

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

34

LA ILUSTRACIÓN APLICADA A LA CARTA DE MENÚ
PARA UN RESTAURANTE DE COMIDA YUCATECA

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PRESENTA
LILIANA MARTÍNEZ PEÑA



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

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

M.A.V. ARIADNE GARCÍA MORALES

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

MÉXICO D.F., 2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



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

A Dios por demostrarme que está conmigo siempre.

A mis padres Laura y Pepe que han estado siempre atrás de mí apoyándome.

A mis hermanos Lau, Lenny, Pepe y Pedro por confiar en mí.

A mis amigas por su amistad incondicional.

A Doña Ceci, Don Satur y Yaz por su hospitalidad y cariño.

Por último quiero agradecer a toda la gente que ha estado conmigo apoyándome.



Indice

Introducción

Capítulo I. Diseño y Comunicación..... 12

1.1. Definición de Comunicación.....	13
1.2. Definición de Diseño.....	13
1.2.1. Teoría de la Comunicación.....	14
1.3. Diseño y Comunicación.....	14
1.3.1. Comunicación Visual.....	14
1.4. Diseño Gráfico.....	15
1.4.1. Campo de Trabajo.....	16
1.4.2. Areas del Diseño Gráfico.....	17

Capítulo II. La Ilustración..... 18

2.1. Definición de Ilustración.....	19
2.2. Antecedentes de la Ilustración.....	20
2.3. Historia de la ilustración.....	21
2.4. Ilustración en México.....	26
2.5. Géneros de la ilustración.....	28
2.5.1. Ilustración Publicitaria.....	29
2.5.2. Ilustración Editorial.....	30
2.5.3. Ilustración Científica.....	30
2.5.4. Ilustración Médica.....	31
2.5.5. Ilustración Infantil.....	31
2.5.6. Ilustración de Modas.....	31
2.5.7. Ilustración Digital.....	32
2.5.8. Ilustración de Cómic.....	32
2.5.9. Ilustración Fantástica.....	32
2.5.10. Ilustración Técnica.....	33
2.5.11. Ilustración Arquitectónica.....	33
2.5.12. Ilustración Arqueológica.....	33
2.5.13. Ilustración Geográfica.....	33
2.5.14. Otros Géneros de la Ilustración.....	33



2.6. Herramientas.....	34
2.6.1. Herramientas de medición y trazo	35
2.6.2. Herramientas de precisión.....	35
2.6.3. Instrumentos de corte y afilado.....	35
2.6.4. Herramientas para pigmentos.....	36
2.6.5. Artículos adhesivos y fijativos	37
2.6.6. Máquinas de luz	39
2.6.7. Herramientas accesorias.....	39
2.6.8. Herramientas digitales	40
2.6.9. Herramientas para impresión	41
2.7. Técnicas y Materiales	43
2.7.1. Acrílicos	43
2.7.2. Acuarela.....	44
2.7.3. Aerografía	45
2.7.4. Carboncillo.....	47
2.7.5. Collage.....	47
2.7.6. Gouache	48
2.7.7. Lápiz Grafito.....	49
2.7.8. Lápiz Color	49
2.7.9. Oleo.....	50
2.7.10. Ordenador.....	51
2.7.11. Pastel	51
2.7.12. Pluma y Tinta.....	52
2.7.13. Rotuladores.....	52
2.7.14. Scratch.....	53
2.7.15. Serigrafía	54
2.7.16. Tintas.....	54
2.7.17. Soporte.....	55
Capítulo III. El Menú y Le-Lah-Tho.....	56
3.1. La comida mexicana.....	57
3.1.2. La comida yucateca	62
3.2. Tipos de restaurantes en México	64
3.3. El menú.....	69
3.3.1. Definición.....	69
3.3.2. Historia del menú	70



3.3.3. Elementos para diseñar un menú	71
3.4. Le-Lah-Tho	74
3.5. Requerimientos	75
Capítulo IV. Propuesta Gráfica	78
4.1. Elementos de composición	79
4.1.1. Soporte	80
4.1.2. Textura	80
4.1.3. Color	80
4.1.3.1. El significado del color para los mayas	83
4.1.4. Tipografía	84
4.1.5. Técnica	86
4.2. Presentación Gráfica	87
4.2.1. Bocetos	90
4.3. Justificación	101
4.3.1. Formato	101
4.3.2. Soporte	101
4.3.3. Elementos Gráficos	101
4.3.4. Motivos Geométricos	102
4.3.5. Colores	103
4.3.6. Textura	103
4.3.7. Tipografía	104
Conclusión	105
Bibliografía	109



Introducción

A través de la historia el hombre ha buscado diferentes formas de expresión para comunicar a los demás sus sentimientos, sus pensamientos y deseos. el arte manifiesta estos sentimientos, deseos, necesidades e inquietudes, para ello utiliza diferentes medios, herramientas, soportes, etc. uno de los medios que ha utilizado el hombre para expresarse ha sido la ilustración, ya que esta es una manera de representar imágenes que conceptualicen o interpreten una idea o información correcta.

A medida que el hombre ha evolucionado y sus necesidades han ido cambiando, la ilustración ha ido acoplándose a los cambios y necesidades de éste. Los hechos históricos determinan el rumbo y cambian la vida del hombre, por lo que también marcan el rumbo de la ilustración; esta ha sido utilizada para decorar, explicar y documentar, su soporte han sido libros, revistas, folletos, empaques, etc.

La ilustración, aunada al diseño de una página, anuncio o producto crea una imagen. Si dicho trabajo tiene los atributos necesarios puede convertirse en un disparador de ideas,

significados, recuerdos, emociones y sentimientos en la mente del espectador; así, el comunicador gráfico ha cumplido satisfactoriamente y más si la imagen traspasa fronteras y es perpeuada en la mente del consumidor.

La ilustración se aplica en ste trabajo de tesis justamente para llevar a cabo lo que se emncionó antes: crear una imagen que deje huella en la mente del consumidor.

Este trabajo pretende resolver atinadamente la necesidad que tiene el restaurante de comida yucateca (Le-Lah-Tho) de contar con una crta de menú.

En las dos últimas décadas el ámbito retauranero ha evolucionado de manera sorprendente, por eso el utilizar uno de los recursos gráficos más importantes, como lo es la carta de menú y aplicarla creativamente es un reto que plantea interesantes objetivos a resolver.

La ayuda promocional que brinda la carta de menú, el toque distintivo que da al restaurante y la antigüedad que tiene de existencia este elemento gráfico, la convierten en uno de los



medios gráficos más importantes y con más tradición en el área restaurantera. Su evolución ha ido a la par con la ilustración y el diseño, dando personalidad a este componente gráfico, creando así un particular estilo de aplicar la ilustración.

La carta de menú generalmente refleja la personalidad de los restaurantes, convirtiéndose en un signo de distinción, ya que con sólo verla uno puede saber a que clase social y económica da servicio el restaurante y qué tipos de alimentos sirve éste. Además la carta de menú en las manos del consumidor puede mostrar un mundo desconocido hasta entonces, pues los nuevos platillos que deleitan al paladar, la curiosidad de probar sabores exóticos y la adquisición de conocimientos gastronómicos son una experiencia que bien vale la pena vivir.

Uno de los factores que hace interesante esta propuesta es que el restaurante "Le-Lah-Tho" no cuenta con una carta de menú, sólo se le muestra al cliente en una hoja de papel los nombres de los alimentos y sus precios.

De ahí surge una excelente oportunidad de plantear y solucionar un problema en el terreno

de la ilustración y del diseño gráfico que se trata de resolver en este trabajo de tesis.

Este trabajo representa una pieza más del elaborado rompecabezas que es un restaurante, pero sin esta pieza no se podría contemplar nunca aquél. La carta de menú es fundamental en un restaurante, no importa el nivel de éste.

Esperamos que los posibles lectores de esta tesis amplíen sus conocimientos gastronómicos y descubran un amplio mundo de sabor y color, y al concluir la lectura de la misma con una agradable sensación.



Capítulo I.
Diseño y Comunicación

Para aquél que quiera valerse del diseño gráfico como medio para resolver problemas de comunicación visual, es importante contar con antecedentes que, por una parte estimulen la producción de ideas que sean eficaces, comprensibles y originales, y que por otra parte den sustento teórico a los resultados obtenidos.

1.1. Definición de Comunicación

La comunicación puede definirse como la transformación de mensajes mediante códigos ya sean sonoros, visuales o audiovisuales. (1)

Desde siempre el hombre se ha servido de lenguajes verbales y no verbales para su comunicación. Se comunica por medio de sonidos, de gestos, de palabras, de imágenes e incluso por medio de la posición del cuerpo. Todo lenguaje para comunicar debe tener un código que transmita la información entre el emisor y el receptor.

Los códigos deben hacer posible la comunicación entre los individuos y un código de comunicación está formado por signos, es decir, elementos que podemos captar con los sentidos los cuales transmiten alguna información al receptor.

1.2. Definición de Diseño

La palabra diseño procede del latín designare. De la preposición "de" y de "signum", que significa marca o signo. (2)

En inglés el verbo design significa dibujar, trazar y también designar, destinar. En francés dessin significa dibujo y dessein proyecto o designio. En español diseño, dibujo. Entonces podemos decir que la palabra diseño significa proyectar a través de dibujos una idea.

Es una actividad que forma parte de la vida cotidiana del ser humano, es toda acción creadora cargada de sentimientos, vivencias y a veces de gustos o preferencias.

El diseño se rige mediante un grupo de conocimientos (información, ideas, imágenes, bocetos, tipografías, colores, etc.) que dan como resultado una expansión gráfica creativa, que en la mayoría de los casos, resuelven un problema de comunicación.

El diseño es de invención humana y es el enlace entre la necesidad tecnológica y social. Es algo que creamos visualmente con el propósito de solucionar las necesidades físicas y espirituales del hombre, es decir, un producto debe cubrir las necesidades del consumidor

1. LAZOTTI, Lucía, et al. *Comunicación visual y escuela*, México: Gustavo Gill, 1983, p.60

2. FIGUEROA, Carlos. *Creatividad, Diseño y Tecnología*. México: Plaza Valdés Editores, 2000, p.67

entonces, un buen diseño expresa visualmente un mensaje y ese mensaje debe ser eficaz para lograr el consumo de dicho producto. Con esto quiero decir que un diseño no sólo debe ser estético si no también funcional

1.2.1. Teoría de la Comunicación.

La Teoría de la Comunicación estudia la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros seres vivos intercambiando información. La teoría de la comunicación es una reflexión científica muy nueva, pero, en cambio, su objeto de estudio – LA

COMUNICACION- es una actividad muy antigua: La aptitud para servirse de la información en la interacción la poseen especies animales que han antecedido al hombre en millones de años.(3)

El hombre tiene la capacidad de pensar y hablar. La comunicación para con los demás es gracias a los sentidos, y es precisamente por medio de ellos que se da ese intercambio entre emisor y receptor.

La comunicación se da por medio de las palabras las cuales representan algo, así el hombre formula un pensamiento. Las palabras forman un lenguaje que puede ser fónico, de signos, escrito y mímico

El ser humano tiene la libertad de pensamiento lo que le da la posibilidad de elegir entre dos o más opciones.

Los mensajes transmitidos de un sujeto a otro o a otros son causa de estudio ya que presentan problemas en su estructura, es por eso que existen especialistas en la materia.

1.3. Diseño y Comunicación.

El Diseño y la Comunicación funcionan con el principio de eficacia y la producción de la mercancía.

Todo proceso de comunicación tiene algún valor si logra entrar en la vida diaria de la población, es decir, la vida cotidiana es donde se ponen a prueba los mensajes y el éxito o el fracaso de ellos depende de la estructura de vida que tenga el público al que se dirige el mensaje. Casi todos los mensajes tienen una intencionalidad y existe un diseño previo con el fin de cumplir con la distribución y consumo del producto.

1.3.1. Comunicación Visual

La comunicación visual es posiblemente todo lo que vemos a nuestro alrededor, todo lo que nos expresa algo.

3. SERRANO, Martín, et al. *Teoría de la comunicación*, México, UNAM, 1991, p.13

Puede ser casual o intencional. La comunicación casual es interpretada según quien la recibe y la comunicación intencional es la que transmite una información específica.

La comunicación visual es producida por medio de mensajes visuales que actúan sobre los sentidos.

Los mensajes son emitidos por un emisor y recibidos por un receptor, pero dicho receptor está rodeado de interferencias que pueden alterar el mensaje. Por lo que dependiendo de la sensibilidad, de la cultura, y hasta de la edad del receptor es posible que el mensaje no cumpla con su finalidad.

Los mensajes visuales podemos decir que se dividen en dos partes. La primera es la información que lleva el mensaje y la segunda los elementos que hacen visible el mensaje. (4).

Estos elementos visuales forman parte de lo que vemos, punto, línea, textura, dimensión, escala y movimiento. Es importante mencionar que la utilización de estos elementos visuales para lograr un efecto determinado está en manos del artista o diseñador ya que es tarea de él la creación de opciones infinitas.

1.4. Diseño Gráfico

Al diseño gráfico le podríamos llamar diseño de comunicación ya que su objetivo es comunicar un mensaje por medio de la organización de palabras e imágenes y es el resultado de un largo proceso de experimentación para llegar a una solución adecuada. Por eso las carreras de diseño gráfico y comunicación gráfica se unen en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Es a partir de la Revolución Industrial, en el siglo XIX, con el perfeccionamiento de las técnicas de impresión y la fabricación del papel que se hace posible la decoración de textos e ilustraciones.

Es importante mencionar que el diseño gráfico ha ido ganando aceptación ya que ha surgido la necesidad de diseñadores especializados. Entonces podemos decir que el diseño gráfico se originó en la impresión, y los avances tecnológicos que se han dado en la imprenta han influido en la evolución del diseño. El diseñador siempre ha resuelto problemas dentro de las limitantes de la tecnología, pero es gracias a la tecnología que el tiempo de trabajo es más corto y el margen de error es menor, por ejemplo de las computadoras. Pero

4. MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998, p.89

nunca podrá sustituir al diseñador.

El diseñador gráfico es un creador de palabras e imágenes. Tiene que adaptarse a las cambiantes necesidades de la industria y el mercado.

1.4.1. Campo de Trabajo

La actividad profesional del diseñador y comunicador gráficos puede desarrollarse en diferentes ramas tanto en el sector público como el sector privado. También existe otra opción interesante para realizar trabajos como Free Lance (trabajo independiente).

El sector público está compuesto por dependencias y oficinas de gobierno, las cuales se dividen en departamentos y generalmente existe un departamento de Comunicación y Difusión donde utilizan los diferentes medios gráficos y audiovisuales y es aquí donde intervienen los profesionales del diseño y comunicación gráfica

El sector público está compuesto por dependencias y oficinas de gobierno, las cuales se dividen en departamentos y generalmente existe un departamento de Comunicación y Difusión donde utilizan los diferentes medios gráficos y audiovisuales y es aquí donde intervienen los profesionales del diseño y comunicación gráfica

En el sector privado se encuentran agencias y despachos que, por lo general se dividen en áreas, este sector recurre constantemente a la mercadotecnia, publicidad y promoción como medio para dar a conocer al consumidor los bienes del producto.

El diseñador debe adaptarse a la cambiante necesidad de la industria y el mercado, por lo que en el sector privado es necesario trabajar en equipo pues hoy en día es casi imposible que el diseñador pueda trabajar sólo. El Free Lance se trata del trabajo que puede realizar el diseñador por su cuenta, sin necesidad de pertenecer a ninguna empresa. Aquí él se encarga de elaborar todo el trabajo, es decir, desde contactar al cliente hasta la entrega del trabajo ya terminado.

El diseño desempeña un papel muy importante en la sociedad ya que puede hacer cosas maravillosas en la economía del cliente. Ya sea que se diseñe un logotipo, una página, un cartel o se elabore una ilustración siempre será notable la capacidad y la creatividad que tenga el diseñador de solucionar cualquier problema, y debe estar consciente que su trabajo forma parte de un proceso en el que se encontrará con

diferentes criterios, necesidades e intereses, pero todo esto es con un fin común.

1.4.2. Areas del diseño gráfico

El diseño gráfico se divide en diferentes áreas, en las cuales el diseñador puede desempeñar un sin fin de actividades, todas ellas ofrecen una gama impresionante de opciones para el desarrollo del diseñador, según sea su necesidad o su interés en cualquier área.

El diseñador tenga la opción de conocer en cualquiera de ellas.

El diseñador se puede dar el lujo de incursionar en cualquiera de estas áreas para así tener la capacidad de resolver problemas en cualquier área. Es inmenso el número de áreas del diseño gráfico, a continuación se mencionarán algunas de las más importantes de acuerdo a la Escuela Nacional de Artes Plásticas:

Diseño Editorial: Consiste en diseñar, estructurar, diagramar y en algunas ocasiones ilustrar libros, portadas de libros, folletos, material didáctico, catálogos, revistas, boletines, entre otros.

Imagen Corporativa: Por medio de la identidad corporativa una compañía transmite sus características, intereses y sus diferencias con otras empresas. Se expresa en logotipos, papelería corporativa, catálogos, etc.

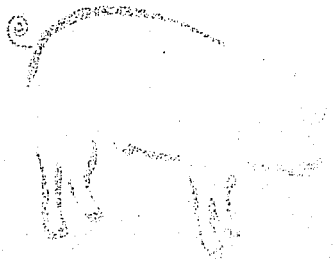
Fotografía: Esta área es muy amplia ya que el diseñador puede desarrollarse y especializarse en fotografía publicitaria, documental, científica, técnica, experimental, digital, etc.

Ilustración: Tiene que ver con la representación y conceptualización para lograr una solución adecuada ya sea por las técnicas tradicionales o digitales o por la combinación de ambas. Señalética: En esta parte se emplea el diseño de símbolos para identificar lugares, señalamientos de tránsito, uso de instalaciones, áreas específicas como baños, teléfonos, etc; y también en el diseño de empaques, etiquetas y productos.

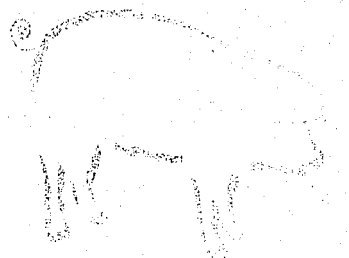
Multimedia: Es una área que presenta información que contiene textos, sonidos, imágenes, animación y video, y es aplicada en la creación de documentos web para internet, etc.

Publicidad: Por medio de la publicidad un anuncio llega al público con el objetivo de promover la venta de algún bien o servicio. La publicidad se puede aplicar en anuncios, displays, carteles, folletos, campañas publicitarias, etc.

Diseño Tridimensional: Es aplicable en displays, envase y embalaje, museografía, escenografía, montaje de exposiciones, etc. Es un área donde el diseñador puede elaborar escenografía en estudios cerrados, vestuarios, spots, etc.



Capítulo II.
La Ilustración



2.1. Definición de Ilustración

La necesidad del hombre por plasmar sus experiencias e inquietudes ha ocasionado que se cree un mundo de imágenes que a lo largo de la historia han quedado capturadas, mediante una gran variedad de técnicas y un sin fin de soportes. La ilustración está al servicio de la comunicación objetiva y casi desde sus orígenes ha sido útil en el comercio, la ciencia y la tecnología. Antes de hablar de la historia de la ilustración es conveniente definirla, aunque hay que tomar en cuenta que la definición ha variado con el paso del tiempo, debido a las diferentes aplicaciones que se le ha dado.

La raíz de la palabra ilustración proviene del latín *illustrare* que significa iluminar, enseñar. (1).

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo, arte, ilustración, diseño nunca pueden separarse por completo; generalmente se considera que la ilustración es arte en contexto comercial y, por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración. (2).

De lo cual se puede deducir que la función primaria de la ilustración es realizar la interpretación gráfica de una idea, pero para que esta función se cumpla la ilustración tiene que poseer dos elementos esenciales: 1) el de comunicar información al público de la manera más clara posible, y 2) tener un alto grado de aceptación en el público. Así mismo, dentro de las funciones de la ilustración se encuentran tres tipos de imágenes: la primera es aquella que da un mensaje por sí misma, sin necesidad del apoyo recíproco de un texto, un título o una inscripción; la segunda es la que ilustra un título o que visualiza o expresa un estribillo, un lema o cualquier mensaje que acompañe a la imagen, en sí consiste en darle mayor fuerza a dicho mensaje; por último, en las del tercer tipo, la idea o el mensaje está incompleto, su intención es despertar la curiosidad, intrigar al lector, obligándolo a leer el texto que acompaña a la imagen, para así encontrar la respuesta. Una vez definido el concepto de ilustración será más fácil seguir su evolución y participación a lo largo de la historia de la civilización.

1 HOLINER, María. *Diccionario del uso del español* tomo II. Madrid: Gredos, 1992, p.90
2 DALLEY, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño*. Barcelona: Herman Blume, 1985, p.10



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.

Ahora bien, 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 del de la escritura fue el de la imprenta. La impresión en relieve consistía en imprimir una imagen sobre una superficie plana, luego se recortaban los espacios que rodeaban a la imagen, de tal manera de que esta resalte sobre la superficie. La cara del emblema se entintaba y sobre ella se colocaban una hoja de papel; finalmente se presiona contra el molde, para transferir la imagen entintada.

También desarrollaron la imprenta de tipos móviles y reutilizables, en lugar de cortar de un bloque de madera para cada carácter caligráfico y cada página de escritura para ser impresión.

2.3. Historia de la Ilustración

Para hablar de la historia de la Ilustración debemos tomar como punto de partida 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.

A partir de los siglos VIII y IX existieron monjes copistas que con gran esmero copiaban tratados de literatura, ciencia y filosofía los cuales eran copiados y enviados a otros conventos (3).

Y es aquí donde se origina y desarrolla una ilustración ornamental en los libros que se hacían totalmente a mano constituyendo el gran esfuerzo artístico de la Edad Media. En los escritorios (los talleres de los conventos) se realizaba este trabajo, en el estilo propio de su época, estos libros muestran una admirable unidad entre escritura e imagen.

En la Edad Media los libros eran ilustrados para producciones especiales en ceremonias o exhibiciones. Al artista se le pedía no sólo decorar sino también explicar el texto, creando así imágenes que tuvieran una función práctica.

En esa época en la que la gente no sabía leer ni escribir, estos textos eran muy valiosos porque ayudaban al público a comprender el texto.

3. DALLEY, Terence, *Guía Completa de Ilustración y diseño*. España: Herman Blume, 1992, p.52

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.

Cabe mencionar que estos libros llevaban demasiado tiempo en su realización debido a la carencia de recursos mecánicos para su reproducción y al acabado tan meticuloso en el proceso de escritura, ornamentos e ilustraciones por lo cual se puede deducir que existían muy pocas copias de un mismo tratado. Además al ser libros escasos y poco accesibles se destinaban a clases altas que podían comprar o mandar a hacer un libro y obviamente círculos muy restringidos eran los que sabían leer. Por ello que todos los textos escritos inicialmente eran únicos en su género.

En el Renacimiento, la búsqueda de la esencia del hombre es la premisa de la época y a través de las artes el hombre busca y se encuentra a sí mismo, esto tiene como consecuencia un desarrollo de técnicas, estilos y, lo más importante, la individualización del artista. El desarrollo de nuevas técnicas de pintura y la invención de aparatos para la impresión es un gran impulso para la ilustración.

El descubrimiento de la imprenta por Johannes Gutenberg marcó 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.



Viejo grabado que representa una imprenta de principios del siglo XVI.



Fundidor de tipos, según una xilografía del siglo XVI.

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.

Desde los primeros periodos históricos de Egipto y quizás anteriormente, se imprimieron dibujos sobre tejido por medio de planchas grabadas en madera.

Uno de los acontecimientos que marco la pauta hacia los procedimientos para obtener imágenes exactamente repetibles lo fue la invención de la xilografía.

En el Siglo XVII se produce la ruptura definitiva con las tradiciones pictóricas del Gótico y del Renacimiento, comenzando el estilo Barroco en las ilustraciones, en el campo de la pintura, el óleo es el líder indiscutible.

La decoración de la primera página de los libros se convirtió en el vehículo de los grabadores, quienes realizaban diseños emblemáticos y alegóricos. En este siglo se otorga al grabado la categoría de obra de arte, mientras que también será un testimonio histórico y documental, y un medio de difusión, el cobre desplaza a la madera y las mejores obras de este siglo se graban al aguafuerte y buril. El centro de grabado pasa de Italia a otros países, Francia y Holanda.

El siglo XVIII fue la época de expansión para el grabado considerado por el siglo XVII como arte mayor, todas las clases sociales manifiestan habilidad y el gusto por las ilustraciones reproducidas por grabado y empiezan a existir tendencias y estilos que caracterizaran a una época.

Para la decoración de estos ambientes era idóneo el grabado de la época por lo que además de ser un arte coleccionista fue también un elemento decorativo como se puede apreciar en los retratos, paisajes y escenas mundanas se sigue la reproducción de obras de los maestros pero se va inclinando hacia temas más frívolos, familiares y burgueses. Los cambios y las innovaciones técnicas son desarrolladas por los artistas creadores que siguen utilizando las técnicas clásicas tanto en xilografía como en calcografía afinando sus resultados, pero también se conquistan nuevos procedimientos.

Los autores de grabados de reproducción, en su deseo de aproximarse más al detalle de los dibujos originales, realizaron varias innovaciones técnicas. El aguatinta se desarrolló para imitar la aguada, también se inventaron herramientas para trazar líneas rugosas como las de la tiza, el puntillado estaba dirigido a imitar la los dibujos hechos a la aguada y el barniz blando se hizo para imitar la calidad y la textura de los dibujos a lápiz.

En el siglo XIX la litografía es la mayor innovación revolucionaria de la historia de las artes gráficas, al fin se disponía de un procedimiento gráfico en el que la única persona que necesitaba adiestramiento técnico era el impresor, pues cualquiera que fuese capaz de hacer marcas con el lápiz o la pluma podía realizar una litografía. Se podía entonces dibujar sobre la piedra o sobre el papel, con lápiz con pluma ,pastel o pincel con el único requerimiento de emplear pigmentos grasos

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, sim 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. (4)

Otro avance importante en el siglo XIX fue la posibilidad de reproducir semitonos, la superposición de tintas rojas, amarillas y azules separadas con tramas para producir muchos tonos, hizo posible reproducir con exactitud obras a todo color.

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 entre otros

Sin embargo se siguen produciendo obras de gran calidad con los métodos tradicionales pero el curso de la historia demuestran que el talento y la habilidad del artista una vez iniciados no desaparecen y continuamente se encuentran en desarrollo para experimentar al máximo con todos los recursos disponibles hasta el momento.

El siglo XX es el que ha tenido más cambios tecnológicos, sociales y culturales e inevitablemente dichos cambios han influido de manera fundamental en el ámbito del arte. La ilustración, como parte de éste, sufrió también bastantes cambios y la gran mayoría a favor de ésta última.

Los artistas del siglo XIX encontraron una nueva forma de hacer dibujos de manera más rápida y disminuir o aumentar el tamaño así como la perspectiva, gracias a la cámara oscura. Pero la fotografía como hoy la conocemos, es el registro permanente de imágenes captadas por una cámara oscura.

Con la llegada de la fotomecánica, la xilografía recuperó su carácter creativo y se desprendió de la función industrial que desempeñaba en las reproducciones en serie.

La ilustración ha sido un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural actual.

De pronto se produjo una gradual expansión de estilos por lo que la fotografía y unos métodos buenos y económicos de color aunado al fenómeno de la televisión para masas auguraban la muerte de la ilustración popular.

4. IVINS, William Mills. *Imagen impresa y conocimiento (Análisis de la imagen pre-fotográfica)*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 25

Contra los pronósticos, la ilustración siempre ha tenido un mercado permanente y con necesidades crecientes como todo tipo de comercio. La televisión, a pesar de su gran impacto, no sólo no ha sustituido a la imprenta (en la actualidad, contribuye a generar material impreso en apoyo de sus programas) sino que ha empleado ilustradores e ilustración para todo, desde los noticieros hasta los programas educativos y ese género exclusivamente ilustrativo que es la animación. Puede que la emocionante nueva tecnología de finales del siglo XX (como ocurriera con la cámara y la fotografía) creara imágenes que en otra época se dibujaban o pintaban a mano. Pero si la historia tiene algo que enseñarnos, el ilustrador trabaja con pluma o pincel, lienzo, papel o película, no sólo va a seguir trabajando paralelamente a la nueva tecnología, sino que también la va aplicar. (5)

Gracias a que la tecnología ha evolucionado en todos los ámbitos, el diseño no podía quedar atrás. El mercado de las computadoras personales con un sistema de manejo más amigable ha hecho que tanto artistas como diseñadores, encuentren un modelo para crear y plasmar ideas con mucha más velocidad.

2.4. Ilustración en México

Para poder hablar de la ilustración en México debemos comenzar por situarnos en las antiguas culturas como la Teotihuacana, Olmeca, Chichimeca, Azteca y Maya, entre otras, ya que estas civilizaciones practicaban muy comúnmente el estampado con sellos, que eran generalmente de barro cocido o de madera. Estos sellos se utilizaban sobre la cerámica, el tejado y pieles.

Por lo anterior es de suponerse que dichas civilizaciones ya practicaban un sencillo proceso de grabado para obtener imágenes en serie antes de la llegada de los españoles.

Después de la conquista española, con su dominación e influencia se adoptaron nuevas técnicas de impresión como el grabado. Dentro del grabado existieron dos tendencias fundamentales que determinaron su forma y su contenido: la influencia didáctico-popular sobre las masas y el reflejo de la escritura socio-espiritual.

Poco después de 1830 la litografía también encontraría un lugar para albergar este tipo de ilustraciones religiosas además de añadir al repertorio sátiras de costumbres y caricatura política,

S. HAINKE, Wolfgang, *Serigrafía, técnica, práctica, historia*, España: Ediciones Jota, 1959, p.314

la cual encontró un sitio ideal en México gracias al abundante tema que ofrecía la situación del país en donde permanecía vivo el eco del choque entre indígenas y españoles. Asimismo dio auge a los primeros periódicos mexicanos de esa época los cuales fueron "La Gaceta literaria y Mercurio volante".

En 1798, Gerónimo Antonio Gil, insigne grabador de tipos español, fundó, por mandato de Carlos III, la Real Academia de San Carlos, y reorganizó la Casa de Moneda y después la de grabadores. (6)

El romanticismo en el grabado fue expresado a través de la ilustración de poemas, pero también a través de la representación 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.(7). Entre ellos se encuentra José Guadalupe Posada, quien fue cronista de la vida mexicana, y Manuel Manilla.

En el Nuevo Mundo, los libros editados en México empiezan a ilustrarse con unos grabados al cobre, dando así una mejor presentación y evidenciando con ello que el país va un poco rezagado en los avances tecnológicos de la época.

En México los impresores se ocupaban básicamente en reproducir imágenes religiosas (la virgen de Guadalupe, de la Soledad, crucifixiones y flagelaciones).

A mediados del siglo XIX la litografía se ocupó también de esos menesteres añadiendo al repertorio sátiras de costumbres y caricaturas políticas en periódicos similares a los europeos.

Ya en el siglo XX, a mediados, surgen en otras partes del mundo nuevos movimientos artísticos, uno de los más impresionantes y característicos es el muralismo, que se da en México, sus rasgos son peculiares, pues combina la crítica social y el nacionalismo como temas de inspiración.

En el Nuevo Mundo, los libros editados en México empiezan a ilustrarse con unos grabados al cobre, dando así una mejor presentación y evidenciando con ello que el país va un poco rezagado en los avances tecnológicos de la época.

En México los impresores se ocupaban básicamente en reproducir imágenes religiosas (la virgen de Guadalupe, de la Soledad, crucifixiones y flagelaciones).

6. SANTJUE, Enric. *El diseño gráfico desde sus inicios hasta nuestros días*, Madrid: Alianza, 1988, p.397

7. WESTHEIM, Paul. *El grabado en madera*, Fondo de Cultura Económica, Breviario, p.235

A mediados del siglo XIX la litografía se ocupó también de esos menesteres añadiendo al repertorio sátiras de costumbres y caricaturas políticas en periódicos similares a los europeos.

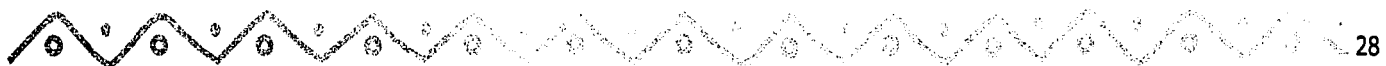
Ya en el siglo XX, a mediados, surgen en otras partes del mundo nuevos movimientos artísticos, uno de los más impresionantes y característicos es el muralismo, que se da en México, sus rasgos son peculiares, pues combina la crítica social y el nacionalismo como temas de inspiración.

No sólo los muralistas sino también los grabadores imprimieron en sus obras, a partir de la Revolución Mexicana, una gran preocupación por los acontecimientos populares y más que enfocar sus creaciones a cánones artísticos, las enfocaban a representar la realidad del pueblo, el cual había adquirido conciencia nacional gracias a las transformaciones políticas, económicas y sociales que sucedían en el país de esa época.

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

2.5. Géneros de la Ilustración

La ilustración se puede dividir en diferentes géneros, conjunto de cosas que tienen características comunes, los cuales diferencian por la finalidad específica de cada uno de ellos y esto se ve directamente proyectado en la ilustración. Así, al dar personalidad al papel con imágenes cuyo fin es práctico, estas pueden clasificar dentro de cada uno de los géneros de la ilustración que se describen a continuación.



2.5.1. Ilustración Publicitaria

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

Cartel: El cartel es un 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. Es utilizado principalmente en un medio urbano y colocado en sitios públicos. Se considera que un cartel es funcional cuando; estimula, activa, moviliza, convence, impacta, etc., a un observador. Un ejemplo son los carteles publicitarios en el cine.

Promocional: Encontraremos 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.

Empaque: Es el envoltente que permite dar una imagen a un producto y en algunas ocasiones va ilustrado.



Adam Willis.
Ilustrador de envases sobre todo de alimentos

Etiquetas: Son impresos que incluyen por lo regular ilustraciones que son utilizados para identificar marcas de productos y que de alguna manera reflejan una identidad de acuerdo a los fabricantes de los mismos.

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 plastificadas

2.5.2. Ilustración Editorial

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

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.

Enciclopedia: Por lo regular las enciclopedias basan su información en la ejemplificación de cada tema, esto quiere decir, que es necesario ilustrarlas abarcando todos los géneros de la ilustración. Puedo decir que es el medio impreso en donde se conjugan todos los elementos gráficos.

Periódicos: Son impresos que se publican periódicamente (de donde se deriva su nombre), y su finalidad es informar de forma rápida y concisa de los sucesos o noticias más importantes del momento.

Puede contener información nacional, internacional y/o de una comunidad específica en artículos sobre actividades sociales, deportivas y políticas y culturales.

Revistas: Dentro de ellas, la ilustración se desempeña según sea la orientación; la cual puede ser; política, cultural, popular, etc. Existiendo dentro de estas un lenguaje visual que se da como información junto con el texto. En la revista existe una periodicidad (semanal, quincenal o mensual), en la cual se encuentran reportajes en conjunto con imágenes. Dentro de esto existe la ventaja de que siempre va información nueva, creando en el consumidor una ansiedad por adquirir el nuevo numero.

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.

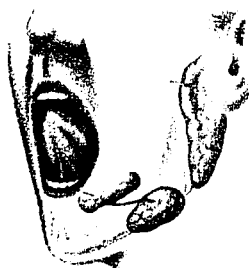
2.4.3. Ilustración Científica

Es una imagen detallada y precisa apegada a la realidad, estas a su vez no deben contener ni demasiada ni muy 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.



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, importante, pues su trabajo puede llegar a crear una mayor conciencia en favor de la salud.



Michael Courney.
Realiza ilustraciones médicas, así como
de los demás tipos de ilustraciones
científicas.

2.4.5. 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 especialmente con ilustraciones se represente lo que los autores quieren dejar como conocimiento.

Esto sirve para despertar curiosidad, interés e imaginación cuya finalidad es bastante amplia y bien orientada con inteligencia y sin dar la impresión de una enseñanza deliberada, puede ser altamente educativa.

Como ejemplos podemos citar cientos historietas, y aventuras y narraciones fantásticas. Su éxito depende de la fantasía o imaginación que el ilustrador ponga en unas ideas y desarrollo de las mismas.

2.5.6. Ilustración de Modas

La ilustración en éste genero ha sido muy impotante ya que ha permitido ir describiendo la indumentaria que desde siglos ha utilizado el hombre.



2.5.7. Ilustración Digital

La Ilustración Digital 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 software del tipo de procesadores de texto y programas de dibujo y pintura, así como con equipos y digitalizadores de imágenes fotográficas.

Animación: En la animación tradicional de fotograma a fotograma, la ilusión de movimiento se crea filmando una secuencia de celuloides pintados a mano y, a continuación, proyectando las imágenes a mayor velocidad, por lo general de 14 a 30 fotogramas por segundo. 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 se proyectan inmediatamente en la pantalla de la computadora. Esta técnica elimina la fase intermedia de digitalización de las imágenes. No obstante, en la actualidad la animación en tiempo real no es capaz de producir

resultados de alta calidad o con gran riqueza de detalles. Es más adecuada para la creación de animaciones simples y de juegos de computadora.

2.5.8. Ilustración de Cómic

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

2.5.9. Ilustración Fantástica

La ilustración fantástica es imaginativa. Abarca desde los paisajes místicos habitados por seres novelescos, seres extraños y animales hasta las tecnologías del mundo lejano. Puede ser científicamente plausible o completamente imaginario. Sin embargo, siempre contiene imágenes destinadas a sorprendernos por su novedad o rareza.

2.4.10. Ilustración Técnica

La ilustración técnica, se desarrolló con la llegada de la industria y la producción en masas, y a partir de la necesidad de la gente de saber más acerca de su ambiente y de cómo funcionan las cosas.



Manuales de Operación: Podemos comentar que se dividen en dos:

- Manuales de especificación técnica para la producción
- Manuales de aplicación de uso

Ambos nos refieren ilustrativamente los usos y aplicaciones de los productos para su correcto funcionamiento.

- Manuales de Instalación de Software
- En este tipo manuales las ilustraciones para guiar o conducir a los usuarios finales en cuanto a la instalación de los productos en equipos de computo a través de sus medios magnéticos o electrónicos.

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.

2.4.12. Ilustración Arqueológica

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

2.5.13. Ilustración Geográfica

Geología, del griego; geo tierra y logos: conocimiento, por lo 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, en diversos campos especializados que estudian los diferentes aspectos del medio.

La geografía humana abarca todos los aspectos de la vida social humana en relación con el medio físico, dando lugar a numerosas subramas como la geografía de la población, la geografía social o la geografía humana entre otras.

2.4.14. Otros Géneros de la Ilustración

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 importancia para los destinatarios.

2.6. Herramientas

De acuerdo a la etimología de la palabra herramienta, se puede definir como un instrumento originalmente de hierro o acero, con lo que trabajan los obreros, por lo tanto, es manipulable. Herramienta es el instrumento con que se aplica un material, material es lo que aplicamos y la técnica es la manera como se emplea dicho material. La técnica se denomina según el material que se use, también puede coincidir una herramienta con un material y una técnica como es el caso del grafito, o el aerógrafo.

Lápices: 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 se mencionarán en el apartado de técnicas y materiales. Otros son: Lápices portaminas, Lápices Conté, Lápices pastel.

Plumas: Las plumas son instrumentos que contienen un depósito de tinta de secado rápido. Existen diferentes tipos de plumas para trabajos específicos.

Pluma de mojar: Pluma fuente, Plumitas de depósito, Graphos

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.

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. Goma blanda/ migajón, Goma moldeable, Gomas de plástico para tinta, Cojín limpiador, Lámina para borrado de precisión, Folioplast.



2.6.1. Herramientas de medición y trazo

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.

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.

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. Regla T, Regla de corte, Regla Rodillo, Escuadras, Escuadra adaptable, Transportadores, Reglas paralelas, Tipómetro, Plantillas de rotulación de plástico, Plantillas de rotulación de metal, Plantillas de diversas figuras, Curvas francesas Curvígrafo, Cartabón, Elipsógrafo, Bigotera, Círculo graduado.

2.6.2. Herramientas de precisión

Para aquellos dibujos donde necesitamos precisión, encontramos herramientas como son los compases. Compás de varas, Compás cortador, Tiralíneas con bisagra cruzada, Compás acodado, Lupa de reducción, Lupa de aumento, Cuentahílos.

2.6.3. Instrumentos de corte y afilado

Cuchilla: Existen varias presentaciones, con hojas intercambiables, que pueden afilarse de nuevo, o bien puede ser de cuchilla de hoja intercambiable, cuya longitud se puede reducir por corte.

Cuchilla de retoque con punta de media

luna: Utilizada para el raspado de líneas o superficies sobre cartón o película.

Cuchilla de artesano: ideal para cortar plantillas, enmascaramientos y cartón para montar, contiene varias cuchillas intercambiables con el desgaste. encontramos de diversos tipos y marcas, desde puntas finas.

Bisturíes: Se usan para cortes precisos, las hojas intercambiables se adaptan a diferentes tipos de cortes.



Cortador de bolsillo: Tiene una hoja retráctil.

Guillotinas: Sirve para cortar cartón y cartulina con exactitud y limpieza, debe de usarse con extremo cuidado por razones de seguridad.

Afilalápices de madera: Existen desde afiladores escolares normales, hasta máquinas afiladoras manuales y eléctricas.

Afilaminas: Exclusivos para minas

Raspador de papel de lija: Sirve para afilar la punta de lápices y carboncillo.

2.6.4. 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" (8)

Pinceles: Se hacen con un manojo 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. Es de gran utilidad disponer de una buena selección de pinceles, estos se pueden utilizar en diversas técnicas, sin embargo es muy importante el cuidado que se le dé a este tipo de herramientas.

Cuanto más fino sea el pelo de un pincel, mayor es su capacidad de soportar cargas pesadas de pigmento.

8. HAYES, Collin, *Guía Completa de pintura y dibujo*, España: Herman Blume, 1980, p.129

Existen tres formas básicas de pinceles, llamada cuadrada, redonda y filbert.

Cuadrados: Son planos, sus cerdas son cortas con extremos cuadrados, excelentes para pigmentos espesos y cremosos.

Redondos: Reciben el nombre por la contera redonda, pueden ser de pelo de marta que les da la característica de tener la punta fina, su principal función es la de retocar zonas pequeñas, detalles y aplicar pintura muy diluida.

Filberts: Se curvan suavemente hacia delante, son útiles para pinceladas fuertes que se van adelgazando, idóneos para la caligrafía.

Planos: De forma cuadrada y cerdas largas, recogen más pinturas y son ideales para pinceladas duras.

De bordes biselados: No son comunes en la actualidad, pero son excelentes para pintar bordes rectos.

Mezcladores de pelo de tejón: Tienen la forma de una brocha de afeitar abriéndose hacia fuera por el extremo. Su función es la de mezclar zonas de color húmedo.

Pinceles en abanico: Hechos de marta roja, dan un efecto sutil y suave, se utilizan en zonas húmedas.



Pincel de barnizado: Para el barniz de trabajos al aceite o con acril.

Pinceles chinos: En su origen fueron diseñados para la caligrafía. Absorben una generosa cantidad de pintura, por lo que permiten realizar trabajos con trazos largos y continuos. Con estos pinceles se pueden obtener tanto trazos finos como pinceladas más gruesas y cargadas.

Pochoir o pincel de emplantillado: Para tamaños 20 a 24, práctico en el emplantillado de color a temple, tempera, acril y aceite.

Espátulas: Son ideales para mezclar la pintura, se pueden utilizar para crear zonas pastosas, o para mezclarla con medios texturizantes.

Rasquetas: Sirven para aplicar los colores de manera uniforme, para crear efectos de color estriados, curvas o mezclados.

Recipientes y paletas: Sirven para mezclar pintura

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.

Espojas: La esponja tiene como función absorber la pintura, por lo que es ideal para aplicar aguadas y producir texturas variadas.

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 los hay de dos tipos de funciones: los de acción simple y doble acción.

Compresora de la pistola aerográfica: 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.

2.6.5. Artículos adhesivos y fijativos

Máscara: Material utilizado para cubrir determinadas zonas de la superficie pictórica mientras se trabaja para asegurarse de que nada manche el papel que hay debajo.

Líquido para enmascarar: Solución de látex en amoníaco utilizado para enmascarar algunas áreas específicas de un trabajo. Se encuentra disponible en blanco y amarillo pálido.

Transferibles: Encontramos gran cantidad de artículos transferibles que vienen desde tipografías, en diversos tamaños, fuentes y colores, símbolos técnicos y arquitectónicos, ilustraciones, texturas, tonos, orlas y recuadros; líneas y franjas, superficies de color de vinilo y PVC, así como pantallas de colores usadas para fotografía y/u originales mecánicos.

Goma pegamento: Utilizada para pegar papel a papel o cartón, la mejor forma de aplicarla es con una espátula de plástico dispersando la goma por todo el papel, después de secarse puede levantarse con una goma moldeable, obteniendo como resultado la limpieza del papel. Es utilizada tradicionalmente para originales mecánicos hechos a mano.

Goma en spray: Similar al pegamento pero en presentación de aerosol, hay que dejarlo secar unos segundos antes de pegar, se recomienda aplicar en una zona abierta ya que es muy volátil y los solventes que contiene son penetrantes.

Adhesivo de PVA: Pega rápidamente papel y cartón y su consistencia es mayor que la goma.

Papel engomado: Comúnmente se utiliza para sujetar acuarelas, se puede despegar mojándolo.

Fluido enmascarador / corrector: Debe de aplicarse con pincel y su secado es rápido, el efecto que causa después de secar es de una mascarilla. Actualmente lo encontramos en presentaciones de tira o en lápiz que facilita su aplicación.

Barniz de papel: Sirve como protección de dibujos y láminas, se debe de aplicar con un pincel.

Barniz de modelar: Se emplea para proteger acuarelas y gouches, también puede usarse para trabajos de escayola.

Fijativo: Se utiliza para trabajos de carbón, lápiz y pastel, es un producto que fija los granos al papel, debemos mencionar que este producto ensombrece los colores pastel. Se puede encontrar en el mercado en latas de aerosol.

Opaco fotográfico: Utilizado en los negativos fotográficos para cubrir espacios translúcidos, se puede encontrar en polvo de color rojizo o en pintura de consistencia densa.

Adhesivo líquido: Ideal para técnicas mixtas, es una herramienta vital para los trabajos manuales.

Cinta adhesiva de ambas caras: Esta cinta es ideal para montar exposiciones sencillas ya que cuenta con pegamento por ambas caras.

Cinta adhesiva: Se puede utilizar para enmascarar trabajos o zonas específicas, sólo se tiene que restar un poco de su pegamento frotándola contra una superficie.

Cinta mágica: Ideal para obtener bordes rectos o zonas bloqueadas estratégicamente, su pegamento no es muy adherible razón por la cuál se puede desprender fácilmente sin maltratar en papel.

Pegamento de látex: Utilizado para pegar tejidos, su presentación es en aerosol. Generalmente usado para trabajos textiles.

Láminas adhesivas por calor: Al igual que el papel adherible, contiene pegamento que actúa al estar a una determinada temperatura, puede ubicarse como mica de calor.

2.6.6. Maquinas de luz

Cajas y mesas de luz: Son herramientas de gran utilidad en el área de diseño. Difunden luz uniforme y de color equilibrado sobre toda la superficie en observación. Unas son especiales para verificar la nitidez de negativos y transparencias; otras son útiles para el calco y el montaje.

Visualizador: Es una máquina que permite agrandar o reducir la imagen al tamaño deseado, para poder copiar al tamaño exacto.

Máquina de copias húmedas: Trabaja con estabilizador líquido (revelador y fijador simultáneamente) Es práctica la bomba eléctrica de vacío.

Antiscop: Para la proyección horizontal o vertical, que aumenta o disminuye los modelos al actuar como un episcop muy luminoso.

Ampliadora óptica: Aparato de ampliación de vista horizontal y transparentes (diapositivas, películas)

Lámparas: Se debe de contar con una buena iluminación en la mesa de trabajo, la luz blanca es idónea para trabajar ya que no produce mucho calor. Existe un gran número de lámparas ajustables que pueden estar sujetas a la mesa con una tuerca de sujeción o bien pueden tener una base móvil.

2.6.7. 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 por ejemplo los cuentagotas, tachuelas, cristal con textura (para su calco en papel), pinzas de depilar (para colocar piezas pequeñas de recorte), base de corte, pistola de barras de silicón (para adherir las piezas de papel en la técnica de escultura con papel), papel carbón (para calcar)

Atomizador: Sirve para rociar, de vez en cuando, agua (pulverización muy fina) sobre la paleta de colores acrílicos, para que se mantengan húmedos.

Cepillo dental: Con un cepillo de dientes se pueden crear trazos y texturas muy interesantes. A menudo se utiliza como medio para salpicar, combinado con líquido para enmascarar.

2.6.8. 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."

Computadoras: Son las máquinas o sistemas electrónicos "para el tratamiento de información, que funciona bajo mando de programas previamente registrados y permite efectuar conjuntos complejos de operaciones aritméticas y lógicas. Consta de un procesador central al que se adaptan el resto de componentes.

Conocemos como plataformas, a los diferentes sistemas informáticos con características particulares existentes en el mercado.

Los más utilizados en lo referente a nuestro ámbito son: Macintosh y PC. Otra plataforma es la Silicon Graphics, orientada primordialmente a la animación digital o la Unix para el alojamiento de sitios web y otro tipo de programación.⁽⁹⁾

Periféricos de digitalización (unidades de entrada) Para introducir la información analógica a nuestro ordenador es necesario convertirla a datos numéricos, es decir, debemos digitalizarlos a través de:

Scanners: Para digitalizar cuerpos opacos tales como impresos u objetos tridimensionales, y transparencias. Los hay de cama plana y de tambor.

Cámaras digitales: Dispositivos que almacenan las fotografías de manera digital; hay calidad de resolución desde uno hasta 16 megapíxeles (estándar que mide la calidad de las fotos digitales en millones de píxeles) y con características profesionales. Sólo basta conectar la cámara al ordenador e instalar un software que nos permita bajar las imágenes para manipularlas y editarlas.

Tabletas digitalizadoras: Operan de manera externa a la computadora. Consisten en una superficie magnética, a través de la cual podemos trazar, dibujar o calcar, por medio de una pluma especial.

9. Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado Vol.3, p.828

Periféricos de salida (unidades de salida)
Son los dispositivos a través de los cuales, la computadora traduce o materializa la información para nuestra comprensión.
Monitores.- Dispositivos que transmiten los datos visuales.

Impresoras de escritorio: Herramienta mediante la cual podemos tener nuestras ilustraciones impresas en papeles y cartulinas especiales o acetato.

Hay diversos tipos de impresión: láser, inyección de tinta, sublimación y transferencia térmica de cera.

Programas o Software: Es la parte lógica e intangible del sistema informático. Cada programa es una secuencia de instrucciones codificadas que indican los procesos y operaciones necesarios que el ordenador ha de seguir para ejecutar una serie de funciones determinadas.

Los programas de aplicación, en este caso para el diseño, son los creados para apoyar en las labores de los creativos. Entre los programas de aplicación para ilustración más populares podemos encontrar: Corel Draw y Corel Photopaint, Free Hand de Macromedia,

Photoshop e Illustrator de Adobe.

Este software tiene características similares respecto a los menús y las paletas de herramientas de trabajo. Una de las operaciones que más de moda se están poniendo últimamente en las herramientas de diseño gráfico vectorial es el trabajo con mapas de bits. Entre esas opciones se encuentran las típicas aplicaciones de filtros tan comunes en las herramientas de retoque fotográfico

Internet: No podemos olvidar que Internet y la telaraña mundial (WWW) son el principal escaparate para todos los diseñadores gráficos del mundo, así como efectivos medios de comunicación e información.

2.6.9. Herramientas para impresión

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.

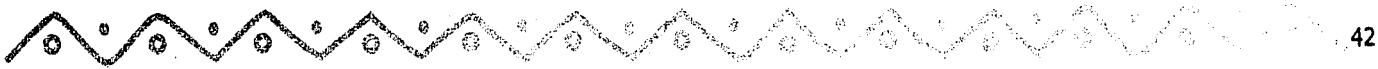
Grabadores o buriles: planos, redondos y rómbicos; cortadores grandes, pequeños y en forma de "u". Las principales herramientas para el grabado a fibra (la madera está cortada en sentido longitudinal) son el cuchillo, el formón y las gubias media caña fina, media caña ancha, de filo en ángulo; y para el grabado a contrafibra (la madera está cortada en sentido transversal), el buril.

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.

Rasero: Consiste en un mango agarradera o empuñadura de madera o metal en el que se inserta una hoja de gaucho o material sintético que tiene diferentes grados de flexibilidad y, según el trabajo, cortes adecuados a la resolución de cada uno. Su función es la de arrastrar la tinta en forma de peinado sobre el bastidor.

Otras herramientas útiles son los racks (estantes donde pueden colocarse las impresiones), pulpos (mecanismo que facilita el registro exacto al imprimir varias tintas), los papeles encerados (evita manchar la plancha caliente al sellar una impresión en un textil), las películas adheribles (para el bloqueo en la malla), entre otras.

Fotocopiado: Las fotocopiadoras son herramientas de reproducción de originales en color y blanco y negro. A través de esta herramienta se agiliza un trabajo tradicional de ilustración, pues nos permite manipular un mismo boceto en distintos tamaños, hacer montajes, copiarlo sobre diferentes papeles para hacer pruebas de color o hacer experimentos con objetos y texturas. Marcas: Xerox, HP, Canon entre otras



2.7. Técnicas y Materiales

Existe una gran variedad de técnicas que el ilustrador debe conocer, para que elija la más apropiada al trabajo a realizar. Pero primero que nada hay que definir que es técnica y que es material.

La Técnica 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. El material es el ingrediente. Cualquiera de las materias necesarias para alguna obra o conjunto de ellas. Conjunto de maquinaria, herramienta, etc., necesario para algún servicio o ejercer alguna profesión.

Enseguida una descripción de las técnicas más utilizadas por los ilustradores, ya sea para conseguir un resultado concreto o solamente porque el ilustrador domina dicha técnica .

2.7.1. Acrílicos

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.

Técnica: Las pinturas acrílicas son muy versátiles, lo que las convierte en un medio ideal para el ilustrador, pueden pulverizarse, rasparse, 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 más fáciles de usar y son más prácticos porque se secan con mayor rapidez, lo que permite superponer los colores sin tener que esperar tanto. Así mismo son más resistentes y flexibles y se adhieren a casi todas las superficies.

Materiales: Las pinturas acrílicas se venden en tubos o en recipientes de plástico. Estos últimos resultan más convenientes cuando se necesitan grandes cantidades. Existen dos clases: acetato de polivinilo y polímeros acrílicos.

Soportes: Los acrílicos pueden utilizarse sobre casi todas las superficies: papel, cartón, lienzos, plásticos, madera, metal (como cobre y zinc). La pintura acrílica se puede aplicar sobre cualquier superficie que no sea brillante ni aceitosa.

Aplicaciones: Los acrílicos son cada vez más utilizados como medio para la ilustración porque pueden aplicarse en multitud de técnicas y son fáciles de usar, lo que facilita la adquisición de una técnica personal por parte del ilustrador. Las pinturas acrílicas también se reproducen bien gracias a la solidez y la claridad de los colores. Existen trabajos realizados con acrílicos en todas las áreas de la ilustración, desde libros hasta anuncios pasando por los dibujos animados.



Paola Piglia
Aquí aplicó la pintura en capas y en pequeñas cantidades mediante el método del pincel seco.

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.

Las acuarelas son pigmentos molidos y goma arábica, que se disuelve fácilmente en agua. Las acuarelas se adhieren firmemente al papel y la goma actúa como un barniz suave dando brillo al color.

Técnica: 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.

Es importante tener presente que hay que trabajar de claro a oscuro y aprovechar el blanco del papel para crear los efectos de luz. La proporción de agua es lo que determina la claridad u oscuridad de un color. Las capas diluidas se superponen con el fin de construir las áreas oscuras del color.

Materiales: Las acuarelas están constituidas por pigmentos de origen vegetal, mineral o animal, aglutinados con agua, goma arábiga, además de glicerina, miel y un agente conservador. La glicerina y la miel evitan el cuarteamiento de capas gruesas.

Estas acuarelas se pueden encontrar en varias presentaciones: en pastillas, en tubo, líquidas y en lápices; de todas las presentaciones existen multitud de colores.

Soportes: Cuando se pinta en acuarela la calidad del papel es muy importante. Existen papeles hechos con pulpa de madera y fabricado 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, Papel de grano grueso o rugoso. Las medidas del papel se rigen por distintos patrones, según el país fabricante.

Estos papeles se fabrican con distintos pesos; los más comunes son de 40, 63 y 90 kg.

Aplicaciones: Las acuarelas, gracias a su versatilidad, sirven para realizar todo tipo de obras, desde dibujos abstractos hasta dibujos técnicos de gran detalle. Las obras elaboradas en acuarela tienen un aspecto brillante y delicado.



Hitomi Fuse
Imagen de San Miguel

2.7.3. Aerografía

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. Estas imágenes son tan realistas que parecen fotografías y se crean aplicando cuidadosamente capas de pintura y utilizando diferentes técnicas de hacer reservas para evitar que la

pintura llegue a ciertas zonas.

Podríamos decir que el concepto de soplar pintura se remota a la época cavernícola donde soplando a través de un hueso. Pero es en siglos más recientes que los artistas han utilizado los atomizadores que se venden en farmacias o droguerías.

Hay dos tipos de aerógrafos: de palanca de acción simple y de palanca de acción doble. Palanca de acción simple: Sólo se puede controlar el flujo de aire, pero no se puede graduar la mezcla durante el uso; este modelo no proporciona el control necesario para realizar trabajos detallados.

Palanca de acción doble: Mide exactamente la cantidad de aire y pigmento que sale por la boquilla rociadora, permitiendo modificar la densidad de la línea sin detener el rociado.

Técnica: 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.

Materiales: En un aerógrafo se puede utilizar cualquier medio líquido de dibujo o pintura, los más comunes son el gouache, las acuarelas concentradas, acrílicos, tintas y óleos siempre y cuando estos no tengan grumos ni partículas que obstruyan la boquilla del aerógrafo.

Hay que diluir muy bien el medio que se utilice, y hay que tener mucho cuidado cuando se utilice sobre todo tintas, acrílicos u óleos de limpiar el aerógrafo con frecuencia, para evitar que el pigmento se seque en el interior. Hay que utilizar pinturas de calidad y mantener el equipo en buen estado.

Soportes: Se puede utilizar cualquier medio o superficie que sirva para pintar con pincel o pluma. Aplicaciones: Esta técnica resulta de gran utilidad para el ilustrador. Se ha utilizado más comúnmente en ilustraciones para la industria de automóviles y motocicletas, ya que resulta útil para colorear f

ondos 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.

Es una técnica muy sencilla y con grandes posibilidades de lograr efectos de luz y sombra, esta se logra de manera más limpia con un difumino y para que no este susceptible al borrado se fija con laca.

Existen varios tipos de carbón: A) Carboncillo: es la forma más corriente del carbón y consiste en palitos de varios grados y tamaños. El de sauce por ejemplo, puede ser grueso, mediano o fino. Suele venderse en cajas. La longitud puede ser de 75 o de 150mm; el diámetro de los palos más gruesos es de unos 6mm. Con

cuidado, se pueden afilar con una cuchilla, pero los más finos hay que afilarlos con papel de lija. B) Carbón comprimido: Existen también barras de carbón comprimido, de unos 75-100mm de longitud y 6mm de diámetro. Se hacen con carbón pulverizado, que se comprime en barras con un agente aglutinante. No se rompen tan fácilmente como el carboncillo, pero las marcas que dejan son más difíciles de borrar al hacer correcciones. C) Lápices de carbón: Se trata de barras de carbón comprimido, recubiertas de madera o papel, para formar un lápiz. Son menos sucios y más fácil de manejar que las barras, por lo cual resultan mejores para trabajos mas delicados.

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.

Técnica: Consiste en superponer y combinar diferentes materiales y pegarlos en superficies planas.

Materiales: 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.



Sarah Kelly
Este es un medio adecuado para realizar ilustraciones conceptuales ya que permite al artista yuxtaponer varias imágenes en una misma página y representar así los diferentes conceptos e ideas que transmite el motivo.

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.

Técnica: 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.

Materiales: Los colores se encuentran ya preparados en tubos de estaño o en frascos, también son vendidos como colores para diseñadores, Winsor & Newton es una marca que fabrica una gama de excelente calidad, con una gama de 80 colores.

Soportes: Para aplicar esta técnica son recomendables todos los papeles que sirven para acuarela, también papeles de colores oscuros, cartulinas ásperas, pero una superficie ideal es un cartón ligeramente desgrasado.

2.7.7. Lápiz Grafito

Material hecho de una mezcla de grafito y arcilla ó varilla de grafito para dibujar. Técnica que se basa en la línea; basándonos en ella podemos darle expresión a nuestro dibujo, valiéndonos en la fuerza que le demos al presionar el lápiz, y a la velocidad con que lo movamos; también lo podemos lograr con ayuda de los valores propios de las presentaciones del lápiz, donde existen diversos grados:

B Son blandos HB Intermedios
H Son duros



Del libro La escoba de la viuda de
Chris Van Allsburg

Soporte: Los soportes más adecuados para esta técnica son los papeles porosos o texturados para lápices duros, y para lápices duros es mejor un papel liso como el bristol u opalina. Aunque algunos autores mencionan utilizar solo los papeles porosos y texturados, pues en los lizos las líneas se pierden y es difícil difuminar si se quiere lograr un efecto de sombra. Usualmente esta técnica se utiliza para hacer bocetos, trazados de dibujos, para croquizar, para hacer esbozos de originales etc.

2.7.8. Lápiz de color

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:

A) Minas gruesas, relativamente blandas, resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores.
B) Minas delgadas, que no se desmenuzan. Estos lápices resultan útiles para dibujos muy

detallados, también resiste el agua, pero en general la gama de colores es más tímida. No se tiznan ni se borran con facilidad. C) Minas solubles en agua. Se pueden usar con agua para producir lavados de color. Son como un cruce entre lápiz y acuarela, y existen varias marcas, con minas gruesas o finas y gamas de 30 a 36 colores.

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.



Tomada de la Enciclopedia de
Técnicas de Ilustración de Catharine
Siade.

2.7.9. 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.

Técnica: 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.

Materiales: los óleos se venden en tubos de diferentes tamaños.

Soportes: Lienzos, madera, aglomerado, cartón, tableros preparados.

2.7.10. 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). Una imagen generada por ordenador suele crearse a partir del conjunto de imágenes con la que se trabajará, pero la elección depende del motivo que se tenga en mente.

Las computadoras reducen la mayor parte del trabajo, pero no eliminan la necesidad de las cualidades artísticas. Por ello este trabajo se conoce como diseño asistido por computadora ó CAD (Computer Aided Design).



Kan Daba
Ilustración generada
por ordenador

2.7.11. 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:
A) Pasteles blandos: Poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante y, por tanto, una rica textura y colores brillantes. Con todo, representa el inconveniente de romperse con facilidad dada su textura quebradiza.



B) Pasteles duros: Son los más resistentes porque poseen más aglutinante.

C) Lápices de pastel: Recubiertos de madera y son más limpios y fáciles de usar, aunque los resultados que se consiguen con ellos son diferentes.



Glen Wright
Esta técnica no es muy utilizada por los ilustradores ya que tarda en secar lo que representa un problema si se trabaja en plazos de tiempo ajustados.

2.7.12. 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 efectos de 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 secar se vuelve a marcar la línea de tinta con el propósito de no perder contrastes y líneas importantes.

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.

Técnica: 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 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.

Materiales: Hay dos tipos de rotuladores: los disolventes y los solubles en agua, con diferentes medidas y formas que producen una gran variedad de líneas.

2.7.14. Scratch (Cartulina Estucada)

Imagen en blanco y negro, obtenida al raspar el cartón entintado o de color negro.

Técnica: 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. Materiales: Tinta, pincel suave y plano, hojas para escalear que se puedan sujetar al palillero de una plumilla; las hay de filo de forma de rombo, de gubias y de punta corriente.

Soportes: En el mercado se venden dos tipos de cartones, uno de superficie blanca y otro de superficie negra ya preparados, también se puede hacer una preparación casera en estireno con una preparación de 60% de tinta china y lo demás de pintura negra, dando una mano verticalmente, con brocha gruesa, después de seco se le da otra mano horizontalmente. Principales aplicaciones: Se utiliza en las reproducciones monocromas de periódicos y revistas.



2.7.15. Serigrafía

Seri : 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. Se selecciona la malla de acuerdo a las necesidades del diseño y la calidad que se espera de ella:

- mallas abiertas de 70 hilos por centímetro o menos

- mallas medianas de 71 a 110 hilos por centímetro

- mallas cerradas de 111 hilos por centímetro en adelante.

Es por eso que de acuerdo a la malla y a la necesidad del impresor, es la elección de tintas y solventes a usar como: cartel, vinil-mate, acrílico, plástico de realce, epoxy, calcomanía y textil por mencionar algunas.

2.7.16. 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.

A) Tintas no resistentes al agua: Existen algunas especiales para dibujo en varios colores y son similares a la acuarela diluida. Penetran en el papel más que la tinta de dibujo y secan con acabado mate.

B) Tinta china: La encontramos en tintero, tinta china negra para pluma y pincel.

C) Tinta china de dibujo negra: En presentación de tintero, botella o cartucho para pluma y pincel. Se puede diluir con agua destilada.

D) Cargador de tinta china: Tinta china especial, con espesores de línea (0.13-0.18-0.25-0.35-0.5-0.7-1.0-1.4-2.0mm). Es una herramienta generalmente utilizada por los dedicados al dibujo técnico, incluye espesores de línea.

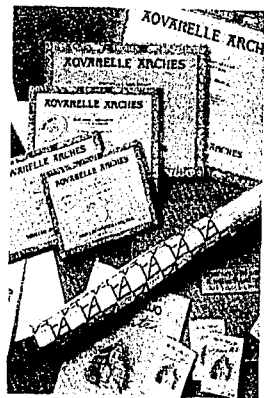
E) Tinta india: Esta tinta es de uso exclusivo para la pluma fuente, su presentación es generalmente de color sepia.





2.7.17. 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, grosos, 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.





Capítulo III.
El Menú y Le-Lah-Tho

Este capítulo trata de la comida mexicana y su historia; de la cocina de la región maya: la yucateca; del menú, su historia y los elementos que para diseñarlo, de los tipos de restaurantes, su funciones y su transformación a través del tiempo a los actuales comercios culinarios del país.

Hablar de la necesidad más esencial en la vida del hombre, será posiblemente la comida, pues hay infinidad de significados y referencias en torno a ella. Lo más importante es, desde luego, que algunas luchas del hombre derivan del problema de la comida, a tal grado que muchos de sus actos decisivos tienen que ver con los estados de su estómago.

En nuestros días sigue siendo común comer fuera de casa. En la ciudad, esto puede significar desde comer en un restaurante de gran lujo, pasando por restaurantes modestos o fondas donde se sirven, por un precio razonable "comidas corridas" hasta comer parado en cualquier esquina como hacen muchos estudiantes y trabajadores, ya sea tacos de canasta o tacos de guisado, entre otros.

Dependiendo de la clase social, han hablado en la historia del país enormes cambios culinarios pero también una gran permanencia de antiguas costumbres y gustos.

De un pueblo que come hasta en los velorios se puede esperar una enorme variedad de platillos. El ingenio de los mexicanos para crear nuevos platillos parece no tener límites. El comer y cocinar encierran partes fundamentales de nosotros mismos; son actividades que muestran nuestra manera de ser, producto de una conducta colectiva que había constantemente y que se ha exigido, así mismo esfuerzo y disciplina. Son cultura viva y actualización de nuestra historia.

3.1 La comida mexicana

La luz de una cocina hace brillar sus múltiples manifestaciones; música, arquitectura, escritura, pintura, la vida cotidiana y en especial el acto de amor reiterado cada día, que es el cocinar. A las cocinas nativas hay que agregar el aporte que los españoles conquistadores y colonizadores hicieron, a través de sus propios hábitos alimenticios, creando nuevas fórmulas para el exigente paladar que la sociedad ha creado a lo largo de los siglos.



Cocina mestiza, gastronomía ritual, imaginativa y rica, golosa y sensual, de gusto para todos los sentidos, cocina de aromas para el olfato de texturas casi táctiles, de colores y formas para la vista y de sabores que mezcla, crea y recrea en permanente alquimia para este exigente, refinado y obstinado paladar mexicano, un paladar que independientemente de su capacidad económica, se desempeña por ejemplo en perder tiempo " haciendo cola" a fin de comer tortillas calientes; el pan "pan de maíz" yendo a la panadería en busca del pan caliente, los deliciosos bizcochos de más de cien formas diferentes, para el desayuno y merienda ritual mexicano. (1)

Si bien es cierto que la comida une al hombre, en la cocina mexicana esta afirmación se vuelve verdadera. En su mesa los sucesos históricos, las desafortunadas desgracias de las guerras, las invasiones no siempre victoriosas, se convierten en comidas de paz, con que se disfrutan y olvidan antiguos agravios.

El Nuevo Mundo recrea incluso la visión que tienen de sí mismos los de del Viejo Mundo y los hace crear nuevas respuestas a los problemas que les plantea la supervivencia en tierras extrañas; alimentación, salud e higiene.



Los viajeros y los artistas que contribuyeron a la apertura del país hacia el exterior, identificaron a México con la cocina del maíz.

México era el centro del mundo y ello se refleja en el esplendor de su cocina, Sólo un país así podría crear un platillo como el mole, en que el uso de especias se enriquecen con los chiles mexicanos, el pan y la manteca de cerdo esoañol, creando una textura cremosa, siendo una perfecta combinación de más de veinte ingredientes.

La Revolución provocó en el siglo XX el entrecruzamiento de gente de las más diversas regiones y con ellas el intercambio de sus hábitos alimenticios. Muchos describen su territorio y la gran variedad y riquezas de la cocinas regionales. Existen conceptos fundamentales que definen a la cocina mexicana como el uso y el aprovechamiento del maíz, las hierbas de olor que la identifican como cocina de aromas, su gusto por el color que lleva a nombrar platillos más por el colorido que por sus ingredientes.

1. La cocina Familiar en México. Segunda edición, México:CONACULTA y Ed. Océano, 2000. p.13.

Cocina imaginativa de pueblo inteligente y pobre que aprovecha cuanto lo rodea y con igual delicadeza come flores que cactus, y con todo o casi todo, crea salsas extraordinarias.(2)

Un problema para la cocina mexicana es ser del dominio hogareño, todos los sabores eran y son femeninos, y sólo de un tiempo para acá ha surgido el interés por su difusión, industrialización y comercialización. A los restaurantes a los sitios públicos, los mexicanos no suelen ir a comer mal, lo que bien se guisa en su propia casa, lo que hace tan atractiva la comida mexicana para los extranjeras.

La cocina mexicana es la cultura de un pueblo y podríamos decir que cuenta con un amplio recetario lleno de posibilidades tanto de gusto hábitos y talento, más bien, inteligencia e ingenio para el aprovechamiento de sus recursos; del núcleo familiar mexicano: la familia, la señora de la casa es fundamentalmente quien expresa el sentido del orden, la permanencia, la continuidad y es quien une ayer y el presente con el futuro.

2. Ibid. p.15

Los recetarios familiares revalorizados por esta nueva generación, con recetas que premian a la investigación, economía, talento, sabiduría culinaria y las nuevas aportaciones, sirven a la identidad nacional de distintas formas, por el estímulo a la creatividad femenina, por el reconocimiento al sentido de tradición familiar y por la revalorización de la cocina mexicana. Los historiadores pueden así disponer de un elemento valioso para continuar la investigación de la cultura mexicana a través de su cocina.



El maíz forma parte de la caracterización mexicana.

3.1.1. Historia de la cocina mexicana

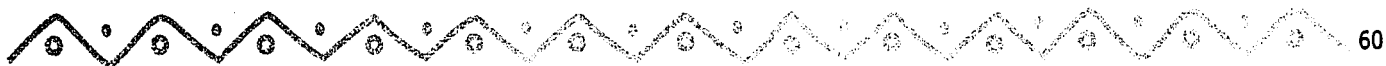
Por su sistema montañoso, variedad de climas, valles fértiles y extensos litorales. México ofreció todas las condiciones para una alimentación nómada; sus habitantes prehistóricos encontraron abundante fauna y vegetales silvestres los invitaron a asentarse en su territorio.

Excavaciones en el valle de teotihuacán, en el estado de Puebla, revelaron el consumo, desde hace más de siete mil años, del cereal básico por excelencia en la dieta mesoamericana; una diminuta mazorca silvestre, complemento de cacerías junto con raíces y frutos. El cuidado paulatino de esta gramínea, el riego y el volteo de superficie, hicieron posible la domesticación; surgió entonces la cultura del maíz.

Los antiguos mexicanos consideraron sagrados tanto al maíz como al fuego, dos elementos inseparables de su cocina. El fuego transforma al maíz para darle la diversidad de formas que prevalecen hasta la actualidad.

La dieta se complementaba con otros productos de gran importancia, como el amaranto. Ya entonces se consumía al aguacate, lo mismo que el nopal y su fruta (tuna) así como los frijoles y el chile. La recolección, complemento a los cultivos ya que en el campo se encontraban fácilmente como ciruelas, pitayas, vainas, guajes y muchos otros frutos con alto grado nutricional de aquella comida.

Apesar de que los aztecas vivieron rodeados de lagos, su alimentación estuvo constituida en el 75% por organismos terrestres. Dentro de ese porcentaje, diferentes especies de insectos, que abundaban en su entorno, aportaron proteínas altamente digestibles y adecuados niveles de minerales, superiores a los que suministran los alimentos convencionales. Además de su alto valor nutritivo, los insectos constituían un recurso natural renovable, y guisados de maneras diferentes, aportaban platillos de exquisito sabor, algunos de ellos aún forman parte de tradiciones importantes en la gastronomía mexicana. Algunas especies se asaban o freían; otras se guisaban con ciertos condimentos, y algunas más se preparaban en tamales o mixiotes. También se mezclaron con diversas clases de chiles frescos y secos, o simplemente se molían en el molcajete para unirse finalmente a ingredientes como la calabaza, el frijol o la papa. En el México precortesiano se destinaron lugares especiales para el cultivo de flores. El consumo de estas entre los antiguos mexicanos también formó parte importante de su recetario gastronómico: los incomparables sabores, los irresistibles olores de las flores delicadamente guisadas.



Los emperadores de México desgustaban productos que venían de todas las tierras del país, cercanas, lejanas, que llegaban frescas y tiernas a su mesa por medio de tamemes (esclavos la carga, corriendo y sobre sus espaldas).

La aportación de México al mundo en el terreno gastronómico es mucho más valiosa que su oro; semillas, flores, frutos y plantas son un incalculable y reconocido tesoro para los amantes de la buena comida en todo universo.

En los primeros banquetes que los españoles organizaron en México, después de la conquista, se sirvieron cabritos, carneros, vacas, puercos, venados, conejos, palomas, semillas, frutas, vinos y chocolates, estaban presentes ya en las cocinas de conquistados y conquistadores, que se fundieron para crear la comida mestiza, antecedente de la que hoy llamamos cocina mexicana.

Del Viejo Continente se recibieron, entre otros productos, aceite, ajo, arroz, trigo, vino, vinagre, ovejas, cerdos y vacas. Del ganado porcino se obtuvo la manteca, y del vacuno la leche, con la que fabricaban los quesos, de estos ingredientes, junto con el azúcar se beneficiaron el chocolate y el atole.

De la combinación de maíz con queso las quesadillas (especie de empanadas) y cuando se frien con manteca y se les agrega frijoles y queso espolvoreado, las tortillas se convirtieron en "garnachas" o sopes.

La variada y rica cocina española era a su vez resultado de invasiones y colonizaciones, de tradiciones mediterráneas, romanas y árabes que intervinieron también en la creación de nuevos manjares; mezcla de ingredientes que las naves provenientes de España y de sus colonias introducían al término de sus viajes, y que se aclimataron a la nueva tierra. De este encuentro nació el linaje de la actual comida mexicana, sus componentes y la originalidad de sus guisados persisten en los gustos de paladares de todo el mundo.



En las cocinas de la Nueva España se mezclaron los productos alimenticios europeos y americanos, con lo que se generó un nuevo gusto.

México también invadió España y después Europa, pero con los ricos sabores, deliciosos olores y maravillosos colores del aguacate, el tomate, la calabaza, el chayote, el camote, el achiote, el pinole, la amplia gama de chiles, la vainilla el chocolate y el tabaco, entre otros.

Como resultado de esta pacífica invasión se enriqueció la cocina europea, que no era muy variada en aquel entonces.

Los monjes tuvieron gran ascendencia en la unión de la cocina española y la mexicana, gracias al entusiasmo con el que trabajaron para que la tierra diera frutos de excelente calidad, mismos que enviaron a sus órdenes hermanas en otros países.

Después de la guerra de independencia, la gastronomía mexicana dejó de ser colonial y se volvió criolla. Europea no quiso perder el dominio de la riqueza azteca, y a pesar de que España reconoció la independencia absoluta de México otros países pensaron de manera diferente. México vivió una nueva invasión, la francesa, que introdujo al país otras formas de vida y costumbres alimenticias.

Los ejércitos revolucionarios, en su incesante viajar, hicieron resurgir costumbres alimenticias casi olvidadas. Hombres y mujeres regresaron a sus hogares llevando con ellos costumbres diferentes para la comida diaria. Entonces los platillos del norte se conocieron en el sur, y allí llegaron los de Veracruz y de Oaxaca,

situación que permitió la difusión de guisados a todo el territorio mexicano.



Entre el medio día y el toque de oración se hacía una comida que generalmente estaba compuesta por frijoles y tortillas.

Actualmente tiene intercambio comercial con casi todos los países del mundo. Año con año nos visita mayor número de turistas, la propagación de costumbres alimenticias tradicionales y exóticas amplía constantemente el panorama gastronómico. Ahora en las mesas mexicanas podemos disfrutar de la cocina de todo el mundo, al tiempo que se incrementa en el extranjero el interés por conocer más acerca de esta cultura y consumir productos que son resultado de la cocina mexicana.

3.1.2 La comida yucateca

El misterio enmarca el origen y la caída de la esplendorosa cultura maya. Su florecimiento de sitios inhóspitos de Mesoamérica duró quince siglos y entre los años 250 y 900 levantó ciudades y centros ceremoniales de magnas pirámides y palacios. Mientras transcurrían la Edad Media europea, los mayas practicaban la

astronomía y su calendario era tan perfecto como el actual. (3)

Hoy especialistas en diversos campos han permitido redescubrir y empezar a conocer de nueva cuenta a ese gran pueblo, lleno de vida, que utilizó técnicas agrícolas y pesqueras avanzadas. Ciudades como Tulum, Uxmal, Chichén Itzá y Palenque, entre otras, conformaban entonces una red comercial por delante desfilaban cacao, sal, jade, cerámica, plumas de quetzal, animales de muchas especies, pieles, textiles y herramientas.

Los mercados fueron trazados con precisión. Cada pasillo tenía una especialidad. Por unos cuantos granos de cacao, la moneda en curso, se adquirían pescados secos o fritos, salados, asados o frescos. Desde montañas remotas se trajeron navajas de obsidiana, tabaco, sal, metales de piedra volcánica, vasijas, juguetes de barro. En otro pasillo se compraban artículos sagrados y de lujo: hierbas medicinales, figurillas, plumas de quetzal, espinas de rayas para sangrar, máscaras, etc., también habían falsificadores que vacilaban con cuidado el grano de cacao y rellenaban la cáscara con barro. Pero había prosperidad, que desapareció súbita y

misteriosamente.

Con la llegada de los españoles la península de Yucatán, en la que desembarcaron, el mestizaje biológico y cultural empezó de inmediato. Los tres siglos de dominio español se caracterizaron por guerras y guerrillas de los mayas, luchas entre gobernantes y franciscanos, etc. A ello se aunaron varias hambrunas ocasionadas por intensas sequías. Fueron tiempos difíciles.

Gracias a los monasterios y conventos, así como los nuevos conocimientos y nuevos productos de importación, indígenas y mestizos, criollos y europeos iniciaron incursiones gastronómicas hasta desconocidas. Aquel comercio de varios siglos atrás había desaparecido totalmente. Las antiguas rutas comerciales se hallaban cerradas a sangre y fuego.

La cultura narrativa primero destruida por la conquista armada, después absorbida por la selva, la arena y el tiempo. Pero, pese a todo, prevaleció la tradición oral y sobre dicho sustento, se configuró una nueva cultura, criolla y mestiza fundamentalmente. En secreto se guardó el idioma autóctono, en secreto se relataron sus historias. En secreto se guardaron las recetas ancestrales.

3. La cocina Familiar en el estado de Yucatán. Segunda edición, México: CONACULTA y Ed. Océano, 2000. p.11.

Puede decirse que la cocina yucateca ha trascendido las fronteras estatales e internacionales, revestida de los múltiples mestizajes que han hecho señorial y distinta. La gastronomía ayuda a la historia y a las ciencias humanas; analiza con cuidado, revela una organización social a través de la comida o de los alimentos del pueblo, sus productos naturales y los importados.

Vale la pena señalar que en Yucatán las formas y fórmulas de conocimiento para trascender en el pibil o el aprovechamiento de los escabeches con el vinagre español de vino en la perfecta unión de la manteca de cerdo al papadzul, o en el espinazo de puerco o en el cabik de venado.

Sabemos que, Yucatán es un pueblo de costumbres y tradiciones mayas, Podemos decir que la trilogía del faisán, el venado y el jabalí, condimentados con achiote y especias se da origen a un gusto gastronómico que llega hasta nuestros días convertido en un recetario de gran versatilidad, famoso en México y en el mundo, y en el que se combinan vocablos mayas con el español para crear un arcoiris de sabores insospechados.

En el recetario familiar de la península yucateca se presentan un poco más de ochenta platillos; en notable proporción son fórmulas no sólo originales en su elaboración y gusto, sino también por el nombre que se les conoce. Cabe reconocer que aquí todo es mayormente mestizo; la honda cultura maya, el tronco europeo, ambos unidos frecuentemente en esa nueva y admirable cocina de nuestros tiempos: la yucateca.

3.2. Tipos de Restaurantes en México

En México, la tradición y necesidad de comer fuera del hogar se remonta a 1521, y fue el primer país de América que inició y reglamentó el negocio público del hospedaje y comida, para brindar descanso y alimento a los pobladores y viajeros. (4)

Rápidamente aumentó el número de esos mesones, y se establecieron en todas las nuevas rutas que se iban descubriendo para la colonización del país.

Poco a poco fueron apareciendo otros negocios similares, cutas denominaciones se fijaron de acuerdo a los lugares o servicios que prestaban, y que se se conocían como: albergue, bodegón, cantina, fonda, hostería, posada, taberna, entre otros.

4. FARGA, Armando. *Historia de la comida en México*. México: Diana, 1980. p.59

Casi todos estos locales servían también como base de contracción o simplemente como lugares de y trajinantes, que ya fuera en mulas o en carretas transportaban mercancías.

Mesones y Posadas

Los mesones, hoy en día, están casi extintos y los pocos que quedan han evolucionado de tal manera que sus funciones originales son prácticamente otra, en comparación a las que realizan actualmente, pues han sido sustituidos por hoteles, posadas y moteles. Por su lado, las posadas también han sufrido cambios y hoy los locales que lleven dicho nombre tiene en su mayoría buen prestigio, aunque algunos restaurantes usen el nombre de "posada". sin tener que ver realmente con este tipo d establecimiento.

Fondas y bodegones

A medida que lo pobladores establecían sus viviendas y formaban las nuevas ciudades, surgieron sitios en los que se servía sólo comida, independientemente de las que se ofrecían en los mesones y posadas.

Para los que deseaban más opciones, se encontraban la lista de más platillo, con sus precios al margen, como un servicio a la carta.

Muchaaos de estos locales eran sombríos y el ambiente estaba saturado de los alientos a pulque y aguardiente al igual que el humo del tabaco.

Las fondas, por su lado, han sufrido cambios como el resto de los locales, pero al contrario de los bodegones, estas se pueden encontrar en cualquier ciudad del país, algo que ha ayudado a que este tipo de local subsista en su gran versatilidadde servicio y presentaciones, ya que hay fondas que atienden a obreros, campesinos, trabajadores, etc. hasta donde se desgustan elaborados platillos nacionales.

Pastelerías y Dulcerías

Las pastelerías y dulcerías se desarrolllaron conjuntamente con el arte culinario.Las pastelerías fueron francesas y llegaron asu auge en la época de Maximiliano.

Ahora hay pastelerías con gran tradición y prestigio, con un toque especial a sus productos. Sus servicios y productos no han cambiado respecto a los originales, tal vez esto se deba a lo recientes que son con respecto a otro tipo de locales.



En relación con las dulcerías estas van tomadas de la mano con las pastelerías, la única diferencias entre ellas es que existen los llamados expendios de dulces, dedicados a vender exclusivamente dulces de producción industrial, el resto de estos locales se dedica a vender y producir con mayor calidad, sabor y tradición los dulces en México.

Cafés y Restaurantes

Una transformación necesaria de los servicios, impuesta por la prosperidad de la vida social y por las nuevas influencias que llegaban de Europa, en la época de la dictadura porfiriana. Una parte de las fondas ya existentes se reformaron en presentación y servicios, otras nuevas se establecieron y adoptaron la palabra francesa de moda "restaurant" y se aplica a los comercios dedicados a "restaurar" las energías mediante los alimentos.

Al mismo tiempo, surgieron los primeros locales determinados cafés, para la degustación del aromático grano, que se aclimato perfectamente en las tierras tropicales del país. Estos lugares eran los preferidos del público que no ingería bebidas alcohólicas y que rechazaba el vulgar ambiente de las

cantinas; así mismo los abstemios encontraron un lugar ideal para sus citas y reuniones, lo que daba un mayor ambiente de convivencia. Rápidamente se multiplicaron estos comercios y algunos de ellos alcanzaron gran relieve social y familiar. Muchos de estos establecimientos fueron introduciendo el servicio de desayuno y meriendas y, con el tiempo, de comidas en general, por lo que desplazaron a las fondas que paulatinamente fueron disminuyendo ante la concurrencia que presentaban los nuevos centros gastronómicos. La gran mayoría de estos establecimientos prestan servicios generales, que van desde comida tradicional mexicana hasta platillos extranjeros, cada uno de estos locales tiene su propia especialidad, cosa que les ha ayudado a atraer al público en general. Este tipo de establecimientos han sufrido cambios a lo largo de su historia, pero el siglo XX ha sido testigo de la aparente aparición de nuevos lugares de venta de comida preparada. Esta expansión y ampliación de este sector es producto del cambio en el ritmo de vida de los habitantes de la ciudad. Los nuevos servicios en la ciudad de México se describen brevemente, a continuación, pues no contienen la historia y tradición que los antes mencionados.

Taquerías y Torterías

Hay para todos los niveles sociales, desde los puestos en la esquina, en los paraderos en la líneas del metro y transportes colectivos, para "echarse" un taco o una torta al salir o antes de entrar al trabajo, hasta los que tienen un local con toda una imagen y estatus para ir a cenar después de algún festejo o celebrar algún acontecimiento. Este tipo de establecimientos han proliferado sorprendentemente en la ciudad de México.

Osteionerías y Mariscos.

Al igual que los antes mencionados, su mercado es muy amplia y hay para todos los bolsillos y gustos: aunque su proliferación en la ciudad es menor que los anteriores, pues es más fácil y común encontrar estos locales en los mercados populares.

Loncherías

Tienen aproximadamente unos 50 años de existencia y su aparición se debió en gran medida a que en los años cuarenta, empezaron las jornadas corridas de trabajo para oficinas y tiendas, sin olvidar que iniciaba la

industrialización del país, en esta época. Su nombre deriva de palabra en inglés lunch, La finalidad de estos locales es la preparar alimentos rápidos y ligeros que los empleados puedan consumir en poco tiempo, para así regresar a sus trabajos. Uno de los servicios que caracteriza a estos locales es el de preparar jugos y licuados.

Antojitos.

Los puestos de antojitos tienen una gran tradición en todo el país, y muchos de nosotros hemos sido consumidores de las deliciosas gorditas, sopes, tlacoyos, quesadillas, tamales y atoles.

Por lo general estos antojitos van acompañados de bebidas gaseosas, En el caso de los tamales, la mejor combinación es con un atole, su venta varía desde exclusivos locales hasta los puestos callejeros. El sabor y la calidad de este producto siempre dependerá de la habilidad de la persona que los prepare.

Los tiempos modernos, la sociedad consumista el acelerado ritmo de vida que llevan los habitantes de la ciudad y la internacionalización de esta, han originado que los establecimientos sufran cambios y divisiones dentro de las ya descritas:



lo cual ha creado toda una industria que hoy día puede competir con los mejores locales gastronómicos de cualquier parte del mundo. Como ocurrió desde sus inicios, la industria restaurantera siempre ha estado reglamentada y ahora no es la excepción.

La Bone Cuisine.

Se les denomina así a los restaurantes de lujo, los cuales se distinguen por ser organizaciones muy complejas dedicadas a crear un ambiente agradable al rededor del servicio culinario. Por ello, tanto la ambientación del lugar como la comida en sí son sumamente caras y se atienden básicamente las necesidades alimentarias de la clase media y alta de la sociedad mexicana, así como del visitante extranjero. Estos locales generalmente no se identifican con el mismo nombre, porque se destruiría la imagen de exclusividad tan vinculada con la ganancia. Para estas cadenas es importante asegurar la asistencia de un cierto tipo de clientela y para ello tiene que ofrecer una lista amplia y variada de platillos, bebidas nacionales y extranjeras. Es también importante que sean platillos nacionales o típicos de algún platillo preparado en forma especial.

Fast Food

Dentro de la división de las cadenas de restaurantes están clasificados los de comida rápida, cuyo servicio se distingue por eso mismo, entregar los alimentos rápidamente y listos para degustarse en el local o pedirlo para llevar e ingerirlos donde el consumidor mejor le parezca.

Estos establecimientos cuentan con una infraestructura muy desarrollada, gracias a la asesoría que reciben de sus casas matrices en Estados Unidos. No podemos omitir que este tipo de comida rápida fue creado por los estadounidenses, y todos los restaurantes de este tipo en México cuentan con franquicias o son dirigidas por su propio corporativo desde el extranjero.

En la actualidad, en las principales ciudades del país se pueden encontrar todo tipo de restaurantes; los de lujo, internacionales, de comida rápida, vegetarianos, hasta especializados para niños.

3.3. El menú

La comida como consumo sigue manteniéndose como un índice constante de las necesidades humanas y de su entorno social, incluidos los pensamientos que llevan a mucha gente a privarse, por prejuicios raciales, religiosos o históricos, de determinados alimentos aún necesitándolos.

Dentro de la inmensa cantidad de objetos que el hombre crea para satisfacer sus deseos más simples hasta los más extravagantes, se encuentra una gran variedad de comida existente en nuestro planeta que, si se analizara su valor nutricional y necesidad de consumo diario, lamentablemente para el paladar, una buena parte de aquella desaparecería y otra se serviría de manera muy distinta a como la conocemos hoy.

En la actualidad infinidad de restaurantes brindan una gran variedad limitada de platillos, los cuales satisfacen cualquier paladar y para que los consumidores vean que es lo que ofrece cada local, o restaurante utilizan la publicidad como su mejor herramienta para darse a conocer, claro está que esta variará en su uso y poder acuerdo a las posibilidades económicas del local.

Antes de seguir con el desarrollo de la actual imagen de los restaurantes, es necesario hablar de una de las piezas fundamentales, tema de esta investigación, que es la carta de menú, medio generalmente impreso que muestra los platillos, los ingredientes (en algunos lugares), los precios y, en ocasiones fotografías de algunos de los platillos que se sirven.

La tradición y revelante presencia que llene esta pieza, nos lleva a preguntarnos: porqué se le llama carta de menú? Y no simplemente minuta como debería decirse en buen español. En México todo comenzó con el afrancesamiento de costumbres y actitudes en la época del porfiriato. Con esto el idioma sufrió influencias, una de ellas fue la adaptación de vocablos que que sustituían a los del español.

3.3.1 Definición

Una vez que la palabra menú ha sido y reconocido en el español debemos definir su significado.

A continuación se muestra definiciones de diferentes diccionarios autorizados:

Menú: (del fr. menu) m. Conjunto de platos que constituyen una comida, / Carta del día donde se relacionan las comidas, postres y bebidas. / Comida de precio fijo que ofrecen hoteles y restaurantes. con posibilidad limitada de elección ./ Lista presentada en la pantalla que sirve de guía para la selección de las operaciones que puede realizar una computadora y un determinado programa. (5).

Menú: Galicismo por minuta, lista de platos de una comida. (6)

Menú: (adaptación pronunciada de la palabra francesa *menú*, "minuta"), Lista de los manjares que se sirven en una comida o de los que se pueden pedir en un restaurante. etc. (7)

La palabra *minuta* originalmente se utilizaba en todo local que sirviera alimentos, pero actualmente su significado es muy importante.

Minuta: Nota que se hace de una cosa para tenerla presente. / Bosquejo o borrador que se hace de un escrito antes de escribirlo definitivamente. Por extensión. copia de los oficios, carta, etc que se hace a máquina, a la vez que el original, para que puede como antecedente en la oficina que los despacha. / Lista o catálogo: ejemplo, los empleados de una oficina. / Cuenta de sus derechos y horarios

5. Diccionario de la Real Academia Española. Madrid, Calpe, 1992. p.960

6. Enciclopedia Salvat, tomo IX. Madrid, Salvat, 1971. p.223

7. MOLINER, María. *Diccionario del uso del español*. Madrid, Gredos, 1992. p. 395

8. *Ibid.* p.420

9. Diccionario de autoridades, tomo II. Madrid, Gredos, 1984

que presenta por sus trabajos una persona de carrera, particularmente los abojados.(8)

Minuta: Se llama también a la lista o catálogo en que se escribe o anota alguna cosa para tenerla presente para algún fin. (9)

Las anteriores definiciones dan una idea más concreta del significado y usos de las palabras *menú* y *minuta*, así tal vez si en algún lugar donde sirvan comida, se pide la *minuta* no nos entenderían.

3.3.2. Historia del menú

El pedir la carta de *menú* al mesero tiene una larga tradición, pues antes de que aparecieran los primeros restaurantes, a principios del siglo XVIII, en Francia, los locales donde se servían alimentos fuera del hogar, como hoteles, el *menú* ya se utilizaba para presentar los platillos, así, al hacer los primeros *menús* se buscaba a una persona que tuviera una excelente caligrafía y ágil trazo en la elaboración de letras de tamaño mayor al usual. Los caligrafistas encontraron en la carta de *menú* un medio ideal para mostrar una bella y creativa gama de estilos de letra, todas las cartas tenían personalidad propia, según el estilo y concepto del local.

No en todos los locales se usaban las cartas, a veces, en una pizarra colgada de una pared, el caligrafista o el chef escribían las especialidades culinarias del día. También se hacía una muestra de los diferentes platos, expuestos a la vista del cliente.

El hecho de escribir el menú a mano en un principio fue lo que originó que se le agregara la palabra carta, y hoy pedir la carta de menú, la carta, o el menú son formas similares para pedir la pieza: además de que tienen una gran tradición y arraigo en las costumbres del país.

Con el desarrollo de los medios de impresión, y el uso de la tecnología ahora se puede realizar grandes tirajes o imprimir todo tipo de temas sobre casi cualquier superficie; estos avances aplicados en el diseño editorial, permiten la combinación de ciertas imágenes con texto que antes era imposible de utilizar o de hacer. La importancia que tiene ahora la ilustración como uno de los medios más poderosos de expresión moderna, combinarlo en los factores antes mencionados, hacen que la carta de menú se convierta en una pieza singular y diferente en cada local.

En la actualidad, el menú no se elabora sólo con papel y tinta, sino que se puede encontrar en monitores o pizarras electrónicas en locales que presumen de los avances tecnológicos como atractivo para el consumidor. Por otro lado existen otros restaurantes de características lujosas en las que las cartas son presentadas en fina piel o con una encuadernación muy fina.

3.3.3. Elementos para diseñar un menú

La elaboración de un menú determina la mejor forma de vender los platillos que ofrece un restaurante.

A continuación se presenta una lista de elementos clave para el diseño de un menú:

Formato

El menú estándar que hoy en día se utiliza está basado en un formato que ofrece alimentos. En diferentes países existen variaciones de formato, dependiendo de la cocina de cada país. Hoy en día existe una gran competencia en el mundo restaurantero, por lo que el aspecto físico de sus menús es un aspecto de identificación.

También el menú, prepara visualmente al consumidor en cuanto a la calidad de los alimentos, este puede crear una imagen buena o mala según sea del agrado o desagrado del comensal.

La mayoría de los menús están determinados por el estilo del formato. Los formatos para un menú varían según el tamaño, la forma y número de páginas.

El diseño del formato de un menú debe ser elegido en base a una fácil manipulación por parte del consumidor y al como se venderá mejor el producto.

Se debe elegir cuidadosamente el formato, ya que los menús demasiado grandes corren el riesgo de tirar algún elemento en la mesa y, por otro lado resulte estorboso.

Los formatos pueden ser variados, muchos presentan diferentes diseños y formatos como rectangulares, circulares o triangulares, entre otros.

El menú es creado para satisfacer una necesidad específica, si no la cumple, entonces el diseño no funciona.

Para elaborar un formato debe tomar en cuenta lo siguiente:

- 1) el consumidor debe manipular el menú cómodamente
- 2) debe resistir el uso continuo
- 3) el diseño debe ser funcional.

Esquemas

El esquema es la localización de los platillos dentro del formato del menú. Por lo general los platillos se presentan en el orden que los consumidores los seleccionan.

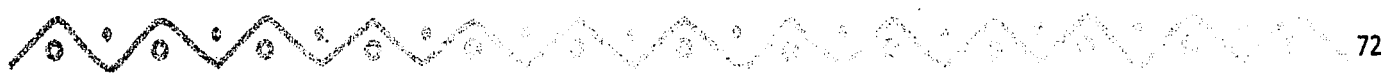
Muchos restaurantes siguen un estándar de acuerdo a la cocina y cultura del lugar. En esquema debe ser diseñado para que el menú sea claro y de fácil lectura.

Tipografía

La tipografía que se escoja debe expresar el carácter y personalidad del restaurante y que vaya de acuerdo con el diseño.

Antes de que el diseñador determine como utilizar la tipografía adecuadamente, debe identificarse la importancia de los platillos o secciones que dejen un mayor volumen de ganancia.

La tipografía puede ser usada para dirigir el del consumidor a un área especial.



Por ejemplo, el uso de la tipografía en bold o negritas para las cabezas enfatiza las secciones sin la necesidad de ilustración.

Tipo de papel

El tipo de papel elegido puede afectar las características del menú.

- 1) el formato
- 2) el color o ilustración
- 3) la durabilidad
- 4) el proceso de impresión

El papel tiene ciertas características que pueden ser adecuadas o inadecuadas para su uso comercial. El papel puede ser hecho de una variedad de materiales.

El tipo de papel que se utilice en el diseño de un menú dependerá del formato seleccionado. Cualquiera que sea el formato, existen características importantes que deben tomarse en cuenta al momento de elegir el papel: fuerza, acabado, brillo, peso y grado.

Color

Para diseñar un menú interesante, atractivo y que sobresalga requiere un creativo uso del color, ya que el color afecta la psicología del consumidor.

El color puede utilizarse para establecer o reflejar la imagen del restaurante y estimular el apetito del comensal. Los colores pueden provocar en la persona felicidad, tristeza, frío, calor, etc. El color es uno de los elementos más importantes en el diseño del menú y el efecto que provoca en el consumidor no debe ser demeritado.

Ilustración y Diseño

La ilustración y el diseño constituyen la parte decorativa del menú. El arte debe reflejar la cocina y la personalidad del restaurante para, crear una imagen de unidad y coherencia en la imagen. El diseño del menú debe ser limpio y sin complicaciones, debe ser balanceado, fácil de leer y sencillo en su estructura, ya que para el consumidor no debe ser confuso sino claro.

Portada.

La portada debe reflejar la imagen, estilo y cocina del restaurante.

La imagen del restaurante puede ser retratada por medio de la portada, así, el comensal puede tener una idea previa de calidad en la comida que le ofrece dicho restaurante.



3.4. Le-Lah-Tho

En Yucatán existe un universo cultural, donde la comida como sustento de un mundo a la vez real e imaginario ocupa un lugar relevante, Como en otros lugares de México , la comida yucateca constituye uno de los signos distintivos, pero en ningún lugar como aquí está tan relacionado co la historia y el paisaje, con la leyenda y la magia.

Le-Lah-Tho es un restaurante que ofrece especialmente comida yucateca, su nombre proviene del maya que significa "Esto es Mérida" o "Aquí es Mérida".

Abre sus puertas por primera vez en 1959, en un principio funcionó como merendero, aunque en ese entonces eran cuatro chozas de paja y paredes de piedra (choza estilo yucateco). Dos años después, en 1961, por maldad de alguien que lanzó un cerillo por lo que el lugar se quemó completamente; eso no logró terminar con el restaurante. Poco tiempo después abre sus puertas de nuevo, pero ahora con un solo salón y una fachada sencilla, como de casa del centro de Yucatán .

Algo muy característico de este lugar es que, el mobiliario, las mesas, las sillas y hasta el piso fueron traídos del estado. Sus platillos son preparados y presentados como originalmente lo hacen en Yucatán, aunque, en algunos casos los ingredientes ya no se puedan conseguir como la carne de venado o el faisán que por cuestiones de ecología no se permite su consumo , por lo que ya no se vende o se sustituye algún ingrediente.

Otra característica es que toda la ambientación del lugar es completamente típica del estado y algo muy peculiar es que las meseras visten con huipiles (vestidos típicos de la mujer yucateca).

Se puede observar que este restauranrte respeta y trata de conservar las tradiciones de su pueblo. por lo que le interesa transmitir una imagen nacional al público consumidor ya que para él es importante que la gente conozca el origen de los alimentos.

Le-Lha -Tho es un restaurante familiar , los clientes potenciales son hombres y mujeres con un nivel socioeconómico medio y medio alto. Se encuentra ubicado en Av. Patritismo No , 456 Col . San Pedro de los Pinos , con un horario de martes a domingo de 1:00 a 6:00 pm.



Como en todo negocio existe competencia, Le-Lha-Tho tiene como competidores a : Los Almendros y El Habanero.

En los Almendros más que comida yucateca, como se anuncian, ofrecen comida internacional, Este es en restaurante lujoso, el servicio es excelente, pero en cuanto a la comida no se puede decir lo mismo.

El habanero es un lugar muy pequeño , el servicio es regular, aunque un poco moroso, por lo que cuando los alimentos llegan a la mesa ya están fríos, además sirven en poca calidad, por ejemplo los panuchos son muy pequeños a comparación de otros lugares.

Por otro lado Le -Lah-Tho , se ha preocupado por resolver este tipo de problemas, ofrece una excelente atención desde la recepción, los alimentos llegan a la mesa calientes y a tiempo, las porciones son suficientes; tal vez no sea un restaurante muy lujoso pero se come bien y a gusto, pero sobre todo es acogedor. Como ya se dijo antes es un restaurante de comida típica de la región de Yucatán y aunque existen varios de este tipo en el Distrito Federal no todos ofrecen calidad y variedad en los platillos como aquí en Le- Lah-Tho.

3.5. Requerimientos

Una carta de menú es un medio muy efectivo para dar a conocer los platillos que se sirven en un restaurante.

El papel de la carta de menú es muy importante ya que puede ser una conexión entre la cocina y el consumidor.

La carta de menú llega a las manos del consumidor como si fuera un libro, en dicha carta se encuentran un sin fin de platillos, sus precios y en algunos casos sus características.

Requerimientos de uso

Son aquellos que tratan de ver la satisfacción fundamental de la necesidad que tiene el usuario o consumidor acerca del producto.

Practicidad:

La venta de alimentos ha desarrollado los llamados menús, en los que el consumidor puede ver la gama de opciones que tiene para escoger, por lo que el menú conforma la necesidad de información que tiene el consumidor en cuanto al deseo de comer.

La carta de menú debe ser práctica en cuanto a su forma, de este modo el consumidor puede manipularla fácilmente.

Debe considerarse que el formato no puede ser muy grande, existen diferentes formatos. Depende de la cantidad de información es el tamaño y el número de páginas, puede ser tamaño carta, oficio, tabloide o medidas especiales, según el caso.

Conveniencia:

El menú debe buscar la atención del consumidor, obtención de información del mismo y por último el consumidor.

Por esto debe considerarse un diseño adecuado en cuanto a la posición del consumidor al sostener el menú, por lo que la carta debe ser ligera al igual que el texto debe ser ágil y fácil de leer y comprender.

La adecuada relación entre el menú y el consumidor establece una relación entre el producto y él, permitiendo que los elementos que lo forman sean directos y sencillos de comprender.

Ergonomía:

El formato debe seleccionarse en función al manejo práctico que el usuario hará del mismo. Por esto se debe considerar que el menú puede no ser sostenido con ambas manos y que al terminar de ordenar éste será retirado, esto nos indica que pese a su formato no estorbará a la hora de ingerir los alimentos.

Requerimientos de estructura

Facturación del producto, Modo de producción y Estandarización:

Existen diversos medios de impresión pero debe tomarse en cuenta cuántos colores van a utilizarse, cuántos ejemplares se van a imprimir, el material o soporte, etc.

Por lo que lo mejor sería en offset pero como realmente son pocos ejemplares no conviene, ya que el proceso es muy caro.

Existe la opción del offset digital que, en este caso por el corto tiraje es más conveniente, en este sistema no importa cuántos colores se utilicen ya que es el mismo precio por una tinta que por seis. El material o soporte debe ser adecuado al tipo de impresión que se utilice.

Requerimientos formales

Este segmento se refiere a la apariencia estética que debe cumplir el producto.

Estilo:

Para realizar el diseño de un menú pueden utilizarse diferentes estilos, estos de acuerdo a las características del lugar, teniendo en cuenta que los materiales y elementos que lo formen sean funcionales y atractivos.

La carta debe ser atractiva y colorida, pero sobre todo debe mantener un estilo nacional, que resalte el origen de la comida que ofrece el restaurante.

Interés:

Se hace uso de los elementos formales para lograr atraer y mantener la atención del usuario.

Deberán utilizarse elementos que destaquen cada sección específica, con el fin de brindarle al consumidor una idea general de lo que se le está ofreciendo.

Superficie:

De acuerdo a la cubierta o superficie de la carta, el consumidor puede experimentar diversas

sensaciones, tanto de agrado como de desagrado, relacionándose con los colores y formas que en esta se plasmen.

Los contrastes de color deben ser fuertes para desifrarse fácilmente y las distintas partes tienen que ser claras y fáciles de entender.

Para conservar la imagen nacional del restaurante deben utilizarse colores llamativos como los que comúnmente se aplican para representar a la cultura mexicana.

Capítulo IV.
Propuesta Gráfica

Ahora que se tienen los conocimientos teóricos necesarios, después de la investigación de soporte tanto de la evolución de la ilustración (capítulo II), como de la historia y las características de la cocina mexicana y en específico de la comida yucateca (capítulo III), es el momento para poder llevar a cabo correctamente la elaboración gráfica del trabajo y materializar el objetivo de esta tesis. El primer paso es la visualización, que consiste en que el diseñador se entreviste con el cliente, con la finalidad de dialogar, tomar apuntes sobre el trabajo a realizar, sobre cuáles son los intereses y que beneficios espera el cliente con el trabajo.

Posteriormente debe hacerse una investigación acerca del tema a desarrollar, del tipo de público al que va dirigido el mensaje y de las necesidades del mismo.

Una vez que se visualizó el proyecto con el cliente, el comunicador gráfico inicia con el plan de elementos, mejor conocido como boceto, en el cual se presentan elementos como el encabezado, la ilustración, el logotipo y otros elementos según la pieza a bocetar. Y después de hacer una investigación teórica que sirva como soporte para realizar el trabajo podemos

empezar a desarrollar el mismo.

Antes que otra cosa debemos hacer un desglose de los elementos gráficos que determinan la funcionalidad de esta propuesta. Para ello debemos partir de un orden lógico en la estructura en la pieza a desarrollar.

4.1. Elementos de Composición

Hay ciertos requisitos que el diseño debe contener en su composición para que llame la atención y el interés del cliente. Los primeros elementos a considerar en un diseño son: el *formato*, el *soporte*, el *color*, la *tipografía*. Es importante aclarar que no es necesario aclarar que no es necesario utilizar estos elementos en este orden y no todos se aplican a cualquier diseño.

La forma puede transmitir una amplia gama de cualidades desde lo más simple hasta lo más confuso, del conformismo a la originalidad. Por otro lado el formato que se emplee puede dar más fuerza o crear un sutil atractivo.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

Existen algunas especificaciones que determinan la forma y el tamaño del diseño. Las formas no necesariamente deben ser originales o inusuales.

Una vez que se tiene establecido el formato y la proporción del diseño, entonces intervienen otros elementos de composición que tienen como función llamar la atención y el interés del cliente, los cuales se mencionarán a continuación.

4.1.1. Soporte

El soporte que se manejará será el de un menú que exprese una comunicación directa entre el restaurante y los consumidores. La medida del soporte está propuesta en base a que debe ser fácil de manipular por el consumidor y tomando en cuenta que las mesas no son muy grandes a la hora de revisar un menú de mayor formato resulta incómodo.

El formato es díptico, el cual ofrece un mejor acceso a la información que comunica, de fácil manejo al no tener que revisar varias páginas que lo único que hacen es confundir al consumidor.

4.1.2. Textura

La textura es la característica de la superficie, puede ser visual o táctil. La textura visual es la repetición de formas que se organizan de manera regular o por disposición de formas de modo que se pueda crear una sensación ajena a lo liso.

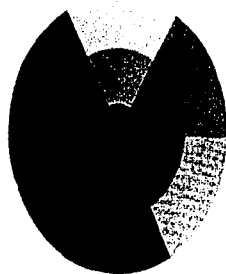
Podemos decir que la textura expresa una idea según el acabado ya que está estrechamente ligada con la percepción que tiene el individuo.

En el caso de este proyecto que es la carta de menú para un restaurante de comida yucateca, la textura funciona como un elemento para reforzar el concepto del restaurante.

4.1.3. Color

El color posee información que se expresa visualmente y es una experiencia que todos tenemos en común. Los colores son englobados en una amplia gama de significados simbólicos

La percepción del color es la parte más emotiva del proceso visual, tiene gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. Los colores no sólo tienen un significado que se comparte universalmente a través de la experiencia, si no que también tiene un valor independiente que informa algo a través de los significados que se les han dado simbólicamente. Aparte del significado cromático cada uno de nosotros tenemos nuestras propias preferencias cromáticas.



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.

1. DOMINGUEZ, Gerardo. *Diseño Gráfico*, Tomo color, Barcelona, Génesis, 1991, p.52.

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.

Todos los colores, ya sean primarios, secundarios o complementarios, poseen tres cualidades o dimensiones básicas: tono, valor o luminosidad y saturación. (1)

Tono

Es el factor diferencial de un color, se especifica mediante un nombre: amarillo, rojo, azul, etc., y lo define en relación con otro o en relación con su situación frente a los demás. El tono se mantiene en un color cuando éste deriva hacia otro, es decir, por ejemplo el rojo, puede tender hacia el naranja o hacia el púrpura, pero siempre será rojo y mantendrá este mismo nombre aunque el color varíe.



Saturación

Con este término se determina el grado de pureza o brillantez que posee un color, cuando carece absolutamente de blanco y de negro, que comúnmente puede ser designado como pálido o apagado y potente o intenso. Dos colores pueden tener el mismo tono, pero diferente saturación. Esto se refiere al cambio de color cuando pasa por diversas gradaciones hasta llegar al gris.



Valor o Luminosidad

Distingue el grado de claridad u oscuridad de un color. Es directamente proporcional a su capacidad de reflejar la luz blanca que incide sobre él. La luminosidad varía añadiendo negro a un tono, ya que este quita luz a un color. Si se añade a la vez negro y blanco, es decir, gris, se obtienen colores sucios, con pérdida de saturación y luminosidad, y variando en algunos casos

hasta el tono, como el amarillo, que al añadirle gris se vuelve verdoso.



Los tonos primarios son tres: azul (cian), rojo (magenta) y amarillo, y de su mezcla se puede obtener una cantidad casi infinita de colores. Se denominan primarios los tonos que se consideran absolutos, es decir, los que no pueden obtenerse a partir de ninguna mezcla. Los tonos secundarios se obtienen cuando se mezclan en partes iguales los colores primarios. De la mezcla del amarillo y el rojo, se obtiene el naranja; de la mezcla del rojo y el azul, da como resultado el púrpura y por último de la combinación del amarillo y el azul, se consigue el verde. Estos tres nuevos tonos son igualmente puros, formando ambos grupos primarios y secundarios que por su importancia se denominan fundamentales. De este grupo se forman los tonos complementarios, los cuales contienen tres partes de tonos.



En el diseño gráfico la sugestión es una de las principales funciones que ejerce el color. Cada color ejerce sobre la persona que lo observa una triple sensación:

- 1) Impresiona al que lo percibe, tanto porque ve el color como porque llama su atención.
- 2) Tiene la capacidad de expresión, porque cada color al manifestarse, expresa un significado y provoca una reacción y una emoción.
- 3) Construye, porque todo color posee un significado propio y adquiere el valor de un símbolo, capaz de comunicar una idea. Dos formas compositivas del color que refuerzan estos conceptos son la armonía y el contraste.

La armonía es cuando cada color que interviene en una composición posee una parte en común con los otros colores componentes. (2)

El contraste se realiza con colores que no tienen nada en común dentro de la composición.

La aplicación del color en la carta de menú ha sido pensada de acuerdo a los conceptos

antes mencionados, dando como resultado que las dos piezas proyectan una gama de colores atractivos, que se distinguen de cerca y en la distancia. Esto permite así que la clientela reaccione favorablemente y se deje llevar por su curiosidad.

4.1.3.1.El significado del color para los mayas.

Como cualquier lengua, el maya, tiene gramática y sintáxis, lo que determina las relaciones entre imágenes, emblemas y símbolos y en gran parte su significado dentro del contexto de la cultura.

La religión de los mayas y demás mesoamericanos era solar (su deidad principal era el sol divinizado) pero le resulta difícil al pensamiento occidental, comprender la importancia de este concepto y su enorme influencia en el pensamiento mesoamericano. (3)

Los mayas y demás mesoamericanos no concebían nada que no fuera uno de los protagonistas del ciclo solar o una parte del escenario. Aquí podríamos preguntarnos cómo saber si esta es la forma en que pensaban los mayas, y no solamente una de tantas hipótesis que no explican nada respecto al arte y cultura.

2. *Ibid.*, p.65

3. BRUCE, Robert D. *Arte Maya: Esplendor y Simbolismo*, México: Bancomext, S.N.C., 1990. p.42

Dos formas elementales como el día y el año revelan lo sencillo y natural del "simbolismo de los colores direccionales" asociados con los cinco puntos cardinales.

Chäk: Rojo, es el color del alba, y por tanto, del oriente, donde nace el sol.

Ek': negro, es el color del poniente, donde el sol entra en los dominios de las sombras y la noche.

Ya'ax: azul (más todas las gamas hasta el verde), es el color del cielo y representa el cenit que ocupa el sol en su plenitud, o sea el centro, cenit-nadir; y ciclo solar del año.

K'an: amarillo y maduro, es el color de la vegetación de temporada cuando muere, como el sol madurea y renace, en el sur, con el solsticio de invierno.

Ya'ax: verde, el color de la vegetación viva, podría asociarse con los equinoccios y el medio camino del sol. (4)

4.1.4. Tipografía

Para apreciar la tipografía en este trabajo de tesis es necesario explicar brevemente cuáles son sus características y que utilidad brinda en la carta de menú propuesta.

Los "tipos" son los diferentes estilos de letras para la impresión. Existe una enorme variedad de tipos, lo que nos da una amplia libertad para expresar ideas.

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 cuales son distintos entre sí y varían en grosor, ángulo, proporción y aspecto, esa variedad los hace más o menos legibles.

Grosor
A A A

Proporción

ABC
ABC
ABC

Variaciones en el ángulo

b b

Aspecto

B B

Aunque si utilizamos sólo mayúsculas la lectura es más difícil ya que los caracteres tienen la misma altura.

Existen diferencias entre los tipos pero también características comunes.

Para trabajar con mayúsculas o altas se debe partir de dos líneas: una para la altura total y otra para donde se apoya la letra.

A B C D

En las minúsculas o bajas hay cuatro líneas: la altura de las ascendentes, la altura del cuerpo de la minúscula, la base donde se apoyan las letras y la línea de las ascendentes.

a b f h g q y

Como ya se dijo anteriormente existe una enorme diversidad de tipos y reciben el nombre de familias tipográficas cuando tienen las mismas características formales.

Romana

Posee patines o gracias triangulares. Proporciona mayor legibilidad para conceptos formales, lo que remite a antigüedad.

ABCabc

Palo Seco (Sans Serif)

No existen patines. Sus formas son sencillas con mayor legibilidad, su cuerpo es del mismo grosor lo que remite a lo nuevo o actual.

ABCabc

Egipcia

Posee patines o gracias rectangulares. Son rígidas, su cuerpo es del mismo grosor.

ABCabc

Script

Todos los caracteres se entrelazan entre sí. Sus trazos son sueltos y remiten a romanticismo y dulzura.

ABC abc

Display o Fantasia

Es cualquier tipografía elaborada. Sus partes son variadas y utilizadas, generalmente, en logotipos y marcas.

ABCabc

4.1.5. Técnica

Nuestra herramienta técnica fue el ordenador, y se empleó el paquete de ilustración Adobe Illustrator versión 8.0, pues es uno de los programas de Macintosh más usuales en el campo del diseño.

Los accesorios que contiene permiten la realización de los más variados proyectos

gráficos: desde el trazo de un sencillo logotipo hasta una ilustración más compleja, controlando hasta el más fino detalle.

Adobe Illustrator es un programa de tercera generación y se basa en el principio del dibujo, cuyas principales características son la superposición de figuras, fórmulas matemáticas, que permiten que las ilustraciones creadas en dicho programa sean exactas en sus dimensiones, y puedan ser reducidas o ampliadas sin perder proporción y definición en sus trazos.

El uso del ordenador se está extendiendo cada vez más en el mundo de la ilustración. (5)

Muchos de los artistas que deciden dibujar o ilustrar por ordenador y que han trabajado con varios medios tradicionales de distintas maneras comprueban que la ilustración por ordenador no es tan diferente. Aunque en un principio la idea infunda respeto a quienes están acostumbrados a utilizar métodos tradicionales, muchos de los paquetes informativos son fáciles de usar y una vez que comprueban los resultados que permiten obtener, llegan incluso a ser adictivos.

Las herramientas contenidas en los paquetes de dibujo y pintura (como la aerografía, el dibujo a lápiz y las opciones de pintar y colorear) mejoran y evolucionan día a día a medida que el software evoluciona. Al igual que sucede con cualquier otra técnica de ilustración, la ilustración por ordenador requiere el dominio de las herramientas por el ilustrador.

4.2. Presentación Gráfica

La primera parte del trabajo práctico es llevar a cabo una reunión con el cliente y visualizar cuáles son sus ideas, si tiene un concepto preconcebido del trabajo a realizar o si existe total libertad de trabajar conceptos por parte del diseñador. Una vez que se ha platicado con el cliente sabemos que hay total libertad de manejar conceptos, sólo que nos pide que todo sea elaborado con elementos mexicanos, y que se posicione en un lugar destacado la tipografía que identifica al restaurante. Para poder empezar a visualizar se tuvo que investigar un poco acerca de las antiguas civilizaciones mesoamericanas, recabando

información visual de libros que contienen sellos, grabados, etc.

El primer paso a seguir es recopilar todo el material gráfico posible para poder iniciar con la visualización de los bocetos, también hacer una lista de ideas que remitan a conceptos prehispánicos, de comida, que se relacionen con el nombre del restaurante, para lograr reforzar el concepto de imagen nacional que se desea obtener.

Así la investigación inicia con libros que contengan material prehispánico ya que pueden proporcionar imágenes que refuercen el concepto de "Le-Lah-Tho" que significa "Aquí es Mérida", esto nos remite a antes de la conquista, en especial a la zona de la cultura maya y toda esa tradición que hay en cuanto a los alimentos, a esa preparación con tanto cariño y esmero.

Todo lo anterior formó las primeras ideas obtenidas del libro (6) del cual se seleccionaron elementos gráficos para ser posiblemente utilizados en las propuestas gráficas.

6. ENCISO, Jorge. *Sellos del Antiguo México*, México, Innovación, S.A. 1974.



Representación de una flor, procedente de Tlaltelolco.



Sello plano que muestra la vida marina, este es un pez que procede del estado de Tabasco.



Este es el sello de un ave, encontrado en la ciudad de México.



Sello plano que muestra un conejo, procedente de Teotihuacán.

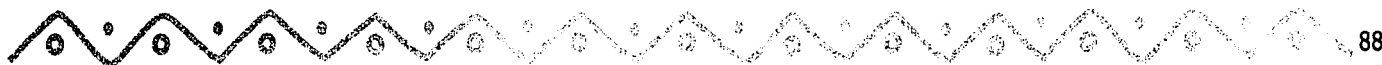
Como puede verse todos los elementos elegidos mantienen una uniformidad en cuanto al estilo de trazo de la línea dando a entender que son hechos a mano, algo que interesa mantener dentro del diseño ya que armoniza con el concepto de la comida casera hecha a mano (tortillas, salsas, etc).

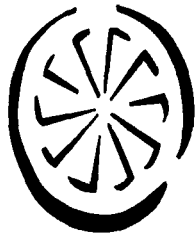
En base a la investigación que se realizó en cuanto a la forma de representar elementos por los prehispánicos nos dimos cuenta que si ellos tuvieron la capacidad de representar gráficamente cualquier cosa, no debe ser tan difícil proponer algunas formas que representen las diferentes secciones de la carta de menú.

En un principio al platicar con el cliente se comenzó por retomar algunos sellos hechos antiguamente, por lo que las dos primeras propuestas se realizaron con la aplicación de estos sellos. Posteriormente se le mostraron otras propuestas elaboradas con los sellos hechos por el diseñador.

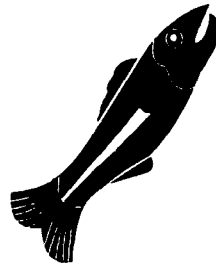
Estos elementos mantienen el mismo estilo que los demás; el diseñarlos manteniendo el mismo "estilo prehispánico" demostró que los artistas de las antiguas culturas observaban y experimentaban, por largos períodos de tiempo, para poder llegar a una correcta síntesis de los objetos que los rodeaban convirtiéndolos de algo cotidiano en algo lleno de valores.

Después de observar el lugar y los alimentos que en él se ofrecen se proponen los siguientes sellos:

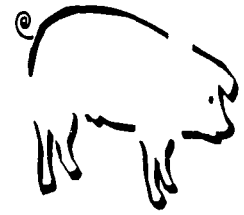




Dulces



Pescados y Mariscos



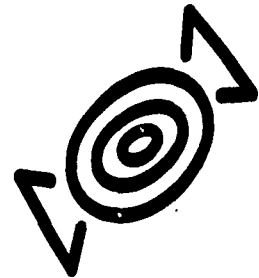
Carnes



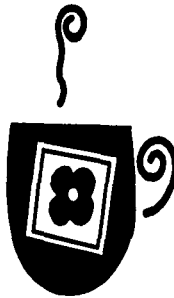
Aves



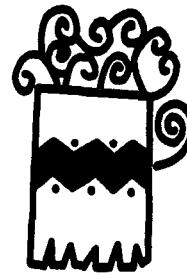
Antojitos



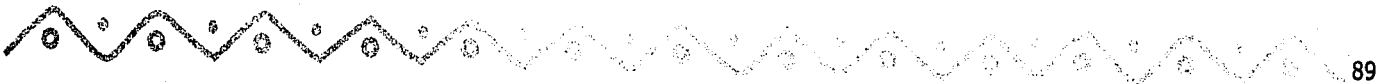
Dulces



Cafés



Bebidas



La lima: representa la sección de sopas ya que una de las características del lugar es la famosa sopa de lima.

El pez: con el que se representa la sección de pescados y mariscos.

El ave: representa la sección de aves.

El cerdo: se utiliza para la sección de carnes ya que básicamente todos los alimentos están preparados con la carne de este animal.

El maíz: con este sello se representa la sección de antojitos ya que los alimentos que se ofrecen aquí son preparados a base de maíz.

El dulce: este sello representa la sección de dulces, ya que algo muy característico del lugar son los dulcecitos yucatecos envueltos en papel celofán.

La taza: se realizó para la sección de cafés.

El tarro: para representar la sección de bebidas y algo muy sobresaliente es la cerveza tradicional de yucatán (marca león)

4.2.1. Bocetos

La creación de una variedad de propuestas nos lleva a jugar con los elementos de la ilustración dentro del área de diseño, utilizar diferentes tipografías y combinaciones de colores. Como resultado de la visualización y de la investigación tanto de información teórica como obtención de material visual se diseñaron cinco bocetos de portada y cinco bocetos de interiores y tres de contraportada, los cuales contienen elementos prehispánicos que anteriormente fueron presentados. La cantidad de borradores que se elaboraron han permitido jugar con los elementos, combinando las viejas formas prehispánicas con los actuales lineamientos de la ilustración y del diseño gráfico.

A continuación se presentan primero los bocetos de las portadas y después los interiores.



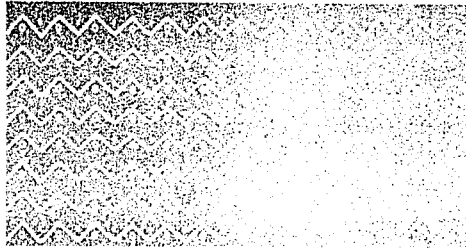
Portada 1

En este primer boceto se presentan sellos que representan cada una de las secciones de la carta. Como se dijo anteriormente estos son elementos retomados del libro ya mencionado. Lo que se hizo fue escanearlos dibujarlos y colorearlos.

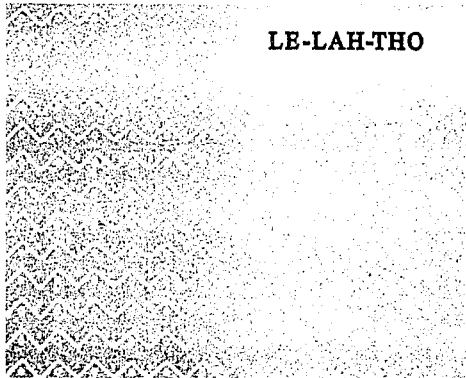
Para la textura del fondo se hizo la propuesta de una greca, que con la repetición de la misma se crea una sensación de movimiento. Antiguamente las grecas eran utilizadas con el fin de adornar.

Los colores que se utilizaron en este boceto tienen un significado importante para los mayas (7). El amarillo representa al sur y el rojo al este.

Cabe mencionar que esta propuesta fue elaborada con sellos ya existentes por petición del cliente, al igual que la siguiente.

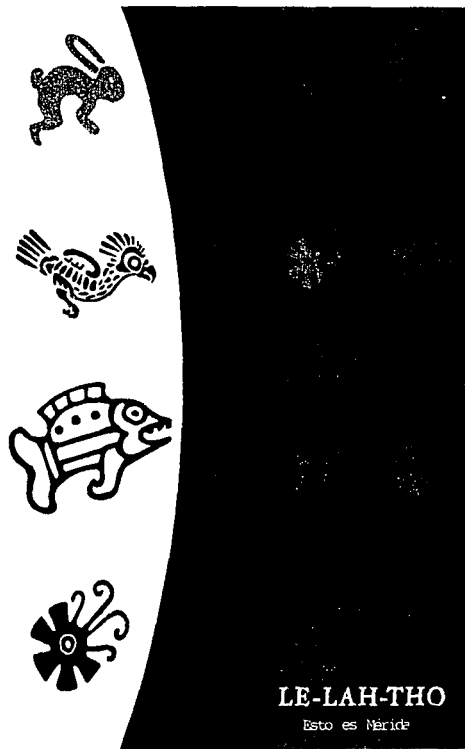


LE-LAH-THO



7. ORTIZ, Georgina. *El significado de los colores*, México, Trillas, 1992, p.138





Portada 2

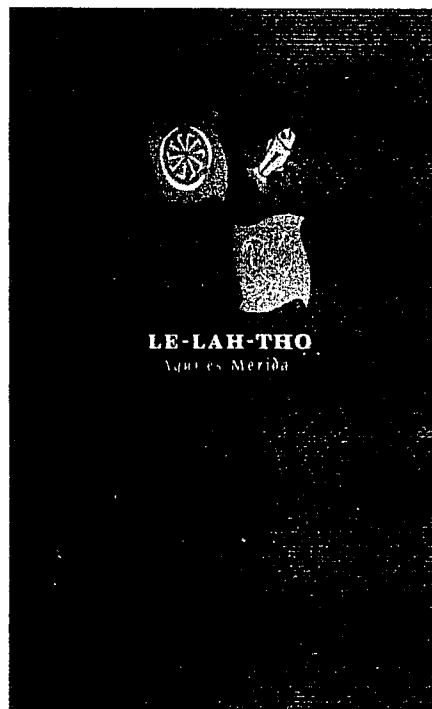
En este segundo boceto se manejan los mismos sellos pero con variaciones en su composición visual. La textura del fondo está compuesta por elementos, que por la repetición de los mismos se crea la sensación de una superficie no plana, de esta manera se refuerza el concepto de imagen nacional que se quiere reflejar.

En cuanto a la tipografía utilizada en esta propuesta cabe mencionar que es la que identifica al retaurante por lo que únicamente se agrega debajo del nombre Le-Lah-Tho, su significado que es "Aquí es Mérida"

Los colores seleccionados fueron pensados con respecto a los colores comúnmente utilizados por las culturas prehispánicas, como el magenta, el azul, el verde, el amarillo y el morado.

El magenta es el color que predomina ya que es fuerte, atractivo y alegre, que comúnmente se asocia con lo mexicano.





Portada 3

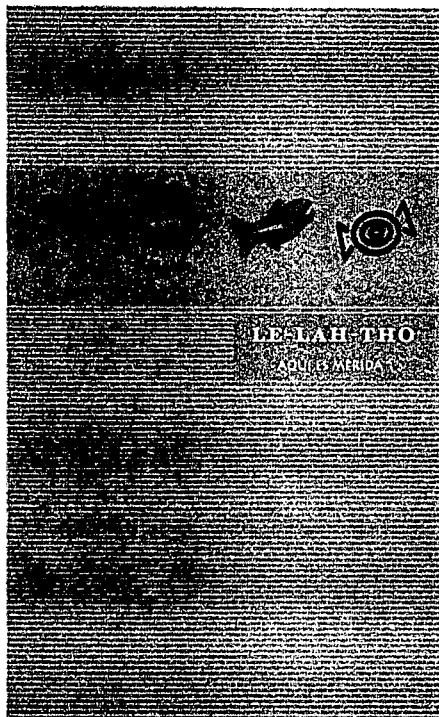
Después de haber hecho un estudio de los elementos que caracterizan los alimentos que el restaurante ofrece. Se presenta esta propuesta con los sellos propuestos por el comunicador gráfico estos colocados cada uno dentro de un cuadrado, cada cuadro de color diferente y el sello que va dentro en un tono más claro.

En el fondo se crea una textura partiendo de un fondo color magenta y colocando una serie de líneas en tono más claro del mismo magenta.

Se utilizó la tipografía que identifica al restaurante y en la línea situada debajo se ha utilizado un tipo más sencillo y ligero.

Los colores que aquí se utilizan son como ya anteriormente se ha dicho, colores que son comúnmente utilizados por las culturas prehispánicas.



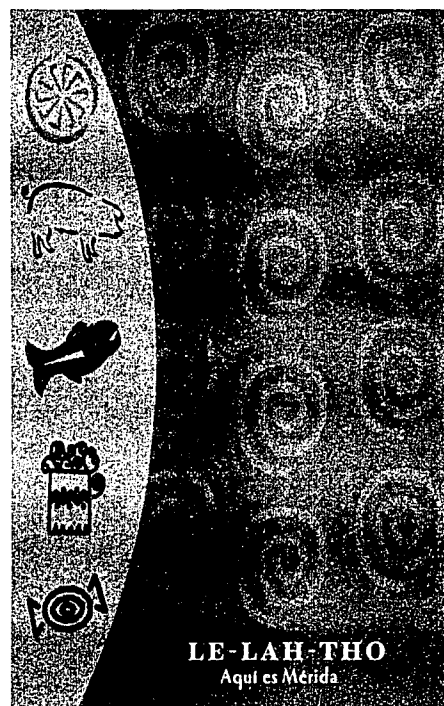


Portada 4

Esta es una variación del boceto anterior ya que se maneja la misma textura en el fondo, variando el color.

Los sellos son colocados en una franja del color de fondo, cada uno de los sellos son de color diferente.

En cuanto a la tipografía la misma que identifica al restaurante y en la frase "Aquí es Mérida" se utilizó el tipo Lithograph.



Portada 5

Este boceto presenta una textura visual formada por un fondo color naranja y unos espirales, que antiguamente eran utilizados para adornar elementos o representar diferentes formas.

Al lado izquierdo fueron colocados los sellos que ilustran las diferentes secciones del menú.

La tipografía es la misma que identifica al restaurante.

En cuanto a los colores utilizados en esta propuesta predomina el naranja que es un color muy llamativo.

SOPAS

Consomé.....
Sopa de Lima
Arroz blanco.....
con un huevo
con dos huevos.....
con un huevo y plátano frito

PESCADOS Y MARISCOS

Pan de Cazón.....
Cazón a la Campechana
Cazón a la Xunam

AVES

Pollo Pibil
Pollo Moruleño
Pollo en Escabeche Oriental
Pollo Frito
Chirmole de Gallina
Relleno Negro

CARNES

Filete Maya
Filete Asado.....
Pipian de Cerdo
Carne Adobada.....
Bistek a la Cazuela
Frijol con Puerco.....
Cochinita Pibil.....
Lomo Frito con Ibes.....

Interior 1

Este boceto fue pensado para la primera propuesta de portada, utilizando los mismos sellos.

La textura del fondo esta formada por la repetición de elementos pero en cada sección un sello que ilustre la misma.

El color del fondo es el amarillo y los sellos que forman la textura en fondo de agua.

El texto en color negro y el tipo es times, para conservar una unidad con la portada.



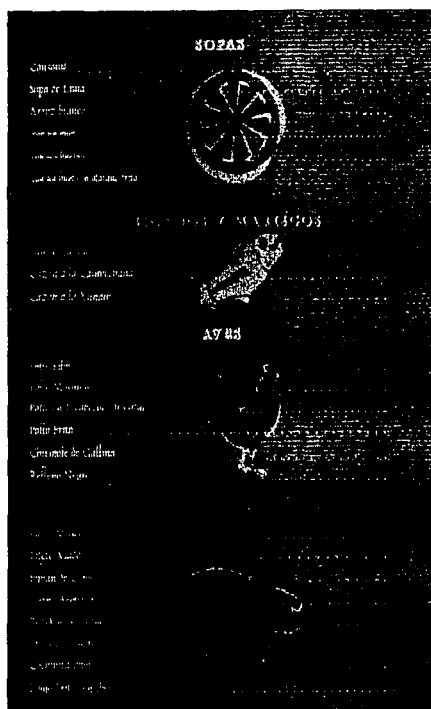
SOPAS	
Consomé.....
Sopa de Lima.....
Arroz blanco.....
con un huevo.....
con dos huevos.....
con un huevo y plátano frito.....
PESCADOS Y MARISCOS	
Pan de Cazón.....
Cazón a la Campechana.....
Cazón a la Xunam.....
AVES	
Pollo Pibil.....
Pollo Motuleño.....
Pollo en Escabeche Oriental.....
Pollo Frito.....
Chirmole de Gallina.....
Relleno Negro.....
CARNES	
Filete Maya.....
Filete Asado.....
Pipian de Cerdo.....
Carne Adobada.....
Bistec a la Cazuela.....
Frijol con Puerco.....
Cochinita Pibil.....
Lomo Frito con Ibes.....

Interior 2

Este boceto pertenece a la segunda opción de portadas, por lo que se maneja la misma textura del fondo, elementos prehispánicos en marca de agua pero ahora en fondo blanco.

La tipografía es la misma que en el caso anterior.





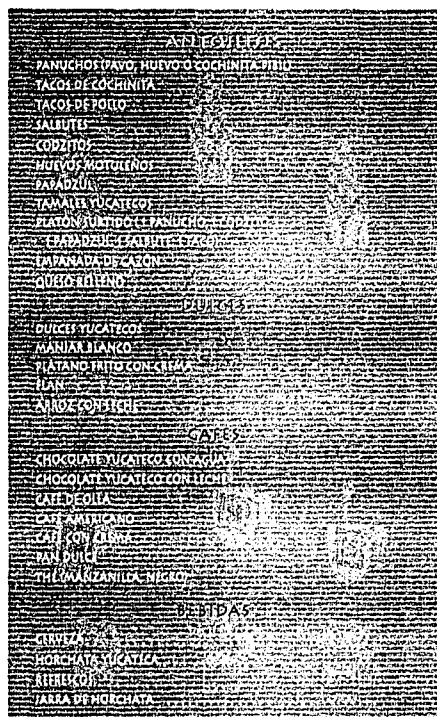
Interior 3

Esta propuesta de interior presenta una textura visual a base de líneas delgadas, la cual guarda unidad con la portada tres. Los sellos que ilustran cada una de las secciones son presentados en fondo de agua con la intención de reforzar la información contenida.

Los colores son los mismos que en la portada y los encabezados de las secciones de color distinto cada uno para resaltar y diferenciar unas de otras.

En cuanto a la tipografía se ha utilizado la llamada Dauphin.





Interior 4

Esta otra propuesta en la cual se utiliza la misma textura hecha por medio de líneas guardando unidad con la portada, del mismo color verde, pero ahora se coloca el sello correspondiente a cada sección en fondo de agua, repetido varias veces.

La tipografía es Lithos o Lithograph calada en blanco para hacer más clara y ligera su lectura. Los encabezados de cada sección en color diferente.

Los colores son los mismos que se han utilizado en las propuestas anteriores.



SOPAS	
Consomé	
Sopa de Lima	
Amar blanco	
con un huevo	
con dos huevos	
con un huevo y plátano frito	
PESCADO Y MARISCOS	
Pan de Cazón	
Cazón a la Campechana	
Cazón a la Anam	
POLLO	
Pollo Pibil	
Pollo Motuleno	
Pollo en Escabeche Oriental	
Pollo frito	
Chimole de Gallina	
Relleno Negro	
CERDO	
Filete Alava	
Filete Asado	
Piñan de Cerdo	
Carne Adobada	
Bistek a la Cazuela	
Frijol con Puerto	
Cochinita Pibil	
Lomo frito con lbes	

Interior 5

Esta propuesta es la correspondiente a la portada anterior. El fondo es liso de color naranja.

Como en bocetos anteriores se presenta un sello que corresponde al contenido de cada sección en fondo de agua.

La tipografía es la Luna ITC, y como en las propuestas anteriores, calada en blanco para que la lectura sea más ligera y clara.



4.3. Justificación

El diseño final es el boceto número tres. Se concluyó que esta propuesta es la más adecuada ya que por la composición, el contraste de los colores de fondo y la armonía de los tonos con una textura suave y discreta son los factores que influyeron para la elección de esta propuesta. Por lo tanto para el interior de la misma se seleccionó el que por su composición guarda unidad con la portada.

4.3.1. Formato

El formato de la carta será de 42 cm. de base por 27 de altura y el acabado final, con un dobléz por el centro, será de 21 cm. de base por 27 de altura.

Este formato fue escogido por varias razones, una de ellas fue la cantidad de información, otra, que en el medio de impresión que se va a utilizar el formato más grande que se imprime es tabloide y por último aprovechar la oportunidad de la impresión a todo color.

Existe una gran variedad de formatos que pueden ser utilizados pero siempre habrá una o varias razones por las que el formato de una carta de menú esté justificado, el presupuesto, la cantidad de información, el tipo de establecimiento.

El diseñador tendrá que tomar en cuenta estos aspectos para así poder definir que formato debe utilizar según sea el trabajo a realizar, en este caso en específico el formato fue diseñado desde un principio por las características del lugar.

4.3.2. Soporte

El material o soporte de la carta de menú será en papel couché de 135 grs., plastificado por ambos lados para una mayor duración.

4.3.3. Elementos gráficos

La tipografía que identifica al restaurante es el elemento principal que se colocó dando énfasis visual tanto por su posición como por su tamaño. Cabe aclarar que esta no es parte de la propuesta se representó por



petición del cliente de colocarla en un lugar estratégico dentro de la ilustración.

La frase "Aquí es Mérida" es el segundo elemento gráfico ya que es el significado del nombre del restaurante. Por lo que se considera importante colocarlo debajo del nombre del restaurante.

La elección del siguiente elemento tiene que ver con la idea de elaborar figuras con estilo prehispánico, para dar una imagen nacional, como el cliente lo pide, nos dedicamos a la búsqueda de varios símbolos que fueran representativos de las antiguas civilizaciones y al mismo tiempo del conocimiento general del público, después de una búsqueda intensa del material visual y teórico disponible, y una rigurosa selección, llegamos a la conclusión de elaborar sellos que representen cada una de las secciones de la carta.



Sopas



Pescados y Mariscos



Carnes



Aves



Antojitos



Dulces



Cafés



Bebidas

4.3.4. Motivos Geométricos

Los elementos que se presentan en la portada de esta carta son cuatro cuadros a los que se les dio un ligero movimiento para dar la sensación de no ser planos y a la vez simulan ser mantelitos individuales, los que comúnmente se utilizan en las casas y restaurantes mexicanos. Estos elementos son simétricos por lo que visualmente refuerzan el concepto de que el material se hizo pensando en el ambiente tradicional de la cocina mexicana.



4.3.5. Colores

Los colores seleccionados tienen como fundamento que fueron pensados con respecto a los colores comúnmente utilizados por las culturas prehispánicas, la aplicación de los colores planos en los sellos se respeta y adapta a este trabajo.

Magenta: Se utilizó en esta propuesta ya que su connotación de alerta es ideal para atraer la atención del consumidor. El pantone utilizado es el *PMS Magenta Process-C*

Azul: Este color evoca la tranquilidad, la idea de cielo y de espacios abiertos. Los alimentos provenientes del mar y líquidos se relacionan con este color. El pantone utilizado es el *PMS 2728-C*.

Verde: Este color refuerza el concepto de la tierra de fresca y generalmente se relaciona con algunas frutas y verduras que, son utilizadas para preparar algunos de los alimentos que ofrece el restaurante. El pantone utilizado es el *PMS 802-C*

Morado: Este color fue utilizado como sustituto del rojo, que sería el ideal para representar la sección de las carnes, pero al colocarse sobre el magenta resulta incómodo a la vista es por eso que se optó por utilizar el morado que es un color fuerte un tanto similar y que funciona bien. El pantone aplicado es el *PMS Purple-C*.

Amarillo: Se empleó este color por asociarse con el pollo y su crane, que es lo que se ofrece en la sección de aves. El pantone aplicado es el *PMS 116-C*

4.3.6. Textura

Las líneas que forman la textura dan la apariencia de orden, de tranquilidad. Estas líneas son delgadas, que si se miran de lejos, estas son casi imperceptibles pero de acuerdo a la distancia de uso las líneas son más notables, lo que le da un toque de delicadeza y distinción.



4.3.7. Tipografía

La tipografía de la portada fue representada, pues se tuvo que respetar por petición del cliente. En la línea que dice Aquí es Mérida, se utilizó la tipografía Dauphin que por su forma armoniza con los otros elementos .

La tipografía interior de la carta pertenece a la fuente antes mencionada, que se utilizó en la portada, es del tipo serif, sin patines, lo que permite una fácil lectura. Dentro de esta familia se utilizaron dos tipos de grosor: una para los textos del menú y otro para los encabezados de las diferentes secciones, en diferentes colores.

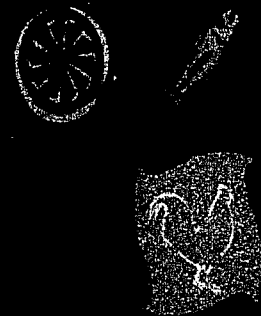
La tipografía se presenta calada en blanco para una lectura más clara y legible, pues brinda una sensación de limpieza y frescura sin ocasionar problemas a la vista con los colores utilizados en el fondo de la carta menú.

La presentación final (dummy) de la propuesta gráfica será a tamaño real 1:1 (cien por ciento), pero dentro de la tesis se mostrarán en una proporción menor, permitiendo aún observar los detalles que contiene la ilustración en la portada y el texto que lleva en el interior de la carta.

La carta se mostrará desplegada dentro de la tesis para una mejor apreciación.

El trabajo de investigación teórica en este capítulo nos sirvió bastante, pues al ser aplicados estos conocimientos dentro de la propuesta permitió que desde un principio fuera diseñada con fundamentos sólidos y al aplicar la ilustración a la propuesta final facilitó el trabajo en gran medida, conservando el estilo de los elementos utilizados y al mismo tiempo presentando una imagen contemporánea, la cual permite mantener vivo nuestro legado cultural.

El trabajo está terminado y se presenta a continuación la propuesta gráfica resultante de esta investigación.



LE-LAH-THO

Aquí es Mérida



AV. Patriotismo 456
Col. San Pedro de los Pinos
Tel. 5508 8992

Horario: martes a domingo
de 13:00 a 18:00 hrs.

Presentación final de la portada de la carta
Escala al 60% del original

SOPAS

Consomé	
Sopa de Lima	
Arroz blanco	
con un huevo	
con dos huevos	
con huevo y plátano frito	

PESCADOS Y MARISCOS

Pan de Cazón	
Cazón a la Campechana	
Cazón a la Xucana	

AVES

Pollo Pibil	
Pollo Motuleño	
Pollo en Escabeche Oriental	
Pollo Frito	
Chirmole de Gallina	
Relleno Negro	

CARBES

Filete Maya	
Filete Asado	
Pipian de Cerdo	
Carne Adobada	
Bistek a la Cazuela	
Frijol con Puerca	
Cochinita Pibil	
Lomo Frito con Ibes	

ASTOJITOS

Panuchos (Pavo, Huevo o Cochinita Pibil)	
Tacos de Cochinita	
Tacos de Pollo	
Salbutes	
Codzitos	
Huevos Motuleños	
Papadzul	
Tamales Yucatecos	
Platón Surtido (1 Panucho + Codzito + Papadzul + Salbute + Tacos)	
Empanada de Cazón	
Queso relleno	

DULCES

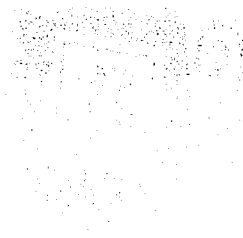
Dulces Yucatecos	
Manjar Blanco	
Plátano frito con crema	
Flan	
Arroz con leche	

CAFES

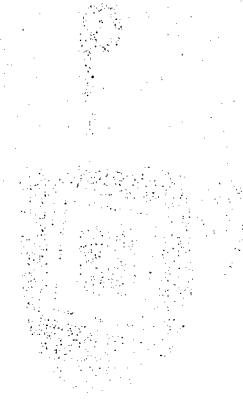
Chocolate Yucateco con agua	
Chocolate Yucateco con leche	
Café de olla	
Café americano	
Café con crema	
Té (Manzanilla, Negro)	

BEBIDAS

Cerveza	
Horchata Yucateca	
Jarra de Horchata	
Refrescos	



Conclusión



El cumplir con los objetivos que se delimitaron en este trabajo de investigación lleva al autor a afirmar que, se solucionó gráficamente la necesidad de una imagen del restaurante de comida yucateca "Le-Lah-Tho" mediante un soporte gráfico: La carta de menú. La imagen que este restaurante adquirirá y los elementos gráficos ya realizados, generaron un estilo mexicano contemporáneo, ya que en base al estudio realizado en cuanto a las culturas mesoamericanas nos dimos cuenta que los antiguos prehispánicos pasaban largo tiempo observando para poder llegar a la correcta síntesis de los elementos.. Con lo que se logra la propuesta de los sellos aplicados a este trabajo, combinado con los actuales lineamientos de la ilustración.

Las propuestas gráficas cumplieron con la finalidad de presentar al cliente, una carta de menú con la identidad del establecimiento, mediante la ilustración.

Las cartas de menú tienen rasgos muy específicos en los que la técnica de ilustración debe apegarse a las necesidades del cliente, pero también poseen espacios en donde

la libertad de ilustrar, aplicar colores, jugar con la tipografía y presentar imágenes que van desde paisajes, alimentos, animales, hasta figuras abstractas crean un ambiente y al mismo tiempo refuerzan el concepto del restaurante y logran así convencer al consumidor.

La tarea del Comunicador Gráfico es conseguir que el consumidor no sólo tenga en sus manos una hoja con una lista de platillos, si no que contemple un trabajo estético que le despierte emociones, que le evoque sentimientos y sobre todo que logre crear una sensación agradable que lo haga volver no sólo por la comida o el servicio si no por el ambiente generado por todos los elementos visuales que posea el lugar, incluyendo la carta menú.

La utilidad de la carta de menú en un restaurante es primordial, pues la imagen que brindará ésta en las manos del consumidor se espera que de los resultados deseados por el cliente.

Con respecto a la economía de los recursos, en este caso se aprovechó la ventaja de poder utilizar impresión digital (Splash). El soporte fue elegido en base al mejor aprovechamiento de los materiales. Así mismo el enfrentarse



a un tiraje corto e investigar para elegir cual de los nuevos medios de impresión serán la mejor opción para llevar a cabo este trabajo. La investigación que se hizo nos muestra cómo la tecnología en esta área ha facilitado la reproducción de tirajes cortos y es ahora una de las mejores herramientas y opciones con que puede contar el comunicador gráfico para su desempeño profesional.

El resultado de este trabajo nos permitió aprender bastante y darnos cuenta de como han evolucionado los medios de impresión y que cada vez existen más opciones que agilizan y facilitan el trabajo, ya que la vida moderna exige estos cambios.

Otro aspecto que fue tomando importancia a través de la elaboración de la tesis fue la identidad nacional la cual hoy es ya tomada en cuenta por diversos medios sociales como el restaurantero, el turismo, etc.

En nuestro país se está retomando y proyectando esta imagen tanto dentro del país como al exterior para ser reconocidos en todas partes del mundo por nuestras raíces y tratar de evolucionar, a partir de los conceptos que

los prehispánicos nos legaron, creando aportaciones que en cualquier ambiente se deseen aplicar.

Consideramos que este proyecto cumplió con todos los aspectos planteados y cabe señalar que la carta de menú es atractiva y objetiva en su contenido para el cliente, con lo que se cumple así con las metas de esta tesis.

Bibliografía

- ARNOLD, Eugene. *Técnicas de la Ilustración*. Barcelona:LEDA, las ediciones del arte, 1982, p.p.128.
- BUENO, Carmen.*Preparación y venta de comida fuera del hogar*. México: Colegio de México. 1988. p.p. 92.
- BRUCE, Robert. *Arte Maya: Esplendor y simbolismo*.México:BANCOMEXT., 1990. p.p.151
- CARRILLO, Ana María. *La Cocina del tomate, frijol y calabaza, serie:La cocina mexicana através de los siglos*.México: Gustavo Gili,1994.p.p.123
- DALLEY, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño*. España: Herman Blume, 1992. p.p.205
- DONDIS, D.A. *La sintáxis de la imagen*. Baecelona Gustavo Gili. 1995. p.p.211
- DOMINGUEZ, Gerardo. *Diseño Gráfico, tomo color*. Barcelona: Génesis, 1991.p.p. 106.
- ENCISO, Jorge. *Sellos del México antiguo*. México: Inovación, 1947. p.p. 153.
- ENCICLOPEDIA SALVAT: Tomo IX. Barcelona: Salvat. p.p. 153.
- FARGA, Armando. *Historia de la comida en México*. México: Diana, 1980. p.p. 153
- FIGUEROA, Carlos. *Creatividad, Diseño y Tecnología*. México: Plaza de Valdés editores, 2000. p.p. 172.
- HAYES, Colin. *Guía completa de pintura y dibujo*. España: Herman Blume, 1992. p.p 223.
- HAINKE, Wolfgang. *Serigrafía, técnica, práctica e historia*. España: Ediciones Isla. p.p. 372.
- IVINS, William. *Imagen impresa y conocimiento*. España: Gustavo Gili. p.p. 224.
- LA COCINA MEXICANA. México: CONACULTA y Ed. Océano, 2000. p.p. 67.
- LA COCINA FAMILIAR EN EL ESTADO DE YUCATAN. México:CONACULTA y Ed. Océano, 2000. p.p. 65
- LAZZOTI, Lucía, et al. *Comunicación y escuela*. México: Gustavo Gili, 1983. p.p. 203.
- LEWIS, Brian. *Introducción a la ilustración*. México: Trillas, 1995. p.p. 213.
- LOOMIS, Andrew. *Ilustración creadora*. México: Hachette, S.A., 1994. p.p. 204
- MEGGS, Phillip. *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas, 1991. p.p. 562.
- MOLINER, María. *Diccionario del uso del español*. Madrid: Gredos, 1992. p.p. 1291.
- MÜLLER BROCKMANN, Joseph. *Historia de la Comunicación Visual y Técnica educativa*. España: Grupo editorial Universitario, 1997. p.p. 413.
- MUNARI, Bruno. *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili, 1998. p.p. 232.
- ORTIZ, Georgina, *El significado de los colores*. México: Trillas, 1992. p.p. 279.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. *Diccionario del uso del español*. Madrid: Calpe, 1992.

ROSELL, Eugeni. *Tiendas y Restaurantes*. México: Alianza, 1988. p.p. 192.

SANTUE, Enric. *Historia del diseño gráfico*. México: Alianza, 1988. p.p. 320.

SERRANO, Martín, et al. *Teoría de la Comunicación*. México: UNAM, 1991. p.p. 122

SLADE, Catharine. *Enciclopedia de técnicas de ilustración*. Barcelona: Alianza, 1997. p.p. 176.

SOLIS, Felipe. *La cultura del maíz, serie: La cocina mexicana a través de los siglos*. México: Clío, 1998. p.p. 93.

STAFFORD, Cliff. *Restaurantes, diseño e imagen corporativa*. México: Gustavo Gili, 1988. p.p. 192.

WESTHEIM, Paul. *El grabado en madera*. México: Fondo de Cultura Económica. p.p. 297.

WORK, Thomas. *Los materiales en pintura artística*. Barcelona: LEDA Ediciones de arte, 1979. p.p. 178.

