



Bárbara Perdiguera y Nacho Alonso Ilustraciones a todo volumen

El talento y las manos expertas de esta pareja de ilustradores y diseñadores logra que el papel crezca, se expanda y alcance una nueva dimensión, concretamente la tercera, gracias a unos dioramas que parecen escenas de antiguas cintas de la época dorada de la animación fotograma a fotograma.

Texto: Eduardo Bravo

“Me hubiera gustado que en la escuela me hubieran explicado que la geometría y las cuentas se podían utilizar para hacer figuras a partir de cálculos. Ese aprendizaje es el que a mí me hubiera resultado útil”, reconoce Bárbara Perdiguera, ilustradora con amplia trayectoria profesional que, desde hace algún tiempo y en colaboración de Nacho Alonso, ha comenzado a explorar el mundo de los dioramas y los recortables para resolver las necesidades de sus clientes.

Con una firma reconocible y afianzada en el sector del dibujo y la ilustración internacional después de varias décadas de tra-

bajo, a Bárbara nunca se le pasó por la cabeza adentrarse en el mundo de las tres dimensiones como una vía más para desarrollar sus encargos. Incluso hoy, y a pesar del éxito y magnífica factura de sus producciones, en ocasiones le embarga cierta duda. “Cuando hago dioramas tengo la sensación de que descuido la ilustración pura —reconoce Bárbara—. A veces me da cierta inseguridad el pensar ¿estoy haciendo lo correcto? ¿qué estoy ofreciendo como ilustradora? ¿son dos estilos diferentes, dos firmas?”. Unas dudas que su compañero de equipo despeja de forma rotunda: “Los per-



Sobre estas líneas, figuras del grupo Amaral realizadas para una ilustración publicada en la revista Rolling Stone. En la otra página y a la derecha en ésta, dioramas para el proyecto "Colorines" de la editorial SM, creados en colaboración con el equipo de diseño de la editorial, responsable de la dirección de arte.

sonajes y la paleta de color son claramente los de Bárbara y es justamente ese estilo característico lo que diferencia nuestros dioramas de los de otros ilustradores. Además, al ser muy difícil de hacer también es muy difícil de copiar. Hacer una nariz, un detalle, sí que se pueden imitar, pero hacer todo con un mismo estilo que no sea el tuyo es imposible".

Toda esta aventura por el mundo de las tres dimensiones y el volumen comenzó con el lanzamiento de la empresa de telefonía Yoigo en España. La campaña estaba compuesta por una serie de gráficas y anuncios

televisivos protagonizados por personajes fabricados con recortables y, aunque las animaciones se generaron con técnicas 3D, la agencia y el realizador les pidieron que desarrollasen un troquel real como si realmente se fuera a construir el muñeco de papel. "Les hicimos los desarrollos que nos pidieron e incluso uno de los personajes, el motorista, lo llegamos a construir en la realidad en cartulina", explica Nacho.

Tras esta primera experiencia, y aprovechando el montaje de una exposición que, sobre el trabajo de Bárbara, estaban preparando en la galería de la librería Panta Rhei

de Madrid, sus experimentos con los dioramas darían un nuevo paso adelante.

"Habíamos encontrado un troquel que era muy sencillo, en realidad era un cubo, y empezamos por hacer un muñeco de un famoso dictador del siglo XX –recuerda Bárbara–. Lo incluimos en la exposición y la verdad es que la gente se mostraba bastante interesada por él y preguntaba con intención de comprarlo".

Ante semejante éxito entre el público, y aún con la duda de si esa aceptación se debía al buen trabajo de ilustración o al personaje inmortalizado, Bárbara y Nacho pensaron que sería buena idea realizar el siguiente

LA LUNA DE METROPOLI

LA REVISTA DE OCIO PARA EL FIN DE SEMANA DE EL MUNDO. N°311. DEL 16 AL 22 DE ABRIL DE 2010

ALICIA ENTRA EN UNA NUEVA DIMENSIÓN

EL PERSONAJE DE LEWIS CARROLL VUELVE AL PAÍS DE LAS MARAVILLAS DE LA MANO DE TIM BURTON



En esta página, arriba y a la izquierda, imágenes del proceso de creación de la ilustración para la revista *Metrópolis* y la portada acabada. En la página siguiente, diorama titulado "El horror".

encargo profesional con un diorama. Definitivamente, el éxito del trabajo era imputable a su propio talento y destreza con los papeles, pegamentos y volúmenes.

"En ese primer encargo nos dejaban hacer lo que quisiéramos, así que nos animamos –explica Nacho–. Salió bien, a partir de entonces comenzamos a moverlo entre los posibles clientes y así llegó el encargo de *Metrópolis*. Querían una ilustración de portada con motivo del estreno de *Alicia en el país de las maravillas* de Tim Burton porque, como la película era en 3D, querían una ilustración que tuviera volumen".

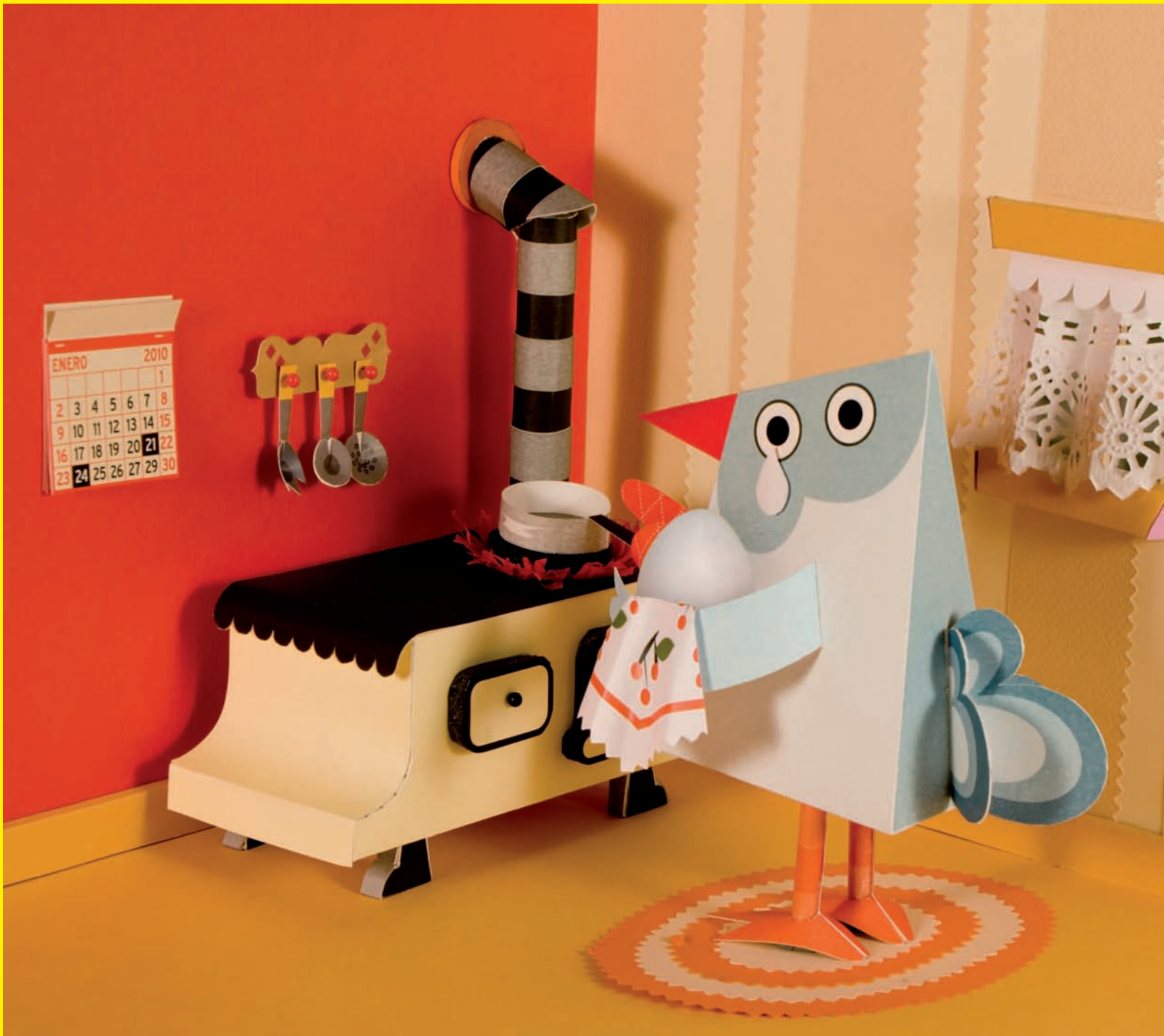
A pesar de los brevísimos plazos que se suelen manejar en el mundo de la prensa, los clientes parecen haber comprendido que, proyectos tan laboriosos como estos dioramas, requieren de más tiempo.

"No se puede apurar un proceso como este, así que si quieren ese resultado, los clientes acaban entendiendo que me tienen que dar tiempo –cuenta Bárbara–. Para el trabajo de *Metrópolis* tuvimos un mes, pero eso tampoco es habitual. Todo depende de la complejidad pero, normalmente y una vez que se aprueba la escena, los bocetos, los personajes, los colores... tardamos tres o

cuatro días para los dioramas más simples y quince días para los complejos, como *Alicia de Metrópoli*".

De cualquier manera y a la vista de la dificultad y detalle de algunos de los trabajos de Bárbara y Nacho, tres, cuatro e incluso quince días tampoco parece un plazo excesivo. De hecho, lograr cumplir con esa planificación exige una concienzuda labor previa en la que la comunicación con el cliente debe ser muy fluida y su implicación muy alta para ir dando el visto bueno a las diferentes fases.

"El problema de los dioramas es que una vez que están hechos no se puede cam-



bien –explican a dos voces–. Si haces cambios con el volumen ya acabado hay que comenzar de cero otra vez. Además, estos muñecos no son articulados, sino que se fabrican pensando para una foto concreta, para una posición, para un encuadre. Puedes variar ligeramente el encuadre pero no mucho más.

Por eso le explicamos muy bien al cliente lo que vamos a hacer. Primero le presentamos un boceto con la escena. Una vez que lo aprueban, se manda el boceto con una muestra de los colores que se van a utilizar. Posteriormente, se pasan las figuras a

Illustrator en plano para que aprueben las expresiones y las posiciones. Hecho esto, empezamos a pasarlo a volumen”.

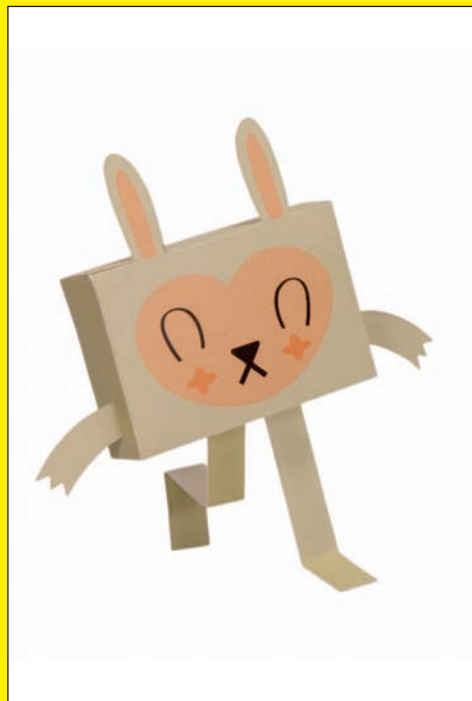
A la hora de ejecutar el proyecto, las tareas se dividen. Mientras que Bárbara se ocupa de las ilustraciones y creación de los personajes, Nacho se responsabiliza del desarrollo espacial y volumétrico. El montaje, sin embargo, vuelve a ser una tarea común.

“Geometrizar es la parte más tediosa, la más técnica y en la que no te puedes equivocar –reconoce Nacho–. Cuando Bárbara me enseña las figuras, me imagino los troques y, como ya llevo muchos hechos, sé

cuáles van a quedar mejor aunque, en ocasiones, también te equivocas. El problema es que te das cuenta cuando ya lo estás montando”.

Cúters, pegamento, tijeras, cinta de doble cara... son las herramientas necesarias para construir estos dioramas. Todo eso y además mucha paciencia.

“Hacemos la impresión de los personajes en papeles de 160 gramos a doble cara porque hay piezas que tienen que verse por las dos caras –explica Nacho–, pero somos tan obsesivos que hay piezas que están completamente acabadas aunque sepamos que



De arriba a abajo y en el sentido de las agujas del reloj: la ilustradora Bárbara Perdiguera preparando un diorama momentos antes de proceder a la toma fotográfica, tres personajes pertenecientes a diferentes proyectos y un diorama acabado de la serie "Colorines" para la editorial SM.

no se van a ver. Por ejemplo, unos osos que hicimos y que tenían todos cola aunque nunca se les iba a ver porque todas las fotos se hicieron de frente. Una vez contruidos, el montaje es lo más divertido porque haces pruebas con la iluminación, haces varias fotografías... Apenas retocamos las imágenes. Únicamente eliminar algún fogonazo de la iluminación o disimular un hilo".

"Cuando ves el resultado final –continúa Bárbara– es muy agradecido y gratificante. Trabajar con las manos te da algo especial. El ordenador unifica y todo se termina pareciendo, pero el papel permite desarrollar otro

estilo. Aunque sea la misma técnica y se haga de la misma manera, el que se construya el personaje, el escenario, le da una dimensión, una profundidad de campo que hace que te creas todo mucho más".

A pesar del esfuerzo, la dedicación y las urgencias, Bárbara y Nacho coinciden en que "merece la pena el trabajo". Su única pega es que "requiere mucho tiempo para que solo sea una imagen", algo que tiene solución aunque, como en todo este proceso, no va a ser precisamente fácil.

"Nos da mucha pena que solo sea una imagen, que eso no se mueva porque, cuan-

do lo vemos, pensamos 'eso es un fotograma de algo' –cuenta Bárbara y continúa Nacho–. Por eso en breve vamos a hacer una animación para un amigo que tiene una agencia de publicidad en México, pero tenemos que resolver algunos problemas porque los muñecos de papel son muy complicados de animar. Se pueden usar trucos como ponerles alambre, fotografiar las partes y luego trabajarlas en un programa de ordenador o hacer toda la animación en *stop motion* y luego hacer los detalles en *After Effects*, pero no deja de ser complicado".