

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

profesionales y observaciones sobre los elementos narrativos que afectarán la decisión de estilo y personalidad de las ilustraciones.

Entrevista Personal

Entrevistado: Simón Varela

La entrevista se realizó con el ilustrador profesional y precursor de la cultura salvadoreña en el extranjero Simón Varela, quien siendo salvadoreño tiene un extenso curriculum de proyectos y trabajos con empresas de animación como Dreamworks y Pixar como ilustrador freelance, y trabaja en proyectos personales para promover la cultura salvadoreña en el extranjero con productos como camisetas y gorras con temáticas nacionales.

La entrevista se llevó a cabo el día miércoles 4 de noviembre, tomando como temática principal la ilustración y el arte conceptual en la mitología salvadoreña.

1. ¿En que consiste el arte conceptual?

R/ Consiste en la realización de una ilustración con fines descriptivos tomando en cuenta ideas y referencias escritas u orales para la visualización del resultado final de un producto o pieza gráfica.

2. ¿De qué manera se aplica el arte conceptual al diseño editorial?

R/ Es sumamente importante para este tipo de proyectos, ya que se tiene como referencia una historia completa, osea que es bastante referencia escrita, y de esta se tiene una idea mas clara de la ilustración a realizar.

La ilustración conceptual ayuda a que un libro o una historia tenga una cara, es decir, que el público logre crear una imagen de lo que están leyendo es por eso que al momento de ilustrar una leyenda, como ustedes lo van a hacer, es importante tener en cuenta el estilo con el que está contada la historia o leyenda y prestar atención y detalles en la historia que sirvan como impulsores del estilo ilustrativo que vayan a hacer.

3. ¿Conoce usted el libro “Mitología Cuzcatleca: Cuentos de Mi Infancia y Otros”?

R/ Si. Lo leí cuando todavía vivía aquí en El Salvador y me acuerdo muy bien de las historias principales como la del Cipitillo, la Ziguanaba, el Cadejo y la Carreta

Bruja. De las otras no me acuerdo muy bien pero si me acuerdo que me daban miedo.

4. *¿Cuál es su opinión profesional sobre las ilustraciones dentro del libro?*

R/ Siento que son representaciones bien literales de la historia y no dejan ningún aporte de carácter, es decir que el mismo tipo de ilustración lo puedes encontrar en un cromó o en un libro de esos del colegio.

5. *¿De qué manera podría beneficiar el rediseño del libro a su popularidad y reconocimiento?*

R/ Siento que ya es tiempo para un refrescamiento, osea, ¿A que niño o joven le va a llamar la atención estas ilustraciones tan básicas y aburridas. Pienso que un estilo ilustrativo mas propio y moderno haría que el libro se relanzara como un nuevo comienzo o una nueva manera de ver las leyendas. Quitar esa imagen que se tiene de ellas y refrescarlas, darles su propio estilo

6. *¿Cómo abordaría, técnicamente, el tema de la ilustración de la mitología salvadoreña?*

R/ Creo que cada leyenda tiene su propio carácter, pero antes haría una investigación exhaustiva y recopilar de cualquier tipo de datos, imágenes e información que me refieran a cada uno de los personajes y así saber que detalles tomar u omitir.

7. *¿Qué aspectos descriptivos y narrativos son necesarios al momento de realizar la ilustración?*

R/ Mirá, todo tipo de información es necesaria, tomar referencia de todo tipo de fuentes es muy importante, porque te abre la mente y el criterio de como realizar la ilustración

8. *¿De qué manera ayuda el estilo de narración y descripción de la historia al momento de realizar una ilustración de ella?*

R/ Ayuda en todo! es la guía principal a la hora de ilustrar. la narración y descripción son como un dictado del cual en vez de escribir lo que te están diciendo, lo estas dibujando y creando una imagen a partir de lo que escuchas, de lo que te hace sentir y de lo que quieres mostrar.

9. Como salvadoreño viviendo en el extranjero. ¿Cree usted que un rediseño de este libro podría ayudar a incrementar su popularidad en el mercado de personas salvadoreñas en los Estados Unidos?

R/ Pues la verdad no podría responderte con exactitud, pero lo que si te podría decir, es que los salvadoreños en los estados unidos siempre están buscando cosas que los remitan a su país natal y este libro podría formar parte de esos productos nostálgicos.

10. ¿Qué consejos podría proporcionar para tener un mejor resultado técnico en la ilustración de las leyendas?

R/ antes de ponerse a dibujar, busquen referencias tanto bibliográficas como gráficas, empápanse del tema, rodeense de imágenes, hagan una investigación histórica de los personajes y después cuando ya sientan que son casi que amigos de ellos, dibujen, boceten, experimenten formas y texturas que los puedan ayudar a dar resultados no solo atractivos si no también diferentes a lo que ya se ha visto antes.

5.1.2 Conceptualización

En la conceptualización se tomaron varios parámetros y temáticas sobre la narrativa y el estilo que deben de llevar las ilustraciones. El concepto seleccionado para las ilustraciones fue “**Deidades nocturnas**”

El concepto hace referencia a la creencia de que algunos de estos personajes existían solamente en el mundo divino tomando en cuenta también de que estas historias por lo general son contadas o suceden durante la noche.

5.1.3 Brainstorming

En este proceso de brainstorming se tomó una opción diferente y esta fue que en vez de escribir una lista de palabras para luego formar una idea principal, se hicieron dibujos de cada uno de los personajes para dejar plasmadas todas las formas, figuras y rasgos que podrían aplicarse a las leyendas que se dibujaran y así después quedarse con el boceto que se aproximara más al resultado del que se está en búsqueda, para luego trabajarlo y llegar a la definición del estilo. (Ver anexo 6.1)

5.1.4 Boceteria previa

Durante el brainstorming que se realizó, se hizo un promedio de ocho bocetos de cada personaje, para luego elegir uno de ellos y pulir la idea entre los dos realizadores del proyecto. (Ver anexo 1)

5.1.5 Proceso de producción

Se eligió un boceto de cada historia de entre las diferentes opciones, basandose en la que tuviera la forma, carácter y composición que mejor se adaptara y se acoplara al concepto. Luego esta se mejoró en cuestión de calidad, fijandose en detalles que ayudarán a reflejar mejor el estilo de nuestro concepto (Ver anexo 2).

5.1.6 Scan digital de las imágenes

Se obtuvieron 15 archivos digitales con las imágenes previamente realizadas en grafito las cuales se obtuvieron en formato JPG para después ser manipuladas cromática y formalmente de manera digital

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

Cada una de las imágenes en grafito se mejoró de forma considerable, obteniendo así una ilustración con un trazo más limpio y contrastes drásticos para una mejor visualización de estas al momento de imprimirlas.

5.1.8 Análisis de contenido y distribución de las ilustraciones dentro del libro

Se redistribuyeron las historias dentro del libro, obteniendo así un hilo histórico y un orden mas interesante para el lector, analizando detalles como:

- El nivel de popularidad y conocimiento por parte del público de cada una de las historias.
- El nivel de intensidad narrativa.
- La separación de las historias populares y las originales del autor.

5.1.9 Realización de arte final para impresión

Se analizó la consistencia de la serie de las ilustraciones con el objetivo de que el libro tuviera un mismo ambiente y estilo. Se obtuvo un archivo para impresión con el modo de color CMYK (comúnmente utilizado para impresión) el cual se exportó después con la extensión pdf para su visualización digital.

5.1.10 Presentación del proceso del proyecto

Se alcanzó la realización de una presentación digital consistente que explica de manera escueta y directa cada paso realizado durante el proyecto.

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

Se guardó en un cd el archivo en formato .indd para impresión y uno en pdf para su visualización digital.

5.2 Ilustraciones

A continuación se muestran los resultados finales del proceso de ilustración de las leyendas e historias contenidas en el libro en su respectivo orden, seguidas de su nueva interpretación y racional ilustrativo.

La Ziguánaba

Racional Ilustrativo

La Ziguánaba es la leyenda salvadoreña más antigua de la cual se tiene registro alguno. Este personaje es el espectro maldito de una mujer de la época precolombina la cual fue castigada por el Dios Tlaloc por serle infiel a su hijo y descuidar a su nieto. Este personaje se aparece en primera instancia como una mujer atractiva la cual se le aparece a los hombres infieles en las quebradas de los ríos, tras unos instantes la mujer se transforma en un monstruo de pelo alborotado y senos enormes. Los hombres que son víctimas de este espectro se vuelven locos y la gente dice que quedan "jugados".

Si La Ziguánaba estuviera en el plano real, se estaría hablando de un ser con más de quinientos años de existencia, es por consecuencia una criatura que se tiene que ver vieja, que se mimetiza con su medio ambiente, que son los bosques y las quebradas. La Ziguánaba se aparece únicamente de noche, por lo tanto es una criatura que ha desarrollado la capacidad de desenvolverse a la perfección en la oscuridad, esto la habría hecho desarrollar grandes ojos para ver mejor en las penumbras.

La Ziguana



Versión Anterior

Todos, familiares y amigos concordaron en que había sido la Ziguánaba, que en una de sus apariciones había acompañado en su noctámbulo viaje a nuestro solitario caballero cuando regresaba a su hogar.

Las personas que conocían su fantástica aventura, nunca paraban de darle consejos para ponerlos en práctica si alguna vez volvía a ser objeto de las caricias de la Ziguánaba, como también es llamado aquel espíritu maligno.

Las recomendaciones y consejos son sumamente raros; unos dicen que basta con llevar en el bolsillo izquierdo un pedazo de tela color rojo; otros, que conviene colocar en el casquillo del sombrero una cruz de alfileres; algotros, que es necesario decirle: "María, tomá tu pata de gallina", o "Comadre aquí está tu purito, etc., etc."

La Ziguánaba, concuerdan todos, sólo les sale a los hombres solteros y a los "amancebados" o sea que viven con sus mujeres sin casarse; a los niños y a los viejitos, cuando no portan medallas, cruces o escapularios benditos.

Como se trata de un mito, lógicamente, todo cuanto al mito se refiere es también mitológico.



LA ZIGUANABA

Figura mitológica errante por quebradas y ríos, en noches de luna se presentaba a las gentes lavando y carcajeando burlesca. Afiladas y puntiagudas uñas, cabellos largos y sarcástica.

La Ziguánaba



El Cipitillo



Versión Anterior

finitos de los piecitos del Cipitillo, que en lo que yo estaba dormido, el muy condenado se dió la grande bailando y dando vueltas alrededor de yo.-

Nuevamente estallaron las risas y las exclamaciones de asombro.

En esos momentos llegaron hasta el grupo los que jadeantes venían de allá abajo de la quebrada.

Uno de ellos, con la respiración entrecortada, haciendo grandes esfuerzos, dijo:

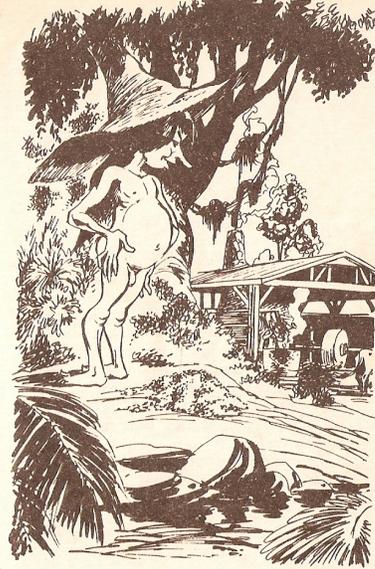
- Es demás, no se puede ver bien. No pudimos hallar nada -

Los acordes de la guitarra y las temblorosas notas de la bandolina rompieron nuevamente el silencio de la medianoche y el baile siguió hasta la madrugada, cuando el zenzonte almizclero trinaba a los primeros clareos de la aurora, saltando de rama en rama escondido entre los matorrales de la quebrada.

Era el alma del Cipitillo que se burlaba de los bailarines de la molienda.

fin

32



EL CIPITILLO

Chiquito y barrigón, con enorme sombrero en la cabeza, frecuentaba los trapiches de las moliendas de caña. Le gustaba comer y bañarse en las cenizas.

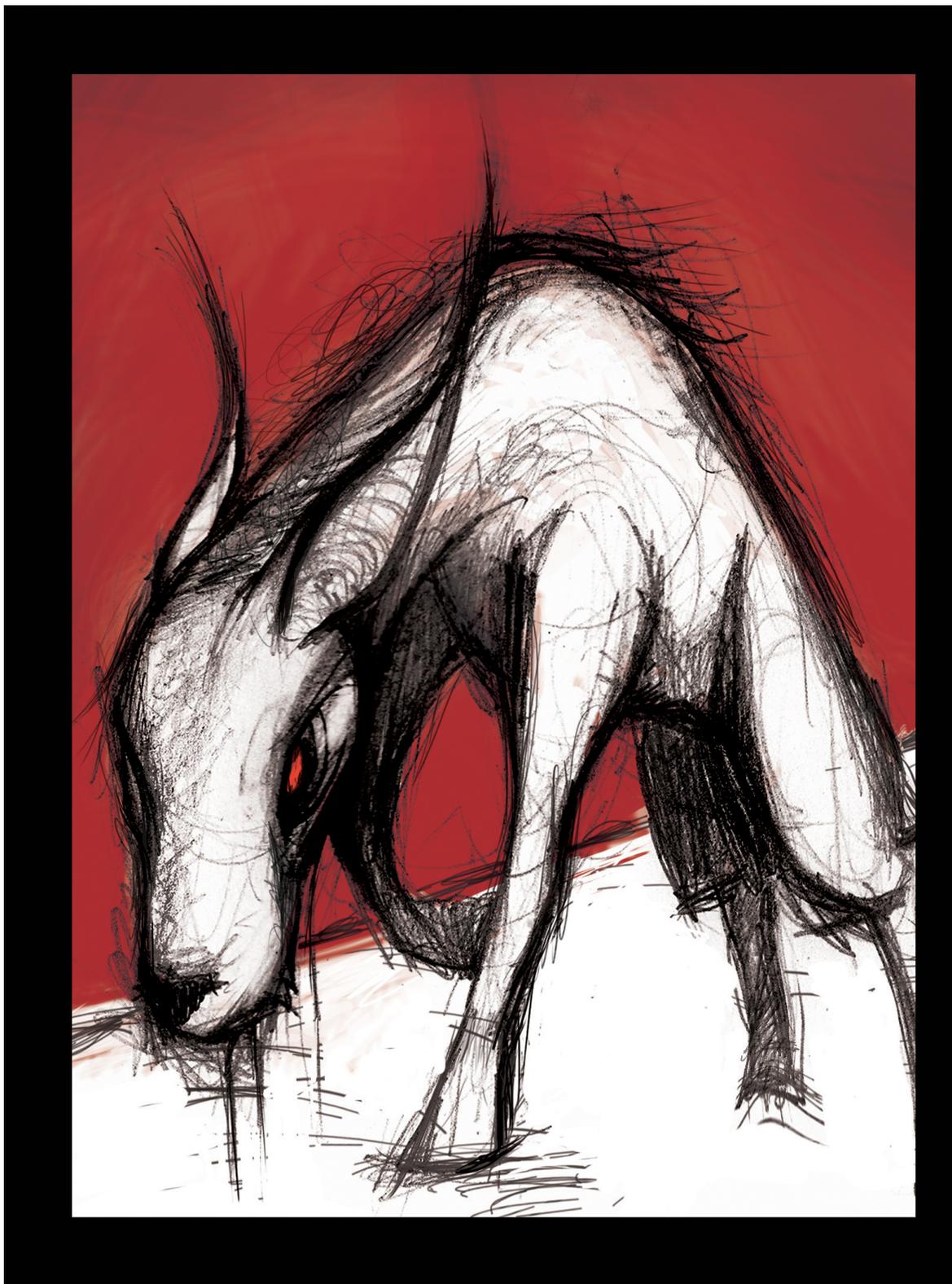


El Cadejo

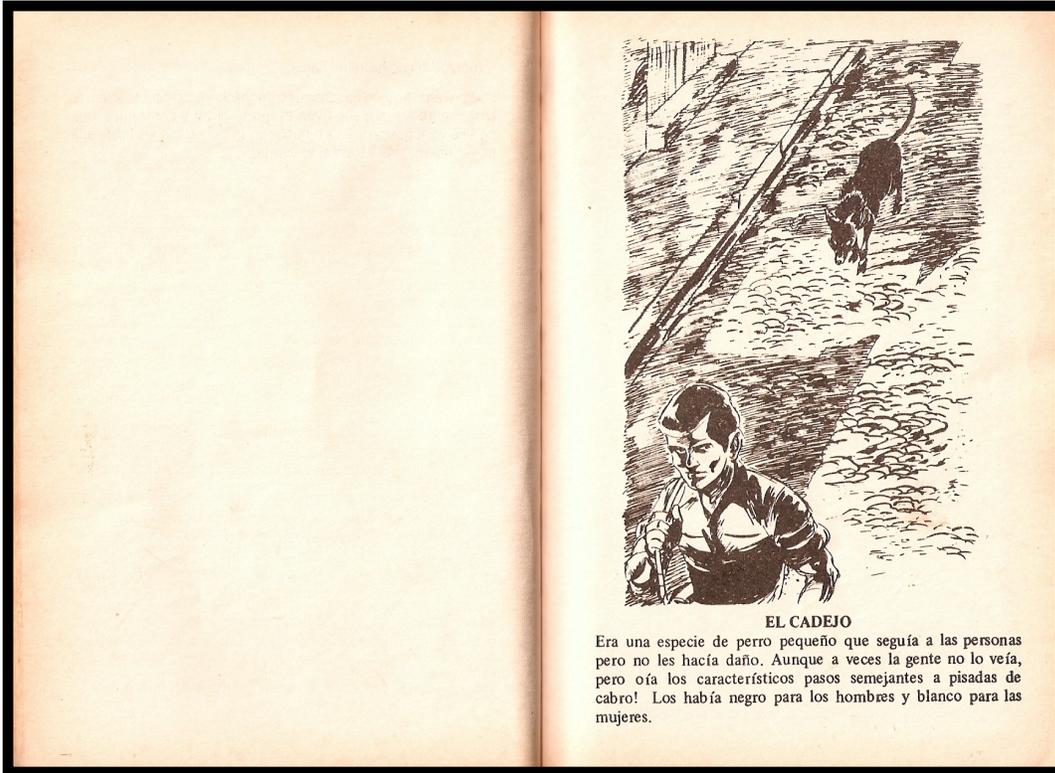
Racional Ilustrativo

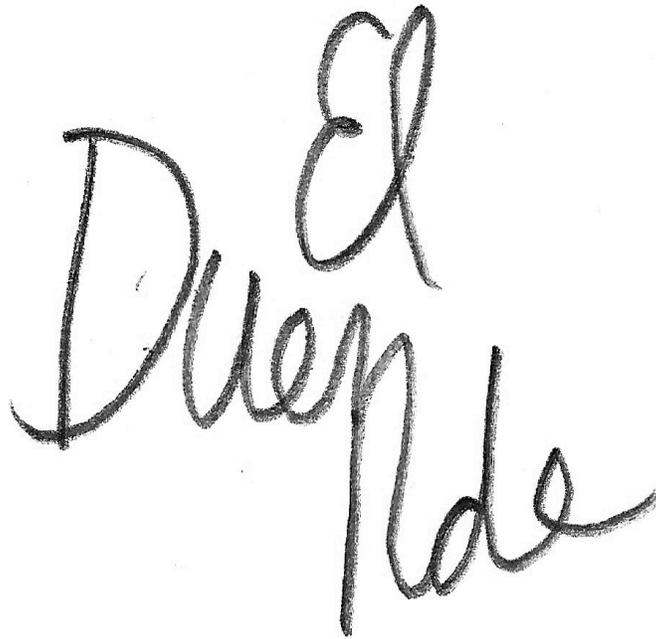
El Cadejo es una raza de perro fantástico del cual existen dos versiones, uno blanco y otro negro. El blanco es defensor de los justos y el negro es el castigador de los malhechores. Se dice que este animal es un tipo de perro pequeño que tiene en vez de patas, casquillos de cabra. Esta es una historia que viene de tiempos precolombinos al igual que las dos anteriores. Esto significa que este perro era de una especie nativa de mesoamérica. La raza mas popular de esta región eran los Xoloizcuintles, una especie de perro originaria de México. La ilustración del Cadejo fue entonces basada en un Xoloizcuintle agregando patas de cabra y adoptando una pose agresiva para reforzar su carácter defensivo.

El Cadejo



Versión Anterior



The image shows the title 'El Duende' written in a fluid, cursive script. The word 'El' is positioned above 'Duende'. The letters are dark and have a slightly textured appearance, suggesting they might be drawn with a charcoal or pencil on a light background.

Racional Ilustrativo

El Duende es un ser perverso, cuyo mayor placer es espiar y observar en secreto a mujeres adolescentes hermosas. Para el proceso de ilustración se llegó a la conclusión que este ser era alguien que a través de los años había acondicionado su cuerpo para cumplir su mayor pasión que es el de observar a las muchachas bonitas. tenía un sentido de la vista muy desarrollado, por lo cual tendría grandes ojos y su cuello podía estirarse de manera poco usual para así poder alcanzar las ventanas o agujeros por los cuales podría ver a sus víctimas. La composición y pose del personaje en la ilustración tiene también una reminiscencia fálica, gracias al contexto en el que está puesta la historia.

El Duende



Versión Anterior

—Aquí, dijo la Chebá, sólo iyendo a ver al ñor Juancho. El sabe desos volados

En efecto, ñor Juancho sabía que el Duende era un espíritu enamorado que siempre buscaba a las muchachas más bonitas y no las dejaba en paz hasta que les veía algo que a él no le gustaba.

La cura es fácil y sencilla; Graciela sólo tenía que ser desaseada y lo más recomendable era que fuera a comer al excusado.

Esa misma noche todo el mundo sabía lo que Graciela tenía que hacer para retirar al Duende y al día siguiente a la hora del desayuno, Graciela agarró su plato con frijoles colados y se fue a sentar al cajón del excusado de foso, y tratando de hacer sus necesidades fisiológicas, se puso a comer, tarariando una canción y aparentando estar a su gusto en la práctica de aquella acción antihigiénica.

Ella sentía la presencia de alguien que la atisbaba y el mal olor del cuartito le provocaba náuseas, pero con todo y el natural repudio a su antinatural acto, allí sentada comió y hasta lambió el plato.

Varias veces le cayeron tetuntasos en la espalda, pero se hizo indiferente y cuando ya se disponía a salir del retrete, involuntariamente el plato deslizó de sus manos y ella con movimiento rápido quiso agarrarlo en el aire y logró alcanzarlo en el momento en que con la otra mano sostenía el papel sucio que acababa de usar. Sin darse cuenta de sus actos, llevó a su boca el papel y entre los labios retuvo aquella inmundicie. En el mismo instante oyó una carcajada a sus espaldas.

Desde aquel día, Graciela y su familia no volvieron a oír ni sentir ninguna otra cosa que les perturbara su tranquilidad.

El Duende se retiró.

fin

56



EL DUENDE

En efecto, ñor Juancho sabía que el Duende era un espíritu enamorado que siempre buscaba a las muchachas más bonitas y no las dejaba en paz hasta que les veía algo que a El no le gustaba.

El
Duende



El Diablo o el Caballero Negro

Racional Ilustrativo

El Diablo o el Caballero Negro es una historia sombría sobre la angustia y desesperación de las personas y de como el diablo, disfrazado de un señor distinguido montando un caballo negro, llega a solucionar los problemas de una familia, a cambio del alma de nuestro protagonista.

La interpretación ilustrativa del personaje, refleja al diablo con su fiel corcel negro, tomando en cuenta el dicho “ Los ojos son la ventana del alma”, se quiso reflejar la inexistencia de un alma en este ser, dando un color rojo intenso para remarcar la maldad de este personaje.

El Diablo o El Caballero Negro



Versión Anterior

En su libro de recuerdos y memorias se encontró, en la última página, una nota en letra de color púrpura:

"Sufrí mucho antes de enriquecer. Sufrí siendo rico, porque tenía que pagar mi deuda fatalmente. Me arrepentí de lo que hice y ahora voy a los infiernos a cumplir mi pacto con el Diablo. Allá espero a todos los que como yo, se equivocaron. El averno los espera. Lupe, San Rafael Cedros de Abril de 1.....

F
I
N

78



EL CABALLERO NEGRO

Montando regia cabalgadura, el caballero negro se presentaba dondequiera que lo llamasen. Su negocio era comprar almas.

El Diablo
o
El Caballero
Negro



La Carreta Bruja

Racional Ilustrativo

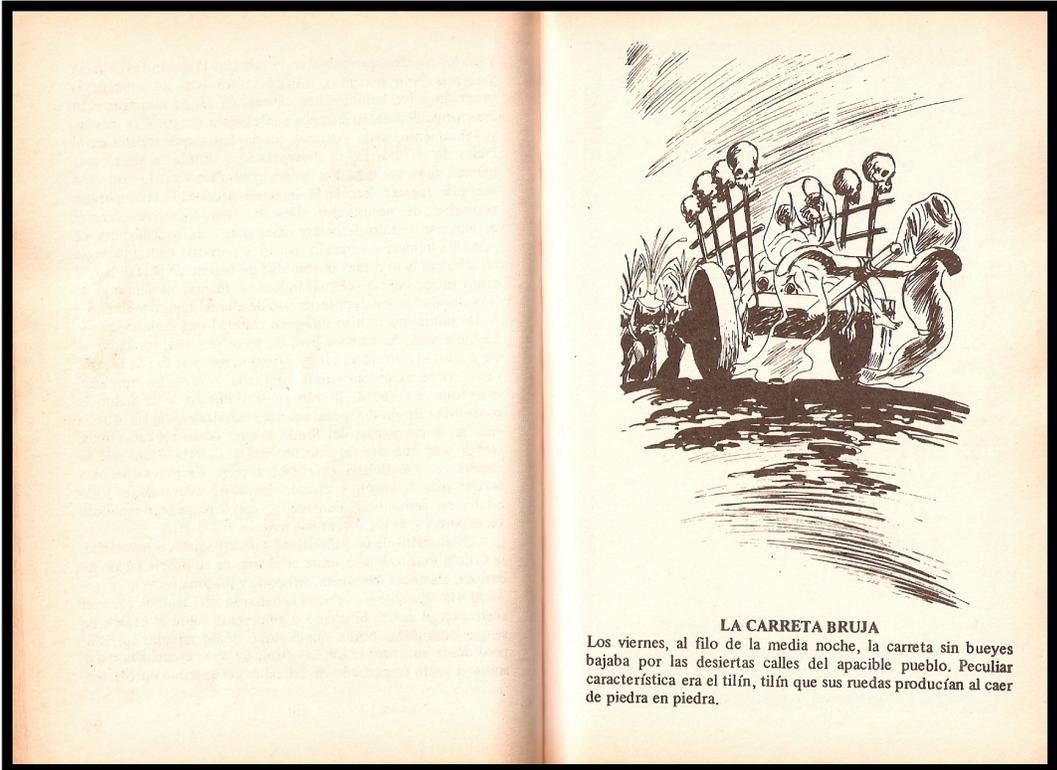
La Carreta Bruja es una leyenda de mucho misterio, que cuenta la historia de una carreta que aparece a la medianoche, y que lo único que se logra oír son sus ruedas chillonas. Se dice que si alguien logra ver este espectro, muere.

La leyenda de la Carreta Bruja no es muy antigua, por lo tanto, para su interpretación ilustrativa, se tomo como base la época de 1932 en El Salvador y específicamente la masacre que realizó el gobierno del Gral. Martínez en contra de los indígenas residentes en el país, los cuales fueron muertos al tratar de recuperar sus propias tierras que habían sido tomadas con anterioridad. Tomando como base este suceso se creó una carreta que reflejara ostentad y a la vez la violencia de este suceso, y de como estas carretas eran utilizadas para transportar los cuerpos fallecidos de los indios.

La Carreta Bruja



Versión Anterior



La
Carreta
Bruja



El Gritón de Medianoche

Racional Ilustrativo

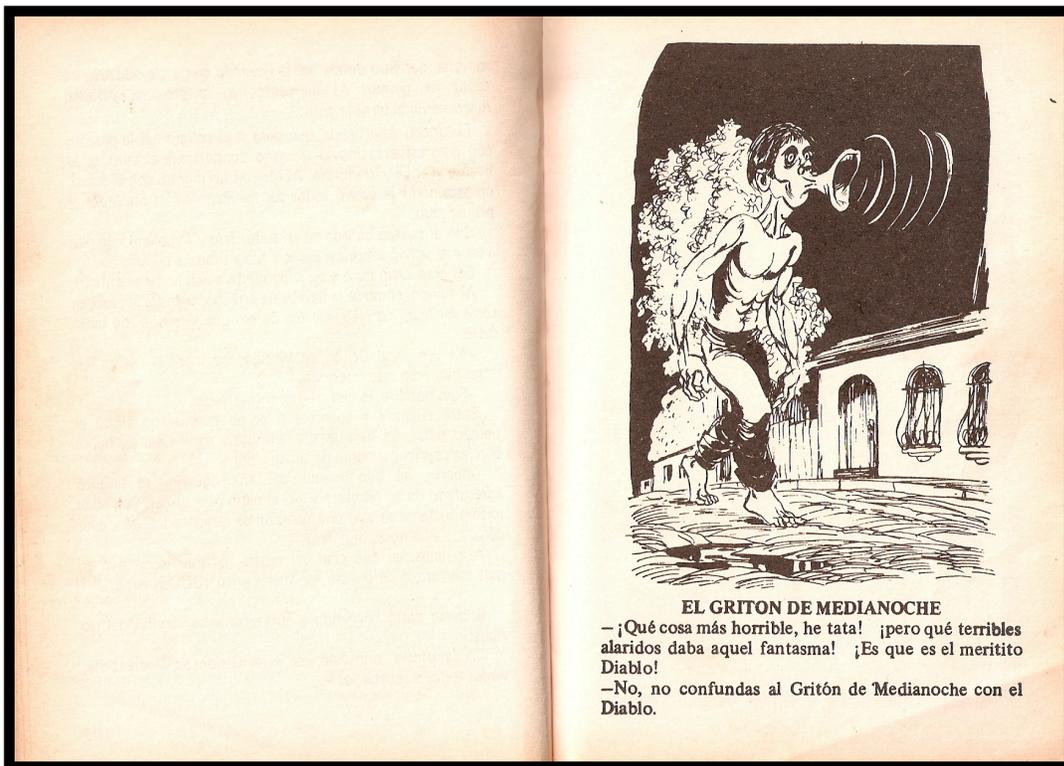
El Gritón era un ente que deambulaba por las calles gritando de manera espantosa. Unos dicen que era un hombre que cargaba con una maldición, otros que venía directo del infierno a llevar almas para el diablo.

Se quiso reflejar a un ente del inframundo, que agobiado de sufrir, su boca permanece abierta todo el tiempo, razón por la cual su quijada está dislocada y los músculos de sus mejías se han desgarrado al punto que su boca se abre hasta casi "una cuarta y media" y su grito, con el paso de los años, es cada vez más agudo, gracias al desgaste de sus cuerdas vocales.

El Gritón de Medianoche



Versión Anterior



El
Padre sin
Cabeza

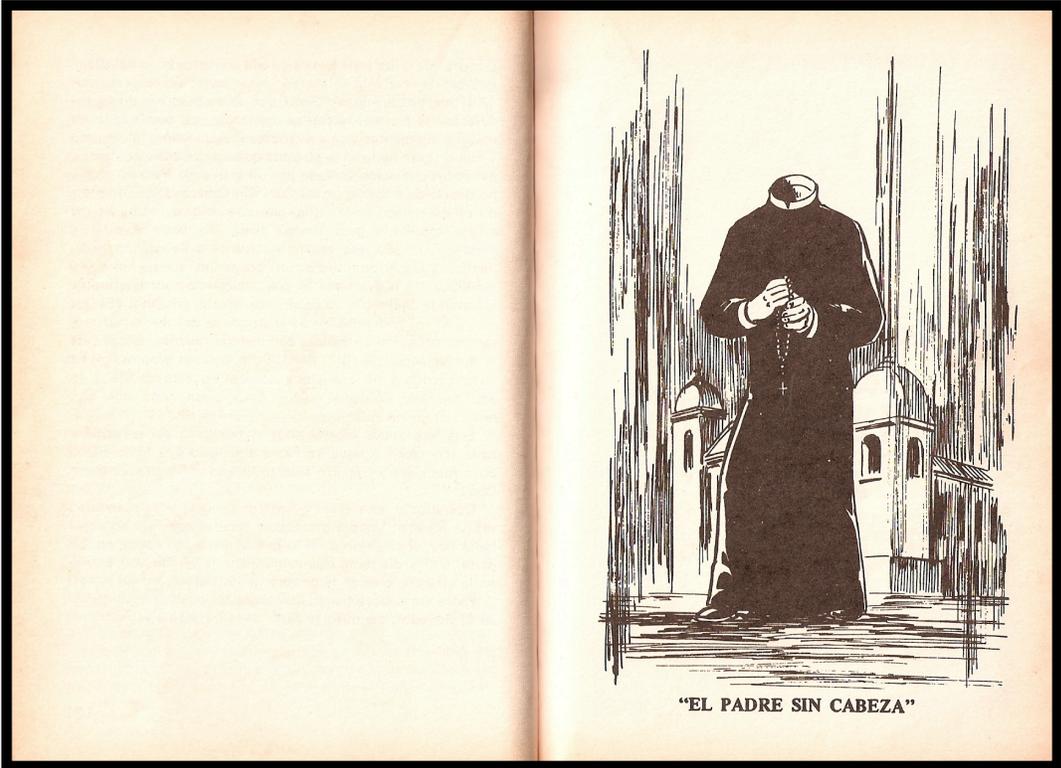
Raiconal Ilustrativo

El Padre sin cabeza es una leyenda bastante literal, ya que es simplemente el espectro de un clérigo descabezado. Para la ilustración de este personaje se decidió mostrar al padre con la cabeza mutilada pero no en su totalidad, si no dejándole una porción de la mandíbula ya que se cree que este padre era un protector de los indígenas durante el gobierno del Gral. Martínez y se le acusaba de refugiar personas en su iglesia. Al momento de cumplir su sentencia de muerte, su último deseo fue que su cuello no fuera totalmente cortado, ya que quería morir con su rosario cerca de su pecho para sentir el cuidado de Cristo y la Virgen María al momento de subir a los cielos.

El Padre sin Cabeza



Versión Anterior



La Chancha

Racional Ilustrativo

La Chancha, cuenta la historia, era un brujo que por las noches tomaba la forma de un cerdo gracias a sus encantos y conocimientos sobre las artes negras.

Para su ilustración se quiso reflejar la última etapa de su transformación y de como esta, aunque fuera provocada, no era placentera para el brujo. Se quiso reflejar el sufrimiento del protagonista ya que su piel se rasgaba y rompía cada vez que este se convertía. El animal muestra todavía la complexión física de un humano pero con una conversión casi total a su forma final.

La Chancha



Versión Anterior

El farmacéutico, que acababa de llegar al grupo, dijo: "Lo primero que hay que hacer es avisar a la guardia y sacar la partida de defunción en la Alcaldía".

Cinco minutos más tarde, todo el pueblo sabía la historia de la "CHANCHA" que había muerto.

fin

132

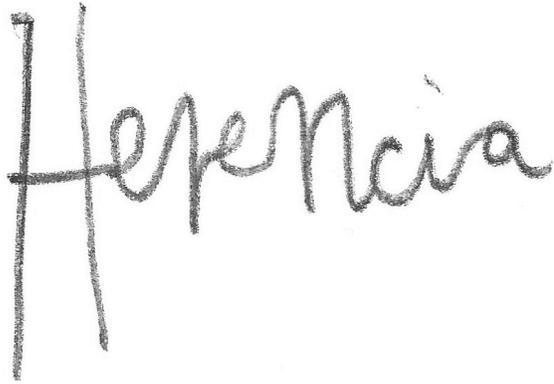


LA CHANCHA

Pues bien, ese tal Torbio era el que se transformaba en chancha.

La
Chancha



The word "Herencia" is written in a cursive, handwritten style. The letters are dark and slightly blurred, suggesting they were written with a marker or thick pen. The 'H' is particularly tall and narrow, while the rest of the word flows in a continuous, connected script.

Racional Ilustrativo

Herencia es una historia propia del autor que cuenta la vida de una familia y específicamente de la malacrianza del hijo, el cual obtenía todo lo que pedía mediante extorsión y mentiras, hasta que logra quedarse con el dinero de sus padres y decide sacarlos de la casa.

La historia deja una moraleja importante al mostrar al padre del protagonista como un vagabundo al final, el cual sirvió de base para la interpretación ilustrativa de la historia. El vagabundo fue representado con un aspecto viejo y desgastado, y una emoción triste y desoladora, reflejando así el tiempo que había pasado este, despojado de sus bienes y sufriendo por el desprecio de su propio hijo, al cual suponía haberle dado todo.

Herencia



Versión Anterior

Recordó que poco antes había mandado a su hijo a regalarle un saco a su padre para que fuese a reposar sus cansados huesos al quicio de cualquier puerta y no comprendía por qué aún se encontraba aquel costal allí así tan apartado.

Intrigado llamó a su pequeño hijo y lo interrogó cariñosamente: —Dime hijito, ¿Por qué está este viejo costal aquí arrinconado? Yo te mandé a darselo al viejo que vino hoy temprano a mendigar.

—El niño miró tristemente a su padre y con la cabeza erguida y la voz firme le contestó: —Si padre, tú me mandastes a darle un costal a mi abuelo, pero cuando llegué aquí habían dos costales viejos y pensé en que si le daba los dos a él, no quedaría ninguno para dartelo a tí cuando reciba mi herencia.

fin

142



HERENCIA

—Tome, buen anciano, aquí le mandan este saco para que se busque el quicio de alguna puerta, se acueste y descanse.

Herencia



El Desquite

Racional Ilustrativo

El desquite cuenta la historia de Efraín, un ludopata compulsivo a quien nadie quiere a excepción de su esposa María. La noche en que María cae enferma, Efraín corre al pueblo para comprar medicinas pero en el camino se distrae con un grupo de hombres que estaba apostando, juega con ellos y pierde todo lo que tenía. La ilustración muestra una mano esquelética sosteniendo unos dados, para mostrar de manera metafórica cuanto daño puede causar este vicio y el precio que tuvo que pagar el protagonista.

El Desquite



Versión Anterior

lana, pero quiero el DESQUITE, le juego mi casa contra toda esa plata— Y con el cañón del mohoso 38 especial largo, señaló el rimero de billetes que Efraín con mano avara apretaba contra el suelo.

En el paroxismo de su frenético embeleso y sin siquiera reparar en el revólver, el radiante ganador respondió: ¡pago! y . . . allí van los dados rodando, se detienen . . . la respiración de los jugadores, así como la de los demás de la rueda, quedó en suspenso.

Una gran tensión de tragedia se veía en todos los rostros, un minuto después, Efraín quedaba con las manos totalmente vacías.

Con la mirada fija en el suelo, Efraín repetía . . . el desquite, el desquite.

fin



EL DESQUITE

El perdedor con los ojos chispeantes de rabia le dijo: —No, viejo, no te puedes ir, me estás ganando y de aquí sólo te vas hasta que me dejés limpio. Yo quiero el desquite.

152

El
Desquite



El Maestro

Racional Ilustrativo

Esta historia cuenta las vivencias de "**El Maestro**" un hombre que es muy querido por los niños. Los años pasan y el maestro es siempre visto entre una manada de adolescentes, caracterizándose siempre por ser un hombre jovial y dedicado a los muchachos y al fútbol. Para la ilustración de este relato, se decidió que el personaje principal estaría tácito, y que se mostraría un fragmento de una escena en que se ve a dos jóvenes jugando fútbol sobre una típica cancha de polvo con una pelota improvisada hecha de calcetines.

El Maestro



Versión Anterior

han de estar esperando; voy para El Polvorín—

—Bueno, le respondí, el culpable de su atraso he sido yo; venga, lo llevo en mi carro y así nos quedan unos momentos más para conversar—

Quince minutos más tarde, desde lo alto de la pavimentada atrás del Cuartel El Zapote veía al Maestro que abajo, en el engramado de El Polvorín rodeado de un grupo de chiquillos de entre 9 y 11 años, organizaba por parejas el partido igual que lo hacía con nosotros en mi infancia.

Era el mismo Maestro de antes, con su mentalidad deportiva e infantil.

Sólo allá por 1963, por una casualidad, conversando con Fito Alfaro, un amigo de la infancia, vine a saber que el nombre del maestro era Miguel. Miguel así a secas. Nada más que Miguel, y los cipotes le apodaban Maestro lacha.

fin



EL MAESTRO

Sólo allá por 1963, por una casualidad, conversando con un amigo de la infancia, vine a saber que el nombre del maestro era Miguel. Miguel así a secas. Nada más que Miguel.

162

El
Maestro



El
Rayo
Yonosfero

Racional Ilustrativo

El Rayo Yonosfero es una historia futurista y de mucha fantasía. Su historia es innovadora, siendo los protagonistas, unos seres provenientes de Plutón.

En la historia, El Rayo Yonosfero es un arma que tenía como fin, eliminar cualquier tipo de atracción que un hombre podía sentir por una mujer, dejando a la raza femenina para los extraterrestres y así construir una sociedad nueva de seres híbridos.

La interpretación ilustrativa se basó en los largometrajes futuristas de los años 50's y de la visión que se tenía de estos seres en ese tiempo, dando así un enfoque retrospectivo a la imagen gracias al contexto temporal y el estilo narrativo de esta historia.

El Rayo Yonosfero



Versión Anterior

autoiluminado que acababa de llevar y entregar el Capitán Gil Molina y que podía leerse aún bajo el rayo de luz negra, decía en su parte final:

Comandante de la Brigada 3 X 5, etc., totalmente cero.

176



EL RAYO YONOSFERO

Mas eso de que le sucedieran vibraciones en todo su sistema supersensible de sencirradar. Eso ya era muy peligroso.

El
Rayo
Yonosfero



El Hipnotismo

Racional Ilustrativo

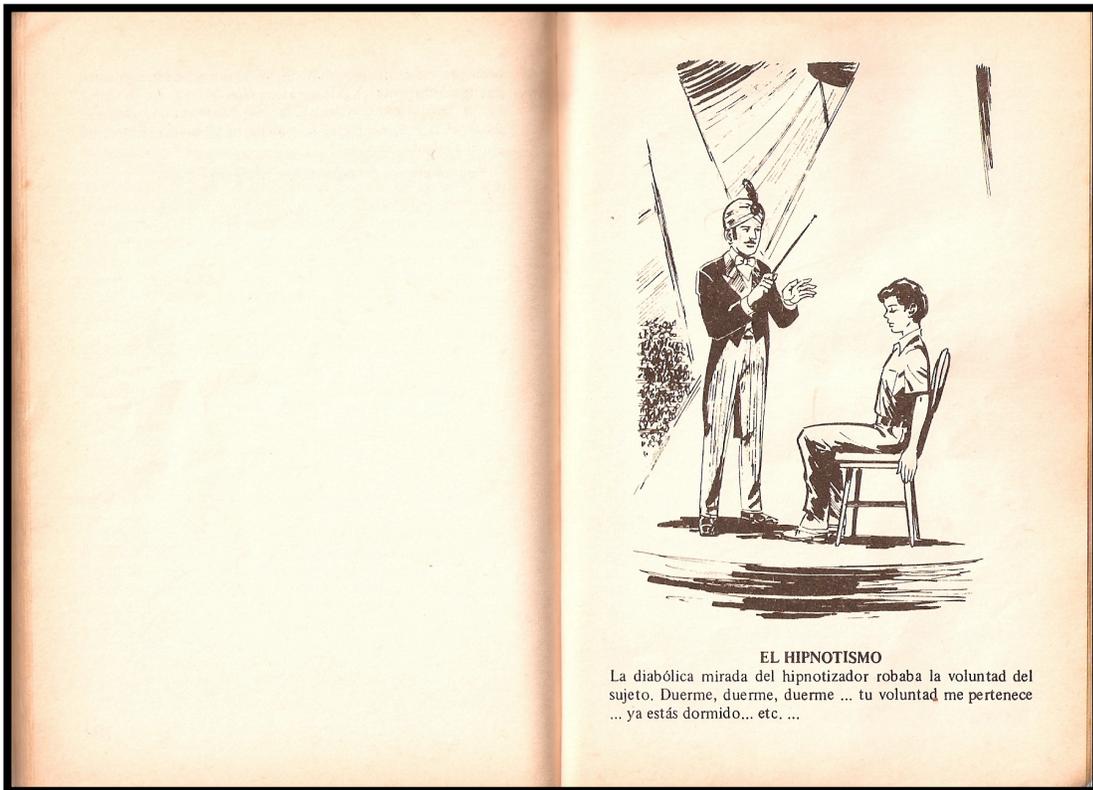
El Hipnotismo comienza con una descripción de como eran los eventos circenses de los años treinta en San Salvador, se describe los diferentes tipos de espectáculos de los que se podía disfrutar y la emoción que se sentía por ser testigo de los mas bizarros y exóticos actos.

La segunda parte de la historia habla sobre un mago que tiene el poder de hipnotizar a las personas. En la ilustración de este capítulo se opto por dibujar al hechicero, haciendo un acercamiento a sus ojos, para mostrar la mirada perturbadora de este personaje.

El Hipnotismo



Versión Anterior



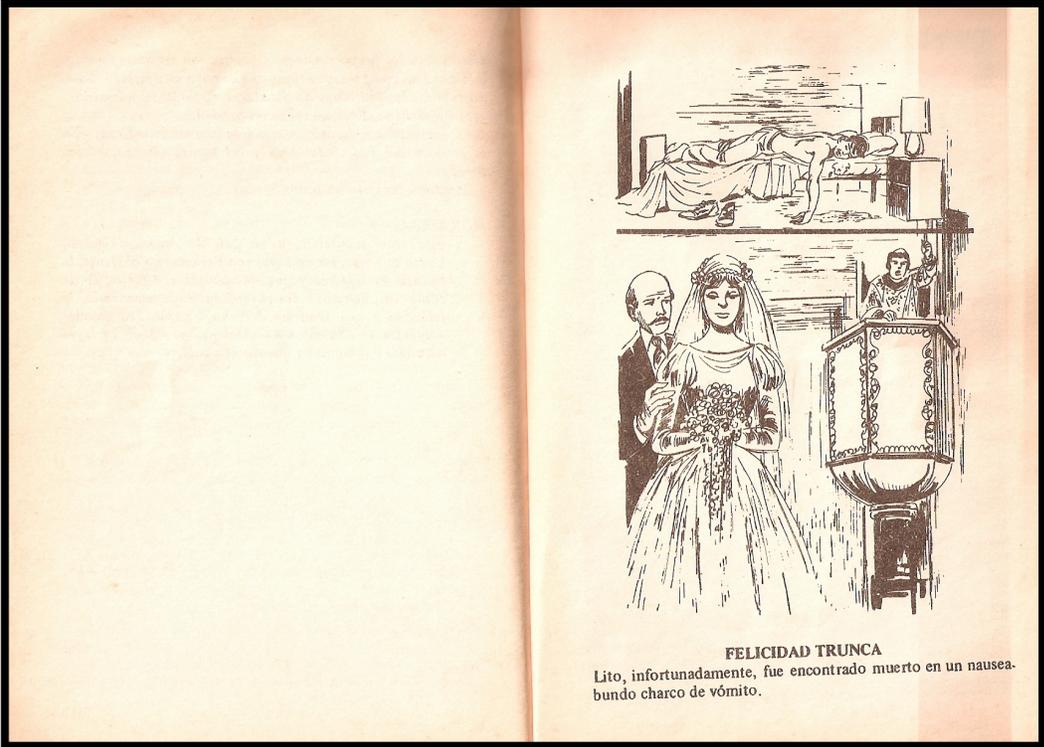
Felicidad Trunca

Racional Ilustrativo

Felicidad Trunca es una historia que habla sobre los excesos que vive un joven la noche anterior a su boda, en la cual come y bebe desmedidamente en la fiesta que ofrecen sus suegros. El día de la boda la novia se queda desconsolada y sola frente al altar mientras una comisión de amigos y familiares van en búsqueda del novio ausente. Luego se descubre que el joven ha muerto ahogado en su propio vomito, causado por las grandes cantidades de comida y alcohol que había consumido durante la noche. En la ilustración se represento el momento en que el joven es descubierto muerto en su cama ya que es el momento mas impactante de la historia.

Felicidad Trunca





Felicidad
Trunca



Portada



Versión Anterior

