

Universidad Dr. José Matías Delgado
Facultad de Ciencias y Artes “Francisco Gavidia”
Escuela de Artes Aplicadas “Carlos Alberto Imery”



Proyecto de Investigación

Tesina

Actualización del Diseño editorial del libro
“Mitología Cuzcatleca: Cuentos de mi infancia y Otros” escrito
por el Dr. Efraín Melara Méndez

Presentado por:

Juan Francisco Antonio Rivera Avilés
Gabriel José Granadino Figueroa

Para optar al grado de:
Licenciatura en Diseño Gráfico

Antiguo Cuscatlán, 5 de mayo de 2010.

Resumen

"Mitología Cuzcatleca los Cuentos de mi Infancia y Otros" es un libro de Efraín Melara Méndez el cual contiene 15 relatos, 10 que son las leyendas más populares de la mitología nacional y 5 historias propias del autor. El libro fue publicado por primera vez en 1975 y desde entonces se convirtió en un icono de la literatura salvadoreña. Años después el libro formó parte de la lista de libros que el Ministerio de Educación requería que se leyeran en secundaria. La popularidad del libro se elevó a finales de los ochentas y durante la década de los noventa.

Debido a que han pasado casi 35 años desde su primera publicación, el público objetivo del libro, el cual fueron jóvenes entre los 10 y los 15 años, ha cambiado radicalmente con el paso del tiempo, por lo que la imagen del libro original es vista en la actualidad como anticuada, aburrida y poco atractiva.

A partir de esto se decidió realizar el rediseño de *"Mitología Cuzcatleca: Cuentos de mi infancia y otros"*.

En el documento se encuentra el proceso tanto conceptual como técnico que se siguió para realizar el rediseño del libro y los métodos de diseño que también se utilizaron.

Se reunió la mayor cantidad de datos, libros, sitios web e incluso relatos hablados sobre el tema y las diferentes leyendas para así poder definir un concepto que serviría para el proceso técnico y conceptual del rediseño del libro.

El concepto al que se llegó fue: *Deidades Nocturnas*. Este concepto surgió a partir de que estos seres fantásticos hacen sus apariciones únicamente durante las noches y que estas historias son relatadas en su mayoría en horas nocturnas.

El método de diseño que se utilizó fue el de Bruce Archer, el cual reúne la mayor cantidad de información sobre el tema, luego analizar los datos y proceder a hacer bocetos, para posteriormente extraer el más adecuado, pulirlo y obtener la imagen final. Fue así que se bocetaron los personajes principalmente a lápiz sobre papel, se eligió un boceto final que posteriormente se trabajó digitalmente para alcanzar la ilustración final.

Además de basar las ilustraciones en los datos que se compilaron, a cada personaje de cada leyenda se le dio un racional hipotético de su físico y contexto, logrando así dar una propuesta de imagen totalmente nueva y diferente a la que se les había dado con anterioridad.

En cuanto a la diagramación de textos, se eligió únicamente una fuente tipográfica para aplicarla a todos los textos, ya que anteriormente cada historia fue trabajada con una fuente diferente, haciendo ver al libro bastante desordenado. La fuente tipográfica que se utilizó para los títulos de las historias y la portada fue hecha a mano para realzar el carácter vernáculo que caracteriza a estas leyendas.

Indice

Introducción	1
--------------------	---

Capítulo 1

1.1 Planteamiento del problema	2
1.2 Formulación de la pregunta	5
1.3 Delimitación del estudio	5
1.4 Justificación de la investigación	6
1.5 Alcances	7
1.6 Limitaciones del estudio	7
1.7 Objetivos	8
1.7.1 Objetivo general	
1.7.2 Objetivos específicos	

Capítulo 2

2.1 Antecedentes	9
2.2 El rediseño editorial en la mitología	12
2.3 Marco Referencial	13
2.3.1 Mitología	
2.3.2 Mitología Pipil	
2.3.3 Diseño editorial	
2.3.4 Secciones de un libro	
2.3.5 Ilustración	
2.3.6 Tipos de la ilustración	

Capítulo 3

3.1 Hipotesis	26
3.2 Hipotesis nula	26
3.3 Operativización de la hipótesis	26

Capítulo 4

4.1 Metodología (Mapa conceptual)	27
4.2 Metodología de la investigación	28
4.3 Método de diseño	29
4.3.1 Entrevista	

- 4.3.2 Conceptualización
- 4.3.3 Brainstorming
- 4.3.4 Boceteria previa
- 4.3.5 Proceso de producción
- 4.3.6 Scan digital de las imagenes
- 4.3.7 Reproducción digital de las ilustraciones
- 4.3.8 Realización de arte final para impresión
- 4.3.9 Presentación
- 4.3.10 Análisis de contenido
- 4.3.11 Creación de arte final para impresión
- 4.3.12 Creación de archivo en formato PDF
- 4.3.13 Grabación del arte final

Capítulo 5

5.1 Resultados	33
5.1.1 Entrevista	
5.1.2 Conceptualización	
5.1.3 Brainstorming	
5.1.4 Boceteria previa	
5.1.5 Proceso de producción	
5.1.6 Scan digital de las imagenes	
5.1.7 Reproducción digital de las ilustraciones	
5.1.8 Analisis de contenido	
5.1.9 Realización de arte final para impresión	
5.1.10 Presentación	
5.1.11 Grabación del arte final	
5.2 Ilustraciones	40

Capítulo 6

6.1 Recomendaciones	87
---------------------------	----

Capítulo 7

7.1 Conclusiones	88
------------------------	----

Anexos	89
1 Curriculum Vitae Simón Varela	
2 Bocetería previa	
3 Ilustraciones finales seleccionadas	
	108
Glosario	
	111
Bibliografía	

Introducción

Desde hace varias décadas El Salvador entró en un proceso de transculturación, principalmente debido a la gran cantidad de emigrantes hacia los Estados Unidos y otros países y también por la gran influencia que los medios han tenido sobre la población en las últimas décadas.

Durante esta transformación que ha sufrido la cultura del país, se han ido perdiendo tradiciones, costumbres y en gran parte la identidad nacional dejando también de lado uno de los legados más pintorescos de la cultura salvadoreña: nuestra mitología.

Una de las fuentes de información más populares que hablan sobre la mitología salvadoreña es el libro "Mitología Cuzcatleca, Los Cuentos de mi Infancia y Otros" del autor Efraín Melara Méndez. En este libro podemos encontrar las leyendas más populares y representativas del país, así como también varios relatos propios del autor, todas y cada una de ellas acompañadas de una ilustración que muestra en algunas ocasiones al personaje principal de la historia o una escena de la misma.

Este libro, a pesar de haber sido una de las obras literarias nacionales más populares hace algunos años, carece ahora del reconocimiento por parte de las nuevas generaciones haciendo que leyendas de El Salvador vayan perdiendo cada vez más su importancia.

El presente proyecto consiste en realizar un rediseño del libro, actualizando principalmente las ilustraciones y la diagramación, para así dar una propuesta que pueda ser de mayor aceptación entre las nuevas generaciones.