiva.



Se realizó una encuesta con diez niños de siete a diez años y prefirieron la última opción.

La tipografía utilizada para el título es de la familia Futura XBLK en altas y bajas, con un tamaño de 126 puntos, sin patines. Se eligió así para dar una idea de actualidad y para hacer un contraste con la tipografía del nombre de la autora. Esta última se eligió con la familia tipográfica llamada Bodoni BdBt con un tamaño de 70 puntos, cursiva, con patines para representar antigüedad.

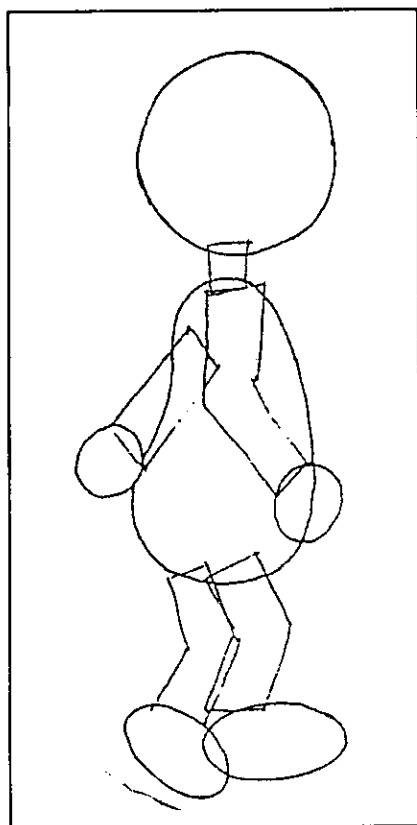
En cuanto al acomodo de las palabras que conforman el título, se colocaron primero todas centradas, posteriormente se colocaron con la curvatura del pergamino, y la tercera opción y la definitiva fué de derecha a izquierda, para dar una idea de retroceso.

El pergamino donde se encuentra el título se dibujó maltratado de los bordes, con tonos cafés, para crear una uniformidad con el texto del interior del libro. El título y el borde del pergamino, será impreso con una tinta metálica, brillante, para crear una sensación de magia que atraerá a los niños o

A la derecha se muestra la tercer opción y la definitiva.



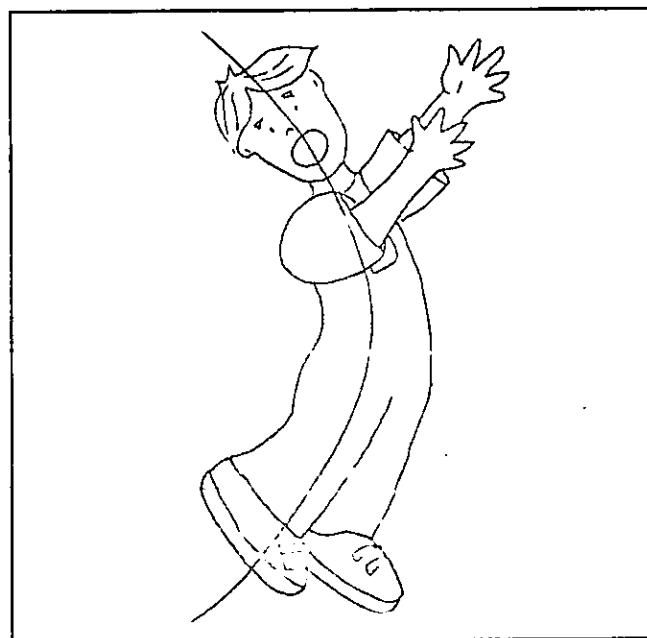
Creación de personajes



Todos los personajes se dibujaron en base a figuras geométricas, para después detallarse.

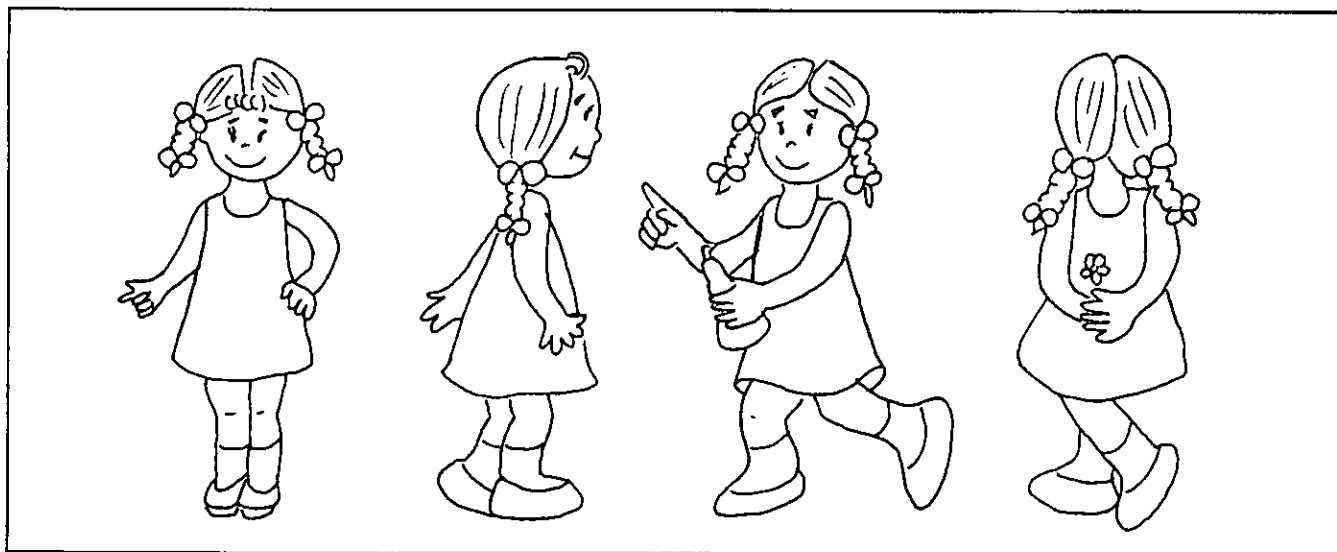
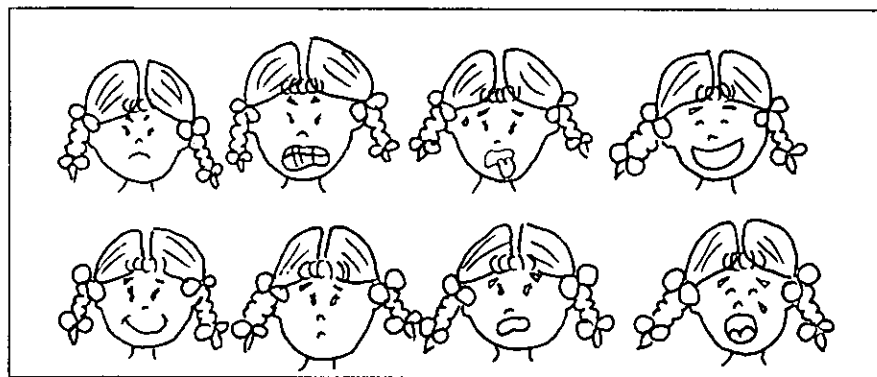
Tienen una línea de movimiento, para evitar que se vean rígidos.

En diversos diseños infantiles, se utilizan personajes de caricatura para que el niño se identifique con ellos. Esto es porque los dos pertenecen a un mismo mundo de fantasía. Por esta razón, se aplicó la caricatura en el libro.



Todos los personajes del cuento, se dibujaron en base a figuras geométricas, para después detallarse. Tienen una línea de movimiento para evitar que se vean rígidos y sus manos siempre están haciendo algo.

Los siguientes ejemplos, muestran el proceso completo que se siguió en la creación de los personajes principales y secundarios. Cada uno de ellos, se giró de frente, de perfil, tres cuartos y de espaldas. Además, se dibujaron diversas expresiones del rostro de cada personaje, para posteriormente escoger la más apropiada.

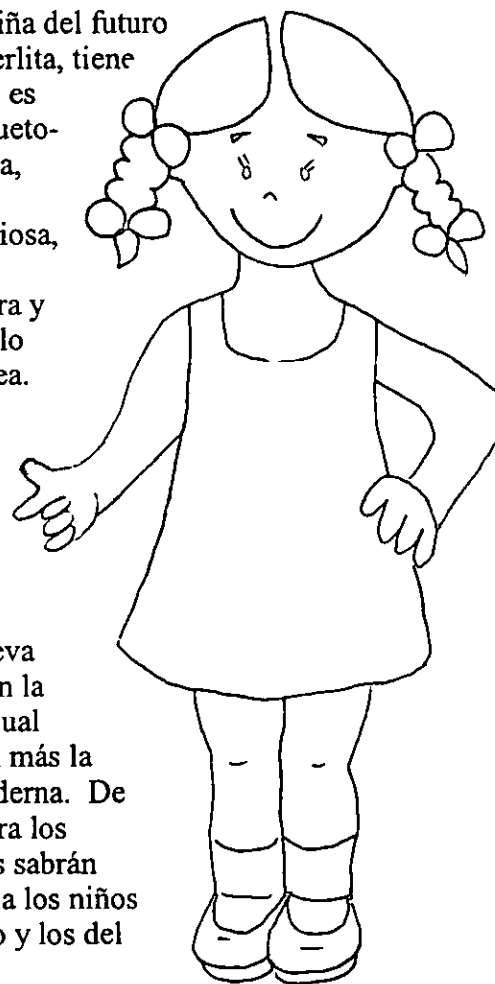




La niña del futuro llamada Perlita, tiene ocho años, es tierna, juguetona, inquieta, simpática, alegre, curiosa, amigable, observadora y sensible a lo que le rodea.

Es de clase media por lo que usa ropa y zapatos sencillos.

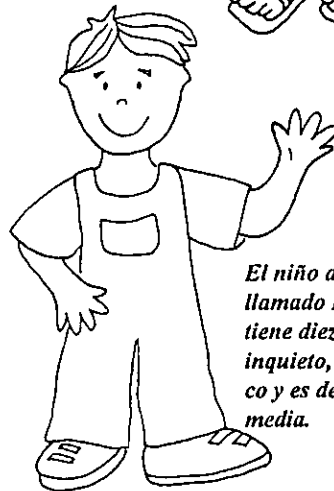
La niña lleva un reloj en la mano, el cual marca aún más la época moderna. De esta manera los personajes sabrán distinguir a los niños del pasado y los del futuro.



El niño del futuro llamado Miguel, tiene diez años, es inquieto, simpático, es de clase media. El refleja con su ropa, y su peinado la época moderna. A la derecha se muestra el personaje de Miguel en dibujo de línea.



Tzintzún, es un niño de diez años de edad, de clase baja, amistoso pero un poco tímido.



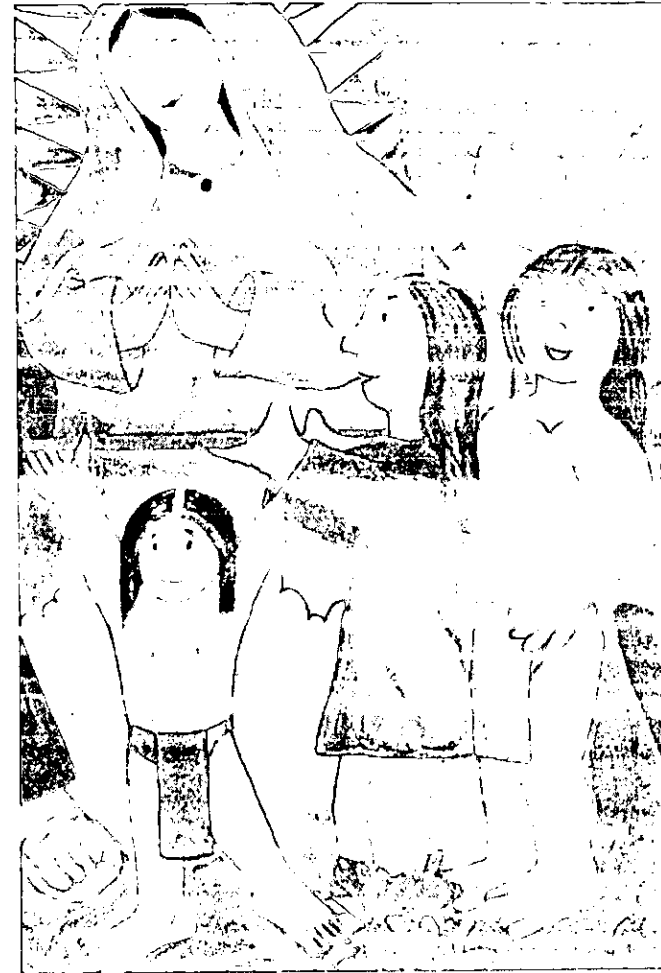
El niño del futuro llamado Miguel, tiene diez años, es inquieto, simpático y es de clase media.



Tzintzún, es un niño de diez años de edad, de clase baja, es amistoso, pero un poco tímido y pasivo. Está vestido con taparrabo de manta, tiene huaraches, usa el cabello largo y se dibujaron las pulseras y adornos, tal y como las traían los tarascos.



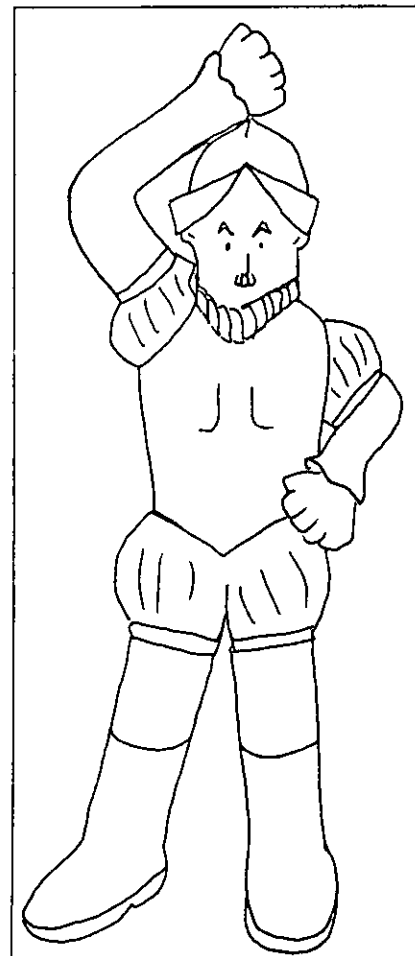
Esto es importante, porque cada expresión del rostro y posición del cuerpo de los personajes, debe de ir de acuerdo a lo que se está diciendo y a la acción que realiza. Cada personaje fué creado, en base a su contexto social, vestimenta, nivel socio económico, época, rasgos físicos, edad, ocupación, sexo y aspectos psicológicos. Están unificados con formas estilizadas, trazos sencillos y redondos, caras simpáticas y pies grandes. Los personajes terciarios, como los que se dibujaron en la leyenda de la rodilla del Diablo, se realizaron haciendo modificaciones en base a los personajes principales o





El español Nuño de Guzmán, es el villano del cuento. Para realizar este personaje, se tomó como referencia el dibujo de la parte de abajo. Se reflejó la mirada dura, una expresión que refleja la maldad y coraje que tenía, junto con una postura rígida del cuerpo.

Se reflejó la mirada dura, una expresión de maldad y una postura rígida del cuerpo.





Los demás personajes dibujados dentro del cuento, fueron realizados en base a la investigación realizada en la primera parte.

La caricatura de los tarascos, conservan sus rasgos, su vestimenta, sus huaraches y su cabellos largo.

La caricatura de la Virgen se acopló al estilo de los demás personajes.

La caricatura de los tarascos conservan sus características.





La caricatura de Fray Juan de San Miguel, refleja su mirada bondadosa.

Este dibujo de la derecha, sirvió de base para la creación del personaje de Fray Juan de San Miguel.



Fray Juan de San Miguel, fué una persona bondadosa, caritativa y defensor de los tarascos de la ciudad de Uruapan. Su caricatura se creó en base al dibujo de la izquierda.

El Diablo, que aparece a la derecha, también conserva el estilo de los demás personajes sólo que se trató de dar un aspecto de maldad por lo que representa. Las caricaturas de los frailes que acompañan a Fray Juan de San Miguel, conservan su aspecto amigable y sereno. Traen consigo una cruz para reforzar la idea de religión ◦





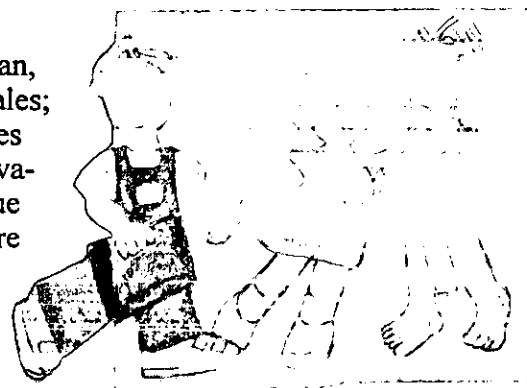
Varias de las situaciones dibujadas en el libro, fueron hechas en base a imágenes obtenidas en la investigación de la primera parte. Un ejemplo de esto, es el dibujo de la derecha, inspirado en una monografía de los frailes que llegaron a Michoacán, mostrado en la parte de arriba o



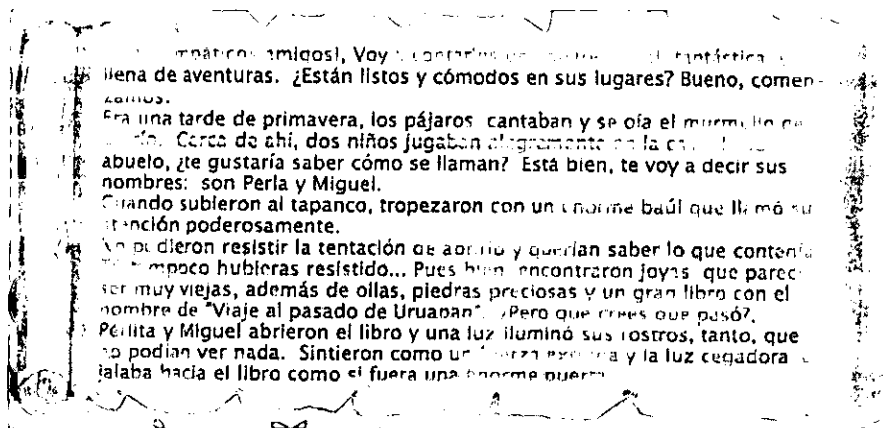
Elaboración del cuento

Para dar a conocer la historia de la fundación de Uruapan a los niños uruapenses, se decidió presentarla de manera divertida y atractiva, con los hechos históricos más relevantes, dentro de un cuento mágico. Esto es porque los niños tienen poca facilidad de concentración, se aburren con demasiado texto, con demasiadas fechas y sin embargo les atraen las historias de aventuras y fantasía.

Este cuento que habla sobre la fundación de Uruapan, tiene dos personajes principales; una niña y un niño con edades de ocho y diez años respectivamente. Se decidió así, porque los lectores son niños de entre siete y diez años, los cuales se identificarán con ellos. El narrador se integra con el lector, haciéndole preguntas directas para que el niño tenga mejor concentración en lo escrito.



A la izquierda se muestra un ejemplo de cómo se integra el narrador con el lector.



La historia real, se unió con el cuento mágico y fantástico del viaje al pasado, con la dificultad de que el niño comprendiera el tiempo en el que se está realizando la acción. Sobre todo porque la fundación de Uruapan duró algunos años, así que los niños no podían

*La historia real,
se unió con el
cuento mágico y
fantasioso del
viaje en el tiempo.*

quedarse dentro de la historia tanto tiempo. Por eso se tuvieron que realizar saltos mágicos, mediante el libro que encontraron en el baúl.

Toda narración debe tener un principio, un desarrollo, un clímax y un desenlace que se aplicó en la realización del cuento. El principio es cuando los niños encuentran el libro en el baúl. El desarrollo comienza cuando Perla y Miguel conocen al niño tarasco y termina cuando regresan al futuro. El clímax es cuando el perrito llamado "mancha", les arrebató el libro mágico y sienten que ya no podrán regresar al futuro y el desenlace es cuando regresan al futuro o



Esquema de las fases históricas a desarrollar

Este esquema sirvió como base para desarrollar el cuento, para saber el orden de los hechos y para saber qué dibujar exactamente en cada ilustración:

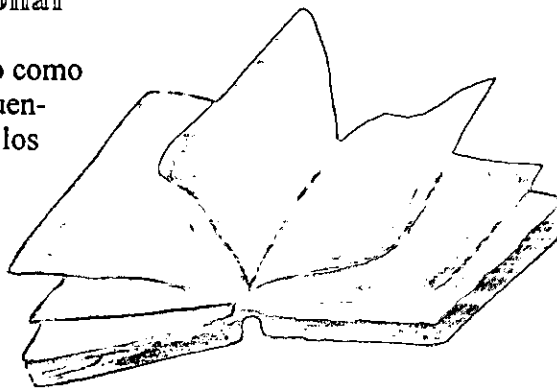
1.- Perla y Miguel encuentran el libro y viajan al pasado.

2.- Perla y Miguel llegan al año 1534.

3.- Perla y Miguel encuentran a un tarasco llamado Tzintzún y se hacen amigos.

4.-Tzintzún, el niño tarasco, lleva a Perla y a Miguel a conocer el Lienzo de Jucutacato.

5.-Los tres niños observan a los españoles que maltratan a los indígenas.



6.- Los tres, bailan una danza de los tarascos y conocen sus instrumentos musicales, y las Pirekuas.

7.-Los tres niños observan cuando llega Fray Juan de San Miguel y cuando reúne a los tarascos escondidos de los españoles. También se menciona aquí la matanza del último Cazonci de Michoacán, hecho importante en la historia de Michoacán.

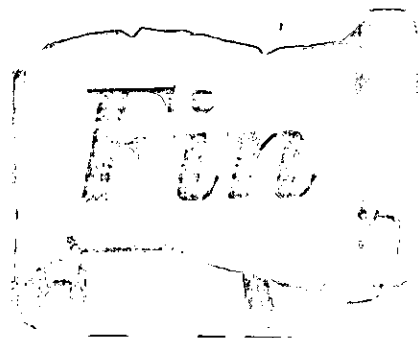
8.-Perla y Miguel viajan dos años después mediante el libro mágico y llegan al año 1536.

9.-Tzintzún les cuenta la leyenda de la rodilla del Diablo a Perla y Miguel.

10.-Los niños conocen la Huatápera en el año de 1564.

11.-Perla y Miguel regresan al futuro o

La historia termina, cuando los niños regresan al futuro.



Técnica y estilo de ilustración

La técnica de ilustración utilizada es el acrílico sobre papel fabriano. Este papel tiene la textura rugosa que ayudó a crear junto con un pincel plano de cerdas gruesas, un efecto rayado y antiguo.

La técnica del acrílico, fué escogida porque ayuda a crear tonos vivos e intensos de color, puede reproducirse bien, se parece al óleo, permite conseguir el grado de transparencia que se desee y tiene la ventaja de que si hay algún error se puede corregir.

Se aplicó de tal manera, que diera la apariencia de óleo, ya que en la antigüedad los tarascos pintaban con esta técnica. Además, tiene un efecto similar al realizado por los niños cuando pintan o



La técnica del acrílico crea un efecto de óleo.

Diseño editorial del interior del libro

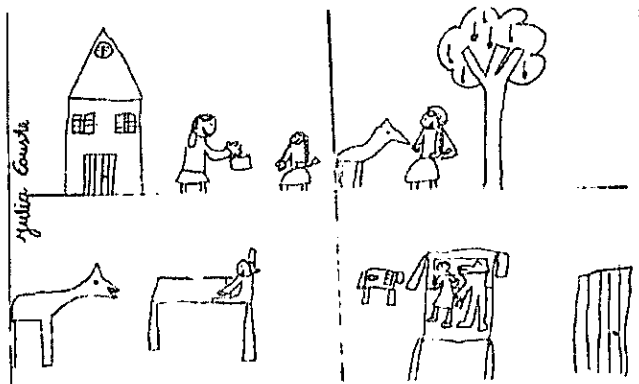
Para el diseño de cada página, se dibujó un estilo sencillo, sin muchos elementos.

En el principio y final del libro, que corresponden al futuro, se dibujó una textura azul como fondo, que simula un ambiente mágico que no permite ver el cuarto en donde están los niños.

El estilo de estas páginas, es diferente a las demás, porque son menos saturadas y llevan esta textura azul. En las demás páginas que abarcan el pasado de Uruapan,



Se dibujó una textura azul para crear un ambiente mágico.



*Izquierda y abajo.
Las ilustraciones
se hicieron en
plano aéreo, tal y
como dibujan los
niños.*

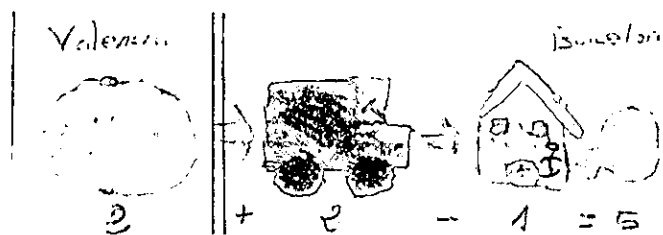


*Arriba.
Los dibujos que
realizan los niños
de siete a diez
años, no tienen
perspectiva ni
volumen.*

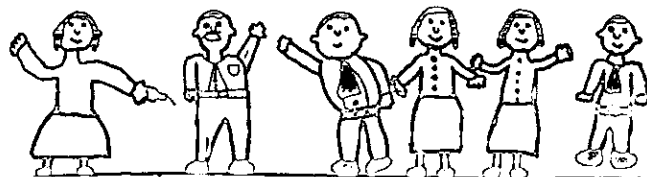


el estilo es con muchos elementos y detalles, predominando la vegetación. Así se marca una diferencia de las imágenes del pasado y las del futuro.

Los niños de siete a diez años, realizan dibujos en plano aéreo, es decir, vistos desde arriba. No tienen perspectiva ni volumen. En base a esto, se hicieron las ilustraciones para que se identifiquen los niños y les sea familiar esta forma de plasmar las imágenes.



Pleno del Ayuntamiento

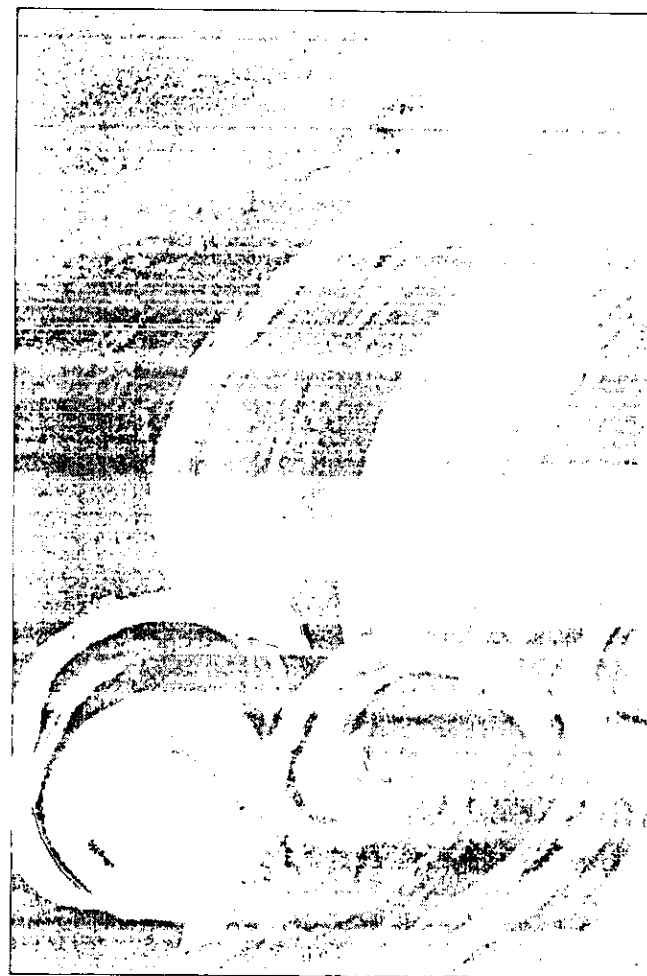


Para la ambientación dentro del cuento, se dibujaron elementos importantes que forman parte de la ciudad de Uruapan.

Río Cupatitzio: el agua se dibujó en la mayoría de las ilustraciones, porque ha sido y sigue siendo parte importante en la historia de Uruapan.

Las ilustraciones se realizaron, en base a la manera de dibujar de los niños.

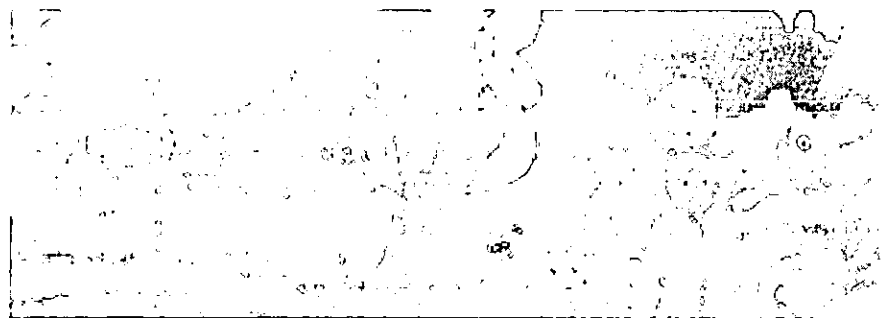
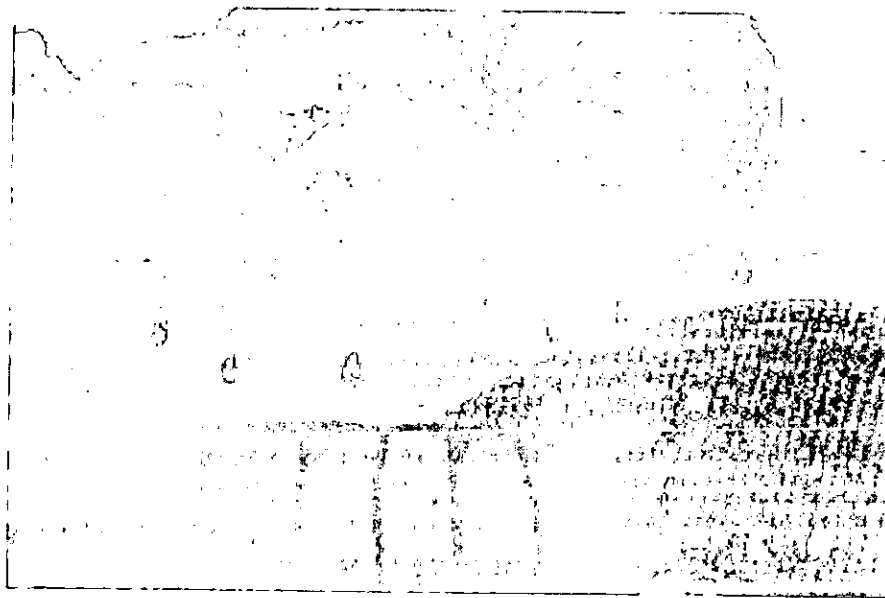
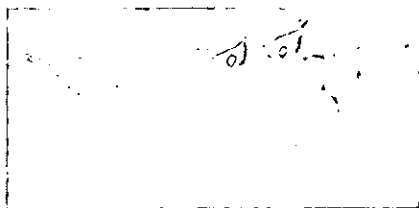
Se dibujó el Río Cupatitzio, por ser tan importante en el Uruapan prehispánico.

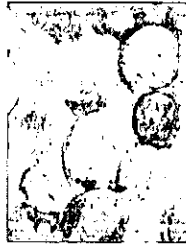


Clima: en algunas ilustraciones se dibujó un sol grande, porque a Uruapan le ha llamado "ciudad de la eterna primavera", debido al calor que hace. Pero también aparece la lluvia, recordando que llueve gran parte del año.

Fauna: Se dibujaron los venados, coyotes, los pescados, pajaritos, ranas, conejos, búhos y mariposas. También los insectos que abundaban en el Uruapan antiguo, como los alacranes y abejas o

Se dibujó la fauna del Uruapan antiguo

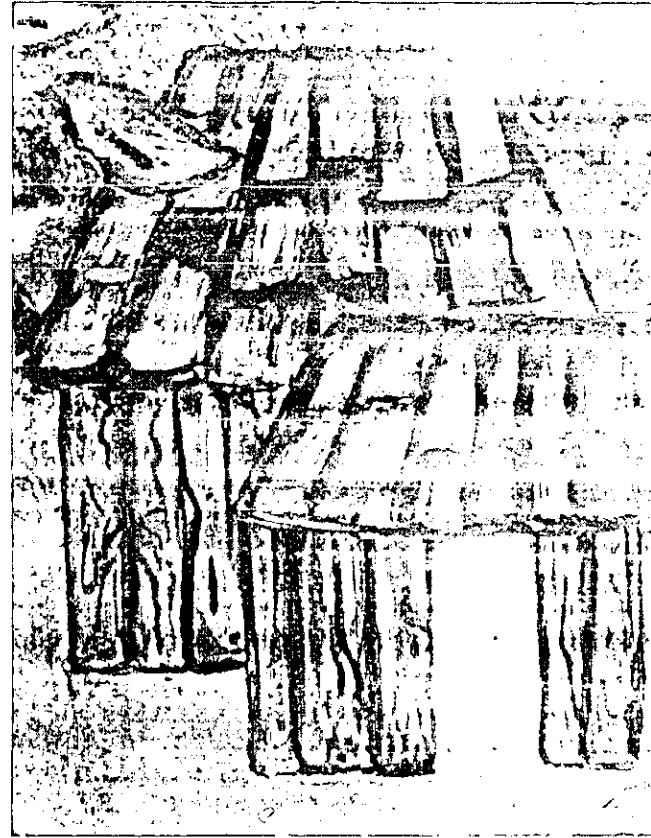


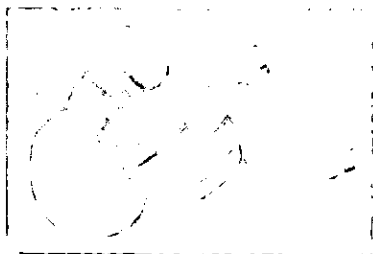
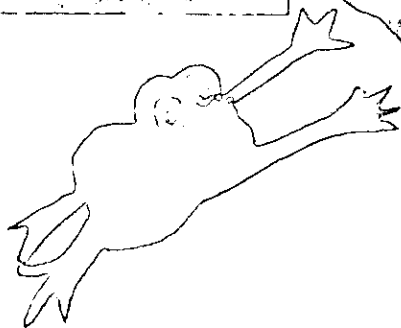
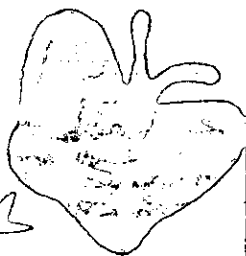
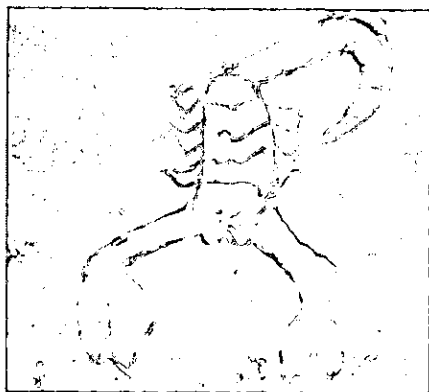


Flora: se dibujó el característico plátano con hueso, que se puede encontrar actualmente en el Parque Nacional; al igual que el maíz, diversos árboles frutales, magueyes y nopales.



Vivienda: las trojes se dibujaron tal y como antes las construían los tarascos, con madera y tejamanil.



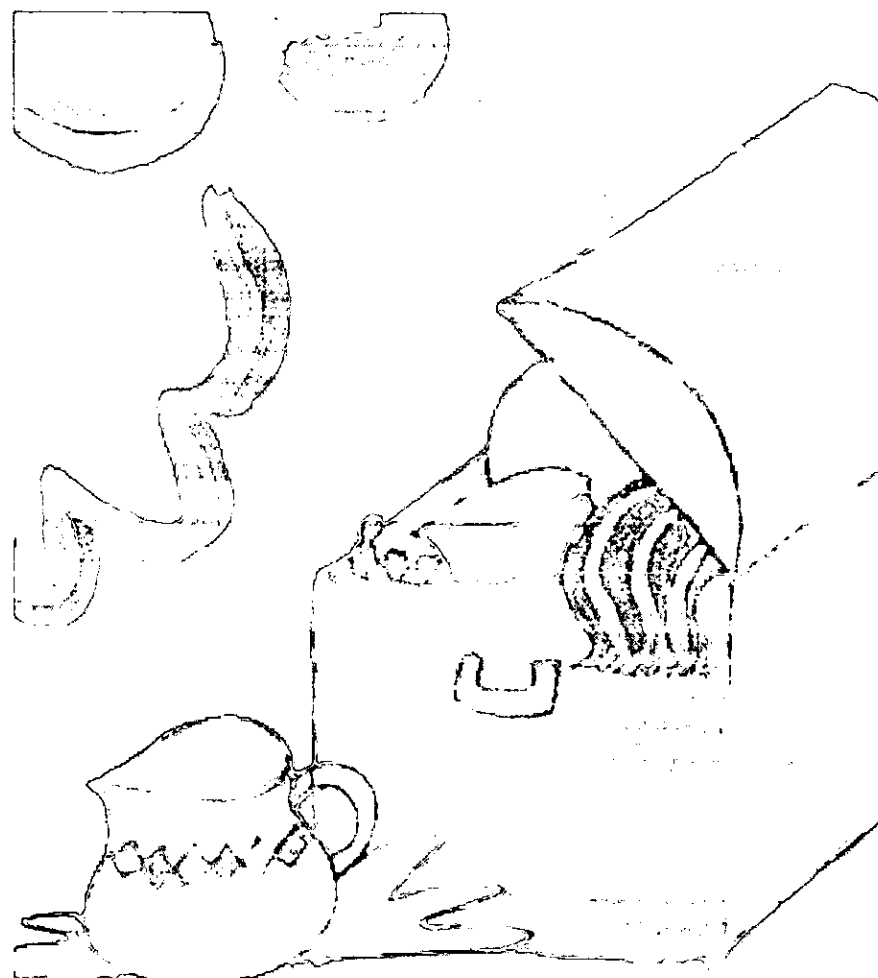
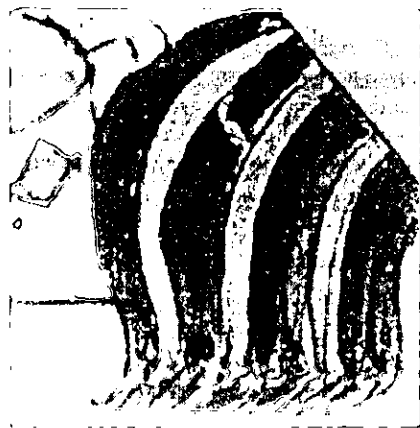


*Aquí se muestran
algunos de los
animales e
insectos, que se
dibujaron dentro
del libro.*



Objetos típicos de la ciudad:
en el libro se dibujan objetos
que se relacionan con la cultura
uruapense, como lo es el rebozo
con franjas azul marino y azul
cielo, las ollas dentro del baúl,
las jícaras y el trabajo de las
lacas en el mercado indígena o

*En el libro se
dibujaron, objetos
que se relacionan
con la cultura
uruapense.*



Transporte:

Se resaltó que los tarascos siempre andaban a pie y con huaraches.

Mientras que los españoles se transportaban en caballos, los cuales se dibujaron con el estilo de los que están en algunos códices tarascos o



Los caballos se dibujaron con el estilo de los que están en algunos códices tarascos, como los que se muestra abajo.

A la derecha están los caballos ilustrados en el cuento.



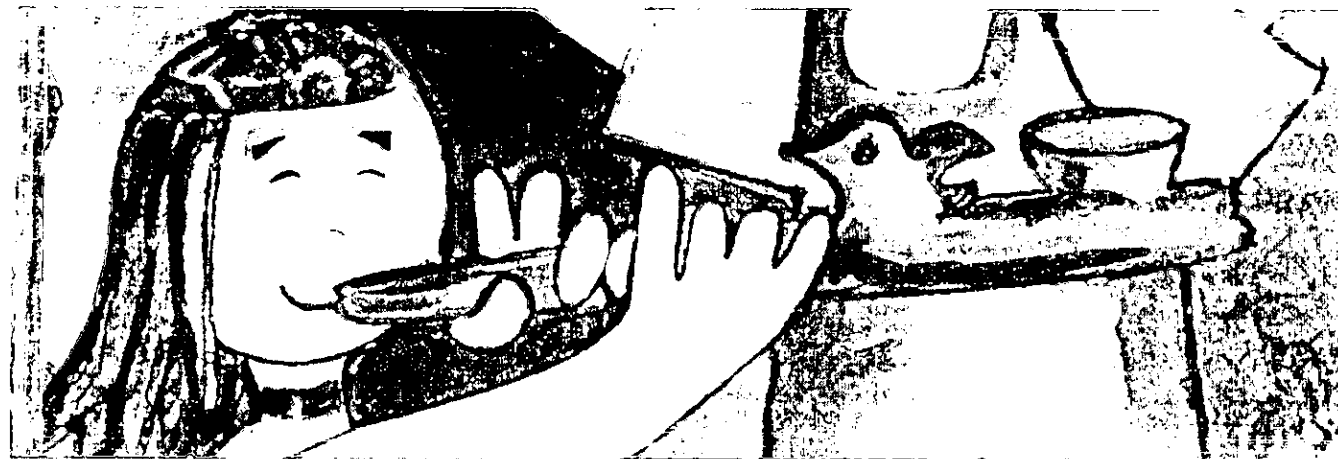


A la izquierda se muestra, un caracol marino utilizado por los tarascos para crear música.

Abajo se muestra una pipa estilizada, pero que conserva los rasgos del dibujo original de la derecha.



Los instrumentos dibujados en la ilustración de la danza nocturna, fueron dibujados en base a los gráficos encontrados en la primera parte. Un ejemplo de esto es la pipa que trae Tzintzún en la parte de abajo, la cual se dibujó estilizada pero conserva los rasgos del dibujo original e





A la izquierda se muestra, uno de los tambores utilizados por los tarascos en sus cantos y danzas.



Colores

El gran colorido que tienen las ilustraciones, es con el objetivo de llamar la atención de los niños automáticamente.

Ellos prefieren los colores como el rojo, azul, amarillo, naranja, verde, morado y magenta. Estos colores tan llamativos fueron y son utilizados por los tarascos, en especial el color rosa o

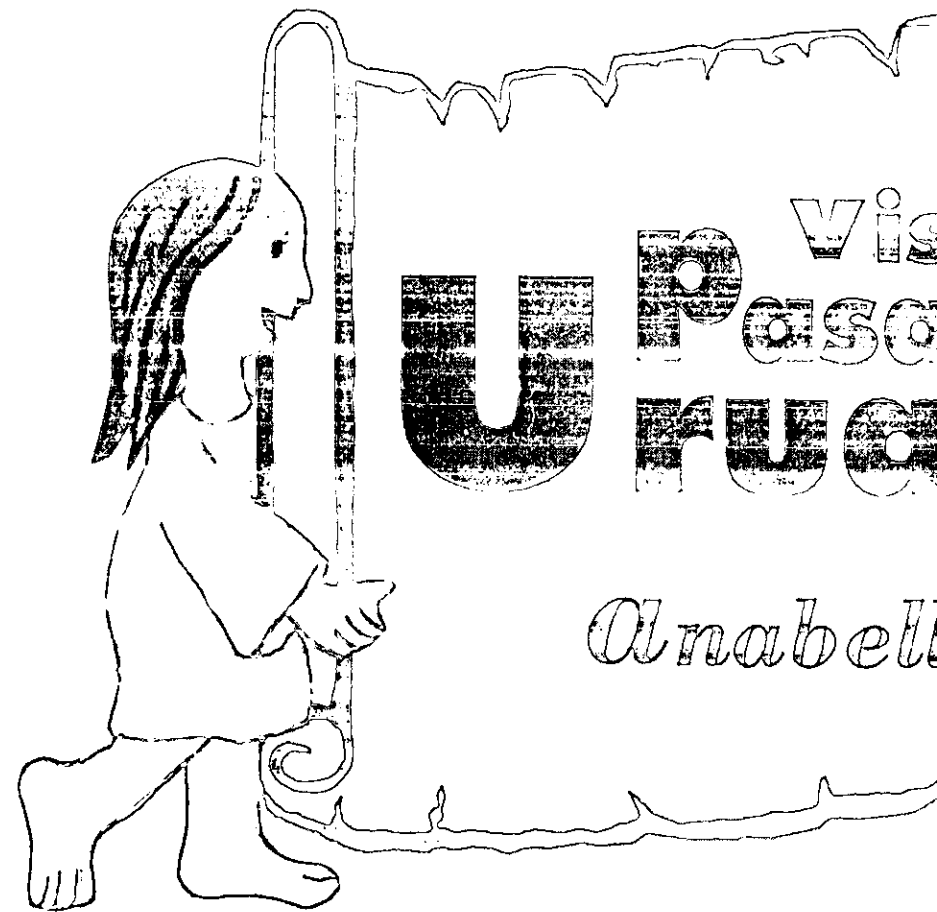
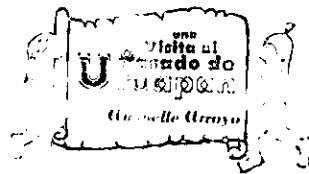
Antes de la portadilla, donde se localiza el título en blanco y negro, se decidió colocar dos tarascos para ir introduciendo al niño al ambiente antiguo.

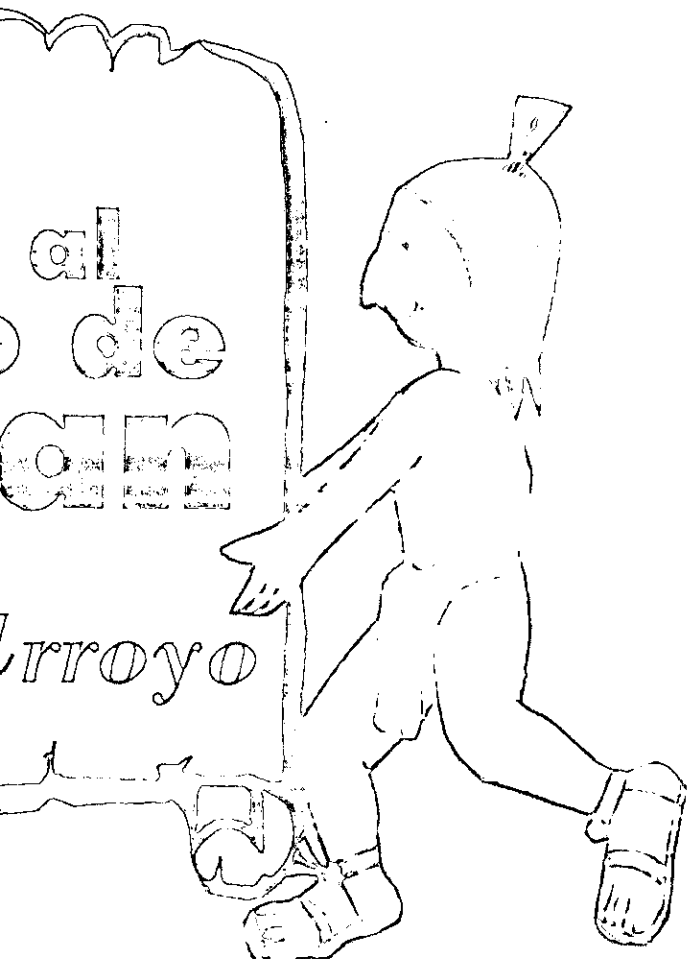
La portadilla es con el mismo diseño que la portada, para mantener al espectador interesado.

Los datos de impresión y el colofón, se colocaron dentro de pergaminos para unificar el libro.

Las guardas se decidieron de un color primario, por la preferencia que tienen los niños a estos colores e

Abajo y a la derecha, se muestra el título a blanco y negro antes de la portadilla





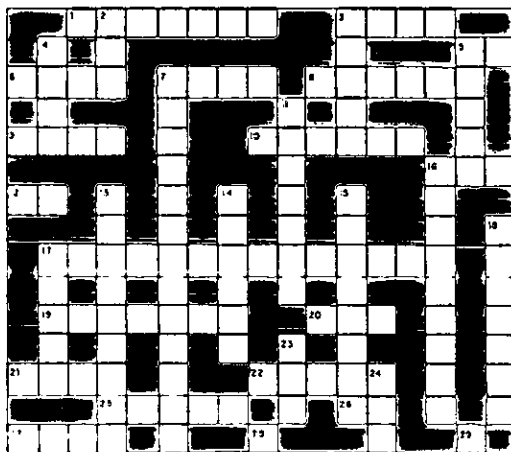
A la derecha se muestra el colofón.

Abajose muestra la portadilla, con el mismo diseño que la portada.

Esta obra ha sido editada por editorial PROMEXA de México, D.F. Avenida de la Universidad, 767. Fue impresa en los talleres de litografía ingramex, s.a. Calle de Prosperidad 75, México, 18, D.F. y la impresión se terminó el día 6 de octubre de 1998. La edición consta de 5000 ejemplares.



Sección didáctica

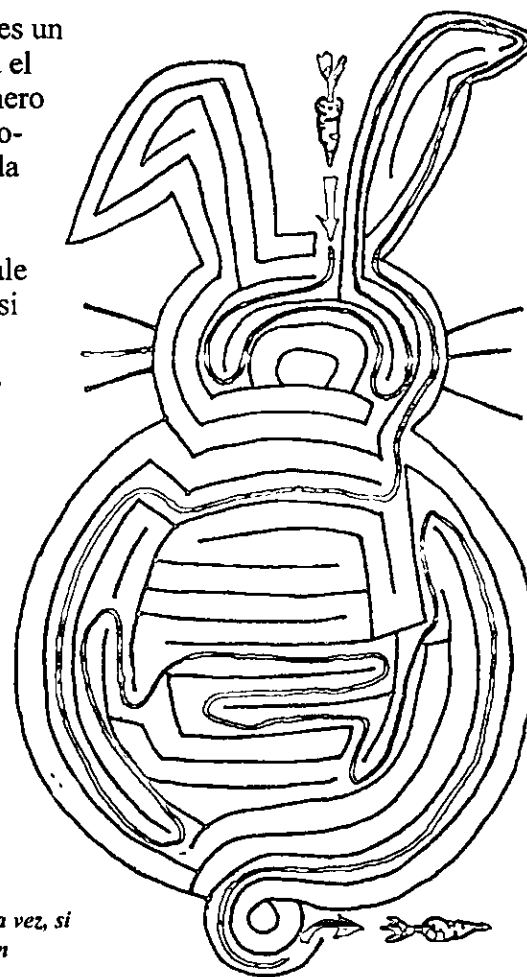


Después de haber leído el cuento, se pensó que un juego sería conveniente para reforzar los conocimientos históricos. Varias fueron las opciones, como un memorama, un laberinto, un crucigrama. Pero estos juegos se utilizarían solamente una vez, y no se cumpliría el objetivo principal de que los niños siguieran utilizando el libro.

El juego definitivo, es un casillero donde gana el niño que llegue primero a la meta. Los jugadores colocan a la salida su ficha. Posteriormente lanzan una moneda, la cual si sale sol, vale un punto y si es águila vale dos. Cada uno, por turno, echa un volado y avanza según los tantos que sacó. Quien caiga en alguna casilla

que contenga instrucciones deberá cumplirlas. El que no lo pueda hacer espera dos turnos sin jugar. Cuando los jugadores

Los niños jugarían solamente una vez, si el juego fuera un crucigrama o un laberinto.



se aprendan las primero cinco preguntas, a la vuelta de la página podrán escoger otra serie de cinco. Esto logra que el libro pueda utilizarse cada vez que el niño lo desee y refuerza el contenido.

El niño se divertirá aprendiendo y tendrá que invitar a alguien más, para poder jugar.

Asimismo, los demás niños que quieran jugar tendrán que leer el cuento primero.

Abajo se muestra el pergamino donde se encuentran las preguntas del juego infantil.

A la derecha se puede ver el juego infantil, localizado al final del cuento.

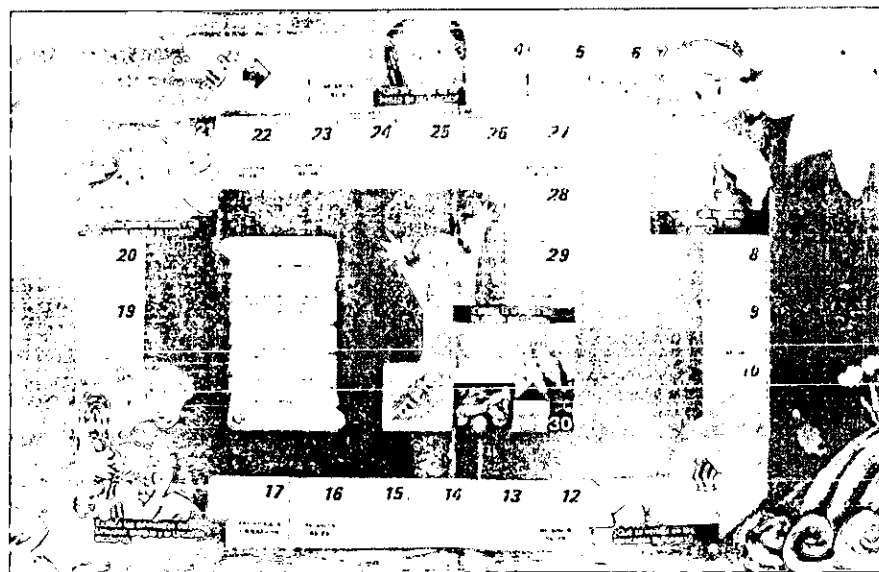


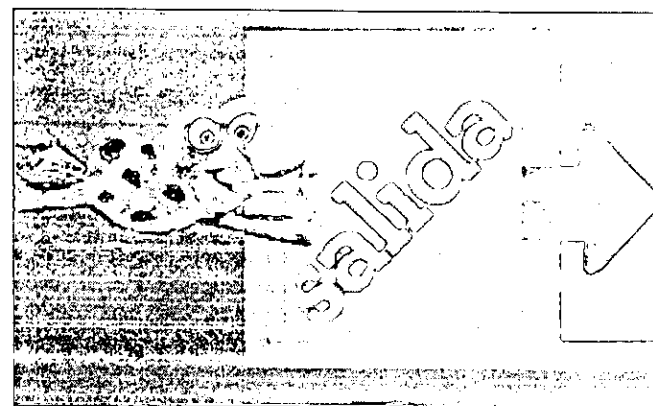
En cuanto al diseño del juego, se dibujaron imágenes de los personajes principales del cuento y elementos decorativos que lo hacen más atractivo a la vista.

Las instrucciones se colocaron en un pergamino para unificarlo con el texto del cuento.

El fondo se eligió azul para resaltar tanto los dibujos coloridos, como el casillero de color blanco.

Para indicar el lugar de salida del juego, se dibujó una ranita en dirección a ella; y la meta se refuerza con la expresión de alegría de Perlita o





El lugar de la meta se reforzó con la actitud de la niña de haber llegado.

Acabado

El libro será plastificado con una película transparente y brillante, que lo protegerá del uso y el trato que le den los niños.

En el título, tendrá las letras metalizadas.

Para indicar el lugar de la salida del juego se dibujó una ranita en dirección a ella.

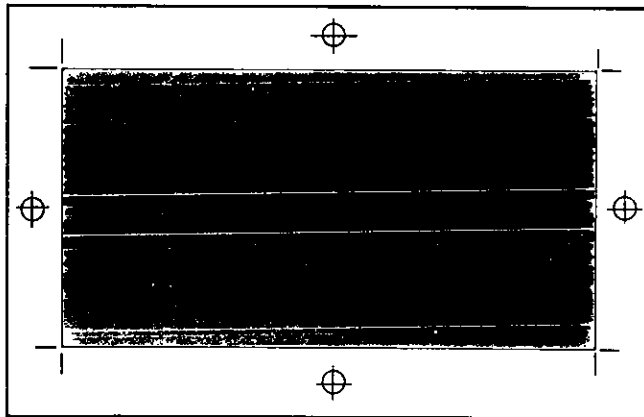
El método de encuadernación será con tapas duras de cartón para mayor protección.

Originales mecánicos

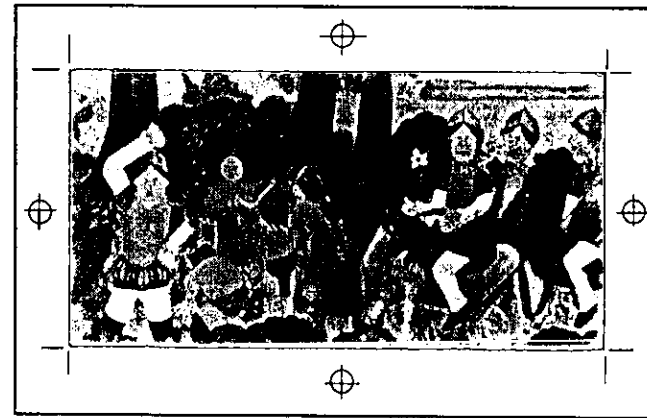
Al momento de llevar el libro a la imprenta, se llevarán todos los originales de las páginas del libro.

Las ilustraciones se llevan de un tamaño mayor porque se les hace un recorte y se ponen numeradas y protegidas con una camisa o

Original mecánico No. 1



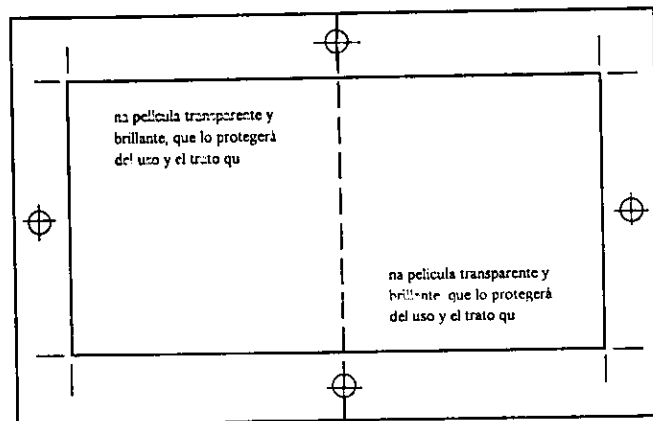
Original mecánico No. 2



En la segunda hoja se coloca una copia de la ilustración, en blanco y negro, con su número correspondiente.

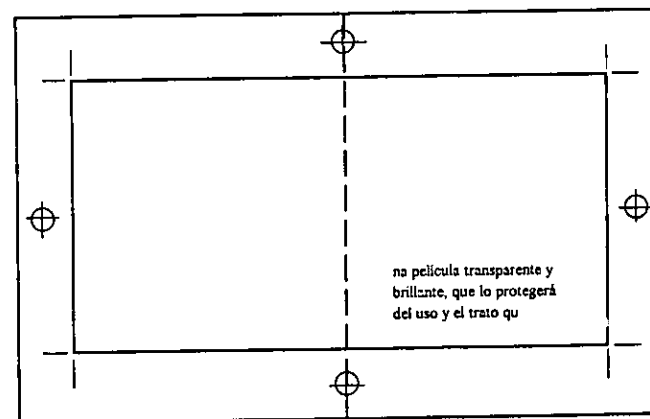
1.- Primero se dibuja un recuadro negro donde va a ir la ilustración.

Original mecánico No. 3



**1.- En la tercera
camisa, se coloca
el texto
exactamente
donde va a ir.**

Original mecánico No. 4



**1.- En la última
camisa, se
especifica el
número de tintas,
o si será selección
a color.**

FALTAN PAGINAS

De la:

185

A la:

186



Capítulo 6

Aportación

Aportación

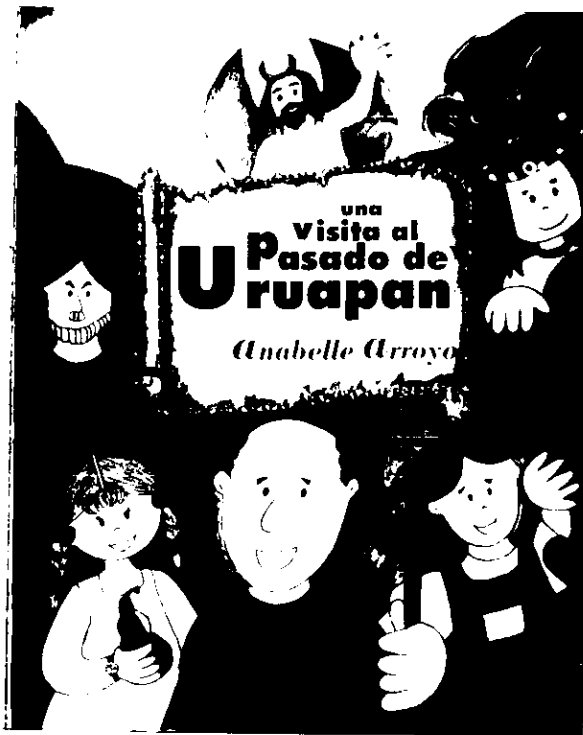
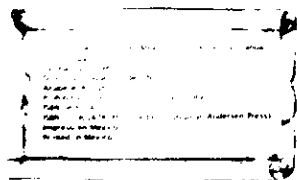
Portada y Contraportada.



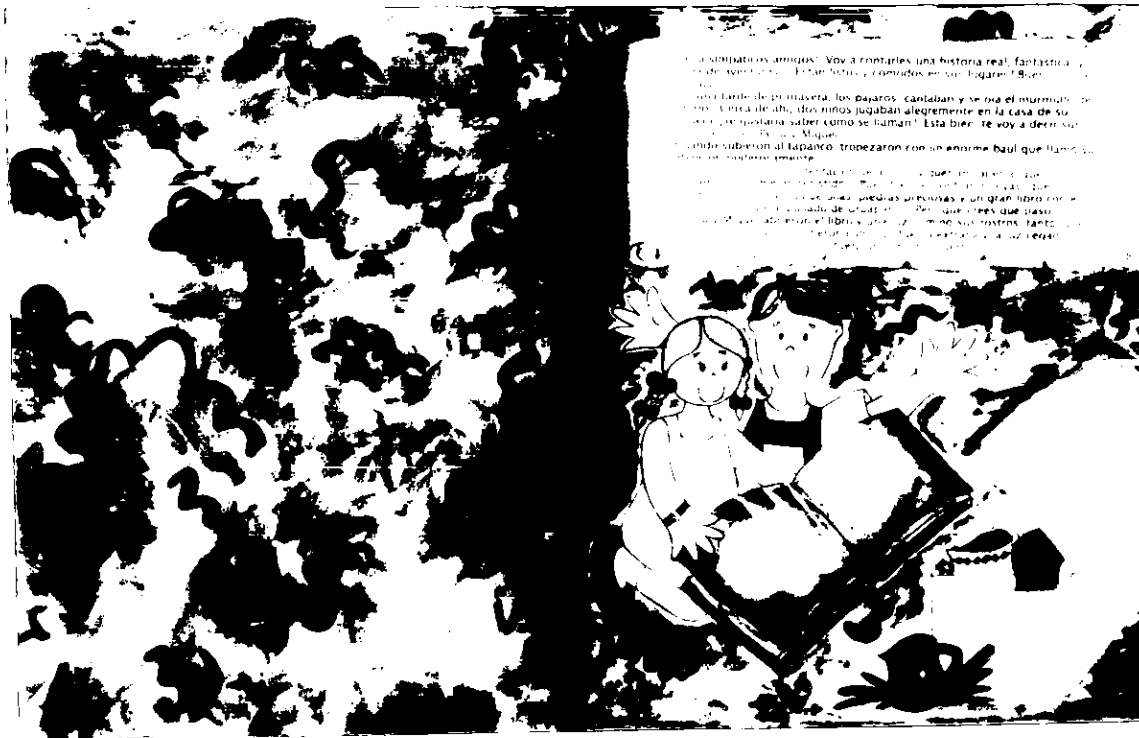
Título en blanco y negro.



Colofón y portadilla.



*Perla y Miguel encuentran el libro y
viajan al pasado.*



Perla y Miguel llegan al año 1534.



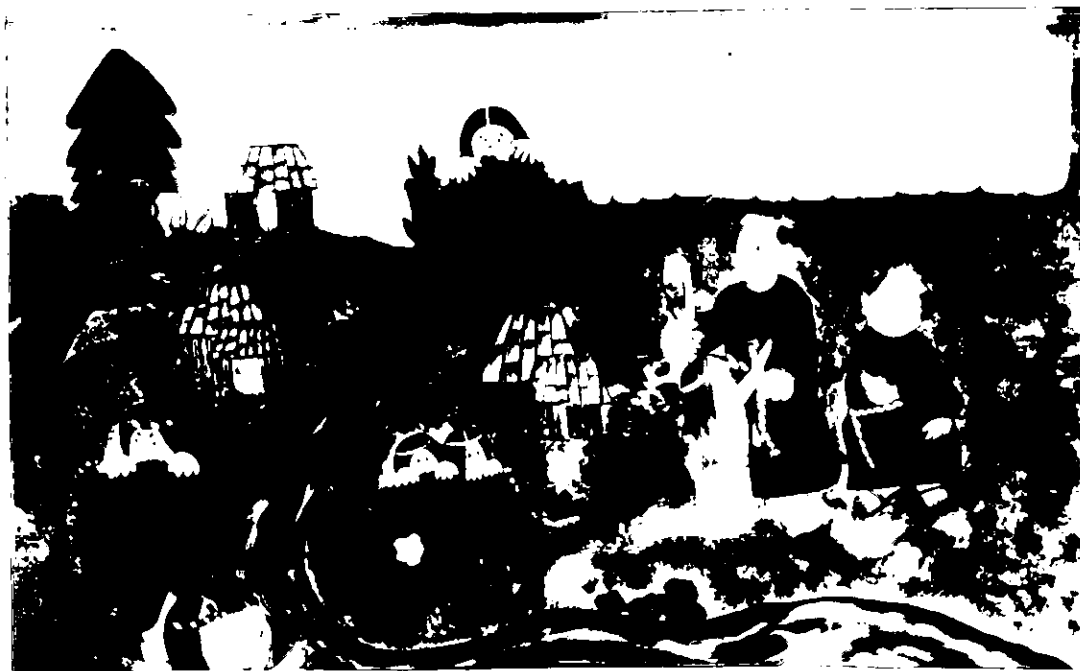
*Perla y Miguel encuentran a un tarasco
llamado Tzintzún y se hacen amigos.*



Tzintzún, el niño tarasco, lleva a Perla y a Miguel a conocer el lienzo de Jucutacato.



*Llega Fray Juan de San Miguel y reúne
a los tarascos que huían de los españoles.*



*Perla y Miguel, viajan al año 1536,
cuando Uruapan está dividido en barrios.*



Tzintzún les cuenta la leyenda de la rodilla del Diablo a Perla y a Miguel.



Tzintzún les dice a Perla y Miguel que él les cuenta la leyenda de la rodilla del Diablo a Perla y Miguel.

Pues la gente anda diciendo que en este lugar...

El diablo...

Bueno, pues resulta que...

Cuando llegaron al lugar...

una imagen de la Virgen y...

Juan comenzó a decir...

El diablo que al ver la imagen de la Virgen...

Y así...

...

...

...

...

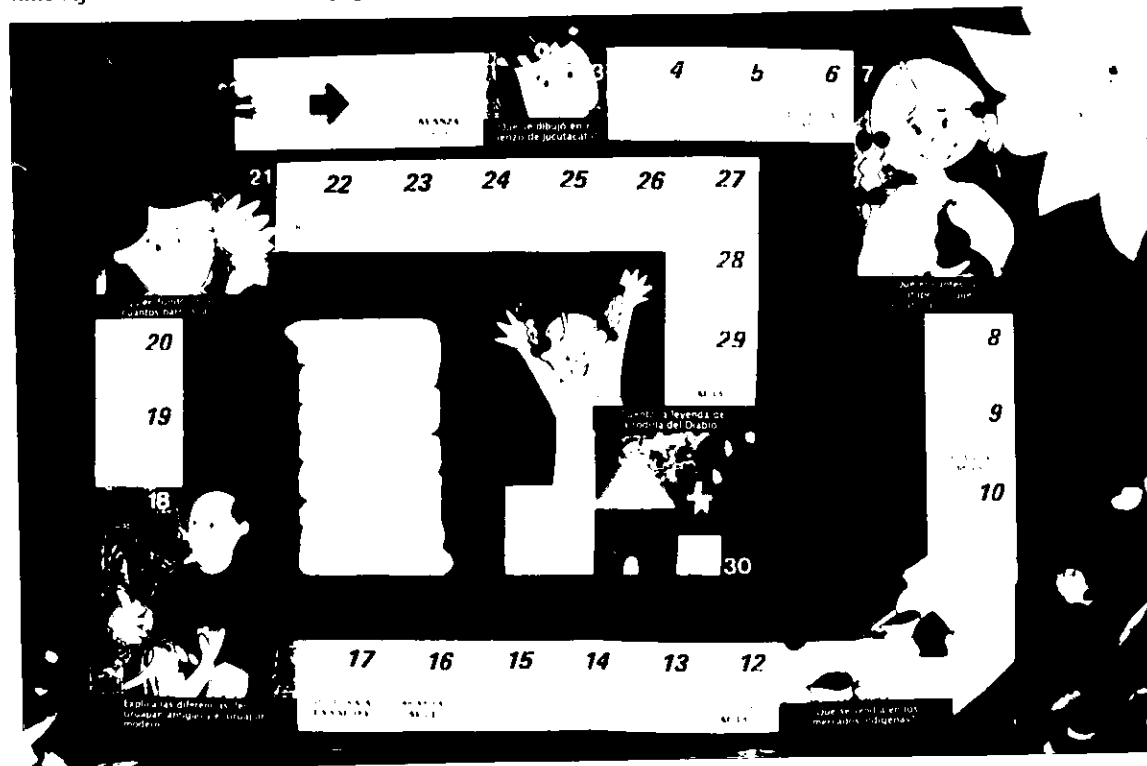
*Tzintzún les muestra el mercado
indígena, a los niños del futuro.*



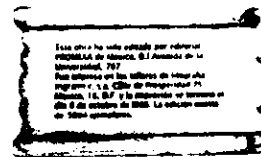
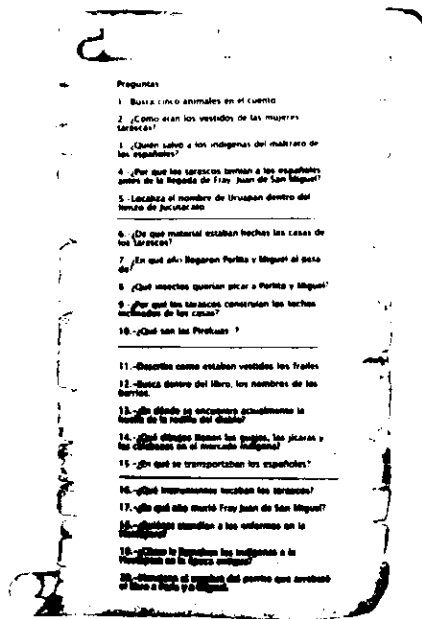




Sección didáctica realizada, para que el niño refuerce sus conocimientos jugando.



A la izquierda se muestran las preguntas del juego de la sección didáctica y a la derecha los datos de impresión.



*Texto completo del cuento
"Una visita al pasado de
Uruapan"*

En seguida se mostrará el texto completo del libro, para que se pueda leer de manera corrida.

¡Hola simpáticos amigos!, Voy a contarles una historia real, fantástica y llena de aventuras. ¿Están listos y cómodos en sus lugares? Bueno, comenzamos. Era una tarde de primavera, los pájaros cantaban y se oía el murmullo de un río. Cerca de ahí, dos niños jugaban alegremente en la casa de su abuelo, ¿te gustaría saber cómo se llaman? Está bien, te voy a decir sus nombres: son Perla y Miguel. Cuando subieron al tapanco, tropezaron con un enorme baúl que llamó su atención poderosamente. No pudieron resistir la

tentación de abrirlo y querían saber lo que contenía. Tú tampoco hubieras resistido...

Pues bien, encontraron joyas que parecían ser muy viejas, además de ollas, piedras preciosas y un gran libro con el nombre de "Una visita al pasado de Uruapan". ¿Pero qué crees que pasó?, Perlita y Miguel abrieron el libro y una luz iluminó sus rostros, tanto, que no podían ver nada. Sintieron como un fuerza extraña y la luz cegadora los jalaba hacia el libro como si fuera una enorme puerta.

Estaban muy asustados y cuando al fin pudieron distinguir lo que había a su alrededor, notaron que estaban en otro lugar. El libro era mágico y los

había hecho viajar en el pasado. Se encontraban en la misma ciudad de Uruapan, pero en el año de 1534.

Todo parecía tranquilo, no se veía nada de gente, se oía el pasar del agua, que por todas partes cruzaba el lugar y diversas aves, que cantaban alegremente mostrando sus bellos colores. ¿Ya viste que había venados y coyotes?

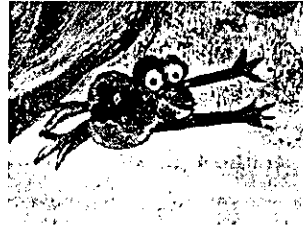
Los tres niños corrieron en busca de mancha, cuando de repente, oyeron unos gritos y el llanto de unas personas. Se escondieron detrás de un árbol y vieron a unos señores montados en caballos, que golpeaban y torturaban a los pobres tarascos. Tzintzún, ¿quiénes son esos malvados?, Preguntó Perlita. Son los españoles y su jefe es Nuño de Guzmán.



Es el barbón que tiene el látigo. Todos los que vivimos aquí estamos huyendo de él. Ya no aguanto ver esto, replicó Miguel, estoy muy incómodo. ¡Mejor vámonos de aquí !.

Perla y Miguel se quedaron sorprendidos observando el lugar, tratando de que no les picaran los zancudos, alacranes, gorupos y chancharras.

De repente, vieron llegar a un niño que venía corriendo y al verlos se detuvo asombrado. -¿Quiénes son ustedes? ¿De dónde vienen? -¡Hola!, yo soy Miguel y ella es Perlita. Realmente no sabemos por que pasó esto, pero estábamos observando este libro y al abrirlo salió una luz grande que nos hizo llegar aquí.



Pero... ¿Quién eres tú?, ¿en qué año estamos?

-Yo soy un tarasco y me llamo Tzintún, contestó el niño indígena. Estamos en el año de 1533. Perla y Miguel no podían creer lo que pasaba y el niño indígena los llevó a su choza, además les mostró cómo vivían los tarascos.

¡Mira Miguel!, los techos son igual de inclinados que los de mi casa. ¡Qué bueno, porque como llueve aquí en Uruapan? -Además, aquí no usan los pantalones de mezclilla

- comentó Perlita. -No tonta, los hombres usan un taparrabo de manta, le contestó Miguel. -Sí, ya veo que nuestras ropas son muy diferentes a las de ustedes -dijo Tzintún. Mientras platicaban,

sorpresivamente pasó un perrito muy juguetón, y le arrebató el libro a Miguel. Por más que lo persiguieron, no lograron alcanzarlo. ¿Y ahora cómo regresarán al futuro?

Perla y Miguel se quedaron muy tristes, hasta que Tzintún se decidió, ¿qué les parece si vamos a buscar a ese condenado perro? Se llama mancha, toda la gente lo conoce.

-Sí, está bien, además me puedes platicar cómo llegaron ustedes los tarascos aquí. Tú sabes, venimos del futuro y no entendemos lo que pasa. Tzintún no les creía eso del viaje en el tiempo, pero, sin embargo, quería ser su amigo. Mientras buscaban a mancha, encontraron un tejido muy antiguo. Mira, mi papá me contó que desde el año 1400 aproximadamente, ya había chichimecas, aztecas, uno que otro nahua y nosotros los tarascos.

Pero aquí entre nos, casi siempre peleamos con las otras tribus, nos aventamos piedras y nos decimos palabras groseras. Pasando a otro tema, observen éste tejido fino de algodón que le pusimos por nombre "Lienzo de Jucutacato". En él se plasmó, con los dibujos que ustedes ven, el cómo la tribu nahua va recorriendo varios lugares, pasando por las cercanías de Uruapan, hasta establecerse en Jicalán.

Inesperadamente, vieron el perrito con el libro en la boca, que pasó corriendo a un lado de ellos.

¿Te gustaría saber qué pasó después? Como sé que eres bastante curioso, te lo voy a decir.

Al anochecer, Perla y Miguel estaban un poco tristes porque mancha se llevó su libro y porque no les había gustado lo que vieron.

Vengan, vamos a bailar -dijo

Tzintzún-. Nosotros los tarascos expresamos de esa manera nuestro coraje contra los españoles.

Así lo hicieron y pasaron una excelente noche. Bailaron y bailaron, unos con la cabeza agachada, con movimientos suaves, mientras las mujeres cantaban canciones, a las que llamaban Pirekuas, las cuales tenían un toque de tristeza y a la vez de esperanza.

-¡Oye Miguel! ¿Ya viste la flautas?, son de barro, y mira ese caracol marino que trae el señor de la colita de caballo. ¡Qué bonita música hacen!

-Sí Perlita- también me gusta el tambor de madera, ¿no me lo podré llevar a mi casa?

A la mañana siguiente, iban caminando, cuando vieron a unas personas vestidas como Tzintzún, las cuales estaban escondidas y molestas junto al río Cupatitzio.

-¿Saben algo?. Ellos, al igual que yo, huimos del malvado Nuño de Guzmán.

Hemos dejado de luchar, porque mataron a nuestro último Cazonci. El era el rey de Michoacán. Estaba escondido aquí en Uruapan, pero lo atraparon y al morir él, murieron nuestras esperanzas.

Pero ¡Miren! ¿Quién es ese señor que está vestido tan raro?

-No lo sé, está platicando con ese tarasco, acerquémonos.

¡Hola! Yo soy Fray Juan de San Miguel, podrían ustedes decirme ¿porqué están las casas solas?.

¿Dónde está toda la gente?

-Huimos de los españoles, ellos son malos y nos torturan, replicó Tzintzún.

¡No se preocupen!- dijo el buen fraile- he venido a acabar con todo esta injusticia. ¡Vengan! ¡Vengan!,

formemos de nuevo el pueblo, regresen a sus casas que yo los ayudaré. De ésta manera Fray Juan de San Miguel, fundó Uruapan.

De repente, los tres niños vieron pasar a Mancha con el libro en la boca y lograron atraparlo. Mientras Tzintzún jugaba con el perro, Perlita abrió el libro accidentalmente y salió de nuevo una gran luz, que hizo viajar a Perlita y a Miguel al año 1535. Sólo dos años después.

Fray Juan de San Miguel ya había construido un convento llamado Nuestra Señora de la Concepción, con ayuda de las personas que reunió.

Las separó en nueve barrios. ¿Quieres saber cómo se llaman? Ya, ya está bien, ya que insistes te lo diré. Sus nombres eran: San Miguel, San Francisco, La

Magdalena, La Trinidad, San Juan Evangelista, San Pedro, Santiago, Los Reyes y San Juan Bautista.

Después de observar todo esto, siguieron caminando.

Tzintzún les dijo a los niños que tenía algo que contarles.

-¿Qué es lo que pasa?- comentaron Perlita y Miguel.

Pues la gente anda diciendo que el diablo quiso hacer maldades en el río Cupatitzio.

-¡Explicanos, por favor!.

-Bueno, pues resulta que un día fueron unos jóvenes por agua al río Cupatitzio y lo hayaron seco porque la corriente de los arroyos dejó de correr. Toda la gente buscaba agua y se preocuparon al ver que ya no había.

Entonces llamaron a Fray Juan de San Miguel, quien hizo sonar las campanas para que los indios fueran con él.

Cuando llegaron al río, llevaban una imagen de la Virgen y Fray Juan comenzó a rezar y lanzó

agua bendita a las rocas.

De pronto, se oyó un grito del diablo que al ver la imagen de la Virgen corrió y corrió. Pero se cayó en una roca y dejó marcada su rodilla.

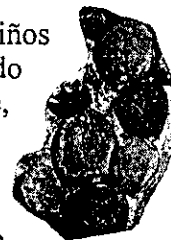
-¡Guauuu Perlita!, ya me acordé que en el Parque Nacional se encuentra la huella todavía.

-Sí Miguel, yo también la he visto, ahora ya sabemos porque se formó.

Oye Tzintzún, entonces ¿Fray Juan de San Miguel es como un héroe?

-Sí, así lo consideramos. Nos defendió del diablo, de Nuño de Guzmán y además fundó nuestra bella ciudad. Realmente lo queremos mucho.

Mas tarde, los tres niños llegaron a un mercado indígena al aire libre, comenzaba a las cinco de la tarde, pero ya estaba obscureciendo por lo



se venden artesanías, granos, animales y frutas, y algunos cargan en huacales las mercancías.

- ¡Mira Perla!, - ¿ya viste estos guajes, las jícaras y las calabazas de madera? Tienen figuras de rombitos y grecas, son preciosos.

Camínaron un poco más, y llegaron a una construcción que los indígenas llamaban hospital de indios o patio de las cocinas, lo que es ahora la Huatapera.

Aquí, las doncellas y algunos indígenas llamados semaneros atendían a los enfermos y a los maltratados.

Años más tarde, Fray Juan de



San Miguel, enfermó gravemente y murió en el año de 1564, en el hospital que él mismo había fundado.

Todos los indígenas lloraban su muerte, incluyendo Perlita, Tzintzún, y Miguel. Lloraban porque los había salvado del maltrato de los españoles y de la maldad de Nuño de Guzmán. Los indígenas colocaron una estatua de Fray Juan de San Miguel, arriba de la puerta de la Huatapera en su memoria.

De pronto, Miguel abrió el libro accidentalmente y salió de nuevo una gran luz, que hizo regresar al futuro a Perla y Miguel. Nuevamente acabaron sentados junto al viejo baúl de su casa.

-Oye Miguel, ¡fue sensacional viajar al pasado! ¿No lo crees?
-Si, dijo Miguel, no puedo creer lo que pasó, pero, a pesar de todo, qué bueno que existió

Fray Juan de San Miguel, gracias a él somos libres, enseñó buenos oficios a los indígenas de Uruapan, aprendimos nueva música y cantos.

-Sí, que bueno que existió, pero creo que nadie nos va a creer que viajamos al pasado. Ven, dejemos el libro y mejor vamos a contarle todo a nuestros amigos aunque no nos crean. Les va a encantar.

Es así, como Perla y Miguel vivieron grandes emociones y además conocieron la fundación de Uruapan. Tu también las acabas de vivir, has viajado en el tiempo, espero lo hayas disfrutado mucho, ¡nos vemos la próxima aventura! ●

FIN

Presupuesto

Para poder saber el costo real que requiere la impresión del libro, se solicitó un presupuesto a la imprenta López Impresores.

Este presupuesto se hizo considerando que las páginas serán impresas por ambos lados, en papel couché de 90Kg. para los interiores, de un tamaño de 23.8 cm x 30.4 cm.

Se incluyó también, el precio de impresión de la portada en cartulina couché de 139 kg., el costo del empastado y el plastificado.

El costo de diseño se decidió que fuera gratuito, sin embargo se solicitará apoyo económico a dependencias o empresas, para poder llevar a cabo la impresión y distribución de los libros.

La siguiente tabla muestra los precios proporcionados por la imprenta ●

<i>Cantidad de libros</i>	<i>Costo Total</i>	<i>Costo unitario</i>
500	\$ 68,518.00	\$ 137 c/u
1000	\$ 74,284.00	\$ 74.28 c/u
1500	\$ 81,272.00	\$ 54.18 c/u

Reflexiones finales

Este libro lo realicé para rescatar la huella que dejaron los tarascos de su existencia y para fomentar el deseo por conocer nuestro legado histórico a los niños uruapenses. Lo hice para que todos ellos, tengan acceso al conocimiento de sus raíces. Ellos serán la base del futuro próximo y merecen conocer su pasado, para comprender su presente y para no repetir errores cometidos por nuestros antepasados. Deben estar conscientes de su origen y sentirse orgullosos de su ciudad.

Hay que recordar que los tarascos lucharon por dejar huella de su existencia, antes de la llegada de los españoles. Nosotros debemos evitar que esto quede en el olvido. En especial los diseñadores gráficos, tenemos que conocer nuestra cultura para poder reflejarla en nuestros diseños

A pesar de que exista un bombardeo de diferentes culturas en México, no hay que olvidar que la de nosotras tiene un valor extremo.

Con este proyecto nuestro, que el Diseño Gráfico es una herramienta indispensable en la transmisión de mensajes, la cual no está desligada de las demás carreras y profesiones. Al contrario, el diseñador gráfico se enriquece enormemente con ellas

Al término de este proyecto he comprendido, que hacer un libro es una tarea difícil, que requiere de mucha entrega y dedicación, pero está llena de satisfacciones. Me di cuenta, de la importancia tan grande que tiene la metodología del diseño, que me permitió empapar me de mi tema para poder hacer un mejor trabajo. También he comprendido que

todo profesionista debe leer lo más posible para poder tener un lenguaje apropiado, una buena ortografía y una buena comprensión en la lectura.

He aprendido que siempre habrá obstáculos para la realización de algún proyecto, pero que los resolveré utilizando la creatividad e imaginación, aspectos que los diseñadores debemos cultivar día con día.

Estoy contenta, porque pude ver aplicados en mi libro, los diversos conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera. El Diseño Gráfico, me proporcionó las bases para poder bajar mis ideas a un papel, tal y como las he imaginado ●

Bibliografía

Uruapan

Francisco Miranda, monografías municipales del estado de Michoacán.

Síntesis monográfica de Uruapan

José Ma. Paredes Mendoza.

Apuntes históricos de Uruapan

Francisco Moreno Duarte.

La religión prehispánica de los purhépechas

Hurtado Mendoza Francisco.

Michoacán, lagos azules y fuertes montañas

Monografías estatales, Sep.

Historia de la educación y de la pedagogía

Luzoriaga, Lorenzo.

Pedagogía y psicología infantil

Biblioteca práctica para padres y educadores.

Enciclopedia práctica de pedagogía

Vol.4. Cómo enseñar la historia a los niños.

Manual para dibujantes e ilustradores

Magnus, Gunter Hugo.

Dibujo y comunicación gráfica

Puente J. rosa.

Historia del Diseño Gráfico

Meggs, Philip. b.

Tipo y Color.

Beaumont, Michael; blume Hermann.

Bases del Diseño Gráfico

Swann Alan.

Técnicas de presentación para el artista gráfico

Molhern, Jenny.

Manual de producción del diseñador gráfico.

Sanders, Norman.

Diseño y comunicación visual.

Monari, Bruno

Revita A! Diseño

Número 35 ●

Listado de fotografías

Uruapan

Francisco Miranda, monografías municipales del estado de Michoacán, pág 34, 56, 59, 88, 91, 92, 93, 102,104.

Foto 5,6,7 pág 20

Foto 9, pág 25

Foto 21, pág 34

Foto 29, 30, pág 46

Foto 31, 32 , pág 47

Pedagogía y psicología infantil

Biblioteca práctica para padres y educadores.

Pág. 34, 58, 77

Foto 1, pág 11

Foto 36, pág 54

Foto 37, pág 56

Una visita al pasado de Uruapan

Anabelle Arroyo

Foto 2, pág 15

Foto 3, pág 17

Foto 35, pág 53

Michoacán, lagos azules y fuertes montaños

Monografías estatales, Sep, pág. 34

Foto 4, pág 19

Síntesis monográfica de Uruapan

José Ma. Paredes Mendoza, pág. 16

Foto 8, pág 22

Monografía: Los tarascos pág. 23, 34,36,37,44,61, 66, 78.

Foto 10, pág 26

Foto 11, pág 26

Foto16, pág.28

Foto 18, pág 31

Foto 19, pág 33

Foto 20, pág 34

Foto 22, pág 35

El Atlas de nuestro tiempo

Selecciones de Reader's Digest, pág 54,58, 89, 90, 108,112, 134, 147

Foto 12, 13, 14, 15 pág. 27

Apuntes históricos de Uruapan

Francisco Moreno Duarte, pág. 10,11,16, 22.

Foto 23, pág 36

Foto 24, pág 24

Foto 26, pág 40

Foto 34, pág 51

Fotos de Campo

Foto 25, pág 38

Foto 27, pág 44

Foto 28, pág 45

Historia de la educación y de la pedagogía

Luzoriaga, Lorenzo, pág 78, 34

Foto 38, pág 58

foto 46, pág 61

Enciclopedia práctica de pedagogía

Vol.4. Cómo enseñar la historia a los niños.
pág,88

Foto 39, pág 60

Enciclopedia práctica de pedagogía

Vol.4. Cómo enseñar la historia a los niños.

Pág. 44

Foto 39, pág 60

Revita A! Diseño

Número 35, páginas 13,14, 22, 23, 55,67

Foto 41, pág 67

Foto 51,52,53 pág 74

Foto 66, pág 92

Foto 67, 68, pág 93

Revita Step by Step

Vol. 11, pág 43, 53,67, 89

Foto 42, pág 69

Foto 73, pág 98

Foto 74, pág 99

Foto 75, pág 99

Historia del Diseño Gráfico

Meggs, Philip. b., pág 88,89,101,168,
178, 179, 180 y 182

Foto 43, 44, pág 70
Foto 45, 46, pág 71
Foto 47, 48, pág 72
Foto 49, 50, pág 73

Bases del Diseño Gráfico

Swann Alan, pág. 20, 28,29,35,48,82,96

Foto 54, 55, pág 76
Foto 56,57, pág 77
Foto 65, pág 89
Foto 70, pág 94
Foto 71, pág 96
Foto 72, pág 97
Foto 76, pág 101
Foto 79, pág 103

Técnicas de presentación para el artista gráfico

Molhern, Jenny, pág. 38,70

Foto 58, pág 33
Foto 59, pág 83
Foto 81, pág 107

Manual de producción del diseñador gráfico.

Sanders, Norman, pág 34, 54, 58, 80

Foto 60, 61, 62, 63

Manual de producción del diseñador gráfico.

Sanders, Norman., pág 34

Foto 64, pág 86

Tipo y Color.

Beaumont, Michael; blume Hermann, 25

Foto 77, pág 102

Diseño y comunicación visual.

Monari, Bruno, pág 38

Foto 89, pág 106