

UNIVERSIDAD DON VASCO

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 8727 - 31



**UNIVERSIDAD
DON VASCO**
INTEGRACIÓN Y SUPERACIÓN

DISEÑO MULTIMEDIA

ILUSTRACIONES ANIMADAS PARA PRESERVAR LA CULTURA PURÉPECHA.

TESIS PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

JUAN CARLOS GONZÁLEZ RODRÍGUEZ

ASESORA:

L.D.G. MINERVA GALVÁN ESPINOSA

URUAPA, MICHOACÁN OCTUBRE 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

UNIVERSIDAD DON VASCO

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
CLAVE 8727 - 31



**UNIVERSIDAD
DON VASCO**
INTEGRACIÓN Y SUPERACIÓN

DISEÑO MULTIMEDIA

ILUSTRACIONES ANIMADAS PARA PRESERVAR LA CULTURA PURÉPECHA.

TESIS PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

JUAN CARLOS GONZÁLEZ RODRÍGUEZ

ASESORA:

L.D.G. MINERVA GALVÁN ESPINOSA

URUAPA, MICHOACÁN OCTUBRE 2017

Agradecimientos

A mi familia por acompañarme durante esta etapa, en especial a mis padres, por esforzarse en brindarme el apoyo aún cuando era muy difícil seguir.

Al Prof. Francisco Hurtado Mendoza, por su valiosa aportación y autorización para trabajar en las leyendas de su autoría.

A mis maestros, por compartirme sus conocimientos y consejos.

Mis asesores, por su apoyo durante el desarrollo de este proyecto.

A mis amigos, por su sincero afecto y su grata compañía, ya que hicieron de estos años, los mejores.

Índice

Introducción	9
Planteamiento del problema	11
Objetivo General y Específicos	12

Capítulo 1

Reseña histórica de Michoacán y tiempo actual	13
Fundación e historia	16
Ubicación y medio ambiente	20
Regiones y tradiciones	22
Cronistas y escritores	30

Capítulo 2

Francisco Hurtado Mendoza	33
Biografía	35
Obras	38

Capítulo 3

La Leyenda	41
¿Qué es una leyenda?	43
Características de la leyenda	45
Clasificación de la leyenda	47

Capítulo 4

Breve historia del Diseño y su teoría	49
Origen e historia	51
Áreas del diseño	57
Herramientas del diseño	60
Diseño Editorial	63
Multimedia	66

Capítulo 5

¿Qué se ha hecho?	69
-------------------------	----

Capítulo 6

Proceso de información	109
Propósitos	111
Matrices	112
Brief	116
Metodología	120
Panel de inspiración	123

Capítulo 7

Aportación gráfica	125
--------------------------	-----

Capítulo 8

Propuesta de solución	153
Solución gráfica	155
Presupuesto	173

Anexos

Encuestas	176
Leyendas	179
Bibliografía	188

Introducción

El diseño y la comunicación visual ha ido evolucionando a través del tiempo para poder adaptarse a las necesidades de cada época, con el fin de convertirse en una herramienta útil para llevar a cabo gráficamente la resolución de problemas de comunicación de una manera visual en cualquiera de sus diferentes áreas.

Durante las siguientes páginas se presentará la información de todo el proceso de investigación, hablando desde un Michoacán de antaño, para mostrar la importancia de las tradiciones y de los escritores que han formado parte de la historia de este estado, hasta mostrar la propuesta gráfica final, previamente a la solución, mencionar al autor que brindó la información mas esencial de este proyecto, definiendo que es una leyenda para ayudar a un mejor manejo y entendimiento de las historias y así poder determinar como, a través de un análisis de las áreas del diseño y la comunicación visual, se puede llevar a cabo este proyecto, haciendo uso principalmente del área de diseño multimedia y diseño editorial, en conjunto de otras herramientas como la ilustración y la animación.

Es importante destacar el seguimiento de una metodología para el correcto desarrollo del proyecto, como lo es determinar objetivos y conceptos base, hasta la creación de bocetos y llegar a la solución final.

Planteamiento del problema

En la actualidad, en la ciudad de Uruapan y pueblos cercanos en Michoacán, pocas personas conocen acerca de las leyendas y relatos de la región, una de las causas observadas de los resultados de las encuestas que se aplicaron para saber al respecto, son la falta de información o medios de comunicación, que provoca que poco a poco se pierdan esos relatos que son parte importante de nuestra historia y nuestras raíces purépechas, afectando a toda la población, especialmente a los jóvenes que son el futuro y por consecuencia los que transmitirán estas historias a las nuevas generaciones.

Un artículo de “El Universal”, dice que los jóvenes mexicanos tienen mayor interés por las redes sociales, el artículo presenta datos que reveló comScore en el 2011, mostrando que mexicanos entre 15 y 35 años pasan en promedio un 35% de su tiempo en redes socia-

les, sin contar el tiempo dedicado a otros usos en la computadora, en la actualidad con el incremento de las redes sociales, no sólo aumenta la cantidad de tiempo empleado en ellas, sino además el número de usuarios, en el artículo se menciona que del 2010 al 2011 un 22% más de usuarios de 6 años en adelante accedieron desde su hogar a la red buscando información, juegos, cuentos, historias, pero principalmente accediendo a las redes sociales; se tiene esa tendencia de usar la tecnología para socializar e interesarse por temas más actuales, careciendo de ese interés por sus raíces e historias que hablen de las leyendas de su cultura.

Existen muy pocos libros de ediciones muy viejas, difíciles de encontrar y acceder a ellos, que hablan acerca de las leyendas de los pueblos de Michoacán, el libro que existe cuenta con una reco-

pilación de leyendas de la región purépecha, titulado “Michoacán a través de sus leyendas” escrito por el Profesor Francisco Hurtado Mendoza. Él se encargó de recolectar las leyendas de los diferentes pueblos de Michoacán. En Uruapan ninguna biblioteca cuenta con un ejemplar, en el que se pueda tener acceso a las leyendas, sólo el autor cuenta con un ejemplar. El libro contiene 15 leyendas que en su mayoría sólo es texto con pocas imágenes, y como en la actualidad los jóvenes -según los resultados de las encuestas- están interesados en conocer acerca de sus raíces. Pero esta información es escasa debido a su difícil acceso y además es poco atractiva, se visualiza con ello la pérdida del conocimiento de nuestras leyendas y relatos, y por ende nuestras raíces.

Objetivo General

Rescatar y promover leyendas de los pueblos de Michoacán, que fueron recolectadas y escritas por el Prof. Francisco Hurtado Mendoza, a través de un medio gráfico atractivo que permita generar el interés entre los jóvenes, de conocer los valores, tradiciones y costumbres de una región purépecha que es parte de su historia.

Objetivos Específicos

+ Investigar acerca de las tradiciones y costumbres de Michoacán con el fin de reunir leyendas que muestren la cultura de nuestra región.

+ Entrevistar al Prof. Francisco Hurtado Mendoza, quien proporcionará la información para obtener las leyendas de algunos pueblos de Michoacán escritas por él.

+ Encuestar a los jóvenes de 15 a 29 años con la finalidad de saber cuál es su conocimiento acerca de las leyendas y tradiciones de los pueblos de Michoacán, para así determinar si las leyendas que se planean difundir son conocidas o no, además de saber el interés que tienen por conocerlas.

+ Conocer las áreas del diseño y analizarlas para determinar la manera en la que se trabajará con las leyendas.

+ Determinar cuál medio visual será el más efectivo para causar impacto e interés a los jóvenes.

+ Presentar una propuesta o resultado visual que ayude a solucionar el problema.

CAPÍTULO 1

Reseña histórica de Michoacán y
tiempo actual

En este capítulo se hablará acerca de los orígenes purepechas de Michoacán, para conocer como era la vida en esa época ya que la mayoría de las leyendas se desarrollan en ese tiempo, mencionaremos también las diferentes regiones que lo componen y los variados climas que en ellas se presentan, además tocaremos el tema de los escritores que han surgido, así como de las tradiciones más sobresalientes de esta entidad, todo esto para introducirnos en este tema de las leyendas de Michoacán.

Michoacán era un pueblo lleno de tribus pescadoras, debido a los ríos y lagunas que existen en la región, los Aztecas llamaron Michoacán al territorio, de “Michin”, “pescado”: tierra del pescado y “Michoaca”, la gente que tiene pescados o pescadores.



Isla de Janitzio.



Atuendo tradicional de la danza de los viejitos en Patzcuaro.

1.1 Fundación e historia



Vestimentas antiguas Purépechas.

Hace mucho tiempo, en el siglo XII, aproximadamente, según el códice del “Lienzo de Jucutacato”, grandes cantidades de tribus recorrieron el territorio mexicano, en búsqueda de encontrar un lugar donde poder establecerse y desarrollar una vida próspera y duradera, con este sueño llegan a suelo michoacano una tribu que pertenece al gran pueblo tolteca. Estos empezaron a fundar cacicazgos y señoríos en todo lo que hoy es nuestro estado y con el tiempo nuevas tribus inmigrantes llegaron para mezclarse con

la raza de los toltecos o también llamados tecos. Se dice que existía un gran señorío llamado “de los Ziranbanecha”, su capital era Naranxan y tenía un cacique llamado “Zirán-Zirán-Camaro”, que tiempo después tuvieron otra tribu llamada “Zacapireti” que se asentó en el monte “Virucuarapexo”, guiados por su jefe Ireticatame.

Ireticatame mandó emisarios a Naranxan para que su pueblo enviara ofrendas a Curicaueri, el dios que traía consigo el pueblo





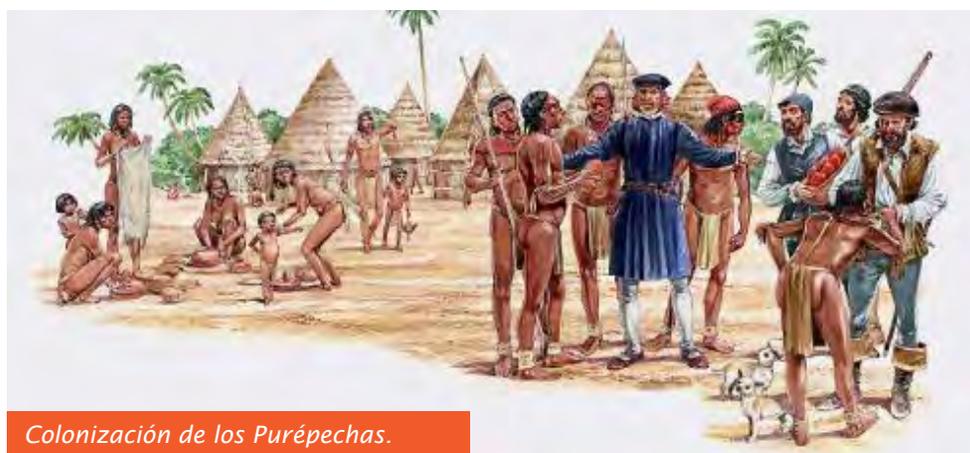
Tariácuri, conquistador de los pueblos Michoacanos.

de Zacapireti, Zirán-Zirán-Camaro aceptó y no sólo mandó la ofrenda que pidieron, además, una hermana suya para esposa del jefe de la tribu invasora. Así vivieron en armonía durante algunos años, hasta que la raza de Naranxan declaró la guerra a sus vecinos, matando a Ireticatame y haciendo una gran masacre de su pueblo.

Sicuirancha era el hijo de Ireticatame, quien junto a los miembros de su tribu se puso al frente de la lucha de resistencia a la masacre, logró triunfar y en poco tiempo dominó al pueblo de Ziranbanecha, haciendo ejercer sobre todas

las tribus vecinas un principio de hegemonía, una unión de pueblos, que más tarde tendría una cultura y una importancia que rivalizaba con las razas más adelantadas del México antiguo, este pueblo es el hoy conocido como: tarasco, purépecha o michoacano.

Pasaron los años y también los gobernantes Purepechas, llegando a Tariácuri, un monarca conquistador de todos los pueblos de Michoacán, que hasta ese momento no eran parte de los Purépechas; también organizó el gobierno, convirtiéndolo en el verdadero fundador de la monarquía Purépecha.



Colonización de los Purépechas.

El último monarca michoacano pasó por un momento demasiado difícil, era Tangaxhuan II, que preparaba la defensa del reino en contra de Hernán Cortés, que había ya conquistado a la ciudad más fuerte de aquel entonces, Tenoxtitlán.

Los españoles lograron conquistar y sometiendo a los pueblos, trataron de implantar sus instituciones, como la manera de organizarse por el sistema de villas y ciudades. Aunque les costó trabajo a los españoles porque el reino Purépecha era demasiado poblado y estaban todavía muy arraigados a sus costumbres, así que no podían sacarlos de sus pueblos, pero cuando los españoles se volvieron más violentos y sus abusos fueron mayores, los poblados quedaron desiertos, volviéndose a reunir gracias al trabajo del Sr. Quiroga.

Uruapan fue fundada por Fr. Juan de San Miguel en el año de 1533, congregando a los indios dispersos en la sierra. En 1535 se fundó la



Fotografía de Uruapan antiguo 1908.

Villa de Marvatío que por su gran riqueza en el valle, atrajo a un gran número de españoles. La Villa de Zamora se fundó en 1540 por el Sr. Virrey de la Nueva España, Don Antonio de Mendoza, con la intención de ser un medio para la pacificación de la comarca. En 1538 Cristóbal de Oñate fundó Tacámbaro donde se construyó en centro comercial y social de la zona. Tzintzuntzan y Pátzcuaro son las ciudades más antiguas de Michoacán ya que habían sido fundadas por los Purépechas, así que cuando llegaron los españoles fueron las primeras en ser habitadas, esto convierte a Tzintzuntzan en

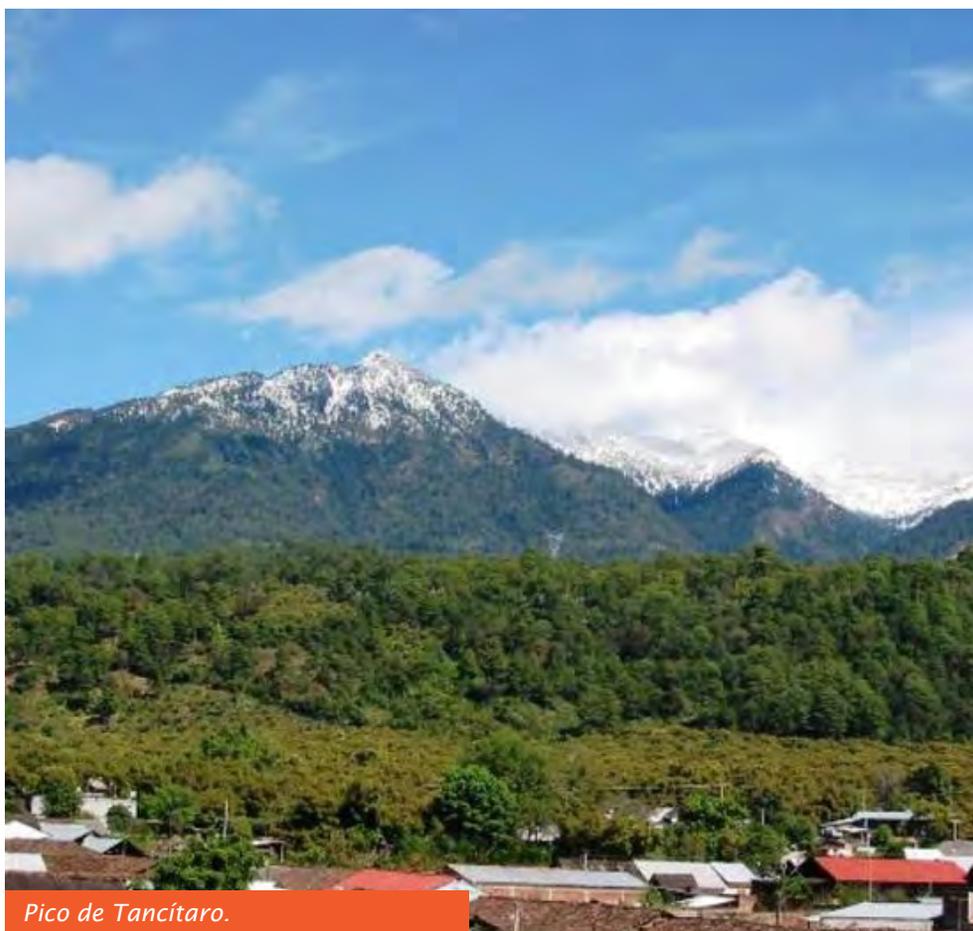


Colegio Jesuita V. Quiroga y Templo de la Compañía.



D. Vasco de Quiroga fundador del Colegio de San Nicolás.

ciudad desde 1528, donde podría decirse era la capital, ahí vivió Don Vasco de Quiroga durante su trabajo en la pacificación del reino, hasta 1540 donde cambió el lugar de su obispado a Pátzcuaro. Ahí radicaron las autoridades civiles y religiosas hasta 1580 que cambió nuevamente la capital a Valladolid, lo que conocemos ahora como Morelia, que fue fundada en 1541.



1.2 Ubicación y medio ambiente

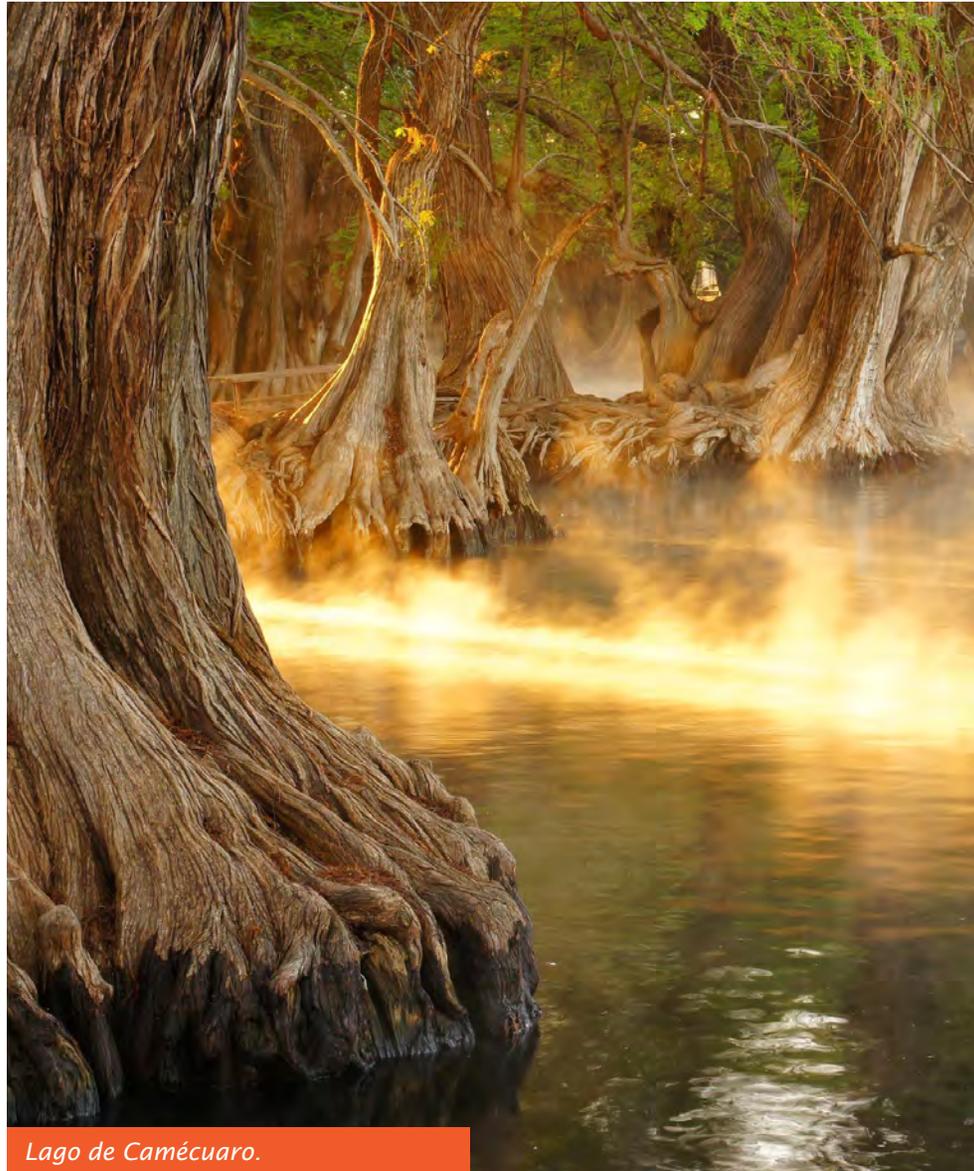
Michoacán es un estado que se encuentra en el centro-oeste de nuestro país, con una superficie territorial de más de 5 millones 893 mil hectáreas, colindando con los estados de Colima y Jalisco al noroeste, con Guanajuato y Querétaro al norte, al este con México, al sureste con Guerrero y con el océano Pacífico al suroeste. Cuenta con 113 municipios siendo su capital Morelia, también tiene una enorme variedad de climas, varios miles de hectáreas de bellos lagos y cuatro mil volcanes. Haciendo de Michoacán una tierra volcánica que forma parte del Eje Volcánico Transversal y de la Sierra Madre del Sur.

Tiene altitudes que van desde el nivel del mar, en la costa, hasta los 3 mil 840 metros sobre el nivel del mar, siendo su mayor elevación el pico de Tancítaro, estas variaciones de altitudes se deben a

las cordilleras, mesetas, planicies y cuencas que se encuentran en nuestra entidad.

Los climas de Michoacán son varios como se mencionó anteriormente, cálido sub-húmedo, templado sub-húmedo, semicálido con lluvias en verano y semiseco, siendo frío en su región oriente, templado en el centro y caluroso en tierra caliente y la costa. Cuenta con una precipitación media anual de 806 mm, y la temperatura promedio es de 22.2 grados celsius, con extremos mínimos anuales de 14.7 °C y de 29.6 °C.

Siendo una entidad de ricos contrastes ambientales, de gran variedad climática, de vegetaciones y suelo, lo convierte en uno de los estados con mayor cantidad de ecosistemas.



Lago de Camécuaro.



1.3 Regiones y tradiciones

El estado de Michoacán se divide en 7 regiones turísticas, Morelia, Pátzcuaro, Uruapan, Apatzingán, la costa, Zamora y la región Mornarca, cada una de gran riqueza cultural e histórica, con una vasta cantidad de celebraciones cívicas y religiosas, que van desde

su deliciosa gastronomía hasta mostrarnos lo que su gran talento artístico puede ofrecernos con sus artesanías. Algunas de las festividades más conocidas de nuestra entidad son el festival de Zacán, llamado el Concurso Artístico de la Raza Purépecha, que tiene el



Participante del concurso Artístico de la Raza Purépecha.



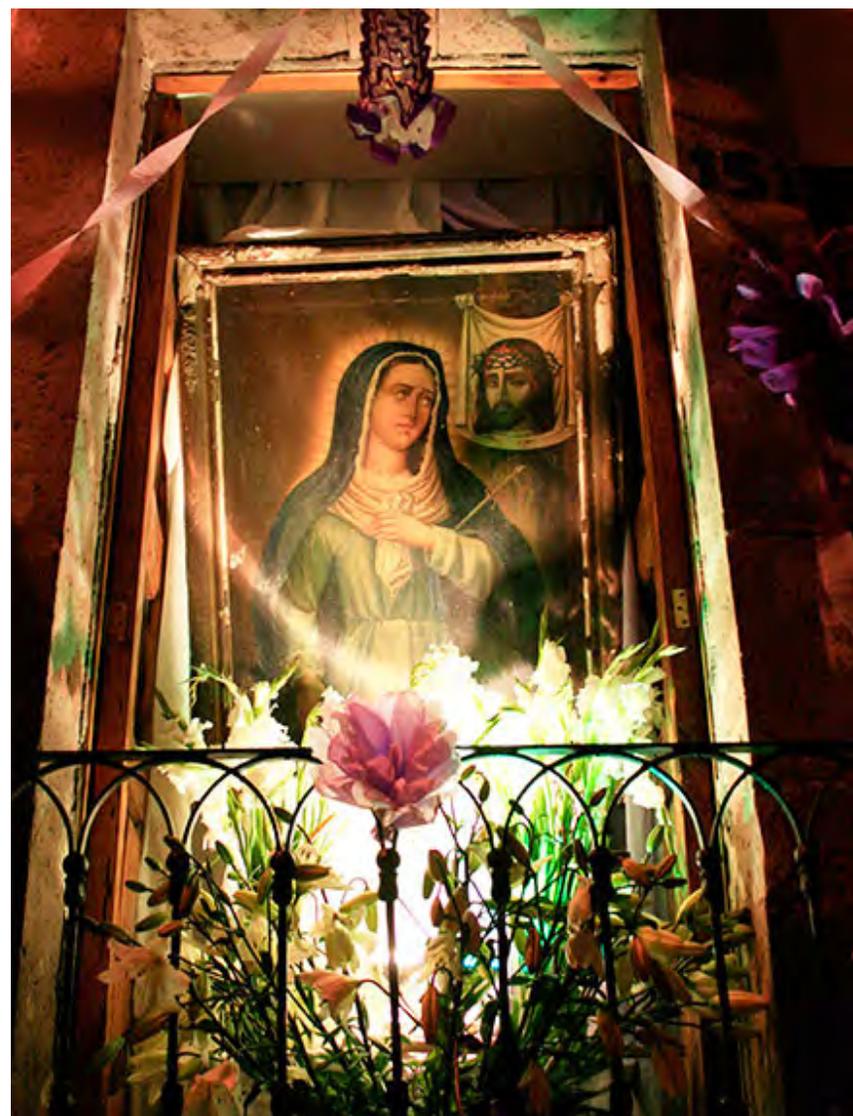
Festividad del Día de Muertos el 1° y 2 de noviembre.



Festividad del Fuego nuevo Purépecha.

fin de rescatar por medio de la música y la danza, aspectos de la cultura purépecha que estaban desapareciendo. El Fuego Nuevo Purépecha es una festividad de año nuevo en la cultura Purépecha, que inicia con el ciclo agrícola, durante los días de esta celebración las personas no encendían el fuego de sus hogares y más bien hacían oración y sacrificios personales al dios Curivaveri o Tata Huriata. Otra

festividad es la noche de muertos, el 1° y 2 de noviembre de cada año se celebra la vida y muerte en Michoacán, en un sentido más tradicional. La Semana Santa es otra festividad que tiene origen a partir de la llegada de los españoles y fueron los franciscanos a partir de sus enseñanzas, los que inculcaron esa tradición en los indígenas de nuestra entidad.





Catedral de Morelia.

La región de Morelia, siendo la capital de Michoacán, tiene una importancia sociocultural en la evolución, no sólo del estado, si no de México también. De ahí provienen importantes personajes como Don Miguel Hidalgo y Costilla, José María Morelos y Pavón y Agustín de Iturbide, entre otros.

Teniendo como atractivos turísticos El Callejón del Romance, siendo el único en el centro de Morelia y rodeado de 9 y 10 casas que datan de la época colonial. También la majestuosa Catedral elaborada de cantera rosa, ubicada en el centro; otros lugares populares entre los turistas son los Portales, la Fuente de las Tarascas, el Parque Zoológico Benito Juárez, el Planetario y el Orquidario. Entre sus platillos o alimentos típicos podemos mencionar la Sopa Tarasca, el Pulque, el Mezcal, los Gaspachos, las Enchiladas Placeras, Corundas y Ates. En cuanto a su artesanía están las Catrinas de Capula, que es un poblado perteneciente a Morelia, también está el Arte Plumario y la Alfarería de Zinapécuaro.

La región de Pátzcuaro, en la época prehispánica, fue un importante centro ceremonial de los Purépechas, su nombre puede significar “puerta del cielo” o “lugar de la negrura” porque decían que ahí se encontraba la puerta al cielo, lo decían por los sitios tan tranquilos y hermosos. En su exquisita gastronomía podemos encontrar: pescado blanco, charales, enchiladas plaseras y en sus portales la



Inmaculada, siglo XVII óleo y plumas.



Danza de los viejitos, Patzcuaro.

deliciosa nieve de pasta, también se preparan antiguos platillos prehispánicos como los tamales purépechas, los huchepos o tamales de ceniza. En su folklore podemos encontrar la Danza de los Viejitos y la Danza del Pescado. Dentro de su artesanía destaca la Laca, figuras de caña de maíz, telares de manta, muebles, bateas, máscaras y juguetes, los alhajeros, la herrería artística, joyería artística, figuras religiosas y papel picado. En esta región están dos pueblos mágicos uno es Pátzcuaro y el otro es Santa Clara del Cobre.



Santa Clara del Cobre pueblo Mágico de la región de Pátzcuaro.



Un la región de Uruapan, habitaron principalmente purépechas, tiempo después fue encomendado a Don Francisco de Villegas y posteriormente evangelizado por franciscanos considerando a Fray Juan de San Miguel fundador de Uruapan debido a la estructuración urbanística que realizó. Dentro de las artesanías que se realizan está la Laca, Jícaras, bateas y máscaras,



utilizando la técnica conocida como maqué. En sus últimos años Uruapan ha recibido a una gran variedad de grupos étnicos de diferentes comunidades indígenas, esto ha generado una gran diversidad en cuanto a gastronomía se refiere, existen las corundas, el churipo, la barbacoa de borrego, las quesadillas de flor de calabaza, las carnitas de cerdo, el delicioso tamal de harina con su atole de leche, entre otras delicias.

Tiene dos cascadas, la Tzararacua, la Tzararacuita.



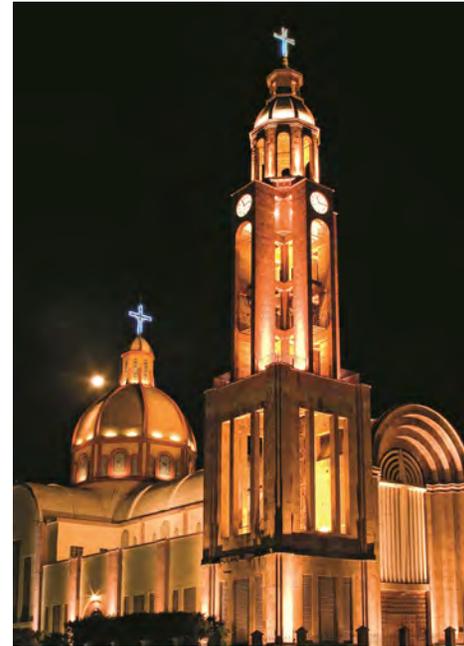
La región de Apatzingán, ubicada en la zona centro sur de Tierra Caliente y con once municipios del estado, es de gran trascendencia histórica, pues en una de sus casas fue promulgada la Primera Constitución Política para la libertad de la América Mexicana, ahora esa casa fue convertida en museo. En lo que a su artesanía se refiere, podemos encontrar lo que son equipales, sillas de montar,

sombreros y cintos piteados. Y en cuanto a su gastronomía esta la morisqueta, el aporreadillo y los huchepos.

En la región de la costa, la fibra de coco, la artesanía de barro, los textiles confeccionados en telares de cintura y conchas pintadas, son parte importante de su cultura así como la gran diversidad de mariscos, por ejemplo el pescado



El Museo de la Casa de la Constitución, es donde fue firmada la Primer Constitución Política del país.



Catedral de Apatzingán.

a la talla, camarones al gusto, langosta al mojo y las tradicionales empanadas de coco, camote, arroz con leche y otros más elaboradas en horno de barro.

La principal característica de la región de Zamora, es la producción de fresa y zarzamora. Uno de sus atractivos es la Catedral, con fachada churrigüesca, la Catedral inconclusa y el Teatro Obrero.

Región Monarca o País de la Monarca, como también se le conoce, destaca por su gran belleza natural compuesta por bosques de pino, encino y oyamel, también tiene



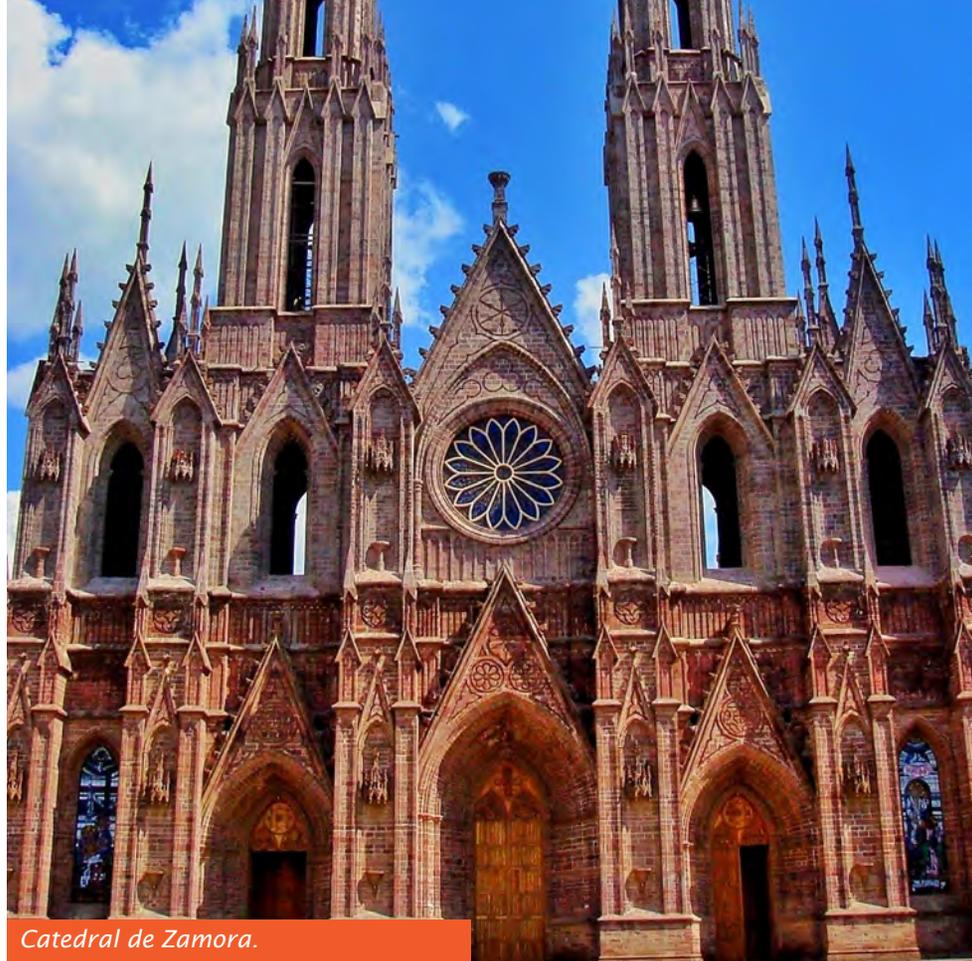
Torneo de Pesca del Pez Vela.



Festival de la liberación de la Tortuga Marina.

lagunas y aguas termales, una combinación muy agradable de salud, relajación y cultura. Algunos de los lugares turísticos de la zona son los Azufres, las Grutas de Tziranda y el Santuario de la Mariposa Monarca.

Esta región tiene dos pueblos mágicos, uno es Angangueo y el otro Tlalpujahua. Su principal fuente de trabajo y mayor orgullo artesanal son las esferas navideñas de vidrio soplado, también destaca el arte plumario, el arte en popote, muebles rústicos y coloniales, tallados y decorados, muebles metálicos modernos, muebles escolares y la industria textil. Su comida típica es el mole de guajolote, la cabeza de res y barbacoa cocida en hornos de adobe, corundas, huchepos de cuchara, las sopas de hongos y de mazahua, es principal productora de la trucha arcoíris, del atole y champurrado.



Catedral de Zamora.



Santuario de la Mariposa Monarca.

1.4 Cronistas y escritores

Michoacán es un estado que tiene gran número de escritores valiosos para la historia de la región. A continuación mencionaremos algunos de ellos.

El presbítero Mucio Valdovinos. Nació en Valladolid hoy Morelia en el año de 1808 y para el año 1823 ya vestía el hábito agustiniano, desde entonces sus estudios fueron dedicados al estudio de Cánones y Leyes en el Seminario de Morelia y posteriormente a la agricultura, geografía, teología, historia y literatura. Algunas de sus obras son Manual de la Virtud, Cartilla de las madres de familia, El libro indispensable para los niños y el alma Cristiana, entre otros.

Presbítero Licenciado Tirso Rafael Cordoba. Originario de Zinapécuaro pero estudiando en el Colegio Seminario de Morelia. Desde muy temprana edad logró sobresalir en los estudios, esto lo llevó a ser reconocido y a recibir apoyo



Lic. Tirso Rafael Cordoba.



General Juan N. Almonte.

por parte de sus profesores hasta convertirse en abogado, donde se le nombró Juez de Letras de Tepeji, Jefe de la 1ª sección del Ministerio de Justicia, Secretario particular del Ministro Lares, colector del “Boletín de Leyes del Imperio” y finalmente, secretario del gobierno de Puebla. Sus obras publicadas son Poesías, Cartas a Fausto, Manual de Literatura, Mosaico Mexicano y otras.

El General Juan N. Almonte. Hijo del caudillo Morelos, fue enviado a Estados Unidos donde se educó y regreso una vez terminada la Independencia. Continuó en el camino de las armas, siguiendo órdenes de Santa Anna. Fue candidato a la Presidencia de la República en 1845 y fue el primero que escribió un tratado completo de Geografía de México, creando también la comisión de estadística militar.

Licenciado Juan Luis Tercero. Nacido en Morelia donde estudio también en el Colegio Seminario Filosofía y Jurisprudencia hasta recibirse de abogado. Como redactor escribió

varias publicaciones periodísticas en el Periódico Oficial de Tamaulipas. Algunas obras impresas son Nezahualpilli o el Catolicismo en México y Armonías de los dos mundos.

El Licenciado Gabino Ortiz. Nace en Jiquilpan y estudia en el Colegio Seminario. Querido por su carácter alegre y sincero, y sus versos dramáticos lo hacen crear una colección de textos líricos que llama Versos.

Licenciado Anselmo Rodríguez. Procedente de Pátzcuaro y estudiando ahí mismo latinidad en el Colegio de Santa Catarina Mártir, trasladándose posteriormente al Seminario de Morelia. Tuvo una muerte prematura causada por una hemorragia cerebral, así que sólo publicó un libro, dejando varios trabajos incompletos, la obra publicada fue “Índice alfabético de los pueblos del Estado de Michoacán de Ocampo”, con explicación del distrito político y rentístico a que pertenecen, el número de

habitantes y las etimologías de sus nombres.

Eduardo Ruíz. Nace en Paracho, sobresale como historiador, escritor y periodista. Se tituló como notario público y como abogado, fue diputado en el Congreso del Estado de Michoacán. Entre sus obras están “Michoacán, Paisajes, Tradiciones y Leyendas”, “El des-

pertar de un pueblo”, “Derecho constitucional y administrativo”, “Historia de la guerra de intervención en Michoacán” y el “Album de Uruapan” publicado después de su muerte.

Otros escritores destacados fueron Agustín Abarca, el Licenciado Miguel Martínez, Licenciado Rafael Gómez, el Prof. José M. Cervantes, Esther Tapia de Castellanos, el Licenciado Jacinto Pallares, Agapito Silva y Félix Parra.

Con lo anterior se da a conocer un panorama general acerca de lo que es Michoacán y lo importante que es su cultura. En el próximo capítulo hablaremos de un escritor importante de Michoacán y del cual gracias a su trabajo, al recolectar algunas de las leyendas de esta región, podremos desarrollar este proyecto.



Lic. Eduardo Ruiz.

CAPÍTULO 2

Profesor Francisco Hurtado Mendoza

En este capítulo hablaremos acerca del Profesor y escritor Francisco Hurtado Mendoza quien es el autor del libro “Michoacán a través de sus leyendas”, el cual ha hecho una recopilación de historias de la región, mostrando la cultura de nuestro pasado purépecha.

2.1 Biografía

Nace el 25 de Abril de 1937, en Purépero Michoacán, en el municipio de Villa Mendoza, tiempo después se muda a Uruapan con parte de su familia.

Sus estudios primarios los realizó primeramente en Villa Mendoza continuándolos en Uruapan. Durante cinco años estudió Latín y Humanidades en el Seminario Menor de Zamora, Michoacán y después tres años Filosofía en el



Profesor y escritor Francisco Hurtado Mendoza.



Seminario Mayor en Jacona, también en Morelia ingresa al Instituto de Capacitación del Magisterio para realizar estudios magisteriales, además tiene estudios de especialización en Literatura, Psicología y Psicoanálisis con un Diploma nivel Licenciatura de esta última en el Instituto Didáctico de Ciencias y Humanidades de la Ciudad de México.

Tiene reconocimientos y acreditación oficial del Departamento de Profesores del Estado para ejercer la profesión del magisterio, Licenciatura en Filosofía, una especialidad en Psicología y Parapsicología de nivel Licenciatura, con un Diploma especial en 1977 también del Instituto Didáctico de Ciencias y Humanidades de la Ciudad de México, acreditado por la S.E.P. y en Didáctica por la U.M.S.N.H.

En cuanto a su trabajo profesional, desde 1960 es Profesor de Primaria, obteniendo por 27 años el primer lugar en Zona Escolar, después en el Sector Escolar y posteriormente el del Estado.

Fue profesor durante catorce años en el nivel de Secundaria, impartiendo clases de Español, Ortografía, Lengua y Literatura Española, Iberoamericana y Universal, así también fue profesor en diversas áreas de Academias comerciales durante 12 años. Así mismo fue profesor de Preparatoria, en “La Paz”, del Instituto Cultural “Don Vasco” por 14 años y de la preparatoria “Lic. Eduardo Ruiz” de la U.M.S.N.H. asesor y profesor en Seminarios y Jornadas de Orientación Pedagógica del Magisterio de la zona 080 de Uruapan, también de cursos de Capacitación de Turismo Estatal y Lingüística, fue asesor de Tesis Profesionales sin ningún nombramiento especial.

Impartió un sinnúmero de conferencias, de entre las cuales podemos hacer mención de algunas como cinco conferencias acerca del “Origen y evolución histórica y cultural del pueblo Purépecha” impartidas a alumnos y maestros de preparatorias como el Conalep y la “Lázaro Cárdenas”. Tres conferencias donde habló sobre

“La personalidad, su desarrollo y sus principales desviaciones” en la Preparatoria “Elena Román” y la Facultad de Agrobiología de Uruapan.

Conferencias con temas religiosos también fueron impartidas como “La Religión Prehispánica de los Purépechas”, otras donde presentaba su trabajo como “Producción Literaria del Profesor y Poeta Francisco Hurtado Mendoza”, entre otras llamadas “La Educación Centrada en la persona”, “Obra novelística del Dr. Ceballos” y varios recitales poéticos en la Pérgola Municipal y algunas secundarias.

Participó en el 2° Encuentro de Narrativa en Morelia, leyendo algunos cuentos propios, así también la lectura de una parte de la obra poética en el II Festival de Poesía.

Entre sus reconocimientos, fue galardonado por el Ayuntamiento de Jacona por su 1er. Lugar en los “VI Juegos Florales” con su trabajo llamado “Elegía a Amado Nervo” y con la “Rosa de Oro” en el “VII



Concurso Nacional de Poesía” en Poncitlán, Jal.

Fue jurado en concursos de Declamación, Oratoria y de Composición Poética en verso y prosa. Es designado Miembro de la Comunidad latinoamericana de Escritores en 1979 y en 1988 es nombrado Cronista de la Ciudad de Uruapan, que hasta la fecha lo sigue siendo.

2.2 Obra

Inicia sus primeros trabajos literarios escribiendo poemas sencillos para los periódicos “Luz” de Sahuayo y “El Pescador” de Tacámbaro, también algunos poemas los leía en la Radiodifusora X.E.Z.M. de Zamora.

El mismo considera que sus producciones de tipo poéticas están dirigidas a personas con el hábito de leer más frecuentemente y que por lo tanto tienen nociones de literatura que facilitarían la lectura.

Sus otras obras podrían considerarse de tipo narrativo e histórico, van dirigidas a un público en general, donde también utiliza algunas figuras poéticas, pero en este caso no son tan complicadas, con la intención de que cuando se lean varias de sus obras el lector pueda familiarizarse con el lenguaje literario que utiliza el autor, y así después disfrutar de sus obras poéticas.

Algunas de sus obras son las siguientes:

1. “Uruapan Jicarero”
2. “Uruapan, Tradición y Leyenda”
3. “Sueño y Mujer”
4. “Clarines de la Patria”
5. “Mi Cristo de Tule”
6. “El Ánfora de Dolor”
7. “Pregón de Tata Vasco”
8. “Confesión a la Patria”
9. “Espigas del Alba”



10. "Postales Españolas y otros Romances"
11. "Yo soy el Viento"
12. "Michoacán a través de sus Leyendas"
13. "La Niña del Dios y del Profeta"
14. "Prisma Rojo"
15. "La nave de los siete soles"
16. "El Pintor Manuel Ocaranza"
17. "La Religión Prehispánica de los Purhépechas"
18. "La vida política de Uruapan"
19. "Cien Tréboles de la Suerte"

Hasta la fecha, el éxito obtenido de sus producciones es aceptable para el autor, teniendo en cuenta que de cada obra se han impreso 1000 ejemplares agotándose todos en cada edición. Sus publicaciones han tenido un alcance masivo ya que se ha presentado en el "Canal 7" de Uruapan y además se ha preocupado por hacer agradable la presentación de sus libros usando ilustraciones en los interiores de las páginas, así como portadas a color, etc.

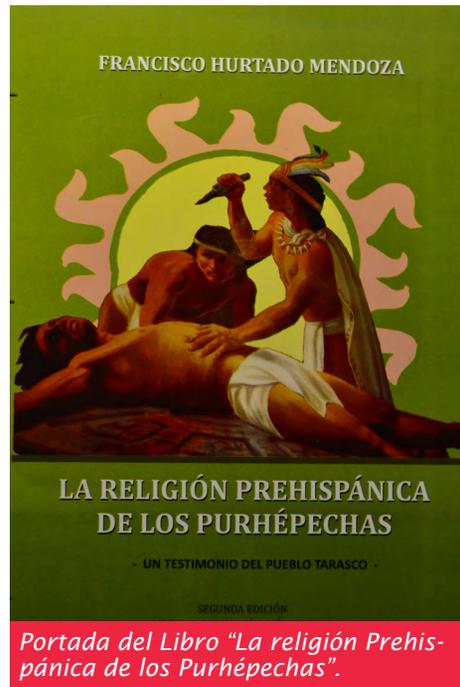
Generalmente el diseño interior de sus obras es sencillo y en la mayoría

de sus textos maneja una pleca en la parte superior y una cornisa en la que se menciona al autor y el título de la obra. Los libros escritos en prosa y los de verso o poesía sólo manejan una columna, algunas veces al centro y para varias su acomodo en otros textos a los lados.

Otra característica de algunas de sus obras son el uso de capitulares, una tipografía legible con patines y de buen tamaño, así como fotografías o ilustraciones como ya habíamos mencionado en los interiores de las páginas para dar más impacto sobre lo que habla o simplemente utiliza este recurso para encuadrar el título del capítulo. Otro rasgo de sus obras es emplear una sola página para el título del capítulo.

En general el tamaño de sus libros varía entre 12.5 x 19cm a 16.5 x 23cm en una presentación vertical.

En la mayoría de los casos, es él quien tiene que invertir en la edición e impresión de sus obras ya que pocas veces ha sido apoyado por el gobierno y amigos personales. Ahora que hemos hablado del Prof. Francisco Hurtado acerca de como se ha desempeñado para lograr convertirse en un gran cronista de Uruapan y después de revisar su obra, podría decirse que su contenido es de gran importancia histórica y cultural, pero con una orientación adecuada podrían aprovecharse de una manera óp-



tima los recursos para promover mejor su trabajo.

En el siguiente capítulo hablaremos de lo que son las leyendas para así entender mejor y tener una idea general de los aspectos que la caracterizan.



Portada del libro "Morelos en Uruapan y por Uruapan".

CAPÍTULO 3

La leyenda

En este capítulo hablaremos acerca de las leyendas, para dar al lector información necesaria que lo ayude a identificar lo que las caracteriza y los diferentes tipos de leyendas que existen.

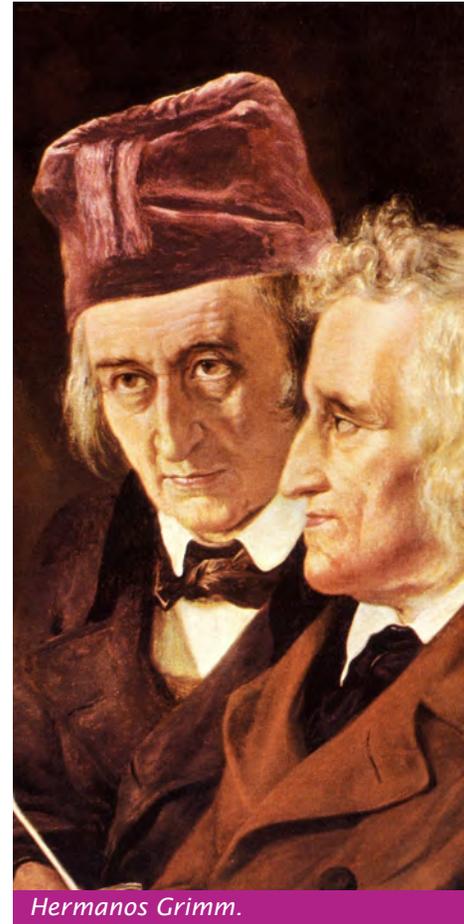
3.1 ¿Qué es una leyenda?

Una leyenda es un relato tradicional que incluye elementos tanto naturales, sobrenaturales o mezclados, que es transmitida de generación en generación ya sea de manera oral o escrita. Surgen de modo espontáneas, lo que significa que no son pensadas, ni creadas con la intención de ser leyendas. Estos relatos no están basados en hechos reales, tienen cierto toque de fantasía y están basados en un tiempo y lugar que son conocidos por un cierto grupo de personas, ya sean barrios o ciudades, esto hace que la narración tenga cierto elemento de realidad. En el modo de trans-



mitirse la leyenda de manera oral, las personas suelen modificarla agregando o eliminando partes de la misma, de esta manera se crea una gran cantidad de variantes con el paso del tiempo.

Los hermanos Grimm han definido a la leyenda como un relato folclórico con bases históricas, pero el folclorista Timothy R. Tangherlini en 1990 dio una defini-



Hermanos Grimm.

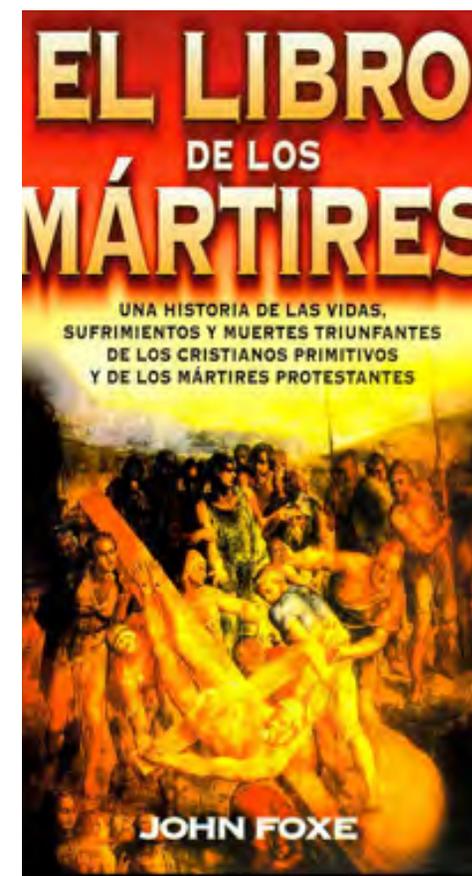


Folclorista Timothy R. Tangherlini.

ción “Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un sólo episodio, altamente ecotipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece”.

Leyenda proviene del latín “legere”, cuyo significado era “escoger”, y en el latín medieval este verbo se utilizó en gerundio, que sería “legenda”, cuyo significado tendría relación a “algo para ser leído”, aunque la palabra era más utilizada en cuestiones religiosas, sobre todo en el catolicismo, que hacia leer a sus seguidores las hagiografías y biografías de los

santos. Un ejemplo podría ser la “Legenda aurea” escrita por el beato Santiago de la Vorágine, donde escribía acerca de la vida y milagros de alrededor de 180 mártires y santos, pero que con tan pocos datos históricos y demasiada información tan fantástica, fue perdiendo credibilidad y lo único que logró fue la inspiración de pintores e ilustradores.



El término leyenda toma su característica de narración no histórica con la llegada de la Reforma Protestante del siglo XVI, en la que se presenta el contraste entre los santos y mártires “reales” de dicha reforma, donde las historias estaban escritas en “El libro de los mártires” de John Foxe y los relatos fantasiosos de la hagiografía católica. Así es entonces como a la leyenda se le denomina también como narración indocumentada y espuria, que muy probablemente es de estos modelos ingleses de donde la lengua española haya tomado su concepto de leyenda y legendario.



3.2 Características de la leyenda

Una leyenda tiene como característica una conexión con un elemento preciso, o más bien un tema y a su vez logra centrar este elemento en un mundo real y cotidiano del cual es perteneciente una comunidad, pero a pesar de eso tiene la característica de adaptarse a otras comunidades, esto sólo en leyendas con posibles similitudes entre localidades, que no traten aspectos de origen muy propios de las mismas, por ejemplo, varios



Iztaccihuatl y Popocatépetl.



Portada de la novela gráfica de la Leyenda del Jinete sin cabeza.

pueblos pueden contar la leyenda del chupacabras como algo que sucedió ahí, pero no pueden apropiarse y relatar el origen de los volcanes Popocatepetl e Iztacíhuatl porque son del estado de México. Lo que a diferencia del cuento donde éste se sitúa dentro de un tiempo y lugar imaginarios. La leyenda se desarrolla generalmente en un lugar y tiempo real, sin embargo aparecen en ella elementos ficticios y fantásticos como la magia.

Tiene como característica fundamental, como ya lo habíamos mencionado, que se transmite de manera oral, y aunque muchas se originan de esta forma y continúan siendo contadas de generación en generación de manera oral, otras pasan a ser escritas después de un tiempo, sin embargo su origen fue igual de forma oral.

Una característica que comparte con el mito es que en cierta manera tiene el deber de fundamentar y dar a conocer de manera llamativa, ciertos aspectos de una determinada

comunidad o región, volviéndose así la leyenda parte del folclore de cierta cultura. Algo así podría ser dar explicación al origen de cierto lugar, su nombre o a alguna costumbre que realmente exista, pero siendo mezclada con un hecho fantástico.

Se llama “contaminación de la leyenda” cuando en una leyenda aparecen elementos de otras y



Cartel de la película *La Leyenda de las momias de Guanajuato*.

esto sucede porque las leyendas están basadas en un evento real y puede que sea tan amplio que por algún error de malinterpretación puedan confundirse ciertas partes de una leyenda con alguna otra.

3.3 Clasificación de la leyenda

Pueden clasificarse de dos maneras, por su temática o su origen.

Temáticas:

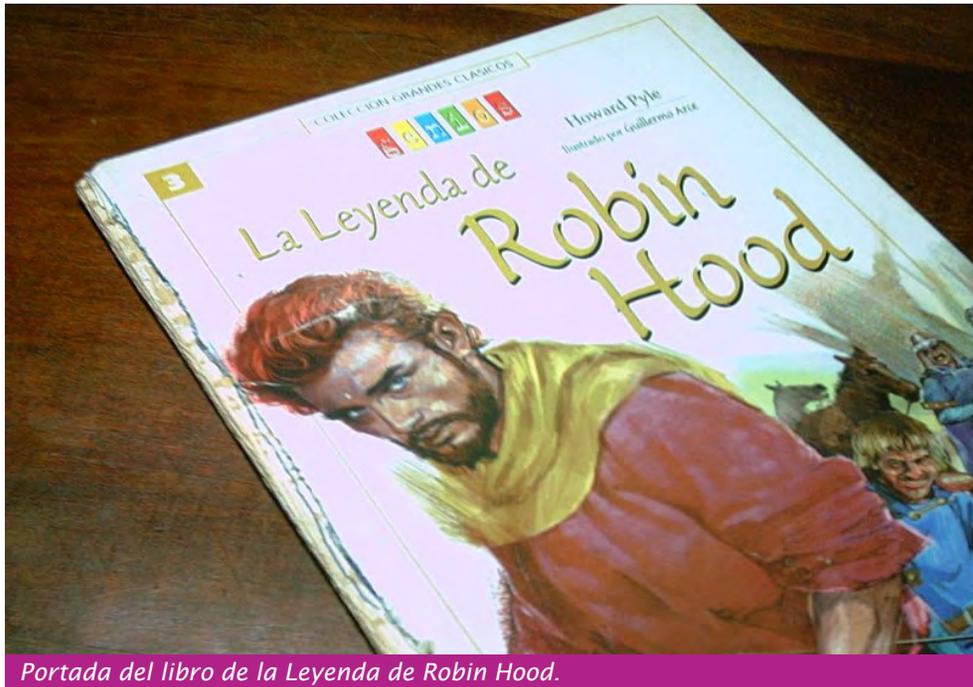
1. **Leyendas Etológicas:** hablan acerca del origen de los elementos de la naturaleza, como los ríos, montañas y lagos.
2. **Leyendas Escatológicas:** tratan de las creencias y doctrinas de la vida de después de la muerte.
3. **Leyendas Religiosas:** sobre la historia de los santos, los justos, los pecadores y pactos con el diablo.

Origen:

1. **Leyendas Urbanas:** son las que corresponden al folclore contemporáneo y se transmiten de manera oral.
2. **Leyendas Rurales:** son relatos que hablan temas de campo, ya que su contenido no tiene relación con lo urbano.
3. **Leyendas Locales:** las pertenecientes a un municipio, condado o provincia.

También pueden ser clasificadas en más de una categoría ya que podría tratar varios temas.

Quizá una de las leyendas más famosas a nivel mundial, sea la de Robin Hood, del folclore inglés. Dicen las historias que Robin Hood vivió en los bosques de Sherwood, en la época de Juan Sin Tierra, donde robaba a los más ricos para repartirlo entre los pobres. Los historiadores encontraron a varias personas llamadas de manera similar, pero nunca se pudo demostrar la verdadera existencia de dicho personaje.



Portada del libro de la Leyenda de Robin Hood.

Hemos explicado lo que conforma una leyenda podemos saber la importancia que tiene conocer las que pertenecen a Michoacán, para así mismo no olvidarlas y que esos rasgos importantes de nuestra cultura se conozcan aún más y perduren a través de los años.

Para ello se tendrá que aprender acerca del diseño, su historia y sus áreas, para saber cuál será el

medio más adecuado, así como las herramientas que nos ayudarán en el desarrollo de este proyecto.



Ilustración de la leyenda del Callejón del beso.

CAPÍTULO 4

Breve historia del Diseño y su teoría

El diseño forma parte importante de nuestra vida y por eso trataremos en este capítulo acerca de él; veremos desde su origen hasta nuestra actualidad y mencionaremos las diferentes áreas y herramientas que componen el diseño para en base a esto decidir cuál será la manera más adecuada para desarrollar y transmitir este proyecto hacia nuestro público.



Pintura rupestre de las cuevas de Altamira España.

4.1 Origen e historia

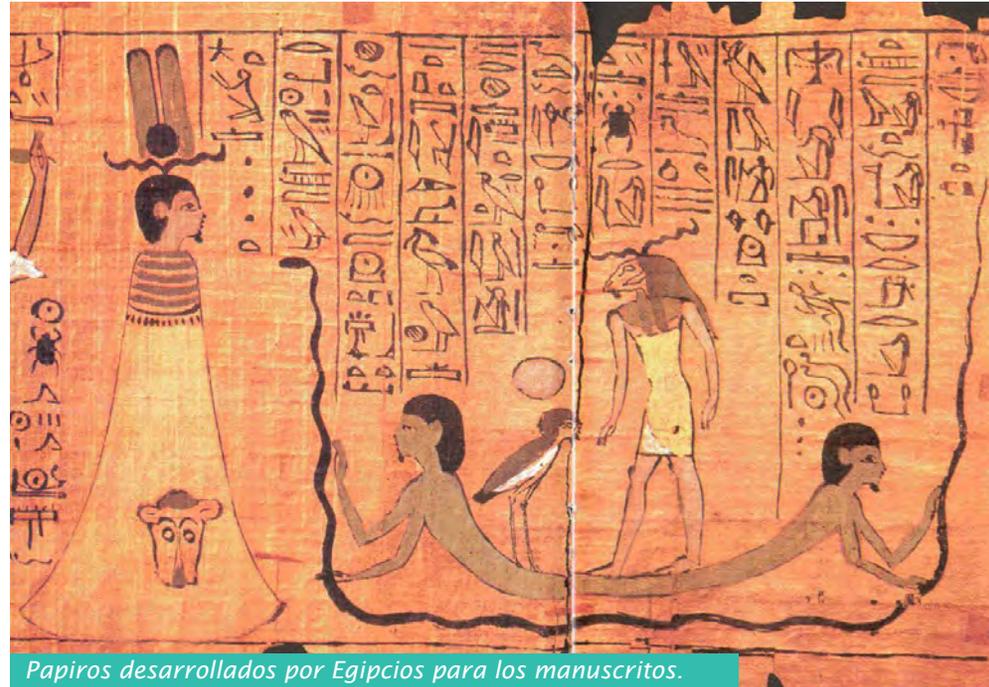


Se puede decir que los primeros inicios de la comunicación visual fueron las pinturas en cavernas, pigmentos mezclados con grasa, los pueblos primitivos de África y Europa fueron de los primeros en dejar pinturas en las cavernas, y no podemos decir que sería arte, porque la razón de estas pinturas fueron de supervivencia y con propósitos prácticos.

Las figuras que están pintadas en las cuevas son pictografías, que Philip B. Meggs describe en su libro

Historia del Diseño Gráfico como “pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas”. Estas pictografías antiguas se desarrollaron de dos maneras distintas a través del tiempo. La primera fue el arte pictórico, que lograba registrar los acontecimientos del mundo conforme pasaban los siglos de manera exacta. Y la segunda fue la escritura, en la que las imágenes se convirtieron en los símbolos del lenguaje hablado.

Un desarrollo importante hecho por egipcios fue la elaboración del papiro, donde se escribían los manuscritos. También fueron



Papiros desarrollados por Egipcios para los manuscritos.



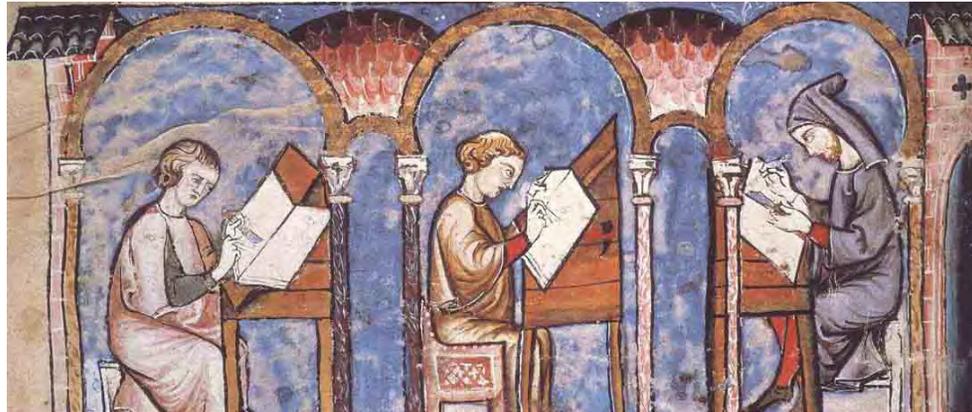
Ejemplo de caligrafía.

los primeros en combinar las palabras con los dibujos, donde por este medio se reforzaba lo que se quería transmitir.

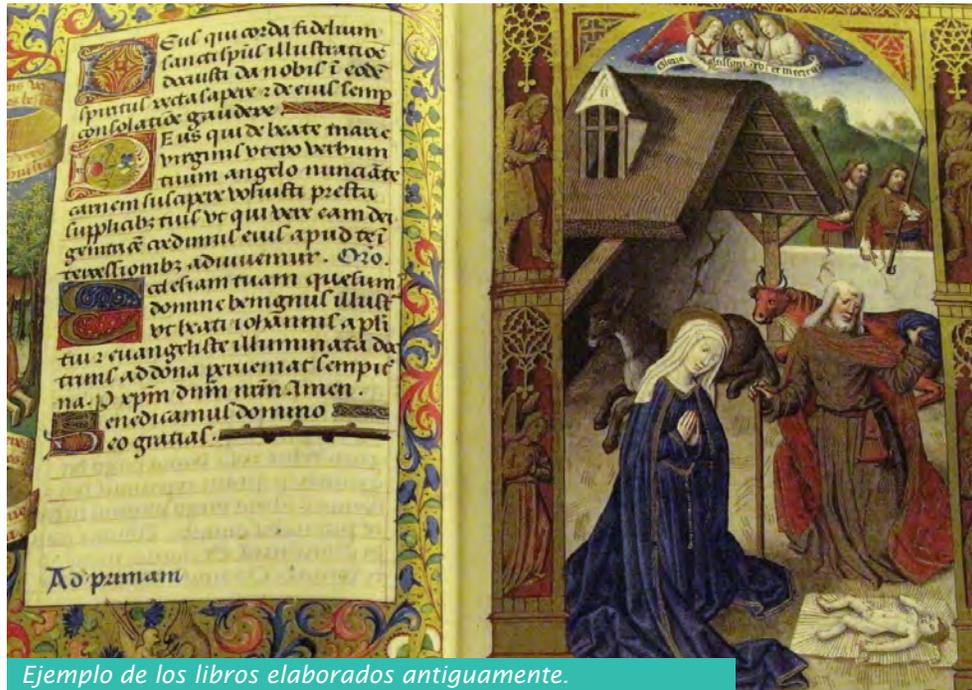
Durante la edad media la elaboración de libros tuvo una gran importancia, estos eran los libros iluminados, libros religiosos en su mayoría con gran significado, que usaban un decorado gráfico e ilustrativo para reforzar los textos

que acompañaban. La mayoría de estos libros se elaboraban en el scriptorium monástico o también llamado salón para escribir. En este lugar había un gran número de personas trabajando en la elaboración de los libros, entre ellos están los *scrittori*, eran los editores y directores de arte, eran responsables del diseño y producción. Los *copisti* eran los encargados de escribir a pluma el contenido de los libros, ya que su manera de reproducción era a mano. Y estaba el iluminador o ilustrador, que era el responsable de la decoración, ornamentos y las imágenes que estarían como apoyo al texto.

Después viene la elaboración de un alfabeto más ordenado llamado "carolingia minúscula". Donde se combinan la escritura cursiva romana con el nuevo estilo celta. Fue llamado de esta manera porque se desarrolló por encargo de Carlomagno ya que en esa época se tenían problemas de calidad en la elaboración de los libros y se entendían muy poco. Surgió como manera de unificar la escritura.



Scrittori, copisti e ilustrador realizando su trabajo en el Scriptorium monástico.



Ejemplo de los libros elaborados antiguamente.

abcdefghijklmn
opqrrstuvwxyz
1234567890

Carolingia Minúscula.

Este alfabeto fue el precursor del alfabeto actual de caja baja.

Con el tiempo surgió la Tipografía, que es considerado el avance más importante después de la escritura, y está constituida por las piezas de metal independientes con letras encima. El surgimiento de una clase media culta creaba una gran demanda en los libros, así que este medio de impresión tipográfica logró una producción más económica de la comunicación visual. Johann Gensfleisch zum Gutenberg, fue el desarrollador de esta imprenta, donde después de mucho tiempo e intentos logro

resolver la manera de crear alrededor de 50 mil piezas de tipos, para así poder elaborar una página completa.

Durero fue un gran artista gráfico y pintor de Europa, que se conoce por realizar el El Apocalipsis, con 15 ilustraciones dentro del libro, entre otros trabajos. Se caracterizó por un trabajo inigualable, dando fuerza, volumen, luz y sombra con su trazo, creando texturas y superficies.

Años después surgió la fotografía, durante la revolución industrial, un invento que se aplicó a trabajos gráficos.



Tipos móviles de imprenta.



Biblia impresa por Gutenberg.

1515
 Von Dürer ist ein Mann mit einem Rindhorn gezeichnet. Das nennt man ein Rindhorn. Und ist ein Rindhorn ein Tier? Das nennt man ein Rindhorn. Und ist ein Rindhorn ein Tier? Das nennt man ein Rindhorn. Und ist ein Rindhorn ein Tier? Das nennt man ein Rindhorn.



Ilustración de Dürero.

Fue hasta 1922 cuando William Addison Dwiggins dio el término de Diseño Gráfico, dentro del cual se han presentado diversos movimientos que fortalecieron las bases del diseño, uno de los movimientos fue el Artes y Oficios, fundado por William Morris. Otro movimiento que aportó al diseño fue el Art Nouveau con su estilo característico de curvas y ornamentos estilizados.



William Addison Dwiggins

La influencia más importante del Diseño Gráfico fue la Escuela Bauhaus de Arte y Diseño, creada por el arquitecto, diseñador y maestro Walter Gropius, en Weimar Alemania, donde impartió los conocimientos fundamentales del Diseño del siglo XX. Con la llegada de los nazis la escuela se trasladó a Estados Unidos donde obtuvo gran aceptación. Los movimientos artísticos que surgieron después ayudaron



Ilustración Art Nouveau.



Escuela Bauhaus en Alemania.

a mejorar las bases del diseño, como el Art Déco, del que tomó las formas estilizadas, también el Expresionismo Abstracto y el Arte Popular que con el tiempo se fue para abajo y surgió el minimalismo y lo abstracto que se volvieron relevantes en los ochentas.

Para los noventas la sociedad se percató de la importancia que tiene el Diseño Gráfico, ya sea para una empresa grande o pequeña, producto o servicio, así que surgió una necesidad de la publicidad para la promoción de estos productos.



4.2 Áreas del diseño

Diseño de Imagen Corporativa

La imagen corporativa es como se percibe o identifica a cierta empresa y también la manera en la que se promociona. Juega una parte muy importante demostrando como es la organización de una empresa, ayudando en la realización de una estructura corporativa clara y busca proyectar de manera visual una idea definida de lo que representa la empresa, por ejemplo, si lo que vende es un producto caro

o barato, debe representar con claridad el tipo de compañía.

Diseño de Envase y Embalaje

El diseño de envase va más dentro del diseño industrial, pero el diseñador gráfico también puede aportar en esta área en lo visual del producto y al mismo tiempo el diseño estructural. La mayoría de los productos necesitan un envase



Imagen corporativa en varias aplicaciones.



que tenga la forma adecuada para poder ser transportado, vendido y manejado con mucha facilidad. Pero no solo la forma es importante, actualmente el diseño gráfico del envase tiene gran impacto, ya que él mismo se convierte en su propia manera de comunicarse.

Diseño Publicitario

Está enfocado a la promoción de productos o servicios que brinda alguna empresa, con algunas características esenciales como la fácil y rápida comprensión del mensaje, donde no se permita perder de vista lo importante.

Antes en la publicidad se dedicaba solo a describir el producto y el precio, haciendo de esto que la competencia hiciera lo mismo, sin dar ventaja a ninguno de los productos, pero otro aspecto importante que se desarrolló, es el estilo, que actualmente se ha vuelto un factor decisivo a la hora de comprar, un estilo en la publicidad hace que los productos tengan ventaja sobre otros.



Ejemplo de Envase y embalaje.



Ejemplo de publicidad creativa.

Diseño Editorial

Ésta área está enfocada al diseño, composición y maquetación de los textos, títulos, pies de foto, fotografías, folios y blancos de una manera que genere un interés en el lector para conocer más sobre el tema. Algunas de las aplicaciones del diseño editorial son revistas, libros, periódicos, folletos, etc.

Señalización

El diseñador se encarga de elaborar un sistema de comunicación visual sintetizado en símbolos y señales



Retícula para composición de diseño editorial.

Las comillas

Podemos usar comillas ("") y diéresis (¨) con una intención de las reglas y prioridades de la mecanografía. No tienen costo, más que una complejidad técnica, y existen de una función tipográfica específica. A pesar de que se usan habitualmente, hay que utilizarlas con cuidado. En primer lugar, no todas las comillas son iguales. En segundo lugar, no todas las comillas se usan de la misma manera. En tercer lugar, no todas las comillas se usan en el mismo idioma. En cuarto lugar, no todas las comillas se usan en el mismo contexto. En quinto lugar, no todas las comillas se usan en el mismo tipo de texto. En sexto lugar, no todas las comillas se usan en el mismo idioma. En séptimo lugar, no todas las comillas se usan en el mismo contexto. En octavo lugar, no todas las comillas se usan en el mismo idioma. En noveno lugar, no todas las comillas se usan en el mismo contexto. En décimo lugar, no todas las comillas se usan en el mismo idioma.

Las comillas mecanográficas no deben utilizarse para contener citas porque para eso están los tipos gráficos, mucho más adecuados, dígase con firmeza.



Ana confesó: «Me dijo: 'Tengo mucho miedo'».

Como las palabras silenciosas, así lo son las palabras escritas. Ana confesó que le dijo a su hijo: «Tengo mucho miedo». La frase es una declaración de amor y protección. Ana confesó que le dijo a su hijo: «Tengo mucho miedo». La frase es una declaración de amor y protección. Ana confesó que le dijo a su hijo: «Tengo mucho miedo». La frase es una declaración de amor y protección.

Como las palabras silenciosas, así lo son las palabras escritas. Ana confesó que le dijo a su hijo: «Tengo mucho miedo». La frase es una declaración de amor y protección. Ana confesó que le dijo a su hijo: «Tengo mucho miedo». La frase es una declaración de amor y protección. Ana confesó que le dijo a su hijo: «Tengo mucho miedo». La frase es una declaración de amor y protección.



que tiene por objetivo dirigir, identificar, orientar, promover, informar, advertir, prohibir entre otras cosas, a las personas dentro de un espacio definido. Este medio debe ser de fácil comprensión y de un único significado para todo el público.

Multimedia

En esta área se encuentra la televisión, el cine y la computadora que son de los canales de comunicación más usados de la publicidad, donde el diseñador se desempeña realizando diferentes tipos de cortos animados para los varios



Estilizaciones para sistema señalético.



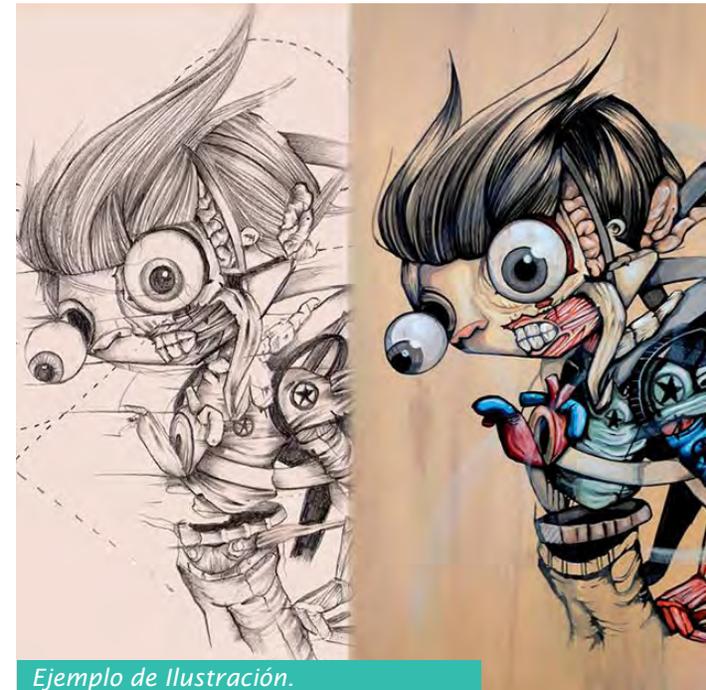
Trabajo en Software para videos.

tipos de contenido visual como los inicios de películas, programas de televisión, páginas web, entre otras cosas.

4.3 Herramientas del diseño

Ilustración

Es el dibujo de las formas y figuras que generan composiciones de imágenes para transmitir una información más completa. Necesita que el diseñador tenga conocimiento



Ejemplo de Ilustración.



Ilustración Venado de colores, Autor: Juan Carlos González

de varios elementos que le den la experiencia necesaria para expresar de manera visual cualquier idea nuestra o de alguien más.

Desde tiempos muy antiguos, la ilustración ha estado presente en libro y manuscritos, desde pergaminos, siguiendo en la época medieval con los libros iluminados, hasta ahora, todos sirviendo como herramienta útil al momento de reforzar una idea.

Algunas técnicas de ilustración son: Acuarela, gouache, tempera, lápiz de color, plumilla, plumon, grafito, digital, etc.

Fotografía

Es una técnica para conseguir imágenes estáticas que duren, estas imágenes son plasmadas en un medio sensible a la luz, en el caso de la fotografía análoga se requiere de una “película sensible” y para la fotografía digital, se utilizan sensores CCD, CMOS y memorias digitales.

La fotografía nos muestra de una manera más real y viva el concepto e idea que queremos comunicar, no solo nos está presentando un realismo en la imagen, sino que además logra imágenes surrealistas.



no solo se limita a la creación de personajes, también se relaciona con los trabajos multimedia, ya que las ideas no simplemente son pasadas al papel, se ha logrado la visualización en los monitores, quitando los límites que tienen los medios impresos.

4.4 Diseño Editorial

Como se mencionó está enfocado a la composición de diversas publicaciones a través de varias herramientas con las que se le da forma a un conjunto de elementos que se describirán a continuación.

Caja tipográfica

Es el espacio donde se coloca la tipografía en una publicación. Esta es colocada una vez que el diseñador conoce completamente la información gráfica y textual, para poder dar una imagen previa sobre el aspecto que tendrá una vez colocado el texto.



Bocetos para el proceso de una animación.



Animación Stop Motion del cortometraje Violeta, La Pescadora del Mar Muerto.

Columnas

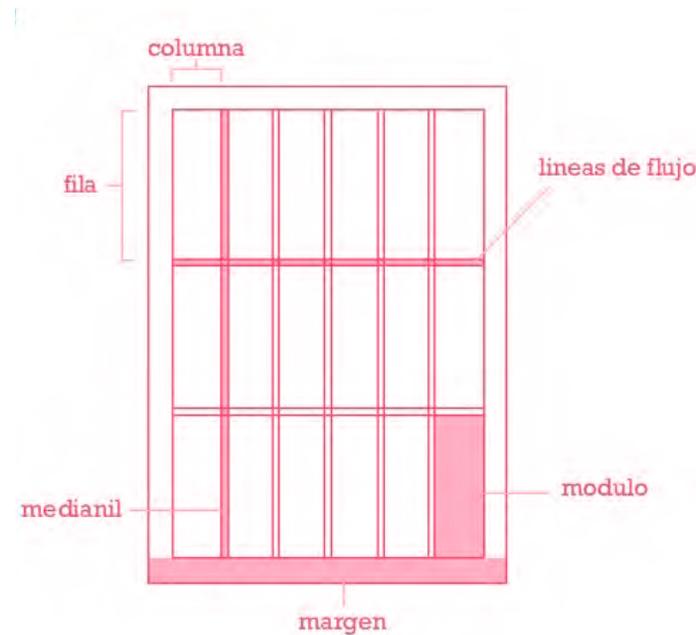
Existen diferentes tipos de retículas a partir del número de columnas, desde dos con la opción de dividir las a cuatro generando diseños formales, informales, elegantes y dinámicos. También existen las de 3 columnas con posibilidad de 6 que son más utilizadas en revistas y pueden resultar más interesantes.

Medianiles

Es el espacio que divide a una columna de otra y debe de ser proporcional al número de columnas dentro de la publicación.

Blancos

Se conoce como blancos al espacio que rodea a la caja tipográfica y que no tiene nada de información ni de imágenes. Estos espacios pueden generar una sensación estética positiva si son tratados correctamente.



Partes de una página con Diseño Editorial.

Capitulares

Usualmente están separadas de la caja tipográfica por su forma, posición y diversos elementos, así funcionan como indicadores para el lector o elementos decorativos.

Pies de foto

Es el texto de las fotografías e imágenes que contiene su descripción y datos del autor, se pueden encontrar a un lado, en la parte superior o debajo de ellas.

En la gráfica aborigen se presenta una unión indivisible entre el hombre y su medio ambiente como parte de la armonía universal. Todos y todo está formado por elementos químicos del mismo conjunto y sujeto a las leyes naturales que regulan fecundidad, nacimiento y muerte. El hombre de los antiguos pueblos americanos en su incipiente evolución sintió la necesidad de explicar los fenómenos naturales cuyas verdaderas causas ignoraba, por consiguiente los consideraba recompensas o castigos según se producían a su favor o en su contra. Un acontecimiento ventajoso, como la lluvia en época de sequía, bien podía ser la recompensa por una buena conducta o ser el fruto de la veneración e invocación de las fuerzas naturales en

Pies de página

Son pequeñas descripciones del tema de la página como especificaciones, indicaciones, referencias, etc.

Folios

Es el número de la página. Usualmente se encuentra alineado con el texto.

Elementos decorativos

Su función es resaltar ciertos datos, separar elementos, hacer énfasis en información para generar en la composición una unidad visual.

Libro

Es una obra de un solo volumen de más de 49 hojas, puede ser impresa o manuscrita, sin embargo no periódica. El historiador francés Lucien Febvre describe al libro como una obra que “ensambla de

forma permanente los trabajos de los espíritus creativos más sublimes de todos los campos, creando nuevos hábitos de pensamiento no solo en el reducido círculo de ilustrados, sino también en la vida intelectual de todos aquellos que utilizan su mente”.

Los tipos de libros están relacionados a su contenido, como puede ser: analectas, anónimo, autobiografía, biografía, catálogo, diccionario, edición, apócrifa, clandestina, bilingüe, conmemorativa, económica, ilustrada, enciclopedia, ensayo, libreto, libro de arte, de cuentos, manual, novela, tesis, etc.

El libro tiene principalmente 4 partes que lo conforman que son: exteriores, pliego de principios, cuerpo de la obra o textos y finales.

4.5 Multimedia

Es una combinación de diferentes medios físicos o digitales que nos permiten presentar y comunicar información. De ahí el nombre multimedios.

Los medios pueden ser variados desde textos y gráficos, hasta sonidos, movimiento (animación) y video, que gracias a la computadora y los medios electrónicos llegan a nosotros.

La multimedia se enfoca directamente en los sentidos de la persona, estimulando ojos, oído y en ocasiones el tacto, dependiendo el tipo de trabajo que se realice.

Se debe poder hacer que cada elemento haga el movimiento necesario en el tiempo necesario y además se requiere tener conocimientos acerca de como utilizar las herramientas, en este caso el software para realizar el trabajo. Un proyecto multimedia puede verse a través de un escenario,



El uso de software específico es importante para crear contenido multimedia.

proyectarse, transmitirse, o reproducirse en un dispositivo por medio de un reproductor. Puede ser en vivo o grabada y usar tecnologías tanto analógicas como digitales. De manera digital, mientras esté en línea puede descargarse o transmitirse.

La multimedia puede ser usada en múltiples áreas como el arte,

la educación, el entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocios y hasta la investigación científica, entre otras.

Como en cualquier proceso de comunicación, hay ciertos pasos que deben seguirse al momento de querer elaborar un mensaje:

Definir el mensaje clave: Establecer que es lo que se quiere transmitir de acuerdo al público al que va dirigido.

Conocer al público: En esta parte se debe analizar al público meta para saber sus gustos y de que manera se llegará a ellos para que haya una respuesta al mensaje.

Desarrollo o guión: Es el momento del desarrollo de funcionalidades y de definir las herramientas con las que se elaborará el proyecto.

Creación de un prototipo: Se crea un prototipo que sirve como prueba para el cliente, el lo ve e interactúa con el.

Creación del producto: Una vez probado el prototipo se redefine para eliminar o mejorar algún elemento que lo requiera y se crea el producto definitivo.

Tipos de Multimedia

Pueden ser clasificados de acuerdo al tipo de información que transmitan o al medio por el cual sean enviada esa información.

A) Multimedia educativa:

Son los materiales didácticos que orientan y regulan el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, hacen uso de texto, colores, gráficas, animaciones, video y sonido en una sola combinación.

Desde materiales directivos formativos que exponen información y generan preguntas y ejercicios a los alumnos hasta programas de tutoriales.

B) Multimedia publicitaria:

Consiste en el uso de múltiples medios para una campaña publicitaria.



Las compañías están optando por dar un enfoque publicitario multimedia para mejorar la atención de sus anunciantes, generar más ingresos y generar una ventaja respecto a la competencia. Básicamente la multimedia publicitaria es un cortometraje animado que se compone de imágenes, videos, fotografía, texto, locución y sonido, que recopila información de la empresa o producto que se quiera dar a conocer.

C) Multimedia comercial:

Nos proporciona información a través de diferentes medios con el propósito de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un producto o servicio. Nos da las características del producto así como su costo haciendo uso de imágenes, texto, video, etc. de una manera muy creativa y llamativa

D) Multimedia informativa:

Es la que nos brinda información y puede estar representada en me-

dios visuales como audiovisuales, tal es el caso de noticias, prensa, la televisión, paginas web, etc.

Cuando una presentación, documento o programa combina de manera correcta los medios, logra mejorar notablemente la atención, comprensión y el aprendizaje del mensaje, esto debido a que se acerca más a la manera habitual en la que nos comunicamos los seres humanos, cuando hacemos uso de varios sentidos para comprender e informarnos sobre cierto objeto o tema.

Conocemos los orígenes del diseño y como se fue desarrollando con el paso del tiempo hasta convertirse en una disciplina importante que desarrolla procedimientos y técnicas para generar mensajes visuales creativos que impacten en la sociedad.

A continuación realizaremos un análisis de proyectos con problemáticas similares o que su propuesta de solución es similar a la que se planea usar, abarcando desde trabajos locales hasta internacionales.



CAPÍTULO 5

¿Qué se ha hecho?

¿Qué se ha hecho?

Este capítulo nos muestra las diferentes maneras de como se ha resuelto en diferentes lugares u ocasiones una problemática y objetivo similar al planteado. Son ser ejemplos locales, nacionales e internacionales, el análisis de estos trabajos nos servirá para saber qué elementos fueron más impactantes para aprovecharlos y cuales no tuvieron ningún efecto para evitarlos. A continuación expondremos los ejemplos junto con un análisis en el que se describe cada elemento usado en ese trabajo.

Michoacán a través de sus leyendas, Uruapan, Michoacán, 1976

Descripción:

Es un libro escrito por el Prof. Francisco Hurtado Mendoza en el que se recolectan varias leyendas del estado de Michoacán, con ilustraciones del pintor Gaspar Castro Arellano y Fernando Espinosa V.

Tiene 210 páginas, fue impreso en blanco y negro con la portada a color, mide aproximadamente 20x12cm encuadernado.

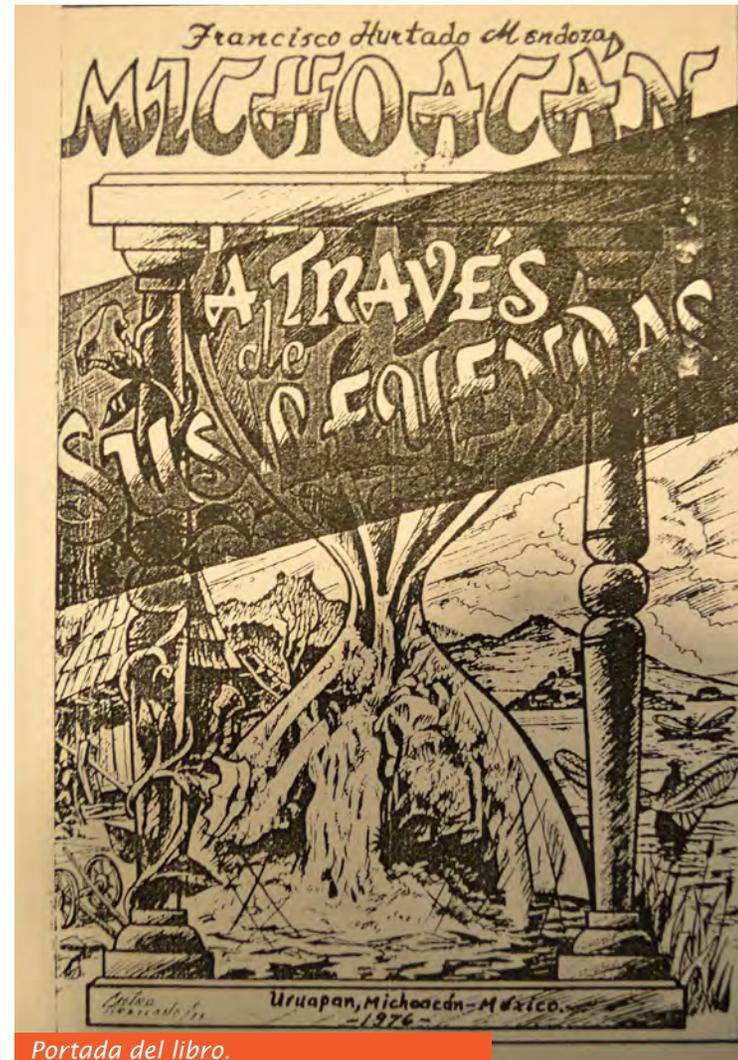
En la portada tiene una ilustración a color y al interior cuenta con una imagen por leyenda.

Colección de leyendas Purépechas, de las que son menos conocidas para mostrar al lector, los michoacanos, el valor de las tradiciones de nuestros antepasados

Análisis:

Conceptual: el libro nos transmite la sensación de que son relatos de una época mas antigua, las ilustraciones de la portada y los interiores representan un estilo mas tradicional e anticuado, puede ser intencional o quizá era el estilo del pintor.

Expresivo: el estilo es simple, limpio, antiguo, las



Portada del libro.

ilustraciones tienen un estilo anticuado, puede que haya sido intencional o no, pero eso lo hace poco atractivo, la tipografía serif expresa un estilo clásico.

Icónico: las ilustraciones en blanco y negro son como una especie de collage donde se combinan diferentes elementos y paisajes de las leyendas, como la vegetación del lugar, mostrando también lagos y ríos, los personajes son ilustrados la mayoría solo del rostro y de perfil.

Tipográfico: el título del libro está escrito con caligrafía, en el interior hay diferentes tipografías. La de los títulos tiene un estilo gótico; la de la dedicatoria, esta más acercada a un estilo de cursiva y el texto de las leyendas es una tipografía serif como si hubiese sido transcrito en máquina de escribir.

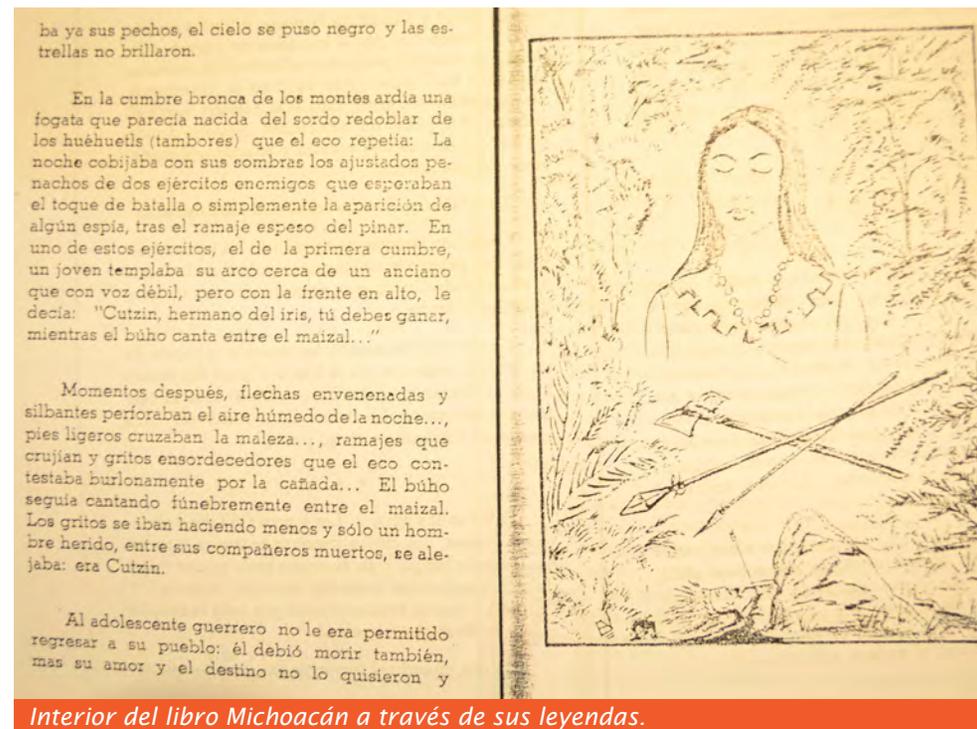
Cromático: la portada es la única parte del libro que tiene color, todo su contenido es en blanco y negro. La portada utiliza una combinación de colores que hace notar que el

libro es viejo y a su vez lo hace verse poco interesante.

Técnicas y materiales: fue impreso en papel bond y las imágenes fueron hechas a mano.

Aciertos y fallas: de sus principales fallas esta en el estilo que utiliza para la portada y las ilustraciones interiores, son poco atractivas, si

generan la idea de que las leyendas son de hace mucho tiempo y por el mismo motivo sus ilustraciones lo reflejan, pero no necesariamente tiene que ser así.



Tesis “Uruapan leyendas ilustradas”, Uruapan Michoacán, 1995

Descripción:

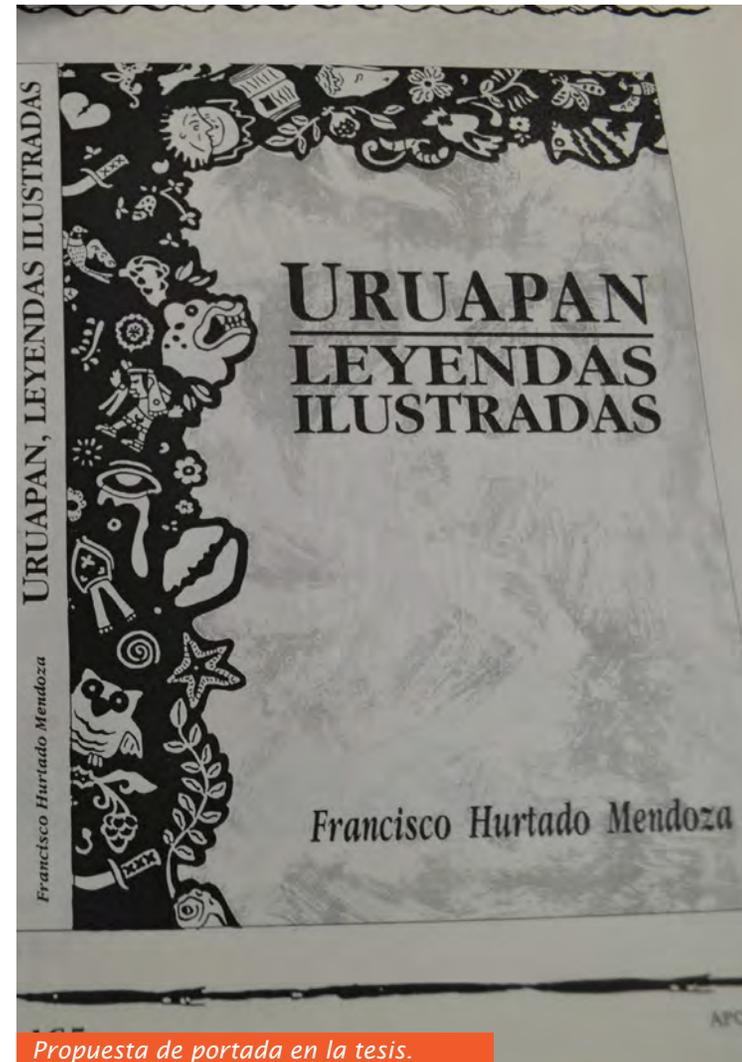
Es una tesis escrita por Carlos Fernando Huerta García para obtener el título de Licenciado en Diseño gráfico, donde recolecta varios relatos del escritor y profesor Francisco Hurtado con el fin de crear un libro de leyendas ilustradas sobre la ciudad de Uruapan.

Tiene 84 páginas y sus medidas son de 14x20.25cm, con ilustraciones en blanco y negro, aproximadamente de 6 a 4 imágenes por leyenda. Usa un marco en las páginas compuesto por diferentes elementos que hacen suponer que son purépechas.

Análisis:

Conceptual: en la solución gráfica que se propone, el libro intenta comunicar por medio de las ilustraciones tradición y cultura.

Expresivo: tiene un estilo muy simple y anticuado, haciéndolo muy poco atractivo para la época actual, por su falta de impacto y modernidad.



Icónico: las imágenes son en blanco y negro mostrando escenas de las leyendas o a los personajes, se ilustran rostros, cuerpos completos, manos y algunos paisajes. Usa acetatos y pincel como técnica de ilustración.

Tipográfico: se utilizó la familia tipográfica Caslon antiqua médium para los textos y títulos con lo que logra darle un sentido tradicional.

Cromático: todo el libro esta resuelto a una tinta, sin ningún contraste que logré un gran impacto en el lector.

Técnicas y materiales: para las ilustraciones usó acetatos y pincel, el libro se imprimió sobre papel couché.

Aciertos y fallas: creo que no acertó en la calidad de las imágenes, para ser leyendas ilustradas le faltó más impacto, usar la técnica de grabado da la sensación de que relata leyendas antiguas, pero no es necesario.



Interior de la tesis Uruapan leyendas ilustradas.

Tesis “Diseño del libro ilustrado para niños, sobre la fundación de Uruapan”

Descripción:

Tesis escrita por Anabelle Arrollo Mercado para dar a conocer la historia sobre la fundación de Uruapan usando ilustraciones como apoyo.

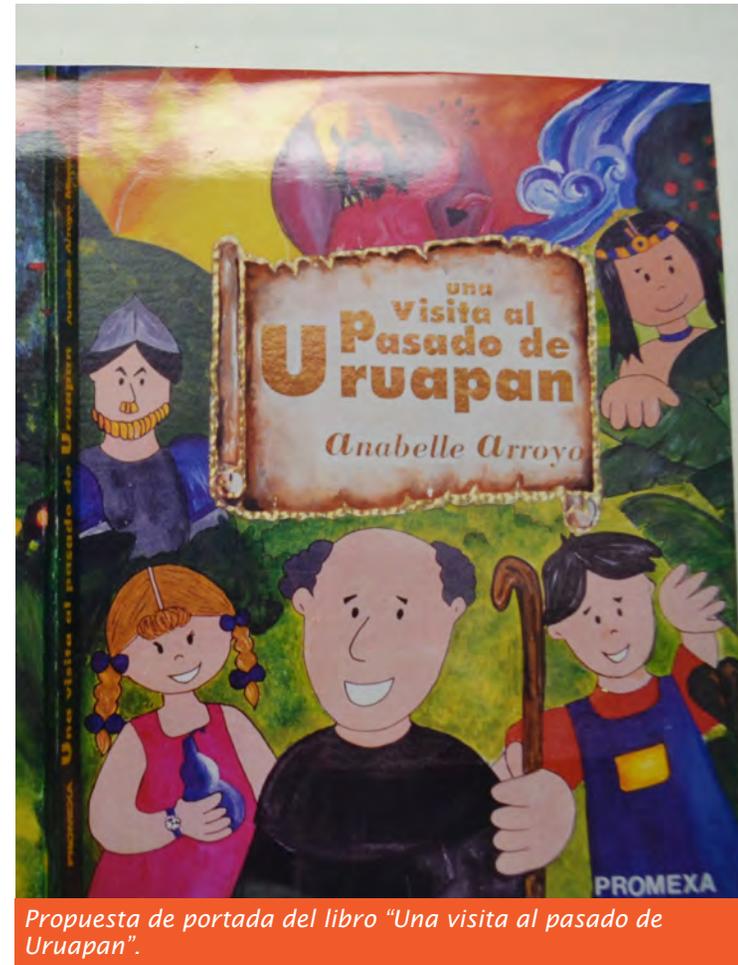
Es un libro a color de 23.8x30.4cm con 36 páginas, utiliza estas medidas porque a los niños se les facilita más por el tamaño. Las imágenes abarcan toda la página dejando un espacio donde colocar el texto.

Análisis:

Conceptual: el libro si transmite la idea de que es para un público infantil y que es divertido, por los colores y el estilo de ilustración.

Expresivo: el estilo es llamativo e infantil por la gama tonal que utiliza y creo que intenta dar la sensación de antiguo por los rayones del estilo de los dibujos.

Icónico: ilustraciones a color que muestran partes representativas de la fundación de Uruapan, usa personajes, fondos de paisajes y elementos como casa, árboles y ríos.



Propuesta de portada del libro “Una visita al pasado de Uruapan”.

Tipográfico: la tipografía que usó fue la Lucida Sans Unicode para los textos, en algunas páginas utilizó columnas pero en la mayoría el texto fue colocado abarcando varias columnas seguidas. El tipo sans serif utilizado para mejor lectura del público. La tipografía del título es Futura XBLK.

Cromático: todo el libro es a color, son colores muy llamativos, mayormente usados el rojo, verde, amarillo y azul.

Técnicas y materiales: impreso sobre papel couché para mayor impacto, la técnica para las ilustraciones fue acrílico sobre fabriano.

Aciertos y fallas: de los aciertos están los colores utilizados para llamar la atención. De sus fallas están el estilo que maneja para los dibujos, son muy deficientes aún a pesar de que son para niños. La saturación del texto, creo que es mucho para la manera en que se acomodó, no se separó en columnas y eso crea confusión al momento de leerlo.



Páginas interiores.

Leyendas de Guanajuato, Guanajuato

Descripción:

Libro de leyendas populares de Guanajuato ilustradas por MLeal, con 90 páginas, impreso a color empastado.

En la portada esta una ilustración de un sitio de Guanajuato sobre un fondo rojo, mide 22x16cm, tiene 42 leyendas y cada una tiene su propia imagen en acuarela.

Análisis:

Conceptual: el libro transmite la idea de que son leyendas antiguas, sus ilustraciones lo hacen lucir como un libro tradicional y poco atractivo.

Expresivo: es un estilo simple, con las leyendas en una página y la ilustración en otra, la portada es sencilla y con un estilo clásico.

Icónico: las imágenes son en selección de color, también la portada, se representan en los dibujos escenas de la leyenda correspondiente, generalmente la parte más importante, se muestran cuerpos enteros y acercamiento a los rostros.



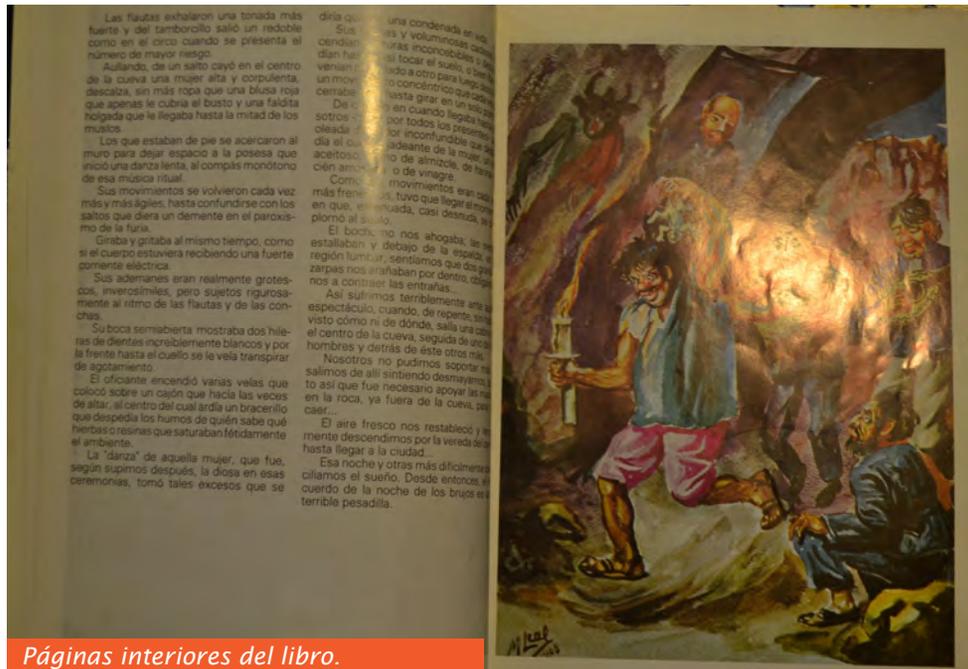
Portada del libro.

Tipográfico: se aplicó caligrafía para el título en la portada, y en la parte interior una tipografía sans serif para los textos de las leyendas y serif para los títulos de ellas. El texto se dividió en 2 columnas justificado.

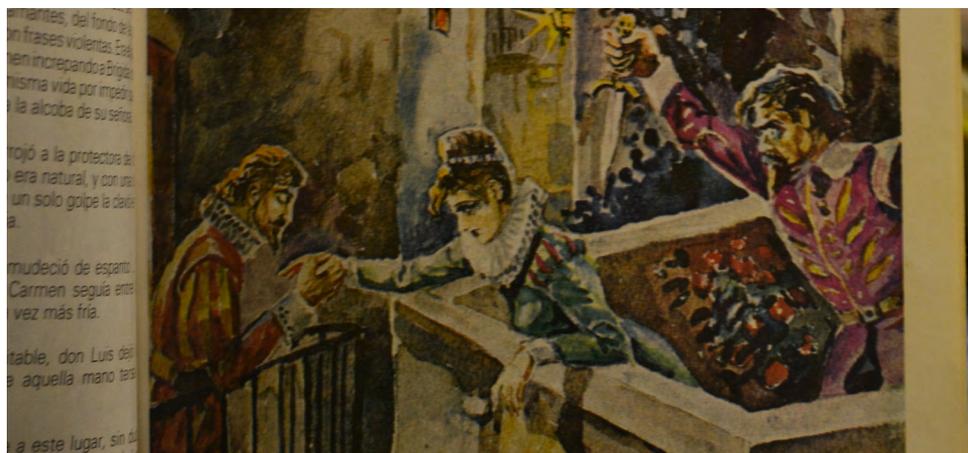
Cromático: todo el libro es a color, la portada es roja con una ilustración central, las ilustraciones al ser de acuarela tienen un tono opaco.

Técnicas y materiales: está impreso en papel couche que le dan un acabado brillante, las ilustraciones fueron hechas en acuarela.

Aciertos y fallas: creo que a las ilustraciones les faltó más impacto por tener unos tonos muy opacos, el acomodo del texto es muy simple, no deja espacios en blanco y se ve muy saturado.



Páginas interiores del libro.



Michoacán, Leyendas del imperio”, Morelia, Michoacán, 1988

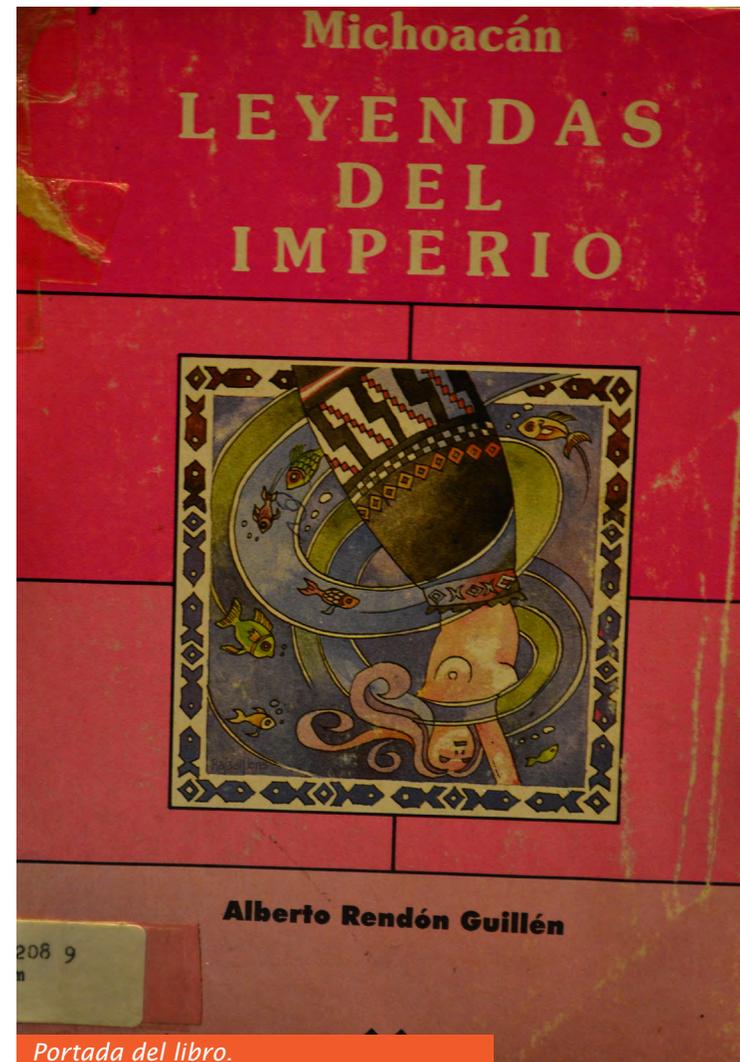
Descripción:

Libro escrito por Alberto Rendón Guillén y publicado por el Instituto Michoacano de Cultura con la intención de dar a conocer un poco de las leyendas de Michoacán. La ilustración de portada fue hecha por Rafael Flores y las internas por Gerardo P. Lozada.

Cuenta con 92 páginas impresas en blanco y negro, tiene medidas de 13.5x21cm empastado impreso sobre papel bond. La portada tiene diferentes tonos de rosa con una imagen al centro, en el interior tiene 9 leyendas con una pequeña ilustración al principio de cada una.

Análisis:

Conceptual: el libro trata de comunicar algo tradicional por medio de la ilustración de la portada, pero sus colores transmiten la idea que son textos para niños, sus gráficos en blanco y negro lo hace elegante pero su composición lo hace ver un libro muy rígido y aburrido.



Portada del libro.

Expresivo: tiene un estilo simple, con mucho texto en las leyendas, las imágenes son de un estilo real.

Icónico: usa ilustraciones en blanco y negro, con un tamaño bastante reducido al inicio de las leyendas, muestran rostros de perfil, cuerpos completos. Representan partes de las leyendas.

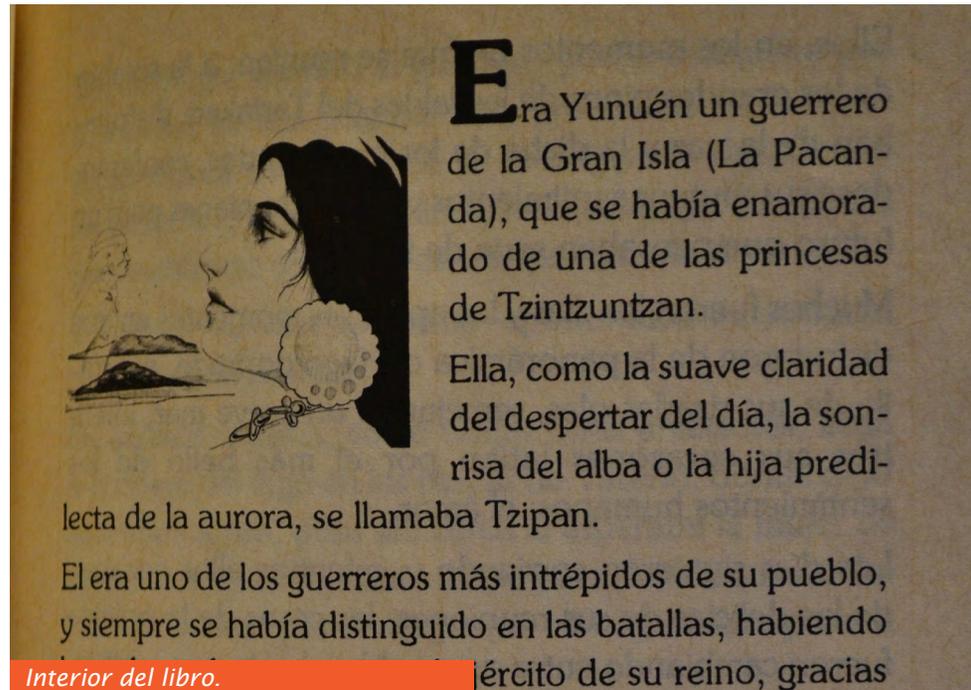
Tipográfico: se utilizó una familia serif para el texto y los títulos para reforzar la idea de que son leyendas antiguas.

Cromático: la portada es de color rosa para llamar la atención pero no creo que tenga relación con el tema que está hablando, contrasta el texto del título que es de color blanco. Los interiores son en blanco y negro que podrían representar elegancia pero más bien lo hace poco atractivo.

Técnicas y materiales: está impreso sobre papel bond, la portada sobre couché, las imágenes están hechas de manera más realista, el

dibujo de la portada está hecho con acuarela.

Aciertos y fallas: sus fallas son usar ese color rosa en la portada porque da una idea equivocada del contenido del libro, también el estilo es poco atractivo, sus ilustraciones creo que tienen buena calidad, su falla es que son muy pequeñas y distribuidas de manera incorrecta.



Cuentos Rusos clásicos ilustrados, México, 2002

Descripción:

Es un libro que recopila varios cuentos rusos de grandes escritores de la literatura universal, con ilustraciones a color de Javier Saavedra. Tiene 188 páginas y está encuadernado en pasta dura, tiene unas medidas de 24x17.5cm.

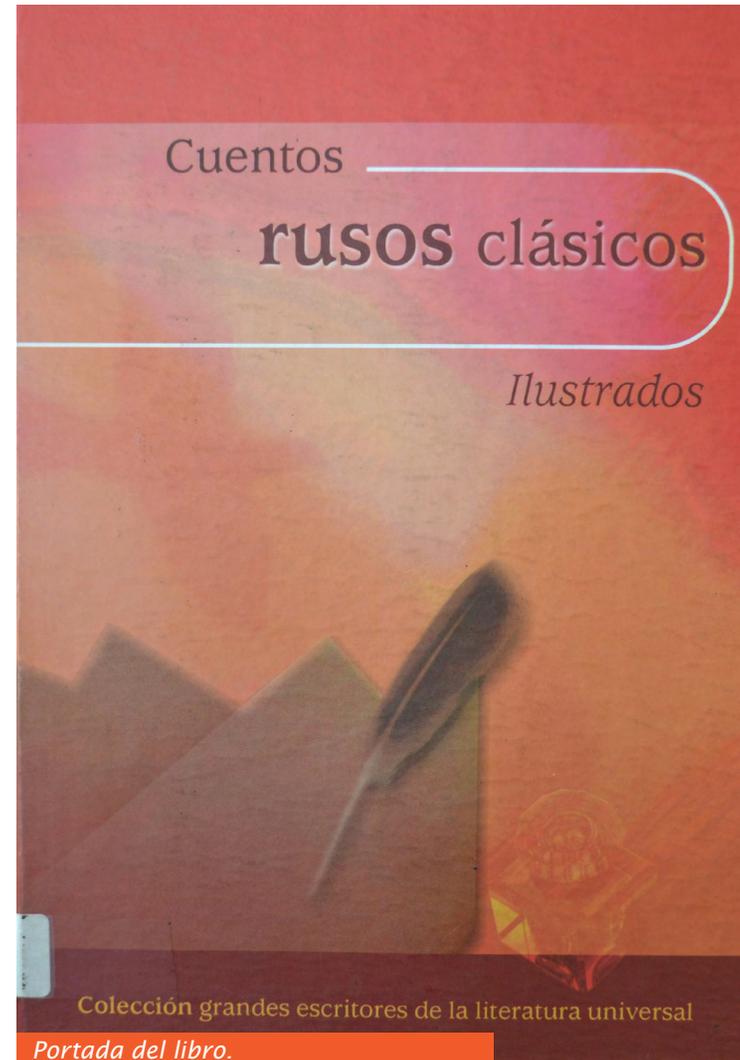
En la portada se ve lo que parece una foto modificada de una pluma sobre varias hojas de papel, todo con tonos entre naranja, rojo y amarillo.

Relata los cuentos más clásicos de ese país mostrando en México parte de la cultura rusa, sin embargo no todas las leyendas tienen imágenes y las que tienen solo cuentan con una.

Análisis:

Conceptual: el libro comunica elegancia y cultura, sus imágenes a color transmiten algo positivo y a su vez antiguo.

Expresivo: tiene un estilo limpio y minimalista, que en sus ilustraciones refleja un estilo más nuevo a pesar de narrar cuentos clásicos.



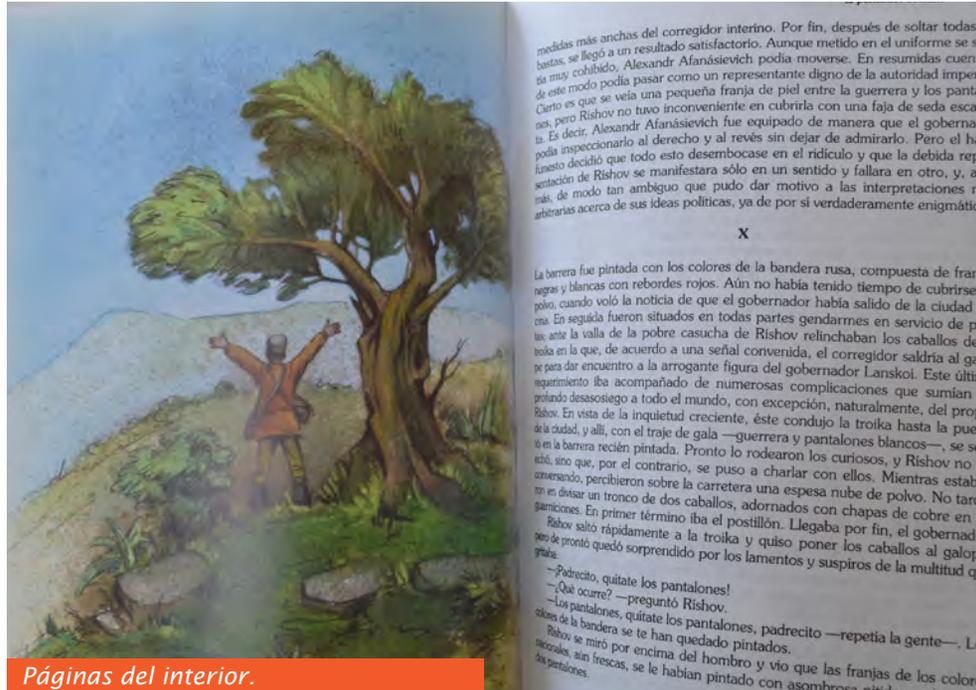
Icónico: imágenes a color que muestran parte de algunas leyendas, como personajes, generalmente mostrándolos de cuerpo completo y paisajes, como árboles y mares.

Tipográfico: se aplicó una familia serif para marcar el aspecto de cuentos antiguos, desde el título de la portada hasta los textos interiores.

Cromático: todo el libro es a color, la portada refleja calidez con esos tonos anaranjados, que no contrastan mucho con los del título que son cafés, al interior los dibujos son de colores más llamativos e intensos.

Técnicas y materiales: está impreso en papel bond el texto de las leyendas y las ilustraciones sobre lo que parece couché. Las imágenes están hechas de manera digital.

Aciertos y fallas: creo que algo bueno es que los colores que utiliza son correctos para llamar la atención, pero en la portada le



faltó quizá alguna ilustración más para enfatizar el hecho de que sean ilustradas, el número de imágenes por leyendas es muy poco ya que queda un gran espacio de páginas con solo texto entre cada dibujo.

Cuentos norteamericanos clásicos y modernos ilustrados, Mexico, 2002

Descripción:

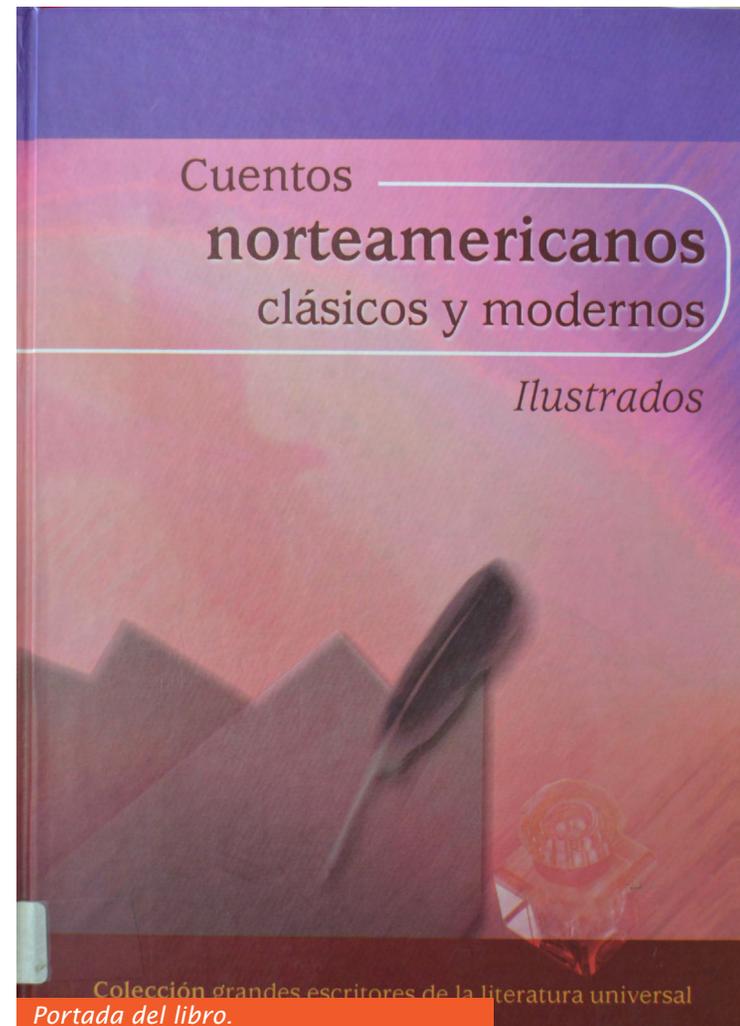
Libro que contiene las obras de varios escritores famosos de la literatura universal, con ilustraciones de Javier Saavedra. Cuenta con 188 páginas a color, encuadernado en pasta dura y con unas medidas de 24x17.5cm.

La portada utiliza el color morado y una fotografía de una pluma sobre varias hojas. Cada leyenda cuenta con un gráfico donde se muestra la parte más representativa de la narración, pero también hay textos sin imagen.

Análisis:

Conceptual: el libro transmite elegancia y cultura, sus imágenes a color transmiten algo positivo y al mismo tiempo clásico.

Expresivo: tiene un estilo limpio y minimalista, que en sus ilustraciones refleja modernidad al utilizar un estilo más actual, a pesar de narrar cuentos clásicos.



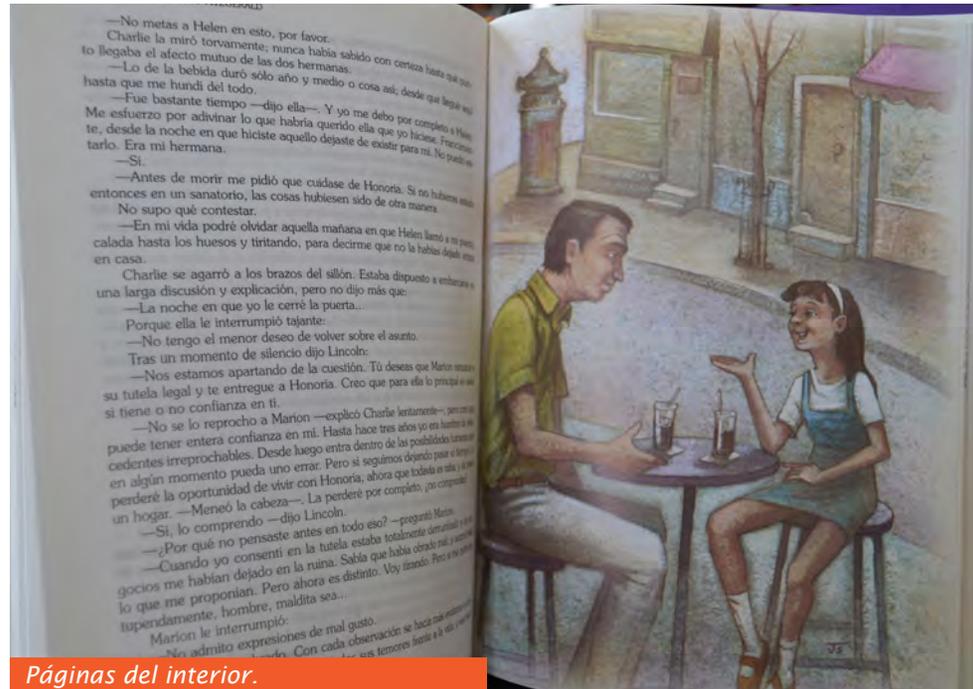
Icónico: imágenes a color que muestran parte de algunas leyendas, como personajes, generalmente mostrándolos de cuerpo completo y paisajes.

Tipográfico: se aplicó una familia serif para comunicar la idea de cuentos antiguos, desde el título de la portada hasta los textos interiores.

Cromático: todo el libro es a color, la portada refleja algo más frío y nuevo con esos tonos de morado, que no contrastan mucho con los del título que son cafés, al interior las ilustraciones son colores más llamativos e intensos.

Técnicas y materiales: está impreso en papel bond el texto de las leyendas y los dibujos sobre lo que parece couché. Las imágenes están hechas de manera digital.

Aciertos y fallas: creo que algo bueno es que los colores si son llamativos aunque no contrastan con el título, pero en la portada le faltó quizá alguna ilustración



Páginas del interior.

más para enfatizar el hecho de que sean ilustradas, el número de ilustraciones por leyendas es muy poco ya que queda un gran espacio de páginas con solo texto entre cada dibujo.

Relatos y leyendas de Pátzcuaro, narración y fantasía de un pueblo, Pátzcuaro Michoacán, 1988

Descripción:

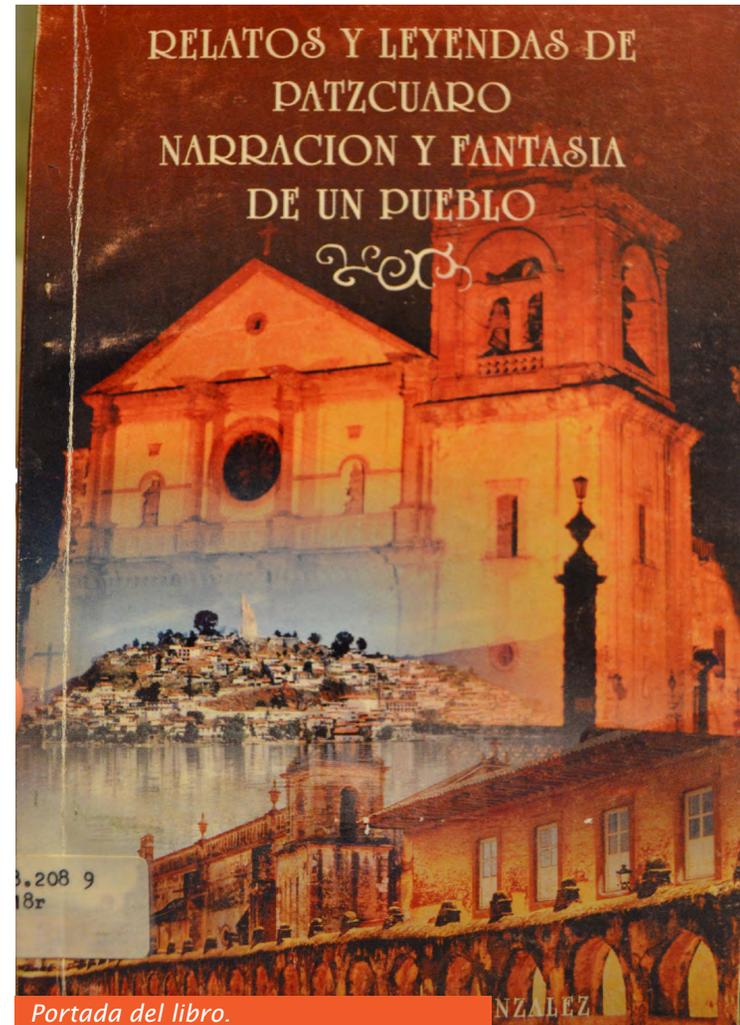
Libro escrito por Enrique Soto González en el que busca transmitir tradiciones y costumbres de Pátzcuaro por medio de relatos y leyendas, el libro tiene 71 páginas a una sola tinta de tono café, tiene una medida de 13.5x20.3cm Está empastado y su portada es con fotografías a color colocadas en collage.

No tiene ninguna imagen solo un marco decorativo para todas sus páginas.

Análisis:

Conceptual: el libro comunica tradición y costumbres, las fotografías de la portada dejan ver a un Pátzcuaro antiguo y artesanal y sus marcos interiores transmiten tradición.

Expresivo: es un estilo saturado por las imágenes que maneja en la portada, aunque sencillo en la parte interior.



Portada del libro.

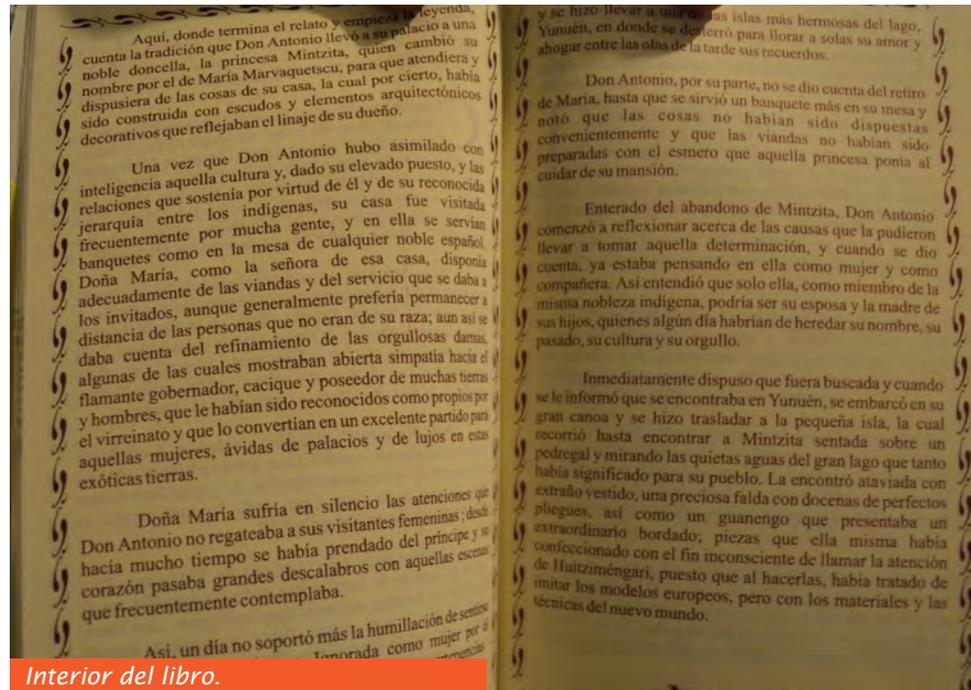
Icónico: fotografías a color en la portada montadas en un collage. Se muestra la isla de Janitzio y edificios de Pátzcuaro.

Tipográfico: se utilizó la tipográfica Times New Roman para los textos de las leyendas y para la portada una familia de igual manera Serif, con lo que comunica que son leyendas antiguas llenas de tradición.

Cromático: todo el libro es a una tinta café, excepto la portada que tiene un tono rojizo por encima de las fotografías.

Técnicas y materiales: está impreso sobre papel bond y la portada sobre papel couché.

Acierto y fallas: un acierto es el uso de fotografías de Pátzcuaro en la portada pero quizá darle una mejor composición. Los colores si representan bien lo tradicional y dan una sensación más cálida y agradable.



Interior del libro.

Tesis “Diseño e ilustración de un libro para adolescentes” Uruapan Michoacán, 1995

Descripción:

Tesis escrita por Israel Gutiérrez Sánchez donde propone la creación de un libro ilustrado donde se cuente la historia de la fundación de San Juan Nuevo, llamado “Historia chiquita, volcán grandote”.

Con un total de 32 páginas de 17.5x23.7cm. Todo el libro está a color, la portada tiene varias de las ilustraciones usadas al interior. Las imágenes representan partes de las historias que se relatan y habrá más de una por historia.

Análisis:

Conceptual: el libro comunica costumbre y tradición, en especial las ilustraciones, el fondo de la portada no transmite correctamente lo que se desea.

Expresivo: tiene un estilo limpio y minimalista. Las imágenes manejan un estilo más clásico.

Icónico: gráficos hechos a mano a color, mostrando elementos representativos de las historias, como



Portada del libro propuesto en la tesis.

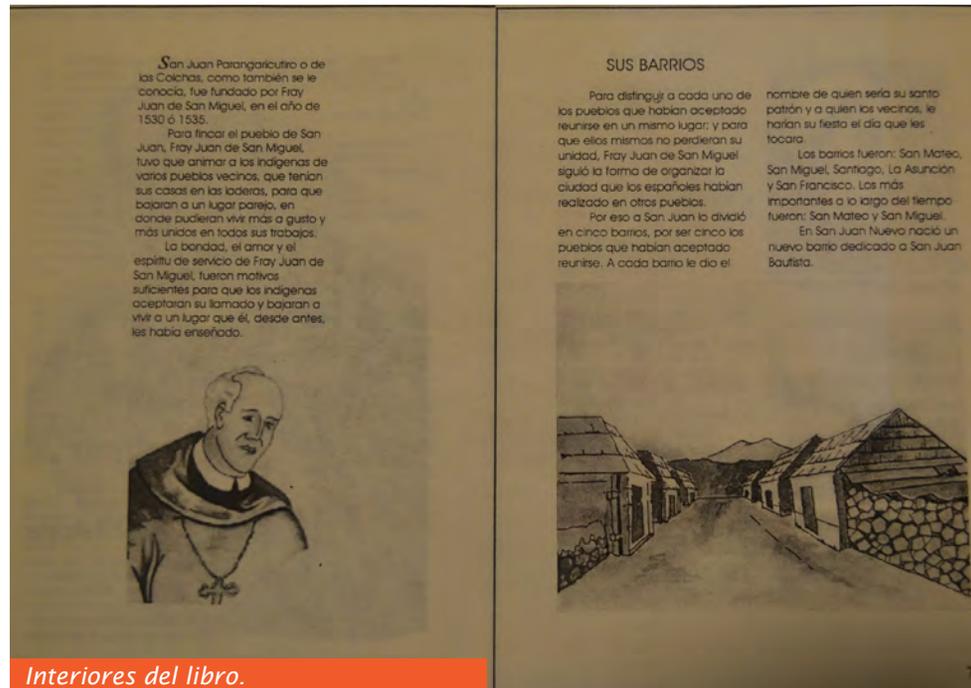
personajes, close up sobre pies, rostros, objetos, casas y animales.

Tipográfico: utiliza una tipografía serif “Friz Quadrata” en los títulos, que ayuda a comunicar lo tradicional y la que se utilizó para los textos fue la “Avant Garde”. Coloca el título al centro con alineación a la izquierda, que lo hace ver desequilibrado, y en el interior utiliza 1 y 2 columnas, pero al colocar nada más una la centra y luce desordenado con las otras páginas.

Cromático: todo el libro es a color, las ilustraciones de la portada contrasta con el fondo que tiene una textura como de tierra pero muy oscura y no se distingue.

Técnicas y materiales: impreso sobre papel couché por su resistencia. Las imágenes fueron hechas a mano con acuarela.

Aciertos y fallas: hace uso adecuado de las imágenes y aunque el estilo es clásico pueden trabajarse más. En la portada el fondo no lo



creo conveniente, es demasiado oscuro y esa textura hace parecer algo espacial. Otro fallo es el uso de la columna central cuando en las demás lo distribuye adecuadamente.

Página Web “Cuentos y leyendas ilustrados por niños”

Descripción:

Página web con varios cuentos y leyendas que son ilustrados por niños. Es un trabajo del Ministerio de Educación y ciencia. En esta página participan varios diseñadores, programadores, personajes que presten su voz para los audios e imágenes, además de los niños.

En la página principal viene un menú con ilustraciones infantiles, el área de la página con su menú es más reducida de lo normal. Los cuentos y leyendas vienen divididos en tres categorías diferentes, de 3-5 años, de 6-8 años y de 9-11 años, donde en cada sección vienen unos 5 cuentos y cada uno tiene diferentes opciones o actividades, como escuchar el cuento solo con audio, poder leerlo sin que nadie lo narre, algunas actividades de plástica e interactivas.

Análisis:

Conceptual: la página comunica diversión y un mensaje para un público infantil. En la portada hay ilustraciones que lo hace ver juguetón y moderno, en especial por los colores.



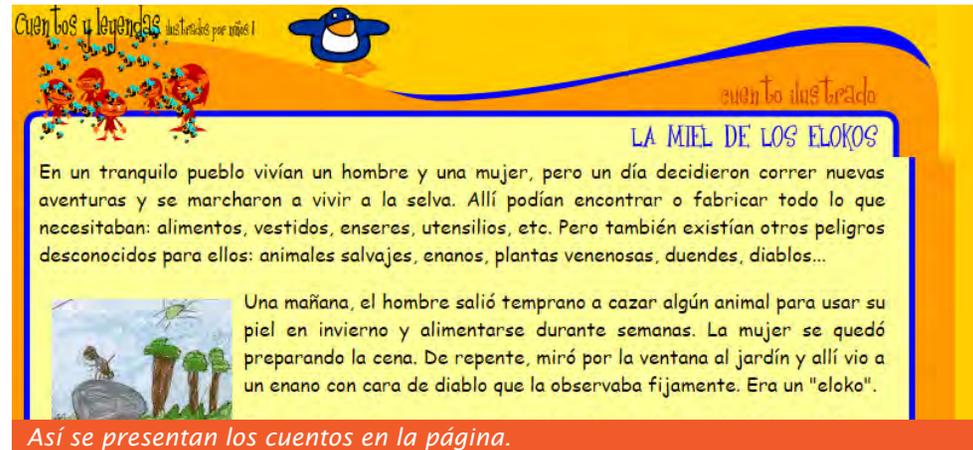
Expresivo: tiene un estilo saturado de colores brillante, infantil y tosco.

Icónico: contiene imágenes creadas de manera digital y algunos dibujos a mano, todo a color. Los dibujos son de animales, rostros, figura humana y monstruos.

Tipográfico: se utiliza para los títulos y las pestañas de los temas un tipografía serif decorativa que juega con su alineación. Para los textos de las leyendas usa "Comic Sans".

Cromático: utiliza tonos muy brillantes y encendidos para llamar la atención. El fondo de la página es amarillo y los textos de algunos títulos en negro junto con el de los cuentos, los botones tienen sus propios colores dependiendo de la sección o del cuento.

Técnicas y materiales: la mayoría de las ilustraciones de los menús son digitales con vectores, las de los cuentos son hechas a mano por niños con lápices de colores.



Aciertos y fallas: es muy interactivo por todos los menús y que cada uno tiene su propio audio, los colores son buenos para el público al que se dirige. Una falla es que no aprovechó bien el tamaño de la página y se arrinconó. Otra falla es el uso de imágenes en un tamaño muy pequeño y que son realizados por niños, ya que su calidad no es la mejor.

Así me lo contó mi abuelo, Uruapan Michoacán, 2001

Descripción:

Libro escrito por María de Jesús Sánchez López y Rosa María Dávalos Cázares para rescatar por medio de historias la cotidianidad de la vida en la ciudad de Uruapan de 1900 y 1997. Dibujos hechos por la L.D.G. Margarita Janeth Corza Plancarte y fotografías de Gloria Pineda Chávez y María de Jesús Sánchez.

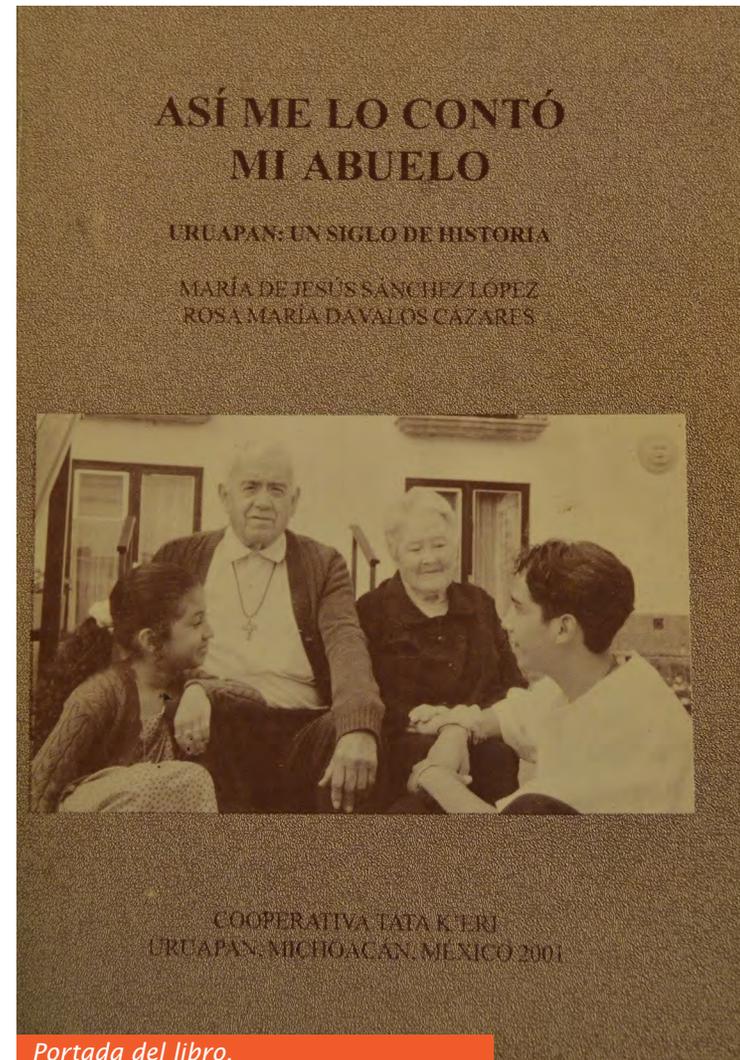
El libro tiene 255 páginas de 20.8x13.7cm y está impreso en blanco y negro, encuadernado.

En la portada utiliza una fotografía de unos abuelos contando una historia a sus nietos, dentro del libro se encuentran los relatos junto con fotografías y dibujos.

Análisis:

Conceptual: comunica seriedad e historia, las fotografías en blanco y negro transmiten una vida pasada artesanal llena de costumbres, las imágenes le dan ese toque de narración informal.

Expresivo: tiene un estilo sencillo, limpio y conservador, apropiado para lo que quiere comunicar en sus relatos.



Portada del libro.

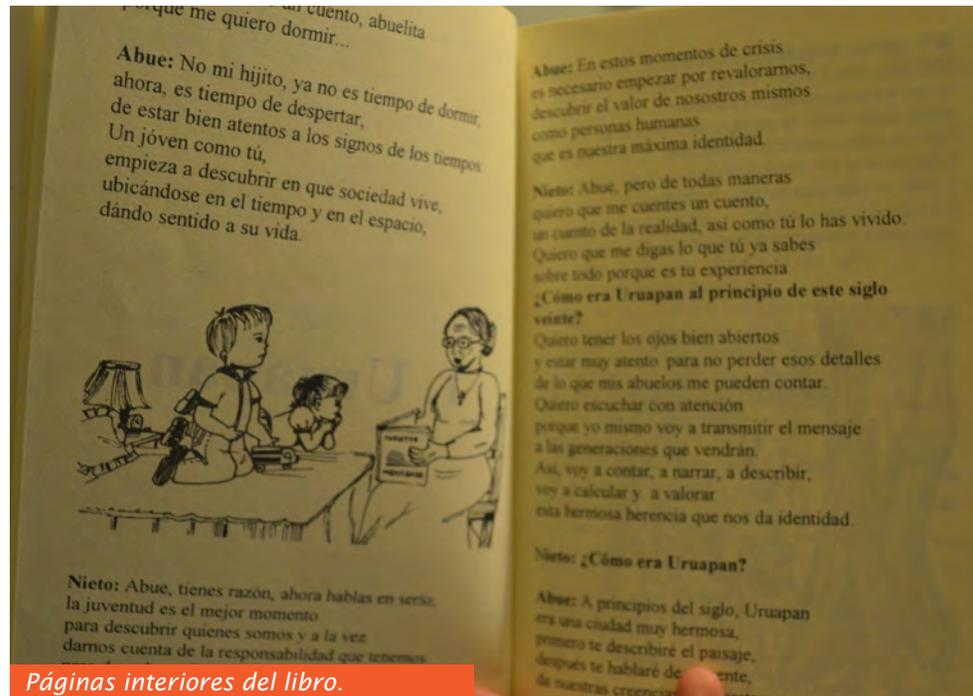
Icónico: imágenes fotográficas en blanco y negro, con encuadres de rostros, artesanía y lugares de Uruapan. Los dibujos tienen diferentes personajes como una abuela, niños y otras personas con paisajes.

Tipográfico: se aplicó una tipografía “serif” para los textos y los títulos, dando el mensaje de la vida en aquellos años.

Cromático: todo el libro es en blanco y negro, la portada tiene un tono sepia.

Técnicas y materiales: utiliza la fotografía para algunas imágenes y las otras son dibujos hechos con trazos rápidos del pincel. Está impreso sobre papel bond y la portada en couché.

Aciertos y fallas: utiliza un buen estilo para adaptar las historias al pasado con la tipografía y las imágenes fotográficas, sin embargo los dibujos tienen muy mala calidad de trabajo. Creo que el puntaje



de letras es adecuado para una buena lectura.

Jacinto Pérez, cazador de imágenes de la revolución mexicana, México, 2008

Descripción:

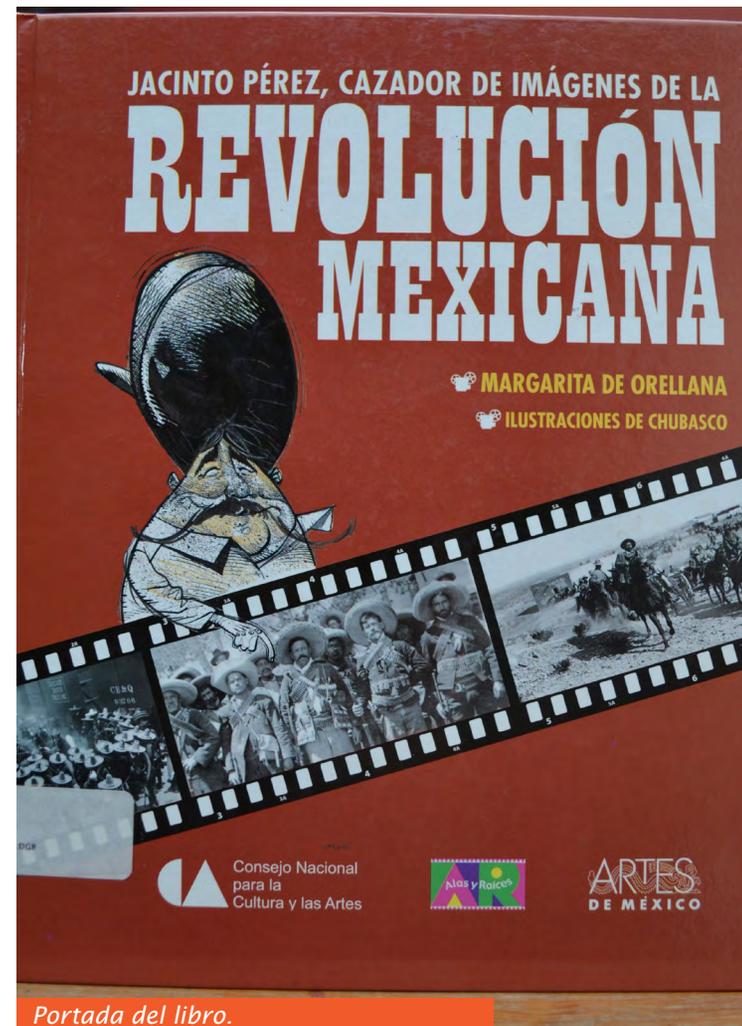
Es un libro escrito por Margarita de Orellana donde narra la historia de cómo un soldado de Francisco Villa ayuda a unos camarógrafos a filmar lo que sucede en la revolución, dando a conocer de manera atractiva parte de la historia de los mexicanos. Ilustraciones por Chubasco, fotografías de varias bibliotecas de Estados Unidos y la fototeca de la INAH.

El libro contiene 40 páginas a color excepto por la fotografías, encuadernado en pasta dura con sobre cobertura, tiene medidas de 26x21 cm. Tiene elementos muy llamativos que causan impacto así como una buena ilustración que combina con el diseño del libro.

Tiene poco texto y las imágenes se mezclan interactuando con las fotografías.

Análisis:

Conceptual: el libro comunica historia y frescura al mismo tiempo, a través de las fotografías transmite patriotismo y sus ilustraciones tanto como el diseño demuestran dinamismo.



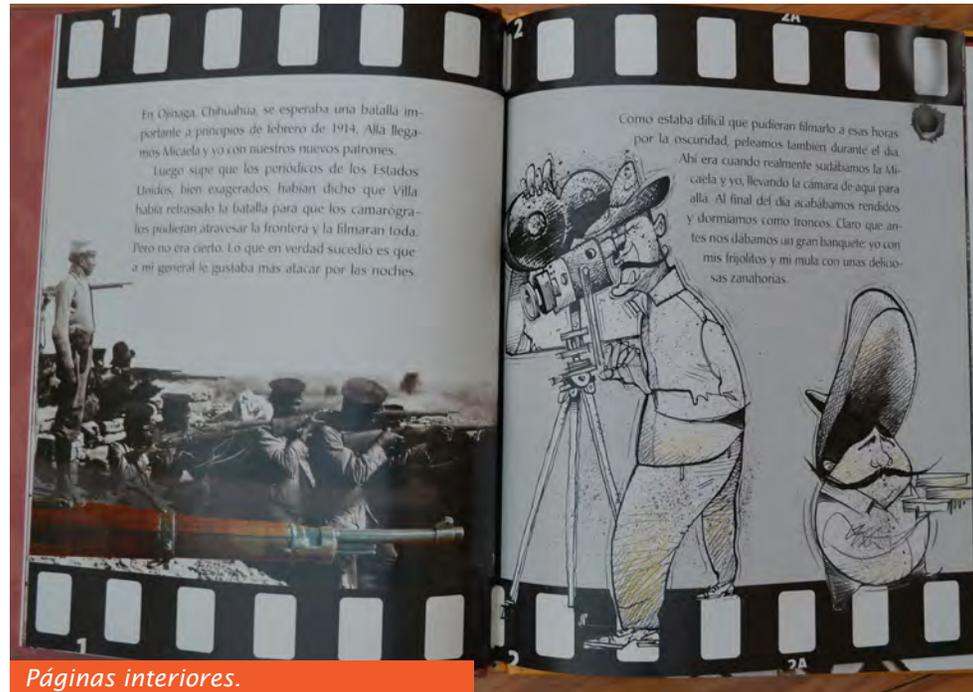
Portada del libro.

Expresivo: tiene un estilo dinámico y divertido, las ilustraciones son como si fueran un boceto a lápiz con un poco de color.

Icónico: fotografías en escala de grises donde se ve a Francisco Villa con sus soldados y encuadres de rostros. Las imágenes muestran a Jacinto Pérez, una burra y otros personajes, de cuerpo completo y rostros.

Tipográfico: se utilizó una tipografía Sans Serif para los textos de la historia, que lo hace ver más moderno y para el título una Serif Bold para hacer contraste con los colores de la portada.

Cromático: todo el libro es a color por excepción de las fotografías, en la portada se utiliza un naranja rojizo para darle un tono viejo que contrasta con la ilustración y las fotografías. Al interior utiliza negro, gris, blanco y el tono rojizo para combinar diferentes tipos de páginas. Los dibujos contienen muy poco color pero contrastan con sus tonos de grises.



Páginas interiores.

Técnicas y materiales: está impreso en couché con la pasta dura. Las imágenes son hechas de manera digital con un estilo como si fuera lápiz.

Aciertos y fallas: creo que tiene varios aciertos como el estilo de la ilustración que lo hace moderno, la composición de las páginas que son dinámicas y la combinación de fotografías viejas para interactuar,

la tipografía la veo adecuada, más moderna.

Cuentos de los abuelos, México, 1999

Descripción:

Libro que presenta los cuentos que los antepasados contaban a los niños sobre las verdades para encontrar la orientación en la vida. Escrito por Rubén Bonifaz Nuño e ilustraciones por Salvador Pizarro.

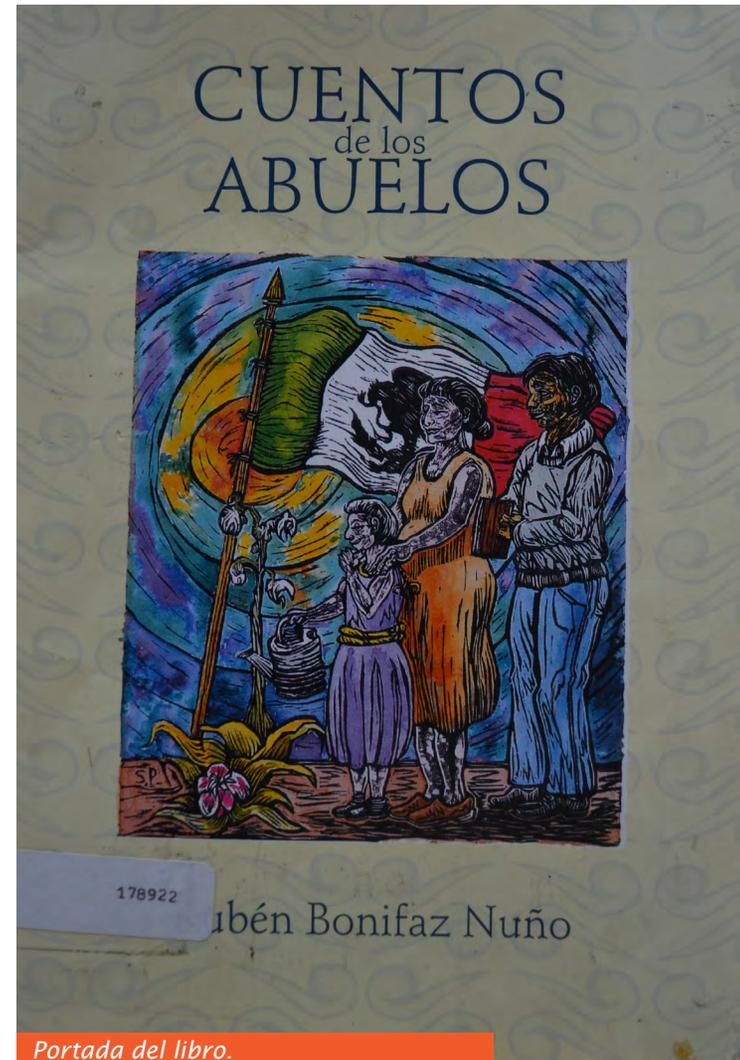
Contiene 64 páginas a color de un tamaño de 20.5x26.8cm. empastado. Con una imagen central en la portada y una o dos imágenes por cuento.

Análisis:

Conceptual: el libro transmite cultura y costumbres, las imágenes a color comunican tradición.

Expresivo: tiene un estilo limpio y artesanal, limpio por la composición en el interior. Las ilustraciones manejan algo más saturado por su estilo y ligeramente más realista.

Icónico: imágenes ilustradas a color que muestran figura humana, rostros, animales, paisajes y varios símbolos mexicanos como la bandera.



Portada del libro.

Tipográfico: se utilizó una fuente Serif tanto en los textos de los cuentos como en el título de la portada, para dar esa sensación de que son relatos viejos.

Cromático: todo el libro es a color, sus gráficos tienen colores brillantes y llamativos. En la mayoría de las imágenes utiliza tonos más cálidos.

Técnicas y materiales: está impreso en papel bond, la portada en couché. Las imágenes ilustradas parecen que están hechas en grabado, utilizando para el color, acrílicos.

Aciertos y fallas: el tamaño del libro parece ser adecuado para el público, al mismo tiempo que la fuente tipográfica logra ser legible. Hace buen uso de las ilustraciones al colocarlas en distintas posiciones haciéndolo más dinámico. Una falla puede ser la portada que no es lo suficientemente llamativa por su color de fondo.



Interior del libro.

Comercial “Popocatepetl e Iztaccíhuatl – Gruma Bicentenario” México, 2010

Descripción:

Comerciales que desarrolla la empresa Gruma, una compañía de alimentos, con el fin de conmemorar los 200 años de la independencia de México. Con una duración de 30 seg. hacen una animación muy dinámica, con colores llamativos en tono cálidos.

Uno de ellos trata sobre la leyenda del origen de los volcanes Popocatepetl e Iztaccíhuatl y el otro sobre Quetzalcóatl y la creación del maíz.

Análisis:

Conceptual: el comercial comunica tradición y cultura, las animaciones y la música transmiten lo regional de México.

Expresivo: tiene un estilo caricaturesco y dinámico, para no volverse aburrido.

Icónico: las imágenes son de personas indígenas, como guerreros, los personajes principales, Quetzalcóatl, animales y plantas.



Escena del video.

Tipográfico: se aplicó una tipografía Sans Serif al final con una pequeña frase relacionada con la empresa y México.

Cromático: utilizan colores brillantes para generar un ambiente más encendido, en el comercial de los volcanes usan colores más cálidos y en el otro colores fríos.

Técnicas y materiales:

Aciertos y fallas: hace un uso muy dinámico de las imágenes y eso es bueno, su duración es corta y lo hace también muy entendible.



Afiche “Leyendas de Ecuador”, Ecuador, 2010

Descripción:

Colección de afiches con ilustraciones que cuentan historias de la cultura popular ecuatoriana. Las ilustraciones son hechas por Roger Icaza. La autora de los textos es Andrea Duerto y con introducciones de María Fernanda Heredia.

Imágenes de 8 leyendas típicas ecuatorianas, cada historia tiene solo una ilustración que muestra la parte más importante. Impresas tipo afiche de gran formato 88x31.5cm una leyenda por afiche.

Análisis:

Conceptual: los afiches transmiten tradición y cultura, por medio de sus imágenes a color ilustradas comunican diversidad y costumbres de Ecuador.

Expresivo: el estilo de los afiches es simple y limpio, minimalista.

Icónico: utilizan imágenes ilustradas a color, mostrando personas de cuerpo completo, animales y un diablo. Utiliza la caricatura para los personajes.



Afiches.

Tipográfico: para los títulos utilizan una tipografía estilo cursiva para representar lo clásico y para los textos una Sans Serif que contrasta y lo hace ver más moderno.

Cromático: los ocho afiches están a color utilizando tonos cálidos y fríos, de manera brillante para que llamen la atención, se aprecia la textura del lienzo que le da una sensación de antigüedad.

Técnicas y materiales: impreso sobre papel couche de 350g mas barniz offset de protección, sobre cartón plegable full color más cartones de protección. Ilustraciones hechas en acrílico sobre lienzo.

Aciertos y fallas: creo que sus aciertos son el uso de diseño minimalista para no saturar con muchos elementos y utilizar una imagen grande y de colores brillantes que capten la atención, una vez captada la atención se leerá lo escrito en el afiche.



Libro ilustrado de los monstruos japoneses, Japón, 1972

Descripción:

Libro ilustrado por Gojin Ishihara en el que muestra como son los monstruos que forman parte de las leyendas de su país.

Análisis:

Conceptual: el libro comunica principalmente misterio y terror. Las imágenes a color transmiten tradición por tener un estilo muy particular de ese país.

Expresivo: el estilo es muy clásico de Japón y en cuanto a la composición es simple con poco texto colocado en algunas de las esquinas de la página.

Icónico: imágenes ilustradas a mano que muestran a los monstruos japoneses representando lo que la leyenda narra. También se dibuja figura humana en diferentes posiciones.

Tipográfico: el libro solo es de la cultura japonés así que lo que utiliza es su tipo de escritura.



Ilustraciones del libro.

Cromático: todo el libro es a color, con tonos opacos o por lo menos así se observa en la imagen. Colores oscuros que transmiten el terror de los monstruos.

Técnicas y materiales: imágenes ilustradas hechas en acrílico. Impreso sobre papel couche.

Acierto y fallos: creo que hacen un buen uso de las ilustraciones al tenerlas en dos páginas completas y el texto corto, ubicado en solo una de las páginas sin abarcar demasiado espacio. Una de sus fallas es el color de los textos que no contrastan con las ilustraciones.



Ilustraciones del libro.

Mitos y leyendas del mundo, 2008

Descripción:

Colección de libros que enseñan a los niños relatos acerca de los mitos sobre la creación de lugares y cosas también sobre los dioses, los animales y costumbres en diferentes culturas.

Los libros están escritos por varios autores. Se encuentran a color, sus medidas son 26x18cm y contienen 64 páginas cada uno, encuadernado con pasta dura.

Análisis:

Conceptual: el libro comunica el origen de las diferentes culturas, por lo tanto transmite una idea de sus tradiciones y costumbres.

Expresivo: tiene una combinación de estilos simples y saturados, porque en unas páginas solo están las ilustraciones y poco texto, pero en otras colocan bloques de textos con fotos e imágenes.

Icónico: imágenes a color que mezclan fotografía y caricaturas, haciendo encuadres de rostros, cuerpos completos y algunos paisajes.



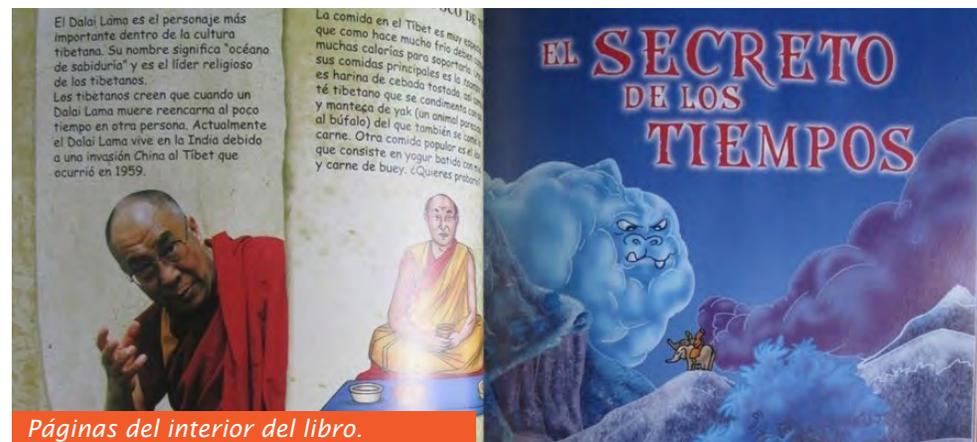
Portada del libro.

Tipográfico: utiliza una tipografía decorativa para el título de la portada, para los textos del interior utilizaron una fuente Sans Serif y para los títulos de los capítulos una Serif.

Cromático: todo el libro es a color, utilizando textura para los fondos de las páginas creando la sensación de estar escritos en un pergamino.

Técnicas y materiales: se usó fotografías e ilustraciones creadas de manera digital. Fue impreso sobre papel couche.

Aciertos y fallas: sus fallas son que no tiene un diseño editorial favorable, sus imágenes ilustradas son muy variadas en estilos. Tiene muchos elementos y lo convierte en algo muy saturado.



Páginas del interior del libro.

Érase una vez..., 1993

Descripción:

Libro de cuentos clásicos infantiles para niños mayores de 4 años, con textos de L. Crismer e ilustraciones de J. Lagarde.

El libro no indica el número de páginas, es completamente a color. Encuadernado en pasta dura con unas medidas de 23x17.2cm. en la portada se ve una imagen ilustrada con varios de los cuentos del libro. El libro tiene el fin de entretener a los niños contándoles historias clásicas de la cultura popular.

Tiene varias imágenes por cuento, lo que lo hace visualmente atractivo y dinámico.

Análisis:

Conceptual: el libro transmite diversión, por sus ilustraciones luce alegre pero también que ya está viejo.

Expresivo: el estilo que tiene es clásico, por el estilo de las imágenes, los colores que utiliza y la técnica de pintar, más realista en los gráficos.

Icónico: imágenes ilustradas a color, realistas, donde muestran personas, rostros, animales, paisajes y otras partes importantes de los cuentos.



Portada del libro.

Tipográfico: para el título de la portada utiliza una tipografía Serif itálica, para los textos de los cuentos usa una Sans Serif de tamaño grande para una mejor lectura.

Cromático: todo el libro es a color, los colores de la portada son más brillantes con lo que capta la atención, las ilustraciones interiores son un poco más opacas pero igual utiliza colores muy alegres que resaltan en el blanco del fondo.

Técnicas y materiales: impreso sobre papel bond, excepto la portada esa es en pasta dura. Imágenes en acrílico.

Aciertos y fallas: tiene fallas en lo editorial, algunas leyendas tienen fuentes más grandes que otras. No cuenta con una retícula ni una justificación del texto que hace ver a los párrafos mordidos y que el texto no tiene buena composición. Hace buen uso de las imágenes que van contando visualmente lo que pasa.



Conclusiones generales de lo que se ha hecho

En este análisis nos podemos dar cuenta que la mayoría de los ejemplos usa la ilustración hecha a mano y sólo los más actuales hacen imágenes de manera digital; sólo 3 ejemplos utilizan y mezclan la fotografía con la ilustración. Esto es debido a que la ilustración permite transmitir cualquier mensaje de las historias aunque tengan hechos irreales o que sean muy antiguos para ser capturados en fotografía.

Se hace uso de las tipografías Serif, esto para que cuando se lean las historias los lectores tengan esa idea de que son relatos de contexto histórico. Algunos utilizan fuentes más modernas Sans Serif y hace lucir los textos más modernos, los hace ver más limpios; además estos ejemplos tienen ilustraciones con un estilo que transmiten esa sensación de que son en cierta manera históricos.

Observamos que la mayoría usa una ilustración por relato; hasta los afiches, ya que logran ser más interesantes y captar la atención del público.

CAPÍTULO 6

Proceso de información

En este capítulo se explica el proceso de elección de las áreas y medios gráficos mas adecuados para el proyecto y la metodología que se utilizó como base en el desarrollo de la solución.

6.1 Propósitos

Los propósitos son conceptos que nos ayudan a definir de manera más clara y precisa lo que se pretende lograr con el objetivo. A partir de este mismo se decidió usar los propósitos de informar y promocionar, ya que son los que concuerdan con nuestro proyecto.

Las áreas que surgen a partir de estos propósitos son el Diseño Editorial, el Publicitario y Multimedia, las cuales tienen la misma finalidad que es informar y promocionar.

Informar

Porque se planea rescatar y preservar las leyendas, que como tal, son hechos que sucedieron en lugares reales de nuestra región mezclados con historias ficticias que narran la creación de ciertos lugares conocidos por la población. Por lo tanto son historias importantes de nuestra cultura que deben conservarse.

Promocionar

Porque además se debe mejorar el trabajo ya realizado anteriormente con ellas, respecto a su manera de divulgarse y realizarse, para así lograr un mejor resultado.

De acuerdo a estos propósitos surgen las áreas mencionadas anteriormente y de estas áreas se desglosan varias opciones de medios impresos y electrónicos que son considerados los más adecuados para poder lograr el objetivo general. Para reforzar la decisión de cuales medios son correctos, fue necesaria la aplica-

ción de encuestas* en las que el público seleccionó la respuesta a fin a sus gustos, ya con estos resultados se realizó una tabla de matriz de soluciones para decidir finalmente como se llevará a cabo el objetivo. Los medios a analizar fueron las revistas, libros, carteles, página web, audiovisual y folletos.

* Las encuestas y sus resultados se encuentran en la sección de anexos, página 175.

6.2 Matrices

Una matriz de soluciones en este caso es un medio con el cual se puede analizar y determinar cuáles son los medios más adecuados para la solución de la problemática.

En la matriz de solución se analizó el audiovisual, página web, cartel, libro, revista y folleto como resultado de las áreas mencionadas con anterioridad, utilizando los siguientes conceptos para poder calificarlos.

Costo: Cantidad de dinero que cueste una cosa.

Vigencia: Estado de lo que tiene validez o está en uso en un tiempo determinado.

Innovación: Cambiar, dar un nuevo aspecto, atribuir una nueva función, crear.

Cobertura: Extensión geográfica que abarcan servicios. Medios

técnicos y humanos con que se cubre una información.

Impacto: El efecto producido por un acontecimiento en la opinión pública.

Viabilidad: Posibilidad de llevar a cabo algo.

Encontramos la defición de cada concepto con la ayuda del buscador de “Google” y la página “definicion.de”, esto para entender correctamente a que nos referimos con cada uno y lo que se busca del proyecto.

Los valores usados para evaluar en la tablar son el 0, 1 y 2, donde cada número equivale a 1 punto a su valor.

Medios Impresos

El cartel esta como propuesta a partir de un proyecto que se encontró durante la búsqueda del “¿Qué se ha hecho?”, buscar el ejemplo en la página 100, consiste en una sola ilustración que abarca el tamaño de casi todo el cartel dejando un pequeño espacio para la leyenda, pero en este caso puede no ser tan viable puesto

que algunas de las leyendas son extensas y por lo tanto el cartel no tiene el suficiente espacio para hacer lucir la ilustración y el texto al mismo tiempo.

El libro fue un medio muy usado en los ejemplos del “¿Qué se ha hecho?” Por esto parece una buena opción, sin embargo las encuestas

nos mostraron también que las personas están más interesadas en aprender acerca de las leyendas a través de un medio audiovisual, entendiendo que quizá leer no es algo que les interese.

Una revista tiene publicaciones cada cierto tiempo y con un contenido muy variado, además, según

Matriz de los medios impresos

	Costo	Vigencia	Innovación	Cobertura	Impacto	Viabilidad	Total
Libro	1	2	0	1	2	2	8
Revista	1	0	0	2	1	1	5
Cartel	2	0	1	1	2	1	7
Folleto	2	0	0	2	0	0	4

el análisis del “¿Qué se ha hecho?”, ninguno se ha desarrollado a través de este medio, no es algo utilizado para este tipo de proyecto, sin embargo fue considerado por los resultados de las encuestas.

El folleto surgió como propuesta a través de los propósitos y las encuestas, sin embargo analizándolo en la matriz se puede ver como un folleto no es lo suficientemente impactante, práctico y durable para poder mostrar todas las leyendas, por su limitante en cuanto a tamaño

Medios Electrónicos

El audiovisual se eligió a apartir de las áreas seleccionadas y por considerarse como un medio innovador para realizar este proyecto, siendo mas factible ya que puede ser transmitido sin necesidad de tener Internet, como lo ocupa la pagina web.

La página web fué analizada por los resultados de las encuestas, sin embargo en las matrices el costo es más elevado porque tendría



Matriz de los medios electrónicos

	Costo	Vigencia	Innovación	Cobertura	Impacto	Viabilidad	Total
Audiovisual	1	2	2	1	2	2	10
Página Web	0	1	2	1	2	1	7

6.3 Brief

Es un informe realizado por una persona o empresa que sintetiza y explica la información que se requiere para generar un plan estratégico en relación del diseño y la publicidad.

Necesidad detectada

La falta de conocimiento e interés acerca de las leyendas de los pueblos de Michoacán asentada en un documento visual.

Objetivo

Crear un audiovisual que genere interés a los jóvenes por conocer acerca de las leyendas para que puedan ser recordadas.

Perfil de público meta

Personas de entre 15 a 29 años, con un nivel socioeconómico medio, interesadas en conocer más acerca de su región y cultura, al mismo tiempo se generará ese interés

para aquellas que no lo tengan. Las ilustraciones darán apoyo para que las historias atraigan la atención de un público meta secundario que abarcaría menores de 15 años y mayores de 29.

El público debe ser aquel que tenga un hábito por mirar televisión o pasar tiempo en una computadora.

Recursos

• **Humanos:** Profesor y escritor Francisco Hurtado Mendoza quien proporcionó los textos de las leyendas; Juan Carlos González Rodríguez como diseñador, para el trabajo de edición de los textos y creación de imágenes así como del material audiovisual; Zaida Magaña y David Ríos que prestaron su voz para grabar las leyendas.

• **Materiales:** Software de diseño para edición de texto e imágenes, equipo de cómputo, tableta gráfica, material para bocetar e ilustrar

como papel, lápiz y goma, cámara digital, cabina de audio.

• **Económicos:** Se contempla el gasto por la realización del trabajo, en este caso se pretende pedir el apoyo al COCIDECUR y al mismo tiempo a la asociación hotelera de Uruapan, en esta última se busca el apoyo en la promoción del trabajo digital a través de sus portales en internet.

• **Diseño:** se hará uso del diseño editorial y multimedia, así como de las herramientas de ilustración, animación y tipografía.

Enfoques Conceptuales

• **Tradición:** Conjunto de ideas, usos o costumbres que se comunican, se transmiten o se mantienen de generación en generación.

• **Alegre:** Se aplica a la cosa que expresa o produce alegría / Se aplica al color que es vivo, como

el amarillo o el rojo, o a la cosa que tiene colores vivos.

- **Atractivo:** Que llamas mucho la atención, especialmente por ser muy bellos o muy exagerado.

- **Pregnante:** Es una cualidad que poseen las figuras que pueden captarse a través del sentido de la vista.

- **Innovador:** Que cambia las cosas introduciendo novedades.

Enfoques Expresivos

- **Tradición:** los elementos visuales deberán ser característicos de la época Purépecha por lo tanto nos transmitirán esa sensación, también la tipografía debe ser Serif para representar un estilo clásico que refuerce este concepto.

- **Alegre:** esto será representado por la gama de colores usado en las imágenes, mezclado tonos

cálidos y fríos que dependerán de la escena y la leyenda.

- **Atractivo:** los colores que se usarán captarán la atención de las personas, así como el estilo de las imágenes, que contendrán manchas de tinta de colores haciéndolas llamativas y el uso de una composición limpia y legible.

- **Pregnante:** las historias tienen que ser recordadas, para esto las imágenes y sus colores ayudarán para que las historias se identifiquen con facilidad, al mismo tiempo la voz que se utilice para grabar las leyendas deberá ser clara y con el énfasis adecuado para que rápidamente sea entendida.

- **Innovador:** por la manera en que se presentaran las leyendas, que será a través de un medio audiovisual donde la composición de los elementos tales como las imágenes, tipografías y audios se combinarán en un novedoso

medio para conocer este tipo de historias, generando en el público interés por verlas.

Enfoques Funcionales

Para que este audiovisual sea funcional, las imágenes deben ser agradables y hacer uso de colores llamativos como el magenta, azul, amarillo, naranja, etc. que reflejen los elementos de nuestra región, el texto y su composición debe ser claro y limpio, igual que la voz utilizada para la narración de las historias, esto para que facilite el entendimiento de las leyendas al público y puedan ser también recordadas.

En un principio las leyendas eran transmitidas de manera oral, pero después pasaron a ser escritas para que no fueran distorsionadas, por eso es que serán narradas en el audiovisual, como originalmente se contaban y para que la lectura sea un aspecto importante, se anexará

el texto mientras se escuchan las leyendas. El texto será mostrado usando una composición adecuada para que no interfiera con las imágenes.

Todo el material digital podrá ser reproducido a través de la página de videos “You Tube”.

Descripción de la solución

Los textos usados deberán ser de una fuente Serif para manejar el estilo histórico, las leyendas se mostrarán con una secuencia de imágenes estáticas en cierto sentido, ya que tendrán una animación, como su manera de aparecerse, con un efecto de manchas y en algunas caerán hojas así como las ilustraciones tendrán un ligero movimiento.

Las imágenes tendrán un estilo de caricatura realista, así como tener una gama de colores vivos que variará según la leyenda y la escena. Durante la secuencia de



YouTube es un portal de Internet que permite subir y visualizar videos.

imágenes se estará narrando la leyenda, como se menciona anteriormente, esta voz tendrá que ser clara para lograr un mayor entendimiento, al mismo tiempo se estará mostrando el texto de las leyendas para que se pueda seguir la lectura, al igual se deberá usar una tipografía Serif. Otro aspecto es el audio de fondo, como algunos sonidos para el ambiente y el uso de música regional Purépecha que vaya acorde a los elementos tradicionales.

Su manera de transmitirse sin necesidad de un medio físico como tal, es a través del Internet, donde por

medio de una página de Facebook puedan ser conocidas y tengan la facilidad de visualizarlos una vez se suban las leyendas a Youtube, que es una página donde sin ningún cobro se puede dar alcance a los jóvenes que son nuestro público meta primario. También se buscará el apoyo de páginas del gobierno para la promoción de las leyendas.

Con todo lo mencionado anteriormente se ayudará a generar la conciencia para que los jóvenes conozcan y recuerden las leyendas.

Tendrá un aspecto innovador porque se combinará el uso de la voz, imágenes y texto, algo que durante la búsqueda del “¿Qué se ha hecho?” no se encontró. En la reproducción de las leyendas por medio de You Tube no contendrá el documento completo, con esto se refiere a que las leyendas fueron reducidas de las originales, lo cual se explica más adelante en el capítulo 7.

6.4 Metodología

Antes de explicar la metodología que se llevó a cabo, daremos una pequeña introducción de lo que es.

Es un concepto que hace referencia a un plan de investigación que nos permite realizar ciertos objetivos respecto de alguna ciencia, sin embargo, una metodología puede ser aplicada en diferentes ámbitos. La metodología nos ayuda a seguir un procedimiento para recolectar cierta información que no tenemos y organizarla de manera que siguiendo el proceso de la misma, nos dé un resultado que cumpla con los objetivos.

Metodología de Bruno Munari

Munari fue un artista y diseñador italiano, que con aportaciones fundamentales en diversos campos de la expresión visual y no visual como la pintura, escultura, cinematografía, diseño industrial,

escritura y poesía es considerado uno de los máximos protagonistas del arte y diseño del siglo XX.

Se eligió utilizar algunos pasos de esta metodología porque son los que más se acercan a los pasos que se desarrollaron, desde el inicio de este proyecto hasta ahora, como el identificar una problemática y seguir hasta darle solución a ella, cabe mencionar que se han modificado algunos de ellos para adaptarlos a otros procesos que ayudan para continuar con este proyecto. A continuación describiremos los pasos de la metodología que se usó.

1.- Definición del problema

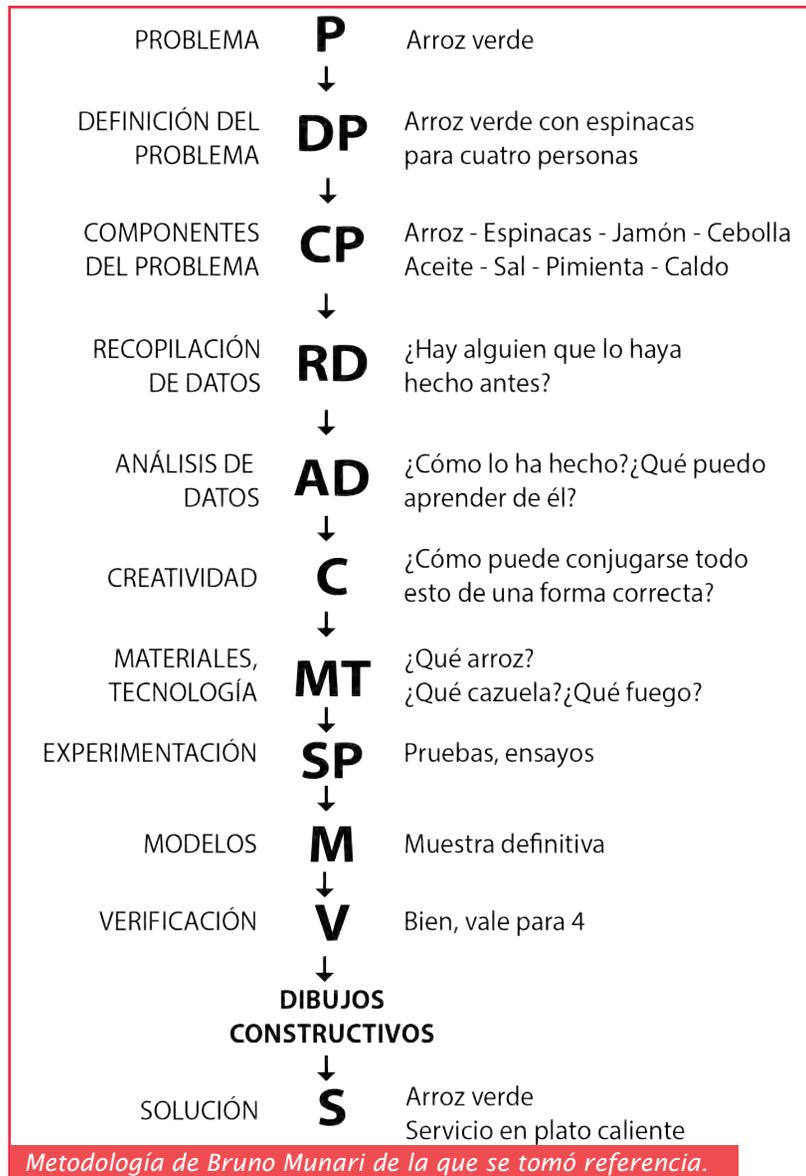
Donde al principio, al inicio de este documento de investigación se especifica la problemática del proyecto.

2.- Elementos del problema

En esta parte se identificaron los diferentes componentes de la problemática, que se resolverán al crear el objetivo y los objetivos específicos.

3.- Recopilación de datos

Primero, se obtuvo información de las leyendas a través del Prof. Francisco Hurtado Mendoza. Se aplicaron 118 encuestas que ayudaron a identificar el conocimiento de las personas acerca de las leyendas en Michoacán, donde también se les preguntó cuáles medios les parecían más adecuados, estos resultados se encuentran en la página 178. De igual manera se buscaron trabajos donde la manera de resolverse y el producto final fue parecida a la que se tiene pensada, esta parte se encuentra en el capítulo del “¿Qué se ha hecho?” de la página 69.



4.- Análisis de datos

Esta parte esta conformada por el análisis de los resultados de las encuestas aplicadas y de la investigación del “¿Qué se ha hecho?”, donde se muestran aspectos de cada ejemplo, así como al final una conclusión general de todos ellos para saber qué características nos son útiles y cuáles no.

5.- Matriz de solución

Los pasos que siguieron en esta metodología son la Creatividad, Materiales y Tecnología y Experimentación, estos consisten en delimitar aspectos de los diferentes medios, como saber cuáles recursos tenemos al alcance y la viabilidad de estos medios así como de las ideas que puedan surgir para el proyecto, estos procesos fueron combinados en uno solo, que es la matriz de solución, que determinará qué medios son viables.

6.- Brief

Este paso fue agregado y es donde se desglosa lo que se pretende desarrollar y transmitir a partir de toda la investigación realizada previamente.

7.- Modelos

En esta parte se empieza a desarrollar lo que son diferentes bocetos de lo que sería el producto final, lo que son bocetos de personajes, escenarios, etc. basándonos en un panel de inspiración que se realizó con imágenes referentes a los Purépechas. También se desarrolló el storyboard y el guion, así como la elección de tipografías.

8.- Solución

Antes de este paso, la metodología tiene uno llamado Verificación, que consiste en la demostración de un prototipo del producto final a un grupo de personas, para poder obtener una opinión y crítica, así como una manera de mejorarlo, este paso se omitió porque el proceso

de bocetaje será supervisado por los asesores, así que ellos estarán opinando acerca de las correcciones que deban ser realizadas. Este paso es el resultado final de todo el proceso que se ha realizado hasta ahora, mostrándose de manera física o digital. Cumpliendo con el objetivo y solucionando la problemática.

6.5 Panel de Inspiración

Se tomó de referencia estas imágenes para conocer acerca de las

vestimentas purépechas de una época antigua, esto porque las

leyendas narran los sucesos durante aquellos años de antaño, el uso de capas, penachos, adornos y peinados son parte importante a tomar en consideración, por eso mismo se buscaron imágenes que nos enseñen como lucían. También se tomó en cuenta los colores y texturas que usaban o que actualmente todavía usan en sus accesorios y ropa, para poder transmitir ese concepto de tradición.



Se tomaron estilos de dibujo que tienen parecido a bocetos, es por eso que algunas imágenes del panel no tienen relación con los Purépechas, porque es como se planea el estilo de las ilustraciones de las leyendas.

Los Purépechas tenían una complección atlética debido al estilo de vida que llevaban, esto se muestra en las imágenes, de lo cual, se tomará esa referencia al realizarse las ilustraciones.



CAPÍTULO 7

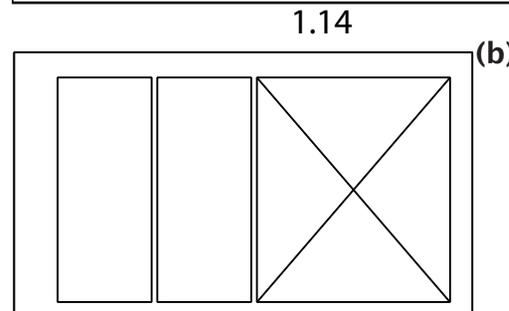
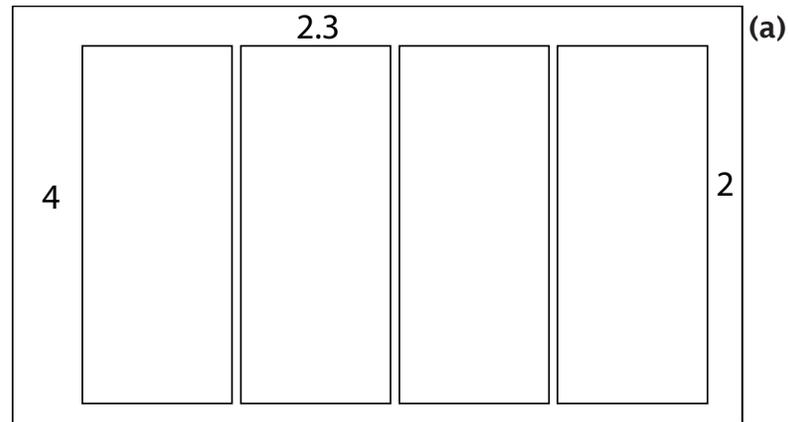
Aportación gráfica

Una vez realizada toda la investigación acerca de los trabajos con una problemática similar, analizando las encuestas y de haber desarrollado el brief, se comenzó a trabajar en la solución gráfica ligando los conceptos analizados previamente.

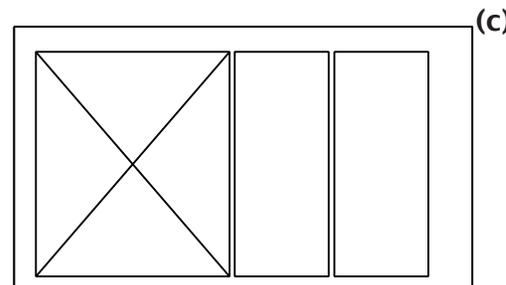
Formato

Se decidió usar un formato HD que son 1280 x 720 pixeles, esto por que es un tamaño que puede adaptarse a diferentes tipos de pantalla.

Para crear la retícula, se convirtieron los pixeles en centímetros usando la plataforma Adobe Illustrator, esto hizo más fácil la división del formato en 2 columnas y 4 subcolumnas, creando de esta manera una composición base^(a) para todas las leyendas, alternando las ilustraciones primero de un lado abarcando 2 subcolumnas y el texto se coloca del lado contrario^(b), y cuando se cambia a la siguiente ilustración se invierten las posiciones^(c).



El tamaño en centímetros es de 42.11 x 24.56.



Los cuadros con X en el centro indican el lugar de la ilustración.

Estudio tipográfico

Para la selección de la tipografía se analizaron 3 diferentes fuentes, observando cuál se adaptaba mejor. Debía ser una tipografía que reflejara el enfoque conceptual sobre tradición, por ello una tipografía Serif era la más adecuada. También debía tener buen espacio en el interlineado, y que su puntaje fuese el adecuado para que se pueda leer con mayor facilidad por el público meta determinado. Esto nos dio como resultado la elección de la tipografía Book Antiqua con un puntaje de 18pt.

Con su guanengo de seda blanca que muestra el vistoso bordado de una orquídea silvestre y un ramo de rojos girasoles, unidos por una guía de madre selva...

Baskerville Old Face 12pt.

Con su guanengo de seda blanca que muestra el vistoso bordado de una orquídea silvestre y un ramo de rojos girasoles, unidos por una guía de madre selva...

Bell MT 14pt.

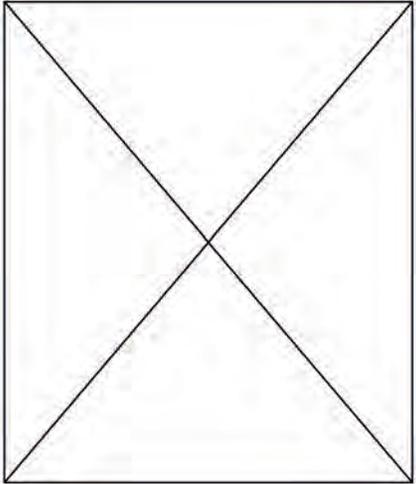
Con su guanengo de seda blanca que muestra el vistoso bordado de una orquídea silvestre y un ramo de rojos girasoles, unidos por una guía de madre selva...

*Tipografía seleccionada.
Book Antiqua 18pt.*

Con su guanengo de seda blanca, sus largas trenzas retejidas, Huanita llega todas las tardes corriendo por entre los cafetos, hasta las frescas márgenes del río Cupatitzio, donde ya le espera Taripisha, apuesto y sonriente.

Huanita y Taripisha hacía tiempo que se adoraban locamente.

Ahí junto al río, tarde tras tarde, sus grandes ojos negros han llorado muchas lágrimas sobre la espuma del suave remanso del Cupatitzio. Ahí se han prometido amor sincero y fiel hasta la muerte, se han jurado morir antes que separarse, poniendo como testigo al río que no tardó en escribir entre sus arenas el juramento eterno de aquellos dos enamorados.



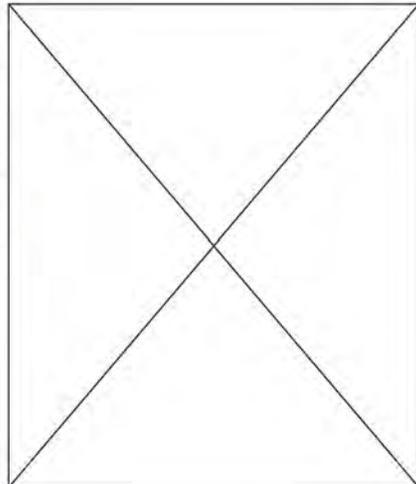
Para su mejor distribución se utilizó una columna completa para colocar el texto, debido a que su acomodo en dos subcolumnas daba una composición desequilibrada.

El uso de la letra capitular es para darle énfasis a lo clásico del texto y reforzar el hecho de ser una leyenda antigua, como en tiempos pasados se usaba para empezar los textos de historias antiguas, también indica el inicio de cada escena. Y agregar la sangría en los párrafos logra darle una composición atractiva.

Con su guanengo de seda blanca, sus largas trenzas retejidas, Huanita llega todas las tardes corriendo por entre los cafetos, hasta las frescas márgenes del río Cupatitzio, donde ya le espera Taripisha, apuesto y sonriente.

Huanita y Taripisha hacía tiempo que se adoraban locamente.

Ahí junto al río, tarde tras tarde, sus grandes ojos negros han llorado muchas lágrimas sobre la espuma del suave remanso del Cupatitzio. Ahí se han prometido amor sincero y fiel hasta la muerte, se han jurado morir antes que separarse, poniendo como testigo al río que no tardó en escribir entre sus arenas el juramento eterno de aquellos dos enamorados.



Composición del texto en las leyendas.

En el caso de los títulos para cada una de las leyendas y del proyecto se buscó una combinación de fuentes que reflejarán un aspecto atractivo y limpio sin dejar de lado lo tradicional, con esto en mente lo primero que se hizo fue seleccionar varias fuentes que reflejaran estos conceptos y una vez seleccionadas, se estudió cuales podrían expresar mejor los enfoques conceptuales, a través de una composición, que combinara estas dos tipografías.

Leyendas
Michoacán

Leyendas
Michoacán

Leyendas
Michoacán

Leyendas
MICHOACÁN

Leyendas
DE
MICHOACÁN

Leyendas
de
Michoacán

Leyendas
DE
MICHOACÁN

Leyendas
de
Michoacán

Propuestas de tipografías.

LEYENDAS

InterstatePlus

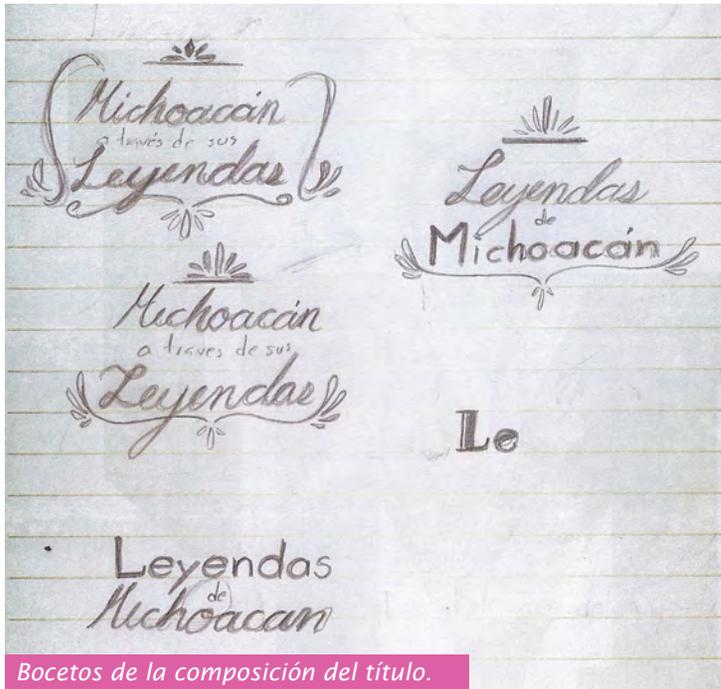
Michoacán
Dragon is Coming

Leyendas
Embassy BT

MICHOACÁN
COPPERPLATE GOTHIC BOLD

Las tipografías seleccionadas fueron: La *Dragon is Coming* y la *Embassy BT*, que reflejan con su estilo caligráfico lo tradicional y clásico que va acorde a la esencia de las leyendas purépechas, y en el caso de la *Interstate Plus* y la *Copperplate* expresan lo atractivo e innovador, al mismo tiempo que ayudará a captar la atención del público joven.

Tipografías seleccionadas.



Composiciones creadas para definir el título del proyecto. Los colores propuestos son el amarillo y el negro, buscando que reflejen alegría, calidez, clasisismo y elegancia.



LEYENDAS *de Michoacán*

Diseño final del título del proyecto.

Leyenda de Huanita *la Novia del Cupatitzio*

Leyenda de la Piedra *del Horno*

Leyenda del lago *de Pátzcuaro*

Diseño de los títulos de las leyendas.

Las fuentes seleccionadas fueron la *InterstatePlus* y la *Dragon is Coming*, por tener un mayor impacto visual y estético, comunica mejor el concepto de tradición combinandolo con lo atractivo, a su vez la composición es limpia lo que ayudará a su mejor pregnancia.

A partir de esta selección, se trabajó con la composición de los títulos de cada una de las leyendas.

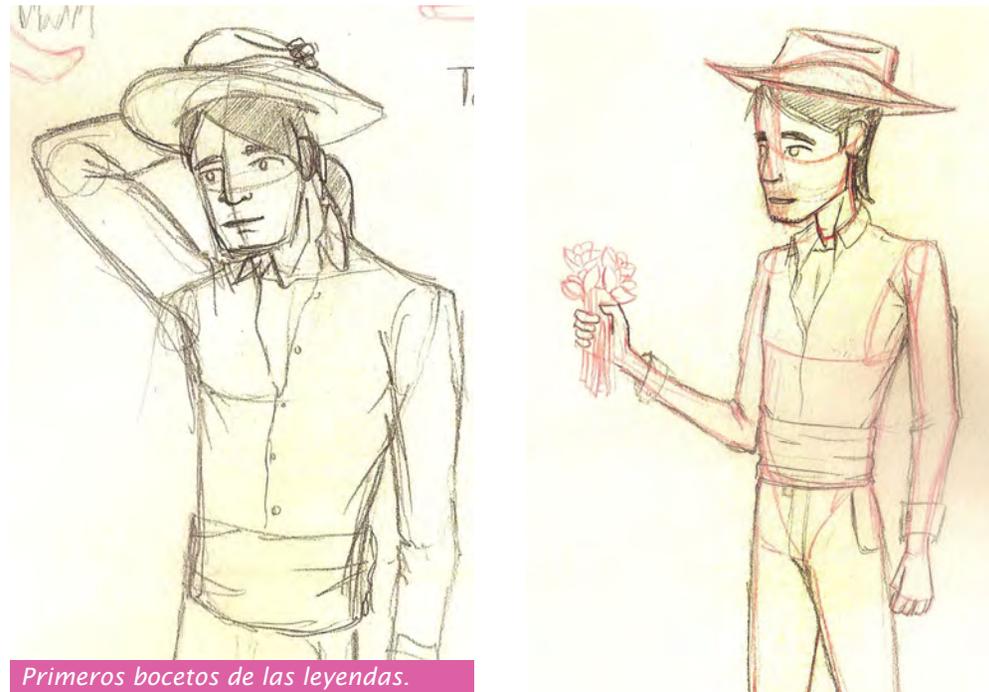
Estilo de Ilustración

Para la elección del estilo que se manejó en las ilustraciones se hicieron varios bocetos con la primer leyenda, recordando los aspectos mencionados en la parte del brief, que tenía que ser para un público de 15 a 29 años, ser atractivo y pregnante para captar la atención y que denotara dinamismo.

Los primeros bocetos fueron hechos creando los personajes de cada leyenda con sus diferentes posturas, sin embargo esto no era lo adecuado puesto que sólo se mostrarían algunas escenas de la historia, así que se empezó a trabajar directamente sobre cada escena, esto no impidió el desarrollo de los personajes que conformaban las leyendas, solo que fueron creados sobre la escena con la postura que ya debían tomar.



Primeros bocetos, buscando el estilo adecuado para todas las leyendas.



Primeros bocetos de las leyendas.



Primera propuesta, sin embargo no fue elegida.



Boceto final, que definió el estilo.

Se obtuvo una primer propuesta, sin embargo no fue elegida por que reflejaba un estilo infantil, y lo que se buscaba era para jóvenes, además de que se apreciaba un

tanto estática, cuando además se pretendía el concepto de dinamismo. Así fue como se boceto otro estilo que fuese más acorde a lo que se necesitaba.

Para la ilustración digital se escanearon los bocetos, se integró el color, el trazo no se limpió completamente porque la intención era que se notaran esas líneas que

ayudarían visualmente a darle dinamismo. El color fue seleccionado después de analizar los tonos de piel de las personas purépechas y de sus vestimentas, otro deta-

lle que se agregó para crear más movimiento, fueron las manchas, que tuvieran tonalidades más encendidas y llamativas para reflejar el colorido de nuestra región.



Ilustración digital realizada a partir del boceto final, utilizando el software de Adobe Photoshop.



Escena donde dejan a Huanita.



La protagonista se arroja al río.



Huanita flota sobre el río.





Mano del protagonista ahogado.

Tzucutzán y sus hijos.

Los hijos de Tzucutzán crecen.



Tzángari siendo el sucesor.



Amárabi matando a su hermano.



Amárabi cae por un precipicio.



Zirate e Hitzicuare.



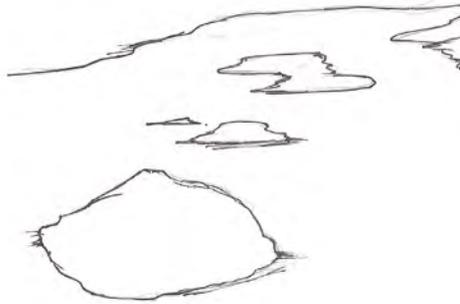
Zirate empezando su viaje.



Zirate a punto de caer muerto.



Hitzicuaré llorándole a su amado.



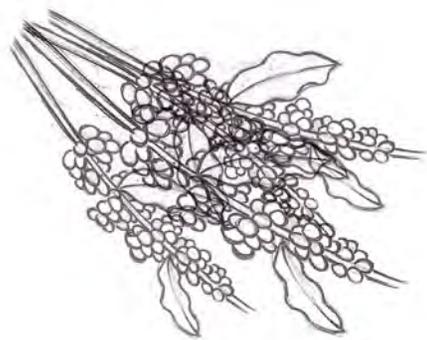
Lago de Patzcuaro.



Princesa Xicuitl.

Monte.

Cutzin después de la guerra.



Cutzín entregando el abalorio.

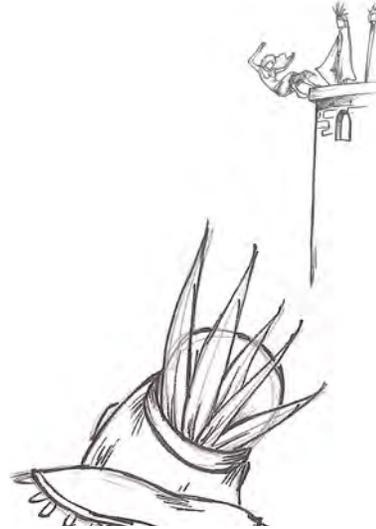
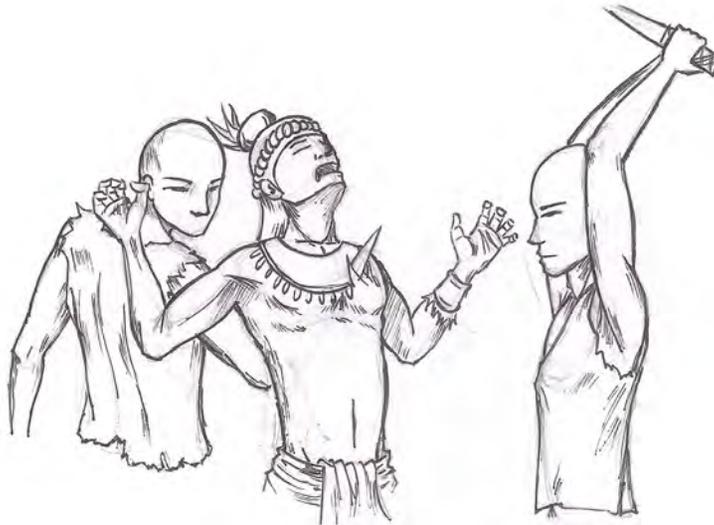
Cafetos.



Sirunda.

Sirunda y el Príncipe Hareme.

Delatando a Sirunda.



Matan a Hareme.



Muerte de Sirunda.

En el primer plano se utilizó el blanco para proyectar limpieza y al mismo tiempo realzar los colores que lo integrarían.

Sobre el fondo se aplicó una textura de colores que transmiten tradición y alegría basados en los colores que usan los purepechas en sus vestimentas y artesanías.

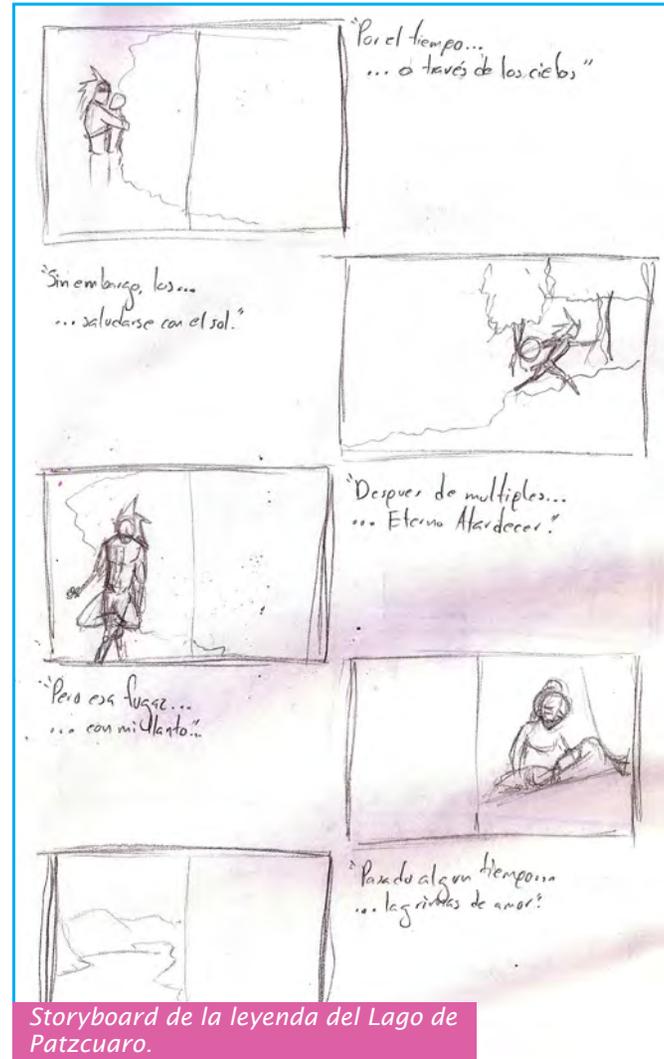


Fondo de las leyendas.

Se crearon los “storyboards” que sirvieron como guía y preparación previa de cómo sería la dinámica de las escenas en cada leyenda.



Storyboard de la leyenda de la Piedra del Horno, Tancitaro.



Storyboard de la leyenda del Lago de Patzcuaro.

Animación

Apartir de haber creado las ilustraciones se comenzó a desarrollar la animación de los videos, se creó un efecto de manchas expandiéndose, que fue usado como transición al aparecer cada ilustración y el fondo en cada escena, esto ayudó visualmente porque las imágenes ya contienen manchas de colores, volviéndolo más atractivo.

Se agregaron algunos efectos especiales en ciertas imágenes dependiendo la escena, como dar movimiento a algunas partes del cuerpo, para generar atención en el espectador.



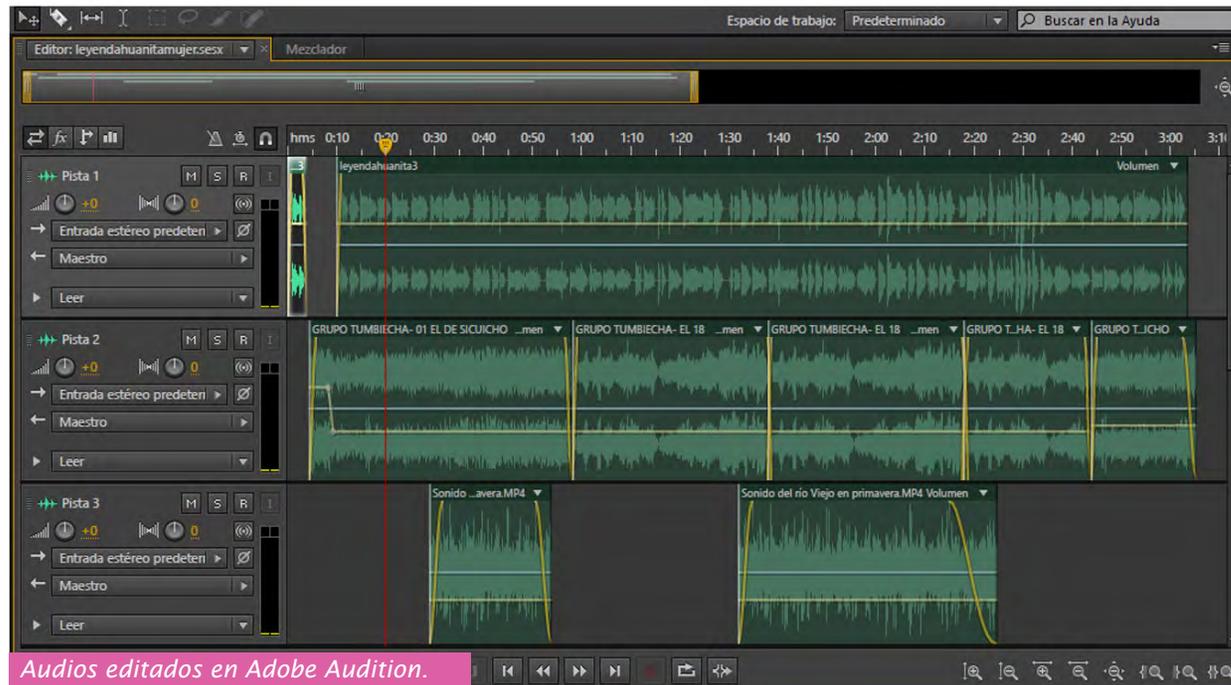
Hojas para ambientación de la animación.



Manchas usadas para los efectos de las leyendas.



Composición mostrando las hojas en las leyendas.



Audios

Como se menciona en los enfoques funcionales y se hace referencia al capítulo 3, las leyendas tienen como característica el ser narradas, por ello fué indispensable la grabación de voces narrando las leyendas.

Para esta parte se eligieron las voces más adecuadas que cumplieran con aspectos como claridad, para en el momento, la lectura fuese fluida y sin trabas, así

como énfasis en su voz y en el momento de describir la escena, debido a que tiene que captar la atención del público y causar emociones y sentimientos para poder ser recordada.

Las voces utilizadas fueron de Zaida Magaña y David Ríos, que para el momento de la grabación leían de manera más fluida, a comparación de pruebas anteriores de voz.

Después de grabadas las voces, se procedió a integrarlas con música regional purépecha, para asociar y reforzar más lo tradicional, generando así un sentido acorde

en el tiempo de las leyendas. Las canciones usadas son originales del grupo Tumbiecha que reflejan bellamente nuestras costumbres y que gracias a su gran variedad y al hecho de ser música instrumental pudieron acoplarse perfectamente con las historias de las leyendas.

Estas fueron las canciones que se integraron para cada leyenda:

Leyenda de Huanita la Novia del Cupatitzio

- “El de Sicuicho”
- “El 18”

Leyenda de la Piedra del Horno

- “El Payo”
- “La danza de las ánimas”

Leyenda del Lago de Patzcuaro

- “La muchacha Tarasca”
- “Janitzio”

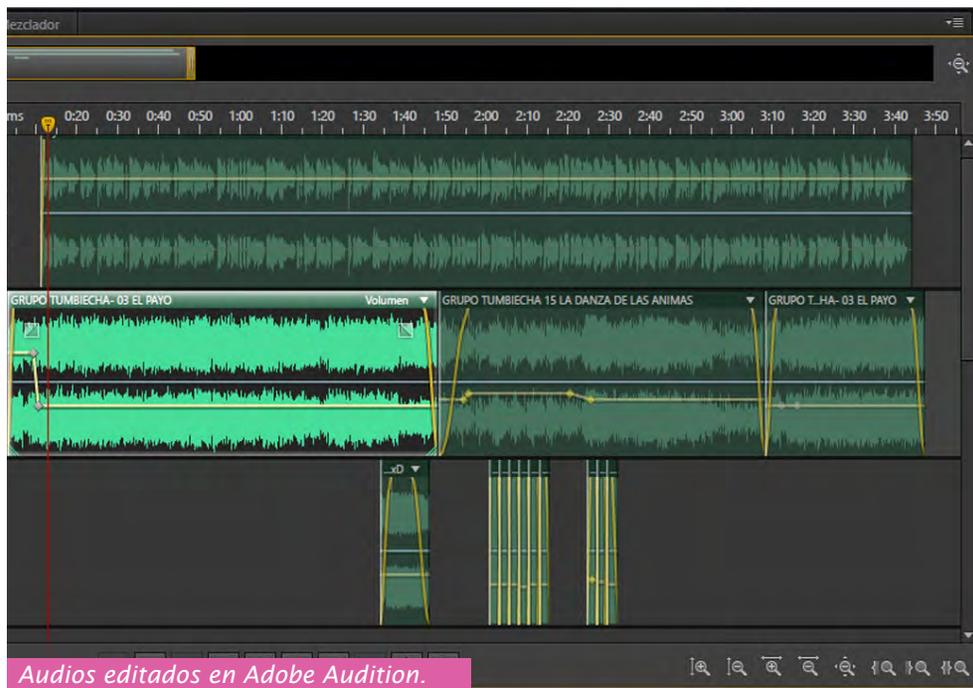
Leyenda del Abalorio de la Princesa Xicuitl

- “La danza de las ánimas”
- “El cerrito de zacán”
- “La reina de los joaquiniles”

Leyenda de Zirunda, la hija de la noche

- “Janikua”
- “Rondinella”

A esta mezcla se le agregaron efectos de sonidos, dependiendo de la leyenda, como fuego, aplausos, entre otros, sin afectar la narración original.



Leyendas

Como ya se mencionó, fueron obtenidas gracias al Prof. Francisco Hurtado, que en su libro “Michoacán a través de sus leyendas” hace una recopilación de estas historias de nuestra raza Purépecha y de las cuales tomo algunas de ellas para realizar este proyecto.

Debido a lo extensas que eran, las leyendas fueron reducidas a sus partes esenciales, esto fue con la intención de crear historias más cortas que hicieran de la animación un proyecto visual fluido, dinámico y atractivo, integrando 5 o 4 ilustraciones por leyenda, esto hacia que entre más texto fuera el de las leyendas, las imágenes permanecerían mucho tiempo en pantalla.

La adaptación de las leyendas se encuentran en la sección de anexos, en la pag. 179.

CAPÍTULO 8

Propuesta de solución

8.1 Solución Gráfica

A continuación, en este capítulo se mostrará la solución final del proyecto.

The image shows a title slide with the word 'LEYENDAS' in large, bold, yellow capital letters. Below it, 'de Michoacán' is written in a black, elegant cursive script. The background is a light, textured white.

Primer escena donde se muestra el título el proyecto.

The image shows a title slide for a specific legend. 'Leyenda de Huanita' is written in large, bold, yellow capital letters. Below it, 'la Novia del Cupatitzio' is written in a black, elegant cursive script. The background is a light, textured white.

Uruapan
del escritor Fco. Hurtado Mendoza

Segunda escena, se muestra el título de la leyenda

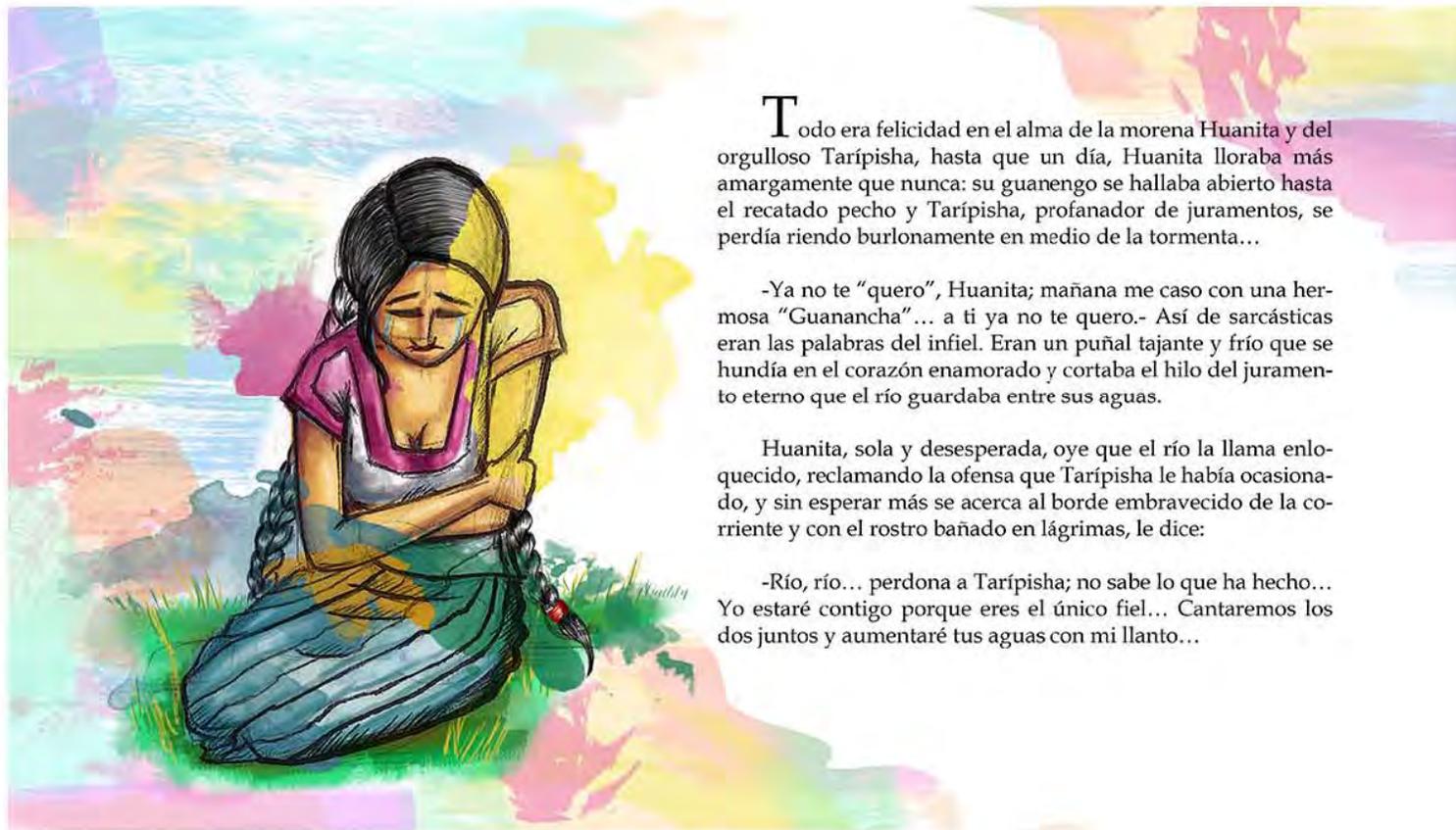
Con su guanengo de seda blanca, sus largas trenzas retejidas, Huanita llega todas las tardes corriendo por entre los cafetos, hasta las frescas márgenes del río Cupatitzio, donde ya le espera Tarípusha, apuesto y sonriente.

Huanita y Tarípusha hacía tiempo que se adoraban locamente.

Ahí junto al río, tarde tras tarde, sus grandes ojos negros han llorado muchas lágrimas sobre la espuma del suave remanso del Cupatitzio. Ahí se han prometido amor sincero y fiel hasta la muerte, se han jurado morir antes que separarse, poniendo como testigo al río que no tardó en escribir entre sus arenas el juramento eterno de aquellos dos enamorados.



Presentación final de las escenas de la leyenda, combinando texto e ilustración.



Todo era felicidad en el alma de la morena Huanita y del orgulloso Tarípisha, hasta que un día, Huanita lloraba más amargamente que nunca: su guanengo se hallaba abierto hasta el recatado pecho y Tarípisha, profanador de juramentos, se perdía riendo burlescamente en medio de la tormenta...

-Ya no te "quero", Huanita; mañana me caso con una hermosa "Guanancha"... a ti ya no te quiero.- Así de sarcásticas eran las palabras del infiel. Eran un puñal tajante y frío que se hundía en el corazón enamorado y cortaba el hilo del juramento eterno que el río guardaba entre sus aguas.

Huanita, sola y desesperada, oye que el río la llama enloquecido, reclamando la ofensa que Tarípisha le había ocasionado, y sin esperar más se acerca al borde embravecido de la corriente y con el rostro bañado en lágrimas, le dice:

-Río, río... perdona a Tarípisha; no sabe lo que ha hecho... Yo estaré contigo porque eres el único fiel... Cantaremos los dos juntos y aumentaré tus aguas con mi llanto...

Las aguas del Cupatitzio se abrieron para recibir el cuerpo de Huanita.

¡Se había arrojado al río!...

El cuerpo de Huanita flotaba y "El Río que canta" dejaba escuchar, como traída de lejos, una dulce y extraña melodía que arrullaba al cuerpo yerto de Huanita, quien desde entonces sería la novia del Cupatitzio.





Pasada la tormenta, regresa Tarípisha arrepentido y avergonzado en busca de su amada, pero era ya muy tarde.

Lleno de remordimientos, empezó a dar gritos al río, diciendo:

-Río, río... devuélveme el amor mío...
-Río, río... devuélveme el amor mío...

El río no le contestó; y sin esperar, se arrojó al remanso creyendo unirse con Huanita para siempre, más la corriente celosa y turbulenta lo arrastró despiadadamente.

Se cuenta que desde aquella trágica noche, una sombra larga y negra, como una enfurecida tempestad, camina por los márgenes del río Cupatitzio y al llegar a donde se encuentra el aún imborrable remanso, repite en el silencio de la noche:

"Río, río... Río, río...
Devuélveme el amor mío...
Río, río... Río, río...
Devuélveme el amor mío... "



Leyenda de la Piedra *del horno*

Tancítaro
del escritor Fco. Hurtado Mendoza

La raza tarasca, en su largo peregrinar, fue dejando en cada pueblo el idioma sencillo de los sufrimientos y el canto ritual de las ofrendas a sus dioses.

Una de esas tribus conformó el hermoso pueblo de Tancítaro.

Año tras año, Tzucutzán, el caudillo de las grandes hazañas, guiaba a su pueblo hasta las proximidades del cerro; y ahí, puestos de rodillas, entonaban el canto sagrado a sus dioses, mientras Tzángari y Amárabi, hijos del cacique Tzucutzán, ascendían hasta la gigantesca piedra de los sacrificios.

Solo a ellos: al bueno y caritativo de Tzángari y al envidioso y rencoroso Amárabi, les era permitido subir hasta La Piedra a ofrecer por su gente los holocaustos de acción de gracias.





Todo había marchado bien durante varios años.

Tzucutzán había encanecido su espesa cabellera. Tzángari, el hijo bueno, había crecido y sus músculos le había dado la destreza y la habilidad para la caza; su carácter afable le había ganado la simpatía de su pueblo que anhelaba verlo muy pronto convertido en el sucesor de Tzucutzán.

Amárabi, en cambio, sólo pensaba en odiar y hacer sufrir a su hermano menor. El amor desmedido al hijo predilecto; había hecho que Amárabi fuera almacenando cada vez más odio y rencor hacia su hermano.



Cierta noche, Tzucutzán anuncia a su pueblo que ha decidido nombrar sucesor a su hijo Tzángari. La respuesta del pueblo entero no se hizo esperar en alegres exclamaciones, al mismo tiempo que las mil antorchas se encendían y se elevaban sobre aquel mundo de cabezas enloquecidas.

El pueblo de Tancitaro empezó su marcha hacia La Piedra de los sacrificios.

Amárabi caminaba cabizbajo, pero tramando en su corazón la más dolorosa tragedia.

Rápidamente los dos sacerdotes colocaron la leña sobre toda la extensa roca y le pusieron fuego.

-Hermano, es tiempo de que coloquemos a la víctima, la hoguera ya extiende sus brazos devastadores; toda la roca está ya ardiendo y totalmente enrojecida. ¡Mírala!...- dijo Tzángari.

-Tú lo sabes, hermano...- contestó entre dientes Amárabi que permanecía silencioso..., iracundo.



Amárabi le veía con los ojos saltados ya de sus órbitas por la ira incontenible. ¡No pudo contenerse!... Se acercó a su hermano, lo tomó fuertemente de los brazos y lo arrojó con violencia sobre el ara de los dioses; sobre la ingente roca calcinada.

¡Ahí estaba ya Tzángari convertido en pasto de las llamas!...

Un temblor sacudió el extenso pinar del "Tancitaro". ¡La tragedia seguía!... y Amárabi, al contemplar lo que acababa de hacer, echó a correr desesperado y enloquecido, desgarrando con feroces gritos el redondo silencio de su crimen.



En la incontenible agonía de su carrera y en medio de la oscuridad, fue a despeñarse en un profundo precipicio.

Abajo, Tzucutzán esperaba impaciente.

La hoguera había terminado. Y los hermanos no aparecían por ningún lado.

Cuando Tzucutzán decidió subir hasta La Piedra, sólo encontró un montón de cenizas que el viento seguía esparciendo. ¡Sus hijos no estaban!

A esa visible roca, el pueblo le ha llamado "La Piedra del Horno", en la que, en uno de sus lados, puede apreciarse fácilmente la bien definida figura de un hombre.

A un costado de "La Piedra del Horno" está un despeñadero que con la corriente del aire parece repetir una especie de quejido o de lamento: ¡Es el precipicio de los lamentos!

Para toda persona que asciende al cerro de Tancitaro es una grata curiosidad escuchar esos gemidos, indudablemente de la naturaleza virgen; pero que el pueblo anónimo ha convertido y encarnado en una dolorosa leyenda de nuestra raza tarasca.

Leyenda del lago de Ditzcuaro

Tancitaro
del escritor Fco. Hurtado Mendoza

Por el tiempo en que el gran emperador tarasco contaba sus dominios en una sola extensión, el enamorado Zirate, hijo único y heredero inmediato del extenso imperio tarasco, iba tarde tras tarde a depositar un beso en los labios de su amada, la incomparable Hitzicuare; y con dulce voz le repetía:

-Hitzicuare, amor mío: todo está preparado para nuestra boda. Hoy mismo llegarán los mensajeros de mi padre con los presentes que habremos de poner a tus plantas y con las vajillas doradas que entregaré a tu padre.

-Sí, Zirate, sí...- Sollozaba la linda doncella, entrelazada al cuello de su joven guerrero. -Sólo te falta que traigas hasta mí, conforme a la tradición de la familia, la perfumada rosa que debe entregarse a los que unirán sus destinos para siempre. ¿La conoces?... Es "La Rosa del Eterno Atardecer" ...





“La Rosa del Eterno Atardecer” se encontraba solamente por la cúspide de la sierra. El príncipe tomó al día siguiente, sus mejores armas y con paso resuelto inició la dura jornada que era indispensable realizar.

Muchas veces sintió Zirate desplomarse las noches sobre sus espaldas y varias veces vio la luna, coqueta, saludarse con el sol.

Después de múltiples dificultades, pudo Zirate conseguir, la codiciada rosa que lo haría feliz con la duena de sus sueños; y sin esperar un solo instante, tomó el camino de regreso.



Era poco el camino que le faltaba para llegar a su felicidad, cuando se sintió cansado. Sus pies se arrastraban como sin vida. Zirate se desplomó, sobre el huinumo y tirado de espaldas sobre la cuesta de un cerro, se quedó profundamente dormido.

Preocupada Hitzicuare por la tardanza de su prometido, decidió ella misma ir a su encuentro. Pronto logró encontrarlo y sus brazos se abrieron llenos de contento al contemplar la encarnada “Rosa del Eterno Atardecer”. Pero esa fugaz alegría se convirtió al instante en la más densa negrura de tristeza y desesperación, al notar que Zirate estaba yerto. Ya de nada le serviría el hallazgo de la difícil rosa que tanto había buscado: ¡Pobre Zirate!, ya no despertaría jamás. La fatiga y la soledad habían paralizado su corazón para siempre.



Hitzicuare, al acercarse hasta donde él se hallaba, prorumpió en sollozos y sus lágrimas empezaron a resbalar sobre sus mejillas hasta el suelo reseco que bebía calladamente el llanto de la princesa, mientras ésta repetía con desesperación:

“Lloraré, lloraré, hasta formar un lago con mi llanto...”
Amargamente, la princesa Hitzicuare lloró a la luz de la luna..., y bajo los rayos del sol abrazador... Su llanto seguía, y el eco, ya cansado, dejaba oír aún su débil voz: “Lloraré, lloraré hasta formar un lago con mi llanto”.

Pasado algún tiempo, los parientes de la princesa, luego de haberla buscado por los cuatro reinos tarascos y de haber creído que era imposible encontrarla, llegaban hasta el sitio de la triste y conmovedora escena donde había una hermosa fuente que al grito desgarrador de: “Hitzicuare... Hitzicuare...”, respondía con el soplo del viento: “Lloraré, lloraré hasta formar un lago con mi llanto”. Y ello se cumplió fiel e inexplicablemente, pues un poco más hacia el sur y en terreno más bajo se mecía con el soplo del aire las irisadas olas de un lago que fue creciendo, creciendo: El lago de Pátzcuaro.

En la actualidad se llama “El cerro de Zirate” a la empinada cuesta donde el joven dormiría para siempre, apretujando fuertemente entre sus dedos la codiciada flor: “La Rosa del Eterno Atardecer”, y descansando a sus pies, el pintoresco Lago de Pátzcuaro que en su brillante espejo refleja al cerro Zirate y en sus olas arrulla el corazón febril de Hitzicuare, hecho lágrimas de amor.



Leyenda del abalorio de la Princesa Xicuitl

Uruapan y Zirahuén
del escritor Fco. Hurtado Mendoza

“Cantando cantares de colibri...
Cantando te encontré...
Cutzin,... Cutzin,...
Cantando te encontré...”

Xicuitl había crecido a las márgenes del pintoresco lago de Zirahuén.

Cierto día la bella princesita, reposaba bajo una frondosa encina, cuando de pronto levanta sus ojos y ve frente a sí al joven Cutzin.

La princesa Xicuitl, dejó abrir sus labios con una sonrisa delicada. El mozo guerrero correspondió con lo mismo y tomó a Xicuitl de la mano y juntos empezaron a descender por el barranco. Fue aquel un encuentro callado donde no hubo más que una sonrisa y el lenguaje misterioso de una mirada.





Pasaron los años... y en el monte cada tronco guardaba grabados dos nombres eternos: "Cutzin" y "Xicuitl".

Un día, en la cumbre bronca de los montes ardía una fogata que parecía nacida del sordo redoblar de los huéhuetls (tambores) que el eco repetía: Dos ejércitos enemigos esperaban el toque de batalla. En uno de estos ejércitos, un joven templaba su arco cerca de un anciano que con voz débil, le decía. "Cutzin, hermano del iris, tú debes ganar, mientras el búho canta entre el maizal..."

Momentos después, flechas envenenadas perforaban el aire húmedo de la noche..., pies ligeros cruzaban la maleza..., ramajes que crujían y gritos ensordecedores que el eco contestaba burlonamente por la cañada... El búho seguía cantando fúnebremente entre el maizal.



Los gritos se iban haciendo menos y sólo un hombre herido, entre sus compañeros muertos, se alejaba, era Cutzin.

Al guerrero no le era permitido regresar a su pueblo: él debió morir también, más su amor y el destino no lo quisieron, había perdido ya la gloria de su muerte en la batalla. No podía regresar..., no podía ver jamás a Xicuitl.

Pronto la joven se dio cuenta de la derrota, se echó a correr al campo de la lucha, en medio de la noche. Buscó y buscó por todas partes, a su desdichado guerrero Cutzin.



Amanecía; y ella regresaba desconsolada al palacio, cuando siente que sus plantas se humedecen en el barro del camino: era sangre. Sí, era la sangre de un herido, empezó Xicuitl a recoger las gotas del herido convertidas en pequeñas esferitas encarnadas, tenuemente mezcladas con el polvo del camino. Hasta que un prologado suspiro salió de unos matorrales le hicieron levantar la cabeza: ahí estaba Cutzin.

La escena fue muda y conmovedora, y... Él tenía que morir, alcanzando su aliento sólo para decirle: "Has juntado mi sangre ya coagulada. Consérvala, Xicuitl: a ti te pertenece..." el mismo la tomó entre sus manos, cortó una rama seca y fue perforando una a una aquellas esferitas endurecidas. Después arrancó un hilo de su vestidura manchada y ensartándolas formó un hermoso collar que devotamente ató al cuello de Xicuitl, diciéndole ya casi en secreto: "Llévalo siempre, princesita del rey Zirahuén..." Sus palabras se ahogaron en un suspiro desesperado para no volverse a oír más, y en vano Xicuitl lloró abrazándolo y gritándole que no muriera.

La enlutada princesa volvió al palacio y desde ese día sus ojos no dejaron de llorar día y noche hasta que la voz dulce de Fray Juan de San Miguel, que por ahí pasaba, la consoló y la animó a seguir viviendo alegre.



Ella encontró consuelo en esa casual confidencia y decidió, junto con otras personas, peregrinar con el santo hasta los espesos pinares de Uruapan.

Pronto se esfumó su fingido consuelo, pues el recuerdo de Cutzin le hacía derramar lágrimas que caían sobre el collar que siempre besaba. Su grácil cuerpo cada vez se iba adelgazando más y más, sin tener otra distracción que cantar:

"Cantando cantares de colibrí...
Cantando te encontré...
Cutzin... Cutzin...
Cantando le encontré..."

Xicuitl murió y en su testamento dejó dicho que su abalorio de sangre no le fuera quitado, lo que se cumplió fielmente.

Pasados apenas unos cuantos días, nació en el mismo lugar donde había sido sepultada, un almáxico de pequeñas plantas fueron creciendo y adornándose de unas bolitas rojas, encarnadas, cual sangre viva: Estas plantitas fueron los cafetos nacidos del abalorio de la princesita Xicuitl.

Leyenda de Sirunda

la hija de la noche

San Pedro Pareo
del escritor Fco. Hurtado Mendoza

Altiva morena de negros ojos rasgados, mírame; diosa tallada en negro y brillante obsidiana, tiéndeme la mano; linda enredadera nacida para crecer al cielo, mírame...

-¿Quién eres tú, elegante joven de pintado cuerpo y raros huesecillos marfilados, pendientes de ese pecho que respira con el aliento de la poesía?

-Soy Haramé, el señor de Iracho; -y gracias por llamarme poeta- pero he soñado tus ojos de tigresa en celo, tu cutis de ébano terso y puro que refleja a Cutzi, la enamorada; Ayer te he soñado y hoy te he visto, pero, y ¿tu nombre?...

-Sirunda, la del rostro moreno, la de la faz ahumada, que poco conoce del lenguaje de los dioses pero sabe mucho de galanteos.

El príncipe Haramé, doblegado por la pasión irresistible a las aventuras del amor, se encaminaba hasta el pintoresco mercado de Pareo, en donde se reunían a realizar el comercio las animosas doncellas y casadas de la región de Tariácuri.





En medio de ese mundo de permuta y de trueque, se formaba el más hondo romance del príncipe Hame y la habilidosa Sirunda, por todos cortejada.

Sirunda no tardó en enviar, desde su palacio de Pareo hasta Iracho, un mensajero que llevara una cita callada al señor príncipe de ese lugar.

En medio de la obscuridad y protegida por el denso manto de la noche, una barca ligera surcaba las aguas del lago. Allá en la orilla opuesta, la adivinada figura de Hame que esperaba con los brazos abiertos. En aquella escena de amor prohibido, todo lo dijo una seña y una mirada profunda. Muchas veces se repitió la cita, y se cumplía la aventura de aquellos dos enamorados.

Más un día en que Curicatem, señor de Pareo, apuraba el pulque de su jicara real, se acerca una joven y con voz apagada algo le murmura junto al oído, con envidiable satisfacción.

Sirunda ha salido de la casa real, ha subido en una canoa y navega por la laguna.

-¡Sirunda, mi esposa!... se levanta diciendo en voz alta: Me traiciona y me engaña; bien había extrañado sus halagos desde hace tiempo... ¡Miserable!...

Dos "Axiámechas" (sacerdotes sacrificadores o verdugos) sacan de entre sus vestiduras los afilados tzinapus y se ofrecen para ir a dar muerte al usurpador de los derechos.

Toman una barca y en medio de la noche, disfrazados de humildes pescadores, se encaminaba al lugar de las deshonras.

Aún no llegaban a las orillas los mensajeros de Curicatem, cuando una canoa despega de ellas y con la velocidad nacida del temor por la emboscada descubierta, se cruza con la de los dos verdugos. Sin embargo, su misión era otra: cortar el cuello y perforar el pecho de Hame, quien al notar que la canoa seguía vogando hacia él, espera valientemente tras unas hierbas.





Con los ojos que reflejan la última desesperación y con sus músculos inmóviles, observa el desembarco. De pronto tan sólo ve a una persona que se acerca hacia él con el tzinapu ennegrecido, levantado en alto. Haramé espera la lucha que no considera desigual en tanto que sea uno quien se acerque. Saca su arma, hecha también de Tzinapu negro, cuando siente un frío intenso sobre su espalda y una cuchilla áspera y gruesa que se hunde en ella... Otro afilado cuchillo se hinca en su corazón, mientras sus labios se abren gritando fuertemente: ¡Cobardes, cobardes!...

Los dos sacerdotes de Pareo, después de cumplir su cometido se alejan velozmente hacia la orilla de la laguna, dejando moribundo a Haramé. Bañado en sangre, levanta su cabeza y sus ojos se clavan en la altura de la torre iluminada de Purúatem a donde el irritado Curícatem había hecho subir a Sirunda.



De pronto, el moribundo príncipe abre desorbitadamente sus ojos y observa que una mujer: su amante Sirunda, es arrojada de lo alto hasta el fondo del abismo.

Los más ancianos habitantes de Jarácuaro, auténticamente purhépechas, señalan a una corta distancia y hacia el oriente el sitio que ocupó la trágica torre de Purúatem, ahora borrada por el agua de la laguna que subió su nivel en años posteriores.

Hasta hace poco, en San Pedro Pareo (hoy ranchería de Pátzcuaro), se celebraban animados Tianguis en que se pagaba con "chinitas" (pedazos de porcelana coloreada) y los muchachos buscaban novia, recordando los Tianguis a los que asistían según la leyenda, Sirunda, la hija de la noche, y el príncipe Haramé.

8.2 Presupuesto

Ilustraciones	\$3,000 c/u 5 por leyenda \$15,000 por leyenda	Total	\$75,000
----------------------	---	-------	----------

Audiovisual

Edición audio	\$3,000	Total	\$75,000
Animación	\$8,000		
Diseño editorial	\$4,000		
	Total \$15,000 por leyenda		

Audio

Grabar voces	\$500	Total	\$8,500
Narradores	\$1,200		
	Total \$1,700 por leyenda		

Investigación

Recopilación de datos	\$1,500	Total	\$2,000
Síntesis de leyendas	\$500		

SubTotal	\$160,500
IVA	\$25,680
Total	\$186,180

Nota: Año de presupuesto 2017.

Se cotizó el valor de las ilustraciones individualmente, con un costo de \$3,000 cada una, este precio se multiplicó por 5 que es el total de ilustraciones por leyenda, dando como resultado \$15,000 por leyenda, haciendo un total de \$75,000 por las 5 leyendas.

El costo de la animación, edición de audio y diseño editorial está desglosado en la tabla, sumando cada parte da un total de \$15,000 por leyenda, multiplicado por 5 nos da \$75,000 por todas las leyendas.

La cuestión del audio sobre grabar las voces y el pago a los narradores nos da un total de \$8,500 por las leyendas.

Los costos fueron definidos a partir de haber investigado con profesores de mi universidad sobre cuanto es lo que cobrarían por ese trabajo.

Conclusiones

El haber realizado este proyecto me ha demostrado la importancia que tiene el diseño y la comunicación visual en la resolución de problemas de comunicación de diversa índole, ya que debido a lo amplio de sus áreas, permite resolver distintas problemáticas con la ayuda de las herramientas necesarias.

Específicamente, en este proyecto, el diseño, a través de la ilustración y la animación me ayudó a generar un contenido atractivo y dinámico, que no solo visualmente es más llamativo, sino que además por medio de su formato digital, puede estar al alcance de más personas, en comparación del libro original.

Con lo que puedo decir que con el diseño, podemos no solo lograr que algo luzca mejor y más estético, sino que a través de sus nuevas formas de aplicación como lo es la animación y formatos digitales, lo que antes era un libro poco conocido, de difícil acceso y de diseño un poco deficiente, ahora es un audiovisual que genera interés en verlo, gracias también a su fácil manera de encontrarlo.

La investigación me brindó la oportunidad de conocer más acerca de Michoacán y particularmente de sus leyendas, dejándome ver la importancia que tiene no

solo su conservación sino también su difusión, pues gracias a esta última, se logrará su permanencia en la historia, como aspecto importante de la región.

ANEXOS

Encuestas

Objetivo

Identificar el nivel de interés y el conocimiento que tienen las personas acerca de la cultura de Michoacán, en especial de las leyendas antiguas de nuestra región y que fueron recolectadas por el profesor y escritor Francisco Hurtado Mendoza.

La población de Uruapan cuenta con 315,350 personas de las cuales 87,036 tienen una edad de 15 a 29 años, con esta información se determina la cantidad de encuestas a aplicar.

Fórmula

$$n = \frac{(1.96)^2(87036)(.5)(.5)}{(.09)^2(87036 - 1) + (1.96)^2(.5)(5)}$$

1. ¿Sabes que es una leyenda? Si No
2. ¿Conoces una leyenda de Michoacán? Si No ¿Cuál?
3. ¿Te interesaría conocer más acerca de leyendas michoacanas?
Si No ¿Por qué?
4. ¿Qué medio te parece atractivo para conocerlas?

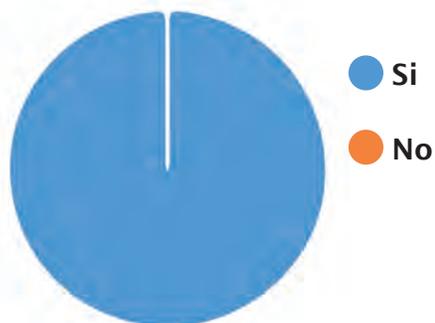
- ___ Libro
- ___ Revista
- ___ Folleto
- ___ Carteles/posters
- ___ Audiovisual
- ___ Página web

5. Si se editara un documento acerca de las leyendas de Michoacán, ¿te gustaría conocerlo?
Si No

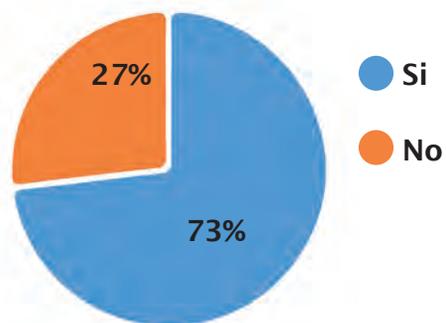
Preguntas realizadas en la encuesta.

Resultados

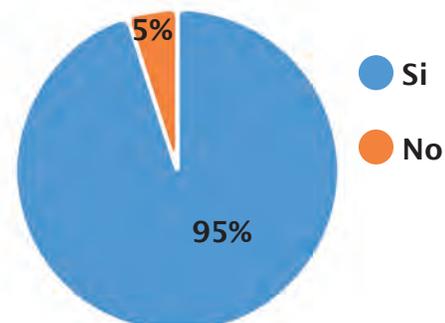
¿Sabes que es una leyenda?



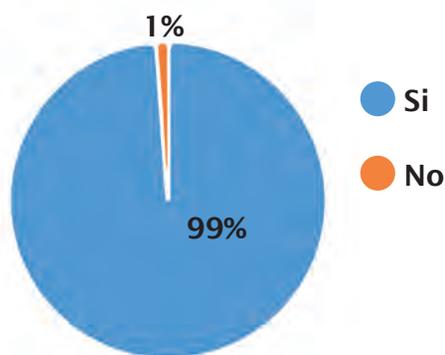
¿Conoces una leyenda de Michoacán?



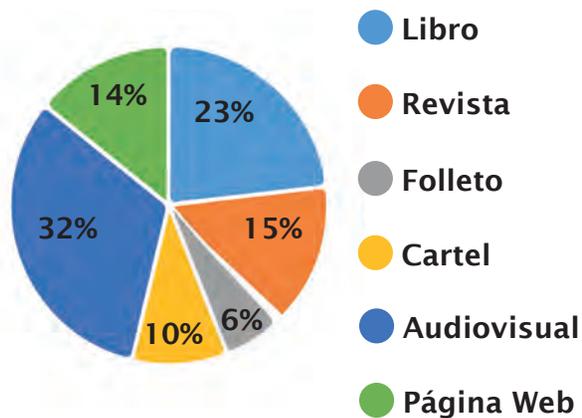
¿Te interesaría conocer más acerca de leyendas michoacanas?



Si se editara un documento acerca de las leyendas de Michoacán ¿te gustaría conocerlo?



¿Qué medio te parece atractivo para conocerlas?



Resultados

Los resultados nos muestran que todos los encuestados dicen saber lo que es una leyenda pero solo un 73% sabe acerca de alguna de Michoacán, sin embargo solo conocen la más conocida de Uruapan que es la rodilla del diablo y alguna de otro pueblo. En cuanto a si estarían interesados en conocer más acerca de ellas y adquirir algún documento que se realice con ellas en su mayoría fue una respuesta positiva.

También en las encuestas se preguntó acerca de cuál medio consideraban más atractivo para que tuvieran interés en informarse acerca de las leyendas, los medios propuestos fueron como ya se mencionó anteriormente un libro, cartel, folleto, revista, audiovisual y pagina web, los resultados fueron que la mayoría le llama la atención un audiovisual y en segundo lugar un libro, por lo que de cierta

manera no les interesa mucho leer para conocerlas, en cambio les atrae la idea de un medio más visual y dinámico.

Leyendas

Leyenda de Huanita la Novia del Cupatitzio

Con su guanengo de seda blanca, sus largas trenzas retejidas, Huanita llega todas las tardes corriendo por entre los cafetos, hasta las frescas márgenes del río Cupatitzio, donde ya le espera Tarípisha, apuesto y sonriente.

Huanita y Tarípisha hacía tiempo que se adoraban locamente.

Ahí junto al río, tarde tras tarde, sus grandes ojos negros han llorado muchas lágrimas sobre la espuma del suave remanso del Cupatitzio. Ahí se han prometido amor sincero y fiel hasta la muerte, se han jurado morir antes que separarse, poniendo como testigo al río que no tardó en escribir entre sus arenas el juramento eterno de aquellos dos enamorados.

Todo era felicidad en el alma de la morena Huanita y del orgulloso Tarípisha, hasta que un día, Huanita lloraba más amargamente que nunca: su guanengo se hallaba abierto hasta el recatado pecho y Tarípisha, profanador de juramentos, se perdía riendo burlonamente en medio de la tormenta...

-Ya no te "quero", Huanita; mañana me caso con una hermosa "Guanancho"... a ti ya no te quero.- Así de sarcásticas eran las palabras del infiel. Eran un puñal

tajante y frío que se hundía en el corazón enamorado y cortaba el hilo del juramento eterno que el río guardaba entre sus aguas.

Huanita, sola y desesperada, oye que el río la llama enloquecido, reclamando la ofensa que Tarípisha le había ocasionado, y sin esperar más se acerca al borde embravecido de la corriente y con el rostro bañado en lágrimas, le dice:

-Río, río... perdona a Tarípisha; no sabe lo que ha hecho... Yo estaré contigo porque eres el único fiel... Cantaremos los dos juntos y aumentaré tus aguas con mi llanto...

Las aguas del Cupatitzio se abrieron para recibir el cuerpo de Huanita.

¡Se había arrojado al río!...

El cuerpo de Huanita flotaba y "El Río que canta" dejaba escuchar, como traída de lejos, una dulce y extraña melodía que arrullaba al cuerpo yerto de Huanita, quien desde entonces sería la novia del Cupatitzio.

Pasada la tormenta, regresa Tarípisha arrepentido y avergonzado en busca de su amada, pero era ya muy tarde.

Lleno de remordimientos, empezó a dar gritos al río, diciendo:

-Río, río... devuélveme el amor mío...

-Río, río... devuélveme el amor mío...

El río no le contestó; y sin esperar, se arrojó al remanso creyendo unirse con Huanita para siempre, más la corriente celosa y turbulenta lo arrastró despiadadamente.

Se cuenta que desde aquella trágica noche, una sombra larga y negra, como una enfurecida tempestad, camina por los márgenes del río Cupatitzio y al llegar a donde se encuentra el aún imborrable remanso, repite en el silencio de la noche:

“Río, río... Río, río...

Devuélveme el amor mío...

Río, río... Río, río...

Devuélveme el amor mío... “

Leyenda de la Piedra del Horno (Tancítaro)

La raza tarasca, en su largo peregrinar, fue dejando en cada pueblo el idioma sencillo de los sufrimientos y el canto ritual de las ofrendas a sus dioses.

Una de esas tribus conformó el hermoso pueblo de Tancítaro.

Año tras año, Tzucutzán, el caudillo de las grandes hazañas, guiaba a su pueblo hasta las proximidades del cerro; y ahí, puestos de rodillas, entonaban el canto sagrado a sus dioses, mientras Tzángari y Amárabi, hijos del cacique Tzucutzán, ascendían hasta la gigantesca piedra de los sacrificios.

Solo a ellos: al bueno y caritativo de Tzángari y al envidioso y rencoroso Amárabi, les era permitido subir hasta La Piedra a ofrecer por su gente los holocaustos de acción de gracias.

Todo había marchado bien durante varios años.

Tzucutzán había encanecido su espesa cabellera. Tzángari, el hijo bueno, había crecido y sus músculos le había dado la destreza y la habilidad para la caza; su carácter afable le había ganado la simpatía de su pueblo que anhelaba verlo muy pronto convertido en el sucesor de Tzucutzán.

Amárabi, en cambio, sólo pensaba en odiar y hacer sufrir a su hermano menor. El amor desmedido al hijo predilecto; había hecho que Amárabi fuera almacenando cada vez más odio y rencor hacia su hermano.

Cierta noche, Tzucutzán anuncia a su pueblo que ha decidido nombrar sucesor a su hijo Tzángari. La respuesta del pueblo entero no se hizo esperar en alegres exclamaciones, al mismo tiempo que las mil antorchas se encendían y se elevaban sobre aquel mundo de cabezas enloquecidas.

El pueblo de Tancítaro empezó su marcha hacia La Piedra de los sacrificios.

Amárabi caminaba cabizbajo, pero tramando en su corazón la más dolorosa tragedia.

Rápidamente los dos sacerdotes colocaron la leña sobre toda la extensa roca y le pusieron fuego.

-Hermano, es tiempo de que coloquemos a la víctima, la hoguera ya extiende sus brazos devastadores; toda la roca está ya ardiendo y totalmente enrojecida. ¡Mírala!...- dijo Tzángari.

-Tú lo sabes, hermano...- contestó entre dientes Amárabi que permanecía silencioso..., iracundo. Amárabi le veía con los ojos saltados ya de sus órbitas por la ira incontenible. ¡No pudo contenerse!...

Se acercó a su hermano, lo tomó fuertemente de los brazos y lo arrojó con violencia sobre el ara de los dioses; sobre la ingente roca calcinada.

¡Ahí estaba ya Tzángari convertido en pasto de las llamas!...

Un temblor sacudió el extenso pinar del "Tancítaro". ¡La tragedia seguía!..., y Amárabi, al contemplar lo que acababa de hacer, echó a correr desesperado y enloquecido, desgarrando con feroces gritos el redondo silencio de su crimen.

En la incontenible agonía de su carrera y en medio de la oscuridad, fue a despeñarse en un profundo precipicio.

Abajo, Tzucutzán esperaba impaciente.

La hoguera había terminado. Y los hermanos no aparecían por ningún lado.

Cuando Tzucutzán decidió subir hasta La Piedra, sólo encontró un montón de cenizas que el viento seguía esparciendo. ¡Sus hijos no estaban!

A esa visible roca, el pueblo le ha llamado "La Piedra del Horno", en la que, en uno de sus lados, puede

apreciarse fácilmente la bien definida figura de un hombre.

A un costado de “La Piedra del Horno” está un despeñadero que con la corriente del aire parece repetir una especie de quejido o de lamento: ¡Es el precipicio de los lamentos!

Para toda persona que asciende al cerro de Tancítaro es una grata curiosidad escuchar esos gemidos, indudablemente de la naturaleza virgen; pero que el pueblo anónimo ha convertido y encarnado en una dolorosa leyenda de nuestra raza tarasca.

Leyenda del Lago de Patzcuaro.

Por el tiempo en que el gran emperador tarasco contaba sus dominios en una sola extensión, el enamorado Zirate, hijo único y heredero inmediato del extenso imperio tarasco, iba tarde tras tarde a depositar un beso en los labios de su amada, la incomparable Hitzicuare; y con dulce voz le repetía:

-Hitzicuare, amor mío: todo está preparado para nuestra boda. Hoy mismo llegarán los mensajeros de mi padre con los presentes que habremos de poner a tus plantas y con las vajillas doradas que entregaré a tu padre.

-Sí, Zirate, sí...- Sollozaba la linda doncella, entrelazada al cuello de su joven guerrero. -Sólo te falta que traigas hasta mí, conforme a la tradición de la familia, la perfumada rosa que debe entregarse a los que unirán sus destinos para siempre. ¿La conoces?... Es “La Rosa del Eterno Atardecer”...

“La Rosa del Eterno Atardecer” se encontraba solamente por la cúspide de la sierra. El príncipe tomó al día siguiente, sus mejores armas y con paso resuelto inició la dura jornada que era indispensable realizar.

Muchas veces sintió Zirate desplomarse la noche sobre sus espaldas y varias veces vio la luna, coqueta, saludarse con el sol.

Después de múltiples dificultades, pudo Zirate conseguir, la codiciada rosa que lo haría feliz con la dueña de sus sueños; y sin esperar un solo instante, tomó el camino de regreso.

Era poco el camino que le faltaba para llegar a su felicidad, cuando se sintió cansado. Sus pies se arrastraban como sin vida. Zirate se desplomó, sobre el huinumo y tirado de espaldas sobre la cuesta de un cerro, se quedó profundamente dormido.

Preocupada Hitzícuare por la tardanza de su prometido, decidió ella misma ir a su encuentro. Pronto logró encontrarlo y sus brazos se abrieron llenos de contento al contemplar la encarnada “Rosa del Eterno Atardecer”. Pero esa fugaz alegría se convirtió al instante en la más densa negrura de tristeza y desesperación, al notar que Zirate estaba yerto. Ya de nada le serviría el hallazgo de la difícil rosa que tanto había buscado: ¡Pobre Zirate!, ya no despertaría jamás. La fatiga y la soledad habían paralizado su corazón para siempre.

Hitzícuare, al acercarse hasta donde él se hallaba, prorrumpió en sollozos y sus lágrimas empezaron a resbalar sobre sus mejillas hasta el suelo reseco que bebía calladamente el llanto de la princesa, mientras ésta repetía con desesperación: “Lloraré, lloraré,

hasta formar un lago con mi llanto...”

Amargamente, la princesa Hitzícuare lloró a la luz de la luna..., y bajo los rayos del sol abrazador... Su llanto seguía, y el eco, ya cansado, dejaba oír aún su débil voz: “Lloraré, lloraré hasta formar un lago con mi llanto”.

Pasado algún tiempo, los parientes de la princesa, luego de haberla buscado por los cuatro reinos tarascos y de haber creído que era imposible encontrarla, llegaban hasta el sitio de la triste y conmovedora escena donde había una hermosa fuentecilla que al grito desgarrador de: “Hitzícuare,... Hitzícuare...”, respondía con el soplo del viento: “Lloraré, lloraré hasta formar un lago con mi llanto”. Y ello se cumplió fiel e inexplicablemente, pues un poco más hacia el sur y en terreno más bajo se mecía con el soplo del aire las irisadas olas de un lago que fue creciendo, creciendo: El lago de Pátzcuaro.

En la actualidad se llama “El cerro de Zirate” a la empinada cuesta donde el joven dormiría para siempre, apretujando fuertemente entre sus dedos la codiciada flor: “La Rosa del Eterno Atardecer”, y descansando a sus pies, el pintoresco Lago de Pátzcuaro que en su brillante espejo refleja al cerro Zirate y en sus olas arrulla el corazón febril de Hitzícuare, hecho lágrimas de amor.

El abalorio de la princesa Xicuitl.

*“Cantando cantares de colibrí...
Cantando te encontré...
Cutzin.,... Cutzin.,...
Cantando te encontré...”*

Xicuitl había crecido a las márgenes del pintoresco lago de Zirahuén.

Cierto día la bella princesita, reposaba bajo una frondosa encina, cuando de pronto levanta sus ojos y ve frente a sí al joven Cutzin.

La princesa Xicuitl, dejó abrir sus labios con una sonrisa delicada. El mozo guerrero correspondió con lo mismo y tomó a Xicuitl de la mano y juntos empezaron a descender por el barranco. Fue aquel un encuentro callado donde no hubo más que una sonrisa y el lenguaje misterioso de una mirada.

Pasaron los años... y en el monte cada tronco guardaba grabados dos nombres eternos: “Cutzin” y “Xicuitl”.

Un día, en la cumbre bronca de los montes ardía una fogata que parecía nacida del sordo redoblar de los huéhuetls (tambores) que el eco repetía: Dos ejércitos enemigos esperaban el toque de batalla. En uno de estos ejércitos, un joven templaba su arco cerca de un anciano que con voz débil, le decía. “Cutzin,

hermano del iris, tú debes ganar, mientras el búho canta entre el maizal...”

Momentos después, flechas envenenadas perforaban el aire húmedo de la noche..., pies ligeros cruzaban la maleza..., ramajes que crujían y gritos ensordecedores que el eco contestaba burlescamente por la cañada... El búho seguía cantando fúnebremente entre el maizal. Los gritos se iban haciendo menos y sólo un hombre herido, entre sus compañeros muertos, se alejaba, era Cutzin.

Al guerrero no le era permitido regresar a su pueblo: él debió morir también, más su amor y el destino no lo quisieron, había perdido ya la gloria de su muerte en la batalla. No podía regresar..., no podía ver jamás a Xicuitl.

Pronto la joven se dio cuenta de la derrota, se echó a correr al campo de la lucha, en medio de la noche. Buscó y buscó por todas partes, a su desdichado guerrero Cutzin.

Amanecía; y ella regresaba desconsolada al palacio, cuando siente que sus plantas se humedecen en el barro del camino: era sangre. Sí, era la sangre de un herido, empezó Xicuitl a recoger las gotas del herido convertidas en pequeñas esferitas encarnadas, tenuemente mezcladas con el polvo del camino. Hasta

que un prologado suspiro salió de unos matorrales le hicieron levantar la cabeza: ahí estaba Cutzin.

La escena fue muda y conmovedora, y... Él tenía que morir, alcanzando su aliento sólo para decirle: "Has juntado mi sangre ya coagulada. Consévala, Xicuitl: a ti te pertenece..." el mismo la tomó entre sus manos, cortó una rama seca y fue perforando una a una aquellas esferitas endurecidas. Después arrancó un hilo de su vestidura manchada y ensartándolas formó un hermoso collar que devotamente ató al cuello de Xicuitl, diciéndole ya casi en secreto: "llévalo siempre, princesita del rey Zirahuén..." Sus palabras se ahogaron en un suspiro desesperado para no volverse a oír más, y en vano Xicuitl lloró abrazándolo y gritándole que no muriera.

La enlutada princesa volvió al palacio y desde ese día sus ojos no dejaron de llorar día y noche hasta que la voz dulce de Fray Juan de San Miguel, que por ahí pasaba, la consoló y la animó a seguir viviendo alegre.

Ella encontró consuelo en esa casual confidencia y decidió, junto con otras personas, peregrinar con el santo hasta los espesos pinares de Uruapan.

Pronto se esfumó su fingido consuelo, pues el recuerdo de Cutzin le hacía derramar lágrimas que caían sobre el collar que siempre besaba. Su grácil cuerpo

cada vez se iba adelgazando más y más, sin tener otra distracción que cantar:

*"Cantando cantares de colibrí...
Cantando te encontré...
Cutzin,... Cutzin,...
Cantando te encontré..."*

Xicuitl murió y en su testamento dejó dicho que su abalorio de sangre no le fuera quitado, lo que se cumplió fielmente.

Pasados apenas unos cuantos días, nació en el mismo lugar donde había sido sepultada, un almácigo de pequeñas plantas fueron creciendo y adornándose de unas bolitas rojas, encarnadas, cual sangre viva: Estas plantitas fueron los cafetos nacidos del abalorio de la princesita Xicuitl.

Leyenda de Sirunda, la hija de la noche.

-Altiya morena de negros ojos rasgados, mírame; diosa tallada en negro y brillante obsidiana, tiéndeme la mano; linda enredadera nacida para crecer al cielo, mírame...

-¿Quién eres tú, elegante joven de pintado cuerpo y raros huesecillos marfilados, pendientes de ese pecho que respira con el aliento de la poesía?

-Soy Haramé, el señor de Iracho; -y gracias por llamarme poeta- pero he soñado tus ojos de tigresa en celo, tu cutis de ébano terso y puro que refleja a Cutzi, la enamorada; Ayer te he soñado y hoy te he visto, pero, y ¿tu nombre?...

-Sirunda, la del rostro moreno, la de la faz ahumada, que poco conoce del lenguaje de los dioses pero sabe mucho de galanteos.

El príncipe Haramé, doblegado por la pasión irresistible a las aventuras del amor, se encaminaba hasta el pintoresco mercado de Pareo, en donde se reunían a realizar el comercio las animosas doncellas y casadas de la región de Tariácuri.

En medio de ese mundo de permuta y de trueque, se formaba el más hondo romance del príncipe Haramé y la habilidosa Sirunda, por todos cortejada. Sirunda no tardó en enviar, desde su palacio de Pa-

reo hasta Iracho, un mensajero que llevara una cita callada al señor príncipe de ese lugar.

En medio de la obscuridad y protegida por el denso manto de la noche, una barca ligera surcaba las aguas del lago.

Allá en la orilla opuesta, la adivinada figura de Haramé que esperaba con los brazos abiertos.

En aquella escena de amor prohibido, todo lo dijo una seña y una mirada profunda.

Muchas veces se repitió la cita, y se cumplía la aventura de aquellos dos enamorados.

Más un día en que Curícatem, señor de Pareo, apuraba el pulque de su jícara real, se acerca una joven y con voz apagada algo le murmura junto al oído, con envidiable satisfacción.

-Sirunda ha salido de la casa real, ha subido en una canoa y navega por la laguna.

-¡Sirunda, mi esposa!...- se levanta diciendo en voz alta- Me traiciona y me engaña; bien había extrañado sus halagos desde hace tiempo... ¡Miserable!...

Dos “Axiámechas” (sacerdotes sacrificadores o verdugos) sacan de entre sus vestiduras los afilados tzinapus y se ofrecen para ir a dar muerte al usurpador de los derechos.

Toman una barca y en medio de la noche, disfrazados de humildes pescadores, se encaminaba al lugar de las deshonras.

Aún no llegaban a las orillas los mensajeros de Curicatem, cuando una canoa despega de ellas y con la velocidad nacida del temor por la emboscada descubierta, se cruza con la de los dos verdugos. Sin embargo, su misión era otra: cortar el cuello y perforar el pecho de Haramé, quien al notar que la canoa seguía vogando hacia él, espera valientemente tras unas hierbas.

Con los ojos que reflejan la última desesperación y con sus músculos inmóviles, observa el desembarco. De pronto tan sólo ve a una persona que se acerca hacia él con el tzinapu ennegrecido, levantado en alto. Haramé espera la lucha que no considera desigual en tanto que sea uno quien se acerque. Saca su arma, hecha también de Tzinapu negro, cuando siente un frío intenso sobre su espalda y una cuchilla áspera y gruesa que se hunde en ella... Otro afilado cuchillo

se hinca en su corazón, mientras sus labios se abren gritando fuertemente: ¡Cobardes, cobardes!...

Los dos sacerdotes de Pareo, después de cumplir su cometido se alejan velozmente hacia la orilla de la laguna, dejando moribundo a Haramé. Bañado en sangre, levanta su cabeza y sus ojos se clavan en la altura de la torre iluminada de Purúatem a donde el irritado Curicatem había hecho subir a Sirunda.

De pronto, el moribundo príncipe abre desorbitadamente sus ojos y observa que una mujer: su amante Sirunda, es arrojada de lo alto hasta el fondo del abismo.

Los más ancianos habitantes de Jarácuaro, auténticamente purhépechas, señalan a una corta distancia y hacia el oriente el sitio que ocupó la trágica torre de Purúatem, ahora borrada por el agua de la laguna que subió su nivel en años posteriores.

Hasta hace poco, en San Pedro Pareo (hoy ranchería de Pátzcuaro), se celebraban animados Tianguis en que se pagaba con “chinitas” (pedazos de porcelana coloreada) y los muchachos buscaban novia, recordando los Tianguis a los que asistían según la leyenda, Sirunda, la hija de la noche, y el príncipe Haramé.

Bibliografía

Capítulo 1

Historia de Michoacán
Jesús Romero Flores
El Nacional, México 1941, p. 244

Historia de los Antiguos Habitantes de Michoacán
José Corona Núñez
Basal editores, México 1988, p. 86

Michoacán sociedad, economía, política y cultura
Jorge Zepeda Patterson
UNAM, México 2ª edición 1990, p. 218

Hombres ilustres y escritores michoacanos
Nicolás León
UMSNH, Michoacán 1980, p. 173

Eduardo Ruíz o el fausto de la ciudad del progreso
Pedro Leonardo Talavera Ibarra
UMSNH, Michoacán 1985, p. 272

Michoacán, paisajes, tradiciones y leyendas

Eduardo Ruíz
Basal editores, México 1984, p. 653

Eduardo Ruíz biografía: un idilio a través de la guerra: novela histórica de la tierra caliente de Michoacán.

Eduardo Ruíz
Basal editores, Michoacán 1987, p. 352

Mi libro de historia de Michoacán: presente y pasado
Ángel Gutiérrez
UMSNH, Michoacán 2ª edición 1994, p.159

Capítulo 2

Diseño de la colección de libros del escritor michoacano Francisco Hurtado Mendoza
Victoria Sotelo López
Michoacán 1993, p. 121

Capítulo 3

Literatura Universal
Alicia Correa Pérez, Arturo Orozco Torre
Apolo, México 3ª edición 2011, p. 376

Literatura I
María Asunción del Río Martínez
Mc Graw Hill Education, México 2ª edición, p. 213

Capítulo 4

Bases del Diseño Gráfico
Alan Swan
GGil, España 3ª edición 1995, p. 144

Diseño gráfico nuevos fundamentos
Ellen Lupton, Jennifer Cole Philips
Gustavo Gili, SL, 2009

Introducción al Diseño Gráfico
Peter Bridgewater
Trillas, 1992 p. 134

Historia del Diseño Gráfico
Philip B. Meggs
Trillas, México 1991, p. 562

¿Qué es el Diseño Gráfico?
Quentin Newmark
Gustavo Gili, México 2002, p. 254

El Diseño Gráfico desde los orígenes
hasta nuestros días
Enric Satué
Alianza, España 10ª edición 2002, p.
500

Guía del Diseño Gráfico para profesio-
nales
Simon Jennings
Trillas, México 1995, p. 183

Fundamentos del Diseño Gráfico
Michael Bierut, Jessica Helfand, Steve
Heller, Rick Poynor
Editoriales Infinito, Argentina 2001, p.
334

La Fotografía paso a paso
Michael Langford
Hermann Blume ediciones, España 11ª
edición 1992, p.224

El libro guía de la fotografía
Michael Busselle
Salvat Editores, España, p. 224

Master de la fotografía
Michael y Julien Busselle
Blume, España 2005, p. 336

Guía completa de ilustración y diseño
Terence Dalley
Blume, España 1981, p. 224

Principios de ilustración
Lawrence Zeegen
Gustavo Gili, 2008, p. 176

Manual de diseño básico para la ilustra-
ción
Armando Quintero Plaza
ILCE, México 2ª edición 1991, p. 63

Principios básicos de Tipografía
John Lewis
Trillas, México 2ª edición 1987, p. 96

El libro de la tipografía
Adrian Frutiger
G. Gili, España 2007, p. 271

Tipografía: función, forma y diseño
Phil Baines, Andrew Haslam
G. Gili, México 2002, p. 192

Bibliografías de internet

Capítulo 1

www.visitmexico.com/es/michoacan
www.visitmichoacan.com.mx
www.michoacan.gob.mx

Capítulo 2

<http://centroeducativosanpiox.blogspot.mx/2013/02/caracteristicas-del-mito-y-la-leyenda.html>
<http://www.mitos-mexicanos.com/leyendas-mexicanas-prehispanicas/que-es-una-leyenda.html>
<http://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda>
<http://definicion.de/leyenda/>
<http://www.significados.com/leyenda/>

Capítulo 4

<https://tproduccionmultimedia.wordpress.com/12-concepto-de-tipologias-multimedia/>
https://www.ecured.cu/Multimedia_educativa
https://es.wikipedia.org/wiki/Comunicaci%C3%B3n_audiovisual
<http://multimediaucsg.blogspot.mx/2013/02/la-multimedia-y-la-produccion.html>

<https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Links de imágenes

Capítulo 1

- 1 http://www.cartademexico.com/web/cs.php?ban=turismo_rutas
- 2 <http://periodiconmx.com/cultura/invertiran-mas-de-400-mdp-a-la-cultura-en-michoacan/>
- 3 http://miniaturasmilitaresalfonscanovas.blogspot.mx/2012/11/mexico-vestuario-y-costumbres-antiguas_8.html
- 4 <http://www.prehispanicos.com.mx/nuestros-productos/chocolates-pequenos/curicaueri/>
- 5 <http://www.planetamexico.com.mx/tzintzuntzan-corazon-tarasco-F120EC30512D147>
- 6 http://www.proyectosalohogar.com/enciclopedia_ilustrada/Galeria_imagenes/Galeria.htm
- 7 <http://enuruapan.com/taller/?p=77>
- 8 http://www.cie.umich.mx/don_vasco_vida_y_fundaciones.htm
- 9 <https://plus.google.com/+Villapatzcuaro/posts/isiEpsMK9AJ>
- 10 http://es.wikipedia.org/wiki/Pico_de_Tanc%C3%ADtaro
- 11 <http://jaimeramosmendez.blogspot.mx/2012/10/la-go-de-camecuaro-al-amanecer-en.html>
- 12 <http://www.taringa.net/posts/info/12955272/La-Tradicion-de-Dia-de-Muertos-en-Mexico.html>
- 13 http://www.visitmichoacan.com.mx/descubre-contenido_Gastronomia-y-tradiciones-Festividades_15_64.aspx
- 14 http://www.visitmichoacan.com.mx/descubre-contenido_Gastronomia-y-tradiciones-Festividades_15_64.aspx
- 15 http://www.visitmichoacan.com.mx/descubre_Fuego-Nuevo_15-64-104.aspx
- 16 http://www.visitmichoacan.com.mx/descubre_Semana-Santa_15-64-106.aspx
- 17 http://mx.worldmapz.com/photo/9540_en.htm
- 18 http://anexoacuatico.blogspot.mx/2010_05_01_archive.html
- 19 http://brendaquezada25.blogspot.mx/2013_08_01_archive.html
- 20 <http://www.folkartmexico.com/tema/santa-clara-del-cobre/>
- 21 <https://alexsmas2803.wordpress.com/2011/04/03/san-miguel-de-allende-la-fundacin-y-los-primero-tiempos/>
- 22 http://www.bienesraicesmichoacan.com/en/ver-tema/94/MAQUE_DE_URUAPAN
- 23 <http://www.panoramio.com/photo/10039206>
- 24 <http://conocemichoacan.galeon.com/ImagenesA.html>
- 25 <http://www.empiezatuviaje.com/turismo/la-tierra-del-sabor--apatzingan>
- 26 http://amantinos.blogspot.mx/2010_04_01_archive.html
- 27 <http://www.zin.mx/portadaslider/se-realizara-en-el-puerto-de-lazaro-cardenas-el-torneo-de-pesca-de-pezuvela/>
- 28 <http://gustobuenvivir.com/2013/03/18/mexico-a-traves-de-la-lente-catedral-de-zamora-michoacan/>
- 29 <http://fmcn.org/fortalecimiento-de-la-reserva-de-la-biosfera-de-la-mariposa-monarca/>
- 30 <http://arcadiasalvaterrense.blogspot.mx/2009/10/tirso-rafael-cordoba-ilustre-maestro-en.html>
- 31 [http://www.sport-siatkowka.bloguj.org/Algeria%20\(orthographic%20projection\).svg?title=Juan_Almonte](http://www.sport-siatkowka.bloguj.org/Algeria%20(orthographic%20projection).svg?title=Juan_Almonte)

32 http://dieumsnh.qfb.umich.mx/iii__cultivo_y_produccion.htm

Capítulo 2

- 1 Fotografía proporcionada por el Prof. Francisco Hurtado
- 2 Fotografía proporcionada por la L.D.G. Minerva Galván
- 3 <http://agenciainfomania.com/y-donde-quedo-la-bolita/>
- 4 <http://agenciainfomania.com/y-donde-quedo-la-bolita/>
- 5 Fotografía proporcionada por el Prof. Francisco Hurtado
- 6 <http://agenciainfomania.com/morelos-en-uruapan-y-por-uruapan-un-gajo-inolvidable-de-nuestra-historia/>

Capítulo 3

- 1 <http://www.liverpool.com.mx/tienda/leyendas-de-am-rica-latina-contadas-para-ni-os/PUB0213300>
- 2 <http://noticiasplus.mx/noticiaCultura.php?id=5211>
- 3 <http://www.artisanancestors.com/2011/03/25/episodio-de-15-computational-folkloristics/>
- 4 <http://libroscristianosgratis.net/el-libro-de-los-martires/>
- 5 <http://vics-jeitfeir.blogspot.mx/2012/06/la-leyenda-de-la-llorona-la-venta-en.html>
- 6 <http://www.forensicgenealogy.info/contest.html>
- 7 http://articulo.mercadolibre.com.ve/MLV-429138776-la-leyenda-del-jinete-sin-cabeza-por-washington-irving-_JM
- 8 <http://www.jposters.com.ar/2014/09/poster-oficial-para-la-leyenda-de-las.html>
- 9 http://articulo.mercadolibre.com.ar/MLA-527824027-la-leyenda-de-robin-hood-howard-pyle-ilustrado-genios-_JM

10 <http://www.destinoytarot.com/la-leyenda-del-callejon-del-beso/>

Capítulo 4

- 1 <http://pamplonacoworking.wordpress.com/2013/10/10/buscamos-un-disenador-grafico-2d/>
- 2 <http://dineroclub.net/las-cuevas-de-altamira-diseno-grafico-con-35-000-anos-alvarodabril/>
- 3 http://www.lookfordiagnosis.com/mesh_info.php?term=Escritura&lang=2
- 4 <http://www.5estrellasclub.com/blog/como-saber-si-estamos-comprando-papiro-autentico/>
- 5 <http://ateneomulticultural.blogspot.mx/2010/09/cultura-y-arte-en-manuscritos.html>
- 6 <http://driverlayer.com/img/scriptorium/20/any>
- 7 <http://blogs.unir.net/2074-el-triunfo-de-la-carolina>
- 8 <http://www.escolapedia.com/tipografia/>
- 9 http://fotos.lainformacion.com/religion-y-credos/biblia/sevilla-conserva-un-ejemplar-del-libro-mas-valioso-la-biblia-de-gutenberg_UGzGpN97XBHhwRBEziVVJ1/
- 10 <http://tincora.blogspot.mx/2013/03/alberto-durero.html>
- 11 <http://printingcode.runemadsen.com/lecture-intro/>
- 12 <http://www.ciudadnueva.com/new/revista/numero/numero2.asp?id=268>
- 13 <http://www.arkiplus.com/escuela-de-la-bauhaus>
- 14 <https://bauhausgraphics.wordpress.com/news/>
- 15 <http://www.golpevisual.com/trabajos/manual-identidad-corporativa-skylineaudio>

- 16 <http://conceptodefinicion.de/marca/>
- 17 <http://www.elempaque.com/temas/ImasD-recibe-prestigioso-premio-al-diseno-por-desarrollar-un-empaque-de-talla-mundial+4093690>
- 18 <http://viaetordine.com/v2/diseno-grafico/envase-embalaje>
- 19 <http://www.marcocreativo.es/blog/poder-soportes-publicitarios-publicidad-sorprendente-street/>
- 20 <http://editorialdesign2013.blogspot.mx/>
- 21 <http://grafica.info/tienda/producto/ortotipografia-para-disenadores/>
- 22 <http://www.publiedit.com/diseno-senaletica-empresa-barcelona.html>
- 23 <http://www.panoramaaudiovisual.com/2012/07/05/la-uao-ceu-convoca-un-master-universitario-en-postproduccion-audiovisual/>
- 24 <http://www.uv.mx/uvi/dipaci/>
- 25 <http://nicefucking.graphics/taller-de-procesos-creativos-en-la-ilustracion-del-boceto-a-la-pintura/>
- 26 Fotografía de Juan Carlos González Rodríguez
- 27 <http://aprender-italiano.com/ejercicio-descrizioni-descrpciones-fotografia/>
- 28 <http://www.1001consejos.com/maquillaje-profesional-en-8-pasos/>
- 29 <http://iwishihadthoughtofthat.wordpress.com/2012/06/19/weekly-roundup/>
- 30 <http://listas.20minutos.es/lista/tipografia-creativa-321056/>
- 31 <http://es.forwallpaper.com/wallpaper/desktop-typography-themes-wallpapers-exceptional-helvetica-creative-811059.html>
- 32 http://miespacio.ucol.mx/oscar_castellanos/unidad3/fundamentos.html
- 33 <http://miradas.net/2009/12/actualidad/animacion-espanola.html>
- 34 <http://es.slideshare.net/Zeruss/anatomia-periodico>
- 35 <https://tipografiaune.wordpress.com/tag/capitulares/>
- 37 <https://www.uneweb.edu.ve/after-effects-nivel-2/>
- 38 <http://toinformatica122.blogspot.mx/>
- 39 <https://unsplash.com/photos/eBRTYyjwpRY>

