

IMPORTANCIA DEL CONOCIMIENTO DE LA ILUSTRACIÓN Y CREACIÓN DE PERSONAJES EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Bryan Roberth Reyes Briones, Est.
Instituto Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y Comercial
bryan.reyes@formacion.edu.ec

Palabras claves: Dibujo, Diseño Gráfico, Ilustración, Bocetos, Personajes.

Recibido: 02/04/2020

Keywords: Drawing, Graphic Design, Illustration, Sketches, Characters.

Aceptado: 04/6/2020

Resumen

El Dibujo es una herramienta que se encuentra estrechamente entrelazada con el mundo del Diseño Gráfico, presentado desde sus inicios como una de las maneras más factibles de transmitir ideas que han llevado a cabo el desarrollo de la Comunicación Visual. Se ha revelado como un instrumento intrínseco en la creación de nuevas ideas, a través de los bocetos se han desarrollado grandes personajes logrando pasar de una hoja de papel a mostrarse de forma material convertirse en un lenguaje visual. La capacidad que tiene el dibujo en el Diseño Gráfico permite la existencia de diferentes tipologías en función del resultado que se desea alcanzar, de este modo se puede estudiar el dibujo en sus diferentes facetas como es la ilustración y creación de personajes, que a lo largo el tiempo se han ido modificando para el agrado de las diferentes comunidades que existen. En el presente artículo se mostrará la importancia que tiene el dibujo en la carrera de Diseño Gráfico enfocado en la rama de ilustración y creación de personajes.

Abstract

Drawing is a tool that is closely intertwined with the world of Graphic Design, presented since its inception as one of the most feasible ways of transmitting ideas that have carried out the development of Visual Communication. It has been revealed as an intrinsic instrument in the creation of new ideas, through the sketches great characters have been developed, managing to go from a sheet of paper to showing itself in a material way to become a visual language. The ability of drawing in Graphic Design allows the existence of different typologies depending on the result you want to achieve, in this way you can study drawing in its different facets such as illustration and character creation, which throughout The time has been modified to the liking of the different communities that exist. This article will show the importance of drawing in the Graphic Design career focused on the illustration and character creation branch.

Introducción

El presente trabajo tiene como propósito fundamental, dar a conocer el uso, las ventajas e importancia que tiene el dibujo en la carrera de Diseño Gráfico, en el área de la ilustración y creación de personajes, haciendo énfasis en que todo tipo de actividad artística en función del diseño debe partir de un boceto, y es donde existen grandes deficiencias, ya que es a través del boceto que se plasman las ideas para luego definirlos con el uso de las formas, líneas y puntos. Es de gran importancia tanto para estudiantes como docentes ya que este se muestra como la base de muchos trabajos, mejorando el nivel de asimilación y productividad en cuanto a los contenidos a desarrollarse al momento de elaborar un personaje o una ilustración en cualquier tipo de escala. También se mencionarán el desarrollo que este ha tenido y los problemas que son más frecuentes al momento de desarrollar una idea ya planteada.

Desarrollo

Dibujo

El dibujo a lo largo del tiempo se ha desarrollado de una manera exitosa ya que ha permitido demostrar que es una de las bases fundamentales para la comunicación visual. Para dibujar se necesitan ciertos conocimientos no solo es coger el lápiz y macar líneas, se tiene que tener en cuenta las diferentes estructuras que se establecen para trabajar, la misma permite la explotación de la creatividad del autor a su máxima expresión definiendo en muchos aspectos la personalidad y carácter del artista.

La composición y el hallazgo del dibujo se inició una vez que la humanidad había sobrepasado las simples necesidades vitales. El hombre prehistórico, el hombre natural, el niño: todos dibujan. Una simple línea circular con unos rayos alrededor, y ya se tiene el sol. Se puede

disponer de ello y así de todo lo que hay alrededor. Las noticias más antiguas del pasado son dibujos. Pues primero fue el dibujo y luego la escritura, que al principio siempre aparece como escritura a base de imágenes. El hombre piensa, habla y sueña en imágenes. (Ulrich, 1963)

Tal y como afirma Frank (2012) en su libro “Dibujo y proyecto”, el dibujo a mano constituye la forma más directa e intuitiva que se tiene para expresar. Por medio de la naturaleza táctil del dibujo como respuesta directa a los pensamientos y percepciones visuales, se desarrollan y comprenden conceptos espaciales, así como la capacidad crítica de pensar y visualizar en tres dimensiones.

Dibujar es observar, analizar y representar una realidad o una idea. Y en este proceso, la mente, la vista, la postura del observador, la mano y el gesto forman un canal de comunicación que ha de estar en plena sintonía con el instrumento gráfico y el soporte para que las ideas fluyan del cerebro al papel. (Ching, 2012).

Boceto

Cuando de boceto se trata se tiene que entender que es la parte principal del dibujo en algunos momentos este suele pasar desapercibido como una de las partes principales para poder crear un personaje o una ilustración, el mismo permite que el trabajo sea corregido varias veces haciendo más fácil pasar al siguiente proceso que necesite un personaje o la ilustración que se esté trabajando.

El dibujo de boceto, por lo general, constituye un trabajo intimista y personal, aunque también a veces se emplea en procesos colectivos. Una vez se ha encauzado la idea, ésta debe plasmarse de una manera más concreta mediante plantas, alzados, secciones u otras representaciones del proyecto, bien sean dibujos más detallados o mediante maquetas. En ese

momento se habrá pasado del dibujo inicial de ideación –vinculado con la reflexión–, al dibujo de representación, cuyo objetivo es comunicar la idea al observador. No obstante, puesto que el proyecto permanece en un estado de constante evolución, los distintos tipos de dibujo se emplean de manera intercalada hasta alcanzar la solución final. (Niemeyer, 1953)

Derivado del término italiano bozzetto, El concepto de boceto refiere al esquema o el proyecto que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final (Janire, 2014).

Diseño gráfico

La carrera de Diseño Gráfico como tantas otras surgió cuando el hombre tuvo la necesidad de comunicarse y de expresar sus necesidades primarias, se puede establecer que el Diseño Gráfico apareció con el desarrollo de la misma civilización. Ha dejado de ser una simple materia para pasar a ser un método de comunicación visual que permite la creación de muchos personajes o ilustraciones las cuales han tenido gran impacto a lo largo del tiempo.

El diseño posee innumerables concertaciones. Es la organización, en un equilibrio armonioso de materiales, de procedimientos y de todos los elementos que tienden a una determinada función. El diseño no es una fachada ni una apariencia exterior. Más bien debe penetrar y comprender la esencia de los productos y de las empresas. Su tarea es compleja y minuciosa. Tanto integra los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la forma, el color, el volumen o el espacio. Su formación tiene que contemplar tanto la utilización de los materiales y de las técnicas como el conocimiento de las funciones y los sistemas orgánicos. (Nagy y Lazlo, 1947)

Puede decirse que diseñar es ante todo un acto que implica composición de partes en función de algo. Estas partes pueden ser creadas según la función o seleccionadas según la posibilidad existente para esa función. El diseño es inevitable en la acción del hombre. Constantemente estructuramos, planeamos. (Beltrán, 1970)

El efecto de diseñar es iniciar un cambio en las cosas realizadas por el hombre. Es un proceso que fundamentalmente se lleva a cabo en el tablero de dibujo, pero que ahora incluye la investigación y el desarrollo: la adquisición, el diseño de producción, la planificación del producto, el marketing, la planificación del sistema y otros (Jones, 1978)

Ilustración

La ilustración es un campo muy amplio que durante mucho tiempo se ha encargado de reflejar un pensamiento, criterio, o aciertos del ser humano en ámbito político, religioso, cultural, filosófico y social. Este permite la creación de un mundo imaginario o de expresar un sentimiento en algo simple como una ilustración rupestre, cada trabajo que se emplea en esta área tiene que estar fundamentada para ayudar al entendimiento del mismo, las ilustraciones que se muestran tiene que ser claras y rápidas al entendimiento.

El que se engarzan dos factores que han revolucionado la modernidad: la información y la comunicación visual. A partir del Renacimiento, la ilustración gráfica serviría para la definitiva implantación de nuevos paradigmas visuales a través de la cultura del libro, encontrando su momento de mayor diversidad a lo largo del siglo XVII. Más recientemente, los medios de reproducción gráfica han acabado por imponerse al conjunto de las disciplinas históricas de la imagen, apareciendo hoy en el núcleo mismo de una cada vez más influyente parcela del arte, de fuerte calado epistemológico, que está siendo consolidada por la incipiente cultura digital.

El análisis pormenorizado de estas vinculaciones pasado-presente muestran que, más allá de su base científica, las propuestas interpretativas y sus representaciones iconográficas están teñidas de preconcepciones acerca de la vida en sociedad y de supuestas características esenciales de hombres y de mujeres que perpetúan arquetipos clasistas, racistas y, muy especialmente, sexistas (Moser, 1993; Wiber, 1997; Moser, 1998).

Ilustración creación de personajes

Cuando se entra en el área del dibujo y la ilustración nace la necesidad de crear algo propio, lo que el artista tiene en su mente y solo él puede verla es en ese momento que se pasa al siguiente paso que sería crear sus propios personajes llevándolo desde su mente al papel y de esta al área digital. Todo esto tiene que seguir ciertas normas no es solo de sacar la idea así porque si, se analizara cuáles serían los pasos generales a seguir para ilustrar y crear un personaje.

Rasgos del personaje

Es importante tener claro cuál es el rasgo principal del mismo para poder partir de los rasgos secundarios que le darán el resalte al personaje. Para esto se tiene que tener claro las siguientes preguntas y pasos: ¿Es el protagonista? ¿Será el antagonista? ¿Es el personaje secundario? Una vez aclarado esto se pasa y se establece si el personaje estará en alguna línea de comics o mangas, donde también puede ser parte de un mundo diferentes que sigue una línea característica que se verá reflejada en él. Manejando todo esto se plantea si el personaje será del género masculino o femenino, donde se partirá para saber cuál será su personalidad.

Apariencia general

Una vez establecido la parte interna del personaje se realizará cual serán sus características externas, como sería su altura, peso, tamaño del cuerpo, músculos, marcas o rasgos físicos que

resaltarán. Lo siguiente es saber cuáles son sus rasgos faciales (forma de los ojos, labios, nariz y la forma de su cara) también se tiene que saber la forma del cabello vestuario, poses principales, movientes y expresiones vaciales.

Definiciones de apariencias físicas

Cuando se ha terminado la apariencia general se pasa a los detalles de la ropa y es en ese momento en que el personaje deja de ser un cliché para convertirse en un OC.

Estos detalles que son añadidos tienen que ser fáciles de recordar colocando elementos que se convierten en la párate característica del personaje.

Individualismo y exageración

Para cumplir cada una de estas características. Se tiene que tener bien claro los puntos anteriores debido a que los siguientes pasos serán enfocados en la parte externa del personaje. Es hablar de datos característicos que van a hacer que el personaje destaque, puede ser que el mismo tenga un moviente en particular o que su cabello tenga una forma, color y volumen diferente.

Movimiento

Después de tener culminado el personaje se pasa a darle los moviente y poses que este va a hacer, esto se notara en sus diferentes estados emocionales o expresiones que realice (riendo, llorando, enfadado, desesperado, asustado etc.)

Esencia del personaje

Esta es la primera parte y se realiza en la mente del diseñador de como él se imagina que tiene que ser el personaje y características pose.

Conclusión

Para culminar se puede decir que crear e ilustrar un personaje se requieren muchos pasos estéciles, donde cada parte no puede ser saltada. La importancia que este cumple en el campo comercial es muy grande ya que puede llegar a convertirse en la cara de una marca y tiene que cumplir con el agrado del 100% de la población que se estableció. Si se habla de cuanta importancia tiene este en el campo del diseño, sin duda es muy grande porque es de acá de donde nacen estos personajes, donde se crean a partir de un boceto hasta llegar a la pantalla del mercado o necesidad que se ha requerido.

A lo largo del tiempo la ilustración y creaciones de personajes ha ido creciendo de una manera muy exponencial, dando cabida a un mundo diferente. Cada trabajo es de gran importancia debido a que cada trazo y color puede dar un mensaje diferente, en muchas ocasiones estos elementos son pasado por alto creando grandes confusiones, y problemas en el consumidor. No importa en qué campo entre el personaje de videojuego, caricaturas, mangas, etc. Este no puede ser creado sin los pasos que se han abordado en este documento.

Referencias Bibliográficas

- González, P. (2008). La otra prehistoria: creación de imágenes en la literatura científica y divulgativa. *Arenal revista de historia de las mujeres*, 15:(1), 91- 109. Recuperado el 17 de 02 de 2020, de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/arenal/article/view/3026/3112>
- González, F., Urbina, E., Deng, J., & Furuta, R. (2005). La colección de Quijotes ilustrados del Proyecto Cervantes. En ., F. González, E. Urbina, J. Deng, & R. Furuta, *Catálogo de ediciones y archivo digital de imágenes* (Vol. 25, págs. 79-104). The Cervantes Society of America. Recuperado el 17 de 02 de 2020, de <https://www.h-net.org/~cervantes/csa/artics05/moreno.pdf>
- Ricupero, S. (2007). Guías del trabajo práctico. *Diseño en el aula* (págs. 71-115). Buenos Aires: nobuko. doi:970-987-584-109-3

Saloma, M. (2010). *Historia del Diseño*. Londres: UNIVERCIDAD DE LONDRES. Recuperado el 11 de 02 de 2020, de https://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_md/lic/IV/TD/AM/01/historia_diseno.pdf