



3 TEMA

EL BOCETO. ICONOLOGÍA Y DIBUJO

Índice de contenidos

1. El boceto
2. Iconología aplicada al diseño
3. Dibujo para diseñar
 - 3.1. Dibujo de la figura
 - 3.2. Dibujo del rostro
4. Creación de los bocetos
 - 4.1. Realización de bocetos a mano
 - 4.2. Elaboración de bocetos por ordenador

Qué vas a aprender...

- Para que un caracterizador cumpla fielmente su trabajo, el boceto del diseño debe ser obvio, preciso y completo. Por ello, es muy importante saber plasmar en el papel todas las características del personaje. En este tema aprenderemos técnicas de dibujo y las nociones de iconología necesarias para elaborar un buen boceto.

Para qué te va a servir...

- Para realizar de manera profesional el boceto de un personaje utilizando diferentes técnicas y medios.



Qué vas a necesitar...

- Cualquier fuente de documentación puede ser de gran utilidad, desde la visita a bibliotecas y museos de artes hasta el uso de internet.
- Material para la realización del proyecto: papel vegetal, papel de dibujo, material de dibujo (lápices, rotuladores, goma de borrar...) y ordenadores con programas informáticos de diseño gráfico.



1. EL BOCETO

El boceto es un esbozo sobre papel que debe reunir y expresar toda la información del personaje para que, posteriormente, el caracterizador lo haga realidad. Para su elaboración, es necesario que el caracterizador desarrolle su creatividad e imaginación, conozca la anatomía y las proporciones del cuerpo y rostro humanos, y tenga nociones básicas acerca de iconología y dibujo.



- La iconología siempre está sujeta a la subjetividad propia del individuo o de un grupo social.



Boceto de Nimbley, personaje de la película *La historia interminable 2: El nuevo capítulo*. El dibujo es obra de Patrick Woodruffe.

2. ICONOLOGÍA APLICADA AL DISEÑO

La iconología es un término de origen griego (de *eikon*, imagen, y *logos*, doctrina) que designa la rama de la historia del arte que se ocupa de la descripción y de la interpretación de los temas representados en las obras de arte.

En el diseño de personajes se utiliza para representar virtudes, vicios y otros aspectos morales en la apariencia de un personaje a través del uso del significado que tienen las formas y los colores para la mayoría del público. Por lo tanto, se trabaja con códigos que se van a convertir en mensajes para los espectadores, lo que convierte a la iconología en una herramienta esencial del diseño.

Por este motivo, es importante que un caracterizador conozca el significado que la mayoría del público da a las formas y los colores para, posteriormente, poder utilizarlo en sus diseños. En el caso de un caracterizador europeo o americano, el público occidental, pues, será su habitual ámbito de actuación, aunque no debe olvidar que para otras culturas pueden tener significados totalmente contrarios.

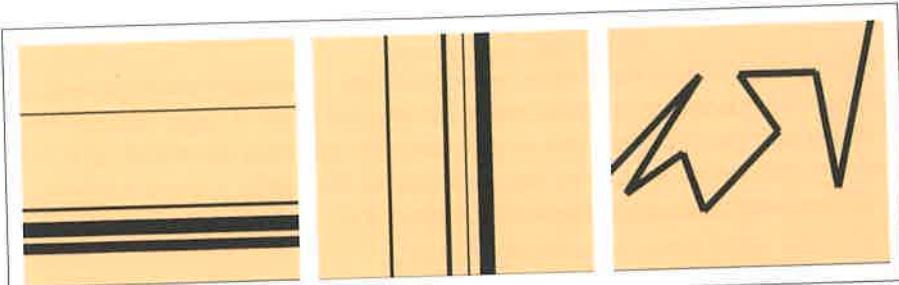
El objetivo del diseño es trasladar los conceptos de iconología a cualquier personaje, figura, actitud, cabello, maquillaje, vestuario, forma corporal... A través de la iconología se pueden transmitir todas las cualidades del personaje, no solo su imagen externa, sino también su sonido, su supuesto olor e incluso sabor, por ejemplo, su aspecto puede dar la sensación de que su olor es agradable o nauseabundo.



El diseño del personaje Davy Jones, capitán de *El Holandés Errante*, en la película *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto*, transmite perfectamente las cualidades del personaje.



Una composición dominada por las líneas horizontales denota estabilidad. Cuando dominan las verticales, la sensación es de sobriedad. Las líneas quebradas crean sensación de inquietud.



En general, las cosas están formadas por la mezcla de diferentes líneas y colores produciendo efectos distintos. Así una composición dominada por líneas rectas verticales transmitirá ligereza e inestabilidad, pero dependerá de si, a su vez, está dotada de una base que transmita más pesadez y, desde luego, estabilidad (tentempié). Cada tipo de línea y color lleva asociados unos simbolismos expresivos que son muy útiles a la hora de realizar el boceto. A continuación, en las dos tablas siguientes se muestran, por un lado, los simbolismos y los tipos de personalidad más característicos asociados a las líneas, y por otro, a los colores.



EL COLOR Y EL CONTEXTO

Es importante recordar que todo lo visto hasta ahora sobre iconología aplicada debe ser considerado en el contexto. Por ejemplo, pese a que el color rojo se relacione con el amor y la pasión, no todo lo que se diseñe en rojo será apasionado. El diablo siempre se representa con el color rojo y no por eso lo vemos amoroso o apasionado.



SIMBOLISMO Y PERSONALIDAD ASOCIADOS A LAS LÍNEAS		
Línea	Simbolismo	Personalidad
Horizontal	Estabilidad, barrera, tiende a ensanchar	Aburrida, conservadora, constante, equilibrada
Vertical	Inestabilidad, sobriedad	Alta, elegante, autoritaria, fría
Inclinada	Ascenso o descenso. Inestabilidad	Desconcertante, ambigua, dinámica
Redonda	Tranquilidad	Amable, amistosa, serena, confiada
Quebrada	Desasosiego, inquietud	Divertida, festiva, ácida

SIMBOLISMO Y PERSONALIDAD ASOCIADOS A LOS COLORES		
Color	Simbolismo	Personalidad
Blanco	Pureza, vacío, higiene	Sincera
Negro	Tristeza, silencio, malignidad	Misteriosa
Gris	Neutro, pasivo, indecisión	Triste
Violeta	Liturgia	Religiosa
Azul	Frialdad, tranquilidad, masculino	Serena
Verde	Esperanza, naturaleza, vida	Ecológica
Amarillo	Poder, jovialidad, mala suerte	Inteligente
Naranja	Energía, alegría	Alegre
Rojo	Pasión, peligro, calor	Agresiva
Rosa	Dulzura, bondad, feminidad	Dulce



Tabla de sensaciones

Ahora se plantea el ejercicio inverso: cuando a la hora de estar diseñando en determinadas situaciones se desea sugerir, promover determinados sentimientos. En la siguiente tabla se esquematiza la manera de realizarlo.

Sensación	Colores
Calidez, tibieza	Colores asociados al fuego: marrón, rojo, naranja, amarillo
Fascinación, emoción	El amarillo dorado deja una sensación perdurable, brillante
Sorpresa	Granate sorprende por poco usado
Feminidad	La variedad de tonos alrededor del rosa y lavanda
Dramatismo	Verde oscuro
Naturalidad	Sutiles tonos de gris y verde
Masculinidad	Marrones, piel curtida y azules
Juventud	Colores saturados, brillantes, extremos, contrastados
Serenidad	Sombras frescas del violeta al verde
Frescura	Tonos neutros de azul, violeta y gris



El color rosa se utiliza para transmitir sensación de femineidad.



ZHANG YIMOU Y EL COLOR

El director de cine Zhang Yimou ha transformado películas como *Hero* y *La maldición de la flor dorada* en auténticos tratados sobre el uso de la luz y el color, así como de los decorados, los ropajes y los movimientos, a menudo coreográficos de sus personajes.

En esta última, el color es lo más importante en esta película. Especialmente los colores dorados y verdes y se puede ver una combinación de estos todo el tiempo. El color no es solo para mostrar, es realmente parte del trabajo. Enfatiza la fuerte discordia entre la forma y el contenido, entre la oscuridad de la familia y la belleza del brillo que adorna el exterior del palacio. En realidad el color enaltece el sentimiento trágico de la historia y sus personajes.

La composición visual tiene para su director una gran importancia. Para elevar la sensación de opulencia, en esta película el color dorado se utiliza de forma extensiva en los escenarios y en la ropa. La luz también desempeña un papel importante. La colorida cristalería artística china se utiliza para intensificar el tono y la traslucidez en los pilares, las paredes, ventanas, y muchos elementos decorativos del palacio. Las gamas de color y la luminosidad de los escenarios son realmente únicas y palaciegas.





3. DIBUJO PARA DISEÑAR

Para realizar un boceto es esencial poseer unas nociones generales de dibujo sobre la figura y el rostro humanos. Lo ideal es que el caracterizador sepa dibujar, si no es así tiene que aprender, sabiendo que el arte del dibujo tiene como base el estudio de las proporciones del cuerpo humano. Para facilitar el aprendizaje se puede seguir la técnica de la proporción modular, que consiste en encuadrar la figura o el rostro dentro de una cuadrícula y cada módulo es una unidad que puede equivaler a una parte del cuerpo o del rostro.

En muchas ocasiones, el caracterizador, para acelerar el proceso del boceto, se puede ayudar de plantillas de dibujo sobre las que se diseñan las transformaciones necesarias.

3.1. DIBUJO DE LA FIGURA

Para dibujar la figura humana se encuadra en una estructura modular de 7,5 u 8 módulos de altura por 2 de anchura, tomando como unidad modular la altura de la cabeza, medida desde el mentón hasta el ápice del cráneo.

Del estudio de las imágenes de la figura humana se pueden obtener unas ideas básicas útiles en su trazado: el nivel de los hombros coincide con la subdivisión situada en un tercio del módulo segundo, las tetillas coinciden exactamente con la segunda línea divisoria, el ombligo está situado un poco más abajo que la tercera división, los codos, al igual que la cintura quedan prácticamente a la altura de la tercera línea divisoria, el pubis y las muñecas se hallan en el centro del cuerpo, es decir, en la línea del cuarto módulo y la rótula o rodilla queda un poco más alta que el módulo 6.

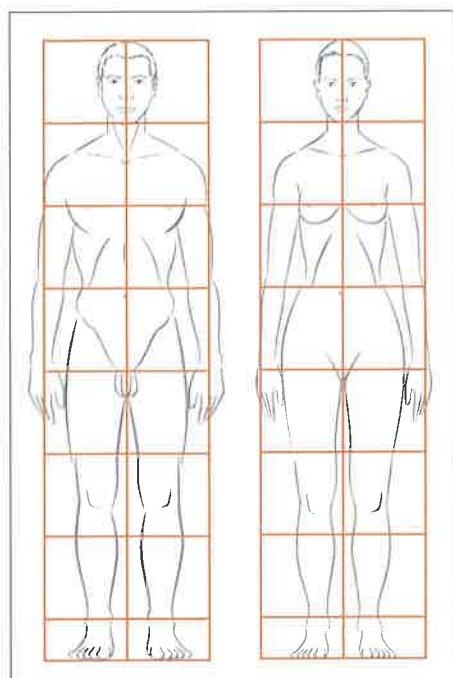


Figura masculina y femenina encuadradas en su cuadrícula.

La longitud total del brazo mide 3,5 módulos desde el vértice hasta la punta de los dedos y la mano extendida mide el alto de la cara (tres cuartos del módulo).

El canon de la figura masculina y femenina es del mismo número de cabezas (7,5 u 8), si bien, como la cabeza de la mujer está considerada aproximadamente 1,25 cm más pequeña que la del hombre, su cuerpo resulta unos 10 cm más bajo que el de este.

Independientemente de la diferencia de altura, existen otras diferencias fundamentales al comparar ambas figuras: los hombros de la mujer son proporcionalmente más estrechos, las manos están situadas más abajo, así como los pezones, la cintura es más ceñida que la del hombre, el ombligo está situado algo más abajo, las caderas son proporcionalmente más anchas y la nalga sobresale más, en función de la pantorrilla.

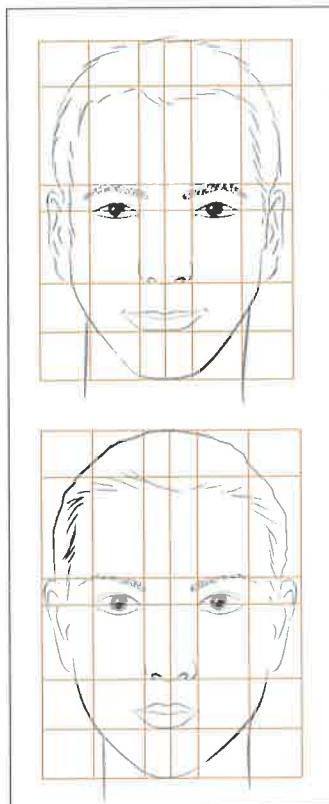


3.2. DIBUJO DEL ROSTRO

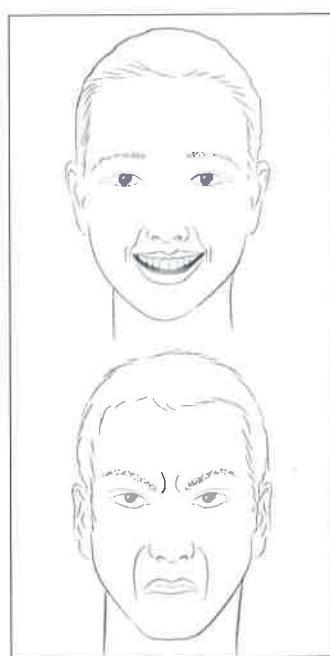
La manera más sencilla de aprender a dibujar el rostro humano es utilizando la técnica de la proporción modular y los ejes de simetría del rostro, teniendo en cuenta que una unidad modular puede equivaler a la anchura de la nariz o a la longitud horizontal de uno de los ojos, y que la altura de la cabeza corresponde a una octava parte de la altura de la figura. La cuadrícula es diferente, dependiendo de si el rostro se dibuja de frente o de perfil. De frente, la cuadrícula será de 7 unidades modulares de altura por 5 de anchura y de perfil, será 7 por 7.

El canon femenino se basa en los mismos sistemas modulares y unidades que los del hombre con algunas diferencias: las facciones en la mujer se ven más dulcificadas que en el hombre, las cejas son más finas y arqueadas (también se acusan más que en el hombre), los ojos son algo más grandes, almendrados y elevados en sus extremos laterales, la nariz es más fina y pequeña, la mandíbula no es tan angulosa como en el hombre, el cuello es más fino y esbelto y los labios normalmente son más carnosos.

Después de dominar el canon de la figura y el rostro humanos, es interesante ensayar el dibujo de las diferentes tipologías humanas, posiciones del cuerpo (de pie, andando, sentado), así como los distintos óvalos y partes del rostro para, finalmente, practicar las diferentes expresiones faciales para que el boceto muestre mejor la personalidad del personaje.



Dibujos del rostro masculino y femenino encuadrados en su estructura modular.



Expresiones faciales.

4. CREACIÓN DE LOS BOCETOS

Cada caracterizador tiene su propia técnica a la hora de elaborar el boceto. Existen varias maneras y se puede decir que todas son válidas, por lo que a continuación se expondrá la técnica de las capas, una técnica sencilla pero muy práctica para conseguir un buen boceto. Consiste en la superposición en capas de las distintas transformaciones necesarias de maquillaje, peluquería y vestuario sobre un modelo. Por ello, el trabajo en capas puede ser de gran utilidad para observar paso a paso la transformación.

Los bocetos se pueden realizar tanto a mano como con ordenador.

4.1. REALIZACIÓN DE BOCETOS A MANO

En primer lugar, se fotografía al modelo de cuerpo entero, y su rostro, de perfil y de frente. Después se busca información gráfica del referente, en el caso de que la haya. Una vez contrastada la información, se realizará el dibujo del modelo. En todos los casos, tanto para el cuerpo entero como para el rostro, una cuadrícula puede de servir como guía.

El siguiente paso es dibujar cada una de las transformaciones que el personaje requiera en un papel vegetal distinto. Despues, a modo de capas, se superponen sobre el dibujo del modelo siguiendo un orden lógico. En cada una de las capas hay que anotar si el cambio que se ha hecho está realizado con maquillaje, de qué tipo, color; o si es una prótesis de qué material; en fin, se trata de recoger cualquier dato que pueda ser de utilidad a la hora de llevar a la práctica el diseño. Cuanto más especificado, mejor. Además, al numerar las hojas, este boceto será de gran utilidad a la hora de organizar el trabajo.



Caracterización II



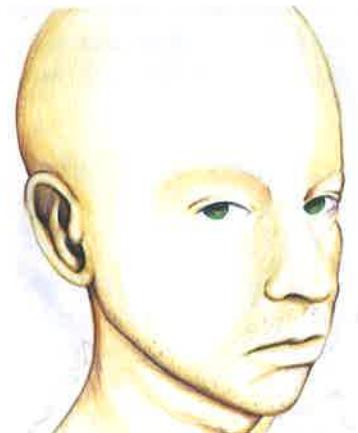
Boceto de cuerpo entero del modelo en la pose del personaje.



Dibujo del modelo de perfil.



Dibujo del modelo simulando la expresión del personaje.



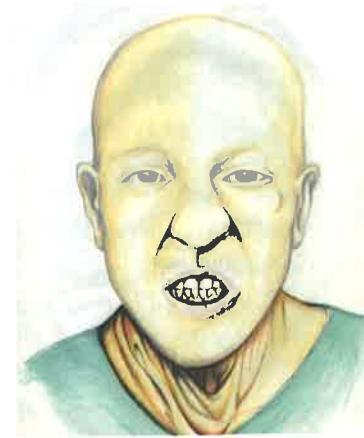
Colocación de calota de glaztan sobre el modelo.



Boceto frontal del modelo con calota y camiseta verde.



Prótesis de cuello y parte superior de la cabeza. Deja descubiertas las orejas.



Boceto frontal de la prótesis de cuello.





Aplicación de dos prótesis: frente y pómulos.



Boceto frontal de las prótesis anteriores.



Dibujo del modelo de cuerpo completo con pantalón, guante con cuchillas, zapatos, jersey y sombrero.



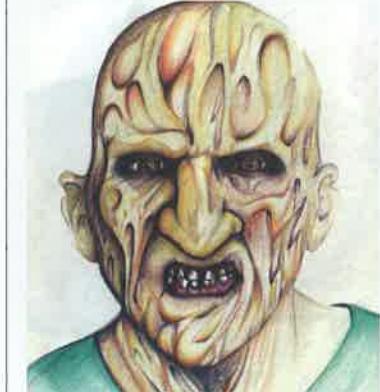
Adhesión de cuatro prótesis: nariz y labio superior; mentón y labio inferior; y orejas. Aplicación de lentillas y dentadura postiza.



Dibujo frontal de las prótesis más dentadura y lentillas.



Acabado con atrezzo, jersey y sombrero.



Personaje original. Boceto acabado final sin atrezzo.



Personaje original. Boceto acabado final con atrezzo.



4.2. ELABORACIÓN DE BOCETOS POR ORDENADOR

El diseño de bocetos por ordenador explota las facilidades que el mundo virtual concede para la realización de acciones imposibles o de gran dificultad real, amplificando extraordinariamente la destreza del caracterizador que utiliza este medio de creación.

En este caso tendremos que tener nociones básicas de algún programa de diseño gráfico o de retoque fotográfico por ordenador como, por ejemplo, Poser, Virtual Fashion Works o Hero Machine.

En la mayor parte de los casos los programas ofrecen un área de trabajo, un modelo, sobre el que se realizan los retoques y una serie de herramientas para las modificaciones. Por ejemplo, el programa Poser dispone de una amplia biblioteca de modelos humanos y animales, así como diferentes herramientas (pose del cuerpo, materiales y texturas, cara, pelo, vestuario) que se pueden ir añadiendo o cambiando hasta conseguir adaptar los modelos a las necesidades de la escena.

En el terreno del diseño, estos programas no son los únicos. Con Corel Draw o Photoshop se pueden realizar modificaciones sobre elementos reales por lo que es conveniente aprender, como mínimo, a capturar imágenes (desde una cámara o escáner), importar y exportar imágenes, realizar correcciones de color, tamaño y forma...

El uso de ordenador implica el aprendizaje y manejo del programa; no obstante, una vez adquiridos estos conocimientos, las posibilidades son muy amplias, con su manejo se ahorrará mucho trabajo y se lograrán resultados más minuciosos.



El diseño por ordenador no requiere de habilidades extraordinarias, concede herramientas poderosas a la imaginación y facilita el aprendizaje al ofrecer resultados de gran calidad a cambio de esfuerzos moderados.



PARA RECORDAR

- El boceto es un esbozo sobre papel que debe reunir y expresar toda la información del personaje para que, posteriormente, el caracterizador lo haga realidad.
- A través de la iconología se pueden transmitir todas las cualidades del personaje, no solo su imagen externa, sino sus sonidos, su supuesto olor e incluso sabor.
- Cada tipo de línea y color lleva asociado unos simbolismos expresivos que son muy útiles a la hora de realizar el boceto.
- Lo ideal es que el caracterizador sepa dibujar, si no es así tiene que aprender, sabiendo que el arte del dibujo tiene como base el estudio de las proporciones del cuerpo humano.
- Para facilitar el aprendizaje se puede seguir la técnica de la proporción modular.
- Una técnica utilizada para la realización de bocetos es la superposición en capas. Los bocetos se pueden realizar tanto a mano, como por ordenador.
- Existen programas informáticos muy interesantes para el diseño como Poser o Photoshop que exigen tiempo de aprendizaje pero al final resultan muy prácticos.

Actividades

Repasa

1. Analiza la iconología utilizada en los siguientes personajes: Shrek, James Bond, Gilda, Catwoman, Bart Simpson, Neo.



2. Basándote en los conocimientos sobre iconología aprendidos en este tema, diseña un personaje masculino, frío, altivo y elegante.
3. Indica las diferencias entre la figura humana masculina y femenina.
4. Explica el sistema de trabajo que seguirías en la elaboración de un boceto para caracterización.
5. ¿Cuáles son los conocimientos mínimos que debes tener a la hora de utilizar algunos programas informáticos de diseño? Enumera aquellos programas más utilizados.

Practica

1. Utilizando el sistema modular dibuja la figura humana, tanto de hombre como de mujer.
2. Utilizando el sistema modular dibuja el rostro humano de frente y de perfil.
3. Busca imágenes de rostros: hombre y mujer de mediana edad, ancianos, hombres y mujeres de otras razas, desfigurados, obesos, etc. Dibuja tu rostro de frente (a partir de una foto y ayudándote de la cuadricula) y sobre él, en papel vegetal, dibuja las transformaciones necesarias para convertirte en cada uno de esos prototipos.

Proyecto

1. Continuando con el trabajo que comenzaste en el tema 1, realiza los bocetos necesarios (rostro de frente y perfil, y cuerpo entero) de tu personaje eligiendo la técnica más oportuna.