

CAPITULO 2

2.1 Antecedentes

Los antecedentes escritos sobre la mitología salvadoreña datan desde principios del siglo.

El primer documento escrito se remonta al año 1919 en el libro *“Mitología de Cuscatlán”* escrito por Miguel Ángel Espino (a sus diez y siete años), hermano del reconocido poeta Alfredo Espino. (Ver Fig.1)

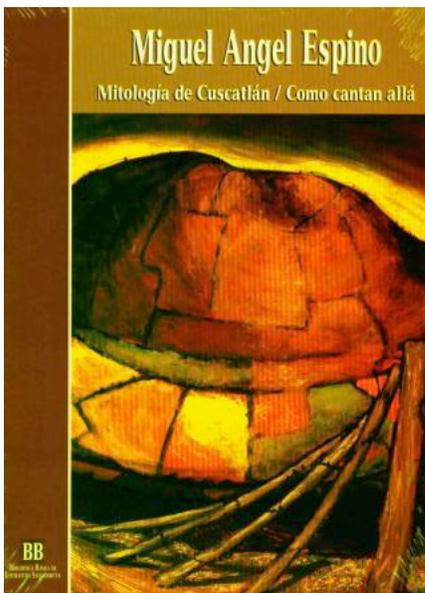


Fig1. Portada de la segunda edición del libro *“Mitología de Cuscatlán”* de Miguel Ángel Espino

El libro contiene una colección de relatos mitológicos salvadoreños, los cuales contienen aspectos religiosos de la época precolombina y de las creencias de la cultura pipil. Cabe resaltar que dentro de las leyendas que incluye este libro, las únicas dos que han trascendido en el tiempo, y aún guardan gran popularidad entre la población salvadoreña, son La Ziguana y El Cipitío.

Otro libro en el que se puede encontrar evidencia escrita sobre la mitología y las leyendas cuzcatlecas es en el documento llamado *“Mitos y Leyendas de los Pipiles de Izalco”*, escrito por el Doctor Leonard Schultze Jena nacido en 1872 en Marburg, Alemania.

Entre los logros que acompañan la vida del Dr. Schultze están sus estudios en zoología y antropología. También fue la primera persona en traducir el libro del “Popol Vuh” al alemán.

Su libro “*Mitos y Leyendas de los Pipiles de Izalco*” es un documento realizado en uno de los viajes del Dr. Shultze a la zona de Centro América, específicamente a la ciudad de Izalco en El Salvador.

El libro es el resultado de una compilación de relatos que se obtuvieron después de su estadía de tres meses en el pueblo, incluyendo creencias, personajes e historias narrados por los residentes de Izalco. Estas historias provenían de sus antecedentes de la época precolombina, y habían pasado de generación en generación hasta el momento en el que fueron documentadas en el libro del Dr. Shultze¹.

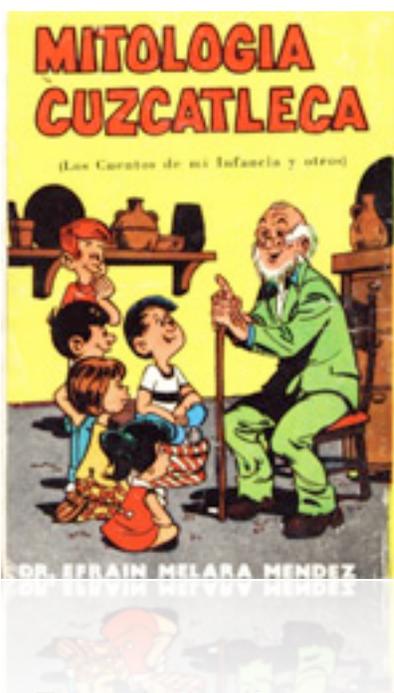


Fig 2. Portada del libro “*Mitología Cuzcatleca: Cuentos de Mi Infancia y Otros*” escrito por el Dr. Efraín Melara Méndez

Tomando de referencias las leyendas de El Salvador, el Dr. Efraín Melara Méndez escribió el libro “*Mitología Cuzcatleca: Cuentos de Mi Infancia y Otros*” en el cual se encuentran 9 leyendas populares de El Salvador y 6 relatos de autoría del Dr. Melara Méndez (Ver Fig 2).

¹ www.wikipedia.com, Mitología Pipil; http://es.wikipedi.org/wiki/mitologia_pipil [consultado 7/10/2009]

Este libro fue publicado por primera vez por Imprenta Pipil en el año 1975, en ese entonces el libro constaba de 174 páginas. A partir de esta, se realizaron tres ediciones más, de las cuales la última fue publicada por la editorial *Clásicos Roxsil* en el año de 1995, edición en la cual el libro constaba de 223 páginas gracias a un refrescamiento y rediseño de la primera edición la cual mantenía el estilo ilustrativo original.

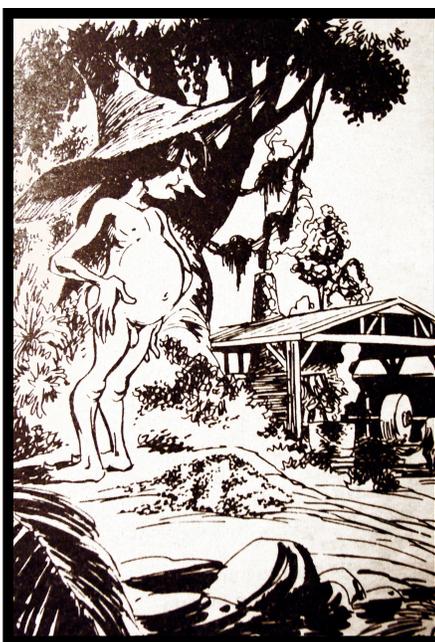
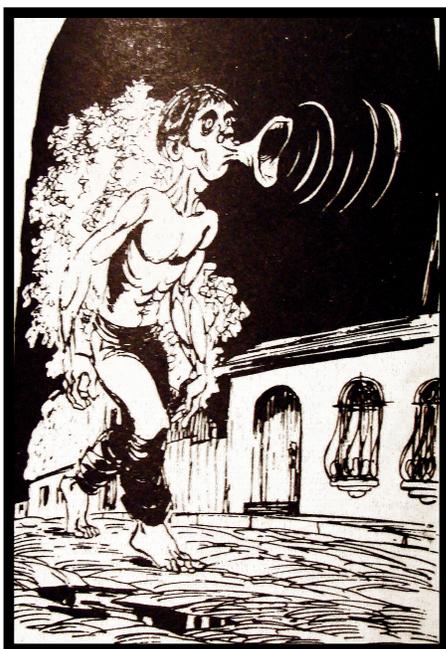


Fig 3. Muestra de las ilustraciones internas de la edición actual del libro *“Mitología Cuzcatleca: Cuentos de Mi Infancia y Otros”*

2.2 El Rediseño editorial en la mitología

En muchos casos el rediseño de un libro, ayuda a que este, mantenga su nivel de popularidad y relevancia dentro de una generación.

Un ejemplo que claramente se adapta a la temática del rediseño editorial, es la última edición del libro ilustrado infantil alemán, “*Der Struwwelpeter*” escrito por el autor Heinrich Hoffmann (Ver Fig. 4.1), y que fue publicado por primera vez en 1845. Dentro del libro se encuentra una serie de relatos en que se podían ver los diferentes malos hábitos que tienen los niños y sus respectivas consecuencias. Este libro pretendía mostrar de manera sumamente exagerada y macabra la manera en que los niños que protagonizaban el libro eran castigados, llegando al punto de ser realmente atemorizantes.

En el año 2006, el mundialmente reconocido ilustrador profesional Bob Staake, nacido en Los Angeles, California; publicó la edición rediseñada del libro “*Struwwelpeter*” (Ver Fig. 4.2), tomando el mismo texto y contenido, pero cambiando totalmente la interpretación visual con un estilo ilustrativo menos grotesco y con trazos mas infantiles que se adecuan de mejor manera a los gustos ilustrativos de las generaciones infantiles de la actualidad.



Fig 4.1

Fig 4.1 Portada del libro de cuentos alemán **Der Struwwelpeter** escrito por el Dr. Heinrich Hoffmann, publicado en 1845

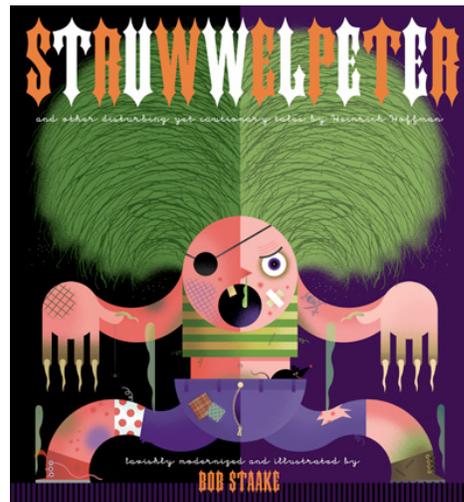


Fig 4.2

Fig 4.2 Portada de la re interpretación del libro **Struwwelpeter**, ilustrado por Bob Staake en 1996

2.3 Marco Referencial

2.3.1 Mitología

Mito: Hace referencia a un relato simbólico o idealizado, un relato de hechos maravillosos protagonizado por personajes sobrenaturales o extraordinarios. Se considera una narración fabulosa e imaginaria que intenta dar una explicación no racional a la realidad.

Los mitos forman parte del sistema religioso de una cultura, la cual los considera historias verdaderas. Su función es otorgar un respaldo narrativo a las creencias centrales de la comunidad (Ver Ej. Fig. 5).



Fig 5 Amor als Sieger, Michelangelo de Caravaggio. Pintura representativa de un Querubín. Figura fantástica.
www.commonswikimedia.org

Tipos de Mito

1. *Mitos cosmogónicos:* intentan explicar la creación del mundo. Son los más universalmente extendidos y de los que existe mayor cantidad. A menudo, se sitúa el origen de la tierra en un océano primigenio. A veces, una raza de gigantes, como los titanes, desempeña una función determinante en esta creación; en este caso, tales gigantes, que suelen ser semidioses, constituyen la primera población de la tierra.

2. *Mitos teogónicos*: relatan el origen de los dioses. Por ejemplo, Atenea surge armada de la cabeza de Zeus.

3. *Mitos antropogónicos*: narran la aparición del ser humano, quien puede ser creado a partir de cualquier materia, viva (un árbol, un animal) o inerte (polvo, lodo, arcilla, entre otros). Los dioses le enseñan a vivir sobre la tierra. Normalmente están vinculados a los mitos cosmogónicos.

4. *Mitos etiológicos*: explican el origen de los seres, las cosas, las técnicas y las instituciones.

5. *Mitos morales*: explican la existencia del bien y del mal.

6. *Mitos fundacionales*: cuentan cómo se fundaron las ciudades por voluntad de dioses. Un ejemplo es el de la fundación de Roma por dos gemelos, Rómulo y Remo, que fueron amamantados por una loba.

7. *Mitos escatológicos*: anuncian el futuro, el fin del mundo. Siguen teniendo amplia audiencia. Estos mitos comprenden dos clases principales, según el elemento que provoque la destrucción del mundo: el agua o del fuego. A menudo están vinculados a la astrología. La inminencia del fin se anuncia por una mayor



Fig 6 Representaciones de personajes mitológicos alrededor de la historia. De izquierda a derecha: Orion, guerrero de las estrellas; Prometeo, personaje mitológico griego; Liebre blanca, personaje mitológico chino;

frecuencia de eclipses, terremotos, y toda clase de catástrofes naturales que aterrorizan a los humanos. (Ver ejemplos de los tipos de mitos en Fig. 6)

Tipos de mitos

Las categorías de personajes del mito incluyen, entre otros, al héroe cultural, dios que mata o que es envidioso, madre tierra, gigantes, entre otros. Uno de los medios más comunes de clasificación es mediante la utilización de oposiciones binarias. Zeus y los titanes, blanco y negro, viejo y joven, alto y bajo son las características que reflejan la necesidad humana de convertir diferencias de grado en diferencias de clase.

El Mito Tiene Diferentes Acepciones.

1. Fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa.

En este primer sentido, se incluye un amplio elenco de relatos pseudo históricos, legendarios o épicos, protagonizados normalmente por seres que sobrepasan la condición humana. En el cual se consideran los mitos como leyendas de dioses, héroes y monstruos.

2. En una segunda acepción, un mito es una narración fabulosa y, por ende, puramente inventada, denominada ficción. El uso del término se refiere a la imposibilidad o falsedad de algo que se dice "eso es un mito", en un sentido que asimila abiertamente "mito" a "cuento chino".

3. Un tercer sentido lo otorga la consideración de los mitos en tanto que habla de "historias sagradas", esto es, "relatos verdaderos que plasman problemas recurrentes y contradicciones socio-culturales de la condición humana". Así, se engloba en esta acepción al conjunto de narraciones tenidas por sagradas y verdaderas en determinados contextos culturales.

4. El cuarto sentido del "mito", es un tanto más impreciso que los anteriores pero muy corriente en el lenguaje coloquial, y es aquel que se utiliza cuando, se refiere a personajes famosos o populares, decimos que fulano o mengano "es un mito", o que tal o cual evento es "mítico".

La Mitología es un complejo universo de construcción colectiva que traduce las interrogantes que un pueblo se hace a sí mismo, en un determinado momento de la historia. Y desde este punto de vista, un mito, refleja los aspectos ya sea sociológicos, filosóficos o estéticos y puede ser abordado desde diferentes enfoques tales como la antropología, el arte o la religión.

La fascinación que despierta hoy en día este tipo de relatos, sobrevive intacta hasta nuestros días ya que se pasan de generación en generación por medio de nuestros abuelos hasta los nietos.

El mito y la leyenda subsisten, a través de las diferentes máscaras, como una ventana hacia lo simbólico, es como un puente necesario que conecta razón e intuición.

2.3.2 Mitología Pipil

La religión pipil estaba ligada al ciclo vital, al nacimiento, vida y muerte, también a las actividades económicas: la caza, la pesca y la agricultura. Asociadas a estas actividades estaban la observación de los astros para la predicción de los fenómenos cíclicos de la naturaleza y la adoración a estos astros, a la lluvia, al rayo, al trueno, entre otros.

2.3.2.1 Dioses principales y criaturas sobrenaturales

Quetzalcóatl, dios principal de los pipiles (Ver Fig.7.1). El dios secundario de los pipiles era Téotl (Ver Fig.7.2). Como dioses terciarios estaban Quetzalcóatl e Itzqueye; en tercer plano Tal (Tezcatlipoca), y entre otros: Metzi (Metztli), Tonal (Tonatiuh), Chalchitlicue, Xipe Totec, Ehecatl (Ehécatl), entre otros.

Según las leyendas pipiles, ellos habían seguido al emperador tolteca-chichimeca Ce Acatl Topiltzin, llamado Quetzalcóatl o Quetzalcoat, (en Nahuatl o pipil). En su huida de Tula al ser derrocado por los adoradores de Tezcatlipoca, los pipiles en sus leyendas establecen que Quetzalcoat fundó las ciudades de Tecpán Izalco (actual Izalco y Caluco) y Cuzcatlán (actual Antiguo Cuzcatlán). Esta ciudad se convirtió en la capital del reino pipil o Señorío de Cuzcatlán), es por eso que Quetzalcoat se convierte en el dios principal de los pipiles (al igual como lo es Huitzilipolochtli en la religión azteca).



Fig 7.1 Representación pipil del dios Quetzalcoatl.



Fig 7.2 Representación pipil del dios Teotl.

Los pipiles adoptaron a Itzqueye como la esposa de Quetzalcoatl. A ambos se les ofrecía después de la guerra una fiesta llamada Mitote, que, según el cronista español Diego Carcía Palacios, después de haber vencido la guerra el Cacique o Tagatécu le informaba al Tecti (Papa o Sacerdote principal) que este organizara el mitote. El Tehuamatine (que predecía la suerte o las predicciones) preguntaba si era a Quetzalcoatl o a Itzqueye a quien ofrecerían el mitote. Si era a Quetzalcoatl duraba 15 días y si era a Itzqueye duraba 5 días; cada jornada se sacrificaba un esclavo de guerra y después venía una fiesta estridente.

Tlaloc tenía ayudantes llamados muchachos de la lluvia (tepeúa) que controlaban las estaciones y son, además, los descubridores del maíz. En las leyendas pipiles los mitos se enfocan en los niños o muchachos de la lluvia. Para los pipiles Tonal y Metzi son hermanos que pelean eternamente.

2.3.3 Diseño editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Antes de realizar un trabajo de diseño editorial se tiene que seguir un orden de reglas para la ejecución del trabajo, y estas pueden ser.:

- Definir el tema (sobre la base de este que es lo que se quiere comunicar)
- Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
- Conocer el contenido (en caso de publicaciones especializadas)
- Cuales son los elementos más adecuados.
- Realizar un proceso de bocetación (pequeños dibujos que lleven a definir un buen concepto, tanto de composición como del desarrollo del tema y de su posible evolución).
- Realizar una retícula, ya que por ejemplo en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, estas tienen que tener una homogeneidad².

Elementos utilizados en el diseño editorial

- **Texto:** Se encuentran titulares, subtítulos, bloques de texto, pie de foto y eslogan.
- **Titulares:** Nombran cada artículo o tema a tratar, son los más importantes dentro de cada composición
- **Pie de foto:** Es un texto que aparece en el borde inferior de una imagen, con frecuencia sobre impuesto a ella, aportando información adicional sobre la misma.
- **Cuerpos de texto:** Son los considerados el alma de toda publicación porque en ellos radica toda la información de cada artículo, estos bloques de texto deberán de hacerse más legibles, claros y sin carga de saturación ni caos. Por ejemplo: el Pie de foto describe la foto, su nombre y el del autor.

² DuPixel, <http://blog.duopixel.com/archives/000229.html> [consultado 24/10/2009]

2.3.4 Secciones de un libro

- **Portada o 1ª de Cubierta:** Lleva la información primordial del libro, el título del libro, el nombre del autor y la casa editorial.
- **2ª y 3ª de cubierta:** se corresponden con las contras de la portada y contraportada del libro. Normalmente van en el color natural del papel, es decir no van impresas, aunque en función de la calidad del libro pueden ir las páginas legales del mismo.
- **Contraportada o 4ª de Cubierta:** Lleva una pequeña reseña del libro o del autor, también algunas de sus obras.
- **Hoja de Presentación o portadilla:** Lleva la misma información de la portada del libro.
- **Prólogo:** Introducción al contenido del libro, aporte o acotación de otro autor a la obra.
- **Índice:** Contenido del libro.
- **Cuerpo de la obra.**
- La sobrecubierta: Protege el libro, le da mayor calidad a la publicación.
- Lomo: Es donde se unen todas las hojas con las pastas.

Los diseñadores no sólo se ocupan del exterior de las obras sino que procuran organizar textos, titulares e imágenes y además asignar tipografías que permitan una legibilidad eficiente.³

Una parte muy importante del diseño editorial es la diagramación de retícula y la distribución de las páginas internas que contienen la información del cuerpo del libro.

Todos los trabajos de maquetación editorial, deben llevar una guía a través de una estructura estudiada y de tamaños fijos. Para ello usamos, la retícula compositiva, que consiste en una guía en los elementos de la maquetación en papel, con la finalidad de conseguir, un orden y estética. Las retículas se subdividen a su vez en superficies bi-dimensionales o tridimensionales, en campos más pequeños en forma de una rejilla.

La retícula compositiva, se puede definir como una plantilla, muy útil, cuando necesitamos componer un documento con muchas páginas, que tenga un orden, que sea claro y legible.

³ BookD, Diseño Editorial, http://es.bookds.org/wiki/Diseño_editorial, [consultado 5/10/2009]

El dilema de un diseñador de editorial se encuentra en cómo encontrar el equilibrio entre el orden que impone la estructura reticular, y la necesidad de evitar la monotonía e inyectar una cierta dosis de creatividad a la maquetación.⁴

Una retícula impone orden, uniformidad y coherencia. Una página con retícula transmite estructura y una cierta mecánica, frente a algo desordenado o caótico.

2.3.5 La Ilustración

Ilustración

a) Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro.

b) Ilustración (v.Latin,lat. *illustrare*), (de *ilustrar*) sust. Estampa, grabado o dibujo que adorna ó documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

Definición extendida

Se trata de un movimiento relativamente moderno. En sus primeros momentos tuvo mucho que ver con la pintura de caballete, con la decoración arquitectónica y con los dibujos realizados para las revistas ilustradas.

El uso cotidiano de la ilustración ha sido básicamente el de la publicidad, prestándose a hacer anuncios de cualquier tipo de producto, a decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o a hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

Por supuesto no solo el de la publicidad es el único uso de la ilustración; en los años 80, edad de oro de la ilustración, y aún en nuestros días, muchos artistas optan por hacer suyo este estilo a la hora de crear su obra, como es el caso del maestro

⁴ La retícula, <http://www.fotonostra.com/grafico/reticulacompositiva.html>, [consultado 20/10/2009]

Frank Frazetta, Burne Hogarth, Tim White, Berni Wrightson, H. R. Giger, Olivia, Dave McKean, Liberatore, Milo Manara, Esteban Maroto, Boris Vallejo, Julie Bell, Luis Royo, Oscar Chichoni, Alex Ross, John Romita Sr., Vicente Segrelles, y un largo, larguísimo, etcétera. No se trata sino de otra corriente más dentro de la época contemporánea, un movimiento artístico, quizá de menos envergadura y aceptación que muchos otros, pero que sin duda ya está siendo tenido en cuenta por la Historia del Arte, al ser un medio de comunicación visual creado para las masas, como puede ser la fotografía, el cómic, el cartel o el cine.

Entendemos por ilustración, en términos generales, cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china a plumilla, óleo o aerógrafo (Ver Fig. 8) (y prácticamente cualquier otra técnica artística), con características parecidas o iguales a las del cartel y el cómic. La influencia del cartel es clara: los dos están destinados al mundo del producto y del consumo. La ilustración se muestra llamativa hacia el espectador para que compre por ejemplo un cómic o un libro simplemente por la portada. En la ilustración y en el cartel las formas se muestran de un modo maravillosamente exagerado, rozando la fantasía, normalmente la imagen aparece generosamente coloreada, con mucha luz, y que contiene un mensaje icónico preparado para una percepción instantánea del mensaje, un mensaje que debe ser impactante, que llame la atención del espectador. Con una composición ordenada armónicamente para que los distintos elementos del dibujo lleven a una correcta y rápida lectura de la obra.

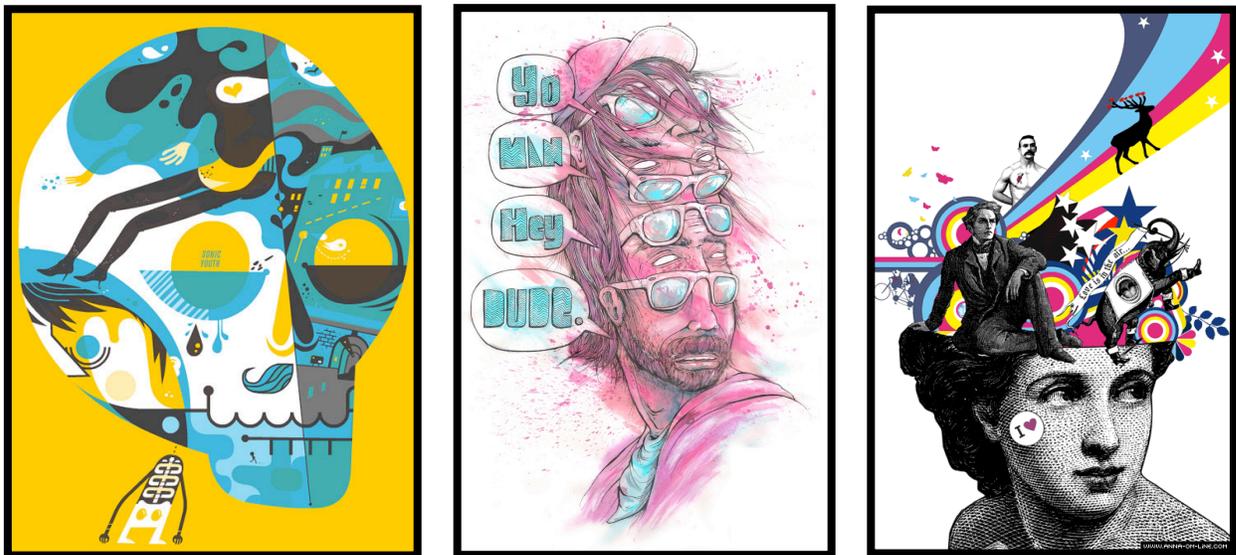


Fig 8 Ejemplos de ilustración contemporánea, utilizando técnicas de serigrafía, lápices de color y técnica digital respectivamente.

Según Chichoni (ilustrador y dibujante de cómics) “... En un cierto género de pintura se plantea un hecho prevalentemente estético, donde la composición y el uso del color suelen tener una preponderancia sobre la anécdota. En la ilustración, en cambio, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa”. Y en efecto, la estética narrativa de la ilustración es la que compara y hace hermanos de fondo a ésta y el cómic. El cómic ejerce una influencia innegable en la ilustración. El tomo completo de un cómic ha de resumirse en la portada. Toda una secuencia de viñetas se puede narrar en una sola imagen ilustrada, y a su vez, se puede decir que cada viñeta es una ilustración, pues recoge un tiempo real transcurrido en una sola imagen. Es por ello que casi todos los ilustradores tratan igualmente el arte del cómic y viceversa: casi todos los dibujantes de cómics crean ilustraciones.

La ilustración es un campo fantástico donde puede desarrollarse un arte figurativo de altísima calidad y con un amplio espectro de modalidades. Cada artista puede ejercerlo a su manera; desde el clásico concepto de la ilustración como interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura.

2.3.6 Tipos de Ilustración

Ilustración Científica

Ilustraciones de libros científicos, en donde se aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista. Por ejemplo ilustraciones de anatomía o ingeniería. (Ver Fig 9).

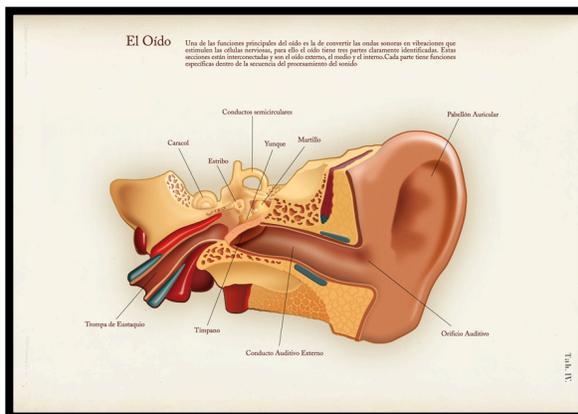


Fig 9 Ejemplo de ilustración científica aplicada a la anatomía del hombre

Ilustración publicitaria

En los últimos 50 años la ilustración publicitaria ha resultado ser importantísima. No sólo para la creación de carteles, sino también para envases y productos variados, ya que ofrece al espectador una visualización rápida de la información a explicar (por ejemplo en folletos de instrucciones).

La ilustración publicitaria también ofrece ventaja con respecto a la fotografía, ya que se puede cargar de connotaciones emocionales caricaturescas que la fotografía no alcanza. (Ver Fig. 10)

El storyboard es también muy utilizado en el mundo de la publicidad, para la creación de spots publicitarios, como primera fase en la presentación de una campaña.

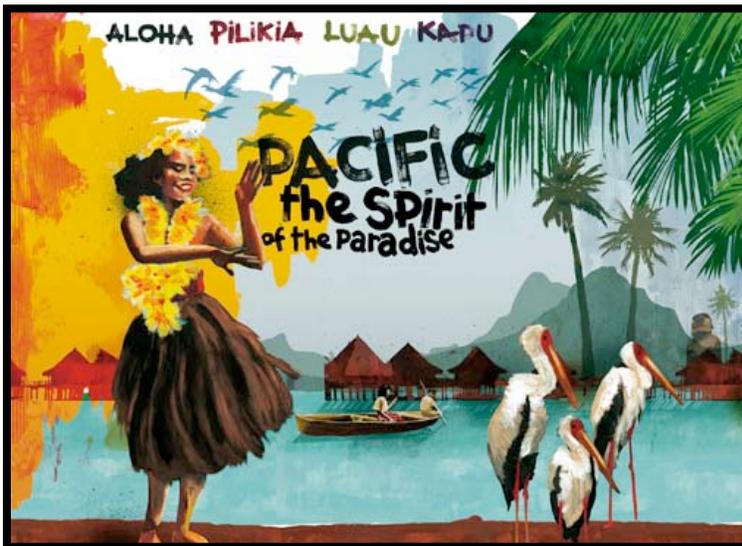


Fig 10 Ejemplo de ilustración publicitaria, aplicada en la imagen turística de Hawaii

Ilustración literaria y editorial

Fue importante para el desarrollo cultural en el siglo XVIII. Tuvo un número importante de lectores de mediana edad y por tanto un gran número de artistas que creaban dichas imágenes. Representantes importantes fueron Eugène Delacroix y Gustave Doré.

De especial importancia fue el movimiento “Arts and Crafts” en Inglaterra, a partir de mediados del Siglo XIX. Con William Morris y Aubrey Beardsley surgió entonces el Renacimiento en la ilustración de los libros modernos tal y como lo conocemos

hoy, especialmente en el llamado "Art Nouveau". También en estas fechas surgieron movimientos como la caricatura o la historieta, con artistas como Alfred Dubout, Paul A. Weber, Robert Högfel (Ver Fig. 11), Flora Paul, Kurt Halbritter, Guillermo Mordillo, Edward Gorey, Walter Moers, Brian Bagnall, Wilhelm Maier Solgk.



Fig 11 Ilustración artística de Robert Högfel

Instrumentos y materiales

Más que una técnica gráfica basada en el uso de la línea, el dibujo es la expresión de una imagen que se hace en forma manual, es decir, se usa la mano para realizarlo. Los instrumentos que se pueden usar son muchos, como también la superficie donde se puede hacer. Los más usados son el papel como soporte y el lápiz como el instrumento, pero actualmente se usa la computadora utilizando el teclado, un ratón de ordenador, o con un lápiz óptico auxiliándose de una tabla o tableta digitalizadora.

Instrumentos

Los instrumentos más comunes para trazar dibujos son los lápices de grafito, la pluma estilográfica, crayones, carboncillos, regla, etc.

Tintas y pigmentos

El medio hace referencia a que tipo de tinta, pigmento o color va a ser usado sobre la superficie a dibujar. El medio dibujador puede ser tanto seco (como el grafito, pasteles, conté) como húmedo (como marcadores, pluma o tinta). Los lápices

acuosos pueden ser utilizados en seco, pero al estar húmedos adquieren un tono especial. Muy raramente los artistas trabajan con una clase de tinta invisible.

Soportes físicos

El papel se elabora en gran variedad de tamaños y calidades, desde el papel de periódico hasta el papel de alta calidad y relativamente costoso que se vende por unidades. Los papeles pueden variar en textura, tonalidad, acidez y resistencia ante la humedad. Los papeles lisos y satinados son buenos para hacer trazos finos, pero un papel más áspero y poroso contiene mejor el medio líquido, resultando más adecuado para dibujar texturas y definir contrastes.

Para el trabajo con pluma y tinta, el papel convencional es apto para dibujos prácticos, aunque los papeles satinados o con más gramaje son más idóneos, al ser mucho mejor su superficie y espesor para trabajar con tinta y grafito.