

El Retrat

la importància de la geometria

Document concebut i realitzat per Miquel Pescador
Gener 2013
www.miquelpescador.com



Diseño de personajes para novela gráfica

Steven Withrow y Alexander Danner

MONOGRAFIA:

WENDY Y RICHARD PINI



Izquierda: Uno de los trolls de ElQuest.

Derecha: El protagonista masculino de ElQuest, Cuchillo, en una típica pose de samurai.

Wendy Pini (www.elquest.com) creció leyendo literatura fantástica ilustrada, cuentos de hadas y mitología. Howard Pyle, Arthur Rackham, Maxfield Parrish, Gustav Doré y Aubrey Beardsley son piezas fundamentales en su percepción del aspecto que deberían tener otros mundos, incluso otras dimensiones. El padre del art déco, Erté, supuso una gran influencia en el apartado de diseño, con su línea elegante y postura grácil de la forma humana. Y Pini también adquirió un marcado sentido de la figura y la silueta del pintor Eyvind Earle, conocido por sus paisajes de fondo para *La bella durmiente*, de Walt Disney.

Incluso de niño, Pini sabía apreciar que Walt Disney recogía influencias de algunos, o todos, de estos grandes ilustradores y de esta manera descubrió la conexión entre ilustración

y animación. Los dibujos animados de Disney fueron los responsables de su amor inicial por el arte de la animación. Intentó escribir y dibujar cómics basados en dibujos animados que había visto y a hacer folioscopios (o flipbooks, libritos con ilustraciones que varían sutilmente de una página a otra, de manera que al pasarlas rápidamente se crea la ilusión de una animación); hasta que en la década de los sesenta descubrió las primeras películas de anime, *Alakazam the Great* y *The Littlest Warrior*, de Toei (títulos originales: *Saiyuki* y *Anju to zushimaru*, respectivamente), y el manga que podía conseguir ocasionalmente, y con todo ello tomó forma su sensibilidad narrativa.

Para cuando Pini descubrió, en su adolescencia, los cómics de Marvel, su estilo de dibujo estaba ya "más que

establecido". Le gustaba interpretar a los superhéroes de Stan Lee y de Jack Kirby a su manera, con un toque delicado de estilo modernista; sin embargo, aprendió mucho, sobre todo de Jack Kirby y de Doug Wildey, sobre cómo solidificar y masculinizar a los personajes que comenzaba a desarrollar por sí misma. Practicó el arte de la narración en cómic en diversos fanzines, donde descubrió muchos de los atajos que, según dice, "son la verdadera diferencia entre la ilustración pura y la expresión en viñetas".

"El reparto de *ElQuest* ha estado a mi lado, en diferentes encarnaciones, desde que era pequeña. En el instituto los interpreté como pequeños insectos con alas, una mezcla entre *Happily goes to town* [película de animación clásica de los años cuarenta] y 'los hados de las flores' —recuerda Pini—.

Pero a mediados de los años setenta, cuando Richard [su marido y socio en WaRP Graphics] y yo nos decidimos a hacer pública la saga de *ElQuest*, surgió en mí una especie de espíritu guerrero que quería expresarse mediante pequeños luchadores bárbaros de orejas puntiagudas que empuñaban espadas. La idea de lo pequeño, lo lindo, aparentemente vulnerable, enfrentado a algo que le sobrepasa es muy manga, muy anime. *ElQuest* fue una de las primeras series de cómic norteamericanas que mostraba una influencia japonesa evidente."

WaRP Graphics sigue creando y publicando la serie mediante un acuerdo por licencia con DC Comics. ▶

Imatges del llibre
Diseño de
personajes para
novela gráfica



ENFRENTARSE A LA VIDA

Pini cree que todos los ilustradores de cómics, por muy elaborada que sea su estilo, interpretan la experiencia humana y, en consecuencia, dibujan aquello que han vivido y observado. Para que un público se identifique con un personaje, éste debe estar dotado de un alma, y ésta a su vez sólo puede proceder de los sentimientos y las percepciones del artista.

Por ejemplo, mientras desayuna en una cafetería, Pini puede observar que la camarera dirige la mirada hacia abajo, cómo si estuviera preocupada en silencio: "Probablemente no le pregunté qué es lo que le pasa, pero eso provoca una emoción en mí interior. Instintivamente, registro ese momento en mi arsenal de expresiones y posteriormente puede acabar en un plano de Leetch [una de las protagonistas

femeninas] sumida en sus pensamientos. Por otra parte —continúa—, puedo recurrir a un recuerdo personal que me enoja y aplicar esa energía a la expresión y postura de Cuchillo cuando está a punto de comenzar una lucha justa".

En el caso de Pini, la personalidad de un personaje es la que dictamina su aspecto. Compara la creación de un rostro con el diseño de una máscara. Gracias a sus conocimientos de dibujos animados, comienza escogiendo figuras geométricas que representan ciertos rasgos psicológicos: los círculos son inofensivos (como se ve en Mickey Mouse), los óvalos expresan atractiva feminidad, los cuadrados inspiran confianza y los triángulos, agresión... Savah y Lord Voll, son, cuenta Pini, dos personajes fuertes y autoritarios, así que basó sus rasgos en un rombo, la forma del diamante. ▶

Ambos, izquierda: Leetch, personaje.

Ambos, derecha: Savah, la Madre de la Memoria.



Rayek es impetuoso y arrogante, así que su rostro es un triángulo invertido. La amplia parte superior de la cabeza resalta las expresiones intimidatorias de sus ojos. "Bill Everett llevó este diseño al extremo con la cabeza totalmente triangular de Submariner en los años cuarenta", recuerda Pini. [Submariner, "el hombre submarino", es un héroe clásico acústico que sigue gozando de popularidad en Marvel Comics.]

El rostro de Cuchillo está inspirado en un cuadrado. "Ahora bien, debo confesar que su diseño es una rudimentaria caricatura del desaparecido actor Yul Brynner. Físicamente, Brynner personificaba al típico personaje gallo que se pavonea. Lo hacía de manera natural, inconscientemente, eso lo hacía ideal como modelo del líder miniochas de la tribu del Lobo. Si analizas el rostro y el cuerpo de Brynner (algo de lo que no me canso nunca), es evidente que está hecho de cuadrados. De ahí que interpretara todos esos papeles heroicos y grandiosos, siempre representando al "canal con corazón de oro", como decía él mismo. Cuchillo ha demostrado a veces el suficiente mat genio como para merecer también esa descripción."



Ambos: Cuchillo y Yul Brynner.

EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Pini trata todos los diseños de personaje en tres dimensiones, ya que le gusta saber cómo son desde todos los ángulos posibles antes de trabajar con ellos. "Pero, con personajes menores o de fondo, hago trampas." Cuando termina un número, repasa las ilustraciones en orden para asegurarse de que no ha cometido ningún error de vestuario o en los rasgos. Afortunadamente, confieso, el Adobe Photoshop es una gran ayuda.

Pini opina que si un personaje va a desempeñar un papel importante en toda la serie, hay que asentar los rasgos desde el principio, o se corre el riesgo de encontrar problemas de continuidad, sobre todo cuando se trabaja con páginas desordenadas, como hace ella.

Desde el principio, la intención de Wendy y de Richard fue "hacer madurar a los personajes". En el caso de Cuchillo, un personaje mortal que va envejeciendo lentamente, esto ha supuesto incluir numerosos cambios pequeños a lo largo de los años. En el de Leetch, inmortal, los cambios no son físicos, sino que se han producido en su postura y expresiones (y vestuario, es una adicta innata a la ropa). ▶

Imatges del llibre
Diseño de
personajes para
novela gráfica



Imatges del llibre
*Diseño de
personajes para
novela gráfica*





Imatge de la promoció del fim *Les Misérables* Tom Hooper 2012



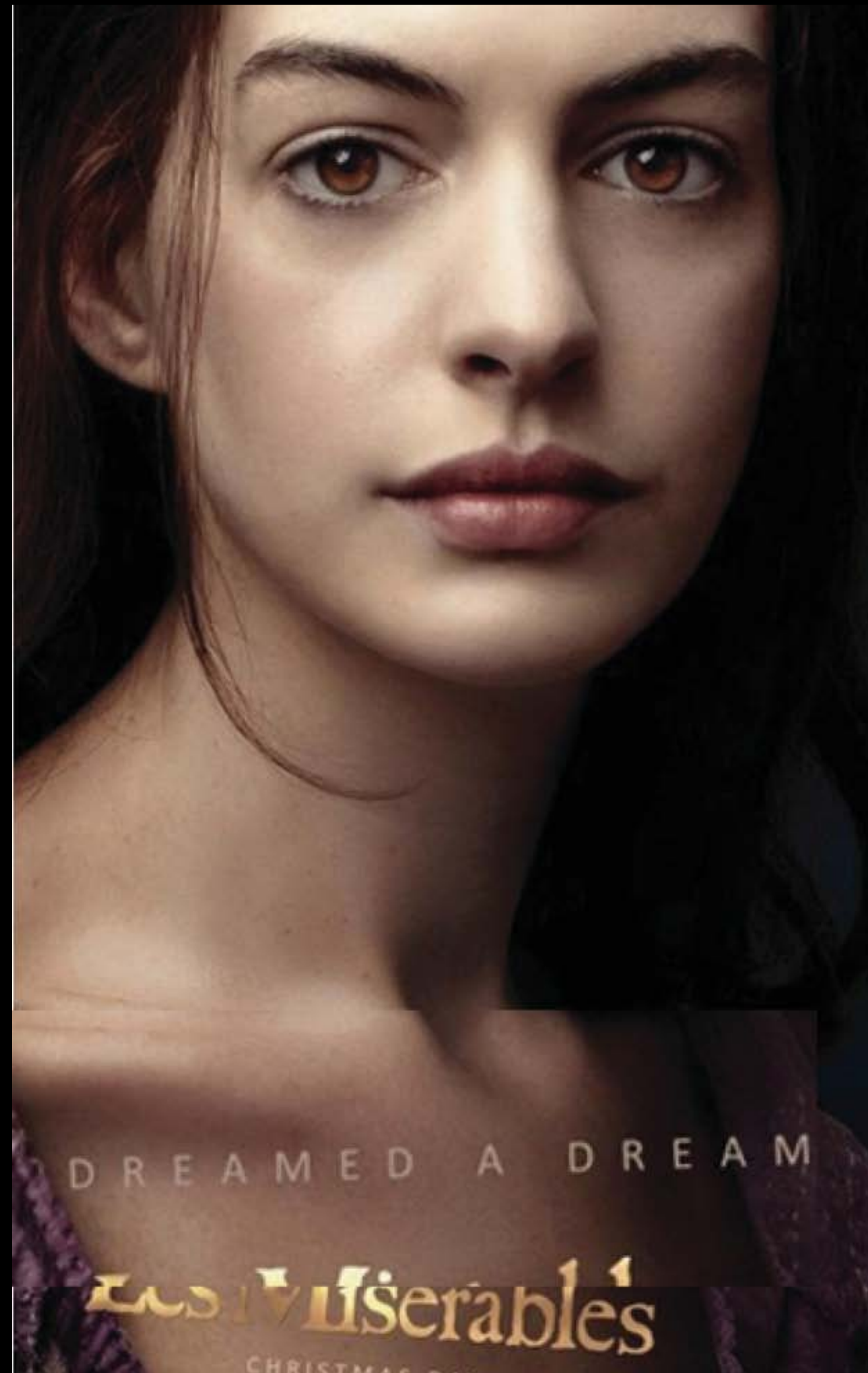
Manipulació d'imatge de la promoció del fim Les Misérables

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



Imatge de la promoció del fim *Les Misérables* Tom Hooper 2012



Manipulació d'imatge de la promoció del fim Les Misérables

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



Imatge de la promoció del fim *Les Misérables*
Tom Hooper 2012



*Manipulació d'imatge de la promoció del fim *Les Misérables**

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

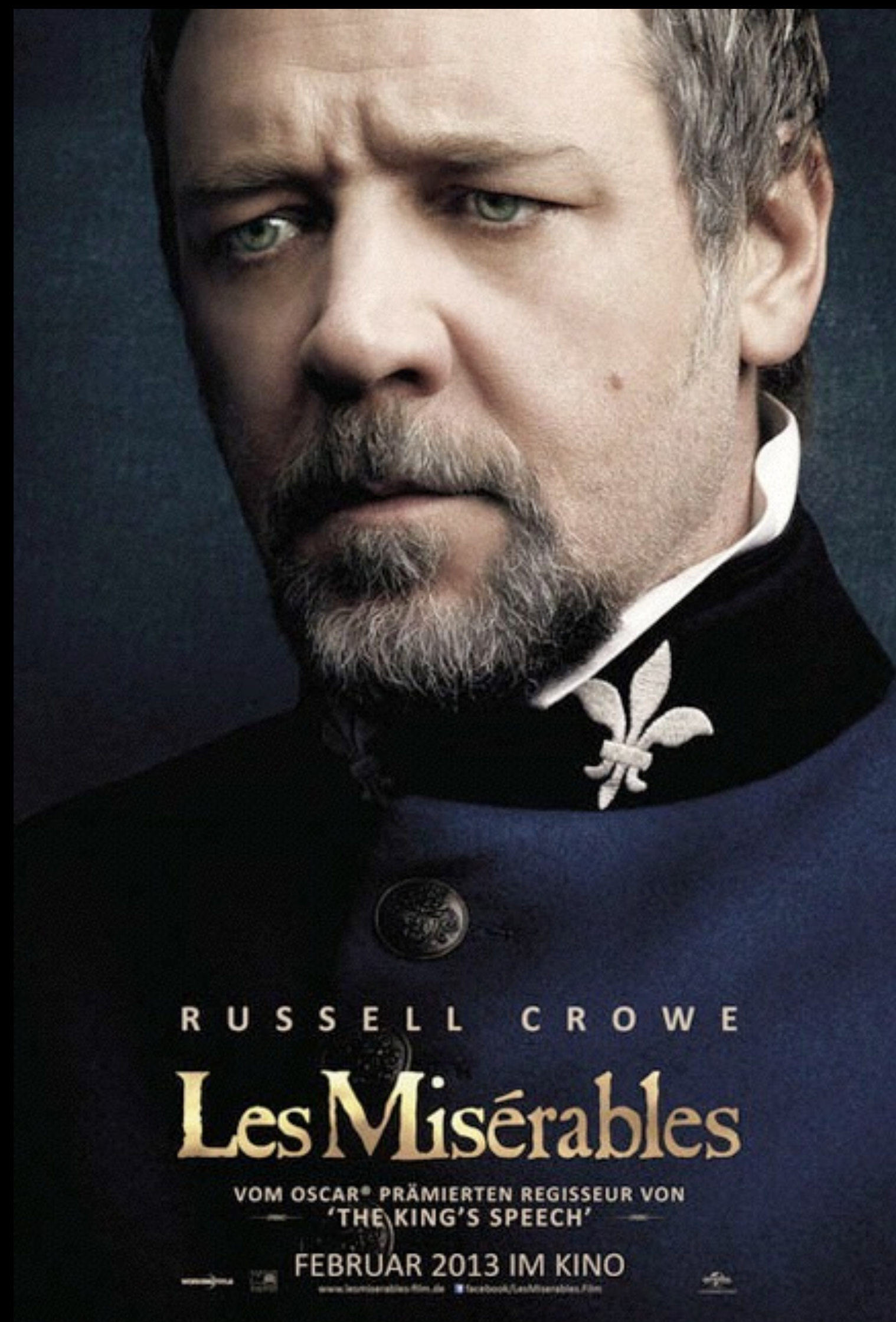
2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador

Imatge de la
promoció del fim
Les Misérables
Tom Hooper 2012



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador





*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



Misérables

*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador



*Manipulació
d'imatge de la
promoció del fim
Les Misérables*

2013
Miquel Pescador

Totes les imatges, excepte les obres especialment indicades,
han estat obtingudes de la xarxa lliure d'Internet

Document concebut i realitzat per Miquel Pescador
Gener 2013

www.miquelpescador.com