



ATERRIZANDO LAS MUSAS A TRAVÉS DEL PROCESO CREATIVO

[MAKING MUSSES DESCEND THROUGH THE CREATIVE PROCESS]

resumen_ Tres caminos y formas de cazar lo que siempre hemos llamado *las musas inspiradoras*, rollizas juguetonas que suelen mantenerse escondidas. Pero no siempre hay que esperar pasivamente hasta que ellas quieran aparecerse de forma voluntaria ante nuestros ojos, ya que se puede desarrollar un método de traerlas (sea a regañadientes o no) hacia nosotros.

¿De dónde nacen las ideas y cuál es el proceso que las articula una vez que éstas han sido expuestas a la luz propia? En los siguientes ejemplos se muestran tres casos en los que se podrán distinguir algunas de las formas de relacionar la idea que germina en un principio junto con el proceso creativo y de las relaciones existentes entre el que puede ser el encargo como el auto-encargo. En el camino que debe recorrer la construcción de una pieza ilustrativa encontraremos etapas claves como el plasmar la idea en un boceto preliminar, para luego dar paso a las etapas de perfeccionamiento de la idea, del concepto y, claro está, de la obra misma que se desenvuelve y se va desplegando ante nuestros ojos. Siempre, eso sí, bajo la estricta mirada de aquel que la realiza, teniendo como herramienta no solo el lápiz y el papel sino que la autocorrección y la relación entre encargo y encargante de la pieza, llamado en la mayoría de los casos el cliente.

Lo que sí debe primar siempre es la potencia del concepto, ente que nace a partir de la observación, que articula y da vida a la idea en un comienzo, y es éste el que debe mantenerse siempre en el horizonte mientras se desarrolla la obra, ya que sin concepto no existen cimientos suficientes para poder plantear como en estos casos un discurso formal a través de la ilustración. En uno de los casos expuestos se muestra cómo mediante el concepto de analizar parte de la *fauna* que habita nuestro país se puede articular una serie de piezas que a través del dibujo retratan a los personajes que cohabitan en una ciudad chilena.

En este artículo también se expone la importancia de aquellos límites que le son propios a una pieza tanto de diseño como de ilustración, como son el formato, la cantidad de tintas que se pueden utilizar, etc. Son éstas algunas de las variables que afectan no al concepto pero sí al modo en que se trabaja, siendo el trabajo final un fiel reflejo (no siempre reconocible a simple vista) de los diversos factores que fueron moldeando y forjando lo que se muestra como producto final.

palabras clave_ ilustración | proceso | observación | comunicación

abstract_ Three means and forms to hunt what we have always referred to as *inspiring muses*, curvy, playful and usually hidden. However, we do not always have to passively wait for them till they willingly decide to show up before us since this can become a method to bring them (either reluctantly or not) to us.

Where are ideas originated, and what is the process to shape them once they have been exposed to their own light? The following examples display three cases that make possible the distinction of some of the forms to link the idea generated, initially, along with the creative process and existing links between what might be commission or self-commission. During the process a construction of an illustrative piece goes through, we may find key stages as the embodiment of an idea for a preliminary sketch to later continue with the stages to perfect the idea, the concept and, certainly, the work itself which arises to gradually appear before us. Nevertheless, it is constantly under the strict supervision of the maker provided with tools including not only pen and paper, but also self correction and the link between commission and the one who commissions the piece of work who is frequently referred to as the client.

Without a doubt, what must always come first is the power of the concept, entity born from observation which initially shapes and brings life to the idea, and it is this concept which must be kept on the horizon while the project takes place given that without a concept there are not enough foundations to raise, as in these cases, a formal discourse by means of illustration. One of the exposed cases depicts how, through the concept of analysis of some part of the fauna of our country, a series of pieces can be shaped using drawing to portray some of the characters who cohabite in a Chilean city.

This article also describes the importance of those limits typical of a piece of art both in design and illustration such as format, amount of inks to use, etc. These are some of the variables which do not affect the concept, but the method of work; thus, the finished work is a true reflection (not always recognized by the naked eye) of diverse factors shaping and building what is displayed as the final product.

keywords_ illustration | process | observation | communication

ÁLVARO ARTEAGA _ Diseñador Gráfico, Comunicador Audiovisual y Licenciado en Artes de la Universidad de Viña del Mar (2004). En 2005 crea una agencia de Diseño Gráfico donde trabaja por cinco años hasta 2010. Desde 2007 hasta la fecha 14 de sus ilustraciones y diseños han sido impresos por la empresa norteamericana Threadless. En 2010 expuso en la How Conference, en Denver (Estados Unidos). Ganador del concurso "ThreadlessLoves Pop" organizado en conjunto con el Museo Tate de Londres. Sus ilustraciones fueron publicadas en la revista digital *NWP* (2009) el libro *Torso* (2010) y la revista *Joia* (2011), entre otros. Ha trabajado con clientes internacionales como Microsoft, Nike, Havaianas, Puma y Griffin. En 2011 desarrolla un Workshop en la Facultad de Arquitectura Arte y Diseño de la Universidad Diego Portales. Actualmente es embajador para Latinoamérica de la empresa Threadless.

ÁLVARO ARTEAGA _ Graphic designer, Audiovisual Communicator and Bachelor's degree in Arts from Universidad de Viña del Mar (2004). He founds a Graphic Design agency in 2005 and works there for five years until 2010. As of 2007 to present, 14 of his illustrations and designs have been printed by the American company Threadless. In 2010 he spoke at the How Conference in Denver (United States). Alvaro Arteaga won the contest "ThreadlessLoves Pop" organized together with Tate Museum of London. His illustrations were published in the digital magazine *NWP* (2009) and the book *Torso* (2010) and *Joia* magazine (2011) among others. Arteaga has worked for international clients such as Microsoft, Nike, Havaianas, Puma and Griffin. In 2011, he organizes a workshop in the Faculty of Architecture, Art and Design of Universidad Diego Portales. He is currently ambassador of the company Threadless for Latin America.

UNA REPRESENTACIÓN MUSICAL _ Este es un proyecto que desarrollé en conjunto con Microsoft en el año 2008. El encargo era el siguiente: desarrollar dos ilustraciones para la línea Originals de reproductores multimedia Zune. La línea Originals era una forma de ofrecer a la gente un medio para que escogieran entre el trabajo de 10 ilustradores alrededor del mundo, y aplicar el diseño elegido sobre el reproductor que estaban comprando, siendo entregado en una exclusiva caja que contenía dicho reproductor un afiche de edición limitada en cuyo reverso se podía leer la biografía del artista. Estas dos piezas debían funcionar en su versión a un color, que era luego quemada sobre el metal del reproductor, como en versiones a todo color aplicadas en afiches y piezas digitales para descarga en variados formatos.

El encargo dado fue transmitir dos ideas a través de las piezas, la primera era el concepto de *compartir la música*. La segunda *el amor por la música*. Ante lo cual tuve que plantearme cuál sería el proceso creativo que debía ocurrir, para poder lograr un discurso cohesionado tanto conceptual como formalmente. En primera instancia apunté todas aquellas palabras con las que yo relacionaba los conceptos compartir, amor y música. Luego de escribir un largo listado hice un juego cruzado en donde palabras que en un principio podrían parecer inconexas, al unir las de forma *forzada* pueden ser el germen de una idea. En el primer caso se representa un buey africano, cuyo cuerno se transforma en una victrola, en torno a la cual disfrutaban de la música los pequeños pájaros que acicalan a este animal, al cual se le han entregado características antropomórficas. El concepto de compartir la música se representa mediante la relación de estos personajes. En el segundo caso, un personaje medieval sostiene una lanza que es arma y a través de la cual escucha música. El concepto de amor por ésta se ha reflejado a través de la idea de que un caballero defenderá a ultranza lo que ama, dejando en claro su condición de melómano.

El proceso constó de la previa aprobación de bocetos preliminares donde se plasman las relaciones formales de los elementos en el espacio gráfico. Una vez aprobados se desarrollaron primero las versiones a 1 color que serían traducidas al metal de los reproductores mediante láser, en donde había que corregir la cantidad de detalles que podían ser traducidos a la pieza final. Por último, y a través de la técnica mixta digital, se desarrollaron las ilustraciones a todo color.

DESCUBRIENDO UNA FAUNA AUTÓCTONA _ La historia detrás de esta serie de personajes nace del proceso que tiene como base a la observación. Este ejercicio me lleva a darme cuenta de la uniformidad visual que puede encontrarse en los diversos estratos sociales y culturales en nuestro país. El objetivo de este proyecto llamado "Fauna chilena" (en constante evolución) es reflejar mediante la ilustración a aquellas especies con las que nos topamos en la ciudad y que interactúan con nosotros, a veces invadiendo nuestra privacidad mientras compartimos un espacio que es público pero que al mismo tiempo nos otorgan ciertos

límites propios que son violentados en ocasiones por esta fauna descrita. El primer personaje fue el denominado *La vieja de mierda*, particular animal urbano que en innumerables ocasiones nos priva de tomar el colectivo aunque hayamos respetado la cola, o quien se interpone con sus bolsas de supermercado apenas abrirse las puertas del metro, impidiendo la correcta salida de la gente que sale de los vagones. Se queja de todo lo que ocurre, tiene el pelo altamente enlacado y cree que estamos a punto de una debacle moral como sociedad. Es a partir de la observación de que estas características (formales y de concepto) se repiten una y otra vez en nuestro país, que empiezo a articular un ejercicio de constante rescate (siempre a través de una libreta de notas) de gestos, formas de vestir, de hablar, de verse y de presentarse (o representarse), que se van acumulando y van moldeando el proceso creativo. Las ideas pueden nacer a partir de lo fortuito o mediante la observación de algo que ocurre de forma próxima. Lo interesante es poder transformar lo fortuito en un motor que se transforme en un fluido ejercicio que en este caso va plasmando a dueñas de casa, trabajadores de Av. Apoquindo, estacionadores, fiesteros y amantes del reggaeton. Serán todos distintos en cuanto a forma y contenido, pero comparten ese gesto que radica en transformarse en uno más dentro de un producto seriado de nuestra sociedad. Para descuartizarlos está la sátira.

TRANSFORMACIÓN Y FORMATO _ En el año 2009, la empresa norteamericana de camisetas Threadless lanza un concurso en conjunto con la marca de sandalias Havaianas, llamado Threadless Loves Havaianas. La idea era desarrollar diseño para esta pieza de ropa, que también pudiera funcionar en otros formatos, como lo es la superficie de una sandalia. La idea inicial era plasmar un rey y una reina de un mazo de cartas practicando surf en un juego visual continuo, sin declarado principio ni final. Los elementos y la gráfica hacen alusión al verano ya que se relaciona con lo que el cliente está buscando, que es relacionar esta ilustración con su producto. Lo interesante de este ejercicio fue el tener que pensar en forma paralela desde la etapa del boceto, cuál sería el modo en que de forma indivisible se relacionarían ambos formatos (camiseta y sandalia), y de cómo había que ir adaptando la gráfica, para que en consecuencia, se reconociera una totalidad al ver la pieza en un formato contenido como es en la camiseta, pero que también ésta pudiera ser visible al ojo al contar con un fragmento, como es el caso cuando uno sostiene una de las sandalias en la mano; el ojo comprende el extracto, pero de alguna forma puede completar lo restante gracias al juego sinuoso que se ha planteado a través de la contracurva. Otro aspecto a rescatar es cómo la limitante de colores, debido al sistema serigráfico de impresión, provee al proceso de la capacidad de crear a partir de lo que le es escaso. Es así como el uso de los medios tonos, las tramas de color y la correcta utilización de los colores entran a dialogar, para obtener una obra que hace un guiño a lo barroco, descubriendo colores, formas y signos que suelen sobreponerse para entregar al espectador de un primer golpe de vista que esconde segundas y terceras lecturas.







