



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

---

**SEDE ESMERALDAS**

**(PUCESE)**

**FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN**

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TESIS DE GRADO**

**TEMA:**

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE  
ILUSTRACIONES EN MEDIOS NO CONVENCIONALES, CASO PRÁCTICO  
REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN VIDRIO CON MANIFESTACIONES DE LA  
CULTURA LA TOLITA DE LA PROVINCIA DE ESMERALDAS**

**TÍTULO A OBTENER:**

**DISEÑADORA GRÁFICO**

**AUTORA:**

**LUISA MARÍA BRIONES VÉLEZ**

**DOCENTE ASESOR:**

**LIC. JOSÉ LUIS ROMERO**

**ESMERALDAS, 2016**

## TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

“Trabajo de tesis aprobado luego de haber dado cumplimiento a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCESE previo a la obtención del título de DISEÑADORA GRÁFICO”

---

Presidente tribunal de Graduación

---

Lector 1

---

Lector 2

---

Director de Escuela de Diseño Gráfico

---

Director de Tesis

---

Fecha

## **AUTORÍA**

Yo, **Luisa María Briones Vélez**, declaro que la presente investigación enmarcada en el actual trabajo de tesis es absolutamente original, auténtica y personal.

En virtud que el contenido de ésta investigación es de exclusiva responsabilidad legal y académica de la autora y de la PUCESE.

**Luisa María Briones Vélez**

CI: 080407744-4

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis profesores guías tanto el tutor como los lectores por brindarme sus conocimientos, experiencias y consejos en el desarrollo de la tesis con el fin de culminar la meta propuesta.

A mis padres por su amor, empeño y paciencia en el transcurso de mi carrera estudiantil.

A la PUCESE por haber sido parte de mi formación académica y fuente proveedora de conocimientos.

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mis padres quienes me brindaron una buena educación y estar al tanto de inicio a fin en cada paso de mis estudios, logrando así obtener un título profesional.

A mis hermanos quienes tuvieron la paciencia, optimismo y estar pendientes de mi carrera profesional.

A mis profesores por brindarme sus conocimientos, experiencias y consejos en el desarrollo de la tesis con el fin de culminar la meta propuesta.

A la PUCESE por haber sido parte de mi formación académica y fuente proveedora de conocimientos.

## ÍNDICE

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN .....	ii
AUTORÍA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
DEDICATORIA .....	v
ÍNDICE.....	vi
LISTA CUADROS, TABLAS Y FIGURAS .....	x
RESUMEN .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
<b>CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>15</b>
<b>1.1 Planteamiento del problema .....</b>	<b>15</b>
<b>1.2 Marco de referencia .....</b>	<b>16</b>
<b>1.3 Bases teóricas .....</b>	<b>17</b>
<b>1.3.1 Ilustración .....</b>	<b>17</b>
1.3.1.1 ¿Qué es Ilustración? .....	17
1.3.1.2 Técnicas de ilustración .....	19
1.3.1.3 Estilos de ilustración .....	19
1.3.1.4 Clases de ilustración .....	20
<b>1.3.2 Medios convencionales y no convencionales como soportes de información gráfica .....</b>	<b>21</b>
1.3.2.1 Medios convencionales .....	22
1.3.2.1.1 Ventajas y desventajas .....	22
1.3.2.1.2 Características .....	23
<b>1.3.3 Medios no convencionales .....</b>	<b>23</b>
1.3.3.1 Importancia .....	24
1.3.3.2 Ventajas y desventajas .....	25
<b>1.3.3.3 Medios no convencionales como alternativas de comunicación en el diseño gráfico .....</b>	<b>25</b>
1.3.3.4 Vidrio, material no convencional .....	26
1.3.3.4.1 Historia del vidrio .....	26

1.3.3.4.2	Descripción del vidrio .....	28
1.3.3.4.3	El vidrio un material de reciclaje .....	28
1.3.3.4.4	Vidrio y diseño medios útiles en arte .....	29
1.3.3.4.5	El uso del material reciclable como recurso didáctico .....	30
1.3.4	<b>Diseño gráfico (impresión)</b> .....	30
1.3.4.1	¿Qué es impresión? .....	30
1.3.4.1.1	Impresión directa .....	32
1.3.4.1.2	Impresión indirecta .....	32
1.3.4.2	<b>Impresión e ilustración, medios de comunicación publicitaria</b> .....	<b>33</b>
1.3.4.2.1	Impresión e ilustración en la actualidad .....	33
1.3.4.2.2	Impresión en medios alternativos de comunicación .....	34
1.3.4.3	<b>Técnicas de impresión</b> .....	<b>34</b>
1.3.4.3.1	Xilografía .....	34
1.3.4.3.2	Flexografía .....	35
1.3.4.3.3	Litografía .....	36
1.3.4.3.4	Serigrafía .....	37
1.3.4.3.5	Huecograbado .....	37
1.3.5	<b>¿Qué es cultura?</b> .....	<b>38</b>
1.3.5.1	Cultura, influencia en el medio de la ilustración .....	39
1.3.5.2	Principales culturas de la provincia de Esmeraldas .....	39
1.3.5.2.1	Cultura Atacames .....	40
1.3.5.2.2	Jama-Coaque .....	40
1.3.5.2.3	La Chorrera .....	41
1.3.5.2.4	Guangala .....	41
1.3.5.2.5	Valdivia .....	41
1.3.6	<b>Cultura La Tolita</b> .....	<b>42</b>
1.3.6.1	Análisis de la cultura La Tolita .....	42
1.3.6.2	Breve origen e historia de la cultura La Tolita .....	42
1.3.6.3	Características de la cultura La Tolita .....	43
1.3.6.4	Ámbitos sociales de la cultura La Tolita .....	44
1.3.6.4.1	Economía y subsistencia .....	44
1.3.6.4.2	Cosmovisión .....	44
1.3.6.4.3	Roles sociales .....	45

1.4 <b>Marco legal</b> .....	45
1.5 <b>Objetivos</b> .....	47
1.5.1 Objetivo General .....	47
1.5.2 Objetivos Específicos .....	47
<b>CAPITULO 2: MATERIALES Y MÉTODOS</b> .....	48
2.1 Materiales .....	48
2.2 Método planteado en la investigación .....	48
2.3 Técnica de investigación .....	48
2.4 Construcción metodológica de la investigación .....	49
2.4.1 Importancia del método constructivista .....	49
2.4.2 Recolección de datos .....	50
2.4.3 Población .....	50
<b>CAPITULO 3: RESULTADOS</b> .....	52
3.1 Descripción de los datos .....	52
<b>CAPITULO 4: DISCUSIÓN</b> .....	56
4.2 Interpretación de los resultados .....	56
<b>CAPITULO 5: PROPUESTA METODOLÓGICA</b> .....	58
5.1 Interpretación metodológica en la imagen .....	58
5.1.1 Método constructivista en la imagen .....	60
5.2 Justificación .....	61
5.3 Fundamentación .....	61
5.4 Materiales a emplear .....	62
5.5 <b>Propuesta / aplicación de la técnica sobre vidrio</b> .....	63
5.5.1 Aplicación de la técnica .....	63
<b>CAPITULO 6: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	65
6.1 Conclusiones .....	65

6.2 Recomendaciones .....	66
<b>CAPITULO 7: REFERENCIAS .....</b>	<b>67</b>
7.1 Glosario.....	67
7.2 Bibliografía .....	69
7.3 Anexos .....	74

## LISTA DE CUADROS

<b>Cuadro N°1</b>	Materiales convencionales .....	22
<b>Cuadro N°2</b>	Ventajas y desventajas de los medios convencionales.....	23
<b>Cuadro N°3</b>	Materiales no convencionales .....	24
<b>Cuadro N°4</b>	Ventajas y desventajas de los medios no convencionales.....	25
<b>Cuadro N°5</b>	Empresas de publicidad.....	51
<b>Cuadro N°6</b>	Representaciones gráficas de la cultura La Tolita.....	59
<b>Cuadro N°7</b>	Proceso de la técnica sobre el vidrio .....	63

## LISTA DE TABLAS

<b>Tabla N°1</b>	Descripción del porcentaje de valor “pregunta 1” .....	52
<b>Tabla N°2</b>	Descripción del porcentaje de valor “pregunta 2” .....	53
<b>Tabla N°3</b>	Descripción del porcentaje de valor “pregunta 3” .....	54
<b>Tabla N°4</b>	Descripción del porcentaje de valor “pregunta 4” .....	54
<b>Tabla N°5</b>	Descripción del porcentaje de valor “pregunta 6” .....	55

## LISTA DE FIGURAS

<b>Fig. N°1</b>	Vidriera de la fábrica de Chance, en Birmingham (Inglaterra).....	27
<b>Fig. N°2</b>	Retícula básica.....	58
<b>Fig. N°3</b>	Máscara de oro cultura La Tolita .....	59
<b>Fig. N°4</b>	Abstracción máscara de oro .....	59
<b>Fig. N°5</b>	Museo regional de arqueología Esmeraldas. Máscara de oro .....	59
<b>Fig. N°6</b>	Abstracción Máscara de oro “Sol de oro” .....	59
<b>Fig. N°7</b>	Colección arqueológica PUCESE, fig. LT-1564-10-98.....	59
<b>Fig. N°8</b>	Abstracción Representación humana “mujer” .....	59

## RESUMEN

Propuesta metodológica para la implementación de ilustraciones en medios no convencionales, caso práctico representación gráfica en vidrio con manifestaciones de la cultura La Tolita de la provincia de Esmeraldas.

La provincia de Esmeraldas es conocida a nivel nacional por su cultura, gastronomía, recursos naturales y sus piezas arqueológicas que abarcan gran diversidad de episodios, seres mitológicos, cosmovisión e identidades representativas propias de cada región esmeraldeña.

Este proyecto propone alternativas de diseño (ilustraciones) en objetos no convencionales, en este caso el soporte de vidrio para promocionar la cultura La Tolita. El objetivo principal es desarrollar una propuesta creativa y manipulable como iniciativa de diseño para una empresa artesanal.

La presente investigación utilizó la técnica de la encuesta con la intención de recolectar datos y responder a las necesidades e interrogantes sobre las herramientas y técnicas de impresión que utilizan las diferentes empresas dedicadas a la proyección gráfica publicitaria, los resultados obtenidos reflejaron que las técnicas de impresión utilizadas por estas empresas son similares, a excepción de los que manipulan soportes de metal y vidrio quienes mantienen procesos diferentes a los sistemas de impresión no convencionales.

La metodología aplicada para plasmar ilustraciones sobre vidrio es la técnica de pintura, este sistema de impresión es básico, pero al ser adherida a este material brillante y de característica elegante refleja arte visual, esta combinación hace que el material reciclable tome un giro artístico ubicándolo como un objeto de exhibición. Las figuras complementarias sobre el vidrio serán representaciones abstractas de la cultura La Tolita, la cual tiene como visión fortalecer el patrimonio arqueológico y a su vez contrarrestar el desperdicio de objetos o materiales, transformándolos en un arte visual.

## **ABSTRACT**

Methodological proposal for the implementation of illustrations in non-conventional media, case handy graphical representation in glass with manifestations of the province of Esmeraldas Tolita culture.

The province of Esmeraldas is known nationally for its culture, gastronomy, natural resources and their archaeological pieces that span diverse episodes, mythological beings, worldview and identities representative specific to each region of Esmeraldas.

This project proposes to design (illustrations) alternatives in unconventional objects, in this case the glass support to promote the La Tolita culture. The main objective is to develop a proposal creative and can be manipulated as a design for a craft company initiative.

This research used the technique of the survey with the intent of collecting data and respond to needs and questions about tools and printing techniques that use different companies dedicated to graphic advertising imaging, the results reflected that the printing techniques used by these companies are similar, with the exception of those who manipulate brackets of metal and glass who maintain different printing systems non-conventional processes.

The methodology applied to capture illustrations on glass is the painting technique, this printing system is basic, but to be attached to this shiny material and feature visual art reflects elegant, this combination makes the recyclable material take a spin art to placing it as an object of display. Complementary figures on the glass will be abstract representations of La Tolita culture, which has vision to strengthen the archaeological heritage and at the same time, counteract the waste of objects or materials, transforming them into a visual art.

# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN

### 1.1 Planteamiento del problema

El diseño gráfico es un área fundamental para la difusión de mensajes y para la promoción de productos o servicios del sector comercial y empresarial. Esta área del conocimiento ha evolucionado de acuerdo al ámbito desempeñado, ya sea diseño publicitario, moda e ilustración. Es así que, se ha considerado unificar esta área creativa con el tema arqueológico correspondiente al patrimonio cultural de nuestra tierra Esmeraldas, la cultura La Tolita.

La cultura La Tolita, es un patrimonio estudiado durante años por personas dedicadas a la conservación y preservación de los patrimonios culturales, se encuentra ubicada en la zona norte de la provincia de Esmeraldas (Ecuador) y es un sector a intervenir por parte del estado ecuatoriano debido a su situación económica y a los conflictos fronterizos con el país de Colombia, Rivera (2012) expone en una investigación que “a pesar de los problemas con los grupos armados, en la Tolita Pampa de Oro se ha incentivado a la agricultura específicamente al cultivo de palma africana y a la extracción de madera”(p. 30). Debido al interés por parte del estado ecuatoriano en intervenir en la zona Tolita Pampa de Oro, se ha determinado estudiar su cultura planteando la unificación del diseño con la ilustración y el patrimonio cultural a través de la abstracción de sus piezas arqueológicas para difundir y prolongar la existencia de esta cultura por medio de gráficos abstractos aplicados en soportes alternativos de comercialización tales como vidrio, madera, plástico y tela.

El papel es un soporte de impresión tradicional, utilizado a diario para múltiples propósitos, uno de ellos es la ilustración, pero ha sido un recurso muy explotado y ha generado preocupación a grupos ecologistas, haciendo referencia a la historia, Aguilar (2004) explica que “recién en la década de los 90 se empezó a generar conciencia ambiental en las industrias papeleras dando como resultado actual los procesos de reciclaje de papel” (pp. 54-55). A pesar de la evolución del uso del papel a través de los

años, se plantea el uso de alternativas diferentes para la ilustración, utilizando materiales como soportes no convencionales en el área publicitaria tales como vidrio, madera y cuero para otorgar acabados gráficos con características de originalidad y funcionalidad.

El progreso de la investigación busca contribuir al desarrollo y conocimiento de la cultura La Tolita, para que su esencia ancestral no se pierda a través del tiempo y sea reconocido por futuras generaciones de la provincia de Esmeraldas y el resto del país.

## **1.2 Marco de referencia**

El presente proyecto de investigación se realizó ante la baja constancia de empresas o locales dedicados a la impresión, grabado o cualquier técnica de estampación, esto se debe a que la población no está presta a los conocimientos y experiencias de cómo se realiza este tipo de manifestaciones y emprenden a la creación de locales de impresión.

En la ciudad de Esmeraldas son pocas las empresas que tienen conocimiento de lo que hacen o emprenden, pero en si ayudan a transmitir información por medio de letreros, folletos, entre otras identidades corporativas.

En sí, las empresas de impresión forman parte de la comunicación visual, pero no hay un lugar de emprendimiento donde se muestre la ayuda para disminuir la contaminación por medio de los materiales reciclables. Es ahí donde el proyecto propuesto indica la conservación de ciertos materiales, como el vidrio, el cual, estará fusionado con una metodología de ilustración básica como la pintura.

La cultura es considerada patrimonio de la ciudadanía, dada esta situación de relevancia de lo patrimonial, los detalles artísticos que se establecerían en el soporte de vidrio sería esta, Martinell (2010), considera a la cultura como un “elemento extenso, importante, necesario y que su concepto ha evolucionado con diferentes enfoques dependiendo el sector donde se desarrolle”. Esto indica que la cultura no solo se ve reflejada como monumento, hoy en día la ciudadanía que busca sobresalir y sorprender a la comunidad fusiona cualquier elemento considerando que este nuevo proyecto sea factible.

La ilustración como tal, es una forma de comunicación visual, ya que por medio de esta se puede lograr cantidad de cosas, como enriquecer algún escrito para dar mejor entendimiento y aclaración sobre un tema mediante ilustraciones. Durán (2005), afirma

que la ilustración es un medio de comunicación narrativa, argumental en donde logra persuadir al lector por medio de los gráficos” (p. 240). Esto permite interpretar de manera imaginativa una historia dando un valor positivo a la ilustración, ya que los gráficos permiten ver un concepto claro de algún tema tratado.

Considerando que la cultura La Tolita proporciona ideas para crear alternativas de diseño y el material a utilizar presta cualidades compatibles proporcionan medios artísticos. En la actualidad la artesanía en bien vista por los ciudadanos que se profundizan por la cultura y por supuesto los ciudadanos extranjeros que ven esas iniciativas como un arte y algo fuera de lo común.

## **1.3 Bases teóricas**

### **1.3.1 Ilustración**

#### **1.3.1.1 ¿Qué es Ilustración?**

“La ilustración era un proceso, no un proyecto ya concluido, y que estaba lleno de ambigüedades, peligros, problemas y contradicciones” Kant (1783) citado por Outram (2009, p. 10). Indica que la ilustración es un tema infinito, donde el ser humano creará e innovará estilos de ilustración con materiales presentes en nuestro entorno.

Otra teoría que Outram (2009) recalca es sobre del filósofo alemán Habermas (1783), el cual menciona e interpreta la ilustración como:

La transformación de los conocimientos en información. Además estaba de acuerdo con las ideas de Kant, el cual decía que, lejos de tratarse de una época concluida y cerrada, todavía había que llevar la ilustración a su culminación y la veía como la creadora de lo que denominó el “dominio de lo público. (p. 16)

Esto quiere decir que podía surgir una “opinión pública” que empezara a cuestionar a las fuerzas privilegiadas tradicionales. Interpretando a la cultura de la ilustración como un mundo en el cual el conocimiento conservaba su capacidad de liberar por medio de la crítica.

En estas citas se da entender claramente que, para crear una ilustración tiene que tener una línea y un transcurso que debe estar ligada a situaciones con el medio que nos

rodea, ya que esta nos inspira a crear e imaginar momentos de manera diferente eso sí, no exagerando ni cambiando el mensaje que queremos comunicar.

De tal forma, el mundo tiene como propósito brindar opciones como, inspirar en crear nuevos estilos diferentes y dar una perspectiva de la misma para implantar tendencias de acuerdo a las opiniones públicas.

El diseño gráfico es la conexión entre el receptor y el mensaje, este depende que el mensaje visual llegue hacia un grupo determinado de personas para promocionar o difundir alguna información, Grijalva (2012), menciona parte de los pensamientos de Parramon en la cual dice que:

Al pasar los años, las personas ven el diseño gráfico como forma de expresión, lo cual es algo razonable ya que en sus inicios de la prehistoria fue importante como sistema de comunicación y la realización de sus rutinas diarias. La ilustración para ser una imagen clara, sintetizada y concreta depende de varios factores como la composición, posición, el color, la forma, la proporción. (p. 22)

Hoy en día la ilustración es complemento para mejorar o visualizar claramente un contenido textual, según Velásquez (2009), “la fuerza de la ilustración, y el número casi infinito de formas en que puede usarse, ha hecho que no desapareciera o fuera relegada a medida que las técnicas fotográficas se han ido haciendo más sofisticadas”. (p. 66)

En los argumentos antes mencionados, la ilustración, se la va aplicando como un tema importante, ya que esta, toma evolución de fusionarse con elementos, formas, técnicas y otros, para ir valiéndose adecuadamente en el medio y de cierta manera va teniendo cabida ante la diversidad de circunstancias que tuvo a sus inicios.

A pesar de tantas controversias vale recalcar que, al utilizarse imágenes fotográficas ya sea que estas, sean manipuladas de manera impresionante con grandes resultados, estás no afectan, por la razón que, las ilustraciones tienen más dinamismo a la hora de comunicar y se puede hacer cantidad de efectos para una buena publicación y las personas que necesiten o carecen de algún tipo de publicación se inclinarán de acuerdo a sus necesidades.

Por otro lado, la ilustración hace que las personas tiendan a sentirse libres y satisfechos mediante decoraciones, proporcionando identidades a envases y productos que se

observan cotidianamente. Clara explicación la da a conocer Velásquez (2009), “una ilustración puede iluminar el mundo interior de un escritor y dar a una empresa sin rostro una nueva personalidad”. (p. 67)

Este tipo de manifestaciones hacen que un diseñador se sienta altamente capacitado para crear soluciones ante un problema no resuelto de manera ilustrada, proveyendo una identidad a algo desconocido o, a algo que está entre nosotros y no nos hemos dado cuenta, de manera que, el que adquiriera una ilustración diferente y de carácter creativo vera la importancia que esta tiene al tenerla en sus manos ya que le cambiara el sentido, a lo común que obtenía.

### **1.3.1.2 Técnicas de ilustración**

Las técnicas de ilustración son métodos compositivos para la creación de gráficos, utilizando materiales que pueden ser manipulados de forma física o digital con la finalidad de lograr composiciones creativas e innovadoras.

Estas técnicas, se basan en materiales que se utilizan comúnmente para colorear una imagen o ilustración, tales como: lápices de colores, pinturas, tinta china, crayones, marcadores, carboncillo y otras herramientas convencionales. Para crear la composición depende del soporte a emplear ya que no todos los materiales se prestan a la experimentación creativa con las técnicas de ilustración antes mencionadas.

Otro de los medios de ilustración nuevos son las técnicas de collage y la aerografía. Actualmente, con la evolución y el transcurso del tiempo se ha desarrollado la tecnología, software y programas dedicados al diseño, los cuales, son de gran ayuda, ya que su evolución ha tenido cambios donde los diseñadores e ilustradores como creadores de la comunicación visual, tienen la oportunidad de establecer imágenes en ilustraciones digitales, lo que genera un logro fascinante para una buena composición.

### **1.3.1.3 Estilos de ilustración**

El estilo como su nombre lo dice es la manera, gusto o carácter de la persona, distinción que hace a un ilustrador inclinarse a ciertos modos para crear imágenes. Las imágenes e ilustraciones que se encuentran diariamente en elementos de publicidad o más aún con la modernidad y evolución existen películas animadas donde se usan cantidad de estilos

donde el diseñador encargado, tiene la capacidad de extender sus conocimientos y ser creativo al momento de establecer sus imágenes con los rasgos y características que él quiera proponer.

Para ello un sitio web denominado Ilustra (2016), muestra variedad de estilos de ilustración, en la cual se hará mención de algunos de ellos para mejor explicación.

- **Estilo humorístico**, presenta la realidad de manera divertida.
- **Estilo cómico**, son expresiones o rasgos exagerados que se emplean en un personaje.
- **Estilo fantasioso**, este tipo de ilustraciones se las caracteriza por ser irreales, ideas que se expresan de manera ficticia, como se los muestran en los cuentos de hadas.

Mencionados algunos de ellos, en la actualidad los ilustradores como personas capacitadas para idear cosas innovadoras, cada día se van exponiendo nuevas tendencias de estilos, lo cual hace que el receptor observe la creatividad que día a día se va desarrollando y con ello se va extendiendo nuevos estilos de ilustración.

#### **1.3.1.4 Clases de Ilustración**

La clasificación de las ilustraciones, son formas distintas de cómo crear una imagen, ya sea al medio a quien va dirigido como los cuentos, revistas, libros, etc. Las ilustraciones para cada medio de publicidad tienen características y estilos diferentes lo cual, estos detalles hacen que cada ilustración tenga nombres técnicos de acuerdo a su aplicación, y las formas que el diseñador quiera complementar.

Diseño (2012), en su página web sostiene que la ilustración obtiene varias clases de ilustración para cada medio de publicidad como son:

- **Ilustración Publicitaria:** La ilustración publicitaria desde hace 50 años ha sido de gran importancia, permitiendo la creación de medios informativos y creativos "envases". Tiene como característica un impacto visual la cual ayuda a dar a

conocer y promocionar ciertos elementos u objetos que muchas veces la fotografía no limita con la expectativa alcanzada.

- **Ilustración Narrativa:** Tiene como propósito la representación gráfica literaria, es decir, son refuerzos gráficos que ayudan a recrear una escena dentro de una lectura ya sea infantil, humorística, cómica, etc.
- **Ilustración Científica:** Esta clase de técnica expone información “dibujo” de manera precisa y detallada, importantes como apoyo visual. Estos son generalmente usados en libros de contextos investigativos como la arqueología, medicina, etc. Pese a las tecnologías fotográficas esta no ha logrado sustituir la labor del diseñador.
- **Ilustración Técnica:** Esta permite explicar detalladamente el funcionamiento o proceso de objetos en el ámbito técnico “máquinas” a través de gráficos y figuras.

Con lo indicado anteriormente, las ilustraciones tienen varios medios de cómo hacer publicación, los cuales se desglosan para medios publicitarios que se inclinan por un género y gusto a promocionar, de tal forma los diseñadores gráficos tienen la decisión para realizar sus medios de comunicación.

Además de estas técnicas existen otras, las cuales son muy utilizadas, como la Ilustración Editorial, que es la que emplea la ejecución de carteles, portada de Cd, revistas, etc., la Ilustración Tradicional utilizada desde los inicios manualmente, utilizando materiales comunes como el papel u otro medio para plasmar sus imágenes o ilustraciones y por último la creación importante que ha ayudado a muchos diseñadores, la Ilustración Digital tiene la facilidad de crear en ella formas, efectos y variedad de cosas para obtener buenos resultados.

### **1.3.2 Medios Convencionales y no convencionales como soportes de información gráfica.**

La palabra convencional es un término que se utiliza para dar nombre a algo que establece cierta costumbre, y lo “no convencional” es lo contrario, ya que establece singularidad al momento de crear cosas diferentes.

En este sentido, queda claro lo que significa convencional, pero, al añadir materiales o medios a esta palabra, traerá dudas e interrogantes al respecto, para determinar

inquietudes en relación a este tema, se conocerá en primer lugar un concepto básico de los medios convencionales y luego deducir los no convencionales ya que el interés de este proyecto es enfocarse en este último.

### 1.3.2.1 Medios convencionales

Los materiales o medios convencionales de impresión son los instrumentos que diariamente se utilizan para escribir, dibujar o pintar, los cuales, día a día son motivos de estudio para cualquier trabajo impreso o como manipulación artística.

Cuadro N° 1

Descripción básica de los materiales convencionales para el uso de impresiones e ilustraciones

MEDIOS	TIPOS		
<p style="text-align: center;"><b>Papel</b></p> <p>Lamina delgada, la cual se la utiliza para plasmar ya sea imágenes “ilustraciones” o textos.</p>	Bond	Manila	Carbónico
	Couché	Vinilo	Calco
	Acetato	Periódico	Fotográfico
	Aluminio	Regalo	Brillante
	Kraft	Manteca	Autoadhesivo
<p style="text-align: center;"><b>Cartón</b></p> <p>Material constituido por varias capas superpuestas más rígidas que el papel.</p>	Corrugado		
	Maquetación		
	Compacto / Gris		
	Cartulina		
	Simple / Fino		

#### 1.3.2.1.1 Ventajas y desventajas

Los materiales convencionales persisten en nuestro entorno pero, no tienen gran apertura como material impactante, de cierta forma todavía permanecen y son rescatados por medio de objetos ilustrados, el más destacado es el libro, el cual hace que este medio, sea utilizado en la actualidad y siga persistiendo.

Cuadro N° 2

Descripción de las ventajas y desventajas de los medios convencionales

<b>Ventajas</b> “pro”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materiales económicos y fáciles de conseguir.</li><li>• Tienen la posibilidad de ser reciclados para una nueva transformación.</li><li>• Están puestos a ser utilizados en máquinas de impresión cualquiera.</li></ul>
<b>Desventajas</b> “contra”	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menor productividad.</li></ul>

#### 1.3.2.1.2 Características

- Materiales que prestan la construcción y complementación con otros elementos con la intención de crear alternativas artísticas de decoración.
- Factibles de utilizar o manejar.
- Empleados para ser adaptables o adecuados ante cualquier circunstancia que se requiera ejercer.
- Mayor accesibilidad a materiales comunes.

#### 1.3.3 Medios no convencionales

Los medios no convencionales son lo inverso a los medios convencionales, de tal manera si el medio convencional maneja papel bond e instrumentos que habitualmente utilizamos, los medios no convencionales son los materiales que giran en torno a estos, los cuales poco son utilizados y peor aún no saber si materiales diferentes pueden ser utilizados como medio de comunicación.

Cuadro N° 3

Descripción básica de los materiales no convencionales para el uso de ilustraciones sobre ellos

SOPORTES	CARACTERÍSTICAS
Madera	Material natural con textura utilizado para diversas transformaciones industriales.
Estuches CD/DVD	Material plástico y transparente
Tela	Soporte de hilo adsorbente
Arcilla	Material moldeable, se acopla a cualquier forma
Metal	Material brillante y resistente
Plástico	Material transparente fácil de trabajar y moldear
Arena	Partículas de rocas disgregadas
Vidrio/Cristales	Material transparente, frágil con aspecto brillante
Cerámica	Objeto elaborado de barro muy frágil
Objetos marinos	Elementos naturales del mar cuyos objetos como la concha y piedras facilitan ilustración sobre ellos.

Estos materiales son los principales objetos utilizados de acuerdo a la creatividad ya sea de manera digital o de manera artesanal, además estos objetos son los encargados de hacer percibir en el público o “cliente” algo nuevo e innovador, lo cual los conlleva a la compra al momento de percibir cierta diferencia en un objeto sobresaliente.

Estos materiales son la causa de que empresas o lugares especiales de venta ingenien su creatividad y ven la manera de sobresalir ante cualquier circunstancia y ven la necesidad de distinguirse con la presencia de objetos llamativos como los materiales ya antes mencionados.

### 1.3.3.1 Importancia

Las empresas, microempresas, que tienden a obtener un buen mercadeo optan por sobresalir con publicidades, objetos de adorno, etc., lo cual los conlleva a utilizar materiales o instrumentos diferentes para obtener un estilo creativo que determine cierta modernidad fuera de lo común o un valor agregado por decirlo así, para que este sea percibido por el cliente para su determinada compra, logrando en sí, que este medio disminuya la creciente de los medios convencionales.

De cierta forma este medio hace percibir y opinar entre las competencias buscando nuevas alternativas para un desarrollo creativo diferente y mayor aumento de ventas.

### 1.3.3.2 Ventajas y desventajas

Los materiales con menor precio o validez en nuestro entorno, son de uso de transformación para decorar ya sea por la forma, textura, color, pero, las cualidades que poseen y brindan para un desarrollo creativo y sobresaliente también tienen sus ventajas y desventajas.

Cuadro N° 4

Descripción básica de las ventajas y desventajas de los medios no convencionales

<b>Ventajas</b> “pro”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor influencia entre consumidor y creador.</li> <li>• Ingenio sobresaliente entre objetos.</li> <li>• Desarrollo industrial.</li> <li>• Competencia productiva.</li> </ul>
<b>Desventajas</b> “contra”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales costosos.</li> <li>• No son fáciles de conseguir.</li> <li>• No todos están puesto a ser utilizados en un solo tipo de impresión.</li> </ul>

### 1.3.3.3 Medios no convencionales como alternativas de comunicación en el diseño gráfico

El diseño gráfico es un intermedio de comunicación tangible que promociona o da a conocer ciertos temas en nuestro entorno, pero además se relaciona con otros medios de comunicación para llegar al público.

(Montalvo, 2013) menciona que estos medios alternativos ofrecen:

Ventajas sobre los medios tradicionales entre las que ofrece gran accesibilidad, mayor alcance, frecuencia, flexibilidad, menor costo y mayor impacto.

Existen varios medios que se han beneficiado considerablemente gracias a éste tipo de publicidad en donde encontramos a la televisión, radio, publicidad

exterior, publicidad en tránsito, tableros de exhibición, teléfonos públicos, stands, entre otros.

Estos medios de comunicación ayudan a expandir la publicidad logrando que el tema a tratar se dé a conocer, gracias a estos instrumentos hay mayor alcance y toda la población está informada. Estos son instrumentos fuera de lo común y son aceptables por el usuario.

#### **1.3.3.4 Vidrio, material no convencional**

##### **1.3.3.4.1 Historia del vidrio**

El vidrio, es un material antiguo y por su apariencia de distinción es más aprovechado en el medio, por utilizarse como elemento de adorno, elegancia y un material que viene trascendiendo desde el inicio de la humanidad, como claramente lo menciona Reuleaux (2006), “ciertos escritores de la antigüedad clásica, Egipto fue durante mucho tiempo el asiento principal de la fabricación del vidrio y los objetos de vidrio más antiguos son casi exclusivamente artículos de adorno o decorativos”. (p. 590)

El autor, en este escrito nos menciona la factibilidad que este material ha tenido desde sus inicios, lo cual brinda cierta ventaja para elaborar ilustraciones sobre estos, cabe recalcar que este material proporciona disponibilidad para crear sobre ella maravillosas técnicas de ilustración.

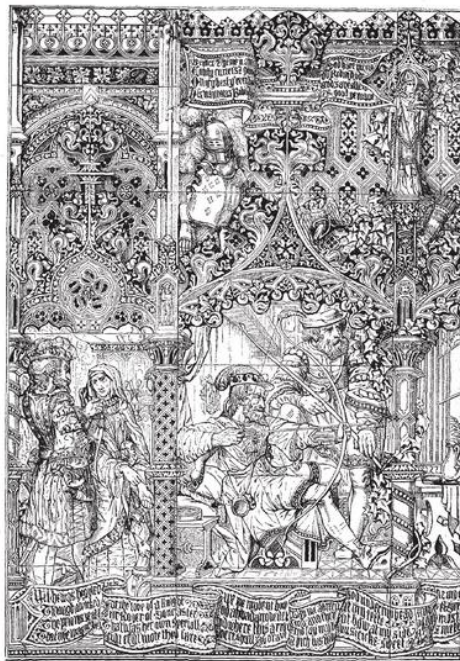
El oficio de realizar vidrio fue desarrollándose en varios lugares, el cual Reuleaux (2006), dice que uno de ellos fue Venecia por el siglo XVI, dando fama a la misma por la elaboración del vidrio, que se había desarrollado de modo especial, cuyos productos constituían preciosos artículos de comercio que se llevaban a todas partes, como los espejos y la decoración de los vasos de vidrio con esmaltes y dorados, arte que los venecianos habían adoptado de los árabes y bizantinos en la cual, también se perfeccionaron las artes de tallar y grabar el vidrio.

Si bien se observa el vidrio no solo se quedó en Egipto si no que fue adoptándose por otras personas en diferentes países como parte de su evolución en las partes artísticas, logrando que esta manifestación de la creación de vidrio, se expandiera y diera como propósito grandeza a países o ciudades para obtener un mejor desarrollo en la parte industrial o comercial.

En la elaboración de los detalles decorativos que le colocaban a los vidrios, no solo manejaban instrumentos básicos para la creación de estos, sino que ya se valían por otros medios para la decoración. Reuleaux (2006) “la industria se vale, no solo del fuego, la pintura y demás medios ya referidos, sino también de otros puramente mecánicos, sirviéndose al efecto del diamante, las piedras de amolar, la acción corrosiva de los ácidos”. (p. 656)

Para la decoración sobre vidrio, no solo se puede utilizar materiales que ya comúnmente son utilizados, sino también, se puede utilizar cualquier objeto disponible, que este sujeto a este material, en la actualidad existen variedad de elementos con los que se puede ilustrar como marcadores, temperas, y otros, tan solo tocaría imaginar y orientar creatividad sobre el objeto de vidrio que se quiera decorar.

Reuleaux (2006), en su libro fabricación y elaboración del vidrio escribió las impresionantes manifestaciones que llevo a la industria vidriera a verse más significativa. Expresa que en España en los siglos XV y XVI la pintura sobre vidrio dio un giro importante con la creación de una pintura gótica de los hermanos Chance el cual representa episodios del tirador de arco Robín Hood. Desde ese momento las obras de los pintores sobre vidrio se conservan en catedrales de Augsburgo, Múnich, Berna, entre otras (p. 672).



**Figura 1:** Representación: Vidriera de la fábrica de Chance, en Birmingham (Inglaterra)

La vidriería tomó un realce impresionante, ya que los estilos que se utilizaban podrían decirse eran detallados y coloridos, lo cual, las personas ya la veían con mejor interés debido a su elegancia que brindaba. Incluso personas importantes eran tomadas como inspiración para crear imágenes en los vidrios exponiéndolas en las iglesias para ser admiradas, pero años después la vidriería llegó a ser partícipe de todos los ciudadanos, ya no solo era expuesta en las iglesias sino también en todos los hogares. Reuleaux (2006), afirma que “las vidrieras pintadas desempeñaron un papel importante en la decoración de los edificios de carácter profano” (p. 672). Esto indica que la vidriería ilustrada fina y elegante dejó de ser exclusiva para las sociedades de mayor escala, pues con la revolución y los cambios sociales de igualdad queda claro que la industria del vidrio y las decoraciones sobre ellos ya es partícipe para todos y es conocido en todo el mundo.

#### **1.3.3.4.2 Descripción del vidrio**

Romero, Téllez y Rojas (2010), describen que:

El vidrio es un material usado ampliamente por las industrias de alimentos, debido a las características que transmite: transparencia y sensación de limpieza. Es un material inerte, razón por la cual no afecta el sabor ni calidad de los productos que contiene; finalmente, es impermeable y puro. Por otro lado, es una materia prima común y barata, pues se fabrica con elementos como la arena silíceo y el carbonato de sodio, componentes que se encuentran en gran cantidad en la naturaleza. (p. 66)

Este material posible de conseguir tiene alcance en el mercado y dado a que es un material que no contamina al medio ambiente puede utilizarse en todos los medios posibles para una buena comercialización, las características que este material brinda, no son afectables, lo cual se la puede manifestar como: elegante, distinto y limpio a simple vista.

#### **1.3.3.4.3 El vidrio un material de reciclaje**

Romero et al. (2010), mencionan que:

El vidrio es un material 100% reciclable, y no pierde ninguna de sus características en el proceso de fusión; el uso de vidrio reciclado trae consigo

varios beneficios como: ahorro de energía al momento de fusión de los hornos, reducción en la emisión de gases contaminantes y aumento de la vida de los rellenos sanitarios. (p. 72)

Al tener un objeto que ya no esté en uso, no botarlos a la basura, sino reciclarlos para darle un segundo uso y así lograr que el reciclaje tenga más importancia en el mundo y con ello reducir la contaminación en el medio natural. Wolf (2010), establece como positivo la utilización del vidrio ya que este no contamina y tiene mayor duración a través del tiempo. Para mejor preservación es considerable utilizar los objetos de cristal tales como frascos, envases entre otros materiales transparentes, en segunda función creativa y funcional.

Los materiales de vidrio no tienen descomposición, ya sea el caso de algún elemento cerca o forme parte de él, cómo los envases de bebidas hidratantes, estos obtienen tapas metálicas que oxidan al elemento dañándolos o descomponiéndolo antes de hora, por esa razón colocar los materiales de vidrio en un recipiente aparte del resto de elementos que sean dañinos y poder reciclarlos de manera favorable.

#### **1.3.3.4 Vidrio y diseño medios útiles en arte**

El diseño no solo se vale de papel y lápiz para demostrar una buena ilustración sino también de poder fusionarse con otros elementos, es así que el vidrio u otros materiales pueden unificarse para realizar grandes obras creativas.

Un acontecimiento inspirador para llegar a realizar este tipo de manifestaciones fue escrito en una página web del Diario El Mercurio (19 de marzo de 2013), denominado, Color, diseño y nuevas formas de arte en vidrio, mencionando la importancia y lo que se puede lograr a hacer con ella.

En este espacio se dio mención a un artista en arte, Jorge Sandoval, el cual usa la técnica de vitro fusión, menciona que este material no es peligroso ya que tiene algunos años trabajando sobre él. Este medio de comunicación indica que la vitro fusión comienza con una ilustración, esa imagen se adhiere al soporte, este se lo coloca en un horno y después de 24 horas se obtiene el producto esperado. El artista Sandoval se involucra más con el paisajismo como medio gráfico.

Este es un método alternativo de cómo crear las ilustraciones sobre el soporte la cual es la técnica aplicable que este artista utiliza para obtener alta resolución de la imagen sobre el soporte y de la misma manera durabilidad del dibujo.

#### **1.3.3.4.5 El uso del material reciclable como recurso didáctico**

Los materiales que existen en nuestro entorno ya sea una botella plástica, un trozo de vidrio, madera, entre otros instrumentos, sirven de apoyo didáctico en el medio educativo. Lo cual indica que el reciclaje proporciona cantidad de elementos que pueden ser de segundo uso si este amerita buena calidad física. Buenaño (2014), menciona que este tipo de situaciones para no contaminar el medio ambiente es necesario inculcarlo desde la educación e indica que “en el área de ciencias naturales se requiere un maestro creativo que muestre y enseñe a sus estudiantes a reciclar y mantener esa perspectiva para un buen vivir”. (p. 9)

Los recursos didácticos que se conocen en el área estudiantil son los videos, gráficos, rompecabezas, entre otros materiales comúnmente utilizados, necesarios para un buen aprendizaje, pero a esto, es necesario implementar el tema ecológico, instituciones educativas hoy en día desarrollan este tipo de exposiciones para inculcar sobre el tema del reciclaje, utilizando materiales de nuestro entorno para pintar o realizar algún otro tipo de decoración.

### **1.3.4 Diseño gráfico (Impresión)**

#### **1.3.4.1 ¿Qué es impresión?**

Este término es la forma o la manera de plasmar, marcar o hacer diferente un objeto mediante un distintivo, en la que se manejan diversos procedimientos o materiales para moldear. En la actualidad se la utiliza diariamente para dar conceptos a diferentes elementos dando un identificativo a una propiedad u objeto a poseer, la cual permite con un ejemplar, hacer muchas reproducciones obteniendo cualquier cantidad de objetos impresos o sellados. La impresión permite plasmar imágenes sobre gran diversidad de materiales, por supuesto no todos se reproducen con el mismo sistema de impresión, pero es posible realizarla de manera artesanal, doméstica o industrial. Quintana (2006), define esta expresión como el proceso de:

Depositar una capa controlada de tinta sobre papel, plástico, polietileno, tela, vidrio o cualquier otro substrato donde se desee transmitir una idea o mensaje. La cual el proceso de impresión puede dividirse para su estudio en métodos de impresión directos y métodos de impresión indirectos. (p. 7)

Impresión es el nombre que revoluciono desde la antigüedad, logrando impactar de manera afirmativa a la ciudadanía de esos tiempos, lo cual ayudo a solucionar problemas de comunicación visual como medio de lectura o imaginativo ya sea por las imágenes plasmadas sobre diferentes materiales.

El acontecimiento importante de la impresión, permitió que las personas logaran comunicarse a ciertas distancias, hasta expandirse a varios países uno de ellos china, que comenzó a realizar caracteres sobre madera y luego prolongándose hacia Europa donde ya fue más grande la aceptación.

La impresión en la actualidad es un término moderno donde las personas la utilizan libremente para imprimir, ya salió de ser un trabajo donde las primeras personas dedicadas a la imprenta brindaban todo su tiempo a realizar tipografías manualmente para ser plasmadas en un papel, ahora con la tecnología avanzada eso ya dejo de ser un problema y los trabajos que deseemos imprimir ya están al alcance y facilidad de cada persona por medio de las máquinas impresoras. Velduque (2011), indica que:

El sistema de impresión se divide en directo e indirecta según la forma de impresión, si esta, está en contacto directo con el soporte, caso de la Tipografía, Flexografía, Serigrafía y Huecograbado o no está en contacto -indirecto- como el Offset, la Tampografía. El aclara que cuando el sistema de impresión es directo, el sentido de lectura de la forma impresora es al revés. Cuando el sistema de impresión es indirecto, el sentido de lectura de la forma impresora es al derecho. (p. 2)

El sistema de impresión a aplicar, puede ser realizado en distintas máquinas donde sea factible la impresión de los objetos o hasta puede llegar a hacerse manualmente con herramientas fácil de conseguir.

Esto depende de la persona como quiera aplicar la técnica y si las maquinarias están al alcance de conseguirlas, podría ser mucho más factible ya que obteniendo la máquina se podría realizar millones de copias rápidamente, pero, si se quiere enfocar diferente,

creativo o personalizado se utilizaría la técnica manual, lo cual tendría más tiempo de realización pero se lograría un esfuerzo favorable.

#### **1.3.4.1.1 Impresión directa**

Es aquella donde el proceso de impresión utiliza como elemento la tinta y el rodillo, materiales necesarios para imprimir sobre papel u otro material.

Quintana (2006), menciona que “el elemento al que le es entregado la tinta y define la figura a imprimir (matriz), transfiere por sí mismo la tinta al substrato. Se tiene conocimiento de que los primeros sistemas de impresión fueron directos”. (p. 15)

La impresión directa, destaca un elemento importante en sus principios, se podría decir que fue utilizada por personas pioneras en este ámbito donde, desde ese momento es utilizado a mayor prolongación y aceptación, así mismo por el transcurso de los tiempos fueron aplicándose nuevas formas de impresión eso si manteniéndose las primeras técnicas las cuales son muy fáciles de realizar.

#### **1.3.4.1.2 Impresión indirecta**

En el proceso de impresión el término indirecta, se refiere que debe pasar por varias situaciones de impresión ya sea por mayor cantidad de materiales como rodillos, variedades de tinta, placas, etc., llamados elementos intermediarios, los cuales transfieren la imagen al soporte.

Quintana (2006), expresa al sistema de impresión indirecto como:

Aquellos en los que el elemento al que se entrega la tinta y define la figura a imprimir (matriz), transfiere la tinta a otro elemento y, este último, la deposita en el substrato, como ejemplos de estos sistemas tenemos la tampografía y el offset. (p. 15)

Este párrafo, define en conocimientos profesionales el significado de impresión indirecta, este término es más complicado ya que se necesitan maquinarias más grandes y sofisticadas para realizar impresiones o estampados, pero a la vez tiene sus ventajas ya que teniendo un prototipo se pueden obtener millones de copias.

## **1.3.4.2 Impresión e ilustración, medios de comunicación publicitaria**

### **1.3.4.2.1 Impresión e ilustración, tendencias en la actualidad**

Se conoce que la ilustración viene extendiéndose hace varios años atrás y se la ha dado a publicar por el medio de comunicación más antiguo como el medio impreso el cual ha permitido conocer e informarse de acontecimientos de acuerdo a la época.

Los medios de impresión son indispensables para cualquier medio publicitario porque estos permiten dar publicidad a cualquier evento u objeto a promocionar.

En las épocas anteriores podría decirse que eran indispensables ya que sin ilustración no había impresión y sin impresión no había medio de información para conocer los sucesos más importantes o relevantes.

Pero a medida que fue conociéndose el medio televisivo casi todos tenían la oportunidad de ver los comerciales o caricaturas de manera ilustrada, pero los que no tenían la conformidad, recurrían al material impreso.

Ahora con la tecnología avanzada tanto el sistema de impresión como la ilustración se han convertido en tendencia lo cual han avanzado con nuevos materiales intermediarios para la creación de elementos muy refinados y con estilos diferentes para cualquier manifestación.

La impresión por su parte ha tomado un giro enorme gracias a los avances técnicos, estos logran imprimir en casi todos los materiales disponibles, por medio de máquinas especiales se ha llegado a imprimir objetos tangibles hasta la creación de personas a tamaño de escala.

La tendencia de la impresión en 3d ha sido la gran revolución en el medio actual teniendo gran impacto entre los que pueden observar este tipo de manifestaciones artísticas. 3Dnatives (2015), muestra que la impresión en 3D se mantiene en ascenso gracias a las empresas que emplean y ofrecen estos servicios de digitalización e impresión tridimensional. La tecnología hoy en día ha avanzado mucho y grandes empresas tienen el alcance tecnológico de estas manifestaciones y lo ven como alternativas de persuasión para llegar hacia el público objetivo.

La ilustración como la impresión también ha tenido grandes cambios para la creación de sus diseños manipulando diferentes programas o software, hasta llegar a crear ilustraciones reales eso sí siempre utilizando la técnica comúnmente utilizada, el dibujo a mano el cual es el principio para llegar a hacer ilustraciones sorprendentes. Pese a la existencia de varios medios de comunicación como la tv, computadores, celulares, entre otros, la ilustración y la impresión siguen generando gran cavidad en el medio artístico y visual.

#### **1.3.4.2.2 Impresión en medios alternativos de comunicación**

El término alternativo en el ámbito de comunicación se la utiliza para dar mención a otros objetos, de acuerdo al servicio publicitario. La impresión con los cambios sucedidos a transcurso del tiempo se ha plasmado a parte del papel u otros objetos conocidos, ha sido importante en las grandes industrias para dar a conocer y promocionar sus productos “etiquetas” con materiales diferentes de acuerdo al objeto o producto a promocionar.

Es así que existen cantidad de impresoras ya que no todas las máquinas imprimen en un mismo material, por esa razón es que se hallan diversidad de impresoras de acuerdo a la utilidad a proporcionarle, si se utiliza una máquina grande que cumple una sola función para imprimir un objeto que no está a la facilidad de este podría averiarse, estos problemas suceden con las máquinas que están puestas a una sola actividad.

Pero en las impresoras medianas que se utilizan comúnmente para impresión ellas soportan algunos materiales básicos de papel hasta el material de acetato pero si se requiere de materiales alternativos “diferentes”, es decir profesionales es allí donde se buscaría máquinas más sofisticadas, para realizar la técnica de impresión acorde al medio de comunicación.

#### **1.3.4.3 Técnicas de Impresión**

##### **1.3.4.3.1 Xilografía**

Gallardo (2010), expresa que la xilografía “es un procedimiento de grabado en relieve sobre una plancha de madera, se trata pues de grabar a mano un dibujo, que

posteriormente se excava con ayuda de gubias, y una vez entintada la superficie se imprime”. (p. 8)

Esta técnica es de impresión directa ya que se talla manualmente sobre el material de madera la cual es muy accesible y apreciable por la textura y color que posee, en ella se marcan hendiduras creando zonas de relieve.

Esta permite utilizar varias herramientas para tallar entre ellas, se hallan las gubias, cuchillas, estiletes, etc., están permiten tallar de manera manual causando sorprendentes objetos tallados.

El procedimiento de esta, primero es buscar una pieza de madera de acuerdo a la factibilidad que esta nos brinde, ya que no todas son fáciles de tallar por la dureza que algunas conservan, una vez obtenida la madera se procesa a dibujar la imagen sobre ella para brindar facilidad, al tallar en la madera se retiran las partes que no son parte de la imagen para que esta quede en la superficie y las partes desechadas queden en profundidad.

Este tipo de impresión permite utilizarla como adorno con tan solo dejarla hasta ahí, solo realizada en la madera y si requiere sacar copias, entintar la madera con rodillos para que sea más fácil y recomendable una sola tinta, una vez aplicada sobre ella se le aplica el formato de papel proporcionando ligeros movimientos sobre el papel para que esta se añada y listo, de tal forma si se quiere salir de lo habitual para que obtenga un detalle más creativo, pintarla de acuerdo a la cromática de la imagen y una vez seca aplicarle laca para obtener un efecto más llamativo.

#### **1.3.4.3.2 Flexografía**

La Flexografía es un sistema derivado de la tipografía, de la que se diferencia por que la plancha utilizada es de un material flexible y gomoso, de ahí su nombre. En un principio esta técnica fue conocida como “impresión a la anilina” o impresión con goma. (Red Gráfica Latinoamérica, 2011)

Esta técnica es de impresión directa y utiliza formas en relieve quedando la imagen por encima, es decir detalla sus imágenes sobre relieve.

La Flexografía es una técnica utilizada para realizar impresiones sobre elementos como cajas de Cd, las bolsas de papel y plásticas, cartón, metal, etc., este tipo es versátil ya que es manejada en los ámbitos de producción de packaging.

Además, esta técnica se la utiliza para realizar cantidad de modelos de sellos ya sea los tradicionales que están hechos de caucho el cual permite la absorción de la tinta o los moldes de sellos metálicos que son utilizados actualmente por la estructuración más completa que este posee.

Esta impresión utiliza un manejo de reflejo al momento de realizar algún tipo de impresión, pues la imagen a plasmar hay que realizarla invertida para que en el papel se obtenga una impresión correcta. Se observa el error cuando se utilizan tipografías las cuales si la técnica no es aplicada correctamente estas pueden salir al revés.

### **1.3.4.3.3 Litografía**

Velduque (2011) define este sistema como planográfico, el cual significa grabado en piedra. “La litografía en el pasado se utilizaba moldes de piedras en las cuales se les añadía la imagen en su superficie, pero en la actualidad se manipulan otros medios o técnicas conocida como offset que se manejan maquinarias profesionales” (p. 5). La litografía es un procedimiento de impresión mediante el cual se reproduce y se distinguen de dos métodos:

- El calcográfico, es el que se escribe o dibuja directamente sobre la piedra, con plumilla de acero.
- Planográfico, es el que se transfiere la imagen a la piedra mediante tintas.

Tras obtener el dibujo sobre la piedra (directamente o mediante el transporte desde el papel), se humedece con una esponja la superficie de la piedra y posteriormente se pasa por ella un rodillo de entintar.

Esta técnica desglosa maneras diferentes de cómo realizar una imagen sobre la piedra, la cual da la facilidad de escoger cualquier medio de estampación, pero si se requiere algo más agradable y si se obtiene las maquinarias necesarias para realizar algo más estético y profesional en este sentido aplica la técnica offset la cual es una máquina electrónica que permite más rapidez y facilidad.

#### **1.3.4.3.4 Serigrafía**

La serigrafía es una técnica de impresión tradicional plana, para la cual no es necesario realizar huecos, ni relieves, ya que se aplica directamente sobre el objeto a imprimir.

Esta técnica se emplea para realizar impresiones en materiales textiles, pero casi se puede imprimir sobre cualquier material.

Velduque (2011), expresa que este sistema de impresión “utiliza formas planas, convirtiéndose en el proceso de impresión más utilizado principalmente en china como inicio de estampación”. (p. 6)

La serigrafía en el material textil utiliza como soporte pantalla, la cual debe estar bien tensada sobre un marco “bastidor” para que no haya complicaciones a la hora de estampar la imagen, al aplicar la ilustración se es necesario realizar impresiones en negativo, luego a la tela se le aplica emulsión para quemar el objeto impreso en la tela, el paso de la tinta se bloquea en las áreas donde no habrá imagen mediante la emulsión, quedando libre la zona donde pasará la tinta.

En la serigrafía actual utiliza máquinas más especializadas con planchas, las cuales vienen perfectamente tensadas afinando la calidad de la impresión, además esta técnica aparte del textil imprime sobre cristales, plásticos, papel, etc., asimismo facilita ciertas ventajas para realizar impresiones ya que presta menos tiempo y la impresión es más exacta en las partes lineales y proporcionales.

#### **1.3.4.3.5 Huecograbado**

El huecograbado es un sistema de impresión en la que una imagen es trasladada al papel mediante una superficie “hueco” la cual contiene la tinta, esta es diferente al grabado tipográfico ya que en esta las partes entintadas van en relieve. Ruíz (2012) indica que este medio de impresión pierde valor en la actualidad ya que la impresión offset y la flexografía son medios que la reemplazan por su calidad y buena precisión como por ejemplo los envoltorios de golosina y las revistas de gran tirada. El huecograbado es un sistema como su nombre mismo dice, en hueco donde la imagen a realizarse es ahuecada y ciertas áreas se rellenan con tinta y al momento de impregnar la imagen se coloca el objeto haciendo peso con un rodillo o algo cilíndrico para tener mejor resultado de la imagen.

La impresión básica del huecograbado es el cilindro “hierro”, consta de una capa de cobre en la que se plasmará la imagen y una capa de cromo, esta última fortalece el proceso de la impresión pero tiene como desventaja la fragilidad ya que el transcurso de la impresión podría romperse.

Este sistema de impresión es manejada en cantidades mayores, lo cual se debe al alto costo de producción de los cilindros impresores.

Otra de las formas de realizar este tipo de impresión es la técnica artesanal, que es similar a la xilografía ya que se utilizan materiales/herramientas como las gubias o cualquier objeto en punta, el cual permitirá profundidad sobre el objeto en este caso sería “madera”.

### **1.3.5 ¿Qué es Cultura?**

Cultura es conocida de diferentes maneras, primero como expresión utilizada para dar a conocer la costumbre o manera tradicional que cada persona, pueblo, ciudad y país tiene como parte de sus principios.

Santos y Damián (2011), expresan que el término cultura en la antigua Roma, inicialmente significaba “cultivo de tierra”, luego mediante cambios metafóricos paso a conocerse como “cultivo de especies humanas”, para unificar el concepto como: conjunto de actos humanos en un lugar de origen. (p. 34).

La cultura parte de los principios de cada persona los cuales son recibidos en los diferentes ámbitos en los que se encuentre involucrado. Este término es también relacionado a la ética, utilizándolo para dar a conocer la conducta humana de cómo se manejan en el medio que se desenvuelven. A parte de esto, cultura es un término utilizado para dar conocimiento sobre ciertas piezas arqueológicas antiguas que se encuentran en los museos o patrimonios arcaicos de cada sociedad. Determina a los pobladores patrimoniales que vivieron hace miles y miles de años lo cual, en la actualidad son conocidas por medio de sus fragmentos dando a mostrar sus vivencias y cada uno de actos.

De cierta manera la cultura como representación arqueológica, palabra a intervenir en este escrito, se va a determinar y analizar los rasgos o características esenciales de la cultura a estudiar, cómo es la cultura “La Tolita”.

### **1.3.5.1 Cultura, influencia en el medio de la ilustración**

La ilustración es un medio que utiliza sistemas diferentes para plasmar ya sea papel, lona, tela, plástico, vinil, adhesivo, entre otros, de acuerdo a la sociedad o régimen a quién vaya dirigido, en el cual es donde entra el término cultura “humanidad” conocido como status social, expresión que se determina para establecer distintos pensares de cada persona, lo cual la utilizan para disponer un estilo diferente “creativo” de acuerdo al medio disponible.

La cultura como medio arqueológico entra a ser parte de la creación de diseños ilustrados ya que este, brinda material antiguo como piezas tangibles de la humanidad aborígen, el cual permite que en la actualidad estos objetos sean ilustrados facilitando una manipulación creativa, eso sí, sin perder el rasgo a la cultura perteneciente, para que estos llamen la atención y de cierta forma sea un motivo para acercarse al origen de ciertas culturas y sea un medio para promocionarlas.

La ilustración en el medio de las culturas antiguas o patrimonios arqueológicos, es que algunas piezas por la antigüedad que conservan se van deteriorando y pierden ciertas partes de su estructuración, en esta etapa es donde entra el diseño “ilustración” ya que por medio de esta es donde se reestructura la figura para determinar y concluir con la pieza antigua.

Otro punto importante sobre la cultura arqueológica en los tiempos actuales es que por sus estructuraciones llamativas ha sido modelo de estudio para las personas interesadas en descubrir otros aspectos o detalles más relevantes como rasgos sobresalientes para de allí estilizar y extraer de manera abstracta símbolos o elementos principales, los cuales se pueden conjugar entre si y crear verdaderas obras de artes.

### **1.3.5.2 Principales culturas de la provincia de Esmeraldas**

En la provincia de Esmeraldas son mencionadas ciertas piezas arqueológicas de distintas culturas, las cuales son patrimonios de ciertos lugares del Ecuador, algunas de ellas logrando extenderse hacia Esmeraldas. Todas las culturas son importantes pero en este escrito se hará mención a las culturas más sobresalientes y de las que ocuparon cierto espacio en la provincia de Esmeraldas.

### **1.3.5.2.1 Cultura Atacames**

La cultura Atacames como todas las culturas, posee distintivos característicos de una sociedad antes existente, Drouet (2008) menciona que la arena cálida de la playa de Atacames esconde reliquias arqueológicas, esta floreció en el año 700 años D.C., según especialistas. Sin embargo, a pesar de ser prácticamente una cantera arqueológica, poco se ha hecho por rescatar y preservar este tesoro nacional. Casi todo se ha perdido.

En las casas de Atacames se dice que todos poseen una reliquia, asegurando haberlas encontrado en las zonas de su propiedad. El Departamento de Turismo del Municipio de Atacames también posee algunas vasijas, pirulos, silbatos y más. Según investigaciones históricas, la mayoría de estos vestigios se ha encontrado en Atacames, Puerto Gaviota y Tonsupa.

El diario La Hora (27 de octubre de 2005) en su página de información digital da relevancia e importancia de la cultura Atacames expresando que “su organización social estaba centrada en los caciques locales quienes controlaban la producción de bienes manufacturados, mantas, chaquiras, alfarería y orfebrería”, esto indica que la cultura realizaba todo tipo de producción comercial y además la producción de los alimentos el cual era el sustento estable para toda la población.

### **1.3.5.2.2 Cultura Jama-Coaque**

Esta cultura como lo indica Quichimbo, (2012) en su página web, habitó desde el cabo de San Francisco en Esmeraldas hasta bahía de Caráquez, entre el 350 A.N.E. (antes de nuestra era). Y el 1530 N.E. (nuestra era) y menciona que:

Vivían esparcidos en templos y edificios públicos a lo largo del río.

Sus casas eran construidas de manera rectangular en las que se realizaban ceremonias, el chamán atendía a la comunidad.

El cultivo en campos elevados, la pesca y la caza eran sus medios de subsistencia.

La cerámica era utilizada para crear figuras humanas y seres mitológicos adornados con serpientes, ojos de águila y colmillos de jaguar, utilizando pintura verde, negra, amarilla y blanca.

Eran grandes creadores de objetos como narigueras, orejeras, collares y placas colgantes, solo utilizando el martillo y repujado de láminas de oro.

### **1.3.5.2.3 Cultura La Chorrera**

Esta cultura ocupó parte de la península de Santa Elena y en la parte baja de la cuenca del río Guayas Desde hace unos 3000 años hasta el año 100 a.C. Quinatoa (2011) menciona que esta cultura era representativa por sus múltiples objetos de cerámica.

Los ceramistas chorrerianos fueron artistas por excelencia, realizaron objetos con representaciones de la fauna y flora de la naturaleza; muchos de los animales representados tienen la simbología religiosa para los pueblos de toda América; el mono, el murciélago, el delfín, etc.

Representaron también a las personas: mujeres en distintas facetas, de su categoría social, por sus tocados que representan estatus. Hombres en varias actividades como remeros, contorsionistas, cargadores, etc. (p. 25)

### **1.3.5.2.4 Cultura Guangala**

Di Capua (2002), indica que esta cultura floreció en la costa norte de la provincia del Guayas (340 a.C. – 360 d.C.) y sus figuras son analizadas para identificar y reconstruir destruida. (p. 59)

La calidad y la delicadeza de los objetos cerámicos es única, el uso de los colores rojo, negro y ocre han definido a esta decoración como Guangala tricolor, formando figuras zoomorfas y geométricas. El Museo arqueológico Salango (2014) manifiesta que los Guangala son los primeros en trabajar con metales, especialmente el cobre. La superficie de su cerámica es muy bien pulida y adquiere bellas formas antropomorfas y zoomorfas y que posiblemente tuvieron un uso ceremonial, es fascinante escuchar y observar los silbatos y ocarinas. Esta cultura llama la atención por el recipiente o el platón de cerámica, constituidos por boca ancha cuyo cuerpo circular y cóncavo se encuentra sostenido en cuatro patas curvadas y puntiagudas.

### **1.3.5.2.5 Cultura Valdivia**

La cultura conocida como Valdivia, se situó en la provincia del Guayas isla de la Puná, parte de los Ríos y las zonas costeras de Manabí y el Oro. Barroso (2014) menciona que esta cultura es un hallazgo penoso ya que algunas piezas se encontraban en mala conservación, pero por otro lado se consideró importante debido a su cultura, antigua civilización del mundo y por su cerámica, la cual permaneció en la fase “formativo temprano” por su precoz aparición. (pp 7-8)

Esta cultura es reconocida como uno de los primeros grupos ceramistas en América, sus vasijas eran decoradas con motivos religiosos utilizadas para el uso doméstico o para ritos relacionados con la fertilidad y la agricultura.

### **1.3.6 Cultura La Tolita**

#### **1.3.6.1 Análisis de la cultura La Tolita**

La cultura La Tolita es conocida como patrimonio cultural, la cual se destaca en la ciudad de Esmeraldas siendo potencializada en los museos y en ciertas partes de la ciudad para seguir con el patrimonio en la sociedad.

De tal manera siendo esta cultura conocida y estudiada por pocos expertos en la materia se derivan cantidad de objetos donde dan a conocer las costumbres, roles, vivencias etc., que la cultura sostenía, y que en la actualidad es muy poco hablada, pero se conocen sus elementos y como estaba constituida, de cierta manera permitir que la cultura siga siendo un motivo de estudio y que siga persistiendo por medio de ilustraciones o símbolos.

#### **1.3.6.2 Breve origen e historia de la cultura La Tolita**

Esta cultura se asentó al norte de Esmeraldas desde la desembocadura del Río Esmeraldas hasta la bahía de Buenaventura en Colombia. Es llamada así por la isla que se encuentra al norte de la provincia.

La cultura La Tolita es una de las más conocidas a nivel nacional e internacional por sus buenos orfebres el trabajo manual en oro, plata, cobre, tumbaga y platino. García (2011) establece que esta cultura era ingeniosa al momento de crear cada pieza arqueológica como las máscaras, figuras, representado en si sus vivencias diarias por medio de estas, pero se ha dado a conocer por una característica muy notable como la creación de montículos de tierra llamadas tolas (Martínez, 2009). Estas tolas se proporcionaban de acuerdo a la jerarquía, entre ellos están los chamanes como máxima autoridad obtienen montículos de gran altura y los pescadores de baja preferencia vivían en pequeñas lomas de tierra. La Tolita-Pampa de Oro es una zona en la que se halló la cultura más arcaica del Ecuador. (López, 2012) y es un lugar enigmático considerado por la Unesco como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Esta cultura con su alto conocimiento de creatividad y destrezas en la realización de sus objetos plasmaban su vida diaria en pequeñas manifestaciones artísticas realizadas con materiales de arcilla, dicho material en la actualidad sigue persistiendo en pequeños fragmentos para darlo a conocer a la sociedad de ahora, lo cual con las referencias que se mantienen en el presente hay la posibilidad de potencializarlos ya sea por medio de nuestros propios elementos de comunicación para que esta siga perdurando como cultura Esmeraldeña.

### **1.3.6.3 Características de la cultura La Tolita**

La cultura la Tolita se ha caracterizado por sus diferentes situaciones sociales los cuales se ha prolongado hasta otros estados o países para ser parte inicial de estudios especializados.

Aparte de ser vista por sus manifestaciones artísticas (figuras), también es observada detalladamente por sus rasgos físicos que muchas veces pasan de ser desapercibidos, pero, los que se interesan en este tipo de temas o los innovadores que quieren sobresalir con algo nuevo buscan el mínimo detalle para potencializarlo.

Las características o detalles de la cultura La Tolita que se potencializan podría decirse que son sus:

- **Fisonomía:** Detalles relevantes que obtienen ciertas piezas.
- **Joyas:** Metalurgia de oro, platino y cobre
- **Instrumentos/materiales:** Habilidad que poseían para creación de piezas como cuencos adornados, materiales de caza, etc.

### 1.3.6.4 Ámbitos sociales de la cultura La Tolita

#### 1.3.6.4.1 Economía y subsistencia

Su economía giró en torno al cultivo y la caza, esto los llevo a tener gran variedad en su alimentación y probar grande diversidad de materiales comestibles, desde los vegetales hasta los animales.

Otro de los medios en los cuales ellos veían la manera de subsistir era la construcción de instrumentos y utilizaban gran diversidad de objetos como:

- **Metales:** Raspadores, hachas, punzones, etc.
- **Piedras:** fue utilizada para elaborar utensilios.
- **Huesos y cuernos de animales:** Punzones, armas.
- **Madera:** Armas, máscaras, recipientes, figurillas de embarcaciones.
- **Concha:** Útil para elaborar objetos punzantes “agujones”, adornos y pendientes como pulseras y aretes.

A los pobladores de esta cultura se los llamo orfebres porque trabajaban en el oro, la plata, el cobre y el platino para la elaboración de máscaras, brazaletes, anillos, colgantes, apliques para los labios, narigueras, diademas, alfileres y figuras en forma de jaguar o serpiente.

#### 1.3.6.4.2 Cosmovisión

La cultura la Tolita tenía la creencia en sus imágenes iconográficas donde conceptuaban que en estas imágenes prevalecía la magia y los rasgos de sus imágenes zoomorfas tenían un culto a la naturaleza, de tal forma ellos lo mostraban reflejándolo sobre figurillas.

Tenían un gran culto al simbolismo de fertilidad en la cual las figuras que ellos elaboran dan a mostrar diversidad de imágenes representando distintas etapas de reproducción.

Personajes antropomorfos utilizaban pieles de animales y se las colocaban encima como medio de vestimentas para distinguir como seres mitológico, y de acuerdo a ello realizaban actividades interviniéndose como músicos o danzantes, esto bajo la supervisión de un shaman, este último era de mayor rango de acuerdo a la posición jerárquica.

Los shamanes eran conocidos como mediadores entre el hombre y los dioses para que estos les proporcionaran estabilidad en la tierra además de esto el shaman realizaba curaciones por medio de las músicas y danzas. (Rojas, y Ruiz, 2013, p. 9)

De esta forma la cultura la Tolita fue considerada como un gran centro ceremonial donde daban a mostrar sus costumbres, creencias y vivencias de la vida.

#### **1.3.6.4.3 Roles sociales**

Esta cultura se la conoce por sus trabajos diarios en los cuales consistía en la caza, orfebrería entre otras actividades que servían para subsistir y enriquecer su población. (Rojas et al., 2013, p. 8), explican las actividades de esta cultura, la cual estuvo formado por un sistema caciscal en el que giro entorno a la economía y distribución de bienes.

El hombre era representado de acuerdo a los roles que el realizaba como músico, canoeros, danzantes, etc., y otras figuras con máscaras de felinos como símbolo ritual.

La mujer era representada como figura maternal mostrándose con niños en brazos, actividades domésticas o representaciones de familia. La representación de algunas imágenes al desnudo era atribuida a los prisioneros de la tribu.

Las figuras humanas se destacan por mostrar de forma realista diversas etapas de la vida, actividades cotidianas, figuras de sacerdotes, personajes de la élite y chamanes.

De acuerdo a la jerarquía, tenían un modo diferente de vestirse, los hombres usaban tapa rabo y las mujeres faldones decoradas por colores extraídas del medio natural eso si ellos confeccionaban su propia ropa y el más poderoso del alto rango como el shaman vestía muy diferente ya que utilizaba trajes con plumas, dientes de animales como joyas y utilizaba pintura en su piel.

### **1.4 Marco legal**

En la Constitución de la República del Ecuador (2008), en el **Título II, Capítulo Segundo** de los derechos del buen vivir, **Sección Cuarta**, indican que la cultura es bien vista ya que proporcionan información ancestral y sus vivencias.

**En el art. 22**, se establece que las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría. (p. 32)

La creatividad tiene como inicio satisfacer las necesidades de comunicación visual, es decir que está expuesta a la solución gráfica de cualquier objeto, en este caso la cultura La Tolita brinda las necesidades básicas por sus extensas figuras representativas, en cuanto al respaldo que brinda el gobierno ante este tipo de manifestaciones es positiva, permitiendo de una manera u otra potencializar algo propio de nuestra sociedad.

En el **art. 25**, se menciona que las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales. Queda claro que al manipular un objeto patrimonial hay que conocer un poco de sus orígenes para así sostener un conocimiento básico de lo que se está realizando y no solo quede en propuestas palpables de una cultura. (p. 32)

Por último y con apoyo más profundizado se establece en el **Título VII**, del régimen del buen vivir, **Capítulo Primero** titulado inclusión y equidad, **sección quinta, art. 377**, el cual indica que el sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (p. 170)

Sin duda la constitución ecuatoriana ve el interés de fortalecer y potencializar la cultura ancestral ya sea por cualquier medio de comunicación gráfico o documental, en si para no perder esas raíces arqueológicas que el pueblo ecuatoriano tiene y que por su antigüedad son una reliquia para la comunidad que las posee.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo General**

Desarrollar una propuesta metodológica para la implementación de ilustraciones en medios no convencionales de impresión, caso práctico representación gráfica en vidrio con manifestaciones de la cultura La Tolita de la provincia de Esmeraldas

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Examinar las diversas técnicas de ilustraciones existentes
- Recopilar información referente a los tipos de material y sus posibles aplicaciones
- Analizar las características y rasgos esenciales de la cultura Tolita
- Proponer una metodología de ilustración sobre vidrio de la cultura La Tolita.

## CAPITULO 2

### MATERIALES Y MÉTODOS

#### 2.1 Materiales

Para esta investigación se realizó el instrumento de recolección de datos, el cual se direccionó hacia la técnica de la encuesta y fue tabulada por medio de tablas constatando las interrogantes que obligaban a verificar si la propuesta planteada para un desarrollo artístico y cultural fluiría en el medio social económico.

Derivada de la encuesta se estableció el material bibliográfico, permitiendo la recolección bibliográfica de los autores y conceptos más relevantes para dar mayor afirmación y valides a la investigación.

#### 2.2 Método planteado en la investigación

Para esta propuesta planteada se recurrió al método Hipotético-Deductivo, el cual procede de una verdad general hasta llegar a un conocimiento claro y específico. Este método se desarrolló en base a las necesidades de conocer ciertos aspectos en temas de manipulación y desarrollo de las empresas de comunicación gráfica en la ciudad de Esmeraldas, para determinar las debilidades y solucionarlas por medio de la creación de alternativas artísticas culturales sobre objetos reciclables.

#### 2.3 Técnica de investigación

La técnica a determinar para acumular información fue:

**LA ENCUESTA.** La labor de la encuesta sirvió como técnica fundamental de investigación para determinar resultados concretos, definiendo las técnicas, materiales y la aplicación de las ilustraciones o gráficos sobre el soporte final. Para ello se realizó una serie de preguntas a seis personas representantes de las seis empresas publicitarias gráficas, manifestándoles las principales dudas relacionado a los instrumentos utilizados como medio de ilustración e impresión.

Los resultados obtenidos fueron tabulados para obtener un valor real sobre la investigación y para determinar una idea clara de la problemática estableciendo una posterior solución.

## **2.4 Construcción metodológica de la investigación**

Como metodología se consideró estudiar el significado de la ilustración con sus aspectos principales dentro del mismo, el vidrio como medio de comunicación no convencional y por último la cultura La Tolita estudiando sus argumentos relevantes como sus ámbitos sociales, vivencias y costumbres, a partir de ello se determinó sus aspectos esenciales determinando la ilustración gráfica a realizar.

Al estudiar estos elementos entre la investigación se llevó a cabo la elaboración de imágenes abstractas por consecuente semiótica la cual interpreta imágenes de la cultura La Tolita.

El resultado de la investigación con la formulación de la tesis es mostrar un método fácil de ilustrar sobre materiales diferentes tomando como muestra o representación la cultura La Tolita para así potencializar la misma y dar un respaldo como medio gráfico-visual a la ciudadanía de Esmeraldas.

Para obtener una secuencia clara y concisa se manejará el método constructivista el cual permitirá obtener facilidad al momento de plantear la situación de una manera detallada y jerárquica.

### **2.4.1 Importancia del método constructivista**

El constructivismo es una parte fundamental para el aprendizaje ya que por medio de este tipo de método se logra diagramar aspectos relativamente importantes para llegar a un fin, logrando estipular un proceso de enseñanza.

En este espacio la construcción de la investigación se llevará a cabo a partir de indagaciones sobre información, la necesaria para plantear y desarrollar habilidades precisas para un buen uso artístico.

Se puede decir que la persona tiende a atribuir sentidos e importancia sobre contenidos e investigaciones nuevas los cuales sean de importancia para el conocimiento de un cierto grupo al cual sea de interés.

Con este método se puede constatar el enfoque claro de la persona al construir bien sus conocimientos no como algo que se va a prender al instante sino que quedara en su vida como algo más avanzado y profesional.

El constructivismo retroalimenta la noción por medio de investigaciones y permite actualizar los conocimientos de acuerdo al área de interés.

#### **2.4.2 Recolección de datos**

Para ello se realizó la técnica de la encuesta, práctica antes mencionada y realizada para saber e interpretar las interrogantes que se manifiestan dentro de las empresas gráficas publicitarias, específicamente en las técnicas de impresión.

Un dato derivado a este tema fue investigado en la red, donde se determina un esquema diferente y que en la actualidad ya es común y reconocido como un arte.

El Diario el Tiempo (4 de agosto de 2014), denominó al Tatuaje como:

Moda y arte en la piel, considerado en la actualidad como una expresión artística, donde personas dedicada a este trabajo tienen su espacio en el medio artístico dando a conocer sus obras en convenciones o exposiciones para que el resto de personas observen el arte de manera singular.

Este tipo de ilustración es algo fuera de lo común ya que plantean como instrumento principal y fundamental la aguja y la tinta para crear maravillosas ilustraciones en la piel. Pueden realizar ilustraciones a color y blanco y negro dependiendo del estilo de cada persona, sus gráficos son perfeccionistas y detallados.

Este medio artístico cada vez va evolucionando y manifestando nuevas alternativas para plasmar un detalle o ilustración en el cuerpo humano.

#### **2.4.3 Población**

Para ello fue necesario encuestar a los principales componentes, personal vinculado al medio artístico de la ilustración e impresión de la ciudad de Esmeraldas, como:

Cuadro N° 5

Centros de impresión y publicidad representativos de la provincia de Esmeraldas

<b>EMPRESAS</b>	<b>SERVICIO</b>
Express	Impresión y publicidad
Ingenia	Impresión y publicidad
Publi express	Impresión y publicidad
Koala	Impresión y publicidad
Trazo	Impresión y publicidad
Joyería Topacio	Tallado en vidrio, metal (otros servicios)
<b>Total</b>	<b>6</b>

En su totalidad fueron encuestadas 6 empresas donde vinculan este tipo de manifestaciones creativas.

## CAPITULO 3

### RESULTADOS

#### 3.1 Descripción de los datos

Para la adquisición de información necesaria y para contrarrestar ciertas interrogantes de acuerdo a la propuesta planteada se realizó una serie de preguntas organizadas con la técnica de la encuesta. Esta medida estuvo enfocada hacia empresas de publicidad gráfica de la ciudad de Esmeraldas en la que se investigó las técnicas de impresión, los materiales, el producto de mayor comercialización entre otras.

Las respuestas obtenidas se tabularon por medio de tablas, en las que se indican las opciones, la cantidad y el porcentaje.

#### **Tabulación de la encuesta dirigida a los empleados o representantes de las empresas gráficas publicitarias.**

##### **Pregunta 1:**

¿Tiene conocimiento acerca de los diferentes materiales de impresión utilizados en el ámbito empresarial/comercial?

**Objetivo:** Determinar si conocen la existencia de otros soportes para impresión.

Tabla N° 1: Descripción del porcentaje de valor

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	4	67%
Poco	2	33%
Nada	0	0%
Total	6	100%

**Análisis e Interpretación:** El 67% de las personas derivadas de estos servicios publicitarios conocen los materiales a emplearse y el 33% manejan los materiales de

acuerdo a las necesidades básicas de los usuarios como papel y no se derivan de otros materiales.

**Pregunta 2:**

¿Qué material para impresión usa con mayor frecuencia “Mayor venta”?

**Objetivo:** Identificar el mayor volumen de ventas en cuanto al material de mayor producción.

Tabla N°2: Descripción del porcentaje de valor

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Papel	1	16%
Lona	2	33%
Adhesivo	1	17%
Vinil	1	17%
Acrílico	0	0%
Metal	1	17%
Vidrio	0	0%
Tela	0	0%
Total	6	100%

**Análisis e interpretación:** Los materiales de mayor comercio indican un índice de 33% consecuente está el adhesivo, vinil y metal con un 17%, este último no es de gran comercialización pero tiene mayor venta cuando se trata de ocasiones especiales “Placas”, por último el papel con un 16% de producción comercial.

**Pregunta 3:**

¿De los siguientes materiales cuál de ellos cree usted es considerable como soporte de impresión?

**Objetivo:** Verificar si los entrevistados tienen conocimiento de las cualidades que otros objetos poseen para la elaboración de ilustraciones sobre ellos.

Tabla N° 3: Descripción del porcentaje de valor

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Vidrio	1	17%
Cerámica	2	33%
Madera	0	0%
Tela	2	33%
Cuero	0	0%
Metal	1	17%
Total	6	100%

**Análisis e interpretación:** La mayoría de los encargados de las empresas gráficas tienen en su concepto que la tela y la cerámica son considerables como soporte de impresión con un 33%, el vidrio el metal en segundo puesto con 17%. El cuero y la madera tuvieron bajo rendimiento de respuesta.

**Pregunta 4:**

¿Qué tipo de impresión emplea mayormente según el material a utilizar?

**Objetivo:** Conocer la manera en que imprimen sus soportes de acuerdo a la maquinaria que emplean.

Tabla N° 4: Descripción del porcentaje de valor

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Impresión digital	2	33%
Offset	1	17%
Flexografía	0	0%
Laser	2	33%
Otros	1	17%
Total	6	100%

**Análisis e interpretación:** Las empresas gráficas imprimen de acuerdo a los productos solicitados en este caso es la impresión digital y láser con un 33%, y por último se

encuentra la impresión offset y otros materiales de impresión con 17% de ejecución, la cual demanda poca producción pero necesario en ocasiones particulares.

**Pregunta 5:**

¿Los ciudadanos acuden con frecuencia a solicitarle sus productos impresos?

**Objetivo:** Conocer la manera en que imprimen sus soportes de acuerdo a la maquinaria que ejecutan.

**Análisis e interpretación:** Las empresas de publicidad gráfica son solicitadas unas más que otras dependiendo de la calidad de impresión que disponen, varias de ellas indicaron con un 67% que son aceptadas por la ciudadanía y el 33% indicó que no les va ni mal ni bien pero se mantienen activas.

**Pregunta 6:**

¿Cree usted que al proponer una técnica de ilustración sobre un material que no sea papel, sería novedoso y elevaría la productividad comercial? Ejemplo: Vidrio

**Objetivo:** Verificar si la realización de ilustraciones sobre vidrio, se establecería como actividad comercial en la ciudad de Esmeraldas.

Tabla N° 5: Descripción del porcentaje de valor

OPCIONES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	3	50%
No	2	33%
Tal vez	1	17%
Total	6	100%

**Análisis e interpretación:** Los ciudadanos encuestados, el 50% indicaron la validez para la creación de una empresa de ilustración convencional sobre vidrio y otros materiales no convencionales, el 33% se mostró negativo, expresan que este tipo de manifestaciones no tiene mucho apoyo institucional para ser y el 17% denominada población insegura, esperan ver resultados una vez que esta manifestación se encuentre en el mercado para derivar si la propuesta fue válida o no en el área comercial.

## CAPITULO 4

### DISCUSIÓN

#### 4.1 Interpretación de los resultados

En los resultados obtenidos de la investigación, se muestra que una propuesta metodológica para impresión es útil y aplicable en diferentes soportes para una determinada composición gráfica, generando que la transformación de un objeto dependa de la técnica o un estilo.

Otro aspecto que determinó la técnica de ilustración fue la opinión ciudadana, en este caso a un grupo específico de 6 personas representantes de 6 empresas dedicadas al medio de comunicación gráfico publicitario, para ello se realizó una encuesta con preguntas específicas para conocer la manera de trabajo que realizan para una determinada impresión y su respectivo soporte a utilizar, como resultado obtenido de las preguntas realizadas, la ciudad de Esmeraldas no cuenta con un lugar determinado a la creación de manifestaciones artísticas, lo cual permite profundizar este tema en el medio comercial productivo para que la ciudad se desarrolle por medio de emprendimientos culturales. Martinell (2010), considera a la cultura como un “elemento extenso, importante, necesario y que su concepto ha evolucionado con diferentes enfoques dependiendo el sector donde se desarrolle”, permitiendo en esta propuesta que la cultura La Tolita sea expuesta en el soporte de vidrio manifestando la importancia que esta brinda por medio de su historia y sus representaciones gráficas.

Se puede decir que en las empresas graficas la reutilización de materiales reciclables no están como propósito de emprendimiento, esto quiere decir que no ven la necesidad de manipular objetos utilizados para una determinada transformación artística, estableciendo que la impresión hoy en día es necesaria para formar un sistema de comunicación como expresión cultural entre la comunidad, pero indican que en un espacio dedicado a ello adquiriría un tema fuera de lo común y a la vez se disminuiría la contaminación por medio de la reutilización de ciertos materiales que presten las características necesarias para una debida transformación creativa.

La impresión es muy solicitada para reproducir copias de acuerdo al requerimiento, en el ambiente empresarial de la ciudad de Esmeraldas específicamente en los lugares de impresión, estas técnicas son utilizadas de acuerdo al material a emplear, lo común en este caso es el manejo de diversos papeles por medio de la impresión digital y láser. Este material de acuerdo a las investigaciones, en la década de los 90 se generó conciencia ambiental generando que la ciudadanía se establezca al sistema del reciclaje Aguilar (2004, pp 54-55), por esta razón el papel ha sido y es, el soporte de alta producción, llegando a ser participe primordial de la comunicación gráfica, este concepto se deriva y se comprueba por medio de las encuestas realizadas.

De acuerdo a los resultados, la actividad comercial y productiva es algo que depende de la población, por cuanto hoy día el cambio de imagen de un local, la actividad social, artística o cultural, demanda ser producida por medio de un sistema de impresión. Velduque (2011), establece que “existen dos maneras para plasmar una imagen que son directo e indirecto según la forma de impresión” (p. 2), en este caso la propuesta es artesanal lo cual indica que los objetos propuestos son creados a mano alzada.

En Esmeraldas cabe recalcar que existen lugares donde se difunde y prevalece la cultura por medio de creaciones artísticas artesanales, utilizando materiales provenientes de la naturaleza esmeraldeña como la madera y el coco, pero no hay una empresa donde se derive y sea conocida por la transformación o cambio de los materiales reciclables.

Los materiales no convencionales como el vidrio, son objetos poco potencializados en la ciudad, pero en sí, estos poseen importancia y se lo demostró en tiempos pasados, donde el vidrio tomó un rol de superioridad alcanzando a ser parte de grandes iglesias, manifestando sobre ella ilustraciones de la época con personajes de la alta sociedad. Por esta razón la fusión de los materiales reciclables, la técnica pintoresca y las ilustraciones de la cultura La Tolita, progresaría el patrimonio arqueológico haciendo que la ciudad de Esmeraldas se vea prospera en este tipo de manifestaciones.

Sin duda el vidrio hay que aprovecharlo en estos tiempos acoplándolo de acuerdo a la necesidad. De acuerdo a la investigación, antes la ciudadanía no tenía acceso a la decoración en vidrio, pues a la reacción de aquellos tiempos es considerable explotar de manera productiva este material que en la actualidad es fácil de conseguir y está al alcance de toda la comunidad para llenar y diseñar los espacios simples o vacíos.

## CAPÍTULO 5

### PROPUESTA METODOLÓGICA

#### 5.1 Interpretación metodológica en la imagen

A través de la selección de varias imágenes provenientes de la cultura La Tolita derivados de la provincia de Esmeraldas-Ecuador, se pretende definir un sistema iconográfico organizado de acuerdo a la cosmovisión que representa la cultura.

Para la metodología se seguirá los siguientes pasos.

1. Se maneja la imagen de la cultura la tolita o detalles incrustados en unos de sus objetos, obteniendo un símbolo abstracto.

Para ello se definirá una malla para sintetizar las imágenes, para lograr esto se maneja una retícula básica la cual es una alternancia de cuadrados o líneas el cual permite dividir la imagen para determinar cierta abstracción de ella.

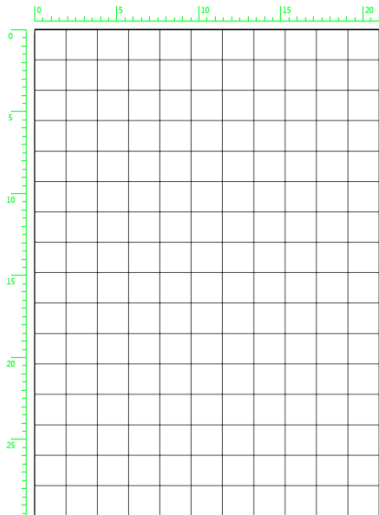







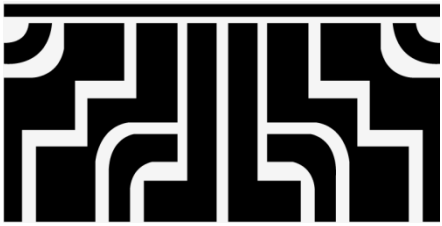
Figura 2: Retícula

Elaborado por Luisa Briones – Escuela de Diseño Gráfico  
(PUCESE)

De esta manera se dividirá la imagen para detallar y determinar ciertas partes del elemento a manipular.

Para ser más específico se realizarán ciertos ejemplos de cómo sería la simplificación de la imagen a utilizarse mediante este trazado el cual se ajustará a la retícula a emplear.

Cuadro N° 6  
 Representaciones gráficas de la cultura

Imágenes cultura La Tolita	Abstracción de la Imagen
 <p data-bbox="288 790 871 819"><b>Figura 3:</b> Representación: Máscara de oro cultura La Tolita</p>	 <p data-bbox="927 768 1401 835"><b>Figura 4:</b> Abstracción: Elaborado por Luisa Briones – Escuela de Diseño Gráfico (PUCESE)</p>
 <p data-bbox="272 1256 887 1323"><b>Figura 5:</b> Mascara de Oro “El sol de oro” - Museo Regional de Arqueología Esmeraldas</p>	 <p data-bbox="927 1223 1401 1290"><b>Figura 6:</b> Abstracción: Elaborado por Luisa Briones – Escuela de Diseño Gráfico (PUCESE)</p>
 <p data-bbox="547 1373 871 1480"><b>Figura 7:</b> Representación cuerpo mujer – Colección arqueológica PUCESE</p>	 <p data-bbox="927 1648 1401 1715"><b>Figura 8:</b> Abstracción: Elaborado por Luisa Briones – Escuela de Diseño Gráfico (PUCESE)</p>

De esta manera quedaría una imagen abstracta por medio de la malla utilizada, pero si se es manipulada una imagen la cual determine distintos rasgos en su forma como

círculos, líneas u otros rasgos llamativos a la vista este ayudaría para simplificar y sustraer distintos símbolos como iconos.

Es así como se definirá la imagen a plantear sobre el material de soporte en este caso el vidrio.

2. A partir de la abstracción o simplificación de la imagen, las sabidurías y criterios investigados en el transcurso del documento, se procede a interpretar la metodología a realizar.

Las técnicas indagadas anteriormente muestran gran variedad, pero, para determinar un uso adecuado sobre vidrio tiene que ser una fusión que se acople al material a utilizar y a su vez transmitir agrado visual el cual cautive e impacte.

3. En este sentido se manejará la técnica del pintado, la cual, es un método apreciable y vistoso. Exactamente se manipulará el estilo gótico con relieve pero de manera abstracta, es decir una imagen simplificada.

Con este estilo se pretende transmitir cultura de una manera llamativa acogiéndonos a esas expresiones representativas que se proveían en los siglos pasados, comúnmente en las iglesias las cuales eran consideradas muy importantes y elegantes.

### **5.1.1 Método constructivista en la imagen**

Este método sirvió como instrumento de inicio para crear una secuencia clara de cómo organizar e interpretar la técnica de ilustración a emplear. Para ello se utilizarán diversos instrumentos entre ellos pintura, para así sintetizar la técnica sobre el material a emplearse.

De acuerdo a las técnicas que se estudien sobre el material a utilizar como lo es el vidrio se verificara la técnica que se acople a este y así especificar la técnica a emplear paso a paso para que la persona a poner en práctica esta técnica tenga facilidad de crear un grabado estilizado determinando de cierta manera una secuencia valida.

El constructivismo intenta exponer el funcionamiento de un sistema funcional el cual plantea una visión de aprendizaje como una construcción de algún componente el cual permite obtener resultados dependiendo de sus objetivos a obtener.

Este método hace percibir en la persona que utiliza este tipo de métodos incentivo, el cual permite que este se sienta ser parte de algo significativo e importante y por sus propios métodos tengo participación en el análisis y la investigación.

## **5.2 Justificación**

La elaboración de las pinturas sobre vidrio permitió difundir y prolongar la cultura La Tolita con distintivo diferente.

La propuesta en sí, es darla a conocer con un distintivo abstracto (simplificado) eso si manteniendo su característica arqueológica, sus piezas son valiosas ya que son objetos extintos y que en la actualidad son consideradas como un oro preciado a la cual hay que valorar como representación cultural de la ciudad de Esmeraldas.

Las imágenes de la cultura La Tolita se encuentran compuestas por diversidades figuras femeninas, masculinas, animales, herramientas de trabajo, objetos de cerámica "vasijas" etc., las cuales sirven como implemento de ejecución como medio artesanal.

El soporte a manipular, el vidrio, es utilizado para cualquier artículo u objeto, permitiendo acoplarse al material que se le coloque en frente, por ejemplo utensilios de cocina, ventanales, etc. La pintura, en este caso es adecuada para este soporte la cual se adapta al material manteniendo un brillo natural y elegancia visual.

Debido a la mínima competencia que existe en el mercado de la ciudad de Esmeraldas, como la elaboración de figuras en soportes no habituales, se tuvo la necesidad de emplear este tipo de propuesta, para incentivar a la comunidad esmeraldeña a la compra y venta de este tipo de manifestaciones artísticas que en si engloba varios impactos como educativos, ecológicos y de reciclaje.

Así contribuir y promocionar a la ciudad de Esmeraldas por medio de sus productos artesanales, determinando estrategias que aumente el área cultural en la ciudad sin la necesidad de obtener servicios comerciales de otras ciudades.

## **5.3 Fundamentación**

El diseño es importante en todo ámbito de la educación y trabajo para plasmarlos en superficies planas como el papel, cartón, cartulina, entre otros, como medio de

comunicación visual, la intención de la propuesta de la tesis en este caso es simplificar o sustraer imágenes de la cultura la Tolita como medio inicial para hacer detalles en cualquier objeto, áreas distintas a lo habitual.

Es así que al mostrar propuestas como esta, sirvan de apoyo para concienciar al cambio creativo y a tener una imaginación para realizar creaciones distintas y útiles para el medio social en el que se desenvuelven.

Con estos cambios que se establecen ahora, en el futuro hallan mejores alternativas de ilustración y así mismo, técnicas que salgan de lo común para un buen desarrollo del diseño gráfico y artístico.

#### **5.4 Materiales a emplear**

Determinándose como soporte principal el vidrio, se es considerable utilizar:

- Pinturas: Para este tipo de manifestación sobre el vidrio se consideró utilizar pintura para vidrio de color oro y plata, para expresar una pieza cultural realista.
- Pinceles: En este caso los atributos de la ilustración son pequeños lo cual se manejó pinceles finos para los rasgos de la imagen, en caso de espacios grandes es útil pinceles gruesos hasta obtener el objetivo deseado.
- Franela: Este pedazo de tela sirve para limpiar la superficie del vidrio para quitar algún tipo de residuo o grasa para que este no tenga un mal aspecto, y a la vez para limpiar los pinceles a utilizar.
- Barniz vitral: Una vez realizada y bien adherida la ilustración en el vidrio, se procede a barnizar la ilustración con un pincel grueso de manera suave, eso si, no pasar el pincel varias veces en el mismo lugar porque el barniz se seca rápido y puede quedar gránulos de barniz. Una vez realizado este proceso se deja secar, este sistema permite que la ilustración trazada en el material de vidrio no desaparezca fácilmente y tenga durabilidad.

El tamaño de objeto de soporte a medida personal, puede ser grande, mediano, pequeño dependiendo de la imagen o icono a plasmar.

## 5.5 Propuesta / Aplicación de la técnica sobre vidrio

### 5.5.1 Aplicación de la técnica



En este punto se explicará el paso a paso de cómo aplicar la ilustración en el vidrio mediante la técnica de pintura.

Para determinar la secuencia de pintura de la imagen se empleara una ilustración de la cultura La Tolita ya antes expuestas.



Cuadro N° 7

Proceso de la técnica sobre vidrio

Material	# Etapas
	1 Usar una franela y limpiar el soporte para quitar algún tipo de suciedad ya sea grasa, polvo, etc.
	2 Para obtener una imagen exacta y no tener problemas en el dibujo, se considera dibujar la imagen en una hoja en blanco, esta se la coloca debajo del vidrio y se la mantiene así mientras se trabaja sobre él.



3 Para conseguir un estilo gótico, es necesario realzar los bordes de la imagen para obtener un relieve asombroso.

Una vez realizado esto, ahora si comenzar a pintar la ilustración en la parte interior.



La imagen tiene detalles como círculos y puntos, estos pueden ser hechos con relieve para que la imagen no se vea plana en la parte interior obteniendo dinamismo.



Culminando la pintura de la imagen, hay que esperar que seque, cuando ya esté totalmente aplicar el barniz, este ayudara a que la imagen perdure y obtenga un brillo podríamos decir natural.

Una vez realizado este proceso esperar que seque, preferible sacarlo al sol para un secado más rápido.



**Producto final**

**Ilustración sobre vidrio de la Cultura la Tolita**

**Estilo:** Gótico-Abstracto

**Técnica:** Pintado

## CAPITULO 6

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 Conclusiones

- La cultura La Tolita sobresale por sus elementos arqueológicos y diseños dentro y fuera de la provincia de Esmeraldas. Es fundamentalmente estudiada por expertos en este tema de la arqueología por su variedad de costumbres y la gran cantidad de objetos prevalecientes de la misma, pero,
- Las técnica de ilustración estudiada para el manejo y uso sobre el soporte de vidrio en este caso la pintura fue satisfactoria ya que se acopló fácilmente sin ningún inconveniente, permitiendo que el vidrio tome un giro de lo simple a lo interesante generando atracción visual.
- El uso del vidrio como material para ilustrar, proporciona acabados con características de tridimensionalidad, profundidad y elegancia, para promocionar y expresar la cultura La Tolita sobre este material. Otros materiales derivados del vidrio como vasos, platos y vidriería en general son motivos de persuasión hacia la población como decoración en los hogares u oficinas, para que, en cada lugar de la ciudad de Esmeraldas la cultura arqueológica permanezca.
- Los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a las empresas de publicidad gráfica, sobre las inquietudes de saber cuáles son las herramientas y técnicas que plantean para imprimir, fue positiva. Al obtener la respuesta final se verificó por medio de las tabulaciones los materiales de mayor y menor comercialización, las técnicas de impresión y por supuesto se confirmó que pocos locales no tienen la capacidad de realizar ilustraciones, tallados u otra técnica de estampación sobre el material de vidrio, los lugares que ejecutan este tipo de manifestaciones lo realizan por temporadas, no es todo los días o cada semana como la utilización del papel o la lona, sino cuando la oportunidad se les

presente, es decir que el vidrio se lo utiliza para eventos sociales como detalle de conmemoración, por último, la respuesta interesante para el logro de comercialización del vidrio estampado en la ciudad de Esmeraldas, aclaran los encuestados que sería interesante la realización de una empresa donde se vea una mano de obra esmeraldeña realizando manifestaciones artísticas y formativas.

- Con la técnica de la pintura es posible crear manifestaciones artísticas sobre materiales accesibles en nuestro alrededor logrando propuestas de desarrollo de emprendimiento en la ciudad de Esmeraldas.

## **6.2 Recomendaciones**

- Luego de las investigaciones realizadas sobre varios temas como la ilustración, el vidrio y la cultura, es necesario que esta investigación sea recomendada para las personas interesadas en el tema, en especial a los que comienzan a seguir los pasos del diseño gráfico. Como iniciativa sería una buena opción para que otras personas contribuyan con nuevas alternativas de ilustración y potencialicen otros elementos nativos de la ciudad de esmeraldas, ejemplo: el coco y la madera.
- La propuesta planteada esta presta a nuevos cambios en desarrollo investigativo y evolutivo de manera gráfica para cualquier ámbito comercial. Las representaciones culturales son elementos que facilitan formas para la creación de nuevas figuras gráficas, por esa razón es recomendable estudiar estos patrimonios, porque, además de investigar sus vivencias, aportan mínimos detalles visuales el cual un diseñador gráfico puede transformarla en una obra de arte.
- En el ámbito educativo, las ilustraciones sobre vidrio favorecerán en los aprendizajes estudiantiles por el contenido artístico, cultural e histórico de la cultura la tolita con el fin de rescatar y mantener su memoria colectiva en las futuras generaciones. En sí, la investigación busca potencializar la cultura y abrir mentes de manera positiva hacia el mundo artístico y creativo en la transformación de objetos derivados de nuestro alrededor.

## CAPITULO 7

### REFERENCIAS

#### 7.1 Glosario

- **Abstracto:** Reduce los aspectos más esenciales de una imagen para dar un aspecto limpio y menos detallado.
- **Alternativo:** Opción existente entre dos o más cosas, entre las cuales tiene variedad de elección.
- **Aerógrafo:** Dispositivo “máquina” que genera un fino rocío de pintura, sirve para recubrir superficies generalmente pequeñas con fines artísticos o industriales, o realizar dibujos a mano alzada con fines artísticos.
- **Bastidor:** Estructura o marco generalmente hecho de madera con un hueco sobre el que se fijan los lienzos o telas para pintar o bordar.
- **Cosmovisión:** Manera de ver e interpretar el mundo que una persona, sociedad o cultura forma en una época determinada.
- **Collage:** Técnica artística que consiste en pegar sobre una tela, papel u otra superficie otros materiales, creando una composición atractiva.
- **Emulsión:** Líquido de aspecto lácteo que contiene en suspensión pequeñas partículas o gotas de otra sustancia insolubles en aquel.
- **Gráficos:** Representación por medio de signos o dibujos.
- **Gubia:** Herramienta para labrar la madera y otros materiales.

- **Iconográfico:** Descripción de algún tema representado en las imágenes artísticas. Atributo que representa algún personaje.
- **Ilustración:** Fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto para representar gráficamente lo expuesto para hacer más atractivo el resultado.
- **Mitológico:** Relatos que forman parte de una determinada religión, tratados como discursos relativos a una cultura, a una época o a una serie de creencias de carácter imaginario.
- **Proporción:** Relación de correspondencia entre las partes relacionadas entre sí, igualdad en cuanto a tamaño, cantidad, dureza, etc.
- **Prototipo:** Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales.
- **Packaging:** Son nada más que las cajas de productos, tiene como objetivo primario de atraer la atención de los clientes y ser la principal ventana de comunicación hacia el consumidor.
- **Retícula:** Conjunto de líneas o elementos dispuestos en forma de red. Es una base sobre la que se puede trabajar y donde aplicar los elementos que componen la publicación: columnas, páginas, etc.
- **Tampografía:** Sistema de impresión basado en la transferencia de tinta desde una superficie plana, a otra superficie que puede ser plana, cóncava, convexa o la combinación de todas.
- **Vitrofundición:** Es el resultado de unir dos o más vidrios por medio del calor para confeccionar una pieza.

## 7.2 Referencias Bibliográficas

- 3Dnatives. (2015). *Tendencias de la impresión 3D: Curva Gartner*. Recuperado de <http://www.3dnatives.com/es/tendencias-de-la-impresion-3d-curva-gartner-2015-02092015/>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Recuperado de [http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gob.ec/sites/default/files/documents/old/constitucion_de_bolsillo.pdf)
- Aguilar, N. (2004). *El reciclado de papel y cartón*. Puebla, México: Editorial Elementos.
- Arellano, V. (2011). *Cultura Guangala*. Recuperado de <http://www.museodeguayaquil.com/index.php?option=comcontent&view=article&id=99&Itemid=357>
- Barroso, D. (2014). *La cultura Valdivia o el surgimiento de la cerámica en américa*. Recuperado de [http://www.gonzbarroso.com/textos/la\\_cultura\\_valdivia\\_o\\_el\\_surgimiento\\_de\\_la\\_ceramica\\_en\\_america.pdf](http://www.gonzbarroso.com/textos/la_cultura_valdivia_o_el_surgimiento_de_la_ceramica_en_america.pdf)
- Buenaño, F. (2014) *El uso del material reciclable como recurso didáctico índice en el proceso enseñanza – aprendizaje del área de ciencias naturales*. Tesis Ciencias de la educación no publicada, Universidad tecnológica equinoccial, Ecuador.
- Casa del alabado-Museo de arte precolombino. (2011). *La Chorrera*. Recuperado de <http://alabado.org/culturas-precolombinas/cultura-chorrera>
- Di Capua, C. (2002). *De la imagen al icono-Estudios de arqueología e historia del Ecuador*. Quito, Ecuador: Editorial Abya-yala

- Diario el mercurio. (19 de marzo de 2013). *Color, diseño y nuevas formas de arte en vidrio* Recuperado de <https://www.elmercurio.com.ec/373296-color-diseno-y-nuevas-formas-de-arte-en-vidrio/#.V3tPThJKW1s>
- Diario el tiempo. (4 de agosto de 2014). *Tatuajes: Moda y arte en la piel.* Recuperado de <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/147172-tatuajes-moda-y-arte-en-la-piel/>
- Diario la hora. (27 octubre de 2005). *La cultura Atacames.* Recuperado de [http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/439929/-1/La\\_cultura\\_Atacames.html#.V3tb5hJKW1s](http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/439929/-1/La_cultura_Atacames.html#.V3tb5hJKW1s)
- Diseño, A. (2012). *Géneros de Ilustración.* Recuperado de <http://anedisenowordpress.com/2012/08/22/generos-de-ilustracion/>
- Drouet, M. (2008). *Atacames pierde su patrimonio.* Recuperado de <http://antiguaymedieval.blogspot.com/2008/10/atacames-pierde-su-patrimonio.html>
- Grijalva, G. (2012). *Diseño de un folleto informativo con contenido ilustrado como un aporte gráfico al rescate de la cultura Zápara.* Tesis de Diseñador Gráfico no publicada, Universidad de Cuenca facultad de artes, Ecuador.
- Gallardo, P. (2010). *El grabado en relieve: La xilografía. Una herramienta de producción seriada.* Recuperado de <http://edicionesgallardoybellido.com/pdf/articulos/articulo%205.%20xilografia.pdf>
- García, A. (2011). *Cultura La Tolita (500 ac - 500 dc).* Recuperado de <http://www.guayageek.com/2011/03/cultura-la-tolita-500-ac-500-dc.html>
- Holguín, R. (2014). *Escenarios, historia y ciencias sociales.* Guayaquil, Ecuador: Editorial Holguín.

- Ilustra. (2016). *Estilos de ilustración*. Recuperado de <https://www.ilustra.org/pin/estilos-usos-o-subgeneros-de-ilustracion/>
- Image. (2009). *Ilustración en el diseño gráfico*. Bogotá, Colombia: Editorial gato malo.
- López, M. (2012). *La Tolita*. Recuperado de <http://www.larevista.ec/cultura/historia/la-tolita>
- Martinell, A. (2010). *Cultura y desarrollo un compromiso para la libertad y el bienestar*. Madrid, España: Editorial Siglo XXI.
- Martínez, J. (2009). *La Tolita*. Recuperado de [http://www.precolombino.cl/archivos\\_biblioteca/publicaciones-en-pdf/catalogos-de-exposiciones/artes-y-joyas-del-ecuador/artes-y-joyas-del-ecuador-02.pdf](http://www.precolombino.cl/archivos_biblioteca/publicaciones-en-pdf/catalogos-de-exposiciones/artes-y-joyas-del-ecuador/artes-y-joyas-del-ecuador-02.pdf)
- Montalvo, C. (2013) *Los medios no convencionales*. Recuperado de <https://prezi.com/ktypysj7hpjh/los-medios-no-convencionales/>
- Museo arqueológico Salango. (2014). *Cultura Guangala*. Recuperado de <http://www.salango.com.ec/museo-arqueologico-salango-cultura-guangala.php>
- Outram, D. (2009). *La Ilustración*. México: Editorial Siglo XXI.
- Red Gráfica Latinoamérica. (2011). *La Flexografía, principios básicos*. Recuperado de <http://redgrafica.com/La-flexografia-principios-basicos>
- Rivera, M. (2012). *Identidad y patrimonio arqueológico el caso de la Tolita Pampa de Oro*. Quito, Ecuador: Editorial FLACSO-EC.

- Rojas, F., y Ruiz, L. (2013). *Recopilación bibliográfica para la construcción del guión de la sala de exhibición arqueológica de la PUCESE*. Sala arqueológica Raíces PUCESE.
- Quichimbo, F. (2012). *Historia Precolombina Ecuatoriana - cultura jama-coaque*. Recuperado de <http://historiaprecolombinaecuatoriana.blogspot.com/2012/06/cultura-jama-coaque.html>
- Quinatoa, E. (2011). *Culturas ancestrales ecuatorianas* Recuperado de <http://app.ute.edu.ec/content/3298-369-9-1-18-10/HISTORIA%20ABORIGEN%20Y%20FOLKLORE%20ECUATORIANO.pdf>
- Quintana, R. (2006). *Introducción a los sistemas de impresión*. Tesis de Licenciatura no publicada, Universidad de Londres.
- Reuleaux, F. (2006). *Fabricación y elaboración del vidrio*. Madrid, España: Editorial MAXTOR
- Romero, S., Téllez, M., y Rojas, Ingrid. (2010). *Diseño del sistema logístico de la cadena de abastecimiento del desperdicio y desecho del vidrio en Colombia para exportar a Chile*. Tesis no publicada, Universidad del Rosario, Bogotá, Colombia.
- Ruiz, G. (2012). *Huecograbado*. Recuperado de <http://prezi.com/vdaqbuggbd-x/huecograbado/>
- Santos, C.D., y Damián, C.A. (2011). *Elaboración de un manual de diseño universal y su aplicación en campañas de carácter social, Tema: Drogadicción*. Tesis de ingeniería no publicada, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.

- Velásquez, R. (2009). *El afiche como medio publicitario para el cine Ecuatoriano*. Tesis de Licenciatura no publicada, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Velduque, M. (15-10-2011). Introducción a los sistemas de impresión en las artes gráficas. Revista de Clases historia, Artículo (241).
- Wolf, M. (2010). *El vidrio un material 100% reciclable y más saludable*. Recuperado de <http://ecologicamentecorrecto.blogspot.com/2010/02/el-vidrio-un-material-100-reciclable-y.html>

## 7.3 Anexos



### Encuesta

En objetivo de las siguientes preguntas, es con la finalidad de adquirir información en los centros de impresión en la ciudad de Esmeraldas, acerca de los materiales de soporte donde se adhieren los gráficos o ilustraciones al momento de ser impresos.

1. ¿Tiene conocimiento acerca de los diferentes materiales de impresión utilizados en el ámbito empresarial/comercial?

SI\_\_ Poco\_\_ Nada\_\_

2. ¿Qué material para impresión usa con mayor frecuencia “Mayor venta”?

Papel \_\_ Lona \_\_ Adhesivo \_\_ Vinil \_\_  
Acrílico\_\_ Metal \_\_ Vidrio \_\_ Tela \_\_

3. ¿De los siguientes materiales cuál de ellos cree usted es considerable como soporte de impresión?

Vidrio \_\_ Cerámica \_\_ Madera \_\_  
Tela \_\_ Cuero \_\_ Metal \_\_

4. ¿Qué tipo de impresión emplea mayormente según el material a utilizar?

Impresión digital \_\_ Offset \_\_ Flexografía \_\_  
Laser \_\_ Otros.....

5. ¿Los ciudadanos acuden con frecuencia a solicitarle sus productos impresos?

Siempre\_\_ A veces \_\_

6. ¿Cree usted que al proponer una técnica de ilustración sobre un material que no sea papel, sería novedoso y elevaría la productividad comercial? Ejemplo: Vidrio

Si \_\_ No \_\_ Tal vez \_\_

## Propuesta Metodológica



Cultura: La Tolita

Técnica: Pintura

Estilo: Abstracto

Soporte: Vidrio