

# UNIVERSIDAD DE CUENCA



## FACULTAD DE ARTES

### ESCUELA DE ARTES VISUALES

**“LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA ELEMENTO INDISPENSABLE DE LA  
MUSEOLOGÍA DIDÁCTICA, MUESTRA DE SITIO PUMAPUNGO”**

**Tesina previa a la obtención**

**Del Título de Licenciada**

**en Artes, Mención ilustración.**

**AUTOR:**

**SUSAN ELENA CAJAS BEJARANO**

**DIRECTOR:**

**MGST. ÁNGEL GUSTAVO NOVILLO MORA**

**CUENCA-ECUADOR**

**2014**



## **RESUMEN**

Son muchas las formas que se utilizan para obtener una museografía activa, en el caso del “Museo Pumapungo” esta esperando incrementar nuevos proyectos y planes que favorezcan a esta nueva metodología.

Se conoce que los avances tecnológicos y la aplicación de planes educativos, artísticos e ilustrativos en los Museos despertarán el interés de todos los públicos.

La introducción de ilustraciones son una forma de contribuir al desarrollo de una mejor educación, no formal, la propuesta referida sobre la ilustración trata de ser un apoyo a la institución “Museo Pumapungo” en vista que se puede utilizar las mismas en folletos, y distribuidos a los educadores y alumnos, en vista que los visitantes se quedan habidos de los conocimientos impartidos y es allí en donde a través de este material los centros educativos pueden reforzar la enseñanza.

Hay quienes aprenden solo con la observación, la asociación de formas y de color, la vinculación al requerimiento del museo lo hace más interesante, en consecuencia el ilustrador tiene un desafío ante el cambiante mundo que enfrentamos, enseñar sin palabras y sin perder la historia constituye un esfuerzo a las nuevas formas de ver al museo y al mundo, pues su aplicación es variada en el cine, en los libros, etc.

**Palabras clave:** Ilustración, museología, dibujo, didáctica, etnias, planes educativos.



## ABSTRACT

There are many ways used to obtain an active museology, "Pumapungo Museum" expects to increase new projects and plans that supports this new methodology.

As we known technological advances and the application of educational, artistic and illustrative plans in museums awaken the interest of all-public.

The introduction of artwork is a way to contribute to the development of better non-formal education, the proposal on the illustration is meant to be a support to the institution "Pumapungo Museum" since you can use them in brochures, and be distributed to educators and students. Visitors are full of information and knowledge imparted and that's where this material is important for visitors or schools because they can reinforce learning.

Some people learn only by observation, the association of shapes and color, the linkage to the requirement of the museum makes it more interesting, therefore the illustrator has a challenge in the changing world we face, teaching without words and without losing the story is an effort to new ways of seeing the museum and the world, as their application is diverse in movies, books, etc.

keywords: Information, museology, design, didactic, ethnicity, illustrative plans



## ÍNDICE.

<b>CONTENIDOS.</b>	<b>PÁGINAS.</b>
Portada .....	i
Resumen. ....	ii
Abstracto.....	iii
Índice.....	iv
Índice de anexos.....	v
Clausula de autor.....	vi
Clausula de propiedad intelectual.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Dedicatoria.....	ix
<b>CAPITULO 1:</b>	
1.1 -Museología y Museografía.....	1
1.2.1- Nuevos métodos de representación de la Museología y Museografía.....	3
1. 2 -Técnicas museográficas y museológicas.....	6
1.3-Museografía y Museología institucional. ....	7
1.4 -Didáctica referida al público.....	8
<b>CAPITULO 2:</b>	
2.1-Pedagogías.....	9
2.1.1- Pedagogía estética infantil. ....	11
2.1.2- Pedagogía artística.....	14
2.2.1- El dibujo y la estética infantil .....	15
2.3-Psicología infantil.....	16

Susan Elena Cajas Bejarano



2.4- Simbología.....	18
----------------------	----

### **CAPITULO 3**

3.1- Ilustración Científica y Técnica.....	19
3.1.1- Ilustración Fantástica y Narrativa .....	21
3.1.2- Ilustración Infantil.....	23
3.1.3- Ilustración Médica e Ilustración Historia Natural.....	25
3.1.4- Ilustración Moda Comercial y de Producto.....	26
3.1.5- Ilustración Infografías. ....	28
3.1.6- La Ilustración y el Mundo Animado.....	29
3.3- Ilustraciones de Pumapungo. ....	30
3.3.1. Desarrollo de las ilustraciones en Pumapungo.....	30
Conclusiones. ....	44
Bibliografías. ....	45
Índice de Ilustraciones.....	50
Anexos.....	58
Glosario.....	59



## **ÍNDICE DE ANEXOS**

<b>CONTENIDOS</b>	<b>PÁGINAS.</b>
Infografías.....	55
Ilustración Digital.....	56
Ilustración Editorial y Publicitaria.....	57
Ilustración Moda.....	58
Ilustración Fantástica.....	59
Ilustración Científica.....	60
Ilustración Infantil.....	61
Ilustración Narrativa.....	62



## CLAUSULA DE AUTOR.

SUSAN ELENA CAJAS BEJARANO, Autora de la tesis "**LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA ELEMENTO INDISPENSABLE DE LA MUSEOLOGÍA DIDÁCTICA, MUESTRA DE SITIO PUMAPUNGO**", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 11 de diciembre del 2014



SUSAN ELENA CAJAS BEJARANO

C.I: 0917219941

Susan Elena Cajas Bejarano



***CLAUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL.***

SUSAN ELENA CAJAS BEJARANO, autora de la tesis “***LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA  
ELEMENTO INDISPENSABLE DE LA MUSEOLOGÍA DIDÁCTICA, MUESTRA DE SITIO  
PUMAPUNGO***”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de LICENCIADA EN ARTES VISUALES, MENCION ILUSTRACION. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor/a

Cuenca, 10 de diciembre del 2014



SUSAN ELENA CAJAS BEJARANO

C.I: 0917219941

Susan Elena Cajas Bejarano



## **AGRADECIMIENTO**

*Cómo no agradecer al creador por darme a mi Madre quien supo inyectarme ganas para culminar este proyecto de vida, a mi esposo y amigo, quien ha contribuido positivamente con su paciencia, su apoyo; además del cuidado que les brindo a nuestros hijos mientras me dedicaba a terminar la carrera, a mis hermanos.*

*Agradezco de igual manera a los maestros que con su experiencia lograron poner la semilla adecuada.*

*A los amigos de la facultad de artes su apoyo en la recolección de datos, imágenes y recomendaciones sin ellos no hubiera alcanzado mi meta, al museo Pumapungo por su entrega de datos históricos y prestarme sus instalaciones.*

*A todos y cada uno de ustedes gracias.*



***DEDICATORIA***

*Dedicado a mi amor Juan Pablo Mera por su apoyo que en la culminación de este trabajo.*

*A mis hijos que con sus sonrisas y afecto me alentaron a continuar y terminar, gracias por estar conmigo.*



## DESARROLLO DE CAPÍTULOS

### CAPÍTULO 1

#### 1.1. MUSEOLOGÍA Y MUSEOGRAFÍA.

El “Museo Pumapungo” “casa del puma” es un referente en la ciudad y en el país, pero por mucho tiempo mantiene en sus salas la misma museografía pues encontramos que las cédulas son rigurosas, en letras pequeñas, no hay gráficos, es el caso de la muestra étnica, se conoce no existe un cambio desde su puesta museológica, es considera suficiente, que llena las expectativas de quienes la visitan, sin embargo las falencias se hacen presentes cuando propios y extraños reconocen que los tiempos han variado por lo que se deberían incluir las nuevas formas de cédulas o a la vez ilustraciones.

En el intento por mantener el interés del público, los últimos 9 años se han implementado varios proyectos artísticos entre ellos el personal para enseñar a los alumnos de escuelas y colegios, lamentablemente la falta de nuevo material didáctico ilustrado, hace que a ...*(Los museos se los entienda como espacios en los que se almacenan los más distintos tipos de objetos. De hecho, la parte de la organización es la museología y la museografía sabiendo que museo es un espacio para la exposición de objetos...<sup>1</sup>)* pero también se unen otros factores como la falta de personal adecuado que se encargue de realizar proyectos educativos.

Según “*Joan Santacana Mestre ...*”*“dice que cada puesta deberá contar con los elementos necesarios; es decir, el estudio previo del material que se utilizará en la exposición, el uso de posters, dibujos didácticos, ilustraciones, trípticos; y las instituciones escolares deben participar en la elaboración de*

---

<sup>1</sup> Joan Santacana Mestre y Nuria Serrat Antolín: Museografía didáctica Pág. 40, febrero 2005



*estos, que contribuyan a un mejor desarrollo de la museología y museografía. Este estudio y análisis determinara las claves y etiquetas necesarias para el inicio de una nueva cultura, pues aumentará el acceso de conocimientos y saberes, valorizando los objetos que se encuentran en exhibición",* en todo caso el museólogo es el que reflexiona sobre los espacios utilizados dentro de la institución, aunque también puede tener opinión sobre la museografía que aunque van de la mano deben mantener su distancia para no entorpecer la actividad de los museos.

La ilustración no es la solución completa pero puede ser utilizada como una herramienta en el momento de poner en prueba nuevas formas de hacer museos. Ejemplo de ello son los museos naturales que con o sin intervención humana, han revolucionado la forma de ver a los museos, uno de ellos es el "Museo de Yacu o del Agua" ubicado en Quito, la elaboración de proyectos educativos, ha dado como resultado que lo aprendido sea un instrumento de interés y porque no decirlo de aplicación en la vida diaria, (*En cualquier caso, y a modo de síntesis ,el panorama del debate museológico y museográfico al inicio del siglo XXI se polarizaba en dos grandes tendencias: por un lado, la concepción clásica decimonónica cerrada a la intermediación entre objeto y usuarios; y por otro, todo un cúmulo de tendencias que aumentarán la dimensión comprensiva de las exposiciones,*<sup>2</sup>). El museólogo junto a una educadora pondrán la mejor puesta *museográfica*, la falta de recursos corta las intenciones de aplicar estas metodologías, es el caso del museo "Pumapungo"

---

<sup>2</sup> Joan Santacana Mestre y Nuria Serrat Antolí: Museografía didáctica Pág. 43, febrero 2005,

Gabriela Sánchez, "Bitácora Programas Educativos", Bienal de Cuenca, 2012



quienes cuentan con una persona que se encarga no solo de la museología sino también de la museografía.

*(Se ha visto que una manera de saber si la puesta en el museo y la entrega de folletos ilustrados, ha llegado a los participantes es mediante cuestionarios, mismos que son aplicados con ayuda de las instituciones escolares, un ejemplo de esto es el proyecto que la Bienal de Cuenca quienes aplicaron en uno de sus planes los tés afirmando la eficacia de su proyecto educativo<sup>3</sup>)*

Ejemplo de trabajo realizado por la Bienal de Cuenca.



Foto: "Escuela Unidad Educativa Zoila Esperanza". encuestas realizados sobre la aula arte, Gabriela Sánchez Bienal

### **1.1.1 NUEVOS MÉTODOS DE REPRESENTACIÓN MUSEOLÓGICA Y MUSEOGRÁFICA**

La era tecnológica se hace presente, la implementación de equipos y software se hace necesaria, pero en muchos casos resulta relativamente caro, su mantenimiento y el personal, por lo que este recurso no es utilizado, quedándose al margen de otros museos del país; sin embargo, hay museos que se han vinculado, incluyendo la tecnología en los talleres el uso del reciclaje es un ejemplo de esta nueva temática, lo podemos ver en las salas de



la Bienal de Cuenca, que mediante un taller lograron que los chicos hicieran muestras robóticas utilizando desechos tecnológicos contribuyendo con la naturaleza, luego a través de murales interactuaron con la muestra, otra experiencia satisfactoria es la realizada por el museo Pumapungo fue la elaboración de máscaras, los niños pintan y dibujan lo aprendido en la muestra de los grupos étnicos, además se realiza una pregunta a través de la gráfica que es proyectada. Este método según los guías ha permitido a los visitantes nuevas expectativas para la próxima visita, también manifiestan que son recursos que en la actualidad ya no se están implementando debido a la falta de dinero, además un nuevo programa estaría por ejecutarse en los próximos años, esperan que este proyecto satisfaga a los educandos ya que este contaría con recursos ilustrativos y talleres tecnológicos de acuerdo a la época.

Mientras tanto para los museos interactivos, de ciencias y virtuales; *según el estudio realizado por la “Universidad del valle de México”, son una manera de educación no formal, “educación fuera de las instituciones educativas”*, cada una de ellas con temáticas y planes educativos para todos los públicos. Como ya manifestamos anteriormente el Museo de Agua es un referente en nuestro país, tanto que las escuelas toman sus espacios para concluir con las clases iniciadas en las aulas, los niños interactúan con la naturaleza a la vez aprenden, tienen estudios para los diferentes grupos, y priorizan la época de vacaciones manteniendo el interés de grandes y chicos.

Es así que ahora los museólogos organizan los espacios, con la tecnología y los métodos adecuados por ejemplo: La ilustración de eventos contados desde la perspectiva infantil, esta temática se ve en él: *Museo de Prado* que coloca en sus visitas guiadas, ilustraciones muy coloridas y llamativas, lo que incita

según los estudios hay interés cada vez más grande en los niños, convirtiendo a éste museo en uno de los pioneros en temáticas museográficas.

Otro ejemplo de las representaciones existentes es la de la obra teatral utilizada en el *Museo de Navarra Pamplona*.<sup>4</sup>

Ejemplo del trabajo realizado en el Museo de Navarra.



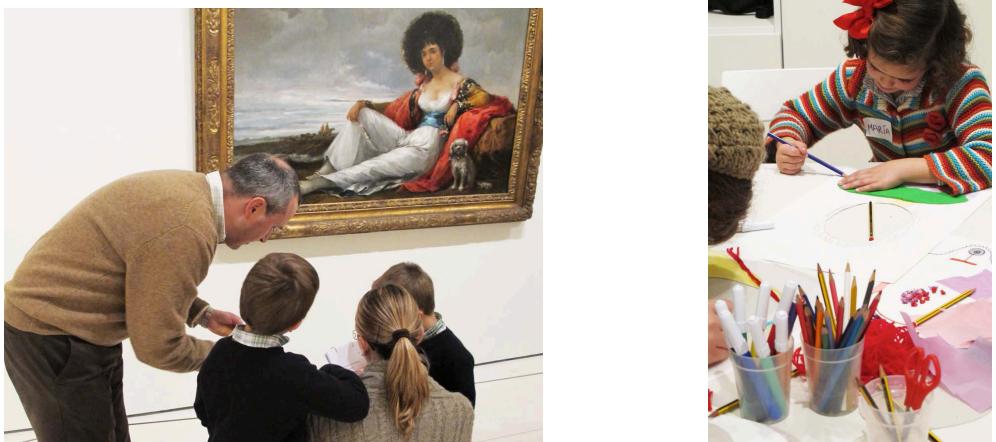
FOTO: Museo de Navarra (Pamplona),2005. Visita teatralizada para niños .Foto: Ana Elena Rendí.

En todo caso cualquiera de las representaciones que se utilicen sean estas ilustraciones, juegos interactivos, historias teatralizadas, o incluso talleres con temáticas artísticas hacen de la nueva museológica y museografía un interés para los niños. Lo cual da otro giro a los museos que ya no son solamente archivos y muros decorados, ahora cuentan historias atractivas al visitante quién se siente como en casa.

<sup>4</sup> Universidad del valle de México, "educación no formal" <http://www.angelfire.com>

Museo de Navarra (Pamplona),2005. Visita teatralizada para niños

Ejemplos de las actividades realizadas en el Museo Carmen.



El Museo Carmen Thyssen Málaga profesores guías

## 1.2. TÉCNICAS MUSEOGRÁFICAS Y MUSEOLÓGICAS

La ilustración y la imaginación, van de la mano y según *Alicia Venegas y otros autores en su libro “Artes Plásticas de la educación artística y estética infantil”*, :

La “pintura plana aplicada da como resultado frialdad, es un volumen sin matices, la tempera es densa y casual con resultados de color, la tinta es sobria pero interesante, mientras que el collage, fotomontaje, impresión y manipulación de varias imágenes dan una infinidad de posibilidades; con el reciclado tomamos de otras publicaciones y las unimos, lápiz, acuarela entre otras técnicas dan la posibilidad de intercambiar ideas, formas..” nos dice Alicia Vanegas, sobre todo permiten interactuar con la muestra lo que proporciona a los museógrafos y museólogos opciones en el momento de elaborar una propuesta para los visitantes, sin aburrirlos, manteniendo la expectativa, ejemplo de estas nuevas temáticas encontramos en el ya mencionado museo de *Prado Madrid*, las imágenes ilustradas, con forma y color distinguen las partes importantes; según las autoras “*Beatriz Cabo, y María José Lobatola*” la tipología de los personajes, la línea y grosor son importantes, determinarán el



carácter de la muestra, e interpretaran el tiempo cronológico en donde se desarrolla la misma, estas ilustraciones son el vínculo para un mejor entendimiento y debe ser una imagen clara.

Ejemplo de ilustraciones realizadas por el Museo del Prado.

**EL ACERCAMIENTO AL MUNDO DEL ARTE Y MUSEOS.**

• Encontramos muestras de aprendizaje globalizado. MARINA GARCIA: *Mateo de Paseo por el Museo del Prado*.



[www.la ilustración literaria impresa](http://www.la-ilustracion-literaria.com)

Art.9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 68

### **1.3. MUSEOGRAFÍA Y MUSEOLOGÍA INSTITUCIONAL.**

Por mucho tiempo las instituciones han mantenido reglas tediosas, y argumentos que no deben cambiar porque los visitantes no se quejan y han aprendido con estos métodos, es por ello que las instituciones han desaparecido con el tiempo, en la actualidad Según los estudios museográficos. (*La actitud de las escuelas frente a los museos y centros patrimoniales varia radicalmente a finales del siglo XX. A partir de la década de 1970, es cuando comenzó una relación fluida entre docentes y museos, las demandas de los maestros y profesores respecto a museos y patrimonio habían sido complementarias a su actividad...*<sup>5</sup>), las visitas al museo son más interesantes pues los profesores entrelazan ideas, y los alumnos pueden

<sup>5</sup> Joan Santacana Mestre y Nuria Serrat Antolí: Museografía didáctica Pág. 49,2005



elaborar sus trabajos sin necesidad de perder los contenidos, orientando a un mejor entendimiento.

Las tendencias tecnológicas han ido incrementando la curiosidad y la necesidad de nuevos conocimientos, “el museo” se han convertido en una nueva alternativa de enseñanza no formal, así lo propone un estudio denominado: *(Funciones del objeto en el campo didáctico” en donde se da una serie de pautas en el momento de desarrollar una muestra:*

*1-Fijar la imagen del concepto, 2- Se transforman en elementos de referencia, 3- Atraen la atención del público, 4- Son enigmas para resolver, 5- Mediante los objetos se pueden formular hipótesis y desarrollar el método de análisis, 6- Permiten desarrollar la imaginación, 7- Su uso permite situaciones empáticas, 8- Actúan como incluso, 9- Permiten las aportaciones personales de los visitantes, 10- Son un soporte de la memoria<sup>6</sup>).*

Todos estos aspectos deben mantenerse para el visitante aporte sus ideas sin necesidad de leer la ilustración esto podrá permitirle recordar todo lo expuesto.

#### **1.4. DIDÁCTICA REFERIDA AL PÚBLICO.**

En un principio el museo era tan solo un lugar de visita, y sin visión educativa, luego a partir del siglo XX cuando la didáctica se hace presente; con el concepto de didáctica: *(termino etimológico que procede el griego: didactiké ,didaskein ,didaskalia ,didáctico, didasko y su relación con los términos: enseñar ,instruir ,exponer con claridad ....<sup>7</sup>)*, comienza el cambio pues siendo una disciplina que organiza, la visión y misión del museo es revalorada, es un centro que imparte conocimientos y es educadora, con didáctica apropiada a la

---

<sup>6</sup> Joan Santacana Mestre y Nuria Serrat Antolí: Museografía didáctica Pág. 84,2005

<sup>7</sup> Nuria Serrat Antolí: Museografía didáctica ,Acciones didácticas y de difusión en museos y centros de interpretación Pág. 108, 2010



comunidad, es cuando ya se considera al público parte del museo, pues no hay solo exposiciones aburridas, ni objetos con cédulas desfasadas del tiempo también se imparten talleres, folletos y videos informativos.

La exposición entonces tiene un estudio previo, y la didáctica referida a los niños podría ser manipulada para los adultos, muchos entienden observando que leyendo, ponen interés en el color, forma y estructura que se le presenta, por lo tanto la didáctica apropiada para cada público es un compendio de ideas y formas, que están vinculadas con planteamientos institucionales, es así que los museos deben tener una variedad de personal que se dedique a coordinar adecuadamente planes educativos que favorezcan a todos los asistentes, la visita desarrollada en este sentido debe mantener claro su objetivo, sea cualquiera que sea este, además mantener opciones pues nos gusta elegir.

Pero no todas las instituciones cuentan con el aval y apoyo de los ministerios educativos y sobre todo el factor económico que garantice la continuidad de estos proyectos,.

## **CAPITULO II.**

### **2.1. PEDAGOGÍAS.**

La pedagogía es una ciencia aplicada con características psicosociales, pero es necesario saber su significado y el porqué de su aplicación: (*En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social.*<sup>8</sup>)

Entonces la aplicación de esta ciencia no solo es en el campo de la enseñanza sino en el diario vivir, pues es un conjunto de saberes destinadas a la educación del individuo de acuerdo a su formación social y cultural, por lo

---

<sup>8</sup> Concepto de pedagogía - Definición, Significado y Qué es <http://definicion.de/pedagogia/N>, Pag 1 publicación 2011, revisada 15 de enero

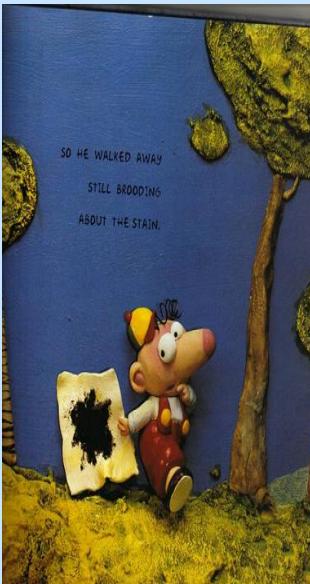


que en la actualidad la mayoría de centros escolares cuentan con profesionales en el área de la pedagogía, ayudando a los alumnos y docentes en la preparación del material didáctico que se impartirá. Si es importante en el aprovechamiento escolar con mucha más razón en las instituciones, pues se está hablando de la continuidad del proyecto de la educación no formal. Tomaremos en cuenta que el dialogo comunica las ideas, con la aplicación de videos interactivos, graficas ilustradas, obras teatrales entre otras, nos dan a conocer formas de mostrar el arte sea cual sea este.

Si los museos quieren proporcionar enseñanza deberán optar por planes elaborados, todo es un proceso lento pero tal vez el más adecuado, el museo tendrá que evolucionar para mantener su objetivo.

Ejemplos de ilustraciones de literatura.

**LAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN**



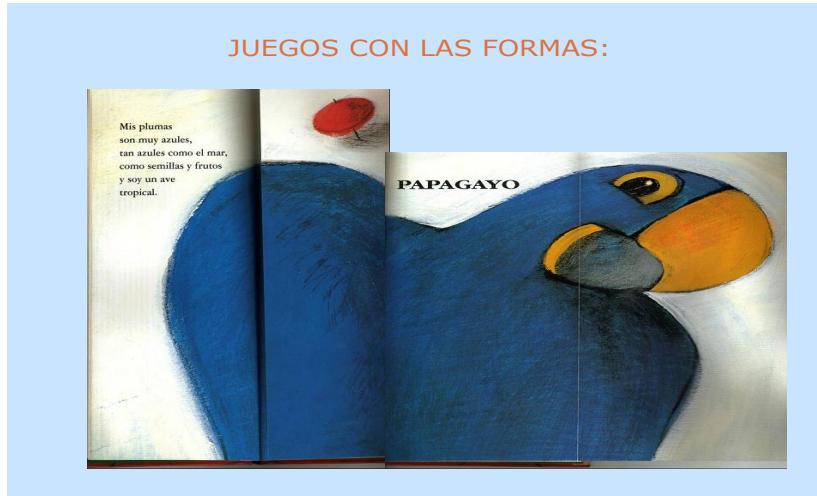
- Las técnicas mixtas permiten acercar al niño todo un mundo de fantasía vinculado a los dibujos animados realizados con personajes materializados tridimensionalmente.

*KIKO DA SILVA: Stan to the stain.*

[www.la-ilustracion-literaria-impresa](http://www.la-ilustracion-literaria-impresa.com)

Art.9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva16

### Ejemplo de ilustración literaria



www, la ilustración literaria impresa

Art.9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 31

### Ejemplo de ilustración literaria.



www, la ilustración literaria impresa

Art. 9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 38

### 2.1.1 PEDAGOGÍA ESTÉTICA INFANTIL.

Como ya hemos revisado la pedagogía renueva ideas y pensamientos en el sistema educativo, en cambio: la educación estética toma sus fundamentos de



la disciplina filosófica del mismo nombre. (*La estética, como teoría, es una manera distinta de ver el mundo; con ella, el hombre entra en otra fase de la evolución y descubre la maravilla de los pensamientos, de la sensibilidad propia, y vive en cada experiencia estética estados de plenitud personal.* Posiblemente desde los primeros contactos del ser humano con la naturaleza para obtener de ella recursos que satisficieran sus necesidades materiales, tomó conciencia no sólo de la magnificencia de la naturaleza, sino también de sus inquietudes, sentimientos estéticos y emociones: peligro satisfacción, temor, admiración, curiosidad, alegría, que lo introdujeron a expresarse de diversas maneras y a producir obras con fines diversos<sup>9</sup>), y se la vincula a lo bello a través de las artes plásticas, música, danza entre otras por la intensidad que el hombre pone al ejecutar cualquier rama del arte.

Entrelazando conceptos, hay valores no artísticos que son aceptados en la pedagogía infantil pero no en la estética sin embargo, estas dos ciencias dan como resultado armonía basada en la vivencia cotidiana y social de los niños, se desarrolla su creatividad, la forma de ver su entorno cambia con los demás, construye sus propias metas, equilibrando su vida y obteniendo una formación adecuada a sus diferentes etapas de expresión.

A pesar de todo hay que diferenciar entre experiencia estética, categoría estética y educación estética según Alicia Vanegas :

“-La primera es la que vive el sujeto ante una situación específica

-La segunda se la conoce como la obra u objeto y lo califica; por ejemplo, si es arte: tiene cualidades artísticas y estéticas, la artesanía exclusivamente tiene fines comerciales.

-La tercera se desarrolla en el ser humano y lo capacita para apreciar y disfrutar los valores de las obras naturales y humanas, lo que acontece en su entorno, y hace uso de las tres facultades:

-*Sensorial. Por medio de los sentidos se capta la información del mundo exterior.*

-*Sensible. Capacidad afectiva que se demuestra con emociones y sentimientos*

---

<sup>9</sup> Alicia Venegas artes plásticas de la educaron artística y estética infantil, Educación artística y educación estética de la infancia en el área de las artes plásticas Pág23.



*-Intelectual. Reflexionar, discernir, seleccionar, decidir, aprender. Las actividades humanas son producto de la acción de estas tres facultades innatas: sentidos, sensibilidad y razón.<sup>10)</sup>*

Por lo tanto al utilizar ilustraciones se debe considerar lo sensorial, la sensibilidad, la intelectualidad en el momento de elaborar catálogos, cédulas y demás información que se imparte en los museos, cumpliendo con las exigencias y respondiendo incógnitas, esta es una forma de educación no formal.

Ejemplo de ilustración literaria.



[www, la ilustración literaria impresa](http://www.la-ilustracion-literaria.com)

Art.9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 64

Ejemplo de ilustración literaria.



[www, la ilustración literaria impresa](http://www.la-ilustracion-literaria.com)

Art. 9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 7

<sup>10</sup> Alicia Venegas artes plásticas de la educaron artística y estética infantil, Educación artística y educación estética de la infancia en el área de las artes plásticas Pág24.



### 2.1.2 PEDAGOGÍAS ARTÍSTICAS.

Existen varias formas para enseñar todas orientados al desarrollo de la capacidad de los niños de diferentes edades, el material artístico es fundamental, la creatividad en talleres como la aplicación de la serigrafía, o grabado (Estampa que se produce por medio de la impresión de láminas grabadas al efecto<sup>11</sup>), en sus diferentes formas agua tinta, al humo entre otras, despiertan la imaginación de quienes tomen esta forma de enseñanza, no significa que es la solución, en este sentido el Museo incremento en los talleres la presencia de los docentes, y mediante preguntas previas profundiza en los temas de su pensum de estudios esta forma pedagógica según la institución ha dado como resultado que los chicos vean la muestra étnica y tengan preguntas.

Por lo tanto la didáctica o técnica de la enseñanza debe ser un proceso de métodos que aplicados adecuadamente se encontraría la pedagogía correcta, la institución no es educadora, tan solo es un soporte o una estrategia que da beneficios al público.

En las ilustraciones, el color exagerado y hasta los detalles elaborados pueden ser fastidiosos pero si se reúne, forma, significado, y pedagogías artística y estética funcionaria.

Ejemplo:

**LAS NOCIONES BÁSICAS PARA LA COMPRENSIÓN DE LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO**



- Ideas básicas sobre perspectiva Los objetos más cercanos los percibimos como mayores.
- PIA VILARRUBIA CODINA ¿Dónde está la pelota?

www, la ilustración literaria impresa

Art. 9 la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 4

<sup>11</sup> Real Academia Española © Todos los derechos reservados



### 2.2.1 EL DIBUJO Y LA ESTÉTICA INFANTIL.

El dibujo de los niños no tiene una estética definida aunque se conoce que la educación empieza según *“Alicia Venegas en su obra (Artes Plásticas de la educación artística y estética infantil)”; desde el vientre materno, existe una comunión con la naturaleza el entorno a través de las caricias, las palabras, es por eso que por mucho tiempo los dibujos y formas representadas son sus sentimientos y su estado de animo, en los primeros años de percepción obtienen el equilibrio para desarrollar su gusto estético, entender la diferencia entre lo feo y lo bello, proponiendo sus propias ideas y teniendo seguridad en sí mismos, un objeto de estudio han sido sus líneas, trazos, garabatos, y manchas esto determina la capacidad que tienen los niños para entender su entorno, todo esto es visto en un marco estrictamente pedagógico sin tomar en cuenta la estética, por ello los estudios reconocen que muchas de estas formas permanecen en la conciencia del individuo adulto porque son simples, se contaran historias inimaginables y muchas de ellas con extraordinaria complejidad.*

Los niños que no pueden dibujar y son obligados a hacerlo tan solo cumplen con el propósito más no demuestran lo que quieren, no son libres por ello según Alicia: (*En la historia individual, tanto influyen las facultades innatas o los factores endógenos, cuanto los factores exógenos que aportan el contexto en que se vive: ambiente, cultura, recursos educativos. Entre tales elementos externos está la educación artística y estética como un todo esencial que propicia experiencias significativas y momentos de plenitud, pues hace posible la apreciación y la expresión creativa. Todos los niños en algún momento de su vida, casual o intencionalmente, usan los elementos de las artes plásticas; realizan desde ejercicios espontáneos y accidentales hasta trabajos muy elaborados. Emplean el espacio real y el virtual; las formas bidimensionales y tridimensionales, la textura, la luz y el color se convierten en experiencias artísticas y estéticas que los ayudan en su formación integral....<sup>12)</sup>*

Este proceso intervendrá en las actitudes y conocimientos de su vida, sin perder valor la educación plástica estética, por ello deben ser valorados los

<sup>12</sup> Alicia Venegas artes plásticas de la educaron artística y estética infantil, Educación artística y educación estética de la infancia en el área de las artes plásticas ,proceso de desarrollo interno Pág27,28



trabajos realizados por los niños en sus diferentes etapas, reconociendo que no es un arte con concepción para ser consagrado más bien es una actividad de juego, de expresión, de estímulo, espontáneos y producto de la sensibilidad, el resultado de estas experiencias no llenarán las expectativas de los adultos pero si la de los niños quienes verán en esta actividad una forma de comunicación con el entorno que los rodea.

### **2.3. PSICOLOGÍA INFANTIL.**

Es la ciencia que estudia la conducta del individuo desde que nace hasta la adolescencia, “Alicia Vanegas” dice que interviene en sus procesos internos y en el desarrollo de sus diversas etapas de existencia, es así que la influencia de los padres y el medio determinaran el aprendizaje sin necesidad de recurrir a especialistas, todos coinciden que es una etapa en donde se puede solucionar o agravar su formación tanto en lo psicológico, cognitivo, perceptivo, por ello las diversas formas de resolver si un niño necesita de especialistas para su buen desarrollo es la aplicación de planes educativos al inicio de sus primeras etapas, el resultado es reconocer oportunamente la falta de equilibrio y la capacidad de aprendizaje.

El desarrollo de su mente tiene un proceso diferente así por ejemplo: los niños de 2 a 5 años mantienen imágenes como garabatos, aunque el niño trata de representar y organizar en el papel las formas estas serán de acuerdo a su ideas y nivel de evolución, se encontraran formas dispersas pero llenas de emotividad con mucha información sobre lo que vive, el niño trabajara en lo que se le conoce como esquemas, el color forma parte aislada pues solo tratan de llenar sus dibujos con colores planos como el rojo, amarillo, las formas que aquí desarrollan son sistemáticas y cargadas de emoción la parte estética es importante pues con mayor número de líneas, rayas o garabatos tratan de armonizar sus obras, todo esto dependerá de la cantidad de estímulos que haya recibido desde su nacimiento, esta etapa es determinada por la curiosidad que a la vez le producirá placer y curiosidad por conocer, acumulando información y asociándola con sus experiencias, todos estos garabatos son casuales y formaran parte de su expresión grafico-plástica misma que lo acompañara toda su vida pues son experiencias únicas y placenteras, ahora bien los niños de 5 a 7 años son más cautelosos en sus



obras pues determinan con más precisión la forma humana los rasgos son más precisos la forma y color se convierten en una, van determinando sus trazos con seguridad y con estilo propio, las líneas son más claras aunque todavía se encuentra rigidez y falta de geometría no hay orden o asociación entre las formas es en esta etapa que podemos tratar de solucionar la composición y su relación con el espacio, mientras que los niños que bordean los 7 a los 12 años son ya considerados preadolescentes y se hace evidente su cambio, sus trabajos son más elaborados, ya se pueden identificar las formas con exactitud reconoce dimensiones, luz, sombra, precisa cada objeto dándole la debida importancia, es capaz de graficar con mayor conciencia, todo esto dependerá de su madurez, creatividad y aptitud desarrolladas a través de las diferentes etapas cognoscitivas. Sin embargo se conoce que muchos de los niños de esta edad ya no dibujan ni quieren continuar con las artes plásticas puesto que sus interés no son los mismos la presión social es evidente, aunque hay un grupo que sigue su formación estética olvida los convencionalismos y decide formar parte de las artes plásticas.

Todos estos cambios son considerados en el momento de diagnosticar a un niño psicológicamente, la utilización de métodos como el inductivo: que trata de observar y comparar, deductivo: la aplicación y comprobación, el analítico: división y clasificación, y el sintético: en donde se hace una conclusión final de lo utilizado en la área de la educación.

Es así que todos los procesos educativos formales y no formales mejoran las actitudes de los niños con respecto al arte y su entorno, hay que recordar que tiene una mirada diferente a la del adulto, por lo que se debe considerar su criterio y fomentarlo con halagos.

Ejemplos de procesos:



### DIBUJAME UN MONIGOTE



[www.Psicologiainfantil](http://www.Psicologiainfantil)

En la revista psicología, México, 1975 autor Barrera Gabriel encontramos trabajos como estos.

## 2.4. SIMBOLOGIA

Si hablamos de simbología tendríamos que remontarnos a tiempos de las cavernas pues es allí en donde se conoce el inicio de los símbolos y signos más representativos de la humanidad, se conoce además que la forma y el color son parte importante en el momento de expresar las acciones cotidianas del hombre, su época, en los estudios realizados por "Alicia Venegas" las diferentes etapas del desarrollo humano, la necesidad de ser tomados en cuenta y sobre todo de comunicación es parte esencial de la humanidad por lo que los grafismos, formas, texturas y sobre todo colores aplicados determinan la personalidad.

Todo el lenguaje adquirido a través de los tiempos nos lleva a mantener una comunicación permanente, encontramos que los niños son más perceptivos que los adultos y con formas básicas y simples manifiestan su entorno y necesidades, no es fácil comprender su mundo, para su autor dirá muchas cosas mientras que para un adulto tan solo termina siendo algo sin importancia, sin embargo debemos dejar a un lado el pensamiento adulto y tratar de entender el simple y complicado mundo de los niños, sus símbolos y formas propias de su mundo lleno de imaginación y magia.

Ejemplo de ello tenemos que en muchos libros y recientes publicaciones las ilustraciones son simples y tratan de llegar al público infantil, formas sencillas, colores planos, y el uso de composiciones ocupando el menor espacio posible, hacen que los lectores se interesen por sus obras.



Ejemplo de ilustraciones:

**LAS REPRESENTACIONES DEL ESQUEMA HUMANO**

- ALAIN SERRES y MARTÍN JARRIE: *iTran, tran! Señor icric, crac!*
- JUDIT MORALES y ADRIÁ GODÍA: *No eres más que una hormiga*
- VICENTE MUÑOZ PUELLES: *Sombras de manos*.



www, la ilustración literaria impresa

Art.9la ilustración en la literatura impresa, recurso para el aprendizaje en el área de expresión plástica, diapositiva 68

## **CAPÍTULO III**

### **3.1 ILUSTRACIÓN Y TECNOLOGÍA.**

La ilustración tiene sus inicios desde la fabricación del papel y son muchas las civilizaciones que comenzaron la impresión a través de sellos de arcilla luego en la edad media se incorporaron los grabados, los mismos se unen a la tecnología desde la invención de la “imprenta de Gutenberg” quien inauguró la industria editorial en occidente y revolucionó la vida cultural, política, social e incluso religiosa de una buena parte de la humanidad, sus diversas aplicaciones como afiches, invitaciones, portadas, y luego prensa escrita, en donde se realizaba reproducciones iguales de un mismo original dependiendo de una plancha de madera entintada, esta forma se parece a los sellos de ahora, esta invención formó parte de la tecnología, en la actualidad la ilustración es confundida como diseño gráfico la cual abastece las necesidades del público.

En este capítulo haremos un breve análisis de la ilustración y la tecnología en las diversas ramas del arte, diseño y comunicación, tomaremos en cuenta que la nueva era permite un trabajo más optimizado en la elaboración de cuentos, revistas con viñetas cómicas, periódicos, gráficos de información, ilustraciones



conceptuales, reportaje, animación y el cine, todos destinados a informar, enseñar y entretenir al público, (*la ilustración deja momentáneamente el papel para trasladarse al mundo informático donde ha ido evolucionando paralelamente con el mundo gráfico permitiendo el advenimiento de lo que hoy llamamos la nueva era de la comunicación, estos bocetos se convierten ahora en ilustraciones bidimensionales y tridimensionales*<sup>13</sup>), en este momento, se une el diseño, el arte y la ilustración, que junto a conceptos estéticos dirigen el mundo de la comunicación.

Pero es de recalcar que el artista ilustrador obtiene su conocimiento a través de formas propias de la naturaleza copia lo bello y lo feo, lo traduce según su apropiación, se diría que es un creador de formas e ilusiones no tiene límites pues no se ciñe a un modelo establecido, el ilustrador en cambio tiene sus raíces en el arte pero tiene que regirse a un modelo establecido, no existe límites definidos más que la imaginación, misma que solo se le permitirá en los espacios que no tengan contradicción entre los personajes y la trama planteada.

Ahora púes, mis ilustraciones toman el concepto de la ilustración convencional y mediante el uso de información recopilada en varios medios, la fotografía, impresiones entregadas por el museo y visitas al mismo, conversar con sus guía, entender la metodología y pedagogía que utilizaban, esta información unida a los estudios obtenidos en el tránscurso de mi carrera, he logrado plasmar en el papel la gráfica didáctica presentada en este trabajo, también fue necesario recurrir a la enseñanza de la anatomía y sus movimientos básicos y complicados, luego por medios digitales traslade al ordenador, el procedimiento posterior fue una mezcla de programas, al aplicar los tonos, fue necesario recurrir a los conceptos de la sicología de color, para la organización de sus formas básicas la utilización de la estética y arte, obteniendo la nueva propuesta para la sala etnográfica, no se incluye texto pues espero que tan solo con la lectura de las formas el público vea mi muestra, se identifique con ella y sepa a que etnia pertenece, este proyecto

---

<sup>13</sup> Dick, Powell, "Técnicas de la Presentación", editorial Orbis Publishing Limitad, Londres 1985

demuestra la versatilidad que como ilustradora tengo y puedo manejar conceptos e ideas plasmándolas en formas fáciles de entender.

Concluyendo la forma y aplicación que se le da a la ilustración en los actuales tiempos trata de llegar al público de acuerdo a las necesidades que tenga es así que existen varios tipos de ilustración como:

### **3.1.1 Ilustración Científica y la Ilustración técnica:**

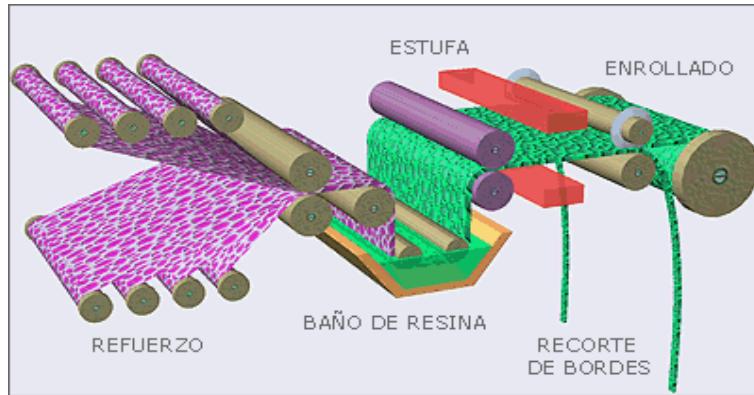
El uso de una variada información como fotografías, documentos y materiales recolectados en diferentes fuentes científicas, luego esta información es utilizada para la elaboración de libros, revistas, folletos, esta clase de ilustración es la que se utiliza para láminas de estudio, estas son muy detalladas y su destino es dar una información clara y precisa de los datos aproximándose a la realidad, mientras que en la ilustración técnica no solo se describir con detalle una maquina, un avión y hasta un vehículo se trata dibujar cada pieza para poderla visualizar con detenimiento sin perder sus detalles ,en la actualidad es muy utilizada por las comercializadoras pues indican al cliente el funcionamiento de cada parte de su maquinaria, las ilustraciones son realizadas con programas tales como el AutoCAD entre otros en donde el diseño va a predominar y el cliente podrá visualizar lo que requiera, se pudiera decir que una “imagen vale más que mil palabras”

Ejemplo de ilustración científica.



[www.google.com.ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli](http://www.google.com.ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli)

Ejemplo de ilustración técnica.



[www.redalyc.org/articulo.oa](http://www.redalyc.org/articulo.oa)

### 3.1.2. Ilustración Fantástica e ilustración narrativa:

Trata de conseguir una buena caracterización del personaje con su entorno en este tipo de ilustraciones la imaginación del autor o autores es combinada con efectos propios de la acuarela entre otras técnicas hace que este trabajo sea atractivo y a la vez cautive al público en general, pues son historias fantásticas de ilusión, uno de sus exponentes Tony Silas ,ilustrador acuarelista.

Ejemplo de ilustración fantástica en técnica de acuarela.



[www.google.com,ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli](http://www.google.com,ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli)

Acuarelas de Toni silas



También se pueden agrupar en esta categoría al comic, el mismo que debería tener su propio espacio, sin embargo es un género que ya ha asumido un papel fundamental en la cultura literaria, pues es aquí en donde podemos encontrar fantasías, con tintes políticos, sociales y culturales, este tipo de ilustración suele estar más asociada a los periódicos e historietas graficas en donde se trata de plasmar una idea clara y de fácil comprensión. Pues la utilización de recuadros y viñetas hacen posible una dinámica más atractiva para el público. En la actualidad la ilustración fantástica y narrativa es utilizada para la creación de escenografías en donde la utilización de colores opacos o muy fuertes marcan la diferencia. Tratando de manifestar sensaciones del alma por lo que se la considera parte del realismo mágico, y sobre todo en donde el ilustrador deberá manifestar su imaginación sin salir de la historia y cautivando al lector o al observador, este tipo de trabajos lo encontramos en películas, en donde el límite no existe pues la imaginación nos lleva a un mundo desconocido. Es un recurso muy utilizado en escuelas, museos, parques temáticos, como parte del sistema educativo pues las ventajas son muchas el niño aprende visualizando y entrelazando formas con colores sin ningún problema, lo cual fortalece y hace más fácil la interacción entre los objetos y la historia por contar.<sup>14)</sup>

**3.1.3 Ilustración Infantil:** Esta ilustración juega un papel muy importante el educar, la utilización adecuada se hace presente en la elaboración de libros, revistas cuentos contribuyendo a una nueva manera de aprendizaje, es de anotar que el color y la forma deben ser claras, sencillas para llegar sin problemas al público, no todos los niños son iguales su código para leer imagen es distinto, debido a varios factores sociales y culturales sin embargo se debe tratar de manifestar los elementos de una forma clara, sencilla y natural, la variación además dependerá de la importancia que tenga el libro, viñeta y otros elementos que se traten de manipular pero sea cual fuere la forma deberán trasmitir sentimientos, acciones y sobre todo posesionar al lector en la historia, se tomará en cuenta también que mucha de la literatura infantil no contará con palabras es decir solo fluirá la imagen la cual tendrá mayor peso en el momento de contar la historia, en todo caso el ilustrador

---

<sup>14</sup> Ian, Simpson Bassil Andrea., "La nueva guía de la ilustración "Editorial Blume, S.A. Barcelona ,1<sup>a</sup> edición 2001



deberá contribuir con sus conocimientos. Es así que en la actualidad se puede encontrar una infinita aplicación de ilustraciones infantiles uno de sus exponentes en nuestro medio es Santiago Álvarez quien ha contribuido en una serie de libros e historias, como Darwin Parra de entre otros. Observemos algunos ejemplos gráficos de los antes mencionados.

Santiago Álvarez.



[www.facebook.com/alvarezrivera.blogspot.com](http://www.facebook.com/alvarezrivera.blogspot.com)

**Darwin parra**



[www.facebook.darwinchi.com](http://www.facebook.darwinchi.com)

## Revista ele



[Www.google.com, ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&c1](http://Www.google.com, ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&c1)

**3.1.4 Ilustración médica junto a la Ilustración de historia natural:** Desde Leonardo da Vinci con sus ilustraciones de anatomía y fisiología del ojo hasta, la época de las luces la medicina tuvo un crecimiento elevado, varias de las ramas fueron creadas y tomadas en cuenta los avances fueron a través de ilustraciones sobre las afecciones cardiacas, edema de piernas y la hemoptisis dieron paso a intervenciones quirúrgicas más avanzadas, (*las ilustraciones avanzadas sobre obstetricia de William Hunter despertaron el interés de la medicina*<sup>15</sup>) ,este tipo de ilustración trata de mostrar cada parte de la anatomía humana sin dejar enseñar ningún elemento es por ello los avances que ha tenido la medicina. A la vez la historia natural toma su fuerza e importancia en la época de las expediciones científicas en donde los exploradores se hicieron dibujantes y muchos otros pintores fueron contratados para este trabajo tenían el interés de exponer lo que descubrían a través de sus viajes, su papel demostrar el nuevo mundo y su paraíso, entre las ilustraciones que se encuentran de esta época son la flora y la fauna detallada de una manera muy especial, que daba la impresión de ser reales, provocando la masiva llegada de muchos exploradores y no exploradores a las tierras recién descubiertas como eran denominadas, se podría decir mucho sobre los científicos.

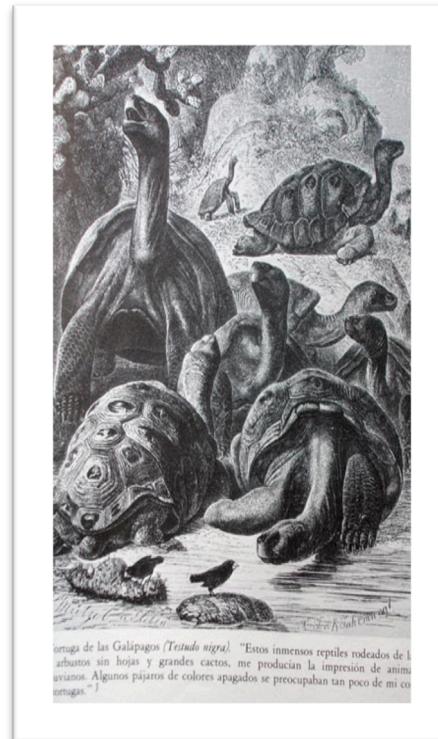
Ejemplo de ilustración Medica.

<sup>15</sup> Antonio Viñao Frago, (2003). "La Historia de la Educación ante el siglo XXI: Tensiones, Retos y Audiencias." En *Etnohistoria de la escuela*. Burgos: SEDHE, Universidad de Burgos, pp. 1069-1070.



[www. La ilustración digital. Guzmán](http://www. La ilustración digital. Guzmán)

### Ejemplo de ilustración natural (fauna de galápagos)



[www.ilustraciòn científica, panorama general, DARWIN 1](http://www.ilustraciòn científica, panorama general, DARWIN 1)

Ejemplo de ilustración de historia natural México

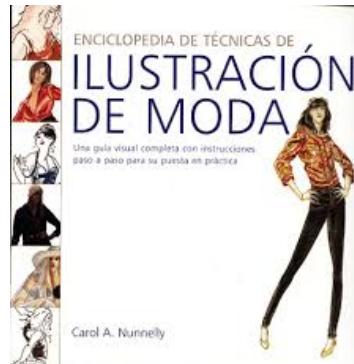


[www.ilustración científica](http://www.ilustracioncientifica.com), panorama general, HUMBOLDT 1804 MUNDO VOLCANES, TURBACO

**3.1.5 Ilustración de moda comercial y de Productos.**- El cambiante mundo de las comunicaciones y la tecnología se hace presente la moda y los productos no se han quedado al margen, la diversidad de formas y colores se plasma con agilidad a través de diseños elaborados por diseñadores o por ilustradores especializados en la rama. Las formas son en muchos casos estilizadas con rasgos definidos lo que provoca una sensación estabilizadora entre forma y color, muchos de los nuevos diseñadores le apuestan a esta manera de comercializar sus productos en el caso de la moda los diseños son más versátiles llenos de color, textura, además de estilizados, cautivando al espectador, las campañas publicitarias realizan composiciones realizadas con ayuda del ordenador, y dan mayor énfasis a los diseños o ilustraciones realizadas en el papel, creando imágenes más ligeras sin alterar la idea original, además con este sistema se puede provocar varias técnicas como la aerografía y el collage sin tener que recurrir a talleres especializados para ello. Otro recurso utilizado además de la fotografía, es el story board el mismo que es utilizado para la creación de spots publicitarios, y en la presentación de una campaña.



Ejemplo de ilustración de productos.



[www.ilustraciondigital,ilustradores,agencia](http://www.ilustraciondigital,ilustradores,agencia)

Ejemplo de ilustración de productos (digital)



[www.ilustraciondigital,ilustradores,agenciaazcona.ec](http://www.ilustraciondigital,ilustradores,agenciaazcona.ec)

**3.1.6 Ilustración para infografía:** Este tipo de ilustración existe desde el inicio de la publicación, del periódico, revista y otros medios impresos, consistía en la mezcla de imágenes y diseños que apoyan la idea del periodista, antes de que la fotografía hiciera su aparición, las noticias tenían su apoyo en las ilustraciones proporcionadas por los artistas, mismos que conectaban las ideas, logrando imágenes dinámicas y únicas que tenían la atención del lector en el artículo publicado, aún en la actualidad este tipo de ilustraciones son tomadas en cuenta en artículos en donde no existen fotografías.

Ejemplo de ilustración publicitaria.



www.google.com, ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli

Como se ha visto el proceso y utilización que ha tenido la ilustración en los últimos 50 años, nos indica que las posibilidades y productos que se pueden obtener a través de la ilustración y la herramienta de la tecnología son variados, ya que a través de esta nueva manera de hacer ilustración nos permite admirar toda la profundidad que esconde el ilustrador, además que le permite dar vida a sus proyectos a través del mundo informático como la internet, la televisión y el mismo cine.

### 3.2 LA ILUSTRACIÓN Y EL MUNDO ANIMADO

Tomado de entre publicaciones como Wells, Paúl “Fundamentos de la animación” y Sergi, Cámara, (El Dibujo Animado”, Parramón <sup>16</sup> ) y otras publicaciones.

Todo diseñador, artista e ilustrador en la actualidad se ve tentado por el mundo de la animación, crear una gráfica para publicidad, narrativa, comic etc., hoy en día puede ser digitalmente animada y proyectada a cientos de personas, de igual modo crear un personaje para un cuento infantil, tomará vida a través de las nuevas tecnologías, pero en lo digital ¿Quién tiene mayor ventaja?...si consideramos que el mundo de los dibujos animados o caricaturas requiere de un artista o un ilustrador.

Pero hagamos una pequeña revisión del mundo de la animación y veamos su proceso, “la animación” empieza desde la caricatura, los comics políticos y las

<sup>16</sup> Paúl, Wells, "Fundamentos de la animación" Editorial Parramón, S. A, Ronda de Santa Pere, Barcelona-España, 2006



tiras cómicas, creando un estrecho mundo entre lo material y la fantasía, contando con varios ejemplos empezamos este breve repaso por la historia de la animación con el más famoso de los animadores Disney, quien tuvo el acierto de crear la industria más famosa de la animación blanca nieves y los siete enanos, iba tratando de preservar el diseño en cada film, ilustración y sin olvidar el arte, pero no solo Disney produjo animaciones exitosas, pues esta labor empezó desde hace mucho tiempo atrás se podría decir desde la aparición de la fotografía y mucho antes la rotos copia, la caja negra entre otras invenciones, en fin la animación se hacía presente con Winsor Mc Cay quien siendo ilustrador y diseñador entre varios produjo en pequeño corto basado en una tira cómica del New York Times y se la denominó Winsor Mac Cay Makes His Cartoons Move, este ilustrador y animador se dio cuenta que mediante la animación se podrían recrear varios aspectos de la vida cotidiana así como objetos y personajes del pasado sin olvidar detalles como vestuarios y lugares nunca antes vistos. Luego el ilustrador y diseñador Eric Fogel quien dibujaba constantemente tiras cómicas, introdujo su técnica en cortos de imágenes reales su primer corto fue The Mutilador siendo un éxito inmediato y cuyo corto fue premiado por la Universidad de Nueva York entre 1987 y 1991. Shepherd trataba con simpatía sus cortos en donde vigilaba la presencia de animales cuyos dueños eran niños a los cuales se les daba la responsabilidad de cuidarlos este animador trataba temas persuasivos. Pero para Andrew Selby, galardonado ilustrador el estudio de los personajes, sus características y detalles conlleva un estudio minucioso antes de ponerlo en acción de otra manera no trasmitirá lo que de desea obtener con la animación, es por ello que todo animador debe llevar consigo un ilustrador, un artista y un diseñador contribuyendo con el director de artes pues de otra manera no será un trabajo completo y sobre todo estético.

Entonces al decidirse por la animación también debemos recordar que mucho del trabajo que se realiza para su elaboración tiene que ver con el ilustrador, el diseñador y porque no el artista, pues cada una de estas ramas ligadas entre sí aportan con el trabajo de la animación y su mundo cambiante, las técnicas como el stop motion parten de la elaboración de dibujos, bocetos, e ilustraciones en el papel, luego con la ayuda de la fotografía, la copiadora y otras herramientas la animación toman vida a través del ordenador,

desarrollado en un conjunto estético y de habilidades técnicas del equipo, que se encarga de dar vida a los personajes compartiendo sus miedos y alegrías y trasmisitirlas al público y si esto se cumple en la producción tanto en televisión como en cine los realizadores, ilustradores y equipo de trabajo habrán cumplido con el objetivo de trasmisitir y enseñar.

### **3.3 ILUSTRACIONES SOBRE PUMAPUNGO**

#### **3.3.1 DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN.**

Una de las maneras de estudiar el método adecuado para recopilar información vista desde un punto estético y didáctico, es el uso de la narrativa yo he preferido este tipo de ilustración porque me permite recopilar datos, e información de distinta manera, sin plagiar ideas, el uso de la fotografía, entrevista a empleados y funcionarios me permitieron este estudio.

Ejemplo de muestra fotográfica sala étnica.



fotografías PUMAPUNGO sala étnica. Mascaras, tsashillas.

En este proceso se pudo constatar que muchas de las muestras no tenían cédulas que nos den la información requerida, en las máscaras encontramos términos simples e ideas vagas sobre la cosmología. En fin yo como ilustradora, tome esta muestra de referencia para este breve análisis, y demostrar que este método es factible en el momento de enseñar.

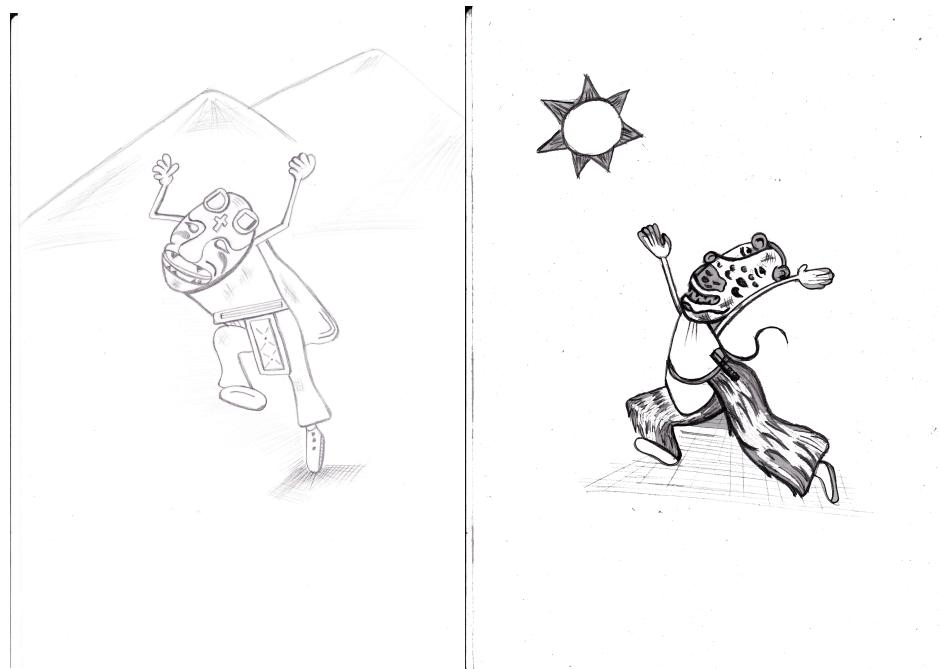
Como manera de entender para que son usadas me remito al pensamiento de la revista Patrimonio “Las máscaras constituyen parte de nuestra cultura desde tiempos remotos, la cual nos indica que todas las culturas las han usado en diferentes momentos y ritos del desarrollo humano, y su uso sigue como parte de un sincretismo cultural”.



Luego de esta breve indicación, mediante la fotografía inicie un proceso de estructura gráfica inclinándome por la infantil, mediante el concepto de la narrativa aplique colores y formas simples que trasmisieran sin palabras al público, la idea de como son utilizadas las máscaras en nuestro país y en las diferentes etnias fue un estudio realizado en libros, revistas y visitas a diferentes provincias en sus días de fiestas, entendiendo que cada una de ellas tiene connotaciones diferentes pero todas tienen el mismo fin el mantener vivas las creencias andinas.

Empiezo mi trabajo con bocetos a lápiz para luego trasladarlos a la computadora, este proceso es realizado para todas las ilustraciones, estudié cada composición de acuerdo al estudio realizado.

Ilustraciones a lápiz:

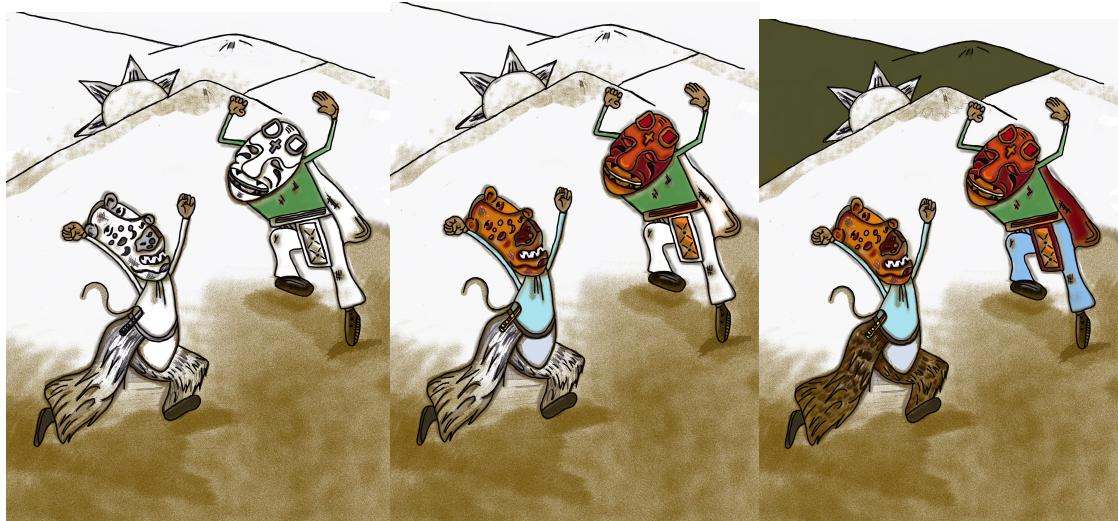


En el trascurso del trabajo fui cambiando varios aspectos como la estructura de la manos, pies y rostros, además de su entorno, mismo que opte sea andino, pero sin especificar en donde, porque se conoce que son varios los lugares en donde existen estos ritos, intervinieron en mi trabajo el photoshop y el sketch pro, opte por estos métodos en vista de que combinándolos podía encontrar una diversidad de colores y texturas en cada capa realizada, trataré de minimizarlas para mejor comprensión.



CAPA NUMERO 4

Esta fue lo que conseguí a través del proceso descrito anteriormente, luego fui trabajando como lo indico a continuación.



algunas de las capas para lograr mi objetivo.

El color y textura se mantiene en todas las capas realizadas paso a paso trate de mantener la cromática en conjunto, los colores planos, sus fondos dan la sensación de un horizonte profundo, trate de simular mediante las técnicas de la acuarela, aerógrafo, entre otras dadas por el ordenador, debo recalcar en este momento que la utilización de este método puede no ser el mas eficaz cada ilustrador buscara los medios para adaptarse al medio o a lo que quiere conseguir mediante su trabajo.

Entonces el trabajo final fue el siguiente.



Mascaras

Nota: las mascaras están dentro de esta exposición pero no con personajes por lo que tuve que hacer un análisis detallado para desarrollar esta ilustración. Mi objetivo finalmente es que el museo busque la manera de integrar toda la exposición, mediante este método ilustrativo los visitantes puedan entrelazar formas y conceptos, fomentar el desarrollo de estos métodos en talleres y visitantes en donde pueden ser utilizadas para ser coloreadas por los mismos y así entender mejor la puesta museográfica.

A continuación indicare algunas de las formas de utilización de mis ilustraciones, formas utilizadas por otros Museos y con excelentes resultados pero por falta de recursos y personal este método sea rezagado por el momento no se descarta que en posteriores trabajos y con la ayuda de los ministerios encargados se tome en cuenta esta manera de hacer museo.

Ejemplo de cómo sería un tríptico:

Cara1.



Cara2.



Otros ejemplos del trabajo realizado en el Museo.

Proceso de la narrativa gráfica para llegar a la ilustración digital definitiva



**falta cedula explicativa por parte del museo**



Ilustración a lápiz.



Ilustración terminada digitalmente.



Propuesta de Cédula didáctica.



Realiza una breve historia de lo que ves en la ilustración.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Nombre.....  
Grado.....

## 2 Proceso de la narrativa gráfica para llegar a la ilustración digital definitiva

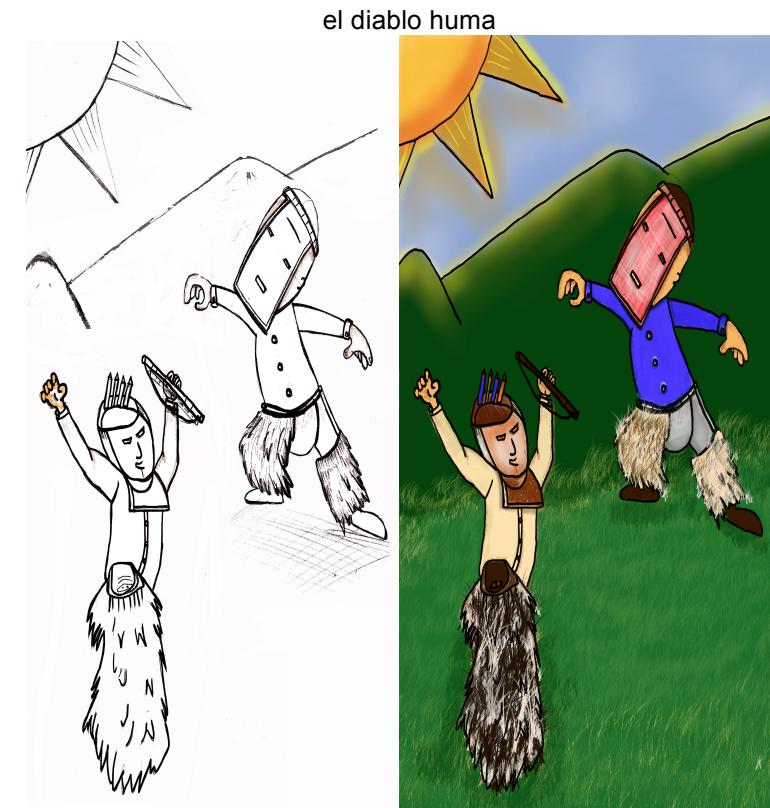


máscaras y sus rituales

Propuesta del Museo.



Propuesta ilustrativa.



3 Proceso de la narrativa gráfica para llegar a la ilustración digital definitiva

Propuesta en el Museo.



Propuesta Ilustrativa.

la mama negra.





Propuesta ilustrada



Colorea

Aqué fiesta pertenece  
esta ilustración.

.....  
Cómo se llama la  
protagonista.

.....  
nombre.....  
institución.....

Algunas de mis ilustraciones utilizadas como parte de las cédulas de la sala de etnografía.

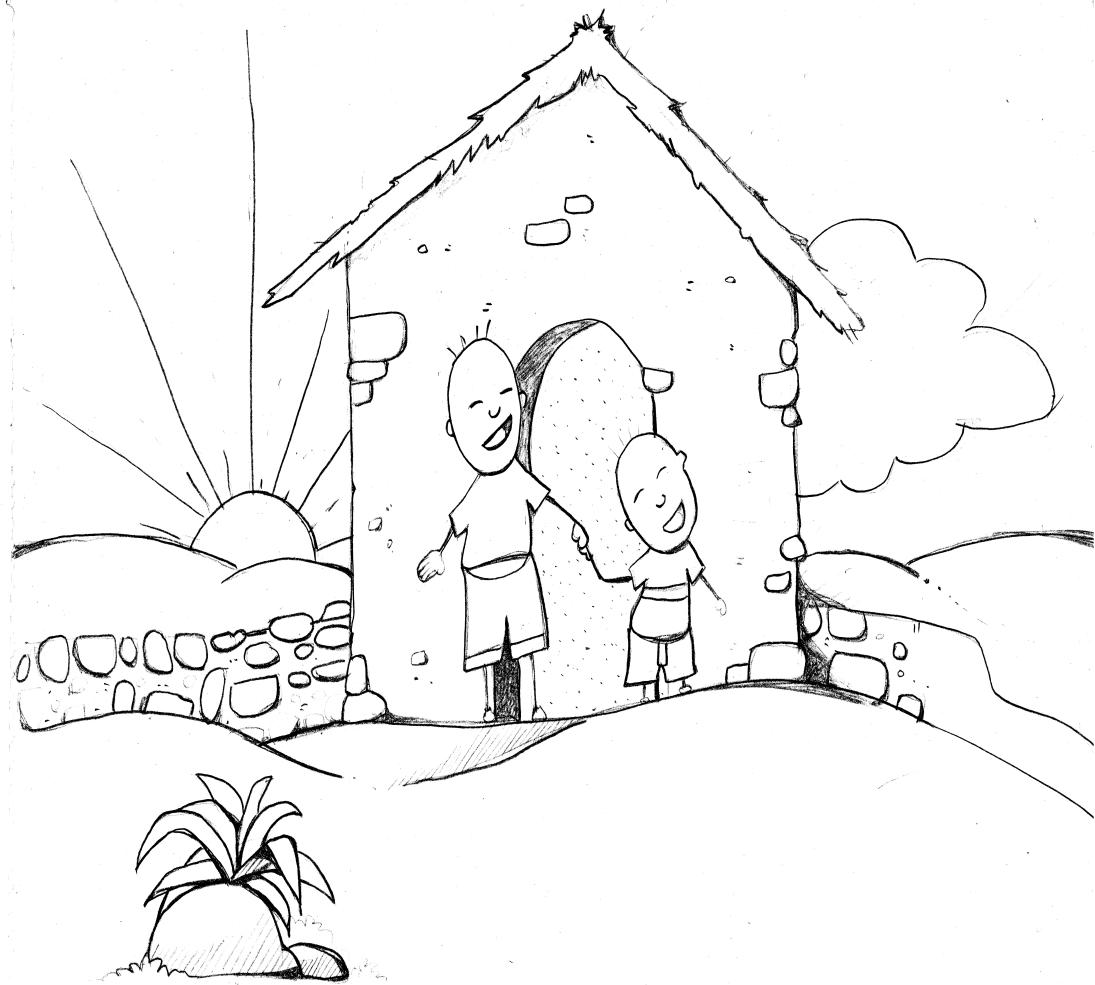


Algunas de mis ilustraciones utilizadas como parte de las cédulas de la sala de etnografía.



También adjunto a este capítulo dos trabajos los cuales indican mitos de PUMAPUNGO tratando de jugar con la imaginación del visitante, su estructura es lineal y simple.







## CONCLUSIONES.

La experiencia obtenida en el Museo durante la investigación me ha permitido conocer las necesidades del mismo entre ello esta la falta de personal en ramas afines a la museología y museografía el mismo que se encargue de realizar planes pedagógicos que incentiven en la elaboración de nuevas cedulas y folletos educativos.

Otra de las razones es la falta de recursos que apoyen a nuevos proyectos en este caso los ilustrativos la cual es una forma de educación, a su vez se une al diario vivir a través de talleres artísticos, y así se refuerza la educación no formal, además he notado que muchos de los visitantes tienen gran afinidad con las formas, colores siendo una nueva manera de leer un libro, folleto o cédula explicativa.

Mi desafío como ilustradora es mantener cautivados a los visitantes contando historias fantásticas y llenas de escenarios extraordinarios, en mundos totalmente ajenos al nuestro, el pasado, presente y porque no del futuro cambiando la rutina del visitante en el caso de la institución, en consecuencia no quiero ser una dibujante de mesa sino también un didáctica, una pedagoga pero sobre todo una aliada en el momento de contar historias fantásticas.

Concluyo el presente aporte con la esperanza de que futuros proyectos educativos aplicados en el “Museo Pumapungo”, se convoque a ilustradores que con su trabajo enseñen a grandes y pequeños en imágenes multicolores, aplicadas en cedulas o folletos sirvan para promover la imagen de los museos; en consecuencia sugiero que los centros o sitios de exposiciones de arte sigan con esta propuesta ya que los hace más actuales y vivos.



## BIBLIOGRAFIA.

### LIBROS

VENEGAS, Alicia "Artes Plásticas de la educación artística y estética infantil", Propuesta para un programa de educación estética, Ediciones Paídos ,Mexicana,SA,1a edición ,2002

MESTRE, Joan y Serrat Antolí Nuria ,Hernández Cardona Francesc Xavier , "Museografía didáctica", Editorial Ariel ,S.A. ,Barcelona ,1a edición: febrero 2005

SIMPSON Ian, Bassil Andrea..,"La nueva guía de la ilustración "Editorial Blume, S.A. Barcelona ,1a edición,2000

FRIEND, Trudy, "Dibujar y pintar paisajes" Ejercicios y técnicos para mejorar sus pinturas y dibujos, Editorial Freya Danderfield, Malaysia, 2006

LLANAS, Sandra, Mata Jorge "Como dibujar Cómics", Editorial Libsa, San Rafael Madrid,2008

WELLS, Paúl "Fundamentos de la animación" Editorial Parramón, S. A, Ronda de Santa Pere, Barcelona-España, 2006

POWELL, Dick, "Técnicas de la Presentación", editorial Orbis Publishing Limited, Londres,1985

PRESTON, Blair, "Dibujos Animados" El dibujo de historietas a su alcance, Editorial Barcelona Spanish translation, Barcelona ,1999.

CANAL, ma. Fernanda, "Todo sobre la Ilustración", Parramón Ediciones ,Barcelona- España,2000

CAMARA, Sergi, "El Dibujo Animado", Parramón Ediciones ,Barcelona-España, Mayo 2008

Hart, Jan, "Guía práctica del color para el pintor de acuarela", Editorial Acanto ,S.A. ,Barcelona ,2008.



VALDÉS Sagu.s, María del Carmen (1999). "La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público". Gijón: Trea.

VIÑAO FRAGO, Antonio (2003). "La Historia de la Educación ante el siglo XXI: Tensiones, Retos y Audiencias." En *Etnohistoria de la escuela*. Burgos: SEDHE, Universidad de Burgos, pp. 1069-1070.

A, ELENA, A. & ORTEGA, M, L, "Mundialización de la ciencia y cultura nacional, 749 pÑ Madrid Doce Calles", (Ed) ,1993\_

A. & LÓPEZ-OCÓN, L.,- "Tradiciones científicas y expediciones ilustradas en la América hispana del siglo XVII". In: Historia social de las ciencias en América 1996

## **REVISTAS.**

YACHAC, Revista de etnografía, Ediciones del Banco Central del Ecuador, 2009

## **ARTÍCULOS**

SANCHEZ, Gabriela "Ficha 1 levantamiento fase 2"-Bienal de cuenca", Octubre 2010

SÁNCHEZ, Gabriela "Bitácora Programas Educativos ",Bienal de Cuenca, 2012

LANDIVAR, Tamara "Base para una guía en el Museo Etnográfico Nacional del Museo Pumapumgo del Ministerio de Cultura del Ecuador", Cuenca 2013

BARRERA, Gabriel "Revista psicología" ,México,1975

## **SITIOS WEB.**

MELO, Gabriel Santiago "El buen vivir ,breves reflexiones constitucionales", [www.literato.es/reflexiones\\_cortas\\_sobre\\_la\\_vida](http://www.literato.es/reflexiones_cortas_sobre_la_vida)(18 febrero 2010),/pdf

SENPLADES, "Plan Nacional para el Buen Vivir", <http://plan.senplades.gob.ec/inicio>, 5-10-12



MUSEO CARMEN THYSSEN MÁLAGA, "Programa Educativo 2012- 2013.  
"Centros educativos social infantil"

[www.carmenthyssenmalaga.org/.../pdf/.../program](http://www.carmenthyssenmalaga.org/.../pdf/.../program) ,16 de octubre

Concepto de pedagogía - Definición, Significado y Qué es publicación 2011  
enero

<http://definicion.de/pedagogia/N,Pag1>, 15 de enero

VALDES, Carmen , "La difusión una función del museo " ,Navarra  
[www.mcu.es/museos/.../Desde\\_Difusion\\_funcion\\_pdf](http://www.mcu.es/museos/.../Desde_Difusion_funcion_pdf), 1 de noviembre 2012

DOMÍNGUEZ ,Pablo , "Educación no formal y museos de pedagogía  
enseñanza y educación",

<http://institucionales.us.es> pdf, 14-11-12

NIVEL INICIAL ESCUELA N1, "Experiencias programa educación nivel inicial y  
EGB parte1"

<https://www.google.com.ec/search> programa educativo pdf 30 de noviembre

CARACTERISTICAS 1.Cambio\_Primaria\_a\_Secundaria.doc1de los niños de  
EGB5a12años

[http://orientah.educa.aragon.es/descargas/H\\_familias/3/ayudas\\_estudio/](http://orientah.educa.aragon.es/descargas/H_familias/3/ayudas_estudio/)  
1.Cambio\_Primaria\_a\_Secundaria.doc 2-12-2012

CABO, Beatriz, María José Lobatola, "Ilustración en la literatura infantil  
impresa". Art 9blogspot.com.( 2011)

ALISAL, Eloísa, "El museo como medio de comunicación", Museo cerralbo

[www.fundacioncontemporanea.com/asi.../ponentes...](http://www.fundacioncontemporanea.com/asi.../ponentes...) , noviembre 2012Pdf

UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO, "Educación no formal"  
[http://www.angelfire.com/zine2/uvm\\_lce\\_lama/](http://www.angelfire.com/zine2/uvm_lce_lama/)

GÓMEZ Alcorta ,Alfredo Ayala Villegas, Estela , "saber escolar y didáctica



museográficas algunas reflexiones” ,

<http://www.saber.ula.ve/bitstream/.../2/articulo9.pdf> , 8 octubre 2012

“Concepto de definición educación no formal”.

<https://www.google.com.ec/search?q=definición+de+educación+2012>.

IBAÑEZ ,Félix Martí ,La epopeya de la Medicina “Medicina en la ilustración”  
capítulo 10

<http://dspace.unav.es/dspace/bitstream>

Ilustración española e historia natural425

[http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com//\(2013-04\)](http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com//(2013-04))

El rincón de la abuela , “Ilustración fantástica”

ILUSTRANDO, Ilustración científica, panorama general

<http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com//panorama+general>

## REVISTAS WEB

DOMÍNGUEZ, Pablo “El conocimiento y difusión del Patrimonio Histórico-Educativo de Andalucía en Internet a través del museo pedagógico andaluz (en línea)reflexionesfinales,revista#3,<http://revista.muesca.es/index.php/articulos3/143>,junio 2010

Barriga, marta ,”El artista No.6 revista de investigaciones en música ,artes plásticas y visuales escénicas, danzarías y literarias”  
[http://www.academia.edu/293703/EL\\_ARTISTA\\_No.\\_6.pdf](http://www.academia.edu/293703/EL_ARTISTA_No._6.pdf).6-12-2009

MUSA, “Revista de los Museos de Andalucía.No.6 ” Publicación cuatrimestral (con excepciones)

<http://www.juntandalucia.es/academia.es/cultura/museos> ,abril 6 -2006

ICC, ingeniería estratégica de negocios, “ilustraciones técnicas”, hoja temática, Barcelona, Madrid, Valencia y Zaragoza,pag1-3



[www.integalcad.es](http://www.integalcad.es)

ERRO ,Ainara, "La ilustración en la literatura infantil"

<http://ilustracioninfantil//pdf junio20>

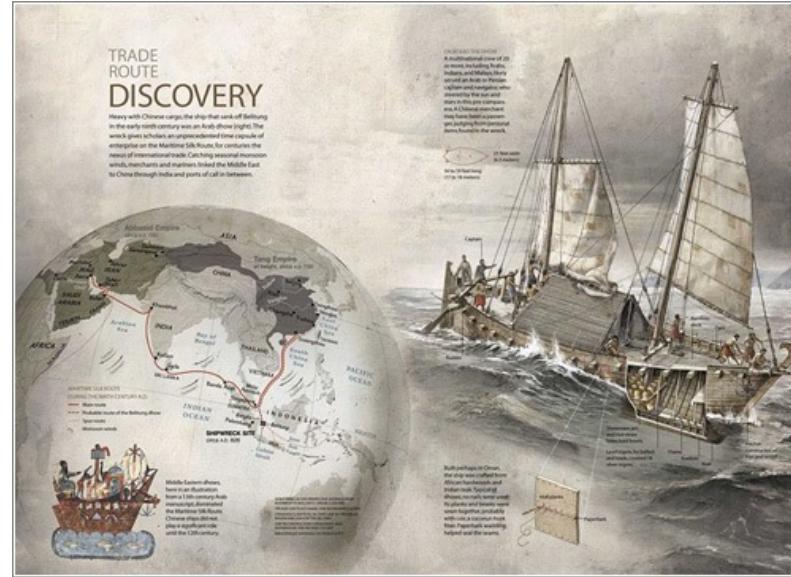
<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/2012/06/22-ilustracion-narrativa.html>

**INDICE DE ILUSTRACIONES.**

	<b>PÁGINAS.</b>
Imagen 1 Ilustración narrativa.....	50
Imagen 2 Ilustración narrativa.....	50
Imagen 3 Ilustración historia natural.....	51
Imagen 4 Ilustración publicitaria.....	51
Imagen 5 Ilustración comercial.....	52
Imagen 6 Ilustración comercial.....	52
Imagen 7 Ilustración fantástica.....	53
Imagen 8 Ilustración fantástica.....	53
Imagen 9 Ilustración científica.....	54
Imagen 10 Ilustración científica.....	54
Imagen 11 Ilustración científica.....	55
Imagen 12 Ilustración científica.....	55
Imagen 13 Ilustración técnica.....	56
Imagen 14 Ilustración literaria.....	56
Imagen 15 Ilustración literaria.....	57
Imagen 16 Ilustración literaria.....	57
Imagen 17 Ilustración literaria.....	58



### Imagen 3



[www.google.com.ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli](http://www.google.com.ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli)

### Imagen 4



[www.ilustración digital,ilustradores,agencia azcona.ec](http://www.ilustracion digital,ilustradores,agencia azcona.ec)

### Imagen 5



[www.ilustraciòn digital,ilustradores,agencia azcona.ec](http://www.ilustracion digital,ilustradores,agencia azcona.ec)

**Imagen 6**



[www.ilustraciòn...editorial y publicitaria](http://www.ilustraciòn...editorial y publicitaria)

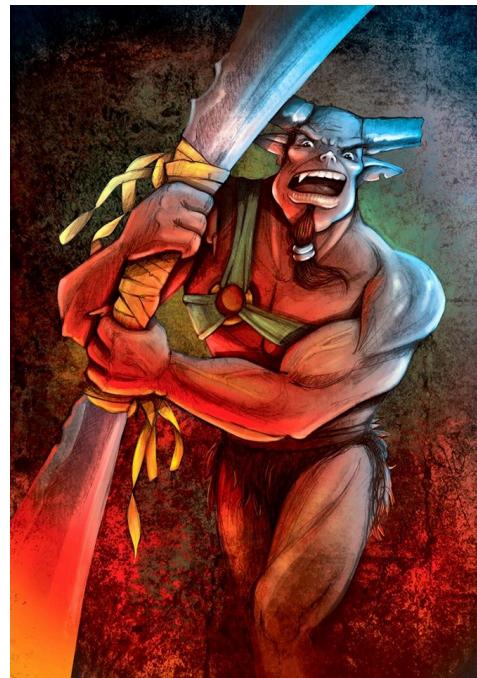
**Imagen 7**

Susan Elena Cajas Bejarano



[www.elrincondelaabuela.ilustracionfantastica](http://www.elrincondelaabuela.ilustracionfantastica)

**Imagen 8**



[www.facebook.darwinchi.com](http://www.facebook.darwinchi.com)

**Imagen 9**



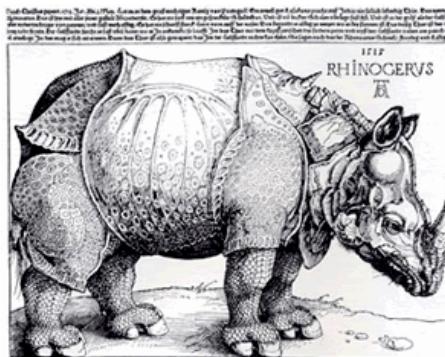
[www.ilustración científica, panorama general, DARWIN 4](http://www.ilustracioncientifica.com/panorama-general/darwin-4)

### Imagen 10



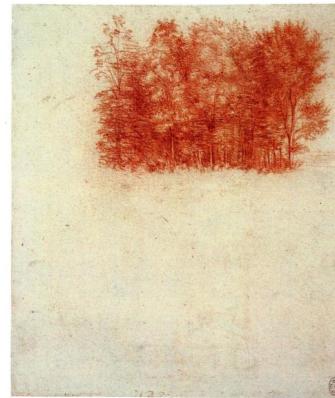
[www.ilustración científica, panorama general, HUMBOLDT](http://www.ilustracioncientifica.com/panorama-general/humboldt)

### Imagen 11



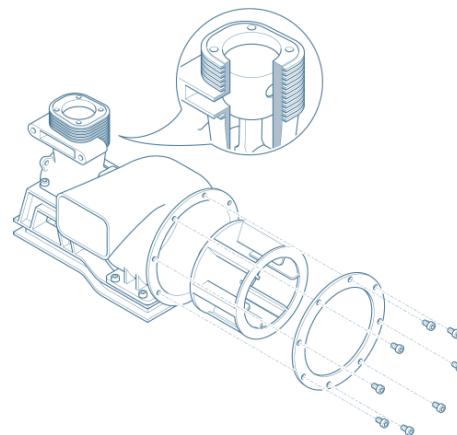
[www.ilustración científica, panorama general, durero](http://www.ilustracioncientifica.com/panorama-general/durero)

**Imagen 12**



[www.ilustración científica, panorama general, Leonardo da vinci](http://www.ilustracioncientifica.com/panorama-general/leonardo-da-vinci)

**Imagen 13**



[www.integalcad.ec](http://www.integalcad.ec)

**Imagen 14**



[www.google.com.ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli](http://www.google.com.ejemplos+de+las+diferentes+ilustraciones+graficas&cli)

**Imagen 15**



<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/2012/06/22-ilustracion-narrativa.html>

Mervyn Peake: Alicia en el país de las maravillas y el mundo del espejo.

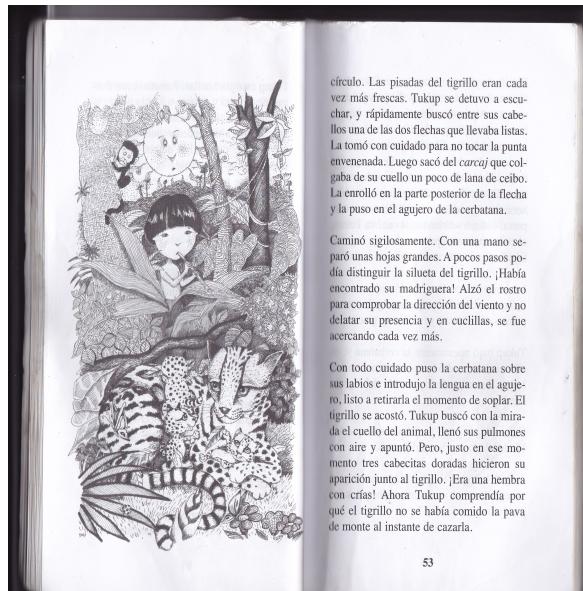


## Imagen 16



[www.marcochamorro.com](http://www.marcochamorro.com)

## Imagen 17 Portada.



Alfaguara, Verde fue mi selva, Etna Iturralde 2011, Grupo Santillana S.A

Ilustraciones: Mauricio Maggiorini, Eulalia Cornejo, Santiago González.

Ilustración narrativa



## **GLOSARIO.**

**Animación.**(Del lat. *animatio*, -ōnis).

1. f. Acción y efecto de animar o animarse.
2. f. *Cinem.* En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

## **Abstracto.**

1. m. Modalidad artística que transcribe lo expresado acentuando los aspectos formales, estructurales o cromáticos, sin atender a la imitación material.

f Real Academia Española © Todos los derechos reservados

## **Belleza**

1. f. Cada una de las que tienen por objeto expresar la belleza, y especialmente la pintura, la escultura, la arquitectura y la música. U. m. en pl. Academia de Bellas Artes

**Boceto.**(Del it. *bozzetto*).

1. m. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.
2. m. Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. *El boceto de un libro, de una ley.*

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Cognitivo**, va.(De cognición).

1. adj. Perteneciente o relativo al conocimiento.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Collage.**(Voz francesa).

1. m. Técnica pictórica consistente en pegar sobre lienzo o tabla materiales diversos.
2. m. Obra pictórica efectuada con este procedimiento.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Cómic.**(Del ingl. *comic*).

1. m. Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo.



**2. m.** Libro o revista que contiene estas viñetas.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Creatividad.**

**1. f.** Facultad de crear.

**2. f.** Capacidad de creación.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Deducción.** (Del lat. *deductivo, -ōnis*).

**1. f.** Acción y efecto de deducir.

**3. f.** *Fil.* Método por el cual se procede lógicamente de lo universal a lo particular.

**Deductivo, va.** (Del lat. *deductivas*).

**1. adj.** Que obra o procede por deducción.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Dibujo.** (De *dibujar*).

**1. m.** Arte que enseña a dibujar.

**2. m.** Proporción que debe tener en sus partes y medidas la figura del objeto que se dibuja o pinta.

**3. m.** Delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. *Dibujo de carbón, de lápiz.*

**-a mano alzada.**

El realizado sin apoyar la mano.

**-del natural.**

El que se hace copiando directamente del modelo.

**-lineal.**

**1. m.** Delineación con segmentos de líneas geométricas realizada generalmente con ayuda de utensilios como la regla, la escuadra, el compás, el tiralíneas, etc.

**-animados**



**1.** m. pl. Los que se fotografían en una película sucesivamente, y que al ir recogiendo los sucesivos cambios de posición imitan el movimiento de seres vivos.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Diseño.**(Del it. *disegno*).

**1.** m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.

**2.** m. Proyecto, plan. *Diseño urbanístico*

**3.** m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. *Diseño gráfico, de modas, industrial*

**4.** m. Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista

**5.** m. Descripción o bosquejo verbal de algo.

**6.** m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Escenografía.**(Del gr. σκηνογραφία).

**1.** f. Delineación en perspectiva de un objeto, en la que se representan todas aquellas superficies que se pueden descubrir desde un punto determinado.

**2.** f. Arte de proyectar o realizar decoraciones escénicas.

**3.** f. Conjunto de decorados en la representación escénica.

**4.** f. Conjunto de circunstancias que rodean un hecho, actuación, etc.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Estética**

Delimitación del concepto., en el aspecto filosófico, es la disciplina que trata de lo bello (entendido en el sentido amplio que abarca lo artístico, las diferentes categorías estéticas -sublime, gracioso, lindo, ridículo, trágico, etc.-, lo bello natural, moral y cultural) y los diferentes modos de aprehensión y creación de las realidades bellas. Si se entiende por estético aquello que despierta en el hombre una sensación peculiar de agrado, potenciación expresiva y distensión adherente hacia el entorno, puede definirse la e. como la ciencia de lo estéticamente relevante, a fin de evitar el riesgo de entender lo bello de modo en exceso restringido. Los términos bello y estético no hacen aquí sino remitir a un campo de realidades que la e. debe cuidadosamente precisar. No constituye, por tanto, un círculo vicioso el uso del calificativo estético en la



definición de la e., pues en principio tal vocablo no se utiliza en un sentido técnico riguroso, sino en cuanto que alude, de modo elemental y primario, a un determinado género de objetos y experiencias.

[http://mercaba.org/Rialp/E/estetica\\_filosofia.htm](http://mercaba.org/Rialp/E/estetica_filosofia.htm)

**Folleto.**(Del it. *foglietto*).

1. m. Obra impresa, no periódica, de reducido número de hojas.
2. m. de sus. Gacetilla manuscrita que contenía regularmente las noticias del día.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Forma.**(Del lat. *forma*).

3. f. Molde en que se vacía y forma algo.
  14. f. *Fil.* Principio activo que da a algo su entidad, ya sustancial, ya accidental.
- Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Garabato.**(De or. prerromano).

4. m. Rasgo irregular hecho con la pluma, el lápiz, etc.
13. m. pl. Escritura mal trazada.
14. m. pl. Acciones descompasadas con dedos y manos.

humildad de garabato

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Grabado.**(Del part. de *grabar*).

1. m. Arte de grabar.
2. m. Procedimiento para grabar.
3. m. Estampa que se produce por medio de la impresión de láminas grabadas al efecto.

**-al agua fuerte.**

1. m. Procedimiento en que se emplea la acción del ácido nítrico sobre una lámina. Esta se cubre con una capa de barniz, en la cual con una aguja se abre el dibujo hasta dejar descubierta la superficie metálica, y después que el ácido ha mordido lo bastante, se quita el barniz con un disolvente.

**-al agua tinta.**



**1. m.** El que se hace cubriendo la lámina con polvos de resina que, calentando luego aquella, se adhieren a la superficie formando granitos o puntos. Estos quedan después grabados mediante la acción del agua fuerte.

**- al barniz blando.**

**1. m.** **grabado** al agua fuerte, que solo tiene por objeto señalar ligeramente en la lámina los trazos que se han de abrir con el buril.

**- al humo.**

**1. m.** El que se hace en una lámina previamente graneada, rascando, aplanando o puliendo los espacios que han de quedar con más o menos tinta o limpios de ella cuando se haga la estampación.

**- a media tinta.**

**1. m.** grabado al agua tinta.

**-a puntos.****1. m.** El que resulta de dibujar los objetos con puntos hechos a buril o con una ruedecilla de dientes muy agudos.

**-de estampas, o - en dulce.****1. m.** El que se hace en planchas de acero o cobre, en tablas de madera o sobre otra materia que fácilmente reciba la huella del buril con solo el impulso de la mano del artista.

**-en fondo, o -en hueco.****1. m.** El que se ejecuta en troqueles de metal, en madera o en piedras finas, para acuñar medallas, formar sellos, etc.

**- en negro.**

**1. m.** grabado al humo.

**- punteado.**

**1. m.** grabado a puntos.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Grafismo.**(De *grafo-* e *-ismo*).

**1. m.** Cada una de las particularidades de la letra de una persona, o el conjunto de todas ellas.

**2. m.** Expresividad gráfica en lo que se dice o en cómo se dice.

**3. m.** Diseño gráfico de libros, folletos, carteles, etc.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados



**Hemoptisis.**(De *hemo-* y el gr. πτύσις, expectoración).

**1.** f. *Med.* Expectoración de sangre proveniente de la tráquea, los bronquios o los pulmones.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Ilustración.**

**1.** f. Acción y efecto de ilustrar.

**2.** f. Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.

**3.** f. Publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos, además del texto que suele contener.

**4.** f. Movimiento filosófico y cultural del siglo XVIII, que acentúa el predominio de la razón humana y la creencia en el progreso humano.

**5.** f. Cada uno de los movimientos similares de otras épocas.

**6.** f. Época en que se desarrolló el movimiento ilustrado.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Inductivo, va.**(Del lat. *inductīvus*).

**1.** adj. Que se hace por inducción.

**2.** adj. Perteneciente o relativo a la inducción.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Mancha<sup>1</sup>.**(Del lat. *macula*).

**1.** f. Señal que una cosa hace en un cuerpo, ensuciándolo o echándolo a perder.

**2.** f. Parte de alguna cosa con distinto color del general o dominante en ella.

**3.** f. *Pint.* Estudio hecho sobre lienzo, o sobre tabla, con pincel y colores, para observar el efecto de las luces.

**Metodología.**(Del gr. μέθοδος, método, y -*legía*).

**1.** f. Ciencia del método.

**2.** f. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados



### **Montaje.**

2. m. Combinación de las diversas partes de un todo.
4. m. En el cine, ordenación del material ya filmado para constituir la versión definitiva de una película.
5. m. En el teatro, ajuste y coordinación de todos los elementos de la representación, sometiéndolos al plan artístico del director del espectáculo.

### **-montaje fotográfico.**

1. m. Fotografía conseguida con trozos de otras fotografías y diversos elementos con fines decorativos, publicitarios, informativos, etc.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

### **Museo.** (Del lat. *musēum*, y este del gr. *μουσεῖον*).

1. m. Lugar en que se guardan colecciones de objetos artísticos, científicos o de otro tipo, y en general de valor cultural, convenientemente colocados para que sean examinados.
2. m. Institución, sin fines de lucro, abierta al público, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición de los objetos que mejor ilustran las actividades del hombre, o culturalmente importantes para el desarrollo de los conocimientos humanos.
3. m. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el interés del público, con fines turísticos.
4. m. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Museo Natural** fue creado para dar a conocer y comprender la riqueza **natural** que ... En el **museo** de Ciencias **Naturales** podrá conocer miles de ejemplares

### **Museo Virtual.**

“El museo virtual nos ofrece la gran ventaja del goce estético y del aprendizaje de los objetos expuestos actualmente, sin tener que trasladarlos para ello. Todo lo que se necesita es una computadora, una conectividad razonable, y algo de tiempo disponible.....Ofrece varias actividades de aprendizaje según edades y estilos de aprendizaje.”

<http://www.fno.org/museum/museweb.html>

[http://mavut.ugalca.cl/html/educacion/museos\\_virtuales.html](http://mavut.ugalca.cl/html/educacion/museos_virtuales.html)

### **Museología.** (De museo y -logía).

1. f. Ciencia que trata de los museos, su historia, su influjo en la sociedad, las técnicas de conservación y catalogación.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

### **Museografía.** (De museo y -grafía).

1. f. Conjunto de técnicas y prácticas relativas al funcionamiento de un museo.



Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Obstetricia.**(Del lat. *obstetricia*).

1. f. *Med.* Parte de la medicina que trata de la gestación, el parto y el puerperio.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Psicología.**(De psico- y -logía).

1. f. Parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.
2. f. Todo aquello que atañe al espíritu.
3. f. Ciencia que estudia los procesos mentales en personas y en animales.
4. f. Manera de sentir de una persona o de un pueblo.
5. f. Síntesis de los caracteres espirituales y morales de un pueblo o de una nación.
6. f. Todo aquello que se refiere a la conducta de los animales.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Pedagogía.**

(Del gr. παιδαγωγία).

1. f. Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.
2. f. En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Perspectiva.**

(Del lat. tardío *perspectiva* [*ars*], óptica).

1. f. Arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista.
2. f. Obra o representación ejecutada con este arte.
3. f. Conjunto de objetos que desde un punto determinado se presentan a la vista del espectador, especialmente cuando están lejanos.
4. f. Apariencia o representación engañosa y falaz de las cosas.
5. f. Punto de vista desde el cual se considera o se analiza un asunto.
6. f. Visión, considerada en principio más ajustada a la realidad, que viene favorecida por la observación ya distante, espacial o temporalmente de cualquier hecho o fenómeno.

**Perceptivo, va.**(Del lat. *percipēre*, percibir).

1. adj. Que tiene virtud de percibir.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Póster** es un medio visual para comunicar los resultados de trabajos, experiencias, proyectos de investigación, etc., y pueden darse a conocer de diversas ...

<http://www.quito.com.ec/index.php/actividades/arte-y-cultura/museos1/museo-ecuatoriano-de-cienci...>

**Plástico, ca.**(Del lat. *plásticas*, y este del gr. πλαστικός).

1. adj. Perteneciente o relativo a la **plástica**.



2. adj. Capaz de ser modelado. *Arcilla plástica*
3. adj. Dicho de un material: Que, mediante una compresión más o menos prolongada, puede cambiar de forma y conservar esta de modo permanente, a diferencia de los cuerpos elásticos.
4. adj. Dicho de ciertos materiales sintéticos: Que pueden moldearse fácilmente y en cuya composición entran principalmente derivados de la celulosa, proteínas y resinas. U. t. c. s. m. *Una caja de plástico*
5. adj. Que forma o da forma. *Fuerza plástica* *Virtud plástica*
6. adj. Dicho de un estilo o una frase: Que por su concisión, exactitud y fuerza expresiva da mucho realce a las ideas o imágenes mentales.
7. adj. despect. jerg. C. Rica. Dicho de un joven: Que demuestra o aparenta provenir de clase alta.
8. f. Arte de plasmar, o formar cosas de barro, yeso, etc.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Plasmar.**(Del lat. *plasmare*).

1. tr. Moldear una materia para darle una forma determinada. U. t. en sent. fig.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Realismo<sup>1</sup>.**(De *real*<sup>1</sup>).

1. m. Forma de presentar las cosas tal como son, sin suavizarlas ni exagerarlas.
2. m. Sistema estético que asigna como fin a las obras artísticas o literarias la imitación fiel de la naturaleza.
3. m. *Fil.* Tendencia a afirmar la existencia objetiva de los universales. En este sentido equivale a idealismo y se opone a nominalismo. Estas denominaciones, de gran uso en la Edad Media, se han renovado en el pensamiento contemporáneo.

**- mágico.**

1. m. Movimiento literario hispanoamericano surgido a mediados del siglo XX, caracterizado por la introducción de elementos fantásticos inmersos en una narrativa realista.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Simbología.**(De *símbolo* y *-logía*).



1. f. Estudio de los símbolos.

2. f. Conjunto o sistema de símbolos.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Técnico, ca.** (Del lat. *técnicas*, y este del gr. *τεχνικός*, de *τέχνη*, arte).

1. adj. Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

2. adj. Dicho de una palabra o de una expresión: Empleada exclusivamente, y con sentido distinto del vulgar, en el lenguaje propio de un arte, ciencia, oficio, etc.

3. m. y f. Persona que posee los conocimientos especiales de una ciencia o arte.

4. f. Conjunto de procedimientos y recursos de que se sirve una ciencia o un arte.

5. f. Pericia o habilidad para usar de esos procedimientos y recursos.

7. f. Habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Tipología.**(De tipo y -logia).

1. f. Estudio y clasificación de tipos que se practica en diversas ciencias.

2. f. Antrop. Ciencia que estudia los distintos tipos raciales en que se divide la especie humana.

3. f. Med. Ciencia que estudia los varios tipos de la morfología del hombre en relación con sus funciones vegetativas y psíquicas.

~ lingüística.

1. f. Ling. Actividad, y resultado de tal actividad, consistente en comparar las lenguas para clasificarlas y establecer entre ellas relaciones, genealógicas o no, según las afinidades que se advierten entre los rasgos de sus sistemas fonológico, morfológico y sintáctico.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados

**Trazo.**(De trazar).

1. m. Delineación con que se forma el diseño o planta de cualquier cosa.

2. m. Cada una de las partes en que se considera dividida la letra de mano, según el modo de formarla.

4. m. Pint. Pliegue del ropaje.

**Tríptico.**(Del gr. *τρίπτυχος*, triple).

1. m. Tabla para escribir dividida en tres hojas, de las cuales las laterales se doblan sobre la del centro.



2. m. Libro o tratado que consta de tres partes.
  3. m. Pintura, grabado o relieve distribuido en tres hojas, unidas de modo que puedan doblarse las de los lados sobre la del centro.
- Real Academia Española © Todos los derechos reservados  
vídeos interactivos son esos vídeos en donde gracias a las etiquetas puedes saltar a otro vídeo y poder seguir una historia o juego.

**Vídeos interactivos** son esos vídeos en donde gracias a las etiquetas puedes saltar a otro vídeo y poder seguir una historia o juego.

Los vídeos interactivos se han convertido en la última moda de YouTube [http://www.teinteresa.es/tecnologia/videos-interactivos-convertido-ultima-youtube\\_0\\_922709653.html#WaQ1ihPTS7XqGNyy](http://www.teinteresa.es/tecnologia/videos-interactivos-convertido-ultima-youtube_0_922709653.html#WaQ1ihPTS7XqGNyy)

**Viñeta.**(Del fr. *vignette*).

1. f. Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta.
2. f. Dibujo o escena impresa en un libro, periódico, etc., que suele tener carácter humorístico, y que a veces va acompañado de un texto o comentario.
3. f. Dibujo o estampa que se pone para adorno en el principio o el fin de los libros y capítulos, y algunas veces en los contornos de las planas.

Real Academia Española © Todos los derechos reservados