



*Larvas*



# Óscar Saldarriaga

*Ilustraciones*



*Mina de protones*

## El proceso

“Utilizo varias técnicas para comenzar con el concepto de la pieza u obra; una de ellas es el manejo de siluetas. Consiste, básicamente, en siluetear formas con un color plano, generalmente el negro y, a partir de allí, generar una figura nueva. Esta técnica es muy utilizada para los *concept art* de videojuegos. Otra técnica es un *sketch* o boceto rápido. También utilizo el lápiz HB o 2H, tratando de no hacer trazos muy fuertes mientras le doy forma a la figura. Luego de tener listo el concepto empiezo a trabajar el fondo; casi siempre lo hago con un pincel grande de textura nublada, enfatizando en la dirección de luz principal por medio de un degradado. Utilizo el color del fondo como “sombra base de las figuras” y comienzo a buscar puntos de iluminación que puedan afectarlas, por medio de mapas de luz. De esta forma continúo hasta alcanzar la iluminación que necesito. Luego paso a pintar con colores toda la escena, pues generalmente trabajo, desde el concepto hasta la iluminación, en escala de grises. Cuando tengo la pieza en colores paso a los detalles y a la texturización. El proceso termina con lo que llamamos *render*, que son los toques finales que realzan la fuerza de la pieza”.



*Mortorius de fallen*



*Dulce hogar*



*Exploración centinela*

“Hay que aprender a entrenar el ojo, la memoria y la mano para que la ilustración logre transmitir aquello que el artista se propone; para que despierte emociones y sensaciones en quien la ve”.



*Esperando lo inevitable*

*Óscar Saldarriaga* (Colombia)

Artista digital, ilustrador, animador 2d, gráfico digital y artista conceptual de la ciudad de Medellín. Ha realizado ilustraciones de cuentos, libros, videojuegos y cartas coleccionables. Ha trabajado para publicaciones como la *Revista Universidad de Antioquia*, *Odradek*, *el cuento* y *La montaña de hierro*, y para entidades como Colombia es Pasión, Esumer, UPB, entre otros. Su enfoque profesional se proyecta hacia la industria del entretenimiento, los medios impresos y el arte conceptual. En 2012 creó la comunidad Weekly Challenge, que abrió las puertas a más de 1.800 artistas nacionales e internacionales para participar en retos semanales, que más adelante se convertirían en eventos pioneros en Colombia como el Weekly Challenge: Illustrator Death Match, en el cual varios artistas digitales compiten en vivo desarrollando piezas de arte conceptual de personajes y *environments*. Sus piezas representan obras con una fuerte tendencia a la fantasía medieval y el *sci fi*, combinando personajes, criaturas y escenarios mediante diferentes técnicas que van desde el cómic hasta el *matte painting*.