



MANUAL BÁSICO DE ILUSTRACIÓN

PEDRO SEVILLA
TOA TRIPALDI
ROBERTO LANDÍVAR
JUAN S. MALO



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY
50 AÑOS

Casa
Editora



MANUAL BÁSICO DE ILUSTRACIÓN



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

Prof. Francisco Salgado Arteaga, PhD.
Rector

Prof. Martha Cobos Cali, PhD.
Vicerrectora Académica

Prof. Jacinto Guillén García, Mgt.
Vicerrector de Investigaciones

Revisión General:

Dra. María del Carmen Calderón

Revisión de Estilo:

Dr. Oswaldo Encalada

Autores:

Pedro Sevilla A.

Toa Tripaldi

Roberto Landivar

Juan Santiago Malo

Diseño y diagramación:

Pedro Sevilla A.

ISBN: 978-9978-325-97-1

eISBN: 978-9978-325-67-4

Primera Edición / Junio 2018

Cuenca-Ecuador

N U D O

Este manual básico es una compilación de las diversas técnicas y estilos más utilizados en el campo de la ilustración actual. Su propósito es fortalecer los conocimientos de los ilustradores e incentivar el uso de nuevas técnicas.

La ilustración es un mundo en el que la imaginación y la creatividad no tienen límites. Este manual te provee de conocimientos.

INTRO

| | |
|--------------------------------|----|
| CÓMO USAR EL LIBRO..... | 8 |
| ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA..... | 9 |
| OBSERVACIÓN E IMAGINACIÓN..... | 10 |
| BOCETACIÓN..... | 11 |

CAP

1

TIPOS DE ILUSTRACIÓN 13

| | |
|----------------------------------|----|
| ● Ilustración conceptual..... | 15 |
| ● Ilustración narrativa..... | 19 |
| ● Ilustración decorativa..... | 23 |
| ● Ilustración tipográfica..... | 27 |
| ● Ilustración de personajes..... | 31 |
| ● Ilustración infantil..... | 35 |
| ● Ilustración de portadas..... | 39 |
| ● Ilustración publicitaria..... | 43 |
| ● Ilustración de modas..... | 47 |
| ● Arte urbano..... | 51 |

CAP

2

MEDIOS DE ILUSTRACIÓN 55

| | |
|-----------------------------|----|
| ● Pluma y tinta | 57 |
| ● Lápiz y carboncillo | 61 |
| ● Pastel | 65 |
| ● Óleos | 60 |
| ● Acrílicos | 73 |
| ● Collage | 77 |
| ● Digital | 81 |
| ● Rotuladores | 85 |
| ● Acuarela | 89 |
| ● Gouache | 93 |
| ● Lápices de color | 97 |

OU TRO

GENERAR UN NUEVO ESTILO 101

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Generación de un nuevo estilo | 103 |
| Combinaciones.. | 104 |
| Mix media | 105 |
| Links de interes | 106 |



IN TRO

| | |
|---------------------------------|----|
| CÓMO USAR EL LIBRO. | 8 |
| ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA. | 9 |
| OBSERVACIÓN E IMAGINACIÓN. | 10 |
| BOCETACIÓN. | 11 |

Este libro pretende enseñar distintas maneras y caminos para ilustrar. Su objetivo es favorecer la concepción de un estilo singular. Este manual está dirigido a diseñadores, ilustradores y personas interesadas por la disciplina.

CÓMO USAR EL LIBRO

SEPARACIÓN POR COLORES

Se le ha designado un color a cada tema. Esto servirá para la correcta clasificación y distinción en el momento de ubicar y seleccionar una temática, separarlo si se encuentra gusto por el tema para luego unirlo en la última sección.

REFERENTES

En este apartado se han compilado autores que sirven como referentes para cada tema. En lo posible, se ha buscado modelos contemporáneos y se ha adjuntado su contacto web.

UNIÓN DE TEMAS

La última sección ofrece un sumario de todos los temas, medios y tipos de ilustración, pues la combinación y diversificación es una de las formas más efectivas de concebir un nuevo estilo.

INTRODUCCIÓN AL TEMA

Cada tema ofrece una breve descripción que incluye información sobre su contexto de origen, aplicación en el mundo contemporáneo, soportes apropiados y más.

INFOGRAFÍAS

Las infografías servirán para explicar los pasos de procesos determinados, de esta manera la información será más interesante y fácil de aprender.

ILUSTRACIÓN CONTEMPORÁNEA

Comúnmente, la ilustración es categorizada como un arte o como parte de la disciplina del diseño, pues la frontera que separa ambas nociones es muy delgada y ambigua.

Una ilustración comunica las propiedades de la imaginación, es por esto que se usa para emitir mensajes en diversas circunstancias comunicativas (publicidad, el mundo editorial, animación...).

Es necesario visualizar las formas de expresión de un determinado ilustrador y su interpretación del mensaje para luego comprenderlo. En muchos casos, la ilustración permite lo que resulta imposible con la fotografía: se apodera de la imaginación del receptor y posibilita, no solo que este realice una interpretación subjetiva, sino que se genere un estímulo o respuesta.

En el panorama actual, la ilustración ha tomado mucha fuerza y es utilizada en medios de comunicación masiva como la TV, revistas, anuncios, vallas, animaciones y más; es por esto que sus

posibilidades de aplicación son infinitas.

Las aplicaciones históricas de esta disciplina son numerosas. Si regresamos la mirada al pasado, recordamos con gran claridad las ilustraciones rupestres en las cavernas, o, mucho más adelante los posters de la II Guerra Mundial. En los setenta aparece el estilo psicodélico, en los ochenta el boom del punk liderado por los jóvenes que deseaban manifestarse en diversos formatos, incluso en las portadas de discos.

La ilustración ha estado presente durante toda la historia de la humanidad. Es más que un concepto o una categoría, se puede sentir e interpretar, es por esto que para ser un buen ilustrador es necesaria, además de tener mucha constancia y personalidad, destreza para el manejo de las herramientas propias de esta disciplina.

OBSERVACIÓN E IMAGINACIÓN

El ser humano está capacitado para percibir estímulos que generan una reacción o una respuesta. Es por esto que, en el momento de observar un determinado objeto, nuestra mente lo reconoce y relaciona con alguna vivencia.

En muchos casos, la información percibida a partir de la observación es interpretada desde enfoques definidos por el contexto social, formación, edad, género, entre otros. Cuando observamos una imagen la relacionamos con una idea preconcebida que ya se encuentra en nuestro imaginario; sin embargo, nuestra creatividad nos permite reestructurar una imagen de diversas maneras.

Cuando observamos un entorno, nuestra mente recolecta información visual, a este proceso se lo conoce como *cultura visual* y permite enriquecernos de buenas y malas imágenes. Para un ilustrador es necesario abastecer su mente de imágenes y discernir su complejidad, esto le permite obtener una base concreta con la que alimentar su creatividad.

Después de haber procesado una imagen, nuestro cerebro tiende a relacionarla con nuestros conocimientos previos para así poder transformarla. Un ilustrador siempre debe exteriorizar una idea,

aunque sea mala, aburrida o triste. Exteriorizar una idea es parte del proceso base para una buena ilustración.

Las ideas que surgen siempre se deben archivar. Lo ideal es disponer de un bloc de notas a mano, pero si ese no es el caso, incluso una servilleta es útil. Este registro permitirá construir conceptos y nuevos pensamientos; la inspiración es una parte importante de la creatividad.

La inspiración surge en el momento menos pensado: cuando se va en el auto, cuando se escucha música o cuando se viaja. Una libreta o bloc de notas es el mejor amigo de un ilustrador. Por otro lado, no hay que olvidar tener una lista de autores influyentes o interesantes, es importante estar actualizados con el desarrollo de la disciplina.

BOCETACIÓN

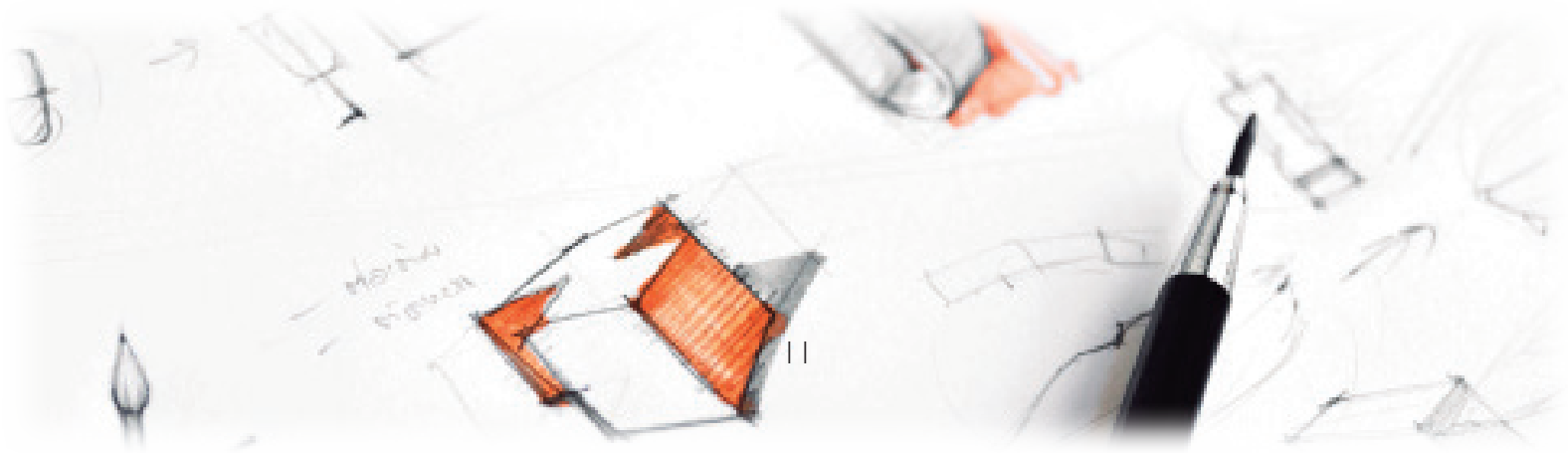
Después de obtener una idea se pasa al proceso de bocetación. Durante esta etapa, el ilustrador se toma tiempo para hacer una lluvia de ideas o *brainstorming*, este le permite documentar pensamientos absurdos, aburridos... y así simplificar y perfeccionar sus ideas más prometedoras.

Disponer de una buena base de ideas para realizar una ilustración resulta una gran ventaja para la obra, ya que esta no será una simple expresión momentánea, sino que hará posible el desarrollo del mensaje que queremos transmitir. Un mensaje constituye el cimiento de nuestro trabajo, debe estar bien construido para que el diseño tenga más impacto.

Cuando una forma (objeto o personaje) ha sido

ideado, se empieza a dibujar.

Es recomendable usar diferentes grosores de lápices blandos H, ya que el trazo es mucho más fluido y se pueden hacer difuminaciones o volumetrías con mayor facilidad, y porque son fáciles de borrar, no dejan marcas. Si queremos definir o contornear nuestro dibujo, podemos utilizar un lápiz más oscuro como los que están categorizados en la gama B.





James Jean
Sketch book

CAP 1

TIPOS DE ILUSTRACIÓN

13

| | |
|-----------------------------------|----|
| ● Ilustración conceptual | 15 |
| ● Ilustración narrativa | 19 |
| ● Ilustración decorativa | 23 |
| ● Ilustración tipográfica | 27 |
| ● Ilustración de personajes | 31 |
| ● Ilustración infantil | 35 |
| ● Ilustración de portadas | 39 |
| ● Ilustración publicitaria | 43 |
| ● Ilustración de modas | 47 |
| ● Arte urbano | 51 |

Los tipos de ilustración exponen los enfoques estéticos utilizados frecuentemente para resolver una obra ilustrada en aspectos como el juego de proporciones, conceptos, medio al cual se dirige y estilo.



ILUSTRACIÓN CONCEPTUAL

Este tipo de ilustración es más amplia y permite que el ilustrador se exprese según su gusto y estilo. No tiene bases textuales o argumentos literarios, por el contrario, nace de la más pura voluntad creativa.

Se parte de un concepto originado por el ilustrador; este podrá ser aplicado a lo que se desee. En muchos casos se usa para la generación de personajes para videojuegos, la animación para la industria del cine, cómics u otros medios de comunicación. Es un tipo de expresión creativa y funcional, ya que juega un papel en determinado tema donde se aplica la ilustración generada.

IDEAS



2



4



BOCETACIÓN

Precisado el boceto, trazamos líneas grises sobre la base de color rojo.



Pasamos a la digitalización del boceto; añadimos color, luces y sombras.

DIGITALIZACIÓN

5



6

EJEMPLO



MATERIALES

- Lápiz HB
- Lápiz de color rojo
- Lápiz óptico
- Tableta digital
- Computador



REFERENTES

AARON CAMPBELL / VANCOUVER



aaroncampbell.ca
Droplets

ALE GIORGINI / ITALIA



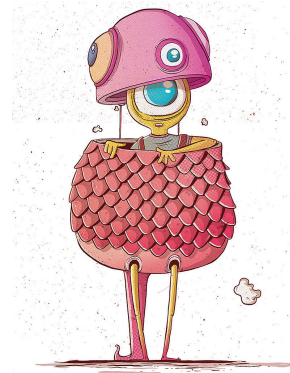
alegiorgini.com
Batman 1966

GOSIA HERBA / POLONIA



gosiaherba.pl
Chimea

ALEX BELTCHI / LONDRES



oscarllorens.com
Animals

ILUSTRACIÓN NARRATIVA

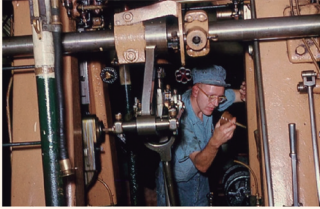
Al contrario de la ilustración conceptual, la ilustración narrativa es la representación de un texto literario que puede acompañarse y reforzarse visualmente. Busca transmitir de forma visual el contenido de un cuento, comic, historieta, periódico, artículo, entre otros.

Dentro de estas narrativas nos encontramos con la ilustración infantil, la que desarrolla el contenido de personajes y ambientación de escenarios, y con ilustración editorial, pues algunos textos requieren de contenido visual para impactar:

En lo que respecta al texto que precede a nuestro trabajo, se debe mencionar que es trascendental adentrarse en el pensamiento del autor y considerar las posibilidades de la subjetividad del ilustrador, quien aportará a la construcción del imaginario del lector con la imagen visual generada.

ILUSTRACIÓN NARRATIVA

ARTÍCULO



WATCH: CONRAD AND THE STEAMPLANT

JUXTAPOZ // Thursday, May 14, 2015

Conrad Milster, Pratt Institute's chief engineer, has worked in the Brooklyn power plant nearly his entire adult life. Starting as a mechanic in 1958, he later became one of only four chief engineers in the plant's 127-year history, taking over the official duties in 1965. He's been there ever since.

"Conrad Milster, ingeniero y jefe de Pratt Institute, ha trabajado en la planta de energía de Brooklyn casi toda su vida adulta. Comenzó como un mecánico en 1958, que más tarde se convirtió en uno de los cuatro jefes de máquinas en 127 años de historia de la planta, se hace cargo de las funciones oficiales en 1965 y ha estado allí desde entonces."

JUXTAPOZ MAGAZINE

<http://www.juxtapoz.com/current/watch-conrad-and-the-steamplant>

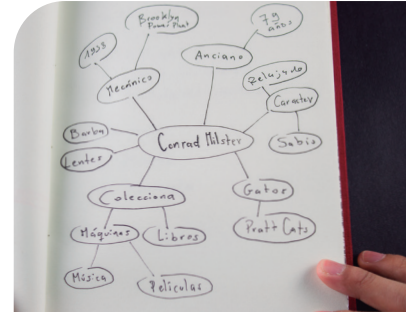
1

Leer el texto literario antes de interpretar la ilustración ayudará a generar ideas.



2

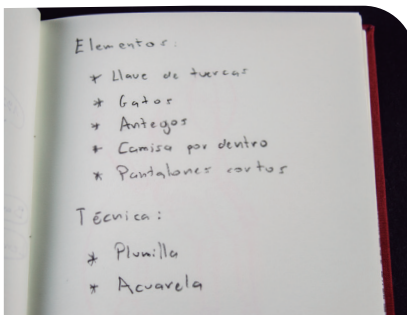
Con la generación de una lluvia de ideas se pueden sacar elementos principales y representativos del texto.



IDEAS

3

TÉCNICA



Definimos los elementos principales que darán característica a la ilustración, al igual que la técnica que se empleará.



4



BOCETACIÓN

Se define el boceto y se trazan líneas grises sobre la base de color rojo.



5



COLOR



6

EJEMPLO



Aplicamos color, luces y sombras a la ilustración y definimos contornos con un color oscuro.

MATERIALES

- Lápiz 4B
- Lápiz de color rojo
- Pluma y tinta negra
- Pincel para acuarela
- Acuarelas



REFERENTES

SAPO LENDÁRIO / BRAZIL



sapolendario.tumblr.com

Comic cover
Adventure Time

JULIO BLASCO LÓPEZ / ESPAÑA



julioantonioblascolopez.com

Como pluma
de pájaro

CARMEN SALDAÑA / ESPAÑA



carmensaldana.es

The lonely wolf

BJÖRN ÖBERG / SUECIA



bjornoberg.com

Increase in the
male population

ILUSTRACIÓN DECORATIVA

Busca establecer una conexión con un texto. Su objetivo principal es darle fuerza e interesarlo en la lectura. No comunica el contenido, sino que desea ambientarlo para que exista un equilibrio entre la imagen y el texto.

Este tipo de ilustraciones suelen ser comunes en libros de cocina, poemarios, leyendas, entre otros. Antes de acompañar un texto, se debe tomar en cuenta su género y el mensaje que el autor quiere transmitir; de esta manera se genera armonía entre el contenido visual y el escrito.

La fotografía, en muchos casos, no puede ambientar un contenido literario, es por esto que se recurre a las ilustraciones.

ILUSTRACIÓN DECORATIVA

TEXTO

Las enramadas donde veo

Las enramadas donde veo
las enramadas donde veo,
En sueños, las más variadas
aves cantoras, son labios y son
tus musicales palabras susurradas.

Tus ojos, entronizados en el cielo,
caen al fin desesperadamente,
¡Oh Dios!, en mi sombría mente
como luz de estrellas sobre un velo.

Oh, tu corazón suspiro al despertar
y duermo para soñar hasta que raya el día
en la verdad que el oro jamás podrá comprar
y en las bagatelas que sí podría.

Por: Edgar Allan Poe.

1

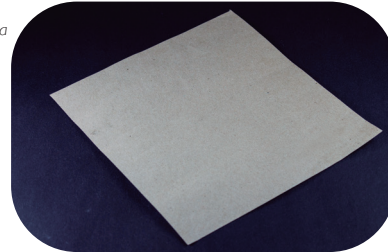
Selección o
construcción del texto
a ambientar; en este
caso, un poema.



Se selecciona un soporte
adecuado para la
ilustración en el contexto
en el que se encuentra.

2

Cartulina reciclada
Kraft



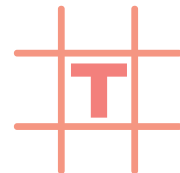
SOPORTE

3

GUÍAS



Se trazan líneas guía para
delimitar el texto y la
ilustración.



4



TEXTURAS

Se realiza la textura de fondo para la ilustración que rodea el texto.



5

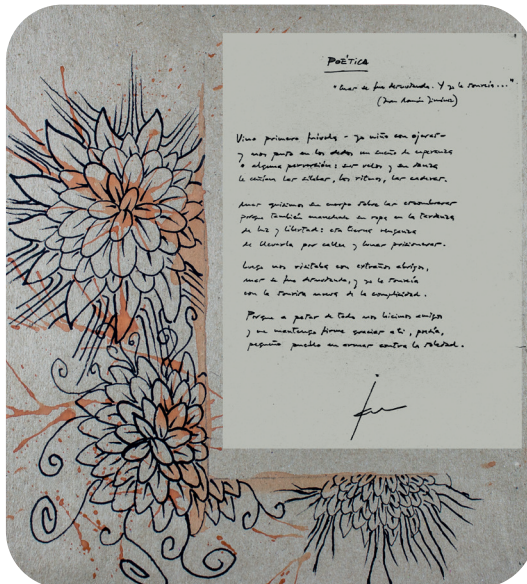


FORMAS

Se definen las formas; pueden ser geométricas, orgánicas o mixtas.

6

EJEMPLO



MATERIALES

Lápiz 4B

Regla

Rotulador negro

Pincel cerdas suaves

Temperas



REFERENTES

KAT CATMUR / LOS ÁNGELES



katcatmur.com

Poppy
invitation

LAURA GUARIE / ARGENTINA



behance.net/lauraguarie

Mythology
book

RUSSELL SHAW / ATLANTA



russellshawdesign.com

Atlanta Food
Guide

INDRĖ BANKAUSKAITĖ/LITUANIA



behance.net/freeminds

Tea idea

ILUSTRACIÓN TIPOGRÁFICA

Es común en diferentes géneros de la ilustración como complemento o forma primordial. Se la suele usar, por ejemplo, en ilustración publicitaria, literaria, editorial, entre otras.

Existen algunas maneras de usarla. El retrato tipográfico construye imágenes a partir de texto; para lograrlo se ubican letras o frases en zonas como cabello, rostro, cejas...

Otro modo más experimental para el uso de la tipografía en objetos, consiste en tomar un objeto cotidiano y transformarlo en texto.

En una ilustración, el juego tipográfico es opcional, pero si se lo usa, debe realizarse con gran precisión para que exista un equilibrio correcto entre los elementos.

ILUSTRACIÓN TIPOGRÁFICA

TEMÁTICA

INFANTIL

TERROR

FANTASÍA

EXPRESIVA

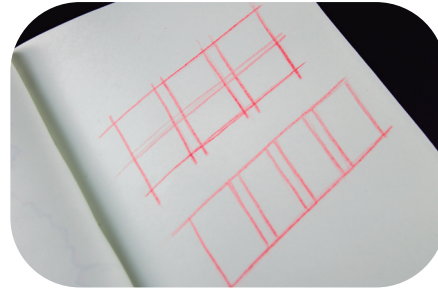
1

Selección de la temática y concepto de la que se va a tratar la ilustración.



2

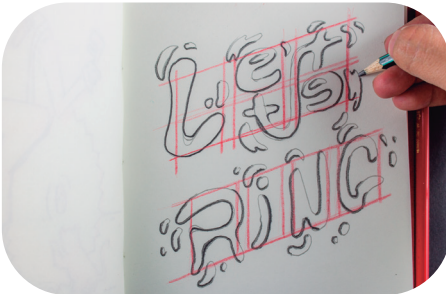
RETÍCULA



Se crea una retícula para saber la distancia y dirección de las letras.

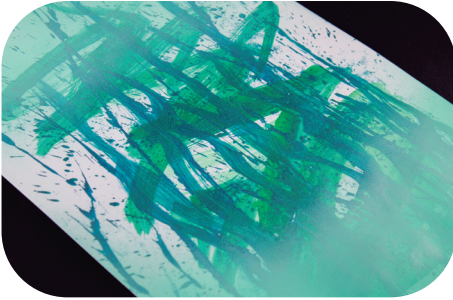
3

BOCETO



Se realiza el boceto con respecto a la temática escogida.

4



FONDO



Realización del fondo
que será una textura
expresiva con técnica
de acrílicos y spray.

5



DIGITALIZACIÓN

Con la herramienta buscatazos
se recorta una capa de color
negro con la tipografía y se la
superpone sobre el fondo.

6

EJEMPLO



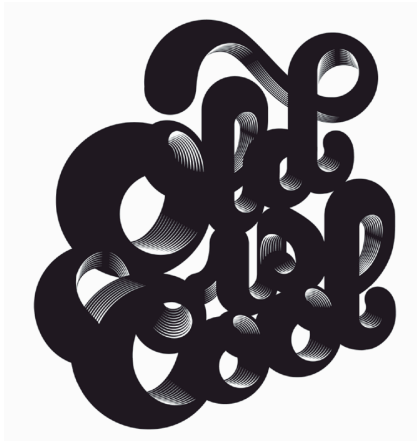
MATERIALES

- Lápiz 4B
- Lápiz de color rojo
- Spray verde
- Pincel cerdas duras
- Acrílicos



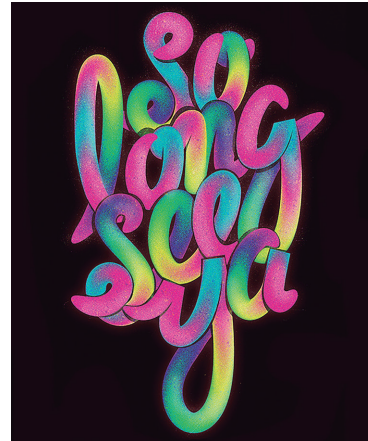
REFERENTES

ALEX TROCHUT / BARCELONA



alextrochut.com
The old
is cool.

MATT CORBIN / SAN FRANCISCO



super-sane.com
Cover for DSN
magazine

MY NAME IS WENDY/ FRANCIA



mynameiswendy.fr
Esperluette
Freaks

ALEX BELTCHI/ LONDRES



beltechi.com
A matter of
life death.

ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES

El mundo de ilustración de personajes es bastante amplio. Podemos usar un personaje para muchas ocasiones como comerciales televisivos, videojuegos, películas, videos musicales, **street art**, cómic, y muchos más.

La creación de un personaje implica un camino largo que incluye etapas como planteamiento, bocetación, selección de la silueta, **turn around** e incluso la definición de gestos faciales. Darle personalidad a un personaje significa infundirle vida y singularidad. Podemos valernos de la iconografía del imaginario popular para crear esa personalidad, por ejemplo, un personaje inteligente podría estar representado por una frente muy ancha, mientras que un personaje débil se representa con una contextura delgada. Debemos idearle una historia, debemos pensar en su pasado, presente y futuro, esto definirá los diferentes niveles de complejidad que se verán expresados visualmente.

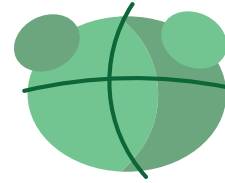
ILUSTRACIÓN PERSONAJES

CARACTERÍSTICAS



1

Se definen las características como edad, sexo, carácter, fisionomía, vestimenta, etc.



2

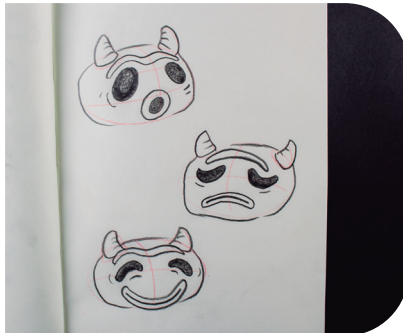
FORMA



Estilización de formas y abstracción de la sombra del personaje.

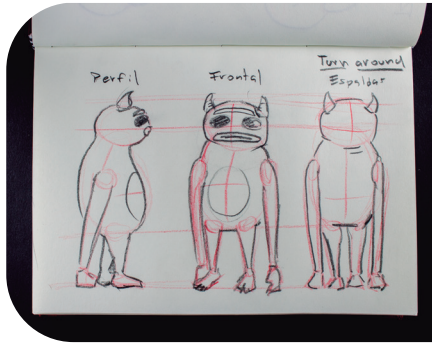
3

EXPRESIÓN



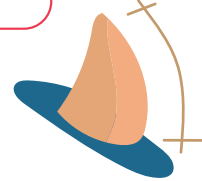
La realización de algunas expresiones ayudará a dar carácter al personaje.

4



PERSPECTIVAS

Con el *turn around* se puede ver como es la forma del cuerpo del personaje en diferentes vistas.

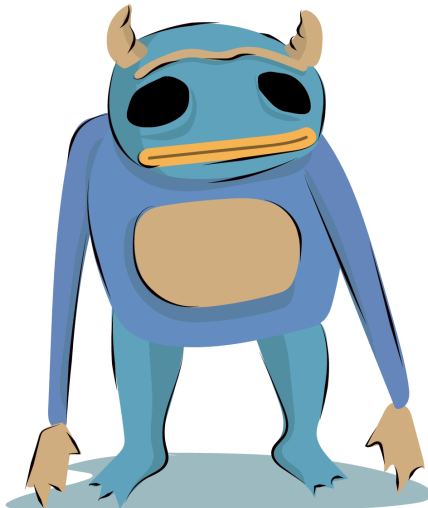


5

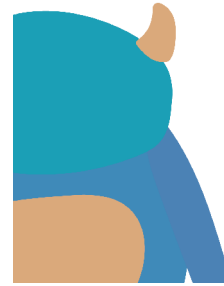
Se digitaliza al personaje y que podría ser usado en animaciones, cuentos, video juegos, mascota publicitaria, etc.

6

EJEMPLO



DIGITALIZACIÓN



MATERIALES

Lápiz 4B

Lápiz de color rojo

Tableta digital



REFERENTES

INKRATION STUDIO / LITUANIA ÓSCAR RAMOS / CHILE



GABRIEL SILVEIRA / BRAZIL



ANNA JOHNSTONE/ ZELANDA



ILUSTRACIÓN INFANTIL

La ilustración infantil está inmersa en el mundo de la ilustración editorial, en la mayoría de casos va acompañada de un texto. Esta categoría se diferencia del trabajo para adultos, ya que se cuenta con una historia, mientras que la segunda con un concepto.

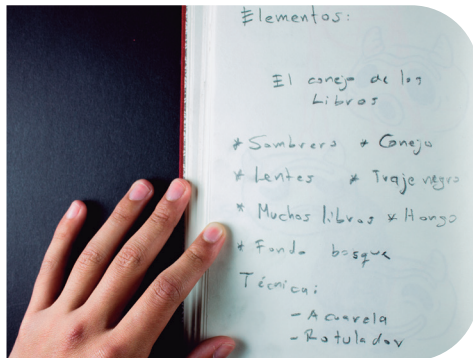
Es fundamental conocer un poco de la psicología del usuario (en este caso, los niños) y su relación con formas y color. Se debe apelar a sus gustos e intereses, pues nuestro trabajo definirá el camino que tome la imaginación del lector.

La ilustración fortalece un texto y es capaz de sugerir un camino que será seguido por la imaginación del lector. Las imágenes pueden ser de carácter fantasioso, científico, publicitario, etc.

Es común en el ámbito educativo. Su objetivo primordial es atraer a los lectores o promover el entretenimiento visual.

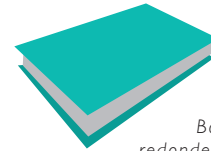
ILUSTRACIÓN INFANTIL

ELEMENTOS



1

Los elementos deben ser claros y no abstractos para que los niños puedan entenderlo.



Borde redondeado.

2

BORDES



En las formas se trata de realizar la punta con borde redondeado para lograr una mayor aceptación psicológica.

3

BOCETO



El boceto debe verse infantil y con elementos claros para su reconocimiento.

4



COLOR

Los colores pueden ser llamativos y cálidos para incentivar la lectura del contenido.



5



PERSPECTIVAS

La perspectiva cónica es llamativa y hace que los elementos de fondo se vean dirigidos hacia el interior; ayuda a que se vea más interesante la ilustración

6

EJEMPLO



MATERIALES

Lápiz 4B

Lápiz de color rojo

Rotulador negro

Acuarelas



REFERENTES

ALENA TKACH / UCRANIA



moss-and-fur.tumblr.com

The Computer
Mouse is Bragging

ROB BRIDGES / LEXINGTON



robbridges.com

Karat's Jazz
Jam

EMILIA DZIUBAK / POLONIA



emiliaszewczyk.blogspot.com

Hug me, please.

MIGUEL BUSTOS/ ESPAÑA



miguel-bustos.com

Cats

ILUSTRACIÓN DE PORTADAS

Es una de las categorías más antiguas. Nace con la invención de Gutenberg durante el siglo XV en Europa: la imprenta. Desde entonces, se imprimen carteles, periódicos y anuncios para informar y llamar la atención. Gracias a este antecedente, la publicidad y la ilustración consiguieron una gran acogida.

La ilustración de portada se relaciona con la ilustración publicitaria. Ambas tratan de representar un mensaje que se expondrán al público de quien se espera una respuesta.

Se usa para representar visualmente el argumento o contenido en un libro, revista, álbum de música, película, entre otros.

ILUSTRACIÓN DE PORTADAS

IDEAS



1

Seleccionamos el tema a ilustrar; en este caso será una representación de la película *La ciencia del sueño*, de: Michel Gondry (2006).



Vemos las escenas más representativas y analizamos sus contenidos y personajes.

2



ESCENAS

3

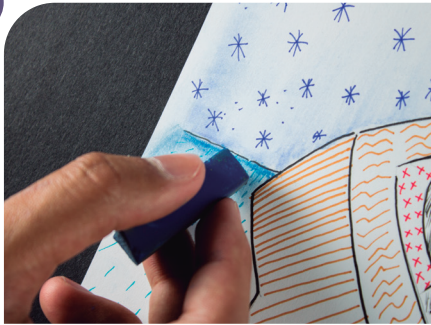
BOCETO



Se sintetizan elementos principales y representativos de la película y se hace una representación con nuestra imaginación y estilo.



4



COLOR

Se aplica color a los elementos y personajes.



5



ATENCIÓN

Se pueden agregar a la composición elementos externos fuera de lo común para dar más fuerza y atracción a la portada.

6

EJEMPLO



MATERIALES

Lápiz 4B

Pastel

Rotuladores punta fina

Collage



REFERENTES

OLLY MOSS / REINO UNIDO



ollymoss.com
The jungle
book

JAMIE HEWLETT / INGLATERRA



jamiehewlett.com
Gorillaz "dare"

SMITHE / MÉXICO



smitheone.tumblr.com
Coachella
2014

OLIVER VERNON / NEW YORK



oliververnon.com
Hi fructose
2010

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

En esta categoría, la meta fundamental es la transmisión de un mensaje claro y original. El impacto visual causado se traduce en ventas. Se dirige a lo comercial y a la industria del marketing. Está presente en vallas, afiches, empaques, logotipos, mascotas publicitarias, animaciones, y otros. Una ilustración publicitaria debe tener alto contenido visual.

De la misma manera, se busca colocar al producto en situaciones raras o fuera de contexto para llamar la atención del receptor. Esto propicia al desarrollo de un trabajo innovador por parte del ilustrador; pues mientras más atención capte este, más factible será su venta o consumo.

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

IDEAS



1

Se selecciona el producto o servicio que vamos a representar a manera de ejemplo; en este caso de la gaseosa Fanta.



2

IDEAS



Especificación de características representativas de la marca con un personaje dirigido para el público joven.

3

Abstracción de colores de la marca para generar el personaje y que no contraste con su significado ni cromática.

CROMÁTICA



C 12%
M 82%
Y 88%
K 0%



C 06%
M 49%
Y 89%
K 0%



C 92%
M 85%
Y 29%
K 0%



C 83%
M 16%
Y 91%
K 0%



C 06%
M 94%
Y 23%
K 0%



C 07%
M 12%
Y 90%
K 0%



C 29%
M 96%
Y 87%
K 01%



C 89%
M 44%
Y 88%
K 08%

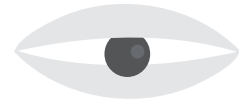


4



DIGITALIZACIÓN

Redibujo del boceto a digital respetando la cromática de la marca.



5

LOGO & SLOGAN



Se posiciona el logo donde comienza el recorrido visual de la ilustración para hacerlo más llamativo; el eslogan se lo ubica en un lugar con espacio o al final.

6

EJEMPLO



MATERIALES

Lápiz 4B

Lápiz color rojo

Lápiz óptico

Tableta digital



REFERENTES

DXTR / BERLÍN



behance.net/dxtrs

NIKE x
DXTR

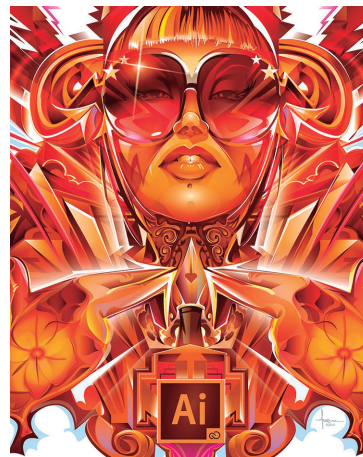
MATT W. MOORE / BOSTON



mwmgraphics.com

Never Hide
Rare prints

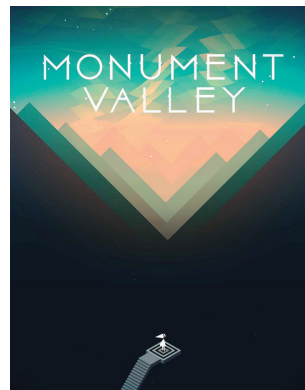
ORLANDO AROCENA / MÉXICO



behance.net/orlandoarocena

Venus
Revisited

KEN WONG/ AUSTRALIA



kenart.net
MONUMENT
VALLEY "app"

ILUSTRACIÓN DE MODAS

Para trabajar este tipo de diseño hace falta no solo poseer las destrezas de un buen ilustrador, sino también estar actualizado en las tendencias contemporáneas y poseer conocimientos específicos como la proporción del cuerpo, poses, estilos y demás.

Muchos de los atuendos que vemos en pasarelas se realizan a base de un boceto nacido de la creatividad del ilustrador. Aquel expresa un mensaje o concepto en la prenda que se diseña. Con este boceto o figurín se puede definir patrones para la confección de un atuendo.

Por otro lado, este tipo requiere diferentes técnicas de ilustración. En la actualidad algunos ilustradores recurren a softwares.

ILUSTRACIÓN DE MODAS

REFERENTES

<http://www.fashiongonerogue.com>



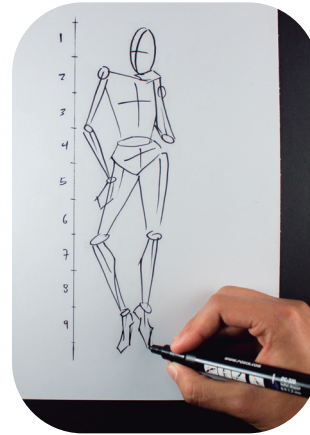
1

Se recomienda tener referentes anatómicos de poses en cuerpo entero para la realización del figurín.

Encontramos las líneas de dirección de las extremidades, ejes de hombros, cintura y cadera y cabeza; normalmente el cuerpo es de 8 cabezas, pero lo hacemos de 9 para que sea más estilizado.

2

Lo podemos dibujar con un rotulador negro para luego poder calcarlo fácilmente.



BASES

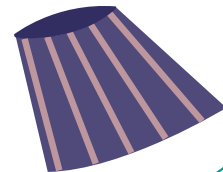
3

Nos ayudamos de una mesa de luz o un soporte translúcido.

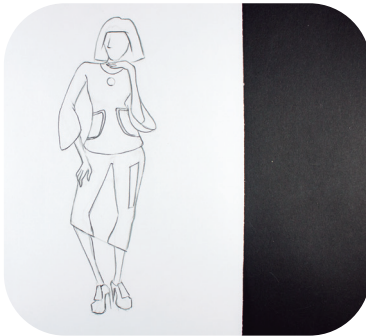
FIGURÍN



Pasamos a diseñar el cuerpo del figurín basándonos en las líneas guía del paso anterior.



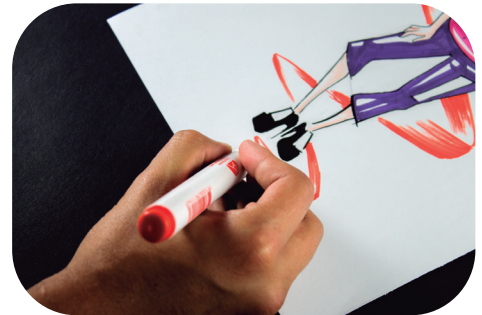
4



VESTUARIO

Empezamos a dibujar las prendas que tengamos en mente.

5



FORMAS

Damos color a las prendas para luego pasar a escoger telas y formar patrones; si es una colección, debe haber congruencia entre la cromática o su forma.

6

EJEMPLO

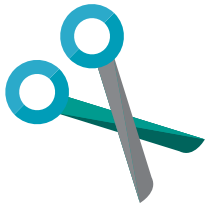


MATERIALES

Lápiz 4H

Rotuladores biselados y punta fina.

Mesa de luz



REFERENTES

KRISTER SELIN / LONDRES



kristerselin.com
KTZ A/W 14

ANTÓNIO SOARES / PORTUGAL



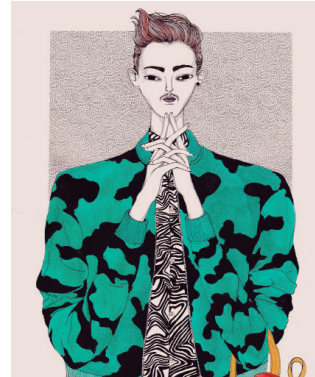
antoniosoaes.tumblr.com
Carven Fall
Winter 14/15

SUNNY GU'S / LOS ÁNGELES



sunnygu.com
Flamingo love

JEREMY COMBOT/ FRANCIA



cargocollective.com/
jeremycombotillustration
Saad

STREET ART

Esta categoría involucra al arte callejero o **street art**. Este último a otras formas de expresión como el grafiti, pegatinas, estencil y murales.

El **street art**, en la mayoría de casos, busca propiciar reflexión sobre temas de índole política o filosófica, se vale de la ironía y responde al contexto social donde ha sido concebido. Busca sorprender a los espectadores con mensajes innovadores, de resaltar mediante el uso de técnicas y estéticas singulares, el espectador es capaz de reconocer un estilo y relacionarlo con un autor. El **street art** está inmerso en otros tipos de ilustración como la creación de personajes o el trabajo tipográfico.

ILUSTRACIÓN STREET ART

Boceto digital; definición de colores,
personajes y texturas.

BOCETO



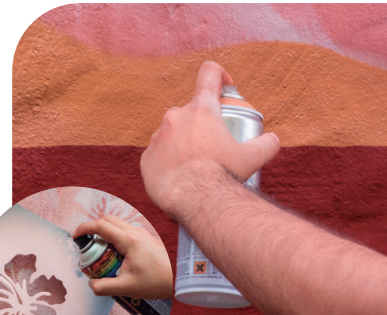
1

Se crean personajes;
tipografía o formas
con un estilo
personal y un
mensaje o temática.

Suele trabajarse en cualquier soporte
del mundo urbano; comúnmente se usan
los muros.

2

FONDO



Esténcil hecho
en acetato.

Se da color de fondo y se
puede realizar algunas
formas no tan complejas
como texturas.

3

GUÍAS



Creación de líneas guía
para la base de los
personajes,
direccionalidad y
perspectivas del cuerpo.

Los colores entre sí deben ser armónicos
en la composición y combinarse
para generar mayor impacto.

4



COLOR

Se agregan colores planos
para luego trabajar en
lucos y sombras sobre
estos.



Se crean luces y sombras con
caps de grosor medio y detalles
con caps de grosor delgado.

6

EJEMPLO



FINALIZACIÓN



5

MATERIALES

- Brochas
- Pintura de pared
- Sprays
- Caps
- Esténcil
- Tableta digital Boceto

- S1298 Skinny cap White/Beige
- S1296 Fatcap White/Pink
- S1297 Fatcap New fork
- S1299 Calligraphy Cap White/Black
- S1290 Montana Caps Extra Fine Level 1
- S1291 Montana Caps Fine Level 2
- S1292 Montana Caps Medium Level 3
- S1293 Montana Caps Medium Wide Level 4
- S1294 Montana Caps Fat Level 5
- S1295 Montana Caps Extra Fat Level 6



REFERENTES

SHOK 1 / LONDRES



shok1.myshopify.com
Live Long
and Prosper.

HRVB THE WEIRD / BERLÍN



herr-bias.de
Wild West

MIGUEL BELINCHÓN / ESPAÑA



belin.es
Linares

ARSEK/ BULGARIA



arsekeu
Pimp your
sunglasses

CAP 2

MEDIOS DE ILUSTRACIÓN 55

| | |
|-----------------------------|----|
| ● Pluma y tinta | 57 |
| ● Lápiz y carboncillo | 61 |
| ● Pastel | 65 |
| ● Óleos | 60 |
| ● Acrílicos | 73 |
| ● Collage | 77 |
| ● Digital | 81 |
| ● Rotuladores | 85 |
| ● Acuarela | 89 |
| ● Gouache | 93 |
| ● Lápices de color | 97 |

Los medios de ilustración son algunos de los materiales, herramientas o técnicas con los que se puede crear. En este capítulo se indica el trazo, materiales, consejos y pasos para su utilización.



PLUMA & TINTA

La pluma es una de las herramientas con más soltura y fluidez para el trazo. Puede utilizarse con un tintero externo o con una pluma estilográfica de tinta recargable.

Esta herramienta es común para caligrafía y a la hora de realizar bocetos. Es recomendable utilizar un papel de algodón absorbente de grano fino para que no exista un derrame inadecuado de tinta y para que se beneficie el flujo y facilidad del trazo.

Se pueden usar diferentes grosores, dependiendo de la presión que se genere en el trazo; si es muy acentuado se obtiene una línea gruesa y, si es ligero se obtiene una línea delgada. No se puede difuminar, pero se puede conseguir efectos de sombras con la súper posición de líneas consecutivas.

PLUMA & TINTA

REFERENTES



1

Es recomendable disponer de referentes fotográficos para luego ilustrarlos.

LÍNEAS



2

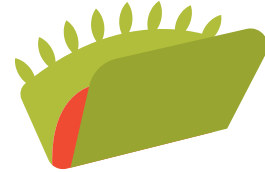
Realizamos las líneas guía con un lápiz H fácil de borrar y señalamos lugares donde hay luces y sombras.

FONDO

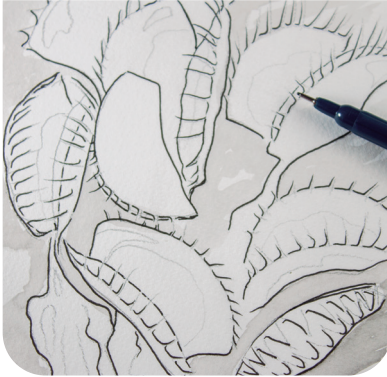


3

El fondo puede ser hecho con pincel, tinta y agua en un papel grueso y absorbente para que no hayan ondulaciones.



BORDES



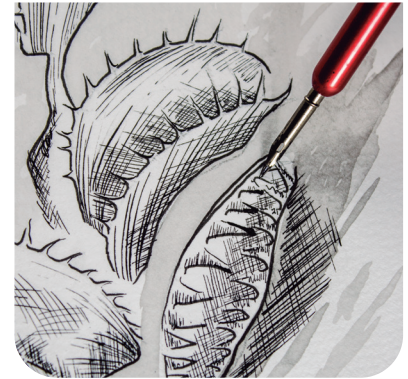
4

Se definen los bordes de las formas con un rapidógrafo ya que posee un mismo grosor de línea.

5

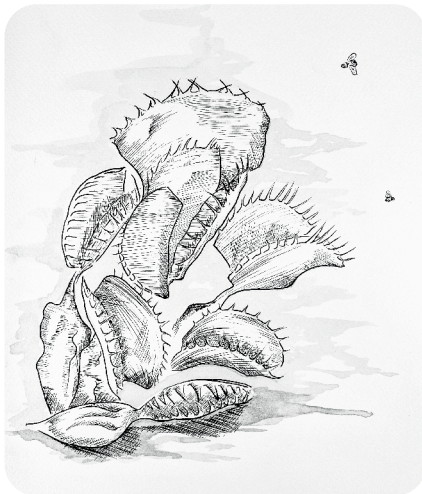
Se realizan tramados para las sombras y espacios en blanco para las luces; cuando esté seca la tinta procedemos a borrar los trazos de lápiz.

DETALLES



6

EJEMPLO



TRAZOS



REFERENTES

RANDY GLASS / KANSAS



randyglassstudio.com

Steve
Martin

IAIN MACARTHUR / INGLATERRA



iainmacarthur.com

Three lions

NANAMI COWDROY / AUSTRALIA ALEX KONAHIN / AUSTRALIA



nanamicowdroy.com

Suspended
Animation I



kondhin.com

Cicada

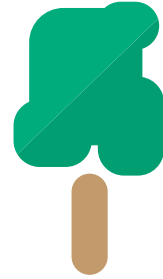
LÁPIZ Y CARBONCILLO

Con el lápiz de grafito se puede dibujar desde un boceto hasta una obra asombrosa con detalles y sombras perfectamente logradas. Una de las cualidades de este material es que se puede borrar, además de la alta gama de tonalidades que se separan en duros y blandos según su numeración.

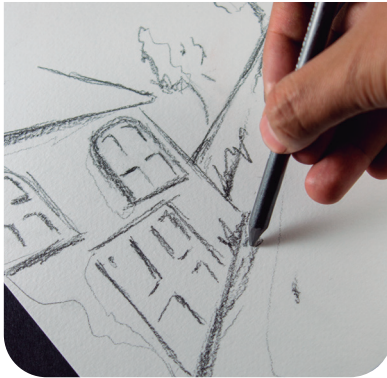
Existen las barras de grafito que se emplean para trazos gruesos e incluso texturas o sombras, se las suele difuminar con el dedo o difumino. Es recomendable utilizar papel granulado, ya que este se adhiere mejor y se obtiene un buen trazo.

Por otro lado, están los carboncillos. Vienen en distintos grosores y durezas: en barras, al igual que el grafito, o en lápices. Se sugiere rociar con un spray fijador o laca para dar brillo y consistencia al finalizar la ilustración, pues esta es muy vulnerable a la manipulación y puede arruinarse con el tacto excesivo.

LÁPIZ & CARBONCILLO



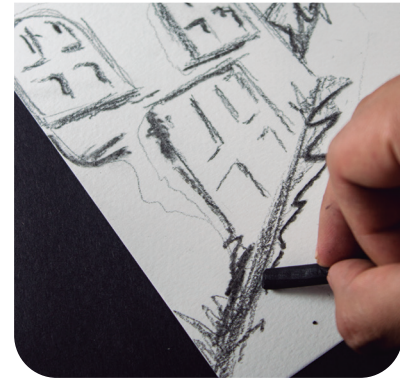
BOCETO



1

Un lápiz grafito oscuro sirve para acentuar líneas de definición, un duro de grafito claro que permite delimitar sombras.

GRAFITO



2

Pasamos el grafito en barra por las sombras a manera de trazo rápido y definimos algunas con relleno total.

DIFUMINADO



3

Con la barra de grafito podemos acentuar un difuminado en lugares que queremos y esparcimos con el dedo o difumino.

PORTAMINAS



4

Se dan detalles pequeños con portaminas ya que su línea de trazo es muy delgada y alcanza lugares cerrados.

5

Se suele dar luces con un borrador en zonas más luminosas, procurando no exagerar para no perder fuerza de negros.

LUCES

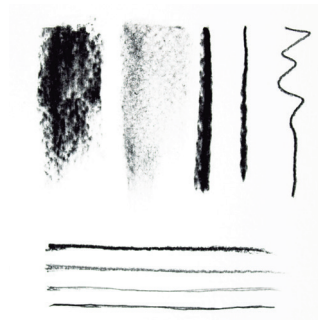


6

EJEMPLO

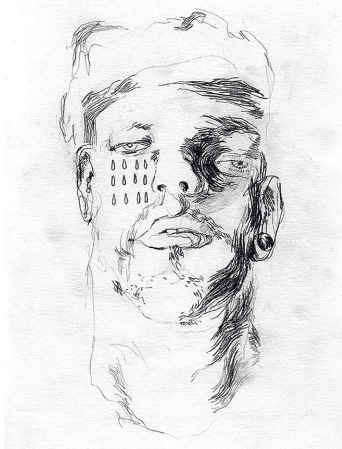


TRAZOS



REFERENTES

DANIEL DIÉZ / ESPAÑA



ddiez.blogspot.com
Faces

DIEGO KOI / ITALIA



diegokoi.it
Sensazioni

ŁUKASZ KONIUSZY / POLONIA



behance.net/hir
Anatomical
study No. 1

DIRK DZIMIRSKY / ALEMANIA



dzimirsky.com
Drawn
Face VI

PASTEL

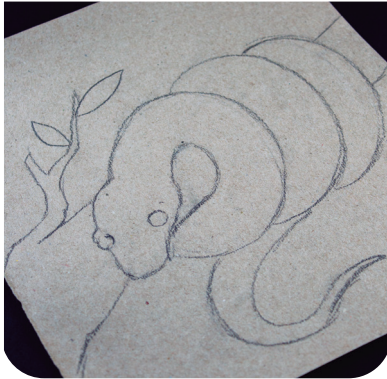
El pastel consiste una técnica seca, ya que las barras son hechas de polvo aglutinado y pigmento de colores. Usualmente vienen en barras y en forma de lápiz que se puede borrar para generar puntos de luz, también vienen en ceras, que solo se pueden borrar con una espátula o una cuchilla.

Las barras permiten dar texturas y generar fondos, mientras que los lápices permiten dar detalles a la ilustración.

Incluso los pasteles se pueden superponer para generar más colores, también se puede difuminar con el dedo o con difumino.

ILUSTRACIÓN CON PASTEL

BOCETO



*Se trabaja de izquierda a derecha
y de arriba hacia abajo para
no dejar manchas innecesarias.*

1

Para empezar,
realizamos el boceto
sin mucho detalle ya
que será cubierto
por pastel o tizas.



Soporte papel
kraft.

MARGEN



2

Se enmascara con cinta
masking los bordes para
que no sobrepase el
soporte.

COLOR

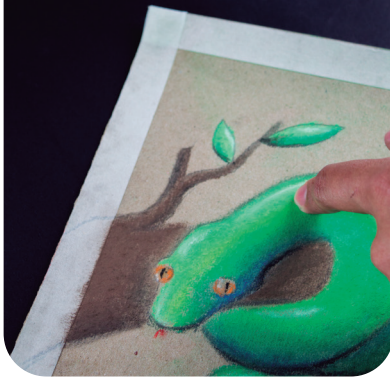


3

Se aplican colores a la
ilustración sabiendo
que pueden
combinarse al ser
superpuestos y formar
más colores; se marcan
luces y sombras.



DIFUMINADO



Se pueden conseguir efectos tridimensionales con el buen manejo de luces y sombras.

4

Se puede difuminar con el dedo en forma circular dejando colores uniformes o con difumino para algunas zonas.

5

Se cubre con una capa de espray fijador para no manchar el proyecto en el momento de tocarlo.

FIJADOR

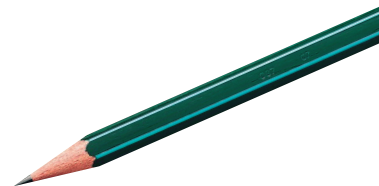


6

EJEMPLO



TRAZOS



REFERENTES

ZARIA FORMAN / USA



zariaforman.com
Nosara 1

OLIVER JONES / INGLATERRA



olivercjones.com
3 Steps to younger
looking skin

LUIS SCAFATI / ARGENTINA



luisscafati.blogspot.com
Cats

YDK MORIMOE/ TOKIO



hxix.tumblr.com
"no name"

ÓLEO

Esta técnica es una de las más antiguas. Fue utilizada mayormente en la Edad Media por muchos artistas renombrados. El óleo consiste en un pigmento que se suele mezclar con aceites vegetales; dependiendo de la cantidad suministrada al pigmento, este es más fluido o más espeso. Suele ser aplicado en varios soportes como madera, metal, piedra, marfil; el más comúnmente utilizado es el lienzo. Usualmente se pinta con pinceles duros sobre un bastidor que posee una tela adecuada para el soporte de esta pintura. Una de las cualidades del óleo es que se puede trabajar por periodos largos de tiempo sin que la pintura seque ya que el proceso de secado es muy prolongado.

Al finalizar la ilustración es recomendable limpiar los pinceles con aguarrás o trementina que es un tipo de líquido que disuelve este tipo de pintura.

ILUSTRACIÓN CON ÓLEOS



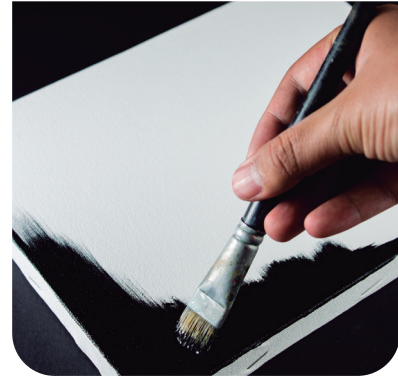
SOPORTE



1

El soporte está compuesto por un tipo de tela llamada lienzo templada sobre un bastidor de madera.

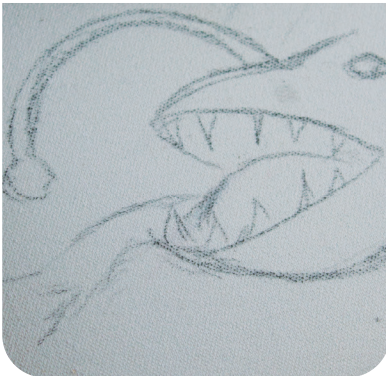
IMPRIMACIÓN



2

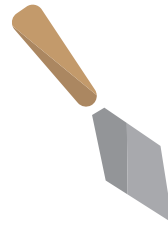
Se coloca un color de fondo predominante en la obra.

DIBUJO

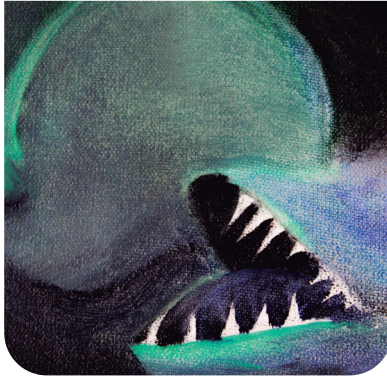


3

Se dibuja la forma del contenido para luego dar color, luces y sombras. Se usa un lápiz duro con grafito claro para que no queden manchas.



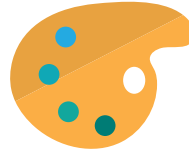
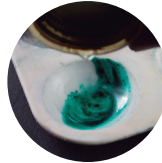
COLOR



4

Se agrega color y se pueden difuminar fácilmente gracias a su secado tardío.

La preparación de colores es una mezcla de aceite vegetal con la pintura hasta encontrar el punto deseado de fluidez.



5

Se deja secar la obra y se lavan los pinceles con aguarrás para que se puedan utilizar nuevamente.

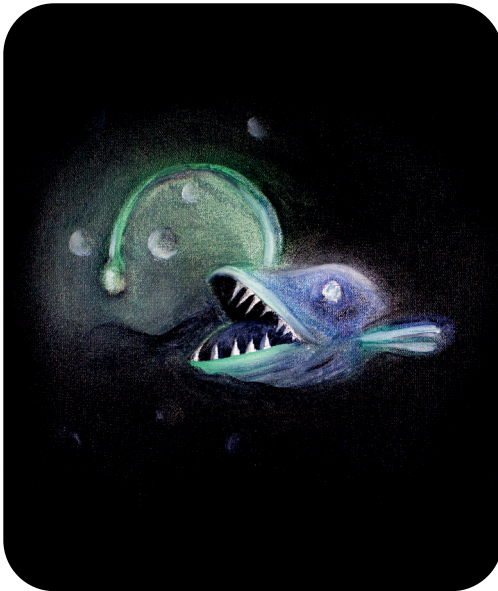
LIMPIEZA



Los pinceles para óleo se confeccionan con cerdas duras. También se puede utilizar espátulas y masilla para dar texturas.

6

EJEMPLO



TRAZOS



REFERENTES

ANDREW SALGADO / CANADA



andrewsalgado.com
For you

MEGHAN HOWLAND/MASSACHUSETTS



meghanhowland.com
Mein Pova

HANNAH FAITH YATA / ATLANTA VAN MINNEN/ BROOKLYN



hannahyata.com
Supercalifragilistic



christianvanminnen.com
Duck face

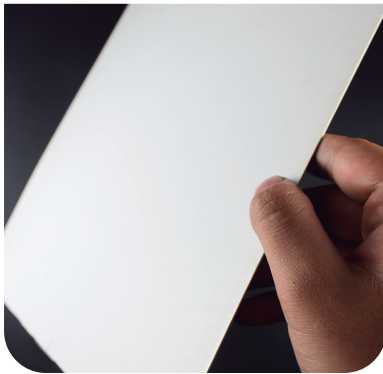
ACRÍLICO

El acrílico es un tipo de pintura que se caracteriza por su secado rápido, si bien existen retardantes para acrílicos que pueden hacer durar el secado hasta ocho horas. Son solubles en agua, pero en el momento de secarse son resistentes por su composición de látex. La tonalidad de este tipo de pintura suele variar cuando está seca. Existen muchos soportes aptos para el acrílico como: bastidores, tablillas, cartones, blocs u hojas de papel para acrílico.

Durante la realización de la ilustración es mejor mantener los pinceles en agua para evitar el secado, también se recomienda lavarlos bien cuando se ha concluido la tarea.

ILUSTRACIÓN CON ACRÍLICO

SOPORTE



*Cartón maqueta blanco
material grueso y no tan absorbente.*

1

El soporte para los acrílicos debe ser grueso para que no existan ondulaciones en el momento de pintar ni de secar.

DIBUJO



2

Empezamos a trazar la forma y ciertos detalles de la ilustración; puede ser con rotulador aguado para que luego se mezcle con la pintura.

FONDO



3

Se dan pinceladas de acuerdo con el gusto del ilustrador; puede hacer al azar fugaces o parejas para formar distintas tramas de color.

*los degradados deben realizarse
de forma rápida ya que esta pintura es
de secado rápido.*

COLOR



4

Aplicamos color a la ilustración con acrílico aguado o espeso dependiendo el efecto que se quiere dar.



El acrílico es soluble en agua. Permite crear efectos de acuarela y chorreado.

5

Se definen luces y sombras y delineado negro si se desea. Para éste proceso se utiliza un pincel delgado.

DETALLES

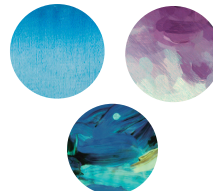


6

EJEMPLO



TRAZOS



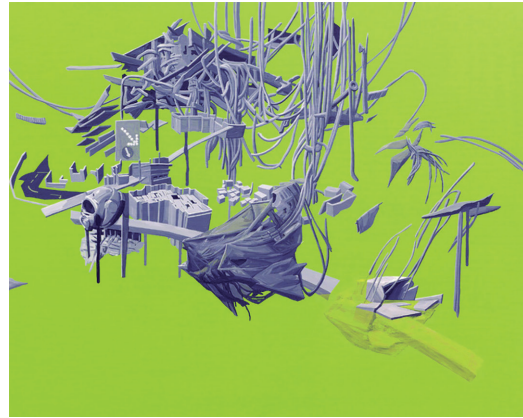
REFERENTES

RUSTAM QBIC / RUSIA



vk.com/rustamqbic
Pequeña isla

KIM HYO-SUK / KOREA



artsy.net/artist/kim-hyo-suk
My floating city

GARY BASEMAN/ LOS ANGELES



garybaseman.com
The Baptism
Of Toby

CAMILLE ROSE/ LOS ANGELES



camillerosegarcia.com
The black
mirror

COLLAGE

Esta técnica fue utilizada en varios periodos del arte como en el constructivismo, surrealismo, dadaísmo, futurismo, entre otros. Consiste en cortar retazos de fotografías, periódicos o revistas que contengan objetos, rostros, piel, paisajes o incluso animales y juntarlos para formar una composición interesante.

En sentido de proporciones no se rige a normas, pero si es recomendable que, cuando se trata de una forma específica, permita una lectura visual adecuada para su comprensión. Funcionan también para crear texturas o fondos con formas muy interesantes.

ILUSTRACIÓN CON COLLAGE



MATERIAL



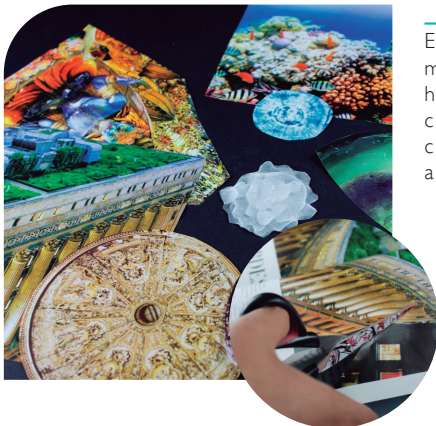
1

Se recopila todo tipo de material papel; sean revistas, libros, folletos, etc. Es mejor si es reciclado.

SOPORTE



RECORTE



3

Escogemos las partes más interesantes para hacer retazos cortándolos con cuidado para no arrugarlos.

2

Se escogen soportes por lo general planos y sin textura donde el papel sea fácil de pegar como una cartulina o cartón.



COMPOSICIÓN



4

Se pueden generar composiciones abstractas o con una forma definida como un rostro, un cuerpo o figura.

PEGADO



5

Después de ver que la composición tenga armonía con todos los retazos se pega con goma en barra o silicon frío ya que no produce ondulaciones en el papel.

6

EJEMPLO



MATERIALES

Revistas
Tijeras
Goma



REFERENTES

ASHKAN HONARVAR/ NORUEGA



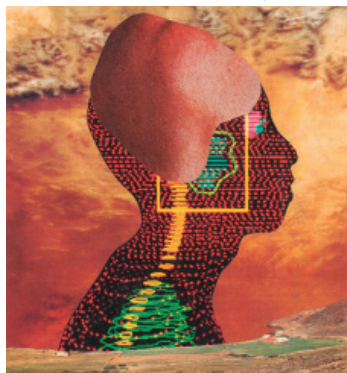
ashkanhonarvar.com
The woods

DAVID DELRUELLE / BRUSELAS



daviddelruelle.com
Catch a fire

JESSE TREECE / SEATTLE



collageartbyjesse.tumblr.com
The weirding
hour

ALEC GOSS/ CHICAGO



alecgoss.com
Frank

DIGITAL

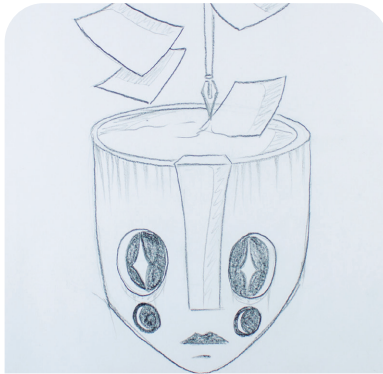
Es considerada como una técnica moderna. Surgió gracias a los avances tecnológicos recientes. Se la realiza en el computador por medio de software que ayuda a su producción. Requiere de un computador, ratón, lápiz óptico y tableta digital.

Existen dos tipos de ilustración digital, por un lado está la vectorial, formada por un solo bloque geométrico que se define por puntos y es reescalable. Por otro lado, está la de mapa de bits, conformada por pixeles que son pequeños cuadrados con determinado color y luminosidad. Esta tiene un límite de escala en el que se pierden los detalles. En este ámbito también entra la ilustración 3D que se realiza con software especializado para su realización.

Este tipo es muy usado en el campo publicitario ya que se puede obtener resultados asombrosos y muy limpios.

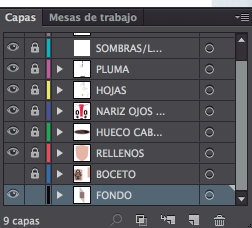
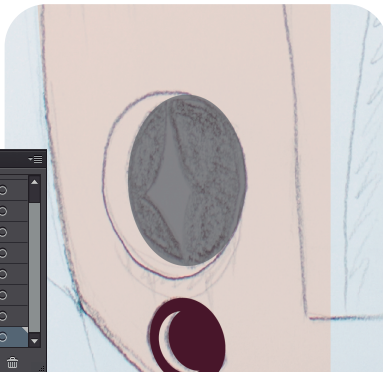
ILUSTRACIÓN DIGITAL

BOCETO



El tener un orden en las capas ayuda a manejar mejor los elementos.

REDIBUJO



1

Para comenzar empezamos creando el boceto a mano y creando el concepto de la ilustración, que podemos agregar o quitar elementos en el proceso.

FORMATO

Fondo con textura y viñeta formado por secuencia de módulos.



2

El formato que se escogió en este caso fue el vectorial ya que se utilizan figuras planas muy definidas; luego se escoge el tamaño y orientación de la ilustración y se lo rellenan de un fondo.

3

En el redibujo las capas son muy importantes ya que se superponen unas sobre otras. Es recomendable trabajar por secciones de adentro hacia fuera de la ilustración; es decir primero relleno de figuras grandes y luego detalles.

VOLUMEN



4

Se dan luces y sombras con el pincel o la pluma para generar volumetrías y dar más vida a la ilustración.

6

EJEMPLO



DETALLES

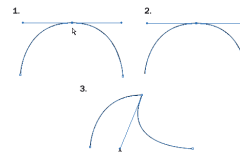


5

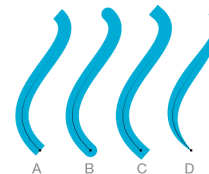
Los detalles son muy importantes para la ilustración ya que le brindan un nivel de calidad y definición de formas que refuerzan la imagen.

TRAZOS

PLUMA:



PINCEL:



REFERENTES

NICOLAS BARROME/ FRANCIA



nicolasbarrome.com
Cause I need it

GRAND CHAMACO / MEXICO



grandchamaco.com
Mucho macho

BROSMIND / ESPAÑA



brosmind.com
What's inside

JERICÓ SANTANDER/ ESPAÑA



jericosantander.com
Mush

ROTULADORES

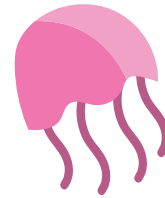
Los rotuladores, ya sea compuestos a base de alcohol o de base acuosa, vienen en altas paletas cromáticas, y son muy útiles en el momento de realizar un boceto para una ilustración por la versatilidad que permiten el manejo de líneas. Al superponer un color hay que tener cuidado de que no se manche ni se modifique el color.

Suelen distinguirse por su grosor de línea, ya sea ancha delgada o biselada, vienen en distintos tamaños.

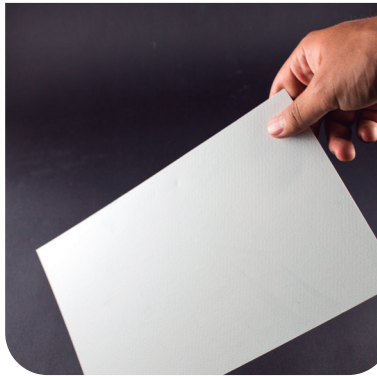
Son utilizados en la industria de diseño de modas para generar figurines y bocetos con trazos sueltos, para representar formas volumétricas, empaques de productos o ambientaciones.

Es recomendable emplearlos en un papel liso y sin granulación para que se deslicen con rapidez y facilidad. Son de secado rápido, es por esto que el movimiento de trazos debe ser continuo y veloz, se recomienda taparlos para evitar que se sequen.

ILUSTRACIÓN ROTULADORES



SOPORTE



Soporte papel
Canson.



COLOR



1

El soporte por lo general es de alto o medio gramaje ya que es necesario la buena absorción de tinta del rotulador.

2

Se esboza un dibujo muy esquemático sin mayor detalle ya que por encima irán los trazos; usar un lápiz de grafito con tono suave para que no sea muy visible.

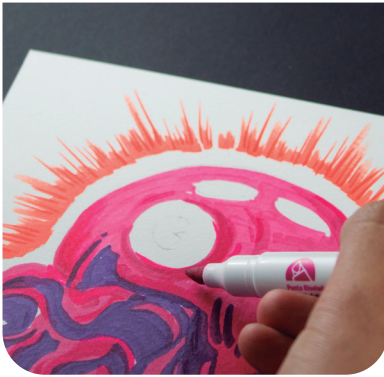
DIBUJO



3

Se aplica color a zonas precisas, colores intermedios, para luego dejar las luces con espacios vacíos y sombras con color más oscuro o sobrepuesto.

LUCES Y SOMBRAS



4

La superposición de colores ayuda a generar sombras y mezcla de colores, entre otros; para las luces se añaden colores más claros o se deja en blanco; para sombras se agregan tonos más oscuros.

DETALLES



5

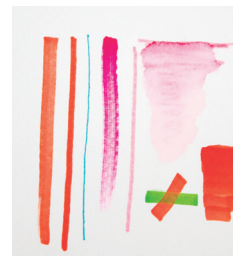
Con rotuladores más finos se trazan y líneas definidas a zonas donde se quiera dar más detalle.

6

EJEMPLO



TRAZOS



efecto
acuarela

degradación
superposición
redondo
seco
punta fina
biselado



REFERENTES

NICK SIROTICH/ S. FRANCISCO



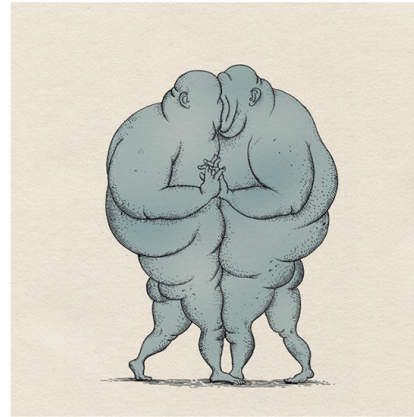
nicksirotich.com
Monster

MC BESS / FRANCIA



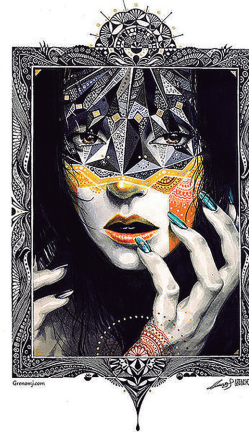
mcboss.com
Dead pirate

JOSÉ DAVID MORALES / ESPAÑA



behance.net/JoseDavidMorales
Fleshy love

MINJAE LEE/ KOREA



grenomj.com
Gold II

ACUARELA

Son pigmentos en pastillas o en tubos solubles en agua. Antes de aplicarla al papel se debe humedecer el pincel para acuarela y luego frotar con delicadeza. Usualmente se mezcla en un contenedor o paleta, el color queda en el pincel y se puede transportar al soporte. Hay que tener cuidado con la cantidad cargada sobre el pincel.

Se la puede utilizar para formar degradados con más o menos agua, asimismo, permite generar colores más saturados mientras más tiempo se frote la pastilla de acuarela. Lo que caracteriza a esta técnica es su transparencia, además el chorreo posibilita la formación de figuras y texturas interesantes y espontáneas.

El soporte adecuado para esta técnica es el papel con grano medio y fino, pues el color permanece en la superficie del papel y no es absorbido instantáneamente. Sin embargo, también se puede utilizar papel con alto gramaje y cantidad de algodón, teniendo en cuenta la ondulación del papel.

ILUSTRACIÓN CON ACUARELA

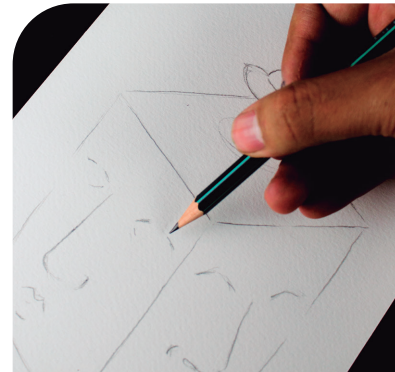
SOPORTE



1

Debe ser de alto gramaje y bastante absorción ya que la acuarela se mezcla con agua y es muy diluida.

DIBUJO



2

Se trazan líneas muy finas y suaves con lápiz casi visible para poder ocultarlas con la acuarela.

COLOR



3

Aplicamos color de diferentes formas: para hacer un difuminado transparente, puede ser mojando el soporte o el pincel; o un sólido con un color más cargado y sin mucha agua.

Mientras menos presión al pincel, la línea será mas delgada, con más la línea será gruesa. Lo corriente es usar pinceles con cerdas suaves.

SOBREPOSICIÓN

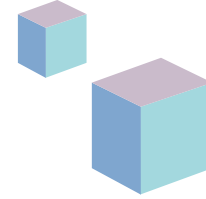


Para la mezcla de colores es recomendable utilizar una paleta para acuarela y tener un papel absorbente como papel de cocina.



4

La acuarela se caracteriza por tener colores transparentados y combinables, a pesar de que están secos; se los puede superponer para generar más sombra sin mucha agua, para las luces se lo deja en blanco o con mucha agua.



DETALLES



5

Se puede realizar con un pincel en punta y muy cargados de pigmento sin mucha agua para definir líneas concretas.

6

EJEMPLO

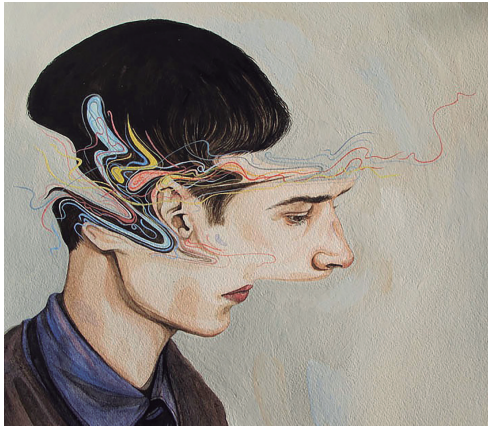


TRAZO



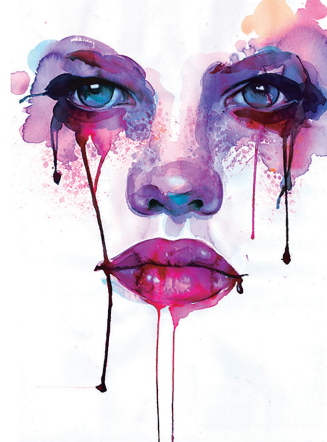
REFERENTES

HENRIETTA HARRIS/ ZELANDA



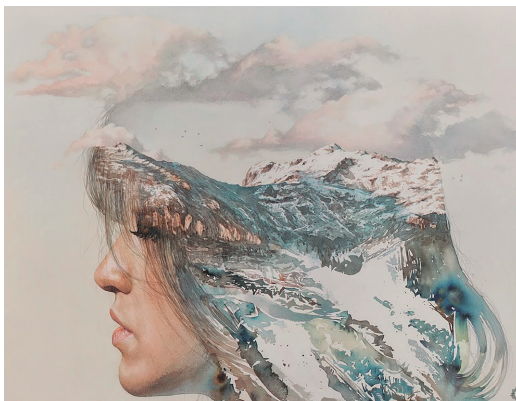
henriettaharris.com
Flee

MARION BOLOGNESI/ NEW YORK



marion-b.com
Remember

ORIOLO ANGRILL / BARCELONA



oriol Angrill.com
Double
Exposure

AGNES CECILE / ITALIA



agnes-cecile.tumblr.com
APNEA

GOUACHE

También conocidas como témperas, están compuestas por una base de pigmento y aglutinante. Se las puede encontrar en diversos colores. Son bastante acuosas y de secado rápido, es por esto que, si se desea sobreponer colores, es necesario esperar que la pintura se seque totalmente. Después de que se ha secado, esta tiene aspecto mate. Puede ser retirada parcialmente con agua. Combinar colores es sencillo, sin embargo, obtener efectos de profundidad en el color o la saturación es un proceso complejo. Se suele aplicar sobre papel grueso o soportes rígidos como madera.

ILUSTRACIÓN GOUACHE

SOPORTE



1

Se puede usar papel para acuarela o cartulina de buen gramaje.

Las temperas al igual que la acuarela se las mezcla con agua, o bien se pueden aplicar directamente del tubo.

COLOR



3

A diferencia de la acuarela, el ***gouache*** es un medio opaco, pero también se pueden hacer superposiciones o degradados bien logrados con agua. Para colores planos podemos agregar poca agua o directo del tubo y pintarlo por zonas

DIBUJO



2

Se prepara el proceso en el cual se coloca un color de fondo predominante en la obra.

DEGRADADOS



La preparación y mezcla de colores se la hace en un contenedor de pintura.

4

En una ilustración de 2 o más colores se puede hacer un degradado añadiendo agua entre los tonos y frotando hasta conseguir un leve degradado. El agua debe ser cambiada para no mezclar los colores.



5

Después de haber pintado las formas deseadas podemos realizar el fondo ya que no se puede pintar sobre el fondo primero por la superposición de colores.

FONDO

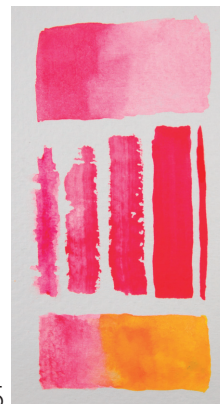


6

EJEMPLO



TRAZOS



95



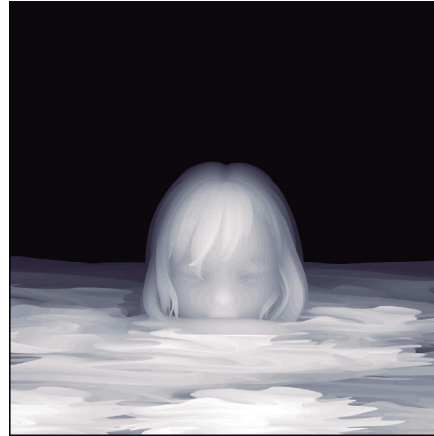
REFERENTES

SOPHIE ALDA / INGLATERRA



sophiealda.co.uk
House

KAZUKI TAKAMATSU / SENDAI



kazukitakamatsu.web.fc2.com
Observer

THE OLD BOYS CLUB/ BRUSELAS



theoldboysclub.org
The first laugh

ERIC SHAW/ BROOKLYN



ericshaw.com
Behind glass

LÁPICES DE COLOR

Desde pequeños hemos experimentado con su uso, es por esto que resultan un elemento básico para un ilustrador. La adquisición de conocimientos con respecto a ellos viene, en su mayoría, por cultura general. Este medio es común en el mundo del arte, ilustración, publicidad y educación.

Algunas cajas de lápices de colores ofrecen grandes gamas de colores diversos, incluso podemos encontrar opciones como dorado o plateado.

Esta herramienta permite realizar sombras, luces y medios tonos con gran precisión. Son versátiles pues posibilitan resultados complejos o simples, incluso algunos artistas e ilustradores los usan para desarrollar trabajos de hiperrealismo.

ILUSTRACIÓN LÁPIZ DE COLOR

SOPORTE



1

Si queremos dar un efecto texturado granulado podríamos usar canson o lizo para colores totalmente planos como marfil; no es necesario un gramaje determinado, ya que no es un medio húmedo, pero sí debe ser mate o sin laca.

DIBUJO



2

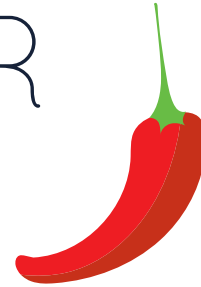
Procedemos a dibujar la figura para luego rellenar con los colores, dibujamos con un lápiz de tonalidad suave para luego fundirlo con el color.

COLOR



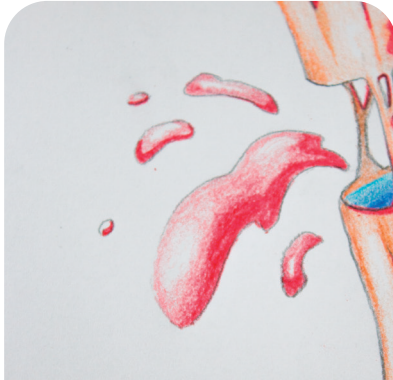
3

Se rellenan las formas planas con presión fuerte o suave si es el efecto que queremos dar; procuramos no salirnos del margen establecido en el dibujo; nos podemos ayudar de una regla o simplemente nuestra uña del dedo índice.



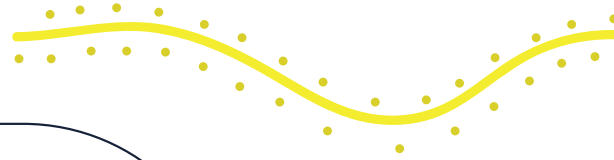
Podemos rellenar el color de varias maneras como girar el lápiz de color en círculo o en sentido zig zag.

LUCES Y SOMBRAS



4

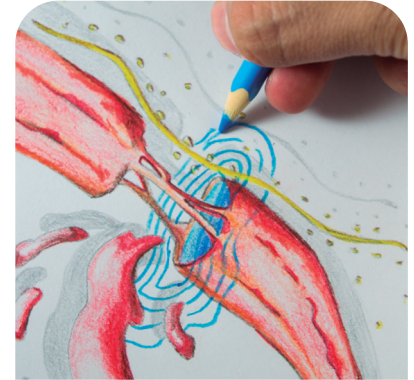
Para las sombras se puede presionar el lápiz fuertemente y para las luces muy ligeramente; se pueden fusionar colores sobreponiéndolos.



5

Se puede dar detalles con colores mas oscuros y con la punta muy fina para detalles pequeños.

DETALLES

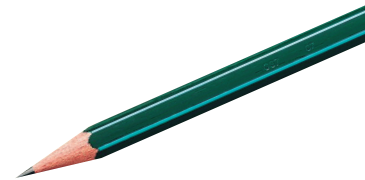
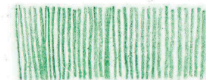


6

EJEMPLO



TRAZOS



REFERENTES

JOES INNESS / MINESOTA



joesinness.com

Shining
Indiscretions

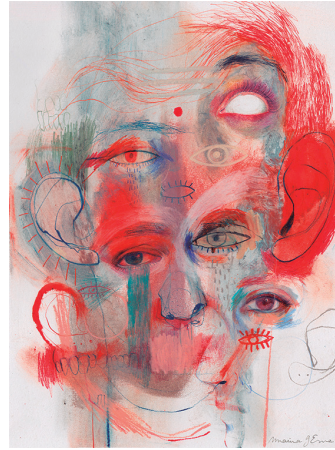
MAETHAWEE CHIRAPHONG



behance.net/plaroma

Compositions
Naturally

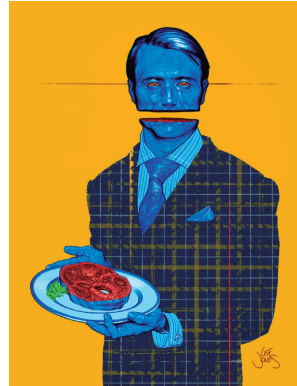
MARINA GONZÁLEZ/ ESPAÑA



marinagonzalezeme.blogspot.com

The saddest
Totem 2.0

LEIF JONES / CALIFORNIA



leifjones.com

Hannibal

OU TRO

GENERAR UN NUEVO ESTILO

101

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Generación de un nuevo estilo | 103 |
| Combinaciones..... | 104 |
| Mix media | 105 |
| Links de interes | 106 |

Para concluir, se puede realizar la selección de temas afines al ilustrador-aprendiz, de esta manera se pretende generar nuevas propuestas. Es indispensable estar constantemente inmerso en el proceso creativo, indispensable para entrenar la mente y la mano, además de que mejora nuestro estilo y presentación de las obras.

Casa
Editora

UNIVERSIDAD
DEL AZUAY
50 AÑOS



GENERACIÓN DE UN NUEVO ESTILO

Para generar un nuevo estilo es recomendable entrenar la sensibilidad con las técnicas que se exponen en este manual. Solo después de haber experimentado con ellas, conoceremos nuestro grado de afinidad con uno u otro método.

El estilo de una persona es único, se lo representa por medio de expresiones corporales, modos de hablar; pero, sobre todo, se evidencia en la manera singular en la que percibe e interpreta el mundo y las ideas que se generan a partir de esta interacción. No olvidemos que la cosmovisión de un individuo y sus decisiones estéticas pueden identificarse con un proceso o técnica.

En la ilustración existen varios universos que podemos explorar. La experimentación nos ayudará a definir qué camino estético deseamos seguir. Este manual pretende exponer la mayoría de universos disponibles para la exploración, asimismo, propone ciertas técnicas que permitirán iniciar un proceso

de descubrimiento individual mediante la combinación y experimentación.

Al expandir nuestros conocimientos expandimos también nuestra visión del mundo, en consecuencia, las ideas que se generan a partir de nuestra percepción. Un ilustrador debe crear todo el tiempo, y debe romper barreras al hacerlo; imitar lo que ya se ha hecho está prohibido. La ruptura en este sentido implica también la edificación de un nuevo camino que toma forma gracias a la experimentación y los riesgos.

En el contexto actual se asume que ya casi todo está hecho, pero no es así, debemos atrevernos a mirar más allá de las limitaciones culturales y estéticas, explorar nuevos campos. Crear nos permite desarrollar facetas específicas del pensamiento, además de satisfacer necesidades psicológicas. Es trascendental recordar que no existen límites para la imaginación.

COMBINACIONES

Para combinar se debe seleccionar un tipo y un medio de ilustración, además se pueden fusionar medios afines. Después es necesario combinar temas, probar qué es lo que resulta. También se pueden ensayar técnicas mixtas o *mix media*.

TIPOS DE ILUSTRACIÓN

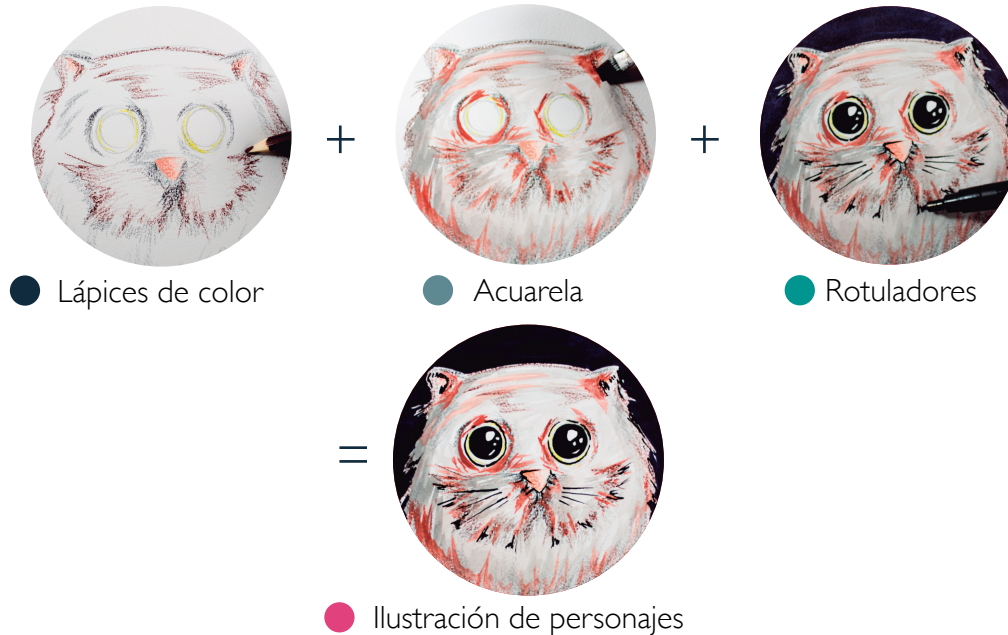
- Ilustración conceptual
- Ilustración narrativa
- Ilustración decorativa
- Ilustración tipográfica
- Ilustración de personajes
- Ilustración infantil
- Ilustración de portada
- Ilustración publicitaria
- Ilustración de modas
- Arte urbano

MEDIOS DE ILUSTRACIÓN

- Pluma y tinta
- Lápiz y carboncillo
- Pastel
- Óleo
- Acrílicos
- Collage
- Digital
- Rotuladores
- Acuarela
- Gouache
- Lápices de color

MIX MEDIA

Es recomendable usar recursos afines cuya combinación no afecte a la composición. Se recomienda también no recurrir a la saturación de técnicas o conceptos para obtener un trabajo limpio y de calidad. Por otro lado, se sugiere representar un solo mensaje, claro y concreto para que la información sea interpretada inmediatamente.



LINKS DE INTERES

En estas páginas web podremos encontrar referentes actuales y siempre actualizados en ilustración, desde la obra de profesionales en la disciplina hasta propuestas amateur que pueden servirnos de referentes. Es importante recordar que, aunque es primordial actualizar nuestros referentes constantemente, estos no deben ser vistas como moldes, sino como medios para propiciar la exploración y la creatividad.

Bēhance™

www.behance.net

Red social donde se puede subir obras o proyectos de diversas disciplinas como diseño, ilustración, arquitectura, y más.



ART
DESIGN
LIFESTYLE

www.inkultmagazine.com

Es una revista en formato digital, que provee contenido sobre arte, diseño y estilo de vida. La revista es una plataforma de difusión para creativos actuales.

JUXTAPOZ

www.juxtapoz.com

Una de las revistas de ilustración, arte, diseño y cultura más conocidas en el mundo. Contiene una sección de suscriptores que permite recibir publicaciones **online** e impresas.



www.artparasites.com

Revista online que reseña el mundo del arte e ilustración de Berlín. Contiene publicaciones y noticias de artistas relevantes de su localidad.

HI-FRUCTOSE

www.hifructose.com

Es una revista impresa y digital de fama mundial que se especializa en ilustradores y artistas. Se caracteriza porque sirve de plataforma a exponentes contemporáneos.



www.beautifuldecay.com

Recurso de inspiración para artistas, coleccionistas de arte, diseñadores, ilustradores, y más. Comenzó como revista, además de contar con un blog.



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

