



DEL SESO DE ALVAREJO

• UN POCO DE TODO, CUANDO SE PUEDA •



POR ROMINA ALVARADO

DEPTO. COMPUTACIÓN SECCIÓN 04

IPCHILE
INSTITUTO PROFESIONAL DE CHILE

INDICE

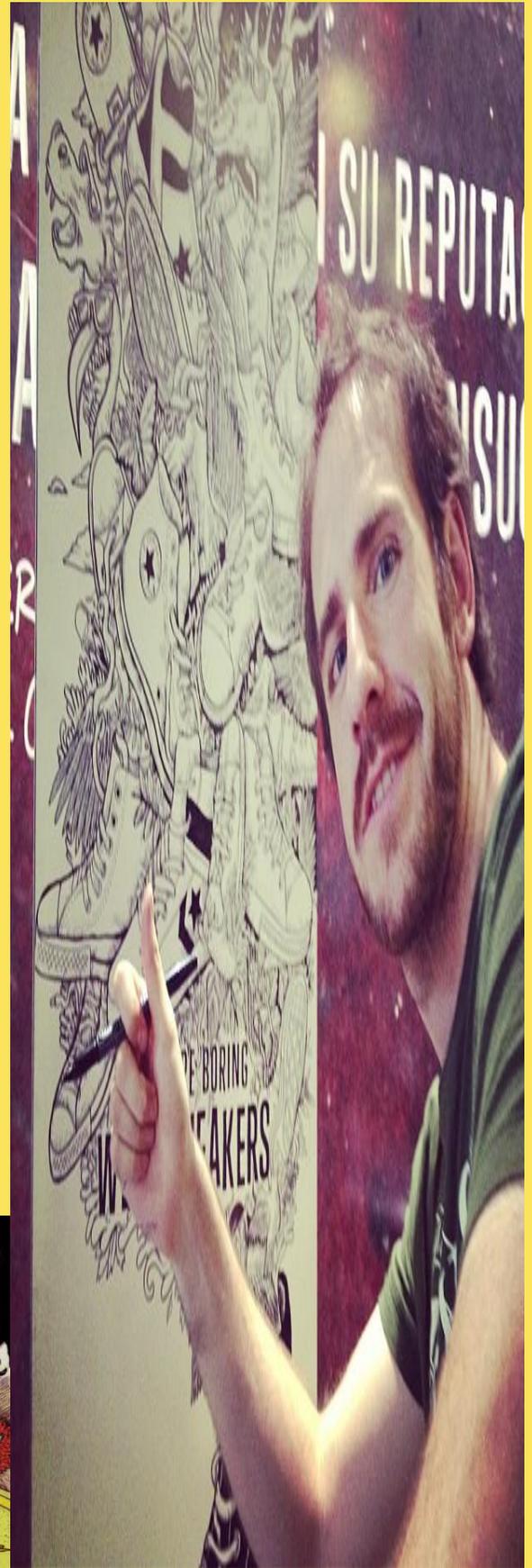
DE LA VIDA.....	3
TRABAJO E INSPIRACION.....	4
DE LA MANO A LA POLERA.....	5
TEXTUAL.....	6
CON QUIEN LA HIZO.....	7-8-9-10
CONVERSE CHILE.....	11
CONCLUSION.....	12
BIBLIOGRAFIA.....	13

DE LA VIDA

Nacido en 1980 en España y residente en Chile, de padre español y madre Chilena. Alvaro Arteaga Sabani es un diseñador gráfico, ilustrador y director de arte. Licenciado en arte, Diseño Gráfico y Comunicación Multimedia en la universidad de Viña del Mar.

INICIOS

Siempre fue bueno para el dibujo, pero nunca lo tomó en forma muy seria durante la etapa escolar o universitaria. Fue luego de un par de años desde que egresó, cuando tuvo la oportunidad de empezar a enviar trabajos a un concurso de camisetas de una empresa estadounidense llamada Threadless. Ahí me di cuenta que mi trabajo tenía una buena aceptación y que con él podía ganar dinero, lo cual es una motivación extra a la hora de ejercer este tipo de profesión. Desde 2007 he estado dedicándole más y más tiempo al trabajo ilustrativo, aprendiendo y nutriendo la cabeza cada día con más material con el cual puedo armar relaciones muchos más fácilmente.



TRABAJO E INSPIRACION

Lo definiría como histórico-humorístico. Creo que un factor bastante importante, y que es un hilo conductor dentro de lo que hago, es el guiño visual existente hacia muchas piezas históricas del arte o de lo que se considera historia visual Pop de los últimos 150 años. Siento que es importante el poder poner en valor las cosas que están de alguna forma impresas en nuestra retina y nuestra memoria (la historia, películas, libros, videojuegos, música, etc.). Trato de ponerlas en valor plasmándolas ya sea en una polera, un objeto, etc. Por otro lado, el humor casi siempre forma parte de mi trabajo, y lo interesante es poder crear un nexo a través de éste, entre el espectador y lo que hago. Mientras más cercana y clara esté esa relación, más interesante y permanente será el recuerdo. El humor ayuda enormemente a crear y ligarlo.



En relación a la inspiración, sin duda y en primer lugar Quino, el genio de Terry Gilliam, Al Hirschfeld, Bernard Kliban, Tolkien y su fantástica mitología, los hechos históricos y la historia del arte, de donde uno puede sacar innumerable inspiración, la época medieval, el siglo XVIII como manifestación artística, los dibujos animados de antaño, y cualquier cosa que haga un click a la hora de llevar a cabo una nueva idea. La música también es una enorme fuente de inspiración (desde Bach, pasando por el hip-hop, el bossa nova, jazz, funk, hasta el rock clásico). “No puedo trabajar si es que no estoy escuchando música. Creo que ayuda enormemente muchas veces a conceptualizar y siento que de alguna forma, mientras uno más nutrido tiene el oído, mejores relaciones espaciales puede llevar a cabo”.

DE LA MANO A LA POLERA



La leyenda dice así: En el año 2007, Álvaro tenía que hacer un regalo y pensó en comprar una polera. Una polera cool. Así que puso "cool T-shirts" en el buscador. El primer link que apareció fue el de Threadless, famosa marca estadounidense que desarrolla –hasta hoy– una tentadora convocatoria. En corto, el mensaje es: mándanos un diseño para poleras, lo pondremos en el sitio un rato a ver qué dice la gente y, si queda entre los mejor evaluados, te lo compramos en 2 mil dólares.

Alvarejo intentó 23 veces antes de que le seleccionaran un diseño, a principios de 2008. Su primer éxito lo motivó, y siguió mandando ilustraciones. Varias no fueron bien recibidas, pero un tiempo después volvió a lograrlo. Y después lo logró de nuevo. Y 9 de nuevos más, para un total de 14 diseños que ahora pertenecen a Threadless. La historia termina con que Alvarejo es hoy una de las 4 personas en el mundo que la marca distingue como "embajadores de Threadless". Esto implica que tiene que difundir la marca entre diseñadores, artistas jóvenes y estudiantes universitarios (Álvaro es profesor), y participar activamente en el sitio web y en las reuniones anuales que se hacen en EEUU.

threadless
THREADLESS.COM

TEXTUAL

El bagaje cultural es esencial a la hora de crear. Si, como artista, no se tiene el ojo entrenado, no tengo el seso lleno de cosas, ¿cómo voy a poder hacer algo nuevo? Si al final la creación es un reflejo directo de las conexiones nuevas que tú haces. Es muy raro crear algo nuevo 100%. En el fondo uno va armando cosas nuevas en base a lo que ha visto. Entonces, si el artista no es culto, es muy difícil que pueda entregar un trabajo de calidad.

El proceso es paralelo. Paralelamente a tener el conocimiento duro, más técnico, hay que ir soltando la mano. Al final es prueba y error. Te vas a pegar 80 porrazos, la gente te va a decir que está pésimo tu trabajo, no te van comprar los diseños... pero no hay que desanimarse frente a la crítica, sobre todo acá en Chile que, aunque suene cliché, el medio está lleno de gente que dice "no, yo he visto mejores", "no, esto lo copió", y eso claro que te puede desanimar.

¿Y qué pasa con la autocrítica?

Para empezar, yo creo que es muy raro que si tú encuentras muy buena tu pega, ésta en realidad sea una mierda. No se puede estar tan equivocado. Tendrías que ser un ególatra, un megalómano que piensa que todo lo que hace está bien. Algo debes tener de razón. Mal que mal, por eso estudiaste y puedes hacer relaciones visuales y evaluar qué es lo que funciona y lo que no.



Ilustración de los SIMPSON, representación de la cultura pop, exhibido en el museo TATE de Londres

CON QUIEN LA HIZO

HAVAIANAS



ZUNE



Este fue un trabajo en donde Microsoft contactó para realizar 2 ilustraciones para su línea de reproductores Zune. Esta marca de reproductores cuenta con una línea de productos llamada "Originals", en donde las personas que compran a través del sitio Zune Originals (sólo EEUU y Canadá mientras), podrán elegir el diseño entre otros, para ser grabado en láser en la parte posterior del Zune.

FUZZY INK



Se dedica a la producción de prendas de amor bigote vestido. Armado con un sentido único del estilo y un sentido apreciado de humor, se trabaja frenéticamente para llevar los diseños más frescos al reino bigote. Cada camisa, desde la etiqueta estampada personalizada a la obra de arte, se ha diseñado y escrito a mano.

PUMA LAB

Ilustración realizada por Alvaro Arteaga para homenajear al gran "Puma Año 1" realizado por JOIA Magazine en la primera vitrina Canvas del Puma Lab en GAM.



MAZO LOVEIT ALL

Los académicos de la Escuela de Diseño de la UDP, Angello García Bassi y Álvaro Arteaga fueron seleccionados junto a otros diseñadores y artistas gráficos de distintos países del mundo, para desarrollar los nuevos mazos de naipes de Lovit All In 2, concurso impulsado por Lovit Store espacio gráfico, con el objetivo de difundir el diseño.

Se trata de la segunda versión del certamen que este año contó con el apoyo de Monticello Grand Casino y Mundo de Entretenimiento. La iniciativa tuvo el 2010 un exitoso debut convocando a más de 150 creativos, quienes dieron forma a 52 modelos de originales cartas que fueron enviadas a lugares como Estados Unidos, Japón, España, Inglaterra, Nueva Zelanda, Australia, Alemania y Grecia.



TRABAJOS DE DISEÑO GRÁFICO

UNIVERSIDAD TÉCNICA FEDERICO SANTA MARÍA

Universidad Tecnica Federico Santa María

Menú Principal
 Excelencia
 Tradición
 Prestigio
 Infraestructura

SEDE CONCEPCIÓN SEDE CONCEPCIÓN SEDE CONCEPCIÓN SEDE CONCEPCIÓN

Avenida España 1680 Casilla 110-V Valparaíso - CHILE - Código Area (32) www.usm.cl

UVM
 Universidad de Valparaíso del Mar
 Chile

CINE Y COMUNICACION AUDIOVISUAL

"DESCUBRIENDO LOS CINEASTAS DEL FUTURO"

ESCUELA DE ARTE Y DISEÑO

- Diseño Gráfico y Comunicación Multimedial
- Diseño de Espacios Interiores y Equipamiento
- Pedagogía y Licenciatura en Artes Visuales
- Cine y Comunicación Audiovisual

www.uvm.cl/disenio

ESCUELA DE ARTE Y DISEÑO
 UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO DEL MAR

CONVERSE CHILE



LINEA METRO 4



CONCLUSION

¿Por qué ALVAREJO?

Que las ideas están presentes, solo basta con llevarlas al papel, todo es representable, y que además la constancia y el aprender cada día nos ayuda a realizar un trabajo con carácter, como el menciona "si el artista no es culto, es muy difícil que pueda entregar un trabajo de calidad"

BIBLIOGRAFÍA

www.lamanomagazine.com

www.joiamagazine.com

www.elsafari.cl