

Anexos

Curriculum Vitae de Simón Varela.



SIMÓN V. VARELA
1937 Dodson Street
San Pablo, CA. 94806
(510) 439-6450 Cell

vladimirvarela@yahoo.com

work experience

FREELANCE VISUAL DEVELOPMENT 2000- Present

Pixar
Wall-E & Finding Nemo

Aardman Animation
Arthurs Christmas

Disney Feature Animation Studios
Rapunzel

The Life Aquatic Productions
The Life Aquatic (Live Action)

Sony Animation Studios
Open Season

Vinton Studios
Tim Burton's Corpse Bride

Warner Brothers
Scooby Doo (Live Action)

Nickelodeon
Dreams

DREAMWORKS 2007-2008
Visual Development Artist
Various Development Projects

Z-AXIS/ ACTIVISION 2004-2006
Visual Development Artist
X3 Wolverine

FOX ANIMATION STUDIOS 1997-2000
Production Stylist & Visual Development
Ice Age Titan A.E. Bartok The Magnificent
Various Development Projects

WARNER BROTHERS FEATURE ANIMATION 1994-1997
Visual Development Artist
Iron Giant Quest for Camelot
Various Development Projects

UNIVERSAL CARTOON STUDIOS 1993-1994
Visual Development Artist & Layout Artist
Land Before Time II,III,IV and V

CALVERT & COBBLER PRODUCTION 1992
Layout Artist
The Thief and The Cobbler

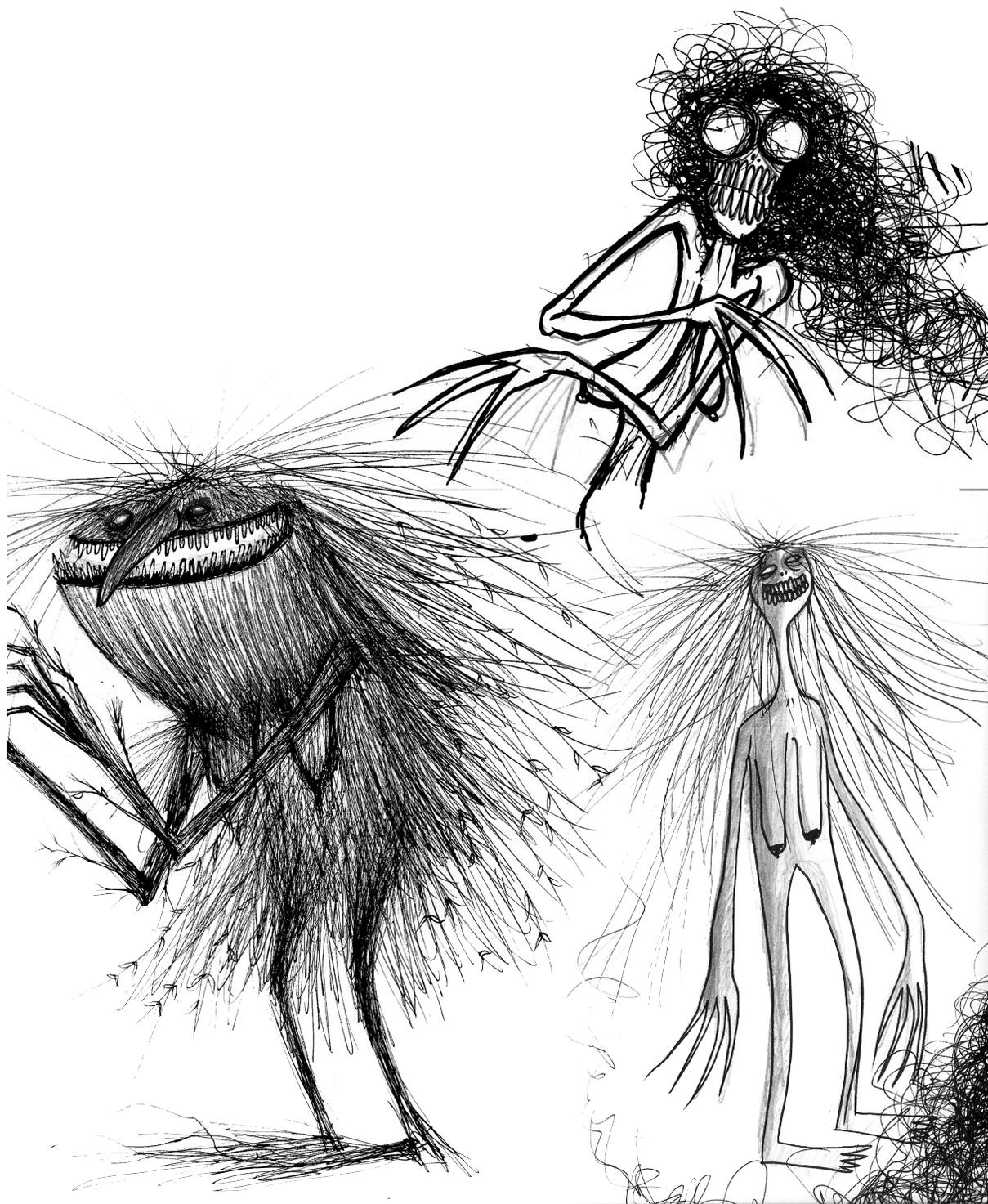
HANNA BARBARA FEATURE UNIT 1991-1993
Layout Artist
The Pagemaster Once upon a Forest

education

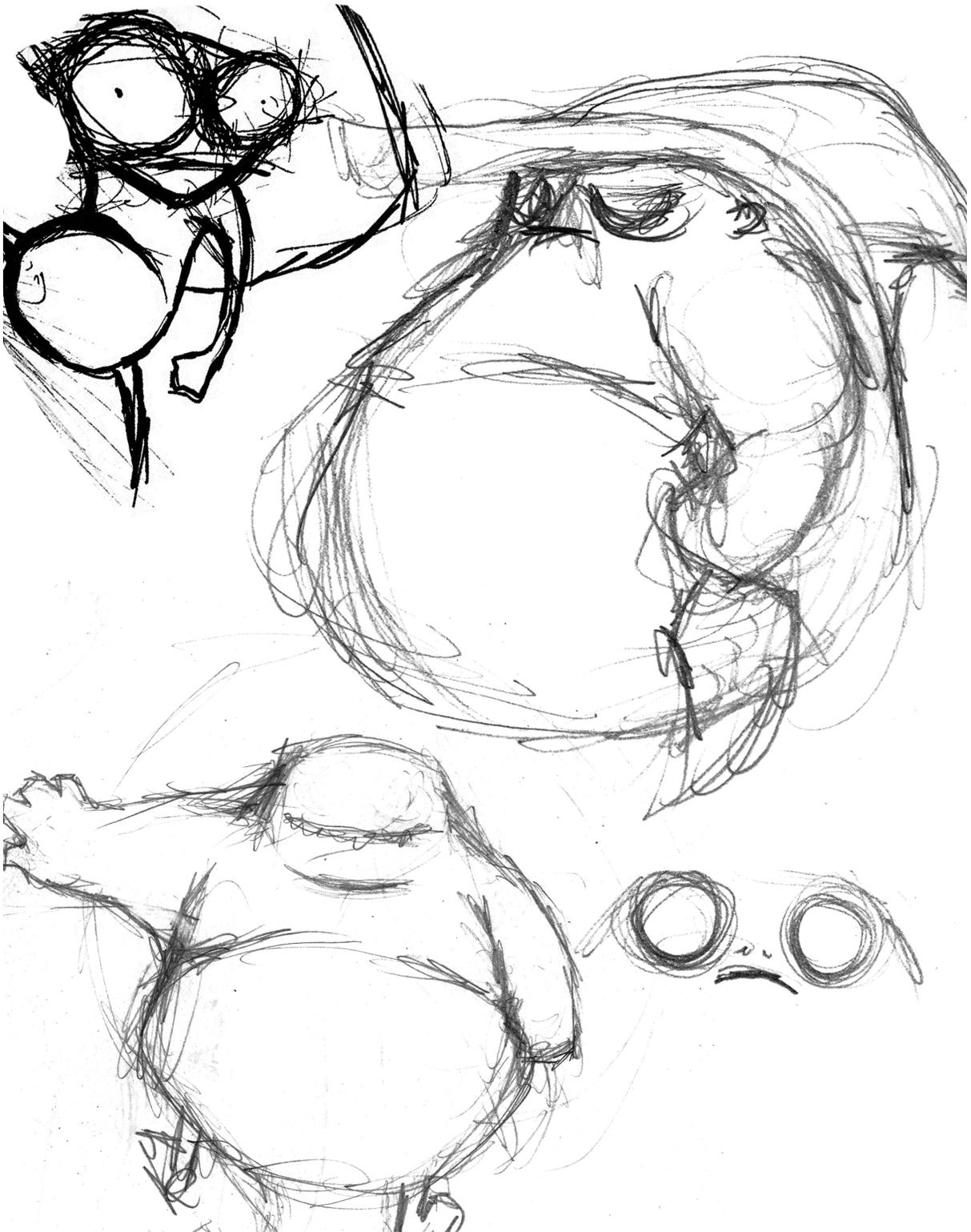
ART CENTER COLLEGE OF DESIGN
Illustration

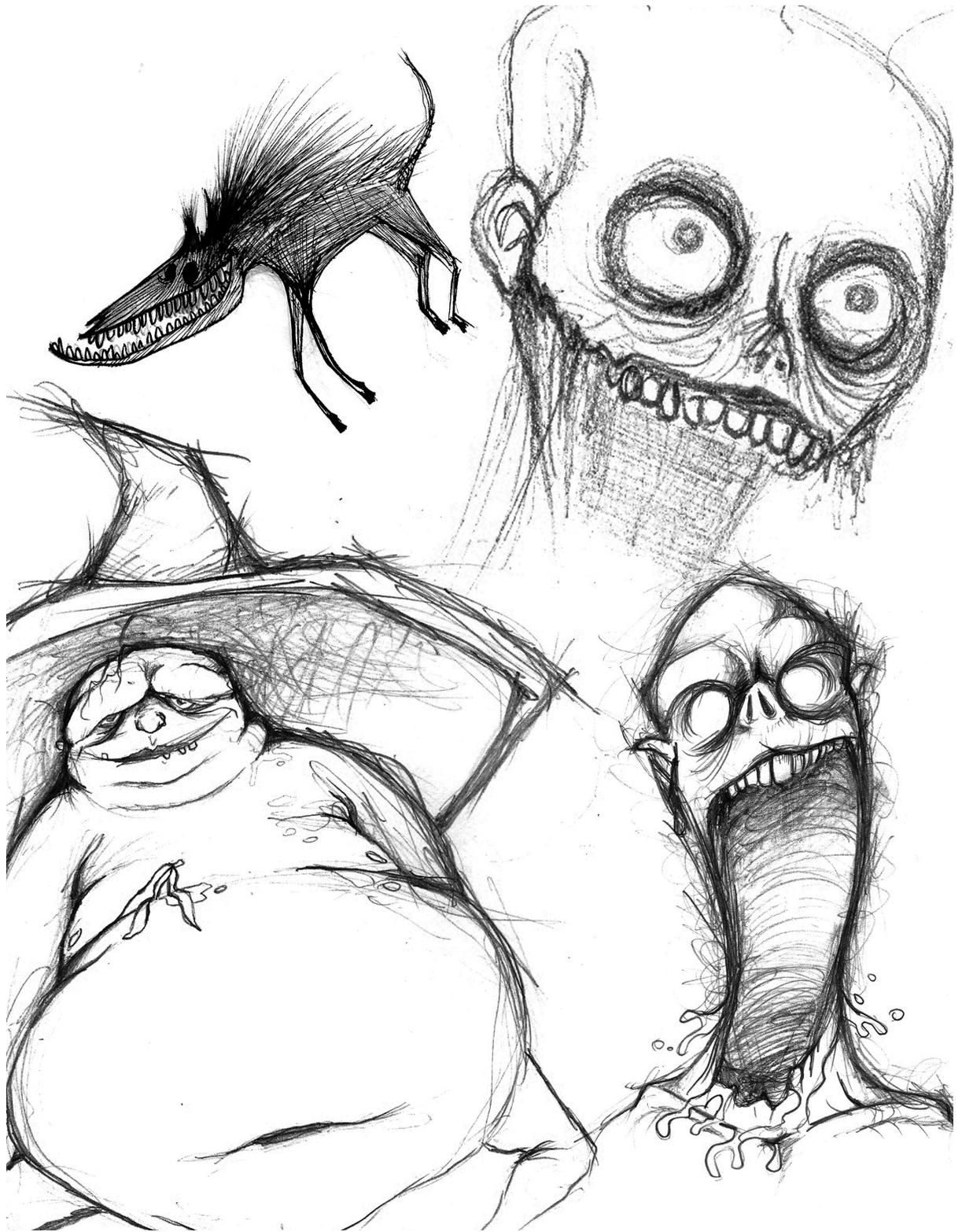
UNIVERSITY OF CALIFORNIA AT BERKELEY
Architecture

1 Bocetería previa











2 Ilustraciones seleccionadas

La Ziguana



El Cipitillo



El Cadejo



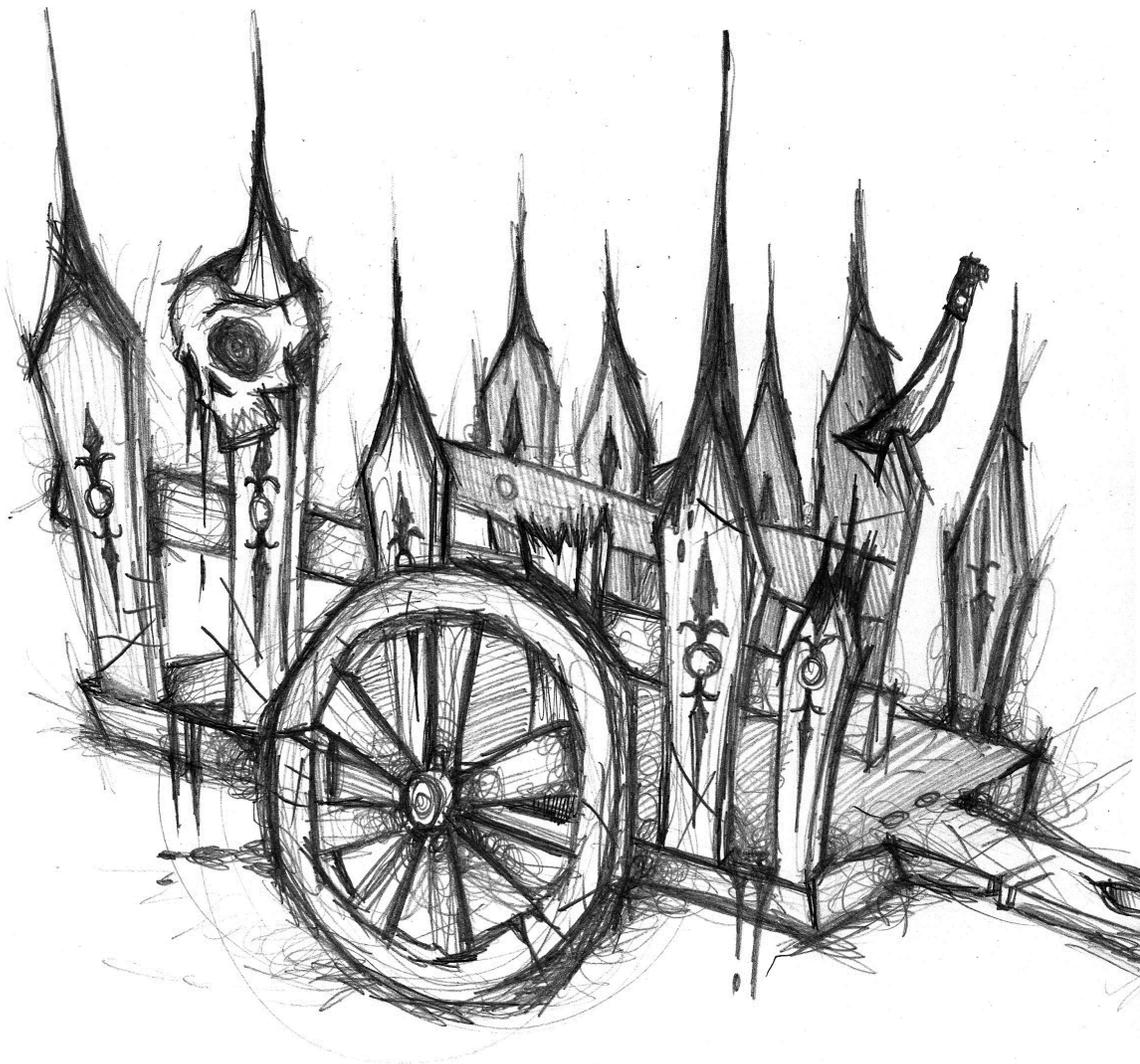
El Duende



El Diablo o El Caballero Negro



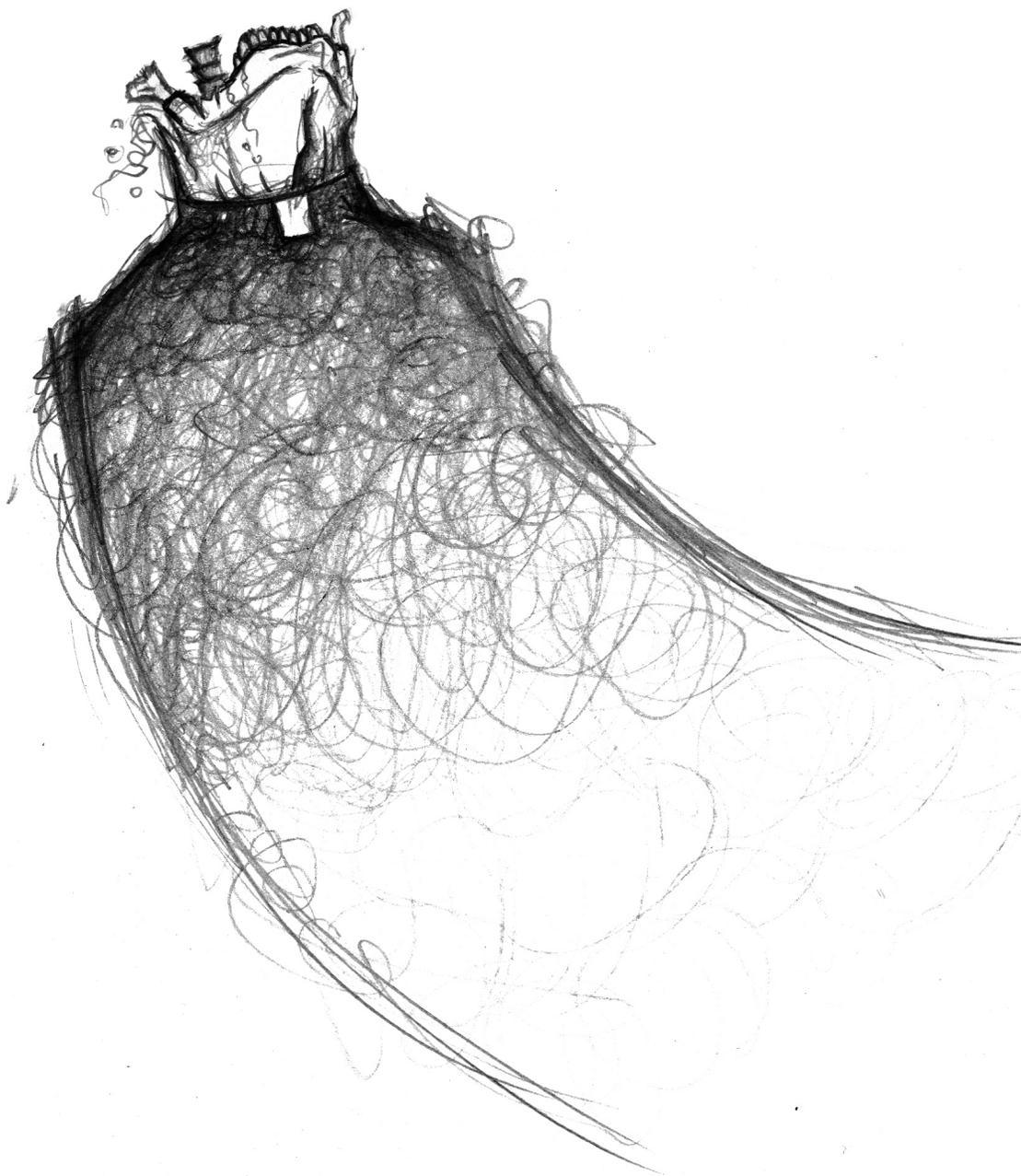
La Carreta Bruja



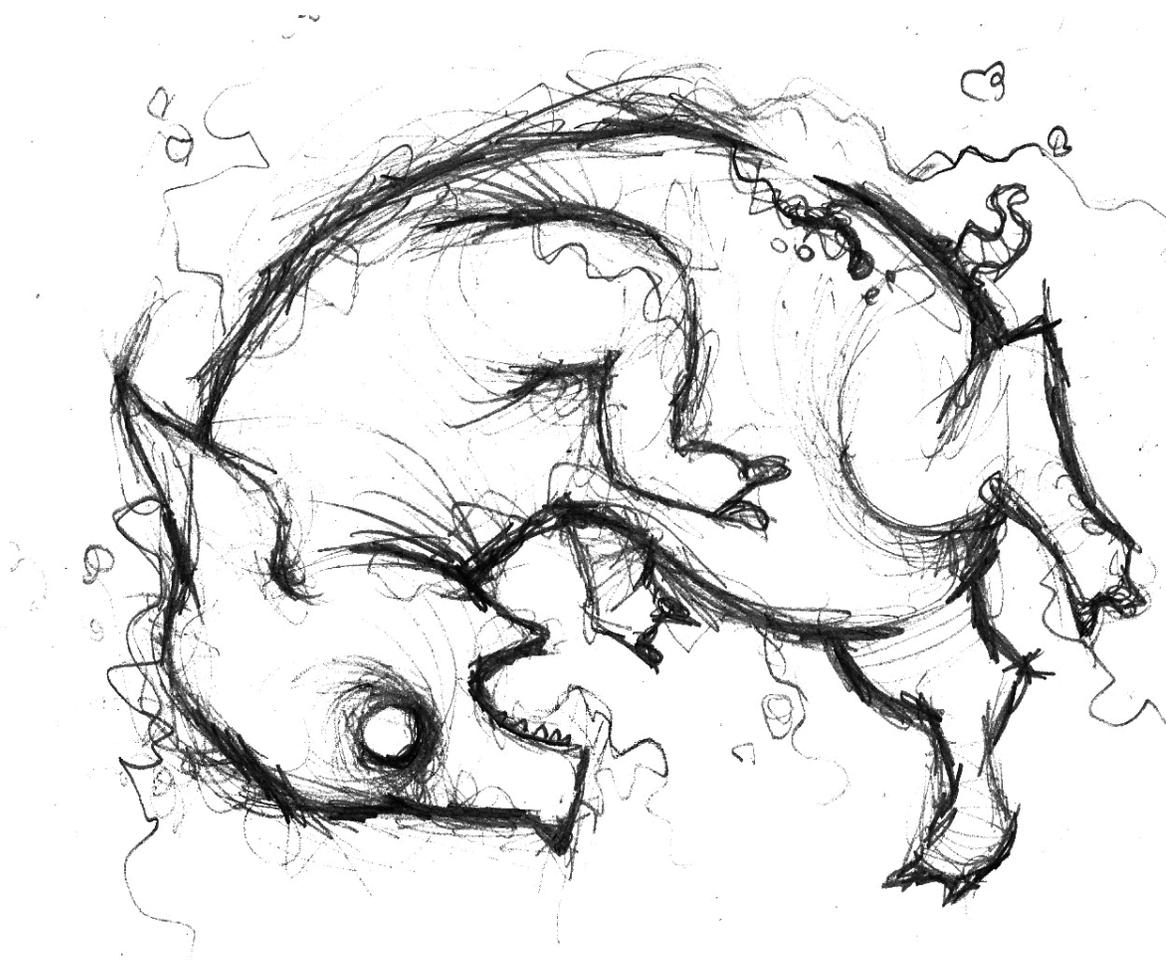
El Gritón de Medianoche



El Padre sin Cabeza



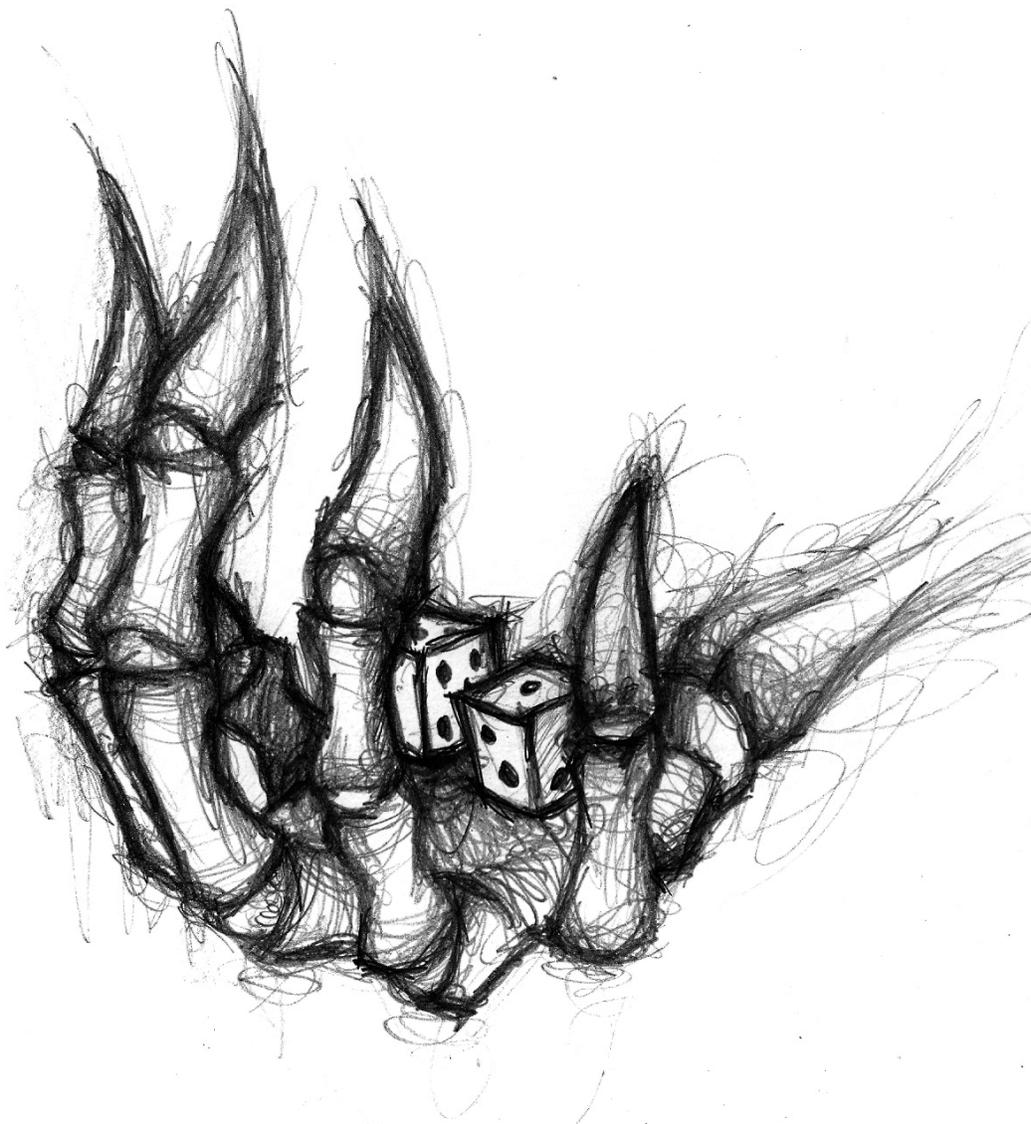
La Chancha



Herencia



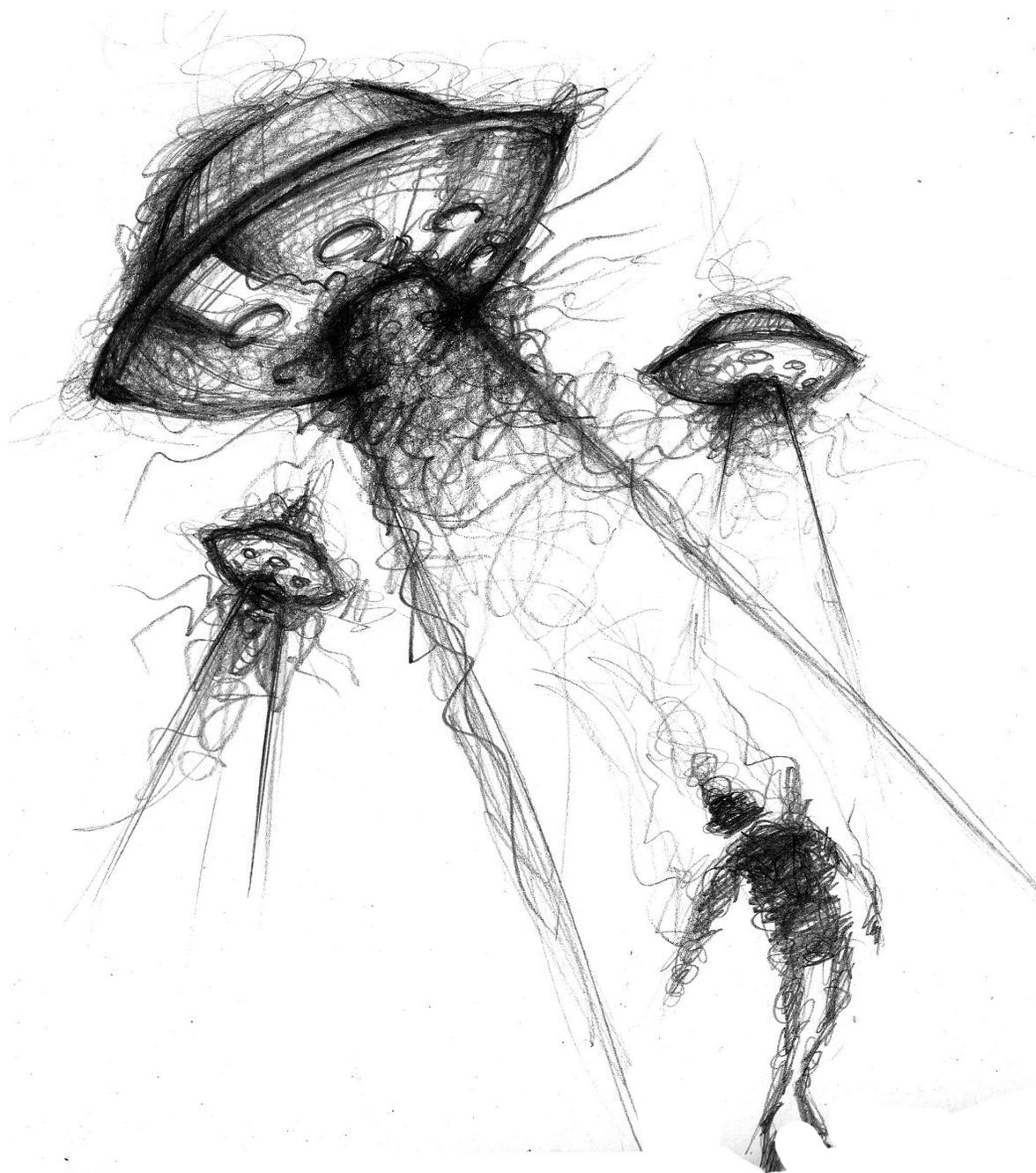
El Desquite



El Maestro



El Rayo Yonosfero



El Hipnotismo



Felicidad Trunca



GLOSARIO

Acepción

Cada uno de los significados que puede adquirir una palabra o frase según el contexto.

Arte final

Se denomina a la presentación de un trabajo, tal y como el cliente lo recibirá, o al montaje del mismo en algún tipo de soporte.

Boceto

También llamado esbozo o borrador, es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos.

Conceptualización

Elaboración detallada y organizada de un concepto a partir de datos concretos o reales.

Cuento

Narración breve de sucesos ficticios o de carácter fantástico, hecha con fines didácticos o recreativo.

Diagramación

Distribución proporcional de los espacios de un texto.

Dibujo gestual

Técnica de dibujo que consiste en trazar líneas de forma rápida y libre a la vez que se va concretando el tema y otros aspectos; progresa de lo general a las partes.

Diseño editorial

Rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Identidad Nacional

Aspectos que caracterizan a una nación, diferenciándola así de otras.

Impresión Offset

Es un método de reproducción de documentos e imágenes sobre papel, o materiales similares, que consiste en aplicar una tinta, generalmente oleosa, sobre una plancha metálica, compuesta generalmente de una aleación de aluminio. La plancha toma la tinta en las zonas donde hay un compuesto hidrófobo, el resto de la plancha se moja con agua para que repela la tinta; la imagen o el texto se transfiere por presión a una mantilla de caucho, para pasarla, finalmente, al papel por presión.

Ilustración

1. Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro.
2. 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.

Leyenda

Relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos.

Mito

Es un relato tradicional de acontecimientos prodigiosos, protagonizados por seres sobrenaturales o extraordinarios, tales como dioses, semidioses, héroes o monstruos.

Mitología: Conjunto de mitos relativamente cohesionados: relatos que forman parte de una determinada religión o cultura.

Postproducción

Consiste en la manipulación de material digital, usada para cine, publicidad, programas de televisión o radio. Usada para producir efectos digitales y edición en el material.

Retículas

Divisiones teóricas estables de la superficie de un impreso, que se utilizan para estructurar los contenidos del mismo.

Transculturación

Proceso gradual por el cual una cultura adopta rasgos de otra hasta culminar en una aculturación.

Vernáculo

Nativo, de nuestra casa o país, especialmente referido a la lengua.

BIBLIOGRAFÍA

- Dr. Leonard Schultze Jena, 1977, Mitos y Leyendas de los Pipiles de Izalco, Ediciones Cuscatlán.
- Miguel Angel Espino, 1919, Mitología de Cuscatlán, Dirección de Publicaciones e Impresos.
- Efraín Melara Méndez, 1975, Mitología Cuzcatleca, Cuentos de mi Infancia y Otros, Clásicos Roxil.
- Heinrich Hoffmann, 1845, Der Struwwelpeter, Distribooks Inc
- Bob Staake, 2006, Der Struwwelpeter, Fantagraphics.
- Lakshmi Bhaskaran, 2007, ¿Qué es el diseño editorial?, Index Books.
- Bruce Archer, 1975, Design Awareness and Planned Creativity in Industry, Design Cncl.