

# El proceso creativo de la ilustración aplicado a proyectos personales

*The creative process of illustration applied to personal projects.*

## LIZZETT YAÑEZ CASTRO

Pasante en Diseño Gráfico e ilustradora freelance  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
yanezlizzett@gmail.com  
IG. @lizz.draw

ENVIADO 06-01-2021 ACEPTADO 17-02-2021 PUBLICADO 02-07-2021

**LIZZETT YAÑEZ CASTRO**

Pasante en Diseño Gráfico  
e ilustradora freelance  
Benemérita Universidad  
Autónoma de Puebla  
yanezlizzett@gmail.com  
IG. @lizz.draw

**PALABRAS  
CLAVE**

Ilustración,  
Proceso, Creativo,  
Aplicación en  
Proyectos

**RESUMEN**

En la actualidad el mundo del diseño gráfico ha crecido en gran medida, ampliando cada vez más su enfoque hacia otras disciplinas; sin embargo, existe una rama la cual, pese a su popularidad, oscila en la ambigüedad en cuanto a definición y sistematización de procesos: la ilustración. Dicho problema ha surgido a raíz de la confusión entre la interpretación de la misma frente a las expresiones artísticas como el dibujo y la pintura, lo cual deja al aire los aprendizajes formales para la ejecución del ilustrador en el ámbito profesional. El presente documento aborda esta rama como una expresión visual utilizada como

herramienta comunicativa por encima de su valor y estética artística, para lo cual es necesario identificar las características que componen a esta disciplina, que posteriormente ayudarán a la formulación del proceso creativo aplicable al momento de generar una pieza gráfica, acto que apoya al ilustrador en la ejecución de un trabajo satisfactorio y funcional, de una manera más formal.

Para evidenciar esto último, es que en el desarrollo de este escrito se presenta una propuesta para el proceso creativo, abordado desde una perspectiva individual e independiente fundamentada en puntos de vista de diferentes autores y aplicado a trabajos personales, para evidenciar dicho proceso es se presenta una ilustración de autoría propia con el único fin de ejemplificar el proceso aquí descrito.

**ABSTRACT**

The graphic design world has grown to a great extent, expanding its approach to other disciplines; however, there is a branch that, despite its popularity, oscillates in ambiguity in terms of definition and process systematization: illustration. This problem has arisen because of the confusion between the interpretation of illustration and artistic expressions such as drawing and painting, which leaves the formal learning for the execution of the illustrator in the professional field up in the air. This document approaches this branch as a visual expression used as a communicative tool above its value and artistic aesthetics, for which it is necessary to identify the characteristics that compose this discipline, which will later help in the formulation of the creative process applicable at the moment of generating a graphic piece, an act that supports the illustrator in the execution of satisfactory and functional work, in a more formal way.

To demonstrate the latter, this paper presents a proposal for the creative process, approached from an individual and independent perspective based on the points of view of different authors and applied to personal works. To show the process, an illustration of my authorship is presented with the sole purpose of exemplifying the process described here.

**KEYWORDS**

Illustration, creative,  
process, application in  
projects





al hablar de ilustración, se piensa en un sin fin de imágenes gráficas con las que se convive día tras día, imágenes que intentan representar a la realidad y/o comunicar algo desde una perspectiva más creativa, pero qué pasa cuando se piensa en el proceso creativo que hay detrás o peor aún, cuando se le solicita al ilustrador evidenciar de manera textual el mismo, es entonces que se topa con una realidad carente de información y esto muchas veces es provocado porque la mayoría de ilustradores decide enfocar más su atención hacia la práctica que en la teoría, pero no se les puede culpar, ya que los aportes teóricos en el campo de la ilustración, por parte de las instituciones académicas, son limitados por la falta de interés en los mismos. Es por ello que el presente artículo busca vislumbrar un proceso que facilite, a presentes y futuros ilustradores, a sustentar su método creativo al momento de crear una pieza gráfica de manera más sólida, textualmente hablando; dicho proceso es abordado desde una perspectiva individual e independiente y que ha sido aplicado a trabajos personales, teniendo como base puntos de vista de diferentes autores. Para evidenciar dicho proceso se utilizará como ejemplo una ilustración desarrollada para uso personal y sin fines de lucro, la cual busca plasmar la esencia de una de las tradiciones gastronómicas más importantes en México. Antes de adentrarse a sistematizar los pasos del proceso creativo, es necesario plantear los cimientos que definen el concepto de éste, así como del término ilustración.

## ILUSTRACIÓN

Si bien existe una disyuntiva sobre el campo al que pertenece la ilustración como medio visual, lo cual flota en la ambigüedad entre el arte y el diseño, -por ser demasiado artística para los diseñadores y demasiado caprichosa para los artistas- (Zee- gen, 2005), se dirá entonces que aquello que permite esclarecer

de mejor manera esta disyuntiva es la funcionalidad de la obra. Young Sung (citado en Menza, *et al.*, 2016) deja ver su postura ante la comparación del artista y el ilustrador, expresando «... que artista e ilustrador comparten el talento y la creatividad, pero la ilustración pretende dar un mensaje, comunicar cierto tipo de información más allá de la imagen, mientras que la obra de arte, expresa la visión personal, los sentimientos, libertad de expresión y creatividad del artista» (p. 276).

La ilustración se usa para ser distribuida a muchas personas, ya sea en medio impreso como libros o periódicos; medios digitales como revistas virtuales, páginas web y demás, mientras que las obras artísticas son únicas, su reproducción no es tan masiva como las ilustraciones y se limitan a las galerías artísticas (Almela, 2008). Es entonces bajo estas dos premisas que es posible definir a la ilustración como «una expresión artística que no es arte» (Menza, *et al.*, 2016, p. 277) puesto que a diferencia del arte, la ilustración está creada con el fin de comunicar algo a las masas, siendo muchas veces limitada por un texto o lineamientos estudiados de mercado que lo rigen para enviar el mensaje de la manera adecuada; es decir, no responde a un capricho, sentimiento o visión personal de manera necesaria, sino a los requerimientos que un cliente específica para la creación de tal pieza gráfica, así como el propósito comunicativo, inclinándose en su mayoría a la narración de historias, textos, ideas o conceptos.

Una vez entendida la diferencia entre ambas definiciones y conociendo el propósito de la pieza gráfica a realizar, se comienza a desarrollar el proceso que se utilizará para el diseño y desarrollo de la misma. Paul Torrance definió a la creatividad como un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones

o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados (citado en Esquivias, 2004).

Por su parte Amabile (1996) justifica el proceso creativo como «la manera en la que un individuo emplea la información a su disposición para generar una respuesta, una solución o un producto» (p. 93), teniendo como base estos dos puntos de vista, es posible apuntar la definición de proceso creativo como aquellas ideas que se desencadenan a partir de una inquietud, conformando un conjunto de fases para resolver un problema.

La importancia de contar con un proceso creativo en el ámbito de la ilustración radica en la necesidad de comprender la manera de llegar a la resolución de la pieza gráfica que comunicará, es decir, marca «el camino que todo ilustrador debe tener en cuenta, con el fin de realizar una obra que alcance una correcta relación entre los componentes formales y comunicativos» (Menza, *et al.*, 2016, pp. 282-283). Sin embargo, es importante aclarar que la sistematización de este proceso no consta de una serie de pasos lineales o método absoluto que indique lo que está bien o lo que está mal durante su ejecución, puesto que los procesos de creación varían entre ilustradores; no obstante, es la exploración de estos mismos métodos y experiencias de otros creativos del medio lo que da paso al análisis de los pasos recurrentes para crear y perfeccionar el proceso propio, a continuación, se presentan dos modelos de procesos creativos basados en autores y dos más fundamentados en ilustradores, lo anterior se da con la finalidad de encontrar aquellas constantes que se repiten y cómo son abordadas.

Por su parte, Teresa Amabile (1996) propuso que el proceso creativo asociado a su modelo componencial está conformado por una secuencia de cinco pasos iterativos:

- 01. Presentación de la tarea o problema:** Responde a estímulos externos e internos, impulsados por la motivación.
- 02. Preparación:** Recolección de material de información relevante para afrontar la problemática.
- 03. Generación de la respuesta:** Apertura a las posibilidades de imaginación para generar una solución, el individuo activa sus habilidades relevantes a la creatividad.
- 04. Validación de la respuesta:** Testeo de la posible solución frente al conocimiento fáctico y otros criterios.
- 05. Resultado:** Responde a la pregunta ¿se logró el objetivo?, consecución de la meta (éxito), sin generación de una respuesta razonable posible (fracaso) o cierto progreso hacia la meta (se repiten los pasos 1, 2, 3 y 4).

En lo que respecta a Paul Torrence (citado en De los Santos, 2013), él fragmenta el proceso creativo en cuatro fases:

- 01. Preparación:** se reconoce una necesidad.
- 02. Incubación:** búsqueda de una nueva unidad.
- 03. Iluminación:** nacimiento de una idea.
- 04. Verificación y acción.**

Si bien ambos modelos tienen lógica desde el punto de vista teórico, llevarlo a la práctica puede ser diferente, es por ello por lo que a continuación se presentan dos modelos del proceso creativo experimentado desde la perspectiva profesional del ilustrador:



**FIGURA 1.** El proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a un público infantil. Fuente: Ayuni, 2018, p. 27.



**FIGURA 2.** Conoce el Proceso Creativo de la Ilustradora Be Fernández: Collage inicial. Fuente: Vázquez, 2019.



**FIGURA 3.** Conoce el Proceso Creativo de la Ilustradora Be Fernández: Composición con manchas de color. Fuente: Vázquez, 2019.



**FIGURA 4.** Conoce el Proceso Creativo de la Ilustradora Be Fernández: Línea final de la ilustración. Fuente: Vázquez, 2019.



**FIGURA 5.** Conoce el Proceso Creativo de la Ilustradora Be Fernández: Ilustración final. Fuente: Vázquez, 2019.

Por una parte se describe el proceso de la ilustradora española Be Fernández (citado por Vázquez, 2019), cuyo trabajo se caracteriza por inspirarse en el *streetwear* y la cultura joven, encontrando un estilo cercano al cómic en un proceso que involucra fotografía, manchas de color y líneas, en segundo plano se evalúa el proceso creativo del ilustrador Serge Rodas (citado por Vázquez, 2019), un ilustrador guatemalteco, cuyo trabajo vectorial se ha dado a notar por plasmar personajes antropomórficos, los cuales crean un lazo con el espectador a través de cuerpos y formas inspiradas por elementos de la naturaleza, ambos procesos han sido rescatados de las entrevistas realizadas por Vázquez (2019) para el portal Domestika.

En cuanto al proceso creativo de Be Fernández (citado por Vázquez, 2019) se considera:

- 01. Idea y composición:** Este paso trata de responder a las preguntas ¿Qué?, ¿Por qué? y ¿Para qué? del proyecto, reuniendo la mayor cantidad de información textual y gráfica en un proceso al que denomina *research*, para la obtención de inspiración y aterrizaje de ideas, **busco fotografías que me inspiren y me ayuden a dar con el concepto que ronda mi cabeza**, para posteriormente montar dichas referencias a manera de *collage* probando diferentes composiciones y situaciones hasta encontrar la, visualmente, más atractiva.
- 02. Color:** **La fuerza de la composición depende de las manchas de color y los contrastes que se creen en la imagen**, es en este paso que comienza a pulirse el mensaje que se desea comunicar a través del color, antes de dar paso al trazo, utilizando formas burdas con distintas

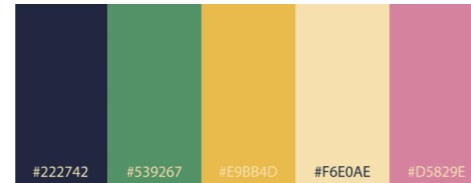
combinaciones de color, hasta encontrar la que mejor se adapte al concepto.

- 03. Boceto:** Una vez teniendo el mensaje claro y la manera en la que se desea comunicar, así como las bases y referencias visuales que ayudarán a comprender y reforzar el significado del mensaje, se comienzan a esbozar las líneas de lo que se va a representar repitiendo sobre el mismo dibujo hasta tener los trazos deseados.
- 04. Pieza final y detalles:** Habiendo elegido la gama de colores y con la línea final de la ilustración ya trazada, se perfeccionan algunos elementos de la composición y se incluyen todos los detalles para darle el toque personal del ilustrador, se juega con los grosores de línea, se incluyen manchas, puntos, texturas, elementos, etc.

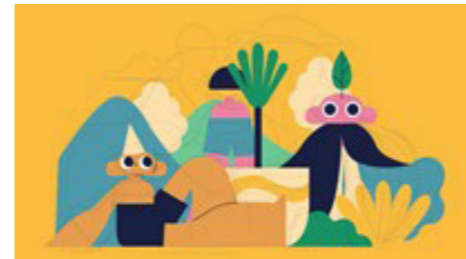




**FIGURA 6.** Conoce paso a paso el proceso de diseño del ilustrador Serge Rodas: Boceto. Fuente: Vázquez, 2019.



**FIGURA 7.** Conoce paso a paso el proceso de diseño del ilustrador Serge Rodas: Paleta de color. Fuente: Vázquez, 2019.



**FIGURA 8.** Conoce paso a paso el proceso de diseño del ilustrador Serge Rodas: Proceso de vectorizado. Fuente: Vázquez, 2019.



**FIGURA 9.** Conoce paso a paso el proceso de diseño del ilustrador Serge Rodas: Figuras geométricas. Fuente: Vázquez, 2019.

Mientras que en el proceso creativo de Serge Rodas (citado por Vázquez, 2019) están:

- 01. El boceto:** Al empezar una pieza, el ilustrador comienza con un boceto en modo *rough* (tosco), pero cuidando la composición de los elementos, espacios y proporciones.
- 02. La búsqueda de color:** Escoger una buena paleta de color le otorga a la ilustración un modo de comunicación, en este paso el ilustrador describe que el uso de una paleta limitada pero armoniosa, entre 4 o 5 colores, ejercita la parte creativa al momento de reinterpretar las cosas de colores distintos a la realidad, otorgando un plus a la armonía visual.
- 03. La vectorización:** El ilustrador se caracteriza por el uso de *software* vectorial, por lo que en este paso comienza a crear las formas en limpio a partir del boceto, empezando a probar las distintas mezclas de colores.
- 04. El estilo:** Para que la pieza final se lea con unidad y tenga una apariencia equilibrada, es importante que los elementos compartan rasgos similares.
- 05. La importancia del detalle:** En este paso a la plasta de color, se le comienzan a agregar sombras, luces o elementos que le den valor a la escena, asegurando que las dimensiones y planos en la composición funcionan.

Por último, se presenta el proceso creativo de Christian Ayuni, ilustrador y escritor peruano, quien expone su proceso creativo para la creación de proyectos editoriales en su libro *El fluir del ilustrador* (2018), el cual consta de 5 fases:

- 01. Investigación:** Implica distintos ejercicios de observación para compilar a manera de referencia un repositorio de archivos o imágenes extrayendo *insights* de acuerdo con lo que se quiere proponer.
- 02. Conceptualización:** Conceptos desarrollados a partir de la propuesta narrativa.
- 03. Ideación:** Es en este proceso cuando se comienza con el bocetaje de trazos y al mismo tiempo se exploran técnicas con distintos materiales y texturas para encontrar efectos y acabados deseados.
- 04. Prototipado:** Se conectan las propuestas con el acabado del producto final; es decir, se realizan pruebas de composición, cajas de texto o inclusive un machote, con la finalidad de visualizar el producto de forma cercana al resultado real terminado.
- 05. Desarrollo:** Se ejecuta la técnica en limpio y se desarrollan los artes finales, tomando en cuenta las anotaciones y ajustes observados en la fase de prototipado.



**FIGURA 10.** Conoce paso a paso el proceso de diseño del ilustrador Serge Rodas: Ilustración final. Fuente: Vázquez, 2019.



Tomando características de los modelos presentados y una vez rescatadas las fases del proceso que le compete netamente al ilustrador, se ha desarrollado el siguiente modelo, mismo que ha sido aplicado con fines explicativos a una ilustración realizada como proyecto personal y sin fines de lucro.

Es entonces que, a partir del rescate de los aspectos más importantes y constantes en cada modelo y evidenciado en la tabla 1, se ha desarrollado la siguiente propuesta de proceso creativo:

- **Pre fase:** Identificación del problema.
- **Fase 1:** Investigación.
- **Fase 2:** Conceptualización.
- **Fase 3:** Representación.
- **Fase 4:** Desarrollo.

A continuación, se detalla cada aspecto del proceso:

● **Problema:** Como ya se mencionó, este corresponde a un estímulo externo, aquí, el estímulo ha sido la necesidad de crear una imagen ilustrada que plasme la belleza y esencia de uno de los eventos más representativos de la región de Michoacán, el cual engloba uno de los iconos más importantes de la cultura mexicana: el *Festival de gastronomía michoacana*, en el cual se da el ya conocido *Encuentro de Cocineras Tradicionales*, evento que conjunta el sazón de diversos chefs y cocineras tradicionales de índole indígena para complacer el paladar de los visitantes y, al mismo tiempo, preservar la tradición y cultura gastronómica del estado. Dicha imagen ha sido creada como proyecto personal para promover de manera individual una serie de eventos representativos, pero poco conocidos, en los diversos estados de la república mexicana. Una vez aclarado el planteamiento de la situación, se comienza con la parte creativa, dividida en cuatro fases:

**TABLA 1.** Comparativa de los distintos procesos creativos. Fuente: Elaboración propia.

Proceso de:		Teresa Amabile	Paul Torrence	Be Fernández	Serge Rodas	Christian Ayuni
Preparación	Se reconoce una necesidad	x	x	x		x
Recolección de material informativo	Se recolecta material visual y textual a manera de inspiración	x		x Búsqueda de imágenes	x Búsqueda de paletas de color	x Creación de un repositorio de imágenes y archivos
Ideación	Planeación de la pieza	x	x	x Boceto	x Boceto y composición	x Bocetaje y prueba de diferentes técnicas
Desarrollo	Proceso para la elaboración de la pieza gráfica	x	x	x Trazo en limpio, búsqueda y prueba con paleta de color, composición y renderizado	x Vectorizado, aplicación de color, unificación del estilo y renderizado	x Prototipado y ejecución de los artes
Testeo	Responde a la pregunta ¿se cumplió el objetivo?	x	x			

**TABLA 2.** Lluvia de ideas. Fuente: Elaboración propia.

Es un evento realizado en Michoacán.	Son mujeres que transmiten sus conocimientos culinarios de generación en generación.	Se reúnen para celebrar la gastronomía mexicana y preservar la de la región.	Se agradece y elogian las maravillas que aportan la naturaleza y la madre tierra para el consumo de los alimentos.
--------------------------------------	--	--	--

**01. Fase 1. Investigación:** Antes de ilustrar, se debe comenzar con la indagación sistemática de ideas que permitan conocer el tema, se reúne e interpreta la información textual y gráfica sobre el tema a ilustrar, en esta fase se implican diversos ejercicios de observación de referentes, técnicas y estilos, compilando documentos, imágenes o archivos digitales en un repositorio para documentación. Para este punto de partida se inició con la investigación del evento, indagando en su historia, temporalidad, significado del evento, entre otros. Una vez comprendida la naturaleza del evento, se identifican las ideas con mayor fuerza o palabras clave, con sus significados, para encontrar

fuentes de inspiración que conduzcan a la creación de la imagen.

Para la creación de esta ilustración las ideas claves definidas se muestran en la tabla 2.

Al hilar las ideas, la descripción de lo que se pretende ilustrar queda en lo siguiente: **Elaborar una ilustración que represente la grandeza de la gastronomía mexicana, englobando la tradición de la cocina en Michoacán y el encuentro de las cocineras tradicionales, que son grupos de mujeres que se reúnen para compartir técnicas milenarias de la cocina que han sido transmitidas de generación en generación, celebrando las riquezas que la tierra aporta.**



Es entonces que, para la búsqueda de referencias visuales se comenzó por la búsqueda de ilustradores contemporáneos que se caracterizan por ilustrar referentes de la cultura popular mexicana, esto con el propósito de analizar formas, colores y simbolismos que logran la asociación en los individuos entre lo cultural mexicano y las piezas que elaboran, para dicho análisis se tomaron en cuenta varios ilustradores mexicanos de los cuales se destacan: Edgar Saner, Los Metzican y Pipiripau.

**02. Fase 2. Conceptualización:** En esta fase se comienzan a definir los conceptos de la narrativa visual. Para la propuesta de imagen, el principal concepto fue la gastronomía; no obstante, se hizo necesario agregar tintes para acompañar la premisa sobre la importancia de las mujeres y el papel que cumplen en la preservación de este patrimonio, añadiendo así las ideas de atemporalidad y tradición.

**03. Fase 3. Representación:** Se comienza con la exploración de la técnica y el estilo, para definir el rumbo de la ilustración, tal cual recomiendan Menza *et al.* (2016) al afirmar que «después de saber qué tipo de información quiere entregar y cómo va a realizarlo, el ilustrador piensa en el estilo que va a manejar» (p. 285). Para el caso de ilustradores más experimentados, este paso suele omitirse porque ya cuentan con un estilo propio y acorde a cada caso, contrario a lo que sucede con ilustradores jóvenes y/o con poca experiencia, quienes siguen explorando el desarrollo hacia su estilo particular. Para facilitar el proceso, se ha recurrido a la técnica del *moodboard*<sup>1</sup>, misma que permite colocar todos los referentes visuales, aunados a los conceptos e ideas centrales anteriormente mencionadas.

1. «El *moodboard* es una manera interesante de representar gráficamente la información en una especie de collage, que combina textos, bocetos, ilustraciones, recortes de revistas, fotografías, otras imágenes y muestras tridimensionales (materiales, texturas...) y lo hace de manera simultánea (a un golpe de vista)...» (Rovira, 2013, p. 1).

En el caso del ejemplo, se tienen algunas obras de los referentes en ilustración mencionados, dichos autores comparten similitudes en cuanto al uso de la figura humana: colores brillantes, algunos motivos florales y uso de grosores de línea para enmarcan sus elementos, esto último haciendo alusión a la técnica del grabado que se popularizó en México durante el siglo xx; de igual manera el *moodboard* cuenta con fotografías sobre el evento de cocina, el cual representa los conceptos y algunos elementos populares de la región, como resultado, el patrón de repetición nuevamente ha sido el uso de colores llamativos, en suma al uso de la figura femenina representada como una mujer de origen indígena, además de los elementos de cocina, la tierra y los alimentos.

Una vez teniendo, de manera general, en el *moodboard* aquello que se desea plasmar, el ilustrador comienza a rescatar de manera más puntual las cosas que desea retomar en su ilustración, es así como entonces comienza a definir el ¿por qué? de los elementos a utilizar. En este caso los principales elementos a utilizar serían, el uso de línea para enmarcar elementos, colores llamativos en una paleta contrastante entre claros y oscuros, la figura humana, la tierra, algunos alimentos y los motivos florales.

Comprendido lo anterior, es en este punto que el ilustrador comienza a generar en su mente una lluvia de ideas que han de ser plasmadas a manera de trazos simples, ligeros y naturales, que aún no pueden ser considerado como tal un boceto por su falta de comprensibilidad; sin embargo, son estos esbozos los que comienzan a otorgar sentido a las ilustraciones posteriores.

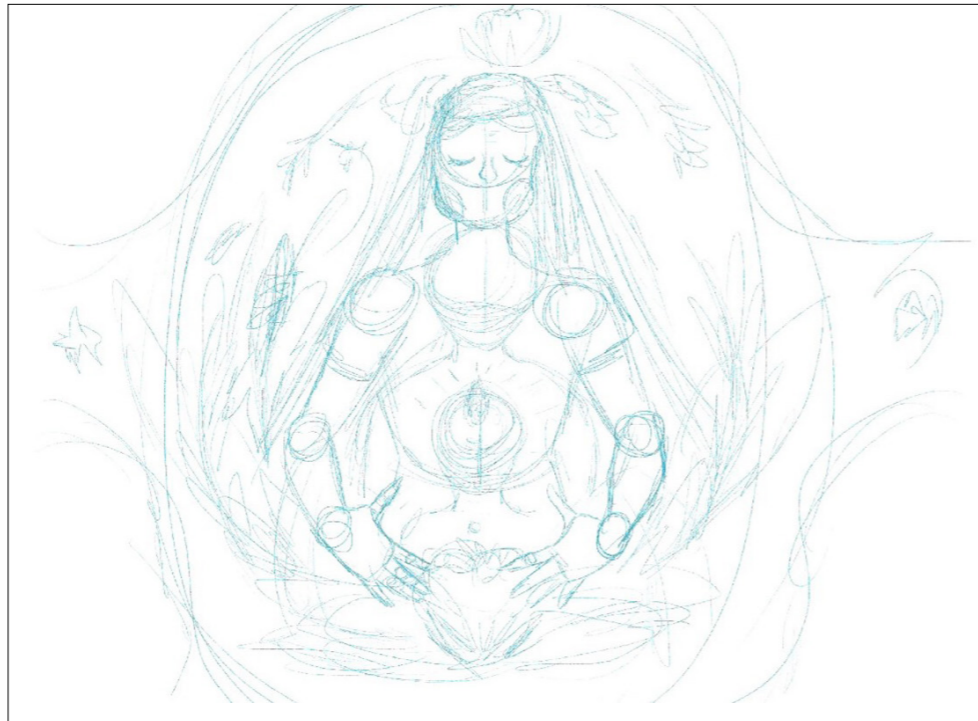


**FIGURA 11.** Compilación de obras rescatadas de las redes sociales de los diferentes ilustradores a analizar. Fuente: [Perfil de Instagram] Edgar Saner [https://www.instagram.com/saner\\_edgar/](https://www.instagram.com/saner_edgar/), Los metzican <https://www.instagram.com/losmetzican/>, y Pipiripau <https://www.instagram.com/officialpipiripau/>.

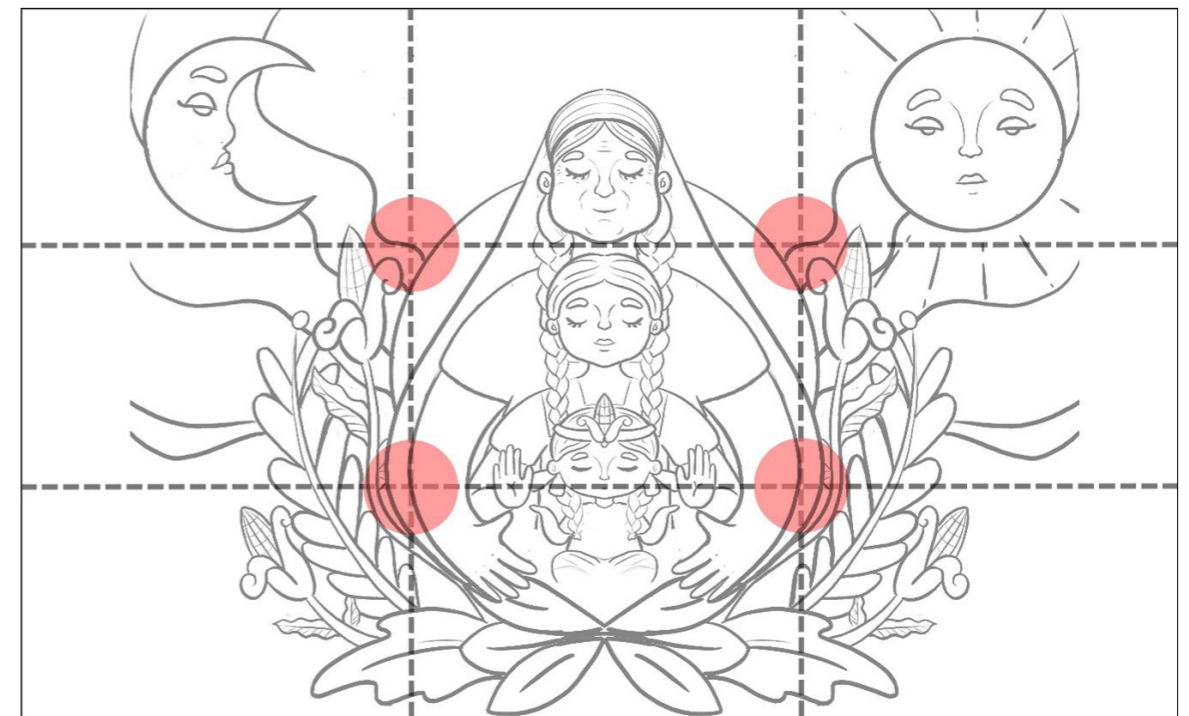


**FIGURA 12.** Moodboard a partir de referentes visuales en la red. Fuente: [Imágenes de Pinterest], (2021) [https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?rs=ac&len=2&q=ilustraciones%20mexicanas&eq=ilustraciones%20mexica&etslf=14854&term\\_meta\[\]=ilustraciones%7Cautocomplete%7Co&term\\_meta\[\]=mexicanas%7Cautocomplete%7Co](https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?rs=ac&len=2&q=ilustraciones%20mexicanas&eq=ilustraciones%20mexica&etslf=14854&term_meta[]=ilustraciones%7Cautocomplete%7Co&term_meta[]=mexicanas%7Cautocomplete%7Co)





**FIGURA 13.** Boceto base de la ilustración de lizz.draw. Fuente: Elaboración propia.



**FIGURA 14.** Boceto en limpio de la ilustración de lizz.draw. Fuente: Elaboración propia (arriba).

**FIGURA 15.** Line art de la ilustración de lizz.draw. Fuente: Elaboración propia (abajo).

**04.Fase 4. Desarrollo:** Es aquí donde los datos referentes y recursos compilados comienzan a tomar forma a través de la ejecución, con bases más técnicas, del estilo formulado para articular la propuesta visual, lo que da paso a la elaboración del arte final. En el inicio de esta fase es que se definen los aspectos técnicos a utilizar, como paleta de color, tamaño del lienzo, composición y distribución de los elementos gráficos en el espacio seleccionado, en este caso se optó por un lienzo de 5185 x 3189 px, un modo de color RGB, ya que sería usada para medios digitales, con una composición semi simétrica, articulada por una retícula de tercios.

Durante el desarrollo de la pieza podemos encontrar las siguientes sub fases:

- **Bocetaje:** Aquí se retoman los primeros esbozos de la fase de idealización, se comienza a trazar un dibujo poco definido que representa la generalidad de la ilustración y servirá como guía para todo el trabajo posterior.
- **Lineart:** conocido como el famoso *entintado*, esta etapa consta de limpiar el boceto anterior, se realizan trazos detallados y más finos con una línea clara y definida para construir de manera concreta todos los elementos a utilizar. Esta etapa es de suma importancia, ya que permite vislumbrar de mejor



manera los detalles de forma, perspectiva y proporción que se necesitan corregir y pudieron omitirse al momento de generar el boceto, por lo que esta fase ayuda a detectar errores a tiempo, antes de pasar a la etapa final con la aplicación de color y, donde los desaciertos suelen ser un poco más difíciles de corregir o demoran más tiempo.

•**Renderizado:** Es aquí donde el ilustrador comienza a aplicar todas las texturas y técnicas pactadas en la estética de la elaboración de la ilustración, pues empieza a pulir mediante «la unificación y mezcla de colores, correcciones

de tono, la generación de buenas transiciones de claro a oscuro, se generan brillos, iluminaciones y sombras, se limpia el fondo y se deja la ilustración lista para firmar, publicarse o para digitalizarse» (Menza *et al.*, 2016, p. 289).

Al utilizar la paleta de color, ya generada a partir del *moodboard*, se comienzan a distribuir los mismos dentro de la composición de acuerdo al énfasis y peso visual que se desea tenga cada cosa, en este caso, como se deseaba que los colores más llamativos tuvieran mayor peso, se optó por colocar aquellos colores oscuros en el fondo a

manera de gradiente, como el paso del día a la noche y, los colores más llamativos se colocaron hacia el centro para lograr el contraste evidente entre claro-oscuro, el estilo del coloreado ha sido *flat* y a manera de plastas, teniendo muy poca texturas en gradación para dar profundidad, el mayor peso visual recae en la parte central, lo cual posibilita una lectura de arriba hacia abajo.

En conclusión, si bien la ilustración es una práctica, muchas veces incomprendida o calificada de manera errónea, se debe entender que su principal finalidad es la de comunicar algo con un alto valor estético, recordando que el proceso de ilustración



FIGURA 16. Ilustración final de lizz.draw. Fuente: Elaboración propia.





no termina con la culminación de la pieza final, sino con su difusión y valoración por parte de la audiencia para verificar si el objetivo se cumplió o no, por lo cual, cuestionarse sobre los procesos que se emplean, permitirá que el ilustrador detecte aquellas potencialidades y deficiencias de cada obra que realice, para así corregir y avanzar en futuros procesos de creación de imagen.

El punto anterior es lo más importante, pues no se debe olvidar que la ilustración pretende comunicar un mensaje a los demás y es preponderante saber identificar el público que lo evaluará, como el caso presentado que, aunque fue creado como proyecto personal, se hizo con la intención de dar a conocer un evento considerado como patrimonio de la región, exponiéndose en redes sociales para difundir dicho mensaje.

Si bien el proceso creativo descrito a lo largo de este artículo fue aplicado de manera exitosa, recordemos que, cada ilustrador desarrolla su método propio de acuerdo al proyecto y su experiencia, y en mi caso no es la excepción, pues aunque este método ha funcionado para trabajar la mayoría de los proyectos gráficos elaborados, han existido excepciones en las que se agregan u omiten pasos de acuerdo a los requerimientos de la pieza gráfica, por ello es importante contar con la voz de la experiencia de otros autores que ayuden a descifrar el rumbo que se desea tomar, comprendiendo que esto es un proceso de constante aprendizaje. Finalmente, cabe resaltar que, contar con un método de trabajo permite trazar de mejor manera la ruta de lo real a lo ficticio, favoreciendo el proceso creativo y permitiendo al ilustrador ampliar su conocimiento sobre el oficio, desarrollando así los elementos formales y comunicativos para estar a la altura de los retos de la profesión.

## REFERENCIAS:

- ALMELA, R. (2008). *La ilustración ¿Arte o diseño?*. Homines. [http://www.homines.com/arte\\_xx/ilustracion\\_arte\\_diseno/index.htm](http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm)
- AMABILE, T. (1996). *Creativity in context*. Colorado: Westview Press.
- AYUNI, C. (2018). *El Fluir del ilustrador. El proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a un público infantil* [Archivo PDF]. UCAL. <http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/226/CAyuni.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DE LOS SANTOS, A. (2013). El Proceso Creativo Según Paul Torrence. *Foroalfa*. <https://foroalfa.org/articulos/pdf/el-proceso-creativo-segun-paul-torrence.pdf>
- EDGAR SANER [@SANER\_EDGAR]. (s.f). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 5 de enero de 2021, de [https://www.instagram.com/saner\\_edgar/](https://www.instagram.com/saner_edgar/)
- ESQUIVIAS, M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria. 5. 2-17. [https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)
- LOS METZICAN [@LOSMETZICAN]. (s.f). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 5 de enero de 2021, de <https://www.instagram.com/losmetzican/>
- MENZA, A. E., SIERRA, E. L. Y SÁNCHEZ, W. H. (2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*. Revista KEPES. 13. 265-296. [Archivo PDF]. [http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13\\_12.pdf](http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf)
- ORTEGA, R. (2016, mayo 13-19). *El proceso de ilustración: indagación, diseño, pensamiento creativo* [Archivo PDF]. XIII Foro Académico de diseño. Festival Internacional de la Imagen. Bogotá, Colombia. [http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/RAM%C3%93N\\_ORTEGA\\_ENRQUEZ.pdf](http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/RAM%C3%93N_ORTEGA_ENRQUEZ.pdf)
- PINTEREST. (s.f). [Imágenes de Pinterest]. Recuperado el 6 de enero de 2021. [https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?rs=ac&len=2&q=ilustraciones%20mexicanas&eq=ilustraciones%20mexica&etslf=14854&term\\_meta\[\]=ilustraciones%7Cautocomplete%7Co&term\\_meta\[\]=mexicanas%7Cautocomplete%7Co](https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?rs=ac&len=2&q=ilustraciones%20mexicanas&eq=ilustraciones%20mexica&etslf=14854&term_meta[]=ilustraciones%7Cautocomplete%7Co&term_meta[]=mexicanas%7Cautocomplete%7Co)
- PIPIRIPAU [@OFFICIALPIPIRIPAU]. (s.f). *Publicaciones* [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 5 de enero de 2021, de <https://www.instagram.com/officialpipiripau/>
- ROVIRA, M. (2013). ¿Mood qué? ¡Mood board!. *Foroalfa*. <https://foroalfa.org/articulos/pdf/mood-que-mood-board.pdf>
- VÁZQUEZ, M. (2019). *Conoce el Proceso Creativo de la Ilustradora Be Fernández*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/2037-conoce-el-proceso-creativo-de-la-ilustradora-be-fernandez>
- VÁZQUEZ, M. (2019). *Conoce paso a paso el proceso de diseño del ilustrador Serge Rodas*. Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/1953-conoce-paso-a-paso-el-proceso-de-diseno-del-ilustrador-serge-rodas>
- ZEEGEN, L. (2005). *Principios de ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili.