



*“Responsabilidad con pensamiento positivo”*

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TÍTULO:

**“DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE UN PRODUCTO EDITORIAL IMPRESO EMPLEANDO IMÁGENES ANÁGLIFAS (3D) SOBRE LOS SUCESOS HISTÓRICOS MÁS SOBRESALIENTES DEL CANTÓN GUALACEO, RESCATANDO LA IDENTIDAD CULTURAL DE SU PUEBLO.”**

**Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño Gráfico.**

AUTOR:

**Miguel Oswaldo Banegas Ruiz.**

TUTOR:

**Dis. Paúl Arévalo García**

**QUITO - ECUADOR**

**2014**

## **DEDICATORIA**

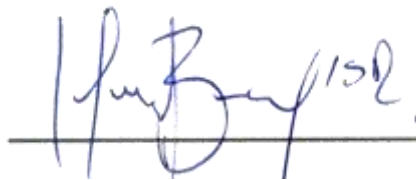
Este proyecto dedico a las personas que siempre estuvieron apoyándome de diferentes maneras hasta la culminación de mi carrera profesional, en especial a mis padres que con su apoyo me han incentivado al cumplimiento de cada una de mis metas.

## **AGRADECIMIENTOS**

Desde el nacimiento de la idea para realizar este proyecto he obtenido la ayuda de muchas personas que con su voluntad y paciencia han contribuido a que cada paso dado en este proceso sea enmarcado en el cumplimiento de mis objetivos, va a ellos mis más sinceros agradecimientos por su apoyo incondicional y desinteresado.

## DECLARACIÓN

Yo, Miguel Oswaldo Banegas Ruiz declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional; y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento. A través de la presente declaración cedo mis derechos de propiedad intelectual correspondientes a este trabajo a la UNIVESIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normatividad institucional vigente.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Miguel Banegas Ruiz', is written over a horizontal line.

**Firma**

## APROBACIÓN DEL DIRECTOR

En calidad de Director del Trabajo de Grado, presentado por el señor Miguel Oswaldo Banegas Ruiz, para optar por el Título de Ingeniero en diseño gráfico, doy fe de que dicho trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Cuenca, a los 13 del mes de enero de 2014



Dis. Paúl Arévalo.

C. I. 010380318-5

## INDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>12</b>
<b>1.1 PRESENTACIÓN DEL TEMA</b>	<b>12</b>
1.1.1 Característica principal	12
1.1.2 Características secundarias	12
1.1.3 Límites teóricos	12
1.1.4 Límites temporales	13
1.1.5 Series estadísticas acerca del problema de investigación.	13
1.1.6 Límites espaciales	13
<b>1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>14</b>
<b>1.3 OBJETIVOS</b>	<b>14</b>
1.3.1 Objetivo principal	14
1.3.2 Objetivos específicos	14
<b>1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>15</b>
1.3.1 ¿Para qué sirve el trabajo de graduación?	15
1.3.2. ¿Cuál es la relevancia técnica?	15
1.3.3. ¿Ayudará a resolver algún problema práctico?	16
1.3.4. ¿El tema es de actualidad?	16
<b>1.4. VARIABLES</b>	<b>17</b>
1.4.1 Variables del trabajo de graduación	17
1.4.2 Definición conceptual	17
<b>1.5 MARCO REFERENCIAL</b>	<b>18</b>
1.5.1 Antecedentes teóricos del tema de investigación	18
<b>1.6 MARCO JURÍDICO</b>	<b>21</b>
<b>1.7 CRONOGRAMA</b>	<b>23</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>26</b>
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA</b>	<b>26</b>
2.1 La historia de un pueblo, parte esencial de su identidad cultural.	26
<b>2.2 Cantón Gualaceo</b>	<b>26</b>
<b>2.3 Los sucesos históricos más sobresalientes del cantón Gualaceo</b>	<b>27</b>
2.3.1 Origen del nombre “Gualaceo”.	27
2.3.2 Los primeros pobladores del valle minero.	28
2.3.3 La batalla de los moros y cristianos	29
2.3.4 Veneraciones al Apóstol Santiago, Patrono de Gualaceo	30
2.3.5 Las Guacamayas, principal leyenda de Gualaceo.	31
2.3.6 Elaboración de macanas, principales textiles confeccionados en Gualaceo.	33
2.3.7 Declaratoria de Patrimonio Cultural de la Humanidad.	34
<b>2.4 Conceptos esenciales de la ilustración digital</b>	<b>35</b>
2.4.1 Técnicas tradicionales de ilustración	36
2.4.2 Revolución digital	41
2.4.3 Ilustración digital	42

2.4.4 Ilustración narrativa	42
2.4.5 Tipos de Ilustración Narrativa	43
2.4.6 Proceso de ilustración	47
2.4.7 Ilustración de personajes	52
2.4.8 Proporciones	53
2.4.9 Ventajas de la ilustración digital	54
2.4.10 Tabletas gráficas	56
2.4.11 Utilización del escáner	56
2.4.12 Imagen vectorial	57
2.4.13 Imágenes Anáglifas	57
<b>2.5 CONCEPTOS ESENCIALES DE DISEÑO</b>	<b>60</b>
2.5.1 Semiótica como parte del diseño	60
2.5.2 Color	60
2.5.3 Psicología del color	62
2.5.4 Diseño Editorial	65
2.5.5 Formatos de papel	67
2.5.6 Folleto	68
2.5.7 Definición de materiales	69
2.5.8 Pre-impresión	70
2.5.9 Impresión Offset	70
2.5.10 Encuadernación	71
2.5.11 Tipografía	71
2.5.12 Legibilidad	77
2.5.13 Lecturabilidad	77
<b>CAPITULO III:</b>	<b>79</b>
3. INVESTIGACION DE CAMPO	79
<b>3.1 Antecedentes</b>	<b>79</b>
<b>3.2 Planificación de la investigación.</b>	<b>79</b>
3.2.1 Observación Participativa	79
3.2.2 Grupos focales	80
3.2.3 Investigación de Campo	80
3.2.4 Encuesta	80
3.2.5 Entrevista	83
3.2.6 Análisis de Resultados	84
3.2.7 Entrevista 1	93
3.2.8 Entrevista 2	95
3.2.9. SITUACIÓN ACTUAL	96
3.2.10 PROBLEMAS	96
3.2.11 REQUERIMIENTOS	97
3.2.12 VIALIDAD	97
3.2.13 PLANIFICACIÓN	97
<b>CAPÍTULO IV:</b>	<b>100</b>
<b>4. PROCESO DE APLICACIÓN</b>	<b>100</b>
<b>4.1 Condicionantes</b>	<b>100</b>
<b>4.2 Determinantes</b>	<b>100</b>

<b>4.3 Conceptualización</b>	<b>100</b>
<b>4.4 Desarrollo de la propuesta</b>	<b>101</b>
4.4.1 Criterios Constructivos	101
4.4.2 Criterios estéticos	123
4.4.3 Criterios funcionales	126
<b>4.5 Validación de la propuesta</b>	<b>136</b>
<b>5. CONCLUSIONES</b>	<b>140</b>
<b>6. RECOMENDACIONES</b>	<b>141</b>
<b>GLOSARIO</b>	<b>142</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>143</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>144</b>



# INDICE DE IMÁGENES

<i>Ilustración 1. Gualaceo. Libro Patrimonio cultural</i>	28
<i>Ilustración 2. Mineros. Fuente: Foto José Peláez</i>	29
<i>Ilustración 3. Batalla moros y cristianos. Fuente: Sebastián Galarza</i>	30
<i>Ilustración 4. Beneración Patrón Santiago. Fuente: Libro Patrimonio Cultural</i>	31
<i>Ilustración 5. Ilustración Guacamayas. Fuente: Lenin Peláez ilustrador</i>	33
<i>Ilustración 6. Elaboración Macanas. Fuente: Miguel Banegas</i>	34
<i>Ilustración 7. Gualaceo Patrimonio. Fuente: Patrimonio Cultural</i>	35
<i>Ilustración 8. Ilustración digital. Fuente: juanmuro52.files.wordpress.com</i>	36
<i>Ilustración 9. Dibujo Lápiz. Fuente: Miguel Banegas</i>	37
<i>Ilustración 10. Dibujo Carboncillo. Fuente: Miguel Banegas</i>	37
<i>Ilustración 11. Pintura al óleo. Fuente: Propia</i>	38
<i>Ilustración 12. Pintura al pastel. Fuente: devianart</i>	39
<i>Ilustración 13. Acuarela. Fuente: propia</i>	39
<i>Ilustración 14. Pintura acrílica. Fuente: Miguel Banegas</i>	40
<i>Ilustración 15. Ilustración Digital. Fuente: Devianart</i>	41
<i>Ilustración 16. Folleto. Fuente: Miguel Banegas</i>	43
<i>Ilustración 17. Ilustración Manga. Fuente: Manga animés</i>	44
<i>Ilustración 18. Comics. Fuente: Humor Quino</i>	45
<i>Ilustración 19. Ilustración Pop Art. Fuente: Artes populares.</i>	45
<i>Ilustración 20. Ilustración Realista. Fuente: Arte Realista</i>	46
<i>Ilustración 21. Ilustración Hiperrealista. Fuente: Hiperrealismo</i>	47
<i>Ilustración 22. Lluvia de ideas. Fuente: Miguel Banegas</i>	48
<i>Ilustración 23. Boceto burdo. Fuente: Miguel Banegas</i>	49
<i>Ilustración 24. Boceto comprensivo. Fuente: www.eckalipedia/dibujo</i>	49
<i>Ilustración 25. Boceto dummy. Fuente: www.overhualin/foose.com</i>	50
<i>Ilustración 26. Aplicación de color. Fuente: Martash.tresw.com</i>	51
<i>Ilustración 27. Ilustración Final. Fuente: Martash.tresw.com</i>	52
<i>Ilustración 28. Ilustración de personajes. Fuente: Devianart</i>	53
<i>Ilustración 29. Proporciones. Fuente: Proporciones para comics</i>	54
<i>Ilustración 30. Imagen Anaglifa. Fuente: Anaglifa 3d.</i>	58
<i>Ilustración 31. Lentes anáglifos. Fuente: Lentes3d.Anaglifa</i>	59
<i>Ilustración 32. Grilla editorial. Fuente: www.cmazzeo.com.ar</i>	67
<i>Ilustración 33. Formatos de papel expresado en centímetros. Fuente: www.ladinamo.com</i>	68
<i>Ilustración 34. Boceto 1: Fuente: Miguel Banegas</i>	104
<i>Ilustración 35. Boceto 2. Fuente: Miguel Banegas</i>	105
<i>Ilustración 36. Boceto escaneado. Fuente: Miguel Banegas</i>	106
<i>Ilustración 37. Ilustración digitalizada. Fuente: Miguel Banegas</i>	106
<i>Ilustración 38. Bocetos independientes digitalizados por capas</i>	107
<i>Ilustración 39. Escena 4 - capas acopladas Fuente: Miguel Banegas</i>	107
<i>Ilustración 40. Ilustración escena 4 - aplicada color Fuente: Miguel Banegas</i>	108
<i>Ilustración 41. Ilustración -aplicada sombras. Fuente: Miguel Banegas</i>	108
<i>Ilustración 42. Ilustración reforzada con luces y sombras. Fuente: Miguel Banegas</i>	109
<i>Ilustración 43. Imagen RGB. Fuente: Miguel Banegas</i>	110
<i>Ilustración 44. Duplicado de capa. Fuente: Miguel Banegas</i>	110
<i>Ilustración 45. Variación de canales. Fuente: Miguel Banegas</i>	111
<i>Ilustración 46. Variación de canales 2. Fuente: Miguel Vanegas</i>	111

<i>Ilustración 47. Aplicación de modo diferencia. Fuente: Miguel Banegas</i>	112
<i>Ilustración 48. Anaglifia. Fuente: Miguel Banegas</i>	113
<i>Ilustración 49. Gafas anaglifia. Fuente: Miguel Banegas</i>	114
<i>Ilustración 50. Ilustración 1</i>	115
<i>Ilustración 51. Ilustración 5</i>	116
<i>Ilustración 52. Ilustración 2</i>	117
<i>Ilustración 53. Ilustración 6</i>	118
<i>Ilustración 54. Ilustración 3</i>	119
<i>Ilustración 55. Ilustración 4</i>	120
<i>Ilustración 56. Ilustración 7</i>	121
<i>Ilustración 57. Grilla portada. Fuente: Propia</i>	122
<i>Ilustración 58. Grilla paginas internas. Fuente: Propia</i>	122
<i>Ilustración 59. Tonos de colores. Fuente: propia</i>	123
<i>Ilustración 60. Portada folleto. Fuente: Propia</i>	125
<i>Ilustración 61. Páginas internas. Fuente: Propia</i>	126
<i>Ilustración 62. Lámina 1</i>	127
<i>Ilustración 63. Lámina 2</i>	127
<i>Ilustración 64. Lámina 3</i>	128
<i>Ilustración 65. Lámina 4</i>	128
<i>Ilustración 66. Lámina 5</i>	129
<i>Ilustración 67. Lámina 6</i>	129
<i>Ilustración 68. Lámina 7</i>	130
<i>Ilustración 69. Lámina 8</i>	130
<i>Ilustración 70. Lámina 9</i>	131
<i>Ilustración 71. Lámina 10</i>	131
<i>Ilustración 72. Lámina 11</i>	132
<i>Ilustración 73. Libro guía</i>	132
<i>Ilustración 74. Placa 1 tiro</i>	133
<i>Ilustración 75. Placa 1 retiro</i>	134
<i>Ilustración 76. Placa 2 tiro</i>	134
<i>Ilustración 77. Placa 2 retiro</i>	135

# **CAPÍTULO I**

## **INTRODUCCIÓN**

# **INTRODUCCIÓN**

## **1.1 PRESENTACIÓN DEL TEMA**

### **1.1.1 Característica principal**

Rescatar la identidad cultural del cantón Gualaceo; para ello se plantea el diseño e ilustración anáglifa (3D) como herramienta didáctica para difusión de los sucesos más sobresalientes en la historia de su pueblo, mismos que con el pasar el tiempo han perdido el interés que se merecen.

### **1.1.2 Características secundarias**

-La falta de material gráfico de apoyo en la enseñanza genera desinterés en los estudiantes, ya que los textos históricos suelen ser extensos y ambiguos.

-Los docentes al no tener herramientas gráficas adecuadas generadas de una forma estética y funcional carecen de un mecanismo idóneo que les facilite mantener la atención de sus estudiantes.

-El desconocimiento referente a temas históricos genera pérdida de la identidad Cultural.

### **1.1.3 Límites teóricos**

Es evidente que la falta de educación difundida en las aulas referente a temas relacionados con la identidad propia de cada cantón, es escasa debido a la falta de material gráfico idóneo que ayude a describir los hechos que se marcaron en el tiempo dejando un legado en la historia de cada población provocando un desconocimiento notable y con ello el desinterés por informarse y profundizar estos temas.

#### **1.1.4 Límites temporales**

El proceso investigativo contemplará un periodo de 60 días, en los que se solventarán todas las inquietudes y se descifrarán cada uno de los puntos indispensables para el desarrollo de la propuesta gráfica que se realizará en el proceso de aplicación. Este periodo contemplará desde el 22 de agosto al 22 de octubre del presente año, tiempo establecido por los directivos de la Universidad.

#### **1.1.5 Series estadísticas acerca del problema de investigación.**

**2009** La Universidad Alfredo Pérez Guerrero, extensión Guacaleo, entrega a la comunidad un libro que ha sido pensado para concientizar a todos los habitantes de dicho cantón azuayo acerca de la importancia de los valores culturales de un pueblo.

**2011** La Revista Guacaleo, publica hechos sobresalientes de la historia de su cantón, con archivos fotográficos.

A más de estas publicaciones, no existe registro de material que se haya publicado con el propósito de recordar los hechos de la historia del cantón Guacaleo, es por ello y el poco afán de las autoridades del departamento de cultura que su difusión es mínima.

#### **1.1.6 Límites espaciales**

El desarrollo de este trabajo de titulación se efectuará en el cantón Guacaceo de la provincia del Azuay, misma que se fundamentará en datos históricos, archivos fotográficos y relatos de personas que estuvieran directa e indirectamente relacionadas con los hechos, para posterior presentar un trabajo final proyectado a estudiantes de 8vo. a 10mo. año de educación básica concernientes al casco urbano.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Un pueblo que carezca de identidad pierde su sentido común, teniendo como resultado que cada quien busque sus propias metas, pero solo como meta individual. Por ello una persona nunca podrá desarrollarse ni relacionarse satisfactoriamente en una sociedad si carece de valores.

Debido a la falta de material gráfico con propósitos comunicacionales, los habitantes de Gualaceo, habíamos olvidado los rasgos característicos de nuestro pueblo mientras envidiábamos todo lo material de otros países inmersos en nuestra sociedad debido a la migración de sus habitantes a otros pueblos con costumbres y tradiciones diferentes, despreciando toda la riqueza que poseemos. Pero afortunadamente estamos a tiempo de remediar este factor proyectándonos en rescatar la identidad cultural que sin duda forma parte intrínseca de la vida de cada habitante de este pueblo.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 Objetivo principal**

Diseñar un producto editorial impreso empleando ilustraciones anáglifas 3D, sobre los sucesos históricos más sobresalientes del cantón Gualaceo.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente la realización de un folleto didáctico para estudiantes de 8vo. a 10mo. de educación básica mediante ilustraciones anáglifas.
- Diagnosticar el nivel actual de conocimiento en los estudiantes sobre los sucesos históricos de su pueblo para la aplicación de ilustraciones descriptivas a cada hecho.

- Realizar una propuesta gráfica que de manera descriptiva facilite a los estudiantes la interpretación visual de los sucesos que marcaron la historia de su pueblo.
- Realizar la validación del proyecto con estudiantes correspondientes al target establecido.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.3.1 ¿Para qué sirve el trabajo de graduación?**

El trabajo que se plantea desarrollar en este proceso, servirá como referente histórico para los estudiantes y como apoyo para los profesores logrando cultivar el conocimiento de su identidad cultural en cada uno de ellos, y a mi persona como desarrollador me ayudará a fortalecer los conocimientos adquiridos en los años de estudio y demostrar que estoy apto para obtener la Ingeniería en Diseño Gráfico.

#### **1.3.2. ¿Cuál es la relevancia técnica?**

Previo a un adecuado proceso de investigación de los datos históricos más sobresalientes se trabajará en el desarrollo de la propuesta gráfica descriptiva con imágenes anáglifas, que mediante un proceso profesional de manejo de composición, colores y formas aplicando el uso de softwares de diseño e ilustración garanticen una propuesta confiable para implementarla como apoyo didáctico en la formación de los estudiantes de educación de 8vo. a 10mo. año, presentándoles así una historita narrativa innovadora y original que permita estar al día con la evolución de las imágenes 2D a la tercera dimensión.

### **1.3.3. ¿Ayudará a resolver algún problema práctico?**

La identidad cultural de los pueblos debe prevalecer con el pasar del tiempo, hechos que marcaron la historia serán siempre parte intrínseca de cada población, es por ello que el desarrollo de ilustraciones descriptivas trabajadas en 3D generarán una experiencia poco cotidiana en los estudiantes impregnando la información en su memoria.

### **1.3.4. ¿El tema es de actualidad?**

Este tema es de actualidad ya que está enfocado en la conservación de la identidad cultural del pueblo de Gualaceo, identidad que se va perdiendo por la intrusión de nuevas rasgos culturales provenientes de la migración de sus habitantes. El apoyo didáctico manejado de forma creativa, empleando imágenes creadas con el fin de persuadir a los espectadores, solventa su necesidad informativa para de una manera recordar a los estudiantes los rasgos que marcaron su cultura.



## 1.4. VARIABLES

### 1.4.1 Variables del trabajo de graduación

#### 1.4.2 Definición conceptual

Variable 1: Diseño e ilustración anáglifa (3D)

Variable 2: Sucesos tradicionales, culturales y trágicos que marcaron la historia del cantón Gualaceo.

#### 1.4.2.1 Operacionalización de las variables

Variable	Dimensión	Indicador
<b>Hechos históricos:</b> Se refiere a los acontecimientos que de una forma social o política alteraron el curso normal de los sucesos y que por efecto exigen o merecen ser recordados.	Sucesos que marcaron la historia del cantón Gualaceo en la provincia del Azuay.	Ilustraciones Manejo de ilustraciones Aplicación efectos 3D Imágenes anáglifas
<b>Sucesos del cantón Gualaceo, marcados como referentes históricos:</b> Especialmente los estudiantes de básica son a los que se enfoca este proyecto ya que son ellos los que carecen ese desconocimiento sobre el tema.	Informativa, Didáctica	-Origen del vocablo Gualaceo.  -Los primeros pobladores del valle minero.  -La batalla de los moros y cristianos.  -Veneraciones al Apóstol Santiago, patrono de Gualaceo.  -Las Guacamayas, principal leyenda de Gualaceo.  -Elaboración de las macanas, principales textiles de Gualaceo.

<p><b>Diseño e ilustración anáglifa (3D)</b>  Imágenes de dos dimensiones capaces de provocar un efecto tridimensional, cuando se ven con lentes especiales (lentes de color diferente para cada ojo).</p>	<p>Compuestas de dos capas de color, superpuestas pero movidas ligeramente una respecto a la otra para producir el efecto de profundidad.</p>	<p>-Declaratoria de Patrimonio Cultural de la Humanidad.</p> <p>Ilustraciones trabajadas mediante procesos tradicionales y digitales para lograr un fenómeno de síntesis de visión binocular.</p>
--	---	---

## 1.5 MARCO REFERENCIAL

### 1.5.1 Antecedentes teóricos del tema de investigación

N	Autor	Titulo	Editorial	Año
1	Diego Demetrio Orellana	Gualaceo, patrimonio cultural	UNAP	2009
2	Sr. Jorge Peláez	Presentación de muestras fotográficas de la historia del Jardín del Azuay	Peláez Photography	2011
3	Oswaldo Banegas	Ilustración de leyendas del cantón Gualaceo	Independiente	2012
4	Tec. Victor Hurtado	Manejo de imágenes anáglifas, como apoyo didáctico.	Independiente	2012
5	Olger Carrión	Historia del canton Gualaceo	Revista Gualaceo	2010

### 1.5.1.1 Tesis existentes en la universidad ecuatoriana

N	Autor	Título	Universidad	año
1	VERÓNICA LÓPEZ Y.	Diseño de las imágenes en los afiches culturales de Quito antes y después de la digitalización.	<b>UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR</b>	2012
2	JUIS CARLOS BOLAÑOS ORTIZ	Creación de ilustraciones sobre las fiestas de la serranía ecuatoriana para la aplicación de camisetas en Riobamba	<b>ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO</b>	2010
3	CRISTIAN ALVARRACIN	Personajes mitológicos del Ecuador plasmados a través de un relato gráfico ilustrado.	<b>UDA ( CUENCA)</b>	2005

### 1.5.1.2 Cinco tesis relacionadas con su tema de tesis existentes en universidades extranjeras.

N	Autor	Título	Universidad extranjera	año
1	Margarita Valor V.	Diseño de herramientas gráficas para la Catalogación de revestimientos cerámicos.	Universidad Politécnica de Valencia	2009
2	María del mar Hernández Fernández	Aplicación de sabotajes ópticos en el ámbito de la ilustración actual	Universidad Politécnica de Valencia	2011
3	Carlos Ortiz	Desarrollo gráfico sistemático: utilización de los sellos de las culturas representativas del periodo de desarrollo regional de Chile	Universidad Austral de Chile	2009
4	Sra. Gládiz Mujica Arredondo	El diseño en la práctica y la estrategia comunicacional	Universidad Austral de Chile	2004
5	Dulce María Francisco Vega López	Diseño gráfico e información persuasiva por medio de superficies de información e imágenes bidimensionales.	Instituto de Universidad Austral de Chile	2011

### 1.5.1.3 Tres artículos de revistas indexadas existentes en la bases de datos del SENASCYT

<b>N </b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Nombre Revista</b>	<b>Año</b>	<b>Dirección electrónica</b>
1	René Ramírez	Año histórico para le educación Superior	Educación Superior	2012	<a href="http://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/TWITER-CITA-RENE-01-1.jpg">http://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/TWITER-CITA-RENE-01-1.jpg</a>
2	René Ramírez	La universidad en el siglo XXI. Para una reforma democrática y emancipadora de la universidad Boaventura de Sousa Santos	Transformar la Universidad para transformar la sociedad	2012	<a href="http://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/12/Transformar-la-Universidad-para-Transformar-la-Sociedad.pdf">http://www.educacionsuperior.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/12/Transformar-la-Universidad-para-Transformar-la-Sociedad.pdf</a>
3	René Ramírez	Justicia, eficacia, calidad y eficiencia desde la izquierda.	El telégrafo	2013	<a href="http://www.telegrafo.com.ec/actualidad/item/justicia-eficacia-calidad-y-eficiencia-desde-la-izquierda.html">http://www.telegrafo.com.ec/actualidad/item/justicia-eficacia-calidad-y-eficiencia-desde-la-izquierda.html</a>

### 1.5.1.4 Cinco tesis de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Israel relacionadas con el tema.

<b>N</b>	<b>Autor</b>	<b>Título</b>	<b>Universidad extranjera</b>	<b>año</b>
1	Martínez Diego	Aplicación del diseño gráfico editorial para la elaboración de un handbook sobre ilustración infantil como recurso didáctico y de consulta para comunicadores visuales de Quito.	Universidad Israel	2010
2	Paola Rivera	Creación de un soporte editorial para proporcionar a los estudiantes de diseño gráfico de la universidad Israel, un apoyo informativo sobre el manejo del	Universidad Israel	2010

		color y la ilustración en los cuentos infantiles para los niños de 5 a 7 años.		
3	Alejandro Ruiz	Diseño e ilustración de un producto editorial impreso del relato histórico “Los misterios del maojanda” en base al tratamiento gráfico del imaginario popular colectivo de la provincia de Imbabura.	Universidad Israel	2012
4	Mario Rodríguez	El diseño gráfico aplicado al desarrollo de ilustración infantil basada en estilos gráficos de la cultura jama coaque.	Universidad Israel	2010
5	William Ferando Cano	Ilustración de una novela gráfica de una nueva historia de Quito.	Universidad Israel	2013

## 1.6 MARCO JURÍDICO

### CONSTITUCION POLITICA DEL ECUADOR- 2008

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección tercera

Comunicación e Información

DERECHOS DE AUTOR

DERECHOS CONECTOS

### DERECHOS DE LEY DE PROPIEDAD INTELECTUAL

#### Ley de propiedad intelectual

Art. 10.- El derecho de autor protege también la forma de expresión mediante la cual las ideas del autor son escritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras.

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.
4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.
5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Art. 17.- El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

1. Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelaré que en su utilización prevalezca el interés colectivo.
2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada...

Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

## 1.7 CRONOGRAMA

MES	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBR.	OCTUBRE	NOVIEMBRE
DIA						
ACTIVIDAD						
Definición del tema	22					
Desarrollo 1era. Parte esquema expositivo.	23-29					
Desarrollo 2da. Parte esquema expositivo.	30-	6				
Entrega de esquema expositivo completo.		21				
Aprobación del Esquema Expositivo		22-	22			
Inicio de desarrollo del proyecto de graduación.			23			
desarrollo 1er. Cap. Metodología			28-	10		
Desarrollo 2do. Cap. Marco Teórico				11-22		
Desarrollo 3er. Cap. Proceso investigativo				23-	14	

Desarrollo 3er. Cap. Proceso investigativo 2da. parte					15-22	
Desarrollo 4to. Cap. Proces. de Aplicación					23-	12
Conclusión de proceso de aplicación						13-19
Finalización del proyecto de Graduación.						20
Impresión, Rectificaciones, Copiado de Empastes						20-22
<b>Presentación proyecto final</b>						30

## 1.8 PRESUPUESTO

<b>Etapas</b>	<b>Tipo de investigación</b>	<b>Materiales y otros</b>	<b>Costos</b>
Capítulo I	INTRODUCCIÓN	Libros, tesis	\$ 80
Capítulo II	MARCO TEÓRICO	Libros, tesis	\$ 250
Capítulo III	PROCESO DE DIAGNÓSTICO	Trabajo de campo / Desarrollo	\$ 400
Capítulo IV	DESARROLLO DE PROPUESTA	Desarrollo de aplicación	\$ 600
<b>TOTAL</b>			<b>\$1330</b>



# **CAPÍTULO II**

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

## **CAPÍTULO II**

### **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **2.1 La historia de un pueblo, parte esencial de su identidad cultural.**

Los hechos históricos que se suscitan como parte del desarrollo de un pueblo, forman parte esencial de su identidad cultural. Al valorar estos hechos se crea en los habitantes un sentido de pertenencia y trascendencia referente a su vida social resaltando valores y necesidades histórico culturales de su conocimiento y por ende se conserva las manifestaciones, tradiciones y creencias religiosas, de cada comunidad.

#### **2.2 Cantón Gualaceo**

Gualaceo es un privilegiado sitio de los Andes, lleno de gracia y esplendor. Posee un ambiente natural caracterizado por su verdor y un agradable clima primaveral que permite el cultivo de diversas especies vegetales. Por esta razón se le conoce como el Jardín del Azuay, pues se trata de uno de los valles más productivos del austro ecuatoriano y durante todo el tiempo ha sido un lugar estratégico para el cultivo de frutas, flores, árboles y plantas de admirable hermosura.

El pueblo, Santiago de Gualaceo, está ubicado en el cantón del mismo nombre, provincia del Azuay en el inmenso valle formado por el río Santa Bárbara, emblema de la urbe patrimonial, el cual nace en los páramos de Jima y recibe luego al occidente, las aguas del Raranga, para más adelante acrecentar su caudal con los ríos San Francisco, San José, y la quebrada de Guaymincay.

Gualaceo tiene una población aproximada de 47.000 habitantes, según aproximaciones del INEC para el año 2010. La urbe está situada a 2.230 metros sobre el nivel del mar, mientras su clima es sub-húmedo templado con una temperatura que varía entre los 12<sup>0</sup> C, en las épocas de frío y 20<sup>0</sup> C, en

temporada de calor. Los límites del cantón son: al norte el cantón Paute; al sur, los cantones Sigsig y Chordeleg; al este la provincia de Morona Santiago y al oeste el cantón Cuenca.

Es en este espacio geográfico donde se ha forjado un pueblo con historia, tradición y leyenda, dueño de indelebles gestos de identidad y compromiso de antaño para avanzar con firmeza al desarrollo sin perder sus singulares características culturales.<sup>1</sup>

### **2.3 Los sucesos históricos más sobresalientes del cantón Gualaceo**

A Santiago de Gualaceo se lo conoce desde siempre como el Jardín del Azuay. Este bello lema se encuentra escrito por primera vez en las referencias de Joaquín Merizalde y Santisteban, en el año de 1765, lo que prueba que esta ciudad ha constituido un sitio que ostenta, todo el tiempo, pródigas bellezas naturales y magnificas expresiones culturales, que le han convertido en un pueblo con una destacada personalidad e identidad.

#### **2.3.1 Origen del nombre “Gualaceo”.**

La palabra Gualaceo es una castellanización de los nombres “Gualaxio o Hualaxio”. Se presume, según las crónicas más serias, que éste fue el primigenio del nombre del río, pero luego lo fue de toda una región.

Algunos han traducido al vocablo Gualaceo, buscando sus raíces “Hual” y “Axiiu”, como “agua dormida”. El primer cronista vitalicio de Cuenca Víctor Albornoz, por su parte, traduce el vocablo como “Río dormido” y, seguramente, la definición señala una de las características de este río silencioso y caudaloso. También la otra traducción señala como “Agua grande”, lo cual se puede ampliar al río si se ha de considerar que es tan dilatado y amplio como espacioso y largo como su curso y cauce.

---

<sup>1</sup>Orellana Diego Demetrio, Patrimonio Cultural de Gualaceo, 2011, p.15

El Padre Julio María Matovelle, eminentemente intelectual de la morlaquía, refiere que existió en esta zona una tribu llamada los Guayacelas, de donde provendría el nombre del pueblo.

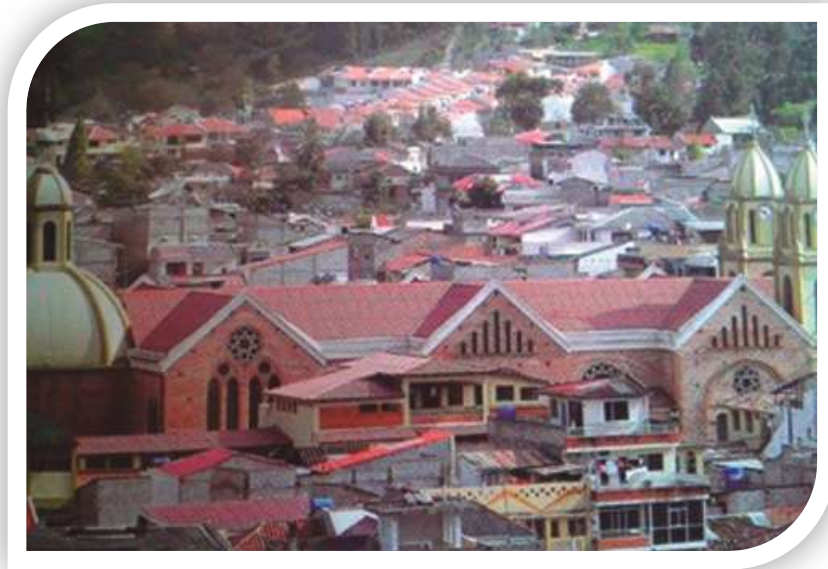


Ilustración 1. Gualaceo. Libro Patrimonio cultural

### **2.3.2 Los primeros pobladores del valle minero.**

Debido a que Gualaceo era conocido por el oro y la plata de las orillas del río Santa Bárbara, el sitio resulto atractivo para los primeros españoles que visitaron estas tierras. Quizás esta fue una de las principales razones por la que la zona fue poblada. A este hecho se debe adicionar que el clima primaveral de la región y la especial naturaleza que la circunda eran dos características primordiales por las cuales el visitante se extasiaba con intenciones de quedarse.

Se conoce con exactitud que Sebastián de Benalcazár, fue el fundador de Quito, junto con otros españoles, llegan en abril de 1534 a la zona de Gualaceo, al río Santa Bárbara. Entonces, El Capitán Rodrigo Nuñez de Bonilla, nombrado como encomendado de los cañaris llega a estas tierras el 18 de mayo del 1540 y visitó este asiento minero, al que siguen luego Alonso de Bastidas y Hernado de Benavente.

Justamente en 1545, un minero llamado Alonso de Bastidas dejó Gualaceo para apoyar al Virrey Blasco Nuñez de Vela con bastimentos, caballos, negros e indios, quienes integraron las filas de su ejército para luchar en las guerras civiles que promovieron los encomenderos de la América española al revelarse en contra de las nuevas leyes del rey Carlos V de España.



Ilustración 2. Mineros. Fuente: Foto José Peláez

### **2.3.3 La batalla de los moros y cristianos**

En las llamadas fiestas del patrón Santiago se lleva a cabo un evento conocido como la Batalla de moros y cristianos, una representación escénica de fuerte imbricación con el mestizaje, pues este acontecimiento está relacionado con las feroces peleas de los antiguos cristianos con los árabes, en la península ibérica.

Se dice que, in illo tempore, en una de estas trifulcas, el Patrón Santiago se apareció a los cristianos en señal de protección y por ello, en su honor, al

construirse este apóstol en santo apóstol en patrono de Gualaceo, se ha establecido esta costumbre con elementos muy propios de la urbe.

Durante todo el mes de Julio, en especial los días domingos, los fieles de los sectores aledaños dejan al pueblo para expresar su devoción al santo, el cual – según la tradición – así como favorece a los devotos también tiene la fama de ser castigador. Sin embargo, todos los actos programados se realizan en todo el mes de julio, con diferentes priostes en diversos sectores y barrios de la ciudad.



Ilustración 3. Batalla moros y cristianos. Fuente: Sebastián Galarza

#### **2.3.4 Veneraciones al Apóstol Santiago, Patrono de Gualaceo**

Se celebra en honor del apóstol Santiago, el Mayor, patrono de Gualaceo. La fiesta se inicia la víspera del 25 de julio de cada año, por la tarde, con el arribo de los grupos de contradanza, viejos, danzantes y pendoneros.

Inician la procesión los viejos, personajes que abren paso a los bailarines de la contradanza, los mismos que danzan en un ir y venir frenéticos, dando saltos y haciendo girar las sombrillas. Una vez llegada al atrio del templo, los viejos y contradanzas forman una calle de honor dejando pasar a los pendoneros, quienes ingresan a la iglesia.



Ilustración 4. Beneración Patrón Santiago. Fuente: Libro Patrimonio Cultural

### **2.3.5 Las Guacamayas, principal leyenda de Gualaceo.**

La leyenda que da cuenta del nacimiento del pueblo cañari está vinculada con el origen primigenio de la palabra Gualaceo, y renace esplendente para otorgar a este sitio un privilegiado marco histórico que a pesar de las centurias permanece impertérito en muchos de los nombres autóctonos de ciertos puntos de la región. Esta leyenda relata lo siguiente:

Para el pueblo Cañari el diluvio fue símbolo del origen de su raza a la que consideraban sagrada. La palabra Cañari se cree etimológicamente viene de Kan = culebra y de Ara = Guacamaya. Para algunos lingüistas significa descendiente de la culebra y de la guacamaya. La verdad es que estos animales fueron considerados sagrados, existiendo leyendas y decoraciones que así lo demuestran.

Esta es la leyenda que más define a nuestro cantón, debido a que el origen del nombre de Gualaceo proviene de las tradiciones y la adaptación de las leyendas

Cañaris, la cual cuenta que luego de un gran diluvio de cuarenta días y cuarenta noches, solo lograron salvarse dos hermanos, Ellos subieron a lo más alto de las faldas de un monte llamado Guacayñan, que quiere decir "Camino de llanto". El mayor de los hermanos, llamado Antaorrupangui y el menor Cusicayo, cuando las aguas se retiraron salieron en busca de alimentos sin poder encontrarlos, volvieron a sus chozas las que ellos mismo habían construido donde encontraron maíz y una sabrosa chicha. Se quedaron asombrados y querían saber quién les ayudaba por lo que elaboraron un plan, que consistía en esconderse y espiar, lo llevaron en marcha y de pronto se escuchó un aletear y aparecieron dos hermosas Cañaris, con apariencia de guacamayas y por la divina providencia de Viracocha se convirtieron en dos bellas jóvenes. De los dos hermanos el mayor pereció ahogado y el menor sobrevivió y este tomó a una Guacamaya como su esposa, pero no tuvo descendencia, por lo que tomó a la otra como manceba y tuvo varios hijos, su primera esposa imploró ayuda a su madre Kahan, la serpiente madre del humano linaje, quien la cura de su esterilidad y engendra a su primer hijo, al cual le puso el nombre de Gualaco o Gualaca, "GUAL" que en chibcha significa Guacamaya y "ACÁ" que en chibcha quiere decir "CHACRA O MAIZAL". Cusicayo y Guacamaya tuvieron varios hijos y sus nombres comenzaban con la sílaba Gual, como Gual-a-Kisa, Gual-Mincay, Gual-a-Shi, Gual-Paire, Gual-a-Deleg, etc.

De este tronco bicéfalo se propagó en clan Cañari, los hurisaya o tanda de abajo (Sur), y los hanasayas o bando de arriba (Norte). Los Cañaris vivían en paz, pero luego vinieron hombres guerreros del Sur, por lo que Gualaceo, cacique del lugar, formó filas con sus hombres para defender su suelo natal, pero murió en una de esas batallas, convirtiendo su alma en el río Santa Bárbara, por lo que los curacas y sacerdotes veneraban este río y botaban en él oro en polvo y piedras preciosas. Su mujer Axiu, murió de pena y se convirtió en el río San Francisco que desemboca en el río Santa Bárbara.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Ibid., p.22





Ilustración 5. Ilustración Guacamayas. Fuente: Lenin Peláez ilustrador

### **2.3.6 Elaboración de macanas, principales textiles confeccionados en Gualaceo.**

La Macana o Chale es una de las principales prendas de vestir realizadas en Gualaceo, muy difundidas a nivel mundial, por su calidad y colorido de sus diseños. Lo que más llama la atención es la técnica milenaria del Ikat y los instrumentos que se utilizan para la elaboración de estos paños.

Las herramientas que se utilizan son muy sencillas y generalmente fabricadas por los mismos artesanos. Prefieren hacerlas, de maderas duras; las comúnmente empleadas son: nogal, arrayán, limón, chonta.

**El devanador:** sirven para sostener la madeja de hilo y facilitar su movimiento circular.

**La Cúcuta:** es una olla utilizada para la preparación de la lejía.

**La caillahua:** sirve para mantener apretado el hilo durante la colocación de la urdiembre en el telar, la juca con corcho que se usa durante el proceso de preparación de la urdiembre en el telar.

**El hilo de ilahuar:** para mantener durante el proceso del tejido los hilos de los lisos.

Al artesano le lleva confeccionar el paño por lo menos dos semanas, es un duro trabajo ya que la postura que exige el telar de cintura no resulta muy cómoda. La elaboración del paño consiste en la utilización de hilos de algodón, lana y seda, estos son amarrados en un penco de cabuya. Los diferentes diseños de flores, animales se forman del contraste entre las zonas del hilo que conservan su color original por estar “amarradas” con cabuya, y las que no están, toman el color del tinte empleado.



Ilustración 6. Elaboración Macanas. Fuente: Miguel Banegas

### **2.3.7 Declaratoria de Patrimonio Cultural de la Humanidad.**

Santiago de Gualaceo, urbe que guarda importantes rasgos particulares por los que es poseedora de una marcada identidad cultural, hecho que ha sido reconocido por el Gobierno ecuatoriano al haberla declarado como “Patrimonio Cultural del Ecuador” el 30 de diciembre del 2002.

La declaratoria antedicha es de fundamental importancia para los ciudadanos que habitan en esta región geográfica ecuatoriana, pues es menester que día a día se desarrolle la conciencia de que Gualaceo es un sitio en el que su belleza natural y

sus representativos valores culturales que se exhiben, han forjado obras que los hacen distinguirlo frente a otros pueblos, siendo imperativo que las mismas se conserven para el bienestar de todos los habitantes del cantón, del país y del mundo.

Para la declaratoria del Centro Histórico como Patrimonio Cultural, se ha considerado que la urbe consolida un espacio en el que se muestran importantes edificaciones unificadas con una naturaleza de excepcional valor y un grupo humano, propietario de vigorosas tradiciones culturales que otorgan una fuerte identidad a la comunidad en su conjunto.



Ilustración 7. Gualaceo Patrimonio. Fuente: Patrimonio Cultural

## 2.4 Conceptos esenciales de la ilustración digital

A través de la historia y su necesidad de comunicación, el hombre ha ideado diversas maneras de transmitir y recibir ideas, sentimientos y emociones. Siempre ha encontrado la forma de expresión adecuada a su esencia, una de las técnicas más antiguas usadas para expresar ideas es el dibujo, aún en el especializado mundo de nuestros días sigue siendo un efectivo vehículo de comunicación utilizado en diversas áreas del conocimiento. El dibujo ha cambiado en el tiempo,

nuevos materiales, instrumentos y tecnología, han ocasionado que se convierta en una disciplina, altamente especializada, llamada ilustración.



Ilustración 8. Ilustración digital. Fuente: [juanmuro52.files.wordpress.com](http://juanmuro52.files.wordpress.com)

## 2.4.1 Técnicas tradicionales de ilustración

La ilustración por ser de origen artístico siempre estará sujeta al gusto particular del observador. Hay quienes gustan más del realismo e incluso del hiperrealismo y otros en cambio se inclinarán por lo abstracto y conceptual. Se preferirán las técnicas húmedas sobre las secas, el color sobre la monocromía y así muchísimas variantes más. Ninguna es mejor que otra a la hora de ilustrar. Se trata de encontrar quién “vende” mejor la idea o el concepto según sea el caso.

### 2.4.1.1 Lápiz

El lápiz es el instrumento más manejable dentro del dibujo, se presenta en diversas durezas, lo cual posibilita una gran variedad de trazos. Las minas duras permiten el trazado de líneas muy finas y limpias, las blandas permiten hacer trazos gruesos y muy intensos. Una de las ventajas del lápiz es que se borra con facilidad.



Ilustración 9. Dibujo Lápiz. Fuente: Miguel Banegas

### 2.4.1.2 Carbón

El carboncillo es una barra de carbón de origen vegetal utilizado para dibujar. A diferencia del lápiz y grafito, el carboncillo proporciona un pigmento no graso, más sucio y más difícil de retener en el papel, aunque mucho más fácil de difuminar y borrar, es por ello que se utiliza para el estudio de luces y sombras; del desnudo, la composición y encajado.



Ilustración 10. Dibujo Carboncillo. Fuente: Miguel Banegas

### 2.4.1.3 Óleo

El óleo es una técnica pictórica consistente en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites, normalmente de origen vegetal. Por extensión, se denominan óleos a las pinturas ejecutadas mediante esta técnica, que admite soportes de muy variada naturaleza: metal, madera, piedra, marfil, aunque lo más habitual es que sea aplicado sobre tela.



Ilustración 11. Pintura al óleo. Fuente: Propia

### 2.4.1.4 Tiza pastel

Se usa generalmente en formatos grandes y es común en superficies de papel bond y cartulina. Se utiliza mucho la técnica del sfumado que consiste en difuminar los tonos desde los más claros hasta los más oscuros, aunque se debe tener cuidado porque puede llegar a ensuciar mucho.



Ilustración 12. Pintura al pastel.Fuente:devianart

#### 2.4.1.5 Aguada de tintas

La aguada es una técnica pictórica que consiste en mezclar en distintos grados, agua con diversas tintas. Permite la utilización de una amplia gama cromática a partir de un único color de base. Se aplica normalmente con pincel; la dificultad y a la vez, la belleza de esta técnica, consiste en saber diluir correctamente la tinta y plasmar sobre el dibujo las distintas franjas entre la luz directa y la sombra total.



Ilustración 13.Acurela.Fuente: propia

#### 2.4.1.6 Acrílico

La pintura acrílica es una clase de pintura que contiene un material plastificado, en la que los pigmentos están contenidos en una emulsión de un polímero acrílico. Aunque son solubles en agua, una vez secas son resistentes a la misma; destaca especialmente por la rapidez del secado, así mismo, al secar se modifica ligeramente el tono, más que en el óleo.



Ilustración 14. Pintura acrílica. Fuente: Miguel Banegas

#### 2.4.1.7 Digital

Usando distintos programas de diseño profesional se puede simular las técnicas ya nombradas anteriormente, pero se debe saber muy bien la técnica para aplicarla correctamente. Los programas digitales son una herramienta más, tiene resultados muy parecidos a los reales y una de sus ventajas es que se puede ahorrar en materiales además del tiempo ya que existe la posibilidad de cometer errores sin dañar el arte original.<sup>3</sup>

<sup>3</sup><http://ilustracion.com.tecnicas-de-ilustracion/html>.





Ilustración 15. Ilustración Digital. Fuente: Deviantart

## 2.4.2 Revolución digital

Durante el último cuarto del siglo XX la tecnología electrónica y de computadoras avanzó a una velocidad asombrosa, transformando muchas áreas de la actividad humana. El Diseño Gráfico fue cambiado irrevocablemente por los programas y el equipo de computadoras digitales. La Revolución Industrial había fragmentado el proceso de la creación e impresión de las comunicaciones gráficas en una serie de etapas especializadas. En la década de 1990 la tecnología digital permitía que una persona controlara a la mayoría de los especialistas operando una computadora personal, e incluso que realizara solo todas las etapas del proceso. A pesar de una fuerte resistencia inicial por parte de los diseñadores, la nueva tecnología mejoraba rápidamente; causando que el rechazo desapareciera. Los usuarios de las computadoras fueron habilitados con un mayor control sobre el diseño y el proceso de producción. La tecnología digital y los programas avanzados también contribuyeron a ampliar el potencial creativo del diseño

gráfico al hacer posible una manipulación sin precedente del color, la forma, el espacio y las imágenes.<sup>4</sup>

### **2.4.3 Ilustración digital**

En los últimos años la ilustración digital se ha convertido en una forma de arte emergente que utilizando las técnicas de la pintura tradicional y, mediante la aplicación de herramientas digitales como ordenadores, tabletas y programas informáticos, ha conseguido representar sus obras directamente sobre la pantalla del ordenador. Actualmente las nuevas tecnologías han puesto en nuestras manos tintas con pigmentos y papeles artísticos de alta calidad capaz de resistir la acción de los rayos “UVA” y permitir la conservación de las imágenes impresas en ellos durante tiempos superiores a los ofrecidos por las técnicas tradicionales.

Hoy en día, el término digital ha irrumpido con fuerza en nuestra sociedad, afianzándose en el panorama artístico como un nuevo lenguaje de expresión. La tecnología digital ha puesto en manos del artista nuevas herramientas que no ha dudado en utilizar bajo su particular disciplina de expresión y creatividad adoptándolas como punto de partida para expresar sentimientos e ideas, es decir, la base de cualquier actividad intelectual, las ha convertido en el medio de transmisión cultural más vanguardista.

### **2.4.4 Ilustración narrativa**

Entre los géneros más comunes de la ilustración destacan aquellos cuyo cometido es conseguir la expresión gráfica de un argumento. Hoy en día, la ilustración de novelas y relatos no es tan habitual como en el pasado, pero siguen vigentes géneros e ilustraciones que muestran un suceso o secuencia de sucesos según un guion literario o de tipo cinematográfico como: humor gráfico, cómic, animación, etc.

---

<sup>4</sup>[http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis de Aurriola Héctor Demian.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis%20de%20Aurriola%20H%C3%A9ctor%20Demian.pdf)



Ilustración 16. Folleto. Fuente: Miguel Banegas

## 2.4.5 Tipos de Ilustración Narrativa

La ilustración Narrativa entre otros aspectos brinda mayor entendimiento y adorna un impreso con láminas alusivas para instruir y civilizar al lector generando un concepto descriptivo que mediante gráficas complementa un libro o folleto.

### 2.4.5.1 Manga

El manga abarca una amplia variedad de géneros, y llega a públicos diversos. Constituye una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: series de animación, conocidas como Anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Cada semana o mes se editan nuevas revistas con entregas de cada serie, al más puro estilo del folletín, protagonizadas por héroes cuyas aventuras en algunos casos seducen a los lectores durante años. Desde los años ochenta, ha ido conquistando también los mercados occidentales.



Ilustración 17. Ilustración Manga. Fuente: Manga animés

#### 2.4.5.2 Comics

Se denomina a una serie de ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector. El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo. Durante buena parte de su historia fue considerado incluso un subproducto cultural, apenas digno de otro análisis que no fuera el sociológico, hasta que en los años 60 del pasado siglo se asiste a su reivindicación artística, de tal forma que Morris y luego Francis Lacassin han propuesto considerarlo como el noveno arte.

Las historietas pueden ser sobre papel, o en formato digital (comic, webcómic y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro. Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros.



Ilustración 18. Comics. Fuente: Humor Quino

### 2.4.5.3 Pop Art

Es un arte muy característico por el empleo y buen manejo de imágenes de la cultura popular tomadas de los diversos medios de comunicación así como los que conocemos, anuncios publicitarios, comic, objetos culturales y conceptos del cine. Buscaba utilizar imágenes muy populares en la oposición a la elitista cultura existente en las Bellas Artes separándolas de su contexto y aislándolas o combinándolas con otras.



Ilustración 19. Ilustración Pop Art. Fuente: Artes populares.

#### 2.4.5.4 Ilustración Realista

El Realismo se plasma en diversas formas de representar la realidad o naturaleza de una manera imitativa, por lo que también se la denomina naturalismo. La postura o perspectiva realista es compartida en rasgos generales por toda clase de arte figurativo; pero también por la literatura, e incluso por la música programática o descriptiva.

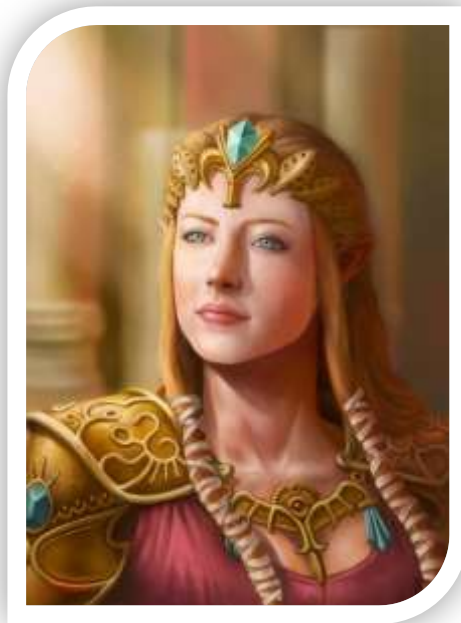


Ilustración 20. Ilustración Realista. Fuente: Arte Realista

#### 2.4.5.5 Ilustración Hiperrealista

El hiperrealismo es una tendencia radical de la pintura realista surgida en Estados Unidos a finales de los años 60 del siglo XX que propone reproducir la realidad con más fidelidad y objetividad que la fotografía. Esta tendencia posteriormente gracias a los avances tecnológicos toma parte importante en la ilustración digital y demás artes figurativos, representando la realidad de una manera brillante fácilmente confundible con una imagen fotográfica



Ilustración 21. Ilustración Hiperealista. Fuente: Hiperrealismo

## 2.4.6 Proceso de ilustración

La ilustración se ha adaptado a las necesidades de nuevas técnicas y aplicaciones, sus modalidades son tan diversas como los propósitos para los cuales es utilizada; el objetivo, sin embargo, es comunicar. Para un ilustrador, comunicar no sólo significa expresar ideas, sino hacerlo de tal modo que permita primero, establecer un diálogo con uno mismo a través del papel y después, comunicar desde conceptos hasta soluciones terminadas de una forma clara, concisa y entendible.

### 2.4.6.1 Lluvia de ideas

Como primer paso para el proceso de ilustración se puede considerar la lluvia de ideas que se establecen de una manera escrita facilitando que se generen ideas nuevas e innovadoras al momento de plasmar gráficamente el concepto que tenemos en mente. Para ello se puede realizar un proceso interactivo entre un grupo de personas ya que entre más involucrados pueden surgir más y mejores ideas que de forma individual.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <http://www.gestiopolis.com/canales/emprenedora/articulos/46/brainstorming.htm>



Ilustración 22. Lluvia de ideas. Fuente: Miguel Banegas

## 2.4.6.2 Bocetos

Luego de la idea claramente definida procedemos al boceto, que es un dibujo a mano alzada, empleando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos auxiliares de dibujo. Aquí se plasma la idea gráfica, pensamientos o conceptos sin preocuparse en la estética.

### 2.4.6.2.1 Burdo

Se refiere a las primeras líneas y trazos hechos para definir características principales del diseño o la ilustración. Tiene como principal objetivo definir una idea general sobre lo que se quiere hacer.





Ilustración 23. Boceto burdo. Fuente: Miguel Banegas

#### **2.4.6.2.2 Comprensivo**

Es un tipo de boceto más detallado y con más información acerca de la distribución espacial de los elementos de la gráfica. Tiene en cuenta la posición de fotografías y textos e ilustraciones.



Ilustración 24. Boceto comprensivo. Fuente: [www.eckalpedia.com/dibujo](http://www.eckalpedia.com/dibujo)

### **2.4.6.2.3 Dummy**

El boceto más elaborado que podemos hacer, define cada uno de los elementos visuales que compondrán la gráfica final. Es también llamado boceto de arte final. En este se pueden definir también colores, tipo de papel a utilizar, así como tipografías sugeridas.



Ilustración 25. Boceto dummy. Fuente: [www.overhualin/foose.com](http://www.overhualin/foose.com)

### **2.4.6.3 Escaneo de imagen**

Ya con los bocetos concluidos se prosigue al escaneo de la imagen, proceso que consiste en convertir imágenes plasmadas en papel a formato digital mediante el uso de la luz, para así poder editarlos, efectuar cambios y retoques necesarios para posteriormente imprimirlos.

### **2.4.6.4 Ilustración**

Con el archivo digitalizado del boceto se puede ya mediante el uso de programas especializados en diseño, empezar a definir de una forma más específica y detallada todos los rasgos que definirán la ilustración terminada, tomando en

cuenta las técnicas tradicionales ya que, en la ilustración digital se sigue el mismo esquema pero de una forma ya virtual.

#### **2.4.6.5 Aplicación de color**

Para la aplicación del color en la ilustración se debe tener presente varios factores, el color será el componente que llame la atención, definirá si este se vuelve original o común y es de gran importancia enfocarse al público que va dirigido para así ayudándonos del color poder lograr nuestro objetivo comunicativo.



Ilustración 26. Aplicación de color. Fuente: Martash.tresw.com

#### **2.4.6.6 Ilustración Final**

Para presentar la ilustración termina se debe tomar en cuenta que tanto técnica de ilustración como color y detalles estén correctamente aplicados, este no necesariamente debe ser una copia exacta del boceto preliminar en lo contrario, si se generó un boceto es para tener los lineamientos que debieron seguirse para mejorar en el proceso digital.



Ilustración 27. Ilustración Final. Fuente: Martash.tresw.com

#### 2.4.7 Ilustración de personajes

La calidad de la línea y el estilo del personaje aunque parezca poco importante tiene mucho que ver, las líneas suaves y el estilo redondeado de la figura, denota un personaje tierno, las líneas tipo boceto denotan un personaje más agresivo. Exagerar las características del personaje, como en todo personaje ficticio, la exageración de ciertas características puede ser bastante beneficioso para el perfil del propio personaje, por ejemplo, si tu personaje es fuerte, en el sentido físico, puedes exagerar el tamaño de sus brazos, eso enfatizará su personalidad y ayudará a dar más credibilidad para el propósito para el que será creado.

Los colores son básicos para lo que el personaje debe de comunicar. Los colores oscuros como el negro, el gris, o el púrpura describen a un personaje más del estilo maléfico. Los colores claros como el blanco, los azules, rosas y amarillentos denotan inocencia, bondad o pureza. Los colores rojos combinados con los amarillos y azules pueden dar cualidades de héroe a nuestro personaje.

La proporción es uno de los factores más importantes para construir un personaje. Se debe tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, ya que la proporción entre estas varía en función del personaje. Los personajes rudos suelen tener cabeza pequeña, pecho o tronco voluminoso, brazos y piernas robustos, y por lo general, facciones como la mandíbula y la barbilla bastante prominentes.

Para calcular la proporcionalidad de un personaje se suele emplear la cabeza como modulo constructor y punto de referencia. Otros conceptos importantes a la hora de crear un personaje son el ritmo y el diseño, son nociones intuitivas que comparten los artistas.



Ilustración 28. Ilustración de personajes: Fuente: Deviantart

### 2.4.8 Proporciones

Todas las épocas han visto intentos de fijar unas proporciones ideales del cuerpo humano y un sistema que ayudase a la representación de estas medidas perfectas.

Sin duda, los más célebres fueron los estudios de Policleto, que estableció un canon armónico y simétrico, de proporciones anchas y cortas, y Lisipo, de canon más alargado y esbelto, en el que la altura del cuerpo era igual a la de ocho cabezas. Otros destacados artistas buscaron sus propios cánones, como Alberti,

Leonardo daVinci, Duderot o Holbein. No obstante, a veces estas proporciones se han visto sometidas a deformaciones y correcciones, por distintos motivos:

**Ópticos:** Por ejemplo, las esculturas situadas en posiciones elevadas, que vistas de cerca resultarían deformes.

**De expresión:** Es el caso de las figuras del románico, con unas proporciones muy alargadas en aras de una mayor espiritualidad.

**Artísticos:** Son correcciones exigidas por las limitaciones del marco arquitectónico, como por ejemplo las estatuas-columna.<sup>6</sup>

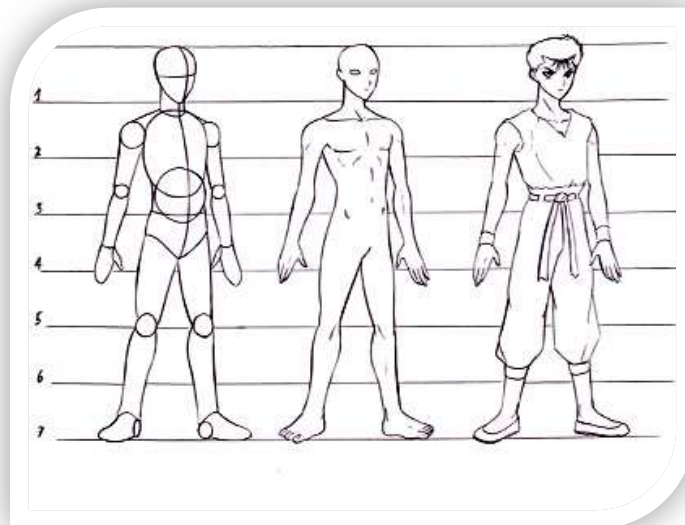


Ilustración 29. Proporciones. Fuente: Proporciones para cómics

#### 2.4.9 Ventajas de la ilustración digital

Los programas de gráficos complementan las técnicas clásicas; podemos empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en el ordenador. También es posible proceder al revés:

---

<sup>6</sup>Parramón, Curso Dibujo y Pintura, 9na. Edición, España 2044, p.97

escanear una pintura o imagen y aplicar toda una serie de filtros en el ordenador. El ordenador revoluciona la forma en que se llevan a cabo determinadas tareas; cosas laboriosas se convierten en tareas muy simples y rápidas.

- Copiar una imagen, entera o en parte, es muy sencillo. El original deja de tener sentido como tal una vez se ha digitalizado. Las copias son exactamente equivalentes al original.
- Es muy fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteran significativamente la imagen, para hallar el efecto más adecuado sin destruir el original y en poco tiempo.
- Los trazados geométricos no resultan difíciles, son la simplicidad misma.
- Los efectos fotográficos o visuales se aplican instantáneamente y de forma reversible.
- Se fomenta la experimentación, porque una imagen no es más que una posibilidad más; puede guardarse cualquier prueba, volver sobre nuestros pasos, nunca se agota la pintura ni se rompen los instrumentos.

Todo esto ha cambiado el proceso de diseño gráfico para muchos diseñadores. Antes debía invertirse mucho más tiempo en la creación de un producto definitivo; al elegir una opción prácticamente se debía dejar fuera cualquier otra opción, porque era laborioso realizar el diseño elegido hasta el final. Ahora tenemos mucha más libertad para explorar diferentes alternativas, y dar los toques finales a diferentes opciones, ya que no se pierde tiempo en fases como el coloreado o la aplicación de la tipografía.

Y siempre con la tranquilidad de tener una copia a punto para seguir probando posibilidades, sin que nos cueste un trabajo extra prepararla. Casi todos los ilustradores y diseñadores profesionales actuales han adoptado las técnicas de trabajo digital, sea con vectores, sea en mapa de bits o una combinación de ambos.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> [http://www.vectoralia.com/manual/html/ilustracion\\_digital.html](http://www.vectoralia.com/manual/html/ilustracion_digital.html)

#### **2.4.10 Tabletas gráficas**

Una pizarra gráfica consiste en una superficie de dibujo plana y una pluma o punzón especiales. Está conectada al ordenador a través de un cable y puede utilizarse como una pluma o un pincel reales, excepto que las marcas que produce aparecen en la pantalla y no sobre el papel. Mediante un proceso llamado *mapping*, donde cada píxel en la pantalla se refleja en la superficie de la pantalla, el dibujante puede realizar su trabajo de forma totalmente natural. De hecho, con un programa como *Illustrator*, que reproduce medios naturales como la tinta, la pintura y el lienzo, el dibujante con una pizarra gráfica puede crear una obra comparable con menos complicaciones que cuando utiliza los elementos naturales.

#### **2.4.11 Utilización del escáner**

Incluso con la facilidad de uso y adaptación que una pizarra gráfica puede proporcionar, la mayoría de los dibujantes siguen dibujando primero con lápiz y papel, aplican tinta a sus creaciones y luego las digitalizan en el ordenador, donde las limpian y añaden color. Existen dos tipos principales de escáner: el escáner de tambor *highend* que utilizan las fotomecánicas y el modelo más común de lecho plano. Ambos trabajan de un modo similar. La ilustración es sometida a un cúmulo de células fotosensibles que pasan a través de ella (en el caso de los escáneres de tambor, la ilustración pasa a través de la células) siguiendo un número preciso de pasos, dependiendo siempre del grado de resolución a la que esté siendo escaneada la ilustración. Estas células miden la cantidad del rojo, verde y el azul contenida en la ilustración (o tonos de gris, o blanco y negro, dependiendo del tipo de dibujo) y luego digitalizan toda esta información.

El elemento más importante a tener en cuenta cuando se procede a escanear un dibujo es la resolución. Esto se refiere al número de píxeles por centímetro que el escáner utiliza para capturar la ilustración. La medición se efectúa típicamente en puntos por pulgada o "dpi". Cuanto más elevado sea este número, más grande (en términos de tamaño de archivo) y más detallado será el escáner. Es muy raro



que consiga un escaneado perfecto sólo escaneando. Lo más probable será que deba corregir algunos elementos. Habitualmente la imagen tendrá que limpiarse y, si está en color, habrá que corregir el equilibrio del color. Los programas como *Photoshop* poseen poderosos algoritmos incorporados que le permiten realizar estas funciones.<sup>8</sup>

#### **2.4.12 Imagen vectorial**

El concepto de imagen vectorial está vinculado a la imagen digital que se compone de objetos geométricos independientes. Las características de estos objetos, que pueden ser segmentos o polígonos, están definidas por atributos matemáticos que indican su color, posición, etc.

Es posible, por lo tanto, diferenciar entre una imagen vectorial y una imagen de mapa de bits. La imagen vectorial se forma por objetos geométricos, mientras que la imagen de mapa de bits se compone de píxeles. Esto hace que la imagen vectorial, a diferencia del mapa de bits, puede ampliarse sin perder calidad. La imagen vectorial, por otra parte, puede moverse o estirarse de manera simple y sin distorsión, ya que sus componentes son independientes.

#### **2.4.13 Imágenes Anáglifas**

Las imágenes de anáglifo o anáglifos son imágenes de dos dimensiones capaces de provocar un efecto tridimensional, cuando se ven con lentes especiales (lentes de color diferente para cada ojo). Se basan en el fenómeno de síntesis de la visión binocular y fue patentado por Louis Ducos du Hauron en el 1891 con el nombre de este artículo. Las imágenes de anáglifo se componen de dos capas de color, superimpuestas pero movidas ligeramente una respecto a la otra para producir el efecto de profundidad. Usualmente, el objeto principal está en el centro, mientras que lo de alrededor y el fondo está movido lateralmente en

---

<sup>8</sup>[http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis de Aurriola Héctor Demian.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis%20de%20Aurriola%20H%C3%A9ctor%20Demian.pdf)

direcciones opuestas. La imagen contiene dos imágenes filtradas por color, una para cada ojo. Cuando se ve a través de las Gafas anáglifo, se revelará una imagen tridimensional. La corteza visual del cerebro fusiona esto dentro de la percepción de una escena con profundidad.

Estas imágenes han vuelto a despertar interés debido a la presentación de imágenes y vídeos en Internet. Videojuegos, películas de cine y DVD también se han exhibido con el proceso de anáglifos; así mismo para la ciencia y el diseño, donde la percepción de profundidad es útil, se han elaborado imágenes tridimensionales.



Ilustración 30. Imagen Anaglifa. Fuente: Anaglifas 3d.

#### **2.4.13.1 Funcionamiento del Sistema Anáglifo**

Observar anáglifos a través de filtros de color apropiados da como resultado que cada ojo observa una imagen levemente diferente. En un anáglifo rojo-azul (más exactamente, cian, que es el complementario del rojo) por ejemplo, el ojo cubierto por el filtro rojo ve las partes rojas de la imagen como "blancas" y las partes azules como "oscuras" (el cerebro produce la adaptación de los colores). Por otro lado, el ojo cubierto por el filtro azul percibe el efecto opuesto. El resto de la

composición son percibidas iguales por los ojos. El cerebro fusiona las imágenes recibidas de cada ojo, y las interpreta como una imagen con profundidad.

Los filtros hechos de papel celofán no compensan la diferencia en longitud de onda de los filtros rojo y cian. Por lo tanto con estas simples gafas, la imagen roja es un poco borrosa, cuando ve una imagen anáglifa en el computador o impresa. La mejor calidad se obtiene con lentes de acrílico moldeados, empleados para compensar la dioptría y balancear el enfoque del filtro rojo con el cian. La corrección es de sólo  $1/2 +$  en el filtro rojo, por lo que personas con miopía manifiestan incomodidad con la diferencia en los lentes, al ser una imagen ligeramente más grande que la otra.

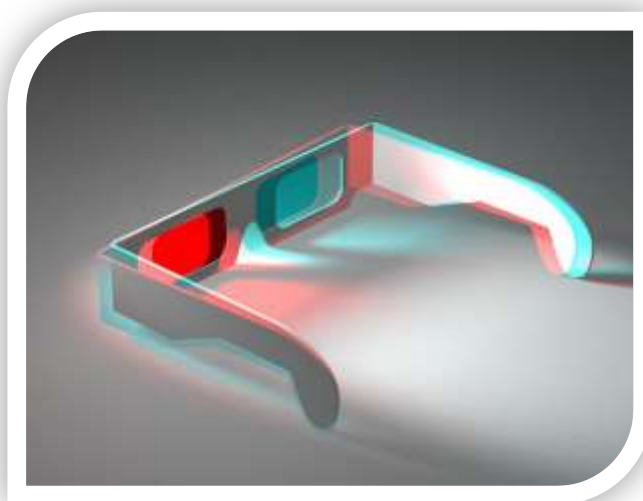


Ilustración 31. Lentes anáglifos. Fuente: Lentes3d. Anáglifos

#### **2.4.13.2 Proceso de desfase de Colores**

Para crear un anáglifo es primordial tener dos fotos, tomadas en el mismo momento (para mantener iguales condiciones de luz y de escenografía); las fotos deben enfocar el mismo objeto, moviendo lateralmente la cámara entre 3 y 5 cm para la segunda fotografía. Estas deben ser tomadas con filtros de forma que solo capten una parte de la luz recibida tomando como base que la luz se emite en tres colores, Rojo, verde y azul), si no se dispone de estos filtros, se puede usar retoque fotográfico como Adobe Photoshop.

## 2.5 CONCEPTOS ESENCIALES DE DISEÑO

Definimos el diseño como un proceso o labor destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear elementos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

### 2.5.1 Semiótica como parte del diseño

La semiótica es una teoría de características generales que tiene como objeto de interés a los signos. Algunos sostienen que la semiótica incluye a todas las demás ciencias que se dedican al estudio de los signos en determinados campos del conocimiento. La semiótica, en este sentido, aparece como una ciencia orientada a estudiar cómo funciona el pensamiento para explicar las maneras de interpretación del entorno, de creación y difusión de conocimiento que tienen las personas.

**Semántica:** estudia las relaciones entre significantes y significados de la semiótica.

**Sintaxis:** se le denomina así a la parte de la semiótica que estudia las relaciones de los significantes entre sí.

**Pragmática:** es la parte de la semiótica que se encarga de estudiar las relaciones entre significantes y usuarios, en efecto, estudia el empleo de los signos por los seres humanos en sus diferentes maneras de relacionarse.

### 2.5.2 Color

Es la impresión que produce en la vista la luz reflejada por un cuerpo. La luz solar se compone de siete colores elementales que constituyen el espectro: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, índigo y violeta. El negro resulta de la ausencia de toda impresión luminosa y el blanco se compone de todos los del espectro. Por medio del color se puede llegar a persuadir, pues emite mensajes, ayuda a

recordar lo visto y a retener la atención. Los colores cálidos crean una sensación de energía y urgencia; los fríos, una respuesta más tranquila e inspiradora de confianza, un ambiente de formalidad y exclusividad; los oscuros, una atmósfera pensativa, sugeridora quizá de poder y exclusividad. El color tiene una profunda influencia en la esfera emotiva del hombre y, según su yuxtaposición, suscita diferentes emociones con relación al estado de ánimo, a la edad y a la experiencia de las personas. Así se ha planteado que la expresión del color se basa en las asociaciones que evoca. Sin embargo, se ha de tener presente que los juicios y valoraciones sobre el color dependen de las experiencias, emociones y ambientes del receptor e incluso de aspectos de orden cultural.

El color es un factor clave en la mayoría de las composiciones que se realizan en el campo del diseño gráfico, y el color es quizá, el elemento gráfico más inmediatamente identificable.

#### **2.5.2.1 Funciones del color**

El color tiene un gran potencial expresivo por lo cual en el diseño va a representar un medio de expresión, y por lo tanto un medio conductor de sensaciones, emociones, sentimientos y deseos, es aquí donde sus características cumplen su objetivo.

**Captar la atención:** es su principal función y el contraste es la base de la atención.

**Producir efectos sociológicos:** los colores deben adaptarse al grupo objetivo que recibe el mensaje. Los colores fríos: azul, verde y morado sugieren informalidad, reposo, frescura y calma. Los colores cálidos: rojo, amarillo y anaranjado tienen un efecto estimulante, son activos, alentadores, vitales y juveniles.

**Desarrollar asociaciones:** es natural que las personas asocien ciertos colores con diferentes productos. Pero muchas asociaciones no son tan obvias y sería mejor recurrir a una investigación antes de hacer la selección de color.

**Retener la atención:** para describir algo es posible que se haga referencia a su color, ya que éste tiene un alto valor en la memoria y ayuda a recordarlo que se vio.

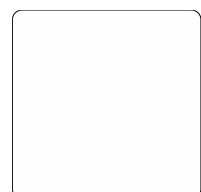
**Crear una atmósfera placentera:** dos efectos se pueden lograr con el empleo del color: armonía o contraste. Habrá armonía, cuando la unión de todos los colores, matices y valores que se usan en una composición produzca equilibrio y una unidad grata a la vista. Habrá contraste cuando la unión de varios colores produce una especie de choque que origina una unidad cromática dinámica y vital.

### 2.5.3 Psicología del color

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. El color desprende diferentes expresiones del ambiente.

#### 2.5.3.1 Blanco

Es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores, y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con



cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia. El blanco crea una impresión luminosa de vacío, positivo infinito.

### **2.5.3.2 Verde**

Significa vida, abundante en la naturaleza, el verde significa crecimiento, renovación, la salud y el medio ambiente. Por otra parte, también significa envidia o celos. Con un efecto de calentamiento y enfriamiento, el verde significa equilibrio, armonía y estabilidad. Su combinación con el azul puede evocar la naturaleza, simbolizar un nuevo resurgimiento o una renovación.



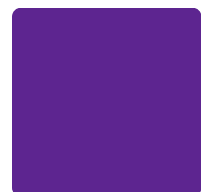
### **2.5.3.3 Naranja**

Es una combinación de rojo y amarillo por lo que comparte algunas características comunes con estos dos colores. Denota la energía, el calor y el sol, pero el color naranja tiene un poco menos de intensidad agresiva que el rojo, tranquilizado por la alegría de amarillo. Como color cálido, el naranja es un estimulante de las emociones e incluso el apetito.



### **2.5.3.4 Violeta**

Tiene como significado la realeza. El misterioso color violeta se asocia con la nobleza y la espiritualidad. Los opuestos de rojo caliente y frío azul se combinan para crear este intrigante color. La combinación de los aspectos estables y calmantes del azul



con las cualidades místicas y espirituales de morado, satisface la necesidad de tranquilidad en un mundo complejo, al tiempo que añade un toque de misterio y emoción.

El violeta tiene un carácter especial, casi sagrado en la naturaleza: la lavanda, la orquídea, la lila, la violeta y otras flores son a menudo consideradas delicadas y preciosas.

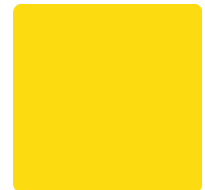
#### **2.5.3.5 Negro**

Significa la negación del color. El color negro es conservador, va bien con casi cualquier color excepto los muy oscuros. También tiene connotaciones conflictivas. Puede ser grave y convencional y a la vez el color negro también puede ser misterioso, sexy y sofisticado.



#### **2.5.3.6 Amarillo**

Simboliza el sol. Es un color cálido, que al igual que el color rojo tiene un significado contradictorio. Por un lado denota felicidad y alegría, por otra parte el amarillo es el color de la cobardía y del engaño.



#### **2.5.3.7 Rojo**

Simboliza el fuego. Es un color caliente. Es un color fuerte que evoca una serie de emociones aparentemente contradictorias con el amor, como la violencia o la guerra. El color rojo también puede tener un significado físico de ira.





### 2.5.3.8 Azul

Tiene como significado la tranquilidad, también puede significar amistad. El azul es un color natural, representa el cielo o el mar, y tiene un efecto calmante que siempre es recomendado por los diseñadores a las personas que tienen dificultad para adquirir el sueño.<sup>9</sup>



### 2.5.4 Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas, periódicos, folletos, etc. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación

El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento -mediados del siglo XV con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Sin embargo, podemos afirmar que ya desde tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito. A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes.

---

<sup>9</sup>Ibid., p. 61

En la Edad Media los copistas, encargados de la realización de manuscritos únicos, establecieron normas referentes a márgenes, columnas y espaciados que continúan vigentes en Occidente desde entonces. Los copistas fueron, de alguna manera, los primeros expertos en diseño editorial. Tenían poder de decisión directo sobre la forma de cada ejemplar copiado, poder que recién en el siglo XX recuperarían los diseñadores gráficos.

#### **2.5.4.1 Diagramación**

Generalmente la idea que se desea transmitir se combina con imágenes y textos explicativos, pero corresponde a ellas la prioridad comunicacional, ya que el mensaje a transmitir es de índole proyectual. Para lograr efectividad en el resultado deberán combinarse una serie de factores: el equilibrio compositivo, la pregnancia de la imagen respecto del fondo, una adecuada proporción entre imágenes y el texto, una correcta elección de soportes y herramientas, acorde con el destino del mensaje, el receptor y las intenciones del diseñador, en síntesis, unidad y pertinencia de todos los elementos intervinientes.

#### **2.5.4.2 Grilla Editorial**

Es un sistema de combinaciones modulares que permiten el ordenamiento constructivo tridimensional de los espacios. Se dibuja para diagramar las páginas pero actúa como una red invisible que luego no se imprime. Es una suma de campos reticulares dentro de los cuales se articulan y combinan títulos, textos, ilustraciones, fotografías y espacios en blanco. El número de retículas de diagramación, es decir, de divisiones posibles en el plano gráfico y de variables que pueden hacerse dentro de cada retícula, es tal, que las posibilidades creativas no tienen límites. La retícula es empleada para la solución de problemas visuales, bi o tridimensionales. En la división de rejillas de las superficies y espacios el diseñador tiene la oportunidad de ordenar los textos, las fotografías y las representaciones gráficas según criterios objetivos y funcionales. Los elementos visuales se reducen a unos pocos formatos de igual magnitud. El

tamaño de las ilustraciones se establece en función de su importancia temática. La reducción de los elementos visuales y su subordinación al sistema reticular puede producir la impresión de armonía global, de transparencia, claridad y orden configurador. El orden en la configuración favorece la credibilidad de la información y da confianza. Una información con títulos, subtítulos, imágenes y textos de las imágenes dispuestos con claridad y lógica no solo se lee con rapidez y menor esfuerzo, también se entiende mejor y se retiene con más facilidad en la memoria.

La retícula solución de problemas visuales		
		La retícula es empleada para la solución de problemas visuales, bi o tridimensionales.
		La retícula es empleada para la solución de problemas visuales, bi o tridimensionales.
		La retícula es empleada para la solución de problemas visuales, bi o tridimensionales. La retícula es empleada para la solución de problemas visuales, bi o tridimensionales. La retícula es empleada para la solución de problemas visuales, bi o tridimensionales.

Ilustración 32. Grilla editorial. Fuente: [www.cmazzeo.com.ar](http://www.cmazzeo.com.ar)

### 2.5.5 Formatos de papel

Los pliegos de papel poseen formatos determinados según un sistema de normalización internacional. Estas son las medidas de los papeles que usualmente se encuentran en las librerías. Sin embargo el formato o la proporción del campo también son parte de las decisiones de diseño. Cuando éstos no están determinados por el pedido o la consigna, definirlos responde a los objetivos comunicacionales de la pieza. Las proporciones del campo serán determinantes de la ocupación del mismo por parte de imágenes y texto ya que el campo y elementos se determinan mutuamente al momento de decidir la composición.

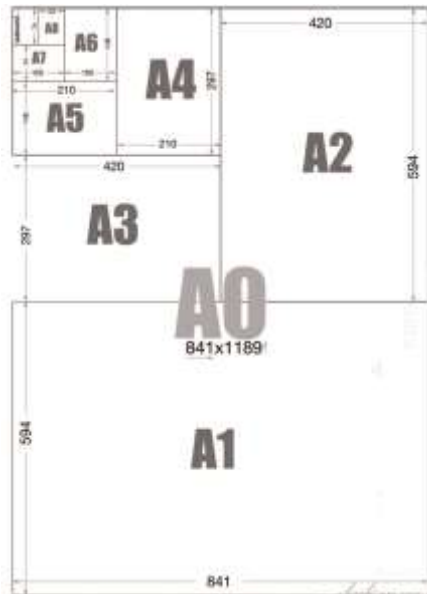


Ilustración 33. Formatos de papel expresado en centímetros. Fuente: [www.ladinamo.com](http://www.ladinamo.com)

## 2.5.6 Folleto

Los folletos como medio de comunicación dirigido al público existen hace mucho tiempo, ya con la invención de la imprenta en el siglo XVI. Esto es así porque las primeras impresiones eran breves cartillas que contenían información limitada y sobre diferentes temas. Hoy en día, la folletería que se encuentra uno por la calle ha evolucionado en gran modo, contando con diseños muy complejos y formas del mismo folleto también muy variadas, coloridas y atractivas. Para atrapar la atención de las personas es importante saber; a que público va dirigido, que nivel de conocimiento tiene ese público, cuáles son sus intereses, etc.

Por lo general, los folletos deben contar con elementos como imágenes, colores vivos, títulos y palabras grandes y atrayentes, diagramas fáciles de entender, etc. Al mismo tiempo, no pueden ser ni muy grandes ni muy pequeños ya que de ese modo la persona pierde interés fácilmente en ellos. Muchos poseen dobleces que se pueden desplegar y así encontrar mayor información.

### **2.5.6.1 Formatos Tradicionales del folleto**

Después de elaborar un personaje, dibujarlo, caracterizarlo, darle la vitalidad y crear un entorno en el que se desenvolverá la trama, se tomará en cuenta el formato idóneo y ergonómico para el público objetivo.

En los comics estándar se establece un formato denominado comic-book; que por lo general tiene un tamaño de 17 x 26 centímetros grapada, en la actualidad los comics de este tamaño no poseen más de 24 páginas en donde cabe solo una parte de la historia que se quiere narrar, y se divide en capítulos; este formato se publica generalmente una vez al mes y se termina con un "continuara", la mayoría de historietas de este género poseen una serie de proyectos que están enganchados los unos con los otros; y adicionalmente proyectos especiales de serie limitada.

También existen otros formatos como "magazine" que se creó después del comic-book, con un tamaño mayor y color, este formato dio una idea mejor, y nació "prestigio" un formato conocido por su calidad de impresión, con tapa dura mayor cantidad de páginas y con hojas más gruesas que por su costo se utiliza para proyectos especiales y para un mayor número de publicaciones.

En algunas editoriales se hace una recopilación de las sagas más importantes y de mayor circulación de un comic para publicar un libro con aproximadamente 100 páginas con una portada de cartón y esto se denomina como "tomos recopilatorios".

### **2.5.7 Definición de materiales**

Es igual de importante saber qué se va a imprimir y con qué materiales. El mismo original impreso con distintos papeles o tintas, puede dar resultados completamente distintos. Es necesario fijar en qué papel y tintas se va a plasmar el arte final para que funcionen bien tanto con el sistema de impresión que se va a utilizar, como con el resultado estético que se busca al imprimir.

### **2.5.8 Pre-impresión**

La fase de pre-impresión, consiste en optimizar el trabajo. Esta tarea se realiza mediante el escaneado, filmación, las pruebas de color, etc. Primero debemos obtener los textos a imprimir, asegurarnos que tengan las características de estilo, tamaño, tipo, adecuados y que ocupen el lugar previsto. Luego recogeremos las imágenes aportadas por el cliente, optimizándolas para el trabajo al que van destinadas, modificando sus medidas, formato y contenido, obteniendo las imágenes finales sobre el soporte adecuado. En el siguiente proceso, se ensamblan los textos y las imágenes en páginas completas, y estas en pliegos para adaptar el conjunto a la forma impresora.

### **2.5.9 Impresión Offset**

Es un sistema de impresión industrial, que usa placas de superficie plana. El área de la imagen a imprimir está al mismo nivel que el resto, ni en alto ni en bajo relieve, es por eso que se le conoce como un sistema plano gráfico. Se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. El método usa tinta con base de aceite y agua. La imagen en la placa recibe la tinta y el resto la repele y absorbe el agua. La imagen entintada es transferida a otro rodillo llamado mantilla, el cual a su vez lo transfiere al sustrato. Por eso se le considera un método indirecto. Las placas para offset por lo general son de metal (aluminio) pero también las hay de plástico. Hay varias calidades de placa que determinan el precio y el uso que se le da (de acuerdo a su resistencia y facilidad de reusar). El offset es el sistema más utilizado por los impresores por la combinación de buena calidad y economía, así como en la versatilidad de sustratos

### **2.5.10 Encuadernación**

Se llama encuadernación a la acción de coser o pegar varios pliegos o cuadernos de texto y ponerles cubiertas, tiene por objeto procurar al libro tres ventajas: su conservación, su fácil manejo y su presentación artística.

No empiezan a utilizarse hasta la época romana con la invención de los códices pero ya en los volúmenes egipcios y greco-romanos se adoptó cierta encuadernación de forma rudimentaria que consistía en un envoltorio de piel sobre el rollo de papiro o de pergamino y que iba ligado al mismo con tiras o correas. Para guardar los volúmenes con su envoltorio o sin él, se colocaban verticalmente en cajas cilíndricas de madera o metal conocidas con el nombre de *scrinium*, las cuales podían contener cierto número de volúmenes juntos. A veces, para libros o volúmenes preciosos, se hacían estuches y cajas de metal precioso y se adornaban con pedrería en cuyo arte destacó la España visigoda.

### **2.5.11 Tipografía**

La tipografía es el medio por el que se le da una forma visual a una idea, debido a la cantidad de tipos de letras disponibles, la selección de los componentes de esta forma visual puede cambiar radicalmente la facilidad de lectura de la idea y los sentimientos del lector hacia la misma, La tipografía es uno de los elementos con mayor influencia sobre el carácter y la calidad emocional de un diseño, ya que puede producir un efecto neutral o levantar pasiones; puede simbolizar movimientos artísticos, políticos, filosóficos o puede expresar la personalidad de un individuo u organización.

Los tipos de letras varían desde formatos de letras claras y fácilmente distinguibles, que fluyen con facilidad para la vista, lo que les hace más adecuados para bloques grandes de texto, y por otro lado los de letras más atractivas y extrañas, que llaman la atención, por lo tanto, se emplean para titulares y anuncios.

## 2.5.11.1 Anatomía del Tipo

### Hoefler Text

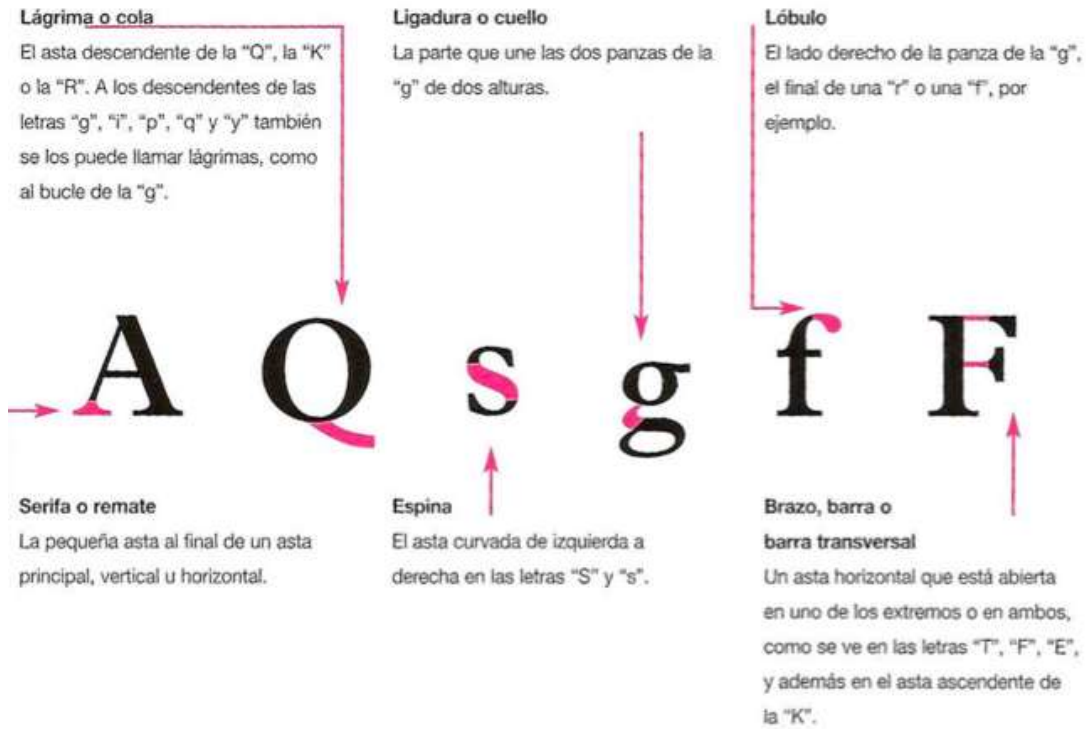


### Avenir

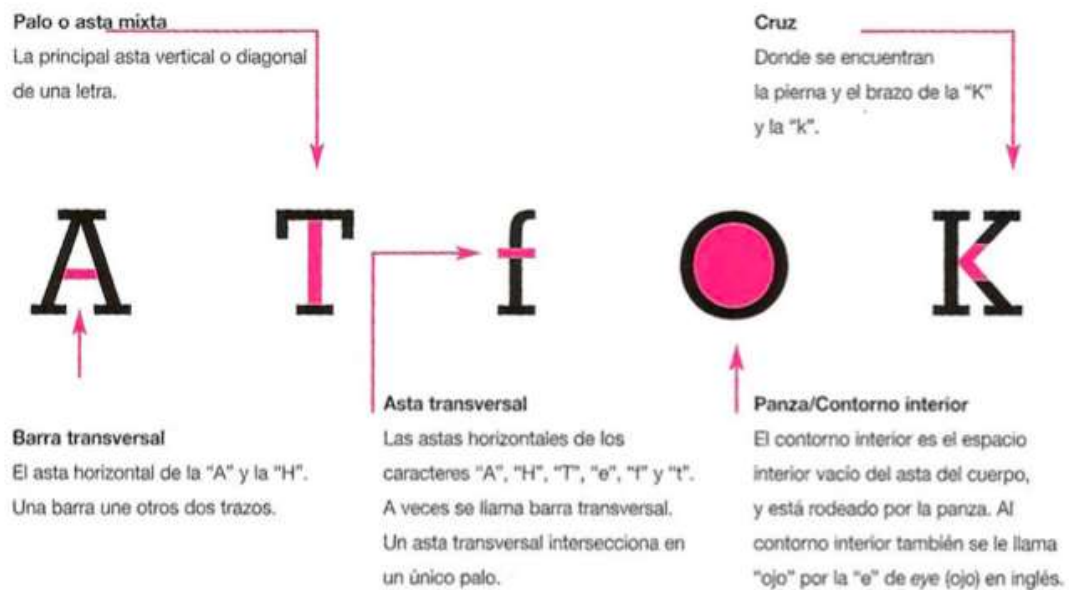




## Plantin



## Geo Slab



### **2.5.11.2 Clasificación básica de los tipos**

Debido a la amplia gama de tipografías disponibles es esencial contar con algún sistema de clasificación, aunque sólo sea para simplificar las especificaciones para un trabajo concreto. Los tipos de letras y las familias de tipos se pueden clasificar de acuerdo a sus características intrínsecas. Para poder entender el sistema de clasificación y los criterios por los que se clasifica un tipo de letra, se debe estar familiarizado con la terminología utilizada para descubrir sus distintas características. Muchos de los tipos de letra y buena parte de la terminología utilizada para descubrir sus características se originan a partir de diseños desarrollados durante los últimos 500 años y que originalmente fueron fundidos en metal o tallados en piedra. Aún ahora, en la era digital, estos tipos de letras siguen teniendo las características distintivas asociadas a las necesidades físicas de los tiempos en que fueron creadas.

#### **2.5.11.2.1 Block**

# Block

Los tipos de letra Block, gothic, old english, black o broken, poseen un estilo de escritura pesado, ornamentado, que era el que prevalecía en la Edad Media. Debido a la complejidad de las formas de las letras y, por lo tanto, normalmente tienen un uso decorativo similar al de los scripts o letras capitulares. No obstante la legibilidad está vinculada con la familiaridad.

### **2.5.11.2.2 Roman**

# Roman

El tipo roman o romana tiene letras y remates espaciados proporcionalmente y deriva originalmente de las inscripciones romanas. Es el tipo más legible y el que se utiliza normalmente para el cuerpo del texto.

Los remates decorativos de las tipografías romanas ayudan a la vista a pasar de una letra a otra. Este tipo la conforman las letras más antiguas y sus diseños son originarios de los textos esculpidos en las canteras romanas.

### **2.5.11.2.3 Gothic**

# Gothic

Los tipos de letra gótica, palo seco o lineal no poseen los toques de decoración que caracterizan a los tipos de letra romana. Su diseño limpio y simple las hace ideales para textos resaltados, pero son difíciles de leer en pasajes largos. La ausencia de remates, aunque sea una letra limpia, puede dificultar la legibilidad del cuerpo de texto. Históricamente, los tipógrafos han intentado enfocar este problema recortando los tipos de letra góticos hasta lograr adecuarlos para la composición de cuerpos de texto. Incluso así, las tipografías góticas pueden limitar su uso y se utilizan más comúnmente en ráfagas cortas con titulares y cuerpos de texto reducidos.

#### **2.5.11.2.4 Script**

## *Script*

Los tipos de letra script se diseñaron para imitar la escritura manuscrita, de modo que cuando se imprimen los caracteres parecen estar unidos entre sí. Al igual que en la escritura manuscrita, algunas de sus variaciones son más fáciles de leer que otras. Muchas de las tipografías de este tipo tienen astas terminales para que se puedan unir entre ellas, no están clasificadas ni como romanas ni como góticas, ya que pueden compartir atributos de ambas.

#### **2.5.11.2.5 Graphic**

## Graphic

Los tipos de letra graphic contienen caracteres que se podrían considerar como imágenes por derecho propio. Estas variaciones experimentales incluyen una amplia gama de estilos con distintos niveles de legibilidad. A menudo se pueden diseñar para propósitos específicos, temáticos. Los caracteres pueden absorber los atributos de todo aquello que sirve para comunicar, o pueden proporcionar una conexión a nivel de imagen con el tema principal. Estas tipografías ponen en relieve el esfuerzo de un diseño, aunque su complejidad puede afectar adversamente a la legibilidad y, por tanto, no son adecuados para cuerpo de texto.

### **2.5.12 Legibilidad**

La puesta en página de texto e imagen debe tener en cuenta principalmente la legibilidad del texto, que se refiere a la facilidad y comodidad con la que el texto se deja leer. El grado óptimo de legibilidad se da cuando el contraste entre tipografía y fondo es máximo. Teniendo en cuenta esto, con las posibles variantes según lo que se quiera comunicar, se puede iniciar una búsqueda de opciones, alternativas y hasta que rompan con lo establecido o lo común.

### **2.5.13 Lecturabilidad**

En cuanto a la lecturabilidad, ésta es la interacción dinámica del estilo de la letra, el tamaño, el color, el *track*, el interlineado y otras propiedades que se combinan para dar una impresión general y lograr la comprensión del texto. Se puede usar un estilo que tenga una lecturabilidad intencionalmente baja y que forma parte del mensaje o se puede diseñar un estilo con alta lecturabilidad para un mensaje complicado, no es recomendable que el tipo de letra dificulte la comprensión de la audiencia. Siempre debe prevalecer la comunicación antes que el estilo.

# **CAPÍTULO III**

## **INVESTIGACION DE CAMPO**

## **CAPITULO III:**

### **3. INVESTIGACION DE CAMPO**

SITUACIÓN ACTUAL REFERENTE A LA DIFUSIÓN DE LOS SUCESOS HISTORICOS MÁS SOBRESALIENTES DE GUALACEO COMO PARTE DE SU IDENTIDAD CULTURAL.

#### **3.1 Antecedentes**

Gualaceo siendo un pueblo considerado Patrimonio Cultural de la Humanidad, debería mantener en un plano superior todo lo correspondiente a temas de cultura, creencias, historia y cualquier otro patrimonio intangible que garantice la conservación viva de la memoria en cada uno de los habitantes de su pueblo, pero en los tiempos de hoy no se da la debida importancia a todo aquello, quedando como temas desamparados y de muy poco interés en la sociedad, afectando a la preservación de los rasgos que identifican a este grupo cultural y más controversial aún, es la poca difusión enfocada a estudiantes por la falta de medios idóneos afectando de esta manera a la conservación activa de la identidad propia de este cantón.

#### **3.2 Planificación de la investigación.**

La investigación abarca un proceso sistemático mediante el cual se recopilan datos e información actualizada de la realidad referente al tema que estamos abordando. Este diagnóstico brinda información idónea para que la propuesta gráfica cumpla su cometido.

##### **3.2.1 Observación Participativa**

Aquí se incluye el aporte creativo que uno como ilustrador aporta, ya que luego de un exhaustivo análisis visual de los archivos que se encuentren, lograremos no

caer en los procesos tradicionales de comunicación visual que normalmente no cumplen con el objetivo propuesto.

### **3.2.2 Grupos focales**

Es una técnica cualitativa de estudio de las opiniones o actitudes de un público, utilizada en ciencias sociales y en estudios comerciales. Consiste en la reunión de un grupo de personas, entre 6 y 12, con un moderador encargado de hacer preguntas y dirigir la discusión. Su labor es la de encauzar la discusión para que no se aleje del tema de estudio.

### **3.2.3 Investigación de Campo**

Se trata de la investigación aplicada para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado. El investigador trabaja en el ambiente natural en que conviven las personas y las fuentes consultadas, de las que obtendrán los datos más relevantes a ser analizados, son individuos, grupos y representaciones de las organizaciones científicas no experimentales dirigidas a descubrir relaciones e interacciones entre variables sociológicas, psicológicas y educativas en estructuras sociales reales y cotidianas.

### **3.2.4 Encuesta**

Definido como un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen a partir de realizar un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, formada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.



En este proceso de investigación aplicaremos el método de encuestas aplicando directamente a los estudiantes de educación básica para obtener información de sus preferencias, recomendaciones y así tener un análisis que garantice que el producto editorial en marcha sea de su aceptación.

### 3.2.4.1 Tamaño de la muestra

Según datos del INEC del censo de población y vivienda realizada en el año 2001, existen 9.505 adolescentes que contemplan la edad de análisis que necesitamos para el desarrollo del proyecto.

Determinando así el tamaño de la muestra, que da un número de 951 adolescentes para el estudio.

$$\begin{aligned}
 N &= 9.505 \\
 1 - \alpha &= 95\% \\
 Z &= 1.96 \\
 e &= 0.03 \\
 p &= 0.5 \\
 q &= 0.5
 \end{aligned}$$

$$n_o = \frac{Z^2 \times p \cdot q}{e^2}$$

$$n_o = \frac{(1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}{(0.03)^2}$$

$$n_o = \frac{3.84 \times 0.25}{0.0009}$$

$$n_o = \frac{0.96}{0.0009}$$

$$n_o = 1.067$$

$$n_1 = \frac{n_o}{1 + \frac{(n_o - 1)}{N}}$$

$$n_1 = \frac{1.067}{1 + \frac{(1.066)}{9.505}}$$

$$n_1 = \frac{1.067}{1 + (0.1121)}$$

$$n_1 = \frac{1.067}{1.121}$$

$$n_1 = \frac{1.067}{1.121}$$

$$n = 951$$

### 3.2.4.2 Modelo de Encuesta Utilizado

## ENCUESTA

Estudiante sírvase responder las siguientes preguntas:

Nombre de su centro educativo: \_\_\_\_\_

1. ¿Conoce sobre los acontecimientos históricos de Gualaceo?

SI	
NO	

2. ¿Qué acontecimientos históricos conoce?

1	
2	
3	
4	

3. ¿Por qué medios conoce?

Libros	
Periódicos - Prensa	
Verbal - Narrado	

4. ¿Referente a los libros educativos, que característica les falta ser?

Dinámicos	
Ilustrativos	
Prácticos	

5. ¿Estamos creando un folleto con imágenes en 3D le interesaría?

SI	
NO	

6. ¿Por qué cree es importante trabajar con imágenes 3D?

Divertido	
Aparenta la realidad	

7. ¿Qué debe sobresalir en este folleto?

Imágenes	
Textos	
Cromática - Colores	

8. ¿Piensa que con la ayuda de imágenes 3D se ayudaría al aprendizaje de contenidos?

SI	
NO	

### 3.2.5 Entrevista

La entrevista puede tener una finalidad periodística y desarrollarse para establecer una comunicación indirecta entre el entrevistado y su público. En este sentido, la entrevista puede registrarse con un grabador para ser reproducida en radio o como archivo de audio, grabarse con filmadora para captarla en vídeo o transcribirse en un texto.

Con este método obtendremos información de profesionales obteniendo así datos de temas específicos. En este caso el Lcdo. Eduardo Loja – Ilustrador, nos brinda información sobre “La ilustración como parte de una narrativa” y El Lcdo. Gil Recalde – Historiador y profesor de la escuela Mercedes Vázquez Correa nos habla sobre “La importancia de difundir la identidad de un pueblo en los estudiantes”.

### **Cuestionario de preguntas entrevista 1**

1. ¿Qué aporte tiene la ilustración en un artículo narrativo?
2. ¿Qué factores se deben tener presente al momento de iniciar un proceso ilustrativo?
3. ¿Sirve la ilustración como enganche a la atención del lector?
4. ¿Qué es necesario para brindar un producto gráfico de calidad?

### **Cuestionario de preguntas entrevista 2**

1. ¿Se imparten en las aulas temas referentes a la identidad del pueblo?
2. ¿Por qué es importante que los estudiantes conozcan sobre los hechos históricos?
3. ¿Qué herramientas se emplean para la difusión a los estudiantes?
4. ¿Están obteniendo la importancia que se merecen estos temas?

### **3.2.6 Análisis de Resultados**

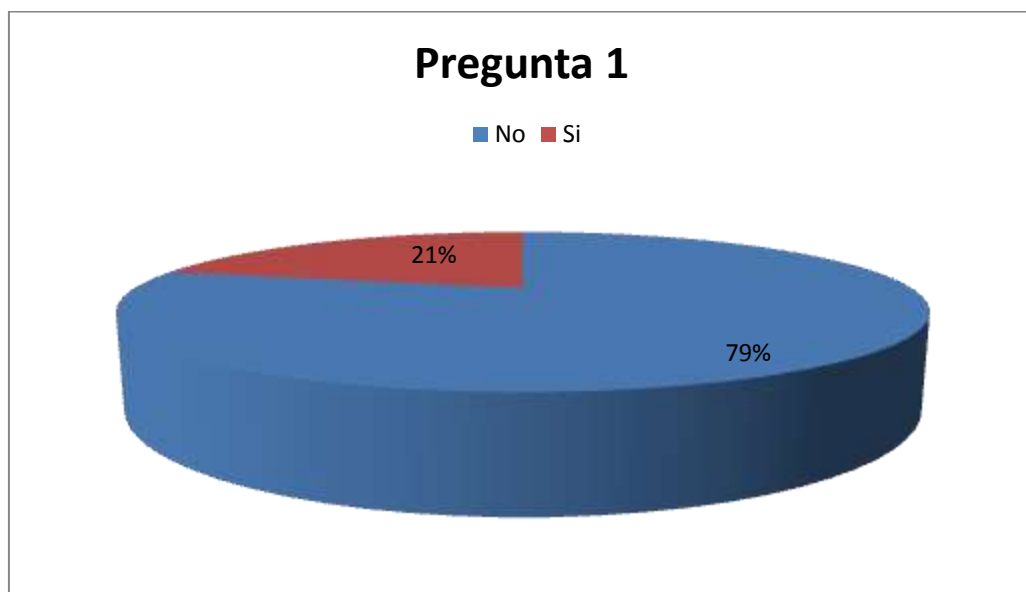
#### **Encuesta**

Este formulario está estructurado para recopilar información sobre el nivel de conocimientos en estudiantes que cursen de segundo a séptimo año de educación básica de las escuelas pertenecientes al perímetro rural del cantón Gualaceo.

Mediante los resultados y la tabulación de información obtendremos datos reales para visualizar una idea clara de la situación actual en el nivel de conocimientos de los niños sobre los hechos históricos que se suscitaron en su pueblo con el pasar de los años.

1. ¿Conoce sobre los acontecimientos históricos de Gualaceo?

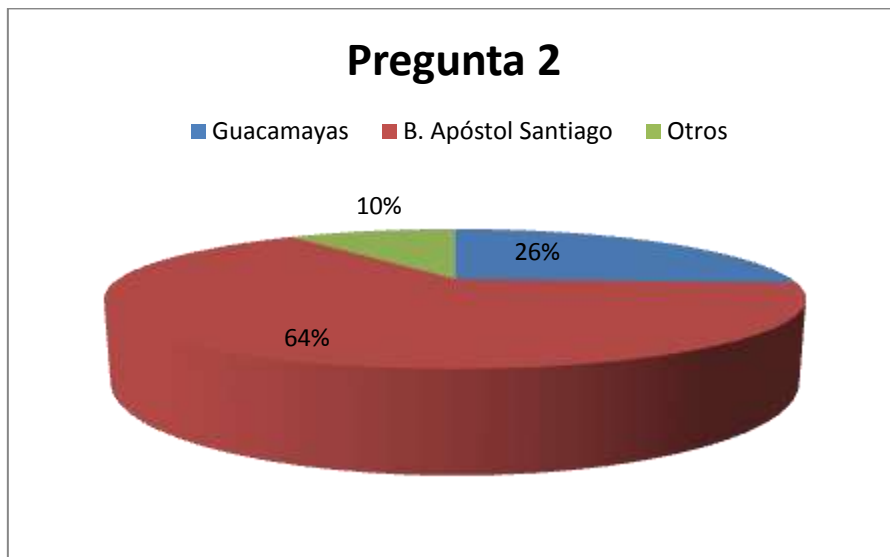
VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
No	85	85	78,7%
Si	23	108	21,3%



**ANÁLISIS.-** Mediante esta pregunta a los encuestados demostramos que el nivel de conocimientos referente a los hechos históricos del cantón son muy bajos ya que existe un gran índice de adolescentes que no tienen conocimiento del tema.

2. ¿Qué acontecimientos conoce?

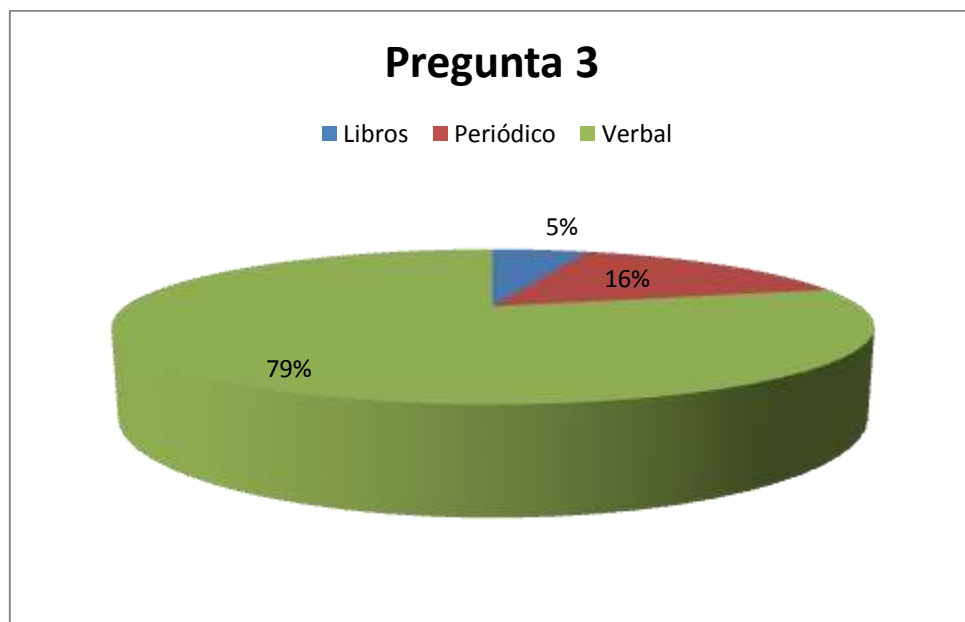
VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Guacamayas	38	38	35,1%
V. Apóstol Santiago	55	93	86,1%
Otros	15	108	13,8%



**ANÁLISIS.-** Un gran número de encuestados, equivalente al 64% dice tener conocimientos sobre las veneraciones al apóstol Santiago ya que es un acto que se celebra cada año, un 26% ha escuchado sobre la leyenda de las guacamayas, más no los demás hechos que sin duda forman parte de la identidad cultural del pueblo.

### 3. ¿Por qué medios conoce?

VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Libros	6	6	5,55%
Periódico	12	18	16,68%
Verbal	90	108	83,33%



**ANÁLISIS.-** Este análisis confirma que los adolescentes que tienen conocimiento sobre el tema expuesto, lo han aprendido u escuchado de alguien, más no mediante material editorial exclusivamente.

4. ¿Referente a los textos educativos, que es lo que les hace falta?

VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Dinámicos	26	26	24%
Ilustrativos	59	85	54,6%
Prácticos	23	108	21,2

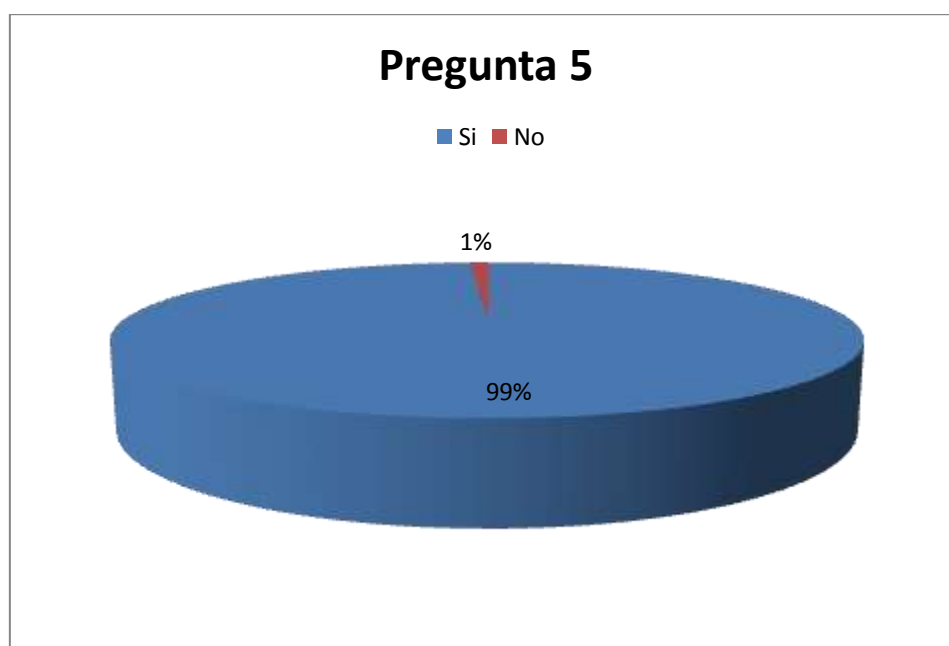


**ANÁLISIS.-** Esta pregunta demuestra que los textos que se imparten como apoyo didáctico en las aulas debe ser en primer plano más ilustrativos, al mismo tiempo dinámicos y en un menor porcentaje de 21% lo prefieren que sea un material práctico.



5. ¿Estamos creando un folleto con imágenes en 3D le interesaría?

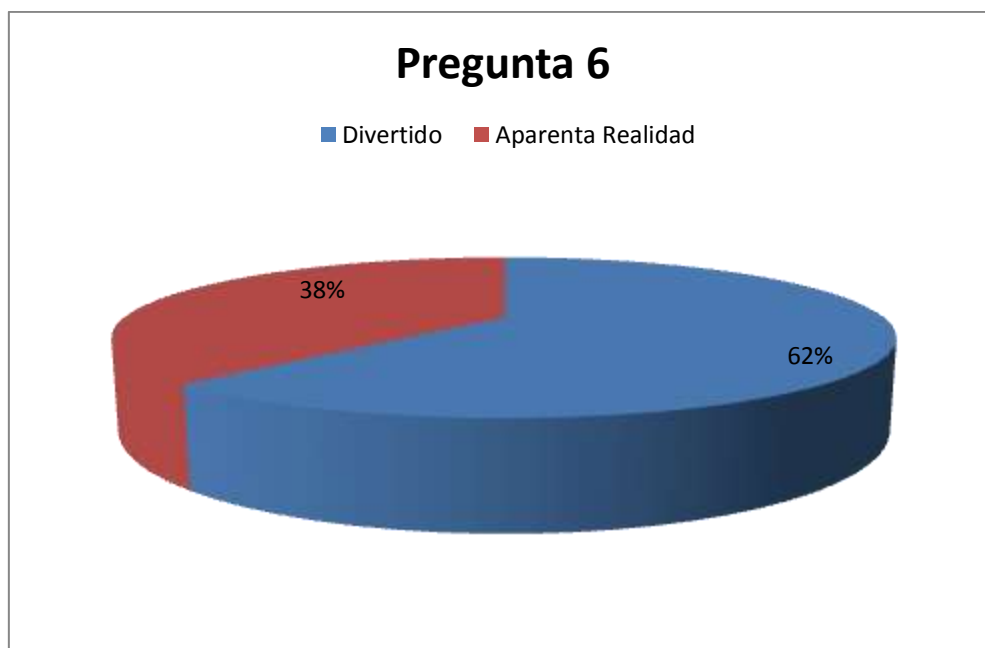
VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Si	107	107	99,0%
No	1	108	1,00%



**ANÁLISIS.-** Casi el 100% de los adolescentes encuestados, dicen tener interés en aprender mediante el uso de un folleto trabajado con imágenes en tercera dimensión.

6. ¿Por qué cree es importante trabajar con imágenes 3D?

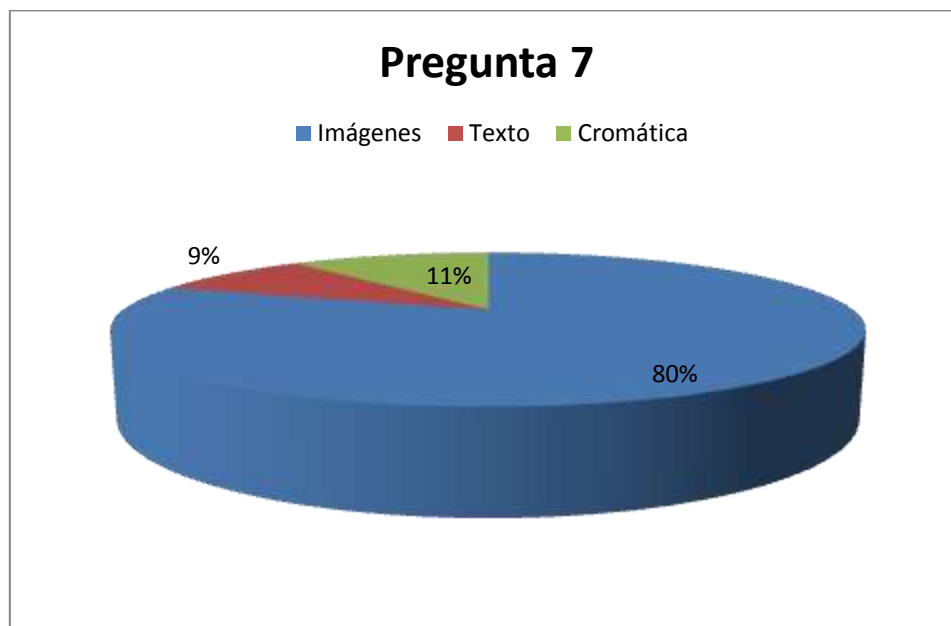
VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Divertido	67	67	62%
Aparenta realidad	41	108	37,9%



**ANÁLISIS.-** Observamos que un 62% de los encuestados dicen preferir las imágenes 3D, ya que hacen que la ilustración se vea en una forma tridimensional aparentando la realidad, y el 38% lo prefieren por ser un efecto divertido.

7. ¿Qué debe sobresalir en este folleto?

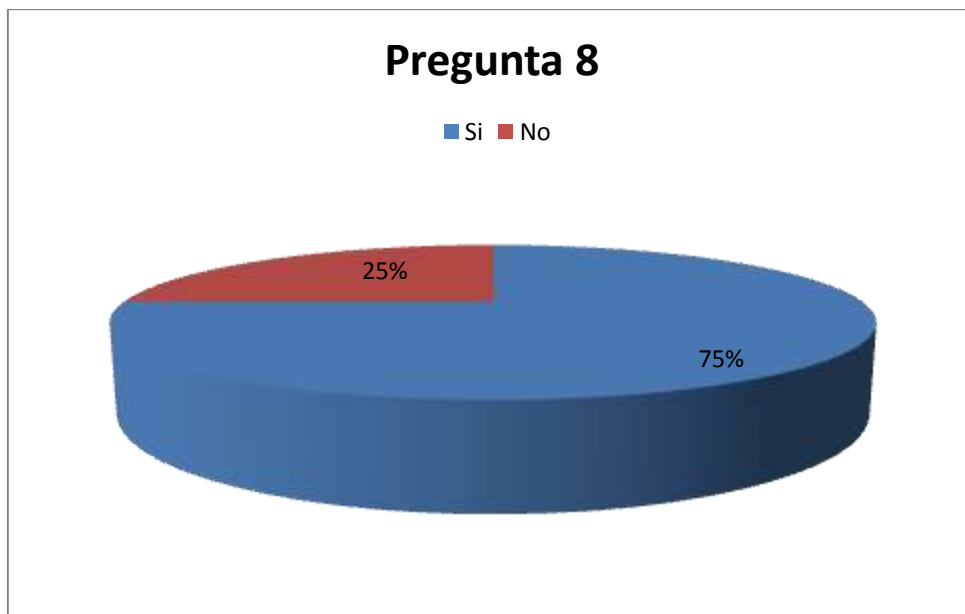
VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Imágenes	88	88	81,4%
Texto	8	96	8,88%
Cromática	12	108	11,1%



**ANÁLISIS.-** Según los datos recopilados los encuestados prefieren un material gráfico que sobresalga las imágenes con un porcentaje del 80%, un 11% defiende la importancia de los colores y un escaso 9% le parece importante el texto de contenido, es decir que las imágenes deben ser lo suficientemente descriptivas para representar las ideas.

8. ¿Piensa que con la ayuda de imágenes 3D se ayudaría al aprendizaje de contenidos?

VARIABLES	FRECUENCIA	F.ACUMULADA	PORCENTAJE %
Si	81	107	75,0%
No	27	108	25,0%



**ANÁLISIS.-** El 75% de encuestados aseguran que al trabajar con imágenes 3D ayudará al aprendizaje de los hechos históricos, más que los materiales didácticos clásicos que imparten en las aulas.

## **Análisis general de la encuesta**

Los resultados obtenidos demuestran claramente la existencia de un gran índice de desconocimiento por parte de los adolescentes en temas referentes a los hechos históricos del cantón Gualaceo, si bien es cierto, algunos tienen ideas básicas sobre la leyenda de las Guacamayas y las veneraciones al Apóstol Santiago, no va más allá que un leve conocimiento sin fundamentos teóricos. También demuestran que lo aprendido sobre identidad cultural lo han escuchado netamente en forma verbal y no con apoyo didáctico gráfico que facilite de alguna forma su interpretación. Al trabajar en las aulas con material editorial como libros o semejantes, los niños demuestran tener mayor interés por contenidos ilustrados y dinámicos que solventen sus ganas de aprender. Es por ello que al ofrecerles un material trabajado con imágenes en tercera dimensión sienten gran interés, ya que esta aplicación 3D, aparenta la realidad y hace más divertido el aprendizaje, teniendo en cuenta que prima las imágenes, la cromática y los textos en forma consecutiva en cuanto al interés generado en los adolescentes. Es así que los encuestados en un mayor porcentaje dicen tener fe del proyecto en marcha, y por ende ayudará al aprendizaje de estos temas tan importantes como son la Identidad Cultural que a veces pasan desapercibidos.

### **3.2.7 Entrevista 1**

Lcdo. Eduardo Loja

Ilustrador gráfico

La ilustración como aporte en una narrativa

“En primer lugar la ilustración sirve como refuerzo para que el espectador o lector visualice la historia de una manera gráfica. Es aquí donde el ilustrador hace su aporte creativo desarrollando un imaginario nuevo según su estilo para facilitar la interpretación del espectador. Para un proceso ilustrativo se debe tener en cuenta

los lineamientos establecidos, las condicionantes y propósitos planteados, partiendo de la idea se procede al bocetaje, la determinación de la técnica con la que se va a trabajar y sobretodo crear un aporte propio al momento de ilustrar sin caer en la monotonía.

Al ilustrar además debe tomarse muy presente, al público objetivo al que nos enfocamos, poniendo como propósito el transmitir y hacer que el mensaje gráfico sea captado de la manera correcta por el receptor de la idea, la ilustración en estos casos sirve como enganche hacia el lector ya que si ésta ha sido trabajada de la manera correcta será atractiva a los ojos del espectador y él retendrá el mensaje en su mente.

La ilustración digital brinda una infinita variedad de herramientas para poder crear y fusionar técnicas aprovechando de una mejor manera el tiempo y los recursos. Para obtener un producto gráfico atractivo e interesante a más de todos estos puntos establecidos serian la calidad del producto final, la forma de presentación, el formato, entre otras cosas que no deben quedar desapercibidas”.

### **3.2.7.1 Análisis general de la entrevista 1**

El entrevistado hace referencia a la importancia de las ilustraciones como apoyo para la interpretación del espectador, y el aporte que uno como generador de la idea y creativo propone con rompimiento de los esquemas tradicionales para no caer en lo cotidiano, tomado en cuenta el público objetivo al que nos enfocamos para que el mensaje sea captado de una manera eficaz.

Además hace alusión a que el producto final debe ser de calidad, en lo referente a materiales empleados y terminado.

### 3.2.8 Entrevista 2

Lcdo. Gil Recalde

Historiador - Profesor de la escuela “Mercedes Vázquez Correa”.

“La importancia de difundir la identidad de un pueblo en los estudiantes”.

“Realmente los temas relacionados con la identidad de los pueblos, mismos que conllevan información sobre cultura, religión, hechos históricos y hechos fantasiosos como leyendas, no se dictan como tema de mayor importancia en las aulas, ya que si se difunde información de este tipo, esta contempla un ámbito muy general, es decir se da una información globalizada a nivel nacional.

La importancia de que los estudiantes conozcan sobre los hechos históricos radica en que forman parte indispensable de su identidad propia como habitante de cierto lugar, pueblo o ya sea del rincón más escondido de nuestro maravilloso país. Ya que al conocer sobre dichos temas la persona tendrá conocimiento de sus raíces, de las costumbres y actos que se dieron en la vida de su pueblo.

Libros o artículos impresos que aborden exclusivamente sobre los hechos históricos del cantón Gualaceo no existen, a falta de estos apoyos didácticos nosotros como maestros tratamos de brindarles nuestros conocimientos de una manera verbal, como generalmente impartimos clases en las aulas. Sería de gran ayuda tener material de apoyo para que los estudiantes tengan una idea más clara, ya que mediante imágenes es donde más captan los contenidos.

Con el nuevo sistema de educación que pretende implantar el gobierno nacional, si se está reactivando esta moción, pero seguramente este es un proceso que está en marcha y demorará algunos años en concluirse totalmente, en nuestros días la mayoría de temas pasan desapercibidos, es más los estudiantes no tienen ni idea de algunos hechos que se suscitaron en el cantón, es así que como punto de vista personal, me parece que hoy en día no se está dando la importancia adecuada a temas relacionados con la identidad de nuestro pueblo”.

### **3.2.8.1 Análisis general de la entrevista 2**

El entrevistado en este caso nos habla de la importancia de la difusión de los hechos históricos de un cantón puesto que forman parte de la identidad propia de cada individuo, además nos hace conocer que los métodos de difusión de contenidos que manejan los docentes en ocasiones no son los más adecuados para educar a los estudiantes, ya que al trabajar con material de apoyo gráfico sería más óptima la enseñanza, pues así los adolescentes retendrán de mejor manera el mensaje.

### **3.2.9. SITUACIÓN ACTUAL**

Al hacer el estudio de mercado mediante las encuestas, se logró tener una idea precisa del nivel de conocimiento de los estudiantes concerniente al tema que abordamos en este proyecto. Dejando en claro que estos temas que deberían ser claves en la enseñanza de los adolescentes, han pasado de una manera desapercibida y sin darle el interés que se merecen siendo factores claves de la identidad cultural de su tierra y al mismo tiempo formando parte de su identidad personal. Además constatamos que los estudiantes sienten mayor interés en aprender con la ayuda de ilustraciones que de una manera faciliten la interpretación de los contenidos textuales que se imparten diariamente en las aulas, ya que las imágenes ayudan a retener el mensaje o contenido que se pretende impregnarles en su memoria.

### **3.2.10 PROBLEMAS**

El diagnóstico basado en el resultado de las entrevistas ha determinado los problemas claves como es el desconocimiento de los principales hechos históricos por parte de los estudiantes de 8vo. a 10mo. año de educación básica, y por consiguiente su notable desinterés por enriquecer sus conocimientos sobre la identidad cultural del pueblo que los cobija. Además se vislumbra la poca difusión por parte de los entes encargados en fortalecer los conocimientos



culturales, religiosos y tradicionales hacia los habitantes. Definitivamente esto determina la necesidad de generar un material gráfico que motive en los estudiantes el interés por aprender temas que son de gran importancia cultural.

### **3.2.11 REQUERIMIENTOS**

De acuerdo a la información recopilada se determinan los requerimientos que ayudarán a que el material editorial mediante ilustraciones trabajadas en anaglífica cumpla su objetivo. Entre estos están trabajar con un estilo propio, enfocándonos directamente en el público objetivo en estudio, manejando las técnicas y procesos adecuados, para así garantizar que el proceso de ilustración y diseño determinen un producto de calidad, que pueda ser impartido como material didáctico en los estudiantes.

### **3.2.12 VIALIDAD**

Luego de la investigación de mercado y basándonos en la información recolectada, podemos dar por viable el desarrollo del proyecto en marcha, ya que determinamos que existe la necesidad de contar con un material editorial que sirva de apoyo en la difusión de contenidos en las aulas, mismo que será de gran ayuda a los estudiantes y profesores para que su labor educativa se cumpla. Una propuesta en desarrollo basado en solventar una necesidad garantiza que el producto tiene los lineamientos para su desarrollo y conclusión adecuada.

### **3.2.13 PLANIFICACIÓN**

De acuerdo a la información recopilada en las encuestas y entrevistas, y su respectivo análisis procedemos a la elaboración de la propuesta gráfica misma que basa sus fundamentos en el marco teórico que brinda la información idónea para la correcta elaboración del producto final.

La conceptualización nos da los puntos direccionales para que la propuesta siga un eje direccional enfocado a un target específico; posteriormente elaboramos el machote del folleto que nos ayuda a que cada parte esté previamente direccionada a su función.

Para el proceso de diseño; previamente definimos los rasgos característicos de personajes y ambientes de cada escena; para así iniciar el proceso de bocetaje, aplicación de color, y finalmente generación de anaglifa a la imagen. Luego ya con las ilustraciones listas acoplamos mediante una grilla constructiva cada uno de los elementos que formarán parte ya sea funcional o estéticamente en el arte final; color, texturas y textos. Concretando así cada pieza que irán en la placa offset para su posterior impresión y armado del producto.

# **CAPÍTULO IV**

## **DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

## **CAPÍTULO IV:**

### **4. PROCESO DE APLICACIÓN**

#### **4.1 Condicionantes**

En base al objetivo general planteado, y poniendo como base los conocimientos adquiridos en los años de estudio, se realizó las ilustraciones gráficas y se diseñó un folleto gráfico anaglífico enfocado a estudiantes de 8vo. a 10mo. año de educación básica, sin distinción de nivel socioeconómico, tomando en cuenta factores de diseño y comunicación para finalmente ofrecer una propuesta innovadora y creativa.

#### **4.2 Determinantes**

La ilustración planteada de “Los sucesos históricos más sobresalientes del cantón Gualaceo”, se basa en la interpretación personal de los contenidos textuales existentes siendo así un aporte de creatividad propia que maneja los rasgos de los personajes, ya sean estos arquetipos, ficticios o sobrenaturales de una forma estilizada, aportando así a la conservación de la identidad cultural del pueblo gualaceño.

#### **4.3 Conceptualización**

La historia ayuda a mantener viva la identidad única de cada rincón. Guarda en sí su esencia, resaltar la memoria de su pueblo salvaguardando las manifestaciones culturales y su riqueza intangible. Es así que se pretende mediante el uso de herramientas gráficas socorrer a la conservación de los hechos que se suscitaron en la larga vida del cantón, ayudándonos de las características figurativas de una ilustración para facilitar la interpretación de la narración textual.

## **4.4 Desarrollo de la propuesta**

### **4.4.1 Criterios Constructivos**

Se determinan cada uno de los factores que harán que el proceso de construcción del elemento gráfico sea acorde a la factibilidad de realizarlo tomando en cuenta las herramientas, materiales, tecnología y creatividad por parte del diseñador.

#### **4.4.1.1 Definición de rasgos característicos de los personajes y ambientes.**

Cada ilustración se basa en una época, ambiente y generación diferente; la definición de rasgos se determinan en base a los archivos gráficos y archivos textuales estudiados, es aquí donde uno como creador de la idea, aporta con la interpretación de los textos y documentos para generar un boceto gráfico que fusionado con una idea existente genere un arte final con un toque personal.

#### **4.4.1.2 Guionización de los sucesos más sobresalientes en la historia de Gualaceo.**

**Tema 1:** Origen del nombre “Gualaceo”.

**Storyline:** Colash de los lugares más representativos del cantón como son: detalles de la iglesia, su cúpula, la iglesia del calvario, simplificación de los puentes de madera característicos del lugar, con sus verdes orillas; y finalmente el acueducto de chaquilcay construido con piedras.

**Tema 2:** Los primeros pobladores del valle minero.

**Storyline:** Personajes trabajando en las orillas del Santa Bárbara, río por historia minero; los cuales de forma artesanal extraen el metal precioso de las aguas para comercializarlo.

**Tema 3:** La batalla de los moros y cristianos.

**Storyline:** Lucha en la que se enfrentan los batallones de moros y cristianos, una batalla campal en la que espadas y escudos sobresalen; hasta la llegada del apóstol Santiago.

**Tema 4:** Veneraciones al Apóstol Santiago, Patrono de Gualaceo.

**Storyline:** Priestes llevando en lo alto en una larga procesión la imagen de su patrono, el apóstol Santiago, acompañado de ritos, ceremonias religiosas, juegos pirotécnicos y sobretodo decenas de devotos para rendir culto a su protector.

**Tema 5:** Las Guacamayas, principal leyenda de Gualaceo.

**Storyline:** Los dos hermanos que describe la historia, Antaorrupangui y el menor Cusicayo; encuentran en su refugio luego del diluvio a dos hermosas guacamayas con rostros de doncellas, con las cuales posteriormente se casan.

**Tema 6:** Elaboración de macanas, principales textiles confeccionados en Gualaceo.






**Storyline:** Personas que mediante la técnica del ikat, elaboran en su vivienda de barro, hermosos tejidos completamente trabajados a mano, ayudados de herramientas hechas por ellos mismos y adaptadas a sus necesidades.

**Tema 7:** Declaratoria de Patrimonio Cultural de la Humanidad.

**Storyline:** Edificaciones que demuestran la majestuosidad de la arquitectura que es emblema de la belleza del cantón, aquí tres construcciones que representan por la que gualaceo, fue declarada patrimonio, además de una cholita de pollera que confecciona sombreros de paja toquilla, en representación de las artesanías.

### 4.4.1.3 Storyboard

Se describe gráficamente cada uno de los acontecimientos relatados en el folleto, especificando características y planos de composición.

Escena	Plano	Descripción	Story
1	Plano General	Origen del nombre "Gualaceo".	
2	Plano General	Los primeros pobladores del valle minero.	
3	Plano General	La batalla de los moros y cristianos.	
4	Plano General	Veneraciones al Apóstol Santiago, Patrono de Gualaceo.	
5	Plano General	Las Guacamayas, principal leyenda de Gualaceo.	

Escena	Plano	Descripción	Story
6	Plano General	Elaboración de macanas, principales textiles confeccionados en Gualaceo.	
7	Plano General	Declaratoria de Patrimonio Cultural de la Humanidad.	

#### 4.4.1.4 Bocetaje

Previo a la ilustración, con la idea clara del esquema de la narración de los sucesos, se efectuó el bocetaje mismo que sirve como guía que permite volcar y exhibir sobre un papel la idea general antes de arribar al resultado final.



Ilustración 34. Boceto 1: Fuente: Miguel Banegas



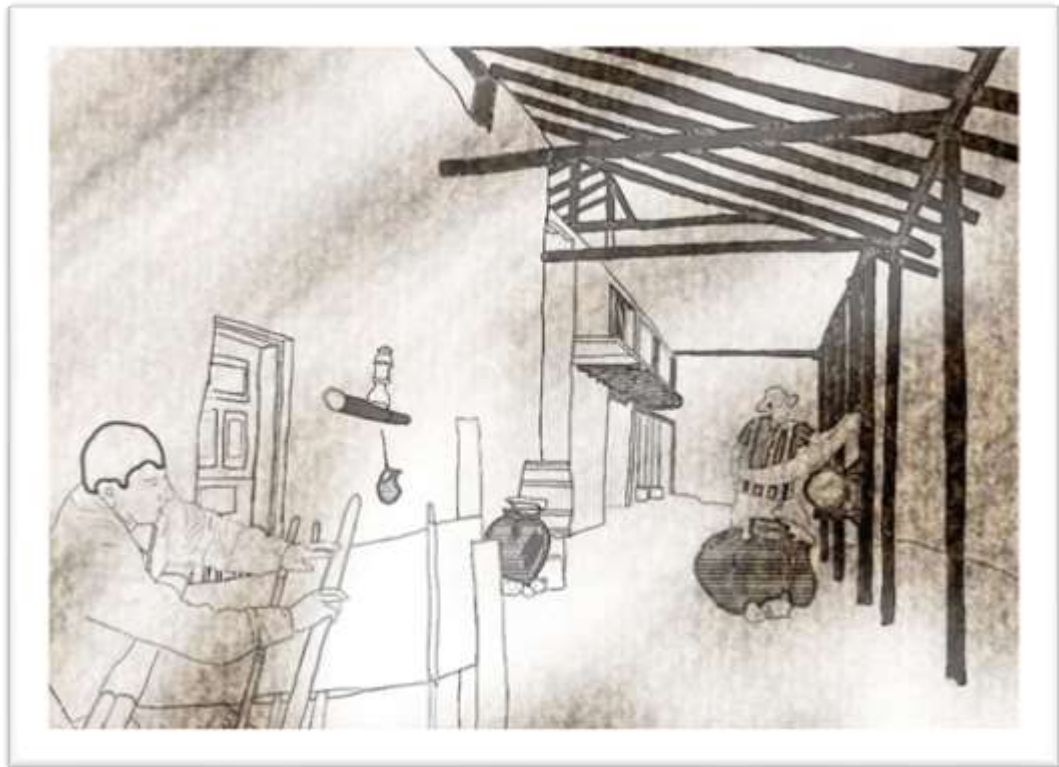


Ilustración 35. Boceto 2. Fuente: Miguel Banegas

#### **4.4.1.5 Proceso ilustrativo digital**

Luego de contar con los bocetos en papel ya definidos se procedió al ejercicio de ilustración; digitalizando y poniendo en marcha cada paso, para culminar con un producto final debidamente estructurado.

##### **4.4.1.5.1 Paso 1**

Digitalización del boceto mediante el uso de un escáner, el mismo que trasmite la imagen plasmada en papel al ordenador obteniendo así una imagen editable en la pantalla.



Ilustración 36. Boceto escaneado. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.5.2 Paso 2

Con la ayuda de *Adobe Illustrator* convertimos la imagen rescatando los contornos mediante calco interactivo para posterior aplicación de color.

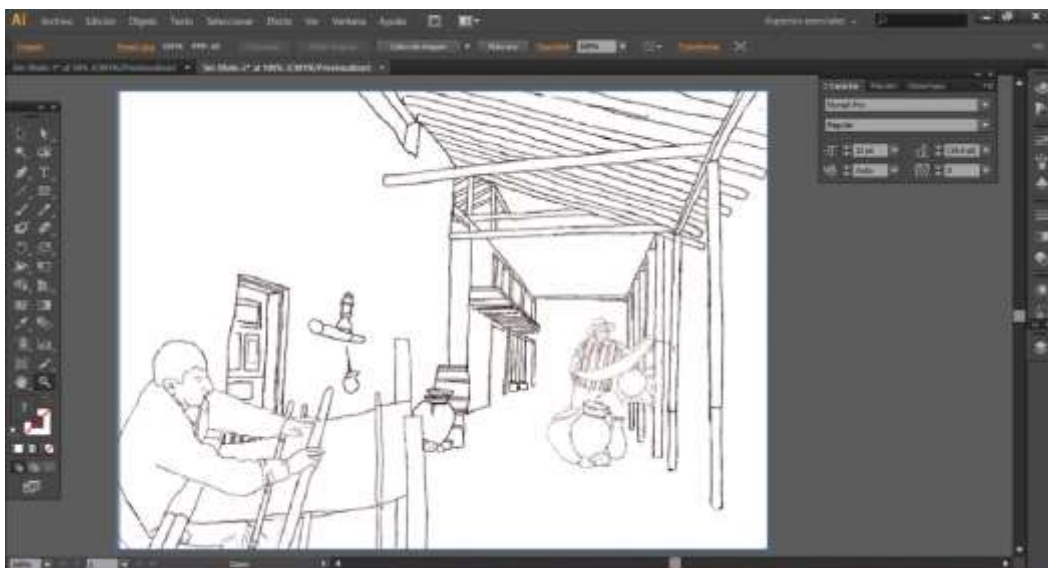


Ilustración 37. Ilustración digitalizada. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.5.3 Paso 3

Ya con la imagen digital definida por sus contornos podemos hacer superposición de capas gracias a una de las ventajas de *Adobe Photoshop*, en este caso se fusionan dos capas una que servirá de fondo y la otra como complementaria donde se encuentra el personaje.



Ilustración 38. Bocetos independientes digitalizados por capas

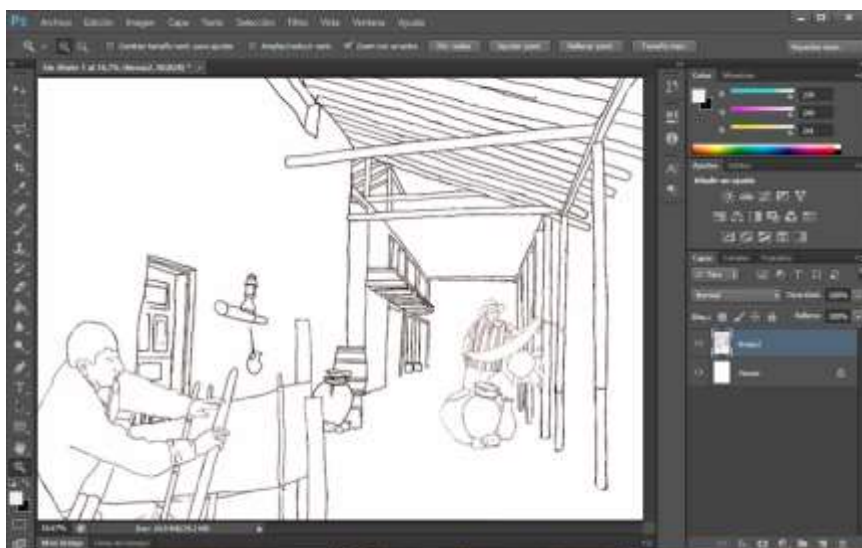


Ilustración 39. Escena 4 - capas acopladas Fuente: Miguel Banegas

#### **4.4.1.5.4 Paso 4**

Con las capas superpuestas de la manera correcta se procedió a la aplicación de colores planos, es muy importante trabajar en capas diferentes para así mantener independencia de cada una de ellas y poder hacer cambios sin complicaciones.



Ilustración 40. Ilustración escena 4 - aplicada color Fuente: Miguel Banegas

#### **4.4.1.5.5 Paso 5**

Como siguiente paso se realizó la aplicación de sombras con el propósito de dar mayor profundidad a la ilustración; siendo un paso muy importante para que el efecto de desfase de colores cumpla su función y la imagen se vea en tercera dimensión.



Ilustración 41. Ilustración -aplicada sombras. Fuente: Miguel Banegas

#### **4.5.1.5.6 Paso 6**

En el último proceso para dar por terminado la ilustración se aplican los últimos retoques, como pueden ser definición de luces, aplicación de filtros según sea el propósito.

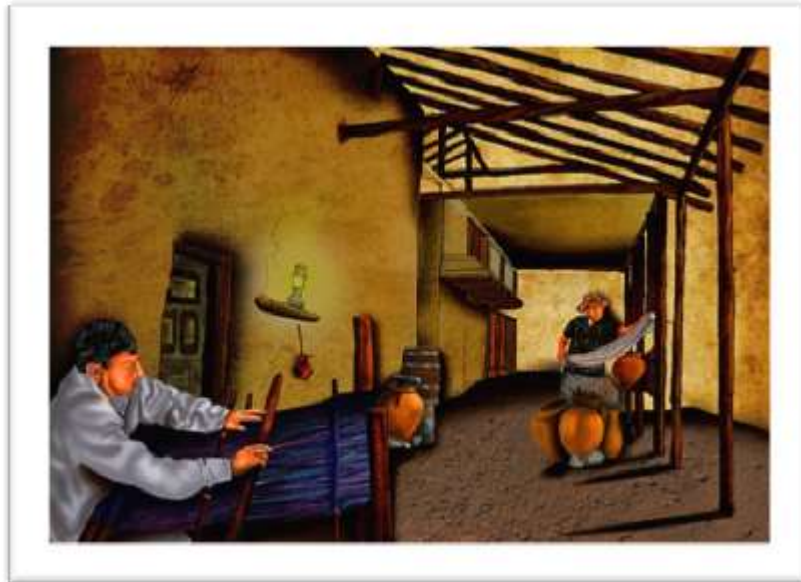


Ilustración 42. Ilustración reforzada con luces y sombras. Fuente: Miguel Banegas

#### **4.4.1.6 Desfase de colores (Aplicación de anaglifa.)**

Cada proceso es indispensable para que la imagen de dos dimensiones, sea percibida por el ojo humano en una tercera dimensión ayudada de los lentes de lectura anáglifa.

##### **4.4.1.6.1 Fase 1**

Para crear un efecto tridimensional en una imagen primeramente debemos importar la imagen a Photoshop y asegurarnos que este en modo de color RGB (rojo - verde y azul).



Ilustración 43. Imagen RGB. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.6.2 Fase 2

Para el efecto anáglifo necesitamos trabajar en dos capas, para ello desbloqueamos la primera capa “fondo” y aplicamos duplicar capa.

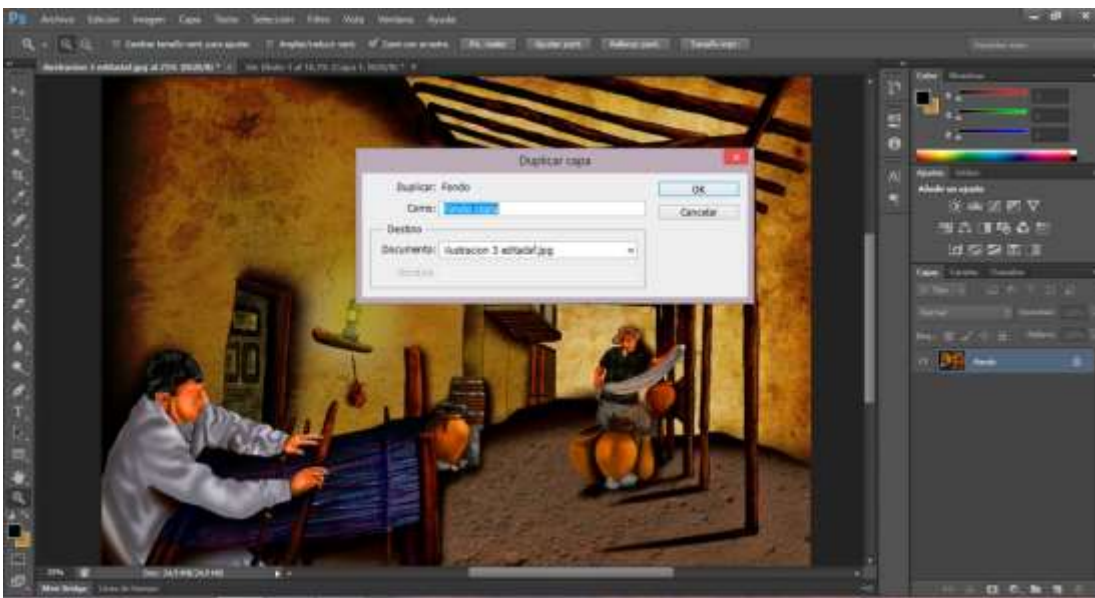


Ilustración 44. Duplicado de capa. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.6.3 Fase 3

La anaglifia se consigue mediante el desfase de colores en capas diferentes, para ello nos situamos en la opción niveles y en la ventanilla desplegable de canal aplicamos Rojo al 0%.

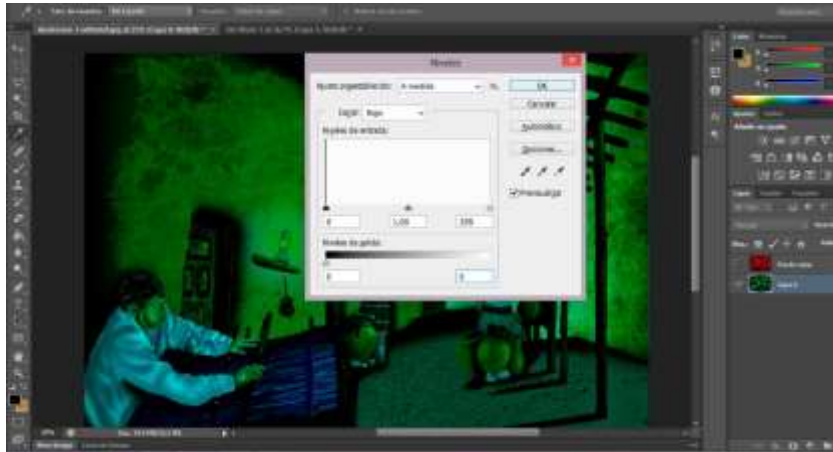


Ilustración 45. Variación de canales. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.6.4 Fase 4

En la segunda capa aplicamos el proceso similar al anterior, pero en la ventanilla desplegable de canales escogemos Azul al 0% y de igual manera Verde al 0%.

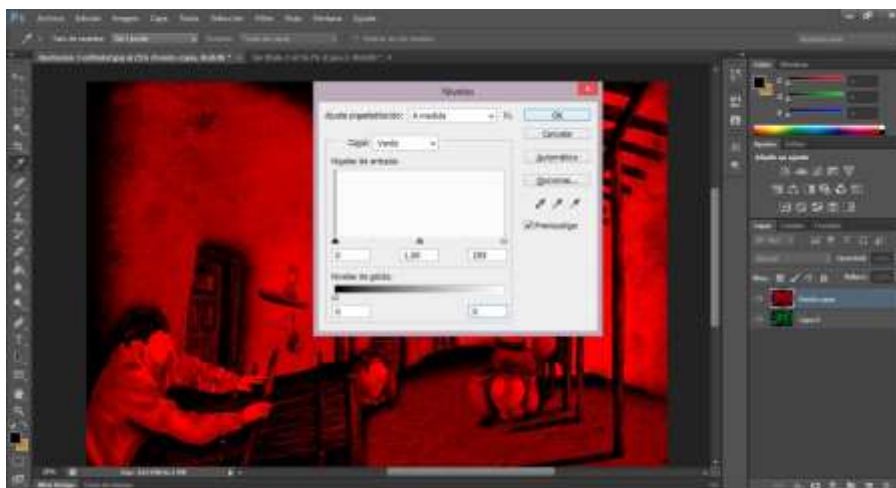


Ilustración 46. Variación de canales 2. Fuente: Miguel Vanegas

#### 4.4.1.6.5 Fase 5

Ya con las capas de canales distintos; una en color cian y otra en color rojo, nos ubicamos en la capa superior, es decir la que no contiene color rojo y en la ventanilla de modo de fusión escogemos “Diferencia”, la imagen quedará semejante a la original.

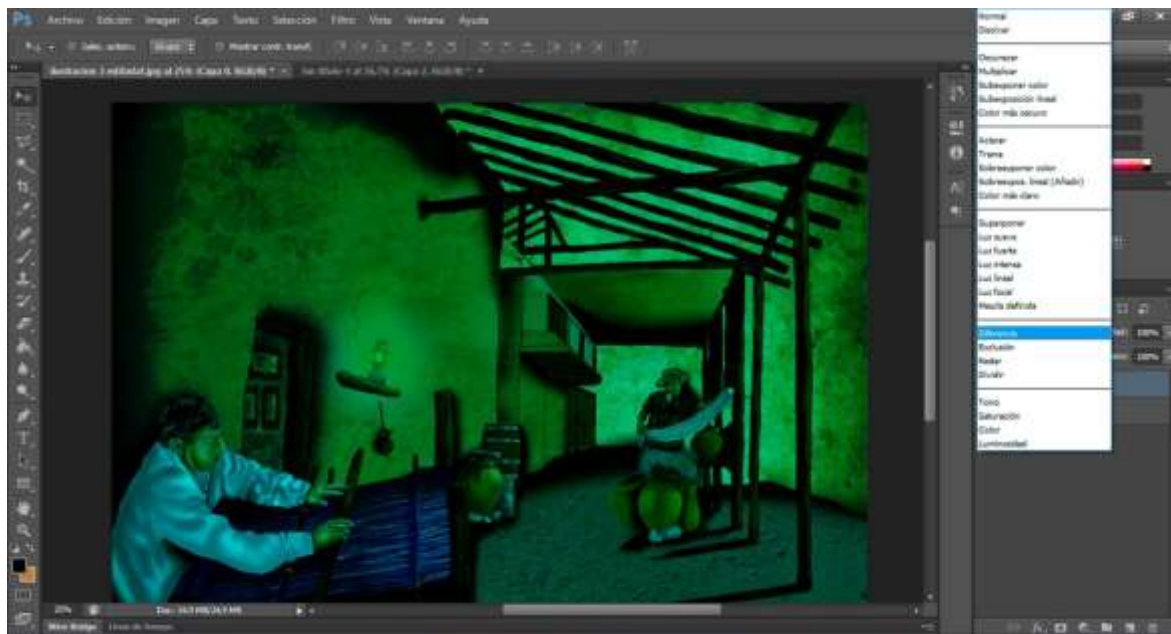


Ilustración 47. Aplicación de modo diferencia. Fuente: Miguel Barneas

#### 4.4.1.6.6 Fase 6

Como último paso, escogemos la herramienta de movimiento libre y corremos esta hacia la derecha; este paso debemos realizarlo ya con las gafas colocadas, para que mediante nuestra vista podamos escoger el punto exacto de la imagen; donde resalten las partes en primer plano y se genere el efecto de profundidad.



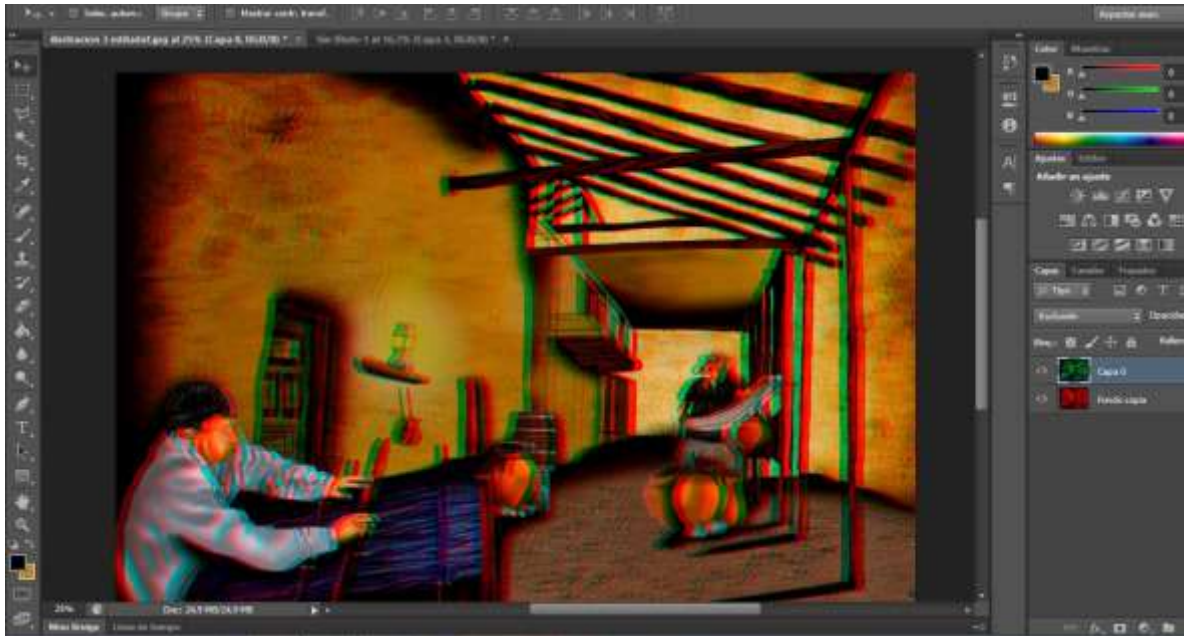


Ilustración 48. Anaglifia. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.7 Gafas anáglifas generar efecto 3D

Mediante estas gafas podemos apreciar el efecto 3d generado bajo anaglifia.

Instrucciones:

1. Con lápiz, dibujamos media máscara o un par de gafas en la cartulina. Asegurándonos de dibujar la máscara o gafas lo suficientemente grandes para encajar en la parte frontal de la cara, de igual manera los círculos para los agujeros de los ojos.
2. Cortamos el espacio dibujado para los ojos. La manera más sencilla de hacer esto, es empujar la tijera a través del centro del círculo y luego cortar el espacio trazado.
3. Tomamos dos piezas de celofán una de color rojo para el ojo izquierdo y otra cian para el ojo derecho, lo pegamos a la cartulina de manera que quede ubicado sobre cada espacio predefinido. El celofán debe ser lo suficientemente grande como para cubrir todo el agujero de cada ojo.

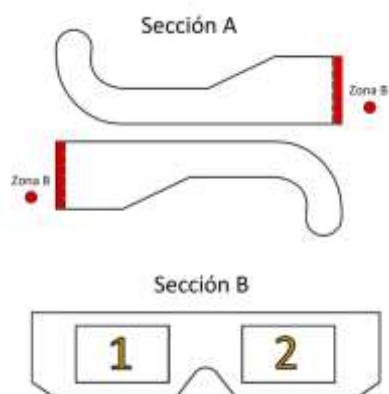


Ilustración 49. Gafas anaglifa. Fuente: Miguel Banegas

#### 4.4.1.8 Ilustraciones en orden cronológico

**Descripción tema 1:** La palabra Gualaceo es una castellanización de los nombres “Gualaxio o Hualaxio”. Se presume, según las crónicas más serias, que éste fue el primigenio del nombre del río, pero luego lo fue de toda una región.

Algunos han traducido al vocablo Gualaceo, buscando sus raíces “Hual” y “Axiiu”, como “agua dormida”. El primer cronista vitalicio de Cuenca Víctor Albornoz, por su parte, traduce el vocablo como “Río dormido” y, seguramente, la definición señala una de las características de este río silencioso y caudaloso. También la otra traducción señala como “Agua grande”, lo cual se puede ampliar al río si se ha de considerar que es tan dilatado y amplio como espacioso y largo como su curso y cauce.

El Padre Julio María Matovelle , eminentemente intelectual de la morlaquía, refiere que existió en esta zona una tribu llamada los Guayacelas, de donde provendría el nombre del pueblo.

Max Uhle, por su parte, traduce a los vocablos “hual”, como agua, ya es de la misma raíz de otros nombres de ríos como Guayas, Guayllabamba, Gualaquiza, etc. De todas maneras, las acepciones vinculan el término Gualaceo con un río, el

cual es el símbolo arquetipo de la urbe, elemento sustancial del valle en donde se asienta este hermoso pueblo.



Ilustración 50. Ilustración 1

**Descripción tema 2:** Esta es la leyenda que más define al cantón, debido a que el origen del nombre de Gualaceo proviene de las tradiciones y la adaptación de las leyendas Cañaris, la cual cuenta que luego de un gran diluvio de cuarenta días y cuarenta noches, solo lograron salvarse dos hermanos, Ellos subieron a lo más alto de las faldas de un monte llamado Guacayñan, que quiere decir "Camino de llanto".

El mayor de los hermanos, llamado Antaorrupangui y el menor Cusicayo, cuando las aguas se retiraron salieron en busca de alimentos sin poder encontrarlos, volvieron a sus chozas las que ellos mismo habían construido donde encontraron maíz y una sabrosa chicha. Se quedaron asombrados y querían saber quién les ayudaba por lo que elaboraron un plan espiorio, lo llevaron en marcha y de pronto aparecieron dos hermosas Cañaris, con apariencia de guacamayas. De los dos hermanos el mayor murió ahogado y el menor sobrevivió, este tomó a una Guacamaya como su esposa, pero no tuvo descendencia, por lo que tomó a la otra como manceba y tuvo varios hijos, su primera esposa imploró ayuda a su madre Kahan, la serpiente madre del humano linaje, quien la cura de su

esterilidad y engendra a su primer hijo, al cual le puso el nombre de Gualaco o Gualaca, "GUAL" que en chibcha significa Guacamaya y "ACÁ" que en chibcha quiere decir "CHACRA O MAIZAL".



Ilustración 51. Ilustración 5

**Descripción tema 3:** Debido a que Gualaceo era conocido por el oro y la plata de las orillas del río Santa Bárbara, el sitio resulto atractivo para los primeros españoles que visitaron estas tierras. Quizás esta fue una de las principales razones por la que la zona fue poblada. A este hecho se debe adicionar que el clima primaveral de la región y la especial naturaleza que la circunda eran dos características primordiales por las cuales el visitante se extasiaba con intenciones de quedarse.

Se conoce con exactitud que Sebastián de Benalcázar, fue el fundador de Quito, junto con otros españoles, llegan en abril de 1534 a la zona de Gualaceo, al río Santa Bárbara. Entonces, El Capitán Rodrigo Nuñez de Bonilla, nombrado como encomendado de los cañaris llega a estas tierras el 18 de mayo del 1540 y visitó este asiento minero, al que siguen luego Alonso de Bastidas y Hernando de Benavente.

Justamente en 1545, un minero llamado Alonso de Bastidas dejó Gualaceo para apoyar al Virrey Blasco Nuñez de Vela con bastimentos, caballos, negros e indios, quienes integraron las filas de su ejército para luchar en las guerras civiles que promovieron los encomenderos de la América española al revelarse en contra de las nuevas leyes del rey Carlos V de España.



Ilustración 52. Ilustración 2

**Descripción tema 4:** La Macana o Chale es una de las principales prendas de vestir realizadas en Gualaceo, muy difundidas a nivel mundial, por la calidad y colorido de sus diseños. Lo que más llama la atención es la técnica del Ikat y los instrumentos que se utilizan para la elaboración de estos paños, que se han conservado por cientos de años; aunque son muy pocos artesanos los que elaboran los telares en la actualidad.

Las herramientas que se utilizan son muy sencillas y generalmente fabricadas por los mismos artesanos, generalmente de maderas duras; las comúnmente empleadas son: nogal, arrayán, limón, chonta.

El artesano tarda en confeccionar el paño por lo menos dos semanas, es un duro trabajo ya que la postura que exige el telar de cintura no resulta muy cómoda. La elaboración del paño consiste en la utilización de hilos de algodón, lana y seda, estos son amarrados en un penco de cabuya. Los diferentes diseños de flores, animales se forman del contraste entre las zonas del hilo que conservan su color original por estar “amarradas” con cabuya, y las que no están, toman el color del tinte empleado.



Ilustración 53. Ilustración 6

**Descripción tema 5:** La batalla de Moros y cristianos es una de las celebraciones más brillantes dentro del amplio y rico compendio de celebraciones festivas de gran arraigo y tradición del cantón Gualaceo. Esta fiesta tiene origen Español, pero por ser el Apóstol Santiago Patrono de la ciudad se la recuerda con mayor interés.

Su base es profundamente religiosa, que se ha ido enriqueciendo a la vez con un claro componente lúdico, existente en cualquier festividad. Sin embargo, es su componente teatral y representativo de la Historia lo que la hace única en su género. La invasión y dominación musulmana en la Península Ibérica durante varios centenares de años dejó una gran huella en la sociedad medieval, que no terminó con el final de la Reconquista de los reinos cristianos a finales del siglo XV. Con el paso de los siglos, las poblaciones que celebraban Moros y cristianos fueron enriqueciendo y moldeando esta representación histórica adaptándola a hechos históricos locales o a otros hechos producidos a lo largo de los siglos pasados de especial relevancia social.



Ilustración 54. Ilustración 3

## Descripción tema 6:

Esta es una de las celebraciones más grandes del cantón y ha perdurado durante años; se celebra en honor del apóstol Santiago, el Mayor, patrono de Gualaceo. La fiesta se inicia la víspera del 25 de julio de cada año, por la tarde, con el arribo de los grupos de contradanza, viejos, danzantes y pendoneros.

Inician la procesión los viejos, personajes que abren paso a los bailarines de la contradanza, los mismos que danzan en un ir y venir frenéticos, dando saltos y haciendo girar las sombrillas.

A continuación, siguen los pendoneros, en un número de 150, quienes llevan el pendón en una mano y en la otra una vela encendida.

Una vez llegados al atrio del templo, los viejos y contradanzas forman una calle de honor dejando pasar a los pendoneros, quienes ingresan a la iglesia. Cuando termina la procesión, en la calle frente al templo, los viejos y contradanzas ejecutan el baile y la contradanza respectivamente.

Las celebraciones se realizan durante todo el mes de Julio, con diferentes priostes en diversos sectores y barrios de la ciudad.



Ilustración 55. Ilustración 4



**Descripción tema 7:** Santiago de Gualaceo, urbe que guarda importantes rasgos particulares por los que es poseedora de una marcada identidad cultural, hecho que ha sido reconocido por el Gobierno ecuatoriano al haberla declarado como “Patrimonio Cultural del Ecuador” el 30 de diciembre del 2002.

La declaratoria antedicha es de fundamental importancia para los ciudadanos que habitan en esta región geográfica ecuatoriana, pues es menester que día a día se desarrolle la conciencia de que Gualaceo es un sitio en el que su belleza natural y sus representativos valores culturales que se exhiben, han forjado obras que los hacen distinguido frente a otros pueblos, siendo imperativo que las mismas se conserven para el bienestar de todos los habitantes del cantón, del país y del mundo.

Para la declaratoria del Centro Histórico como Patrimonio Cultural, se ha considerado que la urbe consolida un espacio en el que se muestran importantes edificaciones unificadas con una naturaleza de excepcional valor y un grupo humano, propietario de vigorosas tradiciones culturales que otorgan una fuerte identidad a la comunidad en su conjunto.

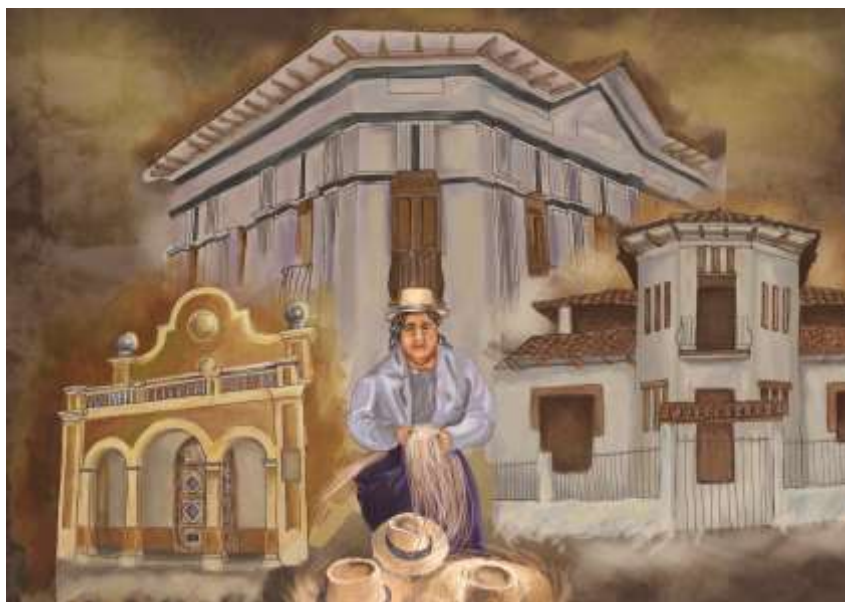


Ilustración 56. Ilustración 7

#### 4.4.1.9 Formato del folleto

El tamaño del folleto se estableció en una medida de 29cm. de ancho por 20cm. de alto, es decir un formato aproximado A4, este es totalmente manejable por su fácil adaptación a las manos de un adolescente.

#### 4.4.1.10 Grilla constructiva

Se definen las retículas que serán las guías a respetar dentro del formato A5, generando una composición debidamente diagramada con el propósito de lograr un elemento donde prime la jerarquía de los elementos ya sean estos imágenes, textos o complementarios aprovechando al máximo todo el formato disponible.

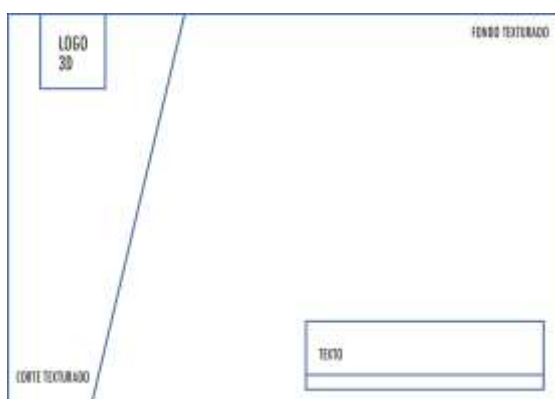


Ilustración 57. Grilla portada. Fuente: Propia

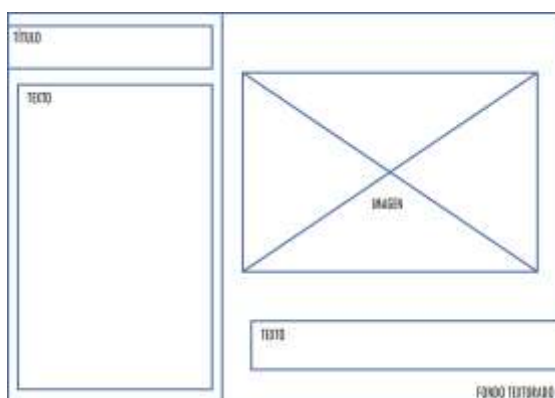


Ilustración 58. Grilla paginas internas. Fuente: Propia

#### 4.4.2 Criterios estéticos

Se establecieron factores indispensables para que el folleto gráfico sea atractivo estéticamente; el juego de colores, el uso de tipografías adecuadas según su propósito y el público objetivo, determinan el nivel de atracción que genera el producto visual.

##### 4.4.2.1 Cromática

Para la aplicación de color ya sea en las ilustraciones cuanto en el diseño del folleto, se tomó aspectos importantes como la luminosidad, tonos y saturación de cada color, a más de los valores connotativos y denotativos que cada gama cromática guarda. Logrando así imágenes combinadas donde prevalecen tanto colores cálidos como lo son; el amarillo, rojo y el naranja, tanto como los colores fríos en este caso; azul, verde y violeta. Los contrastes entre colores también fueron trabajados para que cada elemento sobresalga, formando parte de una composición adecuada.



Ilustración 59. Tonos de colores. Fuente: propia

#### 4.4.2.2 Uso de tipografía

Tipografía principal: fuente "Shruti", un tipo de tipografía con características San Serif o Palo seco empleada en los bloques cortos de texto.

Garantiza una fácil legibilidad de las letras gracias a su diseño de líneas simples, ideal en cuerpos de texto cortos, sobresale por ser una fuente con un tracking regular.

## Shruti

---

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

La fuente "TwCe MTCondensed", se establece como parte complementaria, empleándola en títulos y subtítulos de muy corta extensión, es de tipo Sans Serif o Palo Seco y de muy fácil legibilidad. El uso de esta fuente condensada se basa en contrastar con la tipografía principal, ya que es más estilizada y lineal.

## Tw Cen MT Condensed

A B C D F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
a b c d f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

#### 4.4.2.3 Portada

La portada del folleto describe claramente cual su contenido, diseñada con el propósito de captar la atención e incentivar al público adolescente al atreverse a conocer “Los sucesos históricos más sobresalientes de su cantón”. Aquí el texto Gualaceo contrasta con el fondo texturado de colores ocres que connotan antigüedad creando así una composición original y atractiva.

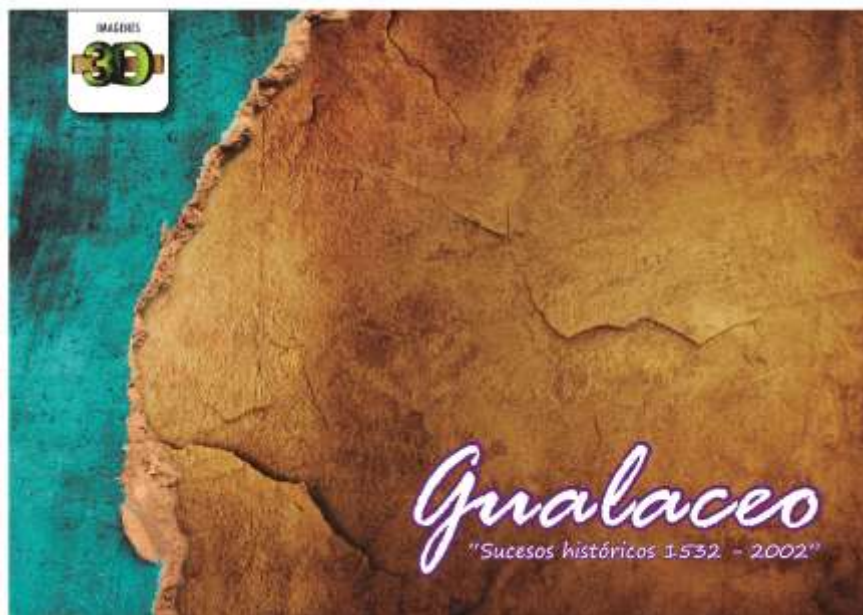


Ilustración 60. Portada folleto. Fuente: Propia

#### 4.4.2.4 Páginas internas

Las páginas fueron trabajadas con un estilo personal donde se aplicó el diseño especialmente en la diagramación de cada uno de los elementos, con el propósito de aprovechar al máximo el formato, que está trabajado de la siguiente manera:

Una textura de pergamino como base con un valor connotativo de antigüedad y paso en el tiempo, donde como primer plano se encuentra la ilustración que describe gráficamente los sucesos de la narración. En la parte inferior se refuerza textualmente la leyenda facilitando de alguna manera la interpretación del

mensaje, y como aporte de ubicación se establece en la parte superior derecha el número de la escena.



Ilustración 61. Páginas internas. Fuente: Propia

### 4.4.3 Criterios funcionales

La funcionalidad de este folleto está ligada a los aspectos que facilitarán que este sea totalmente adecuado para el público objetivo, basándose en la ergonomía, economía y versatilidad del uso de los elementos que generan el producto final.

#### 4.4.3.1 Despiece de prototipo

Aquí desglosamos el contenido que tiene el producto terminado, cada página describe un suceso histórico con su texto explicativo. Este despiece muestra cada una de las láminas que conforman el folleto.

Lámina 1:

Portada-Tiro

Portada-Retiro

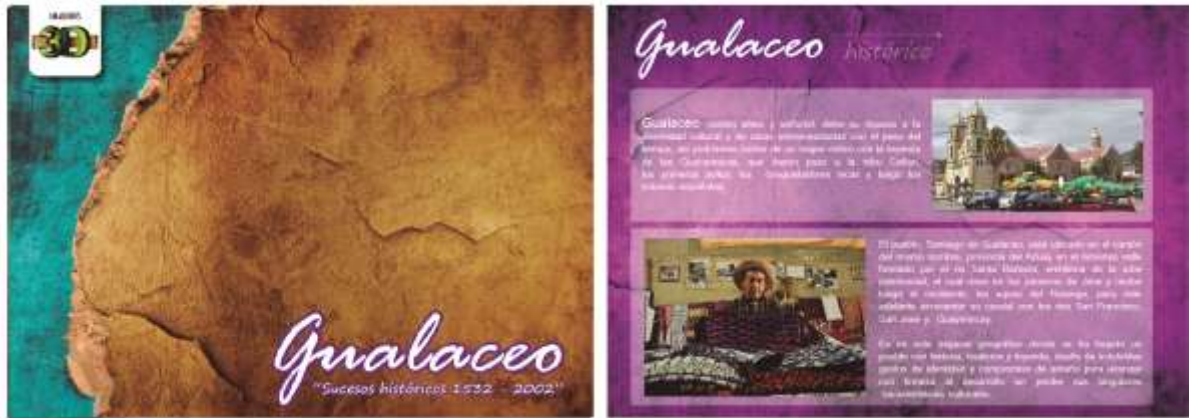


Ilustración 62. Lámina 1

Lámina 2:

Tiro

Retiro



Ilustración 63. Lámina 2





## Lámina 5:

Tiro

Retiro



Ilustración 66. Lámina 5

## Lámina 6:

Tiro

Retiro



Ilustración 67. Lámina 6

## Lámina 7:

Tiro

Retiro



Ilustración 68. Lámina 7

## Lámina 8:

Tiro

Retiro



Ilustración 69. Lámina 8

**Lámina 9:**

Tiro

Retiro



Ilustración 70. Lámina 9

**Lámina 10:**

Contraportada - Tiro

Contraportada - Retiro

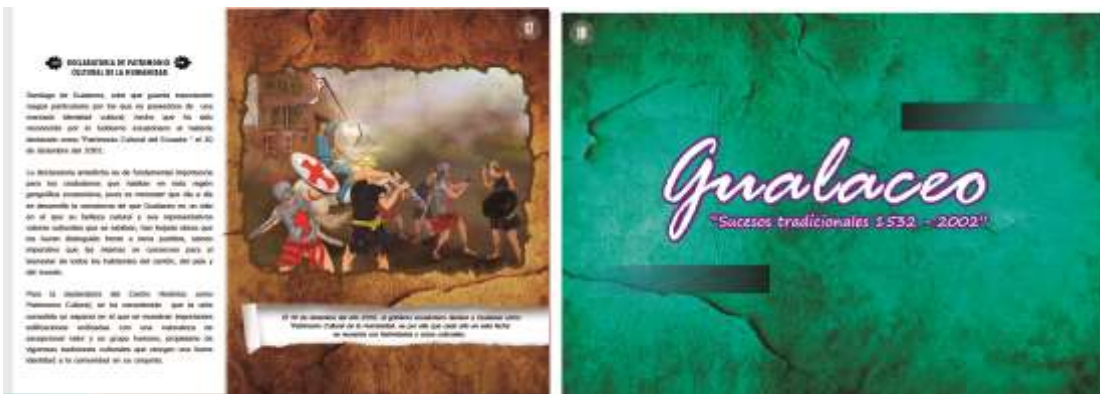


Ilustración 71. Lámina 10

**Lámina 11:**

Contraportada - Tiro

Contraportada - Retiro



Ilustración 72. Lámina 11

**4.4.3.2 libro guía para maestro**

El libro de apoyo para el maestro sirve como parte complementaria al libro ilustrado del alumno, en este el maestro seguirá los lineamientos establecidos para cada actividad, para conjuntamente con los alumnos visualizar, dar lectura y entender de una mejor manera el mensaje que transmite cada ilustración.

Tiro

Retiro



Ilustración 73. Libro guía

### 4.4.3.3 Imposición

Definiendo como referencia una de las placas de aluminio monocromáticas de la impresión offset con una dimensión de 525mm. Por 650mm., se estableció la ubicación de cada lámina del folleto cubriendo una superficie equivalente al tamaño A2 de papel logrando cubrir el mayor espacio posible, garantizando que los costos de producción no se eleven y que no exista desperdicio de material.

Se define también guías de corte, como referencia para el guillotinado posterior al proceso de impresión, ubicado a 3mm. del borde.

Las mirillas y guías de color proveerán información al momento que se efectúe la impresión logrando que cada color coincida en el lugar preciso del papel.

Placa 1 tiro.

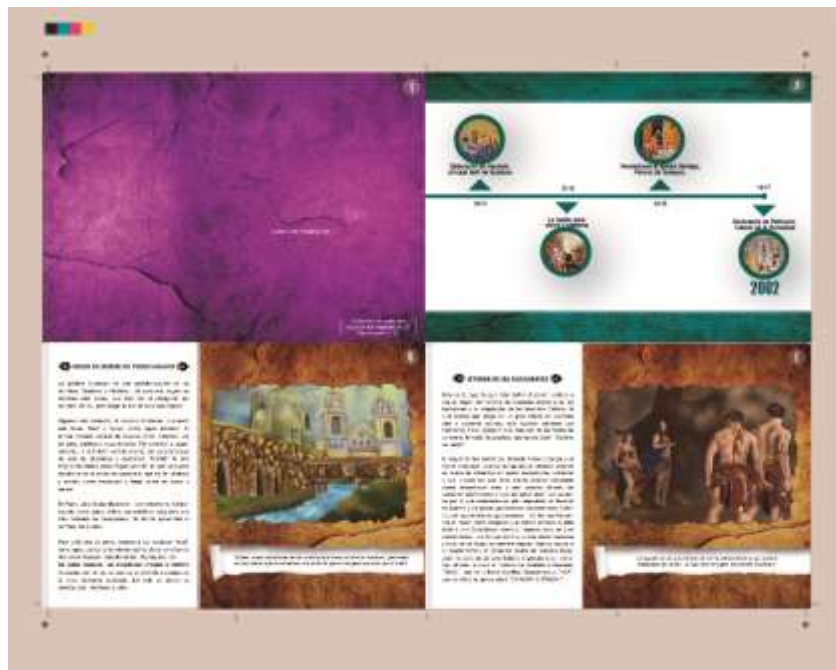


Ilustración 74. Placa 1 tiro

Placa 1 retiro.



Ilustración 75. Placa 1 retiro

Placa 2 tiro.



Ilustración 76. Placa 2 tiro

Placa 2 retiro.

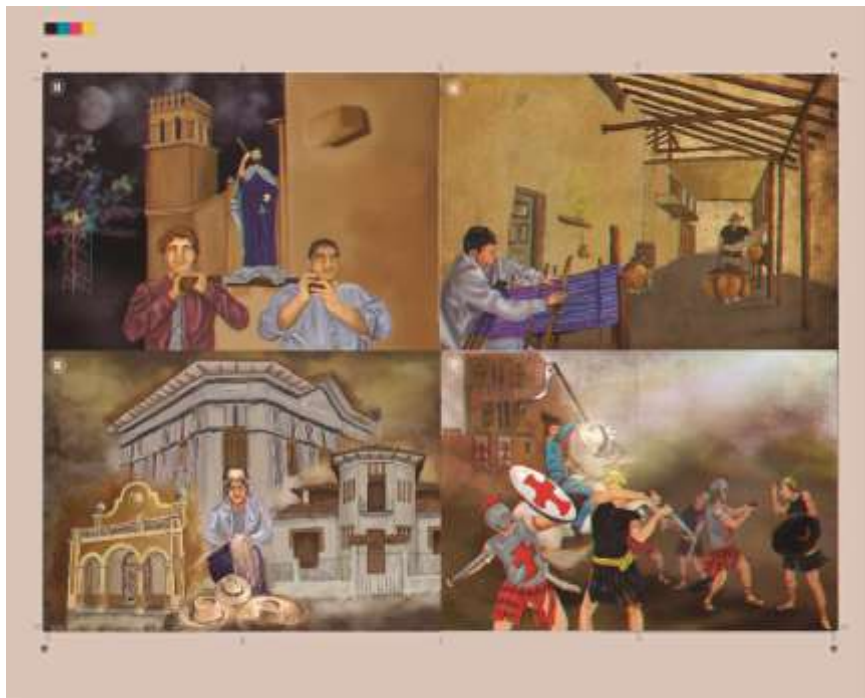


Ilustración 77. Placa 2 retiro

#### 4.4.3.4 Calidad de terminado

Folleto impreso mediante cuatricromía offset sobre papel couché de 300gr. Las páginas internas full color tiro y retiro, la portada y contraportada impresas en cartulina plegable 12, posterior laminado mate para lograr mayor resistencia en el papel y garantizar un terminado impermeable. El bloque de páginas internas adherido a la portada mediante encolado.

Los lentes 3d elaborados en cartulina plegable, laminado mate y los filtros para los ojos elaborados de acetato rojo y azul.

#### **4.4.3.5 Tiraje y costo de producción**

Mediante un proceso de impresión offset se generará un tiraje de 5.000 ejemplares full color incluido las gafas anáglifas de cartón, los mismos que ascenderán a un costo de 3.000 dólares.

El proceso de ilustración y diseño está valorado en 650 dólares, sumado un total de 3.650 dólares necesarios para la producción del folleto gráfico.

#### **4.5 Validación de la propuesta**

La validación de la propuesta gráfica realizada, recoge información directamente de los estudiantes de 8vo. a 10mo. año de educación básica, mismos que avalan si la realización del producto es factible de acuerdo a su funcionalidad y creatividad entre otros factores.



DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Karen Adriana Molina Arichabala  
 Cédula de Identidad: 010176988-9  
 Nombre de establecimiento educativo: Mercedes Vázquez Correa  
 Curso: 10mo. 'A'

PROCESO DE VALIDACIÓN DEL PROYECTO

N°	INDICADOR	VALORACIÓN			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
1	Originalidad del Proyecto	✓			
2	Viabilidad		✓		
3	Creatividad		✓		
4	Estética		✓		
5	Funcionalidad	✓			
6	Coherencia con los valores de la institución			✓	

Observaciones: Es una alternativa nueva e interesante y trata de temas de importancia como son los sucesos de nuestro cantón.

Karen Molina A.  
 FIRMA DEL VALIDADOR(a)

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Rodas Marca Emily Valeria  
 Cédula de Identidad: 010948571-2  
 Nombre de establecimiento educativo: U.E. Santo Domingo de Guzmán  
 Curso: 9 "B"

PROCESO DE VALIDACIÓN DEL PROYECTO

Nº	INDICADOR	VALORACIÓN			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
1	Originalidad del Proyecto		✓		
2	Viabilidad			✓	
3	Creatividad	✓			
4	Estética		✓		
5	Funcionalidad			✓	
6	Coherencia con los valores de la institución		✓		

Observaciones:

El libro me parece interesante ya que tiene imágenes en 3D y descripciones claras con textos.



FIRMA DEL VALIDADOR(a)

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos y Nombres: Oscar Danilo Vera Ullod  
 Cédula de Identidad: 010201540-7  
 Nombre de establecimiento educativo: U. E. Ciudad de Gualaceo  
 Curso: 8vo. C

PROCESO DE VALIDACIÓN DEL PROYECTO

Nº	INDICADOR	VALORACIÓN			
		EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR
1	Originalidad del Proyecto	X			
2	Viabilidad		X		
3	Creatividad	X			
4	Estética	X			
5	Funcionalidad		X		
6	Coherencia con los valores de la institución		X		

Observaciones: Me parece bueno que se tomen en cuenta temas de nuestro sector, ya que los libros que nos dan no tienen estos contenidos referentes a Gualaceo.

Oscar Vera U.

FIRMA DEL VALIDADOR(a)

## 5. CONCLUSIONES

Como conclusiones podemos establecer que el material gráfico trabajado bajo ilustraciones es una herramienta que puede ganar espacio en nuestro medio, especialmente donde se imparten temas relacionados con las tradiciones y cultura de un pueblo, siendo una herramienta que facilita la interpretación del mensaje en los lectores. Las ventajas que brinda la ilustración deberían aprovecharse al máximo adoptándola como herramienta auxiliar en la enseñanza. Las técnicas digitales que en la actualidad se usan para los procesos de ilustración aportan una libertad extraordinaria a artistas y diseñadores agilitando el tiempo de producción, proveen más opciones para realizar modificaciones y experimentos, y por supuesto, permiten ejercer un mayor control sobre la preparación para impresión y presentación final.

## **6. RECOMENDACIONES**

Es recomendable la implementación de material gráfico como ayuda en los procesos de comunicación en las aulas ya que garantizan un mayor nivel de interpretación del mensaje transmitido.

En lo referente al tema en que se trabajó sería de gran importancia, trabajar con un mayor número de ejemplares generando una colección, que guarde las mismas características estéticas y funcionales llegando a tener un archivo gráfico más extenso.

## GLOSARIO

**Anáglifo:** Fotografía estereoscópica con una prueba impresa en rojo y otra en verde para ser vista en relieve con ayuda de lentes especiales.

**Arquetipo:** Patrón ejemplar del cual otros objetos, ideas o conceptos se derivan.

**Ikat:** Es una técnica de teñido utilizada para realizar patrones sobre textiles, la misma emplea un proceso de técnica de teñido por reserva similar al tie-dye bien en las fibras de la urdimbre o del contra hilo.

**Leyenda:** Es una narración tradicional que incluye elementos ficticios, a menudo sobrenaturales, y se transmite de generación en generación. Se ubica en un tiempo y lugar que resultan familiares a los miembros de una comunidad.

**Macana:** Especie de chal, casi siempre de algodón, que usan las mujeres mestizas para abrigarse.

**Offset:** Técnica de impresión indirecta que tiene como base la litografía.

**Semiótica:** Teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

**Vectorial:** Representación geométrica de una magnitud (velocidad, aceleración, fuerza) que necesita orientación espacial, punto de aplicación, dirección y sentido para quedar definida

## BIBLIOGRAFÍA

UNAP, Orellana Diego. PATRIMONIO CULTURAL DE GUALACEO, edición 2011. Gualaceo Cap. Historia, Pag. 22

CASTILLO, Juan . *Ilustración digital* (en línea) (Madrid, España) 2011 (ref. 26 de agosto 2012) Disponible en web:  
<http://www.juanluiscastillo.com/espanol/ilustraciondigital/ilustraciondigital.htm>

Parramón Ediciones. DIBUJO Y PINTURA, 9na. Edición, España 2004

Definicion.de. *imagen vectorial* (en línea) (ref. 27 de agosto 2012) Disponible en web: <http://definicion.de/imagen-vectorial>.

Definicion.de. *semiótica* (en línea) (ref. 25 de agosto 2012) Disponible en web: <http://definicion.de/semiotica>.

Diseño Gráfico. *Ilustración digital* (en línea) (ref. 26 – agosto- 2012) Disponible en web: [http://www.vectoralia.com/manual/html/ilustracion\\_digital.html](http://www.vectoralia.com/manual/html/ilustracion_digital.html)

Color. *definición de los colores* (ref. 22 de agosto 2012) Disponible en web <http://www.significado-colores.com/2009/03/significado-color-azul.html>

# **ANEXOS**





UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## AUTORIZACIÓN DE EMPASTADO

Quito enero 07, 2014  
OFI-060-AE-UP-14

Señor  
**MIGUEL OSWALDO BANEGAS RUIZ**  
**ESTUDIANTE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**  
**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

Presente.-

De mi consideración:

Una vez revisadas las modificaciones de los informes emitidos, autorizamos al estudiante MIGUEL OSWALDO BANEGAS RUIZ, alumno de la CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO, proceda con la impresión y presentación del empastado para el tema de tesis DISEÑO E ILUSTRACIÓN DE UN PRODUCTO EDITORIAL IMPRESO EMPLEANDO IMÁGENES ANÁGLIFAS (3D) SOBRE LOS SUCESOS HISTÓRICOS MÁS SOBRESALIENTES DEL CANTÓN GUALACEO, RESCATANDO LA IDENTIDAD CULTURAL DE SU PUEBLO, para que siga con el proceso de graduación y defensa respectiva.

Cordialmente,

**Mg. Darío Arboleda**

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

*CC. Secretaría Académica*