



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**USOS CROMÁTICOS EN LA ILUSTRACIÓN**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:**

**DAIRA MARAÍ MONTESINOS CUEVAS**



**DIRECTOR DE TESIS:**

**DOCTOR ARTURO ALBARRÁN SAMANIEGO (FAD)**

Xochimilco, Ciudad de México (FAD), 2022



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

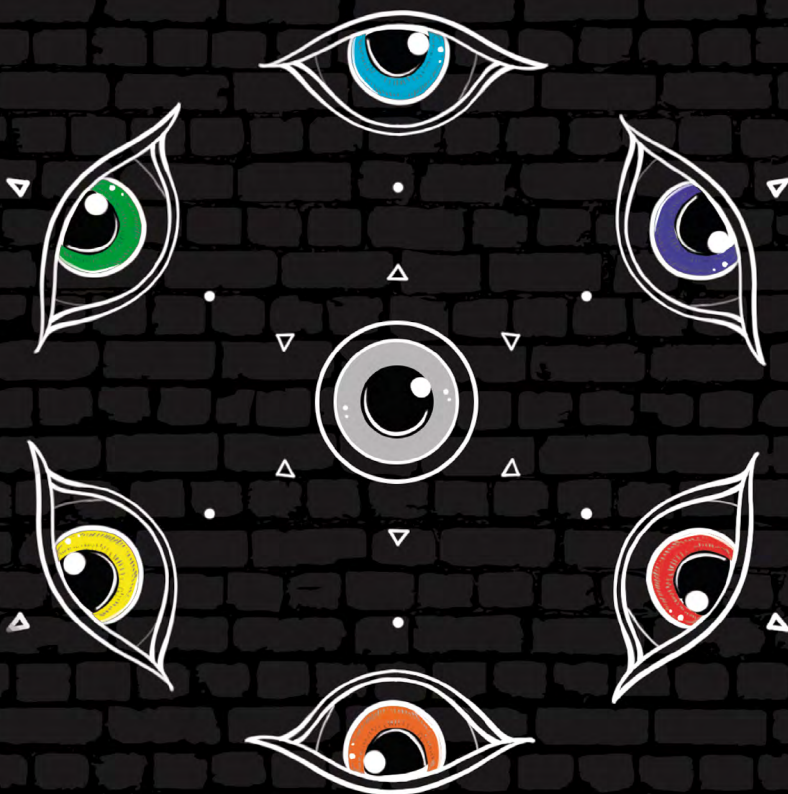
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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



# USOS CROMÁTICOS EN LA ILUSTRACIÓN

DESDE LA SEMIÓTICA Y LA SINTAXIS



DAIRA MARAÍ MONTESINOS CUEVAS

2022, Daira Marái Montesinos Cuevas

Título original: Usos cromáticos en la ilustración  
Universidad Nacional Autónoma de México  
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual  
Facultad de Artes y Diseño

Portada interior: Marái Montesinos Cuevas (Dadis),  
*Estrella ocular*, 2022, ilustración digital.

Impreso en México

## AGRADECIMIENTOS

"Al final del viaje comienza un camino"

Silvio Rodríguez.

Al final de este viaje de aprendizaje, que ha llevado un gran esfuerzo de trabajo y disciplina, y al mismo tiempo ha sido un remolino de experiencias de todo tipo, pero siempre impulsado por los sueños y metas.

Me encuentro en la necesidad de agradecer a las personas que me tanto me han apoyado y me han enseñado. Primero, agradezco a mi mamá Norma y a mi papá Jaime por su afecto, protección y por brindarme los bienes materiales que me permitieron terminar la carrera. A mi familia en general, por su red de apoyo.

En seguida, le agradezco mucho al profesor Arturo Albarrán Samaniego, por compartir su conocimiento, su buen humor y por aceptar guiarme en este proyecto de investigación. A su vez, agradezco a las y los sinodales que también aceptaron participar en esta tesis.

Debo mencionar, a todas las demás personas que durante estos tres años me ayudaron, me escucharon, me leyeron, me corrigieron y me motivaron; mis amigas y amigos, colegas, y camaradas.

De mi Facultad, de la UNAM... Agradezco los procesos de formación académica de la misma Universidad y al Estado que la conforma, y por supuesto, a la vez, se le señala y cuestiona. Siempre y cuando la conciencia crítica y el "Materialismo dialéctico" los tengamos presentes. Pues, el discurso por la lucha de clases y la perspectiva de género, debe de estar inserta en todo o toda Universitaria. Más aún, un especial énfasis para el área de las artes y humanidades; de las artes visuales, del diseño y de la ilustración. Bien dijo el Ché "Ser joven y no ser revolucionario, es una contradicción".



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>14</b>
<b>ADVERTENCIAS TEÓRICAS DE LA TEORÍA DE LOS SIGNOS AL COLOR</b>	
1.1 LA “TRICOTOMÍA” SÍGNICA Y EL PROCESO DE “SEMIOSIS” EN FUNCIÓN DE UNA TEORÍA CROMÁTICA.	<b>15</b>
1.2 UN ANÁLISIS DEL COLOR COMO VEHÍCULO SÍGNICO Y COMUNICATIVO	<b>20</b>
1.3 LA CROMÁTICA COMUNICATIVA EN LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA	<b>27</b>
1.3.1 “CROMÁTICA REALISTA”, UNA VISIÓN DESDE JOAN COSTA APLICADA A LA ILUSTRACIÓN.	<b>27</b>
1.3.2 “CROMÁTICA FANTASIOSA”, UNA VARIACIÓN DE LA IMAGEN APLICADA HACIA LA ILUSTRACIÓN.	<b>32</b>
1.3.3 “CROMÁTICA SÍGNICA”, APLICADA EN DIFERENTES ALTERNATIVAS DE LA ILUSTRACIÓN.	<b>36</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>42</b>
<b>UNA CLASIFICACIÓN SÍGNICA DEL COLOR “REALISTA” Y “FANTASIOSO” EN ALGUNOS ILUSTRADORES CONTEMPORÁNEOS.</b>	
2.1.1 GRUPO 1: EL DISCURSO NARRATIVO DEL “COLOR REALISTA”.	<b>43</b>
2.1.2 GRUPO 2: EL DISCURSO NARRATIVO DEL “COLOR FANTASIOSO”.	<b>54</b>
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>87</b>
<b>LA “SINTAXIS CROMÁTICA” Y LA COMUNICACIÓN VISUAL DEL <i>CONCEPT ART</i></b>	
3.1 LA TEORÍA DE LA “SINTAXIS CROMÁTICA” APLICADA EN ILUSTRACIONES INSERTAS EN EL CAMPO DEL <i>CONCEPT ART</i> .	<b>88</b>
3.2 EJEMPLOS DE LA “CROMÁTICA SÍGNICA” DESDE LA PERSPECTIVA DE “SINTAXIS CROMÁTICA” CON REFERENTES DEL <i>CONCEPT ART</i> EN EL CAMPO INTERNACIONAL.	<b>92</b>
3.2.1 ESCENARIOS CON EL “COLOR ESQUEMÁTICO” DE JAMES GILLEARD.	<b>92</b>
3.2.2 DISEÑO DE PERSONAJES DENTRO DEL “COLOR ESQUEMÁTICO” DE MATT RHODES	<b>97</b>
3.2.3 EL ARTE DE <i>STEVEN UNIVERSE</i> REFERENTE CON RELACIÓN AL “COLOR ESQUEMÁTICO”.	<b>102</b>

# ÍNDICE

<b>106</b>	<b>3.3 ESTUDIOS DE COLOR DESDE LA PERSPECTIVA DE LA “SINTAXIS CROMÁTICA” Y LA “CROMÁTICA SÍGNICA”, CON REFERENCIA A LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN NACIONAL.</b>
106	3.3.1 ARTE DEL LARGOMETRAJE: UN DISFRAZ PARA NICOLÁS EN SU CARÁCTER DEL “COLOR FANTASIOSO.”
110	3.3.2 ARTE DE LA PRODUCCIÓN “LEYENDAS”, DE ACUERDO AL CARÁCTER DEL “COLOR FANTASIOSO.”
<b>114</b>	<b>3.4 DOS PROPUESTAS ESQUEMÁTICAS AÑADIDAS A LA “SINTAXIS CROMÁTICA”, ILUSTRADAS CON LA REPRESENTACIÓN DE LA “CROMÁTICA SÍGNICA”.</b>
114	3.4.1 ESQUEMA DEL OPUESTO DOMINANTE REPRESENTADO EN EL “COLOR FANTASIOSO.”
119	3.4.2 ESQUEMA DEL OPUESTO SUBORDINADO REPRESENTADO EN EL “COLOR FANTASIOSO.”
<b>122</b>	<b>CONCLUSIONES</b>
<b>127</b>	<b>FUENTES</b>



# INTRODUCCIÓN



# INTRODUCCIÓN

Una de las diferencias fundamentales entre los humanos y las otras especies es precisamente la importancia de la cultura, que no es inherente, sino que se aprende, principalmente a través del lenguaje. El lenguaje es lo que nos hace ser lo que somos.<sup>1</sup>

El teórico británico Alan Woods, explica cómo, en uno de sus textos de formación revolucionaria, el uso del lenguaje se destinó como una de las herramientas para efectuar el desarrollo de la humanidad. Así mismo, desde su perspectiva, la determinación de las fuerzas productivas, y de las actividades colectivas, en su conjunto, permitieron como tal el desarrollo de la cultura. Es por ello importante, establecer una relación entre el desarrollo del lenguaje y los medios de producción comunicativos; es entonces, donde la comunicación visual, también se conforma de sistemas productivos y de lenguajes. De allí la relevancia y el interés de demostrar que, la ilustración, tema principal de esta tesis, se puede comprender como un medio de producción cultural y de expresión humanística.

Así pues, y en ese preámbulo de Alan Woods, es importante aclarar además que, la causa de la elección del título de la tesis, se refiere hacia un uso genérico de la ilustración gráfica, independiente de los géneros y de las utilidades comunicativas que le proceden; por lo que, el presente texto puede tener correspondencias teóricas hacia otras investigaciones, métodos y técnicas de representación visual, no obstante, sí existe una especificidad en este texto, que es la aplicación cromática en la ilustración narrativa desde una perspectiva signíca y esquemática.

De modo que, se opta desde la postura de designar el término ilustración como un medio de producción gráfica, y un medio de expresión visual, cuya importancia comunicativa puede estudiarse a reserva de los valores artísticos. De este modo, es posible atender a la ilustración como una de las áreas que conforman a las especialidades de la comunicación visual; y también, se distingue con respecto a su objetividad comunicativa, en comparación de otras disciplinas artísticas que le rodean, como lo son: el dibujo, la pintura y la escultura. Una vez mencionado este marco del término, se muestra el principal tema en torno al desarrollo de la investigación: el uso del color como elemento comunicativo, aplicado en el campo de la ilustración.

<sup>1</sup> Alan Woods, *El marxismo y el arte. Introducción a los escritos de Trotsky sobre el arte* (CDMX: Centro de estudios marxistas, 2011), 3.

En general, las aplicaciones y los usos de los colores se posicionan como uno de los elementos básicos dentro de la práctica de las profesiones y los oficios del campo creativo; en consecuencia; los estudios del color que se han propuesto hoy en día, mantienen un enfoque especializado de acuerdo al área que le pertenezca. Partiendo de bases en común, tales son los atributos físicos y psicológicos que conforman justo sus variadas aplicaciones.

Ahora bien, con una visión en las áreas del diseño gráfico y de las artes plásticas; el estudio del color deriva en diversas perspectivas cromáticas, en medida de sus alcances explicativos, se convierten en una herramienta de experimentación creativa para el comunicador visual. De manera que, y debido a la diversidad de perspectivas, el color puede ser visto, desde una o de más formas proyectuales; ya sea de sus cualidades físicas, fisiológicas, psicológicas, ópticas, semióticas, y entre otras.

Sin embargo, los estudios derivados del color, que se han llevado a cabo desde hace siglos, se han desarrollado a través de diferentes áreas de investigación; sea por las vías de las ciencias naturales y las ciencias sociales. Desde luego, ambas aportan bastante como para enriquecer el campo del diseño, y por supuesto, también el ámbito de la ilustración. De tal forma, aquí y ahora, se cuenta con suficiente información para cubrir las necesidades comunicativas actuales, en torno al diseño y la ilustración.

Cabe mencionar, que los estudios de color relacionados al área pertenecen en su mayor parte, al campo empleado en la pintura clásica y el diseño gráfico. Es decir, se necesita profundizar en los alcances de las aplicaciones del color para el caso específico de la ilustración. No obstante, para el contexto mexicano, hoy en día la ilustración puede ser entendida como una profesión, con fuertes relaciones con el diseño gráfico y a las artes visuales.

En este sentido, se deduce que la formación en ilustración, como disciplina independiente, puede presentar un desarrollo desde el sentido teórico-cromático. Se ha construido con ayuda de diversas bases teórico-tecnológicas, desde las perspectivas de la pintura, el dibujo, y el diseño gráfico. En consecuencia, y para los fines de esta investigación, es posible retomar algunos de estos mismos métodos teóricos y prácticos, con la finalidad de aportar una nueva propuesta; mediante la iniciativa de comparar y ejemplificar con ilustraciones, definidas en la línea del tiempo como contemporáneas, en donde todas mantienen el mismo énfasis inserto en el análisis cromático.

Así pues, el desglose del presente texto, se segmenta en tres capítulos, de los cuáles su contenido está dado a través de los alcances de la "Cromática signica" y la "Sintaxis del color". Por supuesto, es necesario precisar que el enfoque del análisis en el objeto de estudio es para problematizar en el tema de la ilustración gráfica; así pues, el término se extiende ante diferentes géneros, de los cuales cada uno contiene sus propios intereses y objetivos comunicativos. Por lo cual, en este caso, el énfasis de este estudio, dirigido hacia los ilustradores y las ilustradoras de procedencia nacional e internacional, que se especializan en el género narrativo.

De modo que, para obtener un mejor estudio del uso del color dentro de esta área, a lo largo de la investigación, en especial el último capítulo, la revisión de ilustraciones se comprende de la subyacente del *Concept art*, debido a que éste se conforma de la necesidad comunicativa de adaptar un guion determinado, a través del uso de recursos visuales para transmitir el mensaje hacia el espectador. Por ende, la especialidad de este campo, deriva de las bases comunicativas de la ilustración narrativa, que es comparada con el principal enfoque de análisis, las aplicaciones del color.

De esta manera, y como se indicó, la estructura del proyecto toma en tres capítulos en relación a diferentes perspectivas cromáticas: El primero, define los atributos de la semiótica, en conjunto con la teoría de Charles Sanders Peirce, en función de la "Tricotomía signica". De esta forma, la subdivisión signica se comprende por la relación de "Signo", "Objeto" e "Interpretante". Así, en primera instancia se designa al color desde el "Cualisigno", "Sinsigno" y "Legisigno", la segunda en función de la forma en efecto del: "Ícono", "Índice" e "Ícono", la tercera entorno al posible efecto de lectura en cuestión entre: "Termino", "Proposición" y "Argumento". Por lo que, la descripción argumentativa de estos recursos, permite establecer la conexión entre la semiótica, el color y la propuesta gráfica ilustrativa.

Es de añadirse, una segunda perspectiva derivada del mismo concepto semiótico, en este caso; la comparativa de Charles Morris en la cuestión abstracta del proceso de la "Semiósis", dirigido hacia la interpretación narrativa de la ilustración.

Ahora, si bien en este apartado la definición semiótica del color y la forma están basadas en los postulados de Peirce y Morris, la revisión cualitativa del color se genera a partir de Joan Costa, ello en cuestión de una "Iconografía cromática", que es un término para clasificar el nivel de representación iconográfica, en torno a las características que conforman al color. Así pues, la subdivisión de los niveles cromáticos parte de lo "Realista", en seguida de lo "Fantasioso", y por último en

lo “Signico”. En este sentido, la revisión de este campo, permite otorgar un orden ante la cantidad de recursos gráficos, y de representación iconográfica existentes. Así, la selección de las ilustraciones da pauta al análisis de los niveles de composición cromática y de sus alcances comunicativos.

Una vez consolidados los conceptos del color en materia signica e iconográfica. En el contenido del segundo capítulo, se revisan los posibles efectos de la “Tricotomía” signica de Peirce, sobre diferentes ilustraciones de autor, de los cuales cada uno se identifica con una identidad cromática, por así decirlo. Claro, la selección de las y los ilustradores, de este capítulo, se debió a la relación de tales con el género narrativo. Por tanto, el discurso visual de cada uno; predispone el uso del carácter cromático en sus valores signicos, como recurso compositivo y comunicativo. Así pues, se logró encontrar a once ilustradores e ilustradoras quienes aportan, a la ilustración narrativa, una propuesta discursiva del color a modo de “Proposición”. En este mismo discurso, también se incorpora, la revisión estilística de cada uno, que es formulado por los principios dados en el texto *Cómo se lee una obra de arte* de Omar Calabrese, en cuyo contenido están los términos: “Formante”, “Estilema” y “Estetizante”.

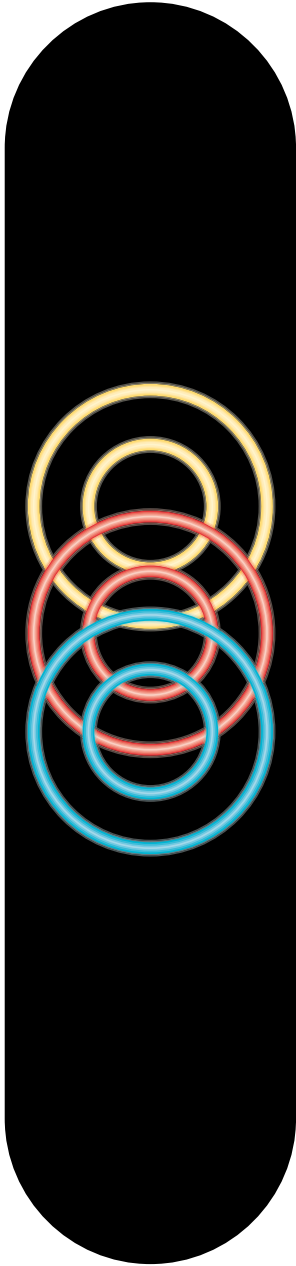
Así pues, la revisión del signo cromático, parte su división en los siguientes colores: naranja, gris, negro, sepia, blanco, verde, azul, amarillo, rojo, púrpura y rosa. Es decir, independiente de las técnicas de representación gráfica, proyectadas en la imagen, el uso de los colores en cada ilustrador se debe a los valores signicos presentados en sus obras. De modo que, en cuanto a la representación del “Objeto”, se atiende a la composición visual y al estilo de cada ilustrador, por ello es posible decir: ambos recursos se sitúan en un segundo plano de relevancia de análisis. Ya que, la primera causa del apartado de la investigación, es el color ante los posibles efectos y posibilidades signicas de interpretación, con la subdivisión de representación iconográfica en las categorías: “Cromática realista” y “Cromática fantasiosa” de Joan Costa.

Por último, en el tercer capítulo se marca una diferencia analítica de los dos anteriores, puesto que se deja a un lado la perspectiva signica y se centra sólo en los valores de composición y equilibrio armónico del color. En dicho cambio secuencial, la herramienta teórica se trata desde la “Sintaxis Cromática” de Rudolph Arnheim, ello mediante la explicación de sus seis esquemas y de su sistema de mezclas. La búsqueda explicativa de la aplicación del color, aquí se distingue por la percepción armónica, debido a que, también es necesario justificar los efectos ópticos que trascienden de los sistemas de color. Por supuesto, la disposición de las ilustraciones en

este caso, parten del campo ya mencionado del *Concept art*. Por consiguiente, todas las escenas seleccionadas pertenecen al campo de la industria de la animación, desde el contexto nacional e internacional. La selección de los *concept artist*, se dispone desde la iconografía cromática con base a la "Cromática signica" y "Cromática fantasiosa". Todas las ilustraciones se componen por los mismos principios en cuanto a la representación bidimensional; composición, perspectiva, dibujo, y por supuesto que del color.

Es importante mencionar que, la relación de estas ilustraciones parte además de una misma línea comunicativa, como las ilustraciones del género narrativo; por lo tanto, el discurso cromático también participa en la narrativa de cada una de estas imágenes; ya sea para la construcción de personajes y de escenarios. Así, durante el análisis cromático de todas las ilustraciones, se observan dos propuestas esquemáticas derivadas de la "Sintaxis cromática" de Arnheim: "Opuesto dominante" y "Opuesto subordinado", ello con la finalidad de aportar nuevas herramientas para asignar otra manera de entender a las composiciones cromáticas. Por lo tanto, se demuestra que, en este tipo de rutas metodológicas, se justifican las aplicaciones cromáticas ante cualquier imagen.

# CAPÍTULO I



**ADVERTENCIAS  
SOBRE LA TEORÍA DE  
LOS SIGNOS AL COLOR**

## 1.1 LA “TRICOTOMÍA” SÍGNICA Y EL PROCESO DE “SEMIOSIS” EN FUNCIÓN DE UNA TEORÍA CROMÁTICA.

En la narrativa gráfica, el color es un recurso indispensable porque forma parte de del lenguaje visual y de todos aquellos elementos que integran sus correspondientes códigos; así, dentro de este tema, se observa cómo en la lingüística se utilizan signos de diversa índole, dentro de los cuales están los cromáticos, que facilitan la interpretación de los contextos; sin embargo, para esta investigación la interpretación de tales se estudia a partir del uso del signo en un determinado objeto. En este sentido, la semiótica (como ciencia que estudia la relación entre la condición humana y la naturaleza del mundo percibido) permite entender cómo un signo representa el carácter para generar en la mente de una persona un signo equivalente.<sup>1</sup> En este sentido, el color (como signo y elemento integral de ese lenguaje) por sí solo puede ser entendido, ya que compone en sí una relación de causalidad dentro de un campo de conceptos, dentro de un lenguaje. A este proceso Charles Sanders Peirce lo hace nombrar como “relación significante y significado”, la cuál es el reconocimiento y definición del mismo signo por medio de una relación triádica; ésta se compone de tres elementos clave: “El Representamen”, el “Objeto” y el “Interpretante”, cada uno de estos integrado a su vez de una tricotomía para la interpretación de los signos.<sup>2</sup>

Por supuesto, y bajo esa consideración del signo desde Peirce, se puede argumentar que la lectura del color no sólo se queda dentro del compuesto de carácter del “Objeto”, sino que es capaz de ser un “Representamen” al interactuar con un determinado objeto para ser interpretado; es decir, en un caso universal cotidiano (ya urbanizado), si se presenta el color rojo (signo), como luz de un semáforo (objeto) el conductor o conductora (“Interpretante”) tendrá la necesidad de detenerse, en cambio si el signo se convierte en color verde, entonces, el conductor entenderá que puede seguir su camino. Por ende, la variedad de signos compuestos por colores sobre los objetos e “Interpretantes”, evocan sin duda a la composición normalizada de significados.<sup>3</sup>

Otra triada similar es la de Charles Morris, quién deriva de un proceso semiótico basado en un vehículo sígnico, un “De-

1 La semiótica investiga una comprensión científica sobre los modos de producción de la significación social, de tal forma que los códigos puedan ser comprendidos como conceptos. Charles Sanders Pierce, *La ciencia de la semiótica* (Buenos Aires: Nueva visión, 1974), 22.

2 *Ibid.*

3 El color es un elemento que compone a los diferentes niveles de iconicidad, ya sea del más abstracto o hacia el más figurativo. “El reconocimiento inteligible de formas simples y pregnantes acuden al receptor una comprensión mínima de esfuerzo”. Joan Costa, *Imagen Global* (Barcelona: Ceac, 1994), 95.



Ilustración hecha por Dadis, 2022.



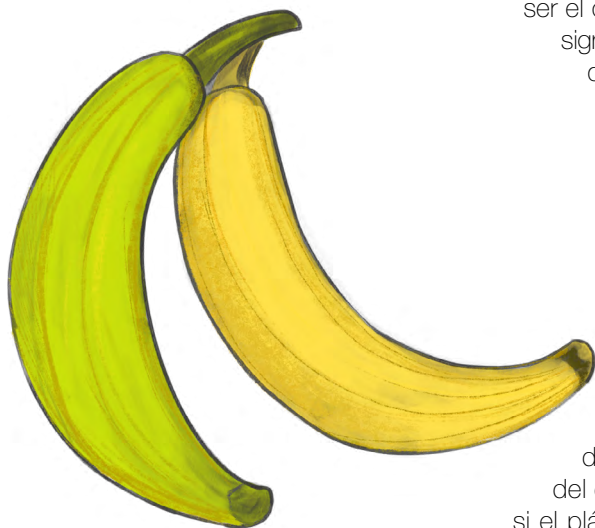


Ilustración hecha por Dadis, 2022.

signatum”, un “Intérprete”, y un “Interpretante” quién puede ser el cuarto elemento.<sup>4</sup> El vehículo signico pues es un signo de “Designatum” para el intérprete, justo porque éste toma en consideración al “Designatum”, como referente y como una presencia del signo.

En este esquema, el color también se convierte en partícipe de un signo, el cual es mediado por un “Designatum”, siendo este último una abstracción del contenido asociado al objeto. Y, en un paso posterior, éste se convierte en signo, sólo si el “Interpretante”, el agente del proceso, lo considera como tal. Un caso de ello sería: si un plátano común se pinta de color negro, es signo de una condición del plátano, que maduró demasiado y, por consecuencia es signo del estado de putrefacción ya iniciado. En cambio, si el plátano se observa de color verde, entonces, es signo de un estado de inmadurez, y aún éste no se puede comer. En este ejemplo, el plano de la “Semiosis”; el color en el plátano es un vehículo signico, el plátano queda, según el “Interpretante”, como objeto. Y, por su parte, la “Designata” es la experiencia asociada al efecto que puede provocar si se come un plátano maduro o no,<sup>5</sup> y el “Intérprete” es quién decide si se comerá o no el dicho plátano.

En estos términos pues, los vehículos signicos no necesariamente tienen una referencia en un objeto real. Porque, cuando lo aludido existe, en un plano físico (cartesiano), como algo referido, el objeto es por tanto un “Denotatum”. Estos, se puede decir que son los miembros de un conjunto, a diferencia de un “Designatum”, que no es una cosa, sino un conjunto de objetos. En virtud de ello, los procesos de “Semiosis” componen parte de la lingüística y de la comunicación, en el campo de la comunicación visual, la ilustración se clasifica, por ejemplo, como un signo intermedio, por ende, “Denotatum”. Bajo ese tono, se puede argumentar que, su papel en la gráfica se conforma por diferentes miembros del conjunto signico en la imagen, lo que influye en el proceso de abstracción del “Designatum”, esto con el fin de asignar a la representación, como aquellas elaboradas en el eje temático y académico de la ilustración, el sentido figurativo del “Objeto” al referido por el signo, o los signos en cuestión.

Por tal motivo, y con la intención de argumentar en el trasfondo teórico y semiótico de este tipo de soportes visuales,

<sup>4</sup> La “Semiosis” de Morris es el proceso por el cuál algo funciona como signo, a este proceso lo implican tres o cuatro factores que, a su vez, conforman el acto que alude el efecto del signo hacia un determinado “Intérprete”. Charles Morris, *Fundamentos de la teoría de los signos* (Barcelona: Paidós, 1985), 27.

<sup>5</sup> *Ibid.*, 29.

se puede advertir que, la teoría de los signos de Morris es pertinente a la consideración mediada en el proceso de lectura de un signo. Sin embargo, para proponer un análisis del color en función de signo (en el tema de la ilustración), el proceso de la "Semiosis" de Charles Morris puede aproximarse más al campo de este tipo de trabajos gráficos y dirigir, claro, su perspectiva del género narrativo en el campo de la ilustración gráfica.<sup>6</sup> Ya que la ilustración narrativa es anecdótica mediante la representación gráfica, y presenta, o no, un texto de referencia, pues la interpretación se ejecuta, por lo regular, en torno a los recursos visuales que se propongan por medio de la ilustradora o el ilustrador.

En este sentido, la narrativa visual puede ser entendida también mediante una tricotomía del signo, las cuales se dividen en tres funciones triádico semióticas.

En el primer nivel; el signo es, en sí mismo, una mera cualidad, un existente real o una ley general; en el segundo, es una relación del signo con el objeto, porque el signo tiene ese carácter del color, en sí mismo, y en relación al "Interpretante" (que piensa el "Objeto" de tal o cual color); y el tercero cuyo "Interpretante" lo representa como un signo de posibilidad, como un signo de algún hecho o a razón de éste.

Ahora, este método establecido por Peirce, como una forma de razonamiento humano, él cuál puede relacionarse con el color como un signo comunicativo dentro de la ilustración del género narrativo, bien se puede adaptar a un análisis compositivo de la imagen, ello, claro está, en conjunto con las funciones de la tricotomía signica. Por supuesto, aunque el conjunto de elementos que conforman la lectura de una imagen es inmensa, de relativas variantes e interpretaciones. El principal objeto de estudio es el color, en función del signo. Por lo que, una explicación de su posible papel dentro de la "Tricotomía", entre el signo, objeto e intérprete se puede dividir en:

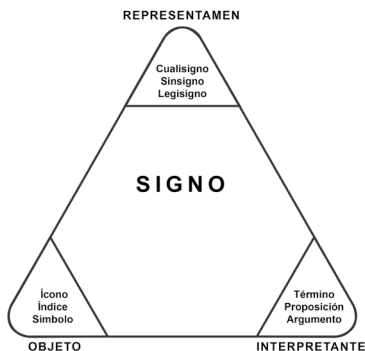


Imagen 1. Esquema de la "Tricotomía" signica de Charles Sanders Peirce.

<sup>6</sup> Dentro del género narrativo todas las imágenes deben adaptarse a un guion previo para apoyar con ilustraciones a un determinado texto. La ilustración se adapta a la necesidad comunicativa del texto, a manera que él o la ilustradora apliquen diversos recursos para lograr tal mensaje. Arteneo, "La ilustración: Tipos y características", *Blog de Ilustración, Diseño y Más*, acceso el 2 de marzo del 2021, <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-tipos-y-caracteristicas/#:~:text=Narrativo%3A%20Es%20un%20estilo%20muy,con%20ilustraciones%20un%20texto%20determinado.>

## PRIMERA DIVISIÓN: EL SIGNO EN SÍ MISMO POR NATURALEZA.

“Cualisigno”: Es el Representamen, es una cualidad de sentimiento, sensación, el color puede evocar emociones tales son: alegría, tristeza, miedo, alerta, etc.

“Sinsigno”: Es una característica y es existente en un signo, puede serlo a través de sus cualidades materiales, físicas. El color pertenece a los aspectos formales de la imagen como son: texturas, formas angulares, redondas, denominaciones cromáticas, líneas, volúmenes, simetrías, asimetrías, etc.

“Legisigno”: Cada uno de tales significa por medio de una instancia legalizada, reconocida en un contexto determinado, tiene una aplicación denominativa, es decir un término replicado en un signo. El color se sitúa en la representación abstracta general de cada “Legisigno” así puede ser los términos de “ilustración” dentro de la relación de su campo conceptual.

Como lo pueden ser: Prisma color, dibujo, calca, delineado, degradado, etc. Mientras que, para el color existen denominaciones ya establecidas y reconocidas como son: rosa mexicano, azul colonial, verde bandera, etc. Ya que son términos legalizados por medio de un sector contextual.

## SEGUNDA DIVISIÓN: SOBRE LA RELACIÓN ENTRE EL SIGNO Y EL “OBJETO”.

“Ícono”: Son de relación directa, el signo se encuentra en mimesis al objeto que denota con sus propias cualidades formales. Aunque el objeto sea el vehículo signico, existen íconos dependientes de los colores para su comprensión universal; tales son las señales que presentan objetos identificables, a simple vista, y que representan una posible restricción, prohibición o información: como el rojo en la señal del cigarro, el azul para la toma de agua, señaléticas amarillas sobre la carretera que indican precaución, etc.

“Índice”: Por relación causal, el signo lo que hace es mostrar e indicar algo relativo al objeto porque hace referencia por efecto de conexión. El color puede ser índice de relación por continuidad (inferencia lógica).<sup>7</sup> Si se observa una marca morada o verde sobre la piel de alguien, es índice que sufrió un impacto.

“Símbolo”: Es cuando el signo no, necesariamente, tiene ninguna relación directa con el objeto, sino que la asociación se da por un acuerdo social, un constructo ideológico que se tenga de algo. El color se atribuye al concepto por contexto; por ejemplo, no es lo mismo utilizar un pañuelo verde a un pañuelo azul, en una marcha por la legalización del aborto.

<sup>7</sup> La inferencia lógica en la mente humana asigna el equilibrio racional que evita la ambigüedad y la desunión a la contemplación de alguna figura. Los signos funcionan como figuras que complementan alguna premisa racional, pueden interceptarse mediante aspectos cualitativos y cuantitativos, el color es un carácter que lo distingue. Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador* (Madrid: Alianza forma, 1979), 34.

### TERCERA DIVISIÓN: SOBRE LA RELACIÓN DEL SIGNO CON EL INTERPRETE.

**Término:** Un “Término” es un signo que se entiende como representación de su “Objeto” solamente en sus caracteres, la palabra que lo representa. El color puede conformar al “Interpretante”, así pues; si se estipula el “término” manzana, el “Interpretante” la caracterizará ya sea verde, amarilla o roja.

**Proposición:** Para un “Interpretante” es un signo de existencia real, necesariamente involucra, como parte de él, a un “Término”, el interpretante a aportar varias características del “Objeto”. El color pertenece a la descripción del “Objeto”, al decir; Una bonita flor amarilla, dos camisas tonos oscuros. Se toma pues una valoración en torno al objeto, y se adjetiva.

**Argumento:** Se representa a su “Objeto” en su carácter de “Signo”, mediante el razonamiento deductivo, inductivo o abductivo. “El interpretante del “Argumento” lo representa como una instancia de una clase general de “Argumentos”, la cual, en conjunto, siempre tenderá a la búsqueda de un tipo de verdad. El “Argumento” debe ser, por consiguiente, convincente y asociado a una demostración científica, introductoria o dogmática. Por ejemplo: El uso del color en la ilustración narrativa deriva de una interpretación del signo en su sentido contextual, oposicional, convencional y arbitrario: sentido deductivo del signo.

Ahora bien, y una vez justificado al color como un signo desde las perspectivas Peirciana y Morrisiana, es necesario comentar que el objeto de estudio, es entorno a la ilustración. En este sentido, la tricotomía sígnica de Pierce,<sup>8</sup> será una herramienta para analizar la lectura sígnica de once diferentes tonos aplicados en la ilustración del género narrativo. El proceso será bajo una perspectiva argumentativa-deductiva, que se divide en el mismo esquema triádico; ya dado por el “Representamen”, “Objeto” e “Intérprete”. Pero, aquí (y en función de ese “Intérprete”) aparecerán desglosados en: el color, el ilustrador y el lector que, a manera de hipótesis causal,<sup>9</sup> genera otro enfoque significativo.

Por otra parte, el “Representamen” se establece sobre el sentido que aporta el color dominante dentro de la propuesta gráfica de cada ilustrador, el color dominante es la clave de estudio en la aplicación de signo, ya sea en su carácter de; “Cualisigno”, “Sinsigno” o “Legisigno”. El “Objeto” si sitúa en

<sup>8</sup> La división sígnica es el proceso semiótico por cuál un color puede ser entendido como un signo, a través de un objeto y ser visto por un interpretante como alguna posibilidad. Sanders Pierce. *Ciencia de la semiótica*, 29.

<sup>9</sup> Una hipótesis puede ser verdadera o no, pero su idea de verdad puede resultar solamente de la confirmación de sus consecuencias contextuales. Éstas establecen la existencia de las cosas definidas para deducir conclusiones, la definición de una clase de objetos o de fenómenos se deduce de una concepción conjetural de naturaleza; ello se aplica a su sentido visual. Nicola Abbagnano, *Diccionario de filosofía* (México: Fondo de cultura económica, 1961), 608.

la propuesta gráfica de selección en ilustradoras e ilustradores, debido a que el elemento en común es: la elección de un color dominante, que se muestra a manera de “Símbolo”, “Índice” e “Icono”.

## 1.2 UN ANÁLISIS DEL COLOR COMO VEHÍCULO SIGNICO Y COMUNICATIVO

Desde un inicio, es necesario puntualizar la estructura funcional del mensaje, el que conlleva el proceso de interpretación de los “Signos”; ello ante la comparación de un mensaje que se transmite hacia un determinado receptor. Para tal proceso, puede citarse desde diferentes perspectivas y entre diferentes autores. Es así, que Joan Costa nombra a esta idea como “Comunicación”.<sup>10</sup> A partir de esta denominación, Costa continua con el principio: “No todo comunica”. Por supuesto, parte de un proceso continuo; en donde se coloca al receptor como un individuo al que todo el tiempo le invaden mensajes de toda materia que le rodea. Aunque, según Costa, esto es falso, ya que; “No todo lo que nos rodea comunica, pero sí todo significa”.

Claro, en este principio advertido por Joan Costa se menciona que, el significado es un proceso autónomo del individuo, en el que se puede encontrar un significado; mientras que el mensaje actúa como un mediador entre el significado y el individuo.<sup>11</sup> Es así que, este mismo principio, es posible compararlo a un proceso de “Semiosis” referente a la “Triada” de Pierce. En donde los signos y los símbolos tienen la capacidad de ser un “Signo” de conceptos ausentes, dentro del propio mensaje. De tal manera, es por consecuencia que el “Signo” procede a ser “Objeto” de su “Interpretante”.<sup>12</sup> Sin embargo, al retomar el principio mencionado, se advierte que, no todo es “Objeto” de comunicación; como bien explica Costa que el “Signo” es el hecho, que no es comunicado con tal intención.

Por ejemplo; Un rayo en el cielo, es un fenómeno natural el cual puede ser interpretado inmediatamente como un “Signo” de lluvia o de tempestad. Sin embargo, no es un producto de comunicación, debido a que, el rayo no es capaz de comunicar a una tempestad por sí mismo. “A pesar que las comunicaciones transportan significados, no implica que éstos sean materia exclusiva de comunicación”.<sup>13</sup>

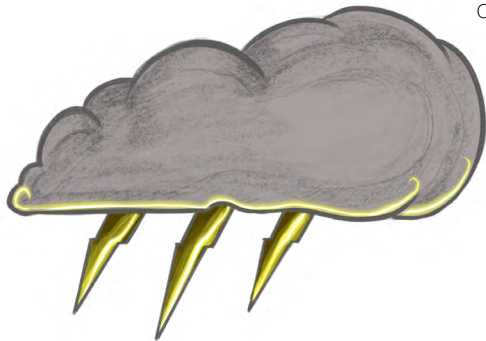
<sup>10</sup> “Comunicación, una palabra que ha sido víctima de su propio éxito y que ha desbordado su campo semántico propio para convertirse en un término todo terreno”. Joan Costa, *Diseñar para los ojos* (La Paz: Grupo editorial design, 2003), 51.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> A este esquema Pierce lo refiere como “Observación abstracta”, la cual conduce a una ciencia positivista procedente de razonamiento intuitivo. Sanders Pierce. *Ciencia de la semiótica*, 22.

<sup>13</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 52.

Ilustración hecha por Dadis, 2022.



Pues bien, Joan Costa define a la comunicación como un conjunto de elementos que comparten algo en común, compartir es una acción humana que surge a partir de dos o más polos humanos. Además, la comunicación conlleva un proceso diferente al del "Signo". En el cual, el mensaje es el agente que "Re-presenta" cosas ausentes; es el actor quien concibe, codifica, y emite un mensaje hacia un determinado receptor. Con la intención de que el otro haga el mismo recorrido, pero a la inversa. Por consiguiente, la carga sémica y simbólica del mensaje está implícita en el hecho de la comunicación. Aunque, la diferencia se haya sujeta en; la organización del conjunto de los elementos que integran el mensaje con la idea de cumplir de acuerdo a la función de emisión y transmisión. De esta manera, el significado de las cosas no sólo ha sido hecho para comunicar, sino que es también un producto automático del "Interpretante", que le asigna un significado; así en los productos de la comunicación, los significados están, claro, predeterminados por su emisor.

Por consiguiente, al medio de comunicación a través de signos y símbolos, Joan Costa le denomina "Grafismo", debido a que éste tiende a diferenciarse de los procesos comunicacionales a través del habla. En este sentido, el "Signo" que se transmite en el proceso del mensaje hablado, puede ser "Objeto" de diferentes interpretaciones, de acuerdo a la "Tricotomía" de Pierce.<sup>14</sup> Tal caso se muestra en las acciones no verbales que acompañan a la comunicación verbal. Esto se observa cuando una persona brinda un discurso; las expresiones faciales, los gestos y las muecas serán observadas como "Signo" por el "Interpretante" para asignar un sentido al mensaje.<sup>15</sup> En efecto, algunos de los procesos verbales de la comunicación pueden parecer ambiguos, mientras que, para la encomienda de la comunicación gráfica, se busca evitar una variante indefinida de interpretaciones hacia el mensaje. Puesto que, su objetivo es asegurar una correcta transmisión del mensaje hacia el receptor, a través del uso de signos y símbolos que permitan una comprensión nítida del mensaje. Enseguida, el trabajo en el diseño gráfico consiste en comunicar mensajes de forma eficaz, innovadora y estilística, según el contexto en cuestión. Ello a través del uso de diversos recursos visuales, ya sea por medio de "Signos", "Íconos" y "Símbolos" que, en su conjunto funcional, incorporen un lenguaje de interpretación contextualizada. Por supuesto, durante la planeación de tales procesos comunicacionales, el emisor entiende el sentido interpretativo del receptor; con la finalidad

14 La tercera división de la "Tricotomía" sémica, refiere a la relación del signo ante el interpretante. Al ser el punto en donde denomina la función del objeto ante un posible "Término", "Proposición" y "Objeto". Sanders Pierce. *Ciencia de la semiótica*, 29.

15 "Es aquí donde a menudo se encuentran contradicciones entre lo que se dice (Semánticamente) y cómo se dice (Semióticamente)." Costa, *Diseñar para los ojos*, 55.

de transmitir el mensaje de la forma más clara y directa. Es decir; antes de querer comunicar el mensaje, es necesario considerar el tipo de usuario; y de acuerdo a la resolución de este punto, el emisor determinará y organizará los elementos gráficos más funcionales para la debida transmisión.

Es decir, la materialización de la comunicación visual puede componerse por una diversidad amplia de elementos positivos que le dan sentido al mensaje. La diversidad de opciones, queda en un bagaje amplio de alternativas que recae en el criterio y del sentido que se le asigne en el proceso proyectual del diseño; entre estos se encuentra el uso del color como un componente visual básico, ya que puede permitir una mejor comprensión del mensaje.<sup>16</sup>

Mientras que, el lenguaje visual del color se sitúa con base en los efectos que provoca, tanto en sus propiedades físicas, como en la producción de sus significados; la representación gráfica de un color da pauta hacia una variedad de interpretaciones, que van proyectadas desde el "Signo". De tal forma que, para alcanzar una concreta comunicación desde el uso cromático; el emisor necesita conocer de manera puntal, los posibles significados que ejecute el uso de un color hacia el determinado receptor, es decir su connotación y su denotación. De allí que, y de manera particular en el diseño gráfico, se deba precisar en el contenido del mensaje; en ello, también corresponde asignar la armonía cromática mediante la selección de una paleta que corresponda con la transmisión del mensaje.

En este sentido, y para diferenciar de mejor forma la "Semiótica del color" y sus aplicaciones en la comunicación gráfica, se usará de referencia la clasificación de los códigos cromáticos que propone Joan Costa. Así pues, las variables semióticas se ubican en un repertorio de tres posibilidades icónicas a través de la función del signo cromático sobre la imagen, que van desde lo más y lo menos icónico: la iconicidad "Realista", "Fantasiosa" y la "Sígnica".<sup>17</sup> Claro, en cada una de estas variables, la función del color corresponde a la forma y la realidad que representa; además del significado que transmite por medio de la imagen.

Por ejemplo: La iconicidad del color "Realista", puede verse representada en los aspectos de lo "Natural", lo "Exaltado" y

16 "Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento. Utilizar los componentes visuales básicos como medios para el conocimiento y la comprensión; es un método excelente para la exploración de su éxito potencial y actual en la expresión". Andrea Donis, *La sintaxis de la imagen* (Barcelona: Gustavo gili, 1973), 38.

17 "El análisis que presentamos es de carácter semiótico, tratándose de un lenguaje muy particular: el de las aplicaciones del color en la comunicación gráfica." Costa, *Diseñar para los ojos*, 57.

lo “Expresionista”, ideas que se explicarán más adelante y por separado. En este sentido, el modo “Realista” se proyecta en imágenes por medio de las cuales se busca transmitir un mensaje al parecer verdadero, de una aseveración absoluta. Así bien, en la ejecución del diseño gráfico; Si se toma una fotografía con fines periodísticos o científicos, se toma en cuenta la cantidad de elementos que aporten la suficiente información visual para demostrar su aparente veracidad.<sup>18</sup> En consecuencia, la cantidad de recursos visuales que construyen a la imagen, determina su nivel de “Iconicidad cromática”. Por supuesto, y en función de, las características que conforman una semiótica del color.

Ahora bien, el siguiente análisis visual partirá desde el enfoque cromático, más no se enfoca en el uso de la figura, ello aunque, el objeto se mantenga en un nivel de representación “Realista”, con la finalidad de conservar una misma línea gráfica que permita una mejor explicación.

La primera fotografía forma parte de la muestra “Wildlife Photographer of the year 2021”, evento en el cuál; participan fotógrafos de todo el mundo para concursar por la mejor captura fotográfica de naturaleza.<sup>19</sup> (Ver imagen 2). De ésta, una descripción general es, la muestra a detalle de la cabeza de una leona manchada de sangre fresca, los ojos de la leona se ubican en el centro de la fotografía, que dirige una mirada directa hacia el espectador. Se trata de una imagen cuyo espacio se conforma por el personaje principal, y a pesar de la síntesis de recursos gráficos, el impacto visual que provoca es determinante; comunica, claro, la caza que obtuvo la leona. La sangre roja brillante, es el “Signo” que marca el trágico desenlace que obtuvo la presa durante la cacería; mientras que, a modo de “Proposición”, el rostro de la leona se interpreta de una tenaz expresión.

Por consiguiente, el sistema de signos de la imagen fotográfica, es el medio por el cual se comunica la feroz acción de la leona cazadora, “Proposiciones” en términos de Peirce. De allí que se deba de tomar en cuenta, la reducida paleta cromática que consta sólo de dos colores: amarillo y rojo, en la que se desglosan los diferentes matices.<sup>20</sup> Tales variaciones

18 “Lo que vemos en una fotografía es un fragmento de la realidad, algo que existe o que ha existido realmente, es un hecho que sucedió ante el objetivo de la cámara. Y se plantea como un documento, del que no dudaremos a priori de su veracidad”. Costa, *La esquemática. Visualizar la información* (Barcelona: Paidós, 1968), 109.

19 Las fotografías publicadas por la revista National Geographic, son reconocidas mundialmente por su valor simbólico y la calidad de fotografía documental. “Sangre Fresca”, *National Geographic*, acceso el 11 de octubre del 2021, [https://www.nationalgeographic.com.es/fotografia/foto-del-dia/sangre-fresca\\_17282](https://www.nationalgeographic.com.es/fotografia/foto-del-dia/sangre-fresca_17282).

20 El estudio del uso cromático está basado a la teoría del color de Rudolf Arnheim: “Sintaxis Cromática”, en específico sobre la “Semejanza del dominante”. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 355.





Imagen 2. "Raw moment", Lara Jackson. 2021

se nombran como tonos ocres, sienas, sepías, carmesí, escarlatas, entre muchos otros. Son el resultado de los valores que conforman al color: matiz, saturación y luminosidad. Es decir, la amplia y variada gama de colores dentro de la fotografía, proporciona suficiente información visual, vista en texturas, formas, volumen y luminosidad de la imagen; y justo esa información es captada por el ojo humano, de tal forma que, la imagen alcanza una construcción "Realista" de acuerdo al nivel de iconicidad presentado.

Al respecto, Joan Costa refiere a la cantidad de información cromática, como el factor que construye el nivel de iconicidad de la imagen, así la cualidad "Realista" se comprende desde la percepción visual;<sup>21</sup> es así que el color es un elemento que conforma al mensaje y que se transmite al receptor. Y el emisor, en este caso, el fotógrafo, es quien decidió proyectar dicho mensaje, puesto que, la composición de elementos de forma y de color se comprenden a tal modo, que se considera "Realista", no existe el color "Realista" sin forma realista.

<sup>21</sup> "El color realista es la manifestación más fiel del esfuerzo por imitar el aspecto que ofrecen las cosas del entorno: representar con exactitud formal y cromática la realidad visible. No existe color realista sin forma realista. La iconicidad de primer grado es total." Costa, *Diseñar para los ojos*, 70.

Claro, si bien, la fotografía de la leona se propone desde una "Cromática realista", justo por esto es que, en este tipo de cromática, dicho fenómeno se divide, a su vez, en tres diferentes categorías que construyen pues al denominado "Color realista".

La primera es: "El color naturalista", en donde la expresión de color aporta una mayor información, que una imagen monocroma. Bajo esa premisa, es cuando la forma y el color realista se juntan en una imagen "hiperrealista", que se consigue por evidenciar el efecto táctil.<sup>22</sup> Por supuesto, en esto influyen, a la vez, atributos técnicos de la imagen fotográfica para así alcanzar tal tactilidad, por ejemplo; nitidez, resolución, enfoque, etc.

En seguida, la imagen de la leona transmite a detalle la fidelidad de sus colores naturales, se distingue con claridad el detalle que la conforma; su pelaje amarillo, el brillo de los ojos dorados, el largo de los bigotes blancos. Y claro, la viscosidad de la sangre roja que mancha el hocico. En este punto, es el efecto de saturación y de brillantez del color rojo que contrasta en el resto de la imagen amarilla. Es el "Índice" que denota el clímax de la imagen. Aunque, tanto el rojo conlleva la mayor carga del peso visual en la imagen, éste va más acorde con la segunda categoría del "Color realista".

Mientras del otro lado, está "El color exaltado", es cuando el color se aplica en su mayor grado posible de saturación, para conseguir su nivel más brillante.<sup>23</sup> Un efecto, como es la "Exaltación colorista" de las imágenes, responde al objetivo de obtener un mayor impacto visual a través de la exageración tonal de los colores. Ya que un tratamiento de color naturalista para para determinadas imágenes no basta; los colores fieles, naturales y con matices sutiles, resultan ser menos brillantes, en comparación del "Color exaltado". Así que, retomando a la imagen de la leona cazadora, es el color rojo de la sangre que se relaciona a esta categoría; ya que, el contraste con el color amarillo natural de la leona, al que se refiere como un color sutil, "sobresale" con los brillantes del rojo, al ser que el rojo por sí mismo carga más peso visual.<sup>24</sup>

Y, por último, la última división del color realista es; el "Color expresionista", y es cuando, el color quiere hacer el mensaje más expresivo que la realidad, es de un carácter retórico, que implica tanto aspectos culturales y psicológicos que comunican la intencionalidad de la imagen. Es decir, se aproxima en su fidelidad a las formas de la realidad y denota la expresividad del color, pero no afecta al sentido de la relación natural

<sup>22</sup> "En las variantes realistas, la imagen conserva siempre la fidelidad representacional de la forma, la iconicidad es una condición universal en las Imágenes". *Ibid.*

<sup>23</sup> "Esta variable saturada de color presenta una densidad, pureza cromática y nitidez, unos efectos exaltados, luminosos y contrastados; que la fiel reproducción cromática naturalista no puede alcanzar". *Ibid.*, 71.

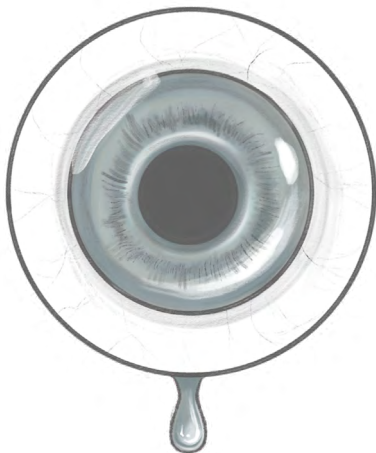
<sup>24</sup> "Ley de fuerza cromática". Costa, *La esquemática*, 100.

entre la forma y el color del objeto.<sup>25</sup> En cuanto a la imagen de la leona cazadora, de acuerdo al análisis característico del “Color realista”, encaja en las tres divisiones que proporciona esta cualidad. Aunque, a diferencia de esta última, esta división se haya en medio del, “Color Naturalista” y el “Color exaltado”. Porque, tal es el impacto visual de la forma y el color de la imagen, que comunica de una forma directa y natural el instinto animal de la leona. Por tanto, no es una imagen que amerite la manipulación o efectos visuales que busquen resaltar aquel aspecto simbólico y comunicacional.

Ahora bien, la compleja construcción a detalle tanto en forma y en color, permiten la concepción “Realista” en la imagen. La fotografía es una de las ramas y una de las técnicas implementadas para la comunicación visual, que sirven para transmitir el mensaje. En la comunicación visual se implementan varias técnicas para la obtener su principal objetivo, la ilustración gráfica es una de las técnicas que se aplican para el mismo propósito. Incluso, la ilustración gráfica acude a técnicas tan meticulosas que reparan en el realismo, e hiperrealismo. La destreza, en el ámbito profesional de la ilustración, se observa mediante el uso de paletas cromáticas; en donde también proponen alcanzar, una comunicación clara y directa, a través del uso “Cromático realista”.

En cuanto a la rama de la ilustración, como se conoce, esta teoría del color pertenece a una de las vías de la comunicación gráfica. Y dentro de esta, existen una serie de géneros donde se desarrollan; las tendencias gráficas son ilimitadas puesto que cada ilustrador e ilustradora, conllevan diversos procesos creativos justo para ilustrar y comunicar el mensaje. Cada género y cada profesional se adecúa en función del uso de “Signos”, para transmitir su mensaje. Por supuesto, que, también se consideran los niveles icónicos de representación de la imagen, en donde viene inserto; el uso del color como un elemento fundamental para aportar información visual.<sup>26</sup> Esto sin olvidar que, el aporte de la información varía de acuerdo a la necesidad comunicativa de cada imagen.

De esta manera, para el siguiente análisis gráfico, serán necesarias tres ilustraciones de cierto contenido visual, de elementos similares; cada imagen se estudiará con base en los niveles de “Iconicidad cromática” de Joan Costa.



<sup>25</sup> “El color expresionista es, fiel a las formas de la realidad, un ejemplo es: en las ambientaciones de las escenas cuando ésta quiere comunicar y acentuar sensaciones. Es donde el fotógrafo y el ilustrador reencuentran aquí interpretaciones creativas del color, en sus diferentes concepciones”. Costa, *Diseñar para los ojos*, 70.

<sup>26</sup> *Ibid.*, 57.

Con la finalidad de diferenciar la cantidad de información sígnica y cromática, a través de los elementos compositivos de cada ejemplar. Se usarán ilustraciones realizadas por especialistas vigentes en la pintura digital, y que mejor se desarrollan en el área de la ilustración fantástica.

## 1.3 LA CROMÁTICA COMUNICATIVA EN LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA

### 1.3.1 “CROMÁTICA REALISTA”, UNA VISIÓN DESDE JOAN COSTA APLICADA A LA ILUSTRACIÓN.

Ante todo, para iniciar el análisis de imágenes, se debe comparar la función de las imágenes que servirán como ejemplo. Sin olvidar que, aquella imagen de la leona cazadora se adecuó como una fotografía documental; la cuál puede ser utilizada en el campo científico y, por lo tanto, es imprescindible la veracidad de la imagen para que sea tomada en cuenta como tal. Ahora, en el campo de la ilustración, se entiende como funcionalidad aquella acción de proyectar ideas desde una interpretación propia. El trabajo de la ilustradora o el ilustrador es, traspasar la idea de la palabra, hacia una proyección gráfica mediante el uso de vehículos técnicos tradicionales o digitales.<sup>27</sup> En este sentido, queda claro que, gran parte del trabajo de la ilustración se congrega en el idealismo gráfico. Porque, tal cual no se proyecta una idea materialista de la realidad, sino que; la idea se interpreta mediante procesos de abstracción conceptual y visual, para que así; se pueda comunicar de manera directa la intencionalidad de la imagen.

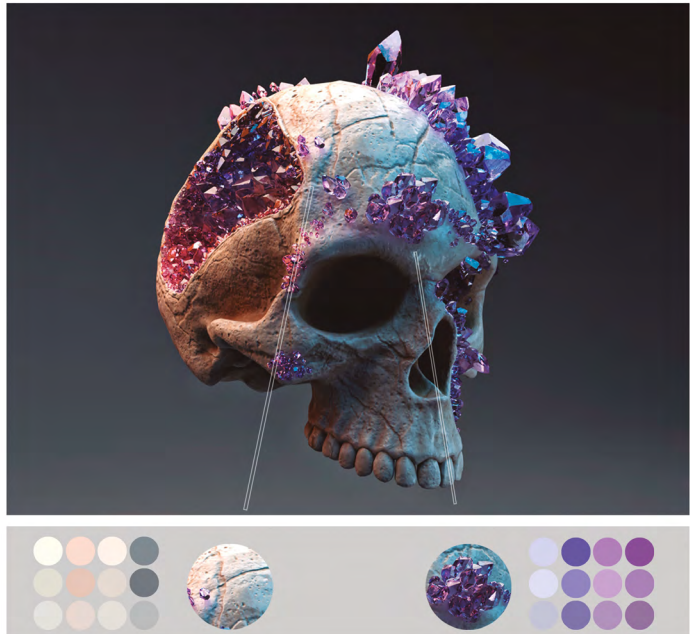
No obstante, la ilustración gráfica puede adecuarse a interpretaciones muy aproximadas a la realidad; gracias a la destreza técnica, junto con el avance de tecnologías que permite la visualización de cosas imaginables ante un nivel de “Iconicidad realista”. La estructura de estas imágenes, se componen de dos aspectos primordiales; forma y color. Y en conjunto, buscan representar con una exactitud formal y cromática la realidad visible. Por ende, la siguiente imagen puede considerarse dentro de un nivel de representación “Realista”, en donde se proyecta la idea figurativa de un cráneo humano con incrustaciones de minerales (Ver imagen 3).

Ésta es una ilustración realizada por el diseñador alemán, Javad Rajabzade, quien es un profesional en el área del modelado 3D y que se especializa en el uso de texturas y materiales. Ahora, y a pesar del uso de la ilustración en un sentido pro-

<sup>27</sup> “Una ilustración tiene como objetivo destacar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar. Como dijo Immanuel Kant (1784), “... es usar la inteligencia propia sin la guía de otro.” Andrés Menza, Eduard Sierra y Wilman Sánchez, “La ilustración: dilucidación y proceso creativo”, *Revista Kepes*, n.º13 (2016): 269.

Imagen 3. En la "Cromática naturalista", el color y la forma actúan al mismo nivel para hacer la imagen táctil. El coloreado tanto para el cráneo y las amatistas proyecta sus colores naturales, el desglose de la paleta juega con la brillantez y la saturación de los tonos "hueso" y "lila".

## CROMÁTICA REALISTA



mocional, su estructura se compone por un lenguaje de una amplia información visual; en donde las texturas y el color son entendidos como objetos reales. Claro, aunque, la finalidad del análisis no busca centrarse en la composición de la forma, es necesario comentar que, debido a la cualidad de los volúmenes tanto en el cráneo como en las piedras amatistas, dan paso a una exacta percepción de los objetos en su carácter real. Como una de las variantes de la "Cromática realista", porque la imagen siempre conserva la fidelidad representacional de la forma.<sup>28</sup>

De nueva cuenta, la percepción cromática de los objetos se adecúa a "Color naturalista". Ya que se les reconoce por el atributo natural de su coloreado, es decir, para el cráneo; la gama de colores que van desde el blanco, amarillo y ocre, transmiten una sensación "Natural", remite al conocido "Color hueso", y que a modo de "Proposición" establece una interpretación esquemática y convencionalizada del sistema óseo humano.<sup>29</sup> En suma, la gama que caracteriza a la piedra amatista que va de; lila, azules y rosas, brindan la sensación de transparencias y de cortes poligonales propios de dicha piedra preciosa.<sup>30</sup>

<sup>28</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 70.

<sup>29</sup> El calcio, es un metal blando y grisáceo, es uno de los elementos que construyen a los huesos y dientes. "El tejido óseo está formado por la matriz ósea, que es un material intercelular calcificado". "Hueso", *Página web interactiva de biología celular y tisular*, acceso el 02 de noviembre del 2021. [http://www.facmed.unam.mx/deptos/biocetis/Doc/Tutorial/tejidos\\_archivos/Page2755.htm](http://www.facmed.unam.mx/deptos/biocetis/Doc/Tutorial/tejidos_archivos/Page2755.htm).

<sup>30</sup> "La amatista es la variedad púrpura del Cuarzo. Es un mineral y una piedra pre-

Además, la amatista como “Símbolo” se relaciona con cualidades místicas y espirituales.<sup>31</sup>

En otras palabras, las cualidades cromáticas y sígnicas de ambos objetos comunican en su ilusión más próxima, por lo tanto: la imagen se hace táctil, y hasta es posible percibir las sensaciones que evocan dichas texturas.

Si bien, las propiedades visuales en los objetos derivan hacia una interpretación “Naturalista”. La imagen también se acentúa en el “Color exaltado”; esto se debe al efecto provocado por el contraste de iluminaciones artificiales. Ya que, el reflejo de las luces cambia de su carácter “Naturalista”, hacia una intencionalidad de luces artificiales, porque tal pareciera que el cráneo está montado como un objeto para fotografía de producto; tanto por la proyección de luz como por el fondo liso.<sup>32</sup> Claro, la acentuación de las luces cenitales permite transmitir mayor información visual; esto al resaltar las cavidades en la parte superior del cráneo, y al reflejar con luz directa las amatistas ubicadas en esa misma zona; ello da la apariencia de una mayor iluminación de blancos. Aunque este mismo efecto provoca pues la intención que las órbitas de los ojos del cráneo se vean casi por completo oscurecidas. Este atributo no es natural, porque un cráneo en su forma natural se observa por fragmentos, así como la estructura ósea interna de las órbitas oculares; lo mismo ocurre para el interior del hueso nasal. Ahora, dentro de esa zona no iluminada, se despliega una paleta de tonos oscuros que juegan con la luminosidad del color ocre. La sensación visual, consigue una mayor profundidad para esa zona. Y, por tanto, el rostro de la calavera transmite otro tipo de expresión, en comparación de un cráneo natural. Incluso alcanza a transmitir una expresión “Siniestra”, desde un modo de “Proposición” sígnica.<sup>33</sup> El resultado, en cuanto a la manipulación de estos efectos ópticos, se adecúan a la expresión del “Color exaltado”, puesto que, esta variable responde a la búsqueda del mayor impacto visual; ésta es capaz de exaltar efectos luminosos y contrastados.<sup>34</sup> Por su puesto, como lo es para: la “Exaltación” de

ciosa. Su nombre deriva del griego “amethystos”, que significa “no borracho”, ya que en la antigüedad se creía que la amatista evitaba la embriaguez.” *Amatista*, *mexicominer.org*, acceso el 02 de noviembre del 2021, <https://mexicominer.org/tipos-de-minerales/amatista/>

31 “Las piedras de color verde son las que predisponen la calma: las esmeraldas, el cuarzo verde, el jade, la crisoprasa, entre otras. En el cuál su uso en hombres significa júbilo, esperanza transitoria y declinación de amistad”. Georgina Ortiz, *Usos, aplicaciones y creencias acerca del color* (México: Trillas, 2014), 36.

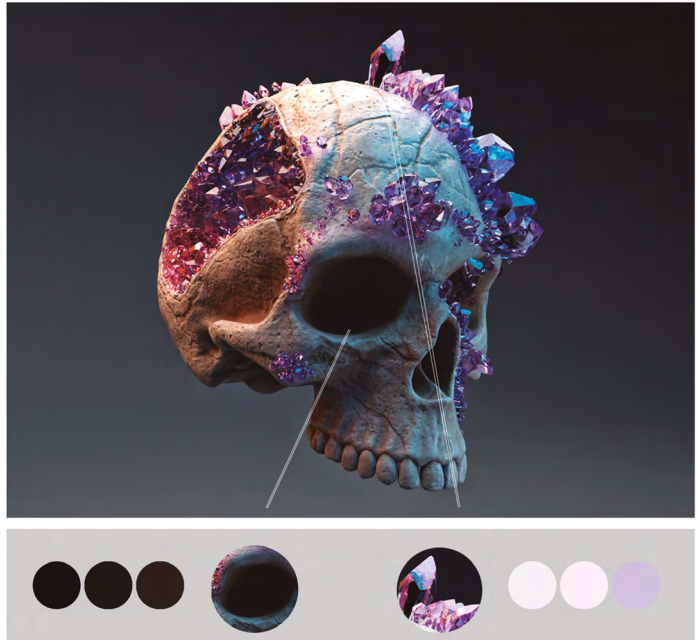
32 “La fotografía de producto forma parte de la llamada fotografía publicitaria, donde el objetivo es mostrar de la manera más atractiva un objeto.” “Fotografía de producto: Todo lo que debes saber”, *Too many FLASH*, acceso el 03 de noviembre del 2021, <https://toomanyflash.com/fotografia-de-producto-2/>

33 Georgina Ortiz, *El significado de los colores* (México: UNAM, 1984), 44.

34 Costa, *Diseñar para los ojos*, 71.

Imagen 4. El contraste que ocasiona el "Color exaltado", se percibe por el uso de blancos y negros en la imagen. Hacen resaltar con más impacto el coloreado natural de los objetos. Los blancos se aproximan en cierta medida hacia el color lila, y los negros derivan de un tono siena.

### CROMÁTICA EXALTADA



la luminosidad en el caso de las amatistas, y en el exceso de oscuridad en las partes internas del cráneo. A sí mismo, la ejecución técnica lograda por el ilustrador, es tal que permite percibir de manera "Realista" tanto a la forma y al color; y que, no desvía la intención comunicativa de la imagen (Ver imagen 4). En cambio, si la ilustración se analiza sobre la tercera y última variable de la "Cromática realista", es decir; la correspondiente del "Color expresionista". Para esta variable el color no puede ser "Natural" ni "Exagerado", en particular; es donde el color se muestra como un mensaje más "Expresivo" que la realidad. Y este atributo justo se adecúa, en la cualidad térmica de la ilustración; debido al efecto provocado de las iluminaciones cálidas y frías, y que se ven reflejadas en los costados de ambos objetos; de hecho, las iluminaciones provocan un coloreado muy sutil, sobre el cráneo y en el reflejo de las piedras amatistas. Ambas iluminaciones derivan de una aproximación de colores fríos y cálidos, en este caso, del azul y rojo; el objeto que se ubica en el centro recibe el par de luces de lado a lado, aunque, por cantidad de saturación, es más perceptible el costado izquierdo de la luz cálida; El mismo efecto evoca diferentes tonos del mismo morado de las amatistas, al ser que las del lado izquierdo se inclinan más hacia matices que van del violeta al rosado; y las del lado derecho, son más próximos del color lila hacia el púrpura. Ahora bien, y bajo ese efecto producido por los colores en dicha ilustración, una de las teorías que explican el efecto de este fenó-

meno, es la "Semejanza del dominante", basada en la "Sintaxis cromática" de Rudolf Arnheim (Ese esquema se revisará en el capítulo 3 con claridad).<sup>35</sup> Que bien, logra un equilibrio armónico sobre la totalidad de la imagen (Ver imagen 5).

Debido a la presencia del "Color expresionista", la cual no busca afectar el sentido "Natural" de la forma y el color; pero, tampoco busca "Exaltar" la saturación del color en la imagen; y es así que, entonces, el "Color expresionista" se haya en un punto medio de ambas variantes. En efecto, esta variante no generalizada en el cráneo representa una percepción cromática antinatural, en donde tampoco se "Exalta" la saturación. Puesto que, ésta brinda una atmósfera de ambiente, en donde las luces, no alteran el color natural del cráneo, aunque sí aportan un énfasis cromático y térmico en el reflejo de las amatistas.

En suma, el presente análisis del color, muestra el resultado del conjunto de variantes, propios del sentido "Realista"; Al ser que lógico que, ciertas cualidades de las tres diferentes variantes, actúan de diversos modos sobre la ilustración del cráneo y las amatistas. Por tanto, hasta este punto finaliza el análisis para la forma y el color entorno a esta interesante variante; y ahora, se abre paso al análisis de la siguiente clasificación icónica cromática que propone Joan Costa.

### CROMÁTICA EXPRESIONISTA

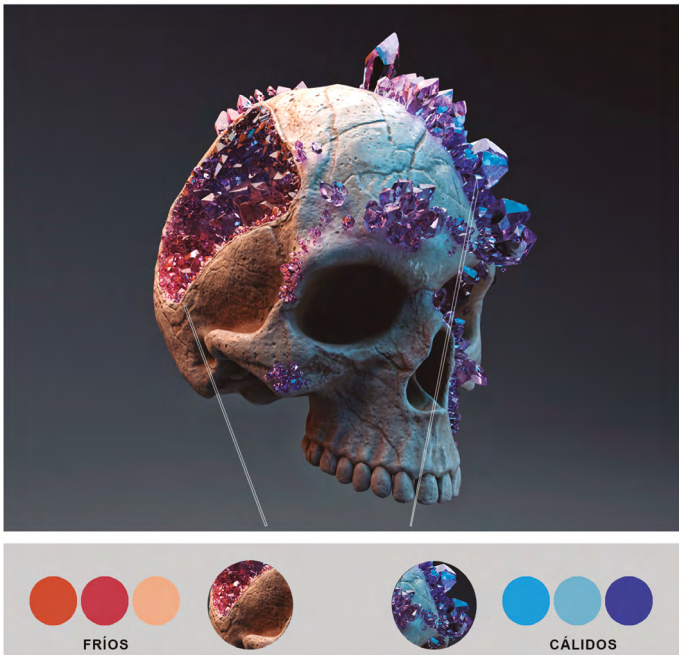


Imagen 5. Las luces de los costados reflejan una ligera cantidad de atmósfera térmica, ya que, invade directamente al cráneo y a las piedras. Cada lado se aproxima más hacia el azul y el rojo, y derivan sobre el color hueso y morado de ambos objetos.

<sup>35</sup> En este caso, la semejanza del subordinado" se ejecuta con la relación del color morado, con la aproximación hacia el rojo o azul; de esta forma, el morado tiende a parecer más enrojecido o azulado. Lo cual provoca la sensación por temperatura al ubicar estos dos colores que subordinan al tono morado. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 355.



### 1.3.2 “CROMÁTICA FANTASIOSA”, UNA VARIACIÓN DE LA IMAGEN APLICADA HACIA LA ILUSTRACIÓN.

La temática de esta variante es opuesta a la del “Color Realista”, aquí lo fantástico se opone a lo real, el “Color fantástico” es crear escenas irreales e imaginarias. La aplicación de estas paletas se frecuente en el género literario, puesto que las imágenes quieren representar el carácter “Irreal” de los sueños.<sup>36</sup> En este sentido, los usos y las aplicaciones de la “Cromática fantástica”, brinda una extensa serie de variantes comunicativas, que remiten a lo “Imaginario”. Esto tiende a una mayor posibilidad de transmitir ideas fuera de lo normal; de comunicarle al espectador otras alternativas diferentes al uso convencional que propicia el color. A sí mismo, para alcanzar una buena transmisión del mensaje cromático; se parte de una intención que define el emisor, en este caso el comunicador visual.

Para la comunicación visual, las posibilidades del “Color fantástico” pueden proceder desde una emisión propia del “Signo”, de su transmisión en el “Objeto”, y de su recepción para el “Interpretante”.<sup>37</sup>

Para entender mejor la cualidad signíca del color en su carácter “Fantástico”, y cómo actúa éste en el “Objeto”; es necesario exponer el siguiente ejemplo: Si dentro de un contexto urbano, en un muro de la calle se coloca un cartel con la fotografía de un elefante en su iconicidad “Realista”, la imagen permite identificar uno de los varios “Sinsignos” que le representan; uno de tales muy característico, el color gris. Porque, tal color conforma la característica existente de dicho animal, al ser un componente material de sus cualidades y que tenemos inserto como un “Signo” convencionalizado,<sup>38</sup> porque el mensaje inserto en ese cartel del elefante “Realista”, se presta en diferentes lecturas, ya sea de un circo, un zoológico, y hasta para un tema ecológico; ello debido a que el elefante se mantiene en su cualidad “Realista”.

Ahora, si a ese mismo elefante, se le altera su cualidad de “Sinsigno”, y se colorea a modo de un “Color fantástico”, como lo es un tono rosa pastel, el sentido “Real” se altera por completo. La imagen de un elefante rosa, puede ser tomada con poca seriedad, incluso; remite a un eufemismo de una simpática fantasía.<sup>39</sup>

<sup>36</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 74.

<sup>37</sup> “Triada signíca”. La división signíca es el proceso semiótico por cuál un color puede ser entendido como un signo, a través de un objeto y ser visto por un interpretante como alguna posibilidad. Sanders Pierce, *La ciencia de la semiótica*, 29.

<sup>38</sup> *Ibid.*, 31.

<sup>39</sup> “Elefante rosa”, *Wikipedia*, acceso el 08 de noviembre del 2021, [https://es.wikipedia.org/wiki/Elefante\\_rosa#cite\\_note-2](https://es.wikipedia.org/wiki/Elefante_rosa#cite_note-2).

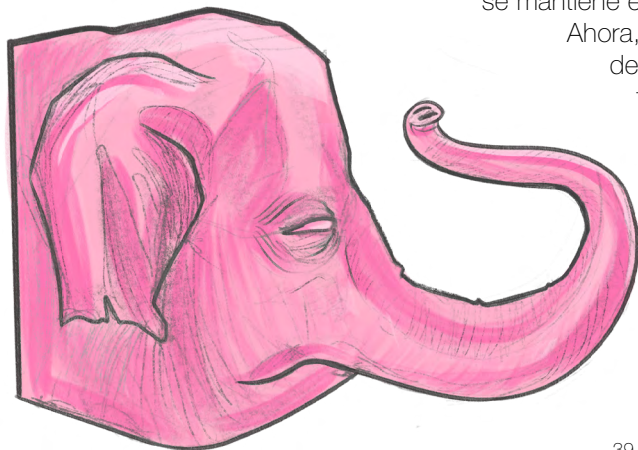


Ilustración hecha por Dadis, 2022.

Desde luego, el “Signo” de un elefante “Realista” en color rosa, corresponde a la descripción semiótica del “Color fantástico” que propone Joan Costa.

El ejemplo del elefante rosa, es una muestra de las reacciones del “Color fantástico”. Pero ahora, es necesario adaptar este principio hacia el campo de la ilustración gráfica, por tanto; se usará como objeto de estudio una ilustración similar de la que se utilizó para la “Cromática realista” (Ver imagen 6). Con la finalidad de seguir una misma línea “Cualisignica” que permita diferenciar las características signicas del color; esto en función de la misma forma que representan los elementos compositivos de la imagen. Por tanto, la siguiente imagen compuesta por un cráneo con minerales incrustados en su forma “Realista”, conforma a la propuesta de la línea gráfica. Aunque la diferencia de esta imagen, es la técnica de ejecución. Ya que, su nivel de realismo, no contiene la suficiente “Cromática signica” para que se vuelva una imagen táctil. El número de tonos se reduce, y pierde cualidades del “Color realista”; pero, de este modo, la conduce hacia una de las variantes de la “Cromática fantástica”; la del “Color imaginario”. Para empezar, cabe mencionar que esta ilustración del cráneo es un estudio de pintura digital, realizada por *Kenza Fakira*, ella es una ilustradora sudafricana; se dedica a la industria de la animación, y tiene un enfoque en la técnica digital *matte painting*.<sup>40</sup>

### CROMÁTICA IMAGINARIA



Imagen 6. Los colores del fondo, que varían de degradaciones de tonos rosas hacia blanco, debido al atributo signico de dicho color, genera una atmósfera “de ensueño” en toda la imagen.

<sup>40</sup> “Kenza Fakira”, *Linkedin.com*, acceso el 12 de noviembre del 2021, <https://www.linkedin.com/in/kenza-fakira/>.

Para su descripción, dentro de la imagen se observa un plano general de un cráneo humano, colocado en una posición de tres cuartos, ubicado en una superficie plana y que se ve iluminado por una luz cenital. En la imagen se perciben las pinceladas que conforman el volumen y la luminosidad del cráneo. El color rojizo del fondo y de la superficie, se ve reflejado tanto en el cráneo y en las amatistas; es debido a este efecto de la proyección atmosférica que colorea de rojizo a los elementos de la ilustración. De esta forma, dicha atmósfera genera una escena compuesta por luminosidades del rojo que, en mezcla con el color blanco, resulta un degradado de tonos rosados que van al blanco. Es decir, el conjunto de los elementos conforma un escenario coloreado por efectos ópticos del color, se vuela un escenario artificial. Puesto que, una iluminación rosada no se encuentra en la realidad de forma natural. Para iluminar un fondo de color rosa, es necesario alterar el entorno para obtener tal atmósfera.

En consecuencia, dicha alteración artificial del entorno, corresponde a la descripción del "Color imaginario". Puesto que, el efecto irreal que buscan estas cromáticas imaginativas, puede verse proyectada en la construcción de escenarios artificiales; La intención de alterar escenas icónicas, consiste en acentuar el carácter fantástico de la imagen; y que, dentro de este carácter "Fantástico", se establezca una cromática inserta en un imaginario colectivo.<sup>41</sup> De esta forma, el "Color imaginario" proyecta cromáticas basadas en estereotipos culturales, la definición de la paleta cromática, depende de la relación del público al que se dirija. Tal es el caso, de la ilustración del cráneo con amatistas incrustadas, que se encuentra rodeado de una atmósfera de color rosa. Este aspecto puede que esté dirigido a un público en específico, debido al conjunto del color morado y rosa, que aluden a un "Símbolo" de inocencia y de feminidad.<sup>42</sup> Incluso, Eva Heller establece a modo de "Proposición", un carácter "Erótico", en caso que se junten tanto el color rosa y el color morado. Claro, que es interesante, el contraste ocasionado por el "Signo" cromático, con respecto a las interpretaciones culturales adjuntas de la forma; el "Ícono" y el "Símbolo", significantes de un cráneo humano.<sup>43</sup>

Ahora, con respecto al énfasis lumínico en torno al cráneo, es perceptible la relación cromática correspondiente al "Color arbitrario". Esta variante signica, a diferencia del "Color imaginario", no se haya sujeta a la visión cromática de la realidad; busca imponerse sobre el icono y la lógica perceptiva de los

<sup>41</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 74.

<sup>42</sup> Ortiz, *Significado de los colores*, 47.

<sup>43</sup> La calavera es un símbolo mortuario presente en muchas culturas y tradiciones religiosas." *Signos y símbolos*, (Londres: Dorling Kindersley Ltd, 2008), 128.

colores en su ámbito realista o naturalista, se desprende de las referencias cromáticas basadas dentro de su forma real; y se centra en explorar las posibilidades artísticas del color.<sup>44</sup> De este modo, el cráneo se encuentra invadido por este carácter cromático experimental; así se observa inserto en los tonos rojizos, en su escala de oscuro a claro, y que conforman al carácter de la calavera. El efecto de estos tonos, se debe al reflejo del color rosado colocado de fondo; la luz lateral que se cae del lado izquierdo, al ser la principal luz que ilumina a la escena. A su vez, el color violeta de las amatistas se refleja en algunas zonas del cráneo, sobre todo en la parte superior de la frente y en la zona del maxilar. A causa del color violeta, resalta en medida a los tonos rojizos que conforman a la calavera.

Así pues, se puede afirmar que, el elemento central de la imagen, se conforma por colores alejados de su modo "Natural" en el que se conoce a un cráneo humano. Por tanto, el efecto de esta variación cromática, se establece una relación con la descripción del "Color arbitrario". Aquí es en donde, Joan Costa dice: "El color despliega su discurso propio y se muestra de forma independiente a su realidad empírica." En este caso; el cráneo se desprende de su "Sinsigno" y "Proposición" de color "blanco hueso", y la imagen aporta su propia intención comunicativa, con la cual se genera una propuesta cromática conformada por rojizos. (Ver imagen 7)

### CROMÁTICA ARBITRARIA



Imagen 7. La paleta de rojizos en el cráneo deriva de una tendencia irreal, se muestra como un ejercicio exploratorio de la autora. A su vez, utiliza los tonos violetas de las amatistas, para incursionar otro efecto sobre el cráneo.

44 Joan Costa, *Diseñar para los ojos* (La Paz: Grupo editorial design, 2003), 74.

De ese modo, y como última cualidad cromática de dicha imagen, es importante mencionar que el efecto lumínico, inserto en las órbitas del cráneo, presenta un brillo del mismo color violeta de las amatistas, que van junto con un acento de color blanco en el centro. Este pequeño recurso altera la personalidad de la calavera, puesto que, el brillo inserto en los ojos del cráneo, es un “Índice” de vida, y que se interpreta a modo de “Proposición”. El elemento principal deja de ser un objeto inanimado, y se plasma con interacción al mismo brillo, que refleja el color violeta de las amatistas. Este recurso, despliega su cualidad autónoma del color y de sus efectos cromáticos, por lo cual remite a la variante signica correspondiente del “Color arbitrario”.

### 1.3.3 “CROMÁTICA SÍGNICA”, APLICADA EN DIFERENTES ALTERNATIVAS DE LA ILUSTRACION.

A continuación, la última de las variantes cromáticas propuestas por Joan Costa; la “Cromática signica”, que consiste en abandonar la búsqueda del “Realismo” y de la representación figurativa, se desprende de los modelos realistas y establecidos. Y cambia hacia una búsqueda exploratoria para adentrarse a la forma y a la experimentación gráfica. Mediante el uso de recursos que constituyen al sistema gráfico representacional, entre los cuales se encuentran: tipografía, abstracción, geometría, semántica y cromática. Hasta este punto, uno de los objetivos es liberarse de las referencias visuales empíricas contextualizadas. En cambio; aquí se da preferencia a la función de recursos por medio de la necesidad comunicativa, la cual, conforma al mensaje mediante la composición signica.<sup>45</sup>

Asimismo, el uso del color significa por sí mismo, opera en un estado propio y no como un atributo referido al mundo que nos rodea. Claro, las aplicaciones cromáticas recaen en la necesidad comunicativa del emisor hacia el receptor. En este sentido, la imagen se presenta sintética, y disminuye el número de colores en cuanto a la composición de su paleta cromática.

Cabe mencionar que, hasta el momento, el análisis se ha implementado sobre imágenes realizadas por ilustradores profesionales en su especialidad. Sin embargo, es necesario aclarar que, en esta investigación, el uso de las imágenes se hará en torno a la “Cromática signica” y sus variantes. Así, para este caso, las ilustraciones propuestas, dibujadas y coloreadas de forma digital, por la misma autora de esta investigación, se mostrará con base en los principios de cada variante, propia de la “Cromática signica”. Por supuesto, ello con la

<sup>45</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 77.

finalidad de, ejemplificar la funcionalidad cromática y comunicativa de cada ilustración. Por tanto; la línea temática continúa con los mismos elementos de las anteriores ilustraciones, en las que aún se conserva la “Forma realista” del cráneo y las amatistas. Pero, con una escala con la que se proyecta un nivel de iconicidad correspondiente a la “Síntesis cromática”.

Con respecto a la primera variante, el “Color Esquemático”, donde el color se despoja de sus medios tonos, y en donde entra al campo de la esquematización, se dirige hacia una gráfica plana y saturada de color. Aquí es la clave esquemática del color, el cuál propicia un lenguaje gráfico por su cualidad de color puro. Este estilo de gráfica se utiliza para diversas líneas de la comunicación visual; ya sea utilizado en el campo de los medios impresos, o para los medios digitales. Por ejemplo: sobre gráficos, diagramas, organigramas, logotipos, isotipos, etc. A su vez, también se aplica sobre los otros recursos mismos de la imagen; en el foto-grafismo, tipografía, etc. Ante todas estas aplicaciones, la organización estructural del carácter cromático es fundamental para lograr una correcta transmisión del mensaje.<sup>46</sup>

Inserto en esta, a veces, el recurso “Signico” del color, emprende la funcionalidad del uso del color. Ya sea el uso asignado del “Objeto” como significante, es decir: En el caso de la imagen publicitaria, se suele utilizar el color a modo de “Símbolo”, con fines de identidad visual, por ejemplo: la marca *Coca-cola*, sobrepone al rojo como un color puro y en “Símbolo” de energía y vitalidad. Claro, para el campo de la ilustración gráfica, el significado del color puro opera del mismo modo, como ejemplo está ilustración realizada por *Malika Favre* (Ver imagen 8).<sup>47</sup> En la que se observa el uso “Signico” del color rojo, aplicado en su cualidad pura, saturada. Desde luego, el color rojo se basa en un significado distinto, y alude al potencial de “Cualisigno” propio del color rojo,<sup>48</sup> aunque es interesante la ejecución de dicho color porque al mismo tiempo, conforma un “Símbolo” cultural de la cultura *Pop*. Sin duda, *Malika Favre* representa a un personaje cinematográfico, cuya escena es bastante reconocida por un baño de sangre que recibe la chica protagonista.<sup>49</sup> Ciertamente, el rojo también



Imagen 8. Ilustración realizada por Malika Favre, el rojo se ejecuta como color dominante en la imagen; el significado del rojo representa la escena sangrienta en donde se empuja la protagonista. El coloreado de los ojos azules imita a la mirada de la actriz (Sissy Spakey), que interpreta el papel de *Carrie*. En consecuencia, a pesar de la síntesis cromática, es perceptible reconocer a la personaje de la historia.

46 *Ibid.*

47 “Malika Favre es una artista francesa afincada en Barcelona. Su estilo minimalista y atrevido, que a menudo se describe como Pop Art y OpArt, es una lección sorprendente sobre el uso del espacio y el color positivos / negativos.” “About”, *Malika Favre*, acceso el 25 de Noviembre del 2021, <https://www.malikafavre.com/about>.

48 El rojo es el color de espectro luminoso, con mayor impacto visual ante la retina del ser humano. Helen Varley, *El gran libro del color* (Barcelona: Blume, 1982), 21-23.

49 “Carrie es una película estadounidense de suspenso y terror psicológico de 1976 dirigida por Brian De Palma y escrita por Lawrence D. Cohen. Es la primera entrega de Carrie (saga), basada en la novela Carrie, escrita por Stephen King.” “Carrie película de 1976”, *Wikipedia*, acceso el 30 de noviembre del 2021, [https://es.wikipedia.org/wiki/Carrie\\_\(pel%C3%ADcula\\_de\\_1976\)#cite\\_note-1](https://es.wikipedia.org/wiki/Carrie_(pel%C3%ADcula_de_1976)#cite_note-1).

pasa a identificarse como un “Símbolo” de sangre; por tanto, en este caso, el “Color esquemático”, cumple su funcionalidad “Signica”, ante su cualidad de cromática de color puro.

De lo anterior, y con respecto al estudio del cráneo y las amatistas, cabe mencionar la “Síntesis cromática” en la que ésta está ejecutada, mediante tres matices sólidos que funcionan tanto de sombras, luces y contorno (Ver imagen 9). En este caso la resolución del “Color esquemático”, más que denotar una cualidad signica, alude a un efecto de “Contraste complementario”.<sup>50</sup> La aplicación entre el amarillo y el violeta provoca el juego de luminosidad y de volúmenes del cráneo; y que, con ayuda de la forma realista, se percibe como un cráneo humano natural. A su vez, los reflejos y los brillos de las amatistas, parecen verse más luminosos entre más próximos se hallen del violeta.<sup>51</sup> Pero, cabe mencionar, que el violeta de las amatistas, mantiene su carácter de “Símbolo”, puesto que, si estuvieran éstas coloreadas de otro tono, no se reconocerían por el atributo de su color. Además, en el color violeta se encuentra una variación de brillo, que se torna a un tono lila; la variación funciona como un tono medio del violeta, en suma, éste se observa con interacciones a las variaciones tonales, referentes además a las propiedades naturales de luz y de texturas propias de las amatistas.

En resumen, la ilustración del cráneo y las amatistas cumple con los atributos del “Color esquemático”, a pesar de su “Síntesis cromática”, debido a la estructura de la forma y de la composición del color; esto comunica la suficiente información visual como para entender las características que conforman ambos objetos.

Sobre la segunda variante, el “Color señalético”, procede directo con el “Color esquemático”, mantiene un nexo entre el signo, de hecho, el atributo del color como significante determina al mensaje de manera directa. El “Color señalético”, se determina en relación con un color-señal, debido a que implica un significado de transmisión instantánea para el receptor. Al mismo tiempo conlleva la relación como un color-signo, porque tiene una relación significativa de acuerdo a la “Señalética” establecida. Un ejemplo, es la “Señalética” de un semáforo en la vialidad urbana, lo que importa son sus colores, más no tanto la forma circular de estos.<sup>52</sup>

<sup>50</sup> En el círculo cromático, cuando dos colores se encuentran en el diámetro opuesto, se les conoce como “Colores complementarios”. Este contraste en sus diferentes aplicaciones; de acuerdo a su par correspondiente y en medidas proporcionales; pueden provocar un efecto estático y sólido en la imagen. Johannes Itten, *El arte del color* (París: Editorial Bouret, 1961), 49.

<sup>51</sup> “Contraste Cualitativo”. *Ibid.*, 59.

<sup>52</sup> Joan Costa, *Diseñar para los ojos*, 78.

De tal modo, el "Color señalético", se forma por una interpretación de códigos de carácter cultural; por decir que, su uso también se establece en una serie de diferentes campos contextuales para planos de carretera, en cartografías temáticas, instalaciones industriales, laboratorios químicos, etc. Es decir, la codificación del código depende del contexto al que está dirigido, al respecto Joan Costa propone la especificidad del "Color señalético", que es una idea basada en la función de cada código, correspondiente al contexto cultural propio; ello hace del color un lenguaje que comprende una necesidad comunicativa.

### COLOR ESQUEMÁTICO

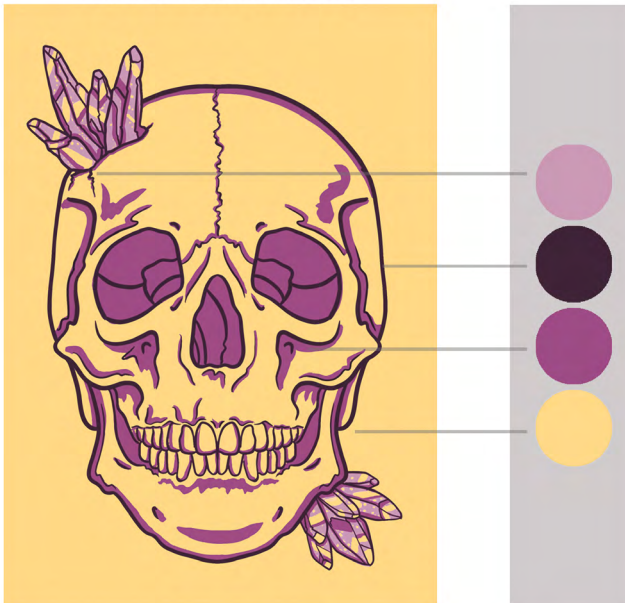


Imagen 9. El total de los colores que construyen a la ilustración son 4; el volumen del cráneo se conforma por el juego de luminosidad del amarillo y el violeta, la combinación de ambos colores se relaciona con las cualidades del "Color Esquemático".

Ahora, es necesario apuntar la relación existente entre el "Color Señalético" y la relación signica del color como "Ícono", puesto que la interpretación signica varía de acuerdo al "Objeto" con el que interactúa un color. Por decir; no sería posible entender la "Señalética" cromática de un semáforo, sin el "Objeto" que porta y organiza los colores;<sup>53</sup> En este caso, es la caja mecánica que ilumina en sincronía cada foco. Por tanto, el conjunto de forma-objeto, complementa la codificación "Señalética" e iconográfica del color. Sin embargo, y en particular, para la comunicación de la ilustración, el "Color señalético" también tiene la posibilidad de interferir sobre la imagen, porque en ilustración, ello se determina mediante la forma del dibujo, la representación del color aludida al "Ícono" y al "Color señalético".

<sup>53</sup> Un "Ícono" va en relación directa con el signo que se encuentra en mimesis al objeto que denota con sus propias cualidades formales. Sanders Pierce, *Ciencia de la semiótica*, 30.





Imagen 10. Peter Saville, diseñó diferentes aplicaciones gráficas de la misma temática, usando los mismos elementos gráficos, aunque los elementos se mantengan en diversas composiciones. El elemento del "Color señalético" conserva su carácter y no deja comunicar el "Ícono de color".

En ese sentido, esto es posible notar, en la siguiente portada hecha por Peter Saville,<sup>54</sup> la representación de una forma sintética, un hombre que se tapa los oídos, es la mera ilustración de la leyenda del cartel "Use Hearing Protection", el gráfico del hombre es pues el signo representamen del "Objeto" signico, la imagen se utilizó para el documental "ShadowPlayers" (Ver imagen 10).<sup>55</sup> La traducción de la leyenda en español significa: "Usa protección para los oídos". En efecto, el sentido del mensaje concuerda por completo con la funcionalidad señalética del color. Con base a la simbología de la "Señalética" universal, los carteles que se encuentren de color amarillo y negro, resultan ser "Íconos" de advertencia.<sup>56</sup> Además, el diseñador implementó una banda con rayas en los mismos colores; las cuáles dentro del contexto urbano se suelen utilizar para restringir o bloquear accesos, con la finalidad de acentuar la precaución. En resumen, Peter Saville demuestra ante el "Color señalético", una propuesta gráfica en donde el color no depende de lo que comunica la forma, sino de la interpretación del color.

Así pues, para probar una interpretación distinta del "Color señalético", se acudirá al ya referido cráneo con amatistas, sólo que esta vez se evidencia el contraste de su contorno en negro, y desde luego, se muestra matizado con los mismos colores que representan la señal de advertencia (Ver imagen 11). En suma, el resultado experimental de la imagen, puede que sea confusa de entender a la primera lectura, más porque no porta un texto de apoyo al gráfico; pues la representación de minerales incrustados en un cráneo humano, no es un "Ícono" de comprensión universal, a diferencia de la envolvente del triángulo es un recurso añadido, que está convencionalizado como una señalética de peligro. Sin embargo, y a pesar de la posible surrealista interpretación que provoca el cráneo y las amatistas, el "Color señalético" mantiene la señal de advertencia.

<sup>54</sup> Peter Saville, ese un diseñador gráfico de procedencia británica, es uno de los fundadores de la disquera Factory Records, a lo largo de su trayectoria, ha diseñado para bandas icónicas de los 80's como: Joy Division, Duran Duran, New Order, OMD, Wham!, Roxy Music, Brian Eno & David Byrne, Paul McCartney, King Crimson, etc. "Peter Saville y la reinención de la cultura Pop", *Filter México*, acceso el 30 de noviembre del 2021, <https://filtermexico.com/2020/04/20/peter-saville-y-la-reinencion-de-la-cultura-pop/>.

<sup>55</sup> "Shadowplayers es el título de una película documental de 2006 y un libro de 2010 de James Nice de LTM Recordings, que rastrea la historia detallada de Factory Records y la escena musical post-punk de Manchester entre 1978-1981." "Shadowplayers", *Wikipedia*, acceso el 24 de marzo del 2022, <https://en.wikipedia.org/wiki/Shadowplayers>.

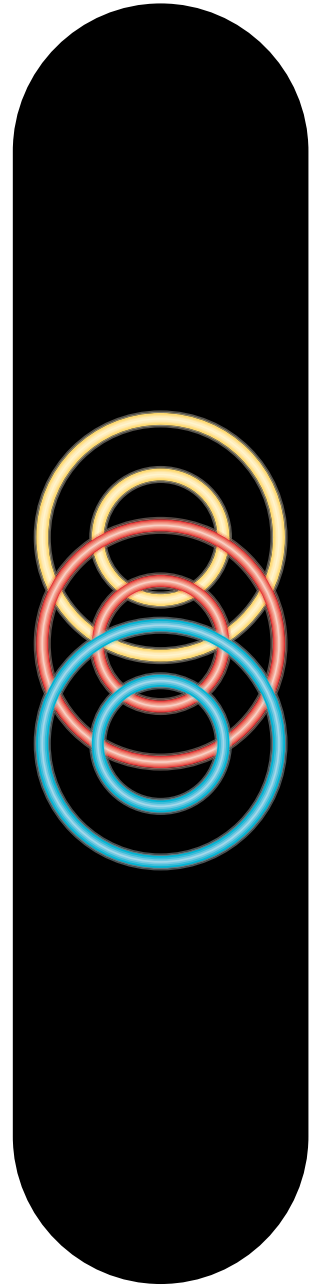
<sup>56</sup> "Simbología gráfica de advertencia", *Seguridad de productos*, acceso el 30 de noviembre del 2021, <https://www.seguridaddeproductos.cl/seguridad-de-productos/consejos-de-seguridad/simbologia-grafica-de-advertencia/>.

## CROMÁTICA SEÑALÉTICA



Imagen 11. Los colores señaléticos de la ilustración, funcionan a través de códigos universales. Si se le añadiera un texto adicional a la imagen, podría comunicar de manera más clara la imagen. Sin que derive a interpretaciones ambiguas.

CAPÍTULO III



**UNA CLASIFICACIÓN  
SÍGNICA DEL COLOR  
“REALISTA” Y “FANTASIOSO”  
EN ALGUNOS ILUSTRADORES  
CONTEMPORÁNEOS.**

## 2.1.1 GRUPO 1: EL DISCURSO NARRATIVO DEL “COLOR REALISTA”! EL NARANJA ENERGÉTICO DE FRANK FRAZZETTA

Frank Frazetta nació en Brooklyn en el año de 1928 y falleció a sus 82 años en Fort Myers, Florida. El inicio de su carrera, fue a partir de dibujar historietas para “*Magazine Enterprises and National*”, ahora conocida como *DC Comics*. Durante la década de los cincuenta, logró publicar sus historietas en editoriales como *EC Comics*, *National Comics* y *Avon*. Ilustró portadas para una gran variedad de libros, entre los más conocidos están; *Conan the Adventurer*, *The Fearless Vampire Killers* y *Barsoom*.<sup>2</sup>

Por supuesto, al atender a los niveles de iconicidad de Joan Costa, Frazzetta desarrolla un nivel donde proyecta las perspectivas rigurosas, con matices tonales, volúmenes y sombras,<sup>3</sup> es decir; asume la proyección realista de un plano, en este caso, los escenarios iconográficos, con ese efecto de realidad, están integrados por: el dominio de figura humana, los planos en perspectivas lineales y las enriquecidas composiciones lumínicas.<sup>4</sup> Claro, la dinámica, en el que interactúan los personajes, propicia una lectura, de la “Proposición” en la que la escena se entiende como “energética”; la paleta de color se relaciona con el carácter del “Cualisigno” “Cálido” junto con la “Proposición” de lo “Impositivo”, que éste efectúa por medio del color amarillo y rojizo; en efecto, a causa de la óptica, el anaranjado es el segundo color más percibido en tales ilustraciones. El anaranjado, se determina como un color del “Cualisigno” “Cálido” y “Luminoso” que asemeja a la luminosidad del color rojo.<sup>5</sup> Por lo que se vuelve un color “Activo” a partir de su propiedad lumínica y, agregado a ello, puede significar, una “Proposición” de exaltación (Ver imagen 1).<sup>6</sup>

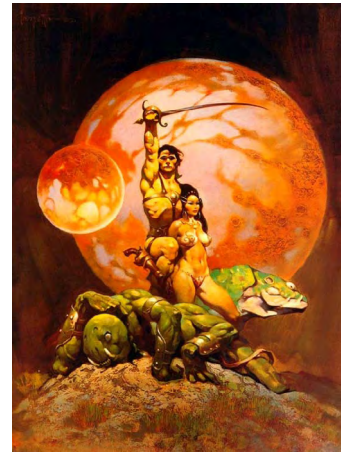


Imagen 1. “Princesa de Marte”, ilustración en óleo de Frank Frazzetta, año 1970.

1 La selección de ilustradores con base a esta línea gráfica, mantienen en común la relación del carácter visual “Realista” propuesta por Costa. Costa, *Diseñar para los ojos*, 71.

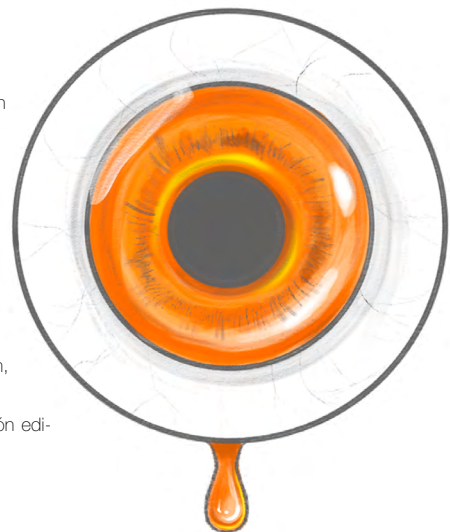
2 “Cualia.es”, *El arte fantástico de Frank Frazetta*, acceso el 04 de abril del 2021, <https://cualia.es/el-arte-fantastico-de-frank-frazetta/>.

3 “El concepto de “Iconicidad” recubre el hecho que alguna imagen es la imagen de un objeto real, y que las imágenes presentan diferentes grados de semejanza con ese objeto real. Costa, *La esquemática*, 103.

4 “La luz en el realismo resulta muy evidente en el color, la claridad y la nitidez con que se destacan los objetos. Mediante la palidez creciente de los objetos a medida, que aumenta la distancia del observador. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 248.

5 José M. Parramón, *Teoría y práctica del color* (Barcelona: Parramón ediciones, 1988), 12.

6 Ortiz, *Significado de los colores*, 30.



El color naranja es “Proposición” de lo “activo” e “intenso”, dentro del espectro luminoso, al situarse entre el rojo y el amarillo: el naranja ilumina y calienta, su claridad no es tan hiriente como el amarillo, y su temperatura no es tan sofocante como la del rojo: una mezcla equilibrada para estimular al cuerpo.<sup>7</sup> A su vez, el naranja también es referente del sol, “Denotatum” según Morris, y el oro, en su referencialidad material; provoca efectos emocionales “vigorizantes”, “activos” y de “excitación”, por lo cual, se le asocia con el “Símbolo” de “valentía” y la “audacia”.<sup>8</sup> (Ver imagen 2). El naranja se retoma como un color estimulante, Frazzeta incorpora este color en diferentes tonalidades, a las que inclina en determinados ocres y rojizos.

El dibujo anatómico que proyecta, a gran detalle, muestra personajes que denotan a guerreros en pie de lucha, con una cierta exageración muscular, ya sea en el conjunto de sus posiciones dinámicas, se torna en un “Índice” de fuerza. La interpretación de la gráfica de Frazzeta se asocia al dramatismo, a través de, la expresividad en sus personajes fuertes y heroicos “Proposición”; de hecho, este tipo de dramatismo, evocado en las historias que ilustra, remiten a la dramaturgia de la tragedia griega. Porque la narrativa se relaciona con un carácter dramático, propio del género de ciencia ficción de su época, al iluminar con anaranjados las escenas potencializan la intención narrativa. En este sentido, brinda al espectador una experiencia visual relacionada a la tragedia y así es que conforma a un “Estetizante”.



Imagen 2. “Conan el destructor”, ilustración en óleo de Frank Frazzeta, año 1971.

<sup>7</sup> Eva Heller, *Psicología del color* (Barcelona: Gustavo gili, 2004), 187.

<sup>8</sup> Mauricio Moyssén, *Aproximaciones del uso del color en el diseño industrial* (México: Cidi, 2006), 52.

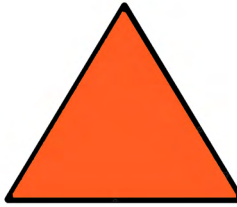
# Frank Frazzeta



Argumento:  
El naranja torna a  
estimular la acción.



**Energético**  
Intérprete



Signo

Objeto

Cualisigno:  
Luminoso



Símbolo:  
Activo e intenso



Cualisigno:  
Cálido



Índice:  
Fuerza y valentía



Imagen 3. Esquema de la "Tricotomía de los signos" desde la interpretación del color naranja en función de los signos "estimulantes" y de "fuerza" visual, con ejemplos de ilustraciones de Frank Frazzeta.



## LOS GRISES TECNOLÓGICOS DE RACRUFI

Raúl Cruz Figueroa es un ilustrador mexicano que nació en la Ciudad de México en el año de 1963, a través de una formación autodidacta, generó, a partir de su trabajo, un concepto que ha marcado una tendencia gráfica en su estilo personal y es, el arte fantástico que desarrolló en torno a temas del México prehispánico. Su propuesta gráfica, ya catalogada en el género de ciencia ficción, es reconocida a nivel internacional, a tal paso, que se le ha seleccionado por las editoriales: Anuario de la Sociedad de Ilustradores de Nueva York, el anuario *SPECTRUM*, *Fantasy+3* editado en China, entre otros.<sup>9</sup>

Su propuesta visual se vuelve narrativa, de historias, al emplear diversos recursos visuales, caracterizados por la ciencia ficción.<sup>10</sup> La paleta cromática es uno de los recursos visuales que aluden al concepto, debido a que el color gris puede representar un "Cualisigno" del gris y éste, a su vez y por añadidura, aludir al "Término" signico de la tecnología.<sup>11</sup> A manera de "Legisigno", las ilustraciones presentan la variación de tonos grises, que integran la propuesta visual, encontrada en casi todas sus obras. Este recurso, visual y signico, remite al mismo concepto del género de ficción, debido a que el color gris es, con facilidad y por asociación, interpretado como un "Signo" de la tecnología. Ahora, en función del color, y de acuerdo a la postulación de Heller, el color gris (bajo la idea de lo tecnológico) provoca un vínculo "Cualisignico" con la intelectualidad, ya que ese color se asocia además con la "Proposición": "Materia gris". Y esa idea es coherente al conocimiento dado por el dominio tecnológico, la ciencia ficción; por ende, el uso de este concepto, el color gris, refiere al uso de la razón y del conocimiento. Puesto que la capacidad de la "Materia gris", según se explica en la fuente contigua, es el principal agente de acción dentro de la evolución humana,<sup>12</sup> muy acorde a lo que expone Racrufi.

Por supuesto, el gris, ahora bajo el concepto de Moyssén, es uno de los colores que más se perciben dentro de la urbanización, tal como el pavimento, el concreto, el smog y en su

9 "RACRUFI", *Café Anime Lair*, acceso el 22 de marzo del 2021, <https://cafeanimelair.com/2013/05/01/racrufi/#:~:text=Ra%C3%BAI%20Cruz%20Figueroa%2C%20mejor%20conocido,elementos%20de%20la%20cultura%20mexicana%2C>.

10 "La Ciencia ficción se le reconoce como uno de los géneros derivados de la literatura de ficción, junto con la literatura fantástica y la narrativa de terror. Relata acontecimientos posibles desarrollados en un marco imaginario, cuya verosimilitud se fundamenta en la narrativa de los campos de la tecnología, ciencias físicas, naturales y sociales." Julián Díez, *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002* (España: Minotauro, 2003), 11.

11 Una tercera tricotomía de los signos: un "Término involucra a una "Proposición", para interpretar el hecho que indica. Sanders Pierce. *Ciencia de la semiótica*, 22.

12 Eva Heller, *Psicología del color*, 271.

mayor parte dado en la mecanización,<sup>13</sup> porque el gris es el principal color para los metales, "Denotatum" según Morris.<sup>14</sup> Las texturas oxidadas, "Proposición" según Peirce, son utilizadas en los objetos que ilustra, son además "Índice" de ese entorno urbano, un aspecto común del *Ciberpunk*.<sup>15</sup> En este sentido, *Racrufi* integra ambos conceptos sígnicos del color gris en sus contextos fantásticos, la interpretación obtenida de las funciones del color gris remiten a las "Proposiciones" de un mundo futuro, lleno de tecnología desconocida, que integra con elementos iconográficos del México prehispánico. Ahora bien, ciertos elementos compositivos actúan como "Símbolos" identitarios de los pueblos mesoamericanos, un ejemplo de ello son las esculturas, que referencia a los atlantes de tula, de la cultura Tolteca, la piedra del sol de la cultura Mexica, (Ver imagen 6), y rasgos étnicos de la cultura Maya.<sup>16</sup>

Siendo el color gris, un elemento "Sígnico" que conforma a dicho lenguaje iconográfico. Otros dos atributos, derivados del "Cualisigno" gris, son la concordancia hacia lo firme y lo concreto, que hace referencia directa al "Ícono" de piedras y rocas, como lo muestra en la denominada "Piedra del sol" y una estampa, estereotípica, de la "Mujer maya". Los recursos visuales que emplea *Racrufi* como los personajes robotizados, metales oxidados y máquinas de alta tecnología, guían al "Interpretante", en parte, a un viaje en el tiempo hacia un mundo antiguo, el mundo del México prehispánico interpretado según *Racrufi*. En ese sentido, el color gris adquiere un lugar de "Símbolo" según Peirce, de un mundo antiguo situado en un contexto del futuro, con correspondencias a ese concepto visual muy propio de la Ciencia Ficción.

Claro está, una de las características cromáticas que aplica *Racrufi*, en varias de sus obras, a modo de "Formante" según Calabrese, es el uso de grises obtenidos por medio de mezclas complementarias<sup>17</sup> (Ver imagen 5).

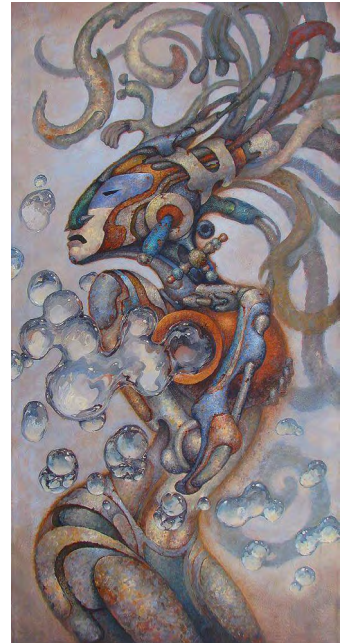


Imagen 5. "Ixchel" (fragmento), acrílico sobre lienzo, ilustración de Racrufi, año 2005.

13 Moyssén, *Aproximaciones del uso del...*, 58.

14 El "Designatum" ó "Designata" son formas de referirse al proceso de "Semiosis", es un término semiótico, no puede haber designata sin "Semiósis". Morris, *Fundamentos de la teoría...*, 29.

15 El *ciberpunk* recibe su nombre de la adjunción del prefijo ciber relacionado con las redes tecnológicas, y del vocablo punk en referencia al carácter rebelde, y enlaza a la significación de la palabra "rufián". El prefijo del ciberpunk interactúa bajo un tejido social roto y descompuesto. Brian Stableford, *Historical dictionary of science fiction literature* (E.E.U.U: Scarecrow press, 2004), 81-82.

16 Mónica del Villar, "Rostros: Expresión de vida en la plástica prehispánica". *Revista arqueología mexicana*, n.º 6 (2000): 4-5.

17 "Dos colores complementarios contienen juntos los tres colores primarios. Mezclados en la proporción debida, pueden producir colores oscuros, si se les añade blanco conforman el color gris." Color, *Manual sobre el color y la mezcla de colores* (Apeldoorn: Royal talents, 2007), 17.



Asimismo, y bajo esa idea del estilo y el color, la obra de *Racrufi* es pertinente de situarse dentro de una versión del “Estetizante” conexo a la identidad cultural mexicana, que remite apreciar una propuesta de la estética de los pueblos mesoamericanos. De tal forma, el gris genera neutralidad, una idea de equilibrio en sus composiciones. Es decir, la unión del color azul y naranja, además de actuar como actores complementarios, al mezclarse entre sí y al añadir blanco, se conforman en diferentes tonalidades de grises “Cualisígnicas”, de lo frío y lo cálido. *Racrufi*, emplea los efectos visuales de la técnica para conformar parte de su estilo, las paletas que construye están basadas en tonos grises que, a causa de sus connotaciones, se inclinan hacia la lectura de temperaturas frías,<sup>18</sup> (Ver imagen 4).



Imagen 4. “El regreso”, acrílico sobre tela, ilustración de Racrufi, año 2005.

<sup>18</sup> “Un objeto que se encuentre en la parte superior de la composición resulta más pesado que el que se encuentra en la parte inferior. Amheim, *Arte y percepción visual*, 31.

# Racrufi



**Argumento:**  
Los rasgos étnicos de la cultura maya son estilizados en la obra.



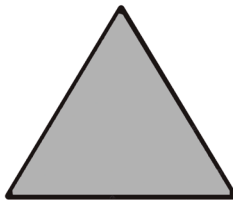
**Cualisigno:**  
Metálico



Signo



**Lo tecnológico**  
Intérprete



Objeto



**Ícono:**  
Representación de la "Piedra del sol"

**Legisigno:**  
Firme y lo concreto



**Índice:**  
Metal oxidado, característico del *Cyberpunk*

Imagen 6. Esquema de la función signífica del color gris y de recursos compositivos en la obra de Racrufi, que en conjunto forman la "Proposición" de lo tecnológico.



## EL NEGRO MACABRO DE GERALD BROM

Gerald Brom nació en 1965 en Georgia E.E.U.U, inició una carrera de dibujante de manera empírica, a sus 20 años comenzó a trabajar en la ilustración comercial, un par de años después algunos directores de arte reconocieron su habilidad, y le impulsaron a trabajar con *Coca-Cola*, *IBM*, *CNN* y *Columbia Pictures*. Centralizó su estilo “oscuro” cuando se introdujo a la compañía editorial *TRS Inc.*, acontecimiento que abrió paso a introducir su obra pictórica en el ámbito conceptual colaborando para: juegos de rol, videojuegos, portadas para cómic e ilustrando novelas y cuentos, entre los que se encuentran; *Lost Gods* (2016), *The Plucker* (2005), *The Devil’s Rose* (2007), *Diablo III de Blizzard* (2012), *Dungeons & Dragons: Shadow over Mystara* (1996).<sup>19</sup>

De inicio, al hablar de la obra de Brom se enlaza de forma directa con la “Proposición” de lo “oscuro” y “tenebroso”, ya que, los temas principales que aborda se atribuyen con el terror y la fantasía. Por medio de sus elementos visuales compuestos por figuras de demonios, esqueletos y criaturas monstruosas, hacen, desde luego, que Brom se le identifique por su arte “sombrio” a modo de “Formante”.

Las atmosferas pictóricas a base de óleo, conforman escenarios mágicos de paisajes desolados, a tales atmósferas, aplica paletas compuestas por colores escasos de saturación y de luminosidad, y a consecuencia, adjunta a interpretarse mediante “Proposición” de lo “macabro”. Para abordar la interpretación de tal descripción, en primer punto está la teoría de color “Absorción y Reflexión”, mediante la cual se postula que el negro es el resultado de la “Síntesis Sustractiva” de los colores primarios.<sup>20</sup> Es decir: el efecto opuesto a la “Adición” de luz que logra ser percibida ante el ojo humano, por consiguiente; los objetos que no logran ser percibidos en su carácter lumínico, tornan a ser “Objetos” de diferentes significados. En su aspecto “Cualisigno” el negro aporta a la oscuridad, la noche y el misterio, desde sus propiedades físicas, es el color de completa ausencia de luz.

Para Luckiesh, el negro al ser el color opuesto del blanco, aporta valores negativos al ser “Símbolo” de “terror”, “maldad” y “muerte”.<sup>21</sup> Esto se reafirma desde la concepción del cristianismo, el negro es “Símbolo” de “duelo” por la muerte terrenal.<sup>22</sup> Para la cultura Mexicana, el negro representaba a Tezcatlipoca

<sup>19</sup> “Universo Literario – Ficción en la literatura”, *Gerald Brom*, acceso el 07 de mayo del 2021, <http://universoliterario.wikidot.com/gerald-brom>.

<sup>20</sup> Parramón, *Teoría y práctica color*, 15.

<sup>21</sup> Ortiz, *Significado de los colores*, 44.

<sup>22</sup> Heller, *Psicología del color*, 129.



Imagen 7. "Lady Bloodstone", ilustración en técnica de óleo de Gerald Brom, año 2018.

(Espejo negro humeante), fue "Símbolo" del cielo "nocturno", el cosmos y las estrellas.<sup>23</sup>

Los constantes elementos visuales de Brom, se identifican con el valor simbólico del negro, la representación de los personajes monstruosos y demoniacos atribuidos del "Argumento" "maligno" (Ver imagen 7). Aunque la obra de "Brom" se identifica a primera instancia por su contenido obscuro, también conlleva una propuesta del "Símbolo", "elegante" y "sensual", al ser estos otros significantes del color negro, ya que la indumentaria de nuestro tiempo, el negro es el color estereotipado de la elegancia de los trajes de noche.<sup>24</sup> (Ver imagen 8). Desde la perspectiva de Moyssén; "El uso del negro denota a una persona con poder, así como situaciones de "solemnidad" y "formalidad".<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Bodo Spranz, *Los dioses en los códices mexicanos del grupo borgia: Una investigación iconográfica* (México: Fce, 1975), 181-204.

<sup>24</sup> El traje o sastre negro es un auténtico vestido que se porta para la vida social, la importancia de este color ha demostrado que todas las prendas al portar negro adquieren un matiz especial, independiente del tipo de tela y tejido. Lola Gavarrón, *La mística de la moda* (Barcelona: Anagrama, 1989), 25.

<sup>25</sup> Moyssén, *Aproximaciones del uso del...*, 58.

Por consiguiente, la propuesta de Brom además de identificarse como un arte "macabro", sus obras contienen el aspecto del "Símbolo" que conforma a la "elegancia" en sus personajes, ya que, a pesar que sean criaturas grotescas, conllevan una estilización anatómica la cuál resalta más en la figura femenina, incluso algunas están adornadas con prendas que remiten a la realeza. Brom propone un arte grotesco que contrasta con una peculiar atracción física de las imponentes criaturas demoniacas y monstruosas. Incluso, este discurso visual, puede alcanzar una experiencia estética que le introduzca al espectador tanto en lo bello y lo grotesco, a través del uso sónico del color negro.



Imagen 8. "Witchhorn", ilustración en técnica óleo sobre madera de Gerald Brom, año 2012.

# Gerald Brom

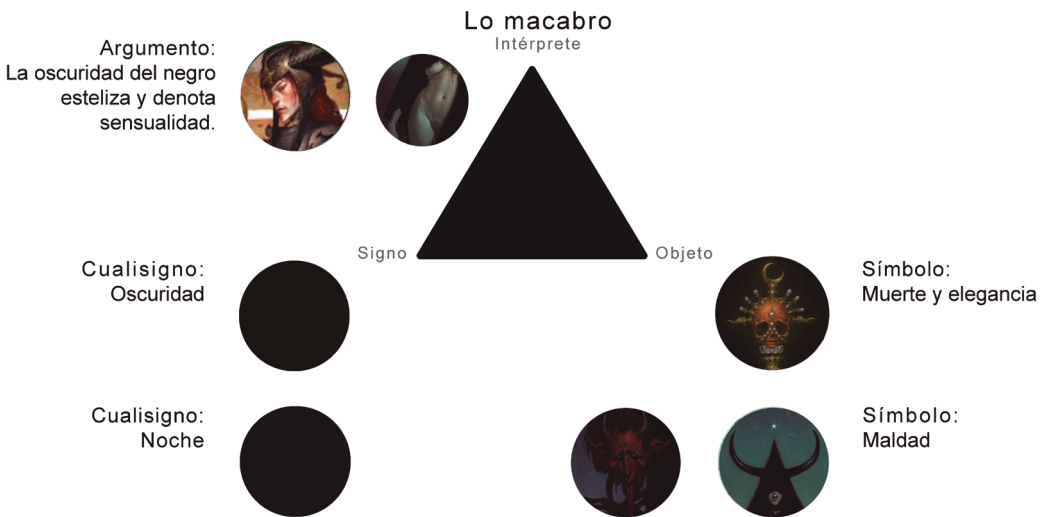
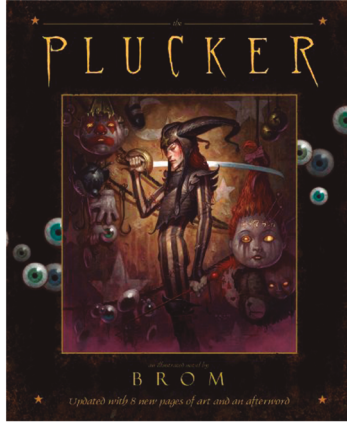


Imagen 9. Esquema del uso signico del negro a través del "Símbolo" de "muerte", "luto" y "oscuridad", tal símbolo genera la interpretación de lo "Maligno", mientras que, añade una propuesta estilística de la "elegancia" y "sensualidad".

## 2.1.2 GRUPO 2: EL DISCURSO NARRATIVO DEL “COLOR FANTASIOSO”.<sup>26</sup>

### LOS SEPIAS Y EL SENTIDO MELANCÓLICO DE TONY SANDOVAL

Al hablar de la historieta nacional, es común referir a Tony Sandoval, originario del estado de Sonora, es un ilustrador que fue nominado siete veces al premio Eisner. A sus 24 años debutó, en el ámbito de la ilustración, tras publicar su primer cómic “nocturno”, tiempo en el que comenzó a colaborar en la serie de “Tinieblas, “Los comics del señor misterio” y “Nocturno”. Participó en antologías entre las cuales son: *Pulpo Comics*, *ConSecuencias*, *Urban Dreams* y *Meathaüs*, mientras publica *Johnny Caronte* y *El revólver* con editoriales como Alias Enterprises en Estados Unidos y Recerca en España.<sup>27</sup>

La melancolía causada por Sandoval es la primer “Proposición” a entablar en su gráfica. La expresión lúgubre,<sup>28</sup> y triste son otros “Términos” que conforma el carácter de su paleta cromática. Los colores sepías es una cualidad constante que emplea dentro de su narrativa, a tal manera de “Estilema” según Omar Calabres. A modo que los tonos sepías se interpretan como un valor melancólico que atribuyen al sentido cromático dentro de su gráfica, este elemento tonal se sitúa y le distingue como carácter propio en frecuentes aplicaciones compositivas.

Los elementos gráficos que conforman la interpretación se encuentran en diferentes formas compuestas de dibujo, ya sea en los rostros “Intérpretes” del carácter inexpresivo en sus personajes, en los “Íconos” de muerte representados por cráneos de animales y bestias, y en los ambientes desolados “Proposición” en los que se sitúan. Las paletas, basadas en colores sepías, enfatizan el “Cualisigno” en la perspectiva cromática, que a su vez dirige la interpretación hacia la “Proposición” de lo melancólico; en donde plasma escenarios e historias, coloreadas con poca saturación y luminosidad, cuyo resultado se muestran en los ambientes ausentes de brillo, derivadas de un “Sinsigno” relativo a la tonalidad, las cuales contienen algunos matices cálidos que equilibran en el “Término” cálido dentro de la composición.

Con base a la teoría de equilibrio de Rudolf Arneim “En la obra de arte todos los elementos



<sup>27</sup> “Tebeosfera”, Tony Sandoval, acceso el 11 de marzo del 2021, [https://www.tebeosfera.com/autores/sandoval\\_tony](https://www.tebeosfera.com/autores/sandoval_tony)

<sup>28</sup> “La expresión lúgubre es de origen latín “lugubris” que significa “funesto, fúnebre”, es un adjetivo formado por la raíz “lugere” que expresa “lamentarse”. “Lúgubre”, *Real Academia Española*, acceso el 11 de Junio del 2021, [https://dle.rae.es/%C3%BAgubre?m=30\\_2](https://dle.rae.es/%C3%BAgubre?m=30_2).



deben ser distribuidos de tal manera que resulten un estado de “Equilibrio”. El color amarillo se desenvuelve como un color brillante y cálido, que equilibra los colores sepías y grises en la composición (Ver imagen 10). Los tonos sepías se acercan hacia las interpretaciones de tonos marrón, ocre y café los cuales son colores que ocasionan síntomas, similares por la baja frecuencia energética;<sup>29</sup> lo que da sentido a la interpretación de las citadas “Proposición” según Pierce. Sin embargo, el factor óptico de esas tonalidades en sepia, complementarios a la lectura sígnica, afectan la percepción de los mismos porque resulta de ello una sensación de bajo impacto, en el que la baja luminosidad del color café provoca que sea un color distante y apagado para la vista.<sup>30</sup>

<sup>29</sup> Ortiz, *Significado de los colores*, 49.

<sup>30</sup> Moyssén, *Aproximaciones del uso del...*, 56.

Imagen 10. Portada de novela gráfica: “Nocturno”, ilustración de Tony Sandoval en técnica de acuarela y tintas, año 2012.



El color sepia puede situarse como un color intermedio entre el color café y gris, De tal forma que para la psicología el color de Eva Heller; el resultado del estudio de estos dos colores en su aspecto negativo, connota valores relacionados con lo antipático, lo aburrido, la “melancolía” y la “vejez”.<sup>31</sup> Por otro lado, la connotación de un signo melancólico, puede erradicarse en la postulación de Saussure, la melancolía es resultado de la combinación de “Concepto” e “Imagen acústica”.<sup>32</sup> El “Significado” de melancolía refiere a un estado sosegado, de tristeza y desinterés mientras que su “Significante” puede identificarse de manera visual, en este caso la melancolía puede estar aludida hacia colores apagados y escasos de vida. Por supuesto, gracias a las veladuras aplicadas con acuarela, da paso a provocar el efecto óptico de una mayor obtención de tonos sepias que varían entre los naranjas y amarillos, esto a la manera de gradientes lumínicos según establece Rudolf Arnheim. Sin embargo, mediante la técnica aplicada por transparencia se nota con sutileza el cambio entre cada uno de los tonos sepia, pero éste logra enfatizar el efecto de aproximación a colores cálidos, como “Proposición”, gracias a la actuación del “Contraste simultáneo”.<sup>33</sup>

Por supuesto, la importancia de las veladuras aplicadas con acuarela, es tal que da paso a provocar el efecto óptico de una mayor obtención de tonos sepias que varían entre los naranjas y amarillos. Esto a la manera de gradientes lumínicos según establece Rudolf Arnheim. Sin embargo, mediante la técnica aplicada por transparencia se nota con sutileza el cambio entre cada uno de los tonos sepia, pero éste logra enfatizar el efecto de aproximación a colores cálidos, “Proposición” de Pierce, con ayuda de un “Contraste cualitativo”. Este fenómeno óptico, aquel producido por ese “Contraste cualitativo”, es capaz de romper un color puro por medio de tonos opacos y menos luminosos. En este caso, el color sepia actúa como un color apagado y su color puro es el rojo.

De tal forma que el rojo disminuye la fuerza de su onda cromática, y se funde en la escena como un color no saturado, sin embargo, el rojo aún se percibe en su medida y no pierde del todo su cualidad de color cálido.

Con base al concepto de neutralidad de Rudolf Arnheim, el control del peso visual puede ser medido por ejes estructura-

31 Heller, *Psicología del color*, 278.

32 El signo designa un conjunto lingüístico, el concepto e imagen acústica se reemplazan con los términos de significado y significante; estos dos últimos términos tienen la ventaja de señalar la oposición que los separa y, sea del total de que forman parte. Ferdinand Saussure, *Curso de lingüística general* (Buenos Aires: Editorial losada, 1945), 93.

33 El contraste cualitativo es la oposición entre un color saturado y uno apagado, sin resplandor, provoca la ruptura lumínica del color saturado, el efecto acentúa la cualidad entre ambos tonos, luminoso y apagado. Ittens, *El arte del color*, 55.

les que dividan a la imagen, mientras un elemento compositivo tenga más coincidencia con un eje, entonces, habrá más equilibrio (Ver imagen 11).

Por ejemplo, al colocar un tono sepia junto con un tono anaranjado, propicia que el sepia se vea, por comparación, como un tono más cálido ("Cualisigno" según Peirce), aunque el tono en realidad siga siendo igual. De la misma forma, ocurre con los sepias, similares al gris, que se aproximan hacia los tonos amarillos blanquecinos, incluso dicho efecto produce una la sensación de luminosidad en estos. Claro está, con el uso de este recurso, se generan el ambiente lúgubre y sombrío, "Proposición", según Peirce, que son contrastadas con valores del "Sinsigno" cálido. Uno de los simbolismos visuales de la calidez, es el fuego, los colores que componen las llamas del fuego son el rojo, naranja y amarillo.<sup>34</sup> Y que Tony Sandoval aplica, aunque en menor cantidad, dentro de sus atmosferas de color sepia.

Desde la perspectiva de Omar Calabrese, el análisis cromático de Sandoval implica el reconocimiento del color sepia como un elemento repetitivo que configura parte de su discurso visual, es decir, el uso de una paleta cromática en una obra marca un estilo definido. A esta constante gráfica se le puede nombrar "Estilo",<sup>35</sup> como se mencionó al inicio, distingue el carácter sónico del color sepia a modo de "Estilema"; El "Estilema" actúa como una interpretación particular, de dicho color, el sepia, se interpreta con la melancolía, y tal "Interpretación" es el elemento particular que le pertenece al estilo propio de Tony Sandoval.

Dicho lo cual, la ilustración narrativa puede leerse de una forma similar que a una obra de arte, tanto para pintura y para la ilustración la imagen conserva su misma intención comunicativa. Del mismo modo que puede ser objeto de valoración hacia alguna categoría estética, y a este conjunto de valores que propician una construcción estilística se le llama "Estetizante".

Por su puesto que los sepias melancolía de Tony Sandoval podrían ser catalogados dentro de lo trágico o lo feo, puesto que su narrativa gráfica queda situada en un contexto en dónde el espectador será "Intérprete" del valor estético que le asigne.

<sup>34</sup> Eva Heller, *Psicología del color* (Barcelona: Gustavo gili, 2004), 56.

<sup>35</sup> En la pintura, como en otras artes figurativas, así puede ser la Ilustración, el sistema de expresión y el sistema del contenido constituyen un sistema "Semi-simbólico", se depende de un contrato comunicativo entra las relaciones de los objetos y de él mundo natural. Omar Calabrese, *Cómo se lee una obra de arte* (Madrid: Catedra, 94), 35.



Imagen 11. Una de las ilustraciones para la novela gráfica, "1000 Storms", de Tony Sandoval. Realizada con acuarela y tintas, año 2015.

## Tony Sandoval

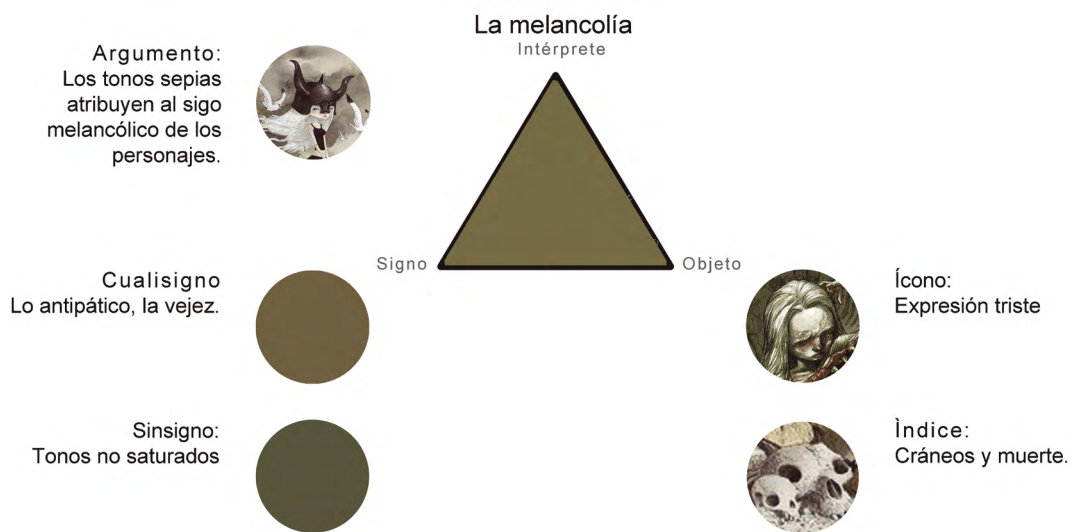
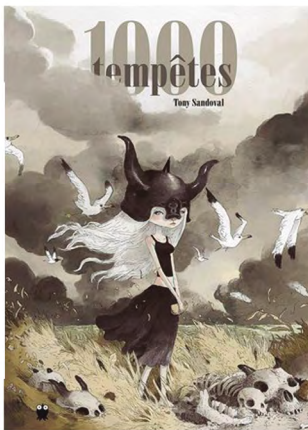


Imagen 12. Propuesta esquemática de los elementos signícos de la tricotomía de Pierce aplicados en la obra de Tony Sandoval. Refiere a los tonos sepia como "Signo", a los elementos compositivos como vínculo del "Objeto" que dan al "Interpretante" el sentido de melancolía.

## EL BLANCO IMPURO DE MICHAEL HUSSAR

Michael Hussar, es un artista Estadunidense que llevó sus estudios en *Art Center College of Design*, lugar donde aprendió a pintar al óleo y que ahora es la técnica que más emplea en sus ilustraciones. El reconocimiento de su obra es debido a la popularidad alcanzada mediante su propuesta visual, a Hussar lo publicaron las revistas: *Featured in Hi Fructose Magazine* y *Featured in Juxtapoz Magazine*. Se presentó de manera individual en las exposiciones *Red Red Robin*, Mendenhall Sobieski Gallery. (2006) y *Barocca*, La Luz de Jesus. (2003). La obra de Hussar puede situarse dentro de un arte comercial, sin embargo, el concepto de su línea gráfica bien puede problematizarse desde la temática de lo signico y lo cromático.<sup>36</sup>



Desde una concepción relativa a Peirce, el color blanco, como “Sinsigno”, puede interpretarse como “Símbolo” de pureza,<sup>37</sup> puesto que se percibe, en el sentido de la “Proposición”, como un tono sutil y suave.<sup>38</sup> No obstante, por las diversas connotaciones que ejerce el blanco, Saussure,<sup>39</sup> desde una concepción cristiana (condicionada por los “Íconos”), éste puede interpretarse como “Símbolo” de la inocencia y castidad. Claro, con referencia a Eva Heller, en el culto de la religión católica, el color blanco es “Símbolo” de una “fuerte carga cultural”.<sup>40</sup> Desde el “Método Iconográfico” de Panofsky, el nivel de lectura correspondiente a la “Convención”; El Espíritu Santo se identifica con el signo de una paloma blanca, a Cristo se le nombra también como “El cordero blanco”, y es el color litúrgico de las festividades mayores en semana Santa.<sup>41</sup> También se le considera como “Símbolo” por ser un color asociado a la feminidad, razón por lo cual a las vírgenes se les viste, por tradición, de color blanco, otro ejemplo está en el vestido blanco que portan las novias en su casamiento. la mujer buena es blanca, los valores éticos se ligan con

<sup>36</sup> “People Pill”, *Michael Hussar*, acceso el 27 de marzo del 2021, <https://peoplepill.com/people/michael-hussar>.

<sup>37</sup> Un símbolo es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley. Sanders Pierce, *Ciencia de la semiótica*, 30.

<sup>38</sup> Ortiz, *Significado de los colores*, 55.

<sup>39</sup> “Conservar la palabra signo para designar el conjunto, y reemplazar concepto e imagen acústica respectivamente con significado y significante.” Ferdinand Saussure, *Curso de lingüística general*, 93.

<sup>40</sup> Eva Heller, *Psicología del color* (Barcelona: Gustavo gili, 2004), 159.

<sup>41</sup> “La iconografía es la rama de la historia del arte que se ocupa de la significación en las obras de arte, se analiza el asunto o significación por un lado y forma por el otro.” Erwin Panofsky, *El significado de las artes visuales* (Madrid: Alianza, 2004), 45.

blanco del bien,<sup>42</sup> "Proposición". En el simbolismo chino, el blanco pertenece a lado femenino del "Yin", y desde la astrología a éste se le vincula a la luna, siendo un "Símbolo" también de lo femenino (Ver imagen 13).<sup>43</sup> En este sentido, la imposición de género atribuyó a esta concepción de feminidad frágil, una representación a la consagrada virginidad. A la vez se le considera un color femenino por no ser un color que, en este contexto plástico, genere impacto visual, de allí su sutilidad.



Imagen 13. "Daddy's Girl", ilustración en óleo de Michael Hussar, año 2005.

Ahora, si bien es cierto que la interpretación del color blanco se problematiza en cada cultura de acuerdo a sus usos y costumbres, por ejemplo, en países orientales representa el "Símbolo" de luto, y en otros es "Cualisigno" de la tranquilidad, frescura y limpieza.<sup>44</sup> La citada "Proposición" para la obra narrativa de Hussar es, la pureza del color blanco perpetuada, a la cual él mismo interviene con rojos que, en tales propuestas se observan, por contraste, muy brillantes y saturados; llaman mayor la atención visual según Joan Costa.<sup>45</sup>

<sup>42</sup> La popularidad de este color puede remontarse a 1840 año en que se produjo el matrimonio de la reina Victoria del Reino Unido con su primo Alberto de Sajonia-Coburgo. La reina eligió un vestido de color blanco para el acontecimiento, el cual a los pocos años optó un simbolismo de pureza e inocencia. Maude Bass-Krueger, ¿Sabes por qué el vestido de novia es blanco? Esta es su curiosa historia, *Vogue*, acceso el 26 de mayo del 2021, <https://www.vogue.es/novias/articulos/historia-vestido-novia-blanco-reina-victoria>.

<sup>43</sup> Heller, *Psicología del color*, 158.

<sup>44</sup> Moyssén, *Aproximaciones del uso del...*, 58.

<sup>45</sup> "Ley de fuerza cromática". Costa, *La esquemática*, 100.

Este aspecto en particular conforma un “Estilema” muy característico de su propuesta;<sup>46</sup> El contraste que provoca entre el blanco y rojo es tan evidente tanto por su contenido como por su cromatismo, puesto que la representación del Cristo blanco, manchado de rojo es, según una interpretación de los signos, “Índice” del pecado en ese contexto cristiano. No obstante, si se considera la oposición simbólica dada por la “Proposición” de ambos colores, estos pueden ser opuestos porque la combinación de las lecturas: pasión e insensibilidad, fuerte y débil, lleno y vacío resultan ser una dicotomía simbólica en este tipo de obras.<sup>47</sup> Justo esta idea recuerda a la “Ley de pureza cromática” de Joan Costa, en donde se explica que el color rojo brillante se visualiza como un color “superior” al estar saturado y al generar contraste, y Hussar aplica un color así como centro visual y sígnico de la composición.

En este sentido, y por las razones expuestas, es que las pequeñas porciones de color rojo sobre blanco se aplican con una fuera carga visual sobre toda la imagen. El “Argumento” de Hussar, proyecta el significado puro del blanco por medio de los “Símbolos” religiosos, y utiliza la herramienta del “Peso visual”,<sup>48</sup> y la referencialidad simbólica del color rojo, que se lee bajo la “Proposición” de la violencia. El argumento asociado al pecado, incitado en sus escenas, lo obtiene por medio de la mancha roja sobre sus personajes iluminados de blanco, como una condición de inocencia. Desde la perspectiva de Omar Calabrese, la insinuación, a romper los aspectos positivos del color rojo, queda expuesta en una propuesta del “Estetizante”: una idea de belleza desde tal perspectiva plástica, puesto que, con la significación cromática y simbólica de su obra, propone al espectador un cuestionamiento a los valores morales religiosos implícitos en el mismo discurso.



Imagen 14. “Lamb of god”, ilustración en óleo de Michael Hussar, año 2002.

46 Calabrese, *Cómo se lee una...*, 10.

47 Heller, *Psicología del color*, 37.

48 Con referencia al color el rojo es más pesado que los colores de alta luminosidad más que los oscuros. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 39.

# Michael Hussar

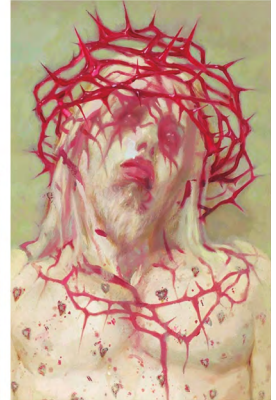
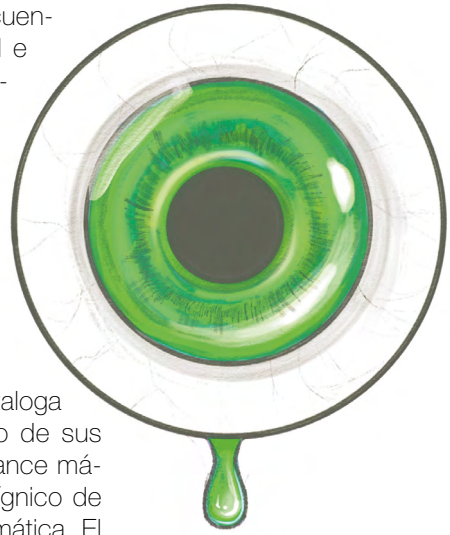


Imagen 15. Esquema de la función signíca del color blanco y el uso simbólico religioso, con el que contrasta la significación del color rojo. Ante las aplicaciones cromáticas de Michael Hussar.

## LA VERDE ESPERANZA DE CHIARA BAUTISTA

Chiara Bautista es una ilustradora mexicana que nació en Hermosillo, Sonora en el año de 1976, y cuenta con una larga carrera como diseñadora editorial e ilustradora en el diario Arizona Daily Star. El reconocimiento de sus ilustraciones la ha obtenido por vía de las publicaciones cómic web en redes sociales, en especial “La chica conejo y el lobo”. Se le identifica como una artista “incógnita”, ya que sus ilustraciones las realiza de manera independiente y, a pesar de no contar una trayectoria propia en ámbito de la ilustración, muestra calidad técnica y compositiva en su propuesta gráfica.<sup>49</sup>



La propuesta gráfica de Chiara Bautista, se cataloga dentro del “Surrealismo Pop”.<sup>50</sup> El sentido temático de sus historias abordan a modo de “Proposición” un romance mágico; esta interpretación da paso al “Argumento” sígnico de la esperanza, que plasma a través de la paleta cromática. El desarrollo narrativo se desenvuelve en el misticismo de sus personajes, puesto que permiten interpretar al lector hacia un universo fantástico, “Proposición”;<sup>51</sup> La construcción de personajes híbridos entre animales y humanos ubicados tanto en escenas cotidianas y en escenarios naturales, conforma justo esa perspectiva gráfica. La constante fantástica es un recurso aplicado a modo de “Formante”,<sup>52</sup> siendo los personajes fantásticos un elemento que pertenece a todas las escenas gráficas. La paleta de color empleada está constituida por variados tonos, aunque conserva una constante común, siendo el color verde el signo utilizado hacia la interpretación de la esperanza. Este “Símbolo” referido al espectro del verde, permanece, según explica Heller, a una idea derivada y denotada a la primavera;<sup>53</sup> en la naturaleza, después de que termina el invierno, como un tiempo de carencia, comienza una renovación que reditúa a los seres vivos (Ver imagen 16).<sup>54</sup> Por

49 “Chiara Bautista, Love, Songs on Paper – Interview”, *Beautiful Bizarre*, acceso el 30 de Marzo del 2021, <https://beautifulbizarre.net/2014/06/23/chiara-bautista-love-sings-paper-interview/>.

50 “El Surrealismo Pop” es un término utilizado para describir el movimiento de artes visuales que surgió en la zona de Los Ángeles, California a inicios de los años 80. A veces el estilo artístico gira en torno un humor cómico en escenarios fantasiosos. Shelley Esaak, “The Lowbrow Movement: Art History 101 Basics”, *Thought co*, acceso el 31 de marzo del 2021, <https://www.thoughtco.com/the-lowbrow-movement-art-history-182926>.

51 Una tercera tricotomía de los signos; una “Proposición” Representa tal o cual clase de objeto posible. Sanders Pierce, *Ciencia de la semiótica*, 22.

52 Calabrese, *Cómo se lee una...*, 35.

53 “El color verde se adecúa a la primera impresión del campo ya sea en el pasto y los árboles, es el color que denota por medio de la invención e interpretación dada. El ejemplo está cuando Van Gogh plasmó en paisajes los capullos de manzano y el trigo joven de la primavera con tonos verde y rojo.” Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual*, 354.

54 Eva Heller, *Psicología del color* (Barcelona: Gustavo gili, 2004), 111.



supuesto, con base en los usos y las creencias del color, desde la perspectiva de Georgina Ortiz, el uso medicinal que se predispone hacia las gemas de color verde, remite a los “Cualisgnos” de calma y de equilibrio.<sup>55</sup>



Imagen 16. Ilustración digital por Chiara Bautista, año 2014.

En ese sentido, y bajo el esquema de tal autor, se puede decir que, en los esquemas de Rudolf Arnheim, la percepción consiste en la formulación de conceptos perceptuales y en la captación de rasgos genéricos y relativos a una estructura. Es decir, Si un niño o una niña, al dibujar un paisaje, quiere colorear se ocupa, por lo general, el verde para los árboles, entonces, se adecúa ello a la impresión general que tuvieron estos de los árboles. No se hace, en realidad, una imitación, sino una asignación identitaria del color con respecto al significado asociado, por ejemplo: el “Cualisigno” de la naturaleza, por lo regular, es color verde.<sup>56</sup> Por otra parte, y al regresa a ese entendimiento del color desde lo referencial, la connotación signica en los valores positivos del color verde, se reditúan hacia la “Proposición” del concepto de la “vida” y la “naturaleza”, pero existe una asociación, hasta cierto punto ambivalente, que contrapone el “Argumento” de sus cualidades positivas, y lo transforma con una “Proposición” hacia lo venenoso, cuando se le atribuye valores negativos “Símbolos” de enfermedad y la toxicidad, según sea el icono que lo exponga. Por ejemplo, la razón social de tal denominación es debido al contexto histórico de los pigmentos pictóricos. En el siglo XX, para fabricar pigmentos se empleaban los verdes brillantes

<sup>55</sup> *Ibid.*, 111.

<sup>56</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 152.

por medio de Arsénico, de allí su posible variabilidad referencial.<sup>57</sup> Chiara Bautista retoma pues la significación del color verde en la narrativa de sus historias, la combinación de sus paletas mezcladas con verdes, propicia los ambientes en el “Término” fantástico. En virtud de ello, varios de sus personajes expresan, a modo de “Cualisigno”, la esperanza, la naturaleza y la tranquilidad, aunque parte de su estrategia compositiva, se emplean también para aludir a las cualidades negativas del color verde, como lo son la “Preposición” de lo inhumano y venenoso, siendo estos aspectos los que facilitan la personificación en sus historias (Ver imagen 17).

Como se mencionó, Chiara Bautista involucra al lector en un universo enriquecido de criaturas fantásticas, sin embargo, en tales hay historias que se proyectan y se enlazan con la realidad cotidiana, en las cuáles sus personajes conviven en escenarios urbanos y retoman elementos de la vida común contemporánea. Este recurso puede contener un grado de referencialidad muy evidente porque el “Estetizante”, ya familiarizado con iconos que le son comunes, permite ofrecer un sentido de belleza, a partir del cual el lector imagina otro entorno desde su propio contexto, mediante la “Proposición” de esperanza y fantasía se narran las ilustraciones de Chiara Bautista.



Imagen 17. Ilustración digital por Chiara Bautista, año 2013.

57 Eva Heller, *Psicología del color* (Barcelona: Gustavo gili, 2004), 114.

# Chiara Bautista

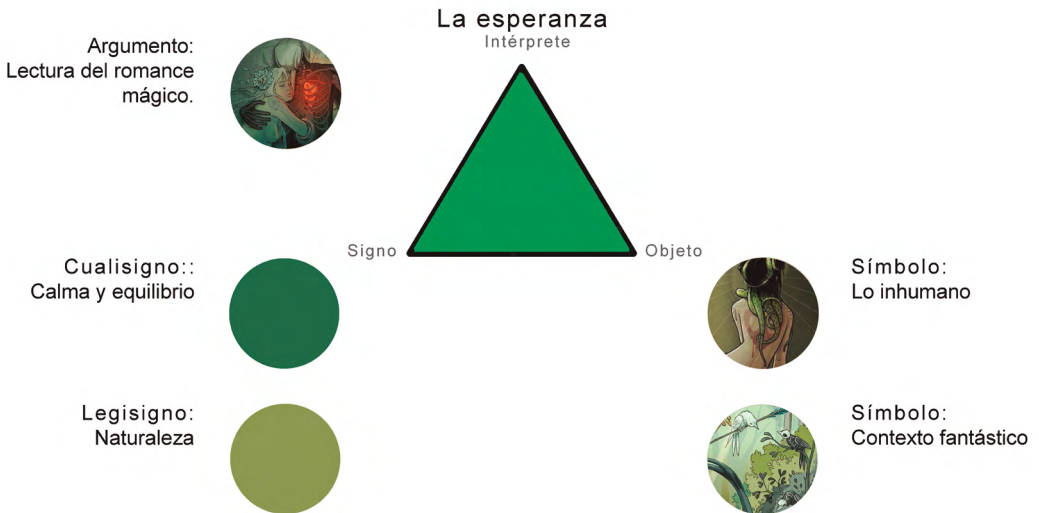
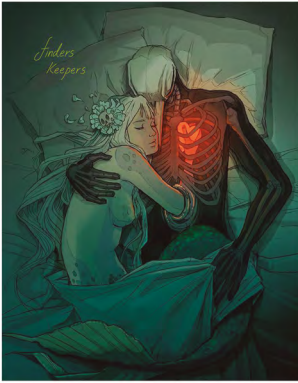


Imagen 18. Esquema de la interpretación narrativa, analizada desde los ambientes compuestos por elementos fantásticos de Chiara Bautista.

## EL AZUL PACÍFICO DE SIAMÉS ESCALANTE

Adriana Escalante, nació en Yucatán, México, en el año de 1988, y es conocida por el seudónimo de Siamés Escalante. Estudió diseño gráfico y se especializó en "Ilustración y narrativa visual" en la *School of Visual Arts* en Nueva York. El desarrollo de sus ilustraciones fue direccionado al ámbito editorial y comercial, después de culminar su carrera en diseño gráfico, fue colorista de fondos para los cómics: *Hero Pets* de *Dark Horse*, y trabajó en el diseño de personajes del cortometraje *Biósfera* de Luis Ramírez. Ha participado en exposiciones colectivas como: "Slumber", de GAMA CREA, "Press Start III Turbo Edition" en LTD Art Gallery, "Mira Guapa" en la Galería José María Velasco, entre otras.<sup>58</sup>

El estilo de *Siamés Escalante* se distingue por el "Sinsigno" referente a las formas redondas y texturas suaves, que aplica a modo de "Formante" dentro de su narrativa gráfica,<sup>59</sup> para la obtención de ese efecto, suele recurrir a las técnicas pictóricas entre las cuales están: Prismacolor, acuarela y acrílico, siendo estas representativas del "Legisigno" en la ilustración tradicional. Este recurso, lo acompaña de manera frecuente con el uso de diferentes paletas cromáticas frías, propios de un "Cualisigno", que conforman la particularidad de su narrativa; en especial la aplicación del color azul que, con esa alusión a la frialdad, justo se puede explicar como "Cualisigno".<sup>60</sup> La conformación de éste, se constituye por colores aproximados hacia el tono azul, lo que provoca que toda la escena se torne en una ambientación relativa a ese matiz. Tal ambientación en colores fríos determina, además, junto con el "Sinsigno" de formas redondeadas y suaves, la "Proposición" del azul como signo de paz. Otro caso de esa interpretación del azul es la descripción del "Término" pacífico y tranquilo, dada por medio del "Símbolo" asociado con el cielo y el mar, según Georgina Ortiz.<sup>61</sup> En ciertas culturas, la relación del azul con el firmamento atribuye a este color característico de las diosas y dioses, ya sean los valores que conforman a la verdad, la generosidad y la libertad.<sup>62</sup> Otro "Símbolo" que

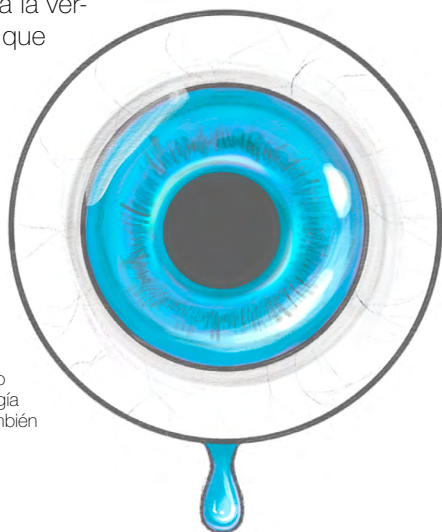
<sup>58</sup> "Siamés Escalante", *About*, acceso el 1 de abril del 2021, <https://www.siamesesescalante.com/about>.

<sup>59</sup> Calabrese, *Cómo se lee una...*, 35.

<sup>60</sup> La descripción del color azul como el color más frío, consta de la percepción generalizada por experiencia sensorial, lo que determina el efecto sensorial no es el color principal, sino, el color que se desvía ligeramente de él y de esta forma se le asigna la descripción por temperatura que evoca: ya sea en su aspecto "Cálido" o "Frio". Arnheim, *Arte y percepción visual*, 303.

<sup>61</sup> Ortiz, *Significado de los colores*, 38.

<sup>62</sup> Se dice que fueron los marineros los que asociaron al azul del cielo con la libertad y con la morada de los dioses, es por eso que, en la mitología romana, la diosa Minerva representa la sabiduría, generosidad y verdad. Y también viste de azul. *Ibid.*



evoca es de acuerdo al uso curativo que ha sobrellevado la "Cromoterapia" a través de la historia,<sup>63</sup> "el uso del azul es un color muy importante para calmar a las personas, siendo un color frío que produce paz y sueño" (Ver imagen 19).<sup>64</sup>



Imagen 19. "Alice in the garden", Goauche sobre papel, fan art ilustrado por Siamés Escalante, año 2016.

Desde el factor perceptual, la lejanía es un efecto óptico que provoca el color azul, ya que, por ser un color frío, emana en el espacio la sensación de distanciamiento.<sup>65</sup> Y es debido a este efecto, que el azul se contiene como "Símbolo" del "anhelo", de acuerdo a Eva Heller; el "anhelo" es causado por las prospectas ideas de realización que se encuentran lejanas,<sup>66</sup> por lo cual, la idealización de la lejanía se asocia con el atributo perceptual del color azul. Consecutivo, Siamés adjunta este "Símbolo" al colorear de azul sus ilustraciones,

63 Los primeros en utilizar la cromoterapia como medio curativo fueron los egipcios, de ahí surgen los primeros símbolos de los colores asociados con las necesidades humanas, posteriormente, hasta el siglo XXI, sigue vigente esta práctica en diferentes organizaciones internacionales conformadas por "Cromoterapeutas" profesionales. Ortiz, *Usos, aplicaciones y creencias...*, 59-60.

64 *Ibid.*, 63.

65 "Los colores cálidos parecen atraernos, mientras que los colores fríos nos distancian, la tendencia de los colores de longitud de onda larga, como el rojo, por ejemplo, se muestran cercanos al observador, mientras que las superficies azules parecen encontrarse alejadas". Arnheim, *Arte y percepción visual*, 306.

66 Heller, *Psicología del color*, 26.

derivadas de la “proposición” de “lejanía” al ser provocadas desde la significación del “anhelo”. Cabe mencionar, que la obra de Siamés, se le describe como “melancólica”,<sup>67</sup> y que bien, contribuye al “Cualisigno” “frío” del azul.

Para terminar, *Siamés* colorea ambientes en propiedad del “Cualisigno” “fríos”, también colorea a sus personajes y los elementos que les rodean, recurre a objetos propios de la naturaleza, entre los cuales son: animales, plantas y flores; aplica bastante la caracterización femenina en sus personajes, a quienes estiliza en sus rasgos faciales y en la corporalidad. El conjunto, de las ya mencionadas cualidades signicas, construyen la narrativa visual propia de la “Proposición” de lo “pacífico” (Ver imagen 20). En este sentido, *Siamés Escalante* propone a manera de “Estetizante” una narrativa de la “frescura” junto con la “armonía”, en relación con valores positivos y que toman agradables mediante los tonos azulados.



Imagen 20. “Ithaca”, ilustración de Siamés Escalante, hecha con lápices de colores sobre papel bristol, año 2013.

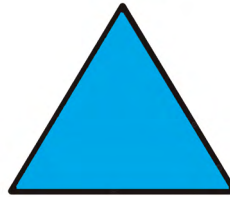
67 “La narrativa visual de Siamés Escalante”, *Domestika*, acceso el 03 de junio del 2015, <https://www.domestika.org/es/blog/3904-la-narrativa-visual-de-siames-escalante>.



Argumento:  
Bello y agradable



La paz  
Intérprete



Sinsigno:  
Formas curvas  
y redondas



Signo

Objeto

Índice:  
Anhelo



Cualisigno:  
Frio



Símbolo:  
Sueño y calma



Imagen 21. Esquema de los recursos visuales utilizados por Siamés Escalante, y que son interpretados por la "Proposición" de "paz", los valores significantes del color azul provocan sensaciones positivas. De acuerdo a los recursos y a las formas que integran la narrativa fantástica de su propuesta ilustrativa.

## EL AMARILLO LUMÍNICO DE SHAUN TAN

Shaun Tan nació en 1974 en Australia, llevó sus estudios en la Universidad de Western en Australia, en 1995 obtuvo una matrícula de honor ex aequo en Bellas Artes y Literatura Inglesa, de manera independiente comenzó a ejercer y se centró en ilustrar imágenes para libros y revistas. Algunos libros de su autoría y edición propia son: *La cosa perdida* (2005), *Las reglas de verano* (2008), *Cigarra*, (2018). También se ha reconocido su talento a través de premios y menciones honoríficas, por ejemplo: en 2001 fue nombrado como el Mejor artista en "*World Fantasy Awards de Montreal*".<sup>68</sup>

Los recursos visuales que utiliza Shaun Tan, a través de sus historias, conforman un estilo particular, porque la fantasía es inherente a los personajes y los escenarios, a la variada selección de paletas cromáticas y al uso destacado de perspectivas, que utiliza a modo de "Formante". Shaun Tan no tiene preferencia por algún color en particular, las paletas que conforman su narrativa presentan diferentes combinaciones y mezclas armónicas.

Pero en algunas de sus obras, cuando se ve reflejado el uso del color amarillo se puede diferenciar por su contenido sígnico, ya que el amarillo pertenece al "Término" "luminoso" y de una interpretación propia de la "luz" como "Proposición".

Tal interpretación se configura por las cualidades cromáticas y simbólicas del color: desde sus propiedades físicas, el amarillo es el color con mayor iluminación dentro del espectro luminoso, es el color que el ojo percibe y procesa más rápido,<sup>69</sup> su efecto lumínico se incrementa más si se coloca junto al complementario. De tal forma que, el amarillo es "luminoso" de acuerdo a su propiedad sígnica de "Cualisigno". En este sentido, las propiedades físicas del color amarillo dan oportunidad de generar fuertes iluminaciones con tan solo aplicar su valor tonal (Ver imagen 22). Aunque, también el amarillo contextualiza cada escena al utilizarse como un "Símbolo"; la asociación del amarillo por sus valores lumínicos, evocan a una reacción "optimista", "Proposición".<sup>70</sup> Con base en la propuesta de Feng Shui, el amarillo es también "Símbolo" por ser un color "animado" y de "brillo", al cual, se conceptualiza en favorecer la energía hacia un flujo positivo.

68 "Barbara Fiore Editora", *Shaun Tan*, acceso el 06 de abril del 2021, [https://www.barbarafioreeditora.com/editorial/shaun\\_tan](https://www.barbarafioreeditora.com/editorial/shaun_tan).

69 Moyssén, *Aproximaciones del uso del...*, 51.

70 "El efecto que produce el color es demasiado directo y espontáneo como para que sea solo el resultado de una interpretación que la experiencia adquirida provoca". Sin embargo, las cualidades y propiedades ópticas de cada color, intervienen para conformar interpretaciones demostrables que ayudan a dichas asociaciones. Amheim, *Arte y percepción visual*, 338.

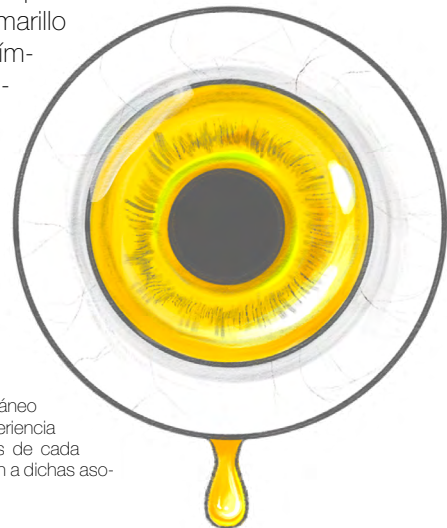






Imagen 22. "Sometimes you just don't know what to do", ilustración del libro "The red tree" de Shaun Tan. Acuarela sobre papel, año 2001.

Desde la postulación de Moyssén, los objetos coloreados en amarillo, son un "Símbolo" idealizado de luz y de espiritualidad.<sup>71</sup> Por su parte, y para reforzar aún más esta idea, se tiene a Eva Heller que asocia la experiencia del amarillo, como un "Sinsigno" propio del sol y "Encuentra una generalización simbólica" puesto que el sol es un "Símbolo" de optimismo por radiar luz y calor.<sup>72</sup> En este sentido, el amarillo es un color "alegre" en su "Proposición" conceptual, la cual, Shaun Tan aplica como un recurso emotivo en su narrativa visual; el uso del amarillo en las acciones de sus personajes, iluminan una peculiar "alegría",<sup>73</sup> que contrasta con los valores de saturación en el resto de la imagen (Ver imagen 23).

La propuesta signíca del uso del amarillo dirige al espectador hacia escenarios iluminados de cualidades "optimistas", a manera de "Formante"; la integración tanto de estos valores signícos interpretados desde emociones "positivas", junto al conjunto de recursos visuales, efectúan una propuesta estética que expresa un contenido agradable, en visto que Shaun

<sup>71</sup> Moyssén, *Aproximaciones del uso del...*, 53.

<sup>72</sup> Heller, *Psicología del color*, 86.

<sup>73</sup> Joaquín Mateu, "Psicología y mente", *La rueda de las emociones de Robert Plutchik: ¿Qué es y qué muestra?*, acceso el 12 de abril del 2021, <https://psicologiymente.com/psicologia/rueda-emociones-robert-plutchik>.

Tan remite el desenlace de sus cuentos hacia un final "Feliz", desde la psicología; el círculo de emociones de Plutchik: la emoción de la felicidad proviene del "Extásis" y que, en su "Ícono" se proyecta de amarillo, a su vez, se relaciona junto con las emociones de "Optimismo y "Amor".

La narrativa de Shaun Tan es capaz de dirigir al lector hacia una experiencia bella y adecuada a emociones positivas, a partir del uso de sus recursos gráficos, uno es el amarillo "lumínico", y es a modo de "Formante" produce "Esteticidad" de atributos positivos y que pasan a dar lectura hacia un discurso a forma de "Estetizante".



Imagen 23. "Moonfish", ilustración de la serie: "Tales from the inner city" realizada por Shaun Tan. Óleo sobre tela, año 2016

## Shaun tan

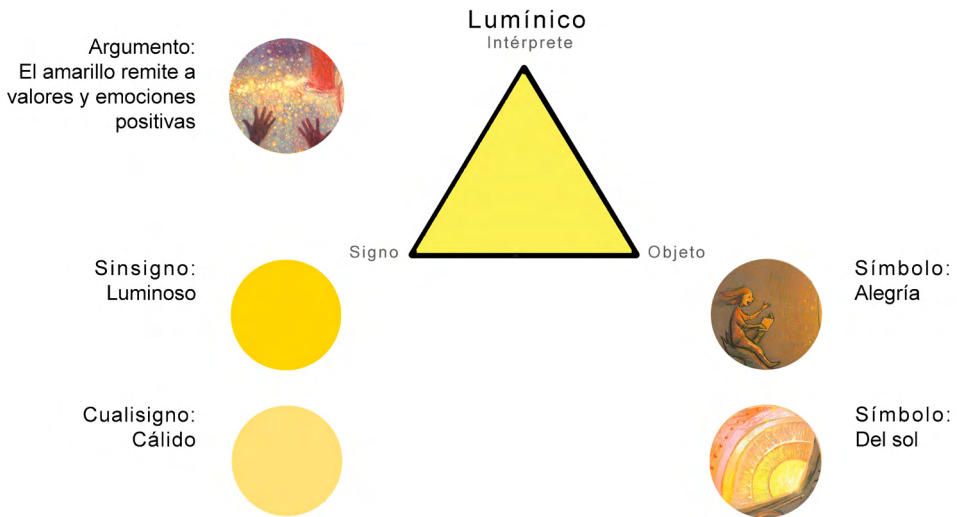
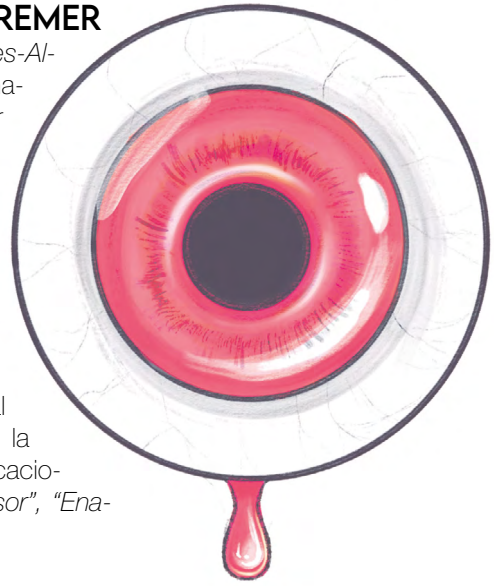


Imagen 24. Esquema de la función signíca del color amarillo, en sus aspectos físicos y simbólicos. Al ser utilizados como fuente de iluminación en la gráfica de Shaun Tan.

## EL ROJO PASIÓN DE REBECCA DAUTREMER

Rebecca Dautremer nació en 1971 en *Hautes-Alpes*, Francia. A pesar de contar con una formación autodidacta, en sus inicios, comenzó a trabajar para la editorial *Gautier-Languereau*. Mientras trabajaba en comisiones pequeñas para la editorial, realizó sus estudios en *École Nationale Supérieure Des Arts décoratifs*, a consecuencia ganó reconocimiento en el campo editorial, pero, fue hasta la publicación de su libro "Princesas olvidadas o desconocidas" en el año 2004, en donde destacó con su propuesta gráfica. Mientras que, en el ámbito publicitario, trabajó de manera puntual con la marca de perfumes *Kenzo* y colaboró con la portada del disco del grupo "Milca". Entre sus publicaciones sobresalientes se encuentran: "*Le Livre du trésor*", "*Enamorados: L'amoureux*" y "*Midi pile*".<sup>74</sup>



El primer punto a introducir sobre el trabajo de Rebecca Dautremer, es su distinguida narrativa visual, uno de los recursos que utiliza de manera constante en sus ilustraciones es el uso de texturas, obtenidas por diferentes materiales, en el sentido de "Formante", siendo uno de los componentes de su narrativa. Otro aspecto es; la aplicación de colores que integran a cada una de sus imágenes, al aplicar tonos a un nivel medio de saturación, logra resaltar ciertos elementos en los cuales colorea con tonos más intensos, por la "Ley de pureza cromática".<sup>75</sup> Y un color característico que conforma su estilo a modo de "Estilema" es el rojo con el que personaliza a los personajes. Ahora, con base en las investigaciones y los experimentos fundamentados en la Fisiología Helen Valery se postula que el rojo es uno de los colores con mayor percepción para la retina humana,<sup>76</sup> y debido a sus cualidades físicas, es el color con más alcance de longitud de onda dentro del espectro electromagnético.<sup>77</sup> En consecuencia, las propiedades físicas y fisiológicas del color rojo producen un color "fuerte", "intenso" y "vivo", visto desde sus propiedades sígnicas de un "Qualisigno". La dicha "Proposición" ante un color sígnico de la "pasión", remota hacia la asociación

<sup>74</sup> "Bio", *Rebecca Dautremer*, acceso el 13 de abril del 2021, <https://rebeccadautremer.com/bio>.

<sup>75</sup> Costa, *La esquemática*, 100.

<sup>76</sup> La retina se compone por Bastones y Conos. Los conos se dividen en tres diferentes grupos, la clasificación por canal se distribuye por los colores aditivos, rojo, verde y azul se estima que alrededor del 60% son rojos, el 30% verdes y sólo el 10% azules. Helen Valery, Marshall Editions Ltd., *El gran libro del color* (Barcelona: Blume, 1982), 21 - 23.

<sup>77</sup> Se confirma que el espectro electromagnético perceptible para la visión humana se mide por ondas longitudinales que el ojo se especializa en recibir a partir de 470. 1012hz - 750.1012hz (terahertz), asistiendo en una escala de los ultravioletas hacia los infrarrojos. José Albella Martín, *Introducción a la ciencia de materiales, técnicas de preparación y caracterización* (Madrid: Csic, 1993), 88.

mediante dos experiencias humanas elementales, la primera es; el “Símbolo” hacia el calor del fuego, siendo que el color de las llamas son color rojas, el fuego al ser un elemento que arde y se consume, se asimila con el tipo de emociones sintomáticas de la “pasión”.<sup>78</sup>



Imagen 25. "Cyrano", ilustración de portada de libro realizada por Rebecca Dautremer, Técnica mixta, año 2006.

La segunda es; el color rojo como “Símbolo” de la sangre humana, se interpreta como un “Término” de “fuerza” y “vigor”, ya que, existe el registro que en varias civilizaciones de la antigüedad, como ocurrió en las culturas mesoamericanas,<sup>79</sup> practicaron los sacrificios de sangre humana y de animales, con la finalidad de ofrecer como ofrenda a sus deidades.<sup>80</sup>

Otra asociación de los efectos del rojo es, la relación hacia las emociones del “Cualisigno” del “amor” y del “odio”: Por experiencia humana, la expresión de una persona al verse ruborizada, pueden ser un “Índice” de emociones como de excitación, enojo o vergüenza; debido al proceso fisiológico,

78 Heller, *Psicología del color*, 56.

79 Laura García J. “Sacrificios humanos: Sangre para los dioses”, *Ciencia UNAM*, acceso el 09 de junio del 2021, <http://ciencia.unam.mx/leer/1068/sacrificios-humanos-sangre-para-los-dioses>.

80 Eva Heller, *Psicología del color*, 55.

en reacción de una alteración cardíaca emocional, que puede provocar la ascendencia de sangre hacia la cabeza.<sup>81</sup>

Aunque, el rojo sea un signo de emociones intensas y a la vez sea un color que invada al ojo humano, Rebecca Dautremer no lo proyecta de manera agresiva dentro de su narrativa visual. Puesto que en varias de las escenas gráficas tiene a volver el color rojo hacia tonos apagados (Ver imagen 25).<sup>82</sup> De hecho, la construcción de muchos de sus personajes suele ser inexpresivas (Ver imagen 26).

Las composiciones visuales de Rebecca son de un fuerte contenido emotivo, provoca un juego de emociones “pasionales” ante el lector, a través del uso cromático y sígnico del color rojo, es este sentido; su gráfica acude a un “Estetizante” al interpretar sus ilustraciones en símbolos de “amor”.



Imagen 26. " Princesa Tremenduskah", ilustración del libro "Princesas olvidadas o desconocidas" ilustrado por Rebecca Dautremer. Técnica mixta, año 2004.

<sup>81</sup>*ibid.*, 54.

<sup>82</sup> Un carácter térmico tiene más sentido cuando se aplica a la proporción del color al que se desvíe, al ser que el color principal no cause el efecto, aunque también depende del nivel de saturación y de luminosidad, por ejemplo: Un azul rojizo parezca cálido y un rojo azulado parezca frío. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 374.

## Rebecca Dautremer

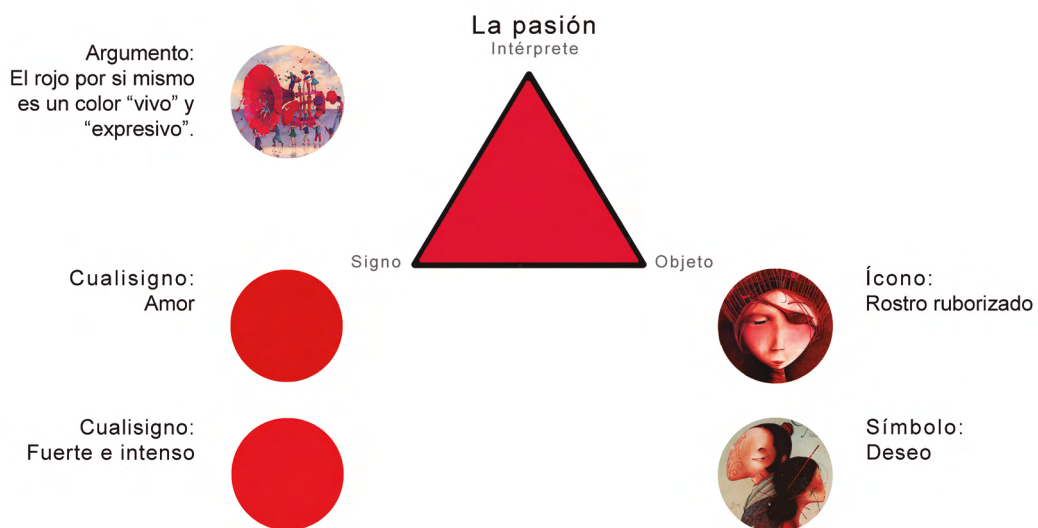
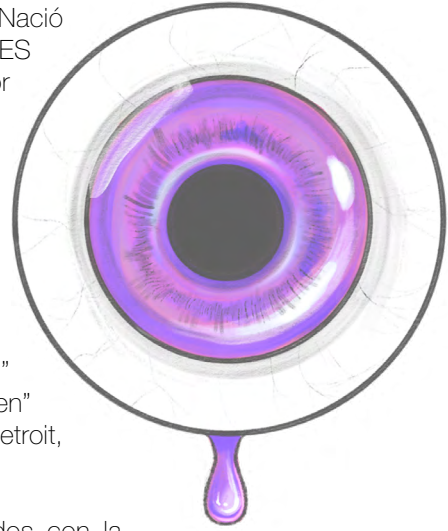


Imagen 27. Esquema del "Argumento" del color rojo de algunas ilustraciones de Rebecca Dautremer, en su carácter signico como un color que remite a la pasión por medio de las expresiones, formas y elementos que son objetos de tal interpretación.

## EL PÚRPURA MÍSTICO DE SANER

Edgar Flores, lleva por seudónimo “Saner”. Nació en 1981 y estudió diseño gráfico en la FES Acatlán de la UNAM, la formación de diseñador gráfico le propició a desarrollarse como artista visual e ilustrador, participó de forma individual en las exposiciones de: *Confessions of a Mask*, Anno Domini, San José, California (2010). *Primitivo*, Jonathan Levine Gallery, NYC (2015). A su vez, desarrolló un estilo particular enfocado a la gráfica monumental, con una gran influencia en el muralismo mexicano, estuvo además en eventos con los murales de: “El equilibrio de una nación” AllCityCanvas, CDMX (2012). “Regresando al origen” The Z Mural, Galería Library Street Collective, Detroit, EUA (2013).<sup>83</sup>



La preferencia de *Saner* hacia temas relacionados con la identidad mexicana es lo que más destaca de su obra, el uso de las máscaras que utiliza en sus personajes es el elemento visual que le distingue a modo de “Formante”, porque dentro de estas, aplica símbolos e íconos tanto de contenido folclórico.<sup>84</sup> Las técnicas que emplea dentro de su gráfica se asimilan con el acrílico, tintas y gouache, este método lo utiliza tanto en el medio digital y en la proyección de gráfica monumental. Los colores están basados en una paleta del “Legisigno” de colores “típicos” regionales, entre los que se encuentran: “rosa mexicano”, “azul maya”, “rojo cochinilla”. De tal forma, que *Saner* recurre a diversas paletas cromáticas, con un determinado acento en el uso de estos colores “típicos” que conforman a modo de “Estilema” su narrativa visual. En el conjunto de los mencionados colores “tradicionales” se halla el color púrpura, que *Saner* utiliza como signo de la “Proposición” de lo “místico”.

Para diferenciar la identificación folclórica en la obra de *Saner*, se partirá desde el “Método iconográfico” de Erwin Panofsky.<sup>85</sup> Correspondiente al Segundo nivel, (Iconografía), la “Convención” se identifica con los elementos de contenido “místico”, como lo son: la máscara de tecuán, las estrellas que conforman una constelación y la guitarra con un corazón púrpura (Ver imagen 28). De manera puntual, el ejemplo está en la “Iconografía” de la máscara del tecuán, *Saner* aplica el

<sup>83</sup> “Maia Contemporary”, *Saner*, acceso el 19 de abril del 2021, <https://www.maia-contemporary.com/saner>.

<sup>84</sup> “El término folclor denomina tanto a las expresiones de la cultura tradicional de los pueblos como al estudio de dichas expresiones.” “El concepto de folclor”, *Memoria Chilena – Biblioteca Nacional de Chile*, acceso el 25 de marzo del 2022, <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-articulo-348812.html>.

<sup>85</sup> Panofsky, *El significado de las...*, 45.



recurso visual de las máscaras como “Íconos” representativos del folclore mexicano.<sup>86</sup> Asimismo, cuando aplica el color púrpura como elemento narrativo, dicho color se convierte en símbolo de lo “místico”, puesto que el púrpura se traduce por ser “Símbolo” de la magia. En su contexto histórico el púrpura, se utilizó por los brujos como procedente tradición de un pasaje bíblico.<sup>87</sup> Además es considerado un color “esotérico” por relacionarse con el concepto de lo “místico” y la “meditación”.<sup>88</sup> Mientras que, el púrpura también es “Símbolo” de lo “divino”, desde el tiempo de los Fenicios, fue un pigmento difícil de obtener y de procesar, por consiguiente, las prendas que se teñían con tal pigmento, alcanzaron altos precios de venta, y sólo miembros de la burguesía, la iglesia y la realeza fueron quienes lograron comprar tales productos teñidos.<sup>89</sup>



Imagen 29. “Ella es fuerte. Ella es una guerrera. Ella es mi madre”, ilustración digital de Saner, año 2020.

86 El tecuán es un “Ícono” que representa al jaguar de las montañas, se acostumbra a portar una máscara cuando lo ameritan ciertas festividades regionales. Elisa Ramírez, “Tigres, tigrillos, leones y tecuanes”, *Revista Arqueología Mexicana*, n.º 72 (2005): 58-61.

87 “Cuando Moisés hizo saber a los israelitas que los sacerdotes debían de vestir túnicas de color púrpura, los sacerdotes y los magos eran mediadores del mundo intangible, por lo tanto, considerados brujos o magos”. Heller, *Psicología del color*, 201.

88 Los usos del de gemas y piedras preciosas en color violeta como lo son; Amatista, fluorita y la chaorita. Se relacionan con el significado del color, en sus aspectos místicos, espirituales y de meditación. Ortiz, *Usos, aplicaciones y creencias...*,36.

89 El pigmento púrpura se obtenía de la tinta de un molusco, *morex trunculus*, para pintar una prenda se necesitaban grandes cantidades de esta especie, por lo tanto, su elaboración resultó extensamente cara. Heller, *Psicología del color*, 195.

Para terminar, la obra de Saner a través del uso del color púrpura puede interpretarse como signo de lo "mítico", por medio del uso "Icónico" de máscaras y elementos culturales, crea escenas con "Símbolos" del folclore mexicano, el ejemplo está en el uso de las máscaras, coyotes y calaveras. Tales recursos contienen rasgos de una identidad cultural, la identidad cultural mexicana. En síntesis, puede que una identidad cultural remita valores y sentimientos nacionalistas, y que a modo de "Estetizante", este atributo sea una experiencia única para el espectador y por tanto, sea la cualidad estilística que ha destacado a la obra de *Saner*.



Imagen 28. ilustración digital de Saner, hecha para el festival "Vive latino" del 2016.

# Edgar Sanner

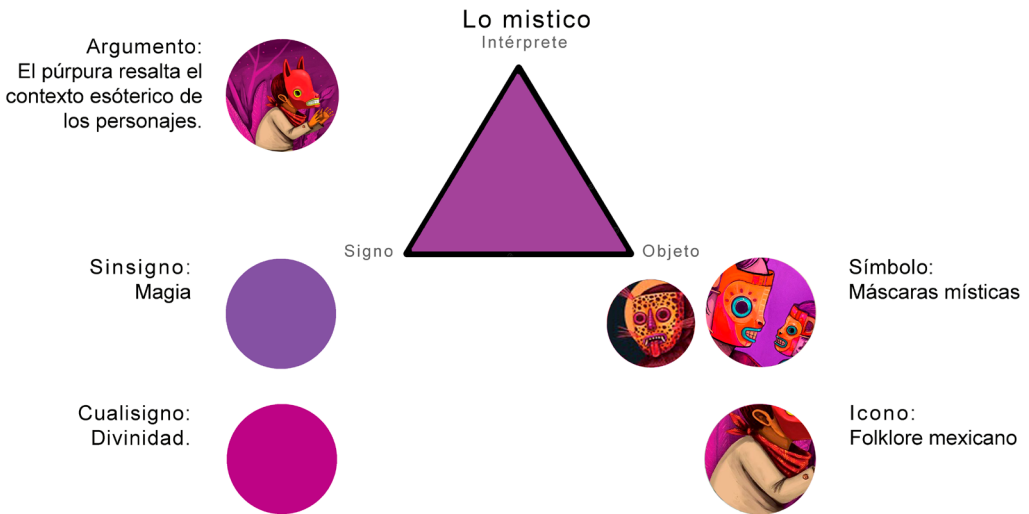


Imagen 30. Esquema de la interpretación "mística" en la obra de Sanner, mediante el uso de máscaras y de ambientes fantásticos aplicados como "Objetos" ante tal interpretación.

## EL ROSA NO TAN FEMENINO DE RYAN HESHKA

Ryan Heshka es un canadiense que nació en 1970, en su educación se formó como diseñador de interiores, aunque no ejerciera su vocación de licenciatura, desarrolló un perfil enfocado al dibujo y la pintura, en conjunto con las influencias pop de los años 50's, le permitió abrir camino en el ámbito ilustracional. Trabajó para revistas como: *Vanity Fair*, *Playboy*, *Esquire*, *The New York Times*, y *Smart Money*. Su trabajo ha sido seleccionado para publicarse en *American Illustration*, *Society of Illustrators* y *Communication Arts*. Entre las publicaciones editoriales de su autoría se encuentran: "Means Girl Club" y "Frog Wife". En la actualidad colabora con galerías de Norte América y Europa.<sup>90</sup>



De entrada, Heshka denota un estilo con tendencia gráfica pop Norte Americana de los años 50's, sobre todo, retoma la figuración femenina entorno a un popular "Ícono" de aquellos años, que son, las chicas *pin-ups*. Las *pin-ups* se convirtieron en un "Símbolo" sexual de la época.<sup>91</sup> La narrativa visual de Hershka, a modo de "Formante" discute historias humorísticas en torno este popular símbolo sexual y que en la mayoría de sus historias proyecta el empoderamiento de la mujer. En sus elementos gráficos, aplica el color al rosa y le asigna un significado de lo "femenino", a tal uso como "Sinsigno", el cual colorea tanto para sus personajes, objetos y en los ambientes que les rodean.

Consecutivo, desde un carácter psicológico, el rosa es el color intermedio del rojo y el blanco, ambos colores son por completo opuestos en su carácter emotivo, ya que el rojo parte de una "Proposición" de lo "pasional" y el blanco es "inocente".<sup>92</sup> Es así, que el rosa obtiene el "Cualisigno" sígnico de lo "sensible", y que Heshka, transmite por medio de las expresiones faciales y corporales de sus personajes femeninos. Aquí es en donde se desarrolla la personalidad del rosa con el "Argumento" de lo "femenino" puesto que, los usos del rosa se dotan mediante una imposición de género dentro de la sociedad, y que Heshka persuade con el simbolismo de su gráfica.<sup>93</sup>

<sup>90</sup> "about", *Ryan Heshka*, acceso el 16 de mayo del 2021, <http://www.ryanheshka.com/about-me/>.

<sup>91</sup> Las chicas *pin up* eran ilustraciones de mujeres exuberantes y de actitud sugerente con peinados elaborados, tacones llamativos, ropa corta y labios rojos marcados y provocativos. Desde su nombre ese es el significado de *pin up*, una ilustración destinada a ser colgada en la cabecera de algún soldado y cuyo propósito era aliviar los estragos psicológicos de la guerra en los reclutas. "Las chicas *pin-up*: símbolos de rebeldía y libertad", *Cultura Colectiva*, acceso el 05 de marzo del 2021, <https://culturacolectiva.com/estilo-de-vida/chicas-pin-up-rebeldia-y-libertad>.

<sup>92</sup> Heller, *Psicología del color*, 37.

<sup>93</sup> Los roles de género asignan la preferencia de colores sobre los valores asignado de lo femenino y masculino. Por ende, el estereotipo de la femineidad se encierra en el signo de color rosa, ya que influye el concepto socio-cultural representativo de la mujer. Actualmente en México se cuestiona esta asignación de significados y valores. *Abc de la perspectiva de género* (Cdmx: CNDH, 2019), edición en PDF, 32.

Para el uso ambientalista, se muestra que mediante la experiencia en espacios interiores el rosa es un “Sinsigno” de lo “delicado” y “confortarte”.<sup>94</sup> Para Luckiesh el uso en prendas combinadas con tonos claros parte como “Símbolo” de “amor” e “inocencia”.<sup>95</sup> A consecuencia, el rosa muestra un signo del “Término”, “agradable”, y se reafirma mientras que la combinación de colores en los “Objetos” sean cercanos al blanco, Sin embargo, desde el estudio de Heller, en ocasiones cuando el rosa se combina con ciertos colores, puede obtener una interpretación opuesta a la inocencia, por ejemplo; si el rosa se junta con negro, rojo y violeta, invita a una “Proposición” “erótica” (Ver imagen 31).<sup>96</sup>



Imagen 31. “Red Breaver Bandit”, ilustración de Ryan Heshka en técnica de acrílico, año 2014.

94 Ortiz, *Usos, aplicaciones y creencias...*, 149.

95 Este color ha sido asociado con representaciones de deidades y símbolos religiosos, el ejemplo está: en la diosa de la mitología romana Aurora, diosa de la maternidad y de la estrella matutina. Ortiz, *Significado de los colores*, 47.

96 Eva Heller, *Psicología del color*, 214.

Así es que, la “feminidad” proyectada sobre el color rosa, resalta con ayuda de sus recursos visuales, que algunos se basan más en las expresiones y en la corporalidad de las mujeres pin-ups, siendo que, desenlaza una “Proposición” “juguetona” y “provocativa” en su propuesta visual (Ver imagen 32).

Para concluir, Heshka interviene la significación de la “feminidad” con la combinación de sus paletas, y con la interacción que ejecutan sus personajes ante la narrativa. A la vez, en varias de sus escenas, muestra un determinado apoderamiento femenino ya que muchas de sus personajes que se encuentran en el concepto de pin-ups, rompen el rol de género implantado en la década de los 50's, que parte de un estereotipo idealizado de la mujer. Al ser que sus personajes generan acciones opuestas y muy diferentes a las que se les habituaba a las mujeres de aquella época, De esta forma, la obra de Heshka, retoma un “Estetizante” al deconstruir una imposición de género, aunque, no omite la “feminidad” estilística física de las mujeres; por lo cual, invita a significar de vía alterna a la “feminidad” identificada con color rosa.

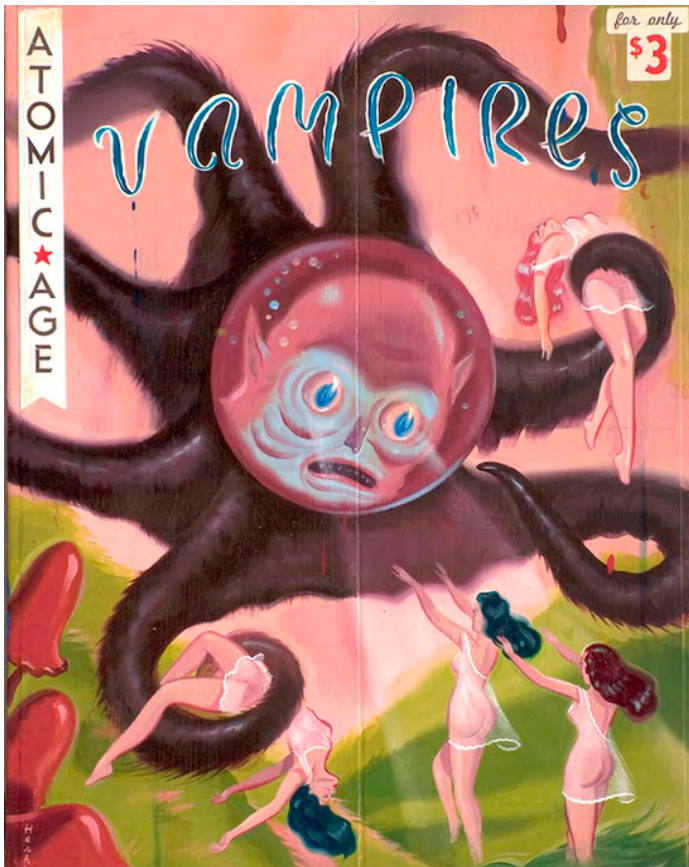


Imagen 32. Comisión realizada por Ryan Heshka, técnica acrílico sobre madera, año 2020.

## Ryan Heshka

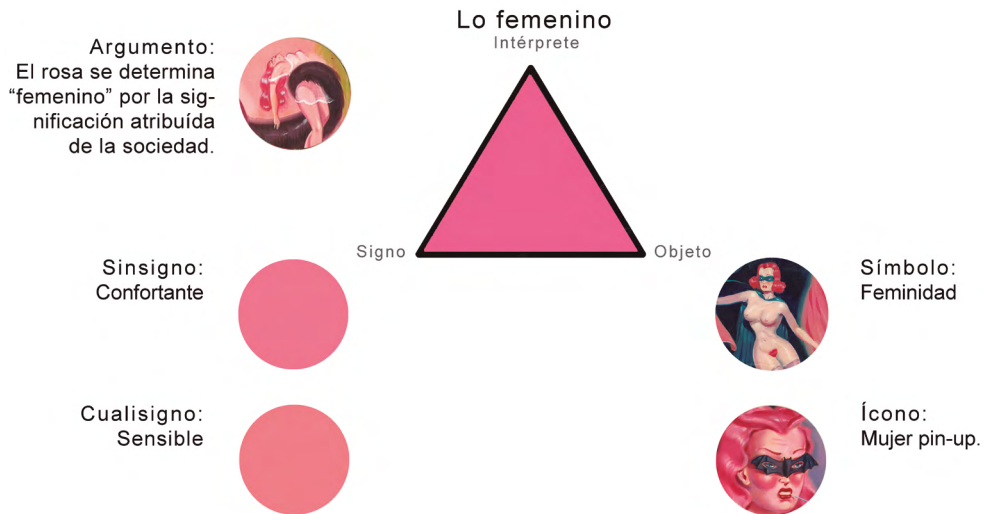
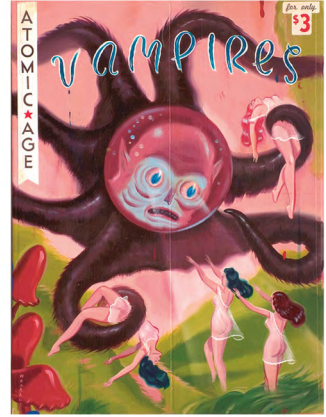
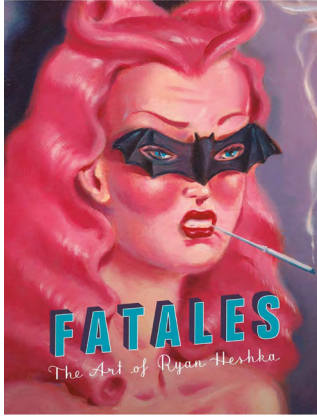
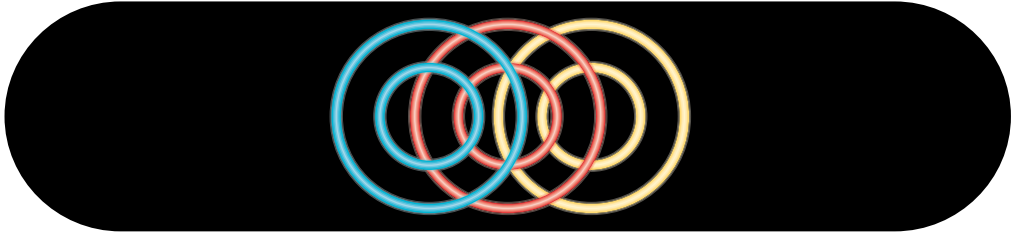


Imagen 34. Esquema de la significación del color rosa en torno a lo "femenino", la obra de Heshka identifica valores idealizados de la mujer de la época, y propone un nuevo concepto del rol de género.



CAPÍTULO III

**LA “SINTAXIS  
CROMÁTICA”  
Y LA COMUNICACIÓN  
VISUAL DEL *CONCEPT ART***



### 3.1 LA TEORÍA DE LA “SINTAXIS CROMÁTICA”<sup>1</sup> APLICADA EN ILUSTRACIONES INSERTAS EN EL CAMPO DEL CONCEPT ART.

Hasta este punto, se han revisado las variables cromáticas que presenta el carácter signíco dentro de la ilustración, en dicho efecto, se demuestra que, para ciertos casos relativos a las problemáticas de la comunicación gráfica, la paleta cromática se decide través de un sistema de signos que en su conjunto comuniquen un mensaje. Sin embargo, además de basar la funcionalidad del mensaje en su carácter semiótico, se puede encontrar otra variable asociada al tipo de selección ante una paleta cromática. Por ejemplo, la selección de una paleta por medio de los valores perceptivos del color,<sup>2</sup> en cuyo sentido están implicados los factores ópticos y fisiológicos de la visión, que conforman la percepción visual. Son estos mismos factores los que estructuran la visión y determinan la recepción de estímulos visuales. En consecuencia, la percepción cromática puede ser entendida como un medio de construcción visual, por lo tanto, es posible generar imágenes compuestas sólo por los valores cualitativos de los colores, y que estos nos transmitan diversas sensaciones.

Al ser así, en las diversas aplicaciones del color para la ilustración, se encuentra la variedad de ramas estilísticas con sus respectivas necesidades comunicativas; y de diferentes medios de transmisión de un mensaje mediante la construcción de imágenes. Ahora, existen diversas especializaciones dentro de la ilustración, de las cuáles comunican primero el carácter funcional de la visión perceptual; el *Concept Art*, es una de las ramas dentro del área de la ilustración gráfica, cuyo uno de los objetivos, involucra narrar historias a través de las cualidades perceptivas del color. Es importante mencionar que, el contexto donde se sitúa el *Concept Art*, es un género con el que se trabaja de la mano con la “Industria del entretenimiento”;<sup>3</sup> conlleva métodos específicos de producción

<sup>1</sup> “El carácter de los secundarios y otras mezclas de los primarios proviene de su percepción como híbridos. Cada color tiene un primario en común con cada uno de los otros dos; de ahí el esquema de atracciones y repulsiones altamente dinámico, en el cual; se genera el juego entre colores dominantes y subordinados. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 357-358.

<sup>2</sup> “El carácter de los secundarios y otras mezclas de los primarios proviene de su percepción como híbridos. Cada color tiene un primario en común con cada uno de los otros dos; de ahí el esquema de atracciones y repulsiones altamente dinámico, en el cual; se genera el juego entre colores dominantes y subordinados. *Ibid.*”

<sup>3</sup> “Se llama industria del entretenimiento al conjunto de empresas e instituciones cuya principal actividad económica es la producción de cultura con una finalidad lucrativa. Los medios de producción cultural, pueden considerarse: Los medios digitales, la radio, el cine, las editoriales, la danza, la televisión, los diarios y revistas, los videojuegos, el teatro y la música, etc. Estos medios son elaborados con la finalidad de aumentar el consumo de sus objetos culturales. “La industria de la animación”, *Wikipedia*, acceso el 15 de wnero del 2022, [https://es.wikipedia.org/wiki/Industria\\_del\\_entretenimiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Industria_del_entretenimiento).

que pasarán a desarrollar en un producto audiovisual.<sup>4</sup> Por consiguiente, la producción de estos procesos involucra la construcción gráfica de dos importantes elementos: los escenarios y los personajes narrativos. En tanto que, para este tipo de comunicación gráfica, se desarrollan selecciones cromáticas específicas que transmiten de forma directa el mensaje narrativo.<sup>5</sup> Lo cual deriva a señalar, que las aplicaciones cromáticas de artistas del *Concept Art* varían en la elección de técnicas y teorías, las variantes van de acuerdo a las problemáticas comunicativas que se les presenten. Ahora, en relación a los métodos armónicos cromáticos, está esa búsqueda de la armonía del color, que se ha convertido en una serie de diferentes teorías que parten de un mismo principio; el principio basado en la relación adecuada entre la composición y la mezcla de colores aplicados en una imagen.

El contenido de este capítulo, consta de utilizar un método que sirva de herramienta de análisis, para una clasificación de los valores cromáticos dentro de un sistema objetivo estándar.<sup>6</sup> Así pues, los diversos modelos de clasificación de los colores se basan en principios de estructura muy similar. Aunque, los modelos se vean replicados en diferentes esquemas; la teoría de la armonía cromática se refiere a la obtención de conexiones que unifican sus propiedades cuantitativas en la selección de una paleta cromática, y así, lograr evitar la ruptura de esta unificación.<sup>7</sup>

De lo anterior se puede decir que, el método para aplicar es la "Sintaxis cromática" de Rudolf Arnheim, de modo que, esa relación cromática, que propone a través de sus seis diferentes esquemas, permite obtener un análisis de síntesis y objetivo, sobre las armonías cromáticas del *Concept Art*. Una de las principales cualidades de esta teoría es: la relación causal de los primarios cromáticos sin la presencia nominal de los colores secundarios, debido a que el uso de las dimensiones cromáticas es bajo la tendencia dominante de primarios, no se usa el desglose más allá de la nominalización de los secundarios. El efecto del desglose de esta teoría dará de resultado un análisis objetivo del uso del color aplicado en el género del *Concept Art*.

4 "A través del *Concept Art*, se representan las ideas del director de arte de una manera clara y concisa. A su vez, este tipo de arte es la representación del ambiente o escenarios que se usarán en la obra y también de los personajes." Isabela Navarro, "Industria Animación", *Qué es el Concept Art*, acceso el 07 de julio del 2021, <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/que-es-el-concept-art/>

5 "La palabra y su acento, la forma y su color son receptáculos de un mensaje. Si el acento confiere a la palabra un brillo coloreado, el color comunica a la forma la plenitud y el alma". Ittens, *El arte del color*, 8.

6 "Para este principio, toda composición de colores es un conjunto dentro del cual cada cosa encaja con todas las demás." Arnheim, *Arte y percepción visual*, 353.

7 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 355.

## SEMEJANZA DEL SUBORDINADO

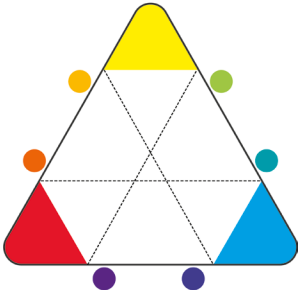


Imagen 1. En la "Semejanza del subordinado" derivan a las siguientes combinaciones: rojo amarillento y azul amarillento, amarillo rojizo y azul rojizo, amarillento azulado y rojo azulado.

## SEMEJANZA DEL DOMINANTE

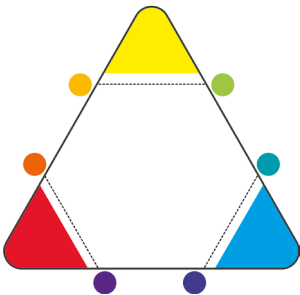


Imagen 2. El mismo color se divide en dos escalas distintas, por ejemplo; el rojo en la escala que va del rojo al amarillo y en la que va del rojo al azul. El efecto parece ser discordante y produce cierta repulsión recíproca.

## CONTRADICCIÓN ESTRUCTURAL

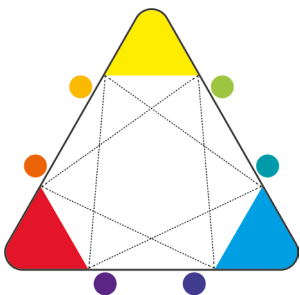


Imagen 3. El tinte fundamental puede aparecer en la mezcla como el "Subordinado": azul y "Amarillo azulado", azul y "Rojo azulado"; rojo y "Azul rojizo", rojo y "Amarillo rojizo"; amarillo y "Azul amarillento", amarillo y "Rojo amarillento".

Al seguir esta teoría, se obtienen nueve mezclas principales de las cuales se dividen en seis diferentes esquemas; dicha separación de las mezclas mantiene un equilibrio entre los tonos fundamentales.<sup>8</sup>

Para comenzar, el esquema que refiere a dos pares de colores que constituyen el ejemplo de dos tipos de mezcla se llama: "Semejanza del subordinado",<sup>9</sup> en este esquema cada par es equidistante de los polos que determinan el color de los subordinados, es decir, ello está en relación simétrica con dichos polos en donde mantienen la misma distancia (Ver imagen 1). Por ejemplo; si en un dado color rojo se le coloca una menor cantidad de un color ya sea amarillo o azul, ambos pasarán a tornarse "Rojizos", al dar de resultado las mezclas en un "Rojo amarillento" y un "Azul amarillento".

El segundo esquema se denomina "Semejanza del dominante",<sup>10</sup> éste actúa de la tal forma que, si se coloca un "Rojo amarillento" en relación con un rojo azulado, entonces, cada par se ubica simétricamente con respecto a uno de los polos, las dos mezclas están cerca de ese polo, es decir, comparten el dominante (Ver imagen 2). La diferencia entre ambas es, que mientras la "Semejanza del subordinado" produce dos colores diferentes vinculados por la misma adición, la "Semejanza del dominante" produce dos colores en lo esencial idénticos diferenciados por distintas adiciones.

El tercer tipo de esquema es la "Contradicción estructural" del elemento en común,<sup>11</sup> cuando hay un solo elemento en común, no aparece una estructura simple equivalente, sino, cada par de mezclas están situadas asimétricamente con respecto a los tres polos (Ver imagen 3). El color compartido por las dos mezclas de cada par que se sitúa cerca de su polo para una de las mezclas del color "Dominante", y lejos de él para la otra dirigida al color subordinado. En este sentido, dicho color es igual a uno de los "Dominantes" a uno de los "Subordinados". Mientras que la "Inversión estructural",<sup>12</sup> tiene lugar cuando los dos elementos intercambian sus posiciones, cuando el color que hace de "Subordinado" en una de las mezclas es el "Dominante", en la otra viceversa (Ver imagen 4). Es decir; sólo se invierten los colores. Si se combina un "Azul rojizo" y un "Rojo azulado", se observa la "Contradicción estructural" de un solo elemento en común, las dos mezclas se ubican siempre en dos escalas diferentes, mientras que aquí están en la misma.

<sup>8</sup> Las diferencias que separan las mezclas donde los tonos fundamentales están equilibrados de las cuales en otras predomina uno de ellos. Para simplificar la explicación, se obtiene un sistema de nueve mezclas principales. *Ibid.*, 359.

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> *Ibid.*, 360.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 359.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 360.

Consecutivo, se encuentran los esquemas referentes a la yuxtaposición de un primario puro con un tono dominante que lo contenga, el cual abre dos posibilidades; la primera consta de un "Primario dominante",<sup>13</sup> de tal forma, si se combina un amarillo y un "Azul amarillento" quiere decir que son semejantes; un mismo matiz domina en el par (Ver imagen 5), de uno de El último esquema, es el "Primario subordinado",<sup>14</sup> lleva adición de otro color, en el segundo, genera un mayor contraste entre tonos, el fundamental puro reaparece como "Subordinado" en la mezcla, lo que causa, además de la asimetría una "Contradicción estructural"; equivalente a uno de los primarios como a uno de los "Subordinados" (Ver imagen 6).

En suma, la descripción y los esquemas de la "Sintaxis cromática", serán una herramienta hacia el estudio de ilustraciones correspondientes al campo del *Concept Art*. De esta forma, permitirá visualizar la composición cromática que deriva de este campo, por tanto; la siguiente elección de imágenes será con base a su funcionalidad compositiva que amerita cada paleta cromática. La selección de las imágenes partirá de diferentes *concept artist*,<sup>15</sup> profesionales y con trayectoria dentro de la industria del entretenimiento a nivel internacional; a pesar de que en esta categoría existan una infinidad de estilos en cuestión de la forma en tanto su nivel iconográfico, que van del realismo iconográfico hasta lo abstracto. La clasificación de las ilustraciones será aplicada desde las variantes de la "Cromática signica" de Joan Costa; con la finalidad de asignar un orden estilístico y comunicativo en cada una de las imágenes seleccionadas.

13 Amheim, *Arte y percepción visual*, 361.

14 *Ibid.*

15 Navarro, "Industria Animación",

INVERSIÓN ESTRUCTURAL

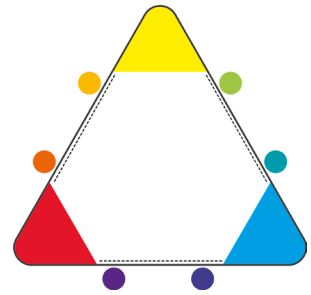


Imagen 4. El tipo de mezclas al que se refiere este esquema son: "Amarillo rojizo" y "Rojo azulado", "Azul rojizo" y "Rojo amarillento"; "Rojo amarillento" y "Amarillo azulado", "Azul amarillento" y "Amarillo rojizo"; "Amarillo azulado" y "Azul rojizo", "Rojo azulado" y "Azul amarillento".

PRIMARIO DOMINANTE

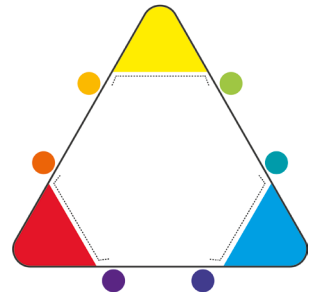


Imagen 5. Las mezclas cromáticas a partir de este esquema son: "Amarillo rojizo" y "Rojo amarillento", "Azul rojizo" y "Rojo azulado", "Azul amarillento" y "Amarillo azulado".

PRIMARIO SUBORDINADO

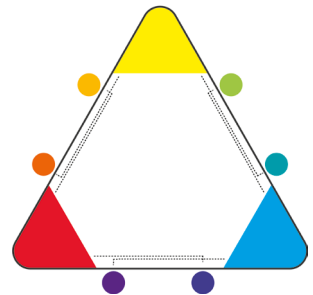


Imagen 6. El tinte fundamental puede aparecer en la mezcla como el dominante: azul y "Azul rojizo", azul y "Azul amarillento"; amarillo y "Amarillo azulado", amarillo y "Amarillo rojizo"; rojo y "Rojo amarillento", rojo y "Rojo azulado".

## 3.2 EJEMPLOS DE LA “CROMÁTICA SÍGNICA”<sup>16</sup> DESDE LA PERSPECTIVA DE “SINTAXIS CROMÁTICA”<sup>17</sup> CON REFERENTES DEL *CONCEPT ART* EN EL CAMPO INTERNACIONAL.

### 3.2.1 ESCENARIOS CON EL “COLOR ESQUEMÁTICO”<sup>18</sup> DE JAMES GILLEARD.

Antes que nada, es necesario comentar la selección de ilustraciones referentes a los dos elementos claves en el *concept art*: el diseño de personajes y el diseño de escenarios. El segundo consta de los espacios en donde se desarrollan las historias para la obra, se construyen mediante elementos compositivos y de iluminación. La narrativa que desarrolla un escenario, es parte de idea comunicativa que se tiende a transmitirle a la audiencia; por lo cual, para obtener un buen diseño de escenario implica conocer diversas técnicas de dibujo y pictóricas. El siguiente *concept artist*, se enfoca en la elaboración conceptual de escenarios, su nombre: James Gilleard es un ilustrador y un animador, que ha trabajado durante 12 años en la industria del *concept art*, trabajó con productoras de televisión y cinematográficas entre las cuales están: *Netflix, Disney, Dreamworks, Studio Trigger, and Blue Sky studios*. También cuenta con un poco de trabajo en el ámbito editorial, es interesante como sus ilustraciones editoriales conservan la misma línea gráfica, como lo trabaja para el *concept art*.<sup>19</sup> El motivo de selección de este artista, es mediante los recursos cromáticos y de textura que utiliza en sus imágenes, ya que el uso del color sólido es la principal cualidad que le caracteriza en su gráfica; una misma cualidad para el “Color esquemático”. Por consiguiente, entre el basto repertorio de sus imágenes, sólo se revisarán tres con el método de Rudolf Arnheim.

La primera imagen consiste en una pintura digital de un paisaje con montañas, en donde incorpora una fauna poco frondosa y pocos recursos visuales que lo conforman; la mayor parte de la imagen está coloreada mediante plastas de tonos poco iluminados, uno de las cualidades del “Color esquemático”. Bien, se perciben los principales colores que incorporan al paisaje, entre ellos están los anaranjados, violetas y “Rojizos”. Luego, el desglose entre los colores primarios es: el rojo pertenece al grupo de los primarios; y el violeta junto con el naranja resultan secundarios. De manera que, la relación

<sup>16</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 77.

<sup>17</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*. 357-358.

<sup>18</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 77.

<sup>19</sup> “About”, *James Gilleard*, acceso el 24 de enero del 2022, <https://jamesgilleard.net/about->.

que ocupa la imagen entorno a la "Sintaxis de color" es la de la "Semejanza del dominante". Al ser que, el color rojo es el primario "Semejante" entre los otros dos secundarios, al dar las mezclas: "Rojo amarillento" (naranja) y "Rojo azulado" (violeta). A pesar que sea mayor la cantidad en la imagen de "Rojo amarillento" y menor aplicación del rojo en el paisaje, es el color primario el agente quien domina la totalidad de la imagen. Debido a que la aproximación de los secundarios resulta ser mayor ante el rojo, dicha aproximación cromática genera una atmósfera de colores "Cálidos". El paisaje resulta ser armoniosa entre sí, no genera contraste entre los tonos; el color primario y los secundarios se unifican en el orden cromático que se equilibra dentro del esquema del "Primario dominante" (Ver imagen 7).

La segunda imagen pertenece a la misma serie de paisajes que lanzó James Gilleard, por la cual, es muy similar de la imagen anterior: un paisaje de montañas rocosas en un ambiente árido. El uso de colores sólidos junto con la cualidad lumínica de cada uno, generan la sensación de profundidad mediante los diferentes planos que se muestran tanto en los objetos, y en el ambiente (Ver imagen 8).<sup>20</sup>

Así mismo, el color de mayor cantidad en la imagen es el amarillo, bien se ve en más de la mitad de la imagen; después le proceden unas plastas más oscuras, parecidas al color ocre y; por último, el objeto con menos iluminado se asemeja a un color café siena. En los planos de proximidad, es posible deducir que este color violeta está cargado con rojo, ya que los objetos que portan este color cargan más presencia visual.<sup>21</sup> En resumen, la aplicación de la "Sintaxis" es: amarillo y "Amarillo rojizo"; dicha mezcla corresponde al esquema de "Primario dominante" al ser, que el "Amarillo rojizo" en su "Sintaxis", se acerca con los tonos ocre, y mantiene su cercanía con el color amarillo. En efecto, el amarillo es igual a uno de los primarios como uno de los dominantes dentro de toda la imagen, la paleta cromática proporciona armonía y estabilidad visual.

Cabe mencionar, para el tercer paisaje dentro de la misma temática, la serie de planos de color se le incorpora una ligera transparencia que provoca una yuxtaposición entre los azules y amarillos; las plastas de color azul "Rojizo" (violeta), al verse combinadas con el amarillo genera un resultado de mezcla óptica entre "Complementarios", la ilusión óptica provoca vibración entre ambos tonos.<sup>22</sup>

<sup>20</sup> La técnica que ejecuta el ilustrador incluye una especie de textura granulada dentro de las plastas de color, también se percibe un ligero uso de degradados para acentuar en alguna de sus partes; la aplicación del color puro se ve alterada por estos dos recursos. El uso de los colores en su forma sólida es una de las características del "Color esquemático". Sin embargo, el tratamiento de texturas que le da el ilustrador, es poco perceptible, por lo tanto; el color sólido mantiene su carácter en su mayor parte. Costa, *Diseñar para los ojos*, 78.

<sup>21</sup> Costa, *La esquemática*, 100.

<sup>22</sup> "Contraste de los complementarios". Ittens, *El arte del color*, 32.

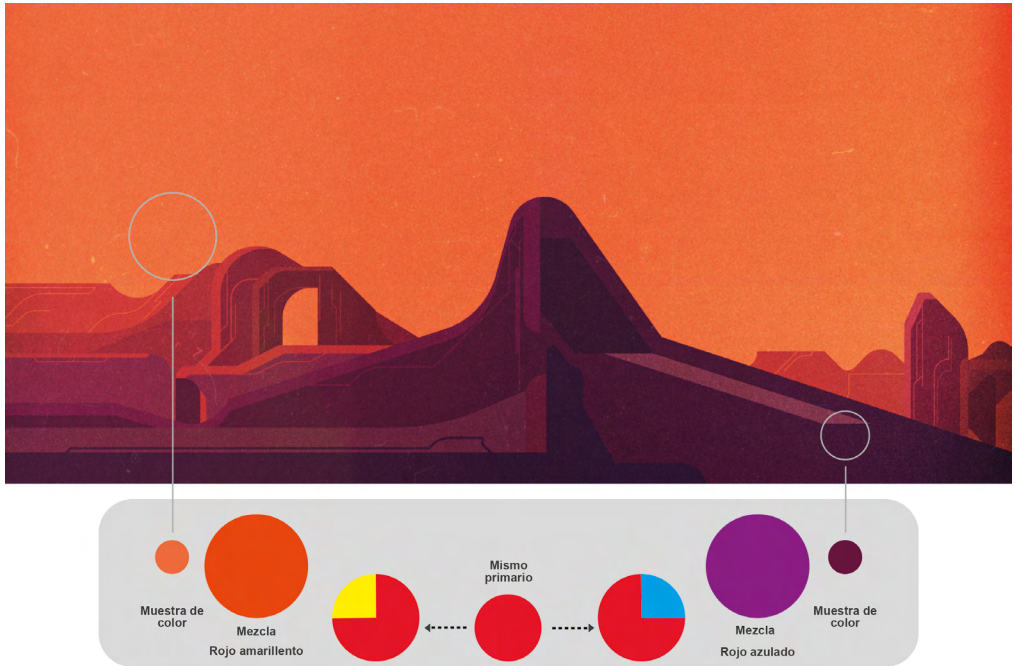


Imagen 7. Ilustración de la serie, "Landscape", la propuesta del uso de la "Semejanza del dominante"; a través del análisis visual, es el posible principio cromático que deriva de la paleta.

### PRIMARIO DOMINANTE

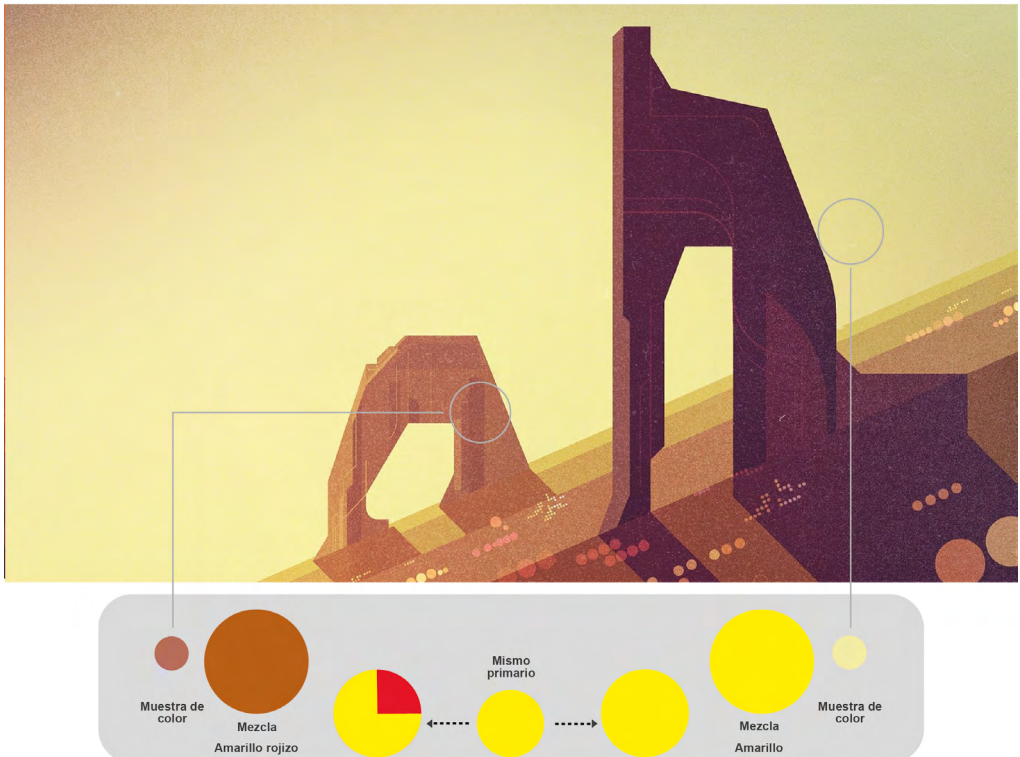


Imagen 8. "Sintaxis cromática" referente a la Ilustración de la serie, "Landscape" de James Gilleard, propuesta del esquema "Primario dominante".

Por consiguiente, la obtención de los tonos ocres deriva del mismo amarillo con inclinación hacia el rojo, es decir; la relación de la mezcla se sitúa entre el "Amarillo rojizo" y "Azul rojizo". La "Sintaxis" de dicha mezcla pertenece al esquema de "Semejanza del subordinado", ya que, en este caso, el color en menor cantidad y que comparten los otros dos, es el rojo. De no ser el color rojo, el agente que interviene en la composición cromática, puede que, si otro tono estuviera en su lugar de "Subordinado", por ejemplo; el amarillo, entonces tomaría de "Amarillo azulado" toda la paleta (Ver imagen 9).

La siguiente imagen corresponde al mismo autor, en una nueva serie, la diversidad de combinaciones de colores es una cualidad especial por la cual se diferencia este ilustrador. Ahora, la paleta cromática se aproxima al azul; los colores que le rodean son: "Azul amarillento" (verde), que utiliza tanto para las hojas y en el fondo, y "Azul rojizo" (púrpura) para los objetos más cercanos, el dinosaurio y el tronco (ver imagen 10). De nueva cuenta, los objetos del primer plano parecen más cercanos del espectador, debido al porcentaje del color rojo que se le incorpora. También hay que hacer mención del pequeño acento coloreado de amarillo en el ojo del dinosaurio; funciona como un "Contraste complementario", su efecto es poco perceptible, por tanto, no afecta al resto de la imagen.

Así pues, la relación del color azul como dominante conduce a que la imagen se incorpore como "Semejanza del dominante". Puesto que el azul es el mismo tono que comparten el "azul amarillento" y el "azul rojizo", el resultado parece en que la imagen está cargada de azul, y que por tanto pertenece a la gama de los colores "Fríos".<sup>23</sup> Si las mezclas no estuvieran cercanas al azul, puede que, en el caso del rojo o el amarillo, entonces sería diferente la percepción de la atmósfera que tendría la imagen.

23 Amheim, *Arte y percepción visual*, 303.



**SEMEJANZA DEL DOMINANTE**



Imagen 10. Esquema de la "Sintaxis cromática" de acuerdo a la "Semejanza del dominante", utilizando de ejemplo la ilustración de la serie "Pop 2 action".

**SEMEJANZA DEL SUBORDINADO**

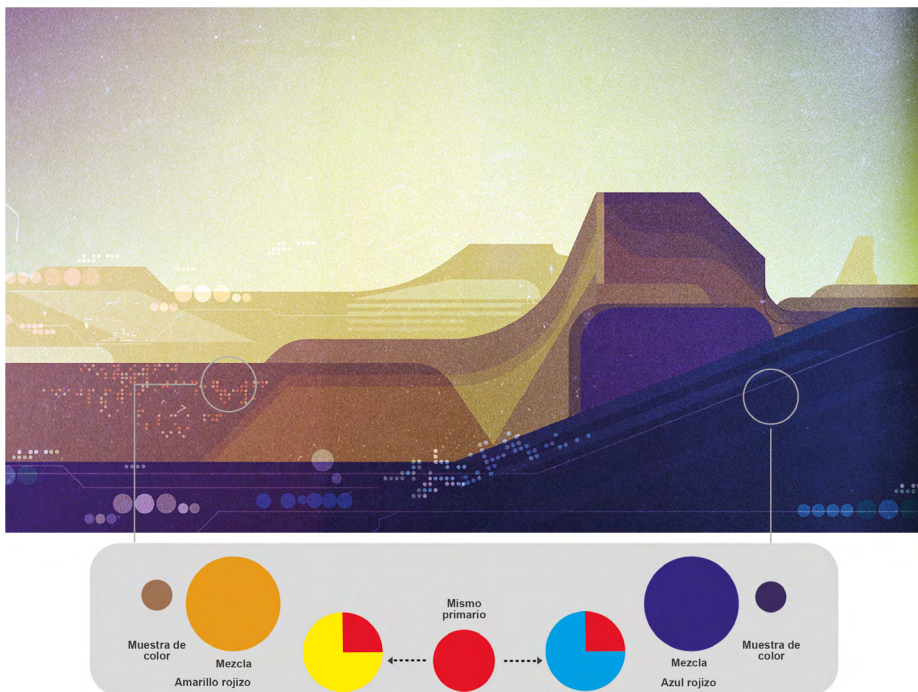


Imagen 9. "Sintaxis cromática" referente a la Ilustración de la serie, "Landscape" de James Gilleard, propuesta del esquema "Semejanza del subordinado".

### 3.2.2 DISEÑO DE PERSONAJES DENTRO DEL “COLOR ESQUEMATICO” DE MATT RHODES

○tro punto necesario para abarcar sobre el amplio campo que abarca el *concept art*, consta de la construcción de personajes; la creación de personajes son un elemento que crea una conexión entre el espectador y la obra. El diseño de los personajes lleva la encomienda de transmitir emociones en un determinado evento dentro de la historia.<sup>24</sup> Por tanto, además de la expresión física y del modo de animación que construyen a los personajes, se necesita una precisa representación visual comunicativa de la personalidad del personaje. Claro está, uno de los elementos que construyen tal identidad es mediante la paleta cromática. Puesto que, los colores que portan se incluyen como posibles “Signos” dentro de la psicología del personaje, de los cuales aportan mayor información; y también nos hablan de las causas emotivas para sus acciones narrativas.

Así mismo, las imágenes referentes para el análisis que se llevará acabo será de acuerdo a unos cuantos *concept character*, del artista Matt Rhodes.

Matt Rhodes es un director de arte canadiense dentro de la industria de los videojuegos, trabajó para la desarrolladora de videojuegos *BioWare*, lugar donde dirigió el departamento de arte de la secuela de juegos de *Dragon Age* y *Mass Effect*.<sup>25</sup> Al mencionar su proceso creativo para la creación de personajes, se observa una de los atributos del “Color esquemático”, dentro de la construcción de sus personajes; mediante técnicas de pintura digital, colorea en modo de plasta las prendas y los rasgos físicos que definen su identidad. Bien, con esta técnica, es posible determinar la paleta cromática que será parte de la narrativa; el tratamiento completo de las ilustraciones; resuelto en luces, sombras, iluminaciones, volumen etc. Se termina junto con las últimas fases de la producción audiovisual. Aun así, la fase preliminar de la construcción de personajes, permite identificar la “Sintaxis cromática” de un modo pragmático; debido a que una buena resolución de colores base, permitirá la visión general del producto final.

Como primera imagen, se muestran cinco personajes diferentes, cada uno porta una expresión corporal distinta, las prendas y los rasgos que los caracterizan, aparentan ser de una cultura esotérica. A pesar que las cualidades físicas de los personajes son variadas, es posible identificar que todos pertenecen a una misma cultura; debido a que el ilustrador aplicó los mismos colores a modo de plasta, tanto para la ropa y los rasgos étnicos de cada uno. Por consiguiente, se percibe el

<sup>24</sup> Navarro, “Industria Animación”.

<sup>25</sup> “Matt Rhodes”, *LinkedIn.com*, acceso el 26 de enero del 2022, <https://www.linkedin.com/in/matt-rhodes-01a3a11/>.

color rojo como el tono con mayor cantidad en la imagen, el efecto que generan las prendas en color rojo, alteran al color de fondo; es decir, se observa un "Rojo amarillento" (naranja), en una buena parte de la imagen, y en seguida su color complementario; "Azul amarillento" (verde), el cual está aplicado en una menor cantidad a modo de contraste. El resto de colores se notan en un tono gris, los cuales pueden ser resultado de la mezcla sustractiva entre el "Azul amarillento" y el "Rojo amarillento" (Ver imagen 11).<sup>26</sup> En cuanto a la "Sintaxis cromática", los colores que predominan en la imagen son el "Azul amarillento" y el "Rojo amarillento", y en su conjunto pertenecen al esquema de "Semejanza del subordinado"; puesto que, dos pares de colores dominantes constituyen al subordinado, en otras palabras: el rojo y el azul tienen en común el color amarillo, aunque en menor cantidad. Para este caso, generan una posición simétrica respecto a su polo opuesto, el cual es un contraste por colores complementarios.

Ahora, en el siguiente ejemplo, se observan una composición de personajes distinta; las caracterizaciones son variadas; toda la imagen se compone a través de los mismos colores que en la anterior; a diferencia que aquí, se percibe una mayor cantidad del "Azul amarillento", mientras que el "Rojo amarillento" actúa sólo en algunas prendas en menor cantidad. Sin embargo, la relación cromática es la misma, entre ambos comparten el mismo amarillo primario como "Subordinado"; puesto que la "Esquemática" permanece en el mismo orden. Dado que la "Sintaxis cromática", permite establecer un orden equilibrado ante una paleta cromática de este tipo; de otro modo, una inspección general de la imagen podría aparentar otro orden cromático. Ya que la aplicación a mayor medida del "Azul amarillento" parece ser mucho mayor que ejemplo anterior; este efecto cambia la percepción ante toda la imagen lo cual; abre otras posibilidades de interpretación a los colores (Ver imagen 12).

A continuación, este *concept art* pertenece a la misma serie de creación de personajes, de hecho, ahora se ilustran a los antagonistas de la historia. En efecto, la caracterización de los personajes cambia desde su anatomía e incluso en torno a la aplicación de colores menos iluminados. Aunque, lo interesante de la propuesta es que la selección cromática contiene bastante del color amarillo, al ser que el amarillo, es el color con mayor "Complementariedad lumínica".<sup>27</sup> Las aplicaciones

26 "Síntesis sustractiva": El resultado de la mezcla de colores puros en su forma de pigmento, será siempre en su tonalidad oscura. José M. Parramón, *Teoría y práctica del color* (Barcelona: Parramón, 2009), 15.

27 Teoría de la "Complementariedad lumínica": "Schopenhauer propuso que la sensación de blanco se produce cuando la retina responde con acción plena, mientras que el negro resulta de la ausencia de blanco. Es decir; los pares de colores complementarios se producen por biparticiones cualitativas en función retiniana." Arnheim, *Arte y percepción visual*, 343-344.

SEMEJANZA DEL SUBORDINADO

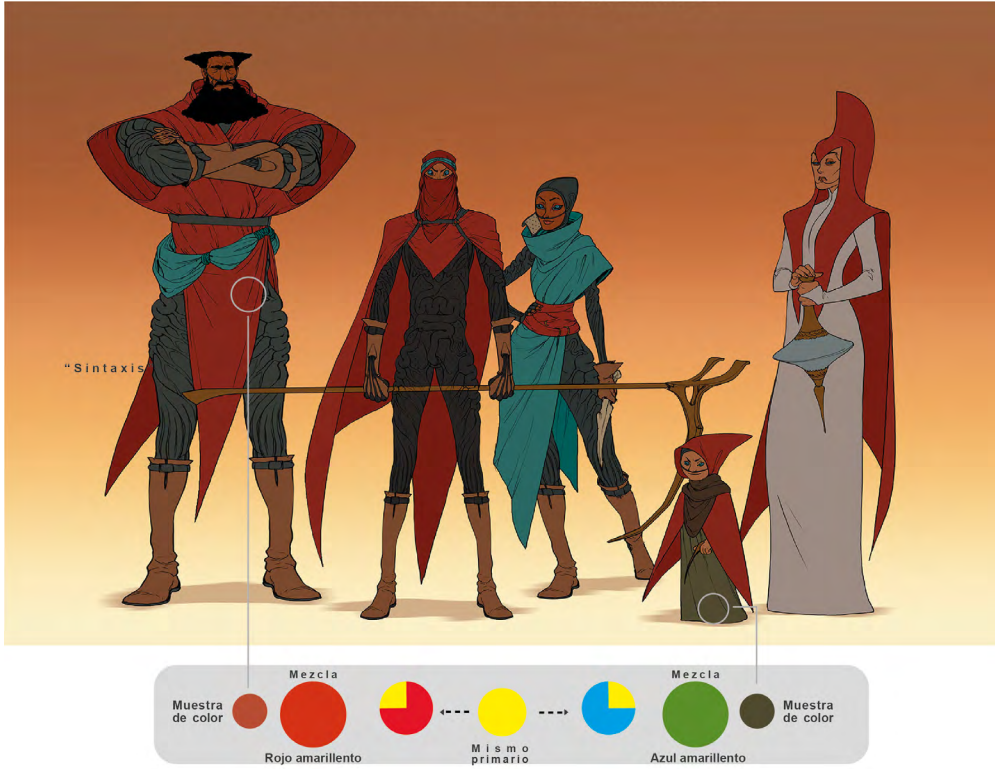


Imagen 11. Diseño de personajes basados en la obra literaria Dune, esquematizada con la "Sintaxis de color", "Semejanza del subordinado".

SEMEJANZA DEL SUBORDINADO



Imagen 12. Diseño de personajes basados en la obra literaria Dune, esquematizada con la "Sintaxis de color", "Semejanza del subordinado".

del amarillo se pueden ver en el teñido de las ropas de los personajes, por supuesto, en un rango mucho menor de iluminación, además; el color amarillo añadido con negro, torna a parecer color verde oscuro. De tal forma que el segundo color más perceptible es el naranja encima de la anatomía de los personajes, ambos tonos se adecúan dentro del “Rojo amarillento” (Ver imagen 13). La “Sintaxis cromática en este caso”, se propone desde el “Primario dominante”, debido a que el uso del amarillo es el color con más mezclas de negro ante toda la imagen. Puede que el uso de verde también se maneje en menor medida, pero, el color “Dominante” acude a un mayor porcentaje. Mientras que en las aplicaciones del “Amarillo rojizo” se ven variadas en el grado de su luminosidad, si al “Amarillo rojizo” se le añade blanco o negro, entonces se obtienen los tonos de piel en los personajes.

Para este último concept art, se muestran otras aplicaciones del color, de las cuales son diferentes a su aplicación en plasta; ya que, por tratarse de ilustraciones en digital, es posible utilizar efectos fotográficos y modos de fusión las cuales permiten mejores interacciones entre las formas y los colores. De tal modo, dentro de la ilustración se perciben ciertos efectos con degradados; por tanto, el “Color esquemático”, pierde su carácter de color sólido. A pesar de no cumplir con esta cualidad, la mayor parte de la imagen, se preserva dentro de la misma categoría (Ver imagen 14).

De lo anterior resulta, el esquema a la inversa del “Primario dominante”: “Primario subordinado”; tal resultado se debe al uso del color “Rojo amarillento”, que compone tanto el fondo y a las prendas de los personajes, en algunas partes el color se oscurece hasta llegar a profundos marrones. Y el segundo color detonante es el amarillo, aplicado en menor escala, sólo se nota en algunos detalles en los personajes y en el fondo. En síntesis, estos son los dos colores que componen a toda la imagen; el principio del esquema consiste en la adición de una mezcla entre los dos primarios, el que más se le aproxima. De modo que, genera un mayor contraste entre tonos, el fundamental puro reaparece como “Subordinado” en la mezcla.

PRIMARIO DOMINANTE

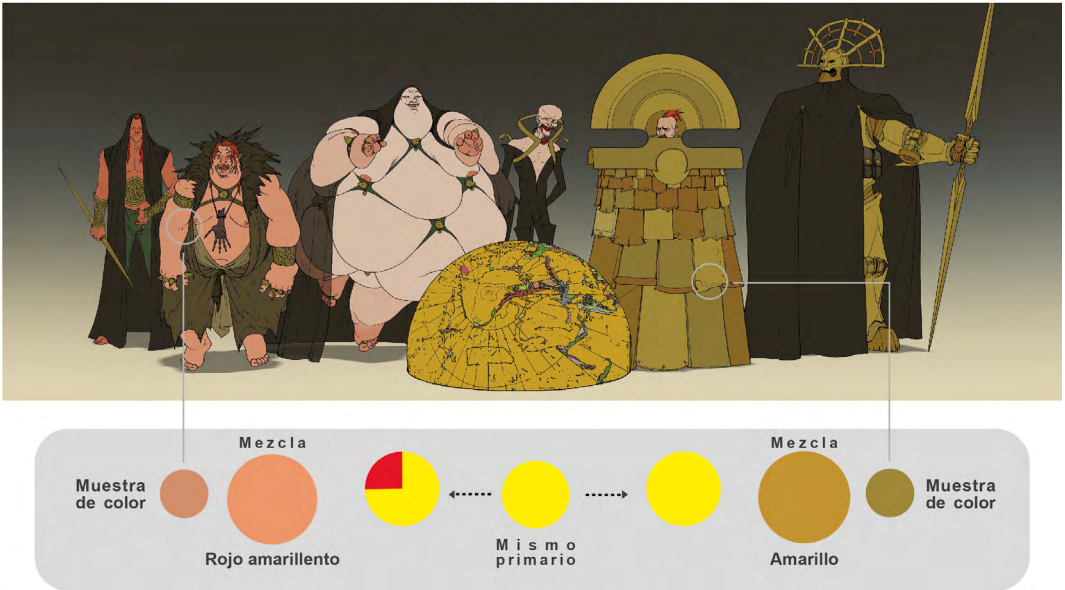


Imagen 13. Diseño de personajes antagonistas basados en la obra literaria Dune, esquematizada con la "Sintaxis de color". Primario dominante.

PRIMARIO SUBORDINADO

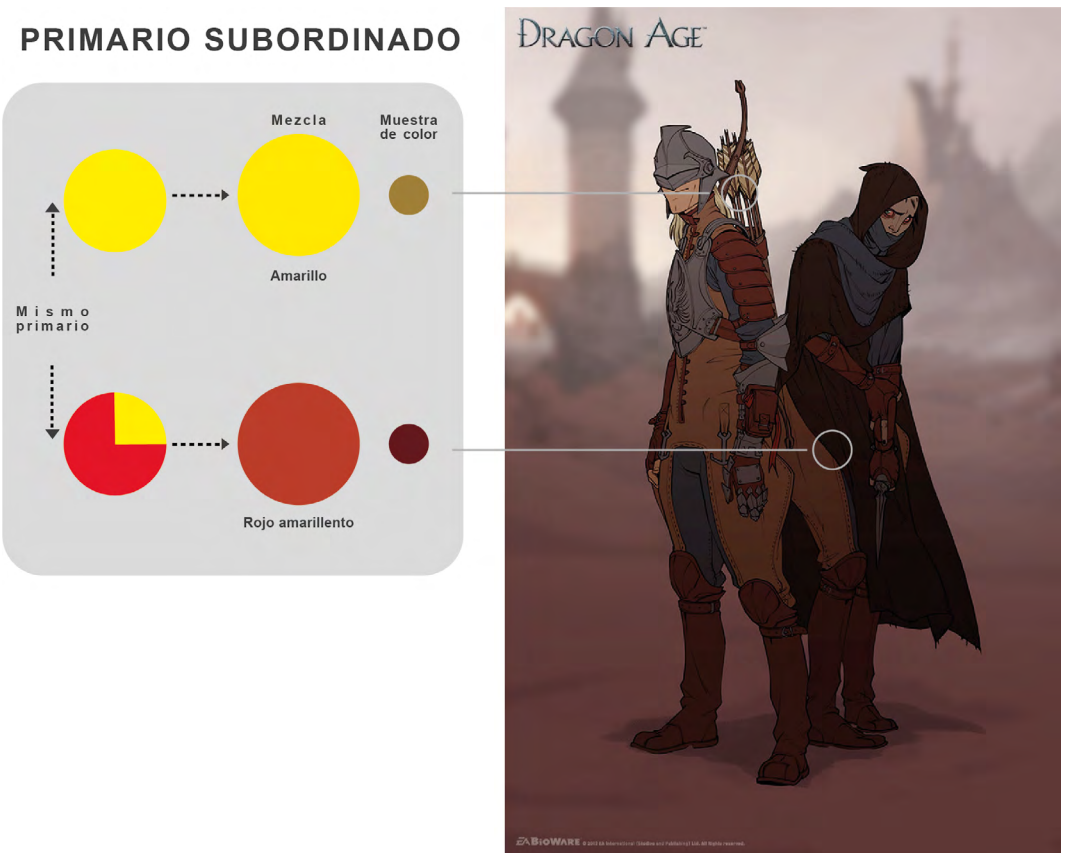


Imagen 14. Esquema del "Primario subordinado", basado en el Concept art de personajes de videojuego "Dragon Age".

### 3.2.3 EL ARTE DE STEVEN UNIVERSE REFERENTE CON RELACIÓN AL “COLOR ESQUEMÁTICO”.

En los puntos anteriores se revisó por separado dos de las claves de las cuáles componen al *Concept art*, ahora en este punto, se analizarán ambos aspectos en conjunto; la interacción del personaje sobre el desarrollo del escenario. La descripción de las siguientes imágenes, son referentes a un recopilado de *Concepts art* de la serie animada *Steven Universe*.<sup>28</sup> Es necesario señalar que, durante la producción audiovisual, trabajan equipos creativos conformados de ilustradores, diseñadores de personajes, coloristas, animadores, etc. Por el cuál, el resultado final de *concept art* es la integración del trabajo colaborativo en función de los requerimientos de diseño establecidos por el o la directora de arte. En este caso, dirigió *Rebecca Sugar* como la mujer creadora de esta serie. Por esta razón, puede que las composiciones de los personajes se vean inconclusas o repetitivas. Puesto que, no son ilustraciones terminadas, más bien; estas imágenes son referentes de información visual, de acuerdo a las necesidades comunicativas y de diseño para la producción de la serie.

Así pues, uno de los caracteres gráficos en común que configura a la serie, es el manejo del color en plasta que componen a los personajes,<sup>29</sup> mientras que la ejecución de los fondos, en su mayor parte, también se componen a través de la aplicación del color sólido; de manera que, el análisis correspondiente será mediante la “Sintaxis del color”. Como primera imagen, se muestra el escenario de un personaje de papel secundario, con diferentes expresiones y en una vista corporal rotativa, la integración del personaje con el escenario, pertenece a la misma escala de color compuesta por las principales mezclas; “Rojo azulado” y “Azul rojizo”, (violeta y púrpura). La variación de luminosidad corresponde a la adición del color blanco, el cual genera los colores más claros, como lo es el color lila en las luces (Ver imagen 15). El resultado de la mezcla entre el “Azul rojizo” y el “Rojo azulado”, va de acuerdo al esquema de “Inversión estructural”, debido a la composición cromática entre los primarios azul y rojo, en la cual, durante la mezcla sólo se invierten ambos colores. El resultado de la mezcla se percibe como una composición armónica y estable, debido a su posición esquemática equilibrada.

<sup>28</sup> “Steven Universe es una serie estadounidense producida por Cartoon Network y estrenada en el año del 2013, es la primear serie de la productora dirigida por una mujer; Rebecca Sugar. En 2019 recibió un premio Peabody y un premio GLAAD, ambos en la categoría de mejor programa infantil y juvenil. También ha sido nominada en cuatro ocasiones al Premio Emmy en la categoría de mejor episodio corto de animación.” “Steven Universe”, *Wikipedia*, acceso el 31 de enero del 2022, [https://es.wikipedia.org/wiki/Steven\\_Universe](https://es.wikipedia.org/wiki/Steven_Universe).

<sup>29</sup> Costa, *Diseñar para los ojos*, 77.

### INVERSIÓN ESTRUCTURAL



Imagen 15. Función del esquema "Inversión estructural", referente a un *concept art* de la serie *Steven universe*.

### CONTRADICCIÓN ESTRUCTURAL

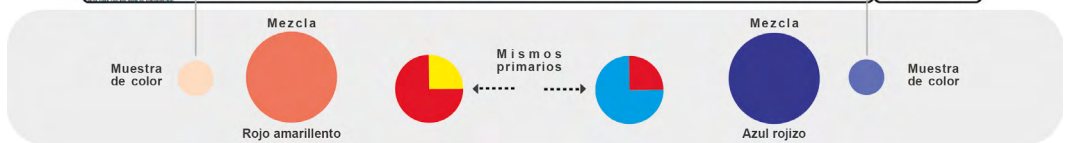
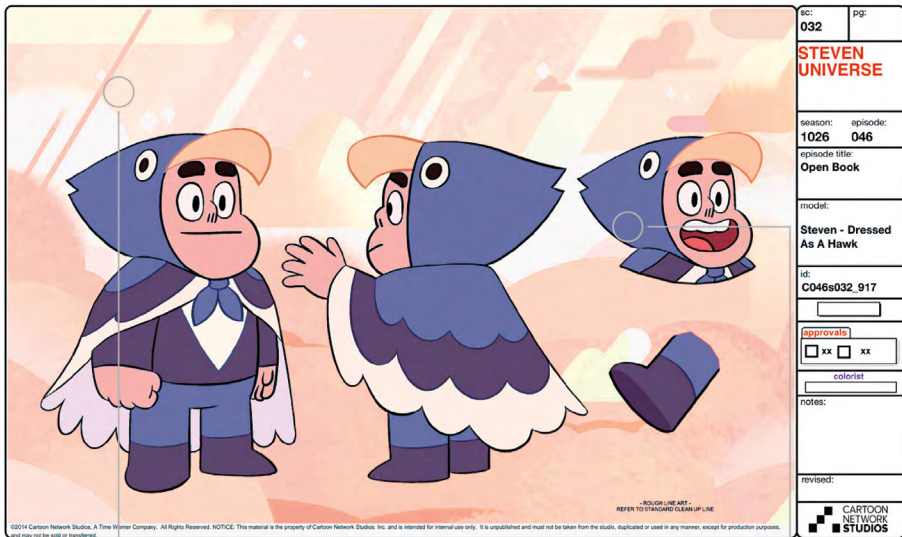


Imagen 16. Función del esquema "Contradicción estructural", referente a un *concept art* de la serie *Steven universe*.



El segundo concept muestra la referencia de diferentes vistas del personaje protagonista de la serie, caracterizado con un traje de pájaro visto por la mezcla de; "Azul rojizo" (azul y púrpura), también se nota la presencia del blanco, rojo y negro, todos en la misma aplicación dentro de su cualidad de color puro. También se observa al personaje situado sobre un cielo de fondo, la paleta de color pertenece a la gama de un atardecer, la síntesis cromática va de acuerdo al "Rojo amarillento" (naranja); a pesar que se noten variables añadidas con blanco, el "Rojo amarillento" se mantiene como el color dominante ante el resto de la imagen, ya que también se ubica tanto en el pico del pájaro y en la piel del personaje (Ver imagen 16).

El resultado esquemático de las mezclas corresponde a la "Inversión estructural", que consta de un mismo color compartido tanto para el "Dominante" y el "Subordinado". Es decir, se encuentran los tres primarios: el rojo es el color que comparten entre el "Azul rojizo" y el "Rojo amarillento", se diferencia por la cantidad en proporción al pigmento de cada uno, ya que, en uno actúa como "Dominante", y en el otro como "Subordinado"; la percepción visual de la combinación genera dinamismo ante la ubicación esquemática de las mezclas.

Como último ejemplo, se tiene el esquema de "Primario subordinado". La paleta de color del fondo se integra con una de los personajes terciarios, la escena se compone por un paisaje de playa en el cuál abunda el color azul combinado con diferentes escalas de blanco que se ve sobre las nubes; también, se percibe en el elemento de la arena una cantidad de amarillo con blanco que resultan un similar color "hueso". Mientras tanto, los colores que integran al personaje se componen tanto de amarillo y azul, la mezcla resulta la "Sintaxis" del "Azul amarillento", de modo que, la apariencia del azul es mayor y "Dominante" sobre el amarillo; en efecto, el amarillo se convierte en "Subordinado" ante una mayor proporción del "Azul amarillento". El cual se observa sobre la ropa del personaje, y sobre el fondo del paisaje. La mezcla genera un ligero contraste entre tonos, se mantiene en un equilibrio estable el cual no genera percepción de movimiento y dinamismo (Ver imagen 17).

PRIMARIO SUBORDINADO

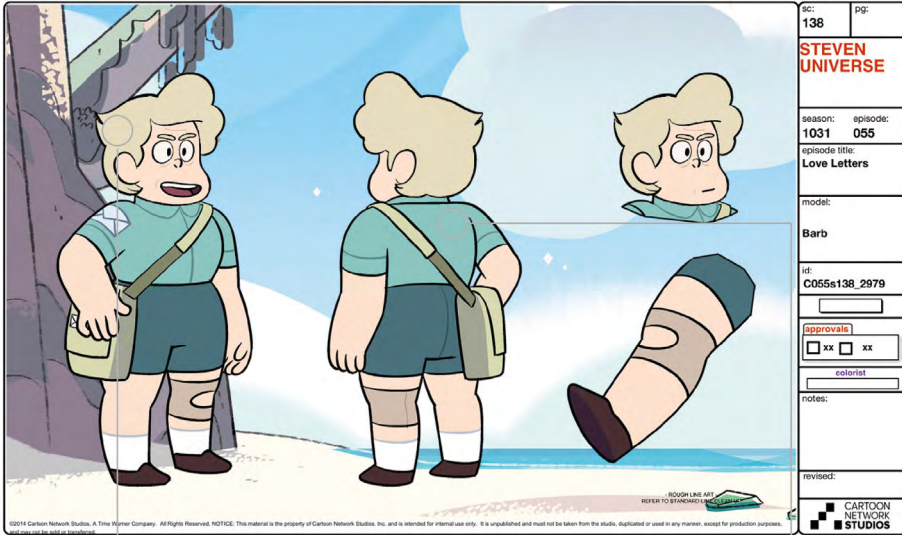


Imagen 17. Función del esquema "Primario subordinado", referente a un *concept art* de la serie *Steven universe*.

### 3.3 ESTUDIOS DE COLOR DESDE LA PERSPECTIVA DE LA “SINTAXIS CROMÁTICA”<sup>30</sup> Y LA “CROMÁTICA SÍGNICA”,<sup>31</sup> CON REFERENCIA A LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN NACIONAL.

#### 3.3.1 ARTE DEL LARGOMETRAJE: UN DISFRAZ PARA NICOLAS EN SU CARÁCTER DEL “COLOR FANTASIOSO.”<sup>32</sup>

En cuanto al contexto de la industria del entretenimiento a nivel nacional, hoy en día es posible decir que se cuenta una variedad de producciones filmicas, de series y animados; diferentes tanto en cuestión de géneros y medios de transmisión.<sup>33</sup> Al surgimiento de tal demanda, procedió a la necesidad de crear nuevos estudios de producción para generar nuevas propuestas en el campo del audiovisual; en consecuencia, a inicios de este siglo, se denotó a mayor escala los avances de la animación mexicana en cuanto a la producción de series, y largometrajes.<sup>34</sup>

En este campo, los medios de producción audiovisual portan diversos métodos y técnicas para su realización, de tal forma; durante el proceso creativo también pasan por la necesidad de crear ilustraciones y *concepts art*, que sirvieron como referentes visuales.

De modo que, en la revisión de las próximas imágenes, será mediante algunos de los *concepts* realizados para el largometraje de: *Un disfraz para Nicolas* (2021),<sup>35</sup> producido por el estudio mexicano fotosíntesis, la producción necesitó del trabajo en conjunto de un equipo creativo, coordinado por Miguel Angel Reyes; quien fue el director de arte y el principal creativo de toda la propuesta estilística de la película.

Cabe mencionar, el conjunto de las imágenes seleccionadas se debe a un carácter en común que portan todas: el “Color fantástico”. Porque la tendencia fantástica se ve durante varias de las escenas, es decir, por tratarse de un género

30 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 357-358.

31 Costa, *Diseñar para los ojos*, 77.

32 *Ibid.*, 74.

33 “Por su parte en México, la industria se está desarrollando de una manera impresionante, generando en 2016 recursos por 22 mil 800 millones de dólares, entre los que destacan rubros como: Ocesa, cinematografía y los videojuegos.” “La industria del entretenimiento en México”, *Anáhuac*, acceso el 02 de febrero del 2022. <https://www.anahuac.mx/queretaro/noticias/la-industria-del-entretenimiento-en-mexico>.

34 “La historia de la animación en México: un relato que cambió el rumbo del cine latinoamericano.”, *crehana*, acceso del 02 de febrero del 2022. <https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-modelado/historia-animacion-mexico/>.

35 Un disfraz para Nicolas; es un largometraje reconocido y nominado a varios premios por tratar el tema de la inclusión; el cual fue producido por el estudio mexicano fotosíntesis, fue nominado como “Mejor film caracterizado” en *Quirino Awards* y como el “Mejor guion adaptado” por *AMACC* academia. “A costume for Nicolas”, *fotosintesis.media*, acceso el 02 de febrero del 2022, <https://fotosintesis.media/a-costume-for-nicolas/>.

cinematográfico dirigido al público infantil; el uso de los colores comunica los principios de las cromáticas "Imaginaria"<sup>36</sup> y "Arbitraria",<sup>37</sup> cuales participan durante la narrativa literaria de la historia, mediante el uso de técnicas y efectos de la ilustración tradicional.

En el primer ejemplo, se tiene un recopilado de ilustraciones escénicas del largometraje, cabe mencionar, que a pesar de la resolución tanto en el coloreado y en la iluminación, no son ilustraciones terminadas; puesto que, estos son ejemplos de una paleta cromática derivada de sólo una secuencia cinematográfica. Las pinceladas y las texturas se deben a la calidad que ofrecen las herramientas y programas digitales. Por tanto, para este caso, el conjunto de todas las imágenes conforma un solo concept art, de modo que, la "Sintaxis cromática" puede unificar en un esquema, el recopilado de las ocho imágenes. Así pues, los colores que predominan ante la imagen son; amarillo, verde, morado, rojo y azul (Ver imagen 18). Para su "Sintaxis", es necesario considerar que el azul, es el color con mayor cantidad en las ocho ilustraciones, en algunas con un poco menos de cantidad; pero está presente en toda la secuencia.

El segundo color en tanto a cantidad, es el "Azul amarillento" (verde), la mayor presencia del azul lo tiñe hacia su aproximación; el tercer color en ocupar el rango es el "Azul rojizo" (morado), el efecto es el mismo. El intervalo entre los colores los colores fríos (azul y verde) hacia los cálidos (rojo y amarillo) es el "Rojo azulado". Los colores restantes son rojo y amarillo, de los cuales al mezclar se obtiene el "Rojo amarillento" que actúa en menor cantidad en unas cuantas proporciones del conjunto de imágenes; y el amarillo actúa por si solo en sólo algunos pequeños detalles lumínicos. Por tanto, el esquema que resulta de las combinaciones; "Azul amarillento" con "Rojo azulado", y "Rojo amarillento" con "Azul rojizo"; es el esquema de "Contradicción estructural"; sólo que, en este caso, se están utilizando cuatro diferentes mezclas, es decir; tres ejes simétricos dentro del triángulo cromático (Ver imagen 3, pag. 90). El sentido ante tal efecto, es a causa de la complejidad que procede de las necesidades comunicativas ante un proyecto audiovisual de alta producción, como lo fue para este largometraje.

<sup>36</sup> En la "Cromática imaginaria", el conjunto de los elementos conforma un escenario coloreado por efectos ópticos del color, se vuela un escenario artificial. Los paisajes y escenarios de la película *Un disfraz para Nicolás*, se introduce en el "Color imaginario"; La intención de alterar escenas icónicas, consiste en acentuar el carácter fantástico de la imagen. Costa, *Diseñar para los ojos*, 74.

<sup>37</sup> Sobre los personajes, objetos y escenarios del largometraje, proyectan colores "Irreales", ante el modo común en el que conocemos varios de los objetos; el "Color arbitrario" busca imponerse sobre el icono y la lógica perceptiva de los colores en su ámbito realista o naturalista, se desprende de las referencias cromáticas basadas dentro de su forma real. *Ibid.*, 74.

## CONTRADICCIÓN ESTRUCTURAL

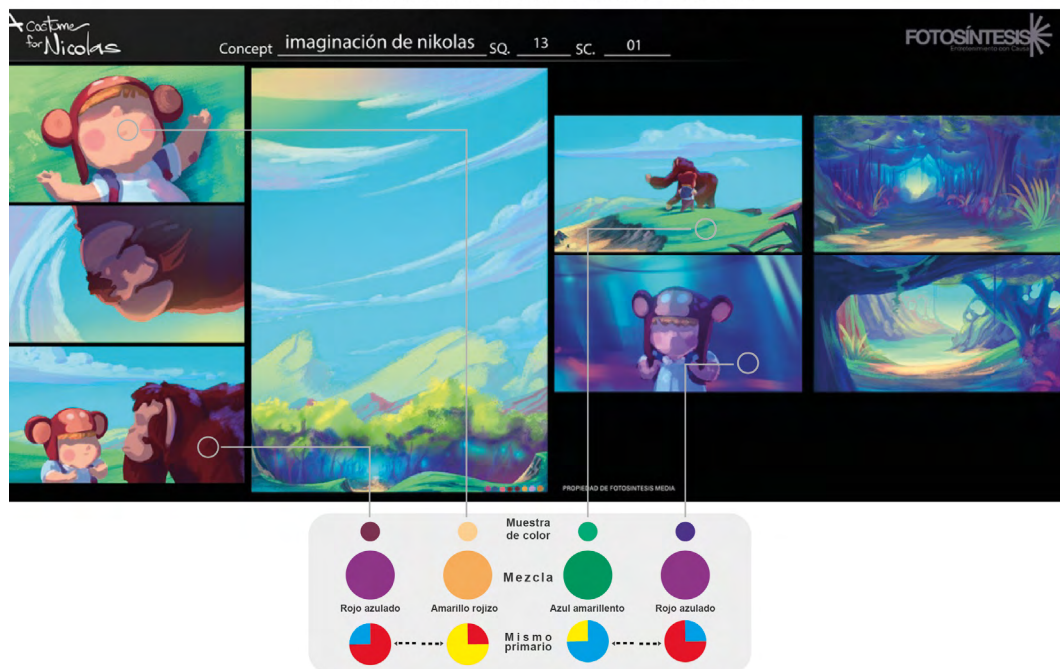


Imagen 18. Desglose cromático de un *concept art*, para una secuencia del largometraje *Un disfraz para Nicolás*; en función de tres ejes simétricos de la "Contradicción estructural".

En el siguiente *concept*, se observa un plano general en donde se encuentran varios de las y los personajes que participan en la historia; su orden y posicionamiento sirve como referencia ante la proporción de acuerdo al tamaño de cada uno, a eso se debe el fondo color gris. Además de la información que proyecta en cuanto al carácter de la forma, también proyecta el orden cromático de todos los personajes en su conjunto, es posible encontrar mismos tonos que comparten entre sus características (Ver imagen 19). Así pues, los colores de mayor uso son el rojo y el azul, la mayor parte de las prendas de los personajes van entorno a diferentes escalas de luminosidad y saturación en resultado de las mezclas: "Rojo azulado" y "Azulado rojizo". Su posición simétrica dentro del esquema procede a la "Inversión estructural"; la percepción ante tal efecto causa equilibrio y estabilidad en su orden cromático, que por tanto, es uno de los aspectos compartidos entre los personajes que conforman en conjunto a sus características y también lo conforman como *concept art*.

Para la última imagen, se hará mención del uso esquemático de la "Semejanza del dominante" ante uno de los *concepts* que sirvió de referencia cromática y lumínica del protagonista sobre un paisaje situado en el cielo y en el mar (Ver imagen 20); el uso de dicha locación provoca un mayor uso del azul,

## INVERSION ESTRUCTURAL

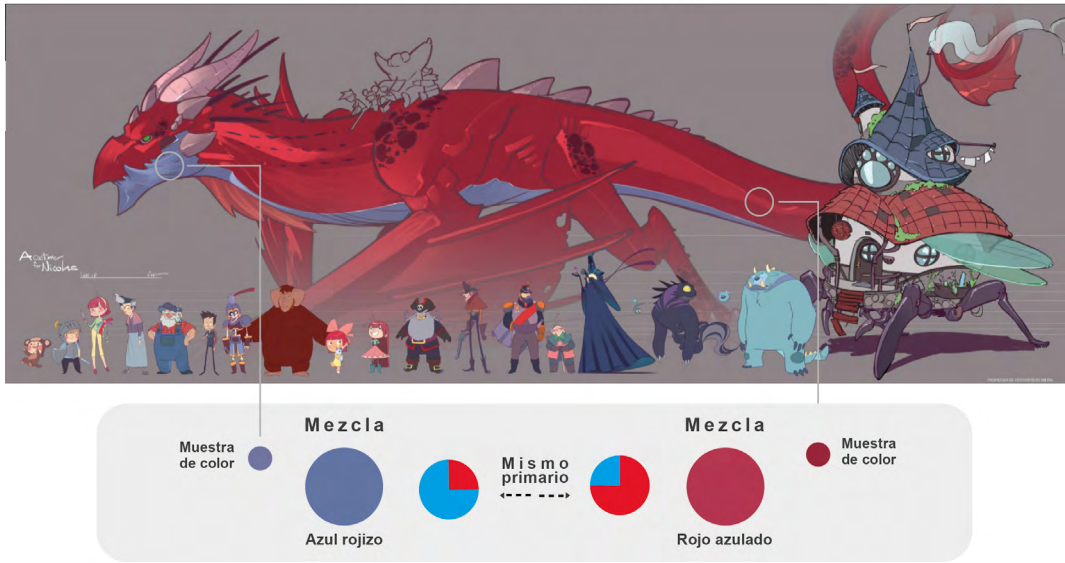


Imagen 19. Esquema de "Inversión estructural", visualizado desde los personajes que integran a la película de *Un disfraz para Nicolás*.

## SEMEJANZA DEL DOMINANTE

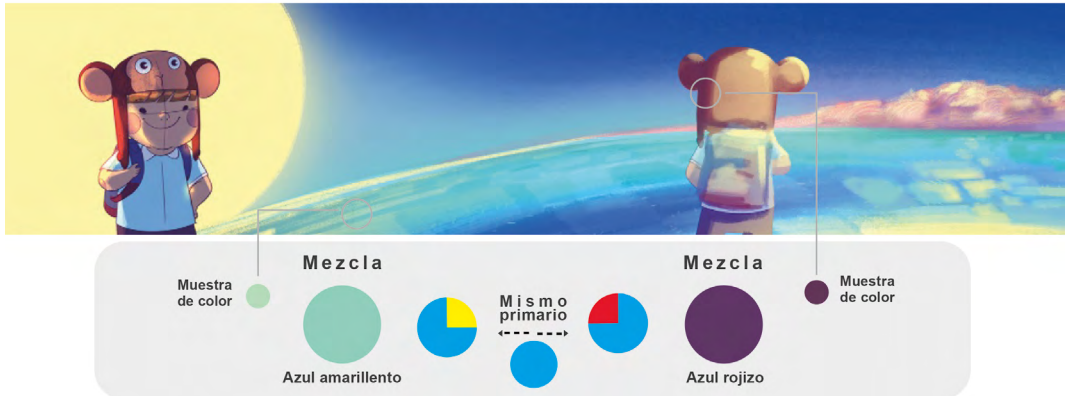


Imagen 20. Esquema de "Semejanza del dominante", desde una de las escenas de la película de *Un disfraz para Nicolás*.

ante una menor aplicación del rojo y del amarillo, su aproximación del color azul deriva a las combinaciones de: "Azul amarillento" y "Azul rojizo". Aunque en apariencia note más la presencia de los tres primarios, el uso de las mezclas se sitúa en algunas zonas que matizan la imagen, por ejemplo: en el filo del agua, el rojo de las nubes, lo profundo del cielo, y en la ropa del personaje. La cercanía que mantienen con el color azul con el amarillo y el rojo, resulta como el color "Dominante" ante dichas mezclas; el uso de este principio ante la percepción visual, puede generar el efecto de un contraste con armonía.

### 3.3.2 ARTE DE LA PRODUCCIÓN “LEYENDAS”, DE ACUERDO AL CARÁCTER DEL “COLOR FANTASIOSO.”<sup>38</sup>

Con respecto a la trayectoria del estudio *Ánima*, considerado como uno de los estudios de animación más importantes de Latinoamérica del último siglo, ha producido a lo largo de dieciocho años, un amplio repertorio de: películas, cortometrajes, series y programas de contenido infantil y familiar, de las cuales, la mayor parte de sus narrativas visuales abordan temáticas de la cultura popular mexicana; a su vez, cuenta con una buena variedad estilística dentro de su filmografía. Entre sus producciones más destacadas se encuentran: “El Chavo animado” (2006), “El chapulín colorado animado” (2005), “La leyenda de la llorona” (2011).<sup>39</sup>

En tanto a esta última, pertenece a una saga de películas conocidas como “Leyendas”, entre las cuales están: “La leyenda de las momias”, “La leyenda del chupacabras” y “La leyenda del Charro negro”. El concepto narrativo en común de la saga, se desarrolla mediante los mismos personajes que se aventuran en cada una de las leyendas populares mexicanas.<sup>40</sup> Así pues, todas las películas de esta línea, se definen por conservar el mismo carácter visual en tanto a sus personajes y escenarios. A consecuencia, la construcción de escenarios, (que será el énfasis de este apartado) se elabora dentro de la misma línea estilística que permite identificar la secuencia gráfica entre las diferentes películas, por ejemplo; a través de composición, perspectivas, iluminaciones, volúmenes, etc. Ahora, entorno al recurso cromático, avanza en relación de la secuencia narrativa de la historia, es decir; se colorean escenas en determinados colores que enfatizan su cualidad “Sígnica”, con la finalidad comunicar la complejidad del momento al espectador.<sup>41</sup>

En seguida, la primera imagen, es un *concept art* de un escenario correspondiente a uno de los capítulos de la serie “Las Leyendas”. En ella se ve una arquitectura de una plaza comunitaria, basada en una composición de perspectiva angular, durante este apartado de la película; se genera una escena de un suceso paranormal y por efecto; la escena en general se colorea de un color verde, el resto de colores que

<sup>38</sup> El “Color fantástico” es crear escenas irreales e imaginarias. La aplicación de estas paletas se frecuenta en el género literario, puesto que las imágenes quieren representar el carácter “Irreal” de los sueños. *Ibid.*

<sup>39</sup> El estudio de *Ánima*, ha sido un parteaguas para la industria de animación Mexicana, su bolsa de trabajo ha permitido desarrollar en el medio de manera profesional a artistas digitales incluyendo a practicantes. “Acerca de *Ánima*”, *Ánima*, acceso el 04 de febrero del 2022, <https://helloanima.com/es/acerca-de-anima/>.

<sup>40</sup> “Las leyendas de *Ánima* se encontrarán disponibles en Disney”, *Ánima*, acceso el 04 de febrero del 2022, <https://helloanima.com/es/las-leyendas-se-encontraran-disponibles-en-streaming-para-toda-latinoamerica/>.

<sup>41</sup> “Cromática imaginaria”, Costa, *Diseñar para los ojos*, 74.

le complementan se incorporan con diferentes escalas iluminadas de morados (Ver imagen 21). Para la "Sintaxis de color" la combinación es resultado de las mezclas entre un "Amarillo azulado" (verde) y un "Rojo azulado" (morado), la relación en común que comparten es el primario del que ambos se aproximan; es decir, el azul actúa como el color "Subordinado" ante las mezclas. Tal efecto provoca que la escena se perciba desde una gama de colores fríos y,<sup>42</sup> además, la sensación de las mezclas deriva hacia un movimiento perceptual de la imagen, el cual es adecuada en función del clímax narrativo.

### SEMEJANZA DEL SUBORDINADO

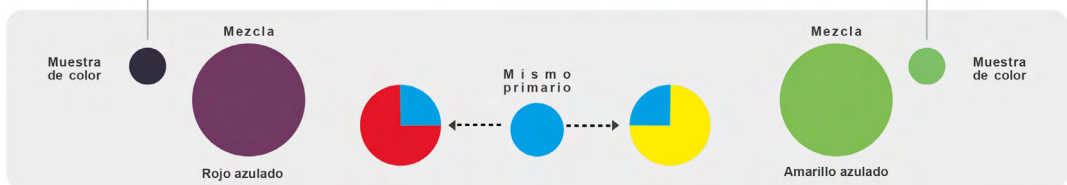


Imagen 21. Esquema de la "Semejanza del subordinado", visualizado con el Concept art de la serie "Las leyendas", realizado por el artista de fondos: Mauricio Morali.



La segunda imagen pertenece a uno de los escenarios de la película de "La leyenda del Charro Negro", se compone por un paisaje rocoso; escena en la cual la historia se haya en un momento antagónico y que, por lo tanto; genera una atmósfera cromática compuesta en su mayor parte por mezclas con bastante aproximación al rojo. De hecho, los tonos en las texturas en las rocas y en el cielo se obtienen por la principal combinación de "Rojo amarillento", el resultado del resto de tonos se debe a su combinación con blanco y negro (Ver imagen 22). De este modo, la escena también se compone por un segundo color que funciona de iluminación, siendo el amarillo aplicado como tal. La mezcla en conjunto del "Rojo amarillento" y el primario "Amarillo", para la "Sintaxis" es el resultado del "Primario subordinado"; en función que, el amarillo actúa como el color "Subordinado" ante el mayor uso del "Rojo amarillento". Esto se comprueba con la línea vertical que ilumina de un tono amarillo, la cual ilumina a la imagen ante los tonos oscurecidos del "Rojo amarillento".<sup>43</sup> Para finalizar el análisis en relación a las producciones del estudio ánima, se muestra el siguiente concept de uno de los escenarios utilizados para la película "La leyenda de la Llorona". En su descripción, se ve un dormitorio a modo de perspectiva, amueblado con elementos tradicionales, de los cuales mantienen una paleta que unifica tanto a los muebles, las vigas y el suelo de madera; la variante de colores en escena parte desde el anaranjado, de acuerdo a diferentes matices que causa el juego de su cualidad de brillantez.

Puesto que, debido a la adición de blanco y negro se obtienen diferentes escalas procedentes del anaranjado (Ver imagen 23). El uso del naranja en relación a su "Sintaxis" se ubica dentro de dos mezclas, "Rojo amarillento" y "Amarillo rojizo", la ubicación esquemática entre las dos mezclas corresponde a la "Inversión estructural". De tal modo que, ambas mezclas comparten la misma ubicación de su eje estructural (Ver imagen 4, pag. 91), en cuanto al resultado: la variación de los tonos obtenidos por medio del "Rojo amarillento" y el "Amarillo rojizo", es causado por el contraste del "Claro-oscuro" de las mezclas.<sup>44</sup> Una interpretación para el uso esquemático, con cuerda con una armonía cromática, debido al efecto de la simetría y al equilibrio resultante de las mezclas.

<sup>43</sup> Teoría de la "Complementariedad lumínica": El amarillo es el color con mayor del espectro de mayor luminosidad perceptiva. *Ibid.*, 343-344.

<sup>44</sup> "Contraste claro-oscuro". Johannes Itten, *El arte del color* (París: Editorial Bouret, 97), 37.

PRIMARIO SUBORDINADO



Diego Andrés Olascoaga Alba | La Leyenda del Charro Negro: D.R. © Anima Estudios S.A.P.I. de C.V., 2018, México.



Imagen 22. Esquema del "Primario subordinado", visualizado con el Concept art de la serie "Las leyendas", realizado por el artista de fondos: Diego Olascoaga.

INVERSIÓN ESTRUCTURAL



D.R. © Anima Estudios S.A.P.I. de C.V., 2011-2014



Imagen 23. Esquema del "Primario subordinado", visualizado con el Concept art de la serie "Las leyendas", realizado por el artista de fondos: Frano de la Cruz

### 3.4 DOS PROPUESTAS ESQUEMÁTICAS AÑADIDAS A LA “SINTAXIS CROMÁTICA”<sup>45</sup> ILUSTRADAS CON LA REPRESENTACIÓN DE LA “CROMÁTICA SÍGNICA”.<sup>46</sup>

#### 3.4.1 ESQUEMA DEL OPUESTO DOMINANTE REPRESENTADO EN EL “COLOR FANTASIOSO.”<sup>47</sup>

El siguiente punto trata de establecer dos nuevos esquemas que permitan continuar el uso de las mezclas insertas en la “Sintaxis cromática” con la misma base estructural del color de Rudolf Arnheim; hasta ahora, se han revisado seis diferentes esquemas con los cuales se identifican todas las mezclas que nos plantea Arnheim de acuerdo a su sistema. Sin embargo, existe el modo de sumar dos esquemas más en el presente análisis cromático, a los cuales les asigno la denominación de: opuesto dominante y opuesto subordinado. Para su explicación es indispensable marcar la diferencia del concepto: opuesto (visto como un concepto propio de la autora de este texto), en comparación del concepto: “Complementario” que parte desde la definición de Arnheim. Por esta razón, el siguiente planteamiento aborda la denominación de dos variantes que proceden desde la definición de Arnheim, sobre los efectos que producen los colores “Complementarios”;<sup>48</sup> aquí es necesario puntualizar la discrepancia de los efectos visuales generados por los “Complementarios”. A pesar de la similitud del término, precisa hacer una separación conceptual entre ambos, no existe una relación entre los “Complementarios generativos y fundamentales”. Debido a que, en cada una, el resultado de las combinaciones cromáticas es diferente. Es así, que la cualidad del “Complemento mutuo”,<sup>49</sup> corresponde a la categoría de los “Fundamentales”, y para este caso, su función generativa se encuentra presente en el esquema del “opuesto dominante”. En particular, Arnheim reduce todas las posibilidades de combinaciones a sólo a una combinación triádica dentro de esta categoría: la triada de los tres primarios fundamentales, el principio de su comportamiento, consta del mismo efecto evocado de los colores “Complementarios”; “La necesidad de equilibrar

45 Arnheim, *Arte y percepción visual*, 357-358.

46 Costa, *Diseñar para los ojos*, 77.

47 El “Color fantasmioso” es crear escenas irreales e imaginarias. La aplicación de estas paletas se frecuente en el género literario, puesto que las imágenes quieren representar el carácter “Irreal” de los sueños. *Ibid.*, 74.

48 “Los complementarios generativos son los colores que en combinación producen un blanco o un gris monocromo. Los complementarios fundamentales son colores que a juicio del ojo se requieren y complementan mutuamente.” Arnheim, *Arte y percepción visual*, 347.

49 El efecto del “Completamiento mutuo” es la experimentación visual, que procede de un fenómeno fisiológico ante la yuxtaposición de ciertos pares, triadas o grupos más numerosos de matices. *Ibid.*

el campo visual con la adición de otro color cuando uno aparece solo".<sup>50</sup> De igual forma, Arnheim establece color al azul, amarillo y rojo como primarios fundamentales, que en su conjunto; forman la base del equilibrio del efecto "Complementario", debido a que si sólo se dan dos de ellos, reclaman la presencia del tercero. La posición triádica constituye a matices puros, generando un contraste de extracción y atracción entre cada uno de los tonos. Es decir, no hay nada de amarillo puro en el azul puro, o nada de rojo puro en el amarillo puro. Bien, el equilibrio de los primarios fundamentales, se encuentra inserta en la "Sintaxis cromática" y tanto en sus diferentes esquemas. Ya que el resultado de las mezclas se entrelaza con el equilibrio de los primarios fundamentales y el sistema de las nueve combinaciones, tal y como se revisó en las páginas anteriores. En cuanto a su estructura esquemática se agrupan como tal; cada dos primarios frente al tercero, lo que origina un sistema simétrico entre pares de complementarios entrelazados. Sobre todo, la deducción de este punto, es fundamental para la composición estructural del "opuesto dominante" y del "opuesto subordinado", por tanto, que este se basa en la jerarquía formada por los tres matices puros primarios y las tres mezclas secundarias equilibradas (Ver imagen 23).<sup>51</sup>

En definitiva, Arnheim propone el esquema de los "Complementarios fundamentales" en relación con los colores primarios y sus mezclas, más no, establece un esquema que radique con la interacción de mezclas y sus posibles combinaciones. Al margen que, sólo adjunta al azul, amarillo y rojo, como la "Síntesis" de combinaciones complementarias. El esquema del "opuesto dominante" y el "opuesto subordinado", es la continuidad del sistema de mezclas y sus estados de transición. La particularidad de estos nuevos, es la ubicación del eje estructural en función de los colores que se encuentran enfrente. Ahora, la relación sistemática en función de la asignación del término "opuesto", parte de la distinción que se tiene del término "Complementario"; la razón es el no generar ambigüedades desde diferentes teorías de los colores "Complementarios" ante la comprensión de un sistema cromático organizado ya sea; lineal, bidimensional o tridimensional. Al referirse de modo al color "opuesto", se entiende que pertenece a un sistema organizado mediante polos de oposición,<sup>52</sup> y para este caso, también se refiere al primario fundamental

<sup>50</sup> *Ibid.*, 362.

<sup>51</sup> Con base a la figura 241; El esquema de los pares que componen a un matiz puro en resultado de la mezcla de los otros dos, así las combinaciones se proyectan en: azul y anaranjado, amarillo y morado, rojo y verde. *Ibid.*, 363.

<sup>52</sup> "Para los sistemas que consideran al color como sensación psicológica, los primarios estarán dados por las nociones primigenias acerca del color que se encuentran en la base de casi todas las culturas, y entonces serán -organizados generalmente de a pares en polos de oposición- el rojo y el verde, el amarillo y el azul, el blanco y el negro." José Luis Caivano, *Sistemas de orden del color* (Buenos Aires: Uba, 1995), 3.

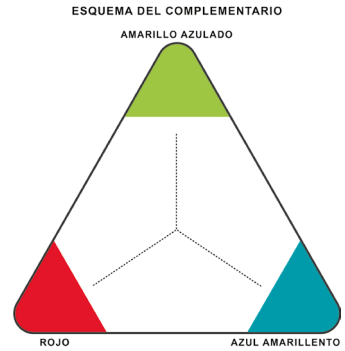


Imagen 23. Propuesta esquemática basada en el principio de Rudolph Arnheim; conformado por la agrupación de cada dos primarios frente al tercero, en este caso, el rojo se entrelaza con el "Amarillo azulado" y el "Azul amarillento".

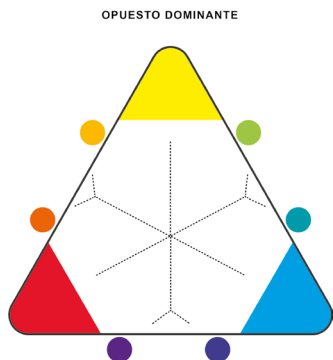


Imagen 24. Esquema del opuesto dominante en función de los ejes estructurales cuales se sitúan en punto de su lado opuesto del triángulo; aquí los primarios actúan como el color "Dominante" ante la mezcla "Subordinada", es por eso, que en la punta del eje estructural se encuentra dividida en dos variantes posibles, de la cual se haya más próxima, hacia el segundo primario.

en específico. Por tanto, la asignación del "opuesto" se basa desde la organización desde la esquemática de Rudolph Arnheim. En consecuencia, sobre la asignación de "Dominante" y "Subordinado", se deriva desde la jerarquía de los dos esquemas correspondientes a los primarios fundamentales: "Primario dominante" y "Primario subordinado". A razón que, ahora los primarios se encuentran en la posición opuesta al polo que sus complementarios, tal efecto actúa del mismo modo. Puede que aquí, el agente del color opuesto puede ser "Dominante" de un primario o "Subordinado" de él mismo.

Enseguida, la descripción del esquema del "opuesto dominante", es cuando el color primario puro, tiñe y "Domina" hacia uno de los segundos tonos que tiene en frente (Ver imagen 24). La relación de combinaciones resulta: rojo y "Amarillo azulado", rojo y "Azul amarillento"; azul y "Rojo amarillento", azul y "Amarillo rojizo"; amarillo y "Rojo azulado", amarillo y "Azul rojizo".

Ahora bien, en secuencia analítica del capítulo, la aplicación gráfica de estas combinaciones, se verá proyectada en las siguientes ilustraciones de mi autoría, en las cuales, todas presentan una línea estilística similar, en relación de, figura, fondo, aplicación de color y efectos mediante recursos digitales. La clasificación de las ilustraciones en este apartado, conlleva el objetivo de comunicar una escena narrativa en comparativa con la narrativa gráfica del *concept art*; a su vez, también se inserta con la "Cromática signica" de acuerdo al uso del "Color fantástico"<sup>53</sup>. La diferencia es que, estas ilustraciones se mantienen en un carácter de estudios compositivos y de experimentación gráfica; por ende, es pertinente comentar que, no pertenecen al campo de trabajo profesional en donde se desarrollan los *concept artist*. Si no, que su objetivo es entorno al carácter teórico y experimental del presente texto de investigación.

La primera ilustración que prueba la aplicación de dicho principio, proyecta a dos personajes insertos en un escenario desde un punto de perspectiva, iluminado con matices claros y oscurecidos que proceden del primario fundamental; el rojo en este ejemplo (Ver imagen 25). También se perciben un par de tonos aproximados al naranja que constituyen el color de piel de los personajes, aunque, el rojo es el "Dominante"; ya que resulta ser el color del que se rodean a los dos sujetos, está presente en el resto de los elementos compositivos; sobre los muebles, objetos y en las iluminaciones. El segundo color que constituye la caracterización de los personajes es el verde, inserto en las prendas que portan; bien, con revisión del esquema anterior, el rojo se sitúa en dos posibilidades: "Amarillo azulado" y "Azul amarillento". La variante más próxima

<sup>53</sup> Las alteraciones cromáticas que componen el ambiente de las escenas, le ayudan a adquirir un valor narrativo, del cual, potencializa el mensaje visual de la ilustración; como un aspecto cualitativo del "Color fantástico". Costa, *Diseñar para los ojos*, 74.

## OPUESTO DOMINANTE



Imagen 25. Ejemplo del esquema opuesto dominante, con ejecución de las mezclas: Rojo y "Amarillo azulado". Proyectada desde la ilustración con título de: "Under store".

de acuerdo a la "Sintaxis" es la de "Amarillo azulado", a manera que el verde propuesto, se ubica más cercano hacia el amarillo; los tonos resultantes del "Amarillo azulado" escalan mediante la distribución del negro y del blanco.<sup>54</sup> Por consiguiente; el equilibrio cromático acude hacia un efecto de repulsión de acuerdo a la posición de ambos colores.

En la segunda ilustración referente al mismo principio, se muestra en un plano general un paisaje con cielo y mar, en donde participa un personaje en perfil caminando sobre la arena. La referencia del color azul se sitúa sobre los elementos del cielo y el mar, y sobre la estrella y la almeja que componen el primer plano; los matices que le derivan son adiciones y sustracciones de blanco, junto con una ligera aplicación de violetas (Ver imagen 26). Es entonces donde la cantidad de la aplicación azul invade gran porcentaje ante toda la imagen, por tanto "Dominante". Ya que, otro color "Subordinado" que contrarresta su aplicación es el naranja, donde sólo lo portan dos elementos; la arena de suelo y sobre la caracterización del

54 "Complementariedad luminica". Arnheim, *Arte y percepción visual*, 343-344.

niño. La "Síntesis" del color naranja, corresponde a la aproximación del "Rojo amarillento", porque los tonos naranjas que se le asocian, tienden a una mayor apariencia con el color rojo. La ubicación de acuerdo a la posición del azul y el "Rojo amarillento", corresponde a la de su opuesto; es decir, para este caso el azul es el "Dominante" sobre el "Rojo amarillento", Y tanto para la percepción, ocasiona un alto contraste cromático, por el uso la aplicación de ambos colores complementarios.

### OPUESTO DOMINANTE

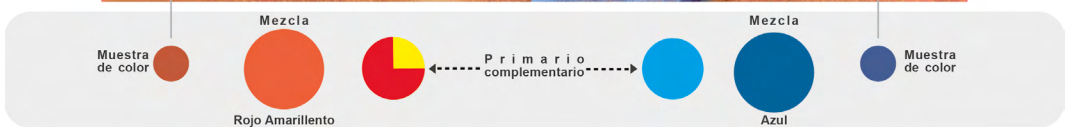


Imagen 26. Ejemplo del esquema opuesto dominante, con ejecución de las mezclas: Azul y "Rojo amarillento". Proyectada desde la ilustración con título de: "Muuyal en un paseo manita".

### 3.4.2 ESQUEMA DEL OPUESTO SUBORDINADO REPRESENTADO EN EL “COLOR FANTASIOSO.”<sup>55</sup>

En lo que toca respecto a la segunda propuesta esquemática del opuesto subordinado, cual principio se explicó en el punto anterior, se revisarán las posibles combinaciones en distinción del “opuesto dominante”; este sistema contiene las mismas mezclas que el anterior esquema y con base a principio de la “Sintaxis cromática” de Rudolf Arnheim. Aunque el orden de las combinaciones el factor que cambia. En esta línea, los primarios fundamentales ahora son los colores “Subordinados”, ante la combinación de las mezclas ubicadas de sus polos opuestos, que toman a ser las “Dominantes”, de modo que; cada grupo de mezclas tienen la posibilidad de situarse en la simetría de su subordinado primario, su sistema de combinaciones es el siguiente: “Rojo azulado” y amarillo, “Azul rojizo” y amarillo; “Rojo amarillento” y azul, “Amarillo rojizo” y azul; “Amarillo azulado” y rojo, “Azul amarillento” y rojo (Ver imagen 27). Aquí los ejes estructurales se posicionan de en una ubicación distinta, aunque, aún mantienen la relación del color primario con su color frontal, situados en cada uno de los polos opuestos.

Bien pues, en seguimiento a la línea analítica, las siguientes ilustraciones, también de mi autoría y basadas en el mismo principio del punto anterior. Servirán de ejemplos analíticos entorno a la ejecución esquemática de este sistema, por medio de la categoría sígnica con enfoque en el uso del “Color fantasmioso”.

Cierto es que un atributo de los colores de atmósfera es, su potencialidad lumínica sobre una determinada escena, tal cualidad es perceptible en la siguiente ilustración; una composición en perspectiva, donde una serie de personajes se hayan dentro de un transporte público, visto el escenario iluminado por una paleta basada del color verde: la aplicación del color puede verse en las características de los sujetos, las vestiduras del transporte e incluso en el exterior enmarcado por las ventanas (Ver imagen 28). El uso de este color ocasiona la transición de diferentes matices con cercanía al color azul, por tanto, en cuanto a la “Sintaxis cromática”, la mezcla más próxima de las combinaciones es la de “Amarillo azulado”. El otro color que integra las iluminaciones de la atmósfera es el rojo puro, con un poco adición de blanco, proyectado a través de una lámpara que distribuye pequeñas luces en los objetos que tiene más cercanos; en consecuencia, se observan

OPUESTO SUBORDINADO

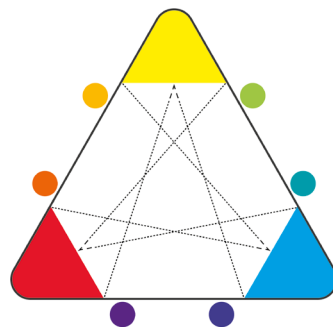


Imagen 27. Esquema del opuesto dominante en función de los ejes estructurales cuales se sitúan en punto de su lado opuesto del triángulo; aquí los primarios actúan como el color “Dominante” ante la mezcla “Subordinada”, es por eso, que en la punta del eje estructural se encuentra dividida en dos variantes posibles, de la cual se haya más próxima, hacia el segundo primario.

<sup>55</sup> El “Color fantasmioso” es crear escenas irreales e imaginarias. La aplicación de estas paletas se frecuente en el género literario, puesto que las imágenes quieren representar el carácter “irreal” de los sueños. Costa, *Diseñar para los ojos*, 74.



en menor cantidad las aplicaciones del rojo puro yuxtapuesto en el "Azul amarillento". El rojo toma la posición del color "Subordinado" ante toda la aplicación del color "Dominante", en sí, tal recurso genera un alto contraste; ya que, se vuelve más evidente cuando se coloca en pequeñas cantidades ante una mancha mayor de otro color;<sup>56</sup> el principio de este esquema se puede comparar con la anterior imagen 25, el orden de los colores cambia la percepción visual por la debida aproximación en favor del "Azul amarillento" y "Amarillo azulado".

Y como última imagen, se revisará la combinación posible en función del polo opuesto del color amarillo. La ilustración muestra a dos personajes principales coloreados de amarillo, junto con demás matices añadidos con blanco y negro, incluso, la aplicación de los tonos claros y oscuros, alcanza la apariencia del color dorado; de modo que, el niño y la niña se ven envueltos en un fondo violeta con otro par de elementos sobre puestos, el cuerpo de una serpiente y una serie de nopales, ambos elementos se integran con los matices del fondo. Los demás objetos colocados en el primer plano; pertenecen a otra composición de colores derivados en azul y verde, aunque, por su disminuido tamaño y cantidad, su color torna aproximarse más aún con el violeta de fondo (Ver imagen 29). En "Síntesis", la combinación generada por el color violeta pertenece al a combinación de un "Rojo azulado", ya que, la muestra de color obtenida del fondo, resulta más próxima hacia el rojo. De esta forma, se obtiene la combinación de un "Rojo azulado" con un amarillo en función de "Subordinado", debido a que; el "Dominante" se sobrepone con una mayor cantidad aplicada en el paisaje de fondo, y en algunos de los accesorios que porta la niña y el niño. El efecto visual que interpone el principio, también genera un alto contraste en posición de los polos opuestos del primario fundamental y su segunda mezcla, la ubicación de ambos puede producir un efecto de equilibrio por contrastes complementarios.

A tal efecto, es posible utilizar los dos esquemas propuestos ante composiciones cromáticas con un fin armónico y compositivo. Las aplicaciones que se asignen de los dichos esquemas, se adaptan hacia diferentes problemáticas de la imagen, en este caso; el uso asignado fue a través de diferentes ilustraciones, intervenidas para demostrar y ejemplificar con la teoría cromática. Si bien, el objetivo del presente capítulo, es dar herramientas compositivas que permitan agilizar los procesos comunicativos del ilustrador o diseñador.

<sup>56</sup> Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología de la visión creadora* (Madrid: Alianza Forma, 1979), 364.

OPUESTO SUBORDINADO

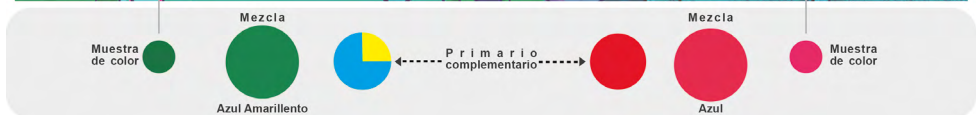


Imagen 28. Ejemplo del esquema opuesto subordinado, con ejecución de las mezclas: Rojo y "Azul amarillento". Proyectada desde la ilustración con título de: "La microbusera".

OPUESTO SUBORDINADO

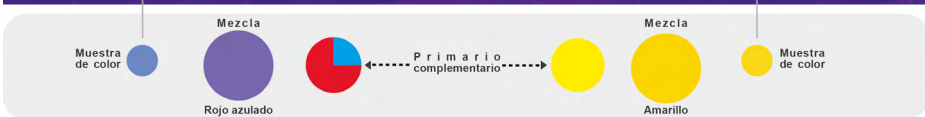


Imagen 29. Ejemplo del esquema opuesto subordinado, con ejecución de las mezclas: Rojo y "Azul amarillento". Proyectada desde la ilustración con título de: "Anahuacalli".

# CONCLUSIONES



## CONCLUSIONES

Las herramientas analíticas en función de todas las anteriores propuestas ilustrativas, mantienen como principal funcionalidad, el aportar diferentes métodos, interpretaciones y técnicas; en torno al principal objeto de estudio, que es el color. Si bien lo que se ha demostrado durante el proceso de estudio es, la variedad sujeta a los valores denotativos que produce cada color conocido por el ojo humano. La visualización del color remite hacia una subjetividad de representaciones, de las cuales influye el contexto donde se le sitúe, ya sea desde las interpretaciones: culturales, psicológicas y simbólicas. Y por supuesto, también en sus cualidades físicas, proyectadas a manera de espectro luminoso tal como lo es en su forma natural. Añadiendo, el reconocimiento biológico que se atiende inserto en el proceso fisiológico de captación de ondas electromagnéticas, y que son procesadas por la retina ocular. En sí, para cualquier investigación que se base en los componentes de los colores y de sus posibles efectos, tiene que insertar la premisa situada en el fundamento de, que el primer componente del color es la luz; y la luz, es uno de los elementos que constituyen a toda la materia del universo.

Tal relatividad da pauta a impulsar la gran diversidad de teorías que han realizado desde hace siglos; algunas de sus bases se mantienen vigentes y se seguirán efectuando; con tal y que justifiquen nuestra existencia en conjunto con la interacción de los colores. Sin embargo, para la era en la que vivimos, las inquietudes de la humanidad no pueden desviarse a relatividades del posmodernismo; se necesitan delimitantes que intervengan en la profundización del conocimiento y a la vez, propicien diferentes postulados para acercarse a las propuestas de ilustración desde un juicio crítico.

Por consiguiente, en la presente investigación se buscó, desde sus primeros objetivos, delimitar el objeto de estudio, que fue la comunicación gráfica; en la medida dada por el conocimiento del diseño gráfico, y sus diferentes ramas que le integran, una de ellas, la ilustración narrativa. Claro, las disyuntivas teóricas del color son extensas, y puede que éstas aporten diferentes resultados, de acuerdo a la ruta analítica que le proceda. De allí que, la segunda delimitante de la investigación consistió en establecer a los autores que aportarán, con una mejor vía comunicativa, al objeto de estudio; en este caso, las aplicaciones del color en la ilustración, mediante el uso de la semiótica y la esquemática cromática.

En consecuencia, es posible resumir el recapitulado teórico de la siguiente manera:

La tricotomía de interpretación de signos de Sanders Pierce, en relación a la codificación de objeto a través de la percepción humana, utiliza al color como vehículo signico a través

de diferentes proyecciones de la ilustración narrativa, ello en contraste con la "Semiosis" de Charles Morris.

En este sentido, fue posible alternar el uso signico de diferentes matices del espectro luminoso, por medio de una gran variedad de objetos, y su posible interpretación a modo de la "Proposición" signica. La relación triádica se adecuó a las propuestas gráficas de diferentes ilustradores e ilustradoras especializados en el campo de la ilustración narrativa. De tal manera que, se puede afirmar que, para el campo de la literatura, el uso de imágenes ilustrativas, tienen el potencial de comunicar más allá del texto escrito. Debido al uso del color y la forma, es que se le designe al ilustrador, la interpretación de los colores ante la imagen, que genera un diálogo con el lector para comunicar un significado.

Así pues, las variantes signicas vistas en sus diferentes significados cromáticos, se revisaron desde los principios simbólicos de: Georgina Ortiz, Eva Heller, Mauricio Moyssen, y entre otros complementarios. A pesar de ello, es importante añadir que, la interpretación del color queda sujeta a la relatividad del contexto al que esté situado el objeto; ya sea por su base cultural inmersa a partir del ámbito sociopolítico y geográfico, en fin. Los significados de los colores no se sitúan sujetos hacia una única explicación, sino, que, pueden cambiar a través del tiempo y de los acontecimientos sociales. Por tanto, la responsabilidad del comunicador visual, del ilustrador y del diseñador gráfico, debe de formarse de acuerdo al contexto del mensaje a transmitir.

Así mismo, dentro de los términos, signica y color; la división de la "Iconografía del color" de Joan Costa, permitió establecer un orden de las ilustraciones seleccionadas, con base en la cantidad de los colores empleados; y en su conjunto, el nivel de representación iconográfica obtenido desde la aplicación del color de acuerdo a su técnica. Con la clasificación de los niveles de representación, fue posible diferenciar los estilos gráficos de las y los ilustradores del campo narrativo y del Concept Art, ya sea con técnicas de pintura análogas o técnicas de pintura digital.

De esta manera, se comprueba que la ejecución de la técnica en cuestión de la representación gráfica; es determinante para el nivel de información visual que conlleve el mensaje a representar. Por tanto, en torno a la ilustración, las técnicas pictóricas con mayor alcance "Realista", transmiten mayor información en su mensaje. Cabe mencionar que, esto no coloca a la cromática "Realista" en una posición vertical sobre las imágenes del color "Fantasioso" y "Iconográfico", es decir; la selección de colores y del resto de elementos compositivos, será en función de las necesidades comunicativas que amerite el comunicador visual. La repetición constante de los

mismos elementos aplicados, dan pie a que el ilustrador o la ilustradora, se haga especialista en su propuesta gráfica; y se le reconozca por valores estilísticos de acuerdo a la postura de Omar Calabrese. En consecuencia, es más probable que el ilustrador o a la ilustradora se le identifique de manera más inmediata, si lleva inserta la conformación de su propio estilo. Ahora, con respecto al estudio de la aplicación del color por sí mismo, en su mera cualidad óptica y no en relación con los atributos semióticos, la “Sintaxis cromática” de Rudolph Arnheim, enfocada a las ilustraciones del concept art, estableció un modelo analítico en obtención del equilibrio cromático. En ese sentido, la obtención de un esquema estándar, mantiene en una secuencia organizada el análisis de diferentes paletas, dentro de un mismo principio. Ello, aunque, se cuente con el amplio repertorio de diversos sistemas cromáticos, cuales dan estructura al orden armónico en el uso de diferentes matices. Ahora bien, dichos sistemas parten de bases muy similares entre la relación de unos colores y otros; por tal motivo, ese efecto puede determinar una norma que se pueda replicar en todos los análisis cromáticos. Por supuesto, ante la revisión de ilustraciones derivadas del concept art. Hay que añadir que, durante el proceso creativo de la cual se producen estas imágenes, tal cual no se cuenta con una evidencia precisa sobre los métodos utilizados por aquellos concept artist. Por lo tanto, la “Sintaxis” de color a través de sus esquemas y sus mezclas desde los “Primarios fundamentales”: rojo, azul y amarillo. Es una herramienta que establece una relación armónica entre los colores primarios, y sus posibles combinaciones ante cualquier imagen. Ya sea independiente de la técnica y del estilo elegido por el ilustrador, pues, el objetivo se enfoca sólo al equilibrio cromático.

Sobre todo, la ejecución de este método pragmático en relación con la ilustración y sus variantes, muestra ser de gran utilidad para las y los ilustradores que decidan utilizarla; es de esperarse, la ascendencia hacia nuevas alternativas y procesos de selección de color que deriven de este sistema. Y desde luego, que emerjan desde la iniciativa teórica que retribuyan a las áreas de la ilustración y del diseño gráfico. Para terminar, el enlace de todas las anteriores teorías mantiene como fin, marcar rutas comunicativas en torno al uso de los colores, desde su carácter sónico y sintáctico. Con la finalidad que el lector, descifre junto con su propia experiencia, la selección de elementos cromáticos, cuales configuren un mensaje visual. Para el caso específico de la ilustración gráfica mexicana, es preciso mencionar que; hasta ahora, son pocos los estudios y los textos publicados con respecto a las aplicaciones del color en sí misma. Además, con el poco material que existe, cual mayor parte de la información, ya sea en

físico o digital, se encuentra en un idioma diferente al español o son de difícil de consultar ya sea por la vía gratuita o pagada (esta última suele tener un alto capital para su consulta).

Como última idea: la iniciativa de la presente investigación es atribuir, con diferentes perspectivas, una visión cromática que permita a la ilustración gráfica mexicana, más dirigida para hacia campo de la narrativa y del concept art; impulsar aún más sus alcances comunicativos y estilísticos. Finalmente, desde una finalidad más profunda de este proyecto; la libre transmisión del conocimiento con sustento, interfiere en las desigualdades sociales, y abre nuevas oportunidades para la autoconciencia de la humanidad.

# FUENTES DE CONSULTA

## BIBLIOGRAFÍA

1. Abbagnano, Nicola. *Diccionario de filosofía*. México: Fce, 1961.
2. Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual*. Psicología del ojo creador. Madrid: Alianza Forma, 1979.
3. Caivano, José Luis. *Sistemas de orden del color*. Buenos Aires: Uba, 1995.
4. Calabrese, Omar. *Cómo se lle una obra de arte*. Madrid: Catedra, 1994.
5. CNDH. *Abc de la perspectiva de género*. Cdmx: Cndh, 2019.
6. Color, Royal Talents. *Manual sobre el color y la mezcla de colores*. Apeldoorn: Royal talents, 2007.
7. Costa, Joan. *Diseñar para los ojos*. La Paz: Grupo editorial design, 2003.
8. —. *Imagen global*. Barcelona: Ceac, 1994.
9. —. *La esquemática*. Visualizar la información. Barcelona: Paidós, 1968.
10. Diez, Julián. *Antología de la ciencia ficción española 1982-2002*. España: Minotauro, 2003.
11. DK. *Signos y símbolos*. Londres: Dorling kindersley ldt,, 2008.
12. Donis, Andrea. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo gili, 1973.
13. Gavarrón, Lola. *La mística de la moda*. Barcelona: Anagrama, 1989.
14. Helen Varley, Marshall Editions Ltd. *El gran libro del color*. Barcelona: Blume, 1982.
15. Heller, Eva. *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo gili, 2004.
16. Ittens, Johannes. *El arte del color*. Paris: Editorial bouret, 1961.
17. Martín, José Albella. *Introducción a la ciencia de materiales, técnicas de preparación y caracterización*. Madrid: Csic, 1993.
18. Morris, Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós, 1985.
19. Moyssén, Mauricio. *Aproximaciones del uso del color en el diseño industrial*. México: Cidi, 2006.
20. Ortiz, Georgina. *El significado de los colores*. México: UNAM, 1984.
21. —. *Usos, aplicaciones y creencias acerca del color*. México: Trillas, 2014.
22. Panofsky, Erwin. *El significado de las artes visuales*. Madrid: Alianza, 2004.
23. Parramón, José M. *Teoría y práctica del color*. Barcelona: Parramón ediciones, 1988.
24. Pierce, Charles Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva visión, 1974.



25. Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Editorial losada, 1945.
26. Spranz, Bordo. *Los dioses en los códices mexicanos del grupo borgia*. Una investigación iconográfica. México: Fce, 1975.
27. Stableford, Brian. *Historical dictionary of science fiction literature*. E.E.U.U: Scarecrow press, 2004.

## ARTÍCULOS DE REVISTA

1. Andrés Menza, Eduard Sierra, William Sánchez. "La ilustración: dilucidación y proceso creativo", *Revista Kepes*, nº 13 (2016): 269.
2. Del Villar, Mónica. "Rostros: Expresión de vida en la plástica prehispánica". *Revista arqueología mexicana*, nº 6 (2000): 4-5.
3. Ramírez, Elisa. "Tigres, tigrillos, leones y tecuanes". *Revista Arqueología Mexicana*, nº 72 (2005): 58-61.

## PÁGINAS WEB

1. "A costume for Nicolas", *fotosíntesis.media*, acceso: 2 de Febrero de 2022, <https://fotosintesis.media/a-costume-for-nicolas/>.
2. "about", *Ryan Heshka*, acceso: 16 de Mayo de 2021, <http://www.ryanheshka.com/about-me/>.
3. "Amatista", *mexicomino.org*, acceso: 2 de Noviembre de 2021, <https://mexicomino.org/tipos-de-minerales/amatista/>.
4. "Ánima", *Acerca de Ánima*, acceso: 4 de Febrero de 2022, <https://helloanima.com/es/acerca-de-anima/>.
5. "Arteneo", *Blog de ilustración*, Diseño y más, acceso: 2 de Marzo de 2021, <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-tipos-y-caracteristicas/>.
6. "Barbara Fiore Editora", *Shaun Tan*, acceso: 6 de Abril de 2021, [https://www.barbarafioreeditora.com/editorial/shaun\\_tan](https://www.barbarafioreeditora.com/editorial/shaun_tan).
7. "Basics", *The Lowbrow Movement: Art History 101 Thought*, acceso: 31 de Marzo de 2021, <https://www.thoughtco.com/the-lowbrow-movement-art-history-182926>.
8. "Bio", *Rebecca Dautremer*, acceso: 13 de Abri de 2021, <https://rebeccadautremer.com/bio>.
9. "Café Anime Lair", *RACRUF*, acceso: 22 de Marzo de 2021, <https://cafeanimelair.com/2013/05/01/racruf/#:~:text=Ra%C3%BAI%20Cruz%20Figueroa%2C%20mejor%20conocido,elementos%20de%20la%20cultura%20mexicana%2C>.
10. "Carrie, película de 1976", *Wikipedia*, acceso: 30 de Noviembre de 2021, [https://es.wikipedia.org/wiki/Carrie\\_\(pel%C3%A9cula\\_de\\_1976\)#cite\\_note-1](https://es.wikipedia.org/wiki/Carrie_(pel%C3%A9cula_de_1976)#cite_note-1).
11. "Chiara Bautista", *Love, Songs on Paper - Interview*, *Beautiful Bizarre*, acceso: 30 de Marzo de 2021, <https://beautifulbizarre.net/2014/06/23/chiara-bautista-love-sings-paper-interview/>.
12. "Contemporary Maia", *Saner*, acceso: 19 de Abril de 2021, <https://www.maiaccontemporary.com/saner>.
13. "Cualia.es". *Frank Frazetta*, acceso: 04 de Abril de 2021, <https://cualia.es/el-arte-fantastico-de-frank-frazetta/>.

14. "Elefante Rosa", *Wikipedia*, acceso: 12 de Noviembre de 2021, [https://es.wikipedia.org/wiki/Elefante\\_rosa#cite\\_note-2](https://es.wikipedia.org/wiki/Elefante_rosa#cite_note-2)
15. "Fakita Kenza", *Linkedin.com*, acceso: 12 de Noviembre de 2021, <https://www.linkedin.com/in/kenza-fakira/>.
16. "Fotografía de producto: Todo lo que debes saber", *Too many FLASH*, acceso: 3 de Noviembre de 2021, <https://toomany-flash.com/fotografia-de-producto-2/>.
17. "Hueso", *Página web interactiva de biología celular y tisular*, acceso: 2 de Noviembre de 2021, [http://www.facmed.unam.mx/deptos/biocetis/Doc/Tutorial/tejidos\\_archivos/Page2755.htm](http://www.facmed.unam.mx/deptos/biocetis/Doc/Tutorial/tejidos_archivos/Page2755.htm)
18. Isela Navarro, "Industria Animación. *Qué es el Concept Art*", acceso: 7 de Julio de 2021, <https://www.industriaanimacion.com/2021/04/que-es-el-concept-art/>.
19. Joaquín Mateu, "Psicología y mente". *La rueda de las emociones de Robert Plutchik: ¿Qué es y qué muestra?*, acceso: 12 de Abril de 2021, <https://psicologiymente.com/psicologia/rueda-emociones-robert-plutchik>.
20. "La historia de la animación en México: un relato que cambió el rumbo del cine latinoamericano", *Crehana*, acceso: 2 de Febrero de 2022, <https://www.crehana.com/mx/blog/animacion-modelado/historia-animacion-mexico/>.
21. "La industria del entretenimiento en México", *Anahuác*, acceso: 2 de Febrero de 2022, <https://www.anahuac.mx/queretaro/noticias/la-industria-del-entretenimiento-en-mexico>.
22. "La narrativa visual de Siamés Escalante", *Domestika*, acceso: 3 de Junio de 2015, <https://www.domestika.org/es/blog/3904-la-narrativa-visual-de-siames-escalante>.
23. "Las chicas pin-up: símbolos de rebeldía y libertad", *Cultura Colectiva*, acceso: 5 de Marzo de 2021, <https://culturacolectiva.com/estilo-de-vida/chicas-pin-up-rebeldia-y-libertad>.
24. "Las leyendas de *Ánima* se encontrarán disponibles en Disney+", *Ánima*, acceso: 4 de Febrero de 2022, <https://helloanima.com/es/las-leyendas-se-encontraran-disponibles-en-streaming-para-toda-latinoamerica/>.
25. Laura García J. "Ciencia UNAM", *Sacrificios humanos: Sangre para los dioses*, acceso: 9 de Junio de 2021, <http://ciencia.unam.mx/leer/1068/sacrificios-humanos-sangre-para-los-dioses>
26. "Matt Rhodes", *Linkedin.com*, acceso: 26 de Enero de 2022, <https://www.linkedin.com/in/matt-rhodes-01a3a11/>.
27. Maude Bass-Kueger, "Vouge", *¿Sabes por qué el vestido de novia es blanco? Esta es su curiosa historia*, acceso: 26 de Mayo de 2021, <https://www.vogue.es/novias/articulos/historia-vestido-novia-blanco-reina-victoria>.
28. "National Geographic", *Sangre Fresca*, acceso: 11 de Octubre de 2021, [https://www.nationalgeographic.com.es/fotografia/foto-del-dia/sangre-fresca\\_17282](https://www.nationalgeographic.com.es/fotografia/foto-del-dia/sangre-fresca_17282).
29. "People Pill", *Michael Hussar*, acceso: 27 de Marzo de

2021, <https://peoplepill.com/people/michael-hussar>.

30. "Peter Saville y la reinención de la cultura Pop", *Filter México*, acceso: 30 de Noviembre de 2021, <https://filtermexico.com/2020/04/20/peter-saville-y-la-reinencion-de-la-cultura-pop/>.

31. "Real Academia Española", *Lúgubre*, acceso: 11 de Junio de 2021, [https://dle.rae.es/1%C3%BAgubre?m=30\\_2](https://dle.rae.es/1%C3%BAgubre?m=30_2).

32. "Shadowplayers", *Wikipedia*, acceso: 24 de Marzo de 2022, <https://en.wikipedia.org/wiki/Shadowplayers>.

33. "Siamés Escalante", *About*, acceso: 1 de Abril de 2021, <https://www.siamesescalante.com/about>.

34. "Simbología gráfica de advertencia", *Seguridad de productos*, acceso: 30 de Noviembre de 2021, <https://www.seguridaddeproductos.cl/seguridad-de-productos/consejos-de-seguridad/simbologia-grafica-de-advertencia/>.

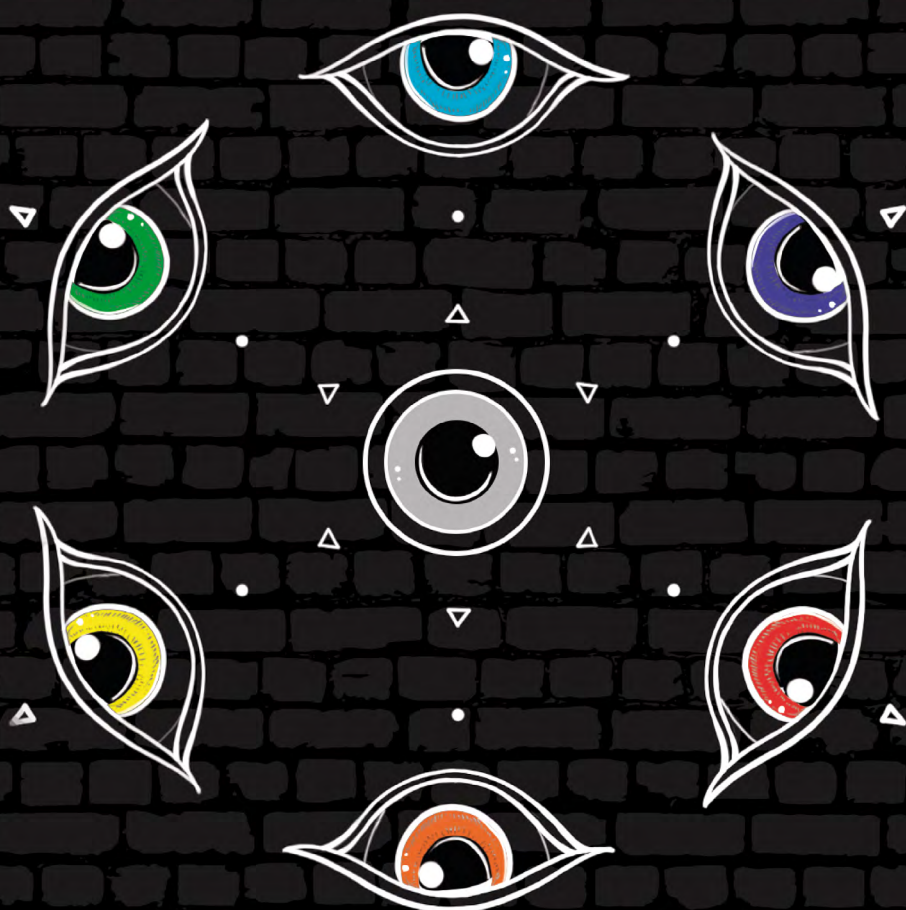
35. "Steven Universe", *Wikipedia*, acceso: 31 de Enero de 2022, [https://es.wikipedia.org/wiki/Steven\\_Universe](https://es.wikipedia.org/wiki/Steven_Universe).

36. "Tebeosfera". *Tony Sandoval*, acceso: 11 de Marzo de 2021, [https://www.tebeosfera.com/autores/sandoval\\_tony.html#:~:text=Autor%20mexicano%20afincado%20en%20Europa,a%20un%20famoso%20luchador%20mexicano](https://www.tebeosfera.com/autores/sandoval_tony.html#:~:text=Autor%20mexicano%20afincado%20en%20Europa,a%20un%20famoso%20luchador%20mexicano).

37. "Universo Literario - Ficción en la literatura", *Gerald Brom*, acceso: 7 de Mayo de 2021, <http://universoliterario.wikidot.com/gerald-brom>.

# USOS CROMÁTICOS EN LA ILUSTRACIÓN

DESDE LA SEMIÓTICA Y LA SINTAXIS



DAIRA MARAÍ MONTESINOS CUEVAS