



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“ANÁLISIS DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS ILUSTRACIONES  
PRODUCIDAS EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA EN EL PERÍODO 1980 -  
2008”**

**TESIS DE GRADO**

**Previo a la obtención del título de:**

**LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

**Presentado por:**

**HECTOR OSWALDO AGUILAR CAJAS**

**RIOBAMBA-ECUADOR**

**2010**

## **AGRADECIMIENTO**

Mi agradecimiento muy especial a mis padres quienes me apoyaron todo este tiempo y supieron creer en mi, a mis profesores por compartir sus conocimientos conmigo, a la Dis. Mónica Sandoval quien me ayudó a desarrollar mi tesis y pudo guiarme con sus conocimientos, a mis compañeros con quienes compartimos muchas anécdotas y experiencias.

Y un mayor agradecimiento a mi esposa quien ha sido mi apoyo y mi pilar principal en los días difíciles, a ti gracias.

## **DEDICATORIA**

Dedico a mi esposa, a mis padres y Dios, quienes estuvieron junto a mi logrando la culminación de mis estudios y permitiéndome convertirme en un profesional.

**NOMBRE**

**FIRMA**

**FECHA**

Dr. Romeo Rodríguez

.....

.....

DECANO DE LA FACULTAD DE  
INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

Ing. Milton Espinoza

.....

.....

DIRECTOR DE LA ESCUELA  
DE DISEÑO GRÁFICO

Dis. Mónica Sandoval

.....

.....

DIRECTOR DE TESIS

Lcda. Pepita Alarcón

.....

.....

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

TEC. Carlos Rodríguez Carpio .....

.....

DIRECTOR DEL CENTRO DE  
DOCUMENTACIÓN



## **AUTORÍA**

“Yo Héctor Oswaldo Aguilar Cajas, soy el responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

---

Héctor Oswaldo Aguilar Cajas

## INDICE GENERAL

PORTADA

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

CALIFICACIÓN

AUTORÍA

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

HIPÓTESIS

### **CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

1.1.	Antecedentes de las ilustraciones producidas antes de 1980 en la ciudad de Riobamba	23
1.2.	La Ilustración	24
1.2.1.	Historia de la Ilustración	24
1.2.1.1.	La Prehistoria	24
1.2.1.2.	Mesopotamia	26
1.2.1.3.	En Egipto	26
1.2.1.4.	En China	27
1.2.1.5.	En el valle del Indo	27
1.2.1.6.	En el caso de Europa	28
1.2.1.7.	En América	28
1.2.1.8.	Edad Media	29

1.2.1.9.	Edad Moderna	32
1.2.1.10.	Siglo XX	32
1.2.2.	Concepto de Ilustración	33
1.2.3.	Tipos de ilustración	34
1.2.3.1.	Ilustración histórica	34
1.2.3.2.	Ilustración de portada	34
1.2.3.3.	Ilustración comercial	35
1.2.3.4.	Ilustración de periódicos	35
1.2.3.5.	Ilustraciones técnicas	35
1.2.3.6.	Ilustración científica.	35
1.2.3.7.	Cómics	36
1.2.4.	Técnicas de ilustración	36
1.2.4.1.	Técnicas Secas	36
1.2.4.2.	Técnicas Húmedas	39
1.2.4.3.	Técnicas Mixtas	44
1.2.5.	Tendencias	45
1.2.5.1.	Renacimiento	45
1.2.5.2.	Barroco	45
1.2.5.3.	El rococó	46
1.2.5.4.	Neoclasicismo	46
1.2.5.5.	Realismo	46
1.2.5.6.	Impresionismo	46
1.2.5.7.	Expresionismo	47
1.2.5.8.	Fauvismo	47

1.2.5.9. Cubismo	47
1.2.5.10. Futurismo	48
1.2.5.11. Surrealismo	48
1.2.5.12. Abstracción	48
<b>1.3. Semiótica</b>	<b>48</b>
1.3.1. Generalidades de la semiótica	48
1.3.2. Los signos	50
1.3.3. Clasificación de los signos	52
1.3.3.1. Indicativos	52
1.3.3.2. Simbólicos	52
1.3.3.3. Icónicos	54
<b>1.4. Leyes compositivas</b>	<b>55</b>
1.4.1. Las simetrías axial o radial.	55
1.4.2. La ley de la balanza.	55
1.4.3. La ley de composición de masas.	55
1.4.4. La uniformidad de masas.	55
1.4.5. La sección Áurea	56
<b>1.5. Elementos Compositivos</b>	<b>55</b>
1.5.1. Línea	56
1.5.2. Forma	57
1.5.2.1. La forma como punto	58
1.5.2.2. La forma como línea	58
1.5.2.3. La forma como plano	60
1.5.3. Tamaño	62

1.5.4. Espacio	62
1.5.4.1.    Espacio positivo y negativo	62
1.5.4.2.    Espacio liso e ilusorio	63
1.5.4.3.    Espacio fluctuante y conflictivo	68
1.5.5. Color	69
1.5.5.1.    Atributos del color	69
1.5.5.2.    La expresividad del color	70
1.5.6. Textura	73
1.5.6.1.    Textura visual	74
1.5.6.2.    Textura táctil	76
<b>1.6.    Principios de Diseño</b>	<b>78</b>
1.6.1. Balance	78
1.6.2. Contraste	78
1.6.3. Contraste, regularidad y anomalía	79
1.6.4. Contraste de elementos visuales y de relación	80
1.6.5. La estructura de contraste	83
1.6.6. Énfasis	86
1.6.7. Proporción	87
1.6.8. Gradación	87
1.6.8.1. Gradación de módulos	88
1.6.8.2. Gradación en el plano	88
1.6.8.3. Gradación espacial	89
1.6.8.4. Gradación en la figura	90
1.6.8.5. El camino de la gradación	91

1.6.8.6. La velocidad de gradación	93
------------------------------------	----

## **Capítulo II: INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA**

2.1. Análisis de las ilustraciones de 1980 – 1988	95
2.2. Interpretación de resultados período 1980 – 1988	125
2.3. Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 1980 – 1988	135
2.4. Análisis de las ilustraciones de 1989 – 1997	137
2.5.- Interpretación de resultados período 1989 – 1997	157
2.6.- Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 1989 – 1997	166
2.7. Análisis de las ilustraciones de 1998 – 2003	169
2.8.- Interpretación de resultados período 1998 – 2003	186
2.9.- Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 1998 – 2003	195
2.10. Análisis de las ilustraciones de 2004 – 2008	197
2.11.- Interpretación de resultados período 2004 – 2008	213
2.12.- Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 2004 – 2008	223

## **CAPÍTULO III: DESARROLLO DEL LIBRO ELECTRÓNICO**

3.1. Diagramación de la interfaz del libro electrónico	225
3.2. Diseño del libro electrónico	226

CONCLUSIONES

RECOMEDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

GLOSARIO

BIBLIOGRAFÍA

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

### **Gráfico I**

<i>Gráfico 1:</i> Dibujo que representa a un Homo sapiens cazador.	26
<i>Gráfico 2:</i> El Libro de los Kells es un manuscrito celta del s. IX.	30
<i>Gráfico 3:</i> El caballero, la muerte y el diablo y la melancolía	31
<i>Gráfico 4:</i> (Rhinocervs) 1505 Londres Museo Británico	32
<i>Gráfico 5:</i> Ilustración de Geoffrey S Garnier	33
<i>Gráfico 6:</i> Aplicación de la Técnica de Carboncillo	37
<i>Gráfico 7:</i> Aplicación de la Técnica del Lápiz	37
<i>Gráfico 8:</i> Aplicación de la Técnica de Pasteles	38
<i>Gráfico 9:</i> Aplicación de la Técnica de Sanguina y Cretas	39
<i>Gráfico 10:</i> Aplicación de la Técnica de Plumilla	40
<i>Gráfico 11:</i> Aplicación de la Técnica de Acuarela	41
<i>Gráfico 12:</i> Aplicación de la Técnica de Témpera	42
<i>Gráfico 13:</i> Aplicación de la Técnica de Óleo	42
<i>Gráfico 14:</i> Aplicación de la Técnica del Temple	43
<i>Gráfico 15:</i> Aplicación de la Técnica de Acrílico	44
<i>Gráfico 16:</i> Aplicación de la Técnica de Mixta	44
<i>Gráfico 17:</i> Ejemplificación de textura decorativa	74
<i>Gráfico 18:</i> Ejemplificación de textura espontánea	75
<i>Gráfico 19:</i> Ejemplificación de textura mecánica	75

### **Gráfico II**

<i>Gráfico 20:</i> Ilustración Botica Holger Glaesel y Análisis	96
---	----



<i>Gráfico 21: Ilustración infantil y Análisis</i>	98
<i>Gráfico 22: Ilustración INDIA y Análisis</i>	100
<i>Gráfico 23: Ilustración Empresa de Ferrocarril y Análisis</i>	102
<i>Gráfico 24: Ilustración Bayer y Análisis</i>	104
<i>Gráfico 25: Ilustración Ferrocarril del Ecuador y Análisis</i>	107
<i>Gráfico 26: Ilustración Bayer y Análisis</i>	109
<i>Gráfico 27: Ilustración Pepsi Cola y Análisis</i>	111
<i>Gráfico 28: Ilustración Ferrocarriles del Ecuador y Análisis</i>	113
<i>Gráfico 29: Ilustración Chimborazo Lugar Natal y Análisis</i>	115
<i>Gráfico 30: Ilustración Ferrocarril de Ecuador y Análisis</i>	117
<i>Gráfico 31: Ilustración Ferrocarril del Ecuador y Análisis</i>	120
<i>Gráfico 32: Ilustración Leche de Magnesia y Análisis</i>	122
<i>Gráfico 33: Ilustración Pedagógica Freire y Análisis</i>	137
<i>Gráfico 34: Ilustración Pablito Escribe y Análisis</i>	139
<i>Gráfico 35: Ilustración Cool Kids 5 y Análisis</i>	141
<i>Gráfico 36: Ilustración Pedagógica Freire y Análisis</i>	143
<i>Gráfico 37: Ilustración Imaginarte y Análisis</i>	146
<i>Gráfico 38: Ilustración Mi querida Matemática 2 y Análisis</i>	148
<i>Gráfico 39: Ilustración La Prensa y Análisis</i>	150
<i>Gráfico 40: Ilustración Planeta Azul y Análisis</i>	152
<i>Gráfico 41: Ilustración Mickos y Análisis</i>	154
<i>Gráfico 42: Ilustración Benedicto Cuerpo de Bomberos y Análisis</i>	169
<i>Gráfico 43: Ilustración La Prensa y Análisis</i>	171
<i>Gráfico 44: Ilustración La Prensa y Análisis</i>	173

<i>Gráfico 45: Ilustración Revista Dominical Hablemos y Análisis</i>	175
<i>Gráfico 46: Ilustración INFA y Análisis</i>	177
<i>Gráfico 47: Ilustración La Prensa y Análisis</i>	179
<i>Gráfico 48: Ilustración Caricatura La Prensa y Análisis</i>	181
<i>Gráfico 49: Ilustración Happy Pollo y Análisis</i>	184
<i>Gráfico 50: Ilustración Cafetería La Abuela Rosa y Análisis</i>	197
<i>Gráfico 51: Ilustración Pedagógica Freire y Análisis</i>	199
<i>Gráfico 52: Ilustración Municipio de Riobamba y Análisis</i>	201
<i>Gráfico 53: Ilustración Center Drive y Análisis</i>	204
<i>Gráfico 54: Ilustración Chimborazo La Provincia de Pablito y Análisis</i>	206
<i>Gráfico 55: Ilustración Prefectura de Chimborazo y Análisis</i>	208
<i>Gráfico 56: Ilustración Papios y Análisis</i>	210

## ÍNDICE DE TABLAS

### Capítulo II

<i>Tabla 1:</i> Datos informativos – Botica Holger Glaesel	95
<i>Tabla 2:</i> Datos informativos – Ilustración infantil	98
<i>Tabla 3:</i> Datos informativos – INDIA	100
<i>Tabla 4:</i> Datos informativos – Empresa de Ferrocarril	102
<i>Tabla 5:</i> Datos informativos – Bayer	104
<i>Tabla 6:</i> Datos informativos – Ferrocarril del Ecuador	106
<i>Tabla 7:</i> Datos informativos – Bayer	109
<i>Tabla 8:</i> Datos informativos – Pepsi Cola	111
<i>Tabla 9:</i> Datos informativos – Ferrocarriles del Ecuador	113
<i>Tabla 10:</i> Datos informativos – Chimborazo Lugar Natal	115
<i>Tabla 11:</i> Datos informativos – Ferrocarril de Ecuador	117
<i>Tabla 12:</i> Datos informativos – Ferrocarril del Ecuador	119
<i>Tabla 13:</i> Datos informativos – Leche de Magnesia	122
<i>Tabla 14:</i> Datos informativos – Pedagógica Freire	137
<i>Tabla 15:</i> Datos informativos – Pablito Escribe	139
<i>Tabla 16:</i> Datos informativos – Cool Kids 5	141
<i>Tabla 17:</i> Datos informativos – Pedagógica Freire	143
<i>Tabla 18:</i> Datos informativos – Imaginarte	145
<i>Tabla 19:</i> Datos informativos – Mi querida Matemática 2	148
<i>Tabla 20:</i> Datos informativos – La Prensa	150
<i>Tabla 21:</i> Datos informativos – Planeta Azul	152
<i>Tabla 22:</i> Datos informativos – Mickos	154

<i>Tabla 23:</i> Datos informativos – Benedicto Cuerpo de Bomberos	169
<i>Tabla 24:</i> Datos informativos – La Prensa	171
<i>Tabla 25:</i> Datos informativos – La Prensa	173
<i>Tabla 26:</i> Datos informativos – Revista Dominical Hablemos	175
<i>Tabla 27:</i> Datos informativos – INFA	177
<i>Tabla 28:</i> Datos informativos – La Prensa	179
<i>Tabla 29:</i> Datos informativos – Caricatura La Prensa	181
<i>Tabla 30:</i> Datos informativos – Happy Pollo	183
<i>Tabla 31:</i> Datos informativos – Cafetería La Abuela Rosa	197
<i>Tabla 32:</i> Datos informativos – Pedagógica Freire	199
<i>Tabla 33:</i> Datos informativos – Municipio de Riobamba	201
<i>Tabla 34:</i> Datos informativos – Center Drive	203
<i>Tabla 35:</i> Datos informativos – Chimborazo La Provincia de Pablito	206
<i>Tabla 36:</i> Datos informativos – Prefectura de Chimborazo	208
<i>Tabla 37:</i> Datos informativos – Papios	210

## ÍNDICE DE PASTELES

### Capítulo II

<i>Pastel 1:</i> Autor - período 1980 – 1988	125
<i>Pastel 2:</i> Aplicación - período 1980 – 1988	125
<i>Pastel 3:</i> Imprenta - período 1980 – 1988	126
<i>Pastel 4:</i> Lugar donde se encontró - período 1980 – 1988	127
<i>Pastel 5:</i> Tipo de Símbolo - período 1980 – 1988	128
<i>Pastel 6:</i> Color - período 1980 – 1988	129
<i>Pastel 7:</i> Elementos Compositivos - período 1980 – 1988	130
<i>Pastel 8:</i> Espacio - período 1980 – 1988	131
<i>Pastel 9:</i> Técnicas de Ilustración - período 1980 – 1988	132
<i>Pastel 10:</i> Tipo de Ilustración - período 1980 – 1988	133
<i>Pastel 11:</i> Tendencias artísticas de Ilustración - período 1980 – 1988	134
<i>Pastel 12:</i> Autor - período 1989 – 1997	157
<i>Pastel 13:</i> Aplicación - período 1989 - 1997	157
<i>Pastel 14:</i> Imprenta - período 1989 – 1997	158
<i>Pastel 15:</i> Lugar donde se encontró - período 1989 – 1997	158
<i>Pastel 16:</i> Tipo de Símbolo - período 1989 – 1997	159
<i>Pastel 17:</i> Color - período 1989 – 1997	160
<i>Pastel 18:</i> Elementos Compositivos - período 1989 – 1997	161
<i>Pastel 19:</i> Espacio - período 1989 – 1997	162
<i>Pastel 20:</i> Técnica de Ilustración - período 1989 – 1997	163
<i>Pastel 21:</i> Tipo de Ilustración - período 1989 – 1997	164
<i>Pastel 22:</i> Tendencias artísticas de Ilustración - período 1989 – 1997	165

<i>Pastel 23: Autor - período 1998 – 2003</i>	186
<i>Pastel 24: Aplicación - período 1998 – 2003</i>	186
<i>Pastel 25: Imprenta - período 1998 – 2003</i>	187
<i>Pastel 26: Lugar donde se encontró - período 1998 – 2003</i>	188
<i>Pastel 27: Tipo de símbolo - período 1998 – 2003</i>	189
<i>Pastel 28: Color - período 1998 – 2003</i>	190
<i>Pastel 29: Elementos Compositivos - período 1998 – 2003</i>	190
<i>Pastel 30: Espacio - período 1998 – 2003</i>	192
<i>Pastel 31: Técnica de ilustración - período 1998 – 2003</i>	192
<i>Pastel 32: Tipo de ilustración - período 1998 – 2003</i>	193
<i>Pastel 33: Tendencia artística de ilustración - período 1998 – 2003</i>	194
<i>Pastel 34: Autor - período 2004 – 2008</i>	213
<i>Pastel 35: Aplicación- - período 2004 – 2008</i>	213
<i>Pastel 36: Imprenta - período 2004 – 2008</i>	214
<i>Pastel 37: Lugar donde se encontró - período 2004 – 2008</i>	215
<i>Pastel 38: Proporción - período 2004 – 2008</i>	216
<i>Pastel 39: Color - período 2004 – 2008</i>	217
<i>Pastel 40: Elementos Compositivos - período 2004 – 2008</i>	218
<i>Pastel 41: Espacio - período 2004 – 2008</i>	219
<i>Pastel 42: Técnicas de Ilustración - período 2004 – 2008</i>	220
<i>Pastel 43: Tipos de Ilustración - período 2004 – 2008</i>	221
<i>Pastel 44: Tendencias artísticas - período 2004 – 2008</i>	222

## INTRODUCCIÓN

Etimológicamente, la palabra Ilustración conecta con el verbo ilustrar, hacer más claro, más legible, y también, dar un chispazo de luz. Es así como los dibujos de las cuevas prehistóricas nos pueden ilustrar mucho sobre la cultura o la forma de vivir de esos pueblos, también la Ilustración designó los adornos de los manuscritos antiguos; de este sentido paleográfico pasó al de los grabados en madera insertos en un texto, esto se remonta al primer tercio del siglo XIX.

El arte pictórico ha sido, en cierta medida, un ilustrador de la historia humana como por ejemplo podemos ver como el catolicismo se engrandecía y se propagaba a través de las llamadas “iconografías religiosas”; grandes pintores como Miguel Ángel y Leonardo difundían, por medio de sus pinturas representaban esta religión. La infografía en un periódico ayudó a complementar la información proporcionada por la escritura afectando necesariamente a las ideas, la conducta y la civilización humana.

En la actualidad comunicar a través de la ilustraciones es cada día más común en el mundo del diseño, tendencia que se ve reflejada en las piezas publicitarias y conceptos creativos desarrollados por diseñadores para conquistar con sus ideas. Las tecnologías y métodos utilizados antiguamente para transmitir la comunicación visual, se han ido modificando con el pasar del tiempo; esta actividad es conocida como diseño gráfico. El diseño lleva implícito procesos de proyección, coordinación, selección y organización de un conjunto de elementos que sirven para producir y crear objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos con el objetivo de producir emociones.

Es así como las técnicas más tradicionales de la ilustración, han migrado a la era digital gracias al uso del software, “esto ha impulsado la ilustración hacia la vectorización, ayudando a los distintos diseñadores a crear imágenes con

excelente calidad, sin olvidar “el inmortal lápiz y papel en los procesos de bocetación”.

Gracias a la tecnología la ilustración ha tenido un progreso en lo urbano convirtiéndose en un componente necesario del paisaje diario, al mismo tiempo surgen nuevas tendencias como el graffiti y las distintas expresiones sociales, que son aceptadas y adoptadas en el mundo de la publicidad y que influyen en el desarrollo de esta técnica.

De este modo la ilustración ofrece al diseñador la posibilidad de desarrollar un sin número de productos gráficos sin límites de creatividad, es así como el amor, la vida cotidiana, la violencia, la moda, el desamor entre otros temas, son fuente de inspiración para que los profesionales del diseño puedan crear piezas de ilustración, donde logran posicionar un mensaje a través de las expresiones de estos sentimientos.

No existe ningún dato que recopile las distintas ilustraciones que se han producido en la ciudad de Riobamba, es por ello que no se cuenta con ningún material bibliográfico referente a este tema.



## **JUSTIFICACIÓN**

La ilustración ha sido utilizada desde tiempos muy remotos, es la primera forma en la que se comunicaron muchas de las antiguas civilizaciones y la siguen utilizando hasta nuestros días, por lo mismo el diseñador gráfico debe saber como utilizar las herramientas gráficas que le permitan poder ilustrar con mayor precisión una información que se desea entregar y así poder permitir que el receptor pueda comprender mejor nuestro mensaje y así, también, poder aumentar el conocimiento de este y no puede hacerlo si no conoce la evolución que este ha tenido dentro de la historia

En la actualidad se ha dejado rezagada la ilustración y no se le ha tomado mucho interés, siendo su utilidad casi nula es por ello que mediante esta tesis se va a determinar el valor real que tiene la misma y el porque debe ser usada con mayor frecuencia.

Los resultados de esta investigación se los plasmara en un manual y con ello se motivara a nuevos ilustradores que puedan llevar el nombre de la ciudad en alto. Con el cual se contribuirá con un valioso material bibliográfico de consulta no solo para los estudiantes de la escuela de Diseño Grafico si no para la ciudadanía en general.

## **OBJETIVOS**

### **GENERAL**

Analizar las características de las ilustraciones producidas en la ciudad de Riobamba en el período 1980 -2008

### **ESPECÍFICOS**

- Establecer parámetros de clasificación basados en: las tendencias artísticas universales presentes en periodo 1980 – 2008, las leyes y los elementos de la composición y el nivel semántico.
- Recolectar, analizar y clasificar las ilustraciones de acuerdo a las tendencias determinadas.
- Diseñar un libro digital de las ilustraciones encontradas en la ciudad de Riobamba en el que especificaran sus detalles gráficos.

### **HIPÓTESIS**

La presente investigación constituirá un valioso medio bibliográfico de consulta sobre la historia de la ilustración en la ciudad de Riobamba

## **CAPÍTULO I**

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **1.1. Antecedentes de las ilustraciones producidas antes de 1980 en la ciudad de Riobamba**

La historia de la ilustración en la ciudad de Riobamba se enmarca en un desconocimiento de fechas, autores e incluso las obras como tal, la mayor cantidad de información de ilustraciones representadas o plasmadas se encuentran en las iglesias de la ciudad, las cuales fueron creadas en la época de la Colonia.

Este tipo de ilustraciones son netamente religiosas, por el lugar donde se las encuentra, como: La Basílica de Corazón de Jesús, La Concepción, La Merced, La Loma de Quito, estas guardan una riqueza invaluable de los artistas e ilustradores que pasaron por esta ciudad, para la creación de estas ilustraciones se empleó los mosaicos ubicadas en la parte interna de cada una de estas magníficas edificaciones, los nombres de las personas que crearon estas obras son desconocidas, pero la relación que estos guardan por sus

estilos y materiales aplicados se los reconoce al comparar con las creadas en la ciudad de Quito, puesto que en su mayoría las ilustraciones de las iglesias nombradas anteriormente las realizaron artistas de otras ciudades.

La creación de cuadros religiosos se relacionan a la misma época y un poco antes, la característica de sus representaciones son rostros anchos y la aplicación de varios pigmentos.

La ilustración en un ambiente publicitario como tal, se considera que se dio hace unos 35 años, al conocer que varias personas vinieron de la ciudad de Quito, para impartir cursos de bellas artes y su aplicación en la publicidad, creando de esta manera personas reconocidas hasta la actualidad que se siguen dedicando a la actividad de la imprenta y la publicidad como es el caso de la Imprenta Gutemberg, pioneras en la actualidad.

En la ciudad de Riobamba no se puede encontrar mayor información de las ilustraciones o ilustradores antes de 1980, siendo un poco complejo dar datos de fechas exactas o nombres de mayor realce.

## **1.2. La Ilustración**

### **1.2.1. Historia de la Ilustración**

#### **1.2.1.1. La Prehistoria**

Ya que el inicio de la Prehistoria lo marca la aparición del ser humano, no es posible aplicar la misma fecha en todo el mundo:

- En **África** es de unos dos millones seiscientos mil años.
- En el **Medio occidente** es algo menos de un millón ochocientos mil años, aproximadamente.
- En **Asia** y en **Europa** oscila en torno al millón de años de antigüedad.
- En el **resto del mundo** estaría por debajo de los 50,000 años de antigüedad.

En África, las primeras etapas de la prehistoria están claramente enraizadas en la paleontología con el estudio de los primeros homínidos, su relación con nuestros parientes los primates antropoides y todos nuestros antepasados comunes. Al período de tiempo anterior a la aparición del hombre se le conoce como historia geológica.

Convencionalmente se dice que la Historia comienza con la aparición de los documentos escritos, ya que su presencia no sólo es síntoma de un elevado grado evolutivo y organizativo, sino que, además, los documentos aportan información sobre sistemas de pensamiento y superestructuras que la cultura material no puede proporcionar (empezando por la propia familia, las dataciones precisas, categorías conceptuales, sistemas de clasificación empíricos, etc.). Sin embargo, dado que la escritura no aparece en todo el mundo en las mismas fechas, tampoco la Prehistoria finaliza al mismo tiempo. Por otro lado, la escritura ha sido inventada varias veces, pero lo más común

es su difusión por aculturación y su adaptación a distintas lenguas. Éstos son sólo algunos ejemplos relevantes:



**Gráfico 1:** Dibujo que representa a un Homo sapiens cazador.

1.2.1.2. **Mesopotamia** es el lugar donde se piensa que nace la escritura por primera vez en el 3350 a. C. (por lo menos hasta que no se esclarezca la naturaleza de algunos signos más tempranos encontrados en China). En principio, se trata de un sistema muy simple de registro o de inventario de bienes con caracteres pictográficos. En poco tiempo, Mesopotamia desarrolló un sistema completo: el sistema de escritura cuneiforme, que mezclaba caracteres pictográficos, ideográficos y fonéticos. Por su prestigio cultural, la escritura cuneiforme en acadio acabó convirtiéndose en una lengua franca en todo Oriente Medio, al menos hasta el segundo milenio adC.

1.2.1.3. **En Egipto** la escritura Jeroglífica nace casi al mismo tiempo que en Mesopotamia, aproximadamente en el 3250 a. C. En principio, se

trata de una escritura reservada a los sacerdotes; de ahí, su nombre (Jeroglifo significa lengua sagrada). Se componía de signos (dibujos) pictográficos. El número de pictogramas jeroglíficos varía de 700 en los primeros momentos a unos 5.000 al final de su civilización. Sin embargo, los egipcios desarrollaron en el tercer milenio antes de Cristo una escritura cursiva al alcance de todos los funcionarios (los escribas). Era un tipo de escritura llamada hierática que acabó siendo silábica y por tanto más práctica. Lo cierto es que en las últimas dinastías, los egipcios desarrollaron un tercer tipo de escritura aún más simplificado y popular, el demótico.

1.2.1.4. **En China**, la escritura nace en torno al año 2000 a. C. con la cultura Shang de la zona norte del imperio. Es de tipo ideográfico y se denomina jiǎgǔwén (甲骨文, "escritura de caparzones y huesos"), pero todo parece indicar que de ella deriva la **escritura tradicional china**, que ha sido la base escrita de muchos dialectos (algunos de ellos ininteligibles entre sí), por lo que en muchos casos los signos son, en realidad, ideogramas. Actualmente el Chino mandarín estándar cuenta de con más de 4.000 caracteres logográficos.

1.2.1.5. **En el valle del Indo** la escritura aparece en la cultura Harappa, hacia el 1900 a. C. Son escritos no descifrados, de modo que se desconoce su naturaleza y sus orígenes.

1.2.1.6. **En el caso de Europa**, la civilización minoica es la primera en desarrollar un alfabeto (el Lineal A) aproximadamente en el 1900 a. C., aunque son los colonizadores fenicios y griegos los que marcan el comienzo de la Historia al difundir su alfabeto fonético hasta las columnas de Hércules.

1.2.1.7. **En América**, son los Olmecas los primeros en poseer documentos escritos. Concretamente en el periodo llamado Olmeca III: la famosa **Estela «C» de Tres Zapotes** (México) contiene la fecha equivalente al **3 de septiembre del año 32 dC** y la fecha más antigua de Guatemala es exactamente el **6 de diciembre del año 35 dC**. De todas, la inscripción más antigua, quizás, podría ser la Estela 2 de Chiapa de Corzo, Chiapas, del **36 a. C.**. Sin embargo, se trata de un sistema incompleto, llamado «de Cuenta Larga», que sólo sirve para representar nombres de personas, lugares, símbolos astrológicos y calendáricos. En realidad, son los antiguos mayas los únicos que desarrollan, a partir del siglo III, un sistema completo de escritura a base de signos ideográficos, logográficos y fonéticos.

Las culturas andinas, sin embargo, nunca desarrollaron la escritura tal como la entendemos; pero, al menos, existe una posible inscripción de principios de nuestra era en la «Puerta del Sol» de **Tiwanaku** (Bolivia), que aún no ha sido descifrada. En cualquier caso, tenían una rica tradición literaria oral y un sistema de registro por medio de cuerdas anudadas llamadas **Quipu** (que,



en quechua significa nudo). El Quipu consistía en una cuerda principal de la que salían cuerdas secundarias, cada una de las cuales registraba un asunto concreto. Los tipos de nudos y los intervalos indicaban cifras y datos. Por ejemplo, los incas basaban su administración territorial en el Quipu de modo que los líderes de cada comarca recibían el nombre de capullaamucos.

#### **1.2.1.8. Edad Media**

En la edad media, mediante la llamada iluminación de manuscritos, iniciaba ya, la ilustración de los libros impresos.

#### **El Libro de los Kells es un manuscrito celta del s. IX.**

El manuscrito iluminado de los Celtas, en el s. IX, el Libro de los Kells, muestra diseños de patrones intercalados, basados en formas tipográficas. Este tipo de trabajos religiosos, tendían a realizarse comúnmente en monasterios. “Estos salterios, y Libro de las Horas, de los cuales el más celebrado es quizá: Les Très Riches Heures del Duque de Berry, muestran auténtica maestría en la pintura de miniatura, generalmente sobre papel avitelado, empleando colores brillantes de temple, y oro”.

La función de la ilustración en la Edad Media, fue de vital importancia, puesto que los únicos que sabían leer en ese entonces, pertenecían a las clases privilegiadas, junto con los escribanos. Sin embargo, las imágenes ilustradas ayudaron de una manera importante a convertir a los paganos a la cristiandad.

Mientras los escribanos calcaban la tipografía, los ilustradores labraban las pequeñas placas decorativas. Durante las cruzadas creció el interés por obtener textos ilustrados, independientemente de su contenido religioso. En el Imperio Oriental Bizantino, (también en la época de las Cruzadas) se desarrolló de manera importante la creación de íconos en miniatura, arte posterior a la caída del imperio de Grecia.



**Grafico 2:** El Libro de los Kells es un manuscrito celta del s. IX.

En 1519, Magallanes da la vuelta al mundo: se difunden los mapas y las cartas de navegación, con aplicación de la Ilustración. También eran ya comunes los billetes de transporte, y había monogramas de editoriales y carteles de empresas, teatros, compañía de actores, fiestas de tiradores ferias ganaderas y loterías.

En 1754 un hotel de Basilea creó el primer cartel turístico para anunciarse a los viajeros. Se ofrecen al público guías de exposiciones, museos, iglesias y ciudades; estas guías fueron las precursoras del moderno Baedeker.

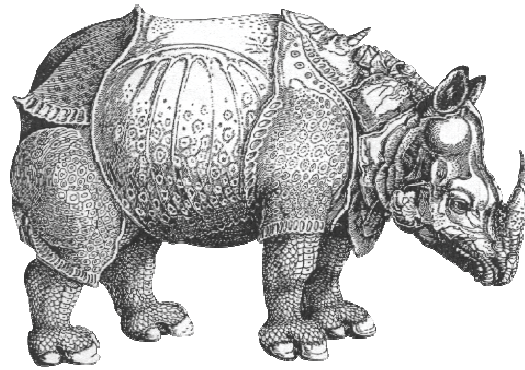
A finales del siglo XVIII se constituye el gremio de los grafistas comerciales. Estos fueron los diseñadores de los primeros carteles publicitarios. La ilustración estimuló e impulsó los movimientos políticos de oposición y, finalmente, a los revolucionarios.

Desde 1609 se publicaron de forma regular en Alemania, Inglaterra, Suecia y Francia. En 1622 aparece en Holanda el primer periódico con grabados – una forma todavía embrionaria de las actuales revistas ilustradas. El uso de grabados para ilustrar hechos y acontecimientos de actualidad fue el prototipo del actual periodismo fotográfico.

Con la Biblia de Lutero, la Reforma cobró nuevos impulsos como movimiento popular. Sus ilustradores fueron Alberto Durero y su discípulo Hans Sedalbé Beham. Este último, autor de caricaturas religiosas y políticas. Cuando empezaron a circular los folletos contra Roma, la iglesia dio orden de quemar públicamente los escritos de Lutero, pero la guerra con Francia y el temor a la ira popular impidieron su cumplimiento.



**Gráfico 3:** El caballero, la muerte y el diablo y la melancolía



**Gráfico 4:** (Rhinocervs) 1505 Londres Museo Británico

#### **1.2.1.9. Edad Moderna**

La función de la ilustración en la Edad Media, fue de vital importancia, puesto que los únicos que sabían leer en ese entonces, pertenecían a las clases privilegiadas, junto con los escribanos. Sin embargo, las imágenes ilustradas ayudaron de una manera importante a convertir a los paganos a la cristiandad.

#### **1.2.1.10. Siglo XX**

Hasta la época actual, la publicidad, que puede considerarse como una respuesta al desarrollo del comercio y de la industria, se ha incrementado en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Con el aumento de la demanda y con el avance tecnológico del Off-set se hizo posible la reproducción e impresión a bajos costos con materiales cada vez más sofisticados. Ahora es posible reproducir obras de grandes artistas visuales así como ilustraciones a todo color debido a que estos procesos de impresión, son lo suficientemente baratos para ser comunes en carteles, periódicos, y casi en su totalidad en revistas y libros ilustrados.

Es así como la reproducción fotomecánica permitió la copia fiel de la obra del artista, eliminando por completo el oficio que desarrollaban los artesanos, el cuál consistía en transferir los diseños hechos por los artistas en placas elaboradas a mano. Así mismo desapareció la textura de las placas de madera, de piedras o placas de metal, característica imminente en las imágenes hechas con estos procedimientos. Además provocó el alejamiento gradual de las ilustraciones de documentos basados en hechos reales hacia imágenes o situaciones fantásticas o de ficción. Al comprender que la ilustración narrativa tradicional no satisfacía las necesidades de la época, los artistas gráficos del modernismo pictórico, surgidos después de la Primera Guerra Mundial, reconsideraron las posibilidades de la imagen como medio para expresar la problemática social y las ideas de esos días.



**Gráfico 5:** Ilustración de Geoffrey S Garnier

### **1.2.2. Concepto de Ilustración**

La ilustración es un instrumento de comunicación de primer orden, en todos los tiempos, en todas las culturas y en cualquier edad. Como todo lenguaje desempeña diferentes funciones, desde aquella cuyo objetivo es identificar un

objeto o una imagen mental hasta la que permite transmitir intenciones, estados de ánimo y sentimientos.

Las diversas técnicas utilizadas por los ilustradores, unas intuitivas y otras aprendidas, posibilitan esta variedad de funciones. Con su ayuda, el ilustrador logra plasmar la realidad tal como es, tal como la ve o tal como la siente.

### **1.2.3. Tipos de ilustración**

Estos tipos de ilustraciones llevan su nombre dependiendo de la aplicación que a este se le da, sin tomar en cuenta la técnica o la tendencia, sino el uso para el cual fue creada.

#### **1.2.3.1. Ilustración histórica**

Este tipo de ilustración es aplicada para los acontecimientos que se han dado en la historia como también la representación de personajes de la antigüedad, o a su vez relatos que se conocen pero no existe información fotográfica de ellos.

#### **1.2.3.2. Ilustración de portada**

Como su nombre lo dice la ilustración de portada se la utiliza para elaborar la portada de diferentes medios impresos como: fábulas, libros, cuentos, novelas, revistas, etc., este tipo de ilustración ha ayudado para poder representar hechos ficticios, se aplica también en los libros infantiles ya que por su contenido estos poseen muchas ilustraciones.

### **1.2.3.3. Ilustración comercial**

La ilustración comercial se la desarrolla con el fin crear piezas gráficas como los afiches, mensajes publicitarios, íconos representativos, fue muy utilizada ya que antiguamente no se contaba con los medios y la tecnología necesaria para la utilización de fotografías u otros tipos de implementos, pero también se la sigue utilizando en la actualidad, en todo tipo de publicidades tanto impresas como multimedia.

### **1.2.3.4. Ilustración de periódicos**

Este tipo de ilustraciones se utiliza principalmente como un recurso de apoyo a un artículo que no cuenta con imágenes reales, representado de esta forma escenas, rutas, mapas, e incluso caricaturas.

### **1.2.3.5. Ilustraciones técnicas**

La aplicación de esta tipo de ilustración, como su nombre lo dice es utilizada de un manera más técnica, pudiendo representar planos, mapas o tomándolos en un sentido diferente las especificaciones de diferentes piezas o electrodomésticos, aplicadas en manuales de uso, etc.

### **1.2.3.6. Ilustración científica.**

Este tipo de ilustración es dirigida hacia los textos científicos, las ilustraciones científicas tienen la característica de ser más detalladas y a la vez más complejas pues deben indicar todas las características del elemento que se

quiere indicar. Este tipo antiguamente se la utilizaba con más fuerza pues no se contaba con los elementos necesarios para captar la imagen.

#### **1.2.3.7. Cómics**

Es una nueva forma de comunicación por gráficos y pocas palabras, por ello se lo puede comprender de una manera fácil y rápida, la cual apareció en América a finales del siglo pasado y han establecido un código internacional. Con el transcurso de los años se revaloró su estudio reconociendo sus posibilidades expresivas porque la historieta gráfica no fatiga.

#### **1.2.4. Técnicas de ilustración**

Desde que el hombre existe y se comunica se han creado varias técnicas que han sido usadas dependiendo de los materiales existentes en el medio, la época, las tendencias, etc., muchas de ellas ya no se utilizan en la actualidad pero han formado parte de la creación de unas nuevas.

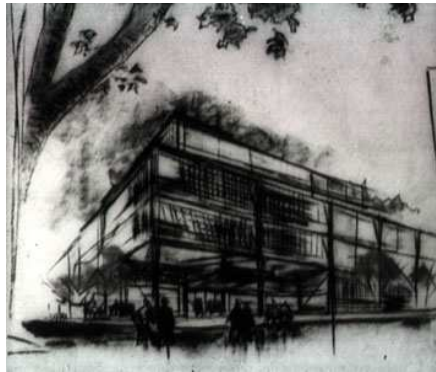
Se pueden clasificar dependiendo del acabado que caracteriza a cada una de ellas.

**1.2.4.1. Técnicas Secas:** carboncillo, lápiz, sanguinas y pasteles.

**Técnica del Carboncillo:** es complicado de usar y a menudo produce una imagen negra poderosa. Produce fácilmente línea como tono. Para lograr el tono a veces se frota una cantidad abundante de carboncillo sobre el papel y se extiende sobre un trozo de papel enrollado o con los dedos. Con una goma de



borrar, se elimina el polvo de algunas zonas para que queden más claras y para crear blanco de realce. Como las imágenes se emborronan enseguida, casi siempre hace falta fijar el trabajo en etapas intermedias, a medida en que se va haciendo.



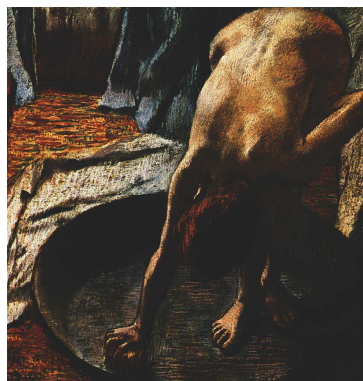
**Gráfico 6:** Aplicación de la Técnica de Carboncillo

**Técnica de Lápiz:** es básicamente, es un medio lineal; las líneas pueden ser muy expresivas, según la presión y la velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz. Para producir el tono, se puede frotar, sombrear o rayar, o hacer puntos o trazos cortos. Para lograr textura, se puede apoyar el papel sobre una superficie rugosa y frotar con el lápiz por encima. Una manera de aprovechar el medio consiste en utilizar lápices de distintas durezas.



**Gráfico 7:** Aplicación de la Técnica del Lápiz

**Técnica de Pasteles:** La mayoría de los pastelistas empiezan haciendo un boceto con carboncillo. La mayoría de marcas que se hagan dependen de la blandura del pastel, la superficie del papel y la presión de la mano. Por lo general, no combine frotar demasiado porque esto produce una superficie de una lisura desagradable. Para aprovechar el medio, es mejor que se note la textura del papel y el trazo del pastel. A lo largo de los siglos, los artistas han desarrollado diversas técnicas para trabajar con pasteles. Delacroix, por ejemplo dibujaba sobre un lienzo imprimado con apresto, que después suavizaba con vapor caliente para adherir el dibujo al papel por encima. Degas rociaba con agua hirviendo algunas partes a sus pasteles de manera que el pigmento formase una papilla que después podía trabajar con pincel. A menudo se han utilizado pasteles sobre otros medios y se han escrito libros enteros con las recetas que dan los artistas para su uso.



**Gráfico 8:** Aplicación de la Técnica de Pasteles

**Técnica de sanguinas, cretas y sepias:** Sus características son similares a las del carboncillo y, por lo tanto, su técnica es análoga a la de éste. Se obtienen muy buenos resultados al trabajarla sobre soportes coloreados, como papeles ocres, grises, cremas. Se puede difuminar con los dedos, difuminos y/o

trapos. Además del lavado, que consiste en diluir la sanguina mediante un pincel húmedo.

Se utilizan principalmente para la representación de retratos.



**Gráfico 9:** Aplicación de la Técnica de Sanguina y Cretas

1.2.4.2. **Técnicas Húmedas:** Plumilla, Acuarela, Tempera, Óleo, Temple y Acrílico.

**Técnica de Plumilla o pluma:** La pluma es el más riguroso de todos ellos, ya que produce una señal indeleble difícil de alterar. Para expresar los colores se utilizan puntos, líneas muy apretadas y sombreado cruzado. Los maestros del dibujo a pluma deben ser maestros de la línea pura. Hay dos estilos básicos: líneas o puntos. Con los cuales se modelan infinidad de trazos. Cada artista suele desarrollar su propio método, que así se convierte en atributo característico de su estilo. Para corregir los dibujos a pluma con la hoja de una navaja o una goma de borrador de un a fibra de vidrio se elimina manchas

pequeñas y superficies entintadas, cuando están completamente secas, siempre y cuando se sople con suavidad el papel para eliminar la partícula negras.



**Gráfico 10:** Aplicación de la Técnica de Plumilla

**Técnica de acuarela:** El efectos de la pintura con acuarelas puras se debe a la transparencia del color. Se utiliza la blancura del papel para aclarar los tonos y proporcionar puntos de realce. Los lavados de color se superponen para conseguir los tonos adecuados pero, cuando mejor se consigan los tonos requeridos y se apliquen sin pintar desasidas veces más fresca quedará la pintura. Si un blanco de realce queda pintado en exceso, se puede rascar con un cuchillo afilado. Algunos artistas usan pintura blanca para los puntos de realce pero, como el blanco es opaco, si se mezcla aunque sea una pizca con otros colores estos pierden luminosidad. Turner agregaba algunas gotas de pintura blanca en el agua con que pintaba, lo cual daba un resplandor especial algunos de los colores de sus acuarelas.

Recomendación: al trabajar sobre cartulina se debe sujetar la misma, después humedecerla y utilizarla cuando esta se haya secado.<sup>1</sup>



**Gráfico 11:** Aplicación de la Técnica de Acuarela

**Técnica de tempera:** La característica fundamental es su opacidad, por lo tanto, no combine usarlo diluido como las acuarelas, ni imitando la pintura al óleo. La pintura al gouache de mejor calidad presenta zonas de color plana y espesas y, para lograrlo, hay que aplicar la pintura con una consistencia uniforme. Cuando el gouache se seca, los colores tienden a aclararse y, si varía la consistencia, el color seco se aclara en distintos grados. A veces se agrega engrudo al gouache para espesarlo y entonces se arrastra con un palillo puntiagudo para crear texturas. Muchas de las técnicas que se utilizan con las acuarelas se usan con el gouache.

---

<sup>1</sup> PARRAMÓN, J.M. *El gran libro de la acuarela*. Barcelona España Pág. 9



**Gráfico 12:** Aplicación de la Técnica de Témpera

**Técnica del Óleo:** se fabrica con aceites y con pigmentos, es decir, con sustancias que dan color. Durante muchos siglos ha sido la más empleada por los pintores: los museos de todo el mundo están llenos de cuadros pintados con esta técnica. Se caracteriza por tardar mucho tiempo en secarse; de este modo, el artista puede retocar una y otra vez el cuadro hasta quedar totalmente satisfecho.

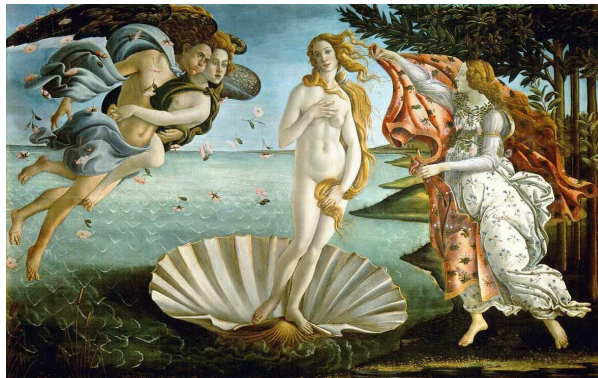


**Gráfico 13:** Aplicación de la Técnica de Óleo

**Técnica del Temple:** El temple es la técnica pictórica más antigua que se conoce; existía ya en el antiguo Egipto. Se fabrica mezclando polvo de varios colores con agua y con yema de huevo. A partir del siglo XV, los pintores



comenzaron a abandonar esta técnica por la pintura al óleo, que es sencilla, aunque nunca ha llegado a desaparecer del todo. La superficie de los cuadros pintados al temple es increíblemente lisa, y normalmente se utiliza una tabla de madera como base. Esa es una de sus principales características. La otra es que los colores permanecen vivos durante mucho tiempo, aunque para ello el pintor tiene que haber utilizado huevos frescos al fabricar la pintura.



**Gráfico 14:** Aplicación de la Técnica del Temple

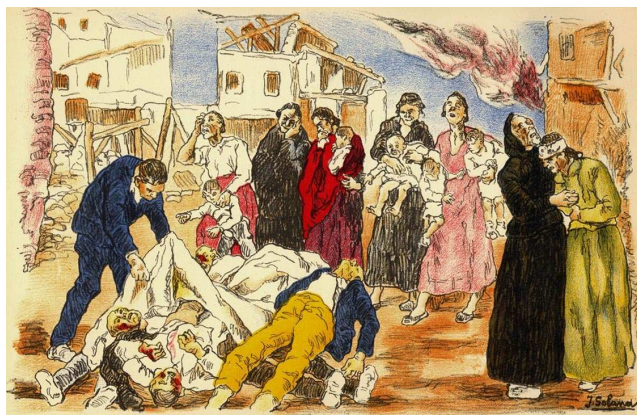
**Técnica de Acrílico:** Esta técnica pictórica es un invento bastante reciente. A principios del siglo XX, un grupo de artistas mexicanos, entre los que estaba Diego Rivera, comenzaron a buscar un tipo de pintura con la que realizar grandes murales al aire libre, que soportara las inclemencias del tiempo y se secase muy deprisa. Así descubrieron el acrílico, una mezcla de pigmentos (sustancias que dan color) y resinas sintéticas, que son un tipo de plástico.

Una de las cualidades del acrílico es que permite pintar con tonos muy vivos enormes superficies de color y al mismo tiempo dar una sensación de transparencia.



**Gráfico 15:** Aplicación de la Técnica de Acrílico

1.2.4.3. **Técnicas Mixtas:** son aquellas en las que el artista mezcla diferentes medios y procedimientos. En dibujo es habitual que la obra no esté resuelta íntegramente con una misma técnica gráfica y que el dibujante combine varios procedimientos para obtener una mayor fuerza expresiva. Lápices con ceras, pasteles con carboncillo, tintas con acuarelas o con gouache cualquier combinación puede resultar sugerente siempre y cuando se respeten las características propias de cada técnica.



**Gráfico 16:** Aplicación de la Técnica de Mixta



## **1.2.5. Tendencias**

### **1.2.5.1. RENACIMIENTO** (Años 1400 hasta 1600)

#### **Características:**

- Es narrativa: expone historias y sucesos, reales o ficticios, sacados de la religión, de la mitología o de la historia.
- Es realista: las figuras humanas o de animales, y los objetos inanimados están reproducidos con el mayor cuidado porque se parezcan en todo a sus modelos reales.

**Ejemplo:** - Virgen con el Niño (pintura): Una de sus características más destacadas es el empleo de transparencias capas de pigmento superpuestas para obtener efectos lumínicos.

**Autores:** - Fran Angélico de Fiesole - Miguel Ángel, Leonardo da Vinci.

### **1.2.5.2. BARROCO** siglo XVI - finales del siglo XVIII

**Características:** predilección por el naturalismo, el dinamismo y los efectos ópticos, aparecen composiciones de naturaleza muerta, bodegones, animales, vida de santos y de Cristo, enmarcándose dentro de esquemas asimétricos.

**Ejemplo:** Judit y Holofernes (pintura): sentido dramático del claroscuro, inspirado en el tenebrismo de Caravaggio.

**Autores:** - Miguel Ángel Merisi de Caravaggio - Diego Rodríguez de Silva y Velásquez.

### **1.2.5.3. EL ROCOCÓ** (siglo XVIII – XVII)

**Características:** enamorada de la intimidad, favoreció en pintura, lo mismo que en la escultura, el cultivo del retratismo.

**Ejemplo:** Desnudo en reposo (pintura)

**Autores:** - Jean-Antoine Watteau - François Boucher

### **1.2.5.4. NEOCLASICISMO** (En el siglo XVIII)

**Características:** belleza ideal, nacida de la exacta relación de las partes, según medidas dadas por la razón, dibujo impecable, contornos cerrados.

**Ejemplo:** Autorretrato de Kauffmann (pintura)

**Autores:** - Angelika Kauffmann - Jacques-Louis David

### **1.2.5.5. REALISMO** (Mediados del siglo XIX)

**Características:** temas sacados de la vida real, sobre todo de la vida humilde y trabajadora, expuestos con sentido de crítica social.

**Ejemplo:** Testamento de Isabel la Católica (pintura)

**Autores:** - Eduardo Rosales - Gustave Courbet

### **1.2.5.6. IMPRESIONISMO** (En el año 1874)

**Características:** los impresionistas querían captar la cualidad de la luz y de la atmósfera en una hora particular del día a través de las cuales se ven los objetos, pues su condición determina la apariencia de estos.

**Ejemplo:** La merienda campestre (pintura)

**Autores:** - Gauguin - Vincent Van Gogh

#### **1.2.5.7. EXPRESIONISMO** (En el 1890 hasta el siglo XX)

**Características:** busca y logra expresar violentas emociones, va de dentro hacia fuera, al contrario de la impresionista que va de fuera hacia dentro.

**Ejemplo:** El grito (pintura)

**Autores:** - Edward Munch - Gustav Klimt,

#### **1.2.5.8. FAUVISMO** (En el año 1905)

**Características:** derivó de los fuertes colores y las vehementes pinceladas de Van Gogh; de las formas simplificadas y los atrevidos esquemas decorativos de Gauguin, y del desprecio que ambos demostraron por las cualidades académicas formales de la composición.

**Ejemplo:** Puente de Londres (pintura)

**Autores:** - André Derain - Maurice de Vlaminck

#### **1.2.5.9. CUBISMO** (En el año 1907)

**Características:** representar obras de la realidad, pero fracturadas por medio de la geometrización de la forma, de tal manera que se representaban las mismas formas del objeto, vistas desde varios ángulos a modo de simultaneidad de planos.

**Ejemplo:** Las señoritas de Avignon (pintura)

**Autores:** - Pablo Picasso - Georges Braque

#### **1.2.5.10. FUTURISMO** (Fines del siglo XVIII)

**Características:** basada en la dinámica de la velocidad, que para los futuristas era fundamental y peculiar de la vida moderna.

**Ejemplo:** Tren suburbano (pintura)

**Autores:** - Gino Severino

#### **1.2.5.11. SURREALISMO** (En el año 1924)

**Características:** basada en la dinámica de la velocidad, que para los futuristas era fundamental y peculiar de la vida moderna.

**Ejemplo:** El hijo del hombre (pintura)

**Autores:** - Paúl Klee - René Magritte

#### **1.2.5.12. ABSTRACCIÓN** (En el año 1910)

**Características:** extraer de una imagen figurativa los elementos esenciales, deformándolos o modificándolos; en él se tiende a impresionar lo psíquico por encima de lo puramente visual, se busca una nueva expresión de la realidad, llegando a oscilar entre dos polos: el acercamiento a la realidad para entenderla y el alejamiento de ella al interpretarla.

**Ejemplo:** Composición en rojo, azul y amarillo

**Autores:** - Piet Mondrian - Alexandr Rodchenko

### **1.3. Semiótica**

#### **1.3.1. Generalidades de la semiótica**

La semiótica es un método que permite entender las prácticas culturales que implican necesariamente significaciones de diverso orden. Cuando afirmamos que la semiótica es un método, estamos indicando que provee de los instrumentos necesarios para podernos acercar a todos los fenómenos u objetos, así como a las mismas prácticas sociales que las constituyen: más que lingüística, la semiótica abarca todos los signos dentro de sistemas de todo orden. Su objeto, entonces no es simplemente el signo, aunque fuera su primer elemento de trabajo sino sobre todo la cultura.

“La semiótica es una ciencia que estudia la vida de los signos existentes dentro de la sociedad imaginable; sería parte de la psicología social y consiguientemente de la psicología general; a ésta la llamaremos semiología (del griego “semion” que significa “signo”). La semiología mostraría qué es lo que constituye a los signos, y qué leyes les rigen. Como esta ciencia aún no existe, nadie puede predecir qué es lo que será; pero tiene su derecho a la existencia, y un lugar asignado por adelantado. La lingüística es una parte de la ciencia general de la semiología; las leyes descubiertas por la semiología serán aplicables a la lingüística, y en el futuro esta ciencia circunscribirá una área bien-definida dentro de la masa de los hechos antropológicos” (Saussure, citado en Hawkes, 1977: 123)

En resumidas cuentas, la semiótica se ocupa de signos, sistemas sígnicos, acontecimientos sígnicos, procesos comunicativos, funcionamientos lingüísticos y cosas así. Es decir, la semiótica se ocupa del lenguaje entendido tanto como la facultad de comunicar que como el ejercicio de esa facultad. La semiótica, por tanto, se ha ocupado de las más variadas cosas: arquitectura, cine, teatro, las modas, las señales de tránsito, la publicidad, la literatura, el arte, los juegos, las normas de cortesía, la televisión, los gestos, y demás de esa índole.

### **1.3.2. Los signos**

En la semiótica, los signos son unidades significativas que toman la forma de palabras, de imágenes, de sonidos, de gestos o de objetos. Tales cosas se convierten en signos cuando les ponemos significados. Graeme Turner nota que para que algo sea calificado como signo, "debe tener una forma física, se debe referir a algo más que si mismo y deberá ser reconocido haciendo esto por otros usuarios del sistema de signos"

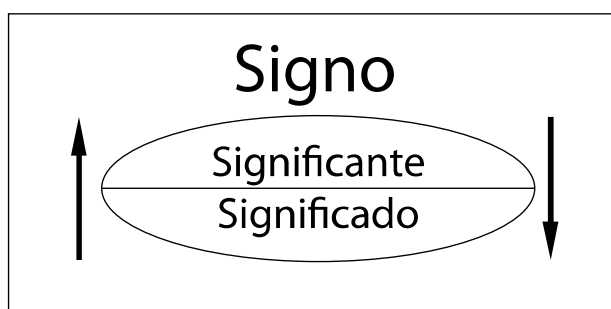
El signo tiene su fundamento en un proceso: la semiosis que es una relación real que subyace al signo. Un signo es algo que está en lugar de otra cosa no como sustituto sino como representación de. aportación: Visión triádica del signo, que permite entender una dinámica infinita, aplicable al conocimiento. El signo es una expresión que señala hacia un contenido que hay fuere del signo mismo. Tiene dos funciones: expresión y contenido. Aportación: Perfeccionamiento de los conceptos Saussureanos, aporta el concepto de

denotación y connotación. Habla del plano de la expresión y del plano del contenido. El signo tiene su fundamento en un proceso: la semiosis que es una relación real que subyace al signo. Un signo es algo que está en lugar de otra cosa no como sustituto sino como representación de aportación: Visión triádica del signo, que permite entender una dinámica infinita, aplicable al conocimiento. El signo es una expresión que señala hacia un contenido que hay fuera del signo mismo. Tiene dos funciones: expresión y contenido. Para los fines analíticos de la semiótica, cada signo se compone de:

Un significante: la forma que toma el signo, y

El significado: el concepto que éste representa.

El significante comúnmente suele interpretarse como la forma material del signo – es algo que se puede ver, escuchar, tocar, oler o saborear. En cambio, el significado es una construcción mental – o sea, no es una cosa material para nada. La relación entre el significante y significado es conocida como la “significación” y esto es representado en el diagrama Saussuriano con la flecha de “doble cara”. Ejemplo:



**Signo:** la palabra escrita “árbol”

**Significante:** las letras “a-r-b-o-l”

**Concepto Significado:** la categoría “árbol”

Este modelo, básicamente “Saussuriano”, ha sido comúnmente adoptado, pero se nota que es un modelo más materialista que el planteado por el Saussure. El se refirió al significante (“signifiant”) como a una “imagen-sonido” (“image acoustique” , es decir, “la psicología impresión del sonido”, citado en Nöth, 1990: 60), y al significado (“signifié”) como a un concepto mental.<sup>2</sup>

### **1.3.3. Clasificación de los signos**

#### **1.3.3.1. Indicativos**

Los signos pueden ser, naturales y artificiales

La primera gran división corresponde a los signos naturales que se diferencian de los signos artificiales. El rasgo diferencial entre ellos es la no participación directa del hombre en la creación de estos signos (naturales) y la participación directa en la creación de dichos signos (artificiales). En ambos casos el hombre lo interpreta, pero no siempre los crea, ya sea como actividad consciente o inconsciente.

Los signos naturales reciben también la denominación de indicaciones o índices. Así el humo como indicio de que hay fuego, las nubes como indicio de lluvia, las arrugas de la cara como síntomas de envejecimiento, etc.

#### **1.3.3.2. Simbólicos**

Signos lingüísticos y no lingüísticos. Los signos artificiales se dividen a su vez en lingüísticos y no lingüísticos, incluyendo entre los primeros los sistemas

---

<sup>2</sup> JONATHAN BALDWIN/LUCIENNE ROBERTS, *Comunicación Visual*. Barcelona España Pag. 36



verbales (los que sustituyen a partir de ellos: escritura, Morse, braille, etc.) de carácter natural o tradicional, (las lenguas o idiomas).

Los no lingüísticos o signos, se oponen a los verbales (base de todo el proceso de la comunicación humana), se dividen en, señales, símbolos e iconos. Los primeros influyen, según la teoría de Schaf, de una forma o de otra sobre la voluntad de los individuos mientras que los otros sólo actúan de forma inmediata.

Reznikov define, que todos los signos son fenómenos materiales que actúan directamente sobre los órganos de los sentidos. El disparo de un cohete como señal de ataque o el humo de una montaña, significa un incendio. Los símbolos se diferencian, de los signos icónicos por tres características:

Son objetos materiales que representan ideas abstractas. Funcionan por alegorías o metáforas, y van dirigidos a los sentidos.

Su representación ha de tener un cierto significado para que puedan interpretarse bien. Ejemplos de símbolos son (la Cruz) que representa al Cristianismo o el de un centro sanitario (a Media Luna) que presenta al Islamismo.

### **1.3.3.3. Icónicos**

Funcionan de acuerdo con el principio de semejanza y en él pueden incluirse toda clase de imágenes, dibujos, pinturas, fotografías o esculturas. Peirce los definía como signos que tienen cierta semejanza con el objeto a que se refieren. Así, el retrato de una persona o un diagrama son signos icónicos por reproducir la forma de las relaciones reales a que se refieren.

Definición que ha tenido aceptación, gracias a la difusión hecha por su discípulo Morris, quien señaló además que el signo icónico tenía algunas de las propiedades del objeto representado, es decir, de su denotado. Sin embargo, si se observa una imagen publicitaria, no siempre se representan todas las propiedades, ya que muchas de ellas están simplemente sugeridas a través de otras. El signo icónico reproduce algunas condiciones de la recepción del objeto, seleccionadas por un código visual y anotado a través de convenciones gráficas.

Los signos icónicos, ofrecen al receptor real con toda la naturalidad de cada uno de ellos representándose a sí mismos. No poseen las propiedades de la realidad, sino que transcriben, según cierto código de reconocimiento, algunas condiciones de la experiencia. Cuatro características tienen los signos icónicos: ser naturales, convencionales, analógicos y de estructura digital.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> JONATHAN BALDWIN/LUCIENNE ROBERTS, Comunicación Visual. Barcelona España Pag. 38

#### **1.4. Leyes compositivas**

Las leyes compositivas han ido variando con el tiempo, y desde las normas estrictas de periodos como el Románico, se ha llegado en la actualidad a una mayor libertad compositiva. No obstante, todas las leyes de la composición siguen siendo válidas y son utilizadas en mayor o menor medida.

##### **1.4.1. Las simetrías axial o radial.**

Los elementos se distribuyen a ambos lados de un eje imaginario situado en la mitad del soporte. El peso de los elementos debe ser el mismo para que dé el equilibrio buscado

##### **1.4.2. La ley de la balanza.**

El esquema compositivo resultante es semejante a la figura de una balanza de cuyos extremos penden dos platillos. El fiel de la balanza está situado en la mitad del cuadro, y es en este espacio central donde se representa la figura de mayor jerarquía e importancia.

##### **1.4.3. La ley de composición de masas.**

No se basa en la simetría, sino que se fundamenta en el equilibrio de los pesos visuales. El color, el tamaño y la posición de las formas son factores que posibilitan la creación de un equilibrio asimétrico.

#### **1.4.4. La uniformidad de masas.**

Cuando la obra está formada por un conjunto de elementos iguales (homogeneidad). La igualdad de los elementos no implica que tengan la misma forma, el mismo color, o idéntica textura. La composición constituye un todo uniforme. No existe jerarquía en las formas, todas tienen la misma categoría e importancia.

#### **1.4.5. La sección Áurea**

Es una fórmula matemática que permite dividir un todo en partes proporcionalmente armónicas de gran belleza y elegancia visual. Puede utilizarse en diversos trazados geométricos, como la división de un segmento en dos partes desiguales, la construcción de rectángulos áureos, trazado de triángulos áureos, etc.

Los griegos utilizaban la sección áurea no sólo en sus pinturas sino también en sus construcciones arquitectónicas. Esta ley se ha seguido empleando a lo largo de la historia del arte con mayor o menor consideración según épocas.

### **1.5. Elementos Compositivos**

#### **1.5.1. Línea**

Se encuentra formada por una serie de puntos unidos entre sí, sucesivamente, asimilando la trayectoria de la misma, seguida por un punto en movimiento, por lo que tiene mucha energía y dinamismo. Su presencia crea tensión y afecta al

resto de elementos juntos a ella. Tiene posición y dirección. Está limitada por puntos. Forma los bordes de un plano.

El primer elemento del diseño es línea. Las líneas se pueden utilizar de muchas maneras y según su disposición:

- Ayudan a organizar la información.
- Pueden dirigir el ojo de sus lectores en cuanto a la organización de la disposición.
- Pueden crear humor y el ritmo de un movimiento.

Por ejemplo, las líneas pueden organizar la información y los límites en una página. Las líneas verticales u horizontales se pueden también utilizar para dirigir a sus lectores de una sola pieza, la información a otros. Ejemplo



### **1.5.2. Forma**

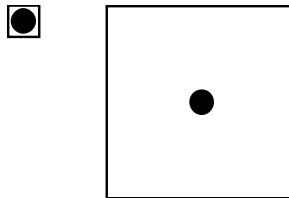
La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor dependiendo de la forma elegida. Es un elemento esencial para un buen diseño. Forma es cualquier elemento que utilizemos para dar o determinar la forma.

Un ejemplo marcado por una forma sería el de una compañía internacional utilice, un círculo en su insignia sugiriendo la tierra. Las formas inusuales atraen la atención. Porque utilizan a la gente a ver formas regulares de las

imágenes, como un rectángulo, usando una forma tal estrella llamaría la atención a esa imagen. Otro ejemplo estaría arreglando mecanografía adentro una forma más bien que en columnas verticales.

### 1.5.2.1. La forma como punto

Una forma es reconocida como un punto porque es pequeña. La pequeñez, desde luego, es relativa. Una forma puede parecer bastante grande cuando está contenida dentro de un marco pequeño, pero la misma forma puede parecer muy pequeña si es colocada dentro de un marco mucho mayor.



La forma más común de un punto es la de un círculo simple, compacto, carente de ángulos y de dirección. Sin embargo, un punto puede ser cuadrado, triangular, oval o incluso de una forma irregular.



Por lo tanto, las características principales de un punto son:

- a) su tamaño debe ser comparativamente pequeño, y
- b) su forma debe ser simple.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 45

### 1.5.2.2. La forma como línea

Una forma es reconocida como línea por dos razones: a) su ancho es extremadamente estrecho: b) su longitud es prominente. Una línea, por lo general, transmite la sensación de delgadez. La delgadez, igual que la pequeñez, es relativa. La relación entre la longitud y el ancho de una forma puede convertirla en una línea, pero no existe para esto un criterio absoluto.

En una línea deben ser considerados tres aspectos separados:

**La forma total.** Se refiere a su apariencia general, que puede ser descrita como recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano.



**El cuerpo.** Como una línea tiene un ancho, su cuerpo queda contenido entre ambos bordes. Las formas de estos bordes y la relación entre ambos determinan la forma del cuerpo. Habitualmente, los bordes son lisos y paralelos, pero a veces pueden ocasionar que el cuerpo de la línea parezca afilado, nudoso, vacilante o irregular.



**Las extremidades.** Éstas pueden carecer de importancia si la línea es muy delgada. Pero si la línea es ancha, la forma de sus extremos puede convertirse en prominente. Pueden ser cuadrados, redondos, puntiagudos o de cualquier otra forma simple.



Los puntos dispuestos en una hilera pueden dar la sensación de una línea. Pero en este caso la línea es conceptual y no visual, porque lo que vemos es todavía una serie de puntos.<sup>5</sup>



### 1.5.2.3. La forma como plano

En una superficie bi-dimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas son planos.

Una forma plana está limitada por líneas conceptuales que constituyen los bordes de la forma. Las características de estas líneas conceptuales, y sus interrelaciones, determinan la figura de la forma plana.

Las formas planas tienen una variedad de figuras, que pueden ser clasificadas como sigue:

a) Geométricas construidas matemáticamente.

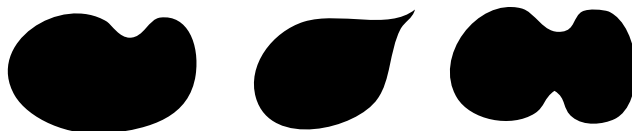


b) Orgánicas, rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.

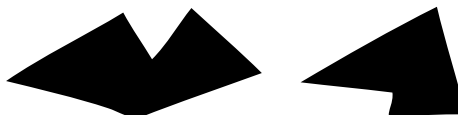
---

<sup>5</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 45





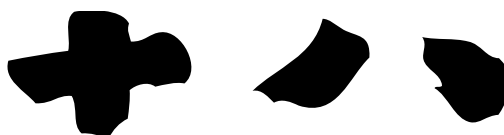
c) Rectilíneas, limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.



b) Irregulares, limitadas por líneas rectas y .curvas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.



e) Manuscritas, caligráficas o creadas a mano alzada.



f) Accidentales, determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales, u obtenidas accidentalmente.



Las formas planas pueden ser sugeridas por medio del dibujo. En este caso, debe considerarse el grosor de las líneas. Los puntos dispuestos en fila pueden asimismo sugerir una forma plana.

Los puntos o líneas, agrupados en forma densa y regular, pueden sugerir asimismo formas planas, Se convierten en la textura del plano.

### **1.5.3. Tamaño**

Es la relación proporcional entre objetos, en una representación del mismo. Nos sirve para poder representar de mejor manera visual elementos sumamente pequeños o muy grandes. Los elementos visuales tienen capacidad para modificarse y definirse unos a otros, este proceso se llama escala. Todas las formas tienen un tamaño.

El tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñez pero así mismo es físicamente medible.<sup>6</sup>

### **1.5.4. Espacio**

La naturaleza del espacio es muy compleja, debido a que existen muchas maneras de verlo. El espacio puede ser positivo o negativo, liso o ilusorio, ambiguo o conflictivo. Cada uno de estos aspectos será cuidadosamente examinado aquí.

---

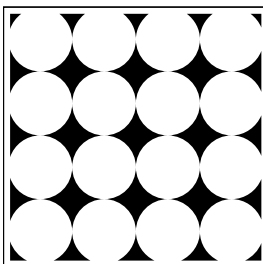
<sup>6</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 46

#### 1.5.4.1. Espacio positivo y negativo

Espacio positivo es el que rodea a una forma negativa, y espacio negativo, el que rodea a una forma positiva.

Todas las formas positivas contienen espacio positivo, pero el espacio positivo no es percibido siempre como una forma positiva. Similarmente, todas las formas negativas contienen espacio negativo, pero el espacio negativo no es siempre percibido como una forma negativa. Esto se debe a que el espacio positivo puede ser un fondo para las formas negativas, y el espacio negativo serlo para las positivas, y los fondos no son normalmente reconocidos como formas, las que habitualmente existen en cierto grado de aislamiento.

Desde luego, el espacio positivo (o negativo), completa o aproximadamente aislado por formas negativas (o positivas) puede ser identificado como una forma positiva (o negativa), pero tales formas están generalmente muy ocultas, a menos que conscientemente las busquemos. Si se las encuentra con frecuencia y regularidad, entonces la relación entre la figura y su fondo es reversible: en cierto momento encontramos formas positivas y espacio negativo, en otro encontramos formas negativas y espacio positivo.<sup>7</sup>



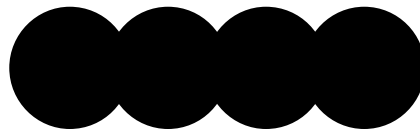
---

<sup>7</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 127

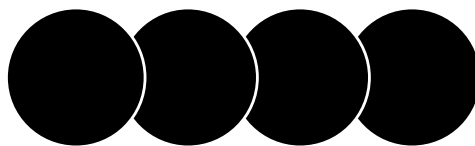
#### 1.5.4.2. Espacio liso e ilusorio

El espacio es liso cuando todas las formas parecen reposar sobre el plano de la imagen y ser paralelas a él. Las formas mismas deben también ser usas y aparecer equidistantes del ojo, ninguna de ellas más cerca, ninguna más lejos. Sin embargo, es posible que podamos sentir como muy profundo al espacio que rodea las formas, dejando que tales formas aparezcan flotando sobre el plano de la imagen.

En una situación de espacio liso, las formas pueden encontrarse entre sí, por medio del toque, la penetración, la unión, la sustracción, la intersección, la coincidencia, o pueden también estar alejadas, pero nunca pueden encontrarse superponiéndose entre sí.

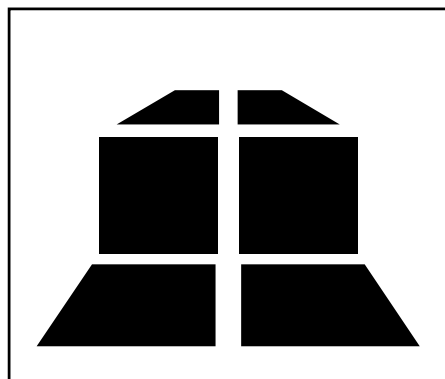


La superposición sugiere que una forma está más cerca de nuestros ojos que otra, con lo que en cierto grado el espacio se hace ilusorio.



Las variaciones en figura, tamaño, color y textura pueden anular asimismo la lisura del espacio, pero esto no siempre ocurre.

El espacio es ilusorio cuando todas las formas no parecen reposar sobre el plano de la imagen o ser paralelas a él. Algunas formas parecen avanzar, algunas parecen retroceder, algunas parecen presentarse frontalmente y otras de manera oblicua. Las formas mismas pueden ser lisas o tri-dimensionales. La zona del diseño se abre como una ventana o como un escenario donde las formas quedan expuestas en diversas profundidades o con ángulos diferentes o ambas cosas a la vez.



### - Formas lisas en espacio ilusorio

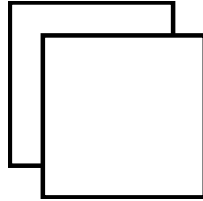
Las formas se consideran lisas cuando carecen de grosor aparente. Las formas lisas en un espacio ilusorio son como formas hechas con delgadas hojas de papel, metal u otros materiales. Su visión frontal es la más completa, ocupando la zona mayor. Sus visiones oblicuas son estrechadas y ocupan una zona menor. Las siguientes son algunas de las maneras en que las formas lisas pueden ser usadas en un espacio ilusorio:<sup>8</sup>

**a) Superposición.** Cuando una forma se superpone a otra, es vista como si estuviera delante o encima de la otra. Las formas lisas pueden

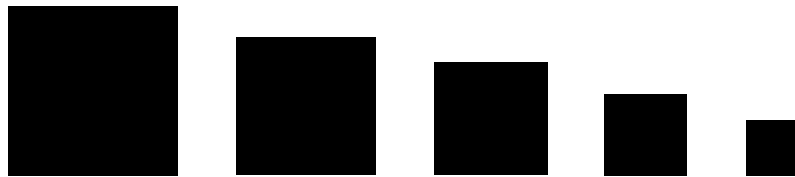
---

<sup>8</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 127

carecer de todo grosor apreciable. pero si ocurre la superposición, una de ambas formas deberá tener alguna desviación del plano de la imagen, por ligera que sea esa desviación.

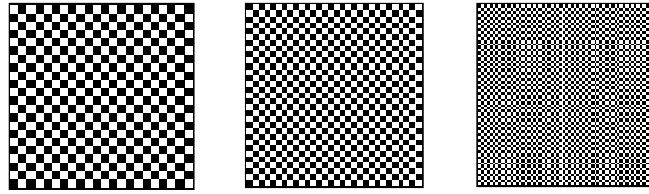


**b) Cambio en tamaño.** El aumento en el tamaño de una forma sugiere que se está aproximando, mientras la disminución de ese tamaño sugiere que se aleja. Cuanto mayor sea la escala de cambio de tamaño dentro del diseño, será más profunda la ilusión de profundidad espacial.

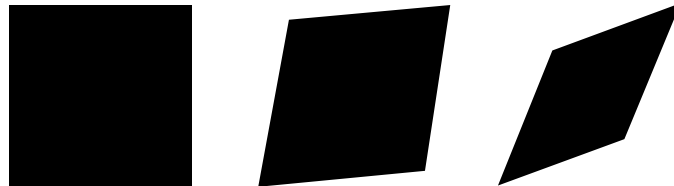


**c) Cambio en color.** Sobre un fondo blanco, los colores oscuros se destacan más que los claros, con lo que aparecen más cerca de nuestros ojos. Sobre un fondo muy oscuro, es cierto lo contrario. Si hay colores cálidos y colores fríos en un diseño, los cálidos parecen generalmente avanzar mientras los fríos retroceden.

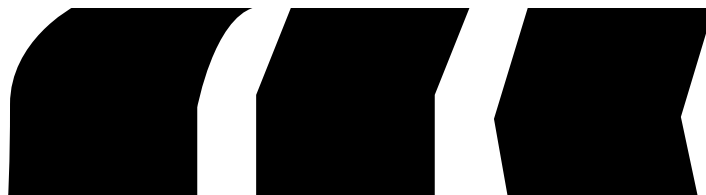
**d) Cambio en textura.** Las texturas más gruesas parecen normalmente más cerca de nuestros ojos que las más finas.



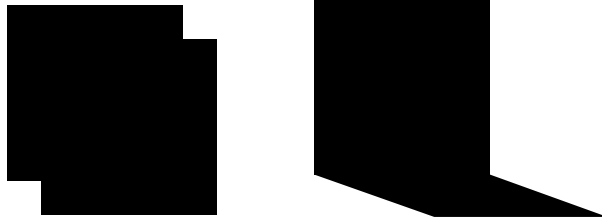
**e) Cambio en el punto de vista.** Una forma aparece vista frontalmente cuando es paralela al plano de la imagen. Si no es paralela al plano de la imagen, sólo podemos verla desde un ángulo oblicuo. El cambio en el punto de vista es un resultado de la rotación espacial, creando un espacio ilusorio aunque no sea muy profundo.



**f) Curvatura o quebrantamiento.** Las formas lisas pueden ser curvadas o quebradas para sugerir un espacio ilusorio. La curvatura o la torcedura cambian su frontalidad absoluta y activan su desviación del plano de la imagen.

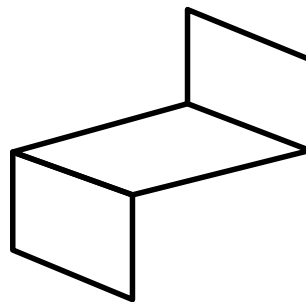


**g) Agregado de sombra.** El agregado de sombra a una forma enfatiza la existencia física de la forma. La sombra puede ser colocada delante o detrás de la forma, unida o separada de ella.



#### 1.5.4.3. Espacio fluctuante y conflictivo

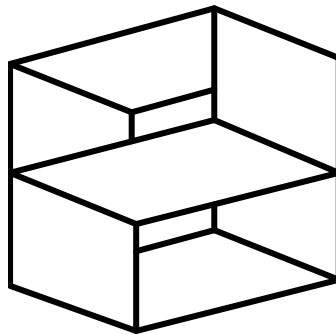
El espacio fluctúa cuando parece avanzar en cierto momento y retroceder en otro. Una situación fluctuante más dinámica es ilustrada en la siguiente figura, que puede ser interpretada como una figura vista desde arriba o una figura vista desde abajo. Ambas interpretaciones son válidas. La fluctuación espacial crea interesantes movimientos ópticos.



El espacio conflictivo es similar al espacio fluctuante, pero intrínsecamente diferente. El espacio fluctuante es ambiguo, porque no existe una forma definida con la que podamos interpretar la situación espacial, pero el espacio conflictivo aporta una situación espacial absurda, que parece imposible de interpretar. En el espacio conflictivo, sentimos que estamos mirando definitivamente hacia abajo si sólo vemos una parte del diseño, o mirando definitivamente hacia arriba si vemos sólo otra parte del diseño. Sin embargo, cuando el diseño es visto en su conjunto, las dos experiencias visuales están



en serio conflicto entre sí y no pueden ser reconciliadas. La situación es absurda porque no existe en la realidad. Sin embargo evoca una extraña tensión visual que ofrece muchas posibilidades interesantes a los artistas y diseñadores.<sup>9</sup>



### 1.5.5. Color

Es una experiencia visual de las más penetrantes ya que está cargado de mucha información, por lo que constituye una valiosa fuente de comunicación visual.

Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendiendo no sólo los de espectro solar sino asimismo los neutros (blancos, negro, los grises, intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas.

#### 1.5.5.1. Atributos del color:

En este caso se utilizarán los términos: Tono, Brillo y Saturación

---

<sup>9</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 131

- **TONO:** Es el nombre específico que se da a cada color, ubicación exacta en la rueda del color.
- **BRILLO:** La cantidad de luz que tiene un color, proximidad al blanco o al negro.
- **SATURACIÓN:** Es el grado de pureza de un color, que se acerca más al color puro correspondiente.

### 1.5.5.2 La expresividad del color

Se debe tomar en cuenta la siguiente clasificación del color:

Color denotativo	Icónico Saturado Fantasioso	Representación o realismo
Color connotativo	Psicológico Simbólico Estético	Emotividad o carisma
Color esquemático	Emblemático Señalético y Convencional	Funcionalidad y codificación

1. **El color denotativo:** se refiere al que nuestros ojos perciben de manera natural, directa, el mundo de lo real.

Se establecen tres niveles:

- **El icónico:** es el que expresa una clara función identificadora de los objetos, de los escenarios, de la piel, el color de una naranja, un árbol, etc. Expresa con realismo el mundo exterior al que añadido la textura del objeto representado genera un nuevo grado de esa iconicidad cromática: el hiperrealismo que es la búsqueda de la representación minuciosa del realismo.
- **El saturado:** es el cromatismo exaltado de la realidad. La utilización del color puro, brillante exagerado para provocar el espectáculo visual, que permita la pregnancia del mensaje.
- **El fantasioso:** corresponde a una modificación del color natural sobre la forma realista para generar fantasías visuales que trascienden hacia las manifestaciones surrealistas: un tomate de color azul, una sandía por fuera roja y en el interior de color verde, etc.

**2.- El color connotativo:** corresponde a valores que no son perceptibles fisiológicamente. Está en relación con el aspecto subjetivo de la percepción, emana sensaciones de calma, sosiego, calidez, tristeza, alegría, dinamismo, paz, etc.

Las sensaciones tienen que ver con elementos culturales del entorno. Existe una relación entre los colores y determinados hechos propios de la cultura de un grupo social, de manera que para los fines prácticos es indispensable tener

una amplia información en este terreno para poder representar correctamente los mensajes visuales que se quieren transmitir.

Por ejemplo, en los países socialistas el rojo está identificado con la revolución; para la Coca-Cola está asociado a la euforia, la exaltación y la vitalidad. En otros lugares el rojo simboliza el fuego, la sangre y el amor divino; es utilizado en las fiestas del Espíritu Santo.

El color adquiere el carácter de fenómeno cultural factible de ser identificado de acuerdo a un proceso de codificación.

**3.- El color esquemático:** está referido a la capacidad de simplificación que se puede hacer de una cantidad inmensa de colores a un reducido conjunto al que se le puede asignar valores reconocibles en un contexto más o menos amplio.

Sus variaciones son:

- **El emblemático:** referido a la identificación tradicional del color como es el caso de los escudos, banderas, emblemas, etc.
  
- **El color señalético:** aquel color que asociado a símbolos gráficos y tipografías puede ser capaz de dar identidad a una corporación o un conjunto de actividades homogéneas (deportes, seguridad, comercio).

- **El color convencional:** es el que busca una expresividad propia de carácter decorativo o funcional, o simplemente persigue resultados formales estéticamente agradables de acuerdo con sus objetivos particulares.

#### **1.5.6. Textura**

Otro elemento básico, es la textura, aporta al diseño, una mirada o una sensación, o una superficie. Diariamente encontramos gran variedad de texturas, por todo el entorno que nos rodea. La textura ayuda a crear un humor particular para una disposición o para otras en formas individuales. Sin embargo, la textura tiene aspectos singulares que son esenciales en ciertas situaciones de diseño y que no deben ser descuidados.

La textura se refiere a las características de superficie de una figura. Toda figura tiene una superficie y toda superficie debe tener ciertas características, que pueden ser descritos como suaves o rugosos, lisos o decorados, opacos o brillantes, blandos o duros. Aunque generalmente suponemos que una superficie plana y pintada no tiene textura alguna, en realidad la capa de pintura es ya una suerte de textura, y existe asimismo la textura del material sobre el que fue creada la figura.

La naturaleza contiene una riqueza de texturas. Por ejemplo, cualquier clase de piedra o de madera posee una textura distinta, que un arquitecto o un decorador podrán elegir para propósitos específicos. El trozo de piedra o de

madera podrá asimismo ser terminado de múltiples maneras para diversos efectos de textura.

La textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: textura visual y textura táctil. La textura apropiada añade riqueza a un diseño.

#### **1.5.6.1. Textura visual**

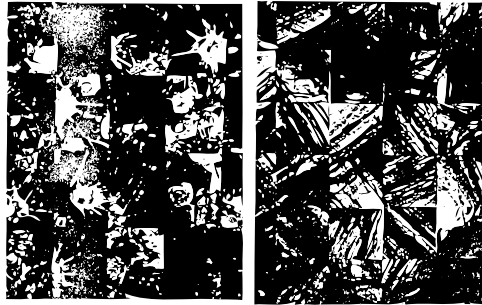
La textura visual es estrictamente bi-dimensional. Como dice la palabra, es la clase de textura que puede ser vista por el ojo, aunque pueda evocar también sensaciones táctiles. Se distinguen tres clases de textura visual:

- **Textura decorativa:** Decora una superficie y queda subordinada a la figura. En otras palabras, la textura misma es sólo un agregado que puede ser quitado sin afectar mucho a las figuras y a sus interrelaciones en el diseño. Puede ser dibujada a mano u obtenida por recursos especiales, y puede ser rígidamente regular o irregular, pero generalmente mantiene cierto grado de uniformidad.



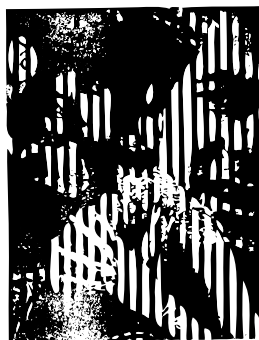
**Gráfico 17:** Ejemplificación de textura decorativa

- **Textura espontánea:** No decora una superficie, sino que es parte del proceso de creación visual. La figura y la textura no pueden ser separadas, porque las marcas de la textura en una superficie son al mismo tiempo las figuras. Las formas dibujadas a mano y las accidentales contienen frecuentemente una textura espontánea.



**Gráfico 18:** Ejemplificación de textura espontánea

- **Textura mecánica:** No se refiere a la textura obtenida con la ayuda de instrumentos mecánicos para dibujar, como la regla o los compases. Se refiere a la textura obtenida por medios mecánicos especiales y, en consecuencia, la textura no está necesariamente subordinada a la figura. Un ejemplo típico de esta clase de textura es el granulado fotográfico o la retícula que encontramos a menudo en los impresos. La textura mecánica puede encontrarse asimismo en los diseños creados por la tipografía y en los gráficos de computadoras.



**Gráfico 19:** Ejemplificación de textura mecánica

### 1.5.6.2. Textura táctil

La textura táctil es el tipo de textura que no sólo es visible al ojo sino que puede sentirse con la mano. La textura táctil se eleva sobre la superficie de un diseño bi-dimensional y se acerca a un relieve tridimensional.

Hablando en forma amplia, la textura táctil existe en todo tipo de superficie porque podemos sentirla. Esto supone que toda clase de papel, por suave que sea, y todo tipo de pintura y tinta, por lisa que sea, tienen sus características específicas de superficie, que pueden ser discernidas por la sensación del tacto. En el diseño bi-dimensional, podemos decir que una zona en blanco, o una zona lisa, sea impresa o pintada, carecen de textura visual pero existen siempre la textura táctil del papel y la tinta o la pintura.

Para precisar su alcance, podemos limitar nuestra discusión a los tipos de textura táctil que han sido especialmente creados por el diseñador para su propósito. Esto supone que los materiales han sido especialmente dibujados o dispuestos, o combinados con otros materiales, para formar una composición, o que los materiales han sido sometidos a un tratamiento especial, lo que provoca nuevas sensaciones de textura.

- **Textura natural asequible:** Se mantiene la textura natural de los materiales. Tales materiales, que pueden ser papel, tejido, ramas, hojas, arena, hilos, etc., son cortados, rasgados o usados como están, y pegados, engomados o fijados



a una superficie. No se realiza esfuerzo alguno por ocultar la índole de los materiales.

- **Textura natural modificada:** Los materiales son modificados para que ya no sean los acostumbrados. Por ejemplo, el papel no se adhiere en forma lisa sino que ha sido arrugado o ajado, o puede también ser graneado, rascado o abollonado. Un trozo de hoja metálica puede ser doblado, martillado o perforado con pequeños orificios. Un trozo de madera puede ser tallado. Los materiales quedan ligeramente transformados, pero siguen siendo reconocibles.

- **Textura organizada:** Los materiales, habitualmente divididos en pequeños trozos, redondeles o tirillas, quedan organizados en un esquema que forma una nueva superficie. Las unidades de textura pueden ser usadas como están o pueden ser modificadas, pero deben ser pequeñas o cortadas en trozos pequeños. Ejemplos de esto pueden ser las semillas, los granos de arena, las astillas de madera, las hojas cortadas en tiras muy finas, el papel arrugado en pequeñas bolitas, los alfileres, las cuentas, los botones, los cordones o hilos retorcidos, etcétera. Los materiales pueden a veces ser identificables, pero la nueva sensación de superficie es mucho más dominante.

Todos los tipos de textura táctil pueden ser transformados en textura visual a través de un proceso fotográfico.

## **1.6. Principios de Diseño**

### **1.6.1. Balance**

El balance nos hace sentir como que todas las partes están ordenadas correctamente. Un eje central es una línea divisoria que hace las veces de una escala de medida para ver si los elementos están localizados de igual forma a ambos lados o desde arriba hasta abajo en una obra de arte. Hay dos tipos de equilibrio: formal e informal. Difieren en como los elementos están ordenados alrededor de los ejes. El equilibrio formal se da cuando elementos iguales o muy similares son colocados sobre lados opuestos de los ejes. Puedes ver si los objetos se emparejan exactamente sobre cada lado para la simetría bilateral, o simetría aproximada si hay algunas pequeñas diferencias. El equilibrio radial puede tener 4 o más unidades de emparejamiento y parecer que irradia o sale desde el centro (medio). Esto se da en la naturaleza con las flores o los gajos de una naranja.

### **1.6.2. Contraste**

El contraste ocurre siempre, aunque su presencia pueda no ser advertida. Existe el contraste cuando una forma está rodeada de un espacio blanco. Hay un contraste cuando una línea recta se cruza con curva. Lo hay cuando una forma es mucho más que otra, lo hay cuando coexisten direcciones verticales y horizontales.

Experimentamos toda suerte de contrastes en nuestra vida cotidiana. El día contrasta con la noche: el pájaro que vuela contrasta con el cielo; una vieja silla contrasta con un moderno sofá.

El contraste llega mucho más allá de las oposiciones comúnmente reconocidas. Es muy flexible puede ser suave o severo, difuso u obvio, simple o complejo. La forma A puede parecer contrastante con la B. pero cuando se introduce la C, las formas A y B pueden parecer más similares que contrastantes entre si, y ambas pueden contrastar con la C en grados variados. El contraste es sólo una clase de comparación, por la cual las diferencias se hacen claras. Dos formas pueden ser similares en algunos aspectos y diferentes en los otros. Sus diferencias quedan enfatizadas cuando hay un contraste. Una forma puede no parecer grande si es vista por si sola, pero puede parecer gigantesca junto a formas vecinas diminutas.

### **1.6.3. Contraste, regularidad y anomalía**

La anomalía existe en la regularidad, bajo la forma de elementos irregulares. Existe un contraste entre la anomalía y la regularidad porque la regularidad es la observación de cierta clase de disciplina, mientras la anomalía es la desviación de ella. Sin embargo, el contraste existe asimismo dentro de la propia regularidad.

A menos que el diseño no sea más que una superficie plana, coloreada de manera uniforme, siempre hay un contraste entre el espacio ocupado y el

espacio vacío. En la disposición de módulos que sean repetitivos en figura, tamaño, color y textura, pueden ocurrir contrastes de posición, de dirección o de ambos. Los módulos mismos pueden componerse de elementos contrastantes, de una u otra manera. Todos los elementos contrastantes pueden ser entretejidos juntos en el diseño, como partes intrínsecas de la regularidad.

La regularidad no produce necesariamente un buen diseño, aunque puede garantizar cierto grado de armonía. El mismo grupo de módulos, utilizados en una estructura de repetición, pueden derivar a un diseño opaco en las manos de un diseñador y a un diseño llamativo en manos de otro. El debido uso del contraste en los elementos de relación puede explicar esa diferencia.

#### **1.6.4. Contraste de elementos visuales y de relación**

Examinemos el uso del contraste, respecto a cada uno de los elementos visuales y de relación:

**a) Contraste de figura.** El contraste de figura es muy complicado porque una figura puede ser descrita de múltiples maneras. Existe el contraste entre una figura geométrica y una orgánica, pero dos figuras geométricas pueden estar en contraste si una es angulosa y la otra no lo es. Otros casos comunes de contraste de figura son: curvilínea/rectilínea, plana/lineal, mecánica/caligráfica, simétrica/asimétrica,

hermosa/fea, simple/compleja, abstracta/representativa, distorsionada/no distorsionada, etc.



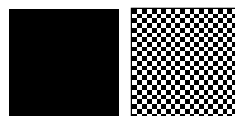
**b) Contraste de tamaño.** El contraste de tamaño es directo. El contraste entre lo grande y lo pequeño se ve en las formas planas, mientras el contraste entre lo largo y lo corto se ve en las formas lineales.



**c) Contraste de color.** Una discusión detallada sobre los contrastes de color estaría más allá del alcance de este libro, pero algunos casos comunes pueden ser mencionados aquí: luminoso/oscurο, brillante/opaco, cálido/frío, etc.



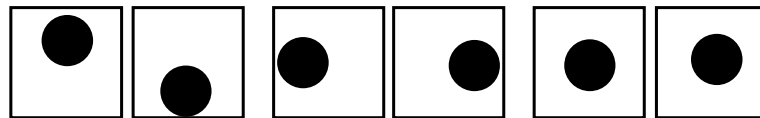
**d) Contraste de textura.** Algunos casos típicos de contrastes en textura son: suave/rugoso, pulido/tosco, parejo/desperejo, opaco satinado. etc.



**e) Contraste de dirección.** Dos direcciones cualesquiera, que se encuentren a un ángulo de 90, están en contraste máximo. Dos formas que se enfrentan entre si crean un contraste de naturaleza muy distinta, porque no dejan de ser paralelas, e una de ellas ha sido rotada en 180°.



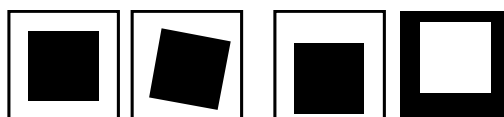
**f) Contraste de posición.** La posición de una forma es reconocida por su relación con el marco, o el centro, o la subdivisión estructural que la contiene. o las líneas estructurales cercanas u otra forma. Los contrastes comunes de posición son: arriba/abajo, alto/bajo, izquierda/derecha, céntrico/excéntrico.



**g) Contraste de espacio.** El espacio será también el tema de un capítulo posterior. Cuando el espacio es considerado como un plano liso, se perciben los contrastes ocupado/vacío, o positivo/ negativo. El espacio en blanco puede ser visto como apretado o como expansivo, y puede tener contrastes de figura y tamaño si es visto como una forma negativa. Cuando el espacio es considerado como ilusorio, las formas pueden parecer como que avanzan o retroceden, estar cerca o lejos, ser chatas o tri-dimensionales, paralelas o no-paralelas al plano de la imagen, etc., en contraste espacial entre sí.



**h) Contraste de gravedad.** Hay dos tipos de contraste de gravedad: estable/inestable y ligero/ pesado. La estabilidad o inestabilidad puede ser debida a la figura misma, o debida a la conformidad o desviación con la verticalidad o la horizontalidad. Una forma estable es estática, mientras una forma inestable sugiere un movimiento. La liviandad o el peso de una forma pueden deberse al uso del color, pero están asimismo afectados por la figura y por el tamaño.

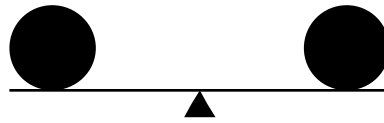


### 1.6.5. La estructura de contraste

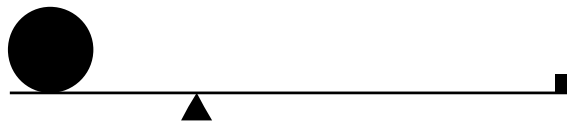
La manipulación de contrastes de los elementos de relación puede establecer una estructura de contrastes. Este tipo de estructura es completamente informal, excluyendo hasta donde sea posible la regularidad estricta.

Una estructura formal se compone de líneas estructurales regularmente construidas, o de subdivisiones que guían la organización de los módulos dentro de un orden definido. Una estructura informal no tiene líneas estructurales y los módulos quedan colocados libremente. El equilibrio se mantiene en ambos casos, pero en cada caso es un tipo distinto de equilibrio. Para

ilustrar esto: el equilibrio en una estructura formal es como distribuir dos pesos iguales en puntos equidistantes del centro de una balanza.



Mientras el equilibrio en una estructura informal es como distribuir dos pesos desiguales a distancias desiguales de ese centro, alejando el peso más liviano y acercando el pesado, con delicados ajustes.



En una estructura de contraste, los módulos rara vez son repetitivos tanto en figura como en tamaño, sino que están en una suelta relación de similitud. Puede haber más de una sola clase, pero habitualmente hay una clase que domina. Entre las dos o más clases de módulos, pueden existir contrastes de figura, tamaño, color, o de algunos de ellos a la vez.

No pueden establecerse reglas definidas para la organización de una estructura de contraste. Las figuras y los tamaños de los módulos habrán de ajustarse como se crea necesario. Se busca la similitud no solo entre cada uno de los elementos de relación, a fin de mantener una sensación de unidad, con contrastes ocasionales que aporten una tensión y una excitación visual.



Veremos ahora cómo cada uno de los elementos de relación puede ser manipulado en una estructura de contraste:

**a) Dirección.** Casi todos los módulos pueden tener direcciones similares. Las direcciones contrastantes son utilizadas para provocar una agitación. Asimismo, podemos disponer los módulos en toda clase de direcciones, creando grados variables de contraste entre ellos.



**b) Posición.** Los módulos pueden ser dispuestos hacia los bordes opuestos del marco, creando tensión entre ellos.

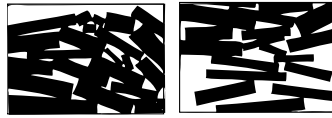


**c) Espacio.** El encuentro de módulos positivos y negativos (que deriva a una sustracción) es una forma de producir contraste espacial. El espacio puede ser empujado y comprimido por módulos que se chocan entre sí. Puede también quedar vacío, en contraste con zonas congestionadas.



**d) Gravedad.** Los módulos que caen desde posiciones altas o bajas, o que ascienden de bajas a altas, pueden sugerir una fuerza de gravedad.

Los módulos estables o inestables, los módulos, estáticos y móviles, los módulos pesarlos y livianos. Pueden ser reunidos en un contraste efectivo de gravedad.



#### **1.6.6. Énfasis**

Si enfocamos nuestra atención en un área de una obra de arte, hacemos que ese área sea dominante. Piensa en el énfasis como en un punto focal que dibuja el ojo en un pequeño lugar primero (o una pequeña escena) y después se ve el resto del objeto. El énfasis controla la secuencia (el orden) con la que miramos un objeto de arte. Otra forma de usar el énfasis es cuando un elemento dominante es tan fuerte que el resto de los elementos están subordinados. Por ejemplo, si un cuadro (pintura) está saturado de color azul, afecta a la visión del cuadro en su conjunto.

#### **1.6.7. Proporción**

El principio de diseño que se ocupa de la relación de tamaño de una parte respecto de otra es la proporción. Aprender el tamaño de un objeto es difícil por sí mismo a menos que lo comparemos con otro objeto. Pitágoras fue un antiguo filósofo griego que encontró que las ecuaciones matemáticas se podían aplicar tanto a los tonos musicales como a las figuras geométricas. Otro griego llamado Euclides descubrió que se podía dividir un segmento de línea en dos partes de tal modo que la parte más pequeña respecto de la más grande tuviera la misma razón, o proporción, que la parte más grande tiene respecto

del segmento completo. Esta división se llamó la Sección Áurea o la Media Áurea. En matemáticas esta razón se escribe 1:1'6. El Rectángulo Áureo tiene lados cuya razón es la razón áurea 1'62. La escala es semejante a la proporción, pero se mide en contraste con (en función de) una referencia estándar. La exageración y la deformación pueden lograr cualidades expresivas en el arte.<sup>10</sup>

### **1.6.8. Gradación**

La gradación es una disciplina estricta. Exige no sólo un cambio gradual, sino que ese cambio gradual sea hecho de manera ordenada.

Genera ilusión óptica y crea una sensación de progresión, lo que normalmente conduce a una culminación o una serie de culminaciones.

La gradación es una experiencia visual diaria. Las cosas que están cerca de nosotros parecen grandes, y las lejanas parecen pequeñas. Si miramos desde abajo a un edificio alto, con una fachada de ventanas iguales, el cambio en tamaño de las ventanas sugiere una ley de la gradación.

#### **1.6.8.1. Gradación de módulos**

Dentro de una estructura de repetición, los módulos pueden ser utilizados en gradación. La mayor parte de los elementos visuales o de relación pueden ser utilizados en gradación, solos o combinados, para obtener diversos efectos. Esto supone que los módulos pueden tener gradación de figura, de tamaño, de color, de textura, de dirección, de posición, de espacio y de gravedad. Sin

---

<sup>10</sup> WONG, Wucius *Fundamentos de diseño*. Barcelona Pag. 110

embargo, tres de estos elementos serán descartados de la presente consideración.

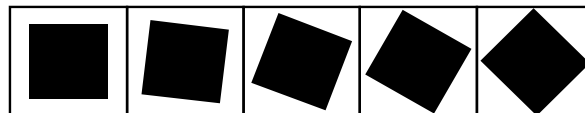
Uno es el color, otro es la textura y el tercero es la gravedad, que depende de los efectos producidos por otros elementos. Eliminados éstos, los restantes pueden reunirse en tres grupos principales: gradación en el plano, gradación espacial y gradación en la figura.

### **1.6.8.2. Gradación en el plano**

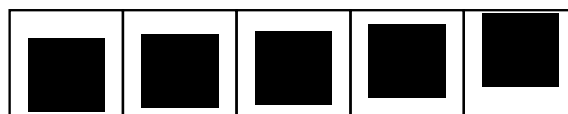
La gradación en el plano no afecta a la figura ni al tamaño de los módulos. La relación entre los módulos y el plano de la imagen permanece constante.

Pueden distinguirse dos clases de gradación en el plano:

Rotación en el plano. Esto indica un gradual cambio de dirección de los módulos. Una figura puede ser rotada sin trasladarse en el plano de la imagen.



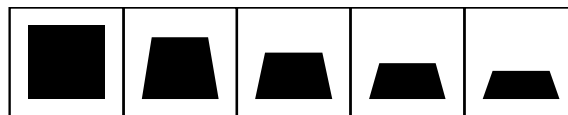
Progresión en el plano. Esto indica un cambio gradual de posición de los módulos dentro de las subdivisiones estructurales del diseño. Los módulos pueden ascender o descender, trasladarse de un ángulo a otro de las subdivisiones, en una secuencia de movimientos regulares y graduales.



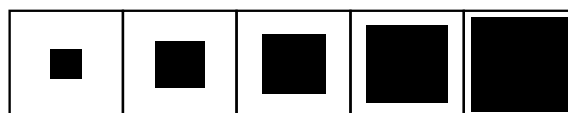
### 1.6.8.3. Gradación espacial

La gradación espacial afecta a la figura o al tamaño de los módulos. La relación entre los módulos y el plano de la imagen nunca es constante. Pueden distinguirse dos clases de gradación espacial:

Flotación espacial. Con una separación gradual del plano de la imagen, un módulo puede ser rotado para que veamos cada vez un poco más de su borde y un poco menos de su frente. Una figura chata puede ser cada vez más estrecha hasta convertirse casi en una fina línea. La rotación espacial cambia la figura del módulo.



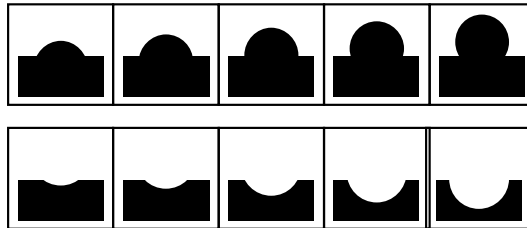
Progresión espacial. Ésta es igual al cambio de tamaño. El aumento o la disminución en el tamaño de los módulos sugiere la progresión de los módulos en el espacio, hacia adelante o hacia atrás. Los módulos permanecen siempre paralelos al plano de la imagen, pero pueden parecer colocados muy detrás de él cuando son pequeños, o delante cuando son grandes.



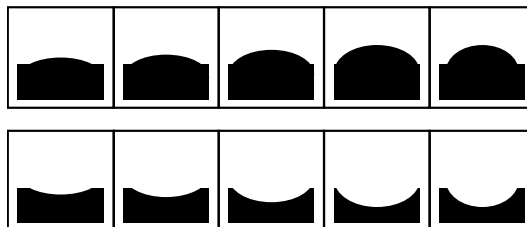
### 1.6.8.4. Gradación en la figura

Esto se refiere a la secuencia de gradaciones que resulta de un cambio real de la figura. Se sugieren dos clases comunes de gradación en la figura:

Unión o sustracción. Esto indica el cambio gradual de posiciones de los submódulos, que forman a los módulos por unión o sustracción. La figura y tamaño de cada uno de los submódulos puede asimismo experimentar al mismo tiempo transformaciones graduales.



Tensión o compresión. Esto indica el cambio gradual de la figura de los módulos, por fuerzas internas o externas. La figura aparece como si fuera elástica, y resulta fácilmente afectada por cualquier ligero empuje o atracción.

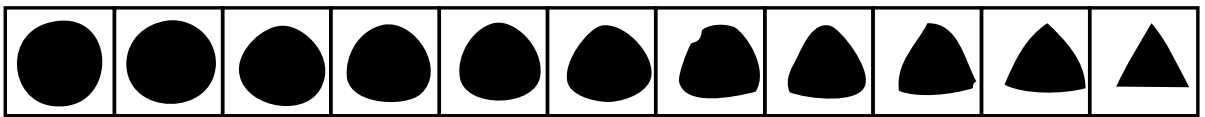


#### 1.6.8.5. El camino de la gradación

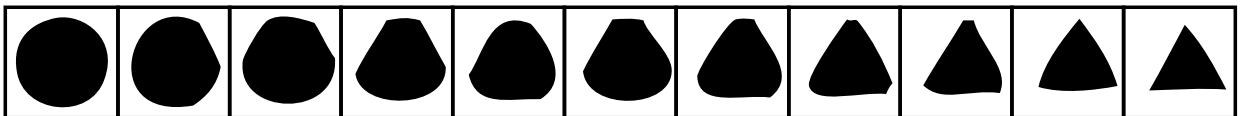
Toda forma puede ser gradualmente cambiada hasta convertirse en cualquier otra. Cómo ocurre ese cambio es algo que queda determinado por el camino de gradación que se elija.

Hay múltiples caminos para la gradación. El diseñador puede escoger un camino de gradación en el plano, en el espacio, en la figura o en una combinación de ellos. El camino puede ser directo o dar un rodeo.

Por ejemplo, si deseamos cambiar un círculo en un triángulo por gradación de figura, el círculo puede ser estirado y apretado hasta ser cada vez más triangular



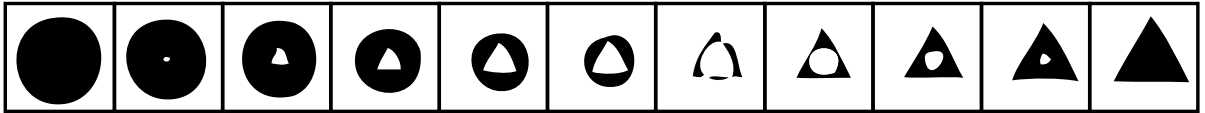
o puede ser recortado por tres lados hasta que se convierte en un triángulo



Por la gradación en el plano, el círculo puede ser elevado y seguido por un triángulo que habrá de ocupar toda la subdivisión estructural cuando el círculo haya desaparecido.



Por la gradación espacial, el círculo puede disminuir gradualmente mientras el triángulo surge simultáneamente, primero como un punto y después como un pequeño triángulo que gradualmente se expande.



O el círculo puede expandirse gradualmente, más allá de los límites de la subdivisión estructural, mientras el triángulo surge.



Podemos asimismo considerar al círculo como la base de un cono que rota hasta dar elevación frontal a un triángulo.



Todos los caminos di; la gradación mi descritos son directos. Si se desea un camino más elaborado, el círculo puede ser primeramente sustituido por un cuadrado (u otra figura) antes de aproximarse a la figura del triángulo.

#### 1.6.8.6. La velocidad de gradación

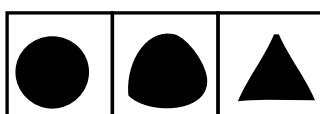
La cantidad de pasos requeridos para que una forma cambie de una situación a otra determina la velocidad de gradación. Cuando los pasos son pocos, la velocidad es rápida, y cuando son muchos la velocidad es lenta.

La velocidad de gradación depende de los efectos que el diseñador quiera obtener. Una gradación rápida provoca saltos visuales, mientras una gradación



lenta evoluciona lenta y a veces casi imperceptiblemente. La ilusión óptica es habitual-mente el resultado de la gradación lenta.

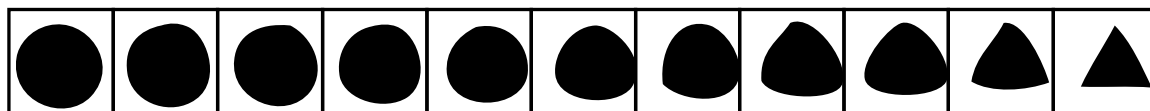
Es necesario señalar que la gradación rápida debe ser utilizada con gran cautela. Si una forma cambia con demasiada rapidez, puede no existir ya una sensación de gradación, y el resultado puede ser un grupo de formas sólo vagamente relacionadas entre sí.



En realidad no podremos cambiar efectivamente un círculo en un triángulo con menos de cinco pasos, porque normalmente ello requiere diez pasos o más.

La gradación extremadamente lenta puede aproximarse al efecto de la repetición, pero una cuidadosa disposición del dibujo puede producir resultados muy sutiles.

La velocidad de gradación puede ser cambiada en medio de una secuencia, o gradualmente acelerada o retardada para obtener efectos especiales.



Sin alterar la velocidad de la gradación, un camino indirecto de gradación consume normalmente mas pasos que un camino directo.

**CAPÍTULO II:**  
**INVESTIGACIÓN, ANÁLISIS Y CLASIFICACIÓN DE LA ILUSTRACIÓN EN**  
**LA CIUDAD DE RIOBAMBA**

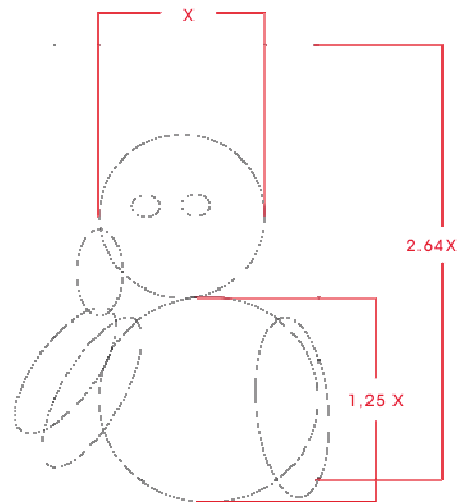
**2.1. ANÁLISIS DE LAS ILUSTRACIONES DE 1980 – 1988**

**1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE**  
**LA ILUSTRACIÓN**

**A) Datos informativos**

Fecha	1980
Autor	Desconocido
Cliente	Botica "Holger Glaesel"
Aplicación	Publicidad en revista
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Guayaquil

**Tabla 1:** Datos informativos – Botica Holger Glaesel



**Gráfico 20:** Ilustración Botica Holger Glaesel y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración.

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.64/1 y 1.25/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** real.
2. **Función:** que el consumidor se sienta reflejado con esta situación.
3. **Significado:** dolor de muela

### D) Color

La ilustración es generada a base de dos tonos en este caso: el rojo y el blanco. El color es connotativo ya que no representa la realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no existente
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no existente
4. **Volumen:** generado por medio de los espacios positivos-negativos.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección de derecha a izquierda.
2. **Gravedad:** el punto de gravedad se los puede apreciar al lado izquierdo que es donde tiene más peso visual la ilustración.
3. **Espacio:** liso, ya que parece que la ilustración está pegada al fondo.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica seca, lápiz.

### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración comercial.

### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

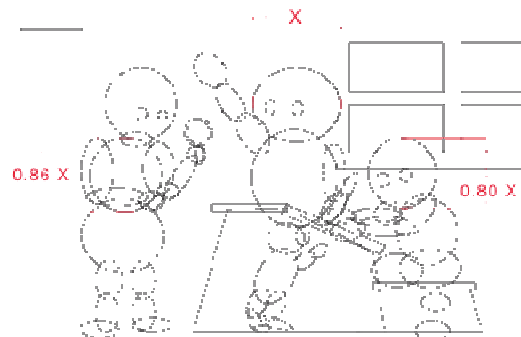
La ilustración está enmarcada en el realismo porque se basa en un tema de la vida real.

# 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

## A) Datos informativos

Fecha	1980
Autor	Desconocido
Cliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro Infantil
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 2:** Datos informativos – Ilustración infantil



**Gráfico 21:** Ilustración infantil y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.86$  y  $1/0.80$  en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** representado
2. **Función:** que los niños sientan que se pueden divertir mientras estudian.
3. **Significado:** diversión, estudio.

## **D) Color**

En la ilustración se utilizan colores denotativos ya que representan la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para dar detalle a la ilustración
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tantas líneas rectas, curvas y quebradas.
3. **Plano:** se puede apreciar la presencia de planos en menor cantidad que los volúmenes.
4. **Volumen:** creado por medio de detalles en la ilustración.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** se genera una dirección hacia la parte central creada por la posición de los elementos.
2. **Gravedad:** se aprecia que el punto de gravedad se genera en la parte central producto de la pesadez que se provoca en ese lugar.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la generación de detalles.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica seca, lápiz.

### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

## I) Tendencia artística de la ilustración.

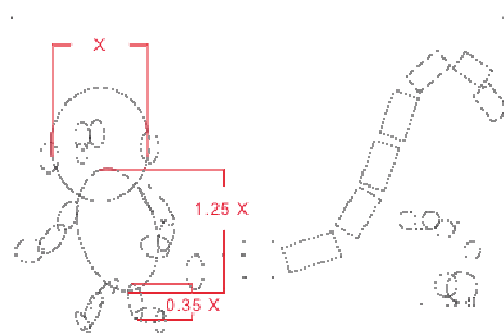
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque se utilizan los elementos más representativos de los niños, modificando de su imagen figurativa.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1981
Autor	Publicidad ONCE
Cliente	INDIA C.A. Industrial Agrícola
Aplicación	Publicidad en revista
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Guayaquil

**Tabla 3:** Datos informativos – INDIA



**Gráfico 22:** Ilustración INDIA y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.25/1 y 1/0.35 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** personificado
2. **Función:** el servicio amigable que brinda la empresa de ferrocarriles.
3. **Significado:** amistad, confianza.

### **D) Color**

La ilustración es generada a base de un tono, el negro con sus respectivas variantes, además el color es connotativo ya que no representa la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** se lo utiliza para dar detalles a la ilustración.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente
4. **Volumen:** generado por medio de las espacios positivos-negativos.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** por la forma en que está desarrollada a ilustración nos genera una dirección de izquierda a derecha.
2. **Gravedad:** el punto de gravedad se lo puede apreciar en la parte izquierda generada por la pesadez visual.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por medio de la utilización de



tonalidades grises.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica húmeda, plumilla

### H) Tipo de ilustración.

Cómic

### I) Tendencia artística de la ilustración.

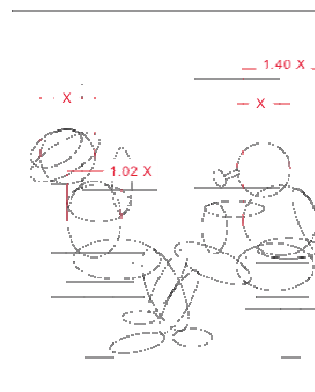
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque se utilizan los elementos más representativos del maquinista, modificando de su imagen figurativa.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1981
Autor	Desconocido
Cliente	Ferrocarriles del Ecuador
Aplicación	Publicidad en revista
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 4:** Datos informativos – Empresa de Ferrocarril



**Gráfico 23:** Ilustración Empresa de Ferrocarril y Análisis

## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.40/1 y 1.02/1 en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** representado.
2. **Función:** que el usuario se sienta reflejado con esta situación.
3. **Significado:** incomodidad

### **D) Color**

En la ilustración se utiliza un color esquemático ya que por medio de dos tonos: negro y rojo, se logra crear detalles para generar un mayor realismo a la ilustración.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** presente en menor cantidad.
4. **Volumen:** el volumen se lo puede apreciar gracias a la utilización de sombras y gradientes.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** por tratarse de un cómic nos genera una dirección de

izquierda a derecha.

2. **Gravedad:** aquí el punto de gravedad se genera en la parte central pues es el centro de la composición.
3. **Espacio:** ilusorio, generado por la técnica del pintado.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic.

### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza formas figurativas que representan una situación exagerada.

## **1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

### **A) Datos informativos**

Fecha	1982
Autor	Desconocido
Cliente	Bayer
Aplicación	Publicidad en revista
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 5:** Datos informativos – Bayer

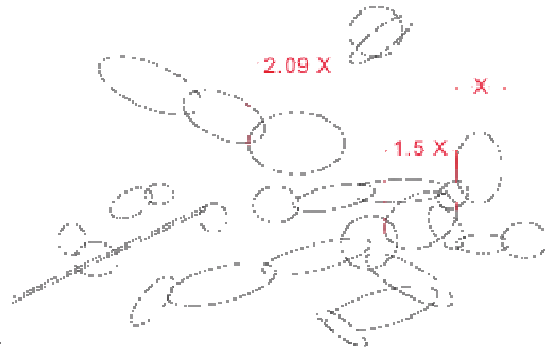


Gráfico 24: Ilustración Bayer y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.09/1 y 1.5/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificado
2. **Función:** que el consumidor se sienta reflejado con esta situación
3. **Significado:** desesperación, apuro.

### D) Color

La ilustración es generada a base de un tono, el negro con sus respectivas variantes, además el color es connotativo ya que no representa la realidad.

### **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

#### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** el volumen se genera por medio de la variación de las tonalidades creando así sombras.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** por la forma en que está ilustrado el personaje nos genera una dirección de izquierda a derecha.
2. **Gravedad:** la ilustración ejerce un punto de gravedad en lado derecho a causa de la pesadez visual.
3. **Espacio:** ilusorio, generado por la técnica del pintado.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic.

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

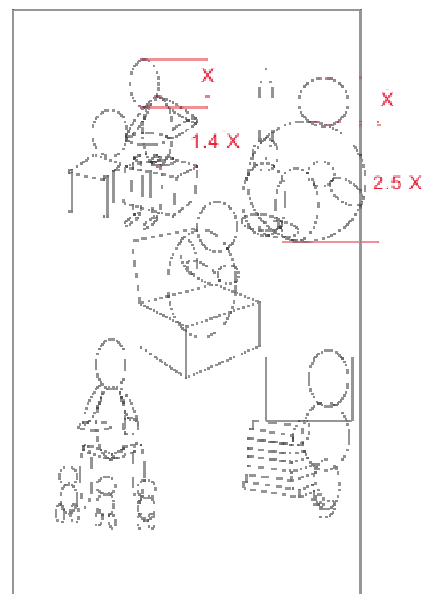
La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza formas figurativas que representan una situación exagerada.

# 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

## A) Datos informativos

Fecha	1983
Autor	Desconocido
Cliente	Ferrocarriles del Ecuador
Aplicación	Artículo informativo
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 6:** Datos informativos – Ferrocarril del Ecuador



**Gráfico 25:** Ilustración Ferrocarril del Ecuador y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.5/1 y 1.4/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificado.
2. **Función:** que el consumidor se sienta reflejado con esta

situación

3. **Significado:** dolor de muela

#### **D) Color**

La ilustración es generada a base de dos tonos: el rojo y el blanco, el color es connotativo ya que no representa la realidad.

### **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

#### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** el volumen se genera por medio de la variación de las tonalidades creando así sombras.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección hacia la parte central generada por la disposición de los elementos
2. **Gravedad:** en el lado izquierdo se genera el punto de gravedad.
3. **Espacio:** ilusorio, generado por la técnica del pintado.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, acuarela.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración histórica.





## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** real
2. **Función:** que el consumidor sienta reflejado con esta situación.
3. **Significado:** seguridad.

### D) Color

Se utiliza un color esquemático ya que por medio de un solo tono se genera realismo a la ilustración.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** utilizado para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** creado por medio de la utilización de textura.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** por la posición de la ilustración se genera una dirección de atrás hacia adelante.
2. **Gravedad:** en el lado izquierdo se genera el punto de gravedad.
3. **Espacio:** ilusorio, generado por la técnica del pintado.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica mixta, acuarela con plumilla.

## H) Tipo de ilustración.

Ilustración comercial.

## I) Tendencia artística de la ilustración.

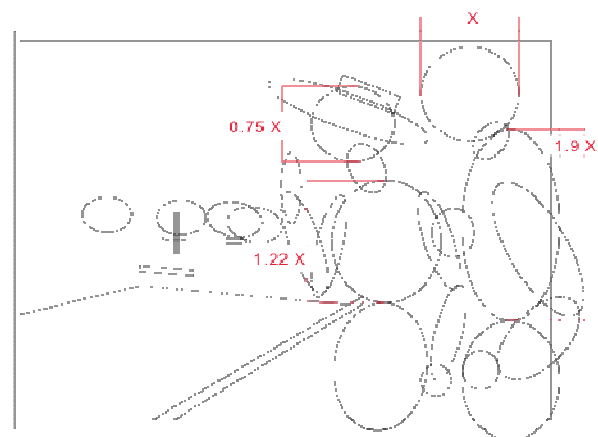
La ilustración está enmarcada en el neoclasicismo porque utiliza la exactitud en la relación de las partes.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1984
Autor	Desconocido
Cliente	Pepsi - Cola
Aplicación	Publicidad en revista
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 8:** Datos informativos – Pepsi Cola



**Gráfico 27:** Ilustración Pepsi Cola y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.22/1 y 1.9/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** real.
2. **Función:** que el consumidor se sienta reflejado con el producto.
3. **Significado:** amistad.

### D) Color

Se utiliza un color esquemático ya que por medio de un solo tono se genera realismo a la ilustración.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** utilizado para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** creado por medio de la utilización de textura.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección hacia el lado izquierdo a causa de que es la dirección de hacia donde miran los personajes.
2. **Gravedad:** debido a la pesadez que se genera al lado derecho se genera un punto de gravedad en esa posición.

3. **Espacio:** ilusorio, creado por la utilización de textura.

**G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

**H) Tipo de ilustración.**

Ilustración comercial

**I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarcada en el realismo porque representa un tema sacado de la vida real.

**1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

**A) Datos informativos**

Fecha	1984
Autor	Desconocido
Cliente	Ferrocarriles del Ecuador
Aplicación	Historieta
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 9:** Datos informativos – Ferrocarriles del Ecuador



**Gráfico 28:** Ilustración Ferrocarriles del Ecuador y Análisis

**B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.68/1 y 1.45/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** la función que cumple la ilustración es la de contar un cuento.
3. **Significado:** dolor de muela

### D) Color

La ilustración se basa en un solo tono: el negro, también utiliza el color connotativo, ya que no representa la realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** utilizado para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente
4. **Volumen:** creado por medio de la utilización de textura.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección hacia el centro causada por la posición de los elementos.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera el punto de gravedad debido a la alivianes que se da en ese lugar.

3. **Espacio:** ilusorio, creado por la utilización de textura.

**G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

**H) Tipo de ilustración.**

Cómic.

**I) Tendencia artística de la ilustración.**

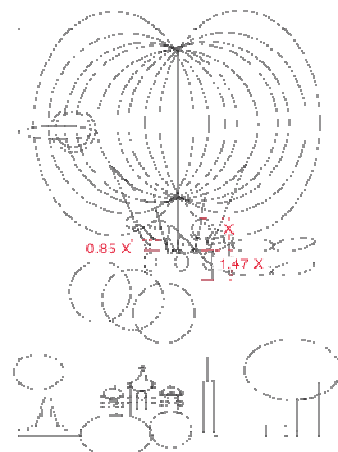
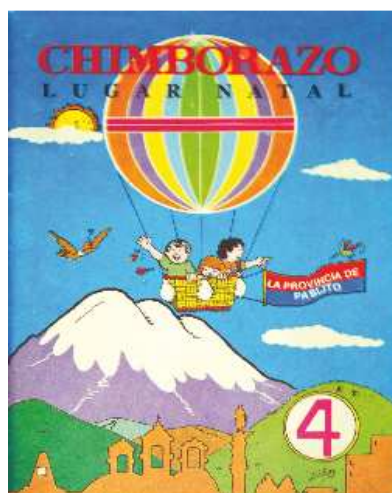
La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas.

**1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

**A) Datos informativos**

Fecha	1985
Autor	Desconocido
Cliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro infantil Pablito
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 10:** Datos informativos – Chimborazo Lugar Natal



**Gráfico 29:** Ilustración Chimborazo Lugar Natal y Análisis

## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.47/1 y 1/0.85 en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** representado
2. **Función:** que los niños sientan que se pueden divertir mientras estudian.
3. **Significado:** diversión, conocimiento.

### **D) Color**

Aquí se utiliza colores esquemáticos para que representen la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** el plano se lo aprecia en menor cantidad.
4. **Volumen:** los elementos se aprecian con volumen debido al tipo de pintado y a la organización de los elementos.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración no genera una dirección porque los elementos principales se encuentran agrupados en la parte

central.

2. **Gravedad:** se puede apreciar que el punto de gravedad se lo encuentra en la mitad, ya que es donde se genera una mayor pesadez visual.
3. **Espacio:** liso, ya que los elementos parecen pegados al fondo.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, témpera.

### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración de portada - cómic.

### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarcada en la abstracción porque se utilizan los elementos más representativos del paisaje de la provincia de Chimborazo y de los niños.

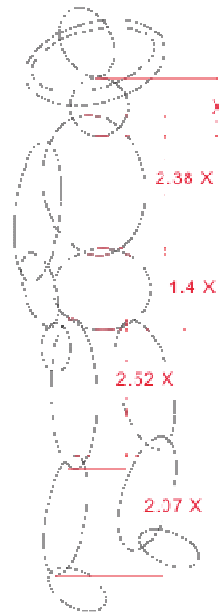
## **1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

### **A) Datos informativos**

Fecha	1986
Autor	Desconocido
Cliente	Ferrocarriles del Ecuador
Aplicación	Homenaje a personaje célebre
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 11:** Datos informativos – Ferrocarril de Ecuador





**Gráfico 30:** Ilustración Ferrocarril de Ecuador y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.07/1 y 1.4/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** real
2. **Función:** transmite un mensaje de valentía, referente a la lucha
3. **Significado:** bravura, coraje.

### D) Color

Aquí se utiliza colores esquemáticos para representar la realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** utilizado para generar textura en la composición.

2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** presente en menor Proporción.
4. **Volumen:** se puede apreciar volumen, logrado gracias a la técnica del pintado.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** en la ilustración se puede apreciar una dirección de arriba hacia abajo provocada por la presencia de un solo objeto.
2. **Gravedad:** aquí se puede apreciar que el punto de gravedad se encuentra en la parte central, pues es donde se encuentra presente la ilustración.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la posición del objeto y por la formación de sombras a base de la técnica de la ilustración.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, plumilla y acuarela.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración histórica.

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

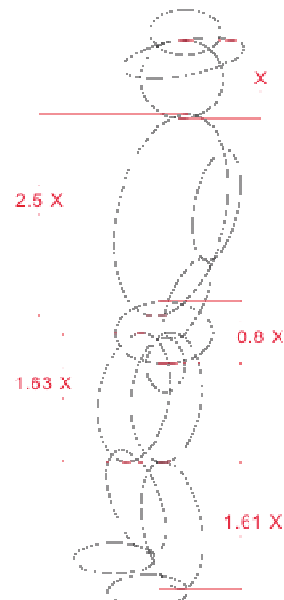
La ilustración está enmarcada en el renacimiento realista porque representa una figura humana utilizando la mayor cantidad de detalle para lograr un parentesco con el modelo real.

# 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

## A) Datos informativos

Fecha	1986
Autor	Desconocido
Cliente	Ferrocarriles del Ecuador
Aplicación	Homenaje a personaje célebre
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 12:** Datos informativos – Ferrocarril del Ecuador



**Gráfico 31:** Ilustración Ferrocarril del Ecuador y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.5/1 y 1.63/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** real.
2. **Función:** transmite un mensaje de valentía, referente a la lucha

3. **Significado:** bravura, coraje.

#### **D) Color**

Aquí se utilizan colores esquemáticos para representar la realidad.

### **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

#### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para generar textura en la composición.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** presente en menor proporción.
4. **Volumen:** se puede apreciar volumen, logrado gracias a la técnica del pintado.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** en la ilustración se puede apreciar una dirección de arriba hacia abajo provocada por la presencia de un solo objeto.
2. **Gravedad:** aquí se puede apreciar que el punto de gravedad se encuentra en la parte central, pues es donde se encuentra presente la ilustración.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la posición del objeto y por la formación de sombras a base de la técnica de la ilustración.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, plumilla y acuarela.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración histórica.

## I) Tendencia artística de la ilustración.

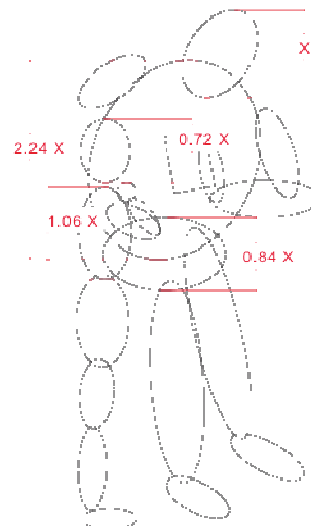
La ilustración está enmarcada en el renacimiento realista porque representa una figura humana utilizando la mayor cantidad de detalle para lograr un parentesco con el modelo real.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1988
Autor	Desconocido
Cliente	Phillips - Leche de Magnesia
Aplicación	Publicidad en revista
Imprenta	Revista Nariz del Diablo
Lugar donde se encontró	Azogues

**Tabla 13:** Datos informativos – Leche de Magnesia



**Gráfico 32:** Ilustración Leche de Magnesia y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.24/1 y 1.06/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** real
2. **Función:** que el consumidor sienta que el producto es saludable hasta para los niños.
3. **Significado:** legado, tradición.

### D) Color

Aquí se utiliza un solo color esquemático para generar un mayor grado de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** se encuentra presente para la creación de detalles.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente
4. **Volumen:** existe volumen gracias a la utilización de texturas visuales.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** se genera una dirección de arriba hacia abajo debido al tipo de dibujo.
2. **Gravedad:** por la pesadez visual que se aprecia al lado izquierdo se genera un punto de gravedad en ese lugar.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la creación de sombras a base de

textura.

**G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

**H) Tipo de ilustración.**

Ilustración comercial.

**I) Tendencia artística de la ilustración.**

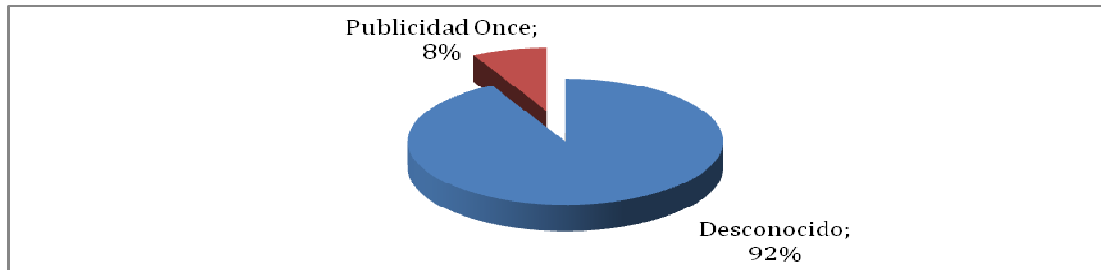
La ilustración está enmarcada en el realismo porque representa un tema sacado de la vida real.

## 2.2.- INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS PERÍODO 1980 – 1988

### A) Datos informativos

#### A.1) AUTOR

Desconocido	12
Publicidad Once	1

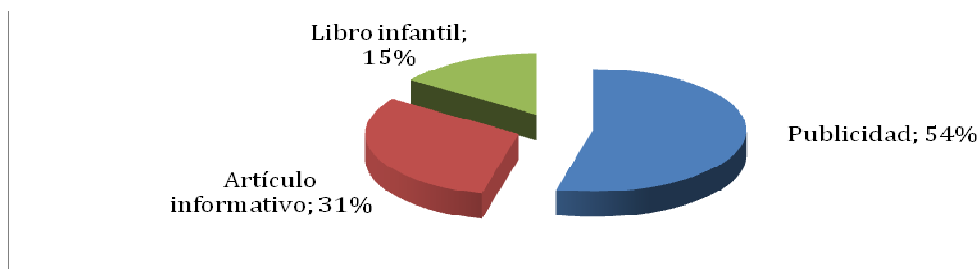


**Pastel 1:** Autor - período 1980 – 1988

En la época se observa que hay un 92% de desconocimiento de los autores de las ilustraciones y lamentablemente el derecho de autor pasa a ser de la imprenta a pesar de que es otra persona la que realiza la ilustración, tan solo se sabe el nombre de una de ellas.

#### A.2) APLICACIÓN

Publicidad	7
Artículo informativo	4
Libro infantil	2



**Pastel 2:** Aplicación - período 1980 – 1988

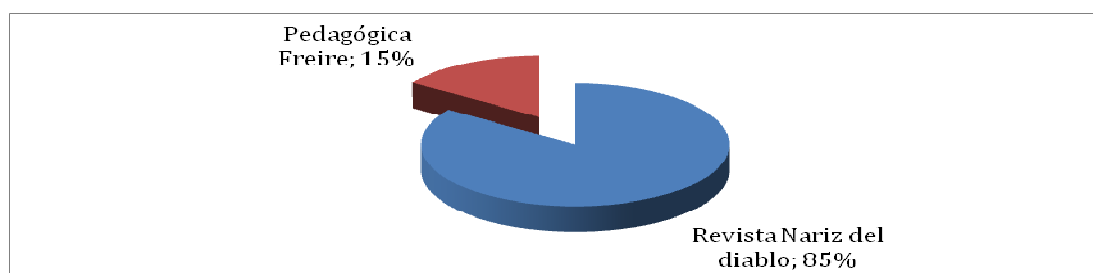


El 54% pertenece a la ilustración publicitaria que fue muy usada, ya que en esa época la ilustración era el principal recurso para elaborar las publicidades, la ilustración informativa en un 31% fue considerada como otro medio importante dentro de la comunicación, y la ilustración infantil con un 15% empezó a ser trabajada en esta época.

### A.3) IMPRENTA

Revista Nariz del diablo 11

Pedagógica Freire 2



**Pastel 3:** Imprenta - período 1980 – 1988

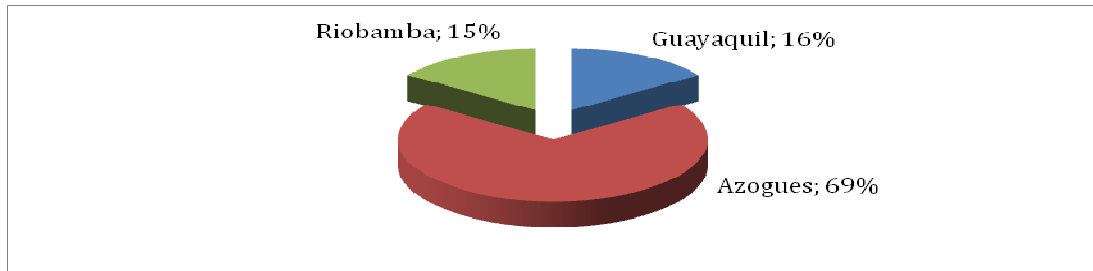
La principal imprenta en la que se trabajaba era la imprenta Nariz del diablo con un 85% ya que la mayoría de ilustraciones que se desarrollaron estaban dentro de la revista, también se trabajaba con la imprenta Pedagógica Freire pero en 15%.

#### A.4) LUGAR DONDE SE ENCONTRÓ

Guayaquil 2

Azogues 9

Riobamba 2



**Pastel 4:** Lugar donde se encontró - período 1980 – 1988

La ciudad en la que se pudieron recolectar la mayor cantidad de ilustraciones fue en la ciudad de Azogues con un 69%, ya que en ese lugar se cuenta con una biblioteca en la que reposan materiales de la época del funcionamiento del ferrocarril, en la ciudad de Riobamba se pudo recolectar un 15% pues en esa ciudad no se cuenta con un archivo referente a las ilustraciones que se realizaron en esos años, al igual que en la ciudad de Guayaquil.

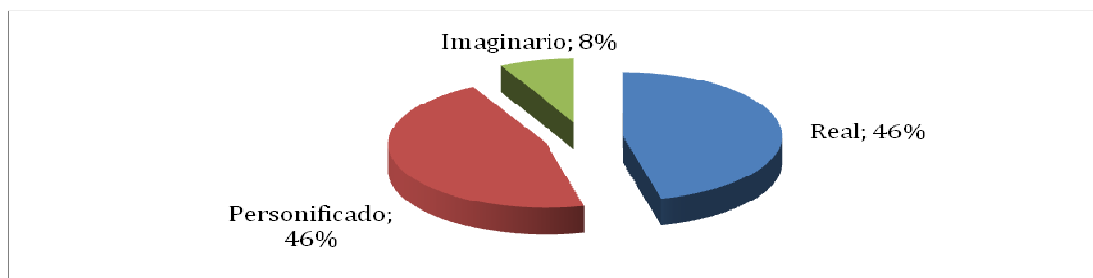
#### B) Proporción

Para determinar la proporción, se tomó como base una medida la cual fue "X", partiendo de esta medida se pudo determinar la proporción de los objetos, así partiendo de esta medida se determinó que los objetos secundarios mantienen un rango entre 1.2 hasta 2.5 mayor al tamaño de la medida base, ya que para esta época era común la utilización de la proporción humana de 7 cabezas. También se puede determinar que la utilización de las proporciones humanas era muy común debido al tipo de aplicación en las que se las utilizaban.

## C) Imagen

### Tipo de símbolo

Real	6
Personificado	6
Imaginario	1
Representado	0



**Pastel 5:** Tipo de Símbolo - período 1980 – 1988

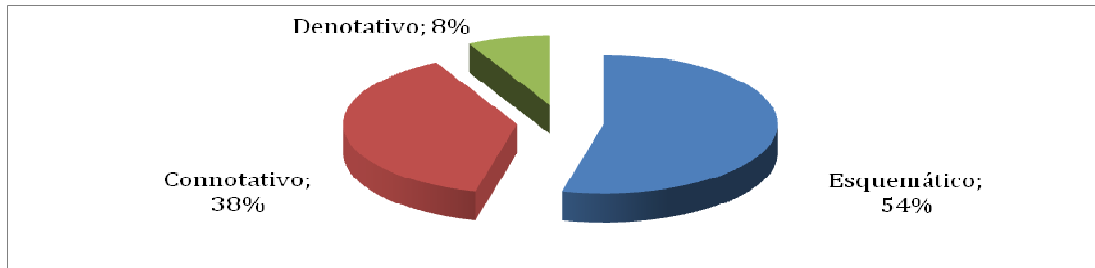
Para esta época se utilizaba mucho los símbolos reales y los personificados cada uno con un 46%. Las ilustraciones de carácter real eran muy usada por el hecho de que antiguamente las ilustradores trataban de generar un mayor detalle a sus trabajos para conseguir un mejor acabado y realismo, los símbolos personificados parten de una idea para luego hallar una imagen humana, con un 8% se utilizaban los símbolos imaginarios.

### Función.

Para esta época el lograr que los consumidores o que los lectores se sientan identificados con la situación o con el producto era muy importante ya que casi todas las ilustraciones eran de carácter comercial

## D) Color

Esquemático	7
Connotativo	5
Denotativo	1

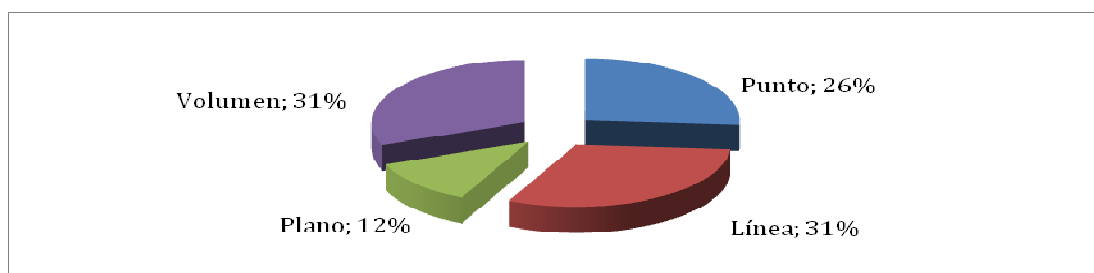


**Pastel 6:** Color - período 1980 – 1988

En esta época se utilizó en un 54% los colores esquemáticos que manejan la simplificación de una cantidad inmensa de colores a un reducido conjunto al que se le puede asignar valores reconocibles en un contexto más o menos amplio, eran muy usados en esta época ya que al inicio era poco común la utilización de cuatricromías en las ilustraciones y era característico la utilización de duotonos. Con un 38% se utilizaban los colores connotativos los cuales se caracterizan por no ser perceptibles visualmente sino psicológicamente, logrando representarla alegría, la calma, la calidez, etc. En un 8% se utilizan los colores denotativos que representan los colores que son percibidos de la realidad.

## E) Elementos compositivos

Punto	11
Línea	13
Plano	5
Volumen	13



**Pastel 7:** Elementos Compositivos - período 1980 – 1988

El punto con 26% siempre ha sido considerado como el inicio de toda ilustración pero para este período se utilizó principalmente para crear textura y detalle de las ilustraciones para así lograr conseguir un mayor realismo de las ilustraciones y generar una mayor calidad del trabajo, la línea con un 31% se consideró como un elemento principal de la ilustración, se utilizaron con variación en su grosor, longitud, tamaño, forma y posición las cuales son consideradas como líneas de conformación relativa. La utilización de planos con un 12% era muy poca pues mas se trataba de generar volumen, para poder conseguir una mayor vida de los trabajos. El volumen con un 31% era uno de los más utilizados para dar mayor forma y contorno de cada uno de los elementos que conforman la ilustración.

## F) Leyes de relación

### Dirección

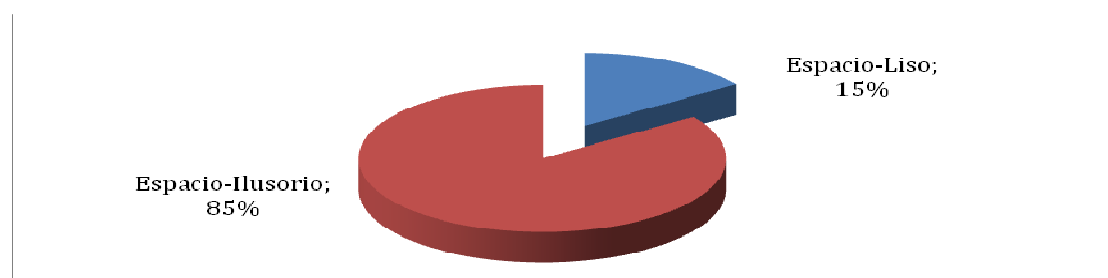
La dirección que genera cada una de las ilustraciones es indistinta de acuerdo al tipo de mensaje y a la disposición de los elementos, siendo así se pudieron determinar algunos tipos de dirección como es el caso de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, cada uno utilizados de acuerdo al requerimiento del ilustrador

### Gravedad

El punto de gravedad está determinado de acuerdo a la pesadez o la alivianes visual que se genera en la ilustración, de esta manera podemos saber donde se encuentra nuestro punto de gravedad.

### Espacio

Espacio-Liso	2
Espacio-Ilusorio	11



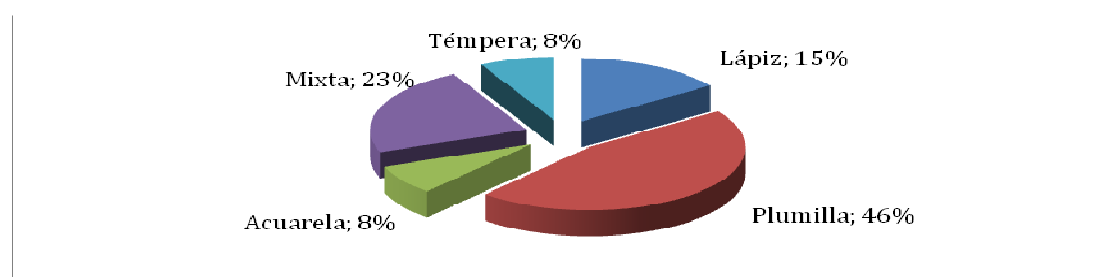
**Pastel 8:** Espacio - período 1980 – 1988

El espacio liso mantiene un porcentaje del 15%, generando la sensación de que los elementos conforman una unidad entre fondo y forma, mediante la

ubicación de cada uno de los objetos logrando de esta forma una carencia de profundidad en la composición. El espacio ilusorio con un 85% es el mas utilizado al considerar que en esta época se buscaba captar un mayor realismo en la ilustración, generando profundidad al colocar los elementos de una manera superpuesta, también nos dan la sensación de volumen o de profundidad generada por medio de la utilización de sombras y texturas.

### G) Técnica de ilustración utilizada

Lápiz	2
Plumilla	6
Acuarela	1
Mixta	3
Témpera	1



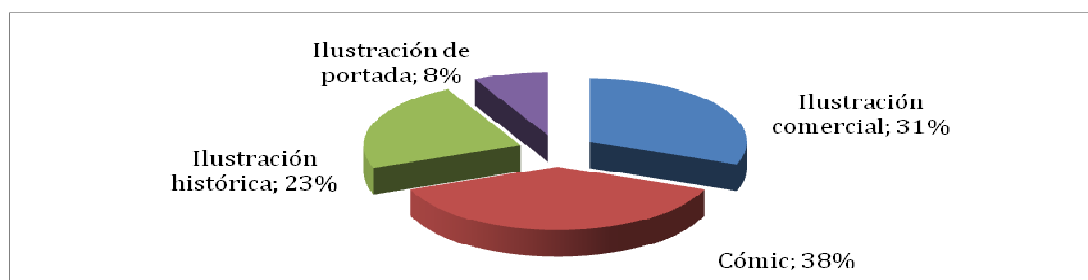
**Pastel 9:** Técnicas de Ilustración - período 1980 – 1988

Con un 46% en esta época se utilizaba la plumilla, la utilización de la plumilla siempre fue una de las técnicas mas complicadas por el hecho de ser indeleble y difícil de alterar. En esta técnica para expresar los colores se utilizan puntos, líneas muy apretadas y sombreado cruzado. Los maestros del dibujo a plumilla eran maestros de la línea pura. Hay dos estilos básicos: líneas o puntos. Con los cuales se modelan infinidad de trazos. Cada artista suele desarrollar su propio método, que así se convierte en atributo característico de su estilo. Para

corregir los dibujos a pluma con la hoja de una navaja o una goma de borrad de un a fibra de vidrio se elimina manchas pequeñas y superficies entintadas, cuando están completamente secas, siempre y cuando se sople con suavidad el papel para eliminar la partícula negras. Las técnica mixta con un 23% se manejaba combinando técnicas secas con técnicas húmedas, como el lápiz, la acuarela, la plumilla, etc.

### H) Tipo de ilustración

Ilustración comercial	4
Cómic	5
Ilustración histórica	3
Ilustración de portada	1



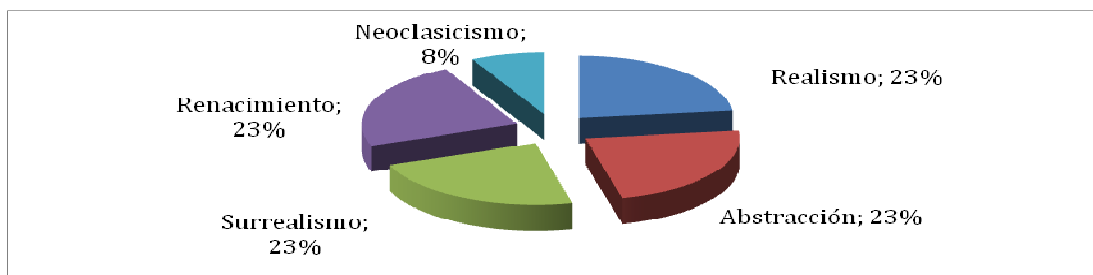
**Pastel 10:** Tipo de Ilustración - período 1980 – 1988

En esta época eran muy común dos tipos de ilustración la comercial y el comic cada una con un 31% y un 38% respectivamente. Para esta época la ilustración comercial fue muy utilizada ya que antiguamente esta técnica era muy apreciada para la realización de publicidades. El cómic siempre ha sido utilizado para transmitir un mensaje ya que es una forma fácil de que las personas capten el mensaje que queremos transmitir. La ilustración histórica con 23% era aplicada para la representación de personajes celebres.



## I) Tendencia artística de ilustración

Realismo	3
Abstracción	3
Surrealismo	3
Renacimiento	3
Neoclasicismo	1



**Pastel 11:** Tendencias artísticas de Ilustración - período 1980 – 1988

En esta época las tendencias artísticas hacia las cuales los ilustradores se enmarcaban eran algunas, estas son: el realismo ya que se observan temas sacados de la vida real, la abstracción en esta podemos observar que utilizan los detalles mas importantes y sobresalientes de cada una de las figuras, el surrealismo que emplea formas abstractas o figurativas y el renacimiento que enmarca una narración basada en hechos de la historia. La utilización de cada una de estas tendencias depende de que tipo de mensaje quiere dar el ilustrador al consumidor o al espectador, también depende de gustos personales de los ilustradores al momento de escoger que tipo de tendencia les gustaría usar. No hay una tendencia en especial que haya sido utilizada mayoritariamente en esta época.

### **2.3.- Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 1980 – 1988**

Las ilustraciones encontradas en esta época carecen de información acerca de su autor puesto que la imprenta pasa a ser dueña de los derechos del mismo, la principal aplicación que se les podía dar a las ilustraciones se relacionaban directamente a la publicidad siendo este el principal medio para transmitir un mensaje. Debido a que la mayoría de las ilustraciones fueron encontradas dentro de la revista “Nariz del diablo” estas fueron impresas en la imprenta de su mismo nombre, en la ciudad de Azogues se pudo encontrar una gran cantidad de medios impresos pertenecientes a la empresa del ferrocarril del Ecuador. Partiendo de una valoración de “X” se pudo notar que la proporción de las ilustraciones frente a los objetos secundarios en su mayoría tenían una media de 1.9 mayor al tamaño de la medida base considerando de esta forma que utilizaban la proporción humana de 7 cabezas; al considerar que el tipo de imágenes utilizadas en esta época eran principalmente personificadas las cuales nacían de una idea y posteriormente llegaban a una figura humana. Cada uno de los elementos compositivos que conforman las ilustraciones de esta época están enmarcados a la utilización de puntos para crear textura, la importancia de la línea al contornear las figuras y dar detalles como luces y sombras conformando de esta manera un sin número de volúmenes que resaltaban la figura de cada una de las ilustraciones, estos elementos mantienen dentro de la ilustración varias leyes de relación considerando a la dirección como una variable de acuerdo a la disposición de los elementos que fueron utilizados por los ilustradores logrando una dirección de izquierda –

derecha o derecha – izquierda, de la misma manera dependiendo de la ubicación de la ilustración se puede conseguir pesadez o alivianes visual creando así puntos de gravedad. Considerando que estas ilustraciones mantienen un espacio ilusorio por la disposición de los elementos manteniendo una profundidad entre el elemento principal y el entorno se determinó que el volumen que crea es visual, por los detalles que se ha podido observar se determina que la técnica mas empleada es la pumilla ya que para dar color se emplean puntos, líneas muy apretadas y sombreado cruzado considerándolos a los ilustradores de esta época como ilustradores de las línea pura. El tipo de ilustración mas utilizada en esta época era la comercial por la importancia que se le daba a esta en la aplicación de publicidades, de igual manera el comic fue otro tipo de ilustración que se utilizo mucho debido a la facilidad que tiene para transmitir un mensaje. Para esta época no hubo una tendencia artística especifica, puesto que se representaban situación del convivir diario, narraciones históricas, simplicidad en las formas y figuratividad.

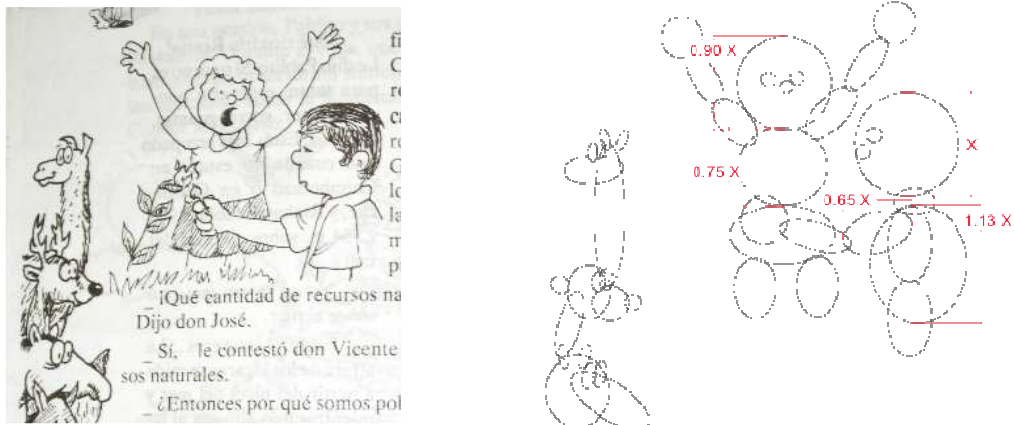
## 2.4. ANÁLISIS DE LAS ILUSTRACIONES DE 1989 - 1997

### 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

#### A) Datos informativos

Fecha	1989
Autor	Desconocido
Cliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro de Lectura Pablito
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 14:** Datos informativos – Pedagógica Freire



**Gráfico 33:** Ilustración Pedagógica Freire y Análisis

#### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.9$  y  $1.13/1$  en los principales elementos de la ilustración.

### 2.- Análisis Semántico

#### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificación
2. **Función:** que los niños aprendan a no jugar con fuego.
3. **Significado:** alerta, cuidado.

## **D) Color**

En la ilustración se utiliza un color connotativo ya que no representa la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** se lo utiliza para crear texturas.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** presente por medio de la creación de textura.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** aquí se genera una dirección desde la parte superior hasta la inferior.
2. **Gravedad:** en la ilustración se genera una pesadez en la parte superior-derecha, consiguiendo de que el punto de gravedad se ubique en esa posición.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la superposición de elementos y la texturización.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica seca, lápiz.

### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic.

## I) Tendencia artística de la ilustración.

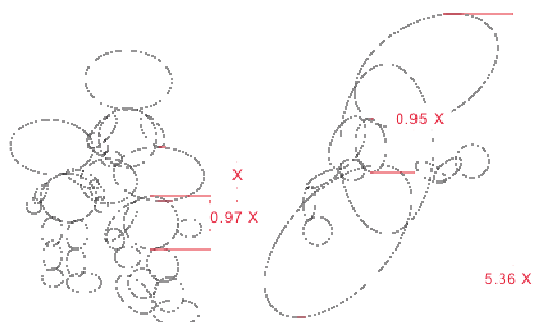
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1990
Autor	Desconocido
Cliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro de estudio y trabajo Pablito Escribe
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 15:** Datos informativos – Pablito Escribe



**Gráfico 34:** Ilustración Pablito Escribe y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.97$  y  $5.36/1$  en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** imaginario
2. **Función:** que los niños aprendan divirtiéndose.
3. **Significado:** amistad, enseñanza.

### D) Color

En la ilustración se utilizan colores denotativos para crear una mayor realidad a la ilustración.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** presente en pocos elementos
4. **Volumen:** creado por las tonalidades con que está pintado.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** debido a la presencia de perspectiva se genera una dirección de atrás hacia adelante.
2. **Gravedad:** debido a la pesadez de objetos que se distingue en la parte central, se genera un punto de gravedad en esa posición.
3. **Espacio:** ilusorio, generado por la perspectiva en que están dibujados los niños.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica seca, lápiz de color

### H) Tipo de ilustración.

Ilustración de portada - cómic.

### I) Tendencia artística de la ilustración.

La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas y elementos imaginarios, creando un ambiente de irrealidad.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1991
Autor	Desconocido
Cliente	Edipicentro
Aplicación	Libro infantil Cool kids
Imprenta	Edipicentro
Lugar donde se encontró	Riobamba

Tabla 16: Datos informativos – Cool Kids 5

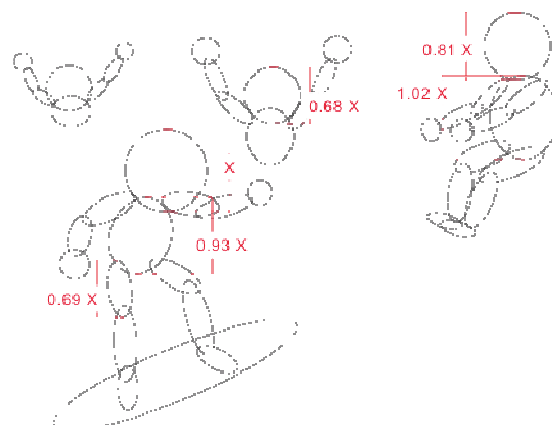


Gráfico 35: Ilustración Cool Kids 5 y Análisis



## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 102/1 y 1/0.93 en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** personificación
2. **Función:** que los niños sientan que pueden divertirse y aprender al mismo tiempo.
3. **Significado:** diversión, amistad.

### **D) Color**

En la ilustración se utilizan colores denotativos para crear una mayor realidad a la ilustración.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tanto líneas rectas, curvas y quebradas
3. **Plano:** presente en pocos elementos
4. **Volumen:** creado por las tonalidades con que está pintado.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** en la ilustración se genera una dirección hacia el lado

izquierdo, generado por la posición de los objetos.

2. **Gravedad:** el punto de gravedad se lo puede apreciar en la parte inferior, pues es donde se centran los elementos.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la disposición de los objetos.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica mixta, pluma y lápiz de color.

### H) Tipo de ilustración.

Ilustración de portada.

### I) Tendencia artística de la ilustración.

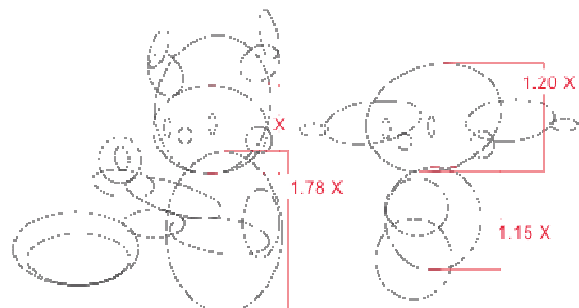
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1992
Autor	Desconocido
Cliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro de trabajo Pablito aprende
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 17:** Datos informativos – Pedagógica Freire



**Gráfico 36:** Ilustración Pedagógica Freire y Análisis

## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.78/1 y 1.20/1 en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** personificación
2. **Función:** que los niños aprendan de una manera diferente, familiarizándose con los personajes.
3. **Significado:** enseñanza

### **D) Color**

El color que se utiliza es connotativo, porque no representa la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tantas líneas rectas, curvas y quebradas.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** creado por medio de líneas.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración mantiene una dirección hacia el lado derecha.

2. **Gravedad:** La ilustración genera una estabilidad formada por la posición de los elementos, dando a que el punto de gravedad se ubique en la parte central.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la organización de los objetos.

**G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, pluma

**H) Tipo de ilustración.**

Cómic

**I) Tendencia artística de la ilustración.**

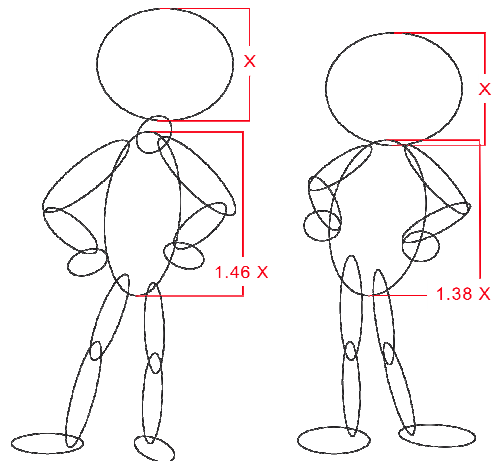
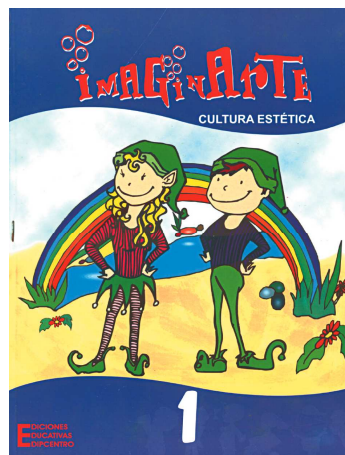
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

**1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

**A) Datos informativos**

Fecha	1993
Autor	Desconocido
Cliente	Edipcentro
Aplicación	Libro infantil Imaginate
Imprenta	Edipcentro
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 18:** Datos informativos – Imaginate



**Gráfico 37:** Ilustración Imaginarte y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.46/1 y 1.38/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** incentivar la imaginación y gusto por el estudio a los niños.
3. **Significado:** ingenuidad, imaginación.

### D) Color

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** utilizado para generar textura en la ilustración.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor y longitud, consideradas como líneas de conformación

relativa.

3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** generado por el tramado Utilizado en el pintado.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección hacia el lado izquierdo provocado por la posición de los objetos.
2. **Gravedad:** el punto de gravedad se lo puede apreciar en la parte central, que es donde se agrupan los objetos.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la disposición de elementos.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, acuarela y pluma.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración de portada - Cómic.

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

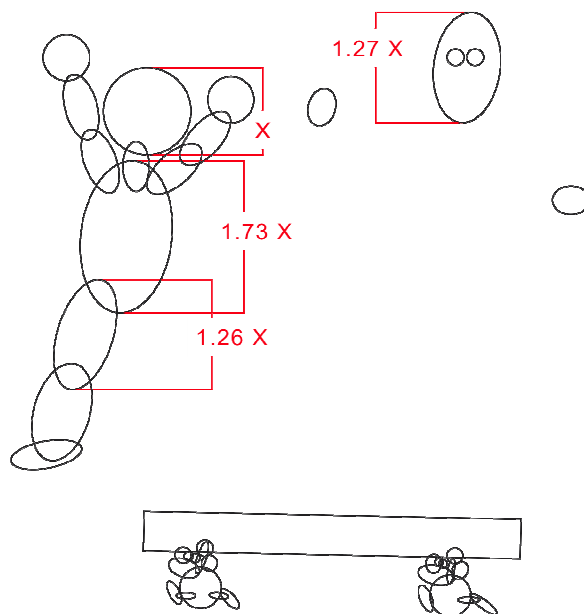
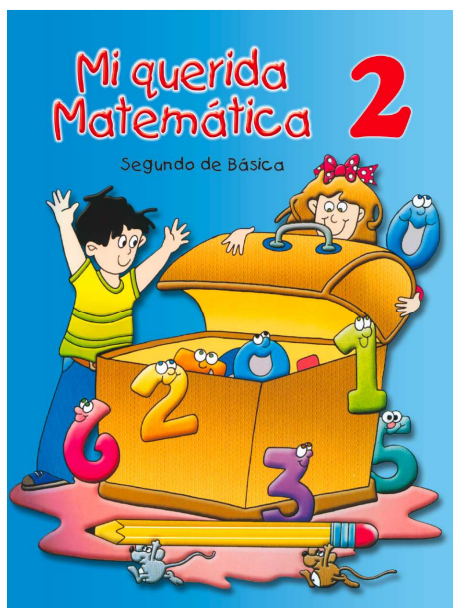
La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas y elementos imaginarios, creando un ambiente de irrealidad.

### **1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

#### **A) Datos informativos**

Fecha	1994
Autor	Desconocido
Cliente	Edipcentro
Aplicación	Mi querida matemática 2
Imprenta	Edipcentro
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 19:** Datos informativos – Mi querida Matemática 2



**Gráfico 38:** Ilustración Mi querida Matemática 2 y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.27/1 y 1.73/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** incentivar la imaginación y gusto por el estudio a los niños.
3. **Significado:** ingenuidad, imaginación.

### D) Color

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.

2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tantas líneas rectas, curvas y quebradas.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se forma por la técnica del pintado, al utilizar sombrar se genera el volumen.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** nos genera una dirección de atrás hacia adelante debido a la ubicación de los objetos.
2. **Gravedad:** por la pesadez visual que se genera en la parte central se genera un punto de gravedad en esa posición.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la disposición de elementos.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, pluma y digital.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración de portada - Cómic

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas y elementos imaginarios, creando un ambiente de irrealidad.

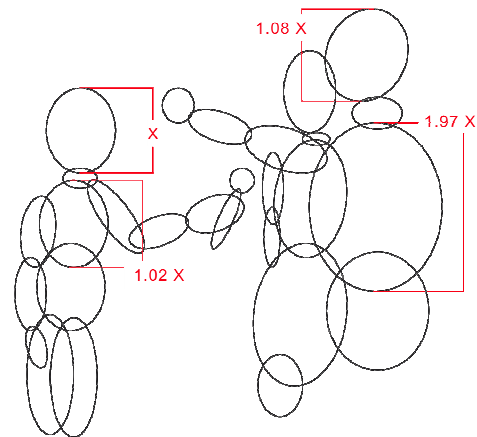
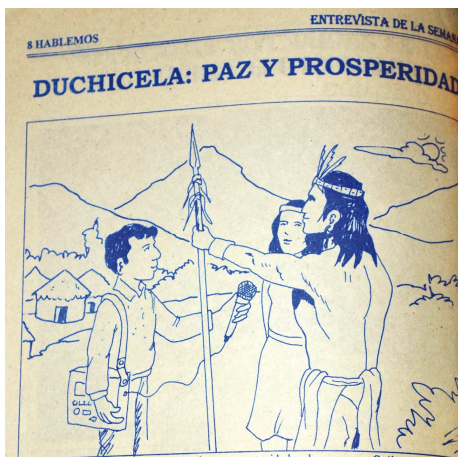


# 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

## A) Datos informativos

Fecha	1995
Autor	Desconocido
Cliente	La Prensa
Aplicación	Revista dominical Hablemos
Imprenta	La Prensa
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 20:** Datos informativos – La Prensa



**Gráfico 39:** Ilustración La Prensa y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.24/1 y 1.06/1 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** incentivar la imaginación y gusto por el estudio a los niños.
3. **Significado:** historia, raíces.

## **D) Color**

El color utilizado es connotativo por no parecerse a la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para generar detalles.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** utilizado en menor cantidad.
4. **Volumen:** creado por medio del desarrollo de sombras.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** se aprecia una dirección de atrás hacia adelante por la disposición de los elementos.
2. **Gravedad:** en la parte central se aprecia el punto de gravedad por ser el centro entre los elementos.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la disposición de los elementos.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración histórica.

### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza formas abstractas.

# 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

## A) Datos informativos

Fecha	1996
Autor	Desconocido
Cliente	Edipcentro
Aplicación	Planeta azul
Imprenta	Edipcentro
Lugar donde se encontró	Riobamba

Tabla 21: Datos informativos – Planeta Azul

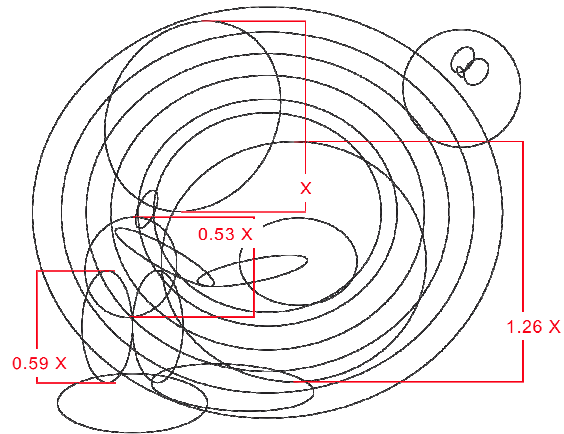
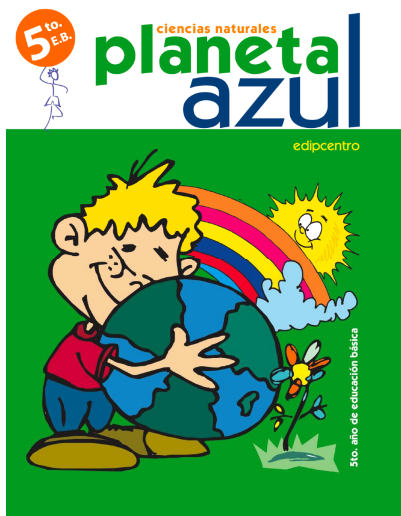


Gráfico 40: Ilustración Planeta Azul y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.26/1 y 1/0.59 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### Imagen

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** concienciar a los niños sobre el respeto y cariño hacia el medio ambiente.

3. **Significado:** cariño, medio ambiente.

#### **D) Color**

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

### **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

#### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizado para dar detalles.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** utilizado para desarrollar toda la composición.
4. **Volumen:** no presente.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** en la ilustración se genera una dirección de atrás hacia adelante creada por posición de los elementos.
2. **Gravedad:** al lado izquierdo se crea un punto de gravedad formada por la pesadez creada en esa posición.
3. **Espacio:** liso ya que los elementos parecen pegados al fondo.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, pluma y digital.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Ilustración de portada - Cómic

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

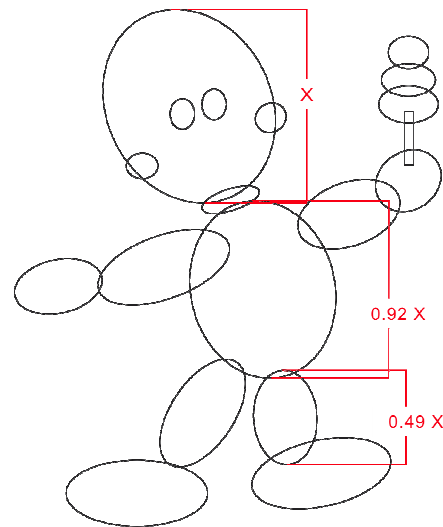
La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas y elementos imaginarios, creando un ambiente de irrealidad.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1997
Autor	Desconocido
Cliente	Mickos
Aplicación	Icono representativo
Imprenta	Ninguna
Lugar donde se encontró	Rlobamba

**Tabla 22:** Datos informativos – Mickos



**Gráfico 41:** Ilustración Mickos y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.03$  y  $1/0.49$  en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificación.
2. **Función:** crear un interés de consumir los helados.
3. **Significado:** sabor.

## **D) Color**

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se genera volumen en algunas partes de la ilustración por medio del positivo-negativo.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** por la posición en que está elaborada la ilustración nos genera una dirección hacia el lado derecho.
2. **Gravedad:** en la parte central se aprecia el punto de gravedad por ser el centro de la ilustración.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por el contraste del pintado.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, pluma y digital.

### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

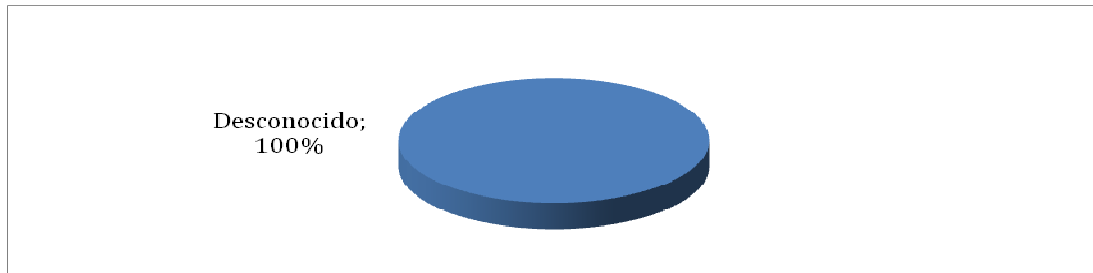
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 2.5.- INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS PERÍODO 1989 – 1997

### A) Datos informativos

#### A.1) AUTOR

Desconocido 9

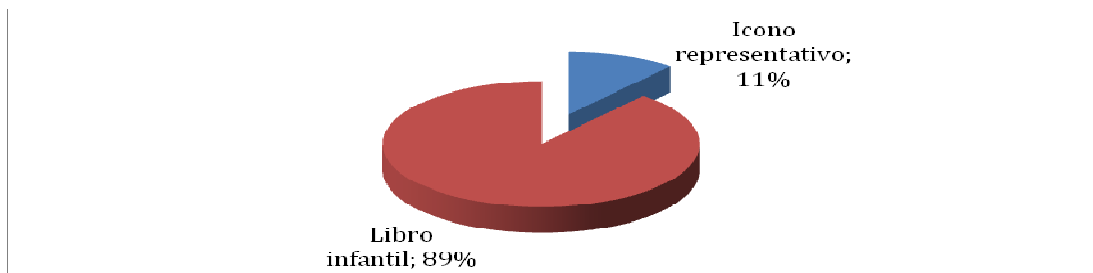


**Pastel 12:** Autor - período 1989 – 1997

En la época se observa que hay un 100% de desconocimiento de los autores de las ilustraciones, ya que lamentablemente el derecho de autor pasa a ser de la imprenta a pesar de ser que otra persona es la que realiza la ilustración.

#### A.2) APLICACIÓN

Icono representativo 1  
Libro infantil 8  
Publicidad 0

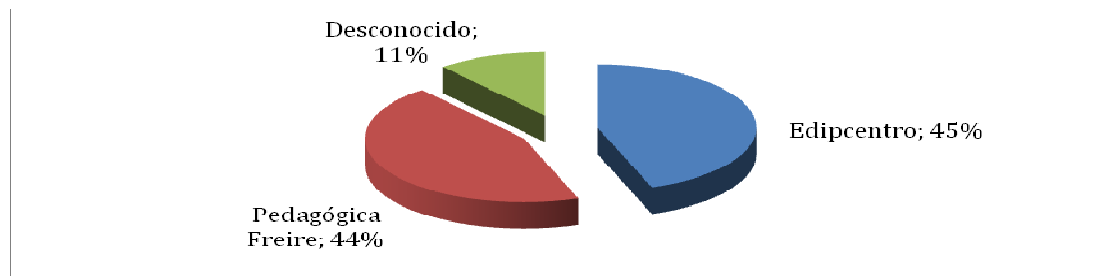


**Pastel 13:** Aplicación - período 1989 - 1997

Se puede observar que la ilustración infantil era trabajada en un 89% ya que es un medio muy útil para el aprendizaje de los niños, y en tan solo en un 11% se aplicaba la ilustración en iconos representativos.

### A.3) IMPRENTA

Desconocido	1
Pedagógica Freire	4
Edipcentro	4

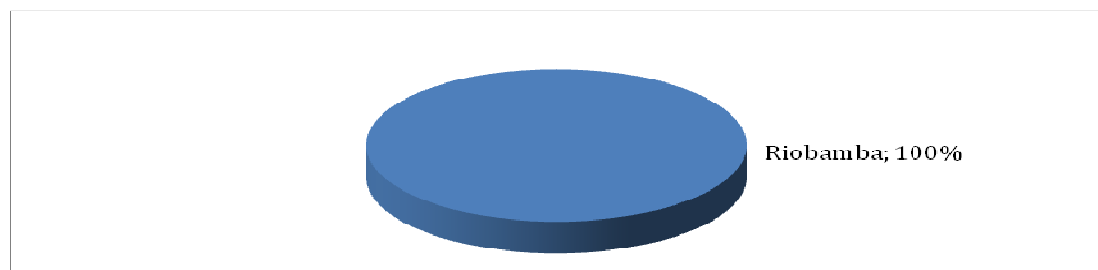


**Pastel 14:** Imprenta - período 1989 - 1997

Las imprentas Pedagógica Freire y Edipcentro con un 45% cada una, eran las más importantes que se encargaban de la edición e impresión de libros infantiles a nivel local.

### A.4) LUGAR DONDE SE ENCONTRÓ

Riobamba	9
----------	---



**Pastel 15:** Lugar donde se encontró - período 1989 - 1997



Todas las ilustraciones fueron encontradas en la ciudad de Riobamba, ya que las imprentas en las cuales se realizaron los trabajos son de esta ciudad y cada una de ellas cuentan con un archivo de los trabajos realizados desde sus inicios.

## B) Proporción

Para determinar la proporción, se tomo como base una medida la cual fue "X" de esta medida se pudo determinar la proporción de los objetos, así partiendo de esta medida se determinó que los objetos secundarios mantienen un rango entre 0.9 y 1.9 de diferencia al tamaño de la medida base, ya que para esta época era común la utilización de ilustraciones infantiles. Las ilustraciones de carácter infantil por lo general no manejan una proporción estándar, esta depende de las proporciones que el ilustrador maneje.

## C) Imagen

### Tipo de símbolo

Real	0
Representado	0
Personificado	4
Imaginario	5



**Pastel 16:** Tipo de Símbolo - período 1989 – 1997

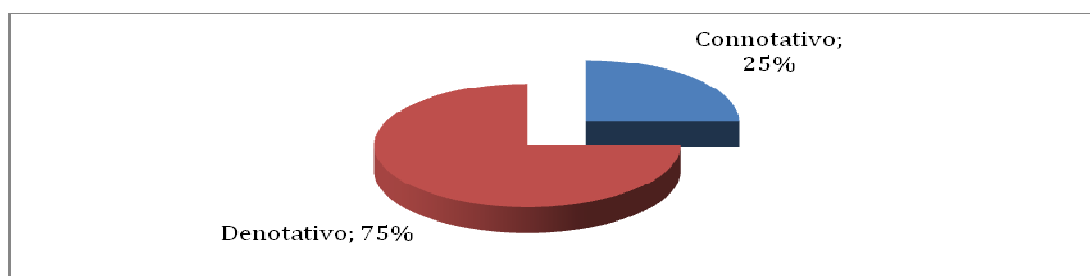
En un 56% los símbolos imaginarios eran los mas empleadas, pues estas ilustraciones están enfocadas hacia los niños, de igual manera en un 44% se utilizaban las ilustraciones de personificación logrando crear personajes tanto reales como imaginarios dependiendo del contexto que tenían. Las ilustraciones de carácter imaginario y personificado son muy utilizadas para los libros infantiles ya que es la mejor manera para que a los niños tengan mayor interés.

### **Función:**

Para esta época el lograr que los niños sientan interés por leer y por estudiar es muy importante, es por eso que se trata de fomentar la imaginación de ellos, para que se diviertan mientras estudian.

### **D) Color**

Esquemático	0
Connotativo	2
Denotativo	6



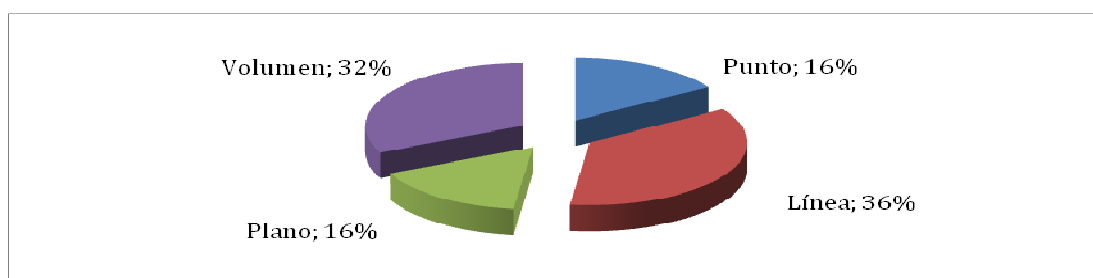
**Pastel 17:** Color - período 1989 – 1997

En un 75% se utilizaban los colores denotativos los cuales representan los colores que son percibidos de la realidad, esto se realizaba para dar una mejor

percepción entre los elementos que conforman la ilustración con el mundo real, con un 25% se utilizaban los colores connotativos los cuales se caracterizan por no ser perceptibles visualmente sino psicológicamente, logrando representar el dinamismo, la fantasía, la imaginación, etc.

### E) Elementos compositivos

Punto	4
Línea	9
Plano	4
Volumen	8



**Pastel 18:** Elementos Compositivos - período 1989 – 1997

El punto con un 16% fue utilizado para crear detalles como textura aplicada en las ilustraciones, la línea con un 36% se consideró como un elemento principal de la ilustración, se utilizaron con variación en su longitud, tamaño y posición la cuales son consideradas como líneas de conformación relativa. La utilización de planos con un 16% era muy poca pues se trataba de generar una mayor cantidad de volumen, para poder conseguir un mayor grado de realismo en los trabajos. El volumen con un 32% era uno de los más utilizados, pues lo que se trataba era de crear cada elemento con mayor detalle.

## F) Leyes de relación

### Dirección

La dirección que genera cada una de las ilustraciones es indistinta de acuerdo al tipo de mensaje y a la disposición de los elementos, siendo así se pudieron determinar algunos tipos de dirección como es el caso de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, cada uno utilizados de acuerdo al requerimiento del ilustrador.

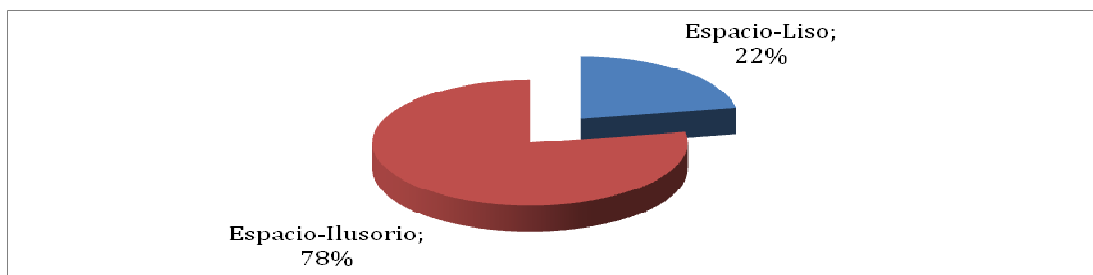
### Gravedad

El punto de gravedad está determinado de acuerdo a la pesadez o la alivianes visual que se genera en la ilustración, de esta manera podemos saber donde se encuentra nuestro punto de gravedad.

### Espacio

Espacio-Liso 2

Espacio-Ilusorio 7



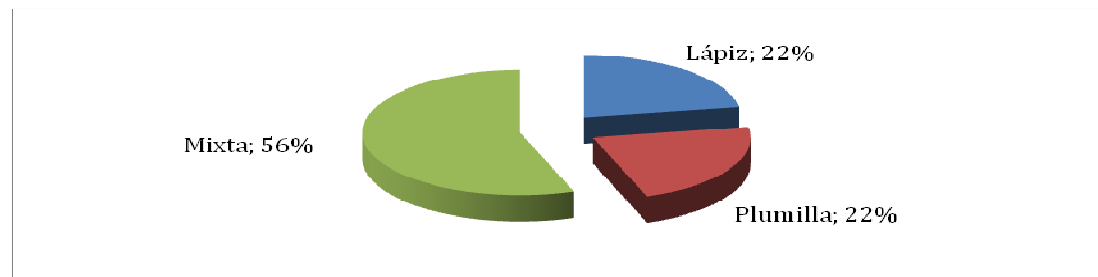
**Pastel 19:** Espacio - período 1989 – 1997

Con un 78% los espacios ilusorios eran los que mas se utilizaban esto se podía conseguir mediante la gradación de tonos y la disposición de los elementos que conforman la composición, la mayoría de ilustración están conformadas por

fondos lo cual ayuda a que cada uno de los elementos formen parte de un todo. El espacio liso con un 22% fue empleado en ilustraciones que estaban creadas solo por líneas y que carecían de color.

### G) Técnica de ilustración utilizada

Lápiz	2
Plumilla	2
Mixta	5
Acuarela	0
Témpera	0

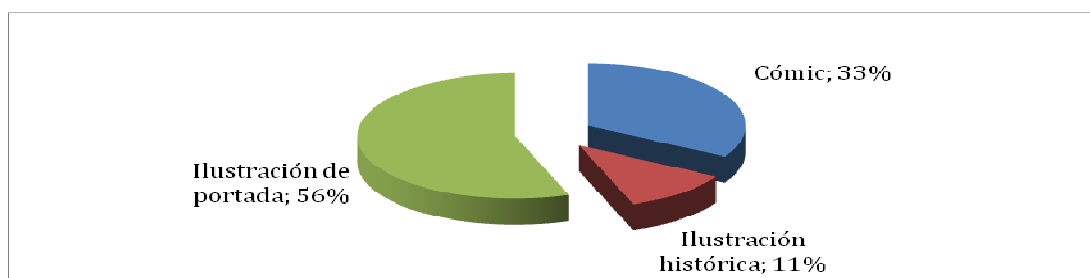


**Pastel 20:** Técnica de Ilustración - período 1989 – 1997

En un 56% se utilizaba la técnica mixta, combinando la aplicación de varias técnicas como la plumilla, el marcador, el rapidógrafo y la digital, consiguiendo ilustraciones visualmente diferentes en sus detalles dando la apariencia de colores planos. En dibujo es habitual que la obra no esté resuelta íntegramente con una misma técnica gráfica y que el dibujante combine varios procedimientos para obtener una mayor fuerza expresiva. El lápiz y la plumilla mantienen un mismo porcentaje del 22% puesto que en la mayoría de ilustraciones esta era la técnica base para un arte final.

## H) Tipo de ilustración

Ilustración comercial	0
Cómic	3
Ilustración histórica	1
Ilustración de portada	5

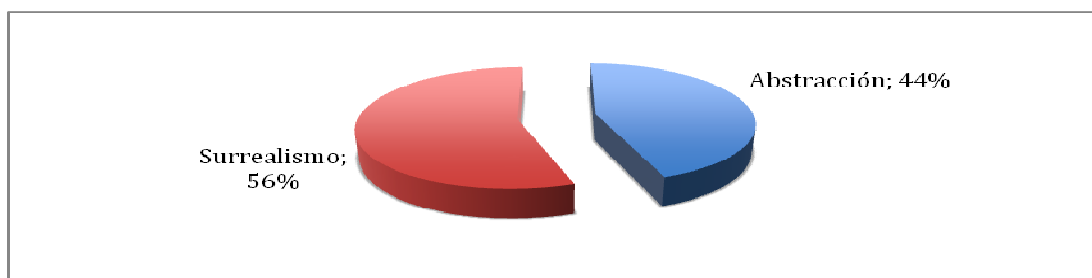


**Pastel 21:** Tipo de Ilustración - período 1989 – 1997

La ilustración de portada se empleó en un 56%, al considerar que la ilustración inicial es la que da un resumen del contenido del libro y debe llamar más la atención, para generar un mejor interés del niño hacia el libro, el cómic se aplicó con un 33% esta tipo de ilustración se aplica para poder comunicar de una forma clara y sencilla ya que por medio de la ilustración se puede conseguir una mejor atención del receptor, con un 11% se aplica la ilustración histórica ya que la importancia de la historia en la educación de los niños se la puede aplicar mediante la historieta gráfica ya que no fatiga, al contrario ayuda a un mejor entendimiento de la historia contada.

## I) Tendencia artística de ilustración

Realismo	0
Abstracción	4
Surrealismo	5
Renacimiento	0
Neoclasicismo	0



**Pastel 22:** Tendencias artísticas de Ilustración - período 1989 – 1997

Con un 56% el surrealismo era utilizado mayoritariamente por los ilustradores ya que empleando formas abstractas y figurativas simbólicas representaban hechos de la vida real pero adaptadas a la fantasía con la que se identifican los niños. En un 44% la abstracción también fue una tendencia muy aplicada a las ilustraciones logrando extraer de una imagen real los elementos más representativos deformándolos o modificándolos hasta conseguir un personaje o forma que se adapte al requerimiento del ilustrador. La utilización de cada una de estas tendencias depende de que tipo de mensaje desea llevar el ilustrador al espectador, también depende de gustos personales de los ilustradores al momento de escoger que tipo de tendencia le gustaría usar.

## **2.6.- Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 1989 –**

**1997.-** en este periodo de tiempo se determina que hay un completo desconocimiento de los autores de las ilustraciones esto se debe a que el derecho de autor pasa a manos de la imprenta o del dueño de la aplicación, para esta época se puede observar que la mayoría de las ilustraciones son elaboradas para los libros infantiles ya que siempre se ha utilizado la ilustración como un medio apropiado para el aprendizaje de los niños, de igual forma se empezó a utilizar la ilustración como medio de representación de iconos empleados hacia un producto. Aquí las imprentas que tenían un mayor desarrollo de ilustraciones eran: Pedagógica Freire y Edipcentro por darse el caso de que ellas se encargaban de la edición e impresión de libros infantiles, todas las ilustraciones estudiadas en esta época fueron encontradas en la ciudad de Riobamba pues se pudo acceder al archivo que tienen las imprentas mencionadas con anterioridad. Habiendo nombrado a "X" como medida base se pudo sacar una media la cual es la que determina la proporción en la que están elaboradas las ilustraciones la media de esta es 1.4 de diferencia al tamaño de la medida base. Para esta época los símbolos imaginarios se empezaron a utilizar con mayor frecuencia, debido a que las ilustraciones estaban enfocadas hacia los niños y mediante este tipo de símbolos se lograba conseguir una mayor atención de los mismos, también se utilizó la personificación creando de esta manera personajes de acorde a su contexto, la función principal que cumplían las ilustraciones era de que los niños sientan un mayor interés por leer y estudiar, de esta forma fomentar la imaginación de ellos, para poder conseguir una mayor atención de los niños se utilizaban color



denotativos los cuales representan los colores percibidos de la realidad, esto lo realizaban para dar una mejor percepción de los elementos, también utilizaban los colores connotativos los cuales no son perceptibles visualmente sino psicológicamente. En esta época el punto es menos utilizado, se empleaba sólo para dar texturas, la línea es considerada como el elemento principal de estas ilustraciones manteniendo variaciones en su longitud, tamaño y posición siendo un poco más uniformes su forma y grosor, los planos son menos empleados generando de esta forma mayor cantidad de volumen con el fin de dar mayor detalle a cada uno de los elementos. Se emplea una dirección variada dependiendo de la ubicación de los elementos con cambios constantes de derecha a izquierda y viceversa, generando un punto de gravedad al colocar las ilustraciones que en su mayoría son portadas de libros en la parte central con varios elementos creando una sensación de pesadez en las composiciones. La utilización de espacio liso se da más frecuente, ya que la parte interna de los libros se maneja a un solo color y con elementos más sencillos, pero existe un predominio del espacio ilusorio al encontrar composiciones más complejas por la cantidad de elementos que encontramos en ellas, con diferentes fondos y sobresaliendo varias imágenes. La presencia de la técnica mixta es notoria combinando la plumilla, el rapidógrafo, los marcadores y la técnica digital dando apariencias variadas en la aplicación del color como en sus texturas, mientras que el lápiz y la plumilla la siguen utilizando por ser las herramientas básicas de todas las ilustraciones. Tomando en cuenta que en su mayoría las ilustraciones son empleadas en portadas esta es la que predomina dando de esta forma un resumen del contenido del libro,

llamando la atención del público al que va dirigido. El surrealismo se emplea de una manera notoria para poder dar ese toque mágico y de fantasía a cada una de las ilustraciones, tomando en cuenta que en su mayoría se emplean elementos abstractos logrando mantener los rasgos más importantes del objeto representado.

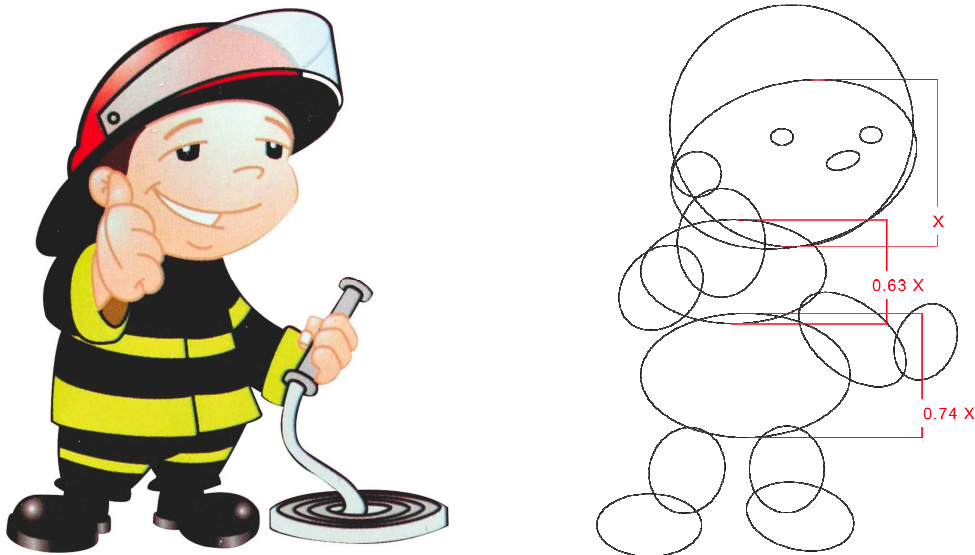
## 2.7. ANÁLISIS DE LAS ILUSTRACIONES DE 1998 - 2003

### 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

#### A) Datos informativos

Fecha	1998
Autor	Desconocido
Cliente	Benemerito cuerpo de bomberos
Aplicación	Icono representativo
Imprenta	Desconocido
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 23:** Datos informativos – Benedicto Cuerpo de Bomberos



**Gráfico 42:** Ilustración Benedicto Cuerpo de Bomberos y Análisis

#### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.63$  y  $1/0.74$  en los principales elementos de la ilustración.

### 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

#### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificación.
2. **Función:** generar una sensación de amistad con los bomberos,

que son amigos de todos.

3. **Significado:** confianza, seguridad.

#### **D) Color**

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

### **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

#### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tantas líneas rectas, curvas y quebradas.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** el volumen se genera con el cambio de tonalidades generando así sombras a la ilustración.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** por la posición en que está elaborada la ilustración nos genera una dirección hacia el lado derecho.
2. **Gravedad:** en la parte central se aprecia el punto de gravedad por ser el centro de la ilustración.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la utilización de gradientes.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, pluma y digital.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

## I) Tendencia artística de la ilustración.

La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1998
Autor	Cristian Paltán
Cliente	La Prensa
Aplicación	Dibujo para pintar
Imprenta	La Prensa
Lugar donde se encontró	Riobamba

Tabla 24: Datos informativos – La Prensa

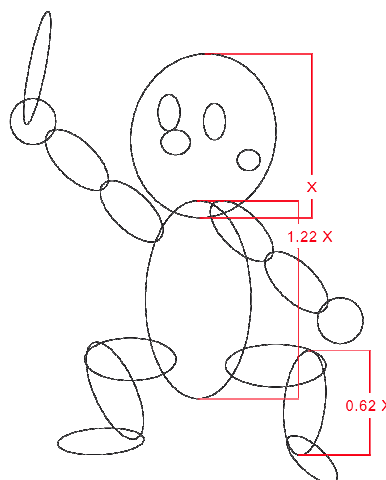


Gráfico 43: Ilustración La Prensa y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.22/1 y 1/0.62 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** no genera una función por ser un dibujo para pintar.
3. **Significado:** diversión.

### **D) Color**

El color utilizado es connotativo por no parecerse a la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** la ilustración está formada en su totalidad por planos.
4. **Volumen:** no presente.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración nos genera una dirección de derecha izquierda.
2. **Gravedad:** en la parte central se aprecia el punto de gravedad ya que es el lugar de mayor pesadez visual.
3. **Espacio:** liso, por carecer de profundidad y perspectiva.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, pluma.

### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

## I) Tendencia artística de la ilustración.

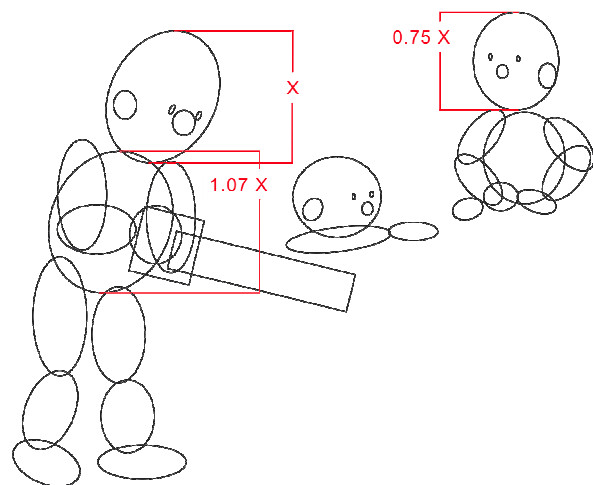
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	1999
Autor	Desconocido
Cliente	La Prensa
Aplicación	Dibujo para pintar
Imprenta	La Prensa
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 25:** Datos informativos – La Prensa



**Gráfico 44:** Ilustración La Prensa y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.07/1 y 1/0.75 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** representado.
2. **Función:** crea la sensación de trabajo familiar.
3. **Significado:** trabajo en equipo.

### D) Color

El color utilizado es connotativo por no parecerse a la realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se genera volumen por medio de la utilización de sombras.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** se genera una dirección de atrás hacia adelante.
2. **Gravedad:** debido a la alivianes que se aprecia en la parte central se genera un punto de gravedad.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la perspectiva en que están creados los elementos.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica húmeda, pluma.



## H) Tipo de ilustración.

Cómic

## I) Tendencia artística de la ilustración.

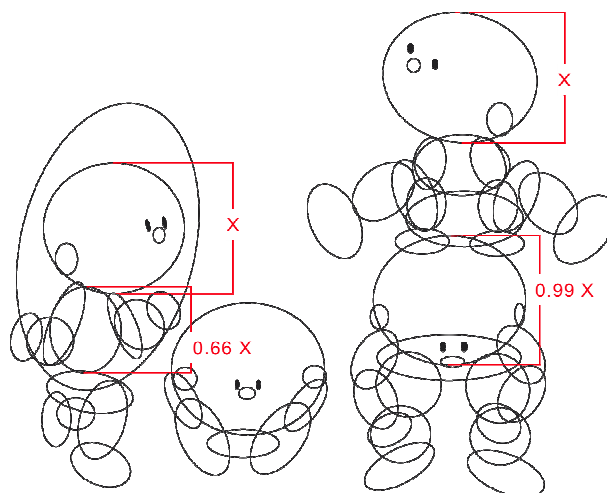
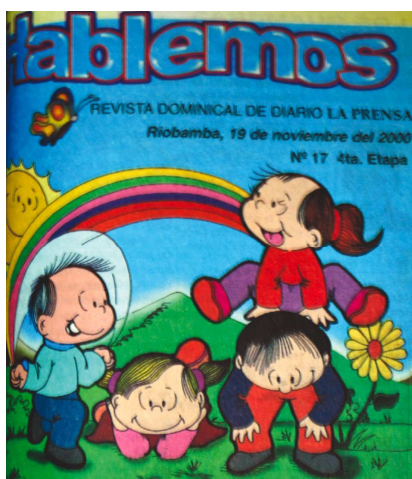
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2000
Autor	Desconocido
Cliente	Revista dominical Hablemos
Aplicación	Portada de revista
Imprenta	La Prensa
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 26:** Datos informativos – Revista Dominical Hablemos



**Gráfico 45:** Ilustración Revista Dominical Hablemos y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1/0.66 y 1/0.99 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** representado.
2. **Función:** incentivar la amistad, y la diversión.
3. **Significado:** amistad.

### D) Color

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** presente en objetos secundarios.
4. **Volumen:** se genera volumen por medio de la utilización de sombras.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** se genera una dirección de atrás hacia adelante.
2. **Gravedad:** en el lado derecho se crea una pesadez visual generando así un punto de gravedad.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la perspectiva en que están creados los elementos y la generación de sombras.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica mixta, pluma y digital.

### H) Tipo de ilustración.

Ilustración de portada - cómic

### I) Tendencia artística de la ilustración.

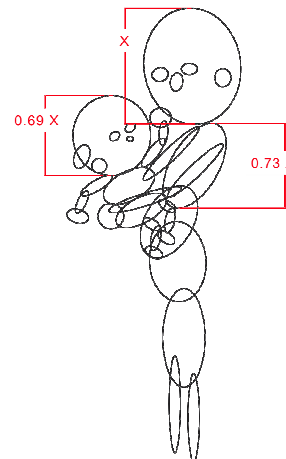
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2001
Autor	Desconocido
Cliente	Infa
Aplicación	Mural de edificio central
Imprenta	Desconocido
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 27:** Datos informativos – INFA



**Gráfico 46:** Ilustración INFA y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1/0.69 y 1/0.73 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** representado.
2. **Función:** crear la sensación de calor familiar, de unión.
3. **Significado:** unión, familia.

### D) Color

Los colores usados son denotativos pues dan la sensación de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** toda la composición esta desarrollada mediante planos, ya que no se cuenta con volúmenes.
4. **Volumen:** no presente.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** la ilustración nos genera una dirección hacia la parte interna de la ilustración.
2. **Gravedad:** por la alivianes que se aprecia en la parte central se genera un punto de gravedad.
3. **Espacio:** liso, por carecer de volumen y sombras.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica mixta, pluma y digital.

### H) Tipo de ilustración.

Cómic

### I) Tendencia artística de la ilustración.

La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2001
Autor	Desconocido
Ciente	La Prensa
Aplicación	Revista dominical Hablemos
Imprenta	La Prensa
Lugar donde se encontró	Riobamba

Tabla 28: Datos informativos – La Prensa

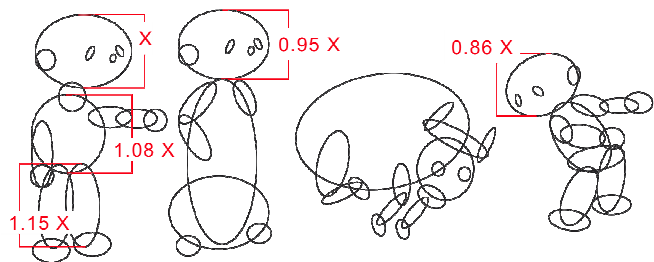


Gráfico 47: Ilustración La Prensa y Análisis

## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.95$  y  $1.08/1$  en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** representado.
2. **Función:** narra sobre la historia de los toros de pueblo.
3. **Significado:** diversión.

### **D) Color**

Los colores usados son denotativos pues se asemejan a la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** toda la composición está formada por planos.
4. **Volumen:** no presente.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** se genera una dirección de izquierda a derecha.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera un punto de gravedad formado por la pesadez que se genera.
3. **Espacio:** liso, por carecer de profundidad.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica mixta, pluma y digital.

### H) Tipo de ilustración.

Cómic

### I) Tendencia artística de la ilustración.

La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2002
Autor	Desconocido
Cliente	La Prensa
Aplicación	Caricatura de diario
Imprenta	La Prensa
Lugar donde se encontró	Riobamba

Tabla 29: Datos informativos – Caricatura La Prensa

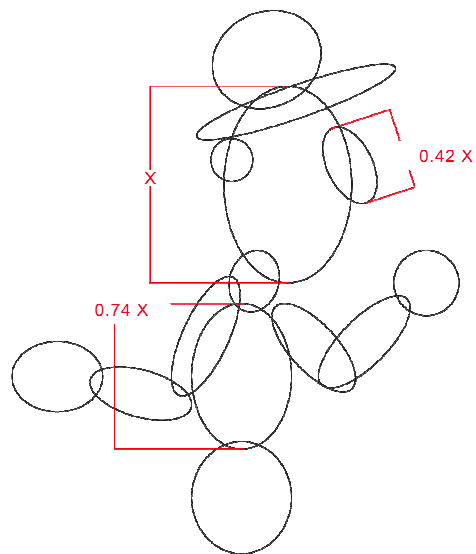


Gráfico 48: Ilustración Caricatura La Prensa y Análisis

## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1/0.74 y 1/0.42 en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** personificación.
2. **Función:** que las personas se sientan reflejadas con esta situación.
3. **Significado:** preocupación.

### **D) Color**

El color que se utiliza es connotativo pues no representa la realidad.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** presente en los elementos secundarios de la composición.
4. **Volumen:** se genera volumen por medio de la utilización de sombras.

### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** se genera una dirección de atrás hacia adelante.



2. **Gravedad:** por la pesadez que se genera en la parte central se crea un punto de gravedad.

3. **Espacio:** liso, pues da la apariencia de estar pegado al fondo.

### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica húmeda, plumilla.

### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

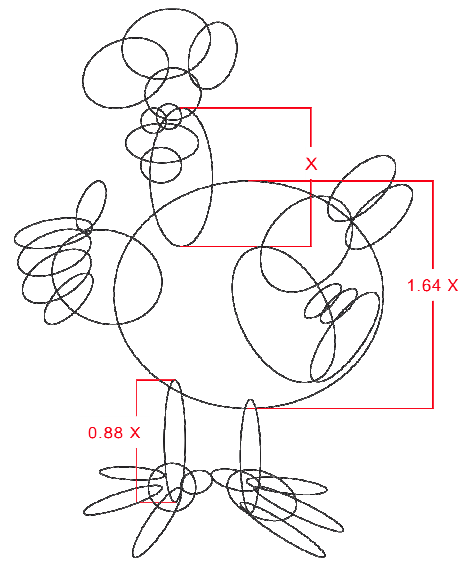
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## **1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

### **A) Datos informativos**

Fecha	2003
Autor	Desconocido
Cliente	Happy Pollo
Aplicación	Icono representativo
Imprenta	Desconocido
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 30:** Datos informativos – Happy Pollo



**Gráfico 49:** Ilustración Happy Pollo y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.64/1 y 1/0.88 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificación.
2. **Función:** que las personas se sientan que los productos son buenos y la atención es amigable.
3. **Significado:** sabor.

### D) Color

Se utilizan colores denotativos para crear la apariencia de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.

2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** la ilustración está compuesta en su totalidad por planos.
4. **Volumen:** no presente.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección de derecha a izquierda, creada por la posición del objeto.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera un punto de gravedad al ser el único elemento de la composición.
3. **Espacio:** liso, ya que la ilustración no cuenta con profundidad.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica digital.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

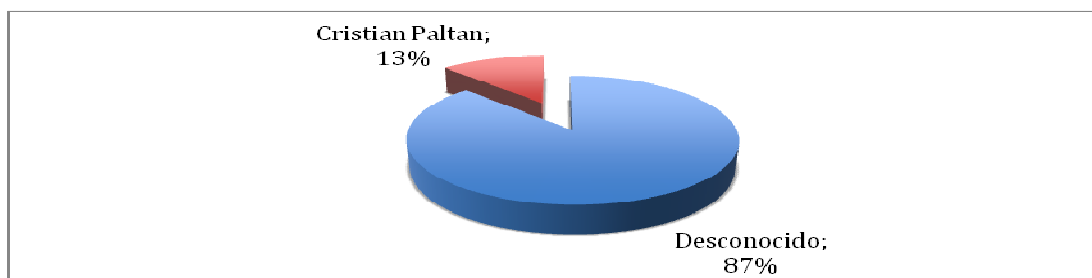
La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas y elementos imaginarios.

## 2.8.- INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS PERÍODO 1998 – 2003

### A) Datos informativos

#### A.1) AUTOR

Desconocido	7
Cristian Paltan	1

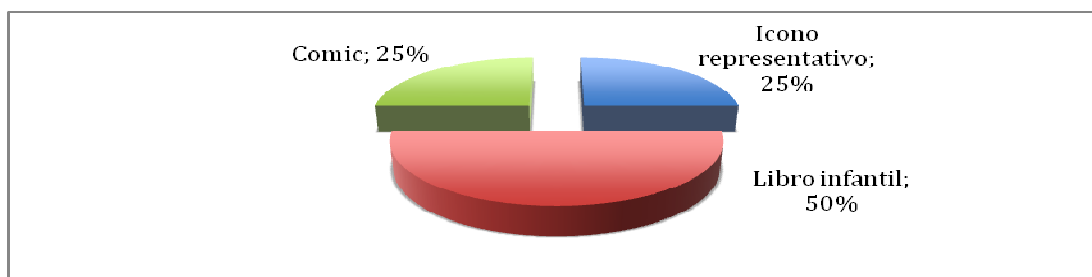


**Pastel 23:** Autor - período 1998 – 2003

En la época se observa que hay un 92% de desconocimiento de los autores de las ilustraciones, ya que lamentablemente el derecho de autor pasa a ser de la imprenta a pesar de ser que otra persona es la que realiza la ilustración, tan solo se sabe el nombre de una de ellas.

#### A.2) APLICACIÓN

Icono representativo	2
Libro infantil	4
Comic	2

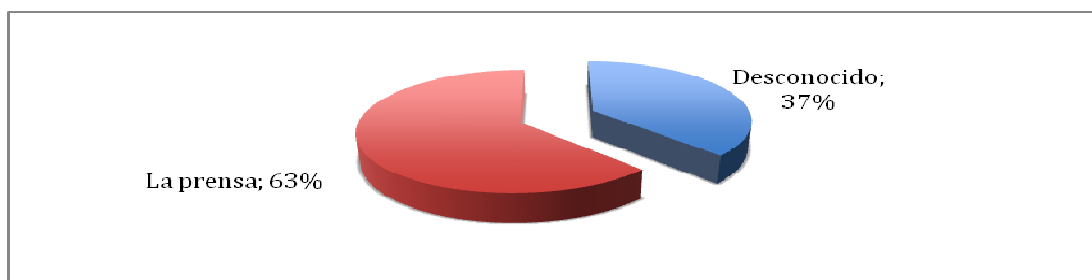


**Pastel 24:** Aplicación - período 1998 - 2003

Para esta época se procedió a utilizar más la ilustración infantil la cual se ve reflejada en un 50% con respecto a las demás, este tipo de ilustración fue muy utilizada por el hecho de que a los niños les ayuda a captar mejor los mensajes, con un 25% la utilización de las ilustración para representar personajes o crear iconos empezó a utilizarse con mayor fuerza, el comic con un 25% se lo empleó para complementar el contexto de los libros.

### A.3) IMPRENTA

Desconocido	3
La prensa	5



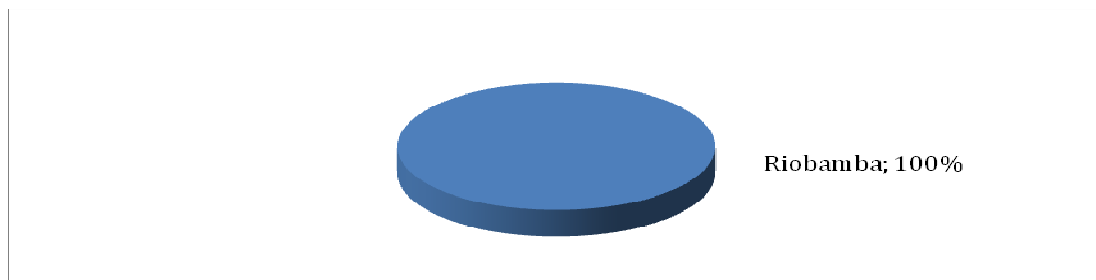
**Pastel 25:** Imprenta - período 1998 – 2003

Con un 63% La Prensa fue el lugar donde mas se imprimió y se elaboraron las ilustraciones. En un 37% se desconoce las imprentas o los lugares donde fueron impresas las ilustraciones, sobre todo en lo que se refiere a los íconos representativos.

#### A.4) LUGAR DONDE SE ENCONTRÓ

Riobamba

8



**Pastel 26:** Lugar donde se encontró - período 1998 – 2003

Todas las ilustraciones fueron encontradas en la ciudad de Riobamba, ya que las imprentas en las cuales se realizaron los trabajos son de esta ciudad y cada una de ellas cuenta con un archivo de los trabajos realizados desde sus inicios.

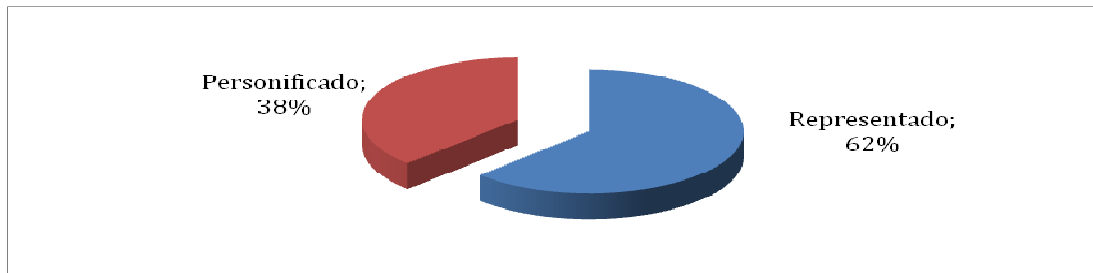
#### B) Proporción

Para determinar la proporción, se tomo como base una medida la cual fue "X" de esta medida se pudo determinar la proporción de los objetos, así partiendo de esta medida se determinó que los objetos secundarios mantienen un rango entre 0.6 y 1.6 de diferencia al tamaño de la medida base, ya que para esta época era común la utilización de ilustraciones infantiles. Las ilustraciones de carácter infantil por lo general no manejan una proporción estándar, esta depende de las proporciones que el ilustrador maneje.

### C) Imagen

#### Tipo de símbolo

Real	0
Representado	5
Personificado	3
Imaginario	0



**Pastel 27:** Tipo de símbolo - período 1998 – 2003

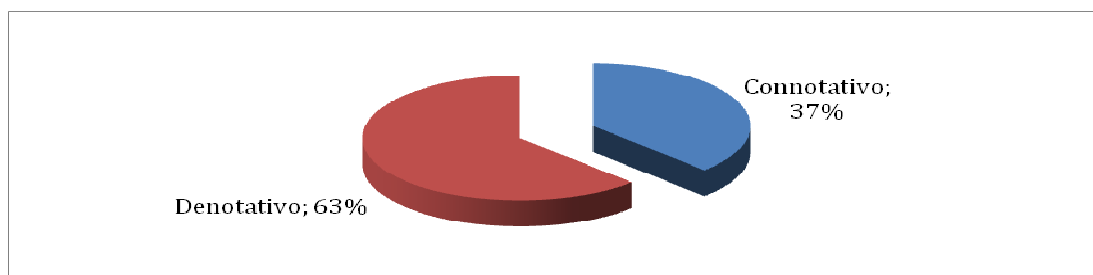
Para esta época se utilizaba en un 62% los símbolos representados pues la mayor parte de las ilustraciones eran enfocadas hacia los niños, y por medio de la representación de acciones y de situaciones se puede mejorar el aprendizaje. En un 38% la personificación se comenzó a utilizar con más fuerza pues se desarrollaron personajes para identificar a las empresas o instituciones a partir de animales o de cosas.

#### Función.

Para esta época el lograr que los niños sientan interés por leer y por estudiar era muy importante, es por eso que se trata de fomentar la imaginación de ellos, para que se diviertan mientras estudian. En esta época se comienza a emplear a la ilustración para crear personificaciones los cuales identifican a una determinada empresa o institución.

## D) Color

Esquemático	0
Connotativo	3
Denotativo	5



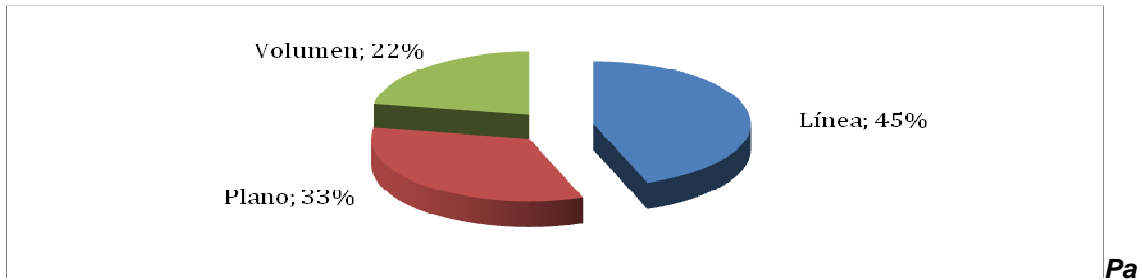
**Pastel 28:** Color - período 1998 – 2003

En un 63% se utilizaban los colores denotativos los cuales conforman los colores que son percibidos de la realidad, esto se lo ejecutaba con la finalidad de dar una mejor percepción entre los elementos que conforman la ilustración, con un 37% se utilizaban los colores connotativos los cuales tienen la característica de no ser perceptibles visualmente sino psicológicamente, logrando representar la alegría, la amistad, etc.

## E) Elementos compositivos

Punto	0
Línea	8
Plano	6
Volumen	4





**stel 29:** Elementos Compositivos - período 1998 - 2003

En este periodo de tiempo no se utilizaba el punto ya que se generaba textura y detalle mediante la utilización de líneas y de tonos, la línea con un 45% se consideró como un elemento principal de la ilustración, ya que era la generadora de detalles y volúmenes. La utilización de planos con un 33% fue muy utilizado ya que las ilustraciones en la mayoría de casos estaban compuestas de un solo elemento. El volumen con un 22% fue muy poco utilizado, pues la aplicación de técnicas digitales hacen que ya no se utilice mucho este elemento.

## **F) Leyes de relación**

### **Dirección**

La dirección que genera cada una de las ilustraciones es indistinta de acuerdo al tipo de mensaje y a la disposición de los elementos, siendo así se pudieron determinar algunos tipos de dirección como es el caso de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, cada uno utilizados de acuerdo al requerimiento del ilustrador.

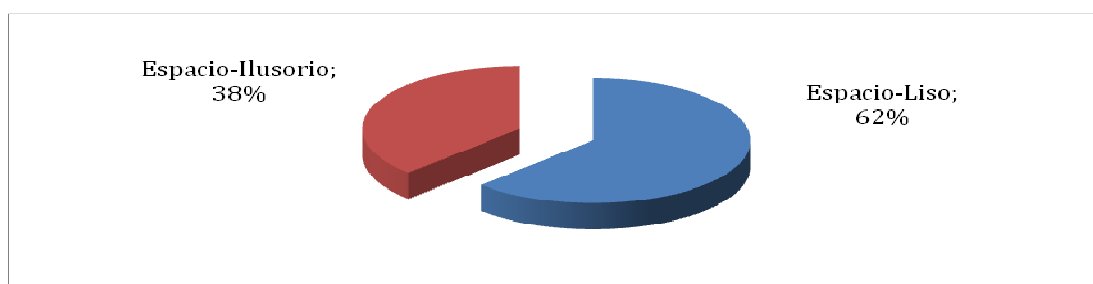
### **Gravedad**

El punto de gravedad está determinado de acuerdo a la pesadez o la alivianes visual que se genera en la ilustración, de esta manera podemos saber donde se encuentra nuestro punto de gravedad.

## Espacio

Espacio-Liso                      5

Espacio-Ilusorio                3



**Pastel 30:** Espacio - período 1998 – 2003

Con un 62% los espacios lisos son los mas aplicados ya que estas ilustraciones están conformadas por un solo elemento eliminando de esta forma su posición frente a otros elementos como objetos, fondos o escenarios. Los espacios ilusorios con un 38% eran utilizados en las ilustraciones que mantienen la composición de varios elementos.

## G) Técnica de ilustración utilizada

Lápiz                                      0

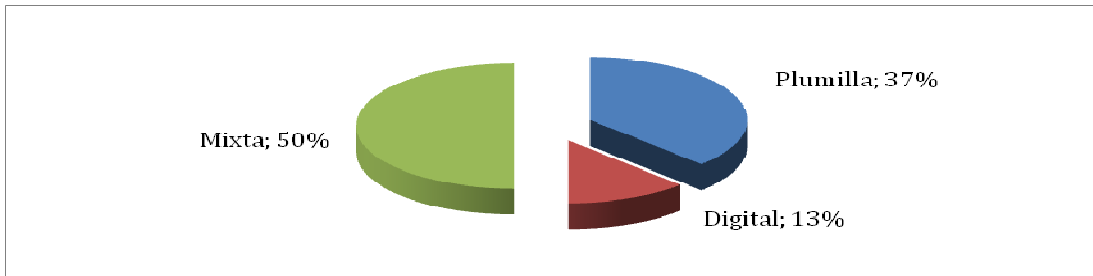
Plumilla                                   3

Digital                                     1

Acuarela                                 0

Mixta

4

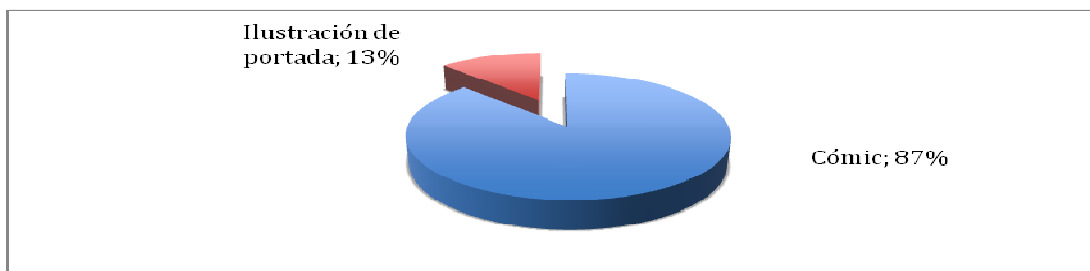


**Pastel 31:** Técnica de ilustración - período 1998 - 2003

En un 50% se utilizaba la técnica mixta, combinando la aplicación del rapidógrafo para la creación o delineación de trazos y la aplicación del color en forma digital empleando para esto varios software de diseño. La plumilla mantiene un porcentaje del 37% ya que existían ilustradores que utilizaban esta técnica por la característica de trazo que genera con las cuales todavía se sentían identificados. La técnica digital con un 13% empezó a abrirse campo aunque la falta de conocimiento y de equipo hizo que fuese poco utilizada.

## H) Tipo de ilustración

Ilustración comercial	0
Cómic	7
Ilustración histórica	0
Ilustración de portada	1

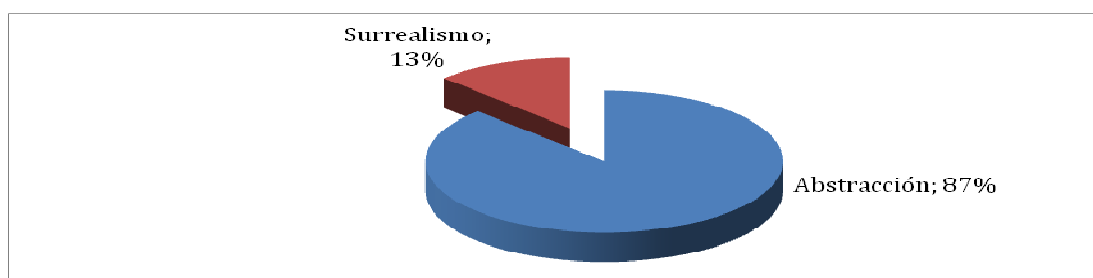


**Pastel 32:** Tipo de ilustración - período 1998 – 2003

En un 87% el comic fue uno de los mas elaborados debido a que utilizaban varios objetos o animales modificando o exagerando sus características para así personificarlos e identificar las empresas o instituciones y en otros casos para la elaboración de material infantil. La ilustración de portada con un 13% fue una de la menos utilizada pues solamente se la aplicó en una portada de suplemento.

### I) Tendencia artística de ilustración

Realismo	0
Abstracción	7
Surrealismo	1
Renacimiento	0
Neoclasicismo	0



**Pastel 33:** Tendencia artística de ilustración - período 1998 – 2003

En un 87% la abstracción de los elementos fue la mas empleada en esta época ya que la mayoría de las ilustraciones estaban enfocadas hacia la elaboración de identificadores para las empresas e instituciones, buscando de esta manera una nueva expresión de la realidad enmarcándose en dos situaciones completamente diferentes el acercamiento de la realidad para entenderla y el alejamiento de ella para interpretarlo.

**2.9.- Conclusión general del análisis de las investigaciones periodo 1998 – 2003.-** en este periodo se determinó que el grado de desconocimiento de los autores de las ilustraciones es grande, pues casi siempre las imprentas son las que se quedan con la autoría del trabajo, la mayor cantidad de aplicaciones se da en libros infantiles queriendo lograr que los niños puedan captar el mensaje de una manera mas sencilla y divertida, la Prensa es el lugar donde se imprimió la mayor cantidad de ilustraciones ya que en ella se imprimían suplementos dirigido para los niños, esta imprenta se encuentra en la ciudad de Riobamba y mantienen archivados los trabajos que han realizado desde sus inicios, logrando obtener dicha información de la misma empresa. La proporción que manejan estas ilustraciones toman como referencia a una valoración de “X”, y los objetos secundarios manejan una media de 1.2 con relación al valor de “X”, se maneja mucho los símbolos representados pues la mayor parte de ellas eran enfocadas hacia los niños buscando con esto un mejor aprendizaje, cumpliendo de esta manera con la función de que el lector sienta mayor interés por la lectura y por el estudio, como lo es el caso de los niños, el color que se aplicó guarda mucha relación con la denotatividad aplicando colores reales en su mayoría creando en la mente de las personas un relación directa de la ilustración y los elementos que se encuentran en el

medio, en su mayoría el elemento compositivo más empleado es la línea la cual generaba detalles y volúmenes, acompañado por los planos puesto que un buen grupo de ilustraciones manejaban un solo elemento, dando prioridad a este, como en los otros períodos la dirección se maneja de la misma forma, esta es indistinta dependiendo del mensaje que se quiera dar dando sentidos de derecha a izquierda o de izquierda a derecha, la gravedad depende de la ubicación de los elementos en la composición logrando mantener mayor peso visual donde está centrada la ilustración. Las ilustraciones que se encuentran en esta época en su mayoría manejan pocos elementos principalmente por esta razón el espacio que se encontró en su mayoría es liso, puesto que no posee muchos fondos que mantengan o den la apariencia de profundidad. La técnica mixta comienza a predominar en esta época gracias al empleo de nuevas tecnologías y la utilización de software de diseño, pero en un porcentaje parecido se maneja el rapidógrafo con el fin de crear la ilustración solo en bordes y sin detalles, el cómic fue el tipo de ilustración más utilizada, se empleaba varios objetos o animales los cuales eran modificados exagerando sus características manejando de esta forma identificadores de diferentes empresas o instituciones, el manejo de la abstracción en este tipo de ilustraciones es muy importante puesto que se toman los rasgos más importantes para crear otra nueva que guarde las características del animal u objeto propio empleando la menor cantidad de trazos y detalles.

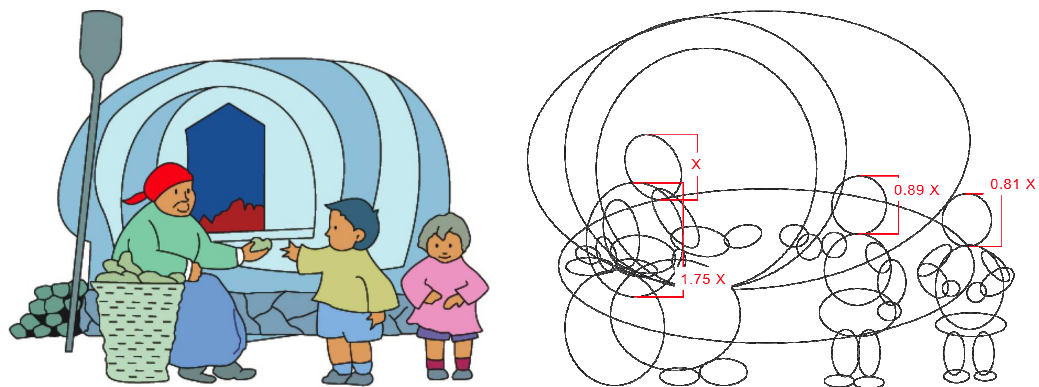
## 2.10. ANÁLISIS DE LAS ILUSTRACIONES DE 2004 - 2008

### 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

#### A) Datos informativos

Fecha	2004
Autor	Carlos Moreno
Cliente	Cafetería La Abuela Rosa
Aplicación	Icono representativo
Imprenta	Desconocido
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 31:** Datos informativos – Cafetería La Abuela Rosa



**Gráfico 50:** Ilustración Cafetería La Abuela Rosa y Análisis

#### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.75/1 y 1/0.89 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** representado.
2. **Función:** que las personas se sientan la calidez y cariño que se brinda en la cafetería.
3. **Significado:** cariño.

### D) Color

En la ilustración se usan colores denotativos para generar crear la percepción de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** utilizado para dar detalles a la ilustración.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** es el elemento principal con el que está desarrollado la ilustración.
4. **Volumen:** no presente.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección hacia la parte central.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera el punto de gravedad a causa de la pesadez que se genera.
3. **Espacio:** liso, pues da la impresión de que están pegados al



fondo.

### G) Técnica de ilustración utilizada.

Técnica digital

### H) Tipo de ilustración.

Cómic

### I) Tendencia artística de la ilustración.

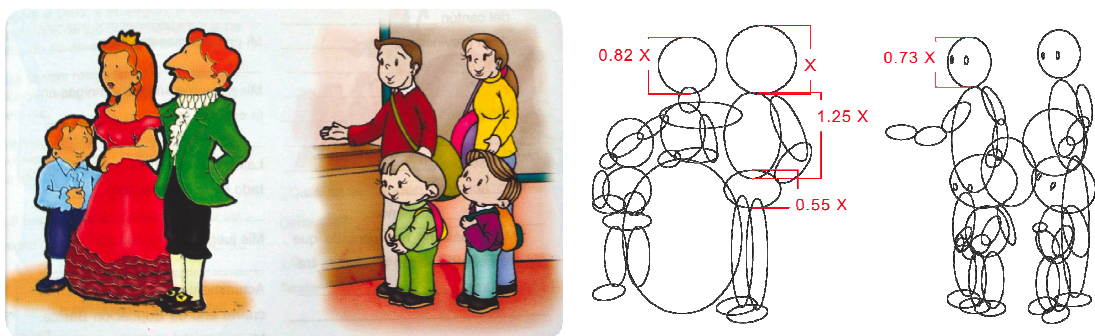
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2006
Autor	Desconocido
Ciliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro Infantil Pablito
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 32:** Datos informativos – Pedagógica Freire



**Gráfico 51:** Ilustración Pedagógica Freire y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.25/1 y 1/0.73 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** representación.
2. **Función:** que las personas conozcan como eran las costumbres en el pasado.
3. **Significado:** costumbres.

### D) Color

Se utilizan colores suaves y denotativos para asemejarse a la realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se crea volumen mediante la utilización de sombras, generada por la gradación de tonos.

### F) Leyes de Relación

1. **Dirección:** la ilustración genera una dirección hacia la parte central.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera el punto de gravedad a causa de la pesadez que se genera.
3. **Espacio:** ilusorio, formado por la perspectiva en que están creados los elementos.

**G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, pluma y acuarela.

**H) Tipo de ilustración.**

Cómic

**I) Tendencia artística de la ilustración.**

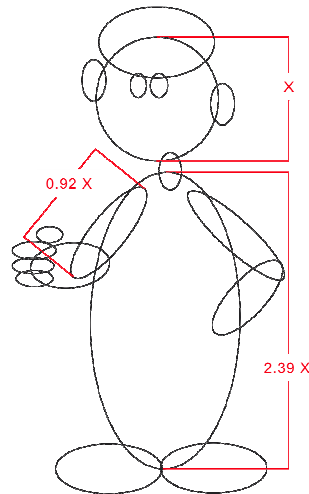
La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

**1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

**A) Datos informativos**

Fecha	2005
Autor	Desconocido
Cliente	Municipio de Riobamba
Aplicación	Icono representativo
Imprenta	Ninguna
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 33:** Datos informativos – Municipio de Riobamba



**Gráfico 52:** Ilustración Municipio de Riobamba y Análisis

## B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 2.39/1 y 1/0.92 en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificación.
2. **Función:** que las personas sientan que el municipio mantiene limpio a Riobamba, con una actitud amigable.
3. **Significado:** limpieza, confianza.

### D) Color

Se utilizan colores denotativos para generar un mayor nivel de realidad.

## 3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO

### E) Elementos compositivos

1. **Punto:** no presente.

2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tantas líneas rectas, curvas y quebradas.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se crea volumen mediante la utilización de sombras, generada por la gradación de tonos.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** aquí se genera una dirección de arriba hacia abajo causada por la posición del objeto.
2. **Gravedad:** al lado derecho se encuentra el elemento mas pesado visualmente, generando así que el punto de gravedad se ubique en esa posición.
3. **Espacio:** liso, porque pareciera como si el objeto estuviese pegado al fondo.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica digital

#### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic

#### **I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarca en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

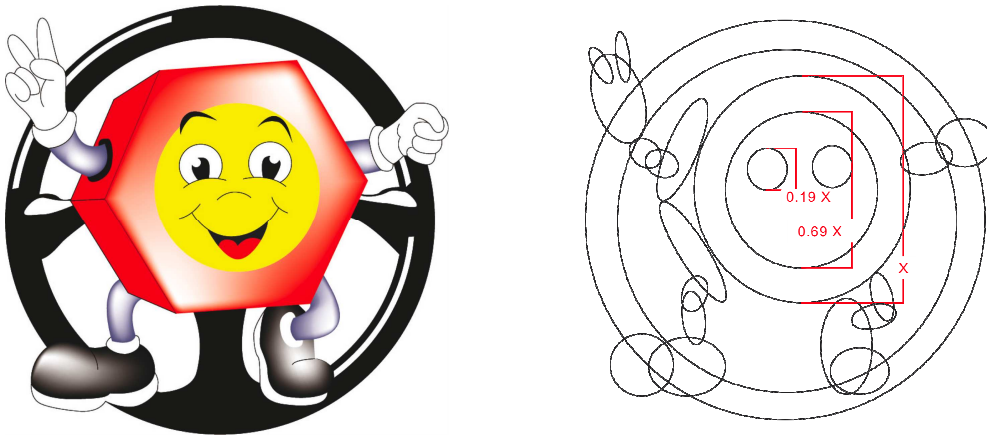
### **1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE**

## LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2006
Autor	Desconocido
Cliente	Center Drive
Aplicación	Icono representativo
Imprenta	Desconocido
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 34:** Datos informativos – Center Drive



**Gráfico 53:** Ilustración Center Drive y Análisis

### B) Proporción

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de  $1/0.69$  y  $1/0.19$  en los principales elementos de la ilustración.

## 2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO

### C) Imagen

1. **Tipo de símbolo:** personificación.
2. **Función:** que las personas sientan el trato amable y la seguridad de un buen trabajo que se brinda, generada por la

personificación de una tuerca.

3. **Significado:** seguridad.

#### **D) Color**

Se utilizan colores connotativos, los cuales no representan la realidad.

### **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

#### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** no presente.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas variadas en su grosor, longitud y forma, consideradas como líneas de conformación relativa.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se crea volumen mediante la utilización de sombras, generada por la gradación de tonos.

#### **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** por la forma en que elaborada la ilustración, genera una dirección de atrás hacia adelante.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera el punto de gravedad a causa de la pesadez que se genera.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la perspectiva en que es creada la ilustración.

#### **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica digital.

#### **H) Tipo de ilustración.**

Cómic.

## I) Tendencia artística de la ilustración.

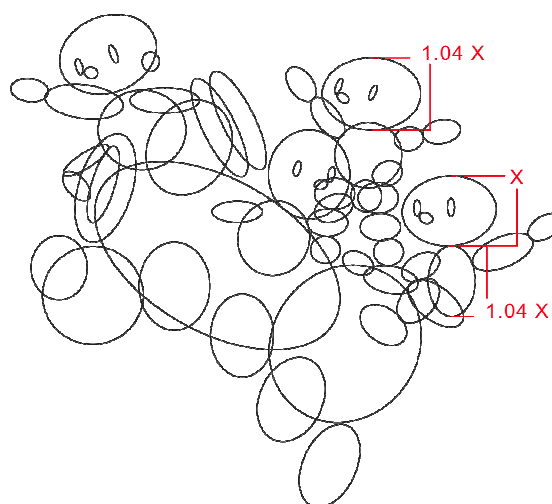
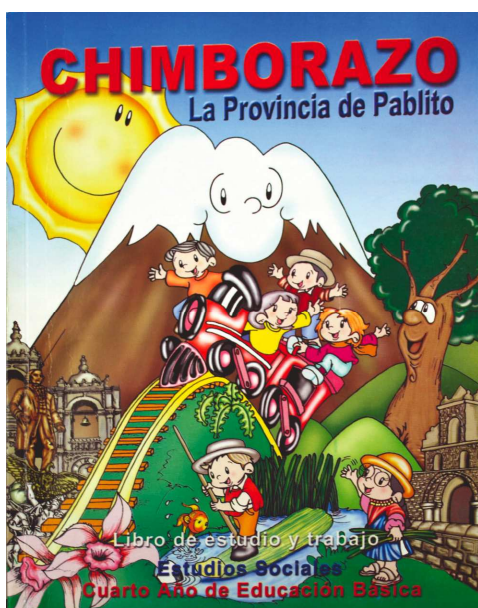
La ilustración está enmarcada en el surrealismo porque utiliza figuras simbólicas y elementos imaginarios.

## 1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN

### A) Datos informativos

Fecha	2006
Autor	Desconocido
Cliente	Pedagógica Freire
Aplicación	Libro Infantil Pablito
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

**Tabla 35:** Datos informativos – Chimborazo La Provincia de Pablito





## **B) Proporción**

X = Medida base de ilustración

En la ilustración se observa una relación aproximada de 1.04/1 en los principales elementos de la ilustración.

## **2.- ANÁLISIS SEMÁNTICO**

### **C) Imagen**

1. **Tipo de símbolo:** imaginario.
2. **Función:** representar la alegría de los niños y la interacción que mantiene con el medio ambiente.
3. **Significado:** alegría, diversión.

### **D) Color**

En la ilustración se utilizan colores esquemáticos para conseguir un mayor realismo de la misma.

## **3.- ANÁLISIS SINTÁCTICO**

### **E) Elementos compositivos**

1. **Punto:** utilizada para generar textura.
2. **Línea:** esta ilustración está constituida por líneas del mismo grosor teniendo variaciones en su longitud consideradas como La forma total, ya que contiene tantas líneas rectas, curvas y quebradas.
3. **Plano:** no presente.
4. **Volumen:** se crea volumen mediante la utilización de sombras, generada por la gradación de tonos.

## **F) Leyes de Relación**

1. **Dirección:** en la ilustración se genera una dirección de atrás hacia adelante, formada por la posición de los elementos.
2. **Gravedad:** en la parte central se genera el punto de gravedad a causa de la pesadez que se genera.
3. **Espacio:** ilusorio, creado por la disposición de los elementos.

## **G) Técnica de ilustración utilizada.**

Técnica mixta, pluma y digital.

## **H) Tipo de ilustración.**

Ilustrador de portada - cómic.

## **I) Tendencia artística de la ilustración.**

La ilustración está enmarcada en la abstracción porque extrae de la imagen figurativa los elementos esenciales.

## **1.- PROCESO DE GEOMETRIZACIÓN Y ANÁLISIS PROPORCIONAL DE LA ILUSTRACIÓN**

### **A) Datos informativos**

Fecha	2008
Autor	- es +
Cliente	Prefectura de Chimborazo
Aplicación	Afiche
Imprenta	Pedagógica Freire
Lugar donde se encontró	Riobamba

ERROR: ioerror  
OFFENDING COMMAND: image

STACK: