

# ILUSTRACIÓN DIGITAL PARA LA NOVELA GRÁFICA

La realización de novelas gráficas cuenta ahora con herramientas digitales como el tablero digital Wacom y el programa Corel Painter. Es importante ahondar en las implicancias del uso de estas herramientas en el flujo de trabajo de los ilustradores.

La tableta gráfica es un dispositivo que permite al ilustrador dibujar a mano alzada con la computadora, de manera similar a como si se usara un lápiz y papel real. Es una gran herramienta para diseñadores gráficos e ilustradores digitales que antes se veían forzados a utilizar el mouse como herramienta de dibujo, dispositivo que no está diseñado para este fin y cuya falta de ergonomía conlleva ciertas limitaciones para el trabajo de dibujo.

Haciendo un poco de historia, las tabletas comenzaron a desa-

rollarse a mediados de los años 60, y eran bastante primitivas en comparación a las actuales, ya que sólo era posible su uso para posicionamiento y navegación, no servían para el dibujo a mano alzada. A finales de los años 80 la empresa japonesa Wacom lanza al mercado su tableta gráfica SD, basada en la tecnología de inducción electromagnética. Fue una gran revolución en cuanto a ergonomía y libertad de movimiento para el dibujo a mano alzada ya que esta tecnología permitía usar una estilográfica inalámbrica y sin baterías, similar a las tabletas que se usan actualmente. La serie de tabletas Wacom Intuos, la cual va por la cuarta generación, fue introducida en el año 1997, y es la que se considera el estándar en la industria, por sus altas prestaciones y calidad de registro del

movimiento y de la presión. Actualmente, estas tabletas permiten dibujar reconociendo los movimientos de inclinación y giro; reconoce 1024 niveles de presión, prácticamente los mismos niveles que se usan para el dibujo a mano sobre un papel. El tablero Wacom es la forma digital más natural e intuitiva de expresar conceptos creativos al combinar la naturalidad de uso de un lápiz con la ventaja de poder realizar bocetos manuales explotando los beneficios del flujo de trabajo digital. El beneficio de ilustrar digitalmente implica también eliminar la necesidad de escanear el dibujo y proporciona mayor libertad para la exploración y experimentación de recursos y formas, a la vez que permite la utilización de capas en los proyectos. Finalmente, el ilustrador puede experimentar mucho más rápido y corregir sus errores deshaciendo o borrando sin tener que replantear toda la ilustración, lo cual le da mucho más confianza y velocidad en la realización del proyecto.

El software que los ilustradores pueden utilizar con el tablero



Melissa Castañeda. Acuarela digital.

Wacom, y que les aporta grandes beneficios expresivos, es el Corel Painter. Se caracteriza por ser un programa de ilustración en base a imágenes de bits, que replica o imita los materiales tradicionales de ilustración, como la acuarela, óleo, tiza, lápiz, carbón, etc. Esta amplia disposición de materiales, papeles y brochas, la facilidad de trabajar en capas, así como su fácil integración con otros programas como Photoshop, le

da al ilustrador una gran libertad creativa y de experimentación, sin interrumpir el flujo del proceso creativo desde el boceto hasta el trabajo final.

Con el Corel Painter, los ilustradores trabajan en capas, lo que les permite ordenar su proyecto de diversas maneras, ya sea separando las partes de una composición ( por ejemplo las partes de un personaje, cuerpo, ropa, cabeza, etc.) o separando en capas las etapas de avance (boceto a lápiz, entintado de los bordes, aplicación de color de relleno). La organización en capas trae como beneficio que, a la hora de tener que realizar un cambio, éste se realice sólo en la capa involucrada. Por ejemplo, puede cambiarse el color de fondo de una ilustración, si está en una capa independiente, sin afectar al resto de elementos que están en otras capas. Este flujo de trabajo acelera el proceso de ilustración, algo muy útil sobre todo para la ilustración editorial, en diarios o revistas, empresas editoriales, agencias de publicidad etc., ya que permite ejecutar

ilustraciones con la misma calidad de una ilustración tradicional, en plazos ajustados.

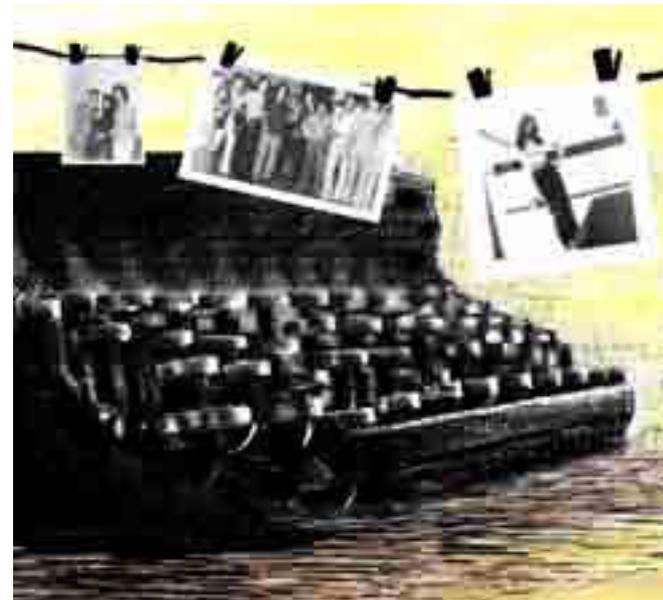
El resultado final es lo que podríamos llamar una ilustración híbrida, es decir un proyecto realizado a mano alzada pero con el uso de una computadora. Se obtiene ilustraciones de calidad pictórica, con una calidez y personalidad muy cercanas a la ilustración tradicional.

Finalmente cabe resaltar la importancia de este proceso en la formación de diseñadores gráficos en la Facultad de Arte de la Universidad Católica, con lo cual se cierra un círculo de aprendizaje, complementándose los conocimientos de ilustración tradicional adquiridos por los estudiantes en ciclos anteriores, los mismos que serán aprovechados y adaptados a la ilustración digital sin perder sus características pictóricas. ■

**Felipe Cortázar V.**  
Profesor de Diseño Gráfico



Aldo Vásquez. Foto diseño digital.



Angela Quispe. Carboncillo digital.