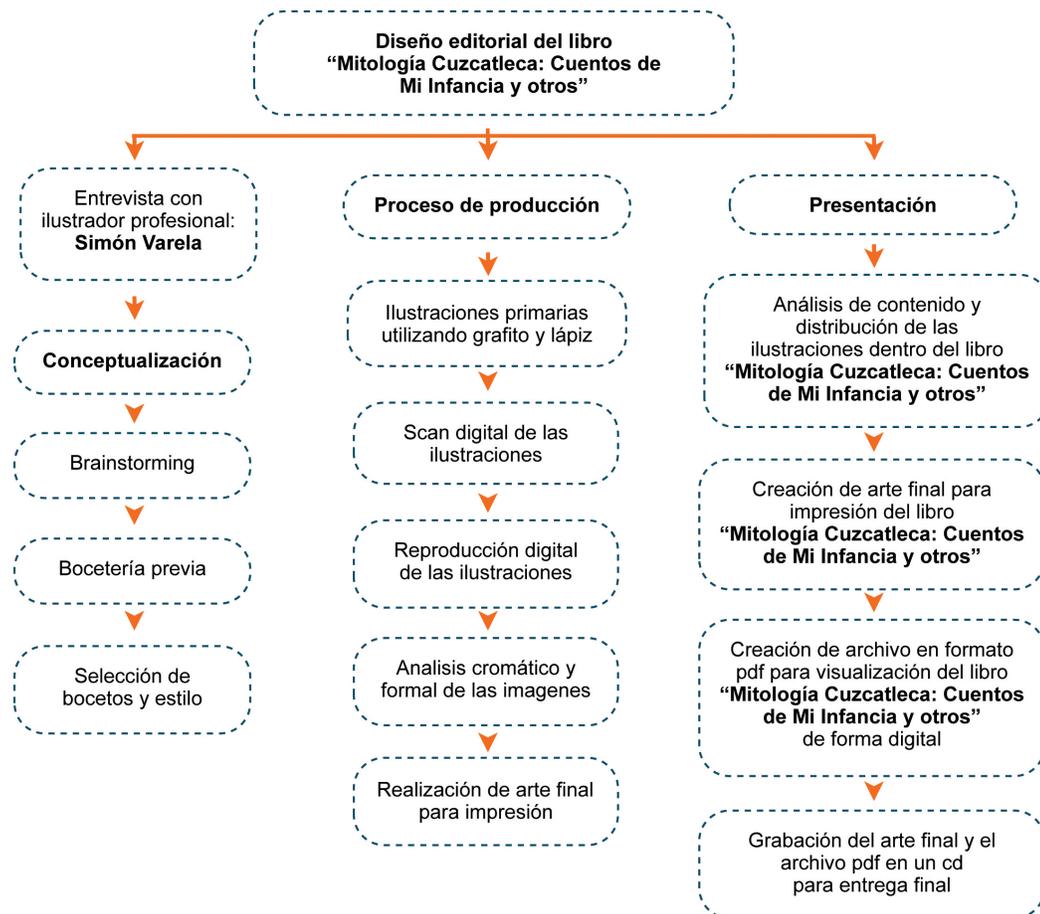


CAPITULO 4

4.1 Metodología



4.2 Metodología de Investigación

4.2.1 Conceptualización

Entrevista a Simón Varela. Respetable ilustrador profesional salvadoreño con un largo recorrido laboral, através de las empresas más fuertes de ilustración y animación en el mundo.

Su curriculum⁵ incluye estudios de animación como Pixar y DreamWorks, para los cuales ha realizado trabajos de ilustración conceptual. A la vez ha realizado en conjunto con varios jóvenes de salvadoreños, un impulso por rescatar la cultura salvadoreña en el extranjero, ejecutando diseños para camisetas y maquetería para productos y juguetes con temáticas de El Salvador y su mitología, que podrá servir como impulsador de la nostalgia de nuestro hermano lejano en el extranjero.

Se decidió entrevistar a Simón Varela debido a su amplio conocimiento en el tema de la ilustración, por su larga y exitosa trayectoria en este campo. El objetivo de la entrevista fue para buscar asesoría en cuanto a conceptualización, búsqueda de información, aplicación técnica y compositiva.

Entrevista

Objetivo: Profundizar sobre los temas sobre estilo y técnica ilustrativa que mejor refleje la nueva personalidad del libro.

Canal: Personal y telefónica

Número: Individual

Forma: Oral y escrita

⁵ Ver curriculum en Anexos. Pag. 88

4.3 Método de Diseño

El método de diseño que se utilizó es el de Bruce Archer. Archer propone como definición de diseño "*...seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles*", por lo tanto, el proceso de diseño debe contener las etapas analíticas.

El método de Bruce Archer consta de tres fases:

1-Fase Analítica

Recopilación de datos: Ordenamiento de datos, evaluación, estructuración y jerarquización.

2-Fase Creativa

Formulación de la idea rectora.

3-Fase Ejecutiva

Valoración crítica, desarrollo y materialización.

El estilo ilustrativo que se aplicó para realizar los dibujos es de un carácter bastante gestual. La razón principal de esta aplicación, es porque las ilustraciones de los personajes están basados en retratos hechos rápidamente a partir de una descripción hablada retomando el factor de que nadie ha visto claramente a los protagonistas de estas historias. Los colores que se han utilizado son el negro, el rojo y el blanco, ya que son colores que pueden reflejar fielmente el misterio, suspenso y lo sombrío de estos relatos. Además al utilizarlos en todas las ilustraciones, forman una unidad visual dentro del libro, dándole así un carácter propio y diferente.

Para el cuerpo del texto del libro se eligió como tipografía principal la Georgia Serif, que se caracteriza por tener un patín muy sutil que facilita la lectura, haciéndola más fluida eliminando cortes en los párrafos y entre letras, sin cansar el ojo del lector.

Georgia Serif

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

!@#\$%^&*(){}.,/;:?

José Efraín Melara Méndez

José Efraín Melara Méndez, salvadoreño por nacimiento, Técnico en Refrigeración diplomado por el Instituto AMATON, Sarandí, Buenos Aires, Argentina. 1954/57; diplomado Periodista por las escuelas internacionales de "Intercambio Cultural Americano" (ICA) 1959/63; diplomado en Naturopatía, por la Universidad Popular Naturista de Buenos Aires, Argentina, y Doctor en Medicina Naturopática por el Instituto Politécnico de Antropología de la Facultad Libre de Cultura Humana Integral de Falt á Bordeaux, Francia.

Fundador y primer Secretario General de la "Sociedad de Naturopatía Brasileira"; Presidente de la "Cooperativa Mixta Dos Vegetarianos de Brasilia", D.F. Brasil; Socio Honorario de la "Asociación Naturista Venezolana"; Socio Activo de la "Asociación Naturista de Buenos Aires"; miembro del Consejo de Científicos Latinoamericanos; fundador de la Sociedad Naturopática Salvadoreña, S.N.S.

El Dr. Melara Méndez ha viajado por todos los países de América Latina investigando enfermedades epidémicas y conociendo las endémicas. Ha desarrollado exitosa clínica por varios años en Brasilia, D.F., Río de Janeiro, Sao Paulo, Belo Horizonte, Goiânia y Anápolis, en Brasil y en El Salvador, es fundador-director de la "ACADEMIA INTERNACIONAL DE CIENCIAS NATUROLÓGICAS" por correspondencia.

El Dr. Efraín Melara es director de "EFLUVIO", revista de información científica órgano oficial de la Sociedad Naturopática Salvadoreña. Es autor de las obras: PUBLICADAS: "Lo Que Todo Automovilista Debe Saber" o "La Técnica y la Experiencia al Servicio de la Seguridad" 1957; "Orígenes

Fig 12 Ejemplo de página interna del libro para visualización de uso tipográfico

A continuación se mostrará el proceso que se siguió para el proceso de producción de las ilustraciones que se presentarán

4.3.1 Entrevista con el ilustrador profesional Simón Varela

La razón por la cual se entrevistó a este ilustrador es por que Simón Varela tiene un curriculum profesional muy extenso y de alta calidad, tiene un gran interés y conocimiento de las leyendas salvadoreñas y es un artista que tiene una larga experiencia en el trabajo de arte conceptual.

Simón Varela es un ilustrador salvadoreño nacido en 1968 en la ciudad de Quezaltepeque. Cuando cumplió 15 años su familia emigró a los Estados Unidos y desde entonces reside en ese país. Simón estudió ilustración en el California College of the Arts y ha trabajado en el arte conceptual de películas como The Iron Giant, Finding Nemo, Scooby Doo, The Page Master y The Corpse's Bride.

4.3.2 Conceptualización

La conceptualización del estilo gráfico a utilizar se realizó después de la entrevista con Simón Varela ya que a partir de ella, se tomaron en cuenta varios puntos que el artista mencionó:

- El estilo de ilustración debe ser uno que el público objetivo (niños entre los doce y diecisiete años de edad) disfrute y acepte. El libro en su mayoría trata temas de misterio y un tanto tenebrosos, por lo que las ilustraciones deben reflejar estas características.
- Hacer una investigación sobre los diferentes personajes que se mencionan en el libro. Buscar las diferentes referencias tanto gráficas como escritas que existen sobre cada uno de ellos y así tener una imagen amplia para trabajar las ilustraciones para poder incluir los detalles que se consideren importantes y que las interpretaciones sean fieles a los parámetros que se han archivado a lo largo de la existencia de estas leyendas.

4.3.3 Brainstorming

El brainstorming generalmente es una lista de palabras que se escribe tomando en cuenta todas las ideas que surgen cuando se habla de un tema específico, para luego definir una idea principal. Para este proceso se empezó a escribir y a ilustrar palabras e imágenes que se relacionaran con el tema de la mitología salvadoreña después de analizar las palabras y las imágenes que resultaron se decidió llegar al concepto de “DEIDADES NOCTURNAS”

4.3.4 Bocetería previa

La bocetería previa consiste en una lluvia de ideas traducida en imágenes, dibujos e ilustraciones de detalles, perspectivas, primeros planos y planos generales de los personajes para después analizar los elementos que más se apeguen al estilo y personalidad que dicta el concepto. Siguiendo los pasos ya mencionados, se procedió a bocetar imágenes de los personajes en diferentes poses, ángulos y situaciones, para llegar a la imagen que mejor se adaptara y se acoplara al concepto en cuanto a composición y forma.

4.3.5 Proceso de producción

Para la realización de los bocetos que se hicieron se utilizó lápices de grafito, acuarelas, y plumillas de diferentes puntajes sobre papel layer.

Los bocetos se realizaron tomando en cuenta las diferentes descripciones y referencias que previamente habían sido recolectadas.

4.3.6 Scan digital de las imágenes

Después de elegir el boceto, este se digitalizó por medio de un scanner, para así poder después manipularlo en la computadora.

4.3.7 Reproducción digital de las ilustraciones y análisis formal y cromático de las imágenes

Una vez con las imágenes digitalizadas se manipularon en los diferentes programas de edición de imágenes o de dibujo digital, tales como: Freehand MX, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Se hicieron diferentes pruebas de estilos cromáticos y de forma en los dibujos para alcanzar el objetivo esperado.

4.3.8 Realización de arte final para impresión

La impresión deberá hacerse directamente del archivo original a entregar, sin ningún manejo tipográfico, cromático, retícula o tamaño (6"x8") dentro de este. Su impresión deberá realizarse en sistema offset, siendo las ilustraciones impresas Full Color y el resto del libro a una tinta.

La cubierta será resistente, se aconseja un cartón chip cubierto de la tela Smooth Welt color Burgundy con el título impreso con la técnica de serigrafía en el frente, y el lomo. La cubierta ira unida a las páginas del contenido mediante la técnica de cocido, lo cual asegurará una mayor longevidad y evitará la caída de las páginas.

Tras haber manipulado las imágenes de manera digital se preparó el archivo para ser impreso. Se revisaron los márgenes y se eligieron los pantones que serán utilizados para su impresión en imprenta.

4.3.9 Presentación

Después de haber terminado los procesos anteriores se procedió a la parte final del proyecto, que es la presentación del libro "Mitología Cuzcatleca: cuentos de mi infancia y otros" .

4.3.10 Creación de arte final para impresión del libro "Mitología Cuzcatleca: cuentos de mi infancia y otros"

Como ya se había mencionado anteriormente se realizó el proceso de arte final de impresión del libro pero en este momento del proceso también se realizó la compaginación del documento para que posteriormente pueda ser ensamblado.

4.3.11 Creación de archivo en formato PDF para visualización del libro "Mitología Cuzcatleca: cuentos de mi infancia y otros" de forma digital

A la vez de entregar el arte final para un documento impreso se presentara también una opción digital del libro para que pueda ser vista en un ordenador.

4.3.12 Grabación del arte final y el archivo PDF en un cd para entrega final

Se hará entrega de un disco compacto en el cual se incluyan el arte final para impresión y el archivo pdf para que el libro pueda ser visto en un ordenador.

CAPITULO 5

5.1 Resultados

Después de analizar los datos recibidos de la entrevista con el ilustrador profesional Simón Varela, se comenzó con el proceso de brainstorming ilustrativo y bocetería previa de las imágenes que han de ser incluidas en el libro.

Se realizó un promedio de ocho bocetos de personajes, por cada una de las quince historias de las cuales se seleccionó uno principal el cual fue depurado y analizado formal y cromáticamente para pasar al proceso de digitalización y manejo de la imagen por medio de las herramientas del programa de Adobe Photoshop CS4® y Adobe Illustrator CS4®. Al concluir con el retoque de la imagen, se distribuyeron las historias y las imágenes dentro del libro mismo para posteriormente ser grabadas en un archivo pdf, para su visualización digital, y en arte final para impresión.

A continuación se detalla cada uno de los pasos del proceso.

5.1.1 Entrevista con el ilustrador profesional Simón Varela

En esta entrevista se habló de los procesos y técnicas que serán aplicadas en el proyecto de ilustración de las leyendas salvadoreñas así como consejos