



DISEÑO DE PERSONAJES PARA NOVELA GRÁFICA

Steven Withrow
Alexander Danner
Editorial Gustavo Gili, SL,
Barcelona, 2009, 192 páginas

Reseña por Sergio
Cobo-Durán

Los personajes son un elemento necesario para la configuración de cualquier tipo de narrativa, ya sea esta literaria, televisiva o gráfica. Su presencia en la mayoría de los casos se relaciona con la figura del protagonista, aunque en los supuestos en que este no existe como tal, —en obras corales, por ejemplo, los personajes se agrupan en torno a bandos o grupos identificables con facilidad— se personifica alguno de los elementos que actúan como centro narrativo de la trama, por lo que la presencia de personajes definidos y redondos es una necesidad de la narrativa en general y de la narrativa gráfica en particular.

Es a través de un título concreto y preciso: *Diseño de personajes para novela gráfica* con el que Steven Withrow —guionista de cómics además de profesor, editor y autor de obras de referencia en la narrativa gráfica como: *Toon art: the Graphics art of digital cartooning*— y Alexander Danner —guionista de *webcomics Pictures Story Theatre* (ModernTales.com) y colaborador de revistas especializadas tales como *Comixpedia* y *The Webcomics Examiner*— nos presentan una sugestiva obra que profundiza en la necesidad del cuidado de los personajes en la novela gráfica. Una de las principales aportaciones del libro es el cuidadoso estudio acerca del uso del guión y de los espacios en la definición de personajes. Es un interesante análisis centrado en las influencias del personaje en la historia así como en sentido contrario, es decir, la influencia de la historia en el personaje.

La obra aparece dividida en nueve capítulos entre los que se descompone y analiza los diferentes componentes que integran la novela gráfica. Es muy enriquecedor que cada uno de estos bloques aparezca acompañado por estudios monográficos de autores contemporáneos especializados. Hay que destacar el pulcro estilo visual del libro que aparece ilustrado a la perfección en cada uno de sus capítulos y que juega con constantes reminiscencias al objeto de su estudio: los personajes de novelas gráficas.

En la primera de las secciones se desarrolla la búsqueda de una definición necesaria acerca de qué es una novela gráfica. En este intento por definir el concepto se afirma que es sincrónicamente tanto un movimiento como un formato o una forma, por lo que la conceptualización de una definición única puede ser problemática. Los autores la definen “como una forma de *narración de cómic unificada*; dicho de otro modo, una herramienta para contar historias” (p.12). Tras la definición y el análisis retrospectivo de su evolución se puede afirmar que es un género de moda, actual y contemporáneo. Esto se infiere de la producción en los últimos veinte años que ha evolucionado más que las producidas en el medio siglo anterior. Para concluir este primer bloque introductorio se define la figura del novelista gráfico así como las ventajas e inconvenientes que supone la creación en solitario.

El capítulo segundo supone un repaso a los términos genéricos del personaje, desde los arquetipos del héroe clásico a las variaciones sobre el paradigma heroico, como el mesías y el antihéroe. No existen unas pautas impuestas acerca de cómo debe ser el protagonista o el antagonista, lo único verdaderamente relevante es que tengan sentido en el contexto de la historia. De igual modo es básico dotar a los personajes secundarios de profundidad en sus motivaciones para que la historia quede bien definida.

El bloque tercero está dedicado a los elementos que componen el diseño de personajes, tanto los llamados estáticos —son personajes que poseen un único diseño visual o modelo fundamental— como los dinámicos —el autor define el aspecto del personaje en cada momento— aunque no es la única clasificación posible ya que en función del objeto referencial en el que se base se puede hablar de icónico o simbólico. Son muchos los elementos que rodean a los personajes de cómics como parte de una secuencia visual que se sitúa más en el espacio que en el tiempo. Así, “existe una tendencia al antropomorfismo: hacer que algo parezca más humano” (p.42), aunque también se crean personajes alejados de lo humano que reflexionan sobre el tema de la otredad o la alienación. Las líneas de construcción y acción de los personajes están ilustradas con ejemplos del autor Eric Shanower y las hojas de modelo utilizadas por la novela gráfica *La edad de bronce*. El capítulo concluye con la monografía de Eddie Campbell, uno de los autores más emblemáticos hacia finales de los setenta y comienzos de los ochenta con títulos como *Baco* o *The Fate Of the Artist*.

La cuarta de las secciones reflexiona acerca de las posibilidades estilísticas que tiene el diseño de una novela gráfica, desde la abstracción formal —en muchos casos relacionado con humor o temas infantiles— hasta el hiperrealismo que trabaja combinando dibujos y fotografías reales. El minimalismo estético está muy de moda en la narrativa gráfica y aprovecha el lema “menos es más”. Si las historietas suelen caracterizarse por tener un aire infantil en relación con los elementos cómicos, la verosimilitud se convierte en un valor básico en todos los géneros, aunque bien es cierto que es más importante aún en las llamadas “historias reales” —autobiografía, memorias o ficción histórica—. La sección concluye con un estudio monográfico de Lea Hernández y su constante preocupación por la

documentación y autenticidad de sus historias además de un repaso a la obra de Jeff Nicholson.

Son la apariencia y la realidad los valores que diferencian a una buena novela gráfica de una mediocre. Con esta premisa los autores valoran diferentes elementos contextuales como el vestuario y el *atrezzo* además de la necesidad de que exista un subtexto, es decir, un significado oculto detrás del texto principal que expresa el personaje, esto ayuda a un buen desarrollo ya sea del protagonista o de un simple secundario. En este quinto capítulo se presta especial interés al trabajo monográfico de Jenn Manley Lee y su novela gráfica *Dicebox*, basada en un futuro lejano donde los viajes temporales son habituales y caracterizados por el contraste entre sus personajes principales, Molly y Griffen. No obstante, no es la única monografía incluida en este bloque, también destaca el trabajo de Brendan Cahill y el uso de animación limitada en *Outside the Box* o los trabajos del dúo franco-escocés *Metaphrog*.

“Cada personaje que afecte al curso de la historia requiere una atención especial” (p.111), con esta frase se puede definir la sección sexta, preocupada por una cuidada definición de los personajes en las obras corales. Sin embargo, hay que considerar que una obra coral no se define por el número de personajes que participan en ella sino porque provocan una identificación grupal. Precisamente con este concepto de identidad de grupo crea Jason Little su obra de mayor éxito *Jack´s Luck Runs*, claramente influida por Hergé y Tintín. El capítulo continúa con un análisis a diferentes autores que han trabajado con obras corales: como el caso de Dylan Meconis y *Bite Me!*, una interesante y novedosa comedia de vampiros; el análisis del emblemático superhéroe *Samaritano*, protagonista de la novela gráfica *Astro City* y creada por Busiek, Anderson y Ross o las influencias del teatro kabuki en la caracterización de personajes para Stan Sakai y su popular obra *Usagi Yojimbo*.

La necesidad de conocer al público receptor del mensaje es básico tanto para definir su marco de referencia como sus intereses. En este séptimo capítulo se destaca el interesante papel didáctico que tiene la novela gráfica para niños que han superado los libros de dibujos pero que aún encuentran dificultades para comprender libros de solo texto, títulos como *Capitán Calzoncillos* (Scholastic; Ediciones SM) de Dav Pilkey son interesantes propuestas para ese público específico. No obstante, si bien es cierto que la novela gráfica no entiende de edades es habitual relacionar el manga con un consumidor adolescente; existen series dedicadas a jóvenes entre veinte y treinta años como *The Ultimates* e incluso también hay lugar para un lector mayor de cuarenta años con personajes más adultos como protagonistas: *Sin la sombra de las torres* (Pantheon, 2004, Norma Editorial, 2004). Así pues, del mismo modo que no entiende de edades tampoco lo hace de género por lo que existen novelas con figuras heroicas de ambos sexos como *Bone* de Jeff Smith (Cartoon Books, 1996-2004; Dude); también existen creaciones concretas para público homosexual o bisexual *Strangers in Paradise* (Norma Editorial, 2005) y representaciones para diferentes etnias y culturas: *Persépolis* de Marjane Satrapi (Norma Editorial, 2007). Esta variedad de subgéneros y estilos narrativos está condicionada por la necesidad de empatía con el lector

ya que es básico que se encuentre identificado con al menos uno de los personajes de la historia lo que garantiza su fidelidad. Destaca el trabajo monográfico de Wendy y Richard Pini con *Elfquest*; la monografía de Bryan Talbot quien –junto a Raymond Briggs– es considerado como el primer novelista gráfico británico; así como la creación de *Owly* por Andy Runton o el estudio sobre Mark Crilley.

La sección octava analiza el uso de la tecnología digital en el trabajo de la novela gráfica, las posibilidades de retoque gráfico o las de coloreado informático. El análisis de las nuevas tecnologías continúa con una valoración acerca de las principales ventajas de elegir un trabajo con gráficos vectoriales frente a modelados en tres dimensiones. Son autores como B.Shur y su Webcomic los que han sabido aprovechar al máximo las posibilidades creativas y narrativas del medio digital con la inclusión de pequeñas animaciones o dibujos por ordenador como centro en *I Am a Rocket Builder*. El bloque concluye con un estudio de la obra *The Dreamland Chronicles* de Scott Christian Sava y una reflexión sobre las posibilidades de crear cómics basados en Internet a través de la obra de Ryan Estrada.

El último capítulo está dirigido a recordar la importancia del conjunto de la obra, es decir, de la unidad de la historia. Es fundamental el cuidado de cada uno de los elementos que componen la creación de los personajes, por pequeños que parezcan. Así pues, hay que dedicar tiempo no solo a crear los personajes sino también a ver y analizarlos dentro de la trama narrativa y del espacio en que se sitúen.

Diseño de personajes para novela gráfica es una completa y actualizada obra centrada principalmente en el análisis de los personajes. Contextualiza a la perfección el momento actual, sin renunciar a un repaso historiográfico y analítico a los principales autores del género, abre las futuras líneas de investigación sobre las que se puede desarrollar la novela —a través de la interactividad, la animación y el uso de recursos digitales para su distribución mundial— e incluye un completo estudio monográfico de autores muy diferentes (tanto temporal como temáticamente) que han abordado de forma distinta el género. Además incluye un práctico índice alfabético para localizar con facilidad autores y obras mencionadas en el total del texto. Es por lo tanto una obra inteligible y de fácil lectura que puede servir como introducción a la novela gráfica o como un interesante complemento para los conocedores del género.