

EL TESTAMENTO

de tres grandes de la ilustración y el diseño

Roberto Padilla Sobrado
Síntesis Creativa

EN LOS PASADOS MESES el mundo del diseño perdió a tres grandes profesionales que marcaron una huella indeleble en sus respectivos campos de desarrollo. Los tres de distintas nacionalidades fueron un ejemplo y señalaron un camino que las generaciones siguientes han transitado. Es por esto que más que recordarlos con datos biográficos, quiero referirme a ellos por el impacto que tuvieron en mi carrera, y en la de otros profesionales que fueron tocados por su obra.

Ralph McQuarrie (1929-2012)

El 3 de marzo de este año, en su hogar, en California, EUA falleció a los 82 años de edad Ralph McQuarrie.

Corría el año de 1978, recuerdo que mi papá llegó de un viaje de trabajo con un portafolio impreso de ilustraciones de la película que había roto todos los records de taquilla hace apenas un año: *Star Wars* (la Guerra de las Galaxias). Yo saqué las láminas y las comencé a ver. Me llamó la atención el observar que los personajes que vi en la película eran un poco distintos. Algunos diseños eran más estilizados. Había una ilustración que atrapó mi atención: Darth Vader, el villano de la historia, peleando con una espada láser contra un guerrero que llevaba una máscara de oxígeno. La escena nunca estuvo en la película, además el uniforme de Vader era ligeramente diferente, pero me gustó tanto que traté de imitar la ilustración una y



Silver Surfer comic por Moebius

Fotografía tomada de: <http://www.myfreewallpapers.net/comics/pages/silver-surfer-and-galactus-by-moebius.shtml>

otra vez, con la habilidad que un niño de siete años puede tener a esa edad. Seguí copiando los dibujos, maravillado por el dinamismo que tenían los personajes plasmados en las pinturas, las perspectivas, los ambientes.

No sabía entonces que dichas ilustraciones eran parte del arte conceptual de la película, hechas por el ilustrador Ralph McQuarrie para visualizar la historia y a los personajes. Con estas ilustraciones, este artista literalmente inauguró el llamado *Concept Art* para películas, y con ello marcó el inicio de una profesión que hasta ese momento no era reconocida como tal, para decenas de artistas que siguieron sus pasos. Su influencia a nivel mundial es tan grande, que el día de su muerte el mismo George Lucas escribió una frase de despedida en la página web de Star Wars, reconociendo no sólo sus logros profesionales, sino su humildad y calidad humana. No se podía esperar menos del hombre que vio sus ideas visualizadas a través del arte de McQuarrie, incluido el diseño de una de las figuras más icónicas de la historia del cine: Darth Vader. Artistas de la talla de Feng Zhu, Ryan Church, Christian Alzmann y Dermot Power, entre otros artistas conceptuales que han trabajado en infinidad de películas de ciencia

ficción, lo reconocen como una influencia indiscutible en la visualización y diseño conceptual, y en su carrera profesional. Otros diseños de McQuarrie que recorrieron el mundo son los que hizo para las películas de *Star Trek*, las naves de *BattleStar Galactica*, *Encuentros cercanos del tercer tipo* y *Cocoon*. Sus ilustraciones originales para las primeras tres películas de *Star Wars* son estudiadas y admiradas por artistas de todo el mundo, y siguen siendo tan actuales como hace más de 35 años.

Jean Giraud Moebius (1938-2012)

Antes de la era de las computadoras, el internet, los teléfonos celulares y la increíble cantidad de material visual que circula por la red, la influencia más grande que teníamos los aficionados al dibujo que gustaban de los comics era la producción estadounidense, o el anime japonés. Muy difíciles de conseguir en la década de los ochenta en México, los comics europeos eran muy raros y no se encontraban en ningún lugar. Buscando material distinto al normal, acostumbraba ir al centro, a las librerías de material usado, a buscar cosas poco comunes o a ferias del libro donde editoriales extranjeras llevaban material muy distinto. El estilo de los europeos

me gustaba por la clara tendencia que tenían de corrientes artísticas que le daban un estilo visual único. Recuerdo que el estilo de Moebius, de nacionalidad francesa, destacaba de todo lo demás. Completamente fuera de la influencia comercial americana, los mundos que diseñaba eran completamente distintos a lo que se acostumbraba ver. Sus dibujos eran una experiencia diferente a lo que se podía esperar. Con su comic *Arzach*, Moebius nos ofrecía una nueva narrativa no lineal, surrealista, en donde el lector tenía que formar por sí mismo parte de la narrativa de la historia. El libro no tenía títulos y buscaba provocar visualmente al espectador. Me acuerdo cómo estudiando ya la carrera de diseño gráfico en la UAM Xochimilco, me basé en este tipo de narrativa para hacer una tarea de comic. Todavía recuerdo que el profesor que lo encargó estuvo a punto de regresármelo por considerar que yo no lo había hecho. Así de fuerte fue la influencia de Moebius en la narrativa visual de dicho medio. En palabras de Mike Mignola, reconocido por su comic *Hellboy*, en un comentario a la revista *ImagineFX*: “Para mí, él es como Frank Frazetta y Jack Kirby, tipos que no sólo influenciaron mi forma de dibujar, sino que literalmente cambiaron mi vida. Sin ellos no tengo ni la menor idea qué estaría haciendo hoy”.

Para el mundo de los comics, la muerte de Moebius, como era conocido a nivel mundial, deja un hueco que no se puede llenar. En Francia su obra es reconocida como una gran influencia no sólo nacional, sino mundial. Su estilo, tan alejado de la influencia del comic comercial, marcó claramente que se podía crear libremente sin seguir las reglas norteamericanas, dando a los europeos, sin querer, una identidad gráfica propia en dicho medio. El artista creó un estilo único de narrativa visual en donde el surrealismo, el inconsciente y el mundo de los sueños transita de una manera natural y fluida. Como dato curioso, el artista vivió en nuestro país en su juventud, y sus diseños reflejan la cultura y los ambientes que lo influenciaron en aquella época y que marcaron su obra durante toda su vida.

Siendo tan versátil, incursionó también en el arte conceptual para películas, en donde probablemente el ejemplo que más recordamos son sus diseños para la película *El quinto elemento*. Sin complejo alguno, dibujó algunos números para Marvel comics, entre los que se encuentra el título *Silver Surfer: Parable*. También ilustró la novela *El Alquimista*, de Paulo Coelho. Imparable, Moebius deja una visión del mundo que seguiremos disfrutando mientras su obra siga siendo leída por personas que como él, buscan nuevos mundos, imaginando cómo alguien pudo plasmarlos en papel.

Daniel Shwebel (?-2012)

En uno de los congresos de diseño organizados en la UAM, recuerdo que la última conferencia la dio Daniel Shwebel. Lo anunciaban como un ex alumno de la carrera que regresaba a la universidad para darnos una semblanza de la forma en que había llegado a la dirección creativa de la imagen del Canal Once, su tremendo éxito en la misma, y lo que planeaba para el futuro. Al final de la ponencia pude hablar con él unos momentos, a pesar de la gran cantidad de personas que se acercó para saludarlo; le comenté la materia que daba en la universidad, y me dejó el DVD de su presentación para pasarlo en mi clase. Me despedí de él, sin prever que meses después lo volvería a encontrar.

Tiempo después, en una mañana común en la UAM, me invitaron a una presentación que se daba en el auditorio Jesús Vírchez. Entré a la presentación en un auditorio semi vacío, en donde Daniel Schwebel había ido a convocar a alumnos de la carrera a hacer su servicio social. Extrañado por la falta de estudiantes, ya que no entendía por qué a nadie le interesaba. Yo tomé la palabra y me comprometí a organizarle una presentación con un auditorio lleno, disculpándome por la falta de atención a la oportunidad que nos presentaba. Cabe mencionar que en aquella época el departamento de imagen del Canal Once era el más reconocido en nuestro país, y uno de los más destacados internacionalmente.



Daniel Shwebel, ex director creativo de la imagen de Canal Once

Fotografía tomada de: http://blogs.enap.unam.mx/asignatura/antonio_morales/?attachment_id=77

Para mí era muy importante organizar esta conferencia. Tenía un interés personal. Yo había iniciado mi carrera profesional haciendo animaciones para la imagen de los canales de Televisa, el 2,4,5 y 9, y para comerciales publicitarios. Cuando empecé a trabajar en esto, alrededor de 1995, no nos reconocían como animadores, creativos o diseñadores. Como trabajábamos directamente en la computadora, nos decían “operadores”, y no nos daban ningún crédito por el trabajo que realizábamos. Todo el reconocimiento era para los creativos con los cuales tratábamos, que la mayoría de las veces no estaban presentes cuando hacíamos las animaciones y nuestro trabajo se quedaba en el anonimato.

Daniel Schwebel llega a la Dirección de Imagen de Canal Once en 1997, y, con un mínimo de presupuesto organizó un equipo formado por estudiantes que hacían su servicio social porque no contaba con recursos para contratar y comenzó a utilizar los programas de Adobe: Photoshop, Illustrator y After Effects para hacer toda la imagen, ya que tampoco contaba con dinero para más equipo, como él mismo relataría posteriormente.

Con una propuesta creativa muy distinta, plasmada en campañas como *La otra mirada*, supo apro-

vechar las limitantes que tenía a su favor, y a través de los años demostró que con talento joven se podía hacer diseño de calidad. Su equipo de trabajo ganaría a través de los años 137 galardones Promax BDA, máximo premio mundial al diseño para televisión, y con ello se abrieron las puertas al diseño mexicano para este medio, en una época en donde nuestro país no producía material de calidad internacional.

Alrededor de un mes después de aquella conferencia, llegó la fecha acordada para el segundo intento. Pude conseguir el auditorio Tania Larrauri, y Daniel llegó con todo su equipo; cada uno de sus diseñadores presentó su trabajo de forma individual y respondieron a las preguntas de todos los estudiantes que llegaron a la presentación, que en esta ocasión fueron bastantes. Recogió los *demo reel* de los alumnos que querían entrar a Canal Once, atendiendo a cada uno de forma individual. Me despedí de él, le solicité una visita al canal, y así pude llevar a uno de mis grupos meses después.

Llegamos una mañana de fin de trimestre, ya que las fechas estaban muy saturadas. Nos pasaron a un salón de conferencias en donde Daniel y un miembro de su equipo nos dieron una plática. Con material audiovisual preparado para la ocasión, nos

explicó el funcionamiento del canal, y no acabó la sesión hasta que nadie tuvo nada más que preguntar, incluyéndome a mí. Luego, nos pasó directamente a la sala donde se diseñaba la imagen y pudimos ver el trabajo de cada uno de los animadores, presentado por ellos mismos. Todos los alumnos salieron muy satisfechos de la visita después de haber conocido el proceso de diseño de una imagen para televisión.

Personalmente, considero que la forma de trabajar que Schwebel estructuró en Canal Once, y el reconocimiento internacional que obtuvo, cambió la forma de ver al diseño para televisión en nuestro país y a los que lo realizan, tanto animadores como creativos. Actualmente los diseñadores que hacen animaciones para televisión son llamados así, diseñadores o animadores, y se les encargan directamente los trabajos para su elaboración. Los créditos de estos artistas son considerados en los programas en los cuales participan, y diversas cadenas televisivas han seguido ganando premios dando más importancia a una propuesta de diseño atractiva, lograda por el trabajo en conjunto, entre directores creativos, diseñadores y animadores.

A veces me pongo a pensar qué es lo que nos hace recordar a aquellas personas que llegan a destacar en sus respectivos medios o disciplinas. Creo que a final de cuentas, la forma en que son recordadas es por lo que dejaron en sus vidas y lo que hicieron, no sólo por su profesión, sino por las personas que influenciaron, y esto es lo que los hace especiales de una manera u otra. Me resulta inevitable recordar a Barbara Paciorek y sumarla a este grupo de artistas, a un año de su partida, y reflexionar acerca de la forma en que vivimos nuestra profesión, y la forma en que, lo queramos o no, seremos recordados por aquellos que, en su momento, seguirán aquí. •

Fuentes:

- <http://www.ralphmcquarrie.com/>
- <http://www.moebius.fr/>
- Revista *ImagineFx*, #82, 2012
- http://www.oportunidadesdenegocios.com.mx/texto.asp?id_noticia=9598497

