



## RESUMEN

Este proyecto se basa en la ilustración de personajes ilustres de la ciudad de Cuenca con la finalidad de rescatar su historia y estimular, de manera amigable, su aprendizaje a niños de edades de seis años en adelante.

El método utilizado para plasmar esta idea es promocionando, con ilustraciones sobre camisetas como recurso creativo, los puntos más sobresalientes en la historia de estos personajes ilustres como son: quien es el personaje y el hecho trascendental, información que fue obtenida después de realizar una breve investigación acerca de seis personajes ilustres, quienes han sido parte de acontecimientos locales y nacionales, y han escrito páginas imborrables de la historia de la ciudad y de la región dentro o fuera de ella, y cuyos monumentos se encuentran exhibidos en las zonas de mayor tránsito peatonal de la ciudad.

Las técnicas de ilustración utilizadas en este proyecto son las denominadas Ilustraciones Infantiles, las mismas que al contener un alto contenido visual, permiten acercar el contenido de un texto a los niños, en este caso las historias de los personajes ilustres, haciendo que las mismas capten la atención del menor de una manera más atrayente. De igual manera se procedió a realizar una investigación más profunda acerca de los fundamentos teóricos, técnicas y estilos de ilustración utilizadas en este proyecto.

**Palabras Claves:** Diseño Gráfico, Ilustración Infantil, Educación, Personajes Ilustres de Cuenca, Técnicas de Ilustración, Soporte, Cromática, Estética, Percepción Visual, Representación, Información.



## ÍNDICE

<b>OBJETIVOS.</b>	6
<b>INTRODUCCIÓN.</b>	7

### **Capítulo I: Personajes Ilustres de Cuenca.**

I.1	Breve Introducción acerca de Cuenca.	11
I.2	Personajes Ilustres de Cuenca.	11
I.2.1	Abdón Calderón Garaycoa.	12
I.2.2	Remigio Crespo Toral.	13
I.2.3	Roberto Crespo Toral.	13
I.2.4	Vicente Solano.	14
I.2.5	Antonio Vega Muñoz.	14
I.2.6	Antonio Borrero.	15
I.3	Análisis de los Personajes Ilustres.	15

### **Capítulo II: Ilustración Infantil.**

II.1	La Ilustración.	17
II.2	La Ilustración como Herramienta Comunicacional.	19
II.3	Técnicas de Ilustración.	19
II.3.1	Manuales.	20
II.3.2	Digitales.	20
II.3.2.1	Ilustración Vectorial.	21
II.3.2.2	Foto-Ilustración.	21
II.3.2.3	Ilustración 3D.	21
II.4	Tipos de Ilustración.	22
II.5	Ilustración Infantil.	22
II.5.1	Fases de la Ilustración Infantil.	23
II.5.2	Elementos de la Ilustración Infantil.	24
II.5.3	El Color en la Ilustración Infantil.	25
II.5.4	Estímulo del Color.	26
II.6	Diseño de Personajes.	26
II.6.1	Características para el Diseño de Personajes Infantiles.	26
II.6.1.1	Tips para Diseñar Personajes Infantiles.	28
II.7	Análisis de Homólogos.	29
II.8	La Camiseta como un Soporte Promocional y Artístico.	30



### **Capítulo III: Procesos de Diseño.**

III.1	Conceptualización de Diseño.	32
III.2	Proceso de Ilustración de los Personajes.	32
III.2.1	Formas de los Personajes.	32
III.2.2	Técnica de Elaboración.	37
III.2.3	Uso de Colores en los Personajes.	38
III.2.4	Tipografía.	38
III.3	Foto-ambientación.	39
 <b>CONCLUSIONES.</b>		 41
<b>RECOMENDACIONES.</b>		41
<b>ANEXOS.</b>		42
<b>GLOSARIO.</b>		48
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>		50



## UNIVERSIDAD DE CUENCA

Yo, Winston Raphael Vite Barrezueta, 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 Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Winston Raphael Vite Barrezueta, certifica que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

  
Winston Raphael Vite Barrezueta.  
C.I. 070369326-7

---

*Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999*

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316  
e-mail [cdjbv@ucuenca.edu.ec](mailto:cdjbv@ucuenca.edu.ec) casilla No. 1103  
Cuenca - Ecuador



## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por llevarme a su lado a lo largo de esta vida, llenándome de alegría y gozo.

A mis queridísimos padres, quienes me han dado las fuerzas necesarias, grandes valores y consejos, y sobre todo el gran apoyo durante todo el tiempo que ha durado mi carrera educativa.

A mis hermanos, en especial a mi hermana Alexandra, que aparte de ser hermana es mi amiga y una gran consejera.

Y a todos mis compañeros, los cuales sin ellos esta vida de universitario no hubiera sido excelente.

## **DEDICATORIA**

Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle mi humilde proyecto de Tesina de Grado plasmada en el presente Informe, en primera instancia a mis progenitores, quienes permanentemente me apoyaron con espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr las metas y objetivos propuestos.

A los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación como estudiante universitario.

Dedico este trabajo de igual manera a mi tutor quien me ha orientado en todo momento en la realización de este proyecto que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea partícipe en el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

## **OBJETIVOS:**

### **Objetivo General:**

- Diseñar camisetas para niños con personajes ilustres de la ciudad de Cuenca mediante el uso de la ilustración como recurso creativo.

### **Objetivos Específicos:**

- Rescatar la historia de los personajes ilustres más relevantes de la ciudad de Cuenca.
- Conocer más acerca los fundamentos teóricos, técnicas y estilos de ilustración.
- Diseñar 4 ilustraciones infantiles de los personajes ilustres de la ciudad de Cuenca para aplicarlas en camisetas.



## INTRODUCCIÓN

Debido al rápido avance de la tecnología, los medios que utilizamos para comunicarnos hoy en día son muy diferentes a los que utilizaban generaciones anteriores, de igual manera, la forma en que la generación actual aprende también es muy diferente a la pasada, siendo el entretenimiento un factor muy influyente en la forma de aprendizaje.

Todos estos cambios modernos han traído como consecuencia, en varios casos, la pérdida de interés por conocer la historia del lugar al cual pertenecemos careciendo de conocimiento al momento de contestar preguntas básicas tales como “¿Quién es el personaje exhibido en “x” monumento?” o “¿Cuál fue el hecho transcendental por el cual se le rinde homenaje a “x” personaje exhibido como monumento?”, pero a la vez, ha impulsado a la actualización y búsqueda de formas de enseñanza haciendo uso de estas mismas tecnologías, aunque estas quizás no sean asequibles, porque el hecho de que todos podamos hablar de tecnología no significa que todos tengamos acceso a ella, es por eso que el presente proyecto fue realizado pensando en, primero valorar y rescatar la historia de personajes ilustres de la ciudad de Cuenca y segundo, hacer que el aprendizaje sea óptimo y amigable a niños de seis años en adelante, permitiendo que la tecnología de la cual estamos siendo partícipes, en este caso *Ilustración Infantil Digital* sea accesible a todo tipo de personas, es por eso que el uso de el *Diseño Ilustrativo Infantil* sobre camisetas se considera un gran aporte a esta idea porque las ilustraciones presentadas en las mismas, están fundamentadas en técnicas estudiadas, analizadas y desarrolladas, las cuales tienen como objetivo captar la atención del menor, haciéndola más atractiva y útil (recordando que la mente y memoria de un niño son tan absorbente como una esponja y el dicho que “una imagen vale más que mil palabras”).



## ANTECEDENTES

Uno de los elementos importantes para mirar a Cuenca como un centro regional, es su historia. El valle donde hoy se asienta la ciudad de Cuenca, fue refugio de uno de los primeros asentamientos paleo indios de Sudamérica, con la existencia de restos cuya antigüedad data de hace diez mil años. Esta ciudad nace con el nombre de Guapdondelig que significa “valle grande como el cielo”.

A través de su vida, Cuenca concentró una cantidad de instituciones de carácter regional que significó una fuente constante de recursos, como lo es la creación de la segunda Universidad más antigua del Ecuador, la Universidad de Cuenca, creada por Decreto Ejecutivo, el 15 de octubre de 1867, la cual ha venido formando profesionales de alta calidad desde ese entonces. Las universidades cuencanas en la actualidad forman al 7,25% del total nacional de profesionales.

En la actualidad Cuenca es considerada como “Cuenca Ciudad de las Ciencias y el Conocimiento” al ser una ciudad generadora y exportadora de conocimiento, proyectada como una urbe que atrae a estudiantes de todo el mundo por su calidad en la educación y por la cobertura en servicios básicos y complementarios, esta idea valora tanto los saberes ancestrales y culturales, como la innovación y la tecnología, apreciando las posibilidades de desarrollo que nos brinda cada uno.

A pesar de que la idea de trabajar de la mano junto con la tecnología está reflejada en la frase “Cuenca Ciudad de las Ciencias y el Conocimiento” no cabe duda que la influencia que tiene ésta sobre menores de edad, como puede ser el constante uso de videojuegos, puede ser negativa si no se le da la correcta utilización, y como se explicó anteriormente, el hecho de que todos podamos hablar de tecnología no significa que todos tengamos acceso a ella.

Una forma de rescatar estos valores culturales, historia y tradición, es haciendo propagación de la misma mediante la innovación, haciendo uso de los avances de la tecnología, como lo es las diferentes técnicas de ilustración digital, para llevar a los niños estos conocimientos de una forma más atractiva, inspirando o quizás, por qué no decirlo, implantando una moda en el uso de estas camisetas, de las cuales se puede sacar provecho para sembrar dentro de cada menor, conocimiento de esta historia a la cual se pretende mantener.





## JUSTIFICACIÓN

Uno de los factores primordiales que caracterizan a la ciudad de Cuenca a más de su cultura, arquitectura y tradición, es su Historia. Cuenca, oficialmente “Santa Ana de los Cuatro Ríos de Cuenca” fue declarada Patrimonio de la Humanidad por la Unesco en el año 1999, es llamada la Atenas del Ecuador por su majestuosa arquitectura, su diversidad cultural, su aporte a las artes, ciencias y letras ecuatorianas y por ser el lugar de nacimiento de muchos personajes ilustres de la sociedad ecuatoriana, conocimiento que se ha visto afectado en el aprendizaje de menores de edad por la influencia del uso de videojuegos o cualquier otro medio de entretenimiento de la actualidad, los cuales han traído como consecuencia, la pérdida de interés por conocer la historia de la ciudad, convirtiéndola en algo “aburrido”.

Para rescatar su historia y estimular, de manera amigable, su aprendizaje a niños de seis años en adelante, se proyecta diseñar camisetas para menores de edad, plasmando en ella a personajes ilustres de la ciudad de Cuenca mediante el uso de la ilustración como recurso creativo.

Por medio de la ilustración en camisetas, los menores de edad desde los seis años en adelante, podrán aprender e informarse de una manera gráfica y entretenida acerca de la historia y los hechos trascendentales que caracterizaron a estos personajes ilustres que tiene la ciudad y de los cuales se han exhibido monumentos en honor a ellos.

Los grandes carteles que hay junto a las rutas tienen el mismo fin que los pequeños anuncios. Nos dicen que productos hay disponibles, quieren convencernos de que elijamos una marca y no otra, o simplemente transmitir un mensaje.

Con el avance de la tecnología y todo lo que esto implica, el diseño gráfico ha adquirido una importancia preminente en cuanto al éxito o fracaso al momento de sembrar una idea, teniendo que tomar en cuenta una variedad de elementos, como a quién va dirigido el producto o servicio, nivel sociocultural, edad, sexo, entre otros y se ha comprobado que un producto dirigido a los niños tiene una mayor aceptación si el diseño está orientado hacia los colores cálidos, fríos o pasteles, ya que les resulta más llamativo si los gráficos tienen esta característica en particular y les alimenta el deseo de adquirirlo, es por eso que la propuesta de este proyecto es el uso del *Diseño Ilustrativo Infantil*, el cual utiliza técnicas



UNIVERSIDAD DE CUENCA

estudiadas, analizadas y desarrolladas, teniendo como objetivo captar la atención del menor, haciéndola más atractiva y útil.



## Capítulo I: Personajes Históricos de Cuenca.

### I.1 Breve Introducción de Cuenca.



[G1] Cuenca.

Cuenca, oficialmente “Santa Ana de los Cuatro Ríos de Cuenca”, es la tercera ciudad más importante del Ecuador, ubicada entre los 2.350 y 2.550 metros sobre el nivel del mar, conquistada en 1533 por los españoles y fundada el 12 de abril en 1557.

La ciudad de Cuenca fue declarada como "Patrimonio de la Humanidad" <sup>[1]</sup> por la UNESCO, por su esplendente arquitectura, su variedad cultural, arte, ciencia y muchas otras cualidades y en especial por ser la cuna de poetas, sabios, artistas y hombres famosos que han dejado en alto el nombre de esta ciudad.

### I.2 Personajes Históricos de Cuenca.

En la ciudad de Cuenca, existen una variedad de hombres y mujeres ilustres que han vivido en la ciudad y con su obra y su acción han honrado y han ayudado en el progreso y en el desarrollo de ella, personajes quienes tanto debe la ciudad por su valiosa contribución a su bien merecido prestigio, a su nombre de Atenas ecuatoriana y a su calidad de ciudad patrimonial de la humanidad, los cuales entre ellos están: embajadores, diplomáticos, filántropos, literatos, poetas, historiadores, periodistas, médicos, abogados, ingenieros, arquitectos, militares, sacerdotes, maestros, músicos, pintores, escultores, empresarios, constructores, artesanos, deportistas, políticos.

---

<sup>[1]</sup> UNESCO, Culture, World Heritage Centre <[whc.unesco.org/pg.cfm?cid=31&id\\_site=863](http://whc.unesco.org/pg.cfm?cid=31&id_site=863)>artículo

(Consulta: 23 de mayo 2012)

<sup>[G1]</sup> [roundpicture.wordpress.com](http://roundpicture.wordpress.com)



Estos personajes íntimamente unidos a grandes acontecimientos locales y nacionales y que han escrito páginas imborrables de la historia de la ciudad y de la región dentro o fuera de la ella, son plasmados y exhibidos en monumentos, monumentos que en la actualidad sufren problemas de riesgo y de culturización por parte de la sociedad a causa del clima, vandalismo, falta de mantenimiento, entre otros.



[G2] Monumento Remigio Crespo.



[G2] Monumento Abdón Calderón.

Como es el monumento de Abdón Calderón Garaycoa, que según el diario “HOY”, publicado el 04 de Junio de 2008, “sería restaurado por fallas debido a problemas climatológicos” <sup>[2]</sup>, lo cual en parte esta sería uno de tantos factores que obstruyen la apreciación y reconocimiento de estos personajes.

En la ciudad de Cuenca como se mencionó antes, existen una variedad de personajes ilustres que han aportado una importante actuación histórica, de los cuales “algunos” son “reconocidos” por los ciudadanos, ya que la mayoría de estos monumentos están situados en zonas públicas (como el parque Calderón y la Av. Solano), de las cuales las personas pueden hacer sus visitas y transitar diariamente, y es por eso que, mediante el análisis de campo se pudo mencionar específicamente a los más relevantes y poder conocer más sobre ellos.

### **I.2.1 Abdón Calderón Garaycoa.**

Abdón Calderón Garaycoa nació en Cuenca, Ecuador el 31 de Julio de 1804, hijo del matrimonio de Francisco Calderón; cubano, quien era funcionario del gobierno colonial en

---

<sup>[2]</sup> Cuenca: 30 monumentos, en riesgo, Cuenca: HOY <[www.hoy.com.ec/04/Jun/2008/](http://www.hoy.com.ec/04/Jun/2008/)> artículo/noticia  
(Consulta: 21 de mayo 2012)

[G2], [G3] Imagen tomada: Autor



Cuenca; y de Manuela de Jesús de Garaycoa y Llaguno, guayaquileña, quien pertenecía a una de las más destacadas familias del puerto.

Históricamente se sabe que Abdón Calderón, luego de estar herido mortalmente, se mantuvo en la batalla, azuzando a sus dirigidos y llevando siempre consigo la bandera de Guayaquil. Más adelante fue transportado a Quito, y murió después de cinco días, un 29 de Mayo de 1822, por disentería. El mariscal Antonio José de Sucre, en su parte militar hizo énfasis “El Teniente Calderón luego de haber sufrido heridas mortales jamás se retiró del combate”.

Fue un Héroe convertido por muchos en mito, pero fue indudablemente uno de los más importantes Combatientes por la Independencia, que a pesar de su notable juventud y sus altos rangos militares logrados, lo dio todo en la batalla, inclusive su propia vida para poder alcanzar la tan anhelada libertad.

### **I.2.2 Remigio Crespo Toral.**

Remigio Crespo Toral nació en Cuenca, Ecuador el 04 de agosto de 1860, era un destacado escritor hombre público cuencano, el cual es considerado como una de las figuras más importantes de la poesía y de la literatura ecuatoriana.

Crespo Toral se destacó no sólo en la literatura sino también en la política ecuatoriana, desempeñando cargos diplomáticos, administrativos y políticos. Fue el cuarto de los siete hijos de Manuel Crespo Patiño, Alcalde de Cuenca; y de Doña Mercedes Toral y Sánchez de la Flor, hermana del obispo de Cuenca, Remigio Toral.

En 1925, fue designado rector de la Universidad de Cuenca, ocupando este importante cargo hasta su muerte, ocurrida en Cuenca, el 8 de Julio de 1939.

### **I.2.3 Roberto Crespo Toral.**

Roberto Crespo Toral nació en la ciudad de Cuenca, Ecuador el 29 de septiembre de 1851, siendo el hijo primogénito del Manuel Crespo Patiño, Alcalde de Cuenca; y de doña Mercedes Estévez de Toral y Sánchez de la Flor. Tuvo diez hermanos, entre los cuales se puede destacar al poeta laureado Remigio.

En 1869, ingresó a la naciente Universidad de Cuenca, pero pronto tuvo que interrumpir sus estudios para ayudar a sus padres y hermanos, quienes se



encontraban en una precaria situación debido a la sequía en la región de las haciendas. Por ello, Roberto Crespo Toral no pudo graduarse en su carrera profesional. En 1883, fue designado Jefe Político del Cantón de Cuenca, habiéndose inaugurado durante su mandato la línea telegráfica entre Cuenca y Guayaquil.

Roberto Crespo Toral fue un eminente empresario, hombre de negocios, comerciante, industrial, banquero y distinguido hombre público cuencano. Falleció el 14 de febrero de 1923, tras una vida dedicada al mejoramiento y al progreso de su ciudad.

#### **I.2.4 Vicente Solano.**

Vicente Solano, teólogo, orador, polemista y escritor cuencano, nació el 15 de octubre de 1791, hijo de don Tomás Solano y de doña María Vargas Machuca. Nacido en una época en que no había muchas escuelas, sus primeras enseñanzas las recibió directamente de su padre, y a los nueve años de edad se trasladó a Quito para ingresar al noviciado del convento de San Francisco, donde estudió Filosofía y Gramática.

Desde muy temprana edad se había despertado en él una gran inclinación por la lectura y el estudio, por lo que aprovechaba todo su tiempo disponible para visitar la biblioteca del convento.

Poseedor de un gran talento y de una cultura amplia y enciclopédica, dedicó todo su esfuerzo para lograr que la ciudad de Cuenca tenga su primera imprenta, y gracias a su entusiasmo, el 1 de enero de 1828 se inició de manera esplendorosa la era del periodismo cuencano, con la aparición del primer número de «El Eco del Azuay», desde cuyas páginas defendió ardorosamente la libertad de imprenta. La muerte lo visitó el 1 de abril de 1865.

#### **I.2.5 Antonio Vega Muñoz.**

El General Antonio Vega Muñoz nació en Cuenca el 9 de Abril de 1856, hijo legítimo de Antonio Vega Dávila propietario de los entables de caña de azúcar de In danza y de ricos lavaderos de oro en los ríos de los contornos; y de Manuela Muñoz Cárdenas. El quinto de una familia de ocho hermanos que se criaron en la amplia casona de tres patios de sus abuelos maternos.



En Diciembre de 1869 participó junto a varios personajes ilustres en la revolución de la juventud cuencana contra la despótica administración del Gobernador Carlos Ordóñez Lazo y tras una parodia de fusilamiento de Ordóñez, tuvo que esconderse, a principios de 1870 huyó a Chile, donde concluyó sus estudios. Entonces profesaba ideas democráticas y liberales y era "enemigo de despotismos y tiranías".

Fue líder del Partido Conservador. Comandó en Cuenca las fuerzas opositoras al gobierno del General Eloy Alfaro. Fue derrotado y tomado preso en la batalla de Ayancay. Finalmente murió ejecutado el 10 de diciembre de 1906.

### **I.2.6 Antonio Borrero.**

Antonio Borrero Cortázar nació en Cuenca, Ecuador el 28 de octubre de 1827, fue presidente del Ecuador desde el 9 de diciembre de 1875 hasta el 18 de diciembre de 1876. Completó una gran parte de su educación en su ciudad natal. Posteriormente se trasladó a Quito a estudiar jurisprudencia.

Fue exiliado por orden del Jefe Supremo Ignacio de Veintemilla y vivió por muchos años en Perú y Chile. Después del derrocamiento de Veintemilla en 1883, fue autorizado para retornar al Ecuador, donde trabajó como abogado, periodista y escritor hasta su muerte, el 09 de octubre de 1911.

Su administración impulsó el libre sufragio, la libertad de prensa y las garantías de los derechos individuales.

### **I.3 Análisis de los Personajes Ilustres.**

Después de conocer un poco de las historias de estos seis principales personajes ilustres que tiene la ciudad de Cuenca (historias que los hace ser reconocidos por su hazañas), se selecciono los cuatro más visitados por los ciudadanos, de los cuales a continuación se analizaron para así poder sacar sus principales características y hechos que hicieron de estos ser honrados.

**Abdón Calderón:** Se sabe que fue un héroe mítico cuencano, que nació el 31 de Julio de 1804 y murió aproximadamente a los 18 años de edad un 29 de Mayo de 1822. Fue un teniente joven que combando a sus tropas en la famosa Batalla del Pichincha. Con cuatro heridas mortales y cargando la bandera, triunfo consiguiendo la libertad.



**Antonio Vega:** Democrático, Liberal y General, que comandó a las fuerzas opositoras en Cuenca, nacido un 9 de Abril de 1856 y muriendo aproximadamente a los 50 años de edad y ejecutado un 10 de Diciembre de 1906.

**Antonio Borrero:** Ex presidente de la república, abogado, periodista y escritor hasta su muerte, nacido el 18 de Octubre de 1827 y fallecido el 9 de Octubre de 1911 aproximadamente a los 28 años de edad. Su administración impulsó el libre sufragio, la libertad de prensa y las garantías de los derechos individuales.

**Remigio Crespo:** Nacido el 4 de Agosto de 1860 y fallecido el 8 de Julio de 1939 aproximadamente a los 79 años de edad, siendo un destacado escritor cuencano y considerado una de las figuras más importantes de la poesía y de la literatura ecuatoriana, desempeño cargos diplomáticos, administrativos y políticos. Fue designado rector de la Universidad de Cuenca, ocupando este importante cargo hasta su muerte.





## Capítulo II: Ilustración Infantil.

### II.1 La Ilustración.

“El objetivo de todo arte visual, es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.” <sup>[3]</sup>

Los inicios de la ilustración se remontan hace muchos siglos atrás, apareciendo en libros y manuscritos como un complemento más para los textos y escritos, siendo más apreciable para las personas de esos tiempos. Así mismo existen otros vestigios en donde se muestra la gráfica y los dibujos como es el caso de la cultura de la antigua egipcia, donde se hallaron bajorrelieves y grabados, dando estos una fuerte información sobre el desarrollo y progreso de aquellas culturas.

La ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe realizar una función correcta; siempre debe tener una razón para existir.

La función primaria de una ilustración es la de realizar la interpretación gráfica de una idea, realizado por conocimientos de la forma, la luz, el color, la perspectiva, etc., lo que viene a ser la interpretación.

Un ilustrador se somete a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica, el cual se basa principalmente en el uso de técnicas artísticas tradicionales.

El campo de la ilustración puede dividirse en tres amplias zonas:

La primera clase de ilustración, es la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía, como ejemplos son las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros.

La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo que su función principal consiste en dar mayor fuerza al mensaje, como las ilustraciones con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda, anuncios y revistas.

---

<sup>[3]</sup> S/A, “Historia de la Ilustración”, Taller Ilustración Montt · Olea pdf. Pág. 1



La tercera clase de ilustración es aquella en la que la narración es contada por el cuadro, en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña.

Una valiosa ayuda para poder interpretar una imagen ilustrada, es mediante la formulación de preguntas sobre el tema a tratar al momento de hacer la ilustración. Estas pueden ser:

- ¿Cuál es la naturaleza del tema?
- ¿Tiene un estado de ánimo?
- ¿Debe hacerse en color o blanco y negro?
- ¿Es un interior o exterior, de día o de noche?
- ¿Iluminación difusa, brillante, oscura, tenebrosa, etc.?
- ¿Es posible contar la historia en más de una manera? ¿De qué modos?
- La situación, ¿depende de las expresiones faciales?
- ¿Qué figura es la más importante?
- ¿Cuál es la idea dominante en la ilustración?

Existen tres pasos primordiales de la ilustración: Observación, memoria y registro.

- La observación es el método clásico de la investigación, así mismo, es la manera básica por el cual se obtiene la información. La observación es necesaria para modificar nuestras imágenes como la composición, el tema y el color que están regidos bajo ésta.

- La memoria es el segundo paso, que permite retener lo que ya ha sido observado, conectando con otras imágenes y permitiendo crear otras a través de lo que ya ha sido visto. (Guarda lo observado)

- Y el tercer paso es el registro, que después de observar y guardar en la memoria, por último se registrar, que es dejar huella palpable de los procesos ya mencionados, es dejar físicamente con un material determinado la imagen.



## **II.2 La Ilustración como Herramienta Comunicacional.**

John Vernon-Lord, ilustrador británico, puntualiza que: “La ilustración es un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas.” <sup>[4]</sup>, un gran potencial que constituye a un lenguaje, y que puede aplicarse a cualquier tipo de herramienta comunicacional o de interpretación; al alcance de ya sean los niños, jóvenes, adultos, de los cuales contengan ilustraciones. A la vez, el ilustrador británico propone que para una buena forma de comunicación, el ilustrador debería tomar en cuenta al momento de comunicar:

- Considerar qué fragmentos del texto se pueden ilustrar y cuáles no.
- Probar y aprobar las diferentes grafías que pueden emplearse.
- Efectuar el cásting de los personajes, con las expresiones y actitudes adecuadas para cada momento, seleccionando éstas con sumo cuidado con el fin que el pequeño lector pueda penetrar en la personalidad de cada cual.
- Decidir qué otros objetos, componentes o propiedades hacen falta incluir y cuáles no.
- Escoger la composición adecuada para que cada imagen refleje bien la idea o contenido de lo que se quiere expresar.

La ilustración como una herramienta comunicacional es algo que nos ayuda a exponer, presentar y facilitar de una manera gráfica y entendible un trabajo, un hecho, y en la mayoría de veces una diversidad de información; por tanto, para este proyecto en su presentación final será el producto (camisetas con ilustraciones infantiles) envalijado en un diseño de embalaje para camisetas.

## **II.3 Técnicas de Ilustración.**

La técnica es perteneciente o relativa a las aplicaciones y resultados prácticos de las ciencias y las artes; en resumen, es un conjunto de procedimientos, de destreza y/o habilidades de los cuales se aplican conocimientos.

---

<sup>[4]</sup> Vernon-Lord, John, “Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños”, Departamento de Cultura, Barcelona, 1997, pág. 168



En la historia del mundo antiguo y moderno, han existido dos tipos de técnicas para ilustrar: las manuales y las digitales.

### II.3.1 Manuales.

Las manuales esta referido a toda ilustración elaborada con herramientas manuales como lo son:

- **Lápiz y carboncillo:** Instrumentos de escritura o de dibujo, generalmente de grafito.
- **Lápices de Colores:** Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado.
- **Pluma y tinta:** Al igual que el lápiz y carboncillo, son instrumentos de escritura y de dibujo.
- **Rotuladores:** Sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado.
- **Pasteles:** Se llama color pastel a aquél que da la sensación de ser suave.
- **Acuarelas:** Pinturas de colores diluidos en agua.
- **Gouache:** Es una acuarela opaca, se utiliza para producir un efecto de pinceladas con un flujo - espontáneo.
- **Pinturas Acrílicas:** Es una clase de pintura que contiene un material plastificado, pintura de secado rápido.
- **Óleos:** Es una técnica pictórica consistente en mezclar los pigmentos con un aglutinante a base de aceites.
- **Aerografía:** Técnica de aplicación por difuminado del aérea de pintura sobre una superficie u objeto, y es similar a la aplicación por [spray](#) en la confección de los grafiti.
- **Collage:** Es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado.

### II.3.2 Digitales.

Mientras que la técnica digital viene de todo lo elaborado mediante el ordenador y el uso de programas para diseñar y/o ilustrar, los cuales permiten realizar técnicas ya nombradas anteriormente y posteriormente otras técnicas en base a lo digital como puede ser:



[G3] Ilustración Vectorial.



[G4] Foto-Ilustración.



[G5] Ilustración 3D.

### **II.3.2.1 Ilustración Vectorial.**

La vectorización radica en transformar una imagen bitmap o fotografía en imágenes formadas por vectores. Esta técnica se logra dibujando todos los contornos y rellenos de la imagen mediante curvas Bézier. Las ilustraciones obtenidas mediante la vectorización son imágenes de contornos perfectamente definidos, que pueden ampliarse o reducirse a cualquier tamaño sin que se modifique su alta calidad.

### **II.3.2.2 Foto-Ilustración.**

La foto-ilustración es una técnica que parte de una fotografía, en donde se puede aplicar una variedad de efectos para transformar la foto real en una ilustración realista.

La ventaja de esta técnica es que al momento de finalizar el arte, este se puede modificar de tamaño, ya que una foto real podría “pixelarse” o hacerse más borrosa e irregular al momento de agrandarla y perder toda su calidad.

### **II.3.2.3 Ilustración 3D.**

Esta técnica consiste en ilustrar cualquier tipo de imagen o dibujo en una forma más realista, tomando en cuenta los elementos principales que son el volumen, la luz y la sombra.

---

[G4] Imagen: Autor

[G5] [www.portafolioblog.com/](http://www.portafolioblog.com/)

[G6] [www.webartistas.com/](http://www.webartistas.com/)



## **II.4 Tipos de Ilustración.**

La ilustración además de ser un término referido a la acción y efecto de ilustrar, dio nombre a un movimiento filosófico y cultural del siglo XVIII que se caracterizó por resaltar la influencia de la razón humana y la creencia en el progreso de la especie. Desde allí puede decirse que existen diversas categorías para la misma idea. En función de las características del gráfico incluido (ilustración), es posible hacer mención a varios tipos como son:

- Las ilustraciones científicas que hace referencia por lo general a grabados de anatomía o ingeniería que reproducen imágenes de modo realista.
- La ilustración literaria haciendo referencias a caricaturas o dibujos para libros infantiles, el cual iría incluido la ilustración infantil.
- La ilustración publicitaria presente en envases, productos, folletos instructivos y/o carteles.
- La ilustración editorial utilizada en medios de comunicación impresos así como también en páginas web.

Al tratarse de un dibujo, la ilustración anteriormente solía hacerse a mano, ya sea con lápiz o con tintas que permitía apreciar cada creación artesanal. Sin embargo, ahora con los avances tecnológicos, la tendencia tradicional cambió y las ilustraciones digitales comenzaron a adquirir relevancia.

## **II.5 Ilustración Infantil.**

Dentro del gran campo de la ilustración, existe la rama del dibujo y/o ilustración infantil, en el que abarca un inmenso campo en el que cuenta la edad del público dirigido. Puede decirse, en general, que estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre en concordancia con el tipo de obra a ilustrarse.

Según los editores de libros infantiles y juveniles, las ilustraciones son fundamentales en la producción de un proyecto editorial exitoso, ya que las ilustraciones de un libro (en este caso para niños), complementan de manera inigualable al texto interior como a la caratula, en donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto las acompaña.



Los dibujos o ilustraciones, deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres, ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores.

Como se hablo antes, existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración infantil, entre las más destacadas se encuentran la aerografía, la acuarela, el acrílico, entres otras, las cuales son ilustraciones manuales, y la más recientemente la ilustración digital.

### II.5.1 Fases de la Ilustración Infantil.

El dibujo infantil es, casi siempre, la primera gran obra de todo niño, ya que en él, representa su primer gran tesoro expresivo. A través de los dibujos, los niños dicen muchas cosas de sí mismos.

El dibujo se puede convertir, en algunas situaciones, en el termómetro del estado de ánimo del niño, ya que traduce lo que ellos sienten, piensan, desean, o lo que a ellos le inquietan.

En la vida evolucionaria del niño, según el libro titulado “Psicología del arte” <sup>[5]</sup>, existen tres fases del dibujo infantil, estos son: La fase del garabato, la fase del realismo infantil o intelectual, y la fase del realismo visual.



[G7] Garabato.



[G8] Realismo Infantil.S



[G9] Realismo

Visual.

<sup>[5]</sup> BEISL, HORST; SCHUSTER, MARTIN, “Psicología del arte: cómo influyen las obras de arte”, Blume, Barcelona, 1981. Pág. #158

<sup>[G7]</sup> [www.bebesymas.com/](http://www.bebesymas.com/)

<sup>[G8]</sup> [rosaliacaro.wordpress.com/](http://rosaliacaro.wordpress.com/)

<sup>[G9]</sup> [cristinarcos.wordpress.com/](http://cristinarcos.wordpress.com/)





La primera fase que es la del garabato, se la conoce como el origen de la representación gráfica infantil, ya que inicia de la idea del niño a través de su dibujo por el cual quiere comunicar o informar algo.

Se la puede relacionar como el habla, el balbuceo gráfico que alude a la expresión desordenada y sin objetivo con el lápiz o el pincel que realiza el niño pequeño.

Los niños hacen el uso de esa fase en lugares a menudo inapropiados y les sirve para el desarrollamiento motriz.

La segunda, la fase del realismo infantil, que es el origen de la intencionalidad representativa, y parte desde la edad de 4 a 11 años. En esta fase el niño asimila con seguridad y convicción el hacer un dibujo con formas que admiten una cierta variabilidad y que asombran al adulto.

La tercera y última fase que es la del realismo visual, es el abandono del realismo infantil y parte desde los 11 años de edad. En esta última fase los dibujos comienzan a mostrar perspectivas, proporciones y medidas en la cual se muestra una nueva forma de construcción gráfica por parte de ellos.

Cabe recalcar que para los niños pequeños es muy importante el estímulo de los objetos que ellos ven, ya que las formas y los colores que ellos observan desde esa edad, estimulan su forma de interpretación.

### II.5.2 Elementos de la Ilustración Infantil.

Según el artículo de “Juanjo G Arnao” <sup>[6]</sup>, en el dibujo infantil existen 9 elementos:

- **La intención:** Para los niños el dibujo es un juego más para divertirse, es un medio de exploración, descubrimiento, expresión.
- **La interpretación:** Que está determinado por la semejanza final del trazado con un objeto ya conocido por el niño. Y no sólo el conjunto del dibujo puede recibir una interpretación diferente a la intención, sino también los detalles.

---

<sup>[6]</sup> G Arnao Juanjo, Pintura y Escultura

< [www.avizora.com/publicaciones/pintura\\_y\\_escultura/textos/0027\\_dibujo\\_infantil.htm/15/Feb/2012](http://www.avizora.com/publicaciones/pintura_y_escultura/textos/0027_dibujo_infantil.htm/15/Feb/2012)>

(Consulta: 12 de junio 2012)





- **El tipo:** La representación que un niño da a un mismo objeto o motivo a través de sus dibujos.

- **El Modelo Interno:** El dibujo infantil no constituye una mera copia de la realidad. Formas similares en la interpretación del dibujo.

- **El Espacio y el Tiempo:** El Espacio es uno de los primeros conceptos que el niño posee. Su representación en el papel plantea la percepción que el niño tiene de la tercera dimensión.

El Tiempo podría considerarse como una cuarta dimensión. Su representación surge como necesidad de comunicación.

- **Movimiento:** El niño relaciona la creación con la dimensión de tiempo, la obra no es el resultado final, sino la sucesión de estados de equilibrio/desequilibrio por los que va pasando lo que crea y recrea.

- **El Trazo:** La forma en que el niño utiliza un lápiz y traza puntos, rectas y curvas es reveladora de la psicomotricidad y, por tanto, de sus disposiciones afectivas.

- **Localización:** Actitudes que poseerían los niños al dibujar en un papel mediante la zona en el cual ellos dibujan.

- **Ritmo y Armonía:** Depende del desarrollo del control viso-grafo-motriz del niño.

### II.5.3 El Color en la Ilustración Infantil.

Los niños tienen un sentido del color mucho más espontáneo y libre que el de los adultos. En ocasiones es necesario volver atrás y manejar el color con la alegría de los pequeños. El correcto uso del color hace a la información más atractiva, permitiendo que se acople rápidamente y mejor.

Según en el libro de “BEISL, HORST; SCHUSTER, MARTIN” <sup>[7]</sup>, los niños pequeños son muy sensibles a los colores vivos ya que ellos combinan los colores muy llamativos, porque carecen del sentido de la armonía.

---

<sup>[7]</sup> BEISL, HORST; SCHUSTER, MARTIN, op.cit, Pág. # 176



Se recalca que a los niños entre los 5 y 6 años no se les puede presentar gráficos de muchos colores y formas complejas porque no perciben mucho la variedad de estos.

Los niños mayores de la edad de 6 y 7 años pueden ya percibir muchos colores y formas más complejas.

#### **II.5.4 Estimulo del Color.**

Los colores son estímulos visuales que realzan la imaginación del niño y todo lo que él puede crear, si el color es bien estudiado y utilizado, en los niños puede generarse diversas reacciones en su organismo y estado de ánimo.

El color no es una característica de una imagen u objeto, sino una apreciación subjetiva nuestra, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos.

#### **II.6 Diseño de Personajes.**

El diseño de personajes es muy solicitado y requerido en medios como el editorial y sobre todo el publicitario, y trata de que las ilustraciones sean atractivas y simpáticas a la vista del consumidor, el cual se opta que sea un tipo de dibujo bastante actual, de colores vivos y formas muy marcadas, evitando en su mayor parte los contornos que puedan endurecer el aspecto del personaje.

En el artículo del sitio web “neopixel.com”, recomienda que: “para ser un buen dibujante, ilustrador, artista o diseñador de personajes, es muy necesario que se dibuje constantemente ya que este es un arte que como todos los demás, solo se lo podrá perfeccionar con la práctica.”<sup>[8]</sup>

##### **II.6.1 Características para el Diseño De Personaje Infantil.**

Una de las características para diseñar un personaje infantil, es la proporción, que es uno de los factores más importantes para construir un personaje. El ilustrador debe tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo, ya que la proporción entre éstas varía en función del personaje. Estas proporciones se dividen en cabeza, cara, brazos y piernas.



En el diseño de personajes infantiles, la cabeza tiene la característica de ser grande, ya que se ha investigado que cuando los seres humanos nacen, el cráneo del recién nacido en la mayoría de casos, es relativamente un poco más grande que el cuerpo, por lo que es un rasgo de ternura, una valiosa característica que deben mostrar nuestras ilustraciones infantiles.

El rostro también es parte de la característica del diseño de personajes infantiles, ya que una cabeza grande deja mucho espacio para un rostro hermoso, por lo que los ojos, nariz, boca y oídos son colocados proporcionalmente en la parte inferior del rostro, para que así, la frente sea larga. También los ojos de un recién nacido por lo general son relativamente grandes, características muy importantes a la hora de diseñar un personaje infantil atractivo.

Para un personaje infantil, las características de los brazos y las piernas respecto a tamaño de longitud puede variar, pero siempre tomando en cuenta la delgadez de estos, ya que esta proporción muestra delicadeza.

Ahora, existen personajes rudos y estos suelen tener cabeza pequeña, pecho o tronco voluminoso, brazos y piernas robustos, y por lo general, facciones como la mandíbula y la barbilla bastante prominentes. También el listo o pícaro suele tener determinadas partes del cuerpo o rasgos acentuados.

Para calcular la proporcionalidad de un personaje se suele emplear la cabeza como módulo constructor y punto de referencia. Este sistema permite mantener la homogeneidad de las proporciones del personaje a lo largo del desarrollo de personajes.

Otros conceptos importantes a la hora de crear un personaje son el ritmo y el diseño, son nociones intuitivas que comparten los artistas ilustradores.

Al diseñar a los personajes es recomendable mantener el trazo de una manera suave y redonda en la mayoría de sus formas y contornos. También es importante no hacer a los personajes demasiado complejos, evitar el uso de demasiados detalles.

---

<sup>[8]</sup> Neopixel, Revista de Diseño y Artes Creativas <[www.neopixel.com/13/Dic/2009](http://www.neopixel.com/13/Dic/2009)>  
(Consulta: 13 de junio 2012)



Otra y gran característica para diseñar personajes infantiles es el uso de los colores cálidos y fríos, estos ayudan a resaltar los rasgos del carácter del personaje. Colores como el rosa, amarillo, azul claro o blanco dan la apariencia de suavidad, inocencia y pureza. Los colores pasteles también encajan muy bien, tienen aproximadamente el valor tonal y contraste, lo que hace que se vean suaves y lisos.

### **II.6.1.1 Tips para Diseñar Personajes Infantiles.**

La revista online “Revista de Diseño y Artes Creativas”, menciona algunos tips que podrían ayudar en el desarrollo y diseño de personajes infantiles.

En un inicio para realizar cualquier proyecto comunicativo o publicitario, primero que nada se debe saber muy bien para qué público es dirigido dicho proyecto.

Si los personajes son dirigidos para niños, se utilizara trazos sencillos y con colores brillantes, y por lo regular rasgos en el rostro muy exagerados como ojos y mejillas muy grandes y chapeadas.

Si los personajes van a ser requerido para una animación, comic, ilustración o medio donde participen dos o más personajes, se debe de cuidar que cada uno tenga características específicas y diferentes a todos los demás, para así poder diferenciar a cada uno y que la gente no llegue a confundirlos.

Por lo general el diseño de personajes siempre se exagera los rasgos característicos. Estos rasgos son los que definen su personalidad. Es recomendable que los rasgos sean más exagerados que el de los de la vida real, como por ejemplo: unas orejas enormes, nariz muy ancha, ojeras por debajo de la nariz, brazos largos hasta la altura de las rodillas, etc.

La parte más trabajosa de dominar son siempre las expresiones faciales, ya que para reflejar exactamente el sentimiento que se desea, se podría utilizar una referencia visual, que en este caso de una forma sencilla y fácil, sería uno mismo haciendo gestos frente al espejo. Será muy gracioso pero sin duda es la mejor forma de dominar esta parte y llegar a lo que se propone ilustrar.

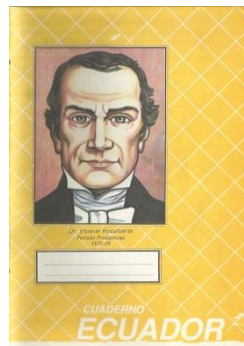
En la vida real ninguno de nosotros somos simétricos en su totalidad, si uno se fija bien, los rostros siempre tendrán cambios leves del lado derecho al izquierdo.



Pero para el diseño de personajes esto cambia, mientras más simétrico sea el personaje, más real y perfecto parecerá.

## II.7 Análisis de Homólogos.

En un caso homólogo, respectivo al tema de este proyecto, está el asunto de las portadas de cuadernos nacionales de la imprenta Monsalve Moreno, que va dirigido hacia un público infantil - juvenil, cuyas portadas antiguamente, utilizaban generalmente ilustraciones de personajes históricos del país como un elemento principal, el cual planteaba un objetivo, el de educar, informar y aportar al conocimiento de sus lectores, gráficamente.



[G10] Cuaderno Editorial Monsalve.

El objetivo importante de este tipo de proyectos, radica en el efecto social que pueden lograr. Joan Costa en su artículo “Privilegio y compromiso del diseño gráfico” dice: “Su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir «sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento».”<sup>[9]</sup>, por lo consecuente, ve a la ilustración como un impulsor para el cambio social. El trabajo de esta imprenta antes mencionada, sirve como referente para el desarrollo de este proyecto, ya que, aplica la educación visual con un fin social y cultural.

---

<sup>[9]</sup> Costa Joan, “Privilegio y compromiso del diseño gráfico”, <Foroalfa.org, España, 10/mar/2008>

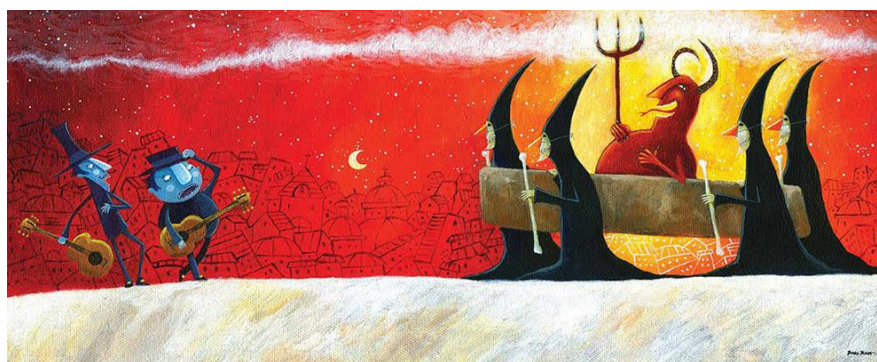
(Consulta: 19 de junio 2012)

<sup>[G10]</sup> Imagen Tomada: Autor



Otro gran caso de homologo son los grandes trabajos expuestos por el conocido ambateño “Roger Ycaza”<sup>[10]</sup>, quien con sus más de 55 cuentos y novelas infantiles y juveniles, ha sido conmemorado por el municipio de Quito. Sus ilustraciones han sido elaboradas para las más importantes editoriales del país.

Sus ilustraciones infantiles constan del uso variado de colores, formas y texturas, elementos principales que toda ilustración infantil debe llevar. Además, se puede observar constantemente en sus obras, el uso de trazos suaves, exageración tanto en las expresiones faciales como en las proporciones del cuerpo.



[G11] Cuento Ilustrado.

En conclusión, podemos determinar que, la función que una lustración infantil es el representar un contenido textual y gráfico, alcanzando un vínculo de similitud con el posible usuario para que él finalmente opte por el mismo.

## **II.8 La Camiseta como un Soporte Promocional y Artístico.**

Un medio muy productivo y eficaz para promocionar y popularizar el arte, es el de la camiseta, ya q es; para los artistas, un atajo para anunciar sus obras, ya que por un lado, las camisetas son más directas que otros medios publicitarios, y por otro lado estas son móviles.

---

<sup>[10]</sup> Blog Roger Ycaza, <[www.rogerycaza.com/](http://www.rogerycaza.com/)>, Ecuador, 2008>

(Consulta: 28 de junio 2012)

207

<sup>[G11]</sup> [www.rogerycaza.com/](http://www.rogerycaza.com/)



En el libro “T-Shirt 500 camisetas” <sup>[11]</sup>, menciona que las camisetas pueden ser una elección para los turistas, ya que si obtienen una camiseta promocional, este indicaría ser un turista, dando la muestra de buena voluntad hacia el lugar donde esta.

---

<sup>[11]</sup> Luo Lv, Zhang Huiguang, “ T-SHIRT.500 Camisetas, Instituto Monsa de ediciones, Barcelona, 2006, Pág. #



## **Capítulo III: Procesos de Diseño.**

### **III.1 Conceptualización de Diseño.**

En la actualidad hay situaciones en la cual la sociedad no presta importancia a los héroes o personajes que han sido de gran valor en los tiempos antiguos, a pesar de que se los ha conmemorado y honrado por sus actuaciones históricas, éstos cada vez van perdiendo esta jerarquía.

Las ilustraciones, como parte del diseño, de personajes nos permiten rescatar su historia para de esta forma no perder ese valor auténtico y patriótico, que debido a sus hazañas han logrado. La manera de realizar esto, es motivar su aprendizaje de una manera gráfica y atractiva para niños, proponiendo el diseño de ilustración infantil en camisetas promocionales.

Presentando la historia de estos personajes ilustres en camisetas, con el concepto de *Infantil*, podremos lograr que la enseñanza para los niños sea más atractiva, estética y amigable, por lo que las ilustraciones tendrán formas suaves, redondas y poco exageradas, acompañadas de colores apreciables para ellos, tomando en cuenta la selección de elementos que caractericen a cada uno de estos grandes personajes.

### **III.2 Proceso de Ilustración Infantil de los Personajes Ilustres.**

Luego de realizar la investigación previa a los personajes ilustres, se definió el concepto de *aprendizaje infantil gráfico* tomando en cuenta las características infantiles para el aprendizaje de los niños, utilizando en las ilustraciones, elementos que puedan ser de reconocimiento por parte de ellos.

En el proceso ilustrativo intervienen factores como la composición (la forma del personaje), la técnica de realización y el uso del color.

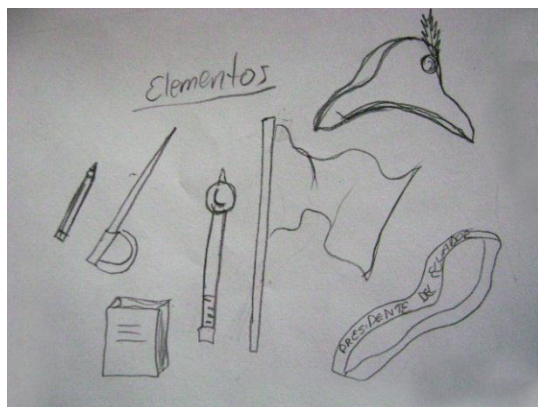
#### **III.2.1 Formas de los Personajes.**

Para la realización de las ilustraciones infantiles se comenzó eligiendo a los cuatro personajes más relevantes para el aprendizaje de los niños (Abdón Calderón, Antonio Vega, Remigio Crespo y Antonio Borrero), de los cuales sus respectivas ilustraciones, se apegarán al sistema y concepto. Luego de esto, con un previo análisis de sus historias, se prosiguió a obtener las características de cada





personaje, ya sea por su hecho histórico o por su ocupación; para así, poderlos diferenciar a cada uno y evitar confusión entre los niños, por lo que cada personaje llevará en sus manos diferentes elementos característicos de ellos en acción (postura).



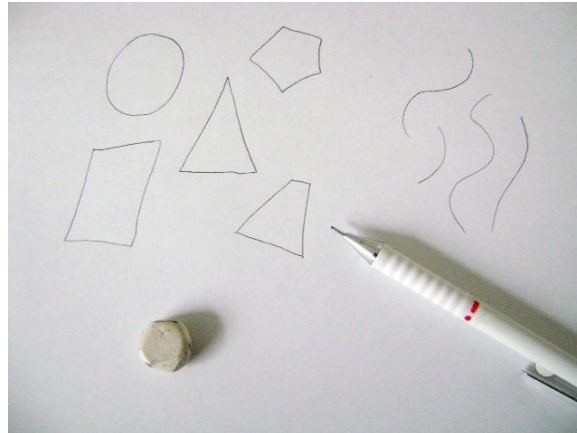
[G12] Elementos Característicos.

Después de conseguir las características de cada uno, comenzará la etapa del bocetaje, siendo ésta la primera técnica a utilizarse (ya que para lograr un boceto se parte en usar el lápiz o grafito sobre un soporte, en este caso el papel), en la cual se fue eligiendo las posturas que estos personajes ilustres tendrán en el soporte gráfico final (camisetas), por lo que previamente se analizó una gran variedad de opciones de las cuales se pueden expresar las poses en base a: busto, cabeza, cuerpo entero, perfil, de frente, tres cuartos, con fondos de interiores o exteriores o sin fondo, solos o acompañados de otros personajes; concluyendo optar por las opciones de cuerpo entero, de frente y con un fondo abstracto, para así tener una mayor percepción gráfica de estos personajes.

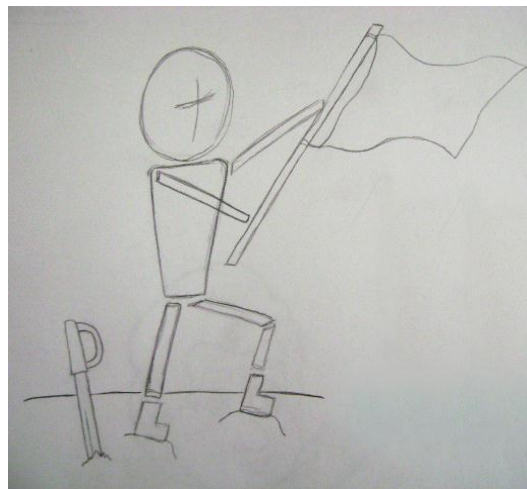
Cuando se comienza a bocetar un dibujo, se puede recurrir a diferentes sistemas de aproximación al modelo a ilustrar; uno de ellos (el cual se usó para este proceso), es el de interpretar las formas por medio de figuras geométricas que ayuden a controlar las proporciones, ya que son los elementos más importantes y básicos que se utilizan al ilustrar. También estas formas tendrán trazos suaves, en su mayoría curvos.

---

<sup>[G12]</sup> Imagen Tomada: Autor

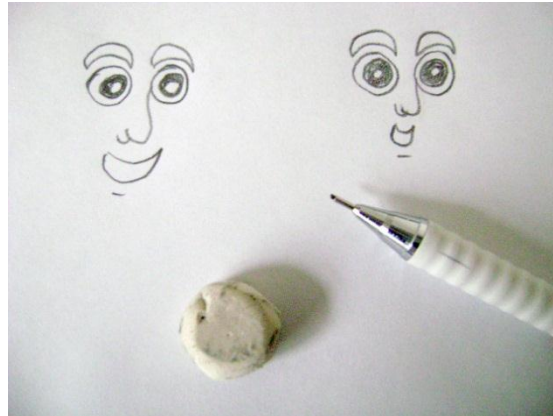


[G13] Formas Geométricas, Trazos Suaves y Curvos.



[G14] Postura de Abdón Calderón.

Las expresiones faciales para todos los personajes ilustrados serán de felicidad con ojos grandes y una gran sonrisa, ya que de esta manera, estarían demostrando y reflejando esa alegría por la hazaña realizada en esos tiempos.



[G15] Boceto Expresión Facial.

Algo característico que tendrán estas ilustraciones infantiles, aparte de la expresión facial, es el gran tamaño de la forma de las cabezas y el grosor delgado de las extremidades superiores e inferiores, dándole a estos, rasgos exagerados; característicos de una ilustración para niños.

Como se mencionó anteriormente, cada personaje ilustrado lleva elementos de los cuales permiten diferenciarlos y caracterizarlos.

La primera ilustración de cuatro es Abdón Calderón, que mostrando la bandera a lo alto con orgullo, permaneció así hasta la hora de su muerte, mientras soportaba las cuatro heridas mortales en su cuerpo. También se toma en cuenta la vestimenta de militar, su espada y la característica joven de él.



[G16] Boceto de Abdón Calderón.

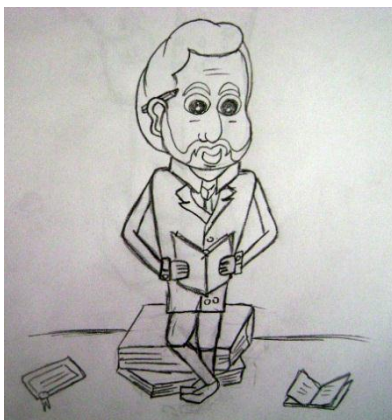


La segunda ilustración de las cuatro es Antonio Vega, personaje que comando a las tropas en la ciudad de Cuenca, mostrando su arma de fuego y liderando a las tropas. Vestimenta militar antigua, característico de eso tiempos.



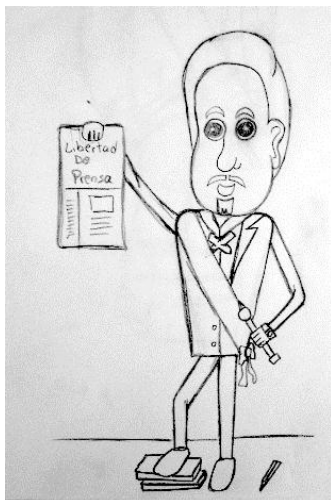
[G17] Boceto de Antonio Vega.

El tercer personaje, Remigio Crespo, gran escritor y poético, que con su gran importancia a la lectura fue rector de la Universidad de Cuenca hasta su muerte.



[G18] Boceto de Remigio Crespo.

Y por ultimo, la cuarta ilustración, el ex presidente Antonio Borrero, llevando en su mano un periódico, expresando su impulso asía la libertad de prensa.



[G19] Boceto de Antonio Borrero.

Posteriormente del boceto, se editó al ordenador, en donde se digitaliza con vectores (segunda técnica utilizada), usando colores llamativos para realzar el concepto infantil.

### **III.2.2 Técnica de Elaboración.**

Una vez trasladado los bocetos de las ilustraciones de los cuatro personajes ilustres de la ciudad de Cuenca al ordenador, se empezó con la realización de la ilustración digital, que tuvo como técnica digital la vectorización, una técnica muy utilizada y atractiva para cualquier medio de comunicación, resultando cautivador dentro del público infantil.

El programa “*Adobe Illustrator*” tiene una herramienta llamada “pluma”, que para la técnica de vectorización, es la encargada de crear una serie de líneas y curvas con puntos que conectan cada parte de las mismas.

Cabe mencionar que esta técnica facilita la elaboración de los diseños de ilustración, ya que por medio de ésta, se utilizan colores planos que permiten brindar matices cálidos y llamativos, y a su vez imágenes de contornos perfectamente definidas, por esta razón, se considera a esta técnica gráfica como la más adecuada en la aplicación para este proyecto.

---

[G19] Imagen Tomada: Autor



### **III.2.3 Uso de Colores en los Personajes.**

Como se mencionó anteriormente en el Capítulo II en la sección “*Características para el Diseño De Personaje Infantil*” (II.6.1), para una forma suave, lisa y atrayente para los niños, el uso de los colores cálidos, fríos, llamativos y pasteles, son la ideal manera de lograr esto, dándole a estas ilustraciones una apariencia de suavidad, inocencia, realce y pureza.

Mediante el primer paso de la ilustración, la observación, y con la ayuda de imágenes y fotos sobre estos personajes, se puede obtener de una manera básica los colores que nos permitan asimilar el uso de los colores para las ilustraciones de estos personajes.

### **III.2.4 Tipografía.**

Para los nombres de estos personajes se usó la tipografía "Cooper Std" y para la información de estos, se utiliza la tipografía "Arial Rounded MT Bold", ya que estas tipografías utilizan bordes curvos y son aptos para esta clase de ilustración.





UNIVERSIDAD DE CUENCA

### III.3 Foto-ambientación.



Frontal.



Posterior.



Frontal.



Posterior.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Frontal.



Posterior.



Frontal.



Posterior.





## CONCLUSIONES.

Una vez realizada la investigación de los personajes ilustres que tiene la ciudad de Cuenca y estudiado los fundamentos teóricos, técnicas y estilos de ilustración, podemos concluir que los conceptos estudiados y aprendidos son aplicables a la hora de buscar un método para rescatar dicha historia, ya que la investigación de las técnicas a usar, fue canalizada de tal manera que su utilización pueda llegar al público infantil, permitiéndoles aprender de una forma más divertida y amigable.

Por tal motivo, este proyecto concluye con el prototipo del diseño e ilustración de personajes ilustres en camisetas, con un enfoque de aprendizaje hacia el público infantil.

## RECOMENDACIONES.

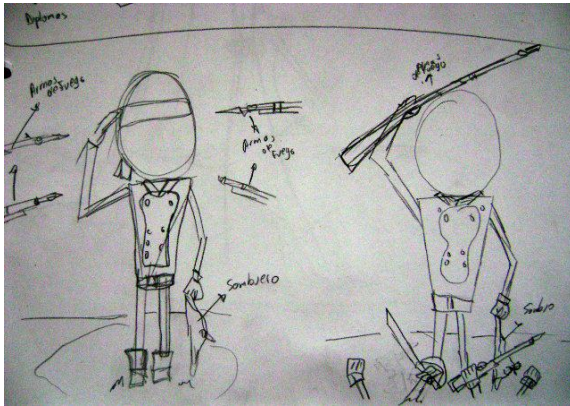
Como recomendaciones podría citar el reflexionar sobre la importancia del diseño gráfico en varias áreas, como lo es el caso de este proyecto, la cívica y educativa, puesto que usando sus conceptos de una manera correcta, el diseño gráfico es de mucho provecho. De igual manera este trabajo recomienda el tratar de usar las diferentes técnicas que tiene el Diseño Gráfico para fomentar no solo la historia, sino varias temáticas que se han ido perdiendo por los avances de la tecnología, tema citado en el punto *Introducción* de este proyecto.



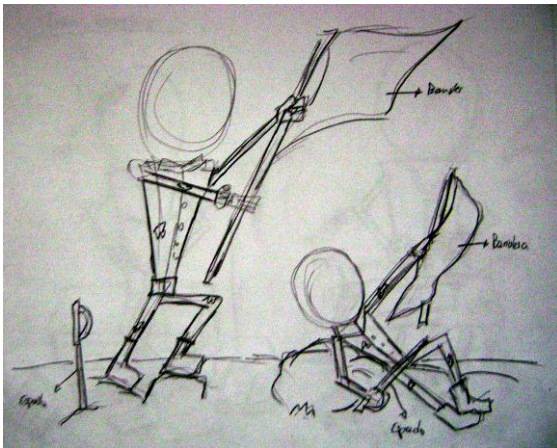
UNIVERSIDAD DE CUENCA

## ANEXOS:

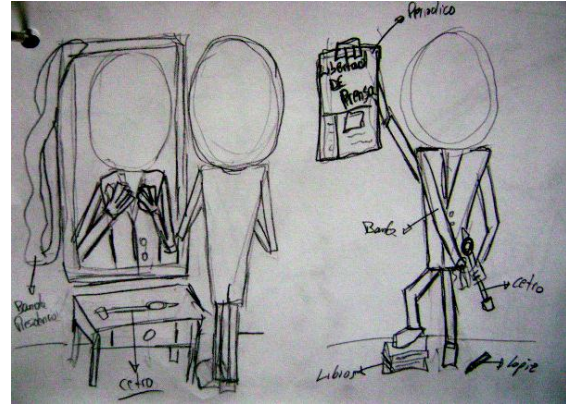
### Bocetos:



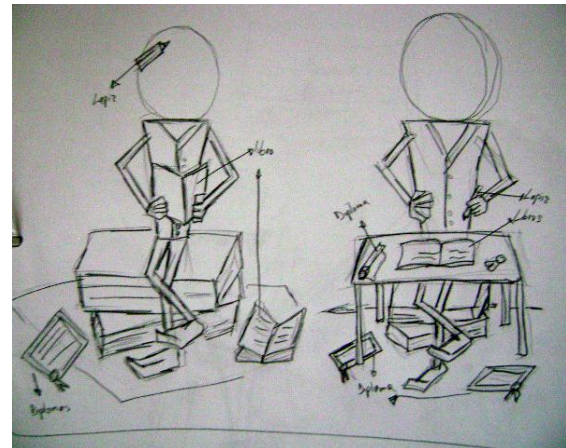
Boceto Antonio Vega.



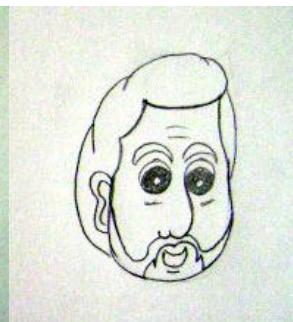
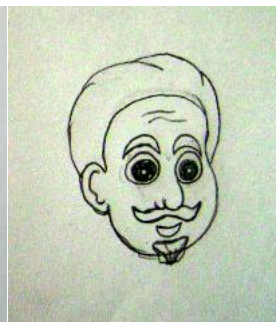
Boceto Abdón Calderón.



Boceto Antonio Borrero.



Boceto Remigio Crespo.

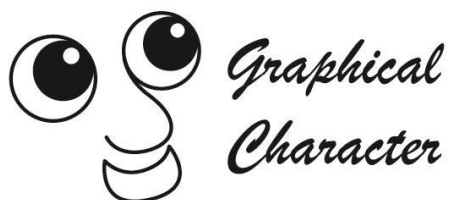


Bocetos de Cabezas de los personajes.



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Marca:





UNIVERSIDAD DE CUENCA

## Embalajes de las Camisetas:



Embalaje de la Camiseta de Antonio Vega.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Embalaje de la Camiseta de Antonio Borrero.





UNIVERSIDAD DE CUENCA



Embalaje de la Camiseta de Abdón Calderón.



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Embalaje de la Camiseta de Remigio Crespo.



## GLOSARIO

**Adobe Illustrator:** Programa o Herramienta digital utilizada en el área del diseño.

**Asequible:** Que puede conseguirse o alcanzarse.

**Azuzando:** Incitar, estimular.

**Bitmap:** Representación binaria en la cual un bit o conjunto de bits corresponde a alguna parte de un objeto como una imagen o fuente.

**Cásting:** Proceso de selección del reparto o elenco de una película o de los participantes en un espectáculo.

**Curvas Bézier:** Se denomina **curvas de Bézier** a un sistema que se desarrolló hacia los años 1960, para el trazado de dibujos técnicos, en el diseño aeronáutico y de automóviles.

**Designio:** Propósito o proyecto de llevar a cabo alguna cosa.

**Disentería:** Enfermedad infecciosa que se caracteriza por diarreas dolorosas con sangre y mucosidad e inflamación del intestino.

**Eminente:** Que sobresale o se destaca entre los demás.

**Ensancha:** Del verbo ensanchar. Aumentar la anchura de una cosa.

**Estimular:** Incitar, animar a alguien para que efectúe una cosa.

**Exiliado:** Del verbo exiliar. Expulsado de su país, generalmente por motivos políticos.

**Ilustres:** Instruir a una persona.

**Inteligible:** Que puede ser entendido.

**Laureado:** Que ha sido premiado o recompensado, con honor y gloria.

**Matices:** Cada uno de los grados de un mismo color.

**Merecedlo:** Hacerse digno de lo que corresponde, sea recompensa o castigo.

**Ordenador:** Máquina o sistema de tratamiento de la información que realiza operaciones automáticas, para las cuales ha sido previamente programada.

**Pixelarse:** Distorsión de la imagen por medio de los píxeles, en mi opinión no mejora

la calidad de la foto para nada, al menos que utilices otros efectos.

**Plasmar:** Exhibir o dar forma a algo.

**Polemista:** Persona que tiende a mantener polémicas.

**Precaria:** Con escasa estabilidad, seguridad o duración.

**Prestigio:** Renombre, buen crédito e influencia.

**Propagación:** Extensión o difusión de algo a muchos lugares o a muchas personas.

**Sufragio:** Sistema electoral en que se eligen las personas que ocuparán los cargos públicos mediante votación.





UNIVERSIDAD DE CUENCA

**Teólogo:** Persona que se dedica de forma profesional al estudio de la teología.

**Transito peatonal:** Movimiento de personas de un lugar a otro.

**Urbe:** Ciudad, especialmente la grande y populosa.



## **BIBLIOGRAFÍA:**

### **Libros:**

- Beisl, Horst; Schuster, Martin, "Psicología del arte: cómo influyen las obras de arte", Blume, Barcelona, 1981
- Bergstrom, Bo, "Tengo algo en el ojo: Técnicas esenciales de comunicación visual", Promopress, Barcelona, 2009
- Calderon, Alfonso, "Dibujando el Retrato", CEAC, Barcelona, 1980
- Dabner, David, "Diseño grafico: Fundamentos y Practicas", Blume, Barcelona, 2005
- Dawber, Martin, "El gran libro de la ilustración contemporánea", PARRAMÓN, Barcelona, 2009
- Hogg, James, "Psicologia y arte visual", Gustavo Gili, Barcelona, 1969
- Luo Lv, Zhang Huiguang, "T-SHIRT.500 Camisetas, Instituto Monsa de ediciones, Barcelona, 2006
- Parramón, "Las bases del dibujo", PARRAMÓN, Barcelona, 2007
- Schritter, Istvan, "La otra lectura: La ilustración en los libros para niños", Lugar Editorial, Buenos Aires, 2005
- Venegas, Alicia, "Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil", PAIDÓS, México, 2002
- Vernon-Lord, John, "Algunos aspectos que el ilustrador debe tener en cuenta en el proceso de creación de libros ilustrados para niños", Departamento de Cultura, Barcelona, 1997
- Wigan, Mark, "Imágenes en secuencia", Gustavo Gili, Barcelona, 2008

### **Pdf:**

- Durán Armengol, Teresa, "ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE", Pdf. Págs. 15
- Fernández Rio, Estela, "Visión del Color en lo niños", Pdf. Págs. 92
- S/A, "Historia de la Ilustración", Pdf. Págs. 7

### **Sitios Web:**

- [es.scribd.com/](http://es.scribd.com/)
- [Foroalfa.org/](http://Foroalfa.org/)
- [maricela-morena99vasquez.blogspot.com/](http://maricela-morena99vasquez.blogspot.com/)



UNIVERSIDAD DE CUENCA

- [tipos.com.mx/](http://tipos.com.mx/)
- [vectoralia.com/](http://vectoralia.com/)
- [whc.unesco.org/](http://whc.unesco.org/)
- [www.avizora.com/](http://www.avizora.com/)
- [www.behance.net/](http://www.behance.net/)
- [www.cisco-web.com](http://www.cisco-web.com)
- [www.diccionariobiograficoecuador.com/](http://www.diccionariobiograficoecuador.com/)
- [www.eltiempo.com.ec/](http://www.eltiempo.com.ec/)
- [www.hoy.com.ec/](http://www.hoy.com.ec/)
- [www.neopixel.com/](http://www.neopixel.com/)
- [www.psicodiagnosis.es/www.slideshare.net/](http://www.psicodiagnosis.es/www.slideshare.net/)
- [www.visitaecuador.com/](http://www.visitaecuador.com/)
- [www.website-creacion.com/](http://www.website-creacion.com/)