

**Ponencia:** el cosmos de una idea.

**Duración:** 30 minutos aprox.

**Ponente:** Junior Molina - Be /juniormolina

Ilustrador FreeLancer, estudiante de Diseño gráfico en la Universitaria de Investigación y Desarrollo – UDI, perteneciente al semillero de investigación INNUME, uno de los fundadores del club de Ilustración Ilustranonimos.

Le gusta explorar técnicas manuales y digitales mientras comparte los conocimientos que adquiere. Pasa gran parte de su tiempo en proyectos personales.

---

**Resumen:** La ponencia iniciara definiendo el concepto de idea, para dejar claro en el auditorio como debería relacionarse este concepto con la cosmología de esta misma. Se desenvolverá tras hablar de la experiencia de la creación del club, y como la idea de este mismo evoluciono hasta lo que es hoy en día. De “¿cómo nacen las ideas?”, “¿cómo se crean?”, “¿cómo se desarrollan?”, es el entorno del que girara la ponencia, revisando varios métodos para crear ideas y mostrando algunos procesos que se generaron en el club. Para finalizar la ponencia se mostrará en que está trabajando actualmente el club, y se concluirá el tema de como nacen la ideas y todo aquello que la rodea o afecta.

## Ponencia

Una idea se podría definir como la representación mental de algo, ya sea material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto. De este modo, se podría plantear la pregunta ¿Cómo nacen las ideas?

Hablando un poco sobre la experiencia, la idea de crear un club de ilustración en la -UDI no nació repentinamente ni propiamente con el fin de ser un club, en el origen de todo se planteaba crear un espacio para la retroalimentación de técnicas y habilidades dentro de la ilustración de diferentes participantes.

Cursando tercer semestre y tras escuchar a un amigo varias veces quejarse de que en la universidad no existía ese espacio, junto a otro compañero se planteó crearlo mediante el semillero. Luego de asistir al semillero, nos dimos cuenta que ese espacio no podría quedarse solo para experimentar y retroalimentarnos, debía ser un espacio de investigación y producción de ilustración, entonces, con esta idea más clara se propone la creación de un club.

En los primeros semestres del club teníamos un espacio para experimentar, realizando varios ejercicios como: experimentación de técnicas, técnicas no convencionales, modelado de personajes. Para la experimentación de técnicas se realizaron varios ejercicios, donde tomábamos textos referentes y se ilustraban a partir de una técnica en común, ya sea acuarela, colores, tinta china, entre otras; pero siempre manteniendo el estilo que quería encontrar cada uno. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

Luego se hizo un ejercicio de ilustrar con técnicas no convencionales, el cual fue bastante nutrido por materiales como: remolacha, crema dental, café, entre otros. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

Ya nos encontramos finalizando el segundo semestre con el club de ilustración, donde pudimos hacer actividades como la creación de personajes para el proceso de un Fanzine que al final no se concluyó *(mostrar imágenes de lo realizado)*, pero luego tomaríamos ese personaje que se creó para hacer un ejercicio bastante interesante que se pudo lograr con el club fue la realización de modelado de personajes junto a un ilustrador y modelador español, Oscar Sanmartín. Con Oscar se llevaron a cabo videoconferencias para dar seguimiento al trabajo de modelado y en el caso de que se presentaran dudas en el proceso. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

Por cuestiones de tiempos y parciales, nos vimos en que la universidad se había terminado y el proceso de modelado quedo sin concluir, pero para no quedarnos sin generar nada en el semestre, decidimos realizar la pintura sobre un triplex de personajes que nos relacionaran con la naturaleza y problemáticas sociales, siendo de esta forma que se genera esta composición *(mostrar imágenes)*. Como primera instancia, todos los que participaban en el club aportaron con la creación de los personajes, pero cuando fue la hora de pintar, solo lo realizamos un compañero y yo. Luego el triplex paso a ser parte de la imagen de la universidad al conseguir el permiso de exponerlo en la cafetería principal.

Ya transcurriendo los semestres y bajo el presagio de experimentar, el club sufre una evolución más drástica, en donde se pasa de realizar actividades de experimentación y retroalimentación, a actividades de creación de personajes, investigación de referentes, observación del mundo, cine e ilustración digital.

Conociendo el contexto en el que nace el club, podría decir que las ideas, aunque bien podrían llegarnos en un sueño o en un momento fugaz de creatividad, deben buscarse y generarse a través de diferentes formas y medios, para ir desarrollándolas y obtener un resultado conforme. Para cierto semestre nos planteamos la idea y su cosmología, todo lo que la rodea y afecta, generando ejercicios de creación de ideas. Entonces revisemos algunos de los ejercicios que existen y los que pusimos en práctica.

**Asociación forzada.** Consiste en escribir una lista de palabras al azar, elegidas, por ejemplo, hojeando una revista o listando objetos a tu alrededor. Asocia cada palabra con tu problema o planteo para generar una idea.

**Inspiración en la naturaleza.** ¿A qué se asemeja el problema en el mundo natural? ¿Cómo se soluciona?

**Galería de famosos.** Consiste en hacer un listado de personalidades, reales o de ficción, que se admiren por diversos motivos (Einstein, Steve Jobs, Tesla, Miyasaki, etc.). ¿Cómo verían el problema? ¿Qué harían frente a esta situación? ¿Qué te aconsejarían? Se podría buscar frases inspiradoras, leer sus biografías o simplemente dejar volar la imaginación para encontrar nuevos puntos de vista.

**Lluvia de ideas.** Consiste en reunir a un grupo de personas y generar una “sesión de creatividad” para encontrar una gran cantidad de ideas, producto de la interacción.

**Técnica de Da Vinci.** Consiste en concentrarse durante unos minutos en el problema o planteo, relajarse y dibujar lo que venga a la mente, sin preocuparse por estilo o precisión. Luego analizar los dibujos para encontrar información que tal vez no te resulta fácil poner en palabras.

**Técnica de Moliere, “ojos limpios” o llamada al profano.** Consiste en invitar a opinar a personas que no tenga nada que ver con el problema. Puede ser un niño, un extranjero, una persona mayor, un profesional de otro campo, etc.

Para esta técnica, realizamos un ejercicio de pintar el muro de un colegio en bajos recursos, donde los niños generaron sus propias ideas de lo que querías con el proceso de Lluvia de ideas e inspiración en la naturaleza. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

**Inmersión en ambientes creativos.** Consiste en visitar un museo, navegar sitios de imágenes, releer los libros favoritos, mirar una película. Es bueno generar un Banco de imágenes, referentes, donde siempre se pueda ir a apoyar cada vez que se necesite.

Para este método hicimos varios ejercicios, el primero: Ver la película “el castillo ambulante” dirigida por Hayao Miyasaki, y tomar uno de sus personajes para cambiarle el contexto, época o historia. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

El segundo ejercicio consistió en rediseñar un personaje de la película Hellboy, el cual luego quisimos digitalizar con las tablas graficas que nos prestó la universidad. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

Para el proceso de digitalizar la ilustración y aplicar el color, nos apoyamos en uno de los que hoy es ponente, Wilson Caceres. Con él adentramos al mundo del color digital, y aunque no se terminó el proyecto de Hellboy, pasamos a realizar personajes propios. *(mostrar imágenes de lo realizado)*

Con la idea de seguir adentrándonos en el mundo digital, el club se adentra a los videojuegos, en donde se encuentra actualmente.

Basados en unas historias de un pueblo cercano, no tengo permitido revelar mucha información, se está generando el proceso de diseño de personajes que luego serán digitalizados *(mostrar imágenes de lo realizado)*.

Aquí va la conclusión.

**“Observación, curiosidad y experimentación”**