

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE ARTES CARRERA DE ARTES PLASTICAS

REIMAGINAR EL MITO DE LAS GUACAMAYAS ILUSTRACIONES 3D

Transición de las guacamayas de seres mágicos a mujeres:
Ilustraciones 3D

AUTOR:

José Luis Vázquez Murillo

TUTOR:

Dis. Sonia Katerine Pacheco Ayora

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de Licenciado
en Artes Visuales con mención en Ilustración.

Cuenca – Ecuador

2016



Resumen.

El siguiente proyecto, es una propuesta gráfica ilustrada en 3D, basada en la mitología cañari. El estudio realizado esboza breves rasgos de la cosmovisión generada a través del mito de la guacamaya. Donde se revela datos importantes que construye la identidad cultural del pueblo cañari. De igual manera se refleja la ilustración como proceso de creación de conocimientos, donde se comprende y exponen los contextos de la imagen dados desde el estudio anatómico y el uso de programas orientados a la generación de imágenes 2d y 3d. Asimismo se refleja la interpretación del mito expuesto desde la mirada del autor, desplegando potencias particulares que redefinen las practicas tradicionales, permitiendo que la ilustración se piense así misma como una producción y no solo como representación.

Palabras Claves

MITOLOGÍA CAÑARÍ, CROMÁTICA DE LAS GUACAMAYAS, ILUSTRACIÓN NARRATIVA, ILUSTRACIÓN 3D, IMAGINACIÓN, FANTASÍA, DIBUJO ANATÓMICO, MOVIMIENTO, ILUSTRACIÓN DE AMBIENTES, MODELADO 3D, SOFTWARE MAYA, SOFTWARE ZBRUSH.



Abstract

The next project is a graphic illustration in 3d based on the canari mythology. the researcher realized the short outlines of the world view generated through the guacmaya myth. where does reveals important information about how the canari town and culture were build. the same way the illustration is reflected on the process of creation and knowledge, where does comprehend and exposes the contexts on the image and the data from the anatomical research and technology. the same way it reflects the interpretation of the myth from the author point of view, unfolding particulars potential where practice define tradition allowing us that the illustration is thought as one like a production and not just as a representation.

Keywords

CANARI MACAWS COLOR MYTHOLOGY, NARRATIVE ILLUSTRATION, 3D ILLUSTRATION, IMAGINATION, FANTASY, ANATOMICAL DRAWING, MOVEMENT, ILLUSTRATION ENVIRONMENTS, 3D MODELING, SOFTWARE MAYA, ZBRUSH SOFTWARE.



Contenidos

1. Sesión de Derechos.....	5
2. Cláusula de Responsabilidad.....	6
3. Antecedentes.....	7
4. Objetivos	12
5. Cañaris	
5.1 Introducción a la Cultura Cañarí.....	14
5.2 Mitología Cañarí	15
5.2.1 El mito de las guacamayas	16
5.2.2 Interpretación sobre el mito de las guacamayas.	18
5.3 El mito de las guacamayas en relación con Gualaceo.	22
6. Dibujo anatómico y el desnudo	
6.1 Introducción al desnudo.	25
6.2 Leonardo Da Vinci como referente del dibujo anatómico y el desnudo.....	27
6.3 Referentes actuales del dibujo anatómico y el desnudo.....	31
6.3.1 Robert Liberace	33
6.3.2 Roberto Ferri	37
6.3.3 Luis Royo	42
6.3.4 Dirk Dzimirsky	47
7. La Ilustración.	
7.1 Introducción	52
7.2 Ilustración 2D	55
7.2.1 La Plumilla	56
7.2.2 El óleo	57
7.3 Innovación Digital	
7.3.1 Tipos de imagen	60
7.3.2 Imágenes rasterizadas	60
7.3.3 Imágenes Vectoriales	60
7.3.4 Ilustración 3D	61
7.3.5 Flujo de trabajo	64
7.3.5.1 Modelado	65
7.3.5.2 El Modelado CSG Constructed Solid Geometry	65
7.3.5.3 Modelado con NURBS.....	65
7.3.5.4 Modelado poligonal	66
7.3.5.5 Texturizado.....	67
7.3.5.6 Iluminación	67
7.3.5.7 Animación	68
7.3.5.8 Renderizado	69
7.3.5.9 Post- Producción	70
8. Propuesta Grafica	
8.1 Lluvia de ideas	71
8.2 Primer boceto	71
8.3 Boceto final	78
8.4 Obra	85
9. Conclusiones y Recomendaciones	
9.1 Conclusiones	89
9.2 Recomendaciones	90
10. Anexos	91
11. Bibliografía	96



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

José Luis Vazquez Murillo, autor de la tesis REIMAGINAR EL MITO DE LAS GUACAMAYAS ILUSTRACIONES 3D Transición de las guacamayas de seres mágicos a mujeres: Ilustraciones 3D”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 7 de junio del 2016

José Luis vazquez Murillo

C.I: 0105230585



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

José Luis Vázquez Murillo, autor de la tesis "REIMAGINAR EL MITO DE LAS GUACAMAYAS ILUSTRACIONES 3D Transición de las guacamayas de seres mágicos a mujeres: Ilustraciones 3D", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciado en Artes Visuales con mención en Ilustración. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 7 de junio del 2016

Jose Luis Vazquez Murillo

C.I: 0105230585



1. ANTECEDENTES

Como es sabido a lo largo de la historia la humanidad ha creado diversos mitos o leyendas que caracterizan a los pueblos, ciudades y naciones. Los mitos creados para explicar el origen del mundo, sucesos sobrenaturales, las concepciones religiosas, las aventuras y proezas de los dioses ocupan un lugar especial en la historia de los pueblos. La mitología ilumina muchos aspectos de la vida cultural e individual de cada sociedad y explica también muchas de las representaciones artísticas de los pueblos en la historia.

Las civilizaciones con más o menos importancia han representado su mitología, siendo por mucho, la mitología clásica una de la más importantes, no solo porque constituye el fundamento de numerosos rasgos culturales del mundo occidental, sino porque es indispensable su conocimiento para entender obras artísticas, de literatura clásica y todo cuanto haya tenido influencia de esta. Un claro ejemplo lo vemos en *“El rapto de las sabinas”* tema mitológico de gran influencia en el periodo renacentista y que fue representado tanto en pintura como en escultura por múltiples artistas entre los que sobresale Jean de Boulogne Jacques-Louis David. El primero con una hermosa escultura elaborada hacia 1583 destaca por su movimiento corporal, su marcada anatomía y delicada composición lo cual hace notar una clara influencia por el clasicismo. En cambio en la pintura de Jacques-Louis David pintada en el año de 1799 se refleja un alto contenido épico, que no corresponde directamente al rapto de las sabinas sino a la guerra que sostuvieron los romanos y sabinos cuando las sabinas ya vivían en Roma.



Wikipedia.Ricardo André Frantz.web. 18 de mayo 2014



Wikipedia.Dominio publico.web 18 de mayo 2014

No obstante en algunos casos la mitología responde a ideologías más profundas en torno a lo cual se puede organizar una identidad, se da sentido de pertenencia y se establece como referente nacional. Para citar un ejemplo hablaremos del Escudo Nacional de México, representado por un águila devorando a una serpiente cascabel posada en un nopal. Esta singular escena cuenta la fundación de Tenochtitlan (actual México) la cual parte de la orden del dios guía Huitzilopochtli, *“quien pide abandonar el lugar donde se encontraban e iniciar un peregrinación hasta descubrir la señal que él les había prometido: un águila devorando una serpiente, mientras estaba posada sobre un nopal. Esa imagen sería el indicador de que habrían llegado el sito en*



Universidad de Cuenca

donde debían fundar una nueva ciudad y un nuevo imperio que estaría por encima de los demás. De esta manera se convirtieron en un pueblo errante; hasta que un día, al llegar a los límites del lago de Texcoco, vieron la señal que tanto esperaban justo en un islote en medio del lago, tal como Huitzilopochtli les había indicado, y la migración concluyó”.¹



SitesMexico.Dominio Publico.web.20 de mayo 2015

Son muchos los ejemplos que se pueden extraer de distintos lugares y épocas que muestran a la mitología como parte fundamental de una sociedad que asegura la conexión histórico-cultural de sus integrantes y en muchos casos se adhieren a la vida como la base de una estructura social.

En el Ecuador es muy común encontrarse con historias que hacen referencia a acontecimientos míticos, siendo los pueblos primitivos los principales portadores de este conocimiento a través del cual se facilita la comprensión de su origen, existencia y destino.

No obstante la mitología prehispánica ecuatoriana en el arte, no es muy explícita. Si bien los estudios etnográficos y antropológicos contribuyen a descubrir estas culturas todavía hay muchas dudas. Tal parece que el lenguaje gráfico de estas culturas se realizó de manera codificada, los símbolos expresados de formas geométricas, figuras zoomorfas, isomorfas han limitado de cierto modo a su completa comprensión.

¹Secretaría de Educación Pública de México., (2013), recuperado enero 2014. sep.gob.mx/es/sep1/13_de_marzo#.UtYJE_aqIBI;



Universidad de Cuenca

Sin embargo en los últimos años se ha producido un importante rescate de oralidad, memoria y saberes ancestrales; produciendo material histórico, literario, artístico, que permite salvaguardar y difundir los conocimientos patrimoniales que fortalece la identidad nacional.

Un claro ejemplo de esto es el proyecto de “*Mitología Ecuatoriana*” presentado por la Red de Ilustradores Ecuatorianos. Esta nuestra que se llevó a cabo los meses de septiembre y octubre de 2013 y deja entrever las múltiples manifestaciones gráficas del que son parte los artistas, ilustradores, diseñadores y toda la gente creativa quienes ayudan a establecer un vínculo más estrecho entre estas culturas y las nuevas generaciones. Además como un interés de afianzar un lenguaje gráfico con identidad propia.

“Mitología Ecuatoriana surgió como un tema desarrollado en consenso, una propuesta para enriquecer la imaginería nacional con visiones personales y comprometidas de historias con las que algunos de nosotros crecimos o con otras desconocidas que debimos investigar y conocer para poder representar en una ilustración. Cada imagen va acompañada de un texto escrito por el mismo ilustrador, que reinterpreta el mito como un homenaje a la forma en que la tradición oral ha venido haciéndolo por siglos, aportando pedazos de nuestra visión personal.”²



redilustradoresecuador.mitologiaecuatoriana.web.26 de mayo 2014

²Montalvo Estrada, Adn., (octubre 2013),RED DE ILUSTRADORES ECUATORIANOS, Primera Exhibición Mitología Ecuatoriana, recuperado el 13 de enero de 2014 de, <http://www.redilustradoresecuador.com>



Universidad de Cuenca

1. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de este trabajo de grado es generar una interpretación visual de la transición de las guacamayas a mujeres que habla sobre el mito del diluvio y que pertenece a la mitología cañari mediante ilustraciones en 3d que serán publicadas en la revista mensual GUALACEO, para promover la identidad cultural en los jóvenes del cantón Gualaceo, y salvaguardar la historia oral del pueblo indígena Cañari como parte del patrimonio inmaterial del Ecuador.

Objetivos Específicos

- Crear imágenes llamativas con nuevas tendencias ilustrativas que favorezcan al enriquecimiento del cantón.
- Hacer un aporte visual de la historia oral de nuestro pueblo que contenga un lenguaje propio de la cultura cañarí.
- Acercar a la población local hacia una nueva tendencia gráfica.
- Hacer entrevistas a personas calificadas que ayuden a esclarecer puntos importantes.



1. CAPITULO I CAÑARIS

1.1. Introducción a la Cultura Cañarí

EL MITO

“Los mitos emanan de una sociedad y llevan los ecos de sus estructuras que a veces legitiman. Todo orden social conocido se mantiene unido por un sistema de mitos”³

El mito ha sido un hecho cultural muy atractivo y de gran influencia no solo para los pueblos originarios de América, sino para casi todas las sociedades humanas. El mito se estableció en los pueblos como un complejo sistema que trata de explicar preguntas sobre el existencialismo y destino. Además está ligado a la parte espiritual de la comunidad, la cual responde directamente a la religión. Hablando del mito Marco Robles menciona: “los mitos sirven para brindar sentido a un orden natural y social, cumplen con una función social trascendente, pues consolidan una creencia, señalan comportamientos y relaciones en un grupo humano determinado y mantienen la cohesión social. Por todo esto el mito no solamente se explica, sino que se justifica y en los primeros tiempos del desarrollo de la humanidad, los mitos por lo general hacían referencia al mundo, al origen de sus elementos constituyentes. Genéticamente los mitos se encuentran en íntima relación con ritos y ceremonias.”⁴

El mito además crea “un sistema de comunicación social comparado al lenguaje”⁵, así lo señala Claude Lévi-Strauss en un artículo titulado “The Structural Study of Myth”, para el antropólogo francés el mito significó un

³AA.VV., (1993), *Diccionario Océano*, Océano Grupo Editorial, S.A. España. Pág.: 624

⁴Robles L, Marco.,(2000) *Cañar: Su Historia y Su Cultura Cuenca*, Cuenca, Gráficas Hernández, 2000, Pág.: 77

⁵Claude Lévi-Strauss,(1955), citado en López Eire, Antonio.,(2004), MITO Y RITUAL UNA APROXIMACIÓN, Universidad de Salamanca, Recuperado el 23 de enero de 2014, revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/viewFile/.../25214



Universidad de Cuenca

fenómeno lingüístico sobre la base de que la lengua es el medio universal de información y comunicación del ser humano. Posteriormente Lévi-Strauss realiza otras comparaciones acercándose a teorías más abstractas.

El mito encontró también en la psicología conductas de vida síquica inconsciente. Para Freud el mito “es un mecanismo compensador. Deseos no satisfechos que se canalizan en formas simbólicas”.⁶ Relaciona mito-poesía-sueño como formas de fantasía, encontrando en el mito formas de ejemplificar conflictos y mecanismos de la vida síquica inconsciente.

Por lo expuesto brevemente, podemos ver como las corrientes de pensamiento influyen en la concepción del mito. Si bien en el mundo actual, las concepciones mágicas se sustentan en teorías científicas, no podemos negar su alto valor en la historia de la humanidad, tanto que muchas veces se ha convertido en la propia historia dejando finas líneas de diferenciación entre realidad y ficción.

MITOLOGÍA CAÑARÍ

El Mito en la Cultura Cañarí

Al igual que otros pueblos precolombinos los cañaris no quedaron exentos de este valioso proceso, que indica la compleja condición socio-política y religiosa en la que se sostenía la cultura Cañarí. Para Marco Robles la cultura cañari presenta las mismas bases estructurales adquiridas en otros pueblos de América “en este proceso de complejidad socio-política y religiosa explicaríamos que los cañaris al igual que otras sociedades andinas prehispánicas singulares, crearon un sistema complejo de mitos, cargados de simbologías, a través de los cuales trataron de explicar su origen mítico-religioso y su proceso de ascensión social y organización política.”⁷ Añade además que “la existencia de sistemas mitológicos complejos determina que

⁶Freud, Sigmund., (1948),citado en Cordero Rodrigo, (1982),MITO Y TOTEMISMO EN SIGMUND FREUD Y CAUDE LÉVI- STRAUSS, recuperado el 12 de febrero de 2014 <http://inif.ucr.ac.cr>

⁷Espinosa Garzón, Mario., (2012), *Cañaris del sur del Ecuador, y Mitmaq Cañaris del Perú*, Cañar, Gráficas Hernández, pág.: 35.



Universidad de Cuenca

los cañaris contaban con una clase sacerdotal especializada, que creaba y organizaba los sistemas religiosos del pueblo.”⁸ De esta manera el mito presente en la cultura cañarí, como en otros pueblos, produjo un sello de distinción, creó lazos de identidad, y los conceptualizó como grupo político-social.

Dentro de la cultura cañarí hay dos mitos importantes que dan cuenta del origen y cosmovisión que sostienen a esta cultura. El mito de las Guacamayas y el mito de la serpiente progenitora o Leoquina. Estos mitos proporcionan además una concepción mágico-religiosa al espacio físico, donde se desarrolla los hechos que se consideran como (geografía sagrada).

EL MITO DE LAS GUACAMAYAS

El mito de las Guacamayas

Según los antiguos pobladores cañarís su casta descende de las Guacamayas, para exponer este mito citaremos al doctor e historiador Federico González Suárez quien anota “Respecto al diluvio contaban, que allá, en tiempos muy antiguos, había habido una gran inundación, la cual cubrió toda la tierra, menos un cerro: todos los habitantes perecieron ahogados en la inundación excepto dos hermanos varones, los cuales se refugiaron en el cerro, cuya cima estaba en seco. Conforme aumentaba la inundación el cerro también iba irguiéndose sobre las aguas. Los dos hermanos construyeron en la cumbre del cerro una chozuela para albergarse: se su cabaña salían todos los días en busca de comida. Más sucedió que, cierto día, cuando estuvieron de regreso, encontraron en su cabaña manjares preparados, y, como quien dice, la mesa puesta: esto mismo se repitió tres días seguidos. Los dos hermanos estaban sorprendidos; y, deseando descubrir quién les preparaba la comida, acordaron que el uno de ellos saldría fuera de la cabaña, y que el otro se quedaría dentro, oculto, y se mantendría en acecho observando lo que pasaba; lo que acordaron lo pusieron por obra luego al día siguiente.

⁸Idem.



Universidad de Cuenca

Estando así oculto una de los hermanos dentro de la cabaña, vio que entraron dos guacamayas, las cuales prepararon la comida y se fueron. Descubriendo ya el secreto, resolvieron los dos hermanos quedarse ambos escondidos en la cabaña, y apoderarse de las misteriosas guacamayas. En efecto, lograron llevar, con buen éxito, al cabo su propósito: vinieron las guacamayas, prepararon la comida y se disponían para partir, cuando los dos hermanos, saliendo de repente de su escondite, las agarraron, y, aunque ellas quisieron huir volando, no pudieron. Del ayuntamiento de estos dos varones (los únicos que habían sobrevivido), con aquellas guacamayas o mujeres misteriosas nacieron todos los cañarís que después poblaron toda aquella región.”⁹

En otras variaciones del mito se dice que fue el hermano menor quien se quedó escondido en la cueva y logró capturar a la guacamaya menor con quien se casó y tuvieron seis hijos, tres varones y tres mujeres y que de estos proviene toda la etnia cañari.



Latinoamérica.blogspot.Mitosyleyendas.web.junio1de2014

⁹González Suarez, Federico., (1968), *De Prehistoria y Arqueología. Cuenca.* Cuenca, Págs.163-164.

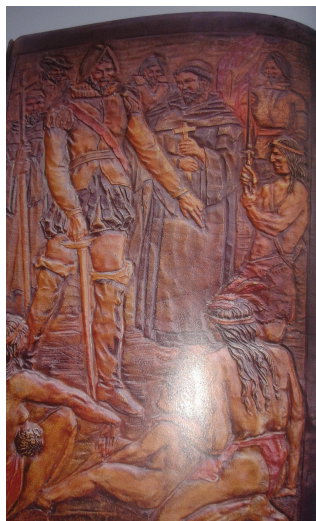


imagen obtenida del libro Historia de Cuenca y su region. Siglo XVI choques y reajustes culturales/ Juan Cordero Iñiguez.

“Manuel Mora Iñigo es el autor de la pasta en cuero repujado que guarda el primer libro de Cabildos de Cuenca”

INTERPRETACIÓN SOBRE EL MITO DE LAS GUACAMAYAS.

De acuerdo con algunos estudios realizados la mitología cañari guarda ciertos elementos que permiten interpretar y explicar principios existenciales, religiosos y filosóficos que tienen directa conexión con la estructura social. Además el mito debió establecer algunas normas y valores para una correcta convivencia entre la comunidad cañari.

En primer lugar diremos que el mito de las guacamayas resalta por su marcada personificación por los fenómenos naturales y su fuerte nexo con la tierra. “Es decir el mito cañari no es una invención de carácter mágico religioso, sino que se crea en base a un fenómeno natural, evidente, como los graves cataclismos (diluvios, erupciones volcánicas, terremotos, etc.)”¹⁰ De igual manera el origen mítico está influenciado por una “geografía sagrada” la cual corresponde a la montaña que albergó a los dos hermanos que pudieron salvarse, ya que, según el mito, la montaña se elevaba a medida que crecían las aguas. Haciendo referencia a esta montaña González Suarez menciona el cerro del Azuay y El Abuga como posibles candidatos. Teniendo el cerro Abuga más relación con el pueblo cañari, ya que, este cerro presenta particularidades que

¹⁰Espinosa Garzón Mario., (2012), *Cañarís del sur del Ecuador, y Mitmaq Cañarís del Perú*, Cañar, Graficas Hernández, pág.: 36.



Universidad de Cuenca

parece conectarse con el mito, su forma piramidal y aislamiento describe un lugar propicio de culto y sacrificio. Este cerro fue conocido por la religiosidad cañarí como un punto central llamado Huaca-yñan, o camino de llanto.

Sin embargo Robles hace una breve aclaración con respecto al significado del nombre quichua del Abuga diciendo que “no debió ser Huaca-yñan, camino de llanto, sino Huaca- ñán, esto es “Camino de adoratorio”, por cuanto entre las acepciones de Huaca (o Waka) en quichua tenemos “Lugar sagrado, ídolo”; “Adoratorio de ídolo”; “Sepultura antigua”; “Sepulcro de los indios aborígenes”; “Deposito de oro formado por ellos”.¹¹

En segundo lugar la mitología cañarí presenta un mundo ya establecido y determinado, es decir el dios cañarí no es el dios creador y hacedor. Al respecto Chacón lo describe así “el mito no utiliza el concepto de creación a partir de la nada, más bien explica la realidad de los fenómenos naturales por la interacción de las fuerzas poderosas, una de las cuales es de carácter trascendente, expresada en el Viracocha, y, otra de carácter inmanente, identificada con las fuerzas telúricas que convulsionan en las aguas.”¹² Esta afirmación indica que los límites de imaginación estuvieron marcados con sobriedad y hasta cierto punto racionalidad ya que su origen se remonta exclusivamente a procesos climatológicos recurrentes en estas zonas. Además debemos decir que el relato cañarí no presenta exageraciones de dioses, animales o vidas de ultratumba como en otras culturas, lo cual, crea un concepto equilibrado entre la realidad y fantasía.

Como tercer punto hablaremos del tótem de la guacamaya, su simbolismo y su presencia en el pueblo cañarí, para esta interpretación tomaremos como referencia al historiador cuencano Juan Chacón, diciendo que el mito cañarí “se fundamenta en una reformulación de las relaciones de poder, existentes entre varones y mujeres: por una parte se concentró el poder en manos de un jefe familiar absoluto, indicando en el mito al quedar solo el hermano

¹¹Robles, Marco., (2000), *Cañar: Su Historia y Su Cultura*, Cuenca, Gráficas Hernández, Pág. 70

¹²Chacón Juan. (2002), *Guacha Oparipamba. Plaza donde se origina la Gente CañariPaucarbamba*, Ensayo en Torno a la Matriz Cañari de Cuenca”, Cuenca, pág.: 85



Universidad de Cuenca

menor...Por otra parte, las mujeres, legítimas y concubinas, perdieron su autonomía de guacamayas y se sometieron a la autoridad del jefe familiar.”¹³

En cambio para Garzón la interpretación de las guacamayas se debe ver como un sistema matriarcal, ya que la significativa posición de autoridad, derecho y decisión política que llevaba la mujer fue recurrente en casi todos los pueblos precolombinos de la región. La mujer estaba simbolizada por la tierra como eterna madre y reflejada en los mitos como fecundizadora de vida. Al respecto menciona Garzón “la interpretación de las guacamayas deja entrever, cómo se estructuró el sistema social organizativo, atribuyendo un ordenamiento social-político, basado en una sociedad matriarcal.”¹⁴ Para mayor credibilidad hace referencia a una tumba encontrada en el sector de Pilaloma con 11 miembros entre los cuales el sexo femenino destaca por el mayor y mejor trato que tuvo cuando fue echo el entierro. Por lo que concluye afirmando el papel protagónico que tuvo que tener la mujer en los inicios de la sociedad cañarí.

Finalmente, debemos aclarar la presencia de la guacamaya en este mito, para lo cual corresponde mencionar el origen de los cañaris y sus posibles teorías de asentamiento. Como es sabido existen muchas hipótesis del origen del pueblo cañarí, desde su vinculación con pueblos centroamericanos y de origen maiode, de un posible incremento poblacional en la parte costera del Ecuador y su traslado hacia diferentes zonas, de una migración de origen peruano, de su origen amazónico, entre otras.

En el marco de esta interpretación vamos a destacar la teoría sustentada por F. González Suarez y el supuesto origen amazónico, ya que este ejemplifica bien la presencia de las guacamayas en el pueblo cañarí. Esto no quiere decir que el origen de los cañarís responda por completo a una descendencia amazónica, más bien tenemos que decir, que, los cañarís desde sus inicios estuvieron relacionados con otros pueblos, lo que les hizo conocedores de muchos animales y plantas que no pertenecían a la región interandina. Su gran capacidad de comercializar productos los llevó a tener una fuerte conexión con

¹³Idem, pág. 99

¹⁴Espinosa Garzón Mario., (2012) *Cañarís del sur del Ecuador, y Mitmaq Cañarís del Perú*, Cañar, Gráficas Hernández, pág. 39.



Universidad de Cuenca

otros pueblos a grandes distancias, haciendo muy fácil el intercambio de productos significativos para su cultura. Un claro ejemplo de ello es la concha *Spondylus*.

Ahora pues, comenzaremos diciendo que las guacamayas son aves muy vistosas, de un plumaje predominante y de colores brillantes, elementos llamativos utilizados como símbolos de poder y autoridad, muy frecuentes en los pueblos amazónicos que se evidencia hasta la actualidad. Diremos también que las guacamayas son aves que pueden imitar bien la voz humana, lo que debió llamar mucho la atención de los pobladores precolombinos, atribuyéndolas de poderes mágicos, como lo vemos en el mito. Razón por la cual, nos atrevemos a decir, que, las guacamayas fueron aves sagradas de gran valor y respeto.

Asimismo debemos sumar la interpretación de Garzón con respecto a la guacamaya y su importancia dentro del pueblo cañari “creemos que la guacamaya es una ave simbólica que actúa como elemento vinculante de la etnogénesis de los cañarís con los pueblos de la Amazonia.”¹⁵ De la misma manera Garzón hace notar la influencia de las culturas amazónicas en la cerámica cañarí especialmente en el periodo de Desarrollo Regional (500 a. C.- 500 d. C).

Otro punto importante que se debe tomar en cuenta para el estudio mitológico cañari es la llegada de los incas. Antes de la conquista el pueblo cañari tenía tradiciones muy distintas “Los principales dioses adorados por los cañarís eran la Luna y los árboles grandes. El culto del sol se introdujo, si hemos de creer a Gasrcilaso con la conquista y el señorío inca ”¹⁶ por lo que su cosmovisión siempre estuvo enfocada a una mujer y sobre todo hacia la madre, en donde las aves guacamayas encarnan muy bien el espíritu de fertilidad, fuerza, sabiduría y belleza.

¹⁵ Idem, pág. 40.

¹⁶ Arízaga y Arízaga MaxR; Los cañarís en Gualaceo y Tomebamba; /ISBN -sin datos de edición e impresión



El mito de las guacamayas en relación con Gualaceo.

Gualaceo, urbe de grandes rasgos de identidad cultural, reconocidos a nivel nacional por el gobierno ecuatoriano al haber obtenido la declaración de “Patrimonio Cultural del Ecuador” el 30 de diciembre del año 2002. Certifica a Gualaceo como una ciudad de gran riqueza cultural y natural. Su ubicación geográfica, su clima y el río Santa Bárbara han contribuido para ser llamado “Jardín Azuayo”.

Gualaceo posee una gran cantidad de tradiciones y costumbres cargadas de sincretismos, tomadas de las múltiples aportaciones culturales de los diversos pueblos a través del tiempo. Esta singular mezcla se refleja en sus fiestas tanto religiosas como seculares, así el Pase del Niño el 24 de diciembre, el festival del Patrón Santiago de Gualaceo el 25 de julio, el carnaval, y otras festividades, marcan una clara tendencia de tradiciones adquiridas desde tiempos inmemorables dada por la cultura cañari e inca, pasando por la conquista y la colonia, hasta las más recientes procesos de emigración sufridos por nuestra sociedad actual.

Este proceso de hibridación cultural ha traído importantes cambios y aportaciones que forman la identidad cultural actual del pueblo gualaceño. Sin embargo muchas tradiciones todavía conservan rasgos fijos de su cultura original, en este caso la cultura cañarí, una de ellas es la memoria oral. La historia oral de los antiguos cañarís todavía influye y es contada a las nuevas generaciones. Su cosmovisión manifestada por medio de mitos y leyendas ha provocado algunos rasgos identitarios en la cultura.

Así podríamos hablar del posible origen mítico del nombre de “Gualaceo” que se derivaría del mito de las guacamayas, y que a su vez proviene de “GUAL” que significa Guacamaya. Según la tradición oral del sur se cuenta que después de haber fundado la cultura cañarí el hermano salvado del diluvio con la mujer guacamaya, murieron y sus cuerpos y almas formaron los ríos y valles que son parte de este territorio.



Fotografía de la portada del libro “Los cañaris en Gualaceo y Tomebanba”

Este rasgo identitario heredado por la cultura cañarí y conservado hasta la actualidad por sus habitantes han llevado a hacer algunas interpretaciones. Siendo una de las más acertadas “Lugar donde duerme el río” Según Demetrio Orellana “La palabra Gualaceo es una castellanización de los nombres <<Gualaxio>>, <<Walaxiu>> o <<Hualaxio>>... El primer cronista vitalicio de Cuenca, Víctor Manuel Albornoz, por su parte, traduce el vocablo como <<Río dormido>> y, seguramente, la definición señala una de las características



Universidad de Cuenca
principales de este río silencioso y caudaloso. También, otra traducción señala como significado << Agua Grande>>, lo cual se puede aplicar al río si se ha de considerar que es tan dilatado y amplio como espaciosos y largos son su curso y cause”¹⁷

No obstante, en este estudio nos limitaremos a hablar sobre el origen post-diluvio del mito expuesto anteriormente enmarcando los rasgos culturales, que nos permitan un sensible y ordenado transcurso de patrimonio hacia el desarrollo tecnológico.

Iconografía Cañari

En la iconografía Cañari se puede observar el aprecio y respeto que tienen por los animales tales como la serpiente las guacamayas entre otros que consideraban importantes dentro de su cultura.

“El Escudo de armas del Cantón Cañar consta de dos partes bien diferenciadas, la primera: en su parte superior y con fondo de color rojo los elementos heráldicos propios del mestizaje con influencia española, y la segunda: en su parte inferior la cosmovisión cañari representada por un gráfico conocido como Cuadro de Patecte en el cual muestra el génesis de la etnia.”¹⁸



canar.gob.ec.simboloscantonale.web.marzo 1 de 2016

¹⁷Orellana Diego Demetrio., (2011), *Patrimonio Cultural de Gualaceo*, Cuenca, editorial ,pág.19

¹⁸ <http://www.canar.gob.ec/gadcanar/index.php/2013-05-20-16-30-14/2013-05-20-16-37-42>



DIBUJO ANATOMICO Y EL DESNUDO

2.1 Introducción al desnudo

Desde las más remotas manifestaciones artísticas que se conocen, hasta la actualidad, el desnudo se ha impuesto provocando profundas especulaciones filosóficas, literarias, religiosas y artísticas que reflejan las posturas ideológicas, y estéticas de cada una de las culturas y épocas en la historia humana. Asimismo el desnudo ha protagonizado las más diversas polémicas que van desde la religión al existencialismo. Pero siempre se a de concluir en la profunda belleza y complejidad del cuerpo humano.

El desnudo en el arte es el equivalente a la belleza anatómica. El dibujo o la representación de la figura humana, de una forma realista o anatómicamente correcta ha sido una de las más grandes preocupaciones del ser humano dentro del arte, siendo la cultura griega una de las primeras sociedades que muestra un interés por representar de manera adecuada la figura humana.

“El desnudo puede tener diversas interpretaciones y significados, desde la mitología hasta la religión pasando por el estudio anatómico, o bien como belleza, ideal estético de la perfección, como en la Antigua Grecia.”¹⁹

La exaltación y perfección de la sociedad griega por sus dioses los llevó a dar mucha importancia al cuerpo humano, su mitología, sus historias de héroes, seres mágicos, bestiarios pronto se mezclaron con la idealización y majestuosidad de la figura humana, dando una interpretación idealista del cuerpo, que a su vez, proporcionaba una belleza ideal tanto de figura como de espíritu.

¹⁹Arte y Arquitectura, El desnudo como genero artístico, 8 de mayo de 2012, <http://monica-arq.blogspot.com/2012/05/el-desnudo-como-genero-artistico.html>



Universidad de Cuenca

“Los griegos introdujeron el desnudo en el arte y la perfección del cuerpo como un ideal humano, esta idea viajó a través de casi toda la historia. Este tratamiento del simple desnudo hasta llegar a niveles de exquisitez ha sido un tema contundente desde entonces.

Estaban convencidos de que el dios Apolo era como un hombre perfectamente bello. Era bello porque su cuerpo se ajustaba a determinadas leyes de la proporción, por lo que participaba de la divina belleza de las matemáticas.”²⁰

Sin embargo, el cuerpo femenino dentro de la cultura griega no siempre fue causa de fascinación y admiración, ya que se menospreciaba a la figura femenina. “Los escritos de Aristóteles y la medicina hipocrática proponían que los cuerpos de hombres y mujeres estaban compuestos de sustancias opuestas, además se creía que los cuerpos femeninos poseían los mismos órganos que los masculinos pero al revés.”²¹ Con el tiempo esta postura cambió, tanto de pensamiento, como en las representaciones artísticas. Donde se ve un claro progreso en las etapas del arte griego, ya que en las primeras representaciones femeninas perteneciente al periodo arcaico los pechos de las mujeres se asemejaba a una protuberancia, pero en la época helénica las representaciones son más naturales. “El artista escruta atentamente el cuerpo humano, para describir con minuciosidad sus detalles anatómicos, y no vacila en recalcar sus taras fisiológicas. Exáltese el sentido de lo patético, dolor físico que contorsiona los cuerpos, sufrimientos morales que chispan por los rostros y pasiones amorosas que enervan los sentidos. Se introduce cierto romanticismo que vela de tristeza y melancolía las delicadas figuras femeninas”.²²

De esta manera el desnudo artístico se convirtió en una disciplina complicada, que muestra desde el respeto y sensibilidad la belleza del cuerpo humano.

²⁰ El Desnudo en las Artes, Trancito Cero, Perfeccion Griega, pag. 3, PDF

²¹ Alejandra Val Cubero/Madrid, 2001/7 Agosto 2014/LA PERCEPCIÓN SOCIAL DEL DESNUDO FEMENINO EN EL ARTE “SIGLOS XVI-XIX”. PINTURA, MUJER Y SOCIEDAD.

²² Spiteris, Tony; “Pintura Griega y Etrusca”; edición español: Aguilar; S.A. de ediciones Juan Bravo; Madrid, España; 1968; pag: 77



Leonardo Da Vinci como referente del dibujo anatómico y el desnudo

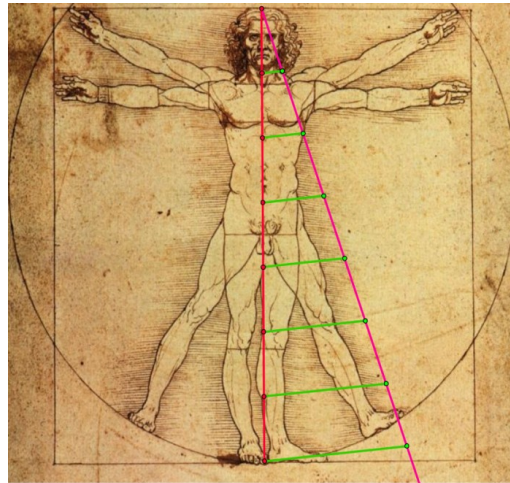
El Renacimiento marca un nuevo inicio en el mundo del arte, las nuevas filosofías humanistas, los intelectuales, y el hombre como centro del mundo hace que rápidamente el desnudo gane altos grados de aceptación, donde predominan temas clasicistas de historias y mitologías destacando el desnudo femenino. Asimismo este periodo dejará ver algunos de los mejores representantes del dibujo, la pintura y la escultura. Artistas como Rafael Sanzio, Miguel Ángel y Leonardo Da Vinci ponen en evidencia la profunda transformación de la humanidad. Se realizan estudios anatómicos que sirven de base para la enseñanza académica y se mantuvieron por largo tiempo. Dichos estudios y tratados ayudaron en el aprendizaje a los estudiantes de arte, siendo uno de los más importantes el tratado de Della Pittura de León Battista Alberto, quien recomendaba que para “pintar el desnudo, se empezara por los huesos; añadiendo luego los músculos y cubriendo después el cuerpo con carne, de forma que quede visible la posición de los músculos.”²³

Pero tal vez y particularmente para este estudio uno de los grandes representantes del arte es Leonardo Da Vinci, quien sorprende con sus estudios anatómicos, ya que, no se limita a dibujar solo la figura humana, refiriéndonos a la piel o parte externa. Leonardo se diferencia de sus contemporáneos Miguel Ángel y Rafael Sanzio por representar gráficamente los músculos, los huesos, las venas y los órganos encontrando fascinante la complejidad del cuerpo humano. Para Da Vinci la figura humana no solo significó belleza y perfección, la complejidad anatómica le cautivó llevándole a realizar un completo estudio sistemático que nos ayudaría a saber y entender nuestra naturaleza. El alto grado de realismo que logra en sus representaciones muestra una perfección anatómica, tanto en sus dibujos de musculatura, que permiten determinar los movimientos que se pueden realizar,

²³Prezi, desnudo en el arte, 9 septiembre 2013, obtenido de:
<http://prezi.com/9avfedvppy2f/desnudo-en-el-arte/>



Universidad de Cuenca
como en las representaciones de órganos, que ayudaron a establecer una proporción para realizar un canon, esto se lo puede observar en el dibujo del Hombre de Vitrubio



xunta.es.elhombredevitruvioweb.2defebrero2015.http://centros.edu.xunta.es/iesramoncabanillas/cuadmat/indhv.htm



sitioandino.RoyalCollectionyelradiologistaRichardWellings.web.3defebrero2015.http://www.sitioandino.com/nota/35614-los-estudios-de-anatomia-de-leonardo-casi-tan-buenos-como-el-3d/

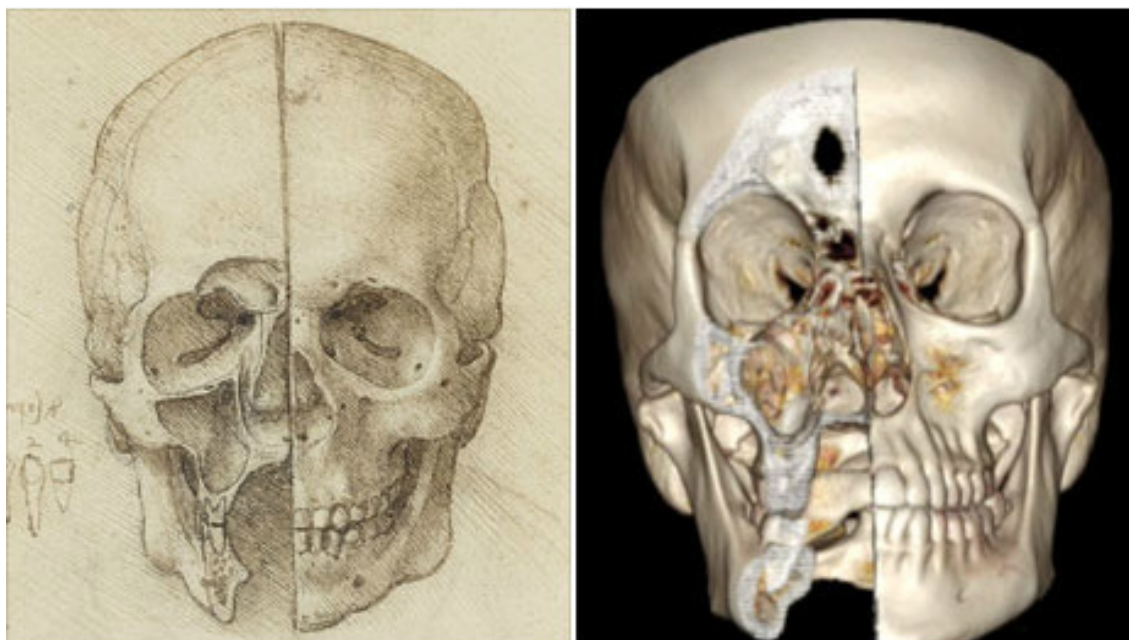
“Leonardo es el primero en dibujar correctamente las curvas de la columna vertebral, la inclinación del sacro y el arco de la espalda. Representa por primera vez la posición exacta de la pelvis que no se descubrirá hasta mucho más tarde”²⁴

²⁴ Jean-Claude Frére; (2001), Leonardo da Vinci, Italia, Lisma, pág. 99



Universidad de Cuenca

Con este gran dibujo y la exactitud con la que fue realizado ya lo hubieran puesto en los libros de historia, pero eso no le bastó. Da Vinci plasmó varias representaciones de todo el cuerpo con gran exactitud. Para Peter Abrahams profesor de Anatomía Clínica de la Universidad de Warwick, (Reino Unido,) el cráneo realizado por Leonardo es “tan exacto como el que pudieran producir artistas científicos hoy en día.”²⁵



sitioandino.RoyalCollectionyelradiologistaRichardWellings.web.3defebrero2015.<http://www.sitioandino.com/nota/35614-los-estudios-de-anatomia-de-leonardo-casi-tan-buenos-como-el-3d/>

“Anatomistas como el profesor Peter Abrahams creen que el trabajo de Leonardo estaba adelantado a su tiempo al menos 300 años. Dicen que sólo recientemente, gracias a la tecnología 3D y a las imágenes en movimiento, ha sido posible dar un paso más allá de lo que lograron el ojo y la mano de Leonardo.”²⁶

Leonardo también fue el inventor de los cortes anatómicos, representó la figura humana en diversos planos y fue el primero en dibujar un feto en el útero. Sin embargo muchos de sus estudios fueron suspendidos y no se llegaron a publicar, ya que se le acusó de prácticas sacrílegas en 1515 por el Papa León

²⁵<http://www.sitioandino.com/nota/35614-los-estudios-de-anatomia-de-leonardo-casi-tan-buenos-como-el-3d/>

²⁶<http://www.sitioandino.com/nota/35614-los-estudios-de-anatomia-de-leonardo-casi-tan-buenos-como-el-3d/>



Universidad de Cuenca

X, debido a este inconveniente sus estudios se publicaron hasta muchos años más tarde.

“Leonardo pasa a la Historia no sólo por sus obras artísticas, sino por haber sido un gran erudito. Investiga sobre el cuerpo humano, su anatomía y expresiones psicológicas, de las que realiza numerosos dibujos. Estudia el vuelo de las aves, los oleajes y las mareas...>><< Su interés en la naturaleza le aporta un profundo conocimiento de la misma del que se nutre su pintura”²⁷

Otros aspectos importantes destacados en los estudios de Da Vinci fueron los inventos y mecanismos de maquinarias, así como los ambientes, todo lo que pudiera influenciar tanto en lo físico como en lo psicológico, siendo el precursor de grandes estudiosos del siglo XVII y de la actualidad, debido a que sus estudios y principios físicos fueron la base para máquinas tales como el helicóptero el traje de buzo, etc.

Uno de los inventos que consiguió Leonardo gracias a sus arduas horas de trabajo e investigación anatómica es el “*caballero humanoide*.” El cual fue “el primer robot capaz de imitar los movimientos humanos de la mandíbula, los brazos y el cuello fue diseñado por Leonardo da Vinci en 1495”²⁸

Este “robot humanoide” fue la base para la realización de los robots que conocemos en la actualidad prueba de ello son los libros dedicados a este tema, por ejemplo “Atlas ilustrado de los robots de Leonardo” publicado en 2010 por la editorial Norma.

²⁷ Arte Universal/El Renacimiento/2009/Guzmán el Bueno, Madrid

²⁸ Cirugía robótica: Historia e impacto en la enseñanza, historia de la robótica/
http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0210-48062011000900006&script=sci_arttext



odoo.com.10robotsdelahistoria.dominiopublico.3defebrero2015.https://quasar106.
odoo.com/en_US/page/10-robots-de-la-historia

La gran fascinación que tenía Leonardo por el cuerpo humano lo llevó a realizar varios descubrimientos y representaciones que han servido de guía para muchos artistas a lo largo del tiempo, puesto que él no solo se centraba en la belleza del cuerpo humano como tal, a él le interesaba descubrir la figura humana en sí.

Referentes actuales del dibujo anatómico y el desnudo

La representación artística del desnudo ha oscilado en la historia del arte siempre como un proceso natural de observación e interpretación, constituyendo la figura femenina una fuente ideal de belleza, así la mujer se convirtió en la inspiración de todas las grandes obras de arte, pues, es la mujer quien cautiva y llena los sentidos tal como lo describe Kant en Observaciones de lo bello y sublime. “Quien por primera vez aplicó a la mujer el nombre de bello sexo, acaso quiso decir algo galante, pero acertó mejor de lo que él mismo pudo imaginarse. Sin tener en cuenta que su figura es, en general, más fina, sus rasgos más delicados y dulces, su rostro más significativo y cautivante en la expresión del afecto, la broma y la afabilidad, que en el sexo masculino...><...”hay en el carácter de este sexo rasgos particulares que lo



Universidad de Cuenca
diferencian claramente del nuestro, y le hace distinguirse principalmente por la
nota de lo bello”.²⁹

En la actualidad existen muchos artistas e ilustradores que han dedicado toda
su obra a la representación de la figura humana ya sea de hombre o de mujer.
Todos ellos muestran una gran técnica y un estilo único que marca diferencia
a la hora de realizar sus pinturas, dibujos o ilustraciones.

²⁹Kant.,(1764), Observaciones de lo Bello y lo Sublime, Sobre la diferencia entre lo sublime y lo bello en la relación recíproca de ambos sexos, Konngsbey, Australia, Pág. 12



ROBERT LIBERACE

Artista estadounidense quien claramente es inspirado por el trabajo de los grandes maestros y en su obra trata de combinar tanto los conocimientos anatómicos como su fascinación por la historia del arte. Su enfoque realista hacia la figura humana, su dibujo anatómico correcto, y el movimiento sutil que plasma en cada una de sus desnudos lo han llevado a denominarse “Pintor renacentista encarnado”. Nombramiento dado por el conocido coleccionista americano Eric Cristopher Cohler.³⁰



robertliberace.com.Steve Smith.web.4ferbrero2105

Pintura Rob en la conferencia de la Sociedad Retrato abril de 2010.
Foto cortesía: Steve Smith

Gracias a su extraordinaria técnica ha recibido numerosos premios y reconocimientos siendo seleccionado como "Living Master" por el Centro de la

³⁰ <http://www.robertliberace.com/biography.htm>



Universidad de Cuenca
renovación del arte (artrenewalcenter.com). Es miembro honorario de la American Painting Petróleo de China Artistas League, ha realizado retratos de George H. Bush, esculturas en mármol de la Madre Teresa entre otras personalidades, ha participado en shows de Nueva York y Pekín.³¹ Y además es profesor en la Liga de Arte de Virginia y realiza talleres en todo Estados Unidos y Europa. Sus amplios conocimientos en la anatomía son reflejados en sus obras llenas de movimientos sutiles y una paleta parecida a los grandes maestros. Lo cual hacen de Rob, como lo llaman, un comprometido artista por impartir el arte clásico donde muestran técnicas de dibujo, pintura y escultura que se centran en la figura, el retrato y la anatomía. Produjo junto con Liberace Studio una serie de DVDs donde Robert Liberace realiza tutorías



johnpence.jhohnpencegallery.dominiopublico.web.5de febrero2015

La imagen expuesta anteriormente muestra un claro ejemplo de su técnica y de la semejanza que tiene su paleta la cual se asemeja a la de los grandes maestros, sus pinturas, las mismas que llevan gran movimiento y una fuerza

³¹<http://translate.google.com.ec/translate?hl=es419&sl=en&u=http://www.robertliberace.com/&prev=/search%3Fq%3Drobert%2Bliberace%26biw%3D1280%26bih%3D695>



Universidad de Cuenca
expresiva que atrae tanto por sus colores como por la sutil secuencia de
movimientos que cautivan.



robertliberace.robertliberacefineart.web.7defebreo2015



robertliberace.robertliberacefineart.web.7defebreo2015



Universidad de Cuenca



robertliberace.robertliberacefineart.web.7defebreo2015



eldibujante.robertoferrielbarrocoactual.dominiopublico.web.23febrero 2015

Nació en Taranto, Italia en 1978. En el 2006 se gradúa con honores en la *Academia de Bellas Artes* de Roma. Roberto Ferri está profundamente inspirado por los grandes maestros de la pintura barroca, tales como Caravaggio, David, entre otros, es un pintor poseedor de una gran técnica, que hace una dualidad entre lo clásico y lo contemporáneo. En su obra predominan los desnudos llenos de una gran complejidad donde se puede ver el juego de simbolismos, y la representación de animales que aportan una nueva lectura a sus obras.

De la misma manera Ferri utiliza una simbología religiosa en su obra, haciendo una crítica a la religión aún que no de forma directa, la realiza de una forma distinta al pintar personajes mitad persona mitad animal o animales que se funden con las personas que nos llevan a un pensamiento más pagano.



robertoferri.net.gallery.dominiopublico.web.24defebrero2015

La obra de Roberto Ferri muestra modelos en situaciones imposibles los mismos que se funden con cadenas o les salen alas pero esto es solo una visión de un mundo en donde nada es imposible. La gran calidad de su trabajo y su manejo del claro oscuro han llevado a que su obra esté presente en importantes colecciones privadas: “Roma, Milán, Londres, París, Nueva York, Madrid, Barcelona, San Antonio (Texas), Qatar, Dublín, Boston, Malta, y el Castillo de Menerbes en Provenza. Su trabajo fue presentado en el pabellón italiano de la polémica *Bienal de Venecia* 2011, y ha expuesto en el *Palazzo Cini*, de Venecia en la *Kitsch Biennale de 2010*”³²

³² <http://www.enkil.org/2012/03/09/roberto-ferri-entre-lo-clasico-y-lo-contemporaneo/>



robertoferri.net.gallery.dominiopublico.web.24defebrero2015



robertoferri.net.gallery.dominiopublico.web.24defebrero2015

Otra faceta de su obra, se basa en crear obras inspiradas directamente hacia la parte religiosa, con un gran dominio de técnica y anatomía, en las cuales se puede observar un arte clásico renovado, dominando claro oscuro, técnica que



Universidad de Cuenca
ha llevado la obra de Roberto Ferri a dar la vuelta al mundo. Uno de sus
clientes más destacados será el Papa Francisco para quien realizo un retrato
de cuerpo entero



robertoferri.net.operesacre.dominiopublico.web.24defebrero2015



robertoferri.net.operesacre.dominiopublico.web.24defebrero2015

Del mismo modo realizó una serie de pinturas sobre el vía crucis y sobre
algunos santos, colocando elementos q lo distinguen



Universidad de Cuenca

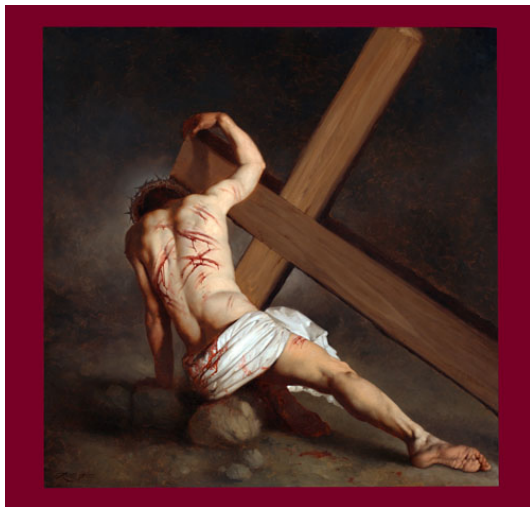


Tercera Estación



Cuarta Estación

robertoferri.net.operesacre.dominiopublico.web.24defebrero2015



Novena Estación



Undécima Estación

robertoferri.net.operesacre.dominiopublico.web.24defebrero2015



LUIS ROYO



luisroyo.com.biografia.web.1demarzodel2015

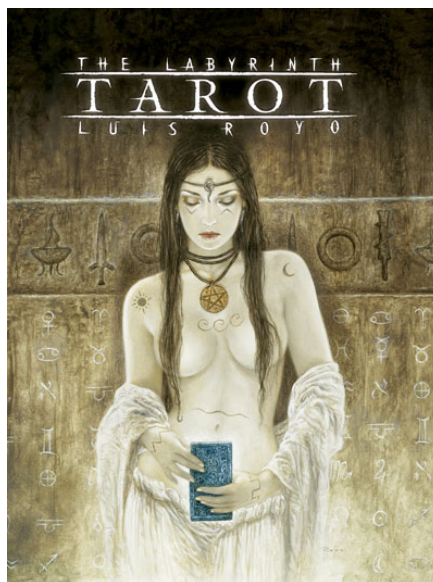
Luis Royo es un artista/ilustrador de Olalla/España se podría decir que su carrera artística comenzó desde temprana edad ya que a los 18 años ya empieza a pintar y a exponer en diversos forros pero es solo hasta los 29 años cuando su obra adquiere un verdadero reconocimiento y más aun a un nivel internacional ya que se dedica a la ilustración como tal, esto lo hace de la mano de la Editorial Norma la cual es la encargada de difundir su obra por todo el mundo. En 1992 aparece su primer libro Women a la cual le siguen muchos más. Pero Luis Royo no solo ha realizado ilustraciones para libros ya que su popularidad y la expresividad de sus trabajos se han visto reflejados en “la publicación de series de cartas para coleccionistas, portafolios, pósteres y cartas de tarot.”³³ Luis Royo ha demostrado un gran interés por la figura humana femenina, dedicando casi en su totalidad a representarla, su enfoque realista hacia la figura femenina y sus entornos fantásticos dan diversos matices a su obra, “en el mundo femenino encuentro mucho más matices... Dar en una misma imagen desde dulzura hasta agresividad hasta incluso

³³ <http://www.luisroyo.com/es/biografia/>



Universidad de Cuenca

perversión en una misma imagen esa combinación es muy difícil si no es con la riqueza de matices que puede tener la mente femenina la figura femenina”.³⁴



luisroyo.com.obras.merchandising.web.1demarzodel2015

Sus libros fueron traducidos a varios idiomas, ejemplo: francés, alemán, inglés, italiano, ruso y portugués. Luis Royo es un ilustrador muy versátil, maneja las técnicas tradicionales como la pintura al óleo, acrílico, grafito, acuarela entre otros, además en sus trabajos e realiza increíbles efectos con la ayuda del aerógrafo, todo esto sumando a la sensualidad de las mujeres que pinta a llevado a que revistas como Stampa, Airbrush-Action entre otras, realicen reportajes sobre él.

Luis royo ha realizado las portadas de varios libros para grandes autores y recibido entre otros, los premios Silver Award Spectrum (Estados Unidos), CartooMics (Italia) El Peregrino (Rusia) de igual forma a realizado trabajos para las portadas de bandas de rock como Avalanch. Por su forma de ver el mundo o los mundos en los que se introduce a la hora de realizar estas magnificas

³⁴Royo, Luis., 2013, YouTube Sopitas Tv, Luis Royo- Entrevista para código Espagueti, recuperado el 12 de febrero de 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=oe3rUET2jCs>.



Universidad de Cuenca

ilustraciones Royo ha tenido una gran aceptación a nivel mundial, la riqueza de sus colores, la calidad y el nivel de detalle que coloca en cada uno de sus trabajos demuestran la fuerza expresiva que ha adquirido a lo largo de su carrera artística, enriqueciéndose también con las vivencias del día a día.



avalancha.net.muerteyvida.web.2demarzode2015

En el 2004 empieza a crear sus propios libros dejando a un lado los trabajos por encargo esto tal vez puede ser por la necesidad que siente de crecer de reinventarse y como el mismo dice para un canal de Youtube Sopitas TV “yo creo que al trabajo hay que.. si no vibras con el hay que dar un giro y volver a mirarlo desde otro lado el entusiasmo a la hora de ponerte con un pincel debe existir sino eso se queda reflejado”. Luis royo junto a su hijo Romulo Royo en 2007 realizan un fresco para un lujoso castillo en Moscu en el cual el reto era realizar una serie de pinturas en una cúpula de 80 metros cuadrados él dice haberse sentido como Miguel Ángel al momento de realizar este trabajo pero esto no le bastó ya que de este trabajo realizaría un libro al cual denominó “Dome (cúpula)” en donde muestra a través de fotografías el proceso para la realización de dicho fresco. Este acontecimiento ayudó a que tanto Luis Royo como su hijo queden registrados en la historia tanto por sus libros como por el trabajo de artístico.



dana-mad.ru.luisroyo.dominiopublico.web.3demarzode2015

En los últimos años los libros realizados por Luis Royo como Dead moon o Malefic time solo han ayudado al crecimiento de este gran ilustrador que cada vez nos sorprende con sus personajes y la transformación que ellos tienen ya sean hombres o mujeres el siempre sabrá como modificarlos y darnos una nueva visión de la realidad o de su realidad.



luisroyo.com.biografia.web.3demarzodel2015



Universidad de Cuenca



malefitime.com.maleficllegaapari.dominiopublico.web.3demarzo2015



malefitime.com.maleficllegaapari.dominiopublico.web.3demarzo2015



malefictime.com.orden13lunas.dominiopublico.web.3demarzo2015



DIRK DZIMIRSKY



dzimirsky.blogspot.com.WatermanexhibitionsinParisandTokyo.web.dominiopublico.5demarzo2015

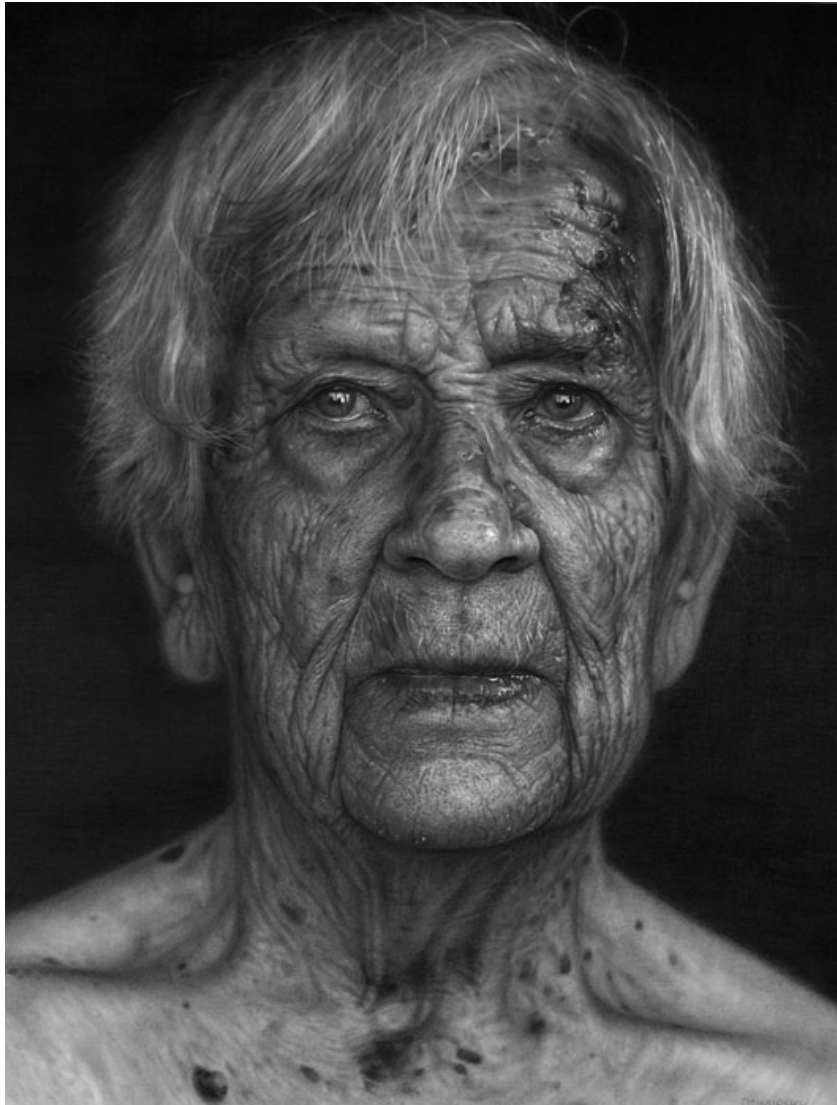
Artista nacido en Rhede, Alemania, en 1969. Su gran talento impresiona, ya que este artista no se formó en ninguna escuela de arte su formación fue autodidacta y su técnica no deja de asombrar por la calidad de realismo presente en todas sus obras.

Pero no es hasta el 2005 cuando decide dedicarse profesionalmente a ello, trabajando como ilustrador y como autor de libros, su gran e impresionante técnica se puede ver reflejada en sus trabajos la mayoría de ellos retratos al estilo foto realista o hiperrealista han llamado la atención no solo por la calidad de detalle que ellos poseen sino también por lo que transmiten

“Elijo dibujo sobre la pintura, ya que esto me permite crear muchas capas sobre capas de líneas y puntos que reaccionan entre sí con el fin de crear una textura vibrante con las direcciones y movimiento. Este enfoque permite a la obra



Universidad de Cuenca
terminada para ser visto más por los “sentidos” en lugar de la observación
visual estándar de una foto.”³⁵



dzimirsky.com.2010-2011selecction.DirkDzimirsky.com.web.6demarzo2015

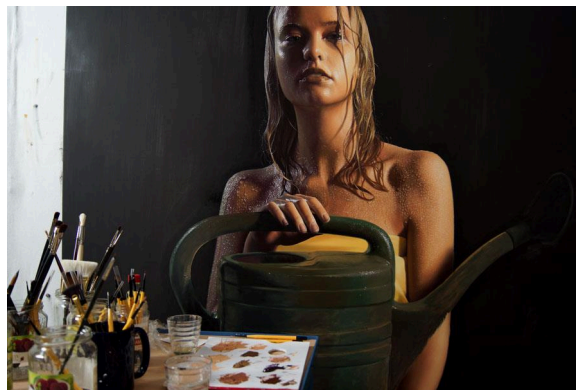
A pesar de que Dirk Dzimirsky afirma que prefiere el dibujo ante la pintura, esto no lo ha detenido o no lo ha limitado para realizar pinturas las cuales llevan una cantidad de detalle impresionante esto se puede ver claramente en su obra.

³⁵ <http://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.dzimirsky.com/&prev=/search%3Fq%3DDIRK%2BDZIMIRSKY%26client%3Dfirefox-a%26hs%3DZjd%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26channel%3Dsb>



dzimirsky.com.2010-2011seleccion.DirkDzimirsky.com.web.6demarzo2015

De la cual sube una fotografía de su proceso en su cuenta de Facebook oficial con la siguiente afirmación “Sigo trabajando en esto. Las gotas de agua están tomando para siempre! Aunque pinto la mayoría de ellos de imaginación y después de una sencilla fórmula todavía necesita tiempo para realizarse.”



[Factbook.dzimirsky.photos.dominopublico.web.6marzodel2015](https://www.facebook.com/dzimirsky/photos/dominopublico.web.6marzodel2015)

“Still working on this. The 47 drops are taking forever! Although I paint most of them out of imagination and after a simple formula it still needs time to be done.” Texto de una red social, pagina oficial del artista.

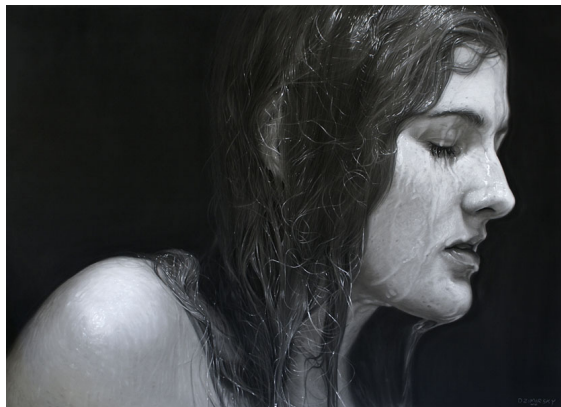
Pero Dirk Dzimirsky no trabaja solo en su zona de confort puesto que en este año realizó un retrato a esfero para la marca Warteman Paris para promocionar



Universidad de Cuenca
la nueva su nueva colección The Obsession Colección Azul la misma que
realizó exposiciones tanto en Paris como en Tokio.



dzimirsky.blogspot.com.WatermanexhibitionsinParisandTokyo.web.dominiopubl
ico.5demarzo2015



dzimirsky.com.2010-2011selecction.DirkDzimirsky.com.web.6demarzo2015



dzimirsky.com.2010-2011selecction.DirkDzimirsky.com.web.6demarzo2015



Universidad de Cuenca

“Su traducción de la realidad no se limita a capturar la realidad sino que presenta a sus sujetos como objetos vivos y tangibles. Partiendo de imágenes fotográficas, el artista hiperrealista detalla la imagen con un nivel de meticulosidad que consigue crear una ilusión de realidad que no se puede encontrar en la fotografía.”³⁶

Así vemos que en la actualidad como en casi todas las periodos del arte, el desnudo sigue teniendo un inmenso atractivo, así mismo, está claro que, este componente estético ha ido cambiando con el tiempo, según los gustos, corrientes e ideologías de cada época, cada pueblo e individuo, ya que las reglas de belleza proporción y simetría de un desnudo, se ven alteradas por un conjunto de valores de carácter subjetivo de cada persona.

No cabe duda que para representar una buena figura humana hay que tener conocimientos de anatomía, saberla representar correctamente nos ayudará a ejecutar de mejor manera nuestro trabajo. Pero no solo es necesario para realizar trabajos realistas, puesto que estos saberes serían la base para realizar múltiples disciplinas, ya que mientras más conocimiento tengamos estaremos mejor preparados y podremos transmitirlos de mejor manera.

En nuestro medio el desnudo artístico es ampliamente aceptado por la sociedad, su presencia es cada vez más fuerte en los medios de comunicación, cine, fotografía, publicidad y otros, llevándole a convertirse en icono del sistema socio-cultural del hombre, ya que además de ser una representación de belleza y admiración, la figura humana puede expresar una infinidad de sensaciones, emociones y sentimientos, que se hacen visibles sin importar cuantas veces la veamos, siempre encontraremos algo nuevo algo mágicamente atrayente.

³⁶<http://www.artdiscover.com/es/noticias/hiperrealismo-en-el-museo-thyssen-la-fundacion-cartier-y-la-bienal/112>



CAPITULO 3

INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN

La transmisión de los conocimientos e información tanto de la naturaleza como de la cultura de los pueblos desarrollados a través de la historia mantiene como componente básico “la imagen” la cual interpreta la realidad, las ideas, los conceptos y valores que fueron influenciados en los hombres de acuerdo con su época histórica y las características de la sociedad en las que se transmitieron.

En la actualidad la importancia que se le otorga a las imágenes la ha situado como eje fundamental de la comunicación, contemplando diversas y distintas aplicaciones que sugieren códigos geográficos, temporales sociales, y que, además son aceptados por la colectividad.

Este fenómeno imaginario ha llevado a realizar profundos estudios sobre el concepto de imagen y las implicaciones que giran en su entorno poniendo en duda la esencia misma del concepto original. Así estudios como “Imagen Global” de Costa (1987) expone distintos tipos de imagen como: imagen mental, de empresa, imagen de marca ,visual, gráfica, material, imagen corporativa, imagen global. Su enfoque hacia la imagen corporativa propone la existencia de un proceso que está compuesto de tres pasos: “En el primer eslabón de este proceso parcial, el objeto es un estímulo, en el segundo, un mensaje y en el tercero una imagen en potencia”.³⁷

Román Gubern en su libro “Del Bisonte a la Realidad ” propone una interpretación cultural de la imagen. Su estudio comprende una relectura a la evolución histórica de las imágenes icónicas desde las cuevas del paleolítico hasta la realidad virtual, ofreciendo un sugestivo vistazo de la evolución

³⁷ Costa, Joan (1987) “Imagen Global” Dircom On-line, Grupo Design, La Paz. Pág 185



Universidad de Cuenca

histórica. Gubern sugiere que “la imagen icónica es una modalidad de comunicación visual que representa de manera plástico-simbólica, sobre un soporte físico, un fragmento del entorno óptico (percepto), o reproduce una representación mental visualizable (ideoescena), o una combinación de ambos, y que es susceptible de conservarse en el espacio y/o en el tiempo para constituirse en experiencia vicaria! óptica: es decir, en soporte de comunicación entre épocas, lugares y/o sujetos distintos, incluyendo entre estos últimos al propio autor de la representación en momentos distintos de su existencia.”³⁸

Otros estudios como de Paul Capriotti (1999) concentra las posibles definiciones en tres grandes grupos: imagen-ficción, imagen-icóno e imagen-actitud. Sin embargo la mayoría de autores que profundizan en el término de la imagen coinciden en el concepto de imagen como una construcción propia del receptor.

Este vínculo de imagen-sociedad en la actualidad recrea distintos enfoques artísticos siendo uno de ellos “la ilustración”, que si bien es cierto se viene desarrollando desde las cuevas rupestres, hoy en día ha tomado una importante variación. Los avances de la civilización, la era industrial, los grandes adelantos científicos y tecnológicos, las nuevas materias primas, las manifestaciones artísticas que rompen, cambian e interpretan la realidad dan como resultado la creación de un universo infinito de imágenes.

De esta manera la ilustración se ha adaptado a las crecientes demandas de la sociedad aportando enormemente a la ciencia, la enseñanza, la comunicación, el marketing entre otras. No obstante tenemos que aclarar que no todo lo que se produce tiene que ver con la ilustración. La creación de imágenes y la relación de estas con el diseño y el arte han llevado a divagar algunos conceptos equivocados. Por una parte se cree que la ilustración no es una disciplina autónoma y que su función es meramente ornamental y decorativa trayendo desavenencias al momento de su producción.

No podemos negar el hecho de que la ilustración en algún momento de la historia ocupó este lugar, – hablamos del siglo XV donde la imprenta hace su

³⁸ Gubern, Román. (1996) “Del Bisonte a la Realidad.” Editorial Amagrama, S.A. Barcelona. Pág. 21



Universidad de Cuenca

aparición y los libros impresos acompañados de ilustraciones alcanzan su mayor auge— cumpliendo un papel efímero y banal de rellenar hojas de textos, con uso únicamente estético, este tipo de ilustración detrás de la cual no hay nada, todavía en la actualidad cuenta con una gran cantidad de adeptos y su proliferación en medios masivos con la web han desdibujado los límites originales de su aplicación.

Sin embargo, no vamos a detenernos en divagar los conceptos atribuidos a la ilustración a través de la historia porque estamos convencidos de su noble función de iluminar y comunicar. Para Maurice Sendak uno de los referentes más importantes dentro de la literatura infantil del siglo XX, creador del afamado libro *“Donde viven los Monstruos”* referencia obligada dentro de la historia de los libros ilustrados para niños, la ilustración no debe pretender ser solo una decoración o expansión del texto. “La ilustración es la versión del texto hecha por el ilustrador, es su propia interpretación. Es la razón por la cual uno es socio activo en el libro y no un mero eco del autor. Ser ilustrador es ser un participante, es ser alguien que tiene la misma importancia, al expresarse, que el autor del libro, y, ocasionalmente, más importancia que éste, pero ciertamente nunca es ser el eco del escritor”³⁹.

En este sentido la ilustración expone una perspectiva que activa la creación desde un proceso de conocimientos, donde el ilustrador comprende los contextos y crea la necesidad de ofrecer sugerencias comprensibles y dinámicas que comuniquen con rapidez y eficacia a toda clase de público. Este tipo de estructura, pensada más allá del concepto de representación, donde se despliega las potencias particulares y se reconfigura la producción es a donde apunta la nueva era de la ilustración. Dando grandes muestras de merecer un lugar diferenciado dentro del campo artístico, y ser considerada una profesión en letras mayúsculas.

³⁹Sendak, Maurice (recuperado 26 de junio de 2013). El significado de la ilustración en los libros para niños. Entrevistador: Walter Lorraine. <http://www.imaginario.com.ar/2012/05/maurice-sendak-1928-2012/>



Universidad de Cuenca

En 2004 la Federación de asociaciones de ilustradores profesionales de España lanza un libro llamado “Libro blanco de la Ilustración Gráfica en España” el cual expone una guía completa de cómo debe ser tratado y valorado el ilustrador y su trabajo. Los estudios que enmarcan este libro están basados en datos reales donde se evidencia la problemática que sufre el ilustrador frente a su trabajo, y el no poder ser valorados como profesionales. Así los autores exponen códigos, derechos y obligaciones basados en reglamentos, leyes establecidas y respaldadas dentro de su país. Evidenciando el enorme trabajo de la ilustración y el aporte de esta en la actualidad.



rz100.blogspot.com.cuentosdeboca.web.12deabril2015

LA ILUSTRACIÓN 2D

El desarrollo de la ilustración siempre ha ido de la mano con el desarrollo de la sociedad, desde los registros primitivos a la ilustración le ha competido la tarea de proporcionar imágenes. Su noble función social de iluminar y comunicar no se ha alejado por completo a pesar de las múltiples variaciones y sus distintos roles en cada una de las épocas históricas, sino que, le ha dotado de técnicas y herramientas que renuevan el trabajo del ilustrador. Por tal razón la ilustración en la actualidad presenta un gran abanico de posibilidades que van desde las técnicas tradicionales como los grabados, óleos, o plumillas hasta la era digital en 3D.

Así la ilustración hoy presenta una evolución o tal vez una hibridación de todas estas manifestaciones que para este estudio la hemos dividido en dos grandes grupos: la ilustración 2D y la ilustración 3D.



Universidad de Cuenca

La ilustración 2D se refiere a la abreviación de dos dimensiones o bidimensional, que tiene dos planos: largo y ancho conocidos generalmente como ejes X e Y con falta de profundidad. Estas ilustraciones son planas aunque se pueda crear la sensación de profundidad con elementos de luz y sombra. La mayoría de ilustraciones están hechas de esta forma y se las puede hacer con diferentes técnicas a continuación algunas de ellas.



deviantart.com.pixiecold.web.12deabril2015

La Plumilla

Quizá esta técnica sea la más antigua, tradicionalmente empleada para el campo caligráfico, tuvo su primer auge con los monjes medievales quienes la emplearon con maestría en los manuscritos y luego en sus lujosas miniaturas. La plumilla se adoptó luego como un estilo artístico, sustituyendo rápidamente las plumas de ganso, pavo o cisne por una plumilla metálica y mango de madera. La plumilla es una técnica un tanto difícil de manejar ya que sus trazos tienen que ser precisos y rápidos, prácticamente imposibles de corregir. Con la plumilla se logran trazos y texturas muy difíciles de conseguir con otras técnicas y aunque hoy ya no se la utilice con frecuencia todavía existen grandes ilustraciones realizadas con esta técnica.

El ilustrador Greg Capullo es un artista que apostó por la plumilla para crear verdaderas obras de arte, su alta calidad de manejo y la gran experiencia de trabajar con esta técnica han logrado que Capullo sea el ilustrador best-seller por su aclamada serie BATMAN para DC comics. Su largo recorrido por la



Universidad de Cuenca
industria lo han llevado a trabajar en Quasar y luego en X-Force para Marvel Comics, entre otros.



loseternautas.com.artedegregcapulloenbatman.web.13deabril2015

El óleo

El óleo es una pintura aceitosa que proviene de la técnica encáustica elaborada con cera caliente conocida ya en el antiguo Egipto, perfeccionada y popularizada en el siglo XV por Jan Van Eyck revolucionando la pintura flamenca y siendo mas tarde adoptada por toda Europa, convirtiéndose en la técnica favorita para la creación de obras de arte.

El óleo básicamente es obtenido por disolución de sustancias colorantes en aceite secante. “Se mezcla el pigmento con un vehículo de aceite de linaza (de la planta del lino) y en algunos casos, con aceite de cártamo (de color más pálido y que se seca más lentamente). En lugar de moler a mano cada color, utilizando una piedra o cristal de moler, hoy en día se consiguen colores de mayor calidad mediante una gran variedad de métodos de molido. Las decisiones sobre cuántas pasadas por el molino de triple rodillo se necesitan, cuánto aceite se debe emplear, así como el tipo de aceite a utilizar, se toman según las características individuales de cada pigmento.”⁴⁰

El uso de la pintura al óleo tiene algunas ventajas y desventajas según el criterio, por un lado esta técnica permite un procedimiento de representación muy realista, se puede realizar la obra lentamente, su secado lento permite

⁴⁰ Winsor & Newton, 2002 “El Libro de Oleo, Guía completa para pintores” ColArt Fine Art & Graphics Limited, Inglaterra. Pág: 10



Universidad de Cuenca

retocar la obra, variar la composición, los colores, etc. Sin embargo en la actualidad estas ventajas han llevado a los ilustradores a tener inconvenientes con su uso. Además el mercado actual ofrece muchas posibilidades de pigmentos que poseen características similares sin complicaciones de secado y toxicidad.

El óleo como técnica para ilustración es poco usada, no obstante todavía existen ilustradores que apuestan por el óleo en sus trabajos.



romuloroyo.comgallery.GoddessesofNibiru2014–2015web14deabril2015

Digital.

En los últimos años la ilustración digital ha cobrado fuerza gracias a los productos tecnológicos que presenta los mercados llegándose a consolidar como el medio más utilizado dentro del mundo artístico, e instaurándose como un nuevo lenguaje de expresión. “Ninguna herramienta o proceso ha influido tanto como el ordenador en los métodos empleados por el ilustrador. Si bien el



Universidad de Cuenca

que proporciona el poder, es el lápiz, el ordenador es el que extrae el rendimiento de éste y capacita al ilustrador para transformar el trazo del lápiz en un surtido de nuevos trazos sin fin.”⁴¹

Los beneficios que la era digital aporta al mundo creativo son incalculables y para muchos creativos sobrepasa por mucho a otras técnicas, o lo que es mejor puede hacer que estas técnicas se mezclen, obteniendo resultados fantásticos que sería casi imposible de la forma tradicional.

En un principio la era digital provocó grandes disgustos a algunos ilustradores que parecían no acoplarse a los cambios, su principal argumento era que estas imágenes eran clichés, no aportaban originalidad y ponía en duda el trabajo profesional. Pero al pasar de los años esta intimidación sufrida hacia el computador ha quedado superada y no solo ha cambiado la forma de realizar las ilustraciones sino de cómo es vista esta profesión. “El ordenador ha contribuido a situar la ilustración en el mismo nivel que otras disciplinas y la amplia gama de posibilidades digitales, unida a los conocimientos técnicos adquiridos por la mayoría de ilustradores, han asegurado una relación más igualitaria con el diseño. Los ilustradores, con la ayuda de procesos digitales, están regresando a las raíces de esta práctica.”⁴²

Sin duda, las nuevas tecnologías que emergen con rapidez para satisfacer las demandas de visualización han generado una gran cantidad de conocimientos y nuevas formas de ver y hacer ilustración. así los programas de software brindan nuevos y mejores procesos de producción, siendo los tipos de imagen un elemento indispensable para aprovechar al máximo el nivel de creación.

Tipos de imagen

En el mundo de la grafica digital existen básicamente dos tipos de imágenes que se consolidan y adaptan a las necesidades de los creativos. Las imágenes

⁴¹ Lawrence Zeegen, Chush Caarl. Principios de Ilustración. edición en castellano Editorial Gustavo Gili, S.L. 2006. Barcelona España. Pág: 76

⁴²Idem.



Universidad de Cuenca
razterizadas y vectoriales, ambas poseen ventajas y desventajas de acuerdo con los diferentes propósitos de creación.

Imágenes razterizadas.

Las imágenes razterizadas están compuestas por finos puntos homogéneos de color llamados píxeles, “cada pixel contiene información de color para la reproducción de la imagen. las imágenes rasterizadas poseen una resolución fija, lo que significa que una ampliación de la imagen resulta un descenso de la calidad.”⁴³



Imagen del autor.

Imágenes Vectoriales

Las imágenes vectoriales son aquellas en las cuales podemos encontrar series de figuras geométricas y un lenguaje matemático basado en vectores “una imagen vectorial contiene numerosos objetos ampliables definidos por fórmulas matemáticas o líneas en lugar de píxeles. Por esto, son ampliables y no dependen de la resolución.” Una imagen vectorial esta compuesta por nodos y vectores. Los nodos son las series de puntos de los que se forma un vector, y a su vez los vectores son una serie de nodos y curvas que definen la imagen.

⁴³ Guia para diseñadores gráficos. Traducción Silvia Guiu. Parramón ediciones S.A. 2007 Barcelona España.



Imagen del autor.

ILUSTRACIÓN 3D

En los últimos años las imágenes 3D se han convertido en algo muy popular, los juegos de computadoras, el cine, y toda la industria creativa apuesta por la tecnología 3D, esta demanda requerida por la industria hace que cada día se generé más imágenes 3D y por ende generé una mayor necesidad de profesionales en este campo los mismos que día tras día crean representaciones pictóricas de modo muy realista que confunden la percepción del espectador.

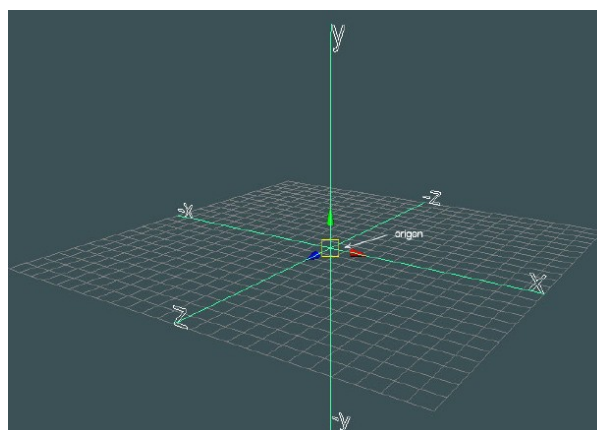
En un principio la tridimensionalidad responde a una técnica para crear la ilusión de profundidad. Los inicios de una tercera dimensión son atribuidos a Sir Charles Wheatstone quien en 1838 inventa un aparato capaz de dar tridimensionalidad a los objetos a partir de las imágenes de cada una de las retinas de los ojos. dichas imágenes son procesadas y comparadas por nuestro cerebro, el cual acaba creando una sensación espacial. Este invento llamado *la estereoscopia* se sirve de dos imágenes, esencialmente de fotografías del mismo objeto, tomadas desde ángulos ligeramente diferentes, se presentan al mismo tiempo, uno para cada ojo. Cada imagen es enfocada por una lente



Universidad de Cuenca

separada, y las dos lentes se inclinan a fin de desplazar las imágenes hacia la otra y por lo tanto garantizar la mezcla visual de las dos imágenes en una imagen tridimensional. De esta forma se obtiene dicho efecto. Estos procesos en un principio fueron acogidos por el cine pero no obtuvo éxito por su complicado mecanismo.

En la actualidad la representación 3D pone en escena sistemas especiales de software y programas elaborados mediante cálculos matemáticos. Básicamente la dimensión 3D en un programa digital responde a un espacio matemático virtual. Este espacio está definido por un sistema cartesiano de tres ejes X, Y, Z, dichos ejes convergen en un punto llamado origen, y cuyas coordenadas son de (0, 0, 0). Estas coordenadas conforman estructuras envueltas o mallas de alambre, llamadas wireframes.



<http://graficacion-suirot18.blogspot.com.espaciotridimensional.dominiopublico.web.15demayodel2015>



Universidad de Cuenca

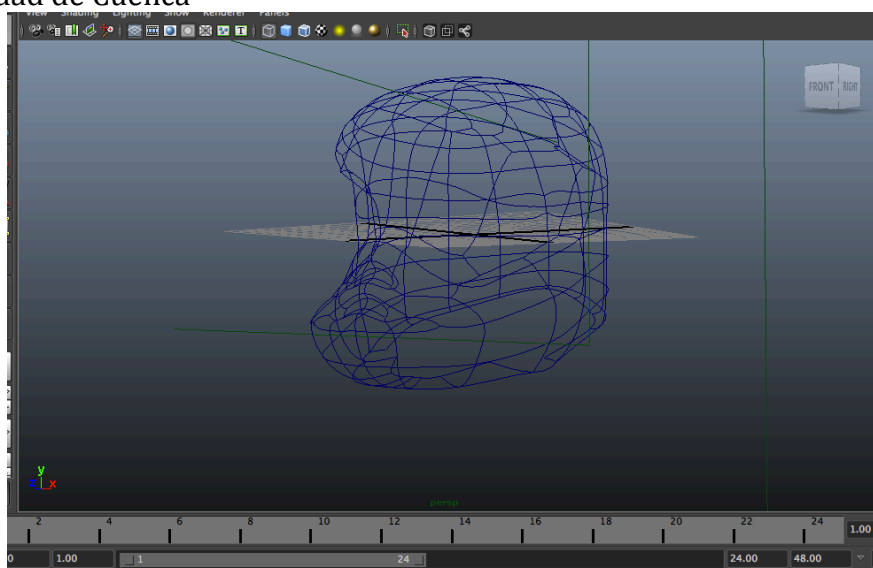


Imagen del autor.

En este espacio virtual se crean, modifican y disponen los diferentes objetos tridimensionales que van hacer creados y a partir de aquí todo lo que hagamos en este espacio virtual se lo llamará *modelado*. El modelado consiste en el proceso de creación y manipulación en donde se da forma a la representación requerida. En este proceso los objetos modelados pueden incluir la edición de la superficie del objeto o las propiedades del material (por ejemplo, color, luminosidad, difusión, especularidad, características de reflexión, transparencia u opacidad, o el índice de refracción), agregar texturas, mapas de relieve (bump-maps) y otras características como: esqueletos, o una estructura central con la capacidad de afectar la forma y movimientos de ese objeto. Estos últimos ayudan a los procesos de animación.

Los procesos de modelado pueden ser ejecutados en diversos programas como Blender, Autodesk 3D Max, Maya, Z Brush, entre otros, las innovadoras herramientas que estos programas proporcionan permiten brindar un completo conjunto de funciones creativas para realizar animaciones, modelados, simulaciones y renderizaciones en 3D.

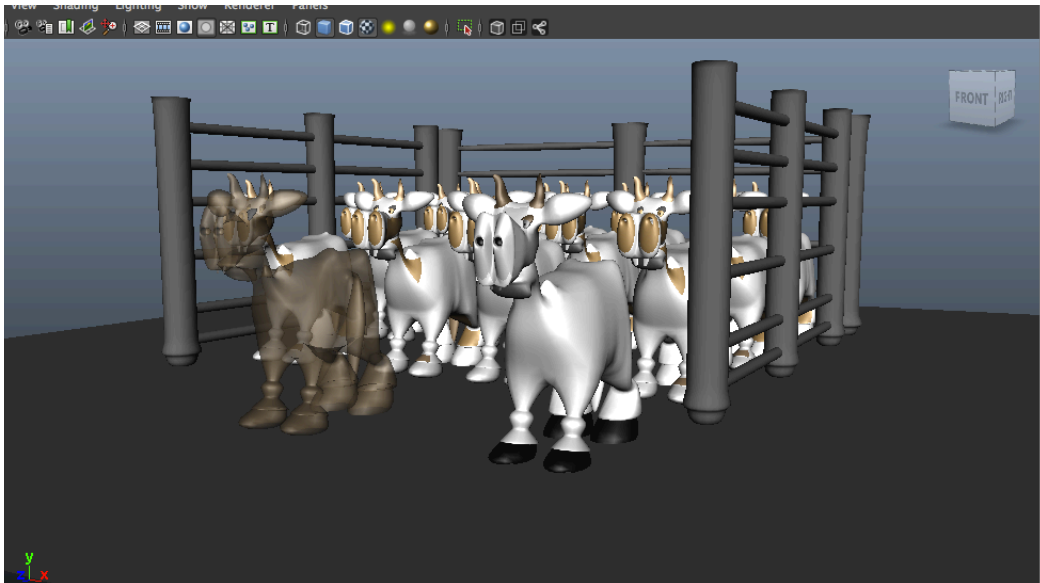


Imagen del autor.

FLUJO DE TRABAJO.

El flujo de trabajo se refiere a algunos parámetros o pasos para generar una escena 3D. Vale recalcar que algunos pasos pueden o no ser ejecutados por los creadores ya que esto dependerá del trabajo que se vaya a realizar y el resultado que se quiera obtener.

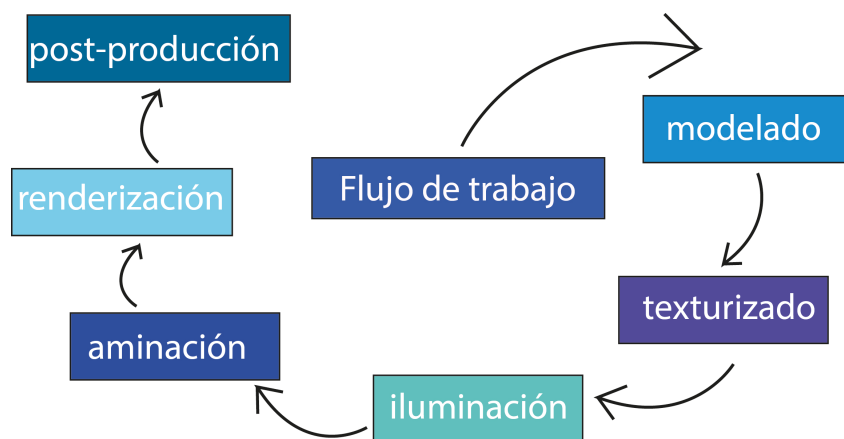


Imagen del autor.



Universidad de Cuenca

Modelado.

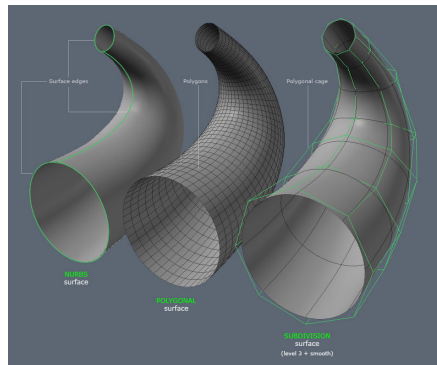
Como ya lo hemos dicho anteriormente el modelado consiste en ir dando forma a los objetos que conforman una escena. Existe algunos tipos de modelado entre ellos Geometría Sólida Constructiva (CSG Constructed Solid Geometry), modelado con NURBS y modelado poligonal.

El Modelado CSG Constructed Solid Geometry más conocido como modelado sólido definen el volumen del objeto que representan, y en muchos casos indican incluso el centro de masas, la densidad del material interna, etc. “ el modelado sólido es una rama relativamente reciente del modelado Geométrico, que hace hincapié en la aplicabilidad general de los modelos, e insiste en crear solamente modelos “*completos* ” de los sólidos, es decir, modelos que son adecuados para responder algorítmicamente (sin la ayuda externa del usuario) a cualquier pregunta geométrica que se formule.”⁴⁴

Modelado con NURBS el modelado NURBS, “significa *racionales no uniformes B-Splines* es un estándar de la industria para el diseño y modelado de superficies. Es especialmente adecuado para el modelado de superficies con curvas complejas. Las herramientas para el modelado con NURBS no requieren una comprensión de las matemáticas que producen estos objetos. NURBS es popular porque los objetos son fáciles de manipular interactivamente, y debido a que los algoritmos que los crean son a la vez eficiente y numéricamente estable”⁴⁵

⁴⁴ Ramos Ricardo; introducción al modelado sólido; 2010; recuperado el 11 de noviembre de 2014. <http://di002.edv.uniovi.es/~rr/Tema7.pdf>

⁴⁵ Autodesk 3D Max: modelado de superficies. 2014, recuperado el 15 de noviembre de 2014. c <http://knowledge.autodesk.com/support/3ds-max/learn-explore/caas/CloudHelp/cloudhelp/2015/ENU/3DSMax/files/GUID-FD120DDE-E8BE-4DB9-A2CA-62069059B4FF-htm.html>



etérea training.introduccionalmodeladoporsubdivision.web.18demayo2015

Modelado poligonal. Este modelado es el mas simple y usado ya que no requiere de grandes dosis de habilidad para conseguir resultados aceptables. Este modelado “ofrece complementos, como por ejemplo el modelado a baja resolución el cual es ideal para realizar animaciones, que lo hacen muy atractivo. Cuando modelamos a partir de formas poligonales disponemos de tres elementos básicos de control: vértices, aristas y caras. Cada uno de estos elementos es susceptible de ser repositionado, rotado o escalado.”⁴⁶



Imagen del autor.

TEXTURIZADO

⁴⁶ Autodesk Maya; guía de aprendizaje, modelado poligonal, 2014 recuperado el 15 de noviembre de 2014 http://multimedia.uoc.edu/guias/Maya/IBE/01/03_Modelado-poligonal.pdf



Universidad de Cuenca

El texturizado consiste en dar o asignar un material a los objetos modelados.

“La fase de texturizado es tan importante como la de modelado, sobre todo si lo que se busca es realismo. El texturizado no sólo permite añadir color al modelo, sino que también permite simular diferentes materiales (metal, madera, etc.) y dar mayor detalle a determinadas formas. Las texturas pueden pintarse en un software de creación de imágenes digitales o puede extraerse de fotografías de texturas reales.”⁴⁷ además en el texturizado se controla diferentes aspectos como el color, el brillo, el reflejo, la opacidad o el relieve que se intenta conseguir.

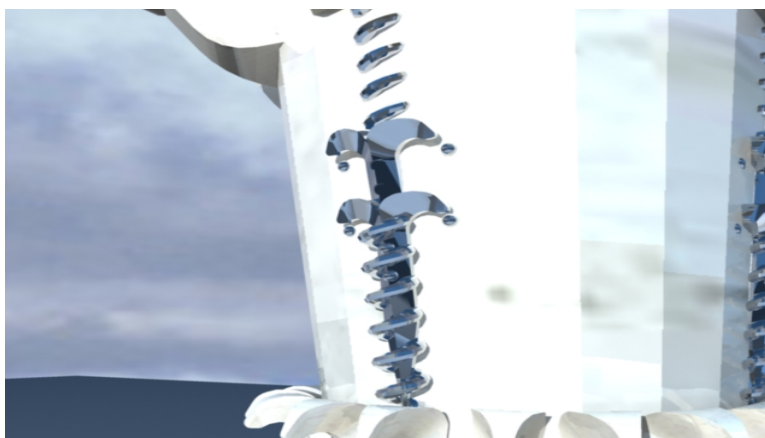


Imagen del autor. (Detalle de fuente)

ILUMINACIÓN

La iluminación nos permite simular diferentes condiciones temporales, atmosféricas, e influir sobre la intención o el carácter emocional de la imagen. La iluminación nos permitirá hacer más evidente algún elemento que deseemos resaltar y también ocultar cosas que queremos que sean imperceptibles. Además la calidad de la iluminación depende mucho del número y tipo de luces utilizadas. Asimismo es importante tener en cuenta cuál va a ser el objetivo final. Si se trata de renderizar podemos utilizar tantas luces como necesitemos; sin embargo, si se trata de una animación debemos ser más cuidadosos, ya que la iluminación consume muchos recursos lo cual dificultara su producción.

⁴⁷ Fernández Marta, (2011) modelado, texturizado y ajuste de malla. Madrid EC. Archivos Universidad Carlos III de Madrid. Pág 16



Universidad de Cuenca

Los tipos de luz que nos facilitan los programas son tres: luz infinita o paralela, luz puntual o radial y la luz spot. “La luz infinita únicamente tiene información de dirección por lo que los rayos que emite son paralelos, semejante a cómo el sol ilumina nuestro mundo; es la luz genérica en casi todos los programas, pero es más útil para hacer ajustes y correcciones. La luz puntual posee información tanto de dirección como de posición por lo que es útil cuando empezamos a separar áreas iluminadas en la escena; es común que se represente como un foco porque es el tipo de luz puntual que vemos todos los días. La luz spot es la mas útil pues podemos intervenir exactamente en las áreas que deseamos estén iluminadas mediante un cono de luz y asimismo podemos controlar el área de penumbra.”⁴⁸

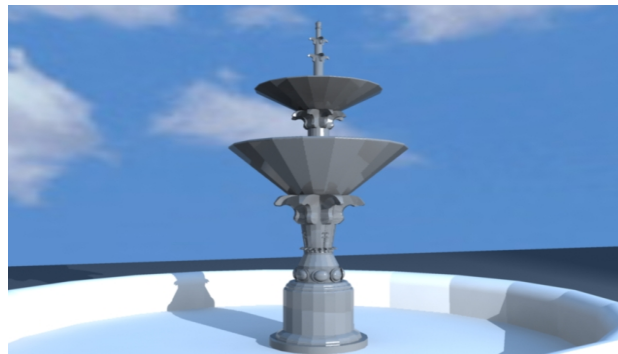


Imagen del autor.

ANIMACIÓN.

La animación conocida también como la cuarta dimensión ya que establece un tiempo, consiste en variar las propiedades de los objetos a lo largo del tiempo. Los objetos pueden ser animados alterando las transformaciones básicas de los tres ejes (Rotación, Escala o Traslación), mediante esqueletos o estructuras centrales capaces de modificar la forma y movimiento del objeto animado, mediante deformadores, (lattices o cajas de deformación). También se puede realizar simulaciones físicas que involucren fuerzas como la gravedad, viento, explosiones, colisiones entre objetos, fluidos y partículas.

⁴⁸ Albarran Carlos, (2009). Teoría de iluminación para ambientes 3D. Revista Neopixel. Publicado el 16 de noviembre de 2009. Recuperado el 17 de noviembre de 2014. <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/449-teoria-iluminacion-ambientes-3d.html>



Universidad de Cuenca

La utilización de trayectorias, cuadros claves y otras herramientas como jerarquías, nos permite dar a nuestra escena acción y movimiento, así como manipular las cámaras para obtener increíbles resultados.

RENDERIZADO

El renderizado es el terminado de la producción de una imagen en 3D. Este proceso es la transformación de cálculos matemáticos, algorítmicos y poligonales en fotogramas. Dichas transformaciones pueden ser comparadas a tomar fotografías o en animación a filmar una escena. Igualmente se deberá tener en cuenta cuan realista o no será nuestra escena ya que podemos encontrar algunas técnicas de renderizado. Una de las técnicas más sencillas de renderizado es (wireframe rendering) o renderizado de alambre. Este render permite la visualización de la estructura del diseño subyacente de un modelo 3D.

También encontramos renders basados en polígonos, el Scanline Rendering, el Raytracing, y el Mapeado de fotones cada uno de ellos podrán proporcionar ventajas específicas para que su escena tenga mas realismo.



Imagen del autor.

POST- PRODUCCIÓN



Universidad de Cuenca

La post-producción permite realzar y mejorar los trabajos después de renderizarlos, es decir, lo que le hacemos a las imágenes después del render. En la mayoría de casos la post-producción favorece al mejoramiento de la imagen, ya que suele suceder que cuando hacemos el render no conseguimos los efectos deseados o se pasó por alto algún detalle. Para no volver a renderizar ya que esto puede llevar mucho tiempo dependiendo de la escena y el realismo que se este realizando, se puede resolver el problema en otros programas digitales tales como Photoshop. Si conocemos las ventajas y efectos que photoshop nos brinda será muy fácil realizar mejoras en la iluminación, contrastar ambientes, quemar zonas, focalizar luces, viñeteado de contrastes y enfoques, gradaciones de color, suavizado de contornos, añadir ruido, entre otras opciones dependiendo de la necesidad.



etérea training.Realzar la iluminación.Glowsytints.web.18demayo2015

CAPÍTULO CUATRO



Universidad de Cuenca
Propuesta Gráfica

Lluvia de ideas

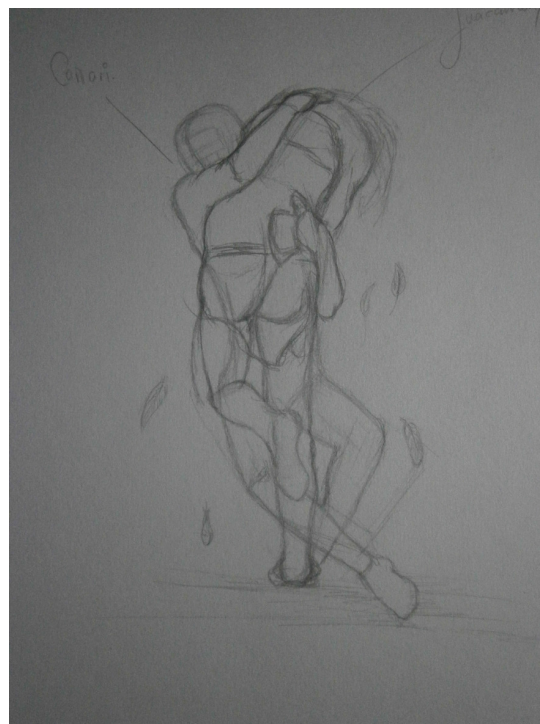
- Dos ilustraciones que muestren a cuatro personajes en cada ilustración.
- Movimientos anatómicos.
- Pensar en la ambientación.
- Usar referentes anatómicos de los grandes maestros para bocetear.
- Pensar en el color de la piel de los personajes.
 - Los cañaris serían piel canela algo oscura.
 - Las guacamayas serían piel clara para dar una referencia a algo mágico.
- Primera ilustración los cañaris atrapando a las Guacamayas.
- Segunda ilustración los cañaris sosteniendo a las Guacamayas.

PRIMER BOCETO





Universidad de Cuenca





Sesión fotográfica en busca de movimientos adecuados para las ilustraciones.



Autoria Dis. Snia Pacheco



Universidad de Cuenca



Autoria Dis. Snia Pacheco



Autoria Dis. Snia Pacheco



Universidad de Cuenca



Autoria Dis. Snia Pacheco

Imágenes Seleccionadas



Autoria Dis. Snia Pacheco



Autoria Dis. Snia Pacheco



Autoria Dis. Snia Pacheco



Universidad de Cuenca



Autoria Dis. Snia Pacheco

BOCETOS FINALES





Universidad de Cuenca







Universidad de Cuenca

Bocetos para la interpretación de las guacamayas / mujeres

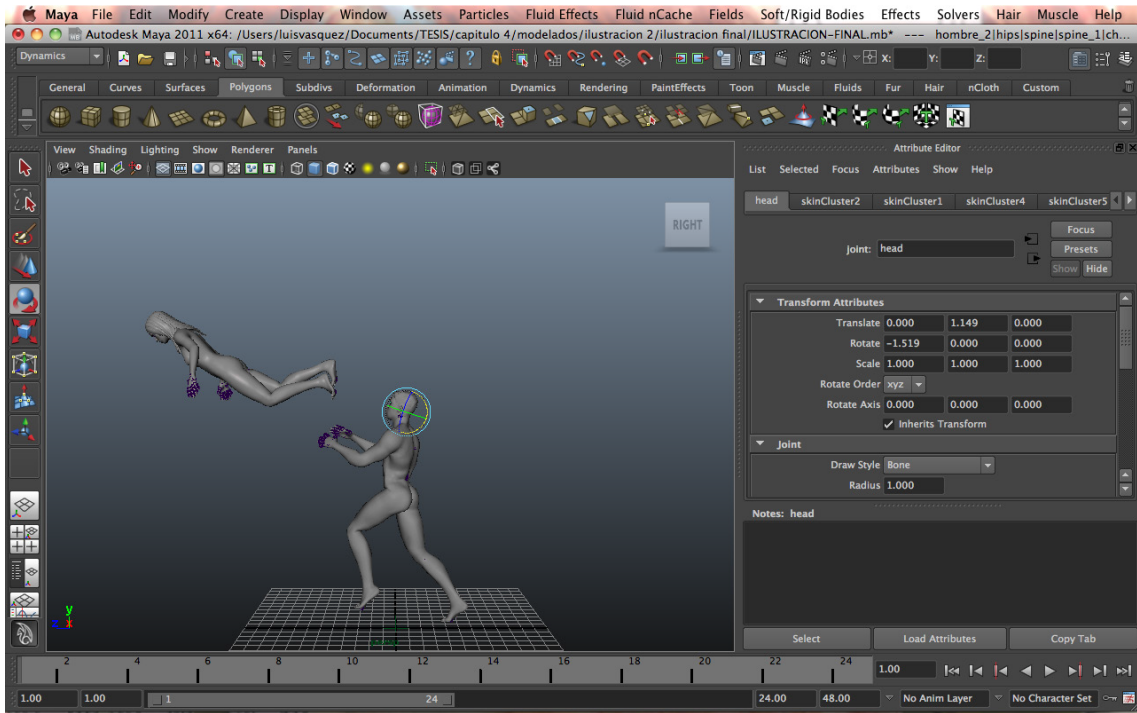






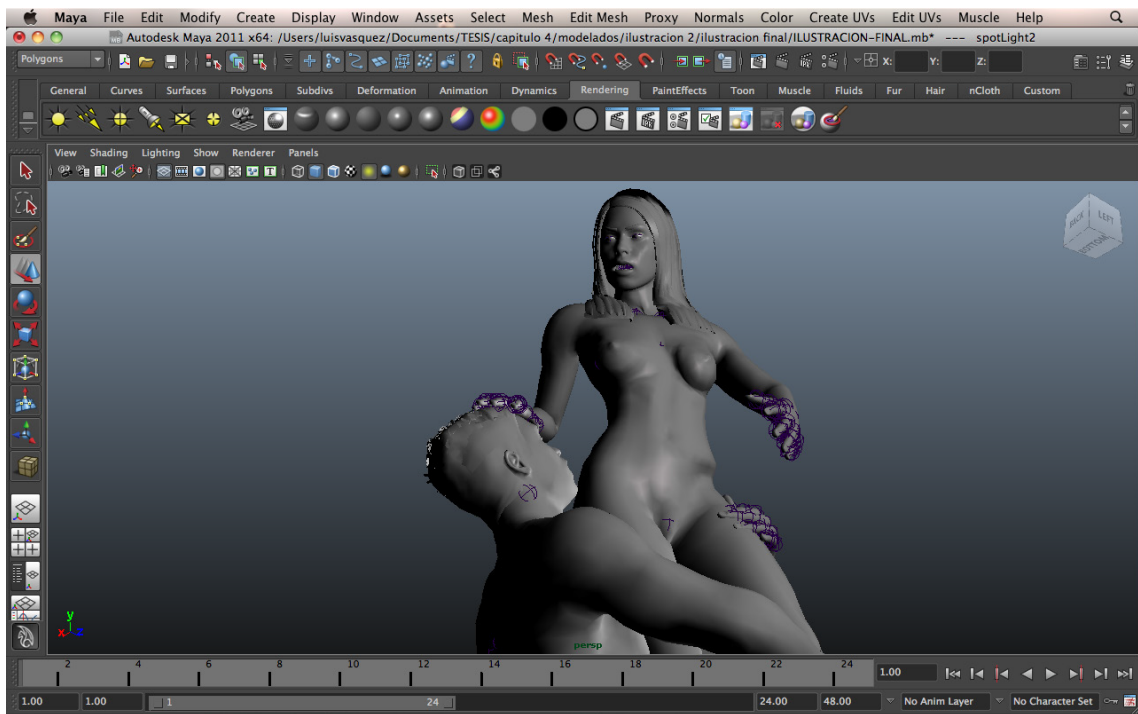
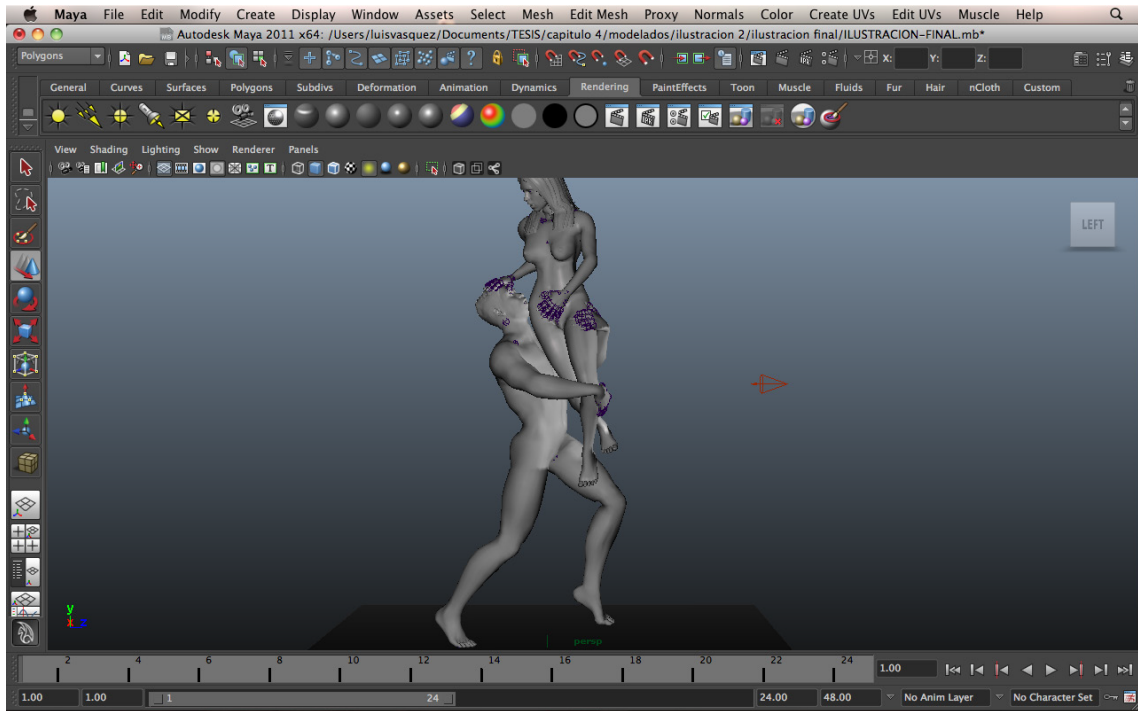
Universidad de Cuenca

Proceso para la colocación de la pose final





Universidad de Cuenca





Universidad de Cuenca





Universidad de Cuenca





Universidad de Cuenca



Ilustraciones finales



Universidad de Cuenca
Render Final Maya



Ilustración Final

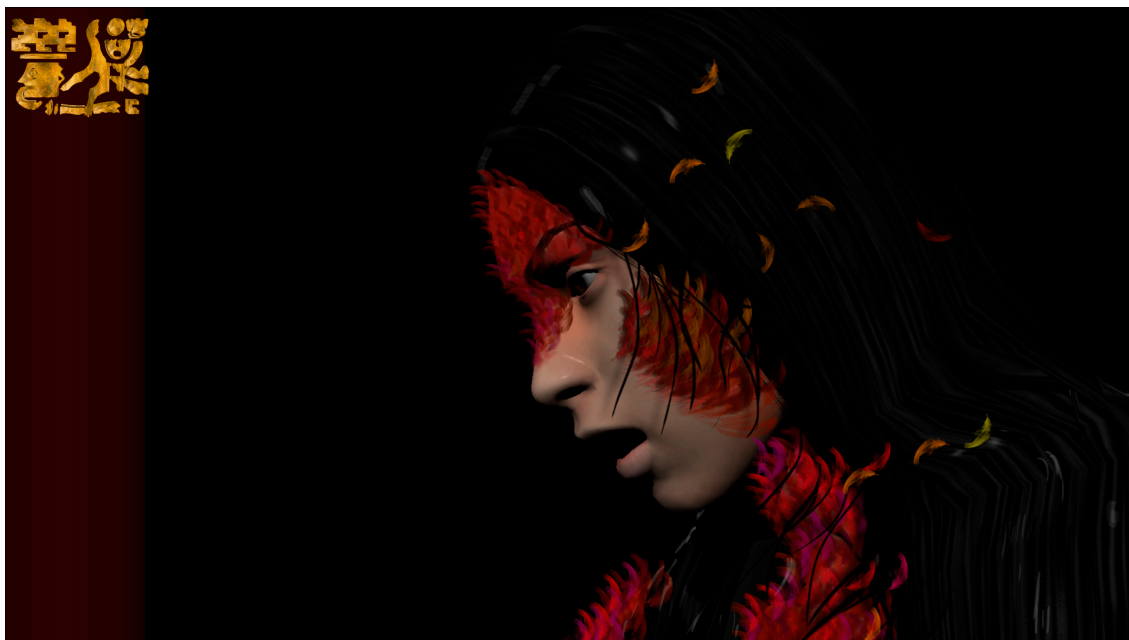




Render Final Maya



Ilustración final



Detalle



Universidad de Cuenca
Render final Maya



Ilustración final





Universidad de Cuenca
Render final Maya



Ilustración final





Universidad de Cuenca
Render final Maya



Ilustración final





Render final Maya



Ilustración final





Universidad de Cuenca
Render final Maya



Ilustración Final





Universidad de Cuenca

Render final Maya

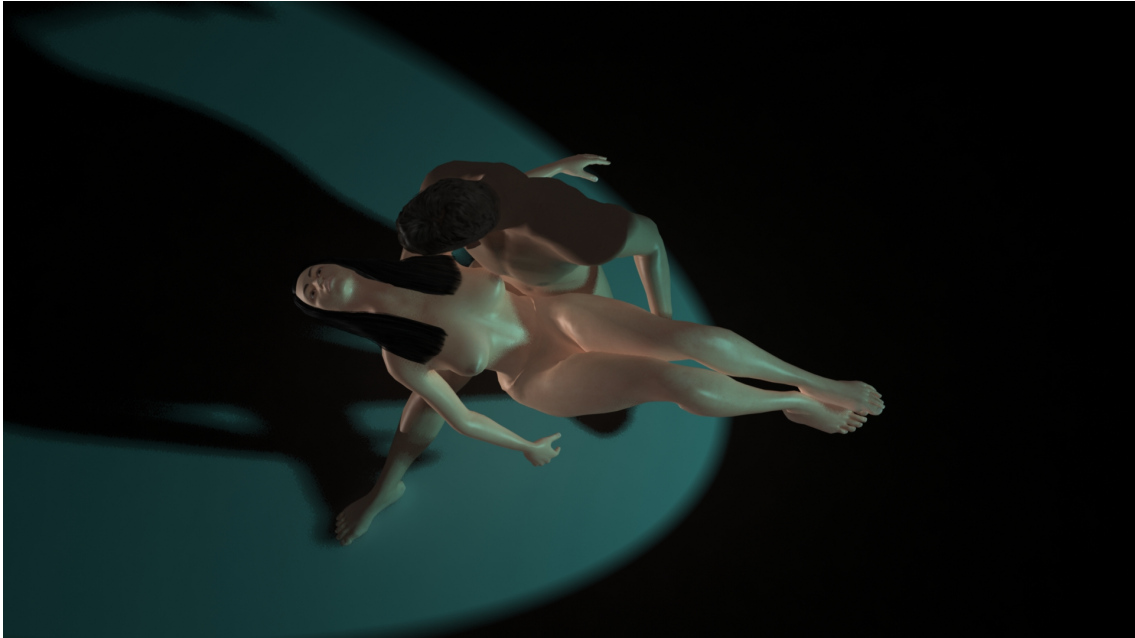


Ilustración final





Render final Maya



Ilustración final





Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

El trabajo que se acaba de exponer, llama la atención hacia un conocimiento que ciertamente está descuidado, el patrimonio intangible del cantón Gualaceo, el mismo que en las generaciones actuales pasa inadvertida por la falta de actitudes culturales que ayuden a salvaguardar este tipo de conocimiento.

Las leyendas y los elementos relacionados con la historia oral de un pueblo se ven excluidos al olvido poniendo en riesgo el patrimonio intangible de la ciudad por la falta de una transmisión cultural.

Las nuevas tendencias dentro de la ilustración y sus diversos cambios y aplicaciones han colocado a la ilustración en una escala muy importante dentro del mundo científico, social y artístico.

Recomendaciones

A lo largo de la investigación y la recopilación tanto de información formal llamándolo así a textos especializados sobre la mitología cañari y a la transmisión oral de la leyenda del Cantón Gualaceo para la realización de dichas ilustraciones se han visto diversas dificultades o contratiempos.

Tiempo: el proceso creativo del que están compuestas las ilustraciones al igual que el tiempo invertido en la investigación determina un gran factor a tomarse en cuenta puesto que desde la concepción de la idea, la creación de bocetos, el cambio de posiciones, el modelado, el texturizado, la correcta ubicación de las luces al igual que sus diversas intensidades todo esto forma parte de la producción lo cual conlleva una gran cantidad de tiempo, a todo esto se debe tomar en cuenta la posproducción en donde se rectifican luces, corrección de colores etc.

Equipos: las ilustraciones digitales requieren de dispositivos especializados, de no ser el caso se necesitaría como mínimo equipos con gran memoria RAM, ya que los programas utilizados como resultado nos brindan imágenes de gran tamaño que podrían volver lenta a la computadora demorando así la entrega del producto final ya que en software 3D en el momento del rendering utiliza gran parte de la memoria RAM.



Universidad de Cuenca

Anexos

Entrevista Ilustradores 3D

Ricardo Diaz Freelance 3D Artist Loja-Ecuador

1. Cómo se inició en la ilustración 3D?

Mi inicio en el mundo del 3D fueron más por curiosidad, siempre tuve ese deseo de jugar videojuegos desde niño. Hace 3 años atrás me encontraba descargando Wallpapers para mi computador sobre un juego llamado "Gears of War" y ahí nació el deseo de saber cómo se creaban ese y otros increíbles juegos.

2. Qué tipo de estudios ha realizado?

Soy autodidacta todo lo aprendí en videos, tutoriales y artículos en la Web.

3. Cual es tu especialidad en la ilustración 3D?

Actualmente soy modelador, texturizador, de personajes y ambientes 3D

4. Tienes un estilo con el cual te identificas?

Al inicio en este hermoso y fascinante mundo quería enfocarme en el estilo realista, ósea crear personajes humanos, medievales, etc., pero debido que estoy en un mercado donde eso no da trabajo tuve que cambiarme a un estilo más cartoon.

5. Cuales son tus referentes para ilustrar?

Me gusta mucho el arte de Rafael Grasetti, Pedro Condi, Fausto de Martini, Vitougo, Kent Trammell, entre muchos más, son mis fuentes de inspiración a la hora de iniciar mis proyectos

6. Utilizas la fotografía u otro recurso para tu trabajo?

Para mi es muy importante las referencias especialmente en el momento de modelar o de esculpir detalles como arrugas, cicatrices, etc

7. Como describes tu proceso creativo?

Comienza con una idea, luego esa idea la plasmo en un papel, una vez que tengo la idea clara de lo que quiero hacer me sumerjo en el proyecto hasta sacarlo.

8. Cómo se consigue ser creativo?

Creo que la imaginación es la más importante para ser creativo, no obstante tiene que haber ese compromiso contigo mismo para superar adversidades en el camino.

9. De donde surge la inspiración?



Universidad de Cuenca

Surge de una idea y de esa idea llevarla a otro nivel, creo que de ahí parte todo, si quieres crear un paisaje en 3d, te recomiendo que veas fotos de muchos paisajes que visites lugares que se relacionen con lo que quieres crear de ahí nacen ideas geniales y locas a la vez.

10. Puedes visualizar mentalmente una imagen nítidamente antes de empezar una ilustración o la imagen llega mientras la trabajas?

Siempre visualizo lo que voy a crear, incluso la veo en mi cabeza como si ya lo hubiera hecho, eso me motiva a crear.

11. Crees que es indispensable dibujar el cuerpo humano de memoria con huesos y músculos para ser un buen artista gráfico, son necesarios conocimientos profundos de anatomía?

En mi experiencia como artista creo que si es muy importante, especialmente si quieres llegar a otro nivel, ahora actualmente estudio anatomía y estos los aplico a mis proyectos

12. Hasta el momento, que proyecto – obra personajes o publicaciones recuerdas con mayor afecto ya sea por el resultado o por el proceso que los vio nacer?

Uno de los proyectos que me marco fue “Sci Fi Blender Guru Competition”, nunca me había involucrado en un proyecto tan grande, estuve un mes y medio enfocado en hacer algo increíble, este proyecto me demostró que todo es posible si lo deseas y estás dispuesto a lograrlo .

http://www.youtube.com/watch?v=T_xtFb3id3M

13. Cuál es el flujo de trabajo para realizar una ilustración 3D?

Cuando trabajas en el mundo del 3D, siempre vas a tener un director creativo, es el que te envía la ilustración en 2D y tu tienes que convertirla en 3D, claro que en el proceso tu puedes dar ideas para darle un toque extra a tu trabajo.



14. Qué software utiliza?

Actualmente utilizo, Zbrush, Maya, Blender, After Effects.

15. Como crees que en Ecuador es vista la ilustración 3D?

Creo que tiene mucha aceptación, actualmente puedes ver propagandas en donde casi la mayoría utilizan este recurso.

16. Crees que se puede vivir de la ilustración 3d?

Si, he tenido la oportunidad de trabajar desde mi casa como freelancer con algunas empresas de Quito, Guayaquil, México y creo que primero debes darte un nombre en este hermoso mundo y después todas las puertas se abrirán, no es fácil pero tampoco imposible.

17. Qué ramas consideras que son indispensables para el desarrollo profesional de un ilustrador 3D

Dibujo Artístico, Escultura.

18. Cómo crees que es visto el ilustrador y en específico el ilustrador 3d en el Ecuador?

Como artistas estamos en otro nivel y tenemos más oportunidades de trabajar y de ser reconocidos e incluso ser invitados a exposiciones de índole internacional, con esto no quiero desmerecer el gran trabajo de los demás artistas, solo quiero decir que el 3D es el futuro.

www.ricardoroi.carbonmade.com



Universidad de Cuenca

Respuesta a documento de solicitud que garantice la vialidad de la ejecución de la propuesta gráfica presentada.



La **CULTURA** la hacemos todos...!

Oficio N° DE-UC-2015-054
Gualaceo, a 06 de octubre de 2015

Señor
Luis Vázquez
EGRESADO DE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE CUENCA
Su despacho.-

Con atento saludo reciba mis mejores deseos de éxitos en sus labores diarias.

Con respecto a su solicitud presentada el día de hoy me es grato confirmarle el apoyo para la publicación de sus ilustraciones en la revista institucional del G.A.D. Municipal de Gualaceo, para lo cual, le pido de manera comedida proporcione en las oficinas de la Unidad de Cultura un Cd con las ilustraciones antes dichas en formato .png de tamaño A4 y resolución de 300px. a 500px.

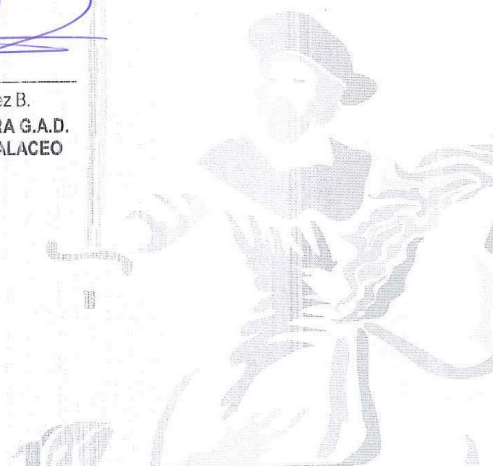
Sin otro particular, y para los fines pertinentes, me suscribo.

Atentamente.-

Esp. Lenin Peláez B.
UNIDAD DE CULTURA G.A.D.
MUNICIPAL DE GUALACEO

CC: Archivo.

Adj:





Bibliografías

AA.VV., (1993), Diccionario Océano, Océano Grupo Editorial, S.A. España. Pág.: 624

Albarran Carlos, (2009). Teoría de iluminación para ambientes 3D. Revista Neopixel. Publicado el 16 de noviembre de 2009. Recuperado el 17 de noviembre de 2014. <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/449-teoria-iluminacion-ambientes-3d.html>

Alejandra Val Cubero/Madrid, 2001/7 Agosto 2014/LA PERCEPCIÓN SOCIAL DEL DESNUDO FEMENINO EN EL ARTE “SIGLOS XVI-XIX”. PINTURA, MUJER Y SOCIEDAD.

Arte y Arquitectura, El desnudo como genero artístico, 8 de mayo de 2012, <http://monica-arq.blogspot.com/2012/05/el-desnudo-como-genero-artistico.html>

Arte Universal/El Renacimiento/2009/Guzmán el Bueno, Madrid

Arízaga y Arízaga MaxR; Los cañaris en Gualaceo y Tomebamba; /ISBN -sin datos de edición e impresión

Autodesk Maya; guía de aprendizaje, modelado poligonal, 2014 recuperado el 15 de noviembre de 2014 http://multimedia.uoc.edu/guias/Maya/IBE/01/03_Modelado-poligonal.pdf

Chacón Juan. (2002), Guacha Oparipamba. Plaza donde se origina la Gente CañariPaucarbamba, Ensayo en Torno a la Matriz Cañari de Cuenca”, Cuenca, pág.: 85

Ídem, pág. 99

Cirugía robótica: Historia e impacto en la enseñanza, historia de la robótica/ http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S021048062011000900006&script=sci_arttext

Claude Lévi-Strauss,(1955), citado en López Eire, Antonio.,(2004), MITO Y RITUAL UNA APROXIMACIÓN, Universidad de Salamanca, Recuperado el 23 de enero de 2014, revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/viewFile/.../25214

Costa, Joan (1987) “Imagen Global” Dircom On-line, Grupo Design, La Paz. Pág 185

El Desnudo en las Artes, Trancito Cero, Perfeccion Griega, pag. 3, PDF

Espinosa Garzón, Mario., (2012), Cañarís del sur del Ecuador, y Mitmaq Cañarís del Perú, Cañar, Gráficas Hernández, pág.: 35.

Idem.

Fernández Marta, (2011) modelado, texturizado y ajuste de malla. Madrid EC. Archivos Universidad Carlos III de Madrid. Pág 16

Freud, Sigmund., (1948),citado en Cordero Rodrigo, (1982),MITO Y



Universidad de Cuenca

TOTEMISMO EN SIGMUND FREUD Y CAUDE LÉVI- STRAUSS, recuperado el 12 de febrero de 2014 <http://inif.ucr.ac.cr>

González Suarez, Federico., (1968), De Prehistoria y Arqueología. Cuenca. Cuenca, Págs.163-164.

Guia para diseñadores gráficos. Traducción Silvia Guiu. Parramón ediciones S.A. 20007 Barcelona España.

Jean-Claude Frére; (2001), Leonardo da Vinci, Italia, Lisma, pág. 99

Kant.,(1764), Observaciones de lo Bello y lo Sublime, Sobre la diferencia entre lo sublime y lo bello en la relación recíproca de ambos sexos, Konngsbey, Australia, Pág. 12

Lawrence Zeegen, Chush Caarl. Principios de Ilustración. edición en castellano Editorial Gustavo Gili, S.L. 2006. Barcelona España. Pág: 76

Prezi, desnudo en el arte, 9 septiembre 2013, obtenido de: <http://prezi.com/9avfedvppy2f/desnudo-en-el-arte/>

Ramos Ricardo; introducción al modelado sólido; 2010; recuperado el 11 de noviembre de 2014. <http://di002.edv.uniovi.es/~rr/Tema7.pdf>

Robles L, Marco.,(2000) Cañar: Su Historia y Su Cultura Cuenca, Cuenca, Gráficas Hernández, 2000, Pág.: 77

Royo, Luis., 2013, YouTube Sopitas Tv, Luis Royo- Entrevista para código Espagueti, recuperado el 12 de febrero de 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=oe3rUET2jCs>.

Sendak, Maurice (recuperado 26 de junio de 2013). El significado de la ilustración en los libros para niños. Entrevistador: Walter Lorraine.Spiteris, Tony; "Pintura Griega y Etrusca"; edición español: Aguilar; S.A. de ediciones Juan Bravo; Madrid, España; 1968; pag: 77

Winsor & Newton, 2002 "El Libro de Oleo, Guía completa para pintores" ColArt Fine Art & Graphics Limited, Inglaterra. Pág: 10

<http://www.artdiscover.com/es/noticias/hiperrealismo-en-el-museo-thyssen-la-fundacion-cartier-y-la-bienal/112>

<http://www.imaginaria.com.ar/2012/05/maurice-sendak-1928-2012/>

<http://www.enkil.org/2012/03/09/roberto-ferri-entre-lo-clasico-y-lo-contemporaneo/>

<http://www.luisroyo.com/es/biografia/>

<http://www.robertliberace.com/biography.htm>

<http://www.sitioandino.com/nota/35614-los-estudios-de-anatomia-de-leonardo-casi-tan-buenos-como-el-3d/>



Universidad de Cuenca

<http://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.dzimirsky.com/&prev=/search%3Fq%3DDIRK%2BDZIMIRSKY%26client%3Dfirefox-a%26hs%3DZjd%26rls%3Dorg.mozilla:en-US:official%26channel%3Dsb>

<http://translate.google.com.ec/translate?hl=es-419&sl=en&u=http://www.robertliberace.com/&prev=/search%3Fq%3Drobert%2Bliberace%26biw%3D1280%26bih%3D695>