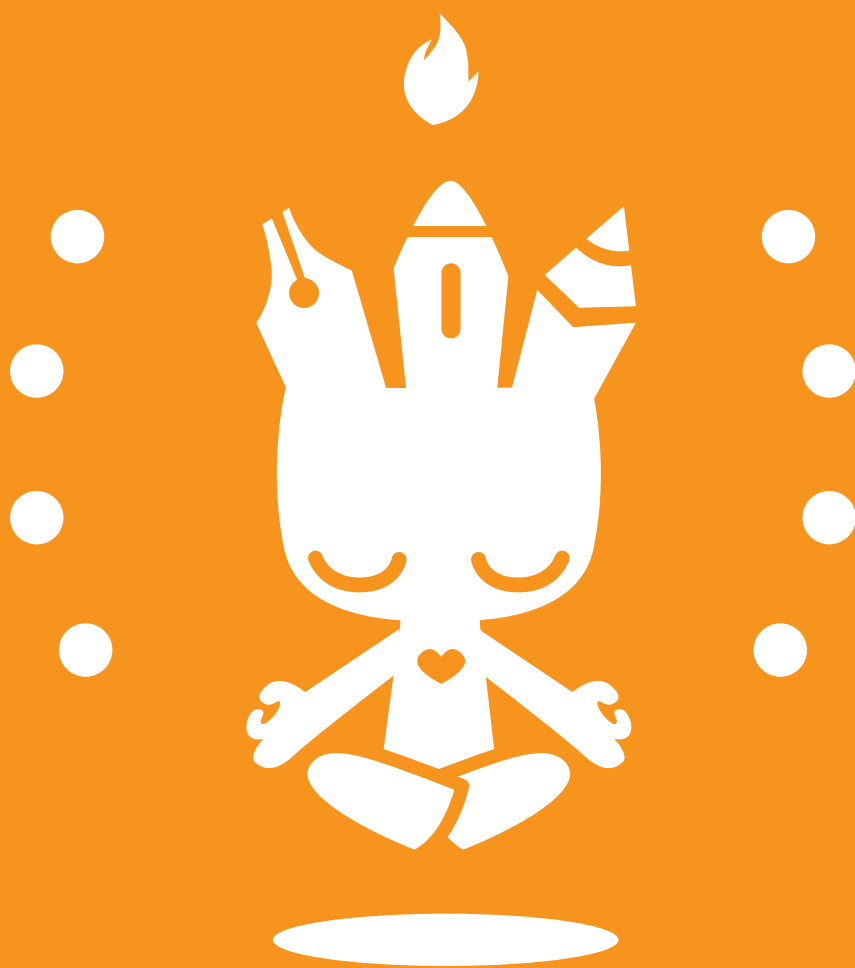


El fluir del ilustrador

El proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a público infantil

Christian Ayuni



El fluir del ilustrador

*El proceso creativo aplicado a un proyecto
de ilustración editorial dirigido a público infantil*

Christian Ayuni

El fluir del ilustrador

*El proceso creativo aplicado a un proyecto
de ilustración editorial dirigido a público infantil*



Universidad de Ciencias
y Artes de América Latina

Biblioteca Nacional del Perú
Centro Bibliográfico Nacional

741.64 Ayuni, Christian, 1978-

A95 El fluir del ilustrador : el proceso creativo aplicado a un proyecto de ilustración editorial dirigido a público infantil / Christian Ayuni. — 1a ed. — Lima : Universidad de Ciencias y Artes de América Latina, 2018 (Lima : Tarea, Asociación Gráfica Educativa).
149 p. : il. col. ; 24 cm.

Bibliografía: p. [144]-149.
D.L. 2018-05446
ISBN 978-612-47441-3-6

1. Ilustración de libros - Manuales, etc. 2. Libros ilustrados para niños 3. Diseño de libros 4. Diseño gráfico - Técnica 5. Aptitud creadora I. Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (Lima) II. Título

BNP: 2018-097

© Christian Ayuni, 2018

© Universidad de Ciencias y Artes de América Latina – UCAL
Av. La Molina 3755, Sol de La Molina, La Molina, Lima-Perú
www.ucal.edu.pe
publicacionesucal@ucal.edu.pe

Primera edición
Lima, mayo de 2018
Tiraje: 500 ejemplares

Hecho el Depósito Legal en la
Biblioteca Nacional del Perú N° 2018-05446

Comité Editorial UCAL
Carla Olivieri, María del Carmen Llontop, Mario Gutiérrez,
Oscar Mas, Rudolf Giese y Marco Vidal

Edición y corrección de estilo
Mirella Rico

Diseño de cubierta, interiores y diagramación
Christian Ayuni

Infografías
Andrea González del Riego, Pamela Flores y Christian Ayuni

Impresión
Tarea Asociación Gráfica Educativa
Pasaje María Auxiliadora 156, Breña
Lima, Perú
Publicado en mayo de 2018

Impreso en el Perú / Printed in Peru

Dedicatoria

*Este libro está dedicado a Jean Pierre León,
Manuel “Mani” Miranda, Fabiana Norvani
y Andrea Rojas, excelentes profesionales,
excelentes personas y el mejor grupo de
investigación que cualquiera podría desear.*

ÍNDICE

Agradecimientos	9
Prólogo	11
Introducción	13

Parte I

Capítulo 1

Marco creativo de referencia	19
El modelo sistémico	20
El modelo componencial	22
El fluir de la creatividad	26
El proceso creativo del ilustrador	29

Capítulo 2

El dominio: la ilustración infantil	41
La ilustración en el campo del diseño gráfico	41
Ilustración editorial	45
Ilustración editorial infantil	46
El libro infantil ilustrado	46
El libro-álbum ilustrado	49

Capítulo 3

El ámbito: el proceso editorial	51
¿En qué consiste el proceso editorial?	51
Los actores del proceso editorial	54

¿Qué es el concepto editorial?	56
--------------------------------	----

Capítulo 4

El individuo: el singular proceso	59
Los ilustradores y su proceso individual	59
Entrevistas	60
¿En qué consiste mi proceso?	74
Pericia: técnicas de ilustración	79
Motivación: el reto de la ilustración y el fluir	86
Proyectos de ilustración editorial infantil	90

Parte II

Capítulo 5

Caso de estudio. Proceso del libro <i>Micaela conoce a Urpayhuachac:</i> <i>un viaje por el gran camino inca</i>	107
Aplicación del proceso creativo	107
Investigación de referencias	109
Arte de concepto	113
Diseño de personaje	117
Composición de página	127
Armada final	131

Conclusiones	139
--------------	-----

Fuentes de información	141
------------------------	-----

Corpus de referencia	147
----------------------	-----

Agradecimientos

A Fito Espinoza, Pepe Cabana, Andrea Lértora, Natalí Sejuro y Víctor Boggiano por su valiosa ayuda en la realización de las entrevistas. A Andrea Gonzáles del Riego Levy y Pamela Flores, quienes enriquecieron las páginas de este libro con su precioso trabajo gráfico y por las valiosas ideas que generamos en nuestras reuniones de trabajo. A Rubén Silva por su apoyo creativo a lo largo de mi carrera. A Jéssica Rodríguez de Editorial Norma; Elisa Cano y Charito Rivadeneyra de Ediciones SM; Ana Loli de Editorial Santillana, y John Soldwettel de Graph Ediciones, por los permisos para reproducir imágenes de textos ilustrados para niños. A Mari Llontop por su paciencia y confianza. A Oscar Mas por el inspirado prólogo. Y a mi esposa Lorena porque ella es la guardiana de mi proceso.

Prólogo

El trabajo que Christian Ayuni presenta en esta oportunidad es una auditoría a su propio proceso creativo en la generación de productos a partir de la ilustración. Una persona creativa disfruta de lo que hace resolviendo problemas —en este caso de ilustración— para comunicar un mensaje, un aprendizaje o para entretener. Aunque no lo crea, todo creativo tiene un proceso lógico detrás que lo conduce por esa vía.

En esta obra, Christian nos ayuda a visualizar de manera muy fácil y didáctica a los diversos estudiosos de la creatividad y así logra sistematizar su propio proceso creativo para el desarrollo de un proyecto de ilustración alineado con el proceso creativo®, método que aplicamos de manera sistémica en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL) y que deja en nuestros estudiantes y egresados un sello que los diferencia.

Este libro es una herramienta clave para futuros diseñadores gráficos, artistas plásticos y demás interesados que deseen incursionar en proyectos de esta naturaleza. Con su lectura descubrirán que un proceso creativo claro será lo que le dé respaldo y garantía de solidez a su proyecto de ilustración. Además, como todo proceso creativo y de diseño, hay mucha atención al detalle de cada parte que compone el todo.

Otro punto a destacar es la contribución de este libro a la educación no solo de ilustradores, sino de aquellas personas ajenas a la disciplina que, por desconocimiento, no valoran del todo el alcance y la potencia que un buen proyecto de ilustración puede generar en su público objetivo, pero que con esta investigación podrán apreciar. Como muestra de este trabajo, Christian describe un método probado y validado por diversas personas reconocidas en el campo de la ilustración. Aprovéchelo y empiece a ilustrar.

Es nuestro deber continuar educando en las diversas vertientes del diseño para explorar nuevos caminos y colaborar en la construcción de un conocimiento sistematizado sobre esta maravillosa y tan necesaria disciplina y así generar rutas de aproximación a la resolución de problemas. Por ese motivo, estoy muy contento con el resultado de este libro y confío plenamente en su aporte a la mejora del diseño de la experiencia de nuestros estudiantes, en clase o fuera de ella, y de aquellos interesados en este campo.

Los alcances del diseño como disciplina, así como su proceso y resultado tienen la posibilidad de transformar cualquier contexto y, sobre todo, a las personas que lo habitan. Estoy convencido de que esto es algo que como diseñadores no debemos pasar por alto y, más bien, necesitamos prepararnos para capitalizar nuestro proceso creativo y de diseño como vehículo catalizador de cambio, de mejora y, por qué no, de felicidad, en este caso a través de un buen proyecto de ilustración.

Felicito a Christian por su dedicación, pasión, entrega y compromiso en el proyecto, estoy seguro de que lo ha disfrutado y, sobre todo, que ha fluido en él.

Oscar Mas
Director de la Facultad de Diseño Gráfico y vicerrector de Innovación
UCAL

Introducción

“Las personas creativas disfrutan lo que hacen”.

Con esta frase, Mihaly Csikszentmihalyi inicia un capítulo destacado de su libro *Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención* (2011), que trata sobre un factor importante en su concepción de la creatividad y del proceso creativo: el fluir.

El proceso creativo es vital en el campo del diseño, pues permite renovar la propuesta gráfica de cualquier proyecto debido a que su estructura propicia la búsqueda y facilita el flujo constante de ideas en cualquier proceso de creación (Morales, 2007).

Cuando acudimos a los catálogos y a las publicaciones sobre ilustración o ilustradores que se han realizado desde la perspectiva del diseño gráfico, el peso de la información recae en el producto final. A menudo se trata de la recopilación de trabajos finales, en donde el ojo entrenado puede percibir una técnica o un estilo. En menor frecuencia, el autor habla sobre su técnica y menciona los materiales que prefiere. Sin embargo, son muy pocas las ocasiones en las que el ilustrador habla de su proceso creativo, sea por reserva o por desconocimiento. Por esta razón, la motivación de este libro es analizar y sistematizar el proceso creativo en una pieza gráfica de ilustración editorial.

Dado el amplio universo de las piezas gráficas de este tipo, este trabajo se enfocará en el análisis del proceso aplicado a la ilustración de un libro dirigido a público infantil publicado en el medio local. La especificidad de la selección temática va de la mano con mi experiencia cercana con el proceso editorial, por haber trabajado ocho años en el campo de la literatura infantil y juvenil como escritor e ilustrador.

Como diseñador gráfico, el interés de la investigación es puntual: ¿cómo aplicar el proceso creativo a una pieza gráfica con tantos requerimientos, como el formato, la técnica, el texto, la descripción, entre otros? Para ello

se recoge el testimonio de un grupo de ilustradores a fin de sistematizar e identificar los pasos del proceso creativo, teniendo en cuenta la diversidad de formas de trabajar que existen en el medio de la ilustración editorial destinada a público infantil.

Proceso creativo

Todo proceso en el que se busca resolver un problema puede ser considerado un proceso creativo (Ortiz, Ríos & Del Río, 2016).

La investigación sobre la que se basa este libro toma como referencia propuestas de proceso creativo del modelo sistémico de creatividad de Mihaly Csikszentmihalyi (2011) y del modelo componencial de creatividad de Teresa Amabile (1996). De este modo, se puede elaborar un proceso que considera tanto el proceso mental particular del ilustrador como el contexto del producto que es el libro infantil ilustrado.

Así, podemos decir que el proceso creativo como lo plantearemos aquí tiene como objetivo comparar y ordenar las propuestas que se han realizado y analizar la manera en que el proceso creativo es aplicado a un proyecto de ilustración editorial.

Ilustración

Si bien la ilustración se encuentra en un campo un tanto ambiguo entre el arte y el diseño —por ser demasiado artística para los diseñadores y demasiado caprichosa para los artistas (Zeegen, 2005)—, hemos tomado referencias interesantes que recogen el proceso de algunos ilustradores, quienes han intentado sistematizarlo. Para ello, hacen un análisis a partir de su larga experiencia en el medio y ponen en palabras y esquemas aquel proceso que han venido realizando de manera intuitiva durante sus años de ejercicio laboral.

Precisamente, la cualidad artística de la ilustración tiene un gran potencial para explotar el proceso creativo. Habría que identificar en qué momentos y de qué forma seguir los pasos adecuados para no crear un conflicto con los requerimientos del cliente para la pieza gráfica —que no responden a un capricho, sino a lineamientos estudiados de mercado, distribución y logística— decididos fuera de la parte del proceso editorial que le compete al ilustrador.

Proceso editorial

El proceso editorial es descrito como un complejo flujo de pasos que inicia con el envío de un manuscrito a revisión hasta que obtiene la aprobación final y se logra publicar el proyecto (Franco-Ricart & Rodríguez-Morales, 2009). Este proceso se encuentra sistematizado de acuerdo con el tipo de publicación a realizar. En nuestro caso, se enfatiza el rol del proceso editorial en el desarrollo de un libro ilustrado para niños; adicionalmente, se revisan algunos aspectos de este proceso en otros ámbitos de publicación, como documentos de investigación, revistas, periódicos, etc., con la finalidad de encontrar similitudes y congruencias.

La primera parte del análisis del proceso editorial de un libro infantil ilustrado se enfoca en la identificación de los actores principales y cómo se crea entre ellos un cuadro de flujo de las funciones, especialmente, del autor, editor e ilustrador. Esta tríada, cuando los roles están bien definidos, permite que el proceso se mueva a un paso fluido. Por otro lado, hay que considerar que el producto tiene una dimensión compleja, por la división del público objetivo —el público que compra y el que consume son distantes en términos demográficos— y por la diversidad de significados e interpretaciones que se pueden dar a las páginas; además, el análisis de este proceso se estudia desde una época relativamente reciente.

Concepto editorial

Dentro de los pasos del proceso editorial, es clave destacar la definición de concepto editorial, una noción muy interesante que se explora en el libro y que, en algunos casos, provoca que los procesos de los tres principales actores del libro —autor, editor e ilustrador— queden irremediabilmente interconectados. Esta noción es mencionada por Fanuel Hanán Díaz (2007), estudioso e investigador del libro infantil y principal ponente de la teoría del libro álbum ilustrado como un género emergente dentro del campo de la literatura infantil en el contexto iberoamericano.

La segunda parte del libro explora el esquema utilizado por varios ilustradores para encontrar los puntos en común dentro del proceso creativo e identificar los momentos en donde se produce un aporte significativo.

Parte I

Marco creativo de referencia

¿Qué es un proceso creativo? ¿Por qué es útil trabajar un proceso creativo en pasos?

La sistematización y utilidad del proceso creativo responden a la necesidad de comprender la manera de llegar de una situación problemática a la generación de un producto creativo y, en el caso de nuestro estudio, a cómo desarrollar una ilustración editorial destinada al público infantil de una forma creativa.

Alrededor del concepto de proceso creativo, diversos marcos de referencia han dado lugar a teorías sobre las que se encara la interrogante sobre su funcionamiento. Las concepciones más tradicionales apuntan a definir el proceso creativo como “la manera en la que un individuo emplea la información a su disposición para generar una respuesta, una solución o un producto” (Amabile, 1996, p. 93).

En el caso del ilustrador, es posible identificar una serie de pasos que conduzcan a la realización de una imagen (Wigan, 2010); sin embargo, esto puede pasar por una fórmula y no habría nada más equivocado, pues cada ilustrador genera su propio proceso de trabajo, independientemente de si existen pasos que puedan funcionar para unos u otros.

En este punto es preciso añadir la característica fluida del proceso, el cual no consiste en pasos lineales, sino más bien recurrentes (Pascale, 2005); así se abre la posibilidad a la iteración, repetición de los pasos y su interrupción.

La ilustración requiere de un proceso creativo que marque el camino que todo ilustrador debe tener en cuenta, con el fin de realizar una obra que alcance una correcta relación entre los componentes formales y comunicativos. Los procesos de creación varían entre los ilustradores, pero hay etapas que permanecen constantes entre ellos y otras que merecen ser incluidas para lograr un buen trabajo. (Menza, Sierra & Sánchez, 2016, pp. 282-283).

En ese sentido, lo que hay que descartar en un primer momento es la visualización del proceso como una simplificación sino más bien como una visión simple de un conjunto de complejidades (Pascale, 2005), y más aún si concebimos que cada instancia del proceso puede ser considerada un proceso creativo particular con un producto creativo como resultado (Wimmer, 2016).

En el trabajo particular de cada ilustrador influyen diversas experiencias de la vida personal y profesional, lo cual determina que el proceso sea difícilmente generalizable; no obstante, es posible encontrar puntos en común (Menza et. al., 2016). Para identificarlos hemos tomado como base dos modelos de creatividad que tienen procesos creativos asociados. El primero es el modelo sistémico, de Mihalyi Csikszentmihalyi, con una propuesta de proceso creativo que consistente en cinco pasos. El segundo es el modelo componencial, de Teresa Amabile; ambos autores son psicólogos con extensas investigaciones que articulan los conceptos de creatividad, proceso y producto creativo.

En resumen, el propósito de presentar este marco creativo de referencia es construir una herramienta sistematizada en una serie de pasos —realizados de manera consciente o inadvertida—, cuya finalidad es enfrentar una situación problemática y dar como resultado un producto creativo que, en nuestro caso, se trata de una ilustración editorial dirigida a público infantil.

El modelo sistémico

El modelo de creatividad de Mihalyi Csikszentmihalyi contempla la interacción del individuo (considerado un sistema en sí) con otros dos sistemas: el campo o ámbito y el dominio. La creatividad se produce en el diálogo y en el intercambio entre estos tres sistemas (Csikszentmihalyi, 2011).

El individuo genera una idea, pero no está solo; es decir, no puede existir una creatividad interna solamente, pues la persona está inserta en una cultura con una estructura, reglas y paradigmas establecidos. Es ahí donde aparece la figura del dominio: el conjunto de reglas que norman el quehacer de una serie de individuos. Esto descarta la idea de la creatividad como un proceso interno y lo coloca en un plano cultural (Pascale, 2005).

La idea que el individuo produce debe generar un cambio o modificar el dominio para considerarse creativa; sin embargo, existen los protectores del dominio: la sociedad o, como la llama Csikszentmihalyi, el ámbito, que se encarga de validar y aceptar la idea para modificar el dominio. Entonces, si el ámbito valida la idea del individuo, el dominio se modifica y se produce la creatividad. (Ver infografía 1).

¿QUÉ ES LA CREATIVIDAD?

PARA MIHALYI CSIKSZENTMIHALYI LA PREGUNTA CLAVE NO ES ¿QUÉ ES? SINO ¿DÓNDE ESTÁ?



¿Por qué Mr. Chick?



Para mí, la creatividad se produce en la interacción de estos tres sistemas...

...LLAMÓ A SU TEORÍA **MODELO SISTÉMICO**



EL INDIVIDUO



ES EL QUE GENERA UNA IDEA.



EL DOMINIO



ES UN CONJUNTO DE REGLAS PREESTABLECIDAS.

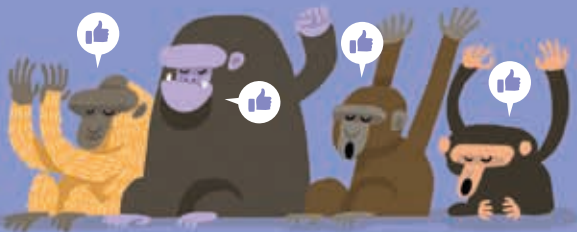


EL ÁMBITO

¡NO!



SON LAS PERSONAS QUE RODEAN AL INDIVIDUO Y QUE ESTÁN SUJETAS AL MISMO DOMINIO.



EL INDIVIDUO GENERA UNA IDEA PARA MODIFICAR EL DOMINIO. SI ES VALIDADO POR LOS QUE CONFORMAN EL ÁMBITO, ENTONCES ¡BAM! TENEMOS CREATIVIDAD.

El propósito del modelo sistémico radica en la identificación de la creatividad como un agente que enriquece la cultura y que mejora indirectamente la calidad de vida de las personas, haciéndola más interesante y productiva (Pascale, 2005).

Este modelo contempla un conjunto de pasos para el desarrollo del proceso creativo, que son: a) aparición de los problemas; b) incubación; c) intuición o experiencia «ajá»; d) evaluación, y e) elaboración.

Así, el proceso inicia con la aparición del problema. Teniendo en cuenta los tres sistemas del modelo, la situación problemática podría aparecer tanto de las experiencias del individuo o de las exigencias culturales como de una necesidad social (Pascale, 2005). El proceso sigue con el paso de la incubación, que se produce de manera subconsciente y en simultáneo con la información del ámbito y el dominio que el individuo ha asimilado desde la conciencia (González, 2008). El paso de la intuición es un momento donde se produce una conexión tan significativa a nivel subconsciente que se vuelve consciente (Pascale, 2005). Finalmente, en los pasos de evaluación y elaboración se verifica la información recabada y se aplican en la realidad las ideas conectadas en los pasos anteriores.

En conclusión, en este modelo lo destacable es la conexión entre los tres sistemas en los que está inmerso el proceso en la creatividad y el carácter inseparable de estos para otorgar el valor al producto creativo, tanto la validación del ámbito, la modificación del dominio como la idea del individuo. (Ver infografía 2).

El modelo componencial

Teresa Amabile considera a la creatividad el producto de tres componentes que se producen en el individuo al momento de dar solución un problema: a) la pericia o habilidades relevantes al dominio; b) las habilidades relevantes a la creatividad, y c) la motivación. Cada uno de estos componentes actúa sobre los pasos del proceso para aportar al conocimiento del individuo en los diferentes aspectos de la resolución del problema (Amabile, 1996).

La pericia o expertise está conformada por habilidades relevantes al dominio, como el conocimiento que posee el individuo y su competencia para accionar sobre este (Amabile, 1998). Entonces, esta pericia incluye el conocimiento sobre el dominio y las habilidades técnicas o talentos especiales relevantes al dominio.

Asimismo, depende de habilidades cognitivas innatas, destrezas perceptuales o motoras innatas y de la educación formal o informal (Amabile, 1996).

EL CASO WERNICKE

INFOGRAFÍA 2

MARÍA WERNICKE, ARTISTA PLÁSTICA E ILUSTRADORA ARGENTINA, HABLA SOBRE SU PROCESO DE ILUSTRACIÓN.



1 PROBLEMA

EN EL MARCO DEL CILELIJ MÉXICO 2016, LA ILUSTRADORA DESCRIBE SU PROCESO COMO: “EL PROCESO DE TRABAJO DE UN LIBRO QUE ME LLEVÓ MUCHO TIEMPO, QUE FUE DIFÍCIL Y AL QUE HICE PROFUNDAMENTE MÍO”. SE TRATABA DE UN CUENTO AMBIENTADO EN NUEVA YORK DE LOS AÑOS 20, UN CONTEXTO TAN ESPECÍFICO QUE HACÍA DISONANCIA CON SU MANERA HABITUAL DE TRABAJAR.

2 INCUBACIÓN

DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA DE NUEVA YORK DE LOS AÑOS 20 Y UNA EXTENSA EXPLORACIÓN DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN FUERON ESCENCIALES EN LA BÚSQUEDA DEL ESTILO ADECUADO PARA EL LIBRO.

3 AJÁ

LA EXPERIMENTACIÓN CON MATERIALES LA CONDUJO A UN PROCESO SALPICADO DE MOMENTOS DE REVELACIÓN.



FOTOGRAFÍAS

PALETAS DE COLOR



TEXTURA

COLLAGE



PINCEL SECO



RECORTES



4 ELABORACIÓN 5 EVALUACIÓN

CADA MOMENTO DE INTUICIÓN, DONDE ALGUNA IDEA O TÉCNICA CONECTABAN, LA LLEVABA A PRODUCIR UNA SERIE DE ILUSTRACIONES Y MUCHAS VECES REGRESABA AL PUNTO INICIAL, INCLUSO DESPUÉS DE TENER VARIAS ESCENAS AVANZADAS! FINALMENTE, EL PROCESO TOMÓ APROXIMADAMENTE 2 AÑOS. EL PRODUCTO FINAL “EL REGALO DE LOS REYES MAGOS” DE O. HENRY Y MARÍA WERNICKE SE PUBLICÓ EN 2016 POR LA EDITORIAL CALIBROSCOPIO.



FUENTE: COLOQUIO “LA ILUSTRACIÓN DE LA LIJ: MIRADAS A LOS PROCESOS CREATIVOS” CILELIJ MÉXICO 2016.

Las habilidades relevantes a la creatividad proveen al individuo de la posibilidad de otorgar a su producto creativo características que sobrepasen respuestas previas (Amabile, 1996). Estas habilidades pueden incluir un estilo cognitivo apropiado, conocimiento explícito o implícito de procesos heurísticos de generación de ideas o un estilo de trabajo conducente.

Los factores que contribuyen a este componente son: entrenamiento, experiencia en generación de ideas y características particulares de la personalidad del individuo.

Por último, *la motivación* para la tarea puede ser de tipo extrínseco o intrínseco; aunque un proceso creativo puede iniciar con un elevado nivel de motivación extrínseca, a lo que se apunta es a la transformación de esta en motivación intrínseca y a mantener elevados los niveles de motivación a lo largo del proceso. (Ver infografía 3).

En el modelo componencial, la motivación hacia la tarea incluye dos elementos: la actitud del individuo hacia la tarea y la percepción del individuo de su razón para emprender la tarea en un momento determinado (Amabile, 1988, p. 133).

El nivel de motivación hacia la tarea depende de: a) el nivel inicial de motivación intrínseca hacia la tarea y la presencia o ausencia de restricciones extrínsecas salientes, y b) la habilidad individual de minimizar cognitivamente las restricciones extrínsecas.

El proceso creativo asociado a este modelo consiste en una secuencia de cinco pasos iterativos: a) presentación de la tarea o problema; b) preparación; c) generación de la respuesta, d) validación de la respuesta, y e) resultado (Amabile, 1996).

La secuencia del proceso inicia con la presentación de la tarea o problema activada por estímulos externos o internos. En este paso inicial el componente principal es la motivación.

El siguiente paso es la preparación, que implica la construcción de un repositorio de información relevante que permita enfrentar la situación problemática; en el caso de este segundo paso, el componente necesario es la pericia (Amabile, 1996).

Sigue la generación de la respuesta, en donde el individuo procede a generar una posible solución al problema; para ello, debe activar los componentes de motivación y las habilidades relevantes a la creatividad. El proceso continúa con la validación de la respuesta, en donde se contrasta la o las soluciones generadas con conocimiento factual y otros criterios, en cuyo caso es pertinente nuevamente el componente de la pericia.

El proceso cierra con el resultado, para el cual hay tres posibles escenarios: a) éxito completo en el alcance de una solución; b) fallo al no haber producido una solución razonable, o c) algún progreso en el proceso

INFOGRAFÍA 3

LOS COMPONENTES DE LA CREATIVIDAD

SEGÚN TERESA AMABILE



I

PERICIA HABILIDADES HACIA EL DOMINIO

- CONOCIMIENTO DEL DOMINIO
- DETREZA TÉCNICA
- "TALENTO"

II

HABILIDADES RELEVANTES A LA CREATIVIDAD

- ESTILO COGNITIVO APROPIADO
- CONOCIMIENTOS HEURÍSTICOS
- ESTILO DE TRABAJO CONDUCTENTE

III

MOTIVACIÓN

- ACTITUD HACIA LA TAREA
- PERCEPCIÓN DE LA PROPIA MOTIVACIÓN

LOS NIVELES DE LOS TRES COMPONENTES DETERMINAN EL NIVEL TOTAL DE CREATIVIDAD PARA CADA INTENTO DE REALIZAR UNA TAREA POR PARTE DE UN INDIVIDUO

FUENTE: AMABILE, T. (1996). *CREATIVITY IN CONTEXT*.

de lograr una solución, en cuyo caso se regresa al primer paso del proceso (Amabile, 1996). (Ver infografía 4).

El fluir de la creatividad

¿Alguna vez ha sentido, practicando un deporte o jugando su juego favorito, un estado de concentración tal que no se percibe el paso del tiempo?

Csikszentmihalyi se refiere a esta sensación como el fluir, que se describe como un estado óptimo de producción creativa donde se accede a un estado casi automático de consciencia que no supone un gran esfuerzo y donde se evidencia un alto nivel de concentración (Csikszentmihalyi, 2011). Al alcanzar el estado de fluir, la actividad se convierte en autotélica, es decir, que la actividad que estamos haciendo se vuelve intrínsecamente gratificante; en otras palabras, se vuelve un fin en sí misma, dejando de lado cualquier motivación extrínseca.

Además, se propone un factor crucial en el proceso de alcanzar el estado de fluir, que es la visualización e inclusión de un reto al momento de realizar una actividad.

El autor describe nueve características o elementos que están presentes cuando se alcanza el estado del fluir:

1. *Metas claras.* En el estado de fluir siempre se sabe lo que hay que hacer. El ilustrador que entra en este estado sabrá qué elementos son los que necesita para componer cada escena, el aspecto de sus personajes y la textura que precisa para lograr el efecto deseado.
2. *Respuesta inmediata.* El estado de conciencia es tal que se reconoce lo bien que se está haciendo algo. El ilustrador sabe que el color que está colocando es el adecuado y que la forma que está construyendo dentro de la escena es la correcta.
3. *Equilibrio entre dificultades y destrezas.* El fluir se produce cuando se equiparan las habilidades que uno posee para resolver una tarea y su dificultad. Cuando la tarea es demasiado difícil se produce ansiedad; por lo contrario, si la tarea resulta demasiado sencilla es posible aburrirse. De las dos maneras se produce un quiebre en el estado del fluir, lo cual detiene el proceso. (Ver infografía 5).
4. *Actividad y conciencia están mezcladas.* En el fluir se logra con el enfoque de la mente en una sola cosa, gracias al equilibrio logrado entre dificultades y destrezas y a la retroalimentación constante e inmediata sobre las propias acciones.
5. *Distracciones excluidas.* Se separan los pensamientos que hacen divagar a la mente para lograr un enfoque total.
6. *No hay miedo al fracaso.* En el fluir no se concibe la posibilidad de fracasar,



INFOGRAFÍA 4

EL PROCESO CREATIVO

SEGÚN TERESA AMABILE

1 PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA



2 PREPARACIÓN

CONSTRUCCIÓN Y/O REACTIVACIÓN DE INFORMACIÓN RELEVANTE.



3 GENERACIÓN DE RESPUESTA

BÚSQUEDA EN EL AMBIENTE INMEDIATO PARA GENERAR UNA POSIBLE RESPUESTA.



4 VALIDACIÓN DE RESPUESTA

TESTEO DE LA POSIBLE RESPUESTA

VS.

CONOCIMIENTO FÁCTICO Y OTROS CRITERIOS



5 RESULTADO (OUTCOME)

LOGRO DEL OBJETIVO
ÉXITO



NINGUNA RESPUESTA POSIBLE
FALLO



ALGÚN PROGRESO HACIA EL OBJETIVO
REGRESO A 1



FUENTE: AMABILE, T. (1996). CREATIVITY IN CONTEXT.

INFOGRAFÍA 5

EL FLUIR

(FLOW)

SEGÚN MIHALY CSIKSZENTMIHALYI



El fluir es un estado óptimo de creatividad que se produce cuando ocurre un balance entre dos componentes:



DIFICULTAD
DE LA
TAREA

VS.

HABILIDAD
PARA
RESOLVERLA



ANSIEDAD

CUANDO OCURRE UN DESBALANCE SE PRODUCE UNA RUPTURA EN EL FLUIR DE LA CREATIVIDAD



ABURRIMIENTO

CUANDO SE ENCUENTRA UNO EN EL ESTADO DE EQUILIBRIO ENTRE LA DIFICULTAD DE LA TAREA Y LA HABILIDAD PARA RESOLVERLA SE PRODUCE EL ESTADO DE FLUIR



FUENTE: CSIKSZENTMIHALYI, M. (2011) *CREATIVIDAD: EL FLUIR Y LA PSICOLOGÍA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCION*.

1. Marco creativo de referencia

lo cual se asemeja a la percepción de un estado total de control.

7. *Desaparece la autoconciencia.* Cuando se está en el flujo se está demasiado absorto en lo que se está haciendo como para estar consciente del yo.
8. *Sentido del tiempo distorsionado.* Hay un olvido del tiempo y su transcurrir. La percepción del tiempo dependerá enteramente de la actividad que se está realizando.
9. *Actividad autotélica.* A diferencia de la mayoría de las cosas en la vida que son exotélicas —dependen de la recompensa que nos proporcionan—, el arte, la música y el deporte son actividades consideradas autotélicas; es decir, son un fin en sí mismas. (Ver infografía 6).

Seguir los pasos del proceso para acceder al estado del flujo sería, para el ilustrador, una manera de lograr que su actividad se convierta en autotélica.

El proceso creativo del ilustrador

El modelo componencial y el modelo sistémico no son aislados, sino que contienen información complementaria sobre el modo en que funciona la creatividad desde la dimensión del individuo y, por extensión, desde el campo social y cultural. La figura 1 muestra una síntesis de los dos marcos conceptuales, donde el individuo está rodeado de los componentes de Amabile y además confrontado con el dominio, el cual está protegido por el ámbito.

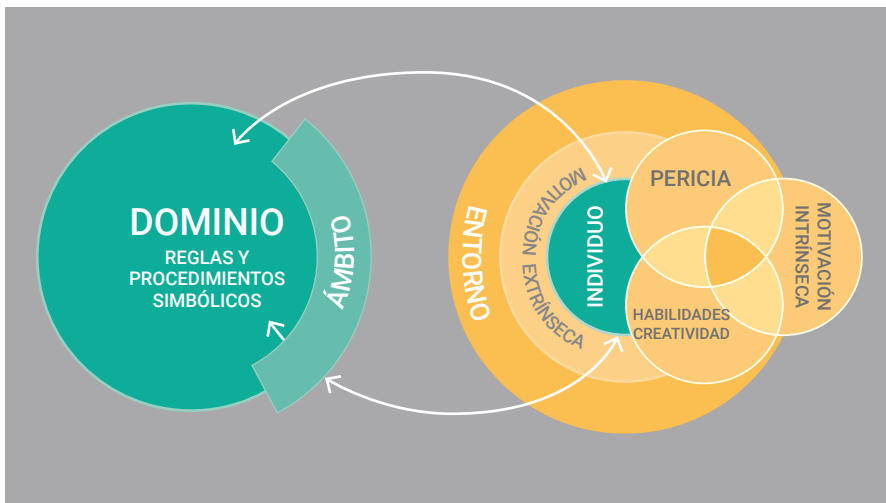


Figura 1. Modelo integrado de creatividad.

Fuente: Adaptada de Valbuena, Quintana y Vargas (2016).



FEEDBACK INMEDIATO A LAS PROPIAS ACCIONES



EQUILIBRIO ENTRE DIFICULTADES Y DESTREZAS



ACTIVIDAD Y CONCIENCIA ESTÁN MEZCLADAS



METAS CLARAS



DISTRACCIONES EXCLUÍDAS DE LA CONCIENCIA



NO HAY MIEDO AL FRACASO



SENTIDO DEL TIEMPO DISTORSIONADO

INFOGRAFÍA 6

CARACTERÍSTICAS DEL FLUIR (FLOW)



AUTOCONCIENCIA DESAPARECE



ACTIVIDAD AUTOTÉLICA

EL FLUIR ES EL ESTADO MENTAL EN EL QUE UNA PERSONA ESTÁ COMPLETAMENTE INMERSA EN LA ACTIVIDAD QUE EJECUTA.

FUENTE: CSIKSZENTMIHALYI, M. (2011) *CREATIVIDAD: EL FLUIR Y LA PSICOLOGÍA DEL DESCUBRIMIENTO Y LA INVENCION*.

1. Marco creativo de referencia

El plan de capítulos de este libro sigue la estructura propuesta en este modelo integrado con el objetivo de conectar el proceso del ilustrador con la organización del pensamiento creativo propuesta en el marco de referencia.

A continuación, presentamos la estructura lógica del desarrollo de esta investigación (ver figura 2). El capítulo enfocado en el dominio explora las características culturales de la ilustración infantil; el ámbito está conformado por los actores que se encargan de cuidar la edición del libro, el autor, ilustrador y editor, y se analiza su interacción en el proceso editorial.



Figura 2. Estructura de la investigación.
Fuente: elaboración propia.

Por último, se trabaja un caso de estudio del proceso individual en el libro *Micaela conoce a Urpayhuachac, un viaje por el gran camino inca*, de Maritza Villavicencio y Rubén Silva, publicado en 2017 por Unesco y el Ministerio de Cultura para los niños del tramo Xauxa-Pachacámac del proyecto Qapaq Ñan.

Las fases del proceso creativo generado para analizar los puntos de anclaje que se desarrollan en un proceso de ilustración toman algunas características de los dos modelos. El punto de partida o situación problema se daría al surgir la propuesta de un producto editorial, la cual podría provenir indistintamente del editor, del ilustrador o del autor, y va de acuerdo con las propuestas de proceso de Csikszentmihalyi y Amabile. Otro punto en común es la fase de validación que también se da a través de múltiples actores —editor, comité editorial, autor, director de arte—.

Se ha tratado de desarrollar la parte del proceso que compete netamente al ilustrador y es así que tenemos estas cinco fases (ver figura 3):

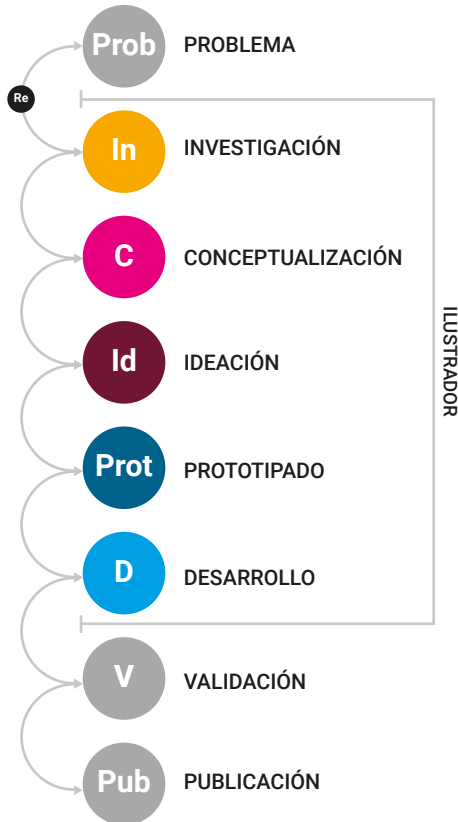


Figura 3. Pasos del proceso creativo del ilustrador.
Fuente: Elaboración propia.

In

INVESTIGACIÓN

En el campo de la ilustración, la fase de investigación implica distintos ejercicios de observación. Para la ilustradora argentina Isol, la exploración previa cuando trabaja un libro pasa por la experimentación y la sorpresa (Schritter, 2005). La observación de referentes de técnica y estilo también forma parte de esta fase del proceso. En ocasiones, el proceso de referencia desencadena la creación de un archivo o repositorio de imágenes —que en adelante llamaremos archivo de documentación— que muchos ilustradores construyen y preservan; este puede estar compuesto por imágenes, documentos o archivos digitales. Por ejemplo, la ilustradora Sarah Jones comenta que la parte inicial de su proceso consiste en caminar por la casa en busca de libros (Wigan, 2010).

Sin embargo, los ilustradores en ocasiones no advierten la fase de investigación, sobre todo, aquellos que poseen una larga experiencia en el campo. Esto se debe a que el proceso de referencia también supone recurrir al registro de imágenes de su memoria que, en el caso de los ilustradores con mucha experiencia, puede ser bastante extenso.

Para ejemplificar las fases se tomará de base el proceso del libro *El cerdito que no quería ser rosado* de la autora peruana Isabel Menéndez (2017), cuya ilustración estuvo a mi cargo. Para este libro en particular no hubo una investigación profunda en cuanto a estilos de referencia; sin embargo, la editora proporcionó como punto de partida el libro *Johanna en el tren*, de Kathrin Schärer (2010), y con esta única referencia se inició el proceso de generación de propuestas.



Figura 4. Cubierta de la edición en español del libro *Johanna en el tren* de Kathrin Schärer.

Desde la mirada del ilustrador es posible extraer varios insights de una referencia como esta; en este caso, la inclinación de la editora por una técnica tradicional que incorpora la textura y la sensación del material a la propuesta de estilo. Este *insight* puede motivar una acción importante en la toma de decisiones con respecto a las propuestas estilísticas del proyecto.

C

CONCEPTUALIZACIÓN

Inevitablemente, el ilustrador desarrolla un concepto para cada proyecto, aunque muchas veces no sea consciente de ello.

En el caso del proyecto de *El cerdito que no quería ser rosado* existe un concepto generado por la propuesta narrativa, el de la aceptación. No obstante —y muy a menudo en los libros infantiles—, existe una doble lectura entre el texto y la imagen (Díaz, 2007), que también puede manifestarse en la generación del concepto.

Para la propuesta de imagen, quería desarrollar un concepto que complementara la búsqueda de aceptación del protagonista; así se pudo llegar a dos ideas adicionales: la de *compañía* y la de *sensibilidad*. Ambos conceptos fueron incorporados en el desarrollo de bocetos y, posteriormente, en la generación de un prototipo del libro.

Id

IDEACIÓN

La exploración de técnica y estilo tiene mucho peso en el proceso creativo de varios ilustradores.

No es raro que sea en esta fase donde se decida cuál será el rumbo conceptual de todo el proyecto. Para María Wernicke (2016) —autora e ilustradora argentina, cuya técnica con material tradicional es muy reconocida y cotizada—, la exploración con distintos materiales y texturas es uno de los puntos que motiva la sorpresa (ver infografía 2).

La sorpresa del ilustrador por encontrar un efecto o un acabado que no había visto antes puede ser una motivación valiosa en la fase de ideación. En el caso de Isol Misenta, el proceso de exploración llega incluso a la utilización de la mano izquierda —siendo diestra— para generar un acabado inesperado (Schritter, 2005).

En mi caso particular, la lluvia de ideas pasó por las técnicas de lápiz grafito, lapicero, tinta, marcadores, lápiz de color acuarelable, acuarela y digital.

En esta fase los bocetos tienen dos destinatarios: uno es el propio ilustrador que siempre está hambriento por ser sorprendido y el otro son los dos actores destacados en el proceso editorial, es decir, el editor y el autor,

1. Marco creativo de referencia

quienes validarán las propuestas para poner en marcha la siguiente fase del proceso.

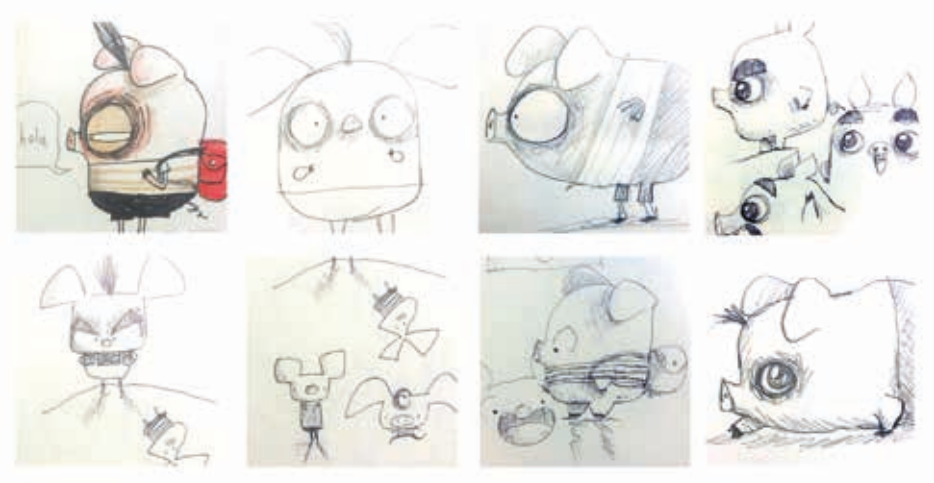


Figura 5. Bocetos del libro *El cerdito que no quería ser rosado* de Isabel Menéndez.



Figura 6. Propuestas de estilo para el libro *El cerdito que no quería ser rosado* de Isabel Menéndez.

Prot

PROTOTIPADO

En esta fase se intenta conectar las propuestas con el acabado del producto final. Esto podría incluir la distribución del texto en la página con la caja tipográfica a tamaño real, la elaboración de un machote al tamaño correspondiente (ver figura 7) o la composición de la imagen en conjunto con el texto en su posición final (ver figuras 8 y 9).

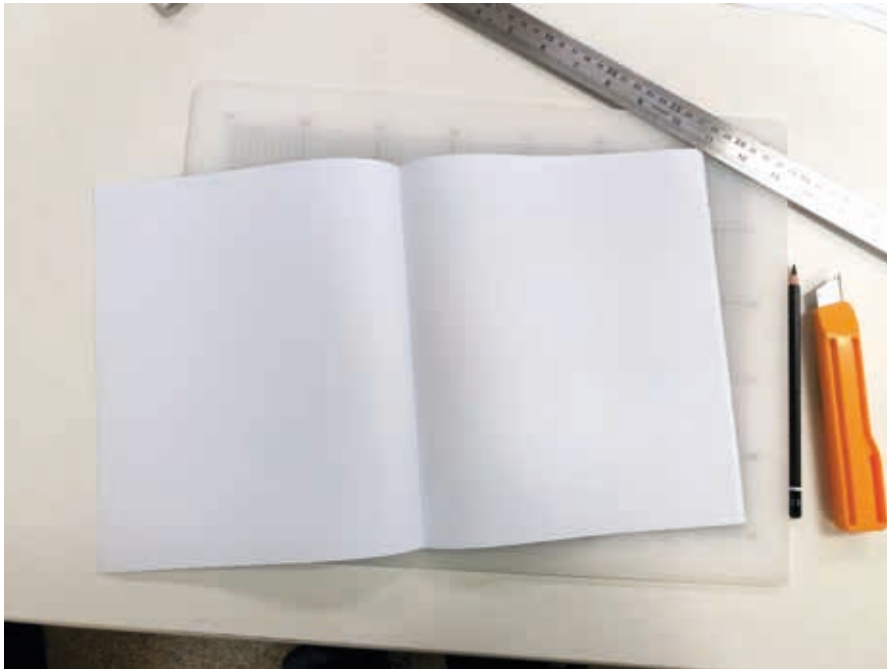


Figura 7. La preparación del machote requiere del conocimiento del tamaño final de la página y la distribución del texto. Más allá de esto, cualquier material simple, como papel bond cortado al tamaño, es suficiente.

La función del prototipo es la de visualizar el producto lo más cercano posible al objeto real terminado. En esta fase se considera la composición de la imagen teniendo en cuenta todos los elementos gráficos presentes en la página, la paginación y la composición del texto. Además, en esta etapa, el ilustrador hace algunos ajustes en el prototipo a fin de potenciar el impacto visual y aprovechar el espacio para maximizar la comunicación de texto e imagen a partir de la distribución de los elementos gráficos en el espacio de la página.

1. Marco creativo de referencia

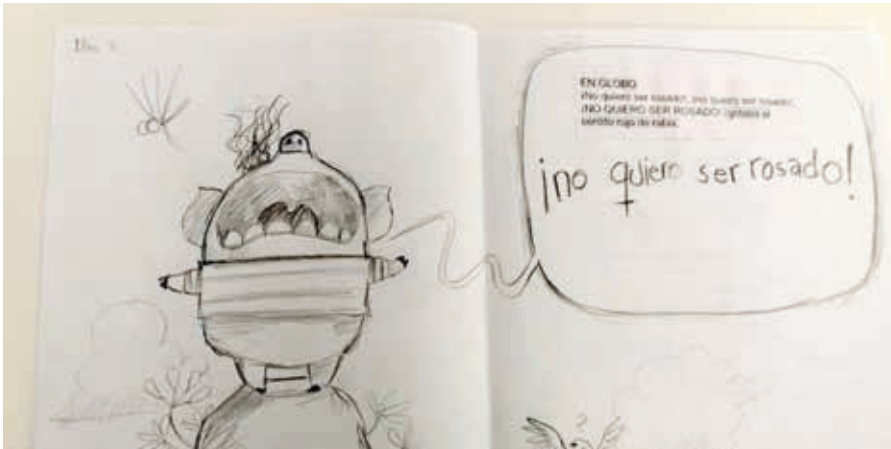


Figura 8. Machote al tamaño del libro *El cerdito que no quería ser rosado* de Isabel Menéndez.



Figura 9. Composición de página del libro *Killari, la niña valiente* de Patricia Romero.

D

DESARROLLO

En la fase de desarrollo se ejecuta la técnica y se elaboran los artes finales, teniendo en cuenta los ajustes realizados en la fase de prototipado.

Esta fase es la que se describe como el noventa por ciento de transpiración (Csikszentmihalyi, 2011). Consiste en recoger la información recopilada en las fases de conceptualización, ideación y prototipado y articular la propuesta visual con la técnica y el estilo formulados particularmente para el proyecto. Si la exploración ha dado fruto, se evidenciará en esta fase; además, es fundamental tener presente que mantenerse en el estado de flujo es vital para que la calidad no decaiga en el proceso del trabajo duro y constante, por el agotamiento o por lo extenso del encargo.

En conclusión, las teorías de la creatividad construyen el marco por medio del cual se proponen las fases del proceso creativo del ilustrador y estas corresponden a los componentes y sistemas propuestos.

La fase de investigación se contempla en el proceso creativo de Amabile dentro del paso de preparación, en donde se activa el conocimiento previo y se busca información (Amabile, 1996) para resolver el encargo de ilustración. En el proceso de Csikszentmihalyi, la encontramos en la fase de incubación, dándose en los momentos en que la respuesta requiere de