



Birth by Sleep. Ilustración: Daniel Alejandro Meza Torres

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL EN LA LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Roberto Antonio Padilla Sobrado

Coordinador de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

La ilustración digital se ha convertido en una de las ramas más especializadas y populares en el medio profesional del diseño. Su aplicación se ha generalizado prácticamente a todos los ámbitos en los que se inserta, y la versatilidad de los estilos que se pueden producir ha dado pie a que su uso sea un estándar en la industria.

Esto no sucedió de la noche a la mañana. Los sistemas y programas especializados para el dibujo y la ilustración digital comenzaron a utilizarse de forma cada vez más frecuente a finales de la década de los ochenta del siglo pasado, y fueron mejorando poco a poco. El equipo para poder utilizarlos era muy caro y se empleaba principalmente para proyectos profesionales en estudios especializados. Tal es el caso del equipo Paintbox, de la marca Quantel, que se convirtió en el líder para

la producción de ilustraciones y gráficos para televisión.

De acuerdo con los profesionales, el software de ilustración digital no producía la calidad suficiente como para sustituir a las técnicas tradicionales como el óleo, los acrílicos, los pasteles e incluso los lápices de colores, por lo que muchos artistas se negaron a utilizar los programas de pintado electrónico que se comenzaron a popularizar en la década de los noventa, y que evolucionaron a los software de pintura digital que conocemos, hoy en día, como Painter y Photoshop.

Actualmente, encontramos ilustración digital en los medios editoriales, utilizada en publicaciones periódicas, en la elaboración de infografías, viñetas e ilustraciones de artículos diversos, portadas de los suplementos semanales, así como en secciones especializadas. En la ilustración de libros infantiles y juveniles, por ejemplo, su uso es cada vez más extendido y aceptado.

En los medios audiovisuales, su uso para la creación de gráficos en el llamado Motion Design¹ es prácticamente indispensable, dada la versatilidad que los software especializados pueden ofrecer. Tanto la creación de gráficos e ilustraciones en 2D como en 3D se ha popularizado en este medio para lograr estilos innovadores y distintos que sean útiles para la creación de contenidos, con propuestas visuales creativas e innovadoras, sea en cortinillas para televisión, entradas de programas, series, corto y largometrajes.

La animación y la industria de los efectos visuales han utilizado técnicas de ilustración digital en todos sus procesos. Desde el bocetaje digital, la creación de

story boards, el dibujo de *animatics*, hasta el arte conceptual, que actualmente se realiza prácticamente de forma digital; su presencia se ha hecho indispensable para lograr la calidad requerida en los tiempos de producción usados a nivel profesional.

LA ENSEÑANZA DE LA ILUSTRACIÓN DIGITAL EN LA CARRERA DE DCC

Para esta Licenciatura, la tendencia no ha pasado desapercibida. La necesidad de capacitar a las nuevas generaciones en su uso ha dado pie a la actualización y creación de varios apoyos, tanto de ilustración como de pintura digital, además de la obtención del equipo necesario para poder enseñarla de forma correcta.

Actualmente, los apoyos de cómputo trimestrales comienzan con la capacitación de los alumnos en programas de dibujo e ilustración digital: en el VI Mó-

Cartógrafo
Ilustración: Juan Daniel
Campos Hernández



1. Para mayor información de que es el Motion Design, se recomienda leer el artículo "Motion Design: diseño gráfico y animación en una sola disciplina", de Roberto Padilla Sobrado, publicado en el número 250 de la Revista Espacio Diseño, mayo de 2017.



Ajolote
Ilustración: José Parra

dulo se da el apoyo de dibujo digital con el software Illustrator, en el V Módulo se dan las bases de Photoshop, ambos de Adobe, líder en el ramo profesional. Dentro del VIII Módulo correspondiente a los contenidos de gráfica monumental y que tiene una relación más cercana con el área terminal de Ilustración, se da el apoyo de pintura digital, en donde se enseñan las bases para su realización, el uso de las plumas y tabletas digitales, así como técnicas específicas para obtener resultados de calidad profesional.

Actualmente, la carrera cuenta con un salón de cómputo con equipo para 27 alumnos, con capacidad para trabajar de forma óptima con programas de ani-

mación y de ilustración digital, y desde el año pasado contamos con 18 tabletas digitales marca Wacom para uso exclusivo de las clases que se imparten.

Una vez en el área terminal de ilustración, de X al XII Módulo, se profundiza el uso de la ilustración digital en especialidades como el diseño de arte y diseño conceptual, el diseño de personajes y su aplicación en medios editoriales y electrónicos. Esto no sólo se aborda en su aspecto técnico, sino que se analizan proyectos profesionales; también la forma cómo la ilustración es utilizada en la creación de gráficos e ilustraciones que comuniquen los conceptos en donde descansa la estrategia de comunicación del proyecto, adicional a la importancia en términos de calidad tanto para el cliente como al público al cual va dirigida.

Esto ha servido para apoyar al taller de diseño en la exploración de técnicas de ilustración y creación de contenidos que incluyan la combinación de técnicas tradicionales y digitales, para obtener resultados más originales dentro de las propuestas de los alumnos, así como ampliar las posibilidades creativas para la resolución de problemas de diseño, esto armonizado con otro tipo de apoyos como la serigrafía y el grabado, que se enseñan desde IV hasta VIII Módulo.

Hay que recordar que la ilustración ha sido una constante en la enseñanza y caracteriza a nuestro programa de estudios, en donde el dibujo y las técnicas de ilustración tradicionales han sido pilares para la formación de todas las generaciones que han transitado por nuestra licenciatura.

Reflejo de ello son grandes ilustradores que han egresado de la UAM Xochimilco, y quienes han regresado a compartir sus experiencias en distintos momentos como el congreso de exalumnos o con exposiciones y conferencias individuales;



Extinción. Ilustración: Erick Balcázar Ríos

por mencionar a algunos, contamos con la presentación de Oscar Pinto y Roberto Flores, famosos por sus intervenciones en comics internacionales, en editoriales tan reconocidas como DC Comics e Image Comics; Luis San Vicente ha dividido su carrera profesional entre ilustraciones para el periódico Reforma y la ilustración de libros infantiles y juveniles, lo que le ha valido el reconocimiento internacional por la alta calidad de sus trabajos; también Arturo Velázquez Rodriguez, cuyo trabajo como director de arte en agencias de publicidad y proyectos comerciales a nivel internacional han puesto en alto a la



Fotoplagio. Ilustración: Erick Balcázar Ríos

ilustración de nuestra licenciatura tanto a nivel nacional como internacional.

A manera de conclusión, podemos afirmar que la ilustración digital ha llegado para quedarse: el uso y enseñanza de ésta en la uAM y particularmente en CyAD, es una realidad que se ha fusionado con las técnicas tradicionales que nos han caracterizado, dando un toque particular a los proyectos modulares y terminales. 🖌️

Todas las ilustraciones presentadas en este artículo fueron realizadas por alumnos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica egresados del Área terminal de Ilustración.