

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El uso de la luz y el color en la narrativa visual de José Ochoa.

ESTRATEGIA: Imagen visual, material publicitario y promocional Filgua 2017.

PROYECTO DE GRADO

**MANUEL ANTONIO MARTÍNEZ FIGUEROA**

CARNET 10419-13

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017

CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: El uso de la luz y el color en la narrativa visual de José Ochoa.

ESTRATEGIA: Imagen visual, material publicitario y promocional Filgua 2017.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR  
**MANUEL ANTONIO MARTÍNEZ FIGUEROA**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, AGOSTO DE 2017  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. MARCO TULIO MARTINEZ SALAZAR, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

DECANO: MGTR. CRISTIÁN AUGUSTO VELA AQUINO  
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ  
SECRETARIA: MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ  
DIRECTOR DE CARRERA: MGTR. GUSTAVO ADOLFO ORTIZ PERDOMO

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

LIC. SERGIO JOSÉ DURINI SERRANO

## **TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

LIC. JESSICA PAOLA PÉREZ ESPINOZA  
LIC. JORGE ESTUARDO FLORES OVANDO  
LIC. RAFAEL GARRIDO FLORES



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

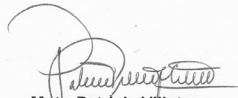
Facultad de Arquitectura y Diseño  
Departamento de Diseño Gráfico  
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428  
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.067-2017

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los veintidós días del mes de mayo  
de dos mil diecisiete.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **MARTÍNEZ FIGUEROA, MANUEL ANTONIO** con carné **1041913** cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

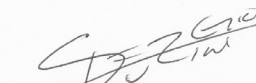
Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).



Mgtr. Patricia Villatoro  
Asesor Proyecto de Investigación



Lic. Ericka Herrera  
Asesor Proyecto Digital



Lic. Sergio Durini  
Asesor Proyecto de Estrategia





Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
No. 031000-2017

### Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante MANUEL ANTONIO MARTÍNEZ FIGUEROA, Carnet 10419-13 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0395-2017 de fecha 6 de julio de 2017, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

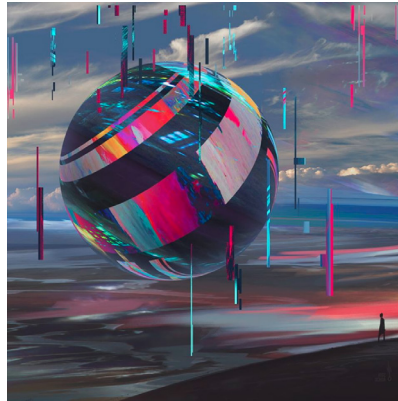
INVESTIGACIÓN: El uso de la luz y el color en la narrativa visual de José Ochoa.  
ESTRATEGIA: Imagen visual, material publicitario y promocional Filgua 2017.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

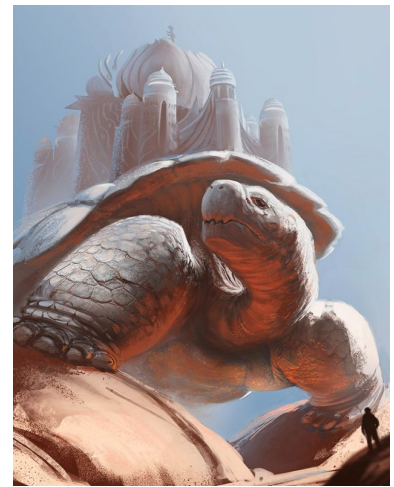
Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 9 días del mes de agosto del año 2017.



  
MGTR. EVA YOLANDA OSORIO SANCHEZ DE LOPEZ, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar



## El uso de la luz y el color en la narrativa visual de José Ochoa



# Índice

1. Resumen.....	3	6.3. Lenguaje visual .....	26
2. Introducción.....	4	6.4. La Narrativa.....	30
3. Planteamiento del problema.....	5	6.5. Elementos de composición.....	33
4. Objetivos de investigación .....	7	6.6. Luz y Color.....	44
5. Metodología .....	8	7. Experiencia de diseño.....	57
5.1. Sujetos de estudio.....	8	8. Descripción de resultados.....	66
5.2. Objetos de estudio.....	9	9. Guía de observación.....	85
5.3. Instrumentos.....	10	10. Interpretación y síntesis .....	98
5.4. Procedimiento.....	10	11. Conclusiones y recomendaciones.....	109
6. Contenido teórico .....	12	12. Referencias.....	112
6.1. ¿Qué es la ilustración?.....	12	13. Anexos .....	118
6.2. Técnicas de ilustración.....	16		

# Resumen

La ilustración como un campo de acción del diseño gráfico facilita transmitir mensajes visuales. Actualmente con el avance tecnológico en los últimos años se han incorporado nuevas técnicas en la que los ilustradores se pueden desarrollar para cumplir con su tarea comunicacional.

Con la colaboración de los artistas gráficos, Gabriela Noriega y Herber Crispín, la presente investigación expone el análisis de la pintura digital de José Ochoa, haciendo énfasis en el uso de la luz y el color dentro de su narrativa visual, y la importancia que tiene para despertar el interés del espectador; así mismo se documenta el proceso del artista para llegar a la composición más funcional.

# Introducción

Desde que existe la ilustración, ha sido una poderosa herramienta que ha funcionado en la transmisión de distintos mensajes específicos y se ha utilizado con este fin tanto en medios publicitarios, narrativos y artísticos. Su objetivo siempre ha sido la transmisión de mensajes visuales a un público.

Es por eso que el conocimiento de un ilustrador sobre los fundamentos y bases que puede utilizar dentro de la composición de una pieza, son muy importantes para una transmisión adecuada de un mensaje. El ilustrador debe ser capaz de realizar ilustraciones en la cuales el interlocutor pueda interpretar lo que el ilustrador propuso desde un principio.

Entre estos medios compositivos se encuentran la luz y el color, los cuales son poderosas herramientas que pueden ser utilizadas para que una ilustración resalte adecuadamente; y su conocimiento es una necesidad dentro del ámbito de la ilustración.

Para evidenciar la importancia de estos elementos, se decidió analizar el trabajo del ilustrador guatemalteco José Ochoa, quien resalta en el uso de la luz y el color como herramientas importantes dentro de la narrativa visual en sus ilustraciones; lo que le permite dar a entender el mensaje que se propuso desde un principio.

En esta investigación se estudió a detalle su trabajo a través del conocimiento de la ilustración, la narrativa visual, la composición y el uso adecuado de la luz y el color; además de reunir los puntos de vista de los ilustradores guatemaltecos, Gabriela Noriega y Herber Crispín sobre el tema, incluyendo al mismo José Ochoa quien comparte su proceso y toma de decisiones.

Dentro del diseño gráfico la ilustración puede resultar una gran aliada, siempre y cuando se cuente con el conocimiento para aplicarla correctamente.



# Planteamiento del problema

López (2016) menciona que la ilustración es el punto medio entre el diseño gráfico y el arte. Pues su objetivo y su fortaleza es el de transmitir un mensaje de una forma más sencilla y atractiva. La ilustración, siendo artística o comercial, se separa del arte, al buscar transmitir un mensaje claro, ya sea personal o comisionada, y no el de ser interpretada. La ilustración es versátil y puede ser aplicada en distintos medios y objetivos, a diferencia de la fotografía, puede ser creada desde cero, por lo que se pueden conseguir resultados en una gran cantidad de formas y colores distintos; además se puede lograr con una diversa cantidad de técnicas distintas, análogas y digitales.

El avance tecnológico abre campo a nuevas herramientas, las cuales permiten una mayor exploración en la ilustración, además de muchas facilidades. La ilustración digital tiene dos ramas importantes, mapas de bits y vectores; cada una con sus ventajas y desventajas. Dentro de las técnicas de mapas de bits se puede mencionar la pintura digital.

Ortega (2016) define la pintura digital como una de las ramas del arte digital. Para que una obra entre en esta categoría debe estar hecha principalmente por computadora. Gracias a las tabletas digitalizadoras, la pintura digital, florece, y abre campo para muchos nuevos artistas. El detalle y calidad de este medio sigue evolucionando junto con la computadora.

La pintura digital tiene ventajas como la capacidad de detalle en espacios pequeños, reducción en tiempo de producción; y la facilidad en la selección de color, las herramientas digitales no necesitan mezclas manuales de tintes o pinturas, por lo tanto lograr el color deseado se vuelve una tarea mucho más fácil. El poder seleccionar el color fácilmente, abre espacio a mucha mayor experimentación con el mismo.

Gunrey (2010) menciona que la luz y el color son las dos herramientas principales de cualquier artista gráfico. En sí, el color es luz, y solo podemos verlo, en relación a la luz en el ambiente, por lo que su estudio y conocimiento

son importantes para un completo entendimiento del color.

El uso de la luz y el color, junto con la composición, son las bases y herramientas para transmitir mensajes e historias a través de las ilustraciones. Las imágenes son capaces de transmitir historias, a esto se le conoce como narrativa visual. El lenguaje visual es la forma en la que los ilustradores dan a entenderla.

Según Giacomino (2013) el lenguaje visual se define como un sistema por el cual las imágenes transmiten mensajes. Menciona la existencia de tres categorías: El lenguaje visual objetivo, el cual transmite un mensaje con una sola interpretación; el lenguaje publicitario, el cual busca vender; y el lenguaje artístico, el cual está abierto a múltiples interpretaciones.

Dentro del campo de la ilustración con pintura digital, existen muchos exponentes importantes, detrás de mucho contenido distinto y variado. En Guatemala son pocos los exponentes que se dedican de lleno a esto, entre ellos se pueden mencionar a Herber Crispin, Clint Pérez, Gabriela Noriega y José Ochoa.

Jose Ochoa es un artista Guatemalteco, quien estudió ilustración y pintura en CG Masters Academy. Su estilo contrasta con el de la mayoría de Artistas guatemaltecos, por su atención al detalle, realismo en el uso de las formas, color y luz; además de las ideas presentadas visualmente.

Por lo relevante de la propuesta y la escasa documentación al respecto, surgen las siguientes interrogantes:

¿Cómo apoya el uso de la luz y el color en la narrativa visual del arte en pintura digital de José Ochoa?

¿Qué proceso emplea José Ochoa para definir la composición más adecuada al realizar sus ilustraciones en función de la idea a representar?

# Objetivos de Investigación

- Analizar el uso de la luz y el color en la narrativa visual en la pintura digital de José Ochoa.
- Describir el proceso llevado a cabo por José Ochoa para definir la composición más adecuada en sus ilustraciones.



# Metodología

## Sujetos de Estudio

Según los objetivos de estudio planteados se hizo la selección de los sujetos de estudio por ámbito, basada en la experiencia de los mismos, en el campo de la ilustración en pintura digital. Los informantes se enlistan a continuación:

### Jose Ochoa

Contactos: Facebook.com/jose8art

José Ochoa es un ilustrador Guatemalteco, quien se dedica a la pintura digital. Recibió sus estudios sobre ilustración en CG Master Academy y gracias a su habilidad y talento ha sido seleccionado para distintos proyectos, como una exposición patrocinada por RedBubble.com en 2016.

José Ochoa fue seleccionado principalmente por ser el artista del cual se analizó el trabajo en esta investigación. Su estilo de ilustración es muy diferente del que se

ve en Guatemala comúnmente, por lo que destaca dentro del país. Fue escogido como sujeto de estudio por el aporte hacía los objetivos de la investigación. Proporcionó información sobre su proceso de pintura digital, el lenguaje visual que utiliza, la luz, el color y la composición de sus obras.

### Herber Crispin

Contactos: <https://www.facebook.com/HCherbercrispin>

Herber Crispin es otro ilustrador guatemalteco, el cual explora una amplia variedad de técnicas, pero principalmente la pintura digital. Su trabajo ha sido reconocido en varias exposiciones por revista Capiusa, y ha sido catedrático de Ilustración en la Universidad de San Carlos.

Fue escogido como sujeto de estudio, por su exploración dentro de la pintura digital. Su estilo es muy diferente al de Jose Ochoa lo que permite un análisis más amplio de

la técnica. Su aporte en la investigación es importante, porque gracias a su trabajo se puede conocer más de la pintura digital y al ser un experto en el área, su opinión sobre el arte de Jose Ochoa complementa la información.

## Gabriela noriega

Contactos: <https://www.facebook.com/MadPeopleInc>

Gabriela Noriega es una ilustradora Guatemalteca, especializada en la pintura digital. Su trabajo ha sido reconocido varias veces en diferentes exposiciones. Actualmente trabaja en la Universidad Francisco Marroquín en el área de la escuela de cine, donde realiza ilustraciones para la serie online “El Quijote”.

Fue escogida como sujeto de estudio por su alta habilidad y conocimiento artístico. Al igual que los otros dos sujetos de estudio, su estilo es bastante distinto, y da la oportunidad de un análisis mayor y más detallado. Su conocimiento en el área es importante, así como su opinión sobre el arte de José Ochoa.

## Objetos de estudio

Para la investigación se seleccionaron 10 objetos de estudio, en los cuales se puede observar el uso de los diferentes elementos gráficos, como la luz, el color, la composición y la narrativa visual.

- “Crustacean Dragon” por José Ochoa
- “Photobiology: Lupus” por José Ochoa
- “Scifi sticker design” por José Ochoa
- “Golden Dragon sketch” por José Ochoa
- “Reaching the moon” por José Ochoa
- “Blue Jay Study” por José Ochoa
- “Volcanic Dragon” por José Ochoa
- “Colorful Owl” por José Ochoa
- “Turtle Temple” por José Ochoa
- “The Order” por José Ochoa

## Instrumentos

Para llevar a cabo la recopilación de información en base a los objetos planteados, y considerando el acceso a los sujetos de estudio se estableció el uso de una técnica de investigación que permitió evidenciar el uso de las bases de la ilustración, principalmente el uso de la luz y el color en las ilustraciones en pintura digital.

### Guía de Entrevista

Dirigida a Heber Crispin y Gabriela Noriega

Se decidió que para la entrevista realizada a los otros dos ilustradores se realizarían un par de preguntas menos sobre su propio arte y se agregaría la opinión sobre el trabajo de Jose Ochoa. (ver anexo 1)

Dirigida a José Ochoa

Se decidió que la guía de entrevista era la mejor opción para la recopilación de información ya que los 3 sujetos de estudio residen en la ciudad de Guatemala por lo que no hubo impedimentos para su realización, y al mismo tiempo permitió abordar más sobre cada tema. (ver anexo 2)

## Procedimientos

### Selección del tema

“La Pintura digital de José Ochoa”

### Planteamiento del problema y objetivos de investigación

Para plantear el problema se partió de lo general a lo particular sobre las bases en la pintura digital, principalmente la luz y el color.

### Selección de sujetos y objetos de estudio

Se seleccionaron 3 sujetos de estudio para apoyar la investigación, todos con experiencia en el campo y su estilo propio.

### Construcción y desarrollo del contenido y experiencia del diseño

Se desarrolló el contenido teórico y las experiencias de diseño sobre el tema, para recopilar información que permitiera un mejor análisis e interpretación de lo generado por los sujetos de estudio.

## Desarrollo de Instrumentos

Se desarrollaron los instrumentos para los sujetos de estudio, de forma que sirvieran para obtener información lo más relevante.

## Descripción de resultados, Interpretación y síntesis

Con base a lo aprendido de los sujetos de estudio gracias a los instrumentos, se desarrolló una propia interpretación, análisis y síntesis de la información obtenida, haciendo una comparación con los objetivos planteados, argumentación crítica del contenido teórico experiencias de diseño.

## Conclusiones y recomendaciones

Se construyeron las conclusiones y recomendaciones, respondiendo al análisis realizado a partir de los resultados obtenidos en respuesta a los objetivos planteados.

## Referencias

Se enlistaron las referencias en formato APA para su fácil acceso.

## Anexos

Se crearon los anexos, adjuntando los instrumentos de investigación utilizados para los sujetos y objetos de estudio.

## Introducción

Se redactó una introducción, definiendo las generalidades de la pintura digital, el uso de las bases de la ilustración en la generación del contenido y la problemática establecida para la investigación.

## Índice y Resumen

Finalmente se realizó el índice y resumen de la investigación.

# Contenido Teórico y experiencias de Diseño

## ¿Qué es la ilustración?

Zeegen (2006) indica que la palabra Ilustración alude a un significado ambiguo, la palabra no ha sido aceptada del todo por el negocio del arte, ni por la industria del diseño.

Dalley (1992) menciona que la ilustración ha cumplido el propósito de ser un complemento narrativo en distintas piezas como manuscritos y libros que se remontan a muchos siglos en el pasado. Define que la ilustración a diferencia de la pintura, siempre debe tener una razón concreta para existir, un propósito. Debe mandar un mensaje basado en los conocimientos de las personas a las que se quiere llegar.

Al mismo tiempo, Sanmiguel (2003) hace mención a que es curioso que la ilustración ocupe un lugar subalterno en la educación artística, cuando se trata de la manifestación visual más presente en nuestra vida cotidiana a través de todo tipo de material impreso y

digital; y también señala la diferencia entre un ilustrador y un artista, un ilustrador es comisionado para trabajar, mientras el artista lo hace por gusto y gana propia.

Barrera (2007) expresa que la ilustración es un ámbito netamente comunicativo; un ilustrador debe ser capaz de transmitir el mensaje que busca. Mientras, Male (2007) indica que la ilustración no se juzga por las habilidades técnicas, sino que meramente engendra un compromiso intelectual con la materia, la resolución de problemas y la comunicación visual.

Un ilustrador, a diferencia de un artista, no se basa en una subjetividad particular. La ilustración comunica un mensaje específico a un grupo objetivo concreto; alude a una necesidad, y al objetivo de superarla. Zeegen (2009) define a la ilustración como el punto medio entre el arte y el diseño gráfico.

## Breve Historia de la ilustración

Sanmiguel (2003) relata que la ilustración moderna comienza con el invento de la imprenta y con la posibilidad de editar imágenes en serie. Estos avances técnicos han permitido el desarrollo de muchos diferentes tipos de ilustración.

Los antecedentes de la ilustración moderna son miniaturas con las que se decoraban manuscritos en la edad media; estas miniaturas se encuentran mucho más cerca de muchas realizaciones contemporáneas que la ilustración con grabados que trajo el renacimiento, al ser hechas a mano permiten una perfecta fusión entre el texto y la imagen.

Con la invención de la imprenta, se genera la técnica de grabado en madera, lo que permite una reproducción a gran escala, pero no permite la inclusión de detalle, lo que llevó a la moda las ilustraciones de gran formato.

En el siglo XVIII con el impulso que tomó la ilustración de los libros, en las revistas y las publicaciones periódicas comienzan las ilustraciones satíricas, una crítica fuerte a la sociedad de la época. En el siglo XX los ilustradores pasan de trabajar exclusivamente dentro de la tradición



Ilustración del Código Vidobonensis (1550).

[https://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n\\_\(dise%C3%B1o\\_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))



realista y humorística, y comienza un movimiento de exploración acelerada de colores, texturas, arte abstracto, entre otras.

Según Zeegen (2009) la historia de la ilustración es raramente contada, recordando que la ilustración y el arte son dos temas distintos, es importante que de cada una se cuente su historia. La ilustración como se conoce actualmente comenzó a ser desarrollada en el siglo XIX con la publicidad. Estas publicaciones, hechas con el fin de exponer el trabajo de las empresas a través de la ilustración, se volvieron un área significativa y comenzaron a llamar la atención de los artistas de la época.

Estas publicaciones generaron tal impacto que a finales de ese siglo, estas publicaciones e ilustraciones habían pasado a ser la mayor fuente de entretenimiento para las personas de la sociedad; y esto continuó durante el siglo XX y hasta nuestros días, la ilustración había pasado a formar una parte importante del diseño gráfico.

Sanmiguel señala que el diseño gráfico y la ilustración se mueven en ámbitos separados pero paralelos; las tendencias en un campo afectan al otro. Zeegen por otro lado menciona que La ilustración y el diseño tienen una relación de amor-odio.

## La Ilustración en el diseño gráfico

Almela (2008) menciona que la interdisciplinariedad del arte y la ilustración se superponen. La identificación de un trabajo como “Arte” o “Diseño” es dependiente de los conceptos que tenga el individuo. Un ilustrador manda una imagen para su reproducción, mientras un artista lo manda a una galería. La ilustración, siendo artística o comercial, se separa del arte, al buscar transmitir un mensaje claro, ya sea personal o comisionada, y no el de ser interpretada.

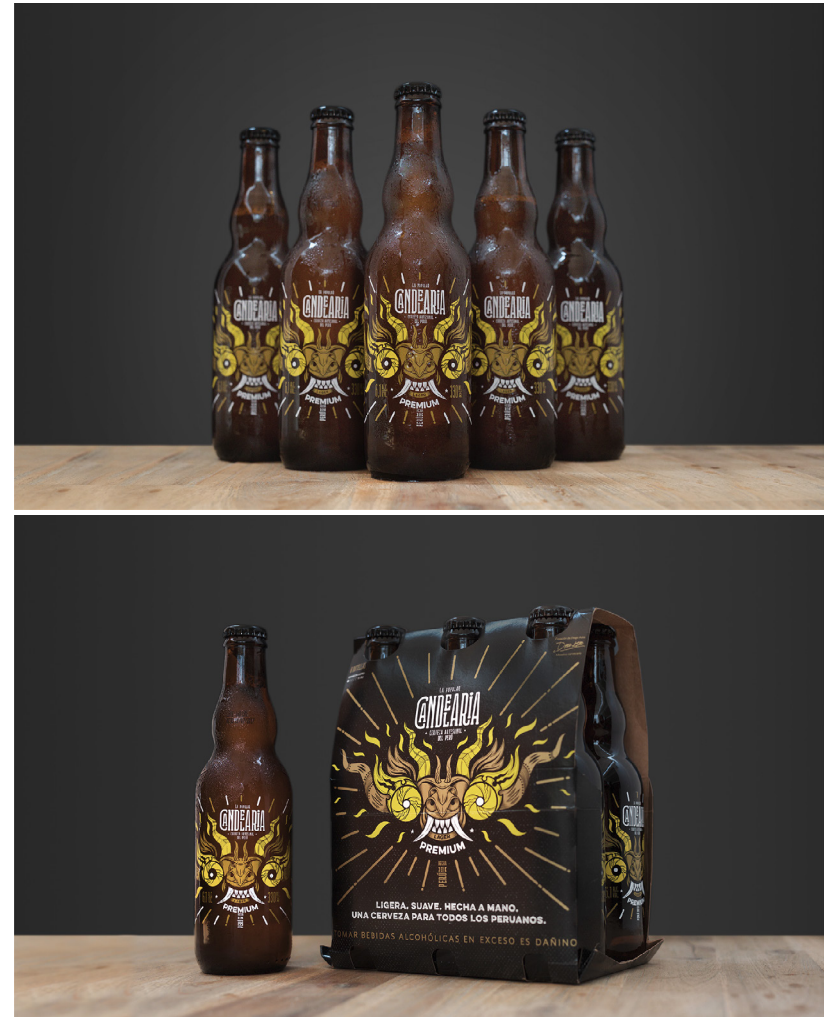
Zeegen (2009) menciona que ambas prácticas, la ilustración y el diseño; a pesar de tener sus propios puntos a favor, comparten muchos y se pueden complementar una a la otra. Aún cuando la ilustración se presente como apoyo al diseño, tiene su propia práctica “creativa”.

Menciona también que ambas prácticas se necesitan una a la otra, pero no de forma equitativa, la ilustración necesita más del diseño gráfico que el diseño de la ilustración. “El puente entre ellas puede aumentarse o disminuirse, pero es operado solamente por el diseño.”

Generalmente el diseño tiene a su servicio la ilustración. El diseño cumple el rol de comisionar los proyectos, ya que mantiene el poder al ser el encargado en la producción del producto final.

López (2016) también indica que la ilustración es versátil y puede ser aplicada en distintos medios y objetivos, a diferencia de la fotografía, puede ser creada desde cero, por lo que se pueden conseguir resultados en una gran cantidad de formas y colores distintos; además se puede lograr con una diversa cantidad de técnicas distintas, análogas y digitales.

López (2016) recalca que la ilustración es el punto medio entre el diseño gráfico y el arte, no es ni uno ni el otro. Pues su objetivo y su fortaleza es el de transmitir un mensaje de una forma más sencilla y atractiva.



Mezcla de Diseño e Ilustración en Candelaria Lager Premium por Sed Estudio, Lima, Perú

<https://www.behance.net/gallery/47671093/Candelaria-Lager-Premium>





Ilustración Análoga

<http://sajad126.deviantart.com/>



Ilustración Digital

<http://shoomlah.deviantart.com/>

## Técnicas de Ilustración

La ilustración, se debe mencionar, no es una técnica sino un conjunto de ellas; y por lo tanto se puede lograr a través de diversas técnicas, según lo que se desee lograr.

De acuerdo a Slade (2002) cada artista hace uso de una técnica propia mediante un medio o de una variedad de ellos. Esto con el objetivo de que la misma técnica le brinde al profesional su propio estilo con el que se sienta cómodo. A lo largo de la historia se han utilizado gran cantidad técnicas diversas para llevar a cabo la tarea de la ilustración, desde la pintura, hasta la impresión.

Según Simpson (1994) en el pasado, los métodos de reproducción limitaban las técnicas y los medios que podían utilizar los ilustradores, pero en la actualidad, estas técnicas son tan complejas que los artistas pueden hacer uso de la que prefieran.

Generalmente se definen dos categorías de ilustración, cada una con sus propias técnicas, las cuales se pueden utilizar según la necesidad o el gusto del ilustrador, la análoga y la digital.

## Ilustración Análoga

Se conoce también como ilustración tradicional. Según Bonilla (2012) es la ilustración que se hace sobre un formato físico, (Papel, tela, madera, vidrio) con uso de colores en pigmentos, este tipo de ilustración es sobre todo manual, y se realiza generalmente solo un ejemplar de cada ilustración. Este tipo de ilustración permite el uso de una sola técnica o la mezcla de varias. Hutton (1991) menciona que los materiales tradicionales son los ingredientes físicos de una obra de arte, estos pueden variar el resultado final de una obra de arte. Según los materiales utilizados, es el efecto que se logrará en el trabajo.

Sanmiguel (2003) establece el papel como el soporte universal para el dibujo. Las obras de arte obtienen sus mejores resultados al ser trabajados sobre distintos tipos de papeles.

Por otra parte Male (2007) establece que los soportes tradicionales pueden dificultar el proceso de creación de

una pieza, ya que si no se tiene una experiencia previa no se cuenta con la flexibilidad en su manejo y ejecución técnica necesarios para sacar el mayor provecho.

Según Parramón (2005) el papel es el principal protagonista del dibujo; existen muchos tipos distintos, lisos y corrugados, y cada medio requiere un tipo de papel determinado. Según el nivel de grano se pueden utilizar: el papel liso es bueno para las tintas, el grano fino para realizar dibujos detallados con lápices y el medio para carboncillo por su retención del carbón.

Dentro de la ilustración análoga existe gran variedad de técnicas. Según el sitio Centro Virtual Cervantes, (en red, 2012) estas técnicas se pueden dividir en dos tipos, los secos que son aquellos que se aplican directamente en el lienzo, así como el lápiz o el carboncillo; y los de aguada, aquellos que se disuelven en algún líquido y deben ser aplicados por un instrumento, como pinceles o brochas.



The Swamp Dweller : Pencil version  
Andy Brase : andybrase.blogspot.com

<http://andybrase.deviantart.com/>

## Lápiz

Según Dalley (1992) la técnica de la ilustración a lápiz posee cierta flexibilidad en las líneas, se puede variar su espesor, superponer unas con otras e incluso cambiar su tonalidad por medio de la presión aplicada. Esta técnica ofrece bastante desde el punto de vista estético, sobre todo para el claroscuro, aunque también es bastante útil con los bocetos preliminares. Artesanías y manualidades (en red, 2012) agrega que “El lápiz es el instrumento más manejado dentro del dibujo.”

Parramón (2005) añade que la popularidad del lápiz se debe principalmente a su permanencia en el material y facilidad de uso comparado con otras herramientas. Se puede dibujar con grafito sobre casi cualquier material y su naturaleza grasa le da mucha permanencia. Permite dibujos muy rápidos y al mismo tiempo y al mismo tiempo permiten mucho detalle.

El lápiz puede presentar muchas durezas diferentes, mientras más duras las barras, más suave la marca que deja en el papel; estas se usan principalmente para dibujos preliminares, mientras las más suaves, que dejan una marca más oscura, sirven principalmente para las sombras.



## Tinta

Dalley (1992) explica que el principal interés sobre el dibujo a tinta y pluma es el contraste de los diferentes y variados estilos de los artistas que se han sentido atraídos por este medio. Por lo general la tinta es una técnica, que a pesar de ser básica a nivel de ejecución por la mínima cantidad de material necesario, suele ser difícil de trabajar.

Digolo y Mazrui (2008) mencionan que la dificultad de trabajar en tinta consiste en que no existe la posibilidad de borrar los errores, por lo que se necesita mucha seguridad y precisión al trabajar. Sin embargo a pesar de sus dificultades es una técnica que se sigue desarrollando mucho por su gran versatilidad. Parramón (2003) agrega que la tinta permite dibujos a gran velocidad, pero recuerda la necesidad de una buena preparación, por sus errores casi imposibles de rectificar.

El protagonista de estas ilustraciones son casi siempre las tintas y los diferentes grosores utilizados. Es muy necesario conseguir soltura en los trazos, pues todo trazo es permanente.



<https://www.behance.net/gallery/43525487/Inktober-2016>

## Pinturas

Se conocen comúnmente como pinturas a varios materiales, entre los cuales se pueden mencionar principalmente acuarelas, acrílicos y óleos. Estas son técnicas que permiten lograr resultados mucho más realistas y “artísticos”, dado su historia y su empleo como métodos propios del arte. De acuerdo a Digolo y



<http://nicholaskole.deviantart.com>

Mazrui (2008), estas técnicas se pueden lograr tanto a través de la memoria, imaginación y referencias. Estas técnicas tienen la peculiaridad, de que los colores se deben lograr mezclando los distintos pigmentos con los que se cuenta.

La acuarela es una pintura a base de agua, y su secado rápido hace que sea necesario trabajar capa por capa los colores, según Simpson (1994) se utiliza el mismo blanco del papel para aclarar los colores. El acrílico se trata de una pintura plástica, la cual da una apariencia brillante y proporciona secado rápido, una vez seca es impermeable; son de las pinturas más versátiles que puede utilizar un artista y aplicadas en papel o cartón son poco diferenciables del óleo. El óleo por otra parte se trata de una pintura a base de aceite, su secado es lento, pero permite un acabado mucho más suave, más flexibilidad de uso y la opción de hacer correcciones mientras la pintura se encuentre fresca; durante los últimos 400 años ha sido el método de pintura más utilizado. Según Dalley (1992) los mayores cambios en la ilustración con pintura se deben a los avances comerciales y tecnológicos en los pigmentos disponibles.

## Ilustración Digital

El avance tecnológico abre campo al uso de nuevas herramientas, las cuales permiten una exploración más completa en la ilustración, además de muchas facilidades. Zeegen (2006) menciona que durante bastante tiempo el diseñador mantuvo un control casi exclusivo de los medios digitales, usados principalmente para manejos tipográficos. La ilustración, sin embargo, tuvo un retraso de casi 10 años para entrar a este mundo, principalmente por razones económicas. “Ninguna herramienta o proceso ha influido tanto como el ordenador en los métodos empleados por el ilustrador”. El ordenador es capaz de transformar los trazos del lápiz en un surtido de trazos sin fin. La ilustración digital proporcionó un nuevo interés en la ilustración y ha permitido situar la profesión en un mismo nivel que otras disciplinas. Se está regresando a las raíces de la práctica.

Zeegen afirma también que antes de la inclusión de la ilustración digital, la única opción para los ilustradores era la creación de trabajos para su posterior fotografía, a partir de esta “revolución” digital, los ilustradores pueden optar por nuevos trabajos dentro del mundo del diseño.

Simpson (1994) añade que la disponibilidad de ordenadores cada vez más complejos, ofrece posibilidades cada vez más amplias y ofrecen un nivel de detalle y precisión muy altos. Según Slade (2002), muchos ilustradores, quienes han trabajado con muchos medios de ilustración diferentes, mencionan que la ilustración digital no difiere del todo.

Con la ilustración digital se pueden lograr técnicas muy diversas, y los programas utilizados pueden dar resultados muy parecidos a los reales a nivel gráfico. Existen muchas ventajas para la utilización de las técnicas digitales en la ilustración, entre ellas, el ahorro de materiales, la flexibilidad para corrección de errores y el control sobre la obra que se está trabajando. Wigan (2009) aclara que gracias a esto, el mundo digital esta agregando nuevos territorios y oportunidades para los ilustradores.

Según Ambrose y Harris (2008) la ilustración digital tiene dos ramas importantes, mapas de bits y vectores; cada una con sus propias ventajas y desventajas importantes al trabajar.



## Vectores

Según Typephases (2005) un vector es una forma compuesta de puntos y líneas. Cualquier forma creada, se basa en elementos simples de nodos y puntos de control.

Ambrose y Harris (2008) agregan que los vectores están compuestos de fórmulas matemáticas en lugar de píxeles, lo que permite la fácil escalabilidad de estos objetos, permitiendo una reducción o ampliación a cualquier tamaño sin pérdida de calidad, es independiente de la resolución.

Los vectores tienen ventajas y desventajas. Entre las ventajas, podemos mencionar nuevamente su nitidez sin importar su tamaño; el fácil control de la forma, tamaño y orientación; la reutilización de los elementos; archivos poco pesados; y la posibilidad de fusionar y dividir elementos. Por otra parte, entre sus desventajas se encuentra principalmente que no son aptas para la creación de imágenes foto realistas, ya que no son capaces de captar los detalles sutiles de las mismas, por más cercano y “artístico” que sea resultado, simplemente no será igual.



<https://www.behance.net/gallery/18296041/Krewella-Tour-Poster-Art>



<http://shoomlah.deviantart.com>

## Mapa de Bits

Según Ambrose y Harris (2008) un mapa de bits es cualquier imagen formada a través de píxeles. Cocoschool (2016) define un pixel como el punto más pequeño que compone una imagen determinada. Cada pixel tiene un tamaño determinado, por lo que las imágenes en mapas de bits no se pueden ampliar o reducir libremente en escala, porque cuentan ya con una resolución fija.

Cada pixel contiene información de color, que al estar colocados, cerca uno del otro componen las imágenes. Estos colores, según Projectoldis (s.f) tienen distintos canales, que varían según el tipo de archivo, RGB, CMYK, LAB o cualquier otro, los cuales representan los componentes primarios de color en cada bit.

Las imágenes en mapa de bits, sin embargo permiten la creación y presentación de imágenes con gran calidad de color, detalle y degradés que los vectores no pueden mostrar. Entre las desventajas de los mapas de bits podemos mencionar, que los elementos, al ser parte de un “mosaico de píxeles”, no se pueden manipular independientemente, nuevamente su resolución fija y su peso en comparación con los vectores.



## Pintura Digital

Ortega (2016) define la pintura digital como una de las ramas del arte digital. Para que una obra entre en esta categoría debe estar hecha principalmente por computadora. Gracias a las tabletas digitalizadoras, la pintura digital, florece, y abre campo para muchos nuevos artistas. Según Goldman (s.f) es la técnica que más se acerca a simular las técnicas de ilustración tradicionales.

Agrega 3DTotal.com (2009) que la pintura digital es una técnica moderna que ha crecido rápidamente y está siendo utilizada por ilustradores profesionales y aficionados. Esta técnica es cada vez más aceptada y comienza a generar tanto prestigio como las técnicas análogas. Hace no mucho existía la polémica de que realizar estos artes con ayuda de un hardware y software era relativo a hacer trampa, pues no necesitaba el mismo talento que un ilustrador análogo. En cuanto a esto, Forsythe (2010) menciona que la pintura digital no es un proceso mágico en el cual se presiona un botón y esta aparece en pantalla, la imagen no existe, y debe ser desarrollada desde cero. Sin embargo con el pasar de los años se ha demostrado lo contrario, sin importar las

ventajas que la herramienta ofrezca, se necesita gran experiencia para la generación de artes de calidad.

Zagobelna (2014) se enfoca en este tema, mencionando que en realidad, la pintura digital sí agrega conveniencias en cuanto a la pintura tradicional, lo que en cierta parte lo transforma en un medio más fácil, gradientes, escalas, capas que permiten mover elementos individualmente. Menciona que el problema yace en que la computadora no es una herramienta, sino un conjunto de ellas; hace el trabajo más conveniente, pero no más fácil. El equipo no hace al artista.

Holt (2001) menciona que el arte digital, al fin y al cabo sigue “siendo como cualquier otro arte”. Es solamente la elección del medio en el cual se va a desarrollar. Dice que la pintura digital es la creación de una imagen en un ambiente virtual.

Ortega menciona también que el detalle y calidad de este medio sigue evolucionando junto con la computadora.

La pintura digital, al igual que cualquier otro medio de ilustración, tiene ventajas y desventajas. Entre sus

ventajas, menciona Ortega (2016) se encuentra la capacidad de detalle en espacios pequeños, reducción en tiempo de producción; y la facilidad en la selección de color, las herramientas digitales no necesitan mezclas manuales de tintes o pinturas, por lo tanto lograr el color deseado se vuelve una tarea mucho más fácil. El poder seleccionar el color fácilmente, abre espacio a mucha mayor experimentación con el mismo.

Rocha (2007) agrega entre las ventajas de este medio, la posibilidad de poder realizar un gran nivel de perfección en las obras, debido a las diversas funcionalidades que los programas para ilustración poseen; menciona su fácil manejo y traslado, debido a su naturaleza digital; y la opción de hacer y deshacer trazos fácilmente. Bien (2012) afirma también que no se necesita restablecimiento de materiales, por lo que se cortan los costos.

En contraparte, la técnica también cuenta con desventajas, entre las cuales se encuentran: el conocimiento previo necesario de las herramientas digitales y la gran cantidad de opciones de programas que existen y que el trabajo nunca se podrá considerar único, ya que al ser realizado digitalmente, se podrá reducir cuanto se desee.



<http://danluvisiart.deviantart.com/>

## Lenguaje Visual

Cuando se realiza una ilustración, sin importar la técnica utilizada, es importante recordar que una imagen transmite, al igual que un texto, un mensaje, el cual puede ser interpretado de distintas formas por las personas que lo observen.

Tamayo de Serrano (2002) indica que el lenguaje es un conjunto de expresiones simbólicas y signos, un producto cultural que proporciona un código para la traducción del pensamiento. El lenguaje permite la comunicación entre todos los hombres. Menciona que así como el lenguaje se aprende en una comunidad, las imágenes se leen en el contexto de una cultura. "El arte es la manera más sublime de expresar los sentimientos", representa un diálogo y una comunicación directa y profunda.

Según Giacomino (2013) el lenguaje visual se define como un sistema por el cual las imágenes transmiten mensajes. Menciona la existencia de tres categorías:

- El lenguaje visual objetivo, el cual transmite un mensaje con una sola interpretación.
- El lenguaje publicitario, el cual busca vender.

- El lenguaje artístico, el cual está abierto a múltiples interpretaciones.

Jardi (2012) menciona que el lenguaje visual es de suma importancia a la hora de analizar obras de arte e ilustraciones, pues es necesario el conocimiento del trasfondo en el cual se realizó el trabajo. Menciona también que los seres humanos estamos acostumbrados a ver imágenes desde el momento en que nacemos, y su interpretación, generalmente se da de forma automática. Hemos aprendido casi todas las palabras de forma inconsciente y generamos nuevas sin problema. Las imágenes son tan fáciles de entender, como difíciles de explicar.

En las imágenes siempre existen distintos niveles de lectura, abstracción y signos que cumplen distintas funciones al mismo tiempo. Jardi asegura que la colocación de los elementos tales como el texto, el color, las formas y las texturas comunican las ideas y los sentimientos del artista.

Giacomino comenta que cuando vemos una imagen, a diferencia de leer un texto, toda la información nos

llega de golpe, sin un orden cronológico. Las imágenes son representaciones de una parte de la realidad, no son la realidad. Sin embargo, Tamaya de Serrano agrega que existen 3 niveles de percepción en los cuales se observan las imágenes; en el primer nivel, se capta la atención, se puede describir e informar sobre la obra; en el segundo existe una observación reflexiva, se establecen analogías, se visualiza una metáfora; ese en el tercer nivel que hay una contemplación de la obra, los observadores logran establecer un diálogo con el artista.

Tamaya de Serrano comenta que existe una relación íntima entre el lenguaje y los modos de pensamiento y que esta misma relación se puede establecer entre el lenguaje y la interpretación de una obra de arte. Una imagen se puede leer de formas diferentes, su significado cambia según el receptor y el emisor de la misma.

- Modo realista: representa fielmente la realidad, se entiende sin ningún esfuerzo. Una fotografía.
- Modo figurativo: representa formas muy parecidas a la realidad, pero con un estilo libre. La realidad se encuentra manipulada.

- Modo abstracto: ya no se representan formas inspiradas directamente de la realidad. Son formas nuevas inspiradas por el propio actor.
- Modo analítico: son imágenes que representan propiamente procesos científicos. Son representaciones complejas presentadas a un público ya entendido.

## Signos

Jardi (2012) agrega que los signos están compuestos por significado y significante y que es necesario conocer al grupo objetivo cuando se quieren utilizar en una representación gráfica, pues de lo contrario se percibirán erróneamente y su objetivo no se cumplirá. Explica también que las relaciones entre significado y significante son arbitrarias y se producen en función del tiempo, ámbito cultural y las personas.

Según la Universidad de Indiana (2002) existen tres tipos de signos, los cuales Pierce desarrolló: íconos, indicios y símbolos.

- Los íconos mantienen una relación de semejanza con lo que representan, es el más simple de los signos, y se asemeja físicamente con ese objeto.

- Los indicios, mantienen una conexión asociativa real con el objeto, a menudo mediante una relación causa-efecto. Ejemplo: Nubes grises, significan que lloverá, pero en sí no es la imagen de la lluvia.
- Los símbolos son signos que no mantienen una relación lógica con su significado, sino que están conectados con él por una convención. Es necesario que el observador haya aprendido antes cuál es la relación que se establece entre el símbolo y su significado. Es necesario conocer el ámbito cultural.



Iconos: se asemejan a lo que quieren representar.  
<http://www.flaticon.com>

## Lenguaje Visual en la ilustración

Un ilustrador generalmente concibe la información que tiene que plantear de una manera gráfica, siendo su obra única y reconocible. Zeegen (2009) menciona que el enfoque que los ilustradores toman y la estética que siguen es la razón por la que los ilustradores exitosos crean un trabajo con identidad visual reconocible. Wigan (2009) establece además que todo artista gráfico debe tener habilidades comunicativas a través de sus proyectos.

Ya que ilustrar es principalmente comunicar, el cómo se comunica es crucial para el desarrollo de una composición efectiva. Wigan menciona que por esto, los ilustradores buscan adquirir su propio estilo, debido a que son los rasgos distintivos de la obra de un ilustrador lo que da valor y permite comunicar visualmente.

Zeegen y Male destacan la necesidad de la técnica en el dibujo que deben poseer los ilustradores para sobresalir sobre la competencia. Dibujar es la principal facultad de todo ilustrador. El dibujo presenta la identidad gráfica del profesional y determina el vocabulario visual con el que desarrolla sus obras. A pesar de que una obra muchas veces puede poseer una gran calidad técnica



y estética, es importante que represente ideas y mensajes, para que la audiencia pueda apreciar mejor el trabajo; debe poseer forma y fondo.

Doyle (2010) menciona que uno de los aspectos que pueden ayudar a completar un lenguaje visual es la “unidad” que maneja un ilustrador dentro de su trabajo. Esto se refiere a la capacidad de que una imagen pueda ser vista como un todo. Es importante mencionar también otros principios de composición como el balance, la proporción y el ritmo, las cuales son necesidades perceptuales en toda representación de las artes gráficas.

Para un ilustrador es fundamental descubrir su propio lenguaje visual, ya que este mismo le dará identidad como profesional. Male agrega que el lenguaje visual es una cualidad intrínseca al proceso creativo, no es algo que pueda ser dado, pero puede nacer y ser dirigido a través de los sentidos, lo que ayudará al ilustrador a tener una facilidad de relacionarse con las formas, superficies, texturas y ambiente de su obra. Entendiendo el lenguaje visual de una obra puede captarse el mensaje que pretende dar. Acaso (2009) añade que se debe pasar del lenguaje visual al mensaje visual.

Zeegen agrega que la clave del éxito para un ilustrador es que pueda combinar su capacidad creativa, visual y analítica con su expresión personal para presentar innovación en su trabajo.



<http://www.elrubencio.com/exposiciones-colectivas/>

## La Narrativa

Barceló (2004) asegura que la narrativa es una forma de organizar episodios y acciones, agrupar hechos en un tiempo y lugar determinado. Este concepto es igual o sinónimo al de historia. Tiene un principio, un punto medio y un final.

Eisner (1996) comenta que el narrar historias se basa en el comportamiento social del ser humano, sin importar la época. Las historias pueden tratar cualquier tema, y pueden ir desde enseñanzas hasta mero entretenimiento, buscan transmitir una idea. Menciona que la función de una historia es la de transmitir datos e información de forma simple por más abstracta que sea la idea.

Eisner menciona también que las historias tienen una estructura básica y Barceló agrega que generalmente tratan sobre temas de cambio, altibajos y problemas que un individuo atraviesa en busca de culminar sus deseos. La estructura de la narrativa se compone generalmente de 5 puntos clave, los cuales son: La situación inicial, donde se presenta todo el esquema; el conflicto, el punto más alto, se presenta el problema; y la situación final o desenlace, donde se soluciona este problema;

además de los puntos de giro entre los mencionados. El perfil del lector, es sumamente importante a la hora de contar una historia, depende de las experiencias propias de a quién se le contará la narración.

Rodríguez (2012) señala que así como la narrativa se compone estructuralmente en su historia, también en los elementos que la conforman, entre los cuales menciona:

Personajes, son los que realizan los hechos que se relatan. Pueden ser principales o secundarios dependiendo de su relevancia en la historia.

- Acción, el conjunto de sucesos que ocurren.
- Lugar, el sitio físico donde ocurre.
- Tiempo, es el momento el que sucede la acción.

Eisner agrega que las historias se puede contar de diversas maneras, la tecnología permite variedad de formas de transmisión, pero se pueden mencionar dos significativas: por medio de palabras, escritas u orales; o por medio de imágenes, dando como resultado la narrativa visual.

## Narrativa Visual

Salisbury y Styles (2012) indican que en la mayoría de ocasiones, una imagen brinda un apoyo visual a las palabras, un apoyo a la imaginación. Según explica Navarro (2007), las imágenes en una obra poseen principalmente un valor estético, creativo y divulgativo con gran originalidad y expresividad, con la capacidad de lograr el interés del lector.

Fernández - Coca (2012), implica comunicar. Es emplear el diálogo o punto de vista. Como habíamos visto anteriormente, ilustrar es el proceso cuya finalidad es contar una historia a través de un dibujo. Durán (2005), sostiene que ilustración es una imagen narrativa con capacidad de transmitir un mensaje completo y efectivo. Ilustrar es narrar, el ilustrador es un narrador, desde la perspectiva visual. Indica que en muchas ocasiones existe un vínculo fuerte entre la narrativa establecida por el autor del contenido y la narrativa visual, el trabajo del ilustrador.

Fernández-Coca también menciona que para que un ilustrador pueda transmitir un mensaje, hay varios

elementos de los que se puede agarrar para ser más efectivo. Entre estos elementos podemos mencionar la inclusión de uno o más personajes dentro del trabajo. Así mismo se pueden mencionar los fondos o escenarios, los cuales define como el marco donde los personajes desarrollan los hechos. El escenario contribuye en gran manera para dar a entender las historias, ya que por medio de la ambientación que posee un escenario se puede lograr que la historia sea comprendida por el grupo objetivo de manera más efectiva y rápida. Adicional, según Simpson (1998), los objetos cotidianos son completamente ideales para desarrollar una escena y el entorno ideal para el personaje.

Lewis (2016) menciona que cuando una imagen llama nuestra atención, generalmente se sucede que manda a volar nuestra imaginación o evoca simpatía. Además de los aspectos técnicos y fundamentos, poseen algo más que nos invita a ver más de cerca. Menciona que la mejor forma de hacer es a través de una historia, hacer que un trabajo diga algo más, que despierte emociones.





<https://www.behance.net/yurishwedoff>

## Elementos de Composición

Para transmitir un mensaje de una forma mucho más clara e impactante, un ilustrador debe tener conocimientos, además de su propio lenguaje visual de los elementos y principios compositivos. Marshall y Meachem (2010) mencionan que la composición se refiere a la organización de los diferentes elementos en un diseño, como el texto o imágenes. El creador de la obra es el encargado de tomar estas decisiones en función del mensaje que va a comunicar.

Antonio (1969) comenta que hay 4 elementos básicos que se combinan para formar una composición: espacios en blanco, líneas, masas y tonos.

- El espacio en blanco: Se refiere al formato sobre el cual se dibujara. Antonio menciona que dependiendo el tipo de mensaje a comunicar, la distribución del formato puede variar para mejores resultados; los cuadros altos para aspiración, para quietud los horizontales y para situaciones emotivamente neutras los cuadrados.
- Líneas: Una línea se define como una serie de puntos trazados. Antonio se refiere en este

punto a las líneas que conforman el esqueleto de la composición. Son las encargadas de dotar al trabajo un sentido dinámico. Depende del tipo de línea, es el sentido dentro del mensaje, siendo las líneas rectas producto de estabilidad y las curvas de elegancia. Al combinarse se pueden formar una amplia cantidad de sentimientos dentro de la obra.



<https://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-create-dynamic-poses-using-gesture-drawing--cms-23890>

- Masas: Las define como manchas de cualquier tono incluida dentro del formato. Todas con un tamaño, situación y tono.
- Tonos: Según Antonio los tonos son los diferentes tonos de gris en una escala de negro hasta blanco. Los tonos se consideran fuera de su valor cromático, solo por su luminosidad. Al combinarse las masas con los tonos, pueden cambiar su peso. Mientras más oscuro es el tono, más pesada es la mancha.



Tonos

<https://xilograficoncon.wordpress.com/2014/06/06/escala-de-grises-y-tramas/>

## Principios compositivos

Además de los elementos básicos mencionados por Antonio, existen principios compositivos, los cuales tienen como propósito ser una ayuda visual para guiar al observante a través de la imagen.

### Equilibrio

Poulin (2012) menciona que el equilibrio es la distribución estéticamente placentera de los elementos dentro de la composición, menciona que se produce cuando los elementos están dispuestos de forma unificada y logran comunicar estabilidad y armonía. Por otro lado, Arnheim (2001) entiende una composición equilibrada como una en donde todos los factores que la componen asumen un carácter de “necesidad” y no pueden ser cambiados.

Antonio (1969) explica que la importancia de generar equilibrio reside en generar un trabajo armónico, ya que su ausencia da la apariencia de un trabajo accidental. En una composición equilibrada se logran disponer



elementos con características visuales distintas.

Arnheim menciona que existen dos propiedades en los objetos que ejercen una influencia sobre el equilibrio. El peso y la dirección.

### Peso

El peso percibido de un elemento aumenta su interés visual. Antonio menciona que el peso no solo se refiere al tamaño de un objeto, sino que puede variar según distintos valores intrínsecos, su peso visual. Estos aspectos pueden ser:

- La profundidad, pues mientras más distante esta



<http://kurunya.deviantart.com/>

un objeto se percibe como de más importancia.

- El tamaño, mientras mayor es el tamaño del objeto, más pesado.



<http://artsammich.deviantart.com/>

- El tono y color, los colores más fuertes y los tonos más saturados pesan más visualmente.



[https://www.behance.net/gallery/49041053/\(You-Want-It\)-Darker-Illustrations](https://www.behance.net/gallery/49041053/(You-Want-It)-Darker-Illustrations)

- El espacio en blanco, Marshall (2010) menciona que mientras un objeto se encuentre más aislado en una composición, adquiere más importancia.



<https://www.behance.net/gallery/48593669/western>



- La forma, las formas geométricas se perciben como más pesadas que las orgánicas.



<http://threedeee.deviantart.com>

- La complejidad: Los objetos con más texturas o detalles se perciben más pesados.



<http://turtle-arts.deviantart.com>

## La dirección

Armheim (2010) menciona que el equilibrio se logra cuando las fuerzas que constituyen la composición se complementan unas a las otras, explica que puede depender de varios aspectos, los cuales influyen sobre la dirección en la que se mueve un elemento.

- Atracción entre pesos, es la influencia que tiene la fuerza de la dirección de un objeto en comparación con los otros.



El peso de la dirección del puente compite con la dirección a la que se dirige la persona.

<http://greekceltic.deviantart.com>



- Esqueleto estructural, la dirección formada por los ejes estructurales de un objeto.



<http://nicholaskole.deviantart.com>



- El tema, se refiere a la dirección en la que ve un sujeto.



<http://samuelyouart.deviantart.com>



- Movimiento, la dirección a la que dirigen los sujetos en una composición.



<http://solarsouth.deviantart.com>



## Tipos de Equilibrio

Existen tres tipos de equilibrio visual, el formal, el dinámico y el radial.

Paulin (2012) agrega también que existen tres tipos de equilibrio visual; el formal, el dinámico y el radial.

- Equilibrio formal: es el equilibrio más fácil de conseguir en una composición visual. Transmite permanencia y estabilidad, además proporciona un punto focal para aquello que se coloque en el centro. Este equilibrio se produce cuando los elementos están dispuestos de manera uniforme, se reflejan mutuamente.
- Equilibrio dinámico: Es más asimétrico, más interesante y difícil de lograr. Se produce cuando los elementos se disponen de una forma desigual y parecen aleatorios y dinámicos. Aunque su aspecto es informal, necesita de una planificación cuidadosa para que se vea visualmente equilibrada.
- Equilibrio Radial: Es un tipo de equilibrio que se basa en el círculo y se produce cuando los elementos irradian un punto central circular

común. Los pesos se distribuyen uniformemente. Atraen la mirada hacia el centro.



Equilibrio Formal <http://kurunya.deviantart.com>



Equilibrio Dinámico <http://ronindude.deviantart.com>





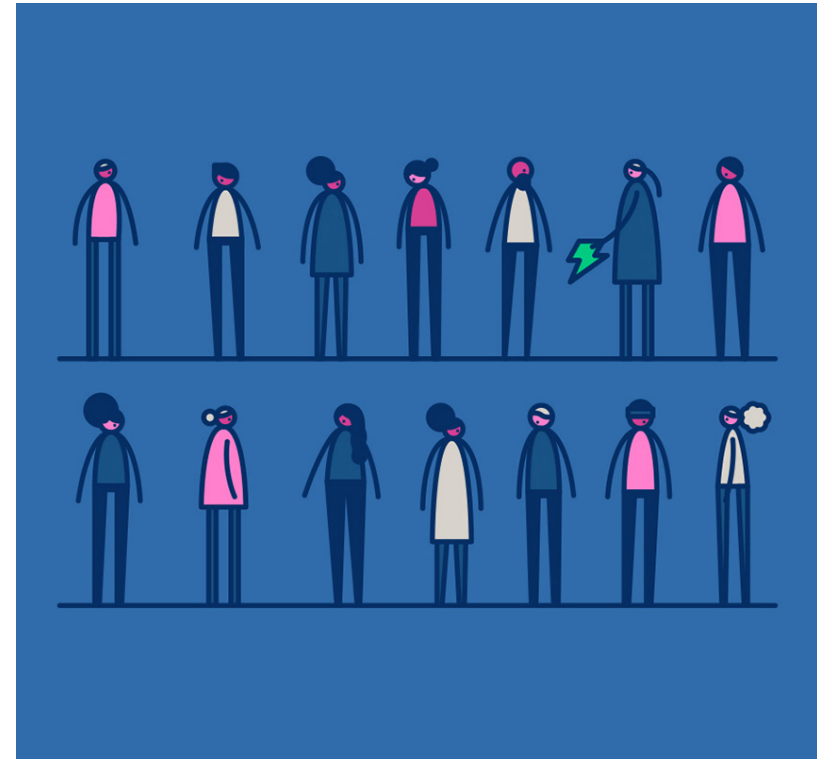
Equilibrio Radial <https://www.behance.net/gallery/48759325/The-Voyager>



## Ritmo

Según Sanmiguel (2005) el ritmo es un factor determinante en el interés visual de una imagen que necesita repetición. Este elemento ayuda a generar dinamismo en la composición, ya que la repetición de elementos produce una trayectoria y movimiento. El ritmo se percibe al agrupar elementos repetitivos como color, línea y forma y es un método para generar balance y darle seguridad al espectador. Menciona también que es importante la búsqueda de variantes que enriquezcan las repeticiones con las que se genera el ritmo, de acuerdo al tema que se esté trabajando, para aumentar el interés y la complejidad de la pieza.

Fichner-Rathus (2012), agrega que los patrones repetitivos pueden ser utilizados como una forma de guía para que el ojo se mueva a través de la composición y pueda evocar algún tipo de respuesta de parte del espectador.



<https://www.behance.net/gallery/49667193/Bulb>



<http://loish.deviantart.com>

## Punto focal

Fichner-Rathus (2012) menciona que el énfasis es la dominancia que se le da a un elemento dentro de una composición. Su función es la de persuadir al espectador de la obra a que dirija su mirada a una parte específica del trabajo o para crear uno o más puntos focales. Byrne (1999) define un punto focal como el lugar en una imagen utilizado para atraer la vista del observador. Generalmente es donde se encuentran los puntos de interés donde se lleva a cabo la acción principal.

Arnhem (2001) menciona que las personas tienen una forma específica de leer las imágenes, generalmente de izquierda a derecha, de arriba abajo, siguiendo el mismo patrón que en la lectura. Sin embargo, es posible guiar el ojo de una forma diferente a través de la manipulación de los elementos dentro de la composición. La clave es darle el énfasis a los puntos focales. Byrne menciona que una de las formas más simples de realizar esto, es a través del uso de elementos con líneas marcadas, como ríos, caminos, escaleras, etc.)

## Luz y Color

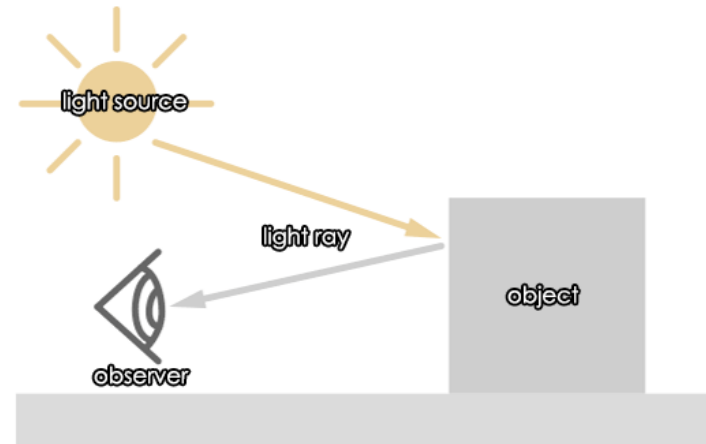
Gunrey (2010) menciona que la luz y el color son las dos herramientas principales de cualquier artista gráfico. En sí, el color es luz, y solo podemos verlo, en relación a la luz en el ambiente, por lo que su estudio y conocimiento son importantes para un completo entendimiento del color.

### Luz

Arnheim (2001) menciona que la luz y la oscuridad son percibidas como dos potencias antagonistas y que aplicadas a una composición, las luces y sombras no se aplican a los objetos sino que los constituyen. Es importante mencionar, que aunque muchas veces, considerando las leyes de la iluminación real, se aplican incorrectamente al construir una imagen, lo importante es seguir un patrón coherente, la luz puede adaptarse a las exigencias de la composición visual dependiendo del tipo de imagen que se está creando. Arnheim recomienda reducir el número de fuentes luminosas para que esta sea clara, y no se confundan las propiedades del color con las de iluminación.

### ¿Cómo vemos la luz?

Zagrobelna (2014) menciona que para un artista es muy importante el hacerse esta pregunta, ya que toda ilustración es una representación de lo que vemos y la luz es lo que nos permite hacerlo. Para ver un objeto, basta con que un rayo de luz lo golpee y rebote hacia los ojos.

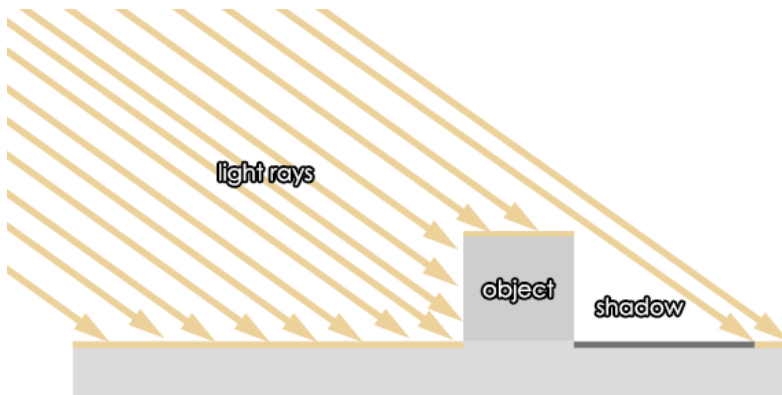


<https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>

Según Zagrobelna aquí nace la regla más importante para pintar: “La luz es lo único que vemos”. No es un objeto, ni un color, ni una forma. Sólo rayos que rebotan en objetos hacia nuestros ojos.

¿Qué es sombra?

Zagrobelna menciona que es simplemente el área que no es tocado por los rayos de luz. La intensidad de la sombra varía según la intensidad de la luz, mientras más fuerte es la luz más fuerte es la sombra.



<https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>

## Tonos

Anteriormente habíamos mencionado qué son los tonos, pero ahora veremos cómo funcionan y qué tienen que ver con la luz. Zagroblena menciona que los tonos son la cantidad de información que trae la luz, como habíamos mencionado antes, sin color, de blanco a negro. En este sentido el tono se puede entender como el brillo que tiene el objeto, cuando tiene 0% de tono, el objeto aparecerá negro puro. Mientras más información refleje el objeto, más brillante aparece.

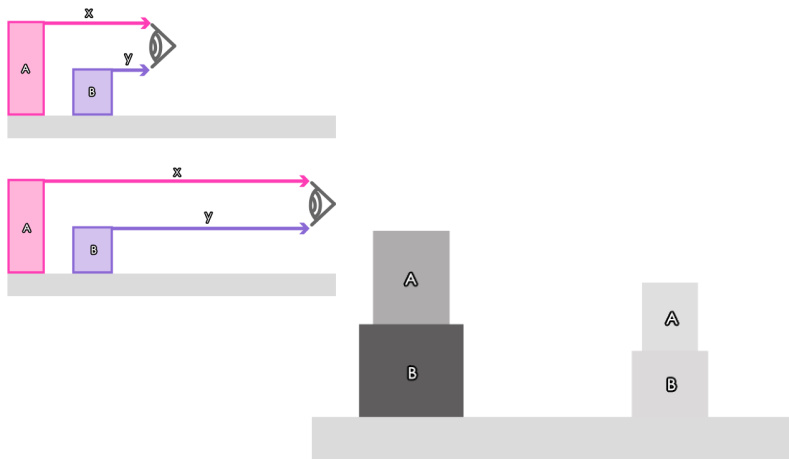
Según McNee (2010) los valores tonales son más importantes que el color a la hora de realizar una pintura. Menciona que los valores tienen varias funciones entre las que se pueden mencionar la de crear la ilusión de profundidad, ya que los diferentes tonos utilizados ayuda a separar las formas, y la de crear un punto focal ya que el ojo se dirigirá automáticamente a los puntos con más contraste.

## Contrastes tonales

Arnheim menciona que los contrastes en los tonos aparecen principalmente por la cantidad de la luz presente en la composición. Un modelo iluminado con

luz intensa tendrá sombras definidas, en cambio un con luz tenue disminuirá el contraste tonal. Explica también que se si quiere destacar un objeto este no tiene que ser gigante, colocarse en el centro o tener colores vivos, una iluminación adecuada es suficiente. La luz es una herramienta poderosa para crear puntos focales. De la cantidad de luz utilizada dependen los contrastes tonales.

Zagrobelna menciona también que mientras más cerca se encuentra un objeto, más información reflejará hacia nosotros y menos contrastes tonales presentarán.



<https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>

Esta pérdida de información se debe principalmente a la información atmosférica que se encuentra de por medio. Gunrey (2010) comenta que la perspectiva atmosférica se refiere a cómo cambia la apariencia de los objetos cuando son vistos a través de capas de atmósfera. Tanto los valores como los colores, gradualmente van cambiando hasta que se ajustan con los de la misma atmósfera.



“Los valores tonales ayudan a generar un contraste entre las formas antes de aplicar el color y lograr un efecto de profundidad en las mismas”

<http://samarskiy.deviantart.com>



## La iluminación y la forma

Según Gunrey (2010) cuando la luz golpea un sólido geométrico como una esfera o un cubo, crea una serie de tonos ordenados y predecibles, y el uso correcto de estos patrones es el que genera el volumen y la forma en una ilustración.

El conocimiento del contraste tonal permite pintar las luces y sombras de tal forma que recuerden a figuras geométricas sencillas con volumen propio.

### Sombras

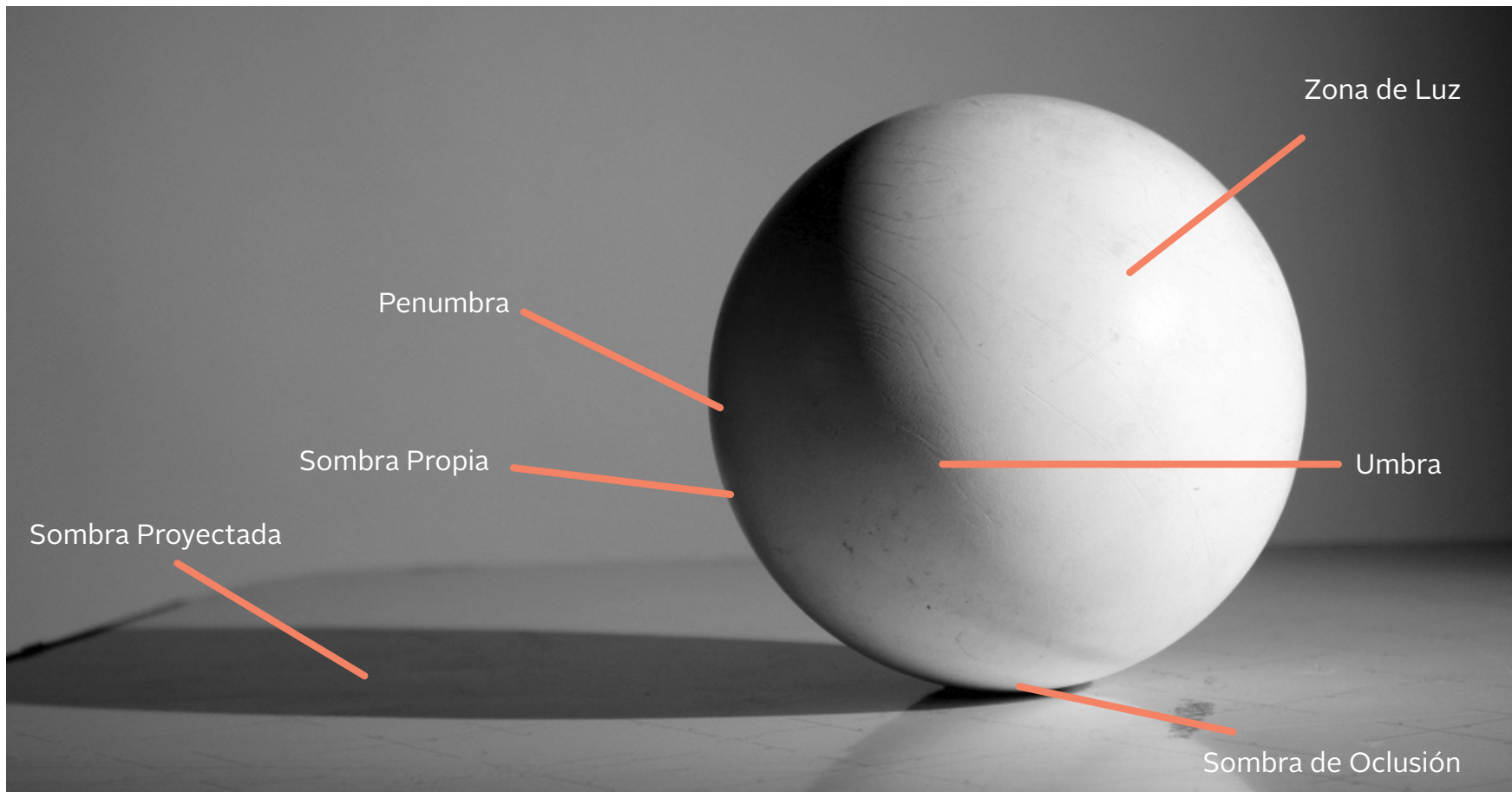
Las sombras según Arnheim (2001) pueden ser de dos tipos, propias o proyectadas.

- Las sombras propias, según Arnheim son las que forman parte integral del objeto; proporcionan información que sirve para definir la forma y darle volumen al objeto.
- Las sombras proyectadas, según Goldstein (2010) dan información de la posición del objeto que las proyecta e información sobre las superficies en las que son proyectadas.

### Partes de la sombra

Parramón (2004) y Gunrey (2010) dividen:

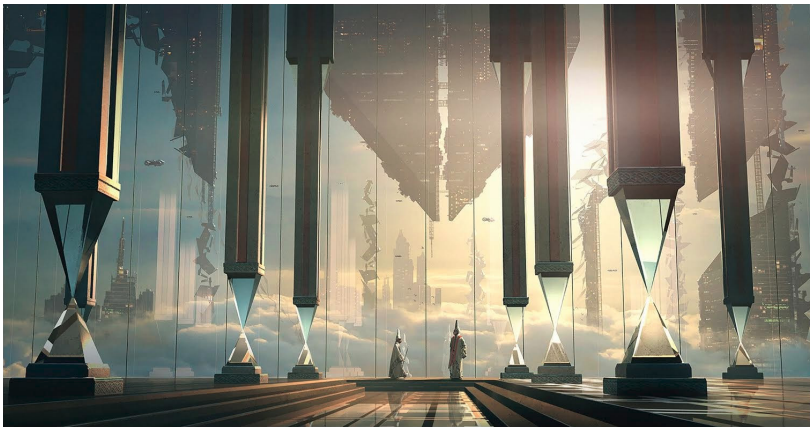
- Zonas de luz, las zonas del modelo que reciben directamente la luz.
- Brillo, el efecto que se consigue por contraste entre un espacio en blanco y las zonas más o menos oscuras alrededor.
- Sombra propia, la sombra que pertenece al objeto.
- Sombra proyectada: la sombra que proyecta sobre la superficie en la que se encuentra.
- Umbra: la zona más oscura.
- Penumbra: la zona de tonalidad intermedia entre una zona de luz y la de la sombra.
- Sombra de oclusión: Áreas densas de sombra en lugares donde no llega la luz.



Partes de la sombra.  
<http://www.conceptart.org/forums/show-thread.php/217603-SemperOne-s-Sketchbook/page5>

## La iluminación crea espacio

Mateu (2010) explica que la iluminación tiende a guiar la atención selectiva del espectador y ayuda a enfocar la atención a áreas específicas sólo con crear contraste. Arnheim nos recuerda que sin luz no se percibiría forma, ni color, ni espacio, es la causa de la percepción visual. Menciona que cuando se incluye la iluminación, se adjudica la tarea de crear atmósferas; el patrón de iluminación y sombras ayuda a que se perciba profundidad en una superficie. Mateu menciona también que solo jugando con la luz se pueden crear muchas historias diferentes, al cambiar la iluminación es posible cambiar la percepción de una escena. La luz crea mundos diferentes.

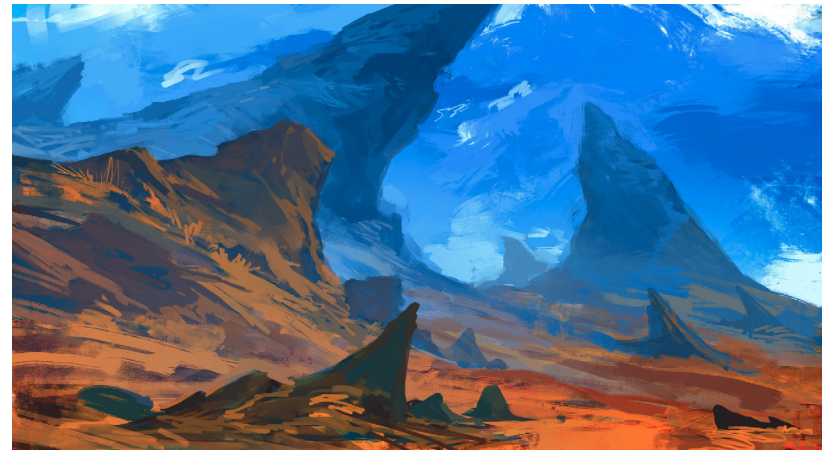


<https://www.artstation.com/artist/raphael-lacoste>

## Fuentes de luz

Depende de donde venga la luz y con qué intensidad, los resultados que da son distintos, y por lo tanto deben ser plasmados de la manera correcta para que se comprendan. Gunrey (2010) menciona:

- Luz solar directa, es la que produce en un día normal soleado, en este hay tres sistemas de iluminación diferentes, el sol, el cielo azul y la luz reflejada por los objetos. La luz viene de todas direcciones, las sombras toman un color azulado producto del cielo, y los colores de objetos cercanos son reflejados sobre las sombras.



[https://www.artstation.com/artist/victor\\_harmatiuk](https://www.artstation.com/artist/victor_harmatiuk)

- Luz difusa, es la que se genera en los días nublados. Las nubes ayudan a que la luz no genere contrastes muy fuertes de sombras. Permite pintar las formas en sus verdaderos colores, los cuales parecen más brillantes y puros. Las sombras se acercan más a tonos de gris.



<http://conceptartworld.com/news/halo-4-concept-art-by-a-j-trahan/>

- Luz de ventana, ocurre en interiores durante el día. Los objetos son bañados con una luz suave que entra por la ventana o puertas abiertas. La luz es usualmente azulada, y los naranjas de luces artificiales hacen un buen contraste.



<http://zano.deviantart.com/>

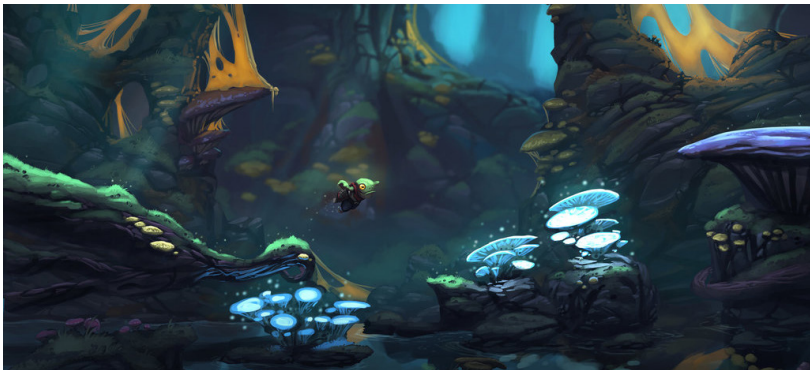


- Luz de candela o lámpara, es usualmente naranja o amarilla en color, este tipo de luz es débil por lo que se pierde en poca distancia. Cuando es de noche es más notable.



[https://wiki.guildwars2.com/wiki/User:Itay\\_Alon/Labs](https://wiki.guildwars2.com/wiki/User:Itay_Alon/Labs)

- Luminiscencia, proviene de objetos vivos o no vivos que producen su propia luz bajo circunstancias de poca temperatura, generalmente áreas en las que no entra la luz propiamente.



<http://domen-art.deviantart.com>

- Luz eléctrica, las más comunes son la fluorescente y la incandescente. Para poder pintarlas hay 3 factores importantes, el brillo, la dureza y el color.



[http://benloo.blogspot.com/2013\\_04\\_01\\_archive.html](http://benloo.blogspot.com/2013_04_01_archive.html)

- Luz de noche, cuando la escena es iluminada por la luna, tiene un color azul o gris.



<https://www.artstation.com/artist/yujinchoo>



## Color

Paulin (2012) menciona que los colores son los componentes de la luz, es lo que permite diferenciar los objetos de otros. El color es uno de los elementos más poderosos y comunicativos tanto en el diseño como en el arte. El color se usa para atraer la atención, agrupar elementos, reforzar significados y enriquecer composiciones. Puede transmitir de inmediato un mensaje y provocar una respuesta emotiva; puede crear énfasis.

### ¿Qué es el color?

Zagrobelna (2014) menciona que la luz viaja en forma de ondas que rebotan en los objetos cuando chocan con ellos, y al ingresar a nuestros ojos, nuestro cerebro selecciona las ondas según su tamaño y los divide en colores. Básicamente cuando la luz rebota en un objeto, este objeto absorbe toda la luz, excepto la de su color, la cual rebota a nuestros ojos.



## Propiedades del color

Paulin (2012) menciona que el color tiene tres propiedades, las cuales son:

- El matiz, el color en su forma más pura, es la identificación que le damos al color, así como amarillo, rojo o azul. Es el resultado de nuestra visión de las ondas reflejadas en los objetos. El matiz es la propiedad más absoluta del color, es el más identificable. Cuando un color no tiene matriz se le conoce como neutro, son tonos de gris. También conocido como color local, Gunrey (2010) agrega que es el color como se ven bajo luz blanca.
- El valor o brillo, es la claridad u oscuridad del objeto. Depende del matiz y de la intensidad. Cuando un color tiene adición de blanco se le conoce como luminosidad o matiz y cuando tiene adición de negro como sombra. El valor puede emplearse para exagerar el significado de un mensaje. Los contrastes aportan movimiento a una composición.

- Saturación o croma, Gunrey menciona que es la cantidad de gris añadida a un matiz; mientras menos gris más brillante aparece el color. Paulin lo define como su nivel de riqueza. Es la medida de pureza d un color, si es fuerte o apagado.

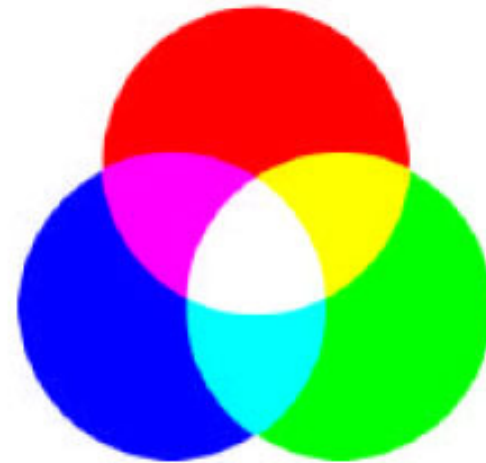


<http://docente.ucol.mx/bernardo466/modelos.html>

## Composición cromática

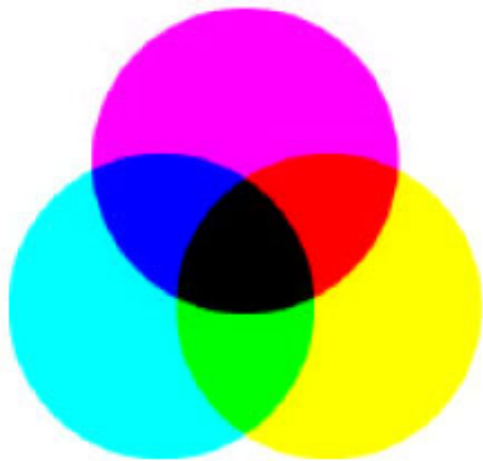
Según Arnheim (2001) existen dos formas en las que se puede formar el color: combinaciones aditivas y combinaciones sustractivas.

- Combinaciones aditivas, en la combinación aditiva, la suma de las energías lumínicas de los colores generan un resultado más luminoso que cada uno de ellos. El modelo RGB utilizado en aparatos electrónicos es el que se basa en este método. Sus colores primarios son el rojo, verde y azul. También conocidos como colores luz.



<http://www.profesorenlinea.cl/artes/colorestudiodel.htm>

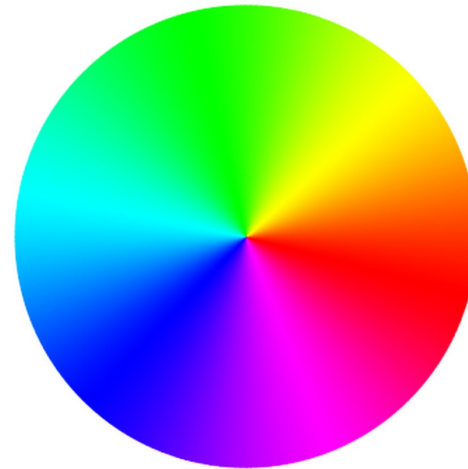
- Las combinaciones sustractivas, o colores tinta, sustraen la luz que de otra forma sería reflejada. Los colores que la conforman son el Cian, magenta, amarillo y negro. Adicional, Edwards (2004) agrega que los colores primarios: rojo, amarillo y azul, los cuales son la base del artista, usan un método de combinación sustractiva.



<http://www.profesorenlinea.cl/artes/colorestudiodel.htm>

## Círculo cromático

Arnheim (2001) menciona que independientemente del método con el que se genera el color, hay una herramienta con la que se visualiza la escala básica de colores en el espectro de luz, el círculo cromático. Los colores según su armonía en la rueda cromática pueden ser: análogos, complementarios, fríos o cálidos.



<https://marketingypublicidadistmetropolitano.wordpress.com/2016/09/22/que-es-el-circulo-cromatico/>

- Colores análogos, Edwards (2004) explica que son los que se encuentran cerca el uno del otro en el círculo cromático, son armoniosos porque reflejan ondas similares.



<https://www.kevinhong.com/>

- Colores complementarios, como su nombre lo dice, complementan. Son los colores que se encuentran contrariamente en el círculo cromático, Son opuestos.



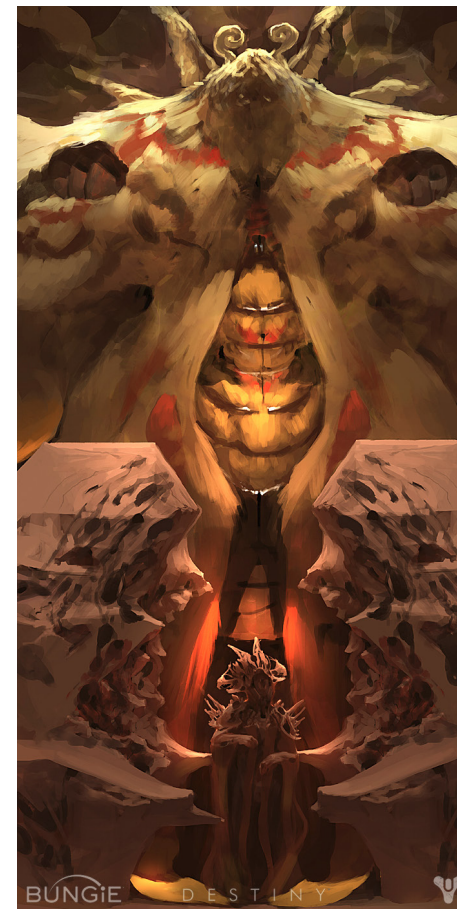
<http://me-za-me-ro.tumblr.com/>



- Colores fríos y cálidos, Arnheim (2001) menciona que esta separación no tiene una fundamentación más profunda a que los cálidos (amarillos, naranjas y rojos) dan una impresión acogedora, mientras los fríos (verdes, azules y morados) se perciben como más serios y distantes. Posiblemente en asociación al fuego y al hielo.



Colores fríos  
<http://petemohrbacher.deviantart.com/>



Colores cálidos  
<http://daniolart.tumblr.com/>

## Experiencia Desde Diseño

Entrevista a Jaime SanJuan, Pintor y Creador digital

(Extraído de <http://zaragozaguia.com/entrevista-a-jaime-sanjuan-pintor-y-creador-digital/>)



### Háblame sobre ti

Nací en Zaragoza hace 33 años, me formé en la Escuela de Artes de la Plaza de los Sitios, pero no había carrera de Bellas Artes en Aragón, por lo que me tuve que ir a estudiar a Cuenca. Estuve allí 7 años, 5 de carrera y 2 de doctorado. A la vuelta a Zaragoza me costó mucho desarrollar mi carrera profesional. Me salían pequeños trabajos que me permitían pagar las facturas, pero que no tenían que ver con el arte. Durante 4 años no toque un pincel, porque no tenía estudio, ni medios.

Yo soy un artista, mentalmente seguía creando pero no tenía posibilidad de hacerlo. Fue entonces cuando mi pareja me regaló un iPad con la aplicación “Procreate”, para que probara la pintura digital. Al principio fui reticente, pero es como trabajar con pintura pastel, con los dedos y muy intuitivo, vi las posibilidades de la técnica y tras 150 horas tenía mi primer cuadro.

### ¿Cuándo y cómo surge tu interés por el dibujo?

Mi padre es pintor, y desde pequeño me llevaba al estudio, veía los materiales, hacía garabatos y le cogí el gusto....

### ¿Cómo describirías tu trabajo en pocas palabras?

Intento conseguir un gran realismo, pero no me puedo permitir ser hiperrealista, porque mis cuadros serían como una fotografía. Intento contar historias mediante metáforas. Soy un pintor surrealista digital.

### ¿Qué te inspira? ¿Qué te ayuda a ser más creativo?

La práctica totalidad de mis cuadros son autobiográficos: un momento que me ha inspirado, mi etapa sin trabajo, mi etapa de premios...

### ¿Cuál es tu proceso al hacer una nueva obra? ¿Se te ocurre una idea y la dibujas, sueles llevar una libreta encima...?

Llevo una libreta en la que apunto las ideas que se me van ocurriendo. Por ejemplo, hoy he visto una paloma

reflejada en un charco en el suelo, que en un cuadro podría convertirse en una cebra o en un caribú.

### ¿Qué equipo sueles usar para tus imágenes?

Siempre un iPad y mis dedos.

### Tu creatividad va “más allá”, ¿algún secreto?

Inconformismo, replantearse las cosas y darle una vuelta a los objetos, para ir un poquito más allá de lo que el ojo ve. Me encantan los dobles sentidos, en mis cuadros rara vez las cosas son lo que aparentan ser...

### ¿Crees que tu presencia online (portfolio, blog, redes sociales...) han ayudado a que se conozca tu trabajo?

La presencia en internet es para mí es indispensable. Yo no tengo marchante, lo que tengo son las redes sociales. Sin ellas, hoy no estaría exponiendo en el Pablo Serrano.

### ¿Cuáles han sido las mayores dificultades que has enfrentado como creador?

Con el tema de la pintura digital, he tenido que solucionar problemas conceptuales, ya que una obra hiperrealista

es igual que una fotografía en formato jpg. También he tenido dificultades valorando mis obras, ya que un archivo digital no es un óleo o escultura, no es una pieza única, sino que se puede reproducir millones de veces.

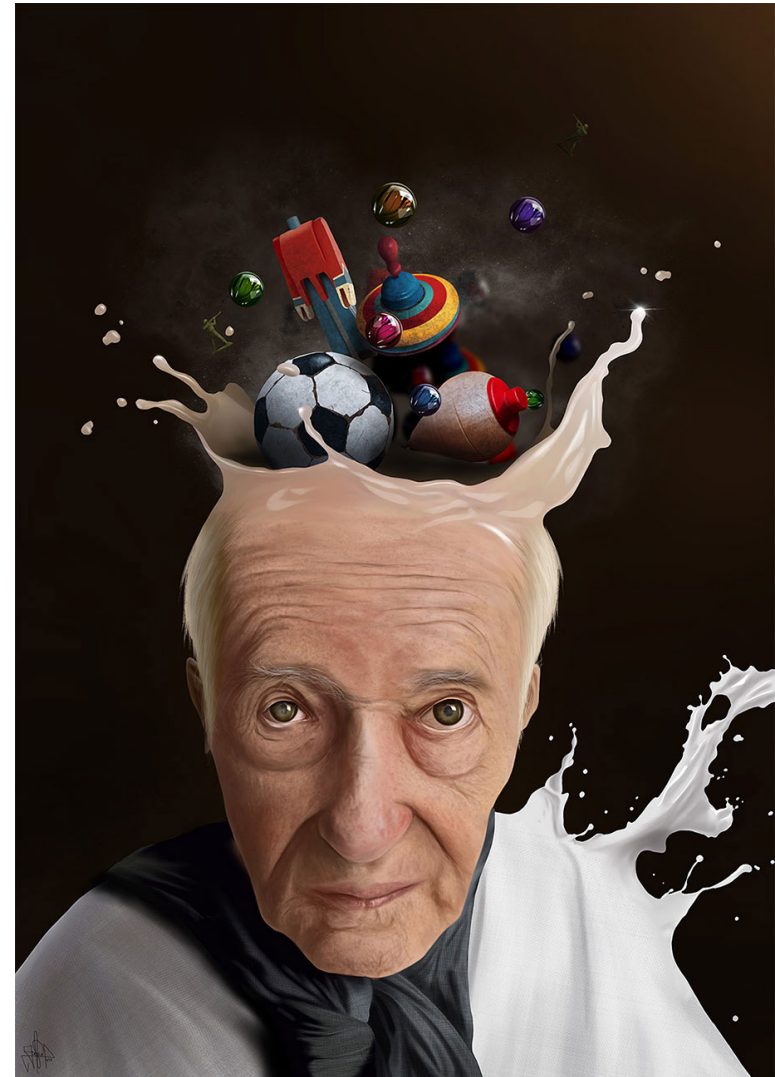
He tenido que convertir los cuadros en objetos físicos, como las fotografías o las pinturas tradicionales.

### ¿Tu trabajo favorito hasta el momento?

“Larga espera“, un autorretrato con un envejecimiento prematuro. Me muestro esperando una oportunidad para encontrar un trabajo. He querido ejemplificar nuestra generación, muy formada pero algo abandonada. Estamos esperando la oportunidad de poder volver a comenzar....

### ¿Qué consejo le darías a alguien que quiere ser ilustrador digital?

Que no tenga miedo de mostrar su obra, y que se ponga en contacto con blogs y revistas especializados.



<https://www.demilked.com/finger-paintings-ipad-jaime-san-juan-ocabo/>



## Entrevista a Agustín Comotto, ilustrador y autor

(Extraído de <http://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/2016/11/29/entrevista-a-agustin-comotto-ilustrador-y-autor/>)



Nacido en Buenos Aires (1968) y afincado en Barcelona desde 1999, Agustín Comotto es un ilustrador y narrador perseverante en su trabajo, a través del cual busca una excelencia mediante el rigor y la profundización en el estudio de aquellas historias que quiere contar, y por lo tanto compartir. A través de una investigación a conciencia, Comotto escribe unas narraciones vibrantes y con un gran rigor documental acompañado por un proceso gráfico diferente, que enriquece aún más cada historia.

Empezó dibujando y escribiendo cómics en revistas argentinas y, desde hace muchos años dibuja y escribe libros infantiles y juveniles, así como novela gráfica para un público más adulto. Sus libros se han publicado en diversos países. También realiza numerosas charlas en colegios explicando a los niños y maestros cómo trabaja un ilustrador y de dónde saca sus ideas y cómo trabajar la lectura de las imágenes.

Háblenos un poco de usted ¿cuándo y cómo surge su interés por el dibujo?

Mi interés por el dibujo comienza de niño. Siempre dibujé y utilicé este medio para explicar historias. Mi madre me recuerda de muy pequeño ya dibujando.

¿Cómo definiría la figura y qué requisitos consideran necesarios para ser un buen ilustrador?

Un buen ilustrador es aquel que emociona al lector, aquel que genera un vínculo, un sistema de transmisión de una idea mediante el dibujo. Éste debe enviar un mensaje directo y sensible a la vez que personal.

Y usted ¿cómo se define? ¿Cuál diría que es su mayor habilidad y cómo la ha ido perfeccionando a través de los años?

Creo que lo que hago es honesto en el sentido de tratar de contar sin zalamerías aquello que quiero contar. Quizás, mi mayor habilidad es contar cosas, por encima de cualquier esfuerzo estético. Es lo que más me preocupa de mi trabajo; ser un buen narrador de historias.

¿La capacidad de dibujar se tiene o se adquiere?

Hay de ambas cosas. En mi caso, soy producto del esfuerzo. Pero conozco ilustradores que dibujan como si no les costara hacerlo. A mi me cuesta mucho lo que hago.

¿Tiene ilustradores de referencia que puedan llegar a inspirarle? ¿Quiénes son?

Mis influencias no solo se detienen en la ilustración. Puedo citar ilustradores como Hugo Pratt, Gipi, Steinberg, Feininger. Hay muchos. Fuera del ámbito del dibujo puedo hablar de Tarkovsky, Pasolini o Visconti en cine, Cezanne, Rodtschenko, Tatlin o Nathan Altman en la pintura, Melincov o Aalto en arquitectura, Babel o Borges en literatura. Mis influencias son infinitas.

Ha conseguido un estilo muy definido y expresivo, de gran alcance visual. ¿Cómo llegó a él?

No pienso en el estilo. Es algo que no me preocupa. Surge espontáneamente a través de los años. Me preocupa la narración. Una buena narración requiere de unas obligaciones que condicionan el estilo. No me

gusta el dibujo con artificios, aquel del ilustrador que se regodea en sus propios hallazgos visuales o técnicos.

En el sector usted es un autor de los llamados completo, piensa el guión y lo dibuja. Al empezar un proyecto nuevo ¿cómo afronta su día a día a la hora de realizarlo? ¿Cuál es su proceso creativo?

Pienso mi trabajo como un escritor (eso dicen amigos escritores). Tengo una idea, que en general tiene que ver con aspectos de la condición humana. Suelo trabajar con historias basadas en experiencias reales. Para ello, entrevisto personas, las grabo. Luego, cuando creo que la historia está suficientemente madura comienzo el proceso del dibujo. Me documento a nivel fotográfico. Todo me sirve. Fotos, películas, novelas del periodo a tratar, etc. Hay un momento que, por saturación de información, “rompo” el presente y viajo a la época que narro. Sencillamente, estoy allá, “veo los personajes”. Entonces, dibujar (desde el ángulo que me interesa) es más sencillo. Pero no es un proceso fácil. Es lento y arduo, a veces frustrante porque no surge lo que quieres que surja.

Hablemos de 155. Simón Radowitzky ¿por qué eligió esta figura histórica del anarquismo?

Por muchos motivos. Porque su historia “corta”, la tierra y porque pasa por procesos históricos que me interesan y fascinan (como la Rusia pre revolucionaria, la Argentina de 1900, la Guerra Civil española o el México solidario de los refugiados políticos). Por otra parte, me llamó la atención la historia de un mito que nunca quiso ser mito. Una persona que peleó por no ser nadie en un país como Argentina que es una fábrica de mitos. Pensemos en Gardel, el Che Guevara, Evita o Maradona. También, me interesó la solidaridad como fenómeno colectivo. En el anarquismo histórico siempre hubo solidaridad. El colectivo mantenía a las familias de presos anarquistas mientras estos estaban en prisión por sus ideas. Nunca se olvidaban de los presos y reclamaban incluso a nivel internacional (como en el caso Radowitzky o Sacco y Vanzetti). Esa solidaridad que lleva a miles a luchar en la Guerra Civil española. Solidaridad ausente en nuestros días a juzgar por lo que pasa con el tema refugiados o la guerra de Siria, por ejemplo.

De los proyectos que ha realizado, ¿hay alguno del que se sienta más orgulloso?

Si. 155 es uno de ellos. Me demostré muchas cosas en él que no viene al caso explicar. Pero también me gustan algunos álbumes que hice para niños. La guerra perdida

o 20 millones de escarabajos son obras de las que estoy satisfecho. Esto si hablo como autor integral, es decir, en todas la historia es mía.

Y ¿se arrepiente de haber hecho alguna ilustración que se haya publicado?

Si. Al punto de querer retirar la edición. En general son trabajos de encargo hechos en momentos de mi vida en donde necesitaba el trabajo. Encargos aceptados por necesidad más que por si me gustaba el tema. Siento vergüenza de lo hecho porque pienso que es de muy mala calidad. A veces me comentan que no es para tanto, pero los ilustradores “vemos” aspectos técnicos que el lector no tiene por qué ver y allí es donde me da vergüenza el trabajo hecho.

¿Cree que haciendo obras ilustradas es una forma amena de llegar a un público más amplio y conseguir así que se acerquen a temas que les puedan resultar “complicados” de entender?

No lo sé. Probablemente si, pero me gusta pensar más que mi trabajo es un género en si mismo y no una manera de facilitar las cosas. El dibujo no debe aportar comprensión sino nuevos matices al texto,

siempre respetándolo como unidad directriz. Es complementario. Si la ilustración se limita a explicar lo que dice el texto, no me interesa en lo más mínimo. Un texto se comprende por si mismo. ¿Entonces, cuál es el sentido del dibujo?

¿A través del dibujo podemos despertar cosas invisibles como emociones, sensaciones y sentimientos?

Claro. El dibujo es una poderosa herramienta simbólica. Activa partes de la memoria, del recuerdo o mecanismos como la ensoñación y esto brinda al lector otras formas de narrativa. Cuando firmo libros, lo lectores me comentan sus experiencias y algunos dicen haber recordado, gracias a tu trabajo, momentos perdidos de su infancia o de personas que no están. Es increíble hasta dónde puede llegar el dibujo.

En las últimas décadas ha habido un renacimiento del cómic ¿a qué cree que es debido? ¿Es más acertado hablar de cómic o novela gráfica? ¿Por qué?

Comencé mi carrera dibujando cómic. Ahora hago novela gráfica (un nombre un poco rimbombante). Me



costó comprender la diferencia. Creo que el cómic se ajusta más a géneros y se encuentra hoy día en el Manga o en lo que hace la factoría Marvel o DC cómics, es decir, superhéroes. Pero esto viene originalmente del formato revista que actualmente no existe. La novela gráfica tiene más que ver con formatos de largo aliento. En mi caso fue salvador como género porque satisface mi aspecto más literario. Contar lo que a mi me interesa lleva más páginas, un ritmo narrativo diferente. Por ello, llegar a historias de 170 o 200 páginas es algo que sólo encuentras en la novela gráfica y no en un cómic. Quizás, si ha habido un renacimiento aunque más por la necesidad de algunos autores y lectores que porque sea un mercado económico en sí. No ganamos dinero haciendo novela gráfica. Es un trabajo descomunal que prácticamente ninguna editorial puede pagar. Antaño, ciertas editoriales de libros del mercado anglosajón, adelantaban o pagaban un sueldo mientras el escritor hacía su novela. De lo contrario era imposible asumir lo que hoy se entiende como clásicos de la literatura. Eso, en el campo de la novela gráfica es impensable. No existe editorial que piense en “sostener” a un autor mientras hace su trabajo.

¿En una sociedad como la actual en que todo es imagen, debería estar más reconocida la labor de los ilustradores por parte de esta? ¿Qué papel juega la ilustración en la cultura visual actual?

Es cierto que la sociedad actual vive de la imagen. Ello ha generado super abundancia de ella. Y muy buena parte del consumidor de imagen la “traga” sin verla. De hecho no tiene tiempo de hacerlo porque el mundo de hoy obliga a estar más “a la page” que entender o disfrutar eso que consume. Desde esta perspectiva, el mercado felicita al ilustrador de moda y, a la vez, desprecia el oficio de ilustrar. Pienso que, como en otros campos, hay una necesidad de crear estrellas, como los futbolistas, pero poco importa el oficio. Eso crea mucho ilustrador mediocre, que está más por la imagen, tener éxito y lo que se lleva, que por contar algo de una manera decente. Se reconoce al ilustrador si tiene éxito y se lo ignora como trabajador de un oficio. La ilustración es vital en la cultura actual, especialmente en el mundo virtual, aquel formado por internet y las redes sociales. Pensemos en el poder de la imagen. Pensemos en Charlie Hebdo. Pensemos en el auge del tatuaje. La ilustración está en todas partes y de una manera muy diversa. Las nuevas generaciones tienen necesidades de identificarse con

cosas y en ese sentido surge la ilustración como un gesto de reafirmación. Medio mundo caza Pokemons y nos olvidamos que hubo un tipo que alguna vez lo dibujó.

¿Está trabajando actualmente en un nuevo proyecto?

Siempre hay ideas en el tintero. Estoy comenzando a crear una nueva historia, un poco colateral de 155. Digo un poco, porque hay temas recurrentes como el judaísmo, los rusos o los revolucionarios. Pero está ambientada en otra época. Parte en la segunda guerra mundial y parte en la Argentina de los años 70. Sin olvidar que también transcurre en el presente, en el barrio de Carabanchel. Pero todo está en construcción y, de momento, grabando entrevistas a testigos vivos de la historia. Y, como dije antes, recién comenzado el viaje.



<http://www.agustincomotto.com>

# Descripción de Resultados

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas realizadas a los sujetos de estudio previamente establecidos estratégicamente en base en su experiencia y su desarrollo como profesionales en el campo de la ilustración; junto con los resultados obtenidos al analizar las obras de José Ochoa en base a una guía de observación planteada en base a los objetivos de investigación.

## Gabriela Noriega - Entrevista

¿Cuál considerarías que es la diferencia entre arte e ilustración? En cuanto a tu trabajo, ¿Cuál consideras que haces?

El arte como tal es una expresión del ejecutor, algo que el artista desea compartir con el mundo con una intención personal y puede incluir otros medios más que pintura; existen emociones detrás del arte. La ilustración, por otro lado, es resolver de forma efectiva un mensaje de forma gráfica. La palabra “ilustrar” viene de iluminar o enseñar, y es comúnmente utilizada para documentar o esclarecer un concepto.

Si nos referimos a trabajo, considero que ilustro, pues narro o resuelvo visualmente lo que se requiera. Pero, en mis tiempos libres creo arte que nadie me solicita y puedo expresarme abiertamente

¿Cuál es tu relación con la ilustración análoga?  
¿Qué te ha llevado a desenvolverte digitalmente?

Tengo un amorío con el arte tradicional. Es ese gusto, ese alivio que no puedo darme el lujo de sentir muy a menudo pues en el mundo de la ilustración es necesario resolver de forma casi inmediata las piezas, de ahí el éxito del medio digital. Pero amo pintar con acuarela, óleo, pastel seco, marcadores, acrílicos, carbón... hasta he pintado con café y té.

Cuando decidí tomar la ilustración como profesión era necesario usar medios digitales para bajar costos y tiempo de ejecución además de las ventajas con el manejo de los archivos para usarlos en infografías, libros, agendas, etc.

¿Qué ventajas crees que aporta el uso de la pintura digital? ¿Has encontrado algún obstáculo a la hora de utilizar esta técnica?

Como te mencionaba antes, las ventajas son varias, puedes emular inmediatamente distintas técnicas tradicionales que requieren de preparación, tiempo y espacio especiales. La facilidad de publicación es otra, pintas algo y puedes compartirlo con el mundo

en cuanto lo terminas sin ninguna otra herramienta, sin cámaras, ni scanners; lo envías a un estudio del otro lado del mundo sin mayor espera que la que te da la carga y descarga del archivo. En sí es la practicidad del medio lo que lo hace tan exitoso.

Obstáculos, varios. Van desde no saber usar las herramientas, que considero a todos nos pasa en determinado momento; pero cuando empecé a ilustrar digitalmente solo conocía a una persona que sabía cómo hacerlo, mi socia / amiga del alma y ella fué el hilo conductor hacia Photoshop. De ahí ya busqué tutoriales y practiqué por mi cuenta pero pasó mucho tiempo para que yo tuviera un acercamiento real a la ilustración. También considero que muchas personas hacen de menos el medio digital creyéndolo fácil, creen que como es a través de una computadora tiene menor mérito que el arte tradicional, por lo que creen que es barato y sencillo. La gente con esta mentalidad en Guatemala muchas veces no quiere pagar lo que cuesta el arte o ilustración digital por lo que hacer una profesión de ésto en el país puede ser bastante frustrante.



¿Cuáles han sido tus influencias en este ámbito?

Tengo varias influencias y muchos artistas a quienes admiro grandemente. Puedo nombrar a Stjepan Sejic y su esposa Linda, Nei Ruffino, Dave Rapoza, Ross Tran, Karla Ortiz, Michael Kormack, Goro Fujita, todos con estilos muy diferentes. En Guatemala siento gran admiración por José Ochoa, Javi Laparra, Pablo Solares, Luis de León, Gustavo Fajardo, Ludwing Paniagua, Leandro Loaiza, Rod Ramírez y tantos otros que ya me quedé corta.

¿Qué opinas sobre la ilustración, principalmente de pintura digital en Guatemala?

Creo que es un movimiento que ha tomado mucha fuerza en los últimos diez años y me alegra ver que jóvenes muestran interés por ésta profesión y la ven como algo de lo que pueden vivir y explotar sus habilidades sin pecar de utópicos pues ya es una realidad viable. Otra cosa que he notado es que cada vez es más evidenciable el talento guatemalteco en el mundo y eso me llena de emoción y orgullo por mis colegas que con su increíble trabajo van rompiendo barreras y creando brechas para tantos otros que venimos detrás.

¿Cómo artista, haces uso de signos específicos para dar a entender el mensaje que estás transmitiendo?

Claro, uso conceptos de diseño, composición, psicología y comunicación que me ayudan a expresar lo que quiero.

¿Cómo piensas que tu estilo de ilustración influye en la transmisión del mensaje que quieres comunicar cuando realizas una pieza?

Creo que el estilo es algo muy mitificado globalmente hablando, los ilustradores se sofocan pensando que deben desarrollar determinado estilo para ser buenos en lo que hacen y tienden a copiar uno o varios sin realmente comprender por qué los artistas recurrieron a tal proporción, línea gráfica o colorización. El estilo es algo que viene por sí solo cuando lo haces de forma intencional; determinadas proporciones, colores y líneas servirán para transmitir cierto mensaje o cumplir con cierta función. Por mi parte, considero que las luces son elementos sumamente importantes para transmitir un mensaje o destacar de forma indirecta cierto elemento dentro de mi composición, busco llamar la atención del espectador, por eso nada mejor que una buena luz.

Hablando de arte digital guatemalteco ¿Crees que el estilo de trabajo de José Ochoa cuenta con identidad visual reconocible?

Por supuesto, José tiene un estilo que compite con grandes ilustradores internacionales; claro, tiene influencias como cualquiera de nosotros y éstas son evidenciables en su trabajo pero considero que cuando ves una pieza de él reconoces su trazo.

Una ilustración es una forma de comunicación. ¿De qué manera crees que te apoya una ilustración sobre otros métodos narrativos a la hora de contar una historia?

La ilustración es un refuerzo comunicativo, usamos nuestros ojos como herramienta para aprender desde que somos bebés, antes de la palabra existió la forma y la luz y es un lenguaje universal y primigenio que usamos como recurso comunicativo. Los niños que aún no saben leer por ejemplo; se interesan en los libros por las ilustraciones en ellos y es más fácil crear lazos de memoria hacia una imagen que hacia un número o palabra pues el lado instintivo y creativo del cerebro comprende mejor los mensajes visuales.

¿Alguna vez has desarrollado alguna ilustración en base a la necesidad de comunicación de algún otro autor? ¿Con cuáles criterios has desarrollado (fondos, escenarios, personajes, hechos, etc.) esas ilustraciones para que sean comprensibles? ¿Siendo tú el autor, como desarrollas estos criterios?

Por supuesto. Como ilustradora, cumplo con parámetros que otro autor ha asentado antes, como por ejemplo cómics, videojuegos, libros, etc. Las personas que contratan ilustradores necesitan un auxilio visual para algo que ellos ya han desarrollado, y sólo necesitan alguien que traduzca estas ideas o mensajes a imágenes o bien, reproducir estas imágenes ya establecidas como un caricaturista, por ejemplo.

Para transmitir un mensaje o idea de forma efectiva te vales de mucho estudio de cinematografía, psicología, lenguaje corporal, colorimetría, composición y algo de diseño gráfico, entre otras cosas. Un ilustrador debe entender por qué los niños responden de diferente forma a los colores fríos que a los cálidos, o por qué en la mayoría de películas las escenas cruciales tienen una iluminación trasera. A veces debes moldear el universo

hasta que cumpla con el mensaje que quieres transmitir al espectador y muchas veces ésto no tiene que ver con lo que te guste o no sino con ¿cómo resuelvo este problema, cómo doy a entender ésto?

¿Qué opinas de la narrativa visual de José Ochoa?

Es impresionante, creo que la cabeza de José alberga ideas que son hermosas y crípticas al mismo tiempo y ésto se refleja perfectamente en su trabajo.

¿Cómo logras evocar emociones en tu trabajo a través de la narrativa visual?

En lo personal me valgo de encuadres, luces, colores y composición. La anatomía y los gestos, en general, son muy obvios y frívolos; me gusta hacer que cuando alguien ve mi trabajo sienta que está experimentando ese momento si es una escena o bien que sienta la pieza como algo que podría añadir a su día a día, como un sticker o póster o libro con el que se sienta identificado.

¿Cuál es tu proceso a la hora de ilustrar? ¿Tienes algún ejemplo que nos puedas compartir?

Nunca sigo una línea de producción específica para ilustrar, excepto si es requerimiento del lugar para el que estoy laborando; ja, ja, ja. Normalmente saco la idea de mi cabeza con un boceto rápido y pequeño, a veces es en papel, a veces digital; nunca tardo más de un par de minutos en plantear la idea y luego exploro ángulos, posturas y luces que me pueden ayudar a transmitir lo que quiero, ésto me puede tomar mucho más tiempo, cuando estoy satisfecha con una idea ¡Busco referencias! es parte importantísima del proceso pues me ayuda a establecer mejor la pieza y luego pinto, dependiendo del estilo que busque así será mi proceso de pintura.

Tengo varios ejemplos con capturas del proceso en mi galería:

<http://phoenixnightmare.deviantart.com/art/Family-Portrait-Pasos-366421480>

Y un par de vídeos del proceso de pintura:

<https://www.youtube.com/watch?v=zgYZgsAuSx8>

¿Qué principios compositivos utilizas para desarrollar tu trabajo?

Pues básicamente es guiar el ojo hacia donde quieres que vaya, te vales del espacio dentro de la pieza para lograrlo; buscas un equilibrio y un ritmo que “mueva” al espectador para que encuentre el punto de intención.

¿Cómo logras una composición equilibrada?  
¿Cómo seleccionas el punto focal?

Para equilibrar el espacio necesitas ocuparlo adecuadamente, las imágenes también pesan y mucho peso en el punto equivocado de la pieza puede confundir tu intención, entonces debes saber primero qué quieres decir para luego resolver cómo. No hay composiciones “erradas” sólo mal ejecutadas. El uso de descansos visuales también es importante.

Tú ¿Cómo consideras la luz a la hora de ilustrar?  
¿Es una herramienta o una necesidad? ¿Qué tan importante es el conocimiento técnico sobre la luz a la hora de ilustrar? ¿Crees que es importante su estudio, o se puede realizar de manera más experimental?

Depende mucho del artista o ilustrador. Para mí es crucial, comprender el comportamiento de la luz me ayuda a iluminar cualquier ambiente o situación sin tener una referencia específica de lo que quiero hacer como una foto o un modelo; pero conozco varios ilustradores que dicen que el ojo no te miente y que si se ve bien, debe estarlo y luego me encuentro con que no saben explicarte cómo consiguieron hacer piezas tan geniales sin mayores referencias... ellos, y cito “sólo lo hacían porque se ve bien”.



Cuando ilustras, ¿Qué papel juega el uso de los valores tonales (values) dentro de tu trabajo? ¿Crees que su comprensión es importante?

Los valores tonales son otros protagonistas de la ilustración. Si los valores no funcionan en una pieza no hay tridimensional o contraste, por ende, no hay lectura de las formas y espacios.

¿Qué papel crees que juega la luz dentro de la narrativa visual?

Como te mencionaba antes, para mi la luz es importantísima. Todo lo percibimos visualmente a través de la luz, incluso aunque no existan colores si la iluminación es correcta o va acorde a lo que queremos comunicar nuestra pieza será exitosa.

¿Cuál es tu proceso para la selección de color dentro de una ilustración?

El color, para mi son emociones, mis recuerdos están intrínsecamente ligados a los colores, por eso cuando pinto busco colores que se adecuen a lo que quiero que sienta el espectador.

¿Cuál consideras que es la importancia del color a la hora de transmitir una historia o mensaje visualmente? Habíamos hablado de los valores tonales anteriormente ¿Consideras que una imagen que se enfoca solo en ellos, monocromáticamente, puede transmitir con igual fuerza un mensaje? ¿Debería?

Debería. Por supuesto. Una imagen monocromática puede transmitir el mismo mensaje que otra llena de color pero, tal vez con diferente intensidad. El color es como el glaseado de la pieza, por ejemplo, si haces una imagen para niños monocromática debes cuidar tus contrastes y valores tonales para no estresar demasiado el mensaje y al mismo tiempo llamar la atención y hacer la pieza divertida. Y si a la misma pieza -que funciona monocromáticamente- le agregas color deberá ser más llamativa pero no menos funcional. Esa es la razón por la cual muchos artistas trabajan primero en escalas de grises y luego colorizan según lo que consideran apropiado.

¿Qué opinas del uso de la luz y el color dentro de la narrativa visual en el trabajo de José Ochoa?

Es inspirador. Me encanta que maneje tan bien el espacio y perspectiva atmosférica, creo que los colores que escoge para cada pieza son muy acertados y la luz es bellísima. Disfruto mucho su trabajo como artista conceptual, es increíble, una placentera mezcla entre distópico, cibernético y bíblico me recuerda a Frank Frazetta y a Feng Zhu; soy gran admiradora.



<http://phoenixnightmare.deviantart.com>

## Herber Crispin - Entrevista

¿Cuál considerarías que es la diferencia entre arte e ilustración? En cuanto a tu trabajo, ¿Cuál consideras que haces?

Esa pregunta me tiene de cabeza. El título de artista es muy grande para un ilustrador, yo no me considero un artista. Yo no creo tener un nivel para llamarme artista. El estudio es la diferencia, uno de los problemas de creerse artista es que le das pauta a que cualquiera sin preparación llegue a ser artista. Un artista real estudia y explora. Un ilustrador puede ser cualquiera, va un poco más a lo comercial, hay piezas que pueden trascender, y ser ambas.

¿Cuál es tu relación con la ilustración análoga?  
¿Qué te ha llevado a desenvolverte digitalmente?

Yo empecé en el rollo digital, en la “U” medio te enseñan análogo, pero nunca me llamó la atención. Desde que empecé de ilustrador, me dediqué más a digital por la facilidad que trae. El chance así te lo pedía, todo tenía que tener acabados digitales. Ahí le encontré el gusto. La pintura digital es una tendencia de por sí muy interesante.

¿Qué ventajas crees que aporta el uso de la pintura digital? ¿Has encontrado algún obstáculo a la hora de utilizar esta técnica?

Ventajas, la calidad, me encanta de la pintura digital es que sin importar el medio, puede cumplir grandes estándares de calidad. Lo que me encanta del rollo digital es el uso de los detalles, en la forma tradicional te topas con limitación.

La versatilidad del medio, las herramientas, ctrl+z y eso.

Cuando empecé en el 2009 los obstáculos con los que me encontré fue que no vendían equipo, y habían muchos menos artistas.

¿Cuáles han sido tus influencias en este ámbito?

José Ochoa, Manuel Reggalado, mi problema es que no tengo un estilo, me aburro.

¿Qué opinas sobre la ilustración, principalmente de pintura digital en Guatemala?

Está empezando a tomar forma. Está naciendo. No hay mucha industria. Viene gente talentosa que le está tomando el rollo, pero desgraciadamente, no tenemos claro el rollo de ilustración digital. Excluimos lo que creemos que no es ilustración. Nos emocionamos por ver el rostro de una figura humana a lápiz pero no al ver un diseño de personajes. Los clientes hace 4 años no entendían el rollo del dibujante. Creen que hacer dibujitos es fácil. Existe una diferencia entre dibujantes, ilustradores y artistas, pero el público general no lo tiene claro.

¿Cómo artista, haces uso de signos específicos para dar a entender el mensaje que estás transmitiendo?

Definitivamente. Cuando va acompañado de texto se ve el rollo, se ve contextualizado.

¿Cómo piensas que tu estilo de ilustración influye en la transmisión del mensaje que quieres comunicar cuando realizas una pieza?

Varío muchos los estilos cuando trabajo con clientes. No creo que un estilo ayude a una transmisión de un mensaje pero creo que depende el medio. Editorial es más libre, puedes usar muchos estilos.

Hablando de arte digital guatemalteco ¿Crees que el estilo de trabajo de José Ochoa cuenta con identidad visual reconocible?

Sí, pero tenés que tener un ojo muy clínico, no es tan notable a simple vista. Es bueno, en pintura digital es de los más cabrones que he visto por acá, pero siento que está estancado. Me gustaría verlo hacer algo más.



Una ilustración es una forma de comunicación. ¿De qué manera crees que te apoya una ilustración sobre otros métodos narrativos a la hora de contar una historia?

Cuando tenés un texto, el escritor tiene una idea muy clara del desarrollo. Cuando el ilustrador la lee, es otro rollo, cuando lo combinas es cuando se vuelve mágico. Ayuda a mostrar un mensaje con más claridad, le quita lo abstracto a la idea.

¿Alguna vez has desarrollado alguna ilustración en base a la necesidad de comunicación de algún otro autor? ¿Con cuáles criterios has desarrollado (fondos, escenarios, personajes, hechos, etc.) esas ilustraciones para que sean comprensibles? ¿Siendo tú el autor, como desarrollas estos criterios?

Primero contextualizarlas. Si textos son descriptivos, hay que meter todo el mundo dentro de las ilustraciones. Características, expresiones.

¿Qué opinas de la narrativa visual de José Ochoa?

Tiene varias piezas que son como un boom, dentro de mi curso de ilustración, pongo un ejercicio que es buscar un ilustrador y tratar de imitar su estilo, mucha gente lo elige. José Ochoa llama la atención por lo mismo de su narrativa visual, todo es muy mágico. No cuenta historias muy diferentes.

¿Cómo logras evocar emociones en tu trabajo a través de la narrativa visual?

Algo que me dijo un colega ilustrador una vez, es que mis ilustraciones no decían nada. Que eran bonitas, pero no dicen nada, trato de que cada ilustración cuente algo, tengan una historia. Una historia en una sola imagen.

¿Cuál es tu proceso a la hora de ilustrar? ¿Tienes algún ejemplo que nos puedas compartir?

Depende para que sea, lo más difícil es lo que creo para mi, bocetar, es la parte más importante, mientras tengas bien clara la idea con un boceto, mientras mejor tengas las ideas, mejor va a ser el arte visual. No tengo un proceso definido, experimento bastante.

¿Qué principios compositivos utilizas para desarrollar tu trabajo?

Un recorrido visual dinámico y combinación armónica de colores.

¿Cómo logras una composición equilibrada?  
¿Cómo seleccionas el punto focal?

Todo es experimental, a la vista, es todo muy intuitivo, cuando mis ilustraciones se tienen que adapta a espacios, todo es intuitivo.

Tú ¿Cómo consideras la luz a la hora de ilustrar?  
¿Es una herramienta o una necesidad? ¿Qué tan importante es el conocimiento técnico sobre la luz a la hora de ilustrar? ¿Crees que es importante su estudio, o se puede realizar de manera más experimental?

Es vital, es fundamental, si querés tirarte al rollo de pintura digital, pintar objetos semirrealistas, es una necesidad cuando es realista. Tenés que entender su comportamiento, tenés que estudiar.

Cuando ilustras, ¿Qué papel juega el uso de los valores tonales (values) dentro de tu trabajo?  
¿Crees que su comprensión es importante?

Vital, tiene que; de lo contrario se pierde la forma, Lamentablemente la gente que ve los trabajos no lo sabe, no lo aprecia, cuando empezas a ver estos detalles, te das cuenta que si existe, y le comenzas a dar valor.

¿Qué papel crees que juega la luz dentro de la narrativa visual?

A mí me encanta, es uno de los recursos que más me gusta usar dentro de mis ilustraciones, me encanta el efecto en ciertos puntos y que juegue un papel dentro del trabajo. De lo que estoy tratando de transmitir.

¿Cuál es tu proceso para la selección de color dentro de una ilustración?

Hay varias opciones, hay paletas ya definidas en las que podrías aventurarte a experimentar y ver qué resultados te traen. Vos mismo podés ir creando las paletas de colores y ver si el resultado es lo que buscabas o puede ser con el tiempo, te vas a acostumbrando al color.

¿Cuál consideras que es la importancia del color a la hora de transmitir una historia o mensaje visualmente? Habíamos hablado de los valores tonales anteriormente ¿Consideras que una imagen que se enfoca solo en ellos, monocromáticamente, puede transmitir con igual fuerza un mensaje? ¿Debería?

Si debería poder transmitir. El uso del color como con personajes bien desarrollados, la mezcla y la idea pueden ser intensas y claras. El color agrega mucha fuerza y expresión, y el mensaje es mucho más claro, pero deberías poder transmitir el mensaje.

¿Qué opinas del uso de la luz y el color dentro de la narrativa visual en el trabajo de José Ochoa?

Es muy bueno. Pero le hace falta más intensidad. Es lo que te digo que si haces un análisis de sus trabajos van en la misma intensidad, no se aventura experimentar más.

## Comentarios adicionales

De alguna forma la gente que trabaja de forma tradicional menosprecia la pintura digital, yo sí creo que es solo un recurso adicional, las bases las tienes que tener, definitivamente tiene ventajas. Todavía hay mucha ignorancia en el tema.

La gente no se exige lo suficiente en Guatemala, queremos industria, pero no nos esforzamos lo suficiente para llegar a eso. Es una forma de chance buena, pero no lo han entendido. Alguien tiene que cambiar la idea. Todos pueden dibujar, se requiere estudiar, se requiere pasión. Manga no se dibuja, el problema es que la gente le apunta a eso, no lo saben hacer y culturalmente está muy alejado. Yo no creo que haya chance para la gente que dibuja manga. Es una moda fallida, todos querían dibujar manga y nadie podía, nadie quería experimentar con otro estilo, los dejaba en el mismo lugar.

Cuando la gente no sabe como hacer crítica, lastima susceptibilidades. No dar críticas cuando no las piden. A menos de que sea tu responsabilidad. Hay que aprender a hacer eso.

Hay que trabajar en el ego.

Que lo ilustradores se ayuden mutuamente. Se necesita que estén abiertos a lo mismo. En el proceso se van descubriendo, su evolución me hace querer mejorar a mi, buscar nuevos recursos para no quedarme. Los niveles se van emparejando.

Es necesario el interés, tenes que ser obsesivo, cuando no estoy trabajando, estoy ilustrando. Se necesita tomar en serio.



<https://www.facebook.com/HCherbercrispin>

## José Ochoa - Entrevista

¿Cuál considerarías que es la diferencia entre arte e ilustración? En cuanto a tu trabajo, ¿Cuál consideras que haces?

El arte como tema busca el hacer sentir algo a otra persona. Para Warhol el arte es la reacción de la gente. La ilustración busca expresar una idea, de una forma atractiva. Estrictamente arte visual e ilustración son intercambiables. Uno contiene al otro. Toda la ilustración es arte, pero no todo el arte es ilustración.

Hago ilustración, no busco alcanzar una reacción emocional de cualquier manera. Solo transmitir ideas.

¿Cuál es tu relación con la ilustración análoga?  
¿Qué te ha llevado a desenvolverte digitalmente?

Me encanta la ilustración análoga, pero me he desenvuelto en la digital básicamente por el dinero. Gastas mucho menos a la hora de realizar pintura. Versatilidad. Tableta, compu, photoshop y ya.

¿Qué ventajas crees que aporta el uso de la pintura digital? ¿Has encontrado algún obstáculo a la hora de utilizar esta técnica?

Te da demasiadas herramientas desde el principio. Un principiante tiende a tomar atajos fáciles. Es permisivo ser contraproducente. Tienes a tu disponibilidad, muchas herramientas muy temprano, puede ser intimidante. Cuesta salirte de los atajos. Te hace perezoso en cuanto a aprender los fundamentos.

¿Cuáles han sido tus influencias en este ámbito?

La ciencia ficción en todos sus medios. Alien, Metroid, Evangelion, Akira.

¿Qué opinas sobre la ilustración, principalmente de pintura digital en Guatemala?

No hay una industria bien definida, estandarizada, reconocida. No estamos mentalizados en eso como una industria. El estándar profesional es muy bajo, no hay necesidad de ser muy bueno. En general es un nivel de principiantes, principalmente en mentalidad.



¿Como artista, haces uso de signos específicos para dar a entender el mensaje que estás transmitiendo?

Solo los fundamentos, anatomía, luz, valores tonales, composición.

¿Cómo piensas que tu estilo de ilustración influye en la transmisión del mensaje que quieres comunicar cuando realizas una pieza?

No considero tener un estilo, es algo que se va desarrollando, no se cual es, sigo tratando de encontrar algo con lo que me sienta cómodo. El estilo es definitivamente una herramienta importante para transmitir un mensaje. Los contrastes visuales pueden generar interés. Es donde entra un director de arte, hace que todo se vea cohesivo.

Una ilustración es una forma de comunicación. ¿De qué manera crees que te apoya una ilustración sobre otros métodos narrativos a la hora de contar una historia?

Una ilustración le da un sentimiento palpable a la imaginación. Te da un sentimiento menos abstracto. Te da algo objetivo sobre que imaginar.

¿Alguna vez has desarrollado alguna ilustración en base a la necesidad de comunicación de algún otro autor? ¿Con cuáles criterios has desarrollado (fondos, escenarios, personajes, hechos, etc.) esas ilustraciones para que sean comprensibles? ¿Siendo tú el autor, como desarrollas estos criterios?

Si, lo que uso es principalmente es la composición. Es como escribir un libro, escribís la ilustración para que diga lo que querés que diga. Escala, tonos de luz, uso de fundamentos para dar soporte a la historia. Siendo yo el autor, son los mismos criterios, pero hablando otro idioma.

¿Cómo logras evocar emociones en tu trabajo a través de la narrativa visual?

Es lo mismo, lo que me gusta ilustrar es una forma de comunicación más expresiva que la palabra escrita. Dicen que una imagen vale más que mil palabras, si usas los elementos correctos, puede valer tanto como una novela entera.

¿Cuál es tu proceso a la hora de ilustrar? ¿Tienes algún ejemplo que nos puedas compartir?

Pienso en la composición primero, es el esqueleto, a través de thumbnails. Pienso en qué movimiento quiero que el ojo tenga, si quiero que sea dinámico, estable, balanceado, pienso que lo importante es percibir qué quiere el autor y transmitir esto. Después comienzo a aplicar el color. Es un proceso moldeable. Cuando es necesario, hago uso de photobashing para ahorro de tiempo. Trabajo en la composición, color, detalles hasta que me gusta como se ve. Dicen que una pieza no se termina solo se abandona. En este caso, cuando es contraproducente seguir avanzando.

¿Qué principios compositivos utilizas para desarrollar tu trabajo?

Equilibrio, puede ser como vos querrás, según la intención. Storytelling. Entra mucho tu propio sentimiento sobre lo que la imagen necesita. Escoger las palabras que la otra persona necesita.

¿Cómo logras una composición equilibrada? ¿Cómo seleccionas el punto focal?

El punto focal es lo más importante, es alrededor de eso que ocurre la escena. Destilas lo más importante del brief, se trata de esto, quiero que esto sobresalga. Depende que es lo que quiero decir, el punto focal es la esencia de lo que está pasando.

Tú ¿Cómo consideras la luz a la hora de ilustrar? ¿Es una herramienta o una necesidad? ¿Qué tan importante es el conocimiento técnico sobre la luz a la hora de ilustrar? ¿Crees que es importante su estudio, o se puede realizar de manera más experimental?

La luz es una herramienta. Es una necesidad solo en el sentido de que sin luz no podemos ver. Considerarlo una necesidad es innecesario, es garantizado que tiene que haber luz o no puedes ver nada. Pero es una herramienta, porque se necesita moldear. Es extremadamente importante, tan importante como la composición. Los dos son válidos, el estilo ayuda, la luz muestra como querés que se muestre. Es necesario conocer las reglas para romperlas. Son herramientas que puedes torcer cuando te convenga.

Cuando ilustras, ¿Qué papel juega el uso de los valores tonales (values) dentro de tu trabajo? ¿Crees que su comprensión es importante?

Diría que un 60% los colores son como turrón en el pastel. Si los valores tonales no están ahí, los valores tonales no valen nada. Podés tener la mejor paleta de colores, pero no tienen importancia. La composición es solo válida si le podés dar soporte con los valores tonales, es lo que va a diferenciar una cosa de la otra. Los valores son claridad. Composición es orden, valores tonales es claridad y colores es emoción.

¿Qué papel crees que juega la luz dentro de la narrativa visual?

Es extremadamente importante, a la misma altura que la composición. La luz da sentimiento, se puede sentir cómo quieres que se sienta.

¿Cuál es tu proceso para la selección de color dentro de una ilustración?

Es un proceso muy abstracto. El color se siente. Puede también ser una herramienta. Tal vez debería analizar más su significado, pero para mí solo se siente.

¿Cuál consideras que es la importancia del color a la hora de transmitir una historia o mensaje visualmente? Habíamos hablado de los valores tonales anteriormente ¿Consideras que una imagen que se enfoca solo en ellos, monocromáticamente, puede transmitir con igual fuerza un mensaje? ¿Debería?

Sí, los valores tonales bien ejecutados pueden causar el sentimiento, pero no el mismo impacto necesariamente. Los valores deberían ser capaces de transmitir el mensaje con la misma fuerza, al final son luz también. Los colores pueden ser más apropiados pero no deberían cambiar tu historia.



<https://www.facebook.com/Jose8art>

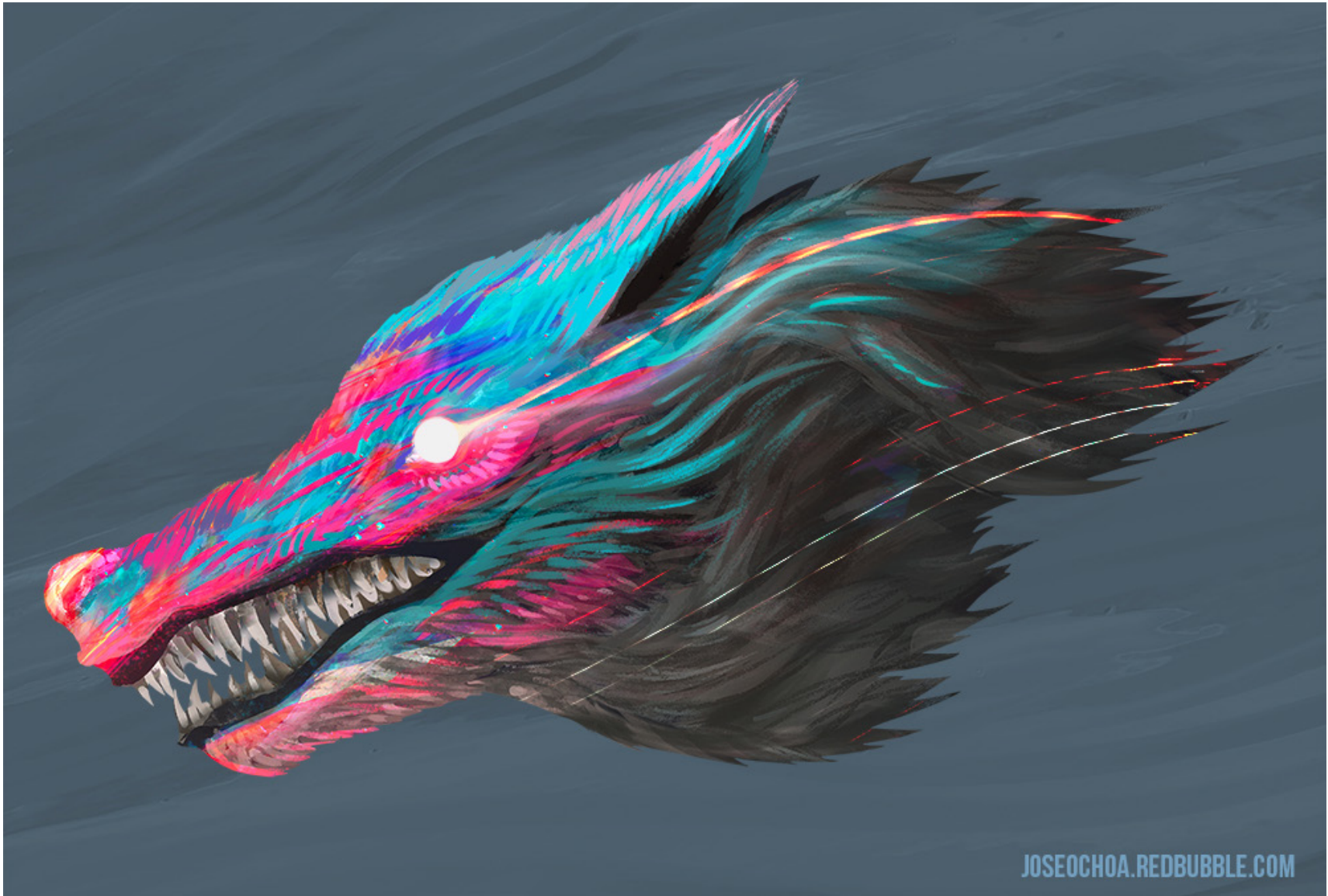
# José Ochoa - Guía de Observación



Crustacean Dragon <https://www.artstation.com>

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es					
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario		Lenguaje visual artístico		
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera					
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave					
Situación inicial	Conflicto		Desenlace		
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en					
Acción	Lugar		Tiempo		
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea					
Personajes	Fondo		Objetos		
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración					
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos		
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo					
Equilibrio	Ritmo		Punto focal		
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de					
Peso		Dirección			
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando					
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección					
Atracción de pesos	Esqueleto estructural		Tema	Movimiento	
En la pieza se observa equilibrio					
Formal	Dinámica		Radial		
En la composición se logra ritmo a través de					
Color	Línea	Forma	Ninguna		
Dentro de la ilustración, la luz					
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad			
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración					
Generan profundidad		Generan forma		Crean punto focal	
La luz dentro de la ilustración proviene de					
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica
De noche					
Los colores son					
Análogos	Complementarios		Fríos	Cálidos	





Photobiology: Lupus <http://josechooart.deviantart.com>

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es						
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario	Lenguaje visual artístico				
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera						
Realista	Figurativo	Abstracto		Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave						
Situación inicial	Conflicto			Desenlace		
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en						
Acción		Lugar		Tiempo		
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea						
Personajes		Fondo		Objetos		
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración						
Espacio en blanco	Líneas	Masas		Tonos		
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo						
Equilibrio		Ritmo		Punto focal		
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de						
Peso			Dirección			
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando						
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad	
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección						
Atracción de pesos	Esqueleto estructural		Tema	Movimiento		
En la pieza se observa equilibrio						
Formal		Dinámica		Radial		
En la composición se logra ritmo a través de						
Color	Línea	Forma		Ninguna		
Dentro de la ilustración, la luz						
Se aplica de manera realista			Se utiliza adaptándola a la necesidad			
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración						
Generan profundidad		Generan forma		Crean punto focal		
La luz dentro de la ilustración proviene de						
Solar directa	Difusa	De ventana	De candelera	Luminisencia	Eléctrica	De noche
Los colores son						
Análogos		Complementarios		Fríos	Cálidos	

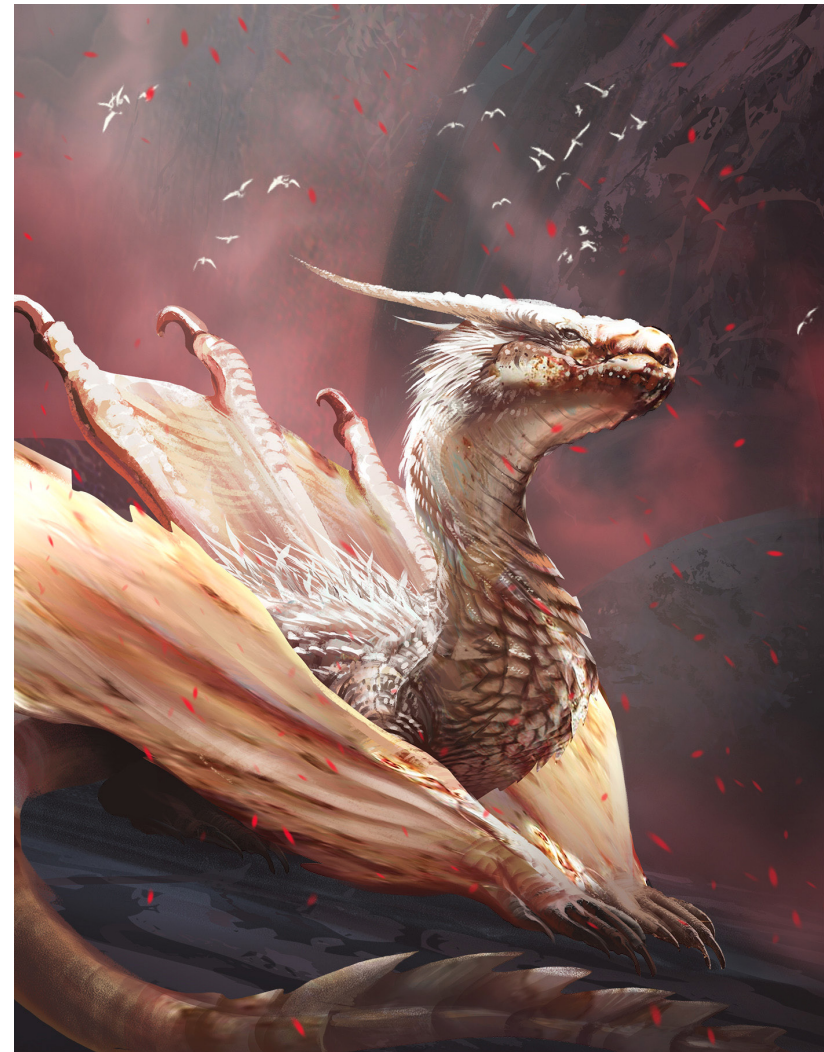


Scifi sticker design <https://www.artstation.com>

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es					
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario	Lenguaje visual artístico			
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera					
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave					
Situación inicial	Conflicto		Desenlace		
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en					
Acción	Lugar	Tiempo			
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea					
Personajes	Fondo	Objetos			
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración					
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos		
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo					
Equilibrio	Ritmo		Punto focal		
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de					
Peso		Dirección			
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando					
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección					
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento		
En la pieza se observa equilibrio					
Formal	Dinámica	Radial			
En la composición se logra ritmo a través de					
Color	Línea	Forma	Ninguna		
Dentro de la ilustración, la luz					
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad			
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración					
Generan profundidad	Generan forma	Crean punto focal			
La luz dentro de la ilustración proviene de					
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica
De noche					
Los colores son					
Análogos	Complementarios	Fríos	Cálidos		



Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es						
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario		Lenguaje visual artístico			
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera						
Realista	Figurativo	Abstracto		Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave						
Situación inicial	Conflicto		Desenlace			
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en						
Acción	Lugar		Tiempo			
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea						
Personajes	Fondo		Objetos			
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración						
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos			
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo						
Equilibrio	Ritmo		Punto focal			
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de						
Peso		Dirección				
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando						
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad	
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección						
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento			
En la pieza se observa equilibrio						
Formal	Dinámica		Radial			
En la composición se logra ritmo a través de						
Color	Línea	Forma	Ninguna			
Dentro de la ilustración, la luz						
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad				
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración						
Generan profundidad	Generan forma		Crean punto focal			
La luz dentro de la ilustración proviene de						
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica	De noche
Los colores son						
Análogos	Complementarios		Fríos	Cálidos		



Golden Dragon sketch <https://www.artstation.com>



Reaching the moon <https://www.artstation.com>

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es						
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario	Lenguaje visual artístico				
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera						
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico			
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave						
Situación inicial	Conflicto		Desenlace			
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en						
Acción	Lugar		Tiempo			
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea						
Personajes	Fondo	Objetos				
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración						
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos			
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo						
Equilibrio	Ritmo		Punto focal			
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de						
Peso		Dirección				
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando						
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad	
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección						
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento			
En la pieza se observa equilibrio						
Formal	Dinámica		Radial			
En la composición se logra ritmo a través de						
Color	Línea	Forma	Ninguna			
Dentro de la ilustración, la luz						
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad				
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración						
Generan profundidad	Generan forma	Crean punto focal				
La luz dentro de la ilustración proviene de						
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica	De noche
Los colores son						
Análogos	Complementarios	Fríos	Cálidos			



Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es					
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario	Lenguaje visual artístico			
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera					
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave					
Situación inicial	Conflicto		Desenlace		
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en					
Acción	Lugar	Tiempo			
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea					
Personajes	Fondo	Objetos			
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración					
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos		
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo					
Equilibrio	Ritmo	Punto focal			
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de					
Peso		Dirección			
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando					
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección					
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento		
En la pieza se observa equilibrio					
Formal	Dinámica	Radial			
En la composición se logra ritmo a través de					
Color	Línea	Forma	Ninguna		
Dentro de la ilustración, la luz					
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad			
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración					
Generan profundidad	Generan forma	Crean punto focal			
La luz dentro de la ilustración proviene de					
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica
De noche					
Los colores son					
Análogos	Complementarios	Fríos	Cálidos		



Blue Jay Study <https://www.artstation.com>



Volcanic Dragon <https://www.artstation.com>



Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es						
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario		Lenguaje visual artístico			
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera						
Realista	Figurativo	Abstracto		Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave						
Situación inicial	Conflicto		Desenlace			
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en						
Acción	Lugar		Tiempo			
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea						
Personajes	Fondo		Objetos			
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración						
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos			
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo						
Equilibrio	Ritmo		Punto focal			
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de						
Peso		Dirección				
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando						
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad	
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección						
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento			
En la pieza se observa equilibrio						
Formal	Dinámica		Radial			
En la composición se logra ritmo a través de						
Color	Línea	Forma	Ninguna			
Dentro de la ilustración, la luz						
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad				
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración						
Generan profundidad	Generan forma		Crean punto focal			
La luz dentro de la ilustración proviene de						
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminiscencia	Eléctrica	De noche
Los colores son						
Análogos	Complementarios		Fríos	Cálidos		



Colorful Owl <https://www.artstation.com>

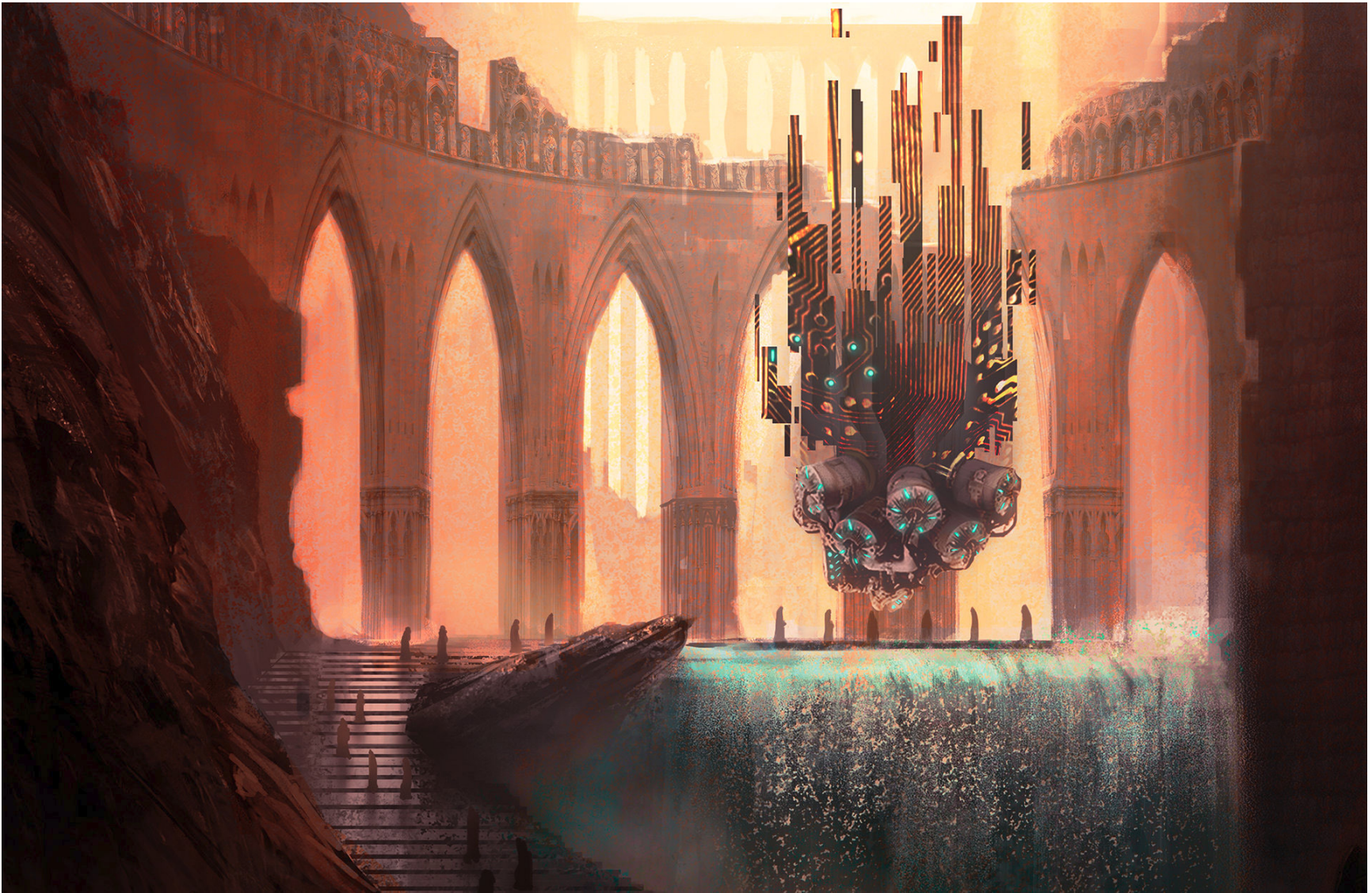
Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es						
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario	Lenguaje visual artístico				
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera						
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico			
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave						
Situación inicial	Conflicto		Desenlace			
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en						
Acción	Lugar	Tiempo				
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea						
Personajes	Fondo	Objetos				
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración						
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos			
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo						
Equilibrio	Ritmo	Punto focal				
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de						
Peso		Dirección				
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando						
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad	
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección						
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento			
En la pieza se observa equilibrio						
Formal	Dinámica	Radial				
En la composición se logra ritmo a través de						
Color	Línea	Forma	Ninguna			
Dentro de la ilustración, la luz						
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad				
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración						
Generan profundidad	Generan forma	Crean punto focal				
La luz dentro de la ilustración proviene de						
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica	De noche
Los colores son						
Análogos	Complementarios	Fríos	Cálidos			

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es					
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario		Lenguaje visual artístico		
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera					
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico		
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave					
Situación inicial	Conflicto		Desenlace		
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en					
Acción	Lugar		Tiempo		
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea					
Personajes	Fondo		Objetos		
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración					
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos		
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo					
Equilibrio	Ritmo		Punto focal		
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de					
Peso		Dirección			
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando					
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección					
Atracción de pesos	Esqueleto estructural		Tema	Movimiento	
En la pieza se observa equilibrio					
Formal	Dinámica		Radial		
En la composición se logra ritmo a través de					
Color	Línea	Forma	Ninguna		
Dentro de la ilustración, la luz					
Se aplica de manera realista		Se utiliza adaptándola a la necesidad			
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración					
Generan profundidad	Generan forma		Crean punto focal		
La luz dentro de la ilustración proviene de					
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica
De noche					
Los colores son					
Análogos	Complementarios		Fríos	Cálidos	



Turtle Temple <https://www.artstation.com>





The Order <https://www.artstation.com>

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es						
Lenguaje visual objetivo	Lenguaje visual publicitario	Lenguaje visual artístico				
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera						
Realista	Figurativo	Abstracto	Analítico			
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave						
Situación inicial	Conflicto	Desenlace				
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en						
Acción	Lugar	Tiempo				
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea						
Personajes	Fondo	Objetos				
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración						
Espacio en blanco	Líneas	Masas	Tonos			
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo						
Equilibrio	Ritmo	Punto focal				
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de						
Peso	Dirección					
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando						
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad	
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección						
Atracción de pesos	Esqueleto estructural	Tema	Movimiento			
En la pieza se observa equilibrio						
Formal	Dinámica	Radial				
En la composición se logra ritmo a través de						
Color	Línea	Forma	Ninguna			
Dentro de la ilustración, la luz						
Se aplica de manera realista			Se utiliza adaptándola a la necesidad			
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración						
Generan profundidad	Generan forma	Crean punto focal				
La luz dentro de la ilustración proviene de						
Solar directa	Difusa	De ventana	De candelabro	Luminisencia	Eléctrica	De noche
Los colores son						
Análogos	Complementarios	Fríos	Cálidos			

# Interpretación y Síntesis

A partir de la confrontación con la información obtenida a través de la realización del contenido teórico y las experiencias de diseño, así como los resultados de los instrumentos aplicados a sujetos y objetos de estudio, a continuación se desarrolla una interpretación y síntesis de la información obtenida durante la investigación en base de la resolución de los objetivos planteados al inicio de la misma.

## **El uso de la luz y el color en la narrativa visual de la pintura digital de José Ochoa.**

Antes de poder analizar el uso de la luz y el color dentro de la pintura digital de José Ochoa es importante el definir qué es la pintura digital, por lo tanto es necesario el saber que es la ilustración. Zeegen (2009) define la ilustración como el punto medio entre el arte y el diseño gráfico; tratándose de un medio que busca dar un mensaje preciso. Noriega en la entrevista realizada, concuerda que el arte busca compartir una intención personal, mientras la ilustración busca resolver un mensaje de forma gráfica.

Por otro lado Ochoa en la entrevista realizada, menciona que el arte es el que busca hacer sentir, mientras la ilustración puede no limitarse a eso; menciona que toda la ilustración es arte, pero no todo el arte es ilustración.





“Me encanta la ilustración análoga, pero me he desenvuelto en la digital básicamente por el dinero.” - José Ochoa

<https://www.facebook.com/Jose8art>

Sanmiguel (2003) menciona que la ilustración moderna comienza con el invento de la imprenta y es a partir de ahí que comienzan a desarrollarse distintos métodos y formas de trabajo. Slade (2002) menciona que cada artista tiene su propio método de trabajo y pueden hacer uso de las técnicas que necesiten sean análogas o digitales.

En el caso de Ochoa, él menciona que a pesar de amar la ilustración análoga, se ha forzado a desenvolverse principalmente en la digital por cuestiones de dinero. En la ilustración digital solo necesitas una computadora, una tableta y ya. Crispin, refuerza este punto en la entrevista que se realizó, agregando que la industria moderna pide el desenvolvimiento entero en esta área.

José Ochoa se desenvuelve principalmente haciendo uso de la pintura digital, la cual Goldman (s.f) define como la técnica que más se acerca a representar la pintura o la ilustración tradicional. Ochoa menciona que el hacer uso de esta técnica provee muchas facilidades que como principiante pueden representar grandes obstáculos. Según él, la disponibilidad inmediata de las herramientas, puede resultar contraproducente cuando se utilizan solo como atajos fáciles para no realizar todo



el trabajo. Agrega que estas, son herramientas nada más y que es necesario conocer las bases de la ilustración para hacer un uso adecuado de las mismas.

La ilustración busca, como se había mencionado anteriormente, transmitir un mensaje; Ochoa menciona que la ventaja que tiene este medio para lograrlo, contra otros medios narrativos, es el sentimiento palpable que brinda; es mucho menos abstracto que otros. Para que un mensaje se pueda transmitir por medio de una ilustración, es necesario que la misma cuente con narrativa visual. Fernández - Coca (2012) menciona que la narrativa es simplemente el mensaje que se quiere transmitir y que para lograr el mismo, es necesario contar con signos y un lenguaje visual adecuado. Ochoa menciona que una imagen vale más que mil palabras y la narrativa en su trabajo se trata sobre el mensaje que quiere transmitir, que puede llegar a ser más fuerte que la palabra escrita.

Tamayo de Serrano (2002) indica que el lenguaje es un conjunto de expresiones simbólicas y signos, el cual permite la comunicación; y según Giacomino (2013) el lenguaje visual se define como un sistema por el cual las imágenes transmiten mensajes, el cual se puede

dividir en tres categorías según la intención del artista: objetivo, publicitario y artístico. Después de analizar los objetos de estudio, se descubrió que José Ochoa realiza sus ilustraciones mayormente con un lenguaje visual objetivo; él está consciente del mensaje que quiere transmitir, y generalmente no lo hace de forma artística para generar un sentimiento, ni buscando vender.

Giacomino comenta además que cuando vemos una imagen, a diferencia de leer un texto, toda la información nos llega de golpe, sin un orden cronológico, por lo que es importante que el artista conozca como guiar el ojo a través de las imágenes de la forma que ellos buscan. Agrega además que una imagen se puede leer de 4 formas, entre las que se mencionan: el modo realista, modo figurativo, modo abstracto y modo analítico. A través de la observación de los objetos de estudio, se descubrió que José Ochoa utiliza mayormente el modo figurativo, ya que este representa la realidad casi como es, lo que permite jugar con las reglas y experimentar con cosas no reales, aun manteniendo un mensaje muy claro.

La narrativa se trata de contar una historia. Rodríguez (2012) señala que para contar una historia, se cuenta

con los elementos que la conforman: personajes, acción, lugar y tiempo. Después de analizar los trabajos de José Ochoa (objetos de estudio), se notó que él no pone énfasis en ninguno primordialmente, sino que se adapta a la necesidad que tenga para transmitir su mensaje de la forma más efectiva. Lo que sí es destacable, es que en la mayoría de ocasiones, los personajes y los fondos son los elementos que permiten desarrollar mejor una narrativa, ya que en la mayoría de casos la acción y el tiempo solo sirven como elementos de soporte para ellos.

Para que un ilustrador pueda representar correctamente un mensaje, permitiendo que el observador vea punto por punto la obra, es importante que la misma tenga una composición adecuada. La composición cuenta con varios elementos que se pueden jugar y utilizar para lograr este objetivo, entre estos, con fines de sintetizar el objetivo, se pueden mencionar la luz y el color.

Gunrey (2010) menciona que la luz y el color son las dos herramientas principales para un artista gráfico. El color es luz, y solo podemos verlo en relación a su ambiente. Zagroblena (2014) agrega que la luz es todo lo que vemos, por lo tanto no se puede pintar sin tener conocimiento de la luz. Noriega, concuerda



En este ejemplo se aprecia que el uso de valores tonales correctos, permiten la transmisión del mensaje con la misma fuerza que el color. Volcanic Dragon <https://www.artstation.com>

en la entrevista, con que el conocimiento de la luz es importante, tanto para crear forma, como para crear narrativa en el trabajo. Ochoa, por otra parte menciona que la luz es una herramienta en su trabajo, y que es crucial su conocimiento para poder moldearla a sus necesidades, las herramientas se pueden adaptarr, pero su necesidad es indudable. Esto se refuerza con los objetos de estudio en los trabajos de José Ochoa, donde la luz juega un papel diferente según la necesidad que tiene en la transmisión del mensaje, desde crear forma hasta ser puramente un punto focal. Ochoa menciona que la luz es extremadamente importante dentro de la narrativa visual, puede generar sentimientos muy distintos según como se utilice.

El valor tonal se refiere a la cantidad de información que trae la luz, según Zagrobelna. McNee (2010) menciona que los tonos tienen varias funciones, entre las cuales se encuentran el dar profundidad y el crear formas. Los tres entrevistados, Noriega, Crispin y Ochoa, concuerdan con la importancia que tienen a la hora de realizar una pintura, si los tonos no están bien situados, la pintura no tendrá la misma fuerza. Incluso mencionan que una imagen en blanco y negro, solo compuesta por valores tonales, debería ser capaz de transmitir el mismo

mensaje que una pintura a color, con la misma fuerza, si no es así, los tonos fracasaron. Ochoa menciona que el color es la cereza en el pastel nada más y que se puede tener la mejor paleta, pero sin los valores tonales, el color no tiene nada de fuerza.



“La luz y el color son herramientas que se pueden torcer según la necesidad”

<https://www.facebook.com/Jose8art>

Paulin (2012) explica que los colores son componentes de luz. El color es uno de los elementos más poderosos y comunicativos del arte y puede cambiar el sentimiento de una obra fácilmente. Cada artista selecciona los colores de forma muy distinta, Crispin, menciona que hay muchos métodos para hacerlo y que varía según la necesidad que tiene; la combinación armónica de colores le da fuerza y expresión a la ilustración, además de transmitir un mensaje claro que impacta. Por otro lado Ochoa nos dice que en su trabajo el color se siente, para él es un proceso muy abstracto.

Sobre el trabajo de José Ochoa, Noriega menciona “me resulta muy inspirador” y “Me encanta que maneje tan bien el espacio y perspectiva atmosférica, creo que los colores que escoge para cada pieza son muy acertados y la luz es bellísima”. Además aclara que para transmitir efectivamente un mensaje a través de la ilustración se vale de la colorimetría y la luz, entre otros elementos, para evocar emociones a través de la narrativa visual.

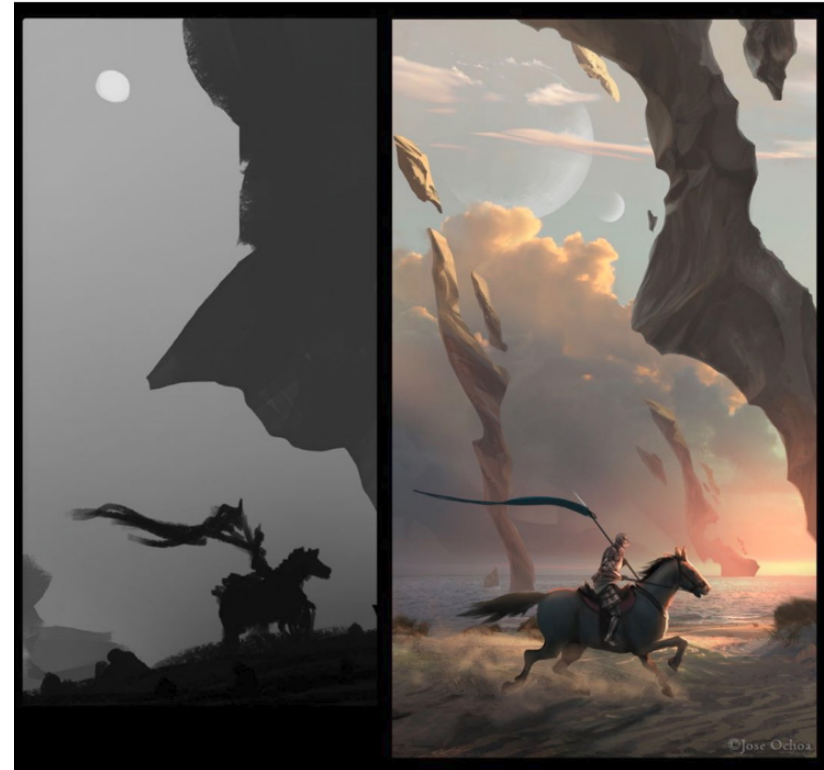
José Ochoa utiliza la luz y el color como una herramienta para contar sus historias, lo usa de manera realista cuando necesita y lo modifica a su necesidad cuando así lo solicita la pieza, sin embargo menciona que para esto, es necesario un estudio sobre el mismo, y saber qué se puede hacer. No es lo mismo, torcer las bases porque así se requiere, que por ignorancia y eso se nota en el trabajo.



## El proceso de José Ochoa para definir el uso de la composición más adecuada en sus ilustraciones

Como se mencionó anteriormente, la luz y el color son dos elementos compositivos importantes a la hora de presentar la narrativa visual dentro de una ilustración; sin embargo, existen también otros más que se pueden mencionar en este aspecto, que permiten guiar al espectador a través de la obra y asegurarnos de que el mensaje sea leído de forma correcta.

Meachem (2010) menciona que la composición se refiere a la organización de los diferentes elementos en una pieza. El creador de la obra es el encargado de tomar las decisiones de cómo se representarán en la misma. Antonio (1969) menciona que hay 4 elementos básicos en toda obra. Espacios en blancos, líneas, masas y tonos. A través de la guía de observación, se analizó que José Ochoa usa las masas y los tonos como la base dentro de su trabajo. Las masas se refiere a las manchas de cualquier tono dentro de su trabajo y los tonos como ya habíamos visto son los diferentes valores de gris, los cuales representan formas y profundidad.



Para José Ochoa el bocetaje es la parte más importante a la hora de comenzar a ilustrar, es en esta etapa que se definen la composición y los valores tonales que serán utilizados.

<https://www.instagram.com/joseochoaart/>

Cada artista tiene una forma de trabajar diferente, por lo tanto cada quien tiene su propio proceso. Noriega aclara en su entrevista que en su proceso no sigue una línea de producción específica; generalmente saca la idea de su cabeza con un boceto rápido; y luego pasa a la experimentación de luces y colores en la digitalización del mismo. Menciona como punto muy importante el uso de las referencias, un artista no conoce de memoria como funciona todo y por lo tanto su uso es sumamente importante. Por otro lado Crispin señala que su proceso se centra principalmente en el bocetaje. Boceta hasta que ya tiene la idea clara y después se adentra a un proceso muy experimental.

SanJuan en la entrevista adjunta en las experiencias de diseño, menciona la importancia de llevar una libreta a todos lados. Para él, las ideas vienen en cualquier momento y le es muy importante tener siempre donde anotarlas. Para ilustrar, no sólo es importante el bocetaje, sino la conceptualización del mensaje que se quiere transmitir. Es necesario tener claro lo que se quiere comunicar.

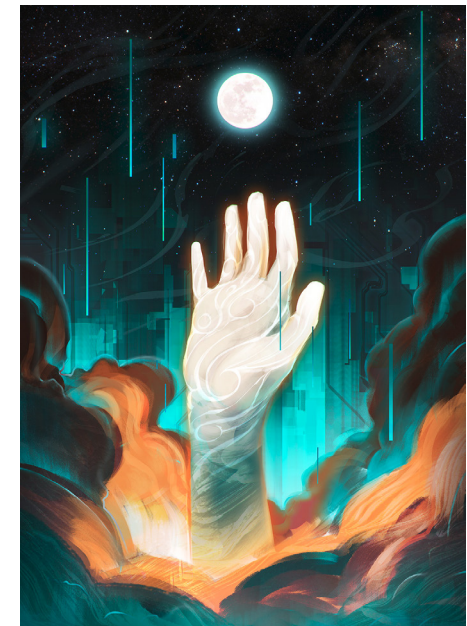
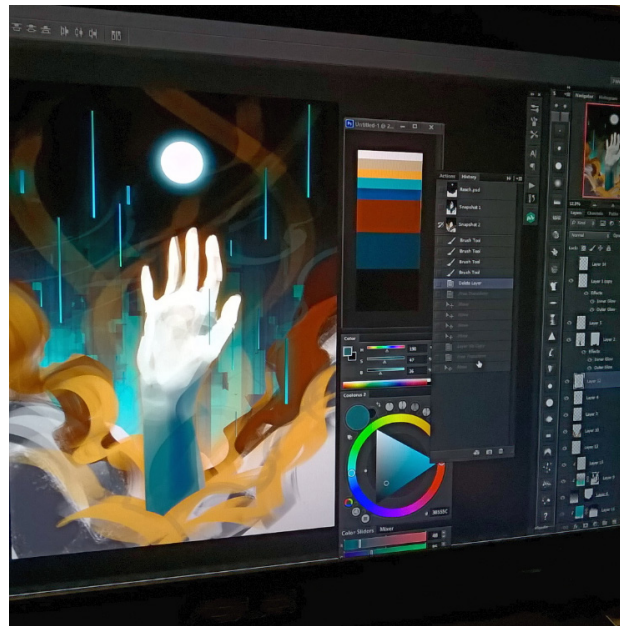
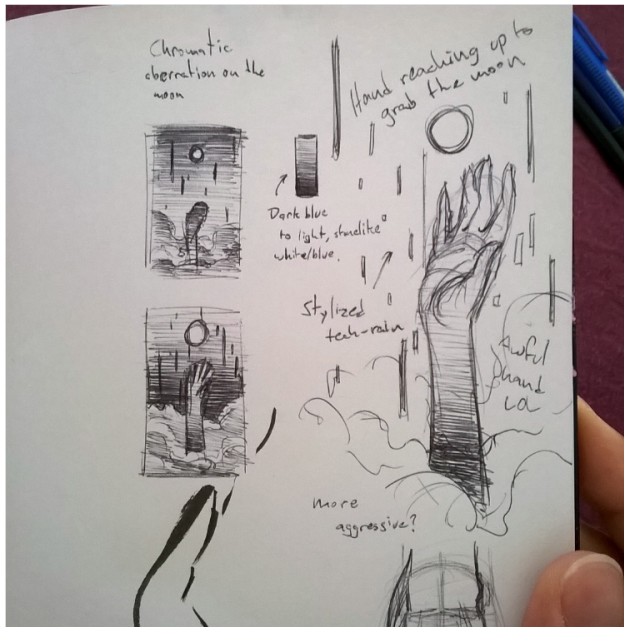
Ochoa menciona que su proceso consiste, al igual que los otros dos artistas entrevistados en bocetar. “Primero pienso en la composición”. Afirma que después piensa en el movimiento que quiere que tenga el ojo sobre la



Ejemplo del proceso de ilustración de José Ochoa <http://joseochoart.deviantart.com/art/Victory-Process-569853134>

pieza, que como se había mencionado anteriormente, es lo más importante para que se transmita el mensaje de forma adecuada y no llegue toda la información de golpe. Cuando ya tengo todo esto decidido, el resto es un proceso muy moldeable. “Dicen que una pieza no se termina solo se abandona. En este caso, cuando es contraproducente seguir avanzando.”

También se pueden mencionar los principios compositivos, como lo son el equilibrio, el ritmo y el punto focal. A través de la guía de observación, se descubrió que José Ochoa hace mucho más uso del equilibrio dentro de su trabajo que de los otros elementos. Se observa que en la mayoría de casos el punto focal se crea con el mismo contraste de pesos dentro del mismo. Este contraste tiende a crear



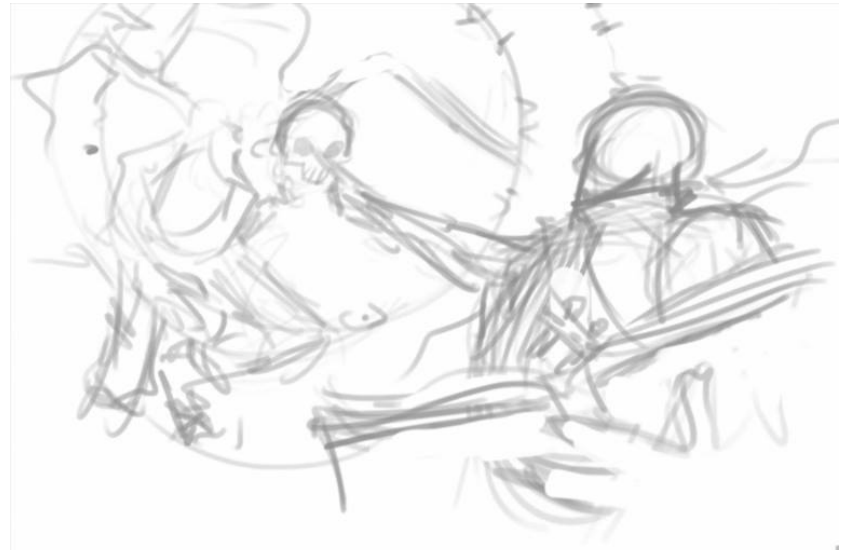
Ejemplo del proceso de ilustración de José Ochoa <https://www.instagram.com/joseochoart/>



equilibrios dinámicos, lo que permite una organización de los elementos de una forma menos aburrida y que permite que el ojo se mueva de lo más importante a lo menos de una forma más natural. Esto se confirma con la entrevista realizada a Ochoa, en la que menciona que cuando se trata de elementos compositivos él usa equilibrio y que éste puede ser como se quiera según la intención del autor.

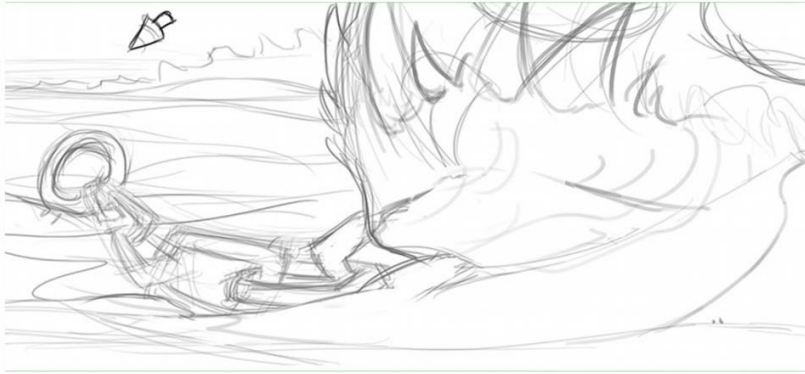
Ochoa agrega también que él centra el equilibrio dentro de la escena a través del punto focal. El punto focal es lo más importante que está sucediendo en la escena y por lo tanto toda la composición gira alrededor del mismo. Arnheim (2001) respalda esto, menciona que las personas tienden a leer las imágenes de una forma específica, pero que a través de la manipulación los elementos claves dentro de una composición, se puede guiar al ojo de una forma específica dentro del mismo. La clave es darle énfasis a los puntos focales.

José Ochoa a la hora de realizar sus ilustraciones toma muy en cuenta el uso de la composición, para él es la parte más importante de la misma, y es la que diferencia una historia bien contada de una que no.



Sketch vs Final <https://www.facebook.com/Jose8art>





<https://www.facebook.com/Jose8art>

Las opiniones del trabajo de José Ochoa son variadas. Noriega alaba en su entrevista el conocimiento de las bases de la ilustración, la luz, el color y la composición de José Ochoa, mientras Crispin menciona que a pesar de que su trabajo cuenta con ellas, necesita salir más de su zona de confort.

Los 3 artistas entrevistados, concuerdan con que en Guatemala la industria de la ilustración todavía es muy débil, aunque Noriega menciona que en los últimos 10 años ha crecido mucho. Crispin agrega a esto, que cuando él empezó el conseguir material para ilustrar digitalmente en el país era una tarea casi imposible. Es necesario que los artistas se apoyen mutuamente para generar la industria que falta. Crispin menciona de una forma muy seria la importancia de dejar el ego de lado.

# Conclusiones y Recomendaciones

## Conclusiones

1. Se puede decir que la ilustración es el punto medio entre el arte y el diseño gráfico. Tiene como tarea comunicacional transmitir mensajes muy concretos, y el ilustrador tiene la tarea de plasmarlo de la forma más adecuada utilizando una de las diversas técnicas desarrolladas a lo largo de la historia.

En el caso de José Ochoa, estas ideas o mensajes se desarrollan principalmente a través de la narrativa visual dentro de sus ilustraciones, trabajadas generalmente en la técnica de pintura digital. Señala que esta técnica provee gran cantidad de ventajas monetarias y de aprendizaje.

Para transmitir la narrativa visual dentro de su trabajo, Ochoa se ayuda del uso de un lenguaje visual adecuado, a través de la preselección en el proceso de bocetaje de su trabajo de los elementos compositivos adecuados, principalmente de la luz.

La luz está en todo lo que vemos, y sin ella no existe el color, ni la forma, por lo tanto su conocimiento es de suma importancia para la creación de pinturas convincentes; también su elasticidad como una herramienta que puede ser modificada según la necesidad del ilustrador.

José Ochoa hace uso de la luz y el color de una forma muy diferente dependiendo de la necesidad de su mensaje, sin embargo el conocer su funcionamiento le permite seleccionar cual será el uso más funcional dentro de una pieza, ya sea creando atmósferas y mundos diferentes. El color puede cambiar el sentimiento de una pieza, pero en realidad, los valores tonales creados a partir de la iluminación, son los que cargan con la tarea de contar la historia.

2. En cuanto al proceso de selección de la composición más adecuada para transmitir el mensaje por medio de la narrativa visual, para José Ochoa, lo más importante es el bocetaje. A través del bocetaje es que se toman todas las decisiones importantes que serán utilizadas en el proceso final de ilustración, y por lo tanto el definirlos bien, ahorra mucho tiempo y muchos posibles errores.

La composición se refiere a como están ordenados los elementos dentro del formato, y un ligero cambio en esto, puede dar resultados muy diferentes. Lo que el artista busca en su pieza es guiar los ojos del espectador de tal forma que vea primero, lo primero que se le quiere enseñar y de esta forma la ilustración sea efectiva para transmitir un mensaje.

La luz y el color son dos elementos compositivos importantes que se pueden utilizar para esto, sin embargo, no los únicos. Es importante que una

ilustración se vea equilibrada, o de lo contrario parecerá no terminada. Junto con el equilibrio se crean los puntos focales, que serán los puntos que llamarán primero la atención del espectador y por lo tanto son los puntos clave para guiar su mirada, la clave consiste en darle énfasis a estos puntos, los cuales se pueden lograr de distintas formas, a través de contrastes marcados en el equilibrio; ya sea de tamaño, color, valor tonal, etc.

La composición es el esqueleto de la pieza, y es el que diferencia una pieza funcional de una que no, así que antes de empezar a trabajar, Ochoa se asegura de tener la composición bien pensada en función del mensaje o idea que quiere transmitir. La composición es el elemento más importante dentro del lenguaje visual de una pieza, tomando los fundamentos de anatomía, valores tonales, contrastes visuales, encuadres, ángulos, posturas que proporcionan cohesión visual a la ilustración.

## Recomendaciones

1. Es recomendable que antes de utilizar los fundamentos y bases de la ilustración como herramientas que se pueden modificar según la necesidad, así como lo son la luz o el color en función de una ilustración en específico, se tenga conocimiento de su funcionamiento y uso correcto, pues de otro modo no se lograrán los resultados deseados. La luz es la herramienta más importante a la hora de crear una pintura convincente, y por lo tanto debe usarse de una manera adecuada para que el mensaje se extienda de esta manera.

2. Es indispensable el proceso de bocetaje antes de comenzar con una ilustración. Una buena composición hace la diferencia a la hora de transmitir un mensaje. El bocetaje adecuado permite que el proceso de ilustración sea más fluido, y no se tengan que estar corrigiendo errores posteriores, además de experimentar con principios compositivos de formas, encuadres, ángulos, lenguaje corporal, valores tonales y contrastes visuales.



# Referencias

## #

- 3DTotal.com. (2009). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Massachussets, Estados Unidos: Focal Press.
- 3DTotal.com (2016) Beyond Art Fundamentals: A Guide to Emotion, Mood, and Sotrytelling. United Kingdom. 3dTotal Publishing. 1era ed.

## Aa

- Acaso, M. (2009) El lenguaje Visual. Barcelona, España. Paidós, Ibérica. 1era ed.159 págs.
- Antonio, J. (1969) La composición en el dibujo y la pintura. Barcelona: caeac
- Almela, R. (9 de octubre de 2008) La ilustración, ¿arte o diseño? Recuperado el 15 de Febrero de 2017 de [http://www.homines.com/arte\\_xx/ilustracion\\_arte\\_diseno/index.htm](http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm)
- Arnheim, R. (2001) Arte y percepción visual. España: Alianza Editorial.
- Artesanias y manualidades (2012) Técnicas del dibujo a lápiz. Recuperado el 22 de febrero de 2017 de <http://www.artesaniasymaterialidades.com/dibujo/tecnicas-deldibujo-a-lapiz.php>

## Bb

- Barceló M. (2004) Vidas en los ruedos: análisis cualitativo de narrativas autobiograficas de profesiones del toreo. Madrid, España: Editorial Vision NET.
- Barrera, V. (2007) Una imagen dice más que mil palabras: actas de diseño no.4. Diseño en palermo. II Encuentro latinoamericano de diseño. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo.
- Bonilla, L. (2011) ¿Digital o análogo? Recuperado el 22 de Febrero de 2017 de <http://tallerdedibujos.wordpress.com/2011/05/05/digital-o-analogo/>
- Byrne, M. (1999) The Art of Layout and Storyboarding. Ireland: Speaciality Print & Design.

## Cc

- Cocoschool (2016) ¿Qué es un pixel y cuál es su función en fotografía digital? Recuperado el 26 de Febrero de 2017 de <http://www.cocoschool.com/pixel-funcion-fotografia-digital/>

## Dd

- Dalley, T. (1992) Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales. 1era ed. 224 págs. Madrid, España. Tursen Hermann Blume Ediciones.
- Digolo, O. Mazrui, O. (2008) Art & Design Forms 1 and 2. 8va ed. 130 págs. Nairobi, Kenya. East African Educational Publishers.
- Doyle, M. (2007) Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers. 3era ed. 432 págs. E.U.A. John Wiley & Sons
- Durán, T. (2005) Ilustración, comunicación y aprendizaje. Universidad de Barcelona: Revista de educación No. 2005, 239 - 241 págs.

## Ee

- Edwards, B. (2004) Color. USA: Penguin GrouPág.
- Eisner, W. (1996) La narración gráfica. Editorial Norma. 1era ed.

## Ff

- Fernandez - coca (2012) El arte de la ilustración, del concepto al éxito. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia
- Fichner-Rathus, L. (2012) Foundations of Art and Design. USA: Wadsworth, Cengage Learning.
- Forsythe, D. (2010) What it digital painting? Recuperado el 26 de febrero de 2017 de <http://www.dougforsythegallery.com/art/Techniques/pages/digital%20paint.html>

## Gg

- Giacomino, P. (21 de Junio de 2013) ¿Qué es el lenguaje visual? Leyendo y escribiendo imágenes. Recuperado el 19 de Febrero de 2017 de <http://patogiacomino.com/2013/06/21/que-es-el-lenguaje-visual-leyendo-y-escribiendo-imagenes/>
- Goldman, R (s.f) Digital Art: Explore Illustration. Recuperado el 26 de febrero de 2017 de [http://www.streetdirectory.com/travel\\_guide/114366/programming/digital\\_art\\_explore\\_illustration.html](http://www.streetdirectory.com/travel_guide/114366/programming/digital_art_explore_illustration.html)
- Goldstein, B. (2005) Blackwell Handbook of Sensation and Perception. USA: Blackwell Publishing. 2da ed.
- Gunrey, J. (2010) Color and Light: A Guide for the Reailist Painter. USA, Missouri: Andrews McMeel Publishing.

## Hh

- Holt, J. (2001) What is digital art? Recuperado el 26 de febrero de 2017 de <http://www.withdigitaleyeyes.com/pgs/digiart.htm>
- Hutton, I. (1991) Técnicas de dibujo con lápices de colores. Madrid, España. Tursen Hermann Blume Ediciones. 1era ed. 176 págs.

## Jj

- Jardi, E (2012) Pensar con imágenes. Barcelona: Gustavo Gili

## Ll

- López, E. (2 de Abril de 2016) La ilustración en el diseño gráfico. Recuperado el 15 de Febrero de 2017 de <http://www.roastbrief.com.mx/2016/04/la-ilustracion-en-el-diseno-grafico/>

## Mm

- Male, A. (2007) Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective. E.U.A. AVA Publishing. 216 págs.
- Marchall, L.; Meachem, L. (2010) Cómo usar imágenes en diseño gráfico. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- McNee, L. (2010) The Importance of Value & Tone in Painting Obtenido el 12 de febrero de 2017 de <http://www.finearttips.com/2010/05/the-importance-of-value-tone-in-painting/>

## Nn

- Navarro, J. (2007) Fundamentos del diseño, temas para la introducción a los fundamentos de diseño. Editorial Universidad Jaume I. 1era ed.



## Pp

- Parramón. (2003) Todo sobre la técnica de la ilustración. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- Parramón. (2005) Fundamentos del dibujo artístico. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A. 2da ed.
- Poulin, R. (2012) El lenguaje del Diseño Gráfico. Barcelona, España: Promopress.
- Port, T (2002) Icon, index and symbol. Recuperado el 26 de febrero de 2017 de <http://www.cs.indiana.edu/~port/teach/103/sign.symbol.short.html>
- Projectoidis (s.f) Mapa de bits. Recuperado el 26 de febrero de 2017 de <http://projectoidis.org/mapa-de-bits/>

## Rr

- Rodríguez, B. (2014) Pruebas Acceso Grado Superior: Lengua castellana y Literatura: Ciclos Formativos. Madrid: Editorial Editex S.A. 1era ed.

## Ss

- Salisbury, M. y Styles, M. (2012) El arte de ilustrar libros infantiles - concepto y práctica de la narración visual. Barcelona: Ediciones Art Blume, S.L.
- Sanmiguel, D. (2003) Todo sobre la técnica de la ilustración. España. Parramón Ediciones, S.A. 2da ed. Págs. 143 págs.
- Sanmiguel, D. (2005) Perspectiva y composición. Barcelona: Parramón.
- Simpson, I. Bassil, A. Colyer, M. Cull, P. Culshaw, S. de Freitas, L. Leek, M. McGuinness M. Potter, T. Reddy, M. Tangye, H. Webb, B. Traducción Devoto, A. (1994) The new guide to illustration 1. Barcelona, España. Es un libro BLUME. 1era ed. española 96 págs.
- Simpson, T. (1998) Dibujar Cómics (The Cartoonist's Bible), Barcelona: Ediciones Robinbook. S.L.v. 1era ed.
- Slade, C. (2002) Enciclopedia de técnicas de ilustración. Barcelona, España. Editorial Acanto. 2a ed. 176 págs.

## Tt

- Tamayo de Serrano, C. (2002) La estética, el arte y el lenguaje visual. Palabra Clave, diciembre.
- Typephases Design. (2005) Dibujo e ilustración vectorial. Recuperado el 25 de Febrero de 2017 de <http://www.vectoralia.com/manual/html/vectores.html>.

## Vv

- Ventura, A. (2012) Las Técnicas en la ilustración infantil. Recuperado el 22 de febrero de 2017 de <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/tecnicas.htm>

## Ww

- Wigan, M. (2009) The Visual Dictionary of Illustration. Suiza. AVA Publishing. 1era ed. 288 págs.

## Zz

- Zagobelna, M. (2014) Color Fundamentals: Shading. Recuperado el 14 de marzo de 2017 de <https://design.tutsplus.com/articles/color-fundamentals-shading--cms-20549>
- Zagobelna, M. (2014) Improve your artwork by learning to see light and shadow. Recuperado el 11 de marzo de 2017 de <https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>
- Zagobelna, M. (2014) Is Digital Art “Real” Art? Facts and Myths About Digital Creating. Recuperado el 26 de febrero de 2017 de <https://design.tutsplus.com/articles/is-digital-art-real-art-facts-and-myths-about-digital-creating--cms-22010>
- Zeegen, L. (2006) The fundamenals of illustration. Principios de Ilustración. U.K. Ava publishing SA, versión castellana Editorial Gustavo Gili, SL. 1era ed. 176 págs.
- Zeegen, L. (2009). What is Illustration? E.U.A. Rotovision SA. 1era ed. 256 págs.

# Listado de Referencia de imágenes

- [https://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n\\_\(dise%C3%B1o\\_gr%C3%A1fico\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico))
- <https://www.behance.net/gallery/47671093/Candelaria-Lager-Premium>
- <http://sajad126.deviantart.com/>
- <http://shoomlah.deviantart.com/>
- <http://andybrase.deviantart.com/>
- <https://www.behance.net/gallery/43525487/Inktober-2016>
- <http://nicholaskole.deviantart.com>
- <https://www.behance.net/gallery/18296041/Krewella-Tour-Poster-Art>
- <http://shoomlah.deviantart.com>
- <http://danluvisiart.deviantart.com/>
- <http://www.flaticon.com>
- <http://www.elrubencio.com/exposiciones-colectivas/>
- <https://www.behance.net/yurishwedoff>
- <https://design.tutsplus.com/tutorials/quick-tip-create-dynamic-poses-using-gesture-drawing--cms-23890>
- <https://xilograficoncon.wordpress.com/2014/06/06/escala-de-grises-y-tramas/>
- <http://kurunya.deviantart.com/>
- <http://artsammich.deviantart.com/>
- [https://www.behance.net/gallery/49041053/\(You-Want-It\)-Dar](https://www.behance.net/gallery/49041053/(You-Want-It)-Dar)
- <https://www.behance.net/gallery/48593669/western>
- <http://threedeee.deviantart.com>
- <http://turtle-arts.deviantart.com>
- <http://greekceltic.deviantart.com>

- <http://nicholaskole.deviantart.com>
- <http://samuelyouart.deviantart.com>
- <http://solarsouth.deviantart.com>
- <http://kurunya.deviantart.com>
- <http://ronindude.deviantart.com>
- <https://www.behance.net/gallery/48759325/The-Voyager>
- <https://www.behance.net/gallery/49667193/Bulb>
- <http://loish.deviantart.com>
- <https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>
- <https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>
- <https://design.tutsplus.com/articles/improve-your-artwork-by-learning-to-see-light-and-shadow--cms-20282>
- <http://samarskiy.deviantart.com>
- <http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/217603-SemperOne-s-Sketchbook/page5>
- <https://www.artstation.com/artist/raphael-lacoste>
- [https://www.artstation.com/artist/victor\\_harmatiuk](https://www.artstation.com/artist/victor_harmatiuk)
- <http://conceptartworld.com/news/halo-4-concept-art-by-a-j-trahan/>
- <http://zano.deviantart.com/>
- [https://wiki.guildwars2.com/wiki/User:Itay\\_Alon/Labs](https://wiki.guildwars2.com/wiki/User:Itay_Alon/Labs)
- [http://benloo.blogspot.com/2013\\_04\\_01\\_archive.html](http://benloo.blogspot.com/2013_04_01_archive.html)
- <http://domen-art.deviantart.com>
- <https://www.artstation.com/artist/yujinchoo>
- <http://docente.ucol.mx/bernardo466/modelos.html>
- <http://www.profesorenlinea.cl/artes/colorestudiodel.htm>
- <http://www.profesorenlinea.cl/artes/colorestudiodel.htm>
- <https://marketingpublidadistmetropolitano.com>



wordpress.com/2016/09/22/que-es-el-circulo-cromatico/

- <https://www.kevinhong.com/>
- <http://me-za-me-ro.tumblr.com/>
- <http://petemohrbacher.deviantart.com/>
- <http://daniolart.tumblr.com/>
- (Extraído de <http://zaragozaguia.com/entrevista-a-jaime-sanjuan-pintor-y-creador-digital/>)
- <https://www.demilked.com/finger-paintings-ipad-jaime-sanjuan-ocabo/>
- <http://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/2016/11/29/entrevista-a-agustin-comotto-ilustrador-y-autor/>
- <http://www.agustincomotto.com>
- <http://phoenixnightmare.deviantart.com>
- <https://www.facebook.com/HCherbercrispin>
- <https://www.facebook.com/Jose8art>
- Crustacean Dragon <https://www.artstation.com>
- Photobiology: Lupus <http://joseochoart.deviantart.com>

- Scifi sticker design <https://www.artstation.com>
- Golden Dragon sketch <https://www.artstation.com>
- Reaching the moon <https://www.artstation.com>
- Blue Jay Study <https://www.artstation.com>
- Volcanic Dragon <https://www.artstation.com>
- Colorful Owl <https://www.artstation.com>
- Turtle Temple <https://www.artstation.com>
- The Order <https://www.artstation.com>
- <https://www.facebook.com/Jose8art>
- Volcanic Dragon <https://www.artstation.com>
- <https://www.facebook.com/Jose8art>
- <https://www.instagram.com/joseochoart/>
- <http://joseochoart.deviantart.com/art/Victory-Process-569853134>
- <https://www.instagram.com/joseochoart/>
- <https://www.facebook.com/Jose8art>
- <https://www.facebook.com/Jose8art>

# Anexos

## Anexo 1 - Entrevista para Gabriela Noriega y Herber Crispín

1. ¿Cuál considerarías que es la diferencia entre arte e ilustración? En cuanto a tu trabajo, ¿Cuál consideras que haces?
2. ¿Cuál es tu relación con la ilustración análoga? ¿Qué te ha llevado a desenvolverte digitalmente?
3. ¿Qué ventajas crees que aporta el uso de la pintura digital? ¿Has encontrado algún obstáculo a la hora de utilizar esta técnica?
4. ¿Cuáles han sido tus influencias en este ámbito?
5. ¿Qué opinas sobre la ilustración, principalmente de pintura digital en Guatemala?
6. ¿Cómo artista, haces uso de signos específicos para dar a entender el mensaje que estas transmitiendo?
7. ¿Cómo piensas que tu estilo de ilustración influye en la transmisión del mensaje que quieres comunicar cuando realizas una pieza?
8. Hablando de arte digital guatemalteco ¿Crees que el estilo de trabajo de José Ochoa cuenta con identidad visual reconocible?
9. Una ilustración es una forma de comunicación. ¿De qué manera crees que te apoya una ilustración sobre otros métodos narrativos a la hora de contar una historia?

10. ¿Alguna vez has desarrollado alguna ilustración en base a la necesidad de comunicación de algún otro autor? ¿Con cuales criterios has desarrollado fondos, escenarios, personajes, hechos, etc. esas ilustraciones para que sean comprensibles? ¿Siendo tu el autor, como desarrollas estos criterios?
11. ¿Qué opinas de la narrativa visual de José Ochoa?
12. ¿Cómo logras evocar emociones en tu trabajo a través de la narrativa visual?
13. ¿Cuál es tu proceso a la hora de ilustrar? ¿Tienes algún ejemplo que nos puedas compartir?
14. ¿Qué principios compositivos utilizas para desarrollar tu trabajo?
15. ¿Cómo logras una composición equilibrada? ¿Cómo seleccionas el punto focal?
16. Tú ¿Cómo consideras la luz a la hora de ilustrar? ¿Es una herramienta o una necesidad? ¿Qué tan importante es el conocimiento técnico sobre la luz a la hora de ilustrar? ¿Crees que es importante su estudio, o se puede realizar de manera más experimental?
17. Cuando ilustras, ¿Qué papel juega el uso de los valores tonales (values) dentro de tu trabajo? ¿Crees que su comprensión es importante?
18. ¿Qué papel crees que juega la luz dentro de la narrativa visual?
19. ¿Cuál es tu proceso para la selección de color dentro de una ilustración?

20. ¿Cuál consideras que es la importancia del color a la hora de transmitir una historia o mensaje visualmente? Habíamos hablado de los valores tonales anteriormente ¿Consideras que una imagen que se enfoca solo en ellos, monocromáticamente, puede transmitir con igual fuerza un mensaje? ¿Debería?
21. ¿Qué opinas del uso de la luz y el color dentro de la narrativa visual en el trabajo de José Ochoa?



## Anexo 2 - Entrevista para José Ochoa

1. ¿Cuál considerarías que es la diferencia entre arte e ilustración? En cuanto a tu trabajo, ¿Cuál consideras que haces?
2. ¿Cuál es tu relación con la ilustración análoga? ¿Qué te ha llevado a desenvolverte digitalmente?
3. ¿Qué ventajas crees que aporta el uso de la pintura digital? ¿Has encontrado algún obstáculo a la hora de utilizar esta técnica?
4. ¿Cuáles han sido tus influencias en este ámbito?
5. ¿Qué opinas sobre la ilustración, principalmente de pintura digital en Guatemala?
6. ¿Cómo artista, haces uso de signos específicos para dar a entender el mensaje que estas transmitiendo?
7. ¿Cómo piensas que tu estilo de ilustración influye en la transmisión del mensaje que quieres comunicar cuando realizas una pieza?
8. Una ilustración es una forma de comunicación. ¿De qué manera crees que te apoya una ilustración sobre otros métodos narrativos a la hora de contar una historia?
9. ¿Alguna vez has desarrollado alguna ilustración en base a la necesidad de comunicación de algún otro autor? ¿Con cuáles criterios has desarrollado (fondos, escenarios, personajes, hechos, etc.) esas ilustraciones para que sean comprensibles? ¿Siendo tú el autor, como desarrollas estos criterios?
10. ¿Cómo lograse evocar emociones en tu trabajo a través de la narrativa visual?

11. ¿Cuál es tu proceso a la hora de ilustrar?  
¿Tienes algún ejemplo que nos puedas compartir?
12. ¿Qué principios compositivos utilizas para desarrollar tu trabajo?
13. ¿Cómo logras una composición equilibrada?  
¿Cómo seleccionas el punto focal?
14. Tú ¿Cómo consideras la luz a la hora de ilustrar?  
¿Es una herramienta o una necesidad? ¿Qué tan importante es el conocimiento técnico sobre la luz a la hora de ilustrar? ¿Crees que es importante su estudio, o se puede realizar de manera más experimental?
15. Cuando ilustras, ¿Qué papel juega el uso de los valores tonales (values) dentro de tu trabajo?  
¿Crees que su comprensión es importante?
16. ¿Qué papel crees que juega la luz dentro de la narrativa visual?
17. ¿Cuál es tu proceso para la selección de color dentro de una ilustración?
18. ¿Cuál consideras que es la importancia del color a la hora de transmitir una historia o mensaje visualmente? Habíamos hablado de los valores tonales anteriormente ¿Consideras que una imagen que se enfoca solo en ellos, monocromáticamente, puede transmitir con igual fuerza un mensaje? ¿Debería?

## Anexo 3 - Guía de Observación

Según el mensaje que José desea transmitir, el lenguaje visual que utiliza es					
Lenguaje visual objetivo		Lenguaje visual publicitario		Lenguaje visual artístico	
Según el mensaje que transmiten, la ilustración se lee de manera					
Realista		Figurativo		Abstracto	Analítico
Según su narrativa, la pieza se encuentra en el punto clave					
Situación inicial		Conflicto		Desenlace	
En la narrativa visual dentro de la ilustración, el énfasis se observa en					
Acción		Lugar		Tiempo	
José Ochoa utiliza estos elementos como apoyo para la transmisión de su idea					
Personajes		Fondo		Objetos	
José Ochoa utiliza el elemento compositivo como base de la composición dentro de la ilustración					
Espacio en blanco		Líneas		Masas	Tonos
Para guiar al observante a través de la imagen se utiliza como ayuda visual el principio compositivo					
Equilibrio		Ritmo		Punto focal	
En el equilibrio de la composición ejerce más influencia la propiedad de					
Peso			Dirección		
Se logra equilibrio en el peso visual de la composición utilizando					
Profundidad	Tamaño	Tono y color	Espacio blanco	Forma	Complejidad
A través de qué se logra equilibrio dentro de la dirección					
Atracción de pesos		Esqueleto estructural		Tema	Movimiento
En la pieza se observa equilibrio					
Formal		Dinámica		Radial	
En la composición se logra ritmo a través de					
Color		Línea		Forma	Ninguna
Dentro de la ilustración, la luz					
Se aplica de manera realista			Se utiliza adaptándola a la necesidad		
Se observa que los valores tonales dentro de la ilustración					
Generan profundidad		Generan forma		Crean punto focal	
La luz dentro de la ilustración proviene de					
Solar directa	Difusa	De ventana	De candela	Luminisencia	Eléctrica
De noche					
Los colores son					
Análogos		Complementarios		Fríos	Cálidos