

24

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

ELABORACIÓN DE ILUSTRACIONES APLICADO A
MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL INSTITUTO PARA LA ATENCIÓN
INTEGRAL DEL NIÑO QUEMADO.

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PRESENTA
DULCE MARIA GÓMEZ ZAMORATE

DIRECTOR
M.A.V. FRANCISCO U. PLANCARTE MORALES
ASESOR
M.A.V. ARIADNE GARCÍA MORALES

MÉXICO D.F., 2002

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a ti Señor, porque nunca
te has olvidado de mi,
porque conoces todas mis andanzas,
mis capacidades, limitaciones y
deseos más profundos.
Por ser la fuente de luz que ilumina
mi existencia.
porque eres mi Dios . . .

A mi padres Satur y Ceci:

Gracias por permitirme llegar a este momento, por sus enseñanzas espirituales y morales, por su ejemplo de entrega y sacrificio, sobre todo por su amor que entregan en todo momento.

A mi hermana Yaz:

Por demostrarme el deseo de superación en cualquier situación, por tu amor y apoyo en todo momento. Porque jamás pude haber tenido mejor hermana que tú.

A mis grandes amigas :

Por enseñarme el verdadero valor de la amistad, por compartir ilusiones, proyectos y nuestra formación profesional.

A familiares y amigos, presentes y ausentes que han confiado en mi, gracias por ser parte de mi vida a cada uno los llevo en mi corazón.

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
--------------	---



DISEÑO Y COMUNICACIÓN

1.1. Definición de Comunicación	4
1.2. Definición de Diseño	6
1.2.1. Teoría de la Comunicación	7
1.3. Diseño y Comunicación	8
1.3.1. Comunicación Visual	9
1.4. Diseño Gráfico	10
1.4.1. Campo de Trabajo	11
1.4.2. Areas del Diseño Gráfico	12



LA ILUSTRACIÓN

2.1. Definición de Ilustración	16
2.2. Antecedentes de la Ilustración	17
2.3. Historia de la ilustración	19
2.4. La Ilustración en México	25
2.5. Géneros de la ilustración	28
2.5.1. Ilustración Publicitaria	28
2.5.2. Ilustración Editorial	29
2.5.3. ilustración Científica	29
2.5.4. Ilustración Médica	30

2.5.5. Ilustración Infantil	30
2.5.6. Ilustración de Modas	30
2.5.7. Ilustración Digital	30
2.5.8. Ilustración de Cómic	31
2.5.9. Ilustración Fantástica	31
2.5.10. Ilustración Técnica	31
2.5.11. Ilustración Arquitectónica	32
2.5.12. Ilustración Arqueológica	32
2.5.13. Ilustración Geográfica y Geológica	32
2.5.14. Otros Géneros de la Ilustración.	33
2.6. Herramientas	33
2.6.1. Herramientas para dibujar	35
2.6.2. Herramientas de medición y trazo	36
2.6.3. Herramientas de precisión	36
2.6.4. Instrumentos de corte y afilado	37
2.6.5. Herramientas para pigmentos	37
2.6.6. Artículos adhesivos y fijativos	38
2.6.7. Maquinas de luz	39
2.6.8. Herramientas accesorios	39
2.6.10. Herramientas digitales	39
2.7. Técnicas y Materiales	41
2.7.1. Acrílicos	41
2.7.2. Acuarela	42
2.7.3. Aerografía	43
2.7.4. Carboncillo	43

2.7.5. Collage	44
2.7.6. Gouache	44
2.7.7. Lápices de colores	45
2.7.8. Oleo	45
2.7.9. Ordenador	46
2.7.10. Pastel	46
2.7.11. Pluma y Tinta	46
2.7.12. Punta seca.	47
2.7.13. Rotuladores	47
2.7.14. Salpicado	48
2.7.15. Scratch	48
2.7.16. Serigrafía	48
2.7.17. Tintas	49
2.7.18. Soporte	49



INSTITUTO PARA LA ATENCION DEL NIÑO QUEMADO

3.1. Antecedentes	51
3.2. Quemaduras	55
3.2.1. Quemaduras en la infancia	57
3.2.2. Tratamiento Clínico	60
3.2.3. Necesidad de intervención en crisis	61
3.3. Material Didáctico	63
3.3.1. El material didáctico en la infancia	64
3.4. Requerimientos	65

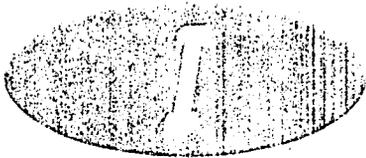


PROYECTO GRÁFICO

4.1. Elementos de Composición	74
4.1.1. La percepción en los niños	74
4.1.2. La forma	75
4.1.3. La textura	76
4.1.4. El color	77
4.1.5. Tipografía	79
4.2. Bocetos	82

Conclusión

Bibliografía



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La comunicación gráfica es una disciplina orientada a satisfacer necesidades específicas de información mediante la sistematización, estructuración y proyección de mensajes. El comunicador gráfico al desarrollar material didáctico se apoya en las áreas como lo son: la pedagogía y la psicología. Podemos definir como material didáctico al proceso de aprendizaje que orienta y dirige la enseñanza, adquiriendo conceptos concretos, que permitan percibir, interpretar y asimilar hechos, ideas y habilidades de las diversas áreas.

La atención psiquiátrica y psicológica del paciente con quemaduras ha sido una área olvidada; aún cuando en los hospitales generales y de concentración se asigne una sala para su cuidado, pareciera que no hay conocimientos de que hay personas que sufren de quemaduras. Y si esto lo trasladamos a los niños y adolescentes más se desconoce o se niega, surgiendo con frecuencia la pregunta ¿que si en realidad hay tantos niños quemados? que amerite la existencia de un Instituto para su atención.

El Instituto para la Atención Integral del Niño Quemado (IAINQ) se crea sobre esta base y su finalidad es el manejo integral y preventivo del niño con quemaduras, apoyándose en el equipo médico, paramédico, psiquiátrico y psicológico, dando atención tanto en curación, cirugía plástica y reconstructivas, medicina de rehabilitación y de fisioterapia, así como la terapia ocupacional, a fin de lograr su rehabilitación física, psicológica y social.

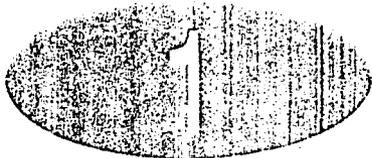
Es importante señalar que la población mas propensa a accidentes de quemaduras es la escolar (5 a 9 años), Los niños deben de pasar por un impacto de trauma, de la separación de sus padres, de hospitalización y múltiples procedimientos médicos que desconoce, dandoles interpretaciones erróneas que lo llenan de temor y ansiedad, acompañadas a menudo de fobias

Este dolor representa en el niño un evento significativo que le deja huellas por largo tiempo, determinando un cambio visible y permanente, pasando por un proceso de aceptación.

Las entrevistas individuales se realizan con la finalidad de entender a cada niño en su dinámica propia, proporcionarle atención inmediata en el momento de una crisis, permitiéndole sacar sus emociones, enfretandolo a sus temores y fantasías por el hecho de verse enfermo y hospitalado, sino también para enfrentarlo a la experiencia del dolor diario.

A través del diseño de material didáctico su busca acercar a los niños a su entorno, para que puedan incorporar lo que han descubierto y lo relacionen con el mundo que perciben interpretando los hechos.

Propongo la realización de material didáctico que sea de fácil comprensión para los niños, dandoles la oportunidad que manifiesten sus sentimientos, aproximandolos a su realidad con un conocimiento más exacto sobre los procesos de curación con respecto a la quemadura sufrida. Así el material didáctico es un auxiliar en el proceso de curación y actúa como mediador entre las palabras y la realidad.



DISEÑO Y COMUNICACIÓN

1.1 Definición de Comunicación

1.2 Definición de Diseño

1.3 Diseño y comunicación

1,4 Diseño Gráfico

1. DEFINICION DE COMUNICACIÓN

La comunicación es un medio por el cual una persona influye sobre otra y esa a su vez es influida por ésta, dándose una socialización entre ellas.

Toda comunicación humana surge de una fuente, es decir, alguna persona o un grupo de personas con un objetivo y un motivo para producir una comunicación, una vez establecida la fuente con sus ideas, necesidades y con un propósito por lo cual comunicarse, surge un segundo elemento que es el mensaje, este puede ser considerado como una conducta, traducción de ideas, propósitos e intenciones en un código, en un conjunto sistemático de símbolos, que permita la transmisión entre el emisor y el receptor, es decir, entre quien envía la comunicación y quien la recibe.

"Se entiende como comunicación al intercambio de significados entre individuos, mediante un sistema de común de símbolos" (1)

Este proceso requiere de un tercer elemento, un codificador, es el encargado de tomar las ideas de la fuente y ordenarlas en un código, está formado por un sistema organizado de signos, caracterizados por:

- a) El significante: es un elemento perceptible por medio de los sentidos, refiriéndose al contenido externo y visible del término.
- b) El significado: es un elemento no perceptible, es decir, un concepto o una idea, haciendo referencia al contenido del mensaje.

La fuente trata de producir un estímulo, si la comunicación tiene lugar, el receptor responde a ese estímulo que casi siempre es dado por los sentidos, expresando así el objetivo de la fuente en forma de mensaje, introduciendo un cuarto elemento: el canal, basta con decir que es medio, el portador de mensajes, o sea, un conducto. Es importante señalar que los mensajes sólo pueden existir en algunos canales, la selección de canales es a menudo un factor importante para el objetivo de la comunicación.

El objetivo de la comunicación es el de transmitir mensajes mediante códigos (orales y musicales), visuales (escritos e icónicos) y audiovisuales (combinación de ambas), a medida que nos comunicamos percibimos las alteraciones de nuestro tiempo y podemos adaptarnos a los cambios.

1.2. DEFINICION DE DISEÑO.

Diseñar es modificar el entorno y la forma en que se percibe, dando un sentido y calidad a la vida, satisfaciendo las necesidades de la sociedad. El diseño es una disciplina orientada hacia la solución de problemas, que el hombre se plantea en un continuo proceso de adaptación según la necesidades, estableciendo un orden indicativo, que se expresa en casi todas sus actividades conscientes que requieren de una definición formal y expresiva, por lo tanto podemos decir que el diseño es creación, que nace de una respuesta a una necesidad del usuario satisfaciéndola con ciertas funciones.

“La palabra diseño procede del latín designare. De la preposición “de” y de “signum” que significa marca o signo. Entonces diseño es una palabra que significa plan, modelo y es una disciplina que busca una armonización estética del entorno humano”(2)

El diseñador dispone la forma de los productos, no solo debe ser estéticos sino funcionales. En muchos de los casos el acto de creación no es algo que empiece y acabe en un individuo, es un proceso social, concretándose por medio del uso de los objetos y el valor que se le da a éstos. Esta necesidad es el resultado de alguna deficiencia que cuando son satisfechas producen sensaciones como: goce, bienestar, relajamiento, etc.

1.2.1. TEORIA DE LA COMUNICACIÓN

La palabra es el mejor vehículo de expresión, sea directa o indirecta, los sentidos nos proporcionan oportunidades de comunicación, teniendo un intercambio entre emisor y receptor, el pensamiento une y la palabra expresa. Las palabras forman el lenguaje expresando: ideas, emociones y deseos, perteneciendo a un proceso que asocia una cosa con otra, susceptible de reconocerlos.

El receptor oye, ve y estudia, el emisor habla, decide y hace que las palabras sean instrumento del mensaje, éste es una interpretación provocando una respuesta, una reacción.

El lenguaje refleja las dimensión de los conceptos y de las imágenes siendo la base de la comunicación, provocando estados de emoción en un contexto determinado.

El sentido de las palabras señala un proceso complejo que nos remonta las cosas produciendo una imagen mental, La formación de la imagen en la mente del receptor determina un orden determinado produciendo así el mensaje.

1.3. DISEÑO Y COMUNICACIÓN.

Cada elemento del mensaje esta dado por una intención donde encontramos un estudio previo destinado a cumplir con los requerimientos de la distribución y el consumo de la mercancía. Detrás de todo mensaje producido y distribuido hay una intención mercantil, es decir, la publicidad, de aqui que surge un diseño..

El consumo necesita de mensajes para su funcionamiento lo que equivale a decir que cada forma de producción corresponde a una forma especial de comunicación. La mercancía toma una personalidad que se impone entre la sociedad. El receptor recibe sólo el producto final, es decir, el mensaje queda preso en él , reforzando la visión parcial de la realidad, ademas de exaltar la mercancía.

Sin duda hay un diseño en estos mensajes acorde con la evaluación que el emisor hace de su público para dominar el mercado de mensajes, asegurando el éxito. En todo proceso de diseño y comunicación en general estan presentes las instancias económicas, políticas e ideológicas. Elaborando y difundiendo mensajes que incluyen conceptos y evaluaciones de la realidad, Introduciéndose en la conducta cotidiana de un determinado sector. En todo proceso de diseño incluye por lo menos estos elementos: diseñador, códigos, lo diseñado, medios y recursos, receptor, referente, marco de referencia y formación social.

El diseñador es el que juzga a un grupo determinado, ve su necesidad y desarrolla los mensajes por medio de los códigos, estos conjuntos de obligaciones están destinados para que exista la comunicación entre individuos y dentro de grupos de una determinada formación social.

Lo diseñado es un proceso de diseño, que nos proporciona una información a partir de códigos conocidos por el diseñador y el receptor. La distribución de los mensajes de lo diseñado se hace por medio de canales, llegando al receptor que acepta o rechaza los mensajes, ya que es el que consume mensajes - mercancía.

1.3.1. COMUNICACIÓN VISUAL

Es el proceso de transmitir mensajes por medio de imágenes planeando los elementos y técnicas para la configuración de dichos mensajes en el ámbito visual. Para poder comunicar, debe tener un código que transmita información entre el emisor y el destinatario. Un código comunicativo forma un sistema organizado de signos, cada signo se caracteriza por la presencia de un elemento perceptible por medio de los sentidos (un elemento acústico o visual) y de un elemento no perceptible (un concepto o una idea).

"La comunicación es un proceso complejo cuyo objetivo es la transmisión de mensajes sonoros (orales y musicales) visuales (escritos e icónicos) y audiovisuales (combinación interactiva de ambos)" (3)

La comunicación utiliza el lenguaje visual en la que utiliza signos, es decir, todos los signos que la persona capta mediante la percepción. Un signo visual es una asociación entre el significante que percibimos con la vista y un significado al que nos remite.

El proceso de composición es la solución del problema visual, los resultados marcan el propósito y el significado del desarrollo visual, teniendo fuertes impactos sobre lo que recibe el espectador.

El mensaje es una información que lleva un soporte visual, este es un conjunto de elementos que hace visible el mensaje.

1.4. DISEÑO GRÁFICO

El objetivo de un trabajo de diseño gráfico es el de comunicar con mensajes visuales. Un diseñador configura la forma de los productos satisfaciendo necesidades, siendo una expresión visual de un mensaje o producto, buscando el mejor camino para que sea formado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Esta creación no debe ser sólo estético sino funcional.

“El diseño gráfico es la disciplina que posibilita comunicar visualmente información, hechos y valores de todo tipo mediante una actividad proyectual en la cual se procesan y se sintetizan en términos de forma, factores sociales, culturales, perceptivos, estéticos, tecnológicos y ambientales” (4)

El diseñador actúa como un mediador que lleva el mensaje del cliente al consumidor, lo cual el diseñador debe conocer todos los medios de producción gráficos y poder trabajar con impresores y otros técnicos. La nueva tecnología sólo sirve para cambiar o incrementar los parámetros con los que los diseñadores tienen que trabajar y nunca sustituye el proceso de diseño.

1.4.1. CAMPO DE TRABAJO

El diseñador crea en la práctica con absoluto dominio de los instrumentos de trabajos, además de responder con precisión a todos y cada uno de los requerimientos al que está sujeto cada proyecto.

Así mismo debe ser consciente de que su labor es parte de un proceso en el que se integran diferentes criterios, intereses y necesidades, las cuales siempre tienen un objetivo en común.

En el campo de trabajo el diseñador se desarrolla profesionalmente en:

a) Sector Privado: La estructura organizacional en las empresas del sector privado que básicamente son agencias y despachos de diseño, responden a una estrategia de trabajo interdisciplinario, en la cual los profesionales de las diferentes áreas deben tener la capacidad y los conocimientos específicos de su especialidad y al mismo tiempo responder a las necesidades comunes de un equipo de trabajo.

b) Sector Público: Se conoce con este concepto a las diferentes partes que integran la organización política del estado. Todos los organismos, dependencias y oficinas de lo que definimos como sector público, cuentan en su estructura organizativa con un órgano denominado departamento de comunicación y difusión. Este departamento es el encargado de la planeación, producción y difusión de mensajes concernientes a la política, objetivos y estrategias que ayuden a la realización a las tareas inherentes de cada dependencia del sector público.

La producción de esos mensajes está dividida en dos grandes áreas: comunicación interna, es decir, para el personal que labora en el interior de la institución, y difusión externa, que es dirigida al público en general por los medios masivos.

c) **Free Lance:** Es el diseñador independiente, él se encarga de todo el proceso de diseño, desde conseguir el cliente hasta la entrega del proyecto, contando con su cartera de clientes.

1.4.2. AREAS DEL DISEÑO GRÁFICO

La Escuela Nacional de Artes Plásticas ha seleccionado, creado y ordenado planes de estudio destacando las áreas del diseño gráfico, enfocándose en la transmisión de mensajes visuales, venta y promoción de productos y servicios, ofreciendo opciones para dicho desarrollo según sea la necesidad o el interés del área que se abarque, siendo esta la formación de profesionistas que se mantengan a la altura de las necesidades cambiantes del país y de la tecnología, dividiéndola en cinco áreas:

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA: Este campo abarca la producción y diseño de programas interactivos, diseño y edición de páginas y sitios web, animación digital, así como la producción de audiovisuales y proyectos museográficos de carácter informativo, especulativo, crítico, ilustrativo o didáctico.

FOTOGRAFÍA: Es una de las más importantes actividades con la producción de imágenes. Este campo es muy amplio puesto que el diseñador puede desarrollarse y especializarse en fotografía experimental, publicitaria, documental, técnica, científica y digital, entre otras.

DISEÑO EDITORIAL: El diseño editorial comprende tres áreas especializadas: edición, producción y diseño gráfico, (estructuración, diagramación e ilustración). Es un medio de comunicación masiva que abarca interior de libros, cuadernos, folletos (dúpticos, trípticos, desplegados, etc.), promocionales, ensayos, material didáctico, carteles (sociológico, cultural, salud, político, publicitario, tecnológico), portadas, calendarios, catálogos, revistas, comics, gacetas, boletines, periódicos, entre otros.

ILUSTRACIÓN: Imagen asociada con ideas desarrollando un doble papel: estético y documental, la representación y la conceptualización son muy importantes para lograr la solución óptima con la técnica y el medio adecuado para su realización, ya sea por los medios tradicionales o digitales o la combinación de ambas. El mayor campo de acción para la ilustración es en el ramo editorial y actualmente para su uso en medios digitales como el web. También en el campo de la ilustración entra el diseño textil, pues se crean gráficos e ilustraciones que se aplican en estampados en general.

DISEÑO TRIDIMENSIONAL: En este campo se empleó el diseño de simbología para la identificación de lugares y entidades, señalamientos urbanos, de tránsito, personal o vehicular de manejo y uso de instalaciones, maquinaria o instrumentos. También abarca el diseño de soportes o contenedores tales como: marcas, etiquetas, empaques para la imagen de un producto, museografía, escenografía, montaje de exposiciones, etc.

La clasificación del plan de estudios expuesta con anterioridad fue creada con la intención de brindar una perspectiva global y académica al aspirante de la licenciatura, incluyendo los ambientes de desarrollo profesional, los géneros y las actividades específicas del área analizada.

Como ha podido observarse, las áreas disciplinares brindan una amplia gama de posibilidades al profesionista, materializadas en la realidad laboral dentro de la sociedad. En este ejercicio profesional se unen tanto los sistemas de configuración (creación y producción) de imágenes así como los aspectos de significación (conceptualización, lectura, o interpretación) de las mismas aplicando el análisis y/o síntesis así como la proyección de información, codificándola en un lenguaje visual y audiovisual a fin de aplicarlo en medios de comunicación visual.

CITAS:

- 1.- Enciclopedia Salvat, España, Ed.Salvat, 1999
 - 2.- GONZALEZ Ruiz Guillermo, *Diseño Gráfico y Comunicación visual*, Argentina, Druck impresores, 1986, p .218
 - 3.- LAZOTTI Lucía, *Comunicación visual y escuela*, México, Gustavo Gili, 1983, p.88
 - 4.- GONZALEZ Ruiz Guillermo, Op.cit. p. 218.
-



LA ILUSTRACIÓN

2.1 Definición de Ilustración

2.2 Antecedentes de la Ilustración

2.3 Historia de la Ilustración

2.4 La Ilustración en México

2.5 Géneros de la Ilustración

2.6 Herramientas

2.7 Técnicas y Materiales

2.1 DEFINICIÓN DE ILUSTRACIÓN

Es importante definir la ilustración ya que se apoya en las diferentes técnicas de representaciones, utilizadas para comunicar gráficamente. Por lo tanto la variedad de opiniones sobre el tema, nos lleva a retomar las definiciones que consideramos importantes para conceptualizar a la ilustración desde una perspectiva contemporánea.

"El término ilustrar proviene del latín *illustrare*, derivado de "ilustris - ilustrare", significa valorar, iluminar, aclarar, dar a luz, lo que desde el punto de vista intelectual y literario valdría por explicar, complementar y describir una idea a través del complemento del de sesgo no literario."(1)

"La ilustración es la traducción de un lenguaje escrito a un lenguaje visual; es un complemento y a veces, hasta el suplemento de un texto; puede decirse que se ubica como contrapunto respecto de un texto para comunicar y sintetizar ideas. En una palabra ilustrar es comunicar." (2)

Podemos concluir que la ilustración es un medio a través del cual se comunica gráficamente un concepto. Aunque no podemos pasar por alto las ilustraciones que han sido realizadas por mucho tiempo, y que sólo ornamentan, por ejemplo: las viñetas. La ilustración en relación al texto, según Joseph Schwarcz (3) se desenvuelve en tres funciones básicas:

- a) Congruencia: se limita a representar lo que dice el texto.
- b) Desviación: se apeg a al texto aportando nuevas ideas.
- c) Función Múltiple: se desprende completamente del texto, narrando incluso otra historia.

Sin embargo Joseph no contempla la ilustración que carece de texto y que por si sola nos transmite un concepto o una historia, esta sería una cuarta función, denominada:

- d) Narrativa visual: el ilustrador dentro de su trabajo, aporta su interpretación personal mediante las diferentes técnicas y soportes para su posterior reproducción.

2. 2 ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN

De acuerdo a las investigaciones realizadas en relación a la historia y comportamiento del ser humano, se dice que el hombre tuvo la necesidad, entre otras cosas, de comunicarse, y lo hizo representando sus ideas y pensamientos a través de imágenes. De esta forma se desarrolló la escritura ya que era necesario representar lo que hablaban.

Por lo anterior, para hablar de los antecedentes de la ilustración podemos situarnos en la antigua civilización egipcia ya que en las pirámides y sepulcros egipcios se encuentran estelas que contienen proclamas y decretos esculpidos, tanto en la lengua de los dioses, el jeroglífico, como en la lengua del pueblo, llamada demótica. Combinaron el dibujo y las palabras para transmitir la información a través de sus manuscritos que generalmente eran textos funerarios conocidos como "El libro de los muertos".

En Mesopotamia, Grecia y Roma, la antigüedad clásica, se utilizaron enseñas en relieve para identificar las especialidades de los establecimientos comerciales y de éste modo atraer a los posibles compradores.

La fascinante biblioteca de Alejandría permite deducir una considerable producción, tanto estatal como privada, de libros manuscritos ya bajo ciertos criterios de diseño en cuanto a la composición del bloque tipográfico y la armonía de los signos entre sí.

Como un dato de interés de esa época, se menciona la tipografía epigráfica o lapidaria que alcanza niveles de calidad extraordinarios por lo que atañe al diseño de la letra. La belleza del diseño del tipo, la relación de forma y proporción entre las letras, la alineación y el espaciado, la interlínea y la composición del bloque de texto articulan un conjunto formal y expresivo tan sólido que ha constituido los cimientos de todo el diseño tipográfico posterior. El uso de los epigráficos con el paso del tiempo sólo se daba en los círculos cultos.

Por otro lado los chinos contribuyeron con el antiguo sistema de escritura: la caligrafía; el soporte ideal y económico para transmitir información: el papel; y la posibilidad de duplicar materialmente las palabras y las imágenes ampliando la difusión de los pensamientos y los hechos por medio de la imprenta. En la historia de la humanidad, el invento, mas importante después de la escritura fue el de la imprenta, que se desarrolló de tipos movibles y reutilizables.



● La caligrafía del arte chinos

3. HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

El objetivo de todo arte es la producción de imágenes. Cuando estas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración, sin embargo el arte y la ilustración nunca pueden separarse por completo; la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales, considerando a la ilustración como un arte en un contexto comercial.

Un punto importante para el inicio de la ilustración es referenciarlo en la Edad Media en la que los libros producidos a mano llegaron a constituir verdaderas obras de arte ya que en su confeccionamiento fueron profusamente ilustrados desde las letras iniciales o capitulares en las que las ilustraciones empleadas servían en un principio como elementos de ornamentación, cuidaban mucho el trazo de la letra y desarrollaron un estilo muy particular como lo fue la letra gótica.

Fue en la Edad Media, donde gracias a la transcripción de tratados se transmitió prácticamente todo lo que se sabe de literatura, ciencia y filosofía griegas y romanas con el fin de preservar y difundir estos pensamientos. Hasta finales de la Edad Media, la mayoría de las técnicas ilustrativas empleaban el temple, el medio más común en la iluminación de los manuscritos era el temple al huevo, la base empleada para estas obras era la clara de huevo. Este era realizado por un equipo comparable a los actuales diseñadores/tipógrafos e ilustradores, el escribano que escribía el texto y el artista que dibujaba y pintaba las ilustraciones. Hacia finales del siglo XIV, la ilustración se liberó de la iluminación de textos y se convirtió en pintura de tableros, la iglesia, el estado y la gente rica continuaron encargando estos trabajos hasta bien entrado el siglo XV, a mediados de este siglo se producen

nuevos descubrimientos en las técnicas de pintura al aceite y esto se atribuye a los hermanos Van Eyck. (4) Con la invención de los tipos móviles y el desarrollo de la imprenta, la ilustración siguió dos direcciones: los trabajos para reproducirse y la pintura narrativa.

El ilustrador siempre ha aceptado el desarrollo de medios mecánicos para mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de sus obras, en estos terminos aparece el grabado del término "grabar"; se puede entender como la incisión hecha conscientemente por el hombre sobre un material cualquiera, la historia del grabado debe remontarse a los primeros trabajos prehistóricos: incisiones en piedra, hueso, paredes de cavernas o en cerámicas. Así la historia del grabado debe comenzar en el momento en que la incisión grabada se estampa una y otra vez, dando lugar a un original repetible (5).

Cabe mencionar que la cultura del extremo oriente China, también tuvo un gran volumen de inventos y aplicaciones que han constituido la historia de la cultura visual del Occidente; el papel y la caligrafía, se inventó la imprenta la cual tuvo dos fases; una en la cual se grababan bloques de madera para imprimir paginas enteras y otra en que se usaron tipos móviles obtenidos vertiendo metal fundido en moldes de cobre, a esta invención se la atribuye gran importancia después los signos chinos se convirtieron en signos de escritura y el conocimiento completo de todos ellos y su dibujo exacto constituían el grado máximo de ilustración. El libro impreso más antiguo del mundo es el "Diamante Sutra" el cual fué encontrado en la "cueva de los mil budas" de Tung-Huang en el que se puede leer: "impreso en (fecha equivalente al 11 de mayo del año 868, estos primeros libros se imprimieron utilizando clisés de madera. (6)



● Primeras imprentas

Estos inventos se remontan a fechas antes de la imprenta de Gutemberg y se puede suponer que China experimentó con todo ésto mucho antes que la cultura occidental sin salir completamente para una difusión y expansión fuera de sus fronteras.

La imprenta en Alemania por Johannes Gutenberg marco el cambio definitivo para el libro impreso. Con el uso de las letras intercambiables y de las prensas para impresión y luego de varios ensayos entre los que destacan de manera trascendental los de Gutenberg , se perfecciona la imprenta, de tipos móviles e intercambiables. Este hecho marca definitivamente la pauta para pasar del libro impreso por bloques completos con texto e imagen juntas al de texto compuesto por caracteres independientes y finalmente al libro ilustrado.

Uno de los acontecimientos que marcó la pauta hacia los procedimientos para obtener imágenes exactamente repetibles lo fue la invención de la xilografía que consiste en hacer incisiones en una plancha de madera y por presión sobre otra superficie en este caso papel se consiguen imágenes idénticas a su original, su aparición se remonta a mediados del siglo XIV. El lugar y la fecha son datos difíciles de precisar puesto que al mismo tiempo y en diversos lugares se practicaban y desarrollaban procesos similares en este caso para la reproducción de imágenes. La palabra Xilografía se deriva de Xilos: madera y Graphos: grabar. Las xilografías más antiguas que se conocen, se obtuvieron por frotación del bloque de madera, no por prensado, pero al mismo tiempo los xilógrafos conocieron el uso de la prensa. Con la aparición de la Xilografía o grabado en madera se empiezan a editar libros con textos e imágenes dentro de los cuales se puede referenciar hacia el año de 1467. A partir de estos años, los libros ilustrados de tema informativo salieron de las prensas de Europa con una amplia difusión y una precisión representativa cada vez mayor y ante esto surgieron libros de los más diversos temas.



● Imagen de Gutemberg con uno de los tipos en la mano

La decoración de la primera página de los libros se convirtió en el vehículo de los grabadores, quienes realizaban diseños emblemáticos y alegóricos. Uno de los más grandes ilustradores de esta época fue William Blake (1757-1827) que desarrolló un proceso denominado "Impresión iluminada" en éste el texto y el diseño se grababan en relieve, se imprimían a un color y se aplicaban tintes después. Más tarde se produjo otro avance con el desarrollo de la impresión al aguafinta, junto con esto el establecimiento del estilo inglés de pintura a la acuarela permitió la producción de grandes planchas a color para libros.(7)

En el siglo XVIII fue la época de expansión para el grabado como arte mayor, todas las clases sociales manifiestan la ávidez y el gusto por las ilustraciones reproducidas por grabado y empiezan a existir tendencias y estilos que caracterizaran a una época. Los cambios y las innovaciones técnicas son desarrolladas por los artistas creadores se siguen utilizando las técnicas clásicas tanto en xilografía como en calcografía afinando sus resultados, pero también se conquistan nuevos procedimientos.

A finales de siglo XVIII alguien inventó el fisiotrazo, un método que permitía a un retratista trazar con rapidez y facilidad a los contornos para luego trasladarlos a escala al cobre. Cuando el buril del grabador podía usarse sobre un taco de madera cuya superficie fuese perpendicular a las fibras (madera de testa), en lugar de paralela a ellas (madera al hilo), el descubrimiento de este procedimiento hizo posible producir estampas a partir de grabados de línea sobre madera que prácticamente eran tan finos como los que ordinariamente se grababan en cobre del grabado al buril y el aguafuerte.(8)

En el siglo XIX la litografía es la mayor innovación revolucionaria de la historia de las artes gráficas por Aloys Senefelder, al fin se disponía de un procedimiento gráfico en el que la única persona que necesitaba adiestramiento técnico era el impresor



● Agua fuerte de Rembrandt

La ventaja de la litografía estaba en que el dibujo del artista y el impreso eran prácticamente idénticos, no había necesidad de que otra mano retocara su dibujo, y menos aún tener que copiarlo utilizando otro medio expresivo, sin embargo adolecía de una desventaja que compartía con los grabados en cobre, había que imprimirla con una prensa distinta a la usada para los textos, por lo que se requería de dos impresiones separadas cuando se trataba de ilustraciones de libros.

Con la fotografía se llega a un tipo de impresión imposible de conseguir antes del siglo XIX y por una sencilla razón: la fotografía en lugar de basarse en técnicas manuales y en materiales conocidos se basaba en progresos muy recientes de la física y sobre todo de la química, podría argumentarse que gracias a la fotografía, la ciencia y el arte han conseguido influir notablemente en la mentalidad del hombre de nuestros días. (9)

La diversidad de materiales a disposición del artista hace que las formas actuales de la ilustración sean más variadas que en ningún otro momento de la historia. Por ejemplo la fotografía y otros sofisticados medios digitales son instrumentos con los que un artista puede acelerar el proceso ilustrativo, esto es vital cuando se trabaja a plazos fijos de tiempo, como revistas, cine, televisión entre otros.

Hasta mediados del siglo XIX la producción de imágenes sigue siendo artesanal a partir de ese punto se produce la invención de la fotografía. Aunque se tiene un antecedente de que en 1700 ya existía en su forma más primitiva y era denominada cámara oscura. Era una caja provista de un lente para que se concentrará la imagen en un espejo que la reflejaba sobre un cristal transparente sobre un papel aceitado.

Los inicios experimentales de la serigrafía se remontan al periodo de entreguerras en Europa pero su historia real comienza en Estados Unidos. En 1938 Anthony Velonis, un grafista, se le confió la sección de carteles del proyecto de arte de Nueva York; la cual tenía la misión de reformar el trabajo en serigrafía e introducir a los demás pintores en esta nueva técnica. (10)

En las décadas de 1950 y 1960, durante la expansión de posguerra, los artistas desafiaron esta tradición y trabajaron en formas más modernas y expresivas. Este tipo de ilustración sugería captar y promover la comunicación de las masas y la sociedad de consumo por lo que llegaba a ser 'independiente', arriesgada, reflexiva, cuidadosa y madura. Lo más sobresaliente durante esta época fue el predominio de la línea gráfica (dibujos hechos a lápiz y con pluma y tinta, y bocetos lineales rellenos de color). (11)

El movimiento artístico del arte abstracto no tuvo tanta influencia, pero el arte pop de las décadas del cincuenta al sesenta, exalta la ilustración popular (por ejemplo, el arte del cómic) y los productos gráficos. Todo era un homenaje a la sociedad de consumo tecnológica y próspera. Artistas como Peter Blake o Andy Warhol fueron antes artistas gráficos antes de dedicarse a la pintura. Los cubistas y surrealistas adoptaron las técnicas del montaje y el collage, con lo cual transmitían mensajes completos en una sola imagen. (12)

Gracias a que la tecnología ha revolucionado en todos los ámbitos el aspecto del diseño, éste no se podía quedar atrás. En el mercado de las computadoras personales con un sistema de manejo más amigable aparece en 1984 la Macintosh II, una nueva computadora con un diseño impecable, y un sistema operativo depurado y fácil de utilizar conformada por un monitor de alta resolución, un ratón y una interfaz accesible hizo posible que tanto artistas como diseñadores, gracias al programa pionero llamado MacPaint, fuera el modelo para este tipo de arte.



● Trabajo en buil

3,7 LA ILUSTRACIÓN EN MÉXICO

La ilustración en México han tenido un desarrollo conforme a la realidad nacional en la que se vive desde el México antiguo, existían esplendorosas culturas como la Teotihuacana, Olmeca, Maya, Totonaca, Chichimeca y Azteca por mencionar algunas conjuntamente con las de Perú, de estas civilizaciones existía una práctica muy común en su época, como lo era el estampado con sellos, éstos eran generalmente de barro cocido o de madera. Así se empleaban dos tipos de sellos: tablitas cuadradas o rectangulares, planas, cóncavas o convexas o bien pequeños cilindros que permitían una impresión en rítmica sucesión, también se usaba un eje longitudinal como un palito o un hueso en medio del sello, permitiendo usarlo como un rollo impresor. Estos sellos se usaban en la cerámica, tejidos, papel y sobre la piel. Estos hechos permiten suponer que diversas culturas en América Latina practicaban ya un sencillo proceso de grabado para obtener imágenes en serie antes del arribo de los españoles. (13)

Con la dominación e influencia española se adoptaron nuevas técnicas de impresión, en 1539 Fray Juan de Zumárraga solicita al consejo de Indias, en Sevilla la concesión de establecer "una prensa y papel de imprimir" La respuesta a esta petición fue el envío de Juan Pablos, quien tendría el privilegio de ser el primer impresor en territorio mexicano, en 1543 aparece ya el primer libro impreso en América, llamado "Introducción a la Doctrina Cristiana" escrito por Zumárraga e impreso por Juan Pablos. (14).

En la época de la Reforma surge un número de interesantes artistas quienes se ocupaban de expresar las opiniones políticas, económicas y sociales del momento: los litógrafos Constantino Escalante y Santiago Hernández, el grabador en madera Picheta y en un grupo aparte, Manuel Manilla y José Guadalupe Posada. El romanticismo en el grabado fue expresado a través de la ilustración de poemas, pero también a través de la representación



● Grabados a la llegada de los españoles

de las posturas de los artistas ante la realidad social del país. Los artistas del s. XIX discuten los conflictos políticos y sociales a través de la caricatura. (15)

El artista mexicano recurrió a la estampa para expresarse, ésta era impresa en grabado en madera o en linóleo; el último era el más utilizado por los bajos costos y las posibilidades de reimpresión casi ilimitada que representaba. Es entonces a través de la xilografía que el artista se dirige a las masas y plasma en los impresos el "arte popular" que buscaba. En México, el grabado difunde la renovación de los contenidos, mientras que en otros países surge como la renovación de la técnica. (16)

El sucesor de José Gpe. Posada fue el ilustrador Julio Ruelas, éste creó un gran número de viñetas e ilustraciones para la revista "Moderna" que fue publicada entre 1898 y 1910. En los años treinta surge otro importante grabador Leopoldo Méndez éste es uno de los miembros activos fundadores de la Asociación de artistas y escritores, y del "Taller de gráfica popular". Gabriel

Fernández Ledesma funda y edita la revista "Forma", una publicación que apareció entre los años 1925 y 1929 patrocinado por la Universidad de México, éste se consagra a la creación de catálogos de excepcional calidad, representando una tendencia artística contemporánea. A éste se suma Francisco Díaz de León quien también comparte el éxito en el diseño de carteles y catálogos. (17)

Lo más representativo del diseño gráfico en México a partir de los años 60 fue el desarrollo gráfico para las Olimpiadas del 68 y la señalización del metro, realizados por el diseñador norteamericano Lance Wyman y secundado por el arquitecto mexicano Pedro Ramírez Vázquez como presidente del comité organizador y Eduardo Terrazas como director del departamento de diseño. (18)

GERARDO
GUZMAN



● Gerardo Guzman.

El diseño gráfico en México se ha visto influenciado en gran medida por diseñadores extranjeros que han hecho grandes contribuciones a su desarrollo. Una de las oportunidades con que cuenta el país para apreciar los trabajos de estos diseñadores es la Bienal Internacional del Cartel en México. También existen asociaciones como el CODIGRAM (Colegio de Diseñadores Gráficos e Industriales de México) eventos anuales como convenciones de diseño y concursos así como el del Catálogo de Ilustradores entre otros. Actualmente existen muchos despachos de diseño y agencias publicitarias con un alto nivel de calidad en sus proyectos especializados en diversas áreas del Diseño Gráfico



● Diego Rivera

2.5 GÉNEROS DE LA ILUSTRACIÓN.

Género es una clasificación o tipificación de conceptos relacionados con la ilustración en donde podemos encontrar algunos ejemplos como los siguientes;

2.5.1 ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

El termino es utilizado para referirse a cualquier anuncio destinado al público y cuyo objetivo es promover la venta de bienes y servicios. Dentro de éste género se pueden encontrar los siguientes casos:

- A) CARTEL: El cartel es el medio de comunicación visual en donde el uso de ilustraciones es muy socorrido ya que representa un espacio bidimensional, cuyo contacto visual es rápido y corto, por lo que sus imágenes deben ser expresivas, sintéticas y de fácil comprensión, se considera que un cartel es funcional cuando: estimula, activa, moviliza, convence, impacta, etc., a un observador.
- B) PROMOCIONAL: Encontramos una gran variedad de aplicaciones de la ilustración en los diferentes artículos publicitarios o promocionales, quienes asumen un papel muy importante en las ventas y mercadotecnia de los productos; por lo tanto la ilustración resulta un elemento significativo para lograr el impacto visual que se requiere
- C) EMPAQUE: Es el envoltente que permite dar una imagen a un producto y en algunas ocasiones va ilustrado.
- D) ETIQUETAS: Son impresos que incluyen por lo regular ilustraciones que son utilizados para identificar marcas de producto y de que de alguna manera reflejan una identidad de acuerdo a los fabricantes de los mismos.
- E) CALENDARIOS: Son impresos que están relacionados directamente con la publicidad o la de las empresas y se ocupan principalmente a fines de cada año. Comúnmente su soporte son en tarjetas plásticas o carteles.



● Ilustración Publicitaria

2.5.2 ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Este género tiene que ver con la ilustración de los artículos que se encuentran contenidos en periódicos, libros, revistas, enciclopedias, semanarios específicamente. Sin embargo podemos citar que también se contemplan, la ilustración en folletos, dípticos, trípticos y polípticos

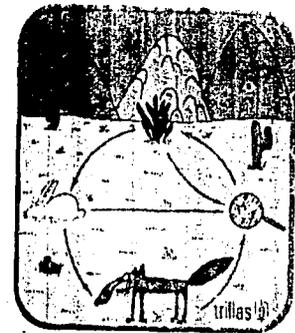
- A) LIBROS: Son impresos que permiten dar a conocer los sucesos históricos, vivenciales, informativos y de conocimiento en general en los cuales comúnmente se recurre a las ilustraciones para ejemplificar los contenidos de los mismos.
- B) ENCICLOPEDIA: Por lo regular las enciclopedias basa su información en la ejemplificación de cada tema, esto quiere decir, que es necesario ilustrarlas abarcando todos los géneros de la ilustración.
- C) PERIÓDICOS: Son impresos que se publican periódicamente, y su finalidad es informar de forma rápida y concisa de los sucesos o noticias más importantes del momento.
- D) REVISTAS : Dentro de ellas, la ilustración se desempeña según sea la orientación : política, cultural, popular, etc., Existiendo dentro de ellas un lenguaje visual que se da como información junto con el texto.
- E) FOLLETOS: Son publicaciones con información muy breve sobre un tema específico y su finalidad es informar en forma exacta, ciertos datos de un producto o servicio.

2.5.3 ILUSTRACIÓN CIENTIFICA

Es una imagen detallada y precisa apegada a una realidad, estas a su vez no deben contener ni demasiada ni poca información para no confundir al observador, todo esto tomando en cuenta que va dirigido a un tipo específico de personas de acuerdo a su nivel de conocimientos.

Ecología para principiantes

Federico Arana



● Ilustración Editorial.

2.5.4 ILUSTRACIÓN MÉDICA

Aun cuando se ha considerado que la ilustración médica no es creativa, pues debe apegarse a los hechos, principios y éticas establecidas por lo que el artista no puede expresar sus ideas, el ilustrador no sólo debe valerse del conocimiento sino de la imaginación ya que es importante, pues su trabajo puede llegar a crear un mayor conciencia en favor de la salud.

2.5.5 ILUSTRACIÓN INFANTIL

Son impresos especialmente dirigidos hacia los niños y por ésta misma razón se consideran como iniciadores en la etapa temprana de la vida para que específicamente con ilustraciones se represente lo que los autores quieren dejar como conocimientos. Esto sirve para despertar la curiosidad, interés e imaginación cuya finalidad es bastante amplia y bien orientada con inteligencia y sin dar la impresión de una enseñanza deliberada, siendo altamente educativa.

2.5.6 ILUSTRACIÓN DE MODAS

La ilustración de éste género ha sido muy importante ya que ha permitido ir describiendo la indumentaria que desde siglos ha utilizado el hombre

2.5.7 ILUSTRACIÓN DIGITAL

La ilustración es un proceso de varias fases, que incluyen diversos tipos de software y de equipos. Por lo general, el texto y las ilustraciones se crean con el software del tipo de procesadores de texto y programas de dibujo y pintura, así como con equipo y digitalizadores de imágenes fotográficas.



● Ilustración de Modas

En animación informática, las ilustraciones se crean mediante programas informáticos, fotograma a fotograma y, a continuación, se modifican y se reproducen..

Otra técnica infográfica es la animación en tiempo real, en la que los fotogramas son creados por la computadora y e proyectan inmediatamente en la pantalla d la computadora. Es más adecuada para la creación de animaciones simples y de juegos de computadora.

2.5.8 ILUSTRACIÓN DE COMIC.

Cómic o Tebeo, narración contada por medio de una serie de dibujos o ilustraciones dispuestos en líneas horizontales y se leen en izquierda a derecha.

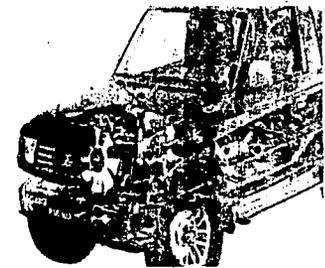
Ilustración fantástica

2.5.9 ILUSTRACIÓN FANTASTICA

Es imaginativa. Abarca desde los paisajes místicos habitados por seres novelescos, seres extraños y animales hasta las tecnologías del mundo lejano. Pude ser científicamente merecido o completamente imaginario. Sin embargo, siempre contiene imágenes destinadas a sorprdernos por su novedad o rareza.

2.5.10 ILUSTRACIÓN TÉCNICA

La ilustración técnica, se desarrolla con la llegada de la industria y la producción en masa, y a partir de la necesidad de la gente de sabe mas acerca de su ambiente y de cómo funciona las cosas. Actualmente constituye una gran área de la ilustración, que se desarrolla con varias disciplinas especializadas.



● Ilustración Técnica

- A) MANUALES DE OPERACIÓN: Se refiere a los usos y aplicaciones de los productos para su correcto funcionamiento.
- B) MANUALES DE ILUSTRACIÓN DE SOFTWARE: Guía o conduce a los usuarios finales en cuanto a la instalación de los productos en equipos de computo a través de su medio magnéticos o elect ricos.

2.5.11 ILUSTRACIÓN ARQUITECTÓNICA

La ilustración Arquitectónica sirve como apoyo visual muy importante para mostrar las construcciones que realiza o creará un Arquitecto hacia sus clientes o muestras.

2.5.12 ILUSTRACIÓN ARQUEOLÓGICA

Es la ilustración hecha a partir de hallazgos arqueológicos y datos históricos permiten recrear los hechos y las cosas como debieron haber sido en el pasado.

2.5.13 ILUSTRACIÓN GEOLÓGICA Y GEOGRÁFICA

Geología (del griego: gco: tierra y logos : conocimiento, por o tanto, tratado o conocimiento de la tierra.) La ilustración apoya para mostrar los mapas del relieve, que son modelos tridimensionales del terreno de un área..

La geografía incluye la geografía humana. En estas dos clasificaciones se componen, a su vez, e diversos campos especializados que estudian los diferentes aspectos del medio, abarca todos los aspectos de la vida social humana en relación con el medio físico, dando lugar a numerosas subramas como la geografía económica, la geografía de la población, la geografía social o la geografía urbana, entre otras.



● Ilustración Geográfica

2.5.14 BOTÁNICA

En ésta área el ilustrador apoya a éste género para dar a conocer los detalles mas finos de las plantas o sus propias características .

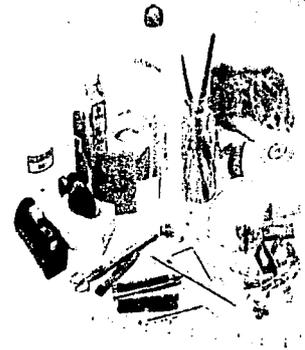
2.5.15 TARJETAS DE FELICITACIÓN

Son impresos muy comúnmente usados para resaltar acontecimientos específicos o eventos importantes para las personas que los consumen y permiten comunicar mensajes de importancias para los destinatarios.

2.6 HERRAMIENTAS

Los términos técnica, material y herramienta guardan una estrecha relación. Es imposible separar uno de los otros, pues su conjunto es necesario para lograr un fin: el comprender los componentes de los que se vale el ilustrador para concretar sus ideas.

A continuación los definimos de manera sencilla para su manejo en los siguientes puntos a desarrollar. Herramienta es el instrumento con que se aplica un material; es lo que aplicamos y la técnica es la manera como se emplea. La técnica se denomina según el material que se use, por ejemplo la técnica del grafito; e incluso con el nombre de la herramienta, por ejemplo la técnica del pincel seco. También observamos que una denominación puede coincidir con una herramienta, un material y una técnica como es el caso del grafito, o el aerógrafo. Dicha observación es pertinente para evitar redundancias al citar las técnicas, materiales y herramientas que enseguida presentamos.



● Diferentes herramientas.

Desde un punto de vista etimológico, se entiende como el estudio del significado original de la palabra, relacionamos a la herramienta como un instrumento originalmente de hierro o acero, con lo que trabajan los obreros, por lo tanto, es decir manipulable. Viene del latín ferramenta, que quiere decir "instrumento de hierro" (19)

La palabra herramienta tiene una relación con su palabra de origen, instrumento del latín instrumentum, que guarda un vínculo estrecho con la palabra instruir del latín instruere que quiere decir "con lo que se construye"(53), El instrumento está relacionado con algo útil; utensilio que puede servir para algo.

Es así como entendemos por herramientas a los instrumentos con los cuáles aplicamos los materiales en cada una de las diversas técnicas. Son los dispositivos que auxilian al ilustrador en la manipulación de los materiales para la obtención de resultados de representación con características específicas.

Es importante para el Diseñador Gráfico conocer una vasta gama de herramientas, ya que esto le permitirá un amplio manejo de instrumentos y materiales para el desarrollo óptimo de cualquier trabajo de diseño al que se enfrente en la vida diaria. Al igual, se menciona algunas heramientas que pueden ser utilizadas por artistas visuales y que a su vez involucran al diseñador en el desarrollo de sus funciones en medio, tal es el caso de los pinceles, de manera muy general, los utensilios del grabado en madera. No nos involucraremos con utensilios propios de las artes plasticas.

2.6.1 HERRAMIENTAS PARA DIBUJAR

A) LÁPICES :Que son los instrumentos para esbozar desde un boceto hasta dar un acabado mayor a un dibujo. Donde podemos encontrar los lápices de grafito, los lápices de color, los lápices de carbón (conocidos también por lápices azabache) que ya han sido mencionados en el apartado de técnicas y materiales. Otros son: Lápices portaminas.,Lápices marcadores de mina fina,Llápiz Conté y Tiza grasa.

B) PLUMAS: Las plumas son instrumentos que contienen un depósito de tinta de secado rápido. Existen diferentes tipos de plumas para trabajos específicos.: Pluma fuente, plumas de depósito y graphos

C) ROTULADORES: Conocidos de forma común por marcadores, plumines o plumones. Se dividen según la materia prima con la que están compuestos, esta puede ser en base acuosa, alcohólica o en aceite; Punta de fieltro o fibra, bolígrafo fluido o rotulador de bola

D) GOMAS: La función de las gomas es la de retener partículas grises y evitar tizar el papel. Actualmente encontramos una amplia variedad de gomas plásticas que tienen como finalidad resolver el problema de diversas técnicas con diversos materiales hasta cierto punto.Las marcas de las gomas son diversas, las de uso común son: Rotring, Factic, Staedtler, Pelikan, Berol, Pentel, etc.: Goma blanda/ migajón, goma moldeable, cojín limpiador y lámina para borrado de precisión



● Lápices.

2.6.2 HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN Y TRAZO

- A) PANTALLA PARA DIBUJAR: Uno de los diferentes sistemas de medición. Tiene una cuadrícula fijada a un marco. El tema se coloca detrás de la pantalla y las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula actúan como sistema de referencia que facilita al artista la correcta representación de las proporciones y la posición de los elementos dentro del espacio pictórico.
- B) PANTÓGRAFO : Instrumento para copiar, sencillo y adaptable con el que se puede hacer copias en ampliación o reducción, siguiendo el original con una punta y la otra punta va dibujando la copia al mismo tiempo.
- C) REGLAS: El material general de todas las reglas y escuadras es de plexiglás o un material similar, cuentan con división milimétrica y una longitud entre los 30 y 50 cm. Las marcas comunes de este tipo de herramientas son: Silco, Baco, Deval, Staedtler Mars, etc.: Regla T., Escuadras, Transportadores, Reglas para paralelas, Tipómetro , Plantillas de diversas figuras, Curvas francesas, Curvígrafo, Cartabón, Elipsógrafo y Círculo graduado

2.6.3 HERRAMIENTAS DE PRECISIÓN

Para aquellos dibujos donde necesitamos precisión, encontramos herramientas como son cala de compases, tiralíneas con bisagra cruzada, lupa y cuentahilos.

2.6.4 INSTRUMENTOS DE CORTE Y AFILADO

Las marcas comunes de fabricación de dichas herramientas son: Olfa, X-ACTO, Corty, etc. de esta herramientas son: cuchilla, tijeras, bisturines, guillotinas afilamins, y raspador de papel de liga.

2.6.5 HERRAMIENTAS PARA PIGMENTOS

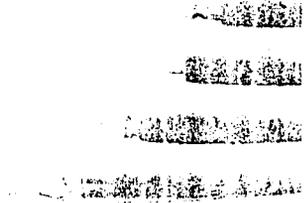
El pincel no es el único medio para aplicar la pintura al papel. Existe una variedad de esponjas, trapos, e incluso con los dedos. "Sin embargo, es sumamente improbable que se supere la versatilidad del pincel" (21)

A) PINCELES Se hacen con un manajo de cerdas o pelos cuidadosamente seleccionados que se fijan en el extremo de un mango de madera con una funda de metal llamada contera o virola. Cuanto más fino sea el pelo de un pincel, mayor es su capacidad de soportar cargas pesadas de pigmento, un pincel de marta es más duradero y cumplirá su cometido mucho mejor que un sustituto barato. Existen pinceles más baratos y menos elásticos, los hay de pelo de ardilla, meloncillo, buey, venado y camello. También los hay de pelo sintético.

Existen tres formas básicas de pinceles, llamada cuadrada, redonda y filbert. De estas hay variaciones: Cuadrados, Redondos, Filberts, Planos, De bordes biselados, Pinceles en abanico, Pochoir o pincel de emplantillado

B) ESPATULAS

Son ideales para mezclar la pintura, se pueden utilizar para crear zonas pastosas, o para mezclarla con medios texturizantes. La espátula recta (tipo pala) tiene un buen equilibrio y una punta afilada ideal para levantar los colores secos, útil para limpiar la paleta. La espátula de pintor se utiliza como si se untara mantequilla sobre pan. Una cuchilla corta produce rasgos cortos e intensos; una espátula larga y flexible crea grandes barridos de color.



● Diferentes gubias

C) RASQUETAS: Son herramientas muy versátiles (pueden ser las tarjetas de crédito viejas) Sirven para aplicar los colores de manera uniforme, para crear efectos de color estriados, curvas o mezclados.

D) RECIPIENTES Y PALETAS : Para mezclarse pinturas pueden usarse moldes inoxidables, platos de esmalte o porcelana. La paleta puede ser un trozo de vidrio grande y grueso. Al ser transparente, puede colocar debajo una hoja de papel de color del lienzo, lo que ayudará a mezclar los colores. Se utilizan para la acuarela, el gouche, la tempera y el óleo.

C) DIFUMINO

Es de material de papel enrollado, o bien de carnaza, tiene en los extremos punta para difuminar los trabajos de pastel, conté, lápiz y carbón.

D) ESPONJAS

La esponja natural tiene una excelente capacidad de absorción de pintura, por ellos es ideal para aplicar aguadas y para producir texturas variadas. También puede emplearse la esponja sintética de uso doméstico con muy buenos resultados. Los rodillos con esponja son buenos para generar texturas, según la presión y la cantidad de pintura que se utilice.

E) AERÓGRAFOS

Son herramientas de precisión que pueden producir líneas sumamente finas y tonos suavemente graduados, así como áreas sólidas de colores uniformes. Todos los aerógrafos tienen básicamente las mismas partes y funciones.

No es mas que una pistola de aire con un depósito atornillado que funciona con un gatillo.

F) COMPRESORA DE LA PISTOLA AERÓGRAFICA : Es una compresora común de aire que se conecta a la corriente eléctrica, existen también las botellas de aire comprimido o de ácido carbónico, sin embargo para esta alternativa se requiere además un reductor de presión.

2.6.6. ARTÍCULOS ADHESIVOS Y FIJATIVOS

Entre los que tenemos . Mascara, transferible, goma de pegamento , goma de sprray, adhesivo de pvc, papel engomado, fluido enmascarado/ corrector, baniza de papel, barniz de modelar, fijativo, opaco fotografico, adhesivo liquido, cintas adhesivas y pegamento de latex

2.6.7 MAQUINAS DE LUZ

Cajas de luz, maquina dde copia húmedas, ampliadora óptica y todo tipo de lamparas

2.6.8 HERRAMIENTAS ACCESORIAS

Hay una enorme cantidad de ellas y pueden ser algunos artículos de oficina, de decoración, de arreglo personal o de uso común como: Atomizador, cepillo dental, plegadera, acotadores, puente, etc.

2.6.9 HERRAMIENTAS DIGITALES

Desde un punto de vista práctico el diseño gráfico ha evolucionado respecto a su modo tradicional de trabajo, al verse inmerso en un entorno informático; la informática surge por "la automatización del proceso de los datos."(97). Actualmente el diseñador gráfico puede crear, producir y reproducir la obra en la misma mesa de trabajo, es decir, hay un mayor control en todo el proceso.

Un sistema informático (98) es el conformado por elementos lógicos y físicos que operan de manera equilibrada y que interactúan con el diseñador con el fin de automatizar la información. Está compuesto por: Estación de trabajo o computadora personal, Unidades de entrada y de salida, Unidades de archivo, Comunicación entre los dispositivos, Programas, Computadoras, plataformas, Scanners, cámaras digitales, Tablet digitalizadoras, Periféricos de salida, Monitores, Impresoras de escritorio, Programas o software, Sistema operativo, Programas de Aplicación y Internet.

2.6.10. HERRAMIENTAS PARA IMPRESIÓN

A) GRABADO: Debido a que la ilustración debe sus principios al grabado en madera, mencionaremos las principales herramientas en términos generales utilizadas para el mismo: Punzones cortos, largos, planos curvos y en punta, punzón raspador, punzón de dos puntas, punzón enroscado, puntiagudo y plano; de punta seca, garfio y aparato de media tinta.

Grabadores o buriles planos, redondos y rómbicos; cortadores grandes, pequeños y en forma de "u".

Las principales herramientas para el grabado a fibra (la madera está cortada en sentido longitudinal) son el cuchillo, el formón y las gubias media caña fina, media caña ancha, de filo en ángulo; y para el grabado a contrafibra (la madera está cortada en sentido transversal), el buril.

B) SERIGRAFÍA

Las herramientas involucradas en este procedimiento de impresión son: Bastidor.- Hecho a medida de la necesidad suele ser de madera, aluminio o plástico, éstos tienen una malla que puede ser de poliéster o nylon. Las mallas de 90 puntos o menos se usan para imprimir textiles; las de 90 a 120 para papeles; las de 120 a 200 para papeles no porosos.



● Utilización de punzones.

2.7 TECNICAS Y MATERIALES

TECNICA: Es la forma en que usa el artista los materiales ó medios para crear una obra; donde a lo largo de su trabajo puede crear sus propias técnicas consiguiendo así un estilo propio.

MATERIAL: Ingrediente .- Cualquiera de las materias necesarias para alguna obra o conjunto de ellas - necesario para algún servicio o ejercer alguna profesión.

2.7.1 ACRILICOS

Los acrílicos son pinturas que se diluyen en agua, y se secan con la misma rapidez que el agua, y una vez seca es impermeable. Los acrílicos sirven para imitar efectos conseguidos con óleos o acuarelas ya que permiten pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo. Se emplean tanto en las técnicas opacas, que van de lo oscuro a lo claro, como en las transparentes, del claro al oscuro.

Las pinturas acrílicas son muy versátiles, lo que las convierte en un medio ideal para el ilustrador, pueden pulverizarse, raspase, modelárseles, darles textura e incluso aplicarse junto con otros medios. Se pueden utilizar con gran efecto tanto en su forma transparente como en la opaca. Se aplica a finas aguadas o en veladuras transparentes como en las acuarelas; también se pueden aplicar a modo de empaste como si fueran óleos.

Los acrílicos son prácticos porque se secan con mayor rapidez, lo que permite superponer los colores sin tener que esperar tanto. Así mismo son más resistentes, flexibles y se adhieren a casi todas las superficies.



● Técnica del acrílico

2.7.2 ACUARELA

La acuarela es uno de los medios pictóricos más bellos y expresivos. La acuarela se realiza disolviendo pigmentos en agua. Su característica principal es la transparencia, así los pigmentos se aplican en diferentes grados de disolución, conocidos como aguadas y la superficie del papel puede ser visible a través de sus finos colores, creando un efecto de veladura.

La acuarela proporciona el efecto de transparencia de color. Se utiliza la blancura del papel para aclarar tonos y dar realce. Los lavados de color se superponen para conseguir los tonos adecuados pero, lo mejor es obtener los tonos sin necesidad de pintar demasiadas veces para así lograr una pintura más fresca.

Cuando se pinta en acuarela la calidad del papel es muy importante. Existen papeles hechos con pulpa de madera y fabricados con molde o máquina de una calidad escolar o media, y papeles de gran calidad que contienen cien por ciento trapo y el proceso de fabricación es hecho a mano con un cuidado especial; este papel es un poco costoso por lo que algunas marcas fabrican papeles de calidad intermedia que son igualmente aceptables.

Los buenos papeles se distinguen por el nombre o logotipo del fabricante, que aparece en algún extremo, ya sea grabado en seco, en relieve o en marca de agua.

Dentro de las calidades de papel para acuarela existen tres diferentes texturas o acabados: Papel de grano fino, Papel de grano medio o semi rugoso y Papel de grano grueso o rugoso

Las medidas del papel se rigen por distintos patrones, según el país fabricante.



● Técnica de acuarela

2.7.3 AEROGRAFIA

Con la técnica del aerógrafo pueden conseguirse ilustraciones de gran calidad con un realismo fotográfico que podrían llegar a confundirse con imágenes reales. Por lo general esta técnica es utilizada en ilustraciones técnicas.

Los aerógrafos son pistolas que mediante aire comprimido pulverizan pintura. Se utilizan para conseguir detalles muy definidos o para colorear áreas muy extensas. Hay dos tipos de aerógrafos: de palanca de acción simple y de palanca de acción doble.

La técnica que más se utiliza con el aerógrafo es el enmascaramiento que, consiste en delimitar la zona que se va a rociar, cubriendo las demás partes que se deseen proteger. Para trabajar con el aerógrafo se debe tener paciencia, habilidad y práctica. El ángulo en que se sujete en relación con el papel, determina el efecto que produce.

Se puede utilizar cualquier medio o superficie que sirva para pintar con pincel o pluma. Se ha utilizado más comúnmente en ilustraciones para la industria de automóviles y motocicletas, ya que resulta útil para colorear fondos y dar brillo y sombras a obras realizadas con pinceles

2.7.4 CARBONCILLO:

Material hecho de carbón comprimido. Se hacen carbonizando a alta temperatura ramitas de eucalipto o sauce en recipientes herméticos. Hay carboncillos de diferentes tipos: delgados, medianos y gruesos de sauce, pinturas de teatro, lápices, barritas comprimidas y carboncillos de vid. Técnica muy usada para esbozos o bocetos a gran escala. Gracias a sus diferentes puntas y textura, se logra una gran variedad de valores a la línea que logran gran expresividad en las obras..



● Técnica de aerografía

2.7.5 COLLAGE

El collage fue muy utilizado por los cubistas, que incorporaban a sus pinturas fragmentos de periódicos y otras imágenes encontradas. Collage deriva del francés, coller que significa pegar. Por lo que podemos decir que es experimentar mezclando diferentes materiales. Consiste en superponer y combinar diferentes materiales y pegarlos en superficies planas. Los materiales que se utilizan se encuentran las Fotografías, todo tipo de papeles, pequeños objetos, textos impresos, todo lo que se puede pegar o fijar sobre la superficie, cutter, tijeras y diferentes pegamentos.

Soportes: Lienzos, cartones, papeles gruesos o cartulinas.

Aplicaciones: Ilustraciones editoriales, la única limitación es el método de impresión en los trabajos tridimensionales

2.7.6 GOUACHE

El gouache es una pintura opaca, a base de agua, que tiene como aglutinante goma arábica a lo que se añade pigmento blanco para dar opacidad. Resulta ideal para pintar áreas extensas de colores planos. Además, se puede trabajar sobre ellas una vez que ha secado, lo que permite añadir efectos y formas.

Se aplica en forma de aguadas o en capas opacas, de oscuro a claro. El gouache permite al ilustrador gran flexibilidad ya que le da oportunidad de trabajar encima con facilidad, aplicando aguadas finas o superponiendo capas más densas y opacas, de oscuro a claro, similar a la técnica en óleos o acrílicos. Para oscurecer el color se superponen capas del mismo color con menos agua. También son utilizadas algunas técnicas de salpicado y raspado.

El gouache es muy soluble y es posible superponer capas más opacas sobre transparentes y viceversa.



● Técnica de collage

2.7.7 LAPICES DE COLORES

Es el medio con el que podemos aplicar color. Están hechos con una mezcla de sustancias: colorantes, aparejo, lubricante y aglutinante. Se mezcla la arcilla y pigmentos orgánicos o químicos para obtener las minas, que después se secan lentamente en un horno y se remojan en cera para obtener una consistencia más blanda. Existen tres tipos de lápices de colores: Minas gruesas, Minas delgadas y Minas solubles en agua.

Una de sus principales características de los lápices de colores, es la versatilidad para utilizarlo para cualquier motivo, además de que son muy fácil de utilizar y no manchan y son compatibles para convinar con cualquier otra técnica.

2.7.8 OLEO

El óleo es una técnica en la que se emplean colores o pigmentos en polvo, aglutinados con aceites o barnices formando una pasta espesa. Estos aceites se secan lentamente y este proceso da a la pintura al óleo la riqueza de color que la caracteriza.

Existe una gran variedad de diluyentes, el más popular es la trementina que según la cantidad que se utilice, produce una pintura opaca o transparente, con una terminación mate o brillante. Para pintar al óleo se utilizan dos técnicas básicas: una es en la que se elaboran pinturas mediante superposición de capas, dejando secar antes de aplicar la siguiente capa. La otra es la pintura directa en la que se utiliza color opaco que por lo general permite realizar la obra en una sola sesión. En algunas ocasiones se recurre a una espátula para rascar la superficie de la pintura y retirándola después. Otra técnica que se utiliza con frecuencia es el mojado sobre mojado; las pinturas al óleo no se corren cuando se mezclan con otro color por encima de la pintura, aunque éste todavía esté húmedo.



● Técnica de óleo

2.7.9 ORDENADOR

Hay artistas que deciden dibujar con ordenador después de haber trabajado con varios medios tradicionales de distintas maneras y comprueban que la ilustración por ordenador no es tan diferente. Las herramientas contenidas en los paquetes informáticos mejoran y evolucionan día con día a medida que el software también evoluciona porque surgen nuevas aplicaciones y las antiguas van quedando obsoletas.

Las tres herramientas indispensables para crear ilustraciones con ordenador son : el ordenador, los paquetes de software y la unidad de entrada para tener las imágenes que formarán parte de la ilustración en el disco duro (escanner, floppy, zip, jazz, cd).

2.7.10 PASTEL

Técnica de ilustración que permite crear obras con valores colorísticos saturados hasta muy delicados.

Las tizas se hacen con pigmento seco en polvo, mezclado con un medio aglutinante para formar una pasta (de ahí la palabra -pastel)

Técnica muy conveniente para crear imágenes de alto impacto colorístico, de gran flexibilidad sobre papeles texturados de punto fino para mayores resultados. No recomendable para detalles figurísticos.

Existen tres tipos de pasteles secos: Pasteles blandos, Pasteles duros, y Lápices de pastel

2.7.11 PLUMA Y TINTA

Es la técnica que se utiliza para trazar las líneas y las figuras. Estos materiales logran dibujos sumamente precisos e impactantes, el trabajo manual es exhaustivo pero el resultado también depende de la dedicación al proyecto. Existen varias técnicas ó estilos son las de líneas, puntos y salpicado; en cualquiera de las dos primeras, cuando son bien aplicados se logran valores tonales muy variados; y en el salpicado es un truco aplicado para dar



● Técnica del pastel

textura con un cepillo de dientes ó de explosión salpicando con la misma pluma, par el cual se necesita de experiencia para lograr el resultado deseado. También existe la técnica de línea y lavado, que consiste en hacer primero un boceto con lápiz, pasar entonces la tinta y borrar el lápiz, enseguida se procede a pasar la aguada ya sea tinta diluida o acuarela sobre el trazo, después de sécar se vuelve a marcar la línea de tinta con el propósito de no perder contrastes y líneas importante.

2.7.12 PUNTA SECA

La diferencia entre la punta seca y el grabado es que éste se quita el metal de la línea, mientras que en la punta seca se forma una cresta a cada lado del corte que retiene la tinta con el resultado se producirse una línea suave y aterciopelada. Pero así como tiene virtudes también tiene desventajas. El reborde se gasta con la impresión al imprimir y sólo se puede hacer un número limitado de copias. La técnica es rayar el metal con una punta muy aguda de diamante o acero endurecido. La presión y el ángulo de la aguja determinarán la profundidad y el espesor de la línea. En cuanto al metal, el cobre es el mejor metal para grabado, pero es tan caro que suele sustituirse por zinc, acero ó aluminio.

2.7.13 ROTULADORES

Los rotuladores son empleados como medio de representación de imágenes visuales, permitiendo la producción de forma espontánea y directa de los efectos, ayudando al cliente a que tenga una clara idea sobre la imagen final.

La intensidad de los tonos y colores es el resultado de las capas que se aplican, dejando zonas en blanco consiguiendo zonas claras, los colores se superponen para crear valores más oscuros y mezclas de color. Las técnicas básicas más habituales de representar imágenes son dos: la primera suele emplearse para hacer bocetos rápidos donde los trazos son claramente visibles, la segunda se emplea para obras más detalladas, en la que los



● Diferentes gubias

trazos se combinan formando zonas planas de color a fin de dar un acabado pulido. Se aplican en una sola dirección, de modo que se superpongan. Se consiguen efectos texturizados con rotuladores un poco gastados crean tonos más claros, también si se dibuja detrás de un papel fino.

2.7.14 SALPICADO

Es un sistema simple para crear variedad en los medios tonos y planos. Técnica: En una cartulina o papel grueso se recortan las partes que se quieren salpicar, y lo que no se fija al dibujo. Para el salpicado se requiere de una pequeña red de alambre y de un cepillo de dientes viejo bien impregnado de color y frotando sobre la red, deja un salpicado de pequeños puntos que serán más o menos gruesos según la distancia que haya entre el dibujo y la red.

2.7.15 SCRATCH (Cartulina Estucada)

Imagen en blanco y negro, obtenida al raspar el cartón entintado o de color negro. Se traza el dibujo estableciendo las áreas negras o blancas, raspando la superficie de cartón negro mostrando el color blanco que está debajo, añadiendo áreas de medio tono con el rayado y tramado de rayas o puntos. Esta técnica es difícil porque sólo admite un margen de error mínimo. Otros procedimientos aplicables son: el grabado de líneas paralelas, el trazado de siluetas, la creación de tonos con líneas y el tramado de rayas.



● Técnica del scratch

2.7.16 SERIGRAFÍA

Serí : seda. graphos : impresión. Es una extensión de la idea de repetir imágenes mediante plantillas. La diferencia es que las plantillas están sujetas al lado inferior de una malla tensada y montada en un bastidor. Estas mallas son de seda, pero actualmente son de nylon y terylene. Para imprimir la imagen se vierte tinta sobre la parte superior de la malla

haciéndola pasar a través de la pantalla con un rastro. De este modo, la tinta llega al papel en las zonas no bloqueadas por la plantilla.

2.7. 17 TINTAS

Las tintas para dibujo son hechas especialmente para artistas. Tienen como característica que son resistentes al agua y se puede pintar sobre la misma. El resultado de los trabajos dan la apariencia de ser impresos y las podemos encontrar en una gran variedad de colores. Las diferentes tintas: Tintas no resistentes al agua, Tinta china, Tinta china de dibujo negra, Cargador de tinta china y Tinta india

2.7. 18 SOPORTE

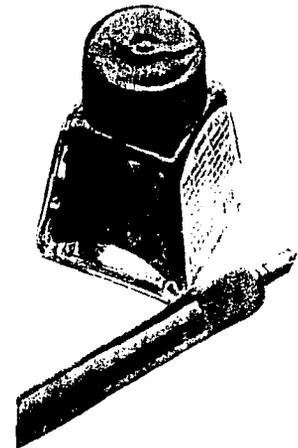
Lo que sirve para dar una realidad concreta// Cualquier material que sirva para transportar o plasmar una idea o concepto// Es la superficie receptora de toda técnica de ilustración.

Los papeles y cartones forman parte importante en el material de trabajo para los diseñadores. En la actualidad existe una gran variedad de papeles y cartones de múltiples fibras, grosores, pesos, etc., que se pueden conseguir en diversas medidas. Podemos clasificar los papeles dependiendo de la cantidad de ingredientes que contenga, como los papeles que contienen 100% algodón.

Se utiliza el papel para múltiples funciones, desde la cubierta hasta para formar parte del diseño al utilizar recorte.

A) PAPEL DE DIBUJO : Debido a los ingredientes podemos decir que existen superficies suaves o ásperas. Se pueden conseguir en rollos, hojas o paquetes.

B) PAPEL TRANSPARENTE: Están hechos de poliéster y al igual lo podemos encontrar en paquetes, hojas y rollos.



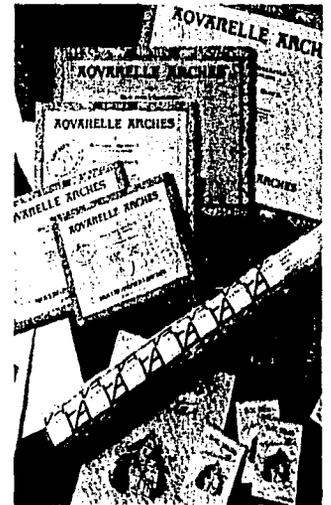
● Frasco de tinta

C) PAPEL ADHESIVO TRANSPARENTE: Hecho de poliéster que contiene pegamento para usar al contacto.

D) PAPEL LAYOUT: Para pautas y montaje de letras.

E) CARTONES: El espesor de los cartones es más alto que el de los papeles. Las superficies se consideran super lisas, lisas, ásperas y extra ásperas. Dependiendo de la cantidad de encolado es el precio de los cartones, debido a que se pueden obtener superficies lisas o ásperas y se pueden utilizar ambas caras.

Existen otros soportes como madera, plástico, tela y vidrio que son utilizados por los ilustradores, pero son materiales que se usan en menor grado.



● Diferentes tipos de papel.

CITAS:

- 1.- RIUS, María. *Texto ilustración*, Educación y Biblioteca, Madrid, España, Año No16, 1990, p.22
- 2.- PATIÑO, Maricruz. *Entrevista a fabricio Venden Broeck*, Lúdica, México, D.F, Año 1, No 2, 1998, p.74
- 3.- NAVA. Bouchan Francisco, *La ilustración y el diseño de libros para niños*, Tesis, UNAM, 001- 00227-N2-1995.
- 4.- DALLEY Terence *Guía completa de Ilustración y Diseño (técnicas y materiales)*, Editorial 30. Herman Blume. 1º Edición española 1992. p.52
- 5.- MARTINEZ Rubio M. *Ayer y Hoy del Grabado y sistemas de estampación*. Editorial España, Tarraco 1979. p.19
- 6.- MULLER, Brockman. Op.cit . p.17
- 7.- DALLEY. Op.cit. p.54
- 8.- WESTHEIM. Paul. *El grabado en madera*. Fondo de Cultura Económica, Breviario. 297 págs. p.40
- 9.- ibid. p 131
- 10.- IVINS William. Op.cit. p.178
- 11.- Biblioteca del diseño grafico *Ilustracion 1*, De. Naves Internacional de Ediciones S.A., Volumen 1, España, p.11
- 12.- Ibid. p.12
- 13.- Satué Enric, *El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*, Alianza, p 22
- 14.- Ibid. 396
- 15.- Ibid. p.397
- 16.- Westheim. Op.cit. pp. 227
- 17.- Satué Enric. Op.cit. p.401
- 18.- Westheim. Op.cit. p.255
- 19.- Satué Enric. Op.cit. p.402
- 20.- Ibid. p.402
- 21.- SLADE Catharine, *Enciclopedia de técnica de ilustración*, Acanto, Barcelona, 1997, p 51

3

INSTITUTO PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO QUEMADO.

3.1 Antecedentes

3.2 Quemaduras

3.3 Material Didáctico

3.4 Requerimientos

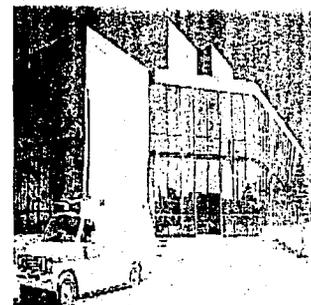
3.1 ANTECEDENTES. DEL INSTITUTO PARA LA ATENCIÓN INTEGRAL DEL NIÑO QUEMADO

En 1975 se funda, Comunicación Cultural, Asociación Civil, para trabajar en la promoción y difusión de los derechos de la infancia a través de los medios de comunicación. Por sus logros es miembro del Consejo Económico y Social (ECOSOC) de las Naciones Unidas y asociado al departamento de Información Pública de la misma, con el estatus de corresponsal ante la UNICEF.

COCUAC (Comunicación Cultural, Asociación Civil), crea en 1985 el Instituto para la Atención Integral del Niño Quemado (IAINQ), en la ciudad de México; desde su fundación, el IAINQ – México por convenio con el Departamento del Distrito Federal, lleva a cabo su labor en el Hospital Pediátrico de Xochimilco del Distrito Federal, con el apoyo de un médico psiquiatra, responsable de la atención integral que se le da a los niños, proporcionando terapia tanto a los niños hospitalizados, como a los de consulta externa y a sus familiares.

Este programa se sostiene con donativos públicos y privados; su organización es por medio de un patronato, este se encarga de guiar y supervisar los recursos materiales y financieros. El voluntariado tiene como objetivo promover y crear en la comunidad la comprensión del significado de servir a través del cuidado del paciente y la difusión de los servicios integrales que el hospital presta.

Con el trabajo conjunto de COCUAC, del Patronato y del voluntariado de IAINQ – México, el 23 de marzo de 1995 se inaugura IAINQ – Queretaro, el primer hospital de tercer nivel en el país, especializado en la atención de quemaduras pediátricas. Apartir de este momento se conformó un equipo de salud interdisciplinario que sostiene el trabajo del hospital, la capacidad de las instalaciones es de 30 camas, en 1999 atendió a 238 niños, incrementandose



● Unidad Queretaro

en el 2000 con 260 niños atendidos, el IAINQ divide en tres áreas:

Preescolares (de 1 a 4 años) 20 %

Escolares (de 5 a 9 años) 75 %

Adolescentes (de 10 a 15 años)

En el 2000 de los niños atendidos el 20% fueron preescolares, 75% Escolares y 5% de adolescentes. En donde el 90% de los accidentes son en el domicilio, con agua caliente principalmente, las partes corporales más afectadas son piernas, brazos y cabeza. IAINQ promueve y crea programas para el cuidado del paciente, de ahí que su misión consista: En una cultura de servicio, para la promoción del bienestar social y en la eficiencia para el buen manejo de los recursos otorgados por los donantes a fin de proporcionar los medios para ayudar a quien lo necesita. Teniendo un compromiso personal para colaborar en la prevención de accidentes por quemaduras y en la atención integral del niño quemado, a fin de lograr su rehabilitación física, psicológica y social.

De esto se derivan los objetivos secundarios.

- ❖ Otorgar atención integral a menores de 15 años de escasos recursos , que presenten señales de accidentes por quemaduras.
- ❖ Implementar durante el año programas de prevención, investigación y enseñanza para la población en general, con el fin de disminuir el índice de mortalidad infantil
- ❖ Mejorar la calidad de vida de los pacientes atendidos en las unidades, con el fin de integrarlos más rápida y efectivamente a su medio.
- ❖ Realizar actividades encaminadas al crecimiento del IAINQ
- ❖ Promover la productividad médica.
- ❖ Contar con más recursos financieros, vía donaciones.
- ❖ Adquirir mayor prestigio y reconocimiento a nivel Institucional.

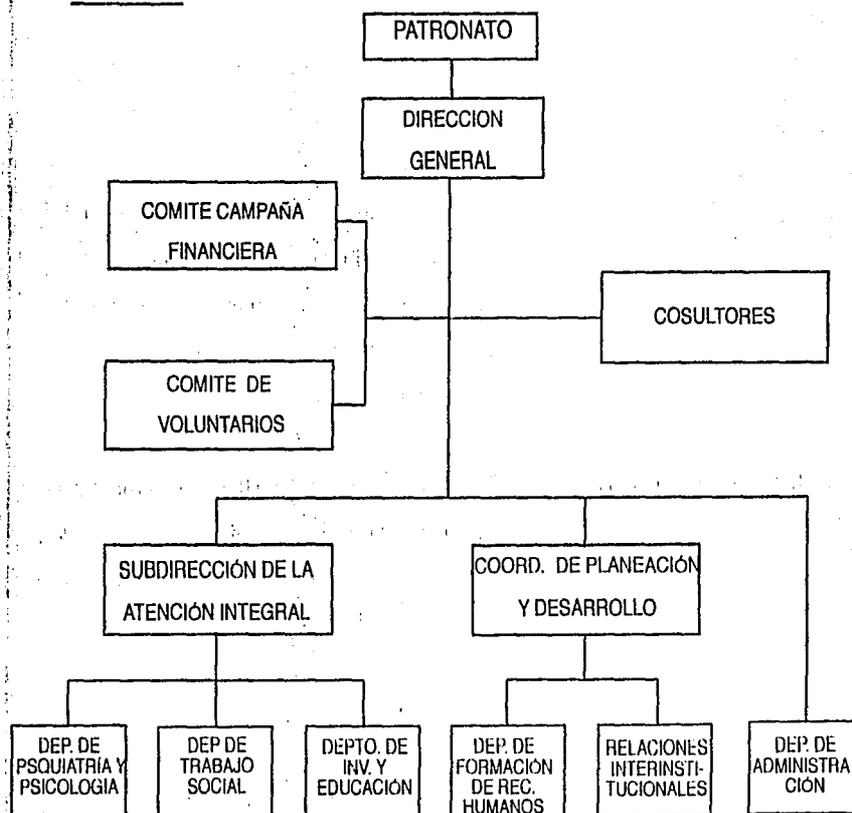


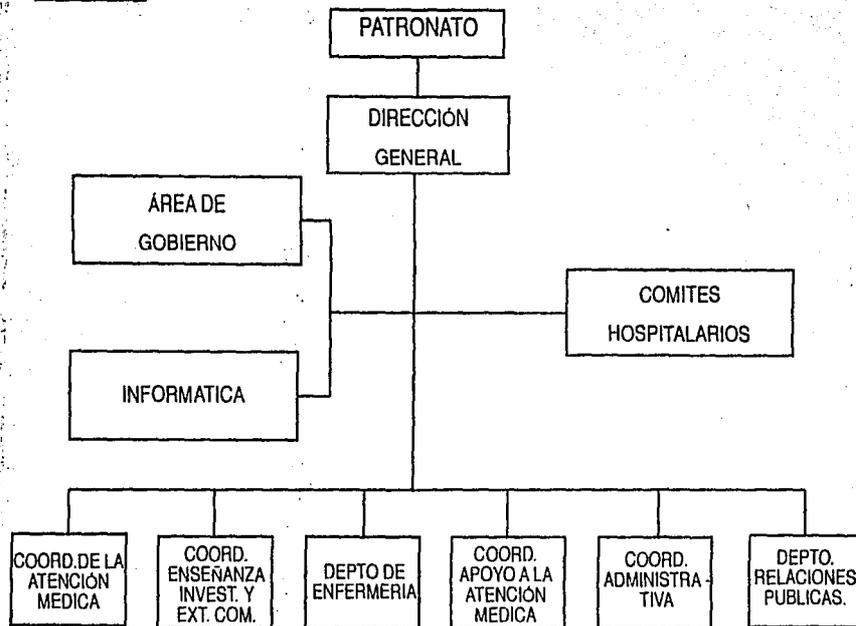
● Enfermera con niña.

- ❖ Incrementar la demanda de servicios.
- ❖ Crear nuevos servicios mediante la investigación.
- ❖ Aumentar el número y calidad del personal.
- ❖ Aumentar el número y calidad del personal.
- ❖ Solventar los costos de operación del hospital de niño Quemado en Querétaro.

Cada integrante del equipo, ya sea voluntario, colaborador o becario, tiene asignado una responsabilidad tanto en el IAINQ de México como en el Querétaro

MÉXICO



QUERÉTARO

3.2 QUEMADURAS.

El contacto principal de nuestro cuerpo con el mundo exterior es la piel, un tejido vivo que cubre nuestro cuerpo, una modificación de la piel es la mucosa de la boca y la vagina.

Un calentamiento por encima de 48° centígrados daña sus células.

Una quemadura es la descomposición de la piel producida por líquidos, fuego o una sustancia corrosiva. 1

Las quemaduras pueden producir un enrojecimiento de la piel. Otras quemaduras comprometen la dermis, la capa profunda de la piel ocasionando ampollas. Por último, las quemaduras que destruyen todas las capas de la piel y según la profundidad de la quemadura, pueden llegar a verse los músculos y los huesos.

La experiencia de quemaduras ha sido descrita como abrumadora, tanto físico como emocionalmente. Se ha considerado como un trastorno gravísimo y uno de los traumas más graves que puede pasar una persona. Este tipo de heridas presenta características muy especiales, ya que expone a las víctimas a dolores intensos, delirios, la amenaza de morir, desfiguramiento y/o pérdidas de alguna parte del cuerpo y muchas veces una larga convalecencia, con todas sus implicaciones. Todo esto puede producir reacciones en el paciente tales como depresión, ansiedad, conducta revoltosa, hostilidad y regresión entre otras.

Los efectos de las quemaduras, además de físicos, son psicológicos y sociales. Dependiendo de la gravedad de la quemadura, esta puede: causar discapacidad temporal o definitiva en quien la padece; la discapacidad sólo puede resolverse total o parcialmente, si recibe una atención médica especialista.

Ademas: para quien lo experimenta y su familia, puede ser una experiencia dolorosa, e incluso traumática, difícil de superar por si solos, estos pueden recibir ayuda psicológica y en ocasiones psiquiátricas.

Si la quemadura fue producida por una situación de maltrato se requiere , además de una atención medica y psicológica, otras intervenciones de especialistas por su complejidad sociológica y jurídica.

Las quemaduras son descritas generalmente en términos de: el grado de intensidad (tipo de quemadura) y por el porcentaje del área del cuerpo que cubre.

Grados de intensidad:

- ❖ Las quemaduras de primer grado suponen daños únicamente para las capas más externas de la piel (epidermis); se curan en una semana y no dejan cicatrices.
- ❖ Las quemaduras de segundo grado (grosor parcial) suponen desde daños superficiales hasta profundidades en la dermis y a la larga se curan por sí solas.
- ❖ Las quemaduras de tercer grado (grosor total) suponen la completa destrucción de la piel y posiblemente de tejido subcutáneo, incluyendo las terminaciones nerviosas. Cuando hay este tipo de daño, no se genera la piel nueva, por lo que se necesitan injertos para cubrir la herida.

3.2.1 QUEMADURAS EN LA INFANCIA.

Con frecuencia, el mayor número de víctimas son los niños y el lugar donde mayor se ocasionan los accidentes es el hogar.

Algunos accidentes son causados por abuso o negligencia asociados con características de desarrollo en el niño como la curiosidad, habilidades motoras, factores económicos, es decir de escasos recursos y alteraciones en la vida familiar.

Los niños creen que la enfermedad fue causada por una persona, objeto o por su mala conducta (atribución) que la enfermedad está dentro de ellos (interiorización) y ven al dolor como un castigo consecuencia de una mala conducta.

Los accidentes causados por quemaduras representan una de las 25 causas de muerte infantil en México y como agentes que los ocasionan: líquidos calientes, fuego directo explosivos, electricidad y aceite.

Las quemaduras en los niños, aún cuando abarquen mínima extensión corporal, implica mayor gravedad, por lo que todo menor de 2 años debe ser hospitalizado independientemente del área afectada; los pre-escolares y escolares con áreas quemadas del 10% requieren manejo hospitalario.

La enfermedad en la infancia constituye un elemento de tensión sobre todo si requiere de hospitalización mostrándose enojados y manipuladores. Además de encontrarse separados de su ambiente familiar rodeados de personas extrañas con las que tienen que convivir y que en ocasiones les causan dolor.



● Niña de tres años quemada.

Además de las lesiones orgánicas señaladas, el niño debe pasar por el impacto del trauma, de la separación de sus padres, de la hospitalización, del aislamiento en caso de ser requerido; de la inmovilización y pérdida temporal de sus habilidades recién adquiridas, debe enfrentarse solo a los múltiples procesos médicos. El niño entra en diferentes etapas durante el proceso de recuperación: la negación, aislamiento, ira, intolerancia, negociación o regateo, depresión, aceptación y elaboración de soluciones.

Pero la quemadura es también dolor e impacto psicológico y emocional, dolor que se instala desde el primer momento y aumenta conforme se avanza en el proceso terapéutico y de rehabilitación, y que acompaña al niño en todo su período de curación siendo despertado por las actividades más sencillas y cotidianas como el comer, defecar, orinar, moverse en la cama, ya que éste implica la manipulación de su cuerpo por otras personas y la movilización de áreas lastimadas.

Las reacciones comunes al dolor por una quemadura son: la supresión, una expresión facial de tristeza, alteraciones en la alimentación y el sueño, falta de respuesta positiva a quien lo cuida y ansiedad por separación

Dolor que hace concientizar cada una de las partes corporales y llenar de temor respecto a su movimiento, y que diariamente se teme en el momento del baño, pues equivale al desprendimiento de apósitos y piel muerta, a la supuración de heridas, a la limpieza con sustancias que molestan, la sencibilidad y del tallado enérgico en áreas quemadas para favorecer la granulación permitiendo un futuro injerto.

Todos estos procedimientos el niño no los comprende, dándoles interpretaciones erróneas que lo llenan de temor y ansiedad; mismas que hacen aún más intolerable al dolor. Este dolor representa en el niño un evento significativo que le deja huellas por largo tiempo y son acompañadas a menudo por fobias como un medio de defensa. El accidente mismo (incendio, explosión caída en fogatas, agua caliente) deja un impacto psicológico, es un momento traumático donde el niño crea fantasías de mutilación, de destrucción, de abandono y muerte.

Los niños en edad preescolar al quemarse quedan con problemas psicológicos por largo tiempo siendo la depresión y el aislamiento los síntomas más comunes. El niño no ve negativo la curiosidad que despierta sus lesiones, por parte del mismo niño logrando hasta cierto punto una mejor adaptación,

La preocupación por la aceptación de compañeros y amigos resulta un problema adicional, ya que en esta edad están conscientes de su imagen corporal, su autoestima y su auto concepto, provocando problemas para lograr su ajuste normal después del accidente.. pero al tener trato con los demás y la curiosidad que despierta por su apariencia, rehuye las actividades donde tenga que exponer su cuerpo alterado. .

Ante esto, se puede considerar que son determinantes para que haya un mayor o menor número de problemas de adaptación, psicológicas y sociales: la edad, el sexo, la fase de desarrollo, localización y extensión de las quemaduras, las secuelas funcionales y estéticas y los factores psicológicos, familia es, sociales y culturales.



● Cirugía plástica..

3.2.2 TRATAMIENTO CLINICO.

Wernick (1983) ha descrito el proceso de tratamiento en tres fases: fase de emergencia, fase aguda y fase de rehabilitación.

En la fase de emergencia se determina el porcentaje del cuerpo que ha quedado lesionado y la profundidad de la quemadura. lo más importante de esta etapa es la estabilización de los fluidos y electrocitos, el mantenimiento de una circulación y respiración adecuada y la prevención de las infecciones.

La fase aguda dura de varios días a meses. En esta etapa lo más importante es la cicatrización de las heridas, los injertos y la prevención de las infecciones y contracturas. Es la fase más dolorosa para el paciente, ya que el dolor se caracteriza por su intensidad y su prolongada duración. Es este periodo de hospitalización el que resulta más estresante para los pacientes.

El sufrimiento y el dolor resulta más agudo en el momento cuando se le quitan las vendas viejas y se restiega suavemente la piel para quitar el medicamento incrustado. Las curaciones pueden durar más de una hora, termina con la aplicación de medicamento nuevo y la puesta de nuevo vendaje. Además de la limpieza de las heridas a través de la hidroterapia y los injertos, hay otros procedimientos o tratamientos que implica ciertos niveles de dolor o incomodidad para el paciente: cambios de vendas (diferentes a los que se realizan durante el baño) y extracciones de sangre, la toma de medicamento o puesta de inyecciones para aliviar los dolores o prevenir las infecciones, el uso de tubos, sueros, etc; Las visitas constantes de las enfermeras, terapeutas y los mismos doctores, son todo parte de un ambiente que resulta amenazante y estresante para los pacientes. Esta situación se agudiza cuando se trata de los niños.

La fase de de rehabilitación es la tercera del proceso . Comienza cuando todas las heridas estan cubiertas y se da de alta al paciente y termina cuando el tejido de las cicatrice y el retorno a la familia y a la comunidad , a la vida que se llevaba antes del accidente : Se le pide a los pacientes hacer una serie de ejercicios, algunos deben usar una licra a presión por cierto tiempo con el objetivo de reducir las cicatrices. Se pide que vayan al hospital para dar seguimiento al proceso de rehabilitación; y algunos deben volver para una cirugía de reconstrucción. Pueden pasar varios años antes de que termine el tratamiento completo.

Al salir del hospital, se siente rechazado por un grupo o por la sociedad en general, algunos no desean salir del ambiente del hospital pues éste les da cierta seguridad, para muchos la salida del hospital y el reingreso a su antiguo estilo de vida representa un momento de muchas tensión, confusión e inseguridad, por lo que se necesita mucho apoyo para que la persona se pueda ir adaptando a la nueva situación.

3.2.3 NECESIDAD DE LA INTERVENCIÓN EN CRISIS.

Los sucesos como una cirugía, perdida de algún miembro del cuerpo, incapacidad física, desfiguración y otros son eventos que pueden contemplarse como una pérdida o amenaza. La crisis de pérdida requiere de la ayuda y el apoyo de una persona capacitada que ayude a la persona a manejar adecuadamente todo el proceso de duelo.

Las familias y pacientes que experimentan situaciones de gran estrés debida a accidentes por quemaduras graves necesitan mucha ayuda y apoyo social, no sólo del personal médico del hospital sino también de profesionales que le ayuden, sobre todo en los momentos de crisis que podrían ser:



● Visitas de enfermeras.

1. El período de admisión al hospital, cuando el horror del accidente y sus consecuencias
2. El período prolongado de recuperación e inmovilización.
3. El momento de regreso a la escuela y el encuentro con sus amigos y familia

La intervención en la crisis se hace necesaria para poder ayudar a los pacientes y a sus familiares a:

- a) comprender la situación.
- b) manejar adecuadamente todo el proceso de negación.
- c) ayudar en el desarrollo de estrategias de enfrentamiento.

Para poder cumplir con estos tres objetivos mencionados anteriormente, se considera necesario trabajar, por un lado con el niño en el desarrollo de destrezas de comunicación y expresión de sentimientos; como la socialización, manejo del dolor y la ansiedad; manejo de autoimagen y autoestima, la comprensión de su situación, mediante un continuo intercambio de información sobre la condición médica y los procedimientos terapéuticos a usarse.

Por otro lado hay que trabajar con los padres o familiares para que ellos también puedan exteriorizar sus sentimientos (de ansiedad, culpabilidad, etc.), pueden ayudar al niño durante el proceso de adaptación y puedan ellos mismos adaptarse a la nueva realidad. También a los padres hay que mantenerlos informados de todo el proceso terapéutico y de los cambios que ocurren en el paciente para poder reducir los niveles de ansiedad causados por el desconocimiento y la falta de información. Estos conocimientos se le proporcionarán al paciente y a los familiares con material diáctico que desarrollen en las diferentes áreas del proceso.

3.3 MATERIAL DIDÁCTICO

El material didáctico es un auxiliar en la enseñanza, actuando como mediador entre las palabras y la realidad, sustituyendo con representaciones concretas de la información.

Etimológicamente la didáctica se deriva del griego didaskein – enseñar y tékne – arte, esto quiere decir, esto es el arte de enseñar, de instruir (2)

La palabra material nos remite al vocablo cosas y la didáctica tiene como objeto la enseñanza, es decir, el proceso de aprendizaje. (3)

La didáctica en general estudia la enseñanza, el planteamiento, la ejecución y la verificación de los objetivos de la educación para dirigir el aprendizaje logrando un mejor desempeño y aprovechamiento en el proceso de enseñanza - aprendizaje por medio del material didáctico se reforzará dicho proceso. El material didáctico transmite y proporciona conocimientos por medio visuales, auditivos y táctiles que facilitan el interés del educando, siendo este un apoyo e impulso para el aprendizaje.



● Niños en las secciones grupales

Entre las características de material didáctico encontramos :

- ❖ Aproxima a la realidad de lo que se quiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos.
- ❖ Facilita la comprensión, y percepción de los conceptos.
- ❖ Economiza esfuerzos para conducir al educando a la comprensión de hechos y conceptos.
- ❖ Concreta e ilustra lo que se está exponiendo.
- ❖ Contribuye a la fijación del aprendizaje a través de la impresión viva, manifestando aptitudes y el desarrollo de habilidade específicas

Su finalidad es el favorecer y enriquecer la comprensión del aprendizaje, provocando el interés y atención, dando un reforzamiento de los conocimientos.

3.4 EL MATERIAL DIDACTICO EN LA INFANCIA

Através del material didáctico se busca acercar a los niños a su entorno familiar, social, cultural y educativo, es decir, a su vida cotidiana, auxiliando con esté material a otros medios de enseñanza para la fijación del aprendizaje, propiciando la actividad espontánea.

El niño comprende los fenómenos por sí mismos, de esta forma, conoce algo y no sólo lo escucha o lo ve, sino actua sobre ese algo; al niño hay que facilitarle el material didáctico específico en donde pueda explorar, manipular y experimentar dichos materiales.

Se debe seleccionar los objetivos de estudios, cosiderando las características particulares de los niños ante una situación específica. El diseño, así como la selección del tipo de materiale apropiado a dicha actividad, además de la mejor forma de presentarlos y trabajarlos., resaltara el interes de los niños.

Se debe asegurarse que los materiales que se utilicen sean suficientemente ricos como para permitir el formular preguntas y estas tengan soluciones que abran cada vez nuevas posibilidades de aprendizaje.

Desarrollando la sensibilidad de la observación y atraer al niño a que explore el material, de esta forma una de las tareas principales del que guia al niño es entender, organizar, adaptar y crear materiales didácticos. De este modo, se establecerá una relación entre el aplicador como mediador y el niño como constructor de su conocimiento. Logrando que los niños no lo tomen con indiferncia, por lo contrario despertar el interés.

3.4 REQUERIMIENTOS.

Las quemaduras son accidentes frecuentes, compartiendo características con las enfermedades crónicas, como el prolongado tratamiento, así como los problemas físicos, psicológicos y sociales a largo plazo

La enfermedad en la infancia constituye un elemento de tensión, sobre todo si por consecuencia de una quemadura requiere hospitalización. Como resultado del accidente los niños considerados en términos generales como "sanos," en ocasiones deben ser sometidos a curaciones, intervenciones quirúrgicas y rehabilitación; en todo este desarrollo el niño pasa por una terrible y dolorosa experiencia por lo tanto es importante considerar sus necesidades emocionales a partir del momento de la lesión, teniendo en cuenta que un niño generalmente es incapaz de expresar sus necesidades y deseos.

A través de las ilustraciones se busca acercar a los niños a los procedimientos médicos, este material será apoyo visual para las enfermeras ya que ellas se encargan de explicarles a los niños de lo que se le va a hacer, en este caso el procedimiento de curación de las quemaduras.

A) REQUERIMIENTOS DE USO

1.- PRACTICIDAD:

La ilustración es útil en la enseñanza debido a que

- ❖ Ilustra claramente los términos de un tema, reforzándolo.
- ❖ Presentan mensajes a los sentidos, principalmente a la vista.
- ❖ Concreta el interés y la atención del niño.
- ❖ Relaciona principios abstractos con objetos concretos.

- ❖ Comunica mensajes difíciles o imposibles de explicar,
- ❖ Se presenta en forma realista como en forma abstracta.

En el proyecto es conveniente ilustrar claramente los términos médicos que escucha los niños en el momento del tratamiento de su quemadura.

2.-CONVENIENCIA

La principal función del material didáctico es el de enseñar obteniendo apoyo con ilustraciones, en el niño ordena conocimientos, así como características formativas, tenemos varios tipos de material didáctico:

- ❖ Material donde se hace representaciones de personajes, en donde los niños asumen actitudes y roles de dicho personaje.
- ❖ Material regulado, donde los niños tienen reglas a seguir como en la fuerza, habilidad, competencia, etc.
- ❖ Configurativo, en donde los niños tienen que formar objetos que le llamen la atención le podríamos llamar de construcción, ya que puede unificar los objetos por forma, color, tamaño, etc: interviniendo su imaginación.

En el proyecto debe considerarse lo conveniente de las ilustraciones en el material didáctico, donde el niño asume el papel del personaje, reflejando sus temores y angustias, tomando actitudes de dicho personaje.

3- SEGURIDAD:

Las ilustraciones pueden ser impresas en el material didáctico en diferentes tipos de materiales con que están elaborados estos; plástico, madera, tela, papeles y cartones de diferente gramaje. Lo importante es que el niño pueda manipularlos sin hacerse daño alguno.

Las ilustraciones se deberán imprimir en papel de diferente gramaje, en forma de manual ilustrado, asegurando la seguridad del niño.

4.- ANTROPOMETRIA:

La adecuada relación de las proporciones y medidas depende del tipo de material de que estén elaborados y sobre todo de los resultados que se quiera llegar, tomando en cuenta la edad de los niños. Para el manual ilustrado encuentre elementos como :

La forma: medidas que van de un rango de 8*15 cm --30*24 cm, en forma tabloide, cuadrada y rectangular. Esto está en relación a la cantidad y tipo de información junto con el tamaño de ilustración.

El color: los niños relacionan las formas con el color que visualizan, se manejan formas que contengan colores primarios (rojo, amarillo y azul) y la combinación entre ellos.

Se busca que el material sea de fácil manipulación con respecto a sus piezas, motivándolos a su uso, las ilustraciones actuarán como un mediador entre las palabras y la realidad, es decir escenas hospitalarias y procedimientos médicos reforzados con texto aproximando al niño a su realidad,

B) REQUERIMIENTOS DE FUNCIÓN

1- CONFIALIDAD

Para que las ilustraciones funcionen debe tener cualidades como:

- ❖ Orden entre la ilustración y mensaje.
- ❖ Impacto visual: es decir la fijación causada en la memoria del niño
- ❖ Carácter, este está relacionado con lo que representa, conociendo los objetivos a que se quiere llegar.

Debe confiarse que la utilización de las ilustraciones disminuirá el temor y la angustia a lo desconocido al relacionar lo que vive con lo que ve en la imagen..

2.-VERSATILIDAD

La ilustración aplicada al material didáctico apoya a diferentes áreas como la pedagogía y la psicología, al análisis y enseñanza en el desarrollo del niño.

Las ilustraciones deberán apoyar al niño en el procedimiento médico , siendo este el objetivo principal, pero también puede auxiliar a los padres tomándolo como una guía fácil de comprender junto con los niños

C) REQUERIMIENTOS TÉCNICO – PRODUCTIVAS.

El material didáctico te da los parámetros del medio a utilizar en cuanto a la impresión, podemos aplicar el grabado, serigrafía, offset, y offset digital. Entre los parámetros encontramos el tamaño, soporte, tiraje y colores empleados de estos dependerá el costo de la impresión.

Debe contemplarse que el tiraje de este proyecto no será mayor de 50 ejemplares, por lo tanto se utilizará offset digital. en este medio de impresión el costo no se eleva, siendo el mismo precio por una tinta que por tres o más tintas.

D) REQUERIMIENTOS FORMALES.

1.- UNIDAD

La unidad es la unión de los elementos visuales de un todo, esta unidad se logra mediante el empleo adecuado de los espacios. La falta de unidad produce confusión, desinterés y aprendizaje limitado.

Debe contemplarse la conbinación adecuada entre la ilustración. formando una sola composición siendo fácil de interpretar por el niño.

2.- INTERES:

La ilustración debe ser de fácil interpretación del diseño ya si encontramos numerosos elementos, mensajes redundantes o confusos, insuficiente contraste entre los elementos, la poca legibilidad en la lectura, etc. todo esto confunde al niño, perdiendo su interés.

Debe tomarse en cuenta que el niño pierde el interés de las cosas al encontrarlas de difícil interpretación y manipulación, por lo que cada ilustración debe limitarse a un concepto médico, explicando lo más sencillo que se pueda.

3.-TEXTURA:

La textura se asocia principalmente con el sentido del tacto, aunque la vista interpreta esa textura, los mensajes que indican textura nos muestran de que esta hecho los objetos,

Debe considerarse que la textura les atrae a los niños, visualmente lo lograremos con líneas estructurales repetidas para dar la ilusión de esta.

4.- COLOR

El color influye en el comportamiento del niño en ciertos conceptos, reforzando los conocimientos, el color puede emplearse en :

- ❖ El color puede atraer la atención, aumentando el interés del material visual.
- ❖ El color puede aumentar el atractivo visual, es decir el manejo del contraste.
- ❖ El color puede separar elementos, relacionarlos y hacer descaar a un elemento en particular .
- ❖ El color puede transmitir información acerca de un elemento específico.
- ❖ Los colores transmiten al observador significados psicológicos o actitudes.

Debe tomarse en cuenta la aplicación del color como complemento visual para resaltar los terminos importantes de cada proceso médico. Se usará colores primarios y la combinación entre ellos.

5.-TECNICA:

La utilización de la técnica dependerá del diseñador ya que este combinara las herramientas, la forma, tamaño, textura, color, etc. para producir una ayuda imágenes efectivas. El diseñador debe conocer una variedad de herramientas, ya que esto le permitirá un manejo de instrumentos y materiales para el desarrollo del trabajo de diseño

En este caso se utilizará la acuarela por su transparencia y por su característica de poder emplearse muy acuosa, el pigmento se aplica en diferentes grados de disolución.

E) REQUERIMIENTOS DE IDENTIFICACIÓN:

Son los datos que tenga que contar el producto para identificar el origen de este, o conocer las operaciones que utiliza el usuario para su funcionamiento, mantenimiento y reparación.

El material didáctico debe de tener los siguientes datos:

Nombre del Instituto: Instituto para la Atención Integral del Niño Quemado.

Dirección de oficinas: En D.F. Fernández Leal 2. Barrio de la Concepción,

Coyoacan 040200, México, D.F.,

Tels: 56581677 56584323 Fax:55548133.

Hospital de Querétaro Julio María Cervantes -# 105,

Col. Colinas del Cimatarío. C.P 76040, Querétaro, Qro.

Tels. 91(42) 235707 y 09. Fax 91(42)235708..

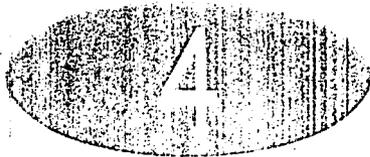
*Dirección electrónica: e/mail:iainq@servidor.unam.mx
www.org.org/iainq*

Logotipo



CITAS:

- 1.-JOHNSON. Calorale. *Tratamiento de las quemaduras*, Ed El Manual moderno, México D.F., 1983 , p.5
- 2.- *Enciclopedia técnica de la educación*, Vol 5, Ed santillana, México, 1983, p 268.
- 3.- IMÍDEO G, Nérici, *Hacia una Didáctica General*, Ed Kapeluzz, Buenos Aires,1973, segunda edición, p 54.
- 4.-JERROLD E, Kemp. *Planificación y producción de Materiales audiovisuales*, Ed UNESCO, México, 1983, p 12.
- 5.-SCOTT, Robert, *Fundamentos del diseño*, Ed Limusa, México, 1993, p. 18.
- 6.- ACOSTA R, Martha, *Diseño de un libro Interactivo de Cuentos Infantiles con base a la semiótica*, México, 1996, p.55.



PROYECTO GRÁFICO

4.1 Elementos de composición

4.2 Bocetos

4. PROYECTO GRÁFICO

El IAIÑQ (Instituto para la Atención del Niño Quemado) crea programas para el cuidado integral de los niños logrando una rehabilitación física, psicológica, y social.

Durante la estancia en el hospital, el niño manifiesta diversas reacciones emocionales, siendo estas identificadas por el personal que participa en el tratamiento, principalmente por las enfermeras. Lamentablemente por falta de tiempo y el exceso de trabajo no pueden explicarle a cada uno del tratamiento a seguir en su herida. lo que les van hacer

A raíz de convivir con los niños en las sesiones psicológica se pudo observar la falta de comunicación que hay con respecto al proceso de curación, en donde los niños se encuentran con términos médicos desconocidos como: hospitalización, suero, baño de tina, licras, injertos, etc. causandofes como consecuencia temor, angustia y miedo.

Se ha mostrado que el niño con quemaduras experimenta un gran temor a la desfiguración y que su ansiedad puede reducirse si se les explica los términos médicos, de aquí nace la idea del proyecto, se le mostrará al niño una serie de ilustraciones donde se le explicará el proceso de curación y así poder disminuir esa ansiedad con respecto al padecimiento y su estancia en la sala, bajando los niveles de tensión y como consueencia una mayor participación del niño en su recuperación.

4.1 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN

Para realizar el trabajo de comunicación visual es indispensable analizar elementos gráficos de composición que nos ayuden a estructurar una serie de ilustraciones encontrando soluciones que se le puede dar al proyecto. Para analizar y comprender la totalidad del diseño es indispensable estudiar cada uno de los elementos visuales, permitiendo un mayor número de opciones en la composición.

4.1.1 LA PERCEPCIÓN. EN LOS NIÑOS

El cuerpo humano es un instrumento muy armónico para la percepción del mundo exterior, mandando mensajes al cerebro por medio de los sentidos

La percepción es el proceso mediante el cual un individuo adquiere conciencia del mundo que le rodea, los ojos, oídos, las terminaciones nerviosas de la piel son el primer medio de contacto con el medio ambiente. La percepción procede a la comunicación y ésta deberá conducir al aprendizaje.(1)

La percepción es diferente para cada niño y única dependiendo del tipo de estímulos que se le de, dándonos cuenta de las sensaciones que experimentan con la vista, oído, olfato, gusto y tacto (sentidos), estas sensaciones son recibidas por medio de receptores del sistema nervioso.

A medida que la percepción se amplía, se hace más compleja y rica con la experiencia que lo rodea, así la persona es capaz de extraer la información del medio que le rodea. Los niños perciben los objetos dependiendo del contexto en



Podemos observar que cada niño percibe las cosas de diferente manera.

La percepción se desarrolla en la primera sesión de curación de la quemadura del niño, donde va descubriendo un nuevo mundo, cada cosa y persona que lo rodea y al mismo tiempo se va conociendo a él mismo y su forma de sentir. La percepción del niño, toma un papel muy importante ya que de ella dependerá muchas actitudes, como el comunicarse, el de convivir, etc.

4.1.2 LA FORMA

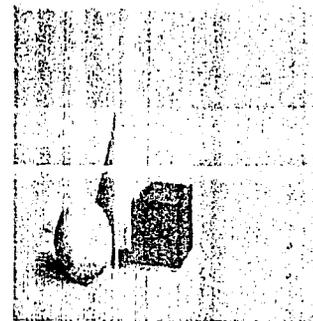
La forma es lo que se distingue de cada cosa y sus partes perceptibles. (2)
La forma es la apariencia que posee las cosas que la forman y las distinguen, esto son las características aparentes por lo que se identifican los seres y los objetos, la forma tiene tres cualidades:

EL TAMAÑO .- Se relaciona un elemento con otro, siendo relativo por lo general lo comparandolo con nuestro tamaño, .

LA POSICIÓN.- Es la postura o forma en que está colocado un objeto, describiendo la organización total.

LA CONFIGURACIÓN.- Es la organización de los elementos dando forma y figura a un objeto en un esquema determinado. (3)

Todas las formas individuales y las partes que la componen, utilizan estos elementos dando una organización total incluyendo la figura y el fondo. Los niños desarrollan la percepción de la forma de acuerdo a sus diferentes características de ésta como lo son: el color, la textura, tamaño, volúmen, etc., las formas están organizadas y a esto se le llama estructuras, esta debe tener un orden para llevar a una comprensión.



La organización de los elementos en un formato.

Los niños en la edad escolar saben que es lo que quieren, por lo que su percepción de las formas será más rápida, eficiente y en general más precisa. Además de ser capaz de enfocar su atención de una manera ordenada.

Estos cambios tienen lugar en el sistema nervioso central entre los que figuran el crecimiento de tejido nervioso y los cambios en los potenciales eléctricos generados en el cerebro.

4.1.3 LA TEXTURA

Podemos decir que la textura expresa una idea. La textura es una característica de la superficie de una figura, ésta juega un papel importante en el desarrollo de la percepción en los niños ya que le da un conocimiento sobre de que estan hechos los objetos, la textura se divide en dos tipos:

TEXTURA VISUAL:

Solo puede ser percibida por los ojos creando una sensación táctil siendo bidimensional, es decir, solamente tiene ancho y alto, dando la apariencia de ser tridimensional, dándole al diseño volumen.

TEXTURA TÁCTIL:

Esta textura aparte de ser visible se puede tocar, es tridimensional, teniendo altura, ancho y profundidad el cual da volumen, la luz y el color juegan un papel importante dentro de la textura táctil, creando diversos efectos.



Las piedras labradas son un ejemplo de textura táctil

4.1.4 EL COLOR

Existen muchas teorías sobre el color. La percepción del color está ligada con la luz y con la forma en que ésta se refleja; cuando la luz cambia o cuando la superficie que la refleja se modifica, la percepción del color también cambia.

Cuando la luz choca con un objeto, dependiendo de las moléculas del objeto, algunas radiaciones (de algunos colores) del espectro de luz serán absorbidas y algunas otras serán rechazadas (de los demás colores), que son las que llegan hasta nosotros y darán el color al objeto, incidiendo en nuestra retina, en los conos y bastones que son las partes del ojo que reaccionan al color y llegan al cerebro a través del nervio óptico. (3)

El color ejerce sensaciones en cada individuo, teniendo una capacidad de expresar significados que provoca reacciones y emociones. Cuando se absorbe todas las moléculas se verá el objeto negro y cuando son rechazadas será el objeto blanco, el color tiene tres características importantes:

EL TONO: es la característica que permite diferenciar o clasificar a los colores, se especifica mediante un nombre (rojo, amarillo, verde, etc)
EL VALOR: Es el grado de claridad u oscuridad de un color, siendo la capacidad de reflejar la luz blanca que incide sobre el objeto

LA INTENSIDAD: Nos señala la pureza de color, son los más brillantes y vivos corresponde a la saturación, es decir, carece absolutamente de blanco y de negro pueden ser designado como pálido o apagado y potente o intenso.



Gradaciones de tono con cambios de intensidad

Los colores se clasifican en:

COLORES NEUTROS: Son los grises que son la mezcla de los pigmentos negro y blanco en diferentes proporciones, estos nos ayudan a sugerir la profundidad y el volumen en el blanco y negro.

COLORES LUZ: Son las espectros de luz, o cuando pasa la luz blanca en los filtros de color, estos son los colores luz primarios que son azul violáceo, rojo y verde, de las mezclas resultán los colores luz secundarios son el amarillo, el azul cian y el magenta.

COLORES PIGMENTO Estos una sustancia colorante que fija el color sobre una superficie, los colores pigmento primarios son el azul, el rojo, y el amarillo y los secundarios son el verde, anaranjado y violeta.

Los colores complementarios son la combinación de dos colores primarios, con la misma cantidad y grado de saturación. La percepción del color está relacionada con la luz, nuestra percepción cambia de acuerdo a la luz y el modo en que se refleja.

Los infantes se sienten atraídos por los dibujos que tienen mucho contraste de color en blanco y negro. Algunos colores parecen sobre salir unos de otros. Y eso unido a la textura y la forma le darán al niño un conocimiento más exacto sobre o aprendido



círculo cromatico

4.1.5 TIPOGRAFÍA .

Al aplicar la tipografía en este proyecto es necesario explicar algunas características, cada tipo de letras pertenece a una familia o carácter de estos se reconoce y se clasifica por sus características formales.

Tipo: es la forma de las letras de un alfabeto, donde se puede cambiar la escala dependiendo el diseño .

Punto: es la unidad de medida tipográfico que permite medir el alto de las letras. Las letras mayúsculas y minúsculas también se denominan letras de caja alta y caja baja respectivamente. Estos son términos de imprenta que hacen referencia al almacenamiento de los tipos de metal; las mayúsculas se colocan en los cajones de arriba y las minúsculas en los de abajo.

El alfabeto cuenta con 26 caracteres, los miembros de una familia tienen una apariencia semejante , teniendo variaciones como:

B B B

Grosor

B B

Ángulo

ABC
ABC
ABC

Proporción

B 

Aspecto

En cualquier alfabeto el espaciado y el interlineado proporciona la legibilidad, el primero se enfoca a los caracteres, el segundo al orden del texto en las cajas tipográficas teniendo como opciones:

Izquierda

Derecha

Justificada

Centro

EN CUALQUIER ALFABETO EL ESPACIO DE LOS CARACTERES EN LINEA O BLOQUE DE TEXTO DA LEGIBILIDAD, JUNTO CON ESTE SE AÑADE EL INTERLINEADO Y LA ALINEACION.

EN CUALQUIER ALFABETO EL ESPACIO DE LOS CARACTERES EN LINEA O BLOQUE DE TEXTO DA LEGIBILIDAD, JUNTO CON ESTE SE AÑADE EL INTERLINEADO Y LA ALINEACION.

EN CUALQUIER ALFABETO EL ESPACIO DE LOS CARACTERES EN LINEA O BLOQUE DE TEXTO DA LEGIBILIDAD, JUNTO CON ESTE SE AÑADE EL INTERLINEADO Y LA ALINEACION.

EN CUALQUIER ALFABETO EL ESPACIO DE LOS CARACTERES EN LINEA O BLOQUE DE TEXTO DA LEGIBILIDAD, JUNTO CON ESTE SE AÑADE EL INTERLINEADO Y LA ALINEACION.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

TIPO DE LETRA

Existen una gran variedad de familias tipográfica, hay cientos de ellas, pero no todas son adecuadas para cierto tipo de textos. También dentro de cada familia hay variaciones: ligera, medio, negra, extra negra, condensada, etc.

Para clasificar las familias nos concentraremos en las que más se utilizan para textos. Las dividiremos en cuatro grupos:

A) ROMANO ANTIGUO:

- 1.-El trazo más adecuado se encuentra en la diagonal.
- 2.-El contraste entre anchos y delgados es suave
- 3.-Las patas o patines de las minúsculas como la d, b, a, y m, no descansan en la horizontal sino que tienen un ángulo con respecto a ésta.
ejemplos :Caslon, Garamond, Times y Plantin.

B) ROMANO MODERNO:

- 1.- Los trazos verticales son más anchos que los horizontales., hay un cambio drástico entre ancho y delgados.
- 2.-Los patines de las minúsculas como la b, d, l son horizontales
ejemplos: Bodoni y la Century Schoolbook.

C) EGIPCIA

Los patines tienen un grosor muy similar a los trazos verticales y no terminan en punta, por lo anterior da una idea de monotonía.
Ejemplos: Rockwell, Serifa, Lubalin y Clarendon.

D) SIN PATINES

Ausencia de patas o patines. Por lo general tiene poco contraste entre los trazos horizontales y verticales.

Ejemplo Univers, Helvética, Futura, Avant Garde.

Hay más grupos, como sería Gótica, Script y las decorativas de las que no se ocuparemos por no ser adecuadas para este proyecto.

Una buena lectura no depende sólo del espaciado y de la puntuación, si no hay que considerar el tipo de familia tipográfica, ya que encontramos una gran variedad como son: decorativas, otras ofrecen máxima sencillez, algunas parecen modernas incluso futuristas y por lo contrario otras parecen del pasado. Estas sensaciones no deben limitar a la correcta elección de la familia tipográfica, ya que esta debe dar la claridad de la lectura y sobre todo esta decisión estará regida por el tipo de mercado que se va a dirigir.

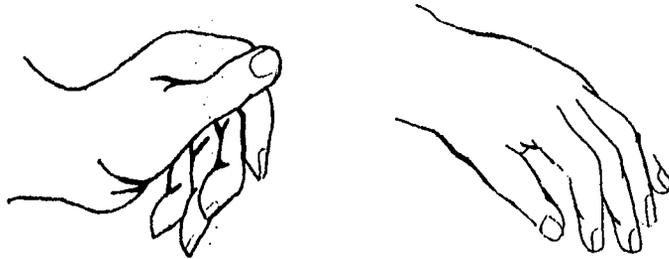
5.2 BOCETOS.

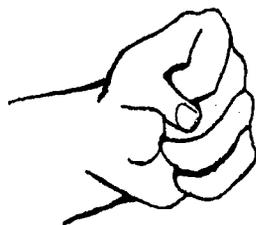
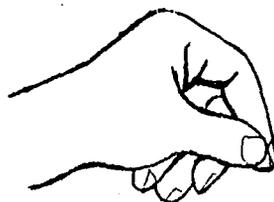
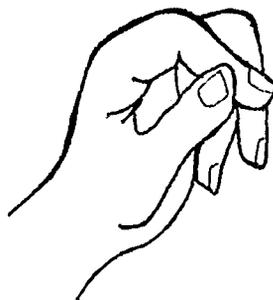
Al llegar al proyecto se debe convinar los elementos gráficos, haciendo una elección de estos, manipularandolos llegando a una solución, la correcta composición debe tener un equilibrio entre sus elementos y una unidad general, se utiliza el peso de cada elemento y formas para llegar a esta solución. Toda ilustración debe contar con algún tipo de movimiento marcando la dirección de los elementos uniendolos en un solo diseño

Al empezar la etapa de bocetaje tenemos que considerar que el niño quemado sigue un proceso: siente, ubica y aprende. Es por eso que se le tiene que mostrar los procedimientos de curación tan claros como sea posible ya que no tienen un conocimiento claro que lo lleva a sus propias interpretaciones, siendo estas en ocasiones erróneas por ejemplo: perdida o inmovilidad del miembro quemado

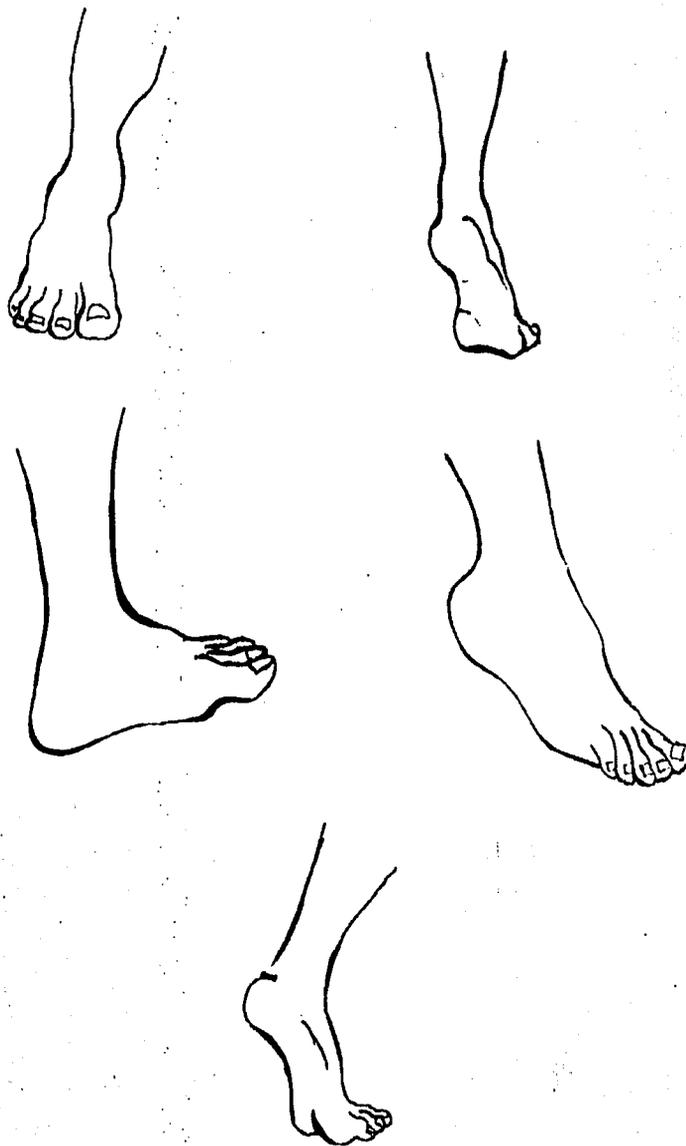
Es importante señalar que los accidentes por quemadura son principalmente por líquidos calientes afectando a los pies, brazos y cabeza. Es por eso que se maneja un estudio de manos y pies, eligiendo los adecuados para cada uno de los procedimientos.

MANOS:





PIES:



Gracias al estudio de pies y manos se escogió las pociones adecuadas para cada procedimiento, para que posteriormente trabajar en el las ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1.-

En el hospital estarás con enfermeras y doctores, ellos te cuidarán el tiempo que sea necesario.

En esta ilustración se maneja la figura de la enfermera , ya que es la persona con quien va a combibir con el niño durante toda la estancia en el hospital, sobre todo en ella debe confiar.

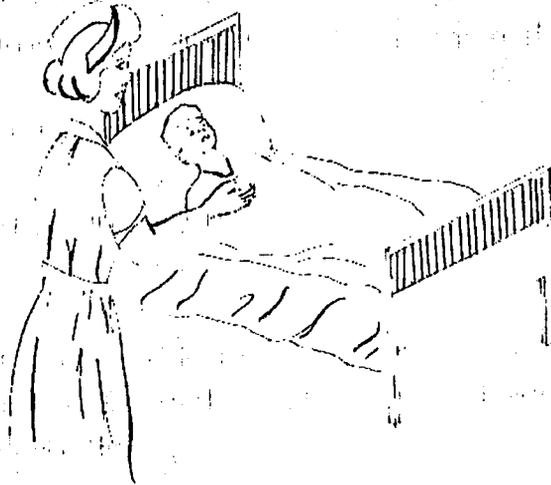


ILUSTRACIÓN 2

El suero te hidratará, nutrirá, evitará infecciones y calmará el dolor.

El niño por naturaleza tiene miedo a las inyecciones por lo que se le mostrará lo que es un suero y los beneficios que le producirán.

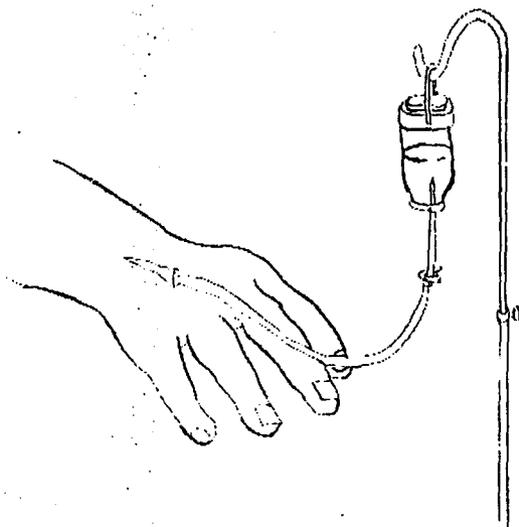


ILUSTRACIÓN 3 .-

Para quitar las vendas te meterán a una bañera con agua tibia, lo que te ayudará a que se desprendan fácilmente y sin dolor.

Para las curaciones es necesario sumergir la herida en agua tibia. este procedimiento el niño le tiene pavor sobre todo al agua, se le explicará que esto lo relajará disminuyendo el dolor.

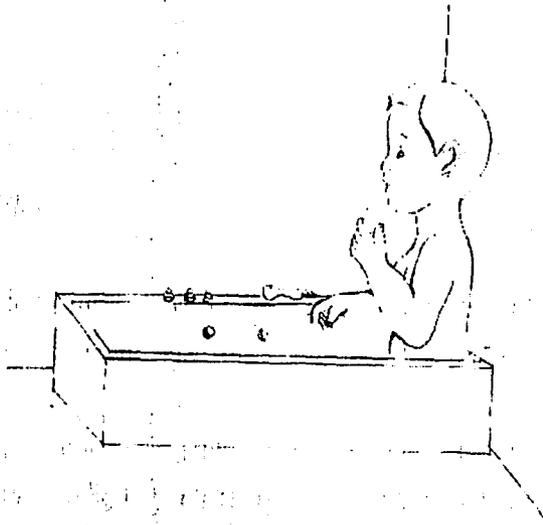


ILUSTRACIÓN 4.-

Las vendas se cortan con tijeras pero no te lastimarán.

El niño al ver instrumental de curación lo relaciona con dolor es necesario explicarle que es necesario utilizarlo .

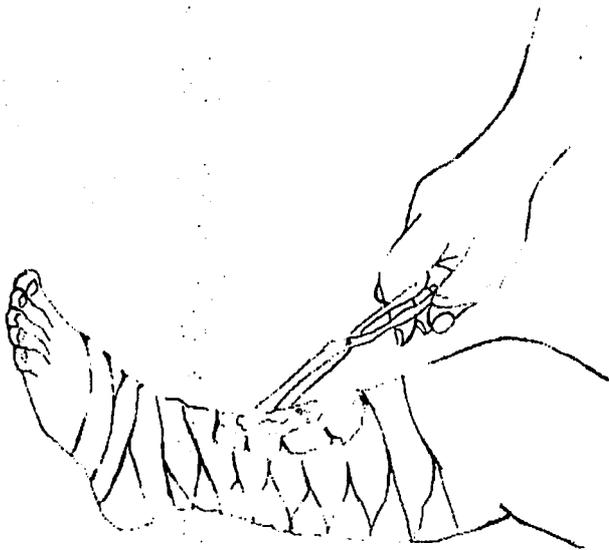


ILUSTRACIÓN 5.-

Después de quitarte las vendas, te lavaran suavemente para limpiar tu herida.

El lavado es el mas doloroso del procedimiento ya que quitan toda la piel muerta, limpiando todo residuo de medicamento, al niño se explicara que es necesario para su curación.

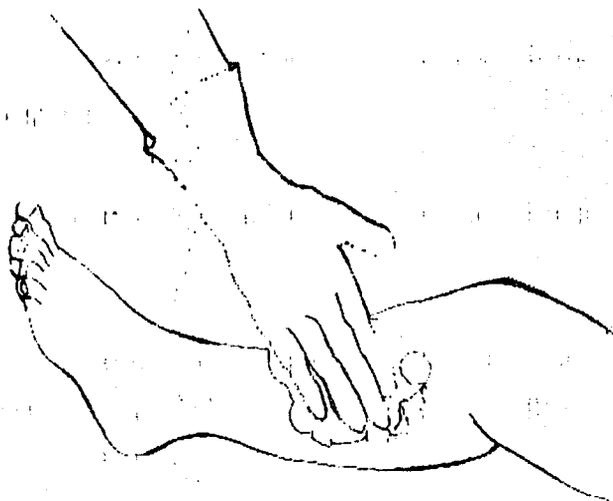


ILUSTRACIÓN 6.-

Te aplicarán cremas y pomadas para un mejor y mas rápido alivio.

EL alivio se da al aplicar las pomadas, al niño se le explicara que es parte final de las curaciones.



ILUSTRACIÓN 7.-

Para proteger la herida te van a vendar nuevamente.

Al niño se le explica que es la fase final de la curación, haciendo incapié que estos procedimientos se volveran a realizar cada tercer día hasta que lo den de alta.

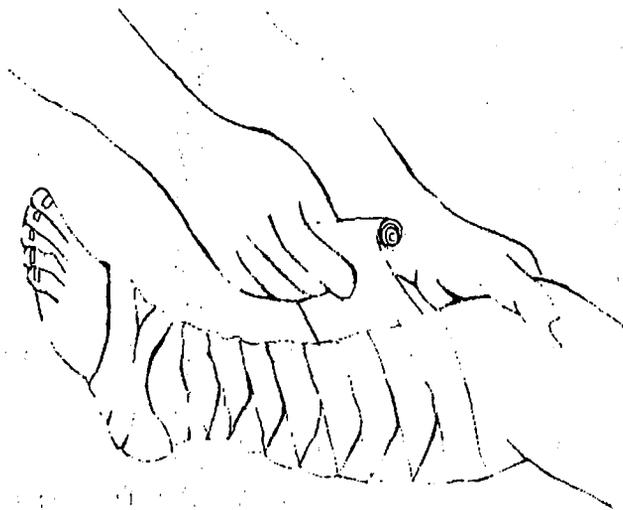


ILUSTRACIÓN 8.-

Un injerto es poner piel sana en tu herida sustituyendo a la piel dañada.

Se le tiene que explicar al niño que el injerto no es quitar la parte afectada, si no por lo contrario poner la piel sana en la herida.

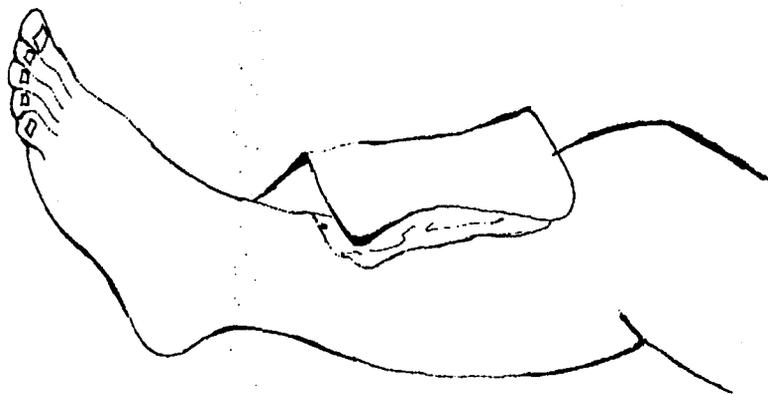


ILUSTRACIÓN 9.-

Cuando tu herida esté cubierta de piel sana te podrán una licra que te ayudará a cicatrizar con mayor rapidez.

Se le explicará que es necesario utilizar licras para una mejor cicatrización siendo su portación temporal.



ALTERNATIVAS DE TIPOGRAFÍAS

Adquirida las imágenes en las que se van a trabajar procedemos a elegir la tipografía que mejor nos convenga.

La legibilidad lo proporciona el tipo de tipografía, esta tiene que ser clara y entendible para el público que va dirigido, en este caso los niños.

En el proyecto se manejarán tipo de letras sin patines, sin que se crear confusiones. Cuando leemos lo hacemos de corrido, ayudando los trazos ascendentes y descendentes que sobresalen en el texto. Cuando la línea son muy largas el niño tiene dificultad en leer, el largo de la línea depende del tamaño de letra.

Se maneja la fuente Kidprint, esta es delgada, dando un movimiento en las letras, este no conviene ya que los niños tienen que tener una lectura más fluida.

a) En el hospital estarás con enfermeras y doctores, ellos te cuidarán el tiempo que sea necesario.

La tipografía Avant Garde no funciona, ya que su grosor es medio, y al proyecto debe enfatizar los conceptos.

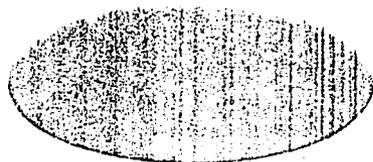
b) En el hospital estarás con enfermeras y doctores, ellos te cuidarán el tiempo que sea necesario.

La fuente Verdana , lleva un orden más enfatizado, sin patines dando una legibilidad más rápida.

c) En el hospital estarás con enfermeras y doctores, ellos te cuidarán el tiempo que sea necesario

TÉCNICA

La técnica empleada fue la acuarela , esta se distingue principalmente por su transparencia y su característica de poder emplearse muy acuosa, Así el pigmento se se aplica en diferentes grados de disolución. Gracias a su versatilidad, las acuarelas sirven para realizar todo tipo de ilustraciones . La cantidad de pintura utilizada en proporción al agua es lo que determina la claridad u oscuridad de un color.



ILUSTRACIONES FINALES

En el hospital estarás
con enfermeras y doctores,
ellos te cuidarán el
tiempo que sea necesario.



El suero te hidratará, nutrirá,
evitará infecciones y
calmará el dolor.

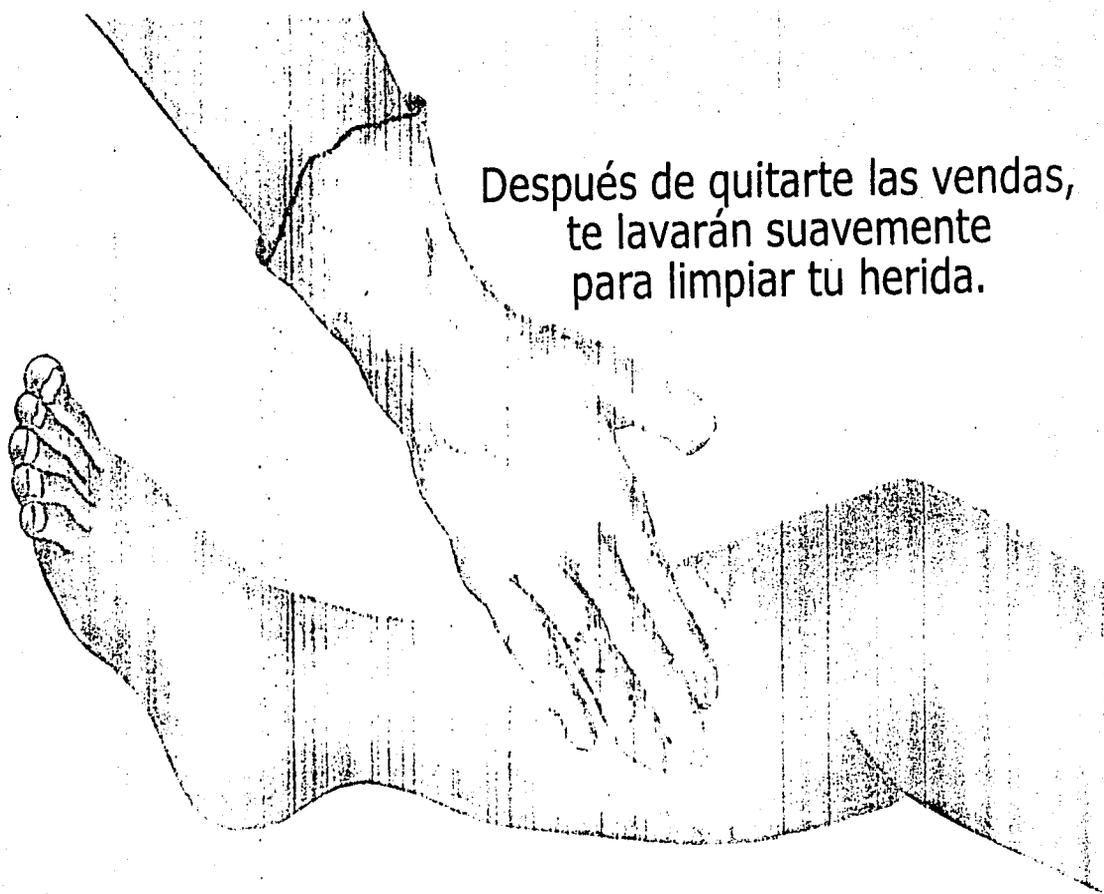


Para quitar las vendas
te meterán a una bañera
con agua tibia, lo que
ayudará a que se desprendan
fácilmente y sin dolor.



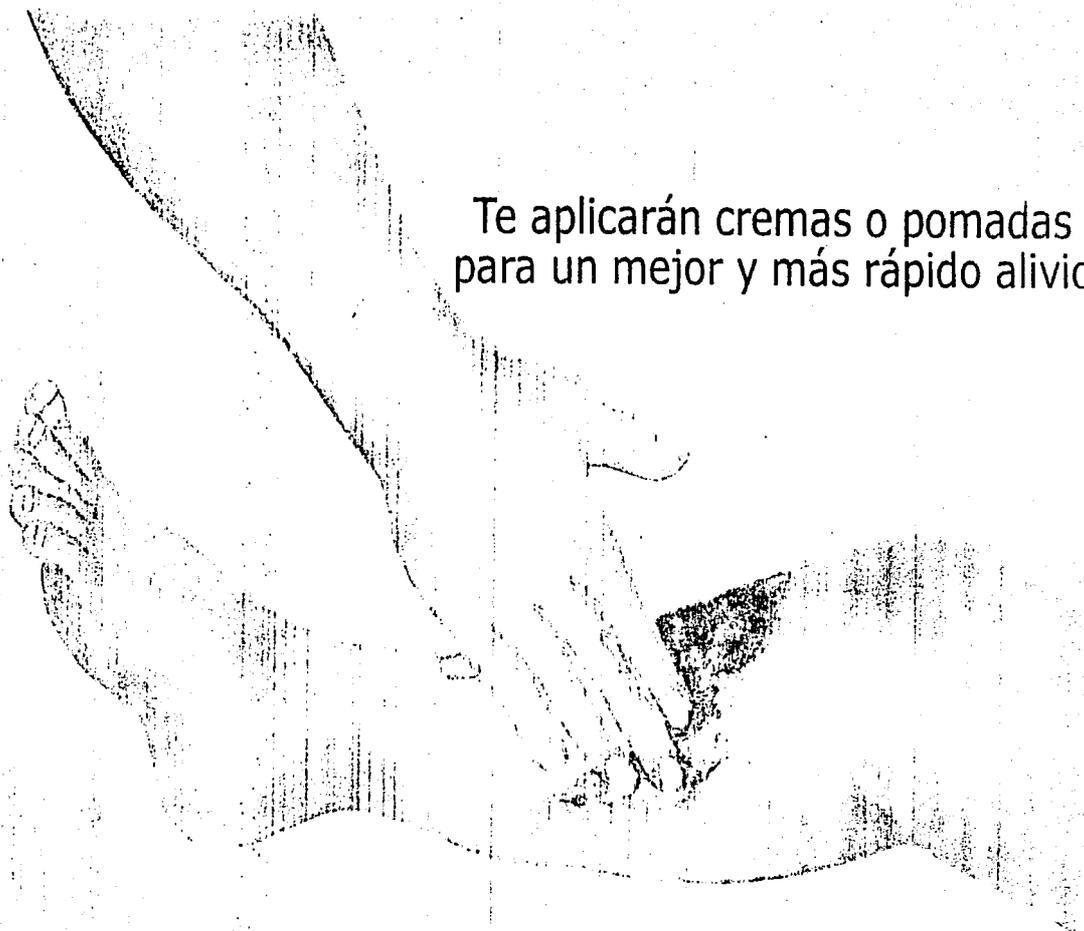
Las vendas se cortan con tijeras,
pero no te lastimarán.

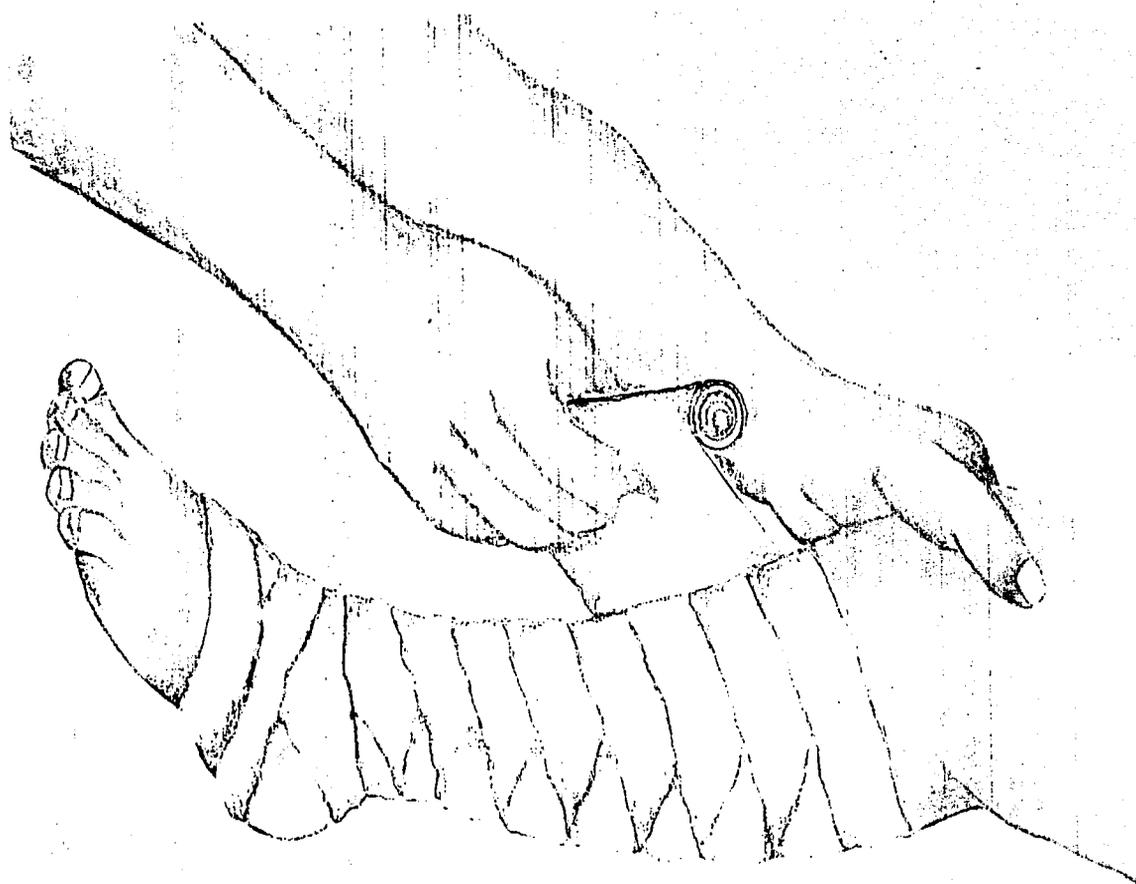




Después de quitarte las vendas,
te lavarán suavemente
para limpiar tu herida.

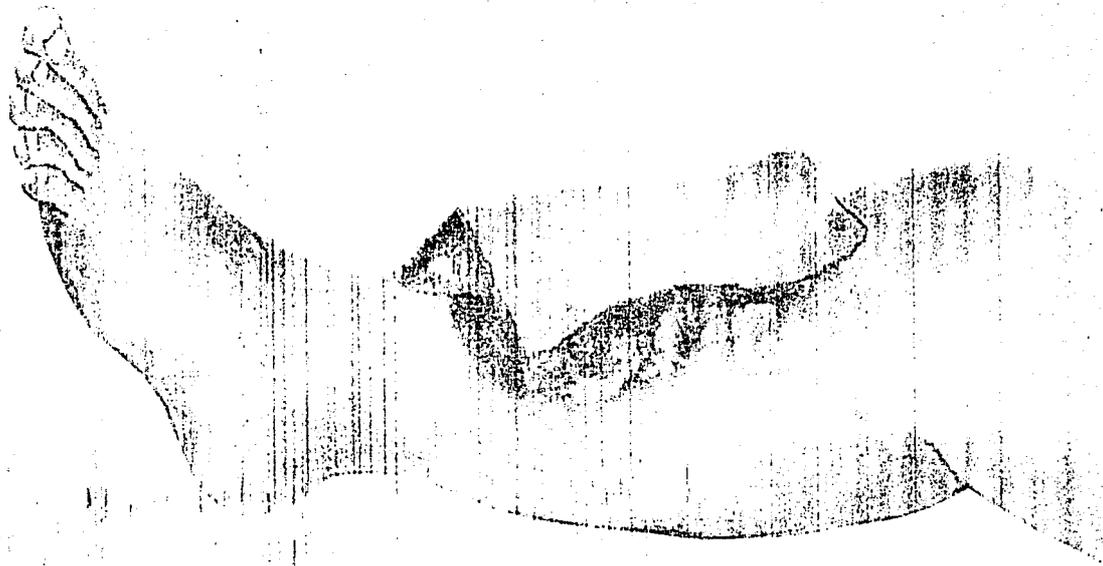
Te aplicarán cremas o pomadas
para un mejor y más rápido alivio.

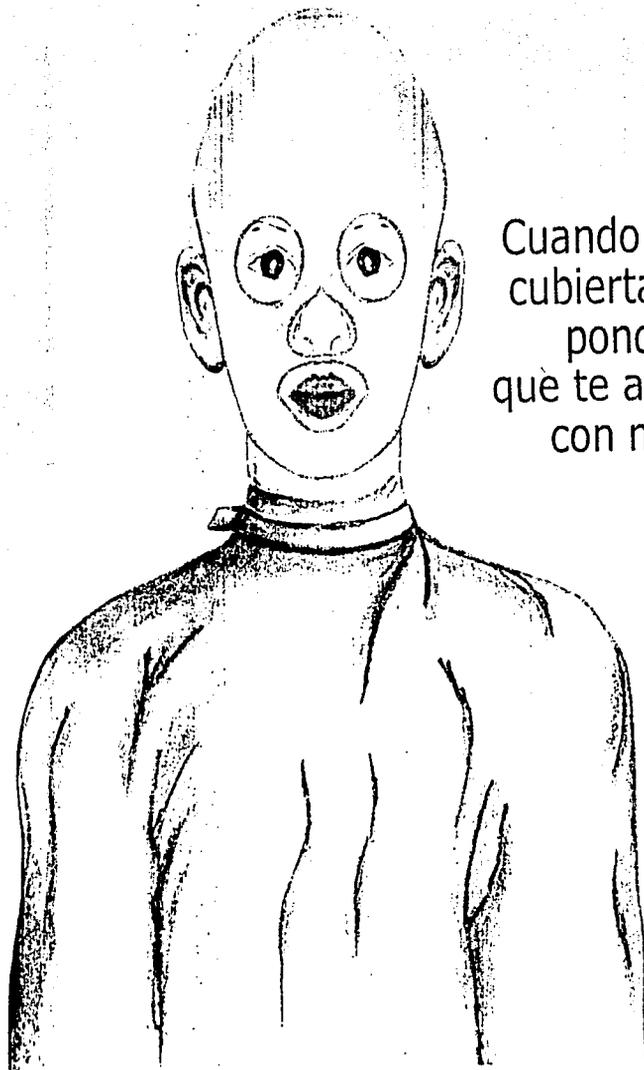




Para proteger la herida
te van a vendar nuevamente.

Un injerto es poner piel sana en tu herida,
sustituyendo a la piel dañada.





Quando tu herida este
cubierta de piel sana te
pondrán una licra
què te ayudará a cicatrizar
con mayor rapidez.

CITAS :

- 1.- IMÍDEO G, Nérici, *Hacia una Didáctica General*, Ed Kapeluzz, Buenos Aires, 1973, segunda edición, pag 54.
 - 2.- SCOTT, Robert, *Fundamentos del diseño*, Ed Limusa, México, 1993, p. 18.
 - 3.- ACOSTA R, Martha, *Diseño de un libro Interactivo de Cuentos Infantiles con base a la semiótica*, México, 1996, p.55.
-

CONCLUSIONES.

La comunicación gráfica es una disciplina orientada a satisfacer necesidades específicas de información mediante la sistematización, estructuración y proyección de mensajes de todo tipo: publicitario, político, cultural y de asistencia social, basándose en los requerimientos del usuario a quien va dirigido.

Una de las áreas de la comunicación gráfica es la ilustración, siendo un medio importante para la creación de mensajes visuales. El ilustrador observa, aprende, analiza y organiza teniendo una infinidad de posibilidades creativas muy amplias e ilimitadas. Se puede apoyar de diferentes técnicas tradicionales que requiere conocer y dominar. Cuando se llega a la experimentación se descubre la riqueza que proporcionan los diferentes materiales en su aplicación. En la actualidad la ilustración se apoya de medios digitales, usándolas como una herramienta para la manipulación de imágenes, llegando a una solución más rápida.

Para la ejecución de un proyecto se puede trabajar en forma tradicional, digital o con la fotografía, cada uno tiene cualidades específicas, estas nos ayudan a elegir cual es la más adecuada para cierto proyecto. Sin embargo las tres se ayudan una con otra, enriqueciendo el trabajo.

En este proyecto se utiliza la ilustración tradicional, satisfaciendo la necesidad de información y descriptiva sin llegar al realismo, como sucede con la fotografía ya que esta puede ser grotesca para el niño causando más angustia y temor.

Se pretende que através de la elaboración de las ilustraciones se logre concientizar a los niños de su situación, estas se les mostrará en las primeras curaciones, es en este momento es donde los niños crean conceptos erroneos, con estas ilustraciones aclarará los procedimientos médicos dándole un espacio de reflexión, para que expresen sus sentimientos y a la vez su dolor.

Para este proyecto, empleo la acuarela que se distingue por su transparencia y el modo de aplicación en aguadas, donde el pigmento se usa en diferentes grados de disolución, obteniendo así volúmenes y texturas acentuándolas con el color.

Cuando los niños dejan de ser
importantes para una sociedad,
esta sociedad ha perdido,
el derecho a su futuro.

R. Hubbard.

BIBLIOGRAFÍA

ACOSTA R, Martha, *Diseño de un libro Interactivo de Cuentos Infantiles con base a la semiótica*, México, 1996, p.p 120

ARNOLD, Eugene. *Técnicas de la ilustración*. Barcelona, L.E.D.A. Las ediciones del arte, 1982, pp.128

BARNAT, J. *Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado*
España, Ediciones NautaVol. 2 y 3 (de 4), 1980, pp.1285.

BENLLIURE, José Luis. *Dibujo*. México, UAM, 1979, pp 85.

BIBLIOTECA del diseño gráfico, Ilustracion 1, Naves Internacional de Ediciones S.A,
Volumen 1, España, pp. 178.

DALLEY Terence. *Guía completa de Ilustración y Diseño (técnicas y materiales)*,
Herman Blume. 1º Edición española 1992. pp 224

FLORES, Manuel, *Tratado elemental de pedagogía*, Ed UNAM, México, 1986 pp 158

FUNMAOR, Elena. *Ratón, Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*, México, Gustavo Gili, 1996, pp 155.

GARCÍA Pelallo y Gross, Ramón. *Pequeño Larousse Ilustrado*
Ediciones Larousse, 1999, pp 1673.

HAYES, Colin. *Guía completa de pintura y dibujo*,
España, Herman Blume, 1992. pp .223

HAINKE, Wolfgang, *Serigrafía, técnica, práctica, historia* .
Ediciones Isla, 1989, España, pp 372

HERNÁNDEZ. Sosa, Jonathan. *En busca de la cámara digital adecuada*,
Reforma, México, D.F, 2001, pp.124

IVINS. William Mills, *Imagen impresa y conocimiento (Análisis de la imagen
pre Fotográfica)*, Gustavo Gilli, p.p 224.

IIMIDEO G, Nérici, *Hacia una Didáctica General*, Ed Kapeluzz, Buenos Aires,
1973, segunda edición, pag 246.

JERROLD E, Kemp, *Planificación y producción de Materiales audiovisuales*,
Ed UNESCO.

JOHNSON. Calorale. *Tratamiento de las quemaduras*, Ed El Manual moderno,
México D.F., 1983 , p.p.96

PRAGET, Jean. *Psicología de la Inteligencia*, Ed Trillas, México, 1984, pp 359

MAGNUS Gunter, Hugo. *Manual para dibujantes e ilustradores*.
2ª ed., Barcelona, Gustavo Gili, 1987. pp 288 .

MARTINEZ Rubio M. *Ayer y Hoy del Grabado y sistemas de estampación.*

Editorial España Tarraco, 1979. pp 297

MEGGS. B. Philip. *Historia del diseño gráfico.*

México, Trillas, 1991, pp 562.

MÜLLER. Brockmann Josef. *Historia de la comunicación visual.*

México, Gustavo Gili. 1998. pp:174.

ORTEGA Carrillo, José Antonio, *Comunicacion visual y tecnología educativa,*

De. Grupo Editorial Universitario, 1997, España, pp 413

PARRAMÓN, José. *El gran libro de la acuarela.*

Barcelona. Parramón Ediciones, 1984, pp.192

SCOTT, Robert, *Fundamentos del diseño,* Ed Limusa, México, 1993.

STANT. Smith, *Curso práctico de dibujo*

Blume, Barcelona, 1995

SATUÉ Enric. *El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días.*

Editorial Alianza Madrid 1988, p p .500

SLADE, Catharine. *Enciclopedia de técnicas de ilustración.*

Barcelona, Editorial Acanto, 1997, Pp. 176.

WESTHEIM. Paul. *El grabado en madera.* Fondo de Cultura Económica,

Breviario. 297 págs. p.196

WORK. Thomas. *Los materiales en pintura artística.*

Barcelona, L.E.D.A. Las ediciones de arte, 1979, pp 178
