

# Fantasía Heróica

1960 - 200

Antecedentes del modelismo de fantasía





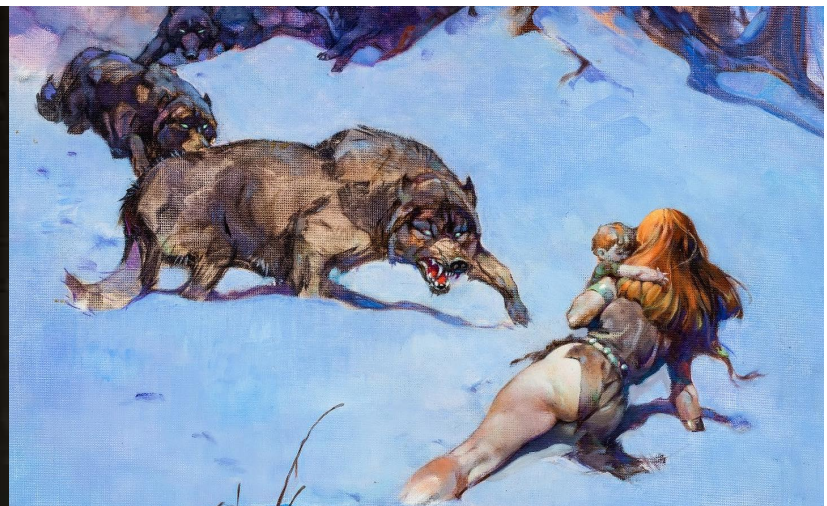
Ejemplo de ilustración pulp

En la segunda mitad del siglo XX surge el movimiento del “arte de fantasía heroica” influenciado por el auge de la literatura de fantasía y ciencia ficción, así como por la popularidad de los cómics y las ilustraciones pulp.

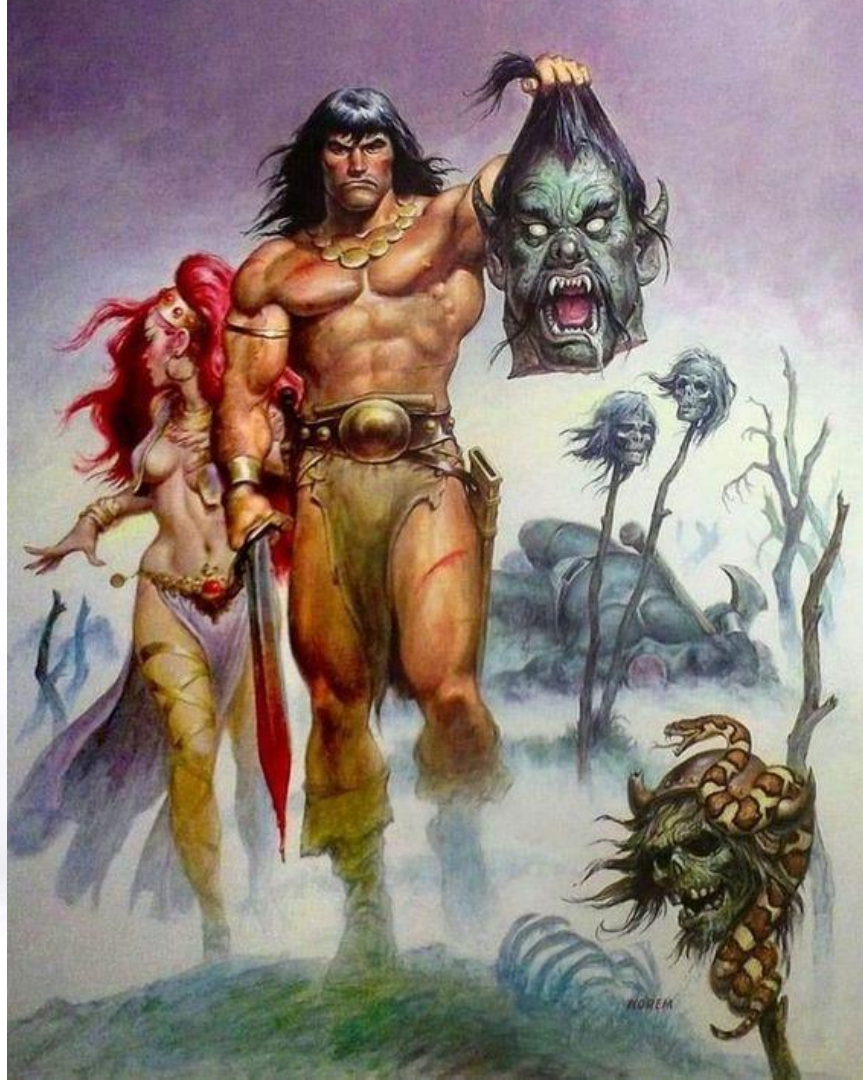
La mayoría de las obras se comisionaron para ser portadas de libros, revistas, calendarios, carteles cinematográficos, litografías, promocionales de videojuegos, tarjetas, juegos de rol, CDs, etc.

Este movimiento ha influido a generaciones de artistas y ha ayudado a definir la estética visual de la fantasía y la ciencia ficción en la cultura popular actual.





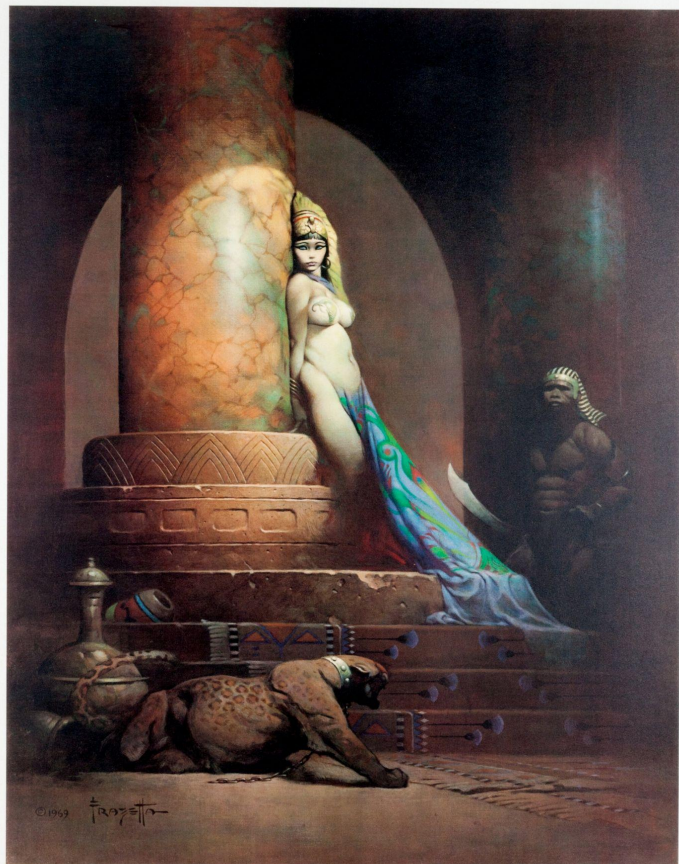






-SUPPORTS-  
INCLUDED





©1963 Frank Frazetta



Imaged by Heritage Auctions, HA.com

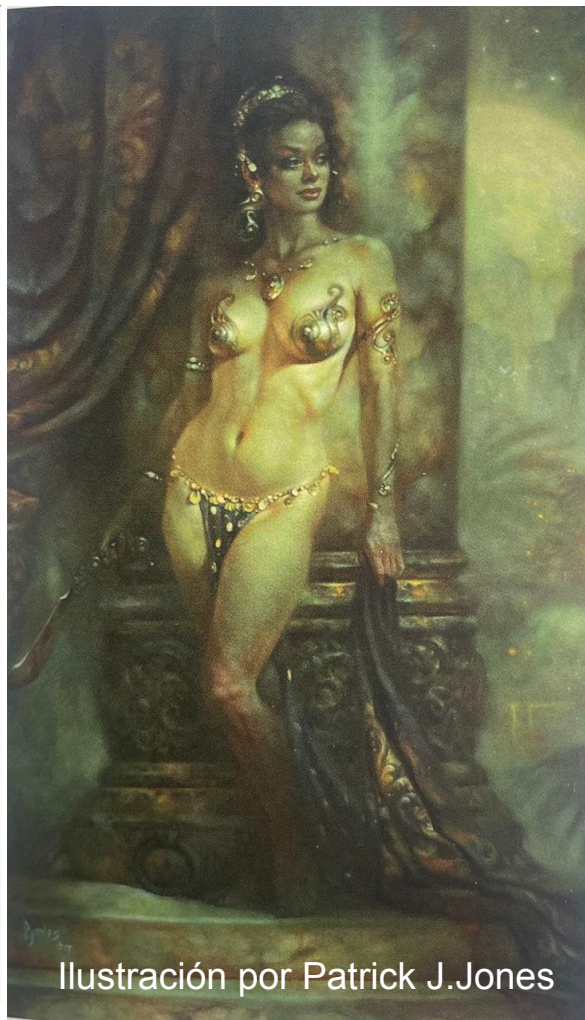
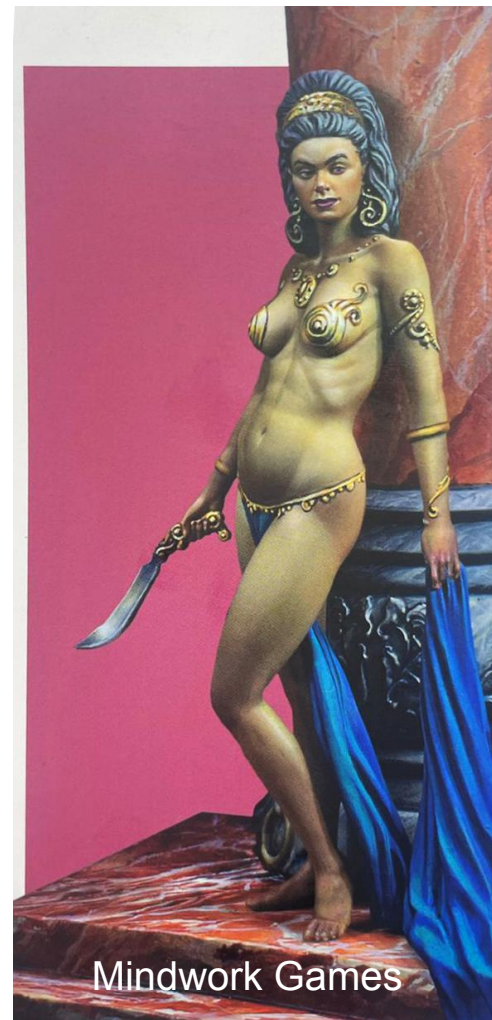


Ilustración por Patrick J. Jones



Mindwork Games





Parryetta



# PRINCIPALES EXPONENTES

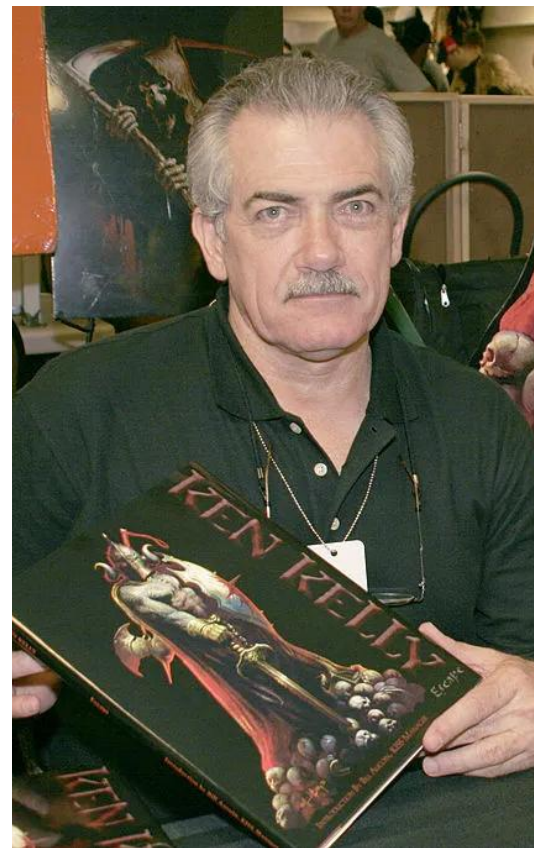


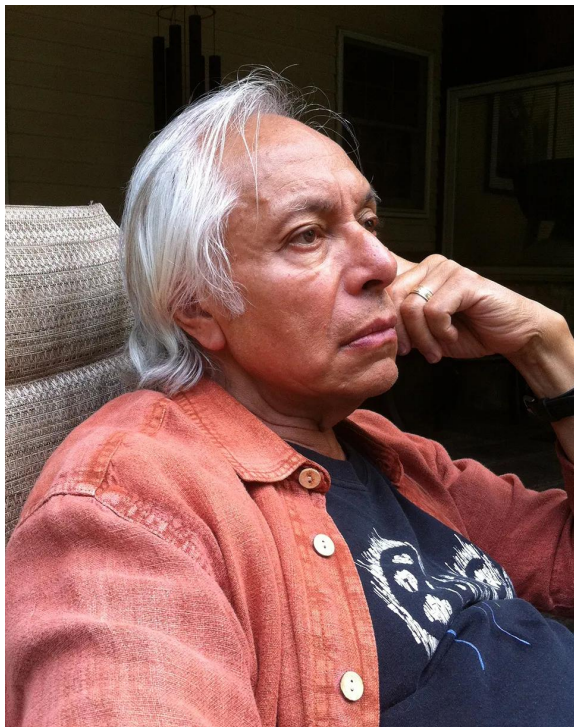
## **Frank Frazetta (1928-2010)**

Es considerado el pionero del arte fantástico. Saltó a la fama por sus ilustraciones de Conan el bárbaro.

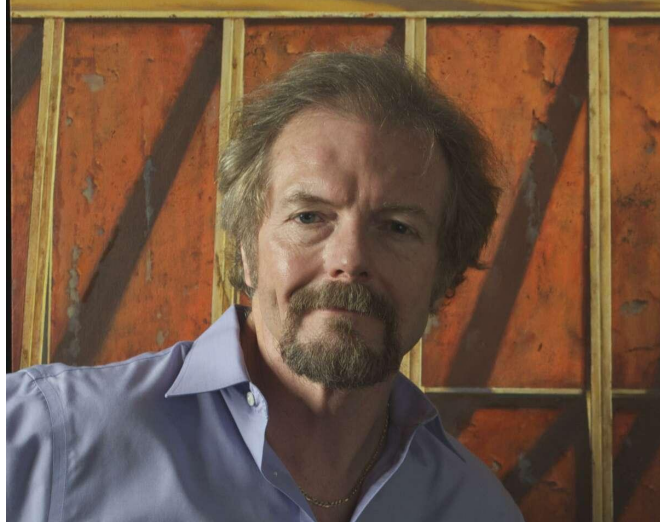
## **Ken Kelly (1946-2022)**

Sobrino de Frazetta, su estilo sigue la tradición de su tío, pero con formas más definidas y colores más saturados.



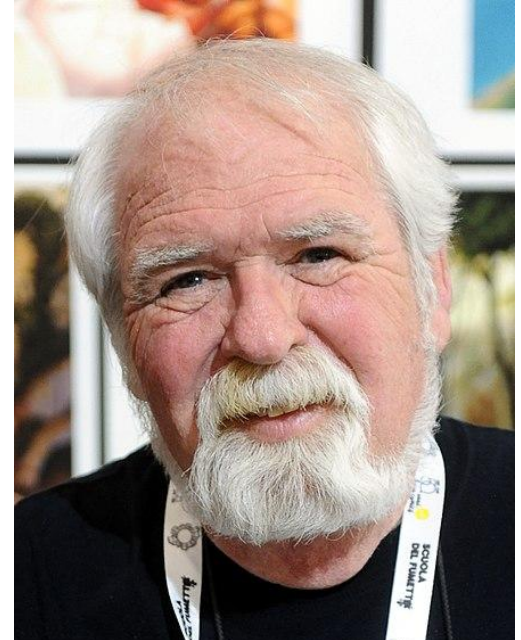


**Boris Vallejo y Julie Bell.** Ambos establecieron un estilo icónico en el género con un enfoque realista centrado en la anatomía y la musculatura de los personajes.



**Michael Whelan.** Especialmente conocido por sus portadas de libros, habiendo ilustrado obras de autores como Isaac Asimov, Stephen King, Anne McCaffrey y Brandon Sanderson.

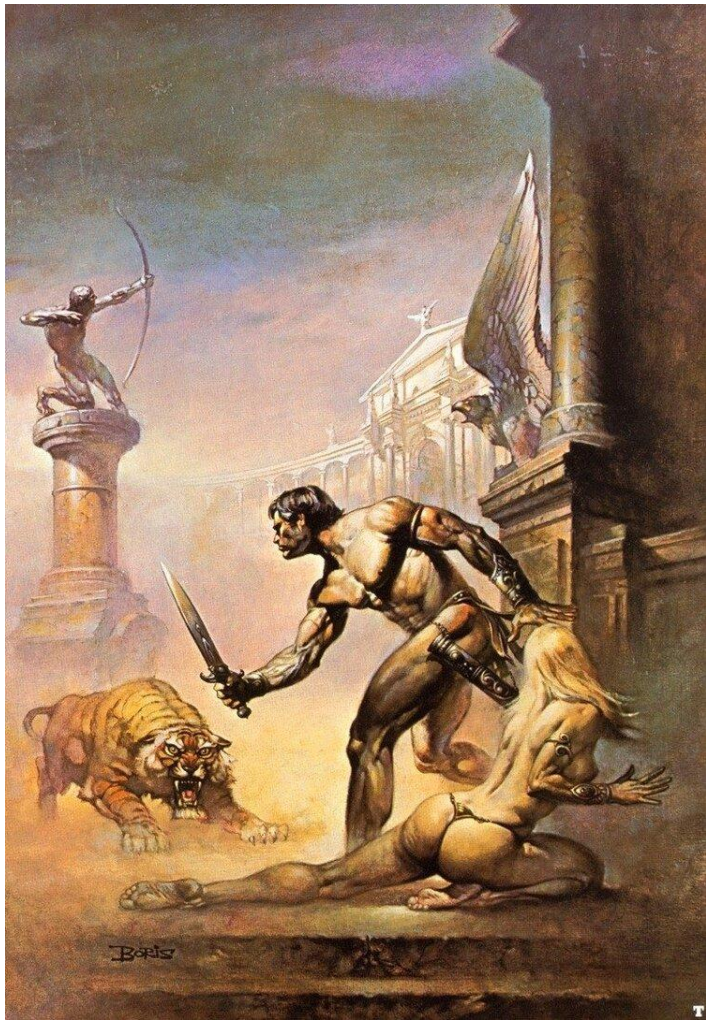
**Larry Elmore.** Es conocido por su trabajo en Dungeons & Dragons y otras franquicias de juegos de rol.



# Características de la obra

- Ilustraciones realistas y altamente detalladas a pesar de los elementos fantásticos.
- Utiliza una paleta de colores vibrantes y saturados que resalta el dramatismo y la intensidad de las escenas.
- La composición es dinámica, con personajes en poses heroicas o en medio de la acción, lo que añade un sentido de movimiento y drama a las imágenes.





- Se utiliza la luz y la sombra para crear profundidad y realismo, así como para dirigir la atención del espectador a los elementos más importantes de la ilustración.
- Las obras a menudo están llenas de referencias mitológicas y elementos épicos, lo que añade una capa adicional de interés y riqueza cultural.
- Muchas de las obras tienen un componente sensual, con figuras femeninas y masculinas retratadas de manera muy atractiva y seductora, con una musculatura exagerada y proporciones atléticas tanto en los hombres como en las mujeres.
- Las ilustraciones a menudo representan escenas heroicas y épicas, con personajes en enfrentamientos dramáticos o en entornos impresionantes y grandiosos.

# PERCEPCIÓN DEL COLOR

Antes de continuar, vale la pena mencionar rápidamente que los colores tienen tres características que influyen directamente en la prioridad con la que los percibimos:

**1.- Saturación      2.- Fulgor (Brillo)      3.- Temperatura**

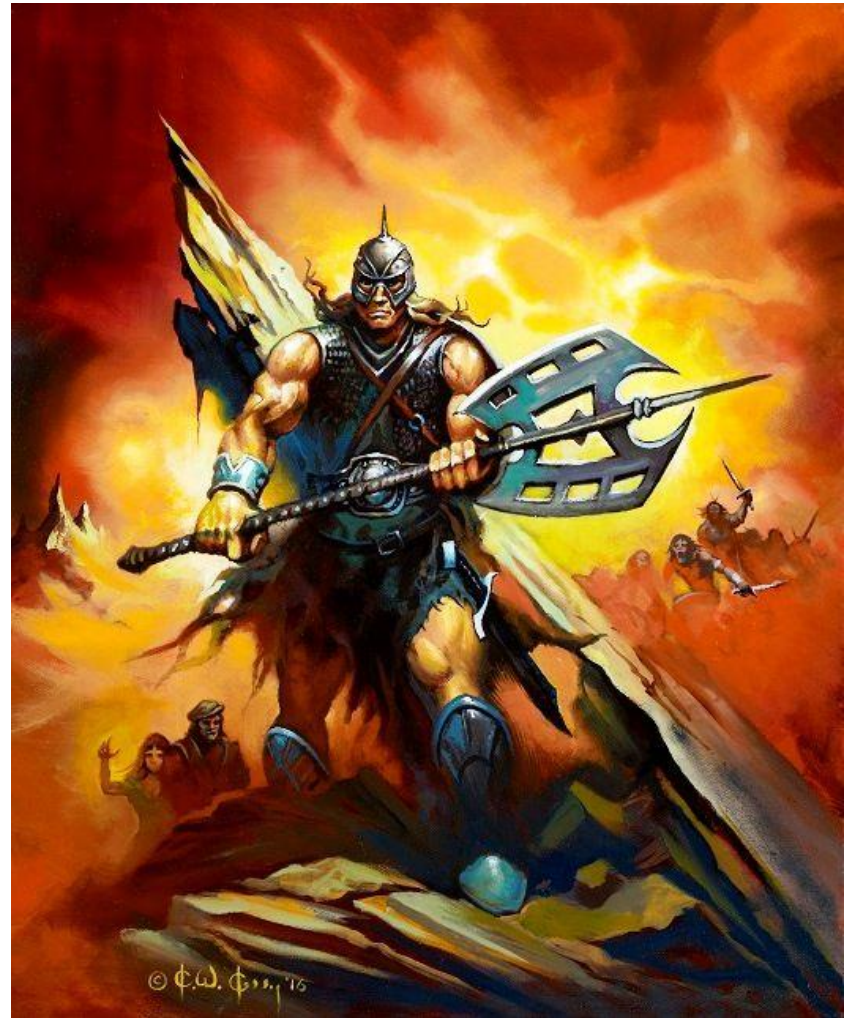
La característica que nos interesa hoy es la temperatura; el ojo humano ve primero los colores cálidos y después los fríos, ésta es la razón por la que en pintura (de caballete) es común que se **recomiende** usar colores cálidos para representar la luz y colores fríos para las sombras.

**Podemos apreciar lo anterior en estas pinturas de Carolyn Anders en donde las zonas en luz están representadas con tonos cálidos mientras las sombras se pintaron con tonos fríos.**

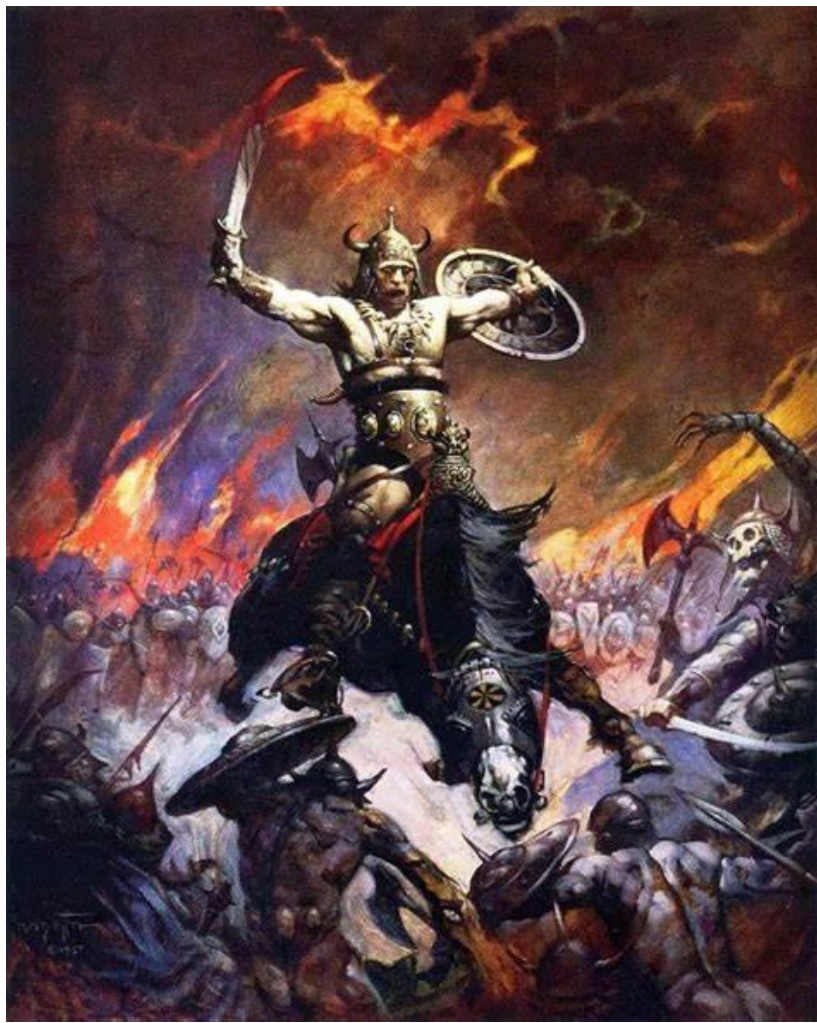
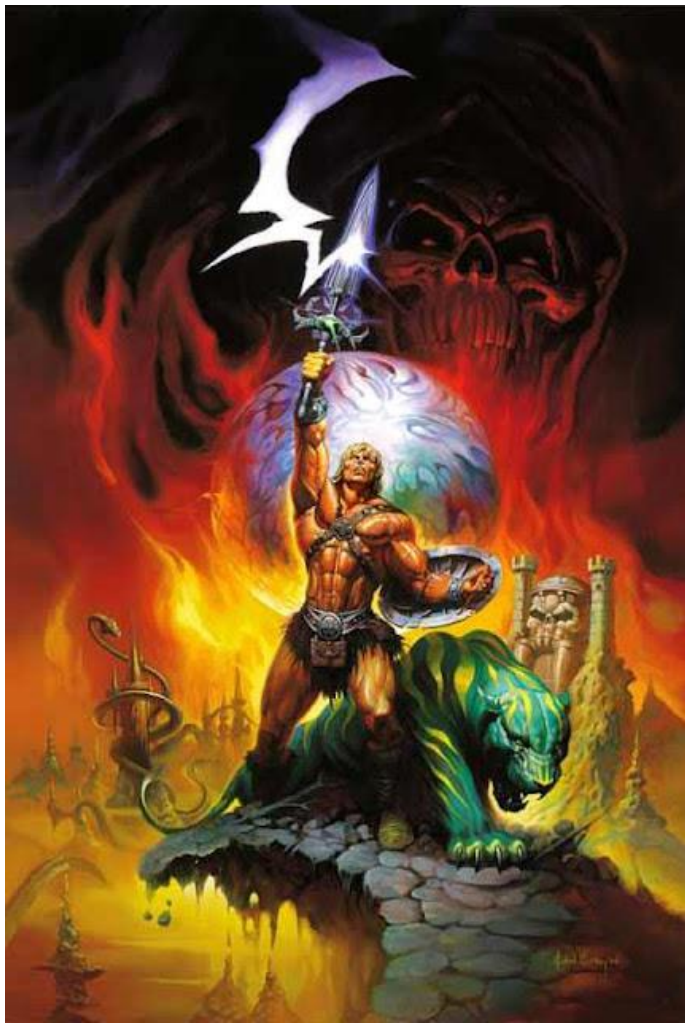


Sin embargo, en las obras del periodo de fantasía heróica, esta recomendación es continuamente ignorada, siendo muy común apreciar escenas con cielos rojos o amarillos.

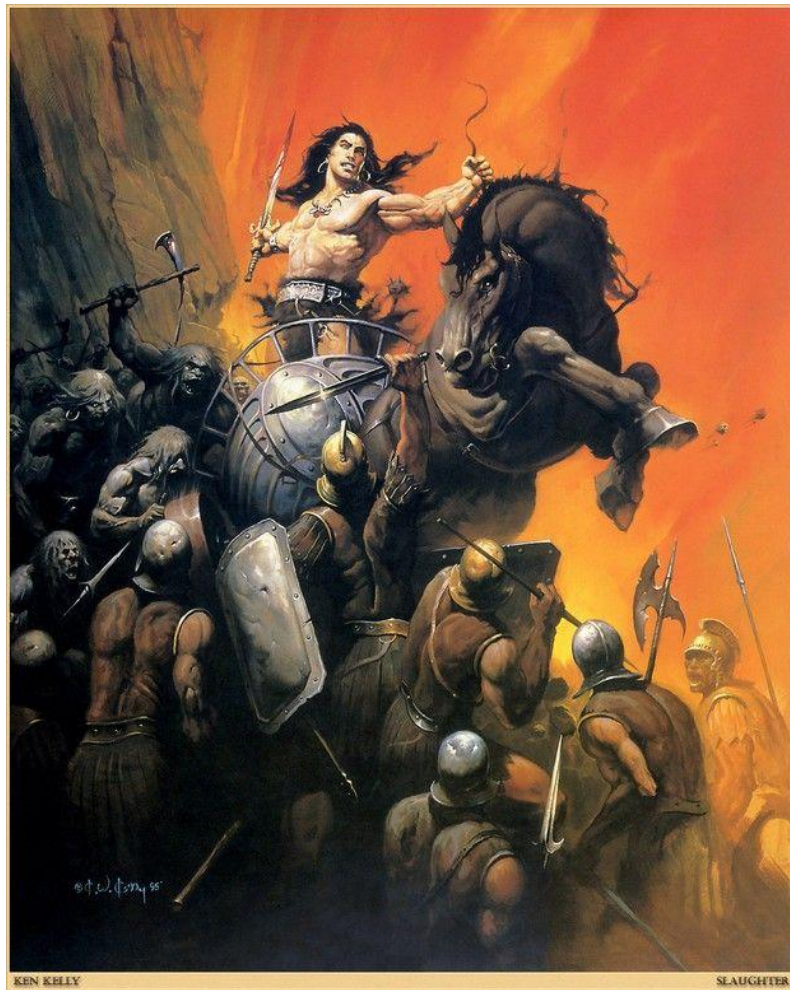
Nuevamente, una herramienta para enfatizar el dramatismo de la escena, llamar la atención de los consumidores de las publicaciones para las cuales estas ilustraciones fueron realizadas y posiblemente también por otra razón...







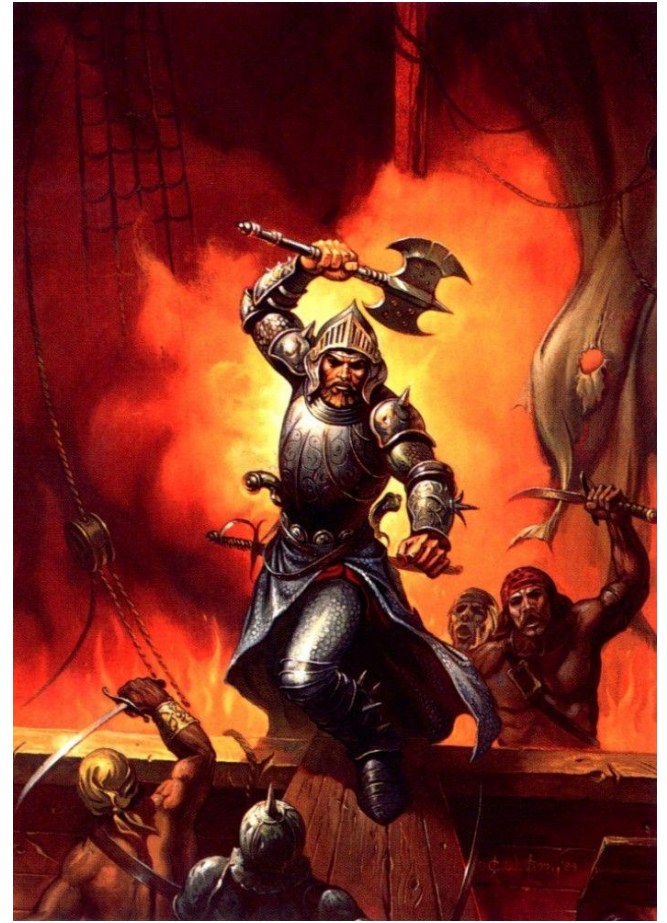


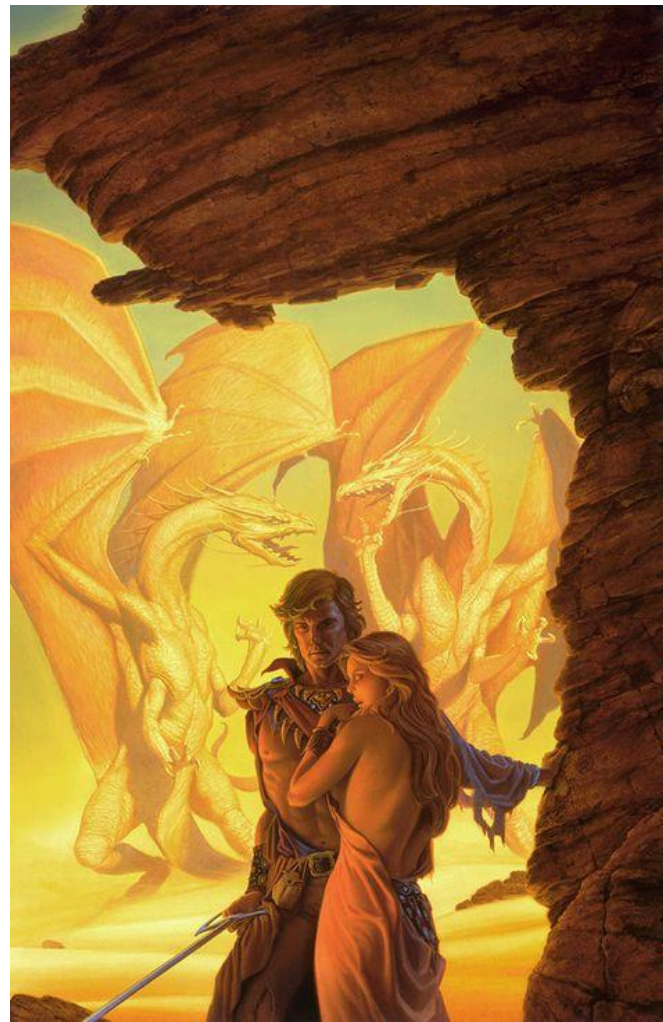
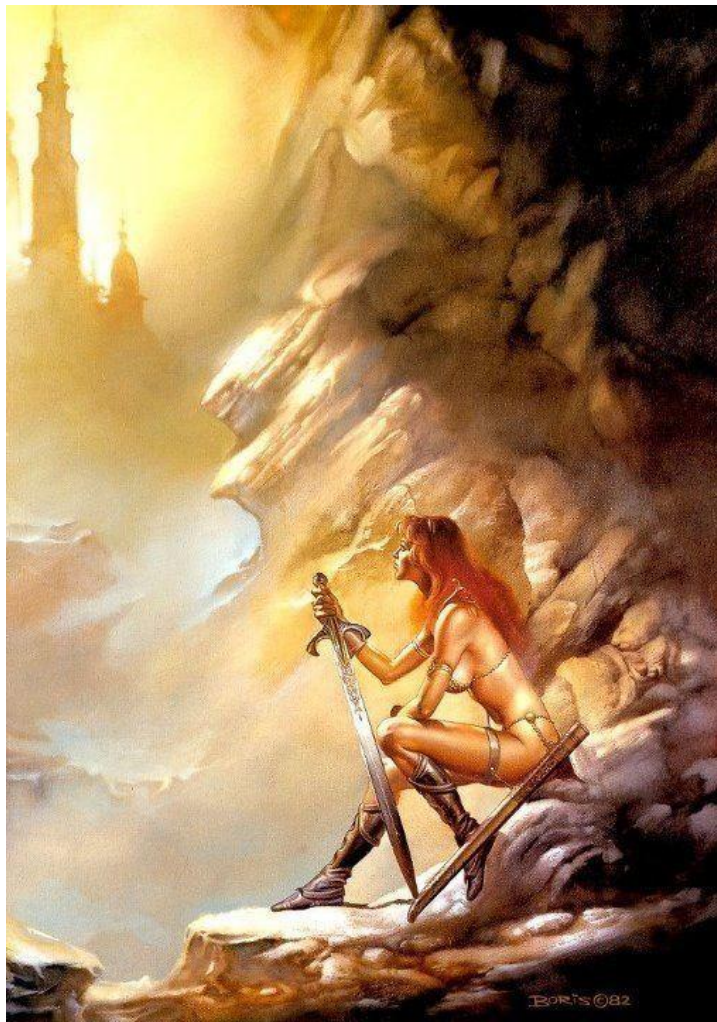






Larry Elmore







**En los ejemplos mostrados, el color rojo es una herramienta que facilita lograr el efecto metálico en las armas y armaduras de los personajes.**

**El efecto visual que se crea al rodear un elemento pequeño pintado con colores fríos (el metal) con un espacio prominente de tonos cálidos potencia el fulgor de los primeros, facilitando así conseguir la apariencia de metal.**

*ESTUDIO*  
**OBLIVION**

The logo for 'Estudio Oblivion' features the word 'ESTUDIO' in a white, italicized script font with a black outline, positioned above the word 'OBLIVION'. 'OBLIVION' is rendered in a bold, blocky font with a blue-to-purple gradient fill, a thick black outline, and a circuit-like pattern of lines and dots. The letter 'V' is uniquely designed as a blue and purple Penrose triangle, creating an optical illusion. The entire logo is set against a plain white background.