



## Irma Gruenholz

### Plastilina, ilustraciones y atmósferas

Irma Gruenholz vive en Madrid. Desde ahí, ha creado un estilo personal marcado por el uso de la plastilina en sus ilustraciones, que son tridimensionales. Sin embargo, no es sólo la técnica lo que le ha dado la posibilidad de trabajar para marcas de todo el mundo, y ser seleccionada en concursos importantes: también es la atmósfera que envuelve cada escenario, cada paisaje.

| Texto: ArtsMoved (\*)

#### + Ilustración en 3D. ¿Nos lo explicas? ¿Cómo es el proceso?

**IG** Con ilustración 3D, se engloba a todas aquellas técnicas que te permiten trabajar en volumen: ya sea de forma analógica, o digital. En mi caso, siempre he trabajado con las manos, hago esculturas o dioramas que, una vez fotografiados, se usan como ilustraciones. En cuanto al proceso, depende mucho del tipo de trabajo, pero básicamente, lo primero que hago es documentarme todo lo que puedo sobre el tema que voy a ilustrar, y en este proceso, ya van surgiendo las primeras ideas. No hago bocetos detallados; prefiero trabajar

directamente en volumen en cuanto tengo la idea clara. Una vez hecha la maqueta, saco una foto y, si es necesario, la trabajo digitalmente para eliminar sujeciones, resaltar sombras, luces, tonos...

#### + Además de plastilina, ¿qué otros materiales usas y por qué motivos los escoges?

**IG** Lo que más me gusta de trabajar en tres dimensiones es la posibilidad de incorporar cualquier tipo de material en función del proyecto: no hay límites. Me gusta explorar las posibilidades de cada

(\*) ArtsMoved es un proyecto dirigido por la asociación Movimiento Artes (formada en Barcelona), dedicado a la difusión y promoción de la cultura, a través del arte realizado por jóvenes artistas. [www.artsmoved.cat](http://www.artsmoved.cat)



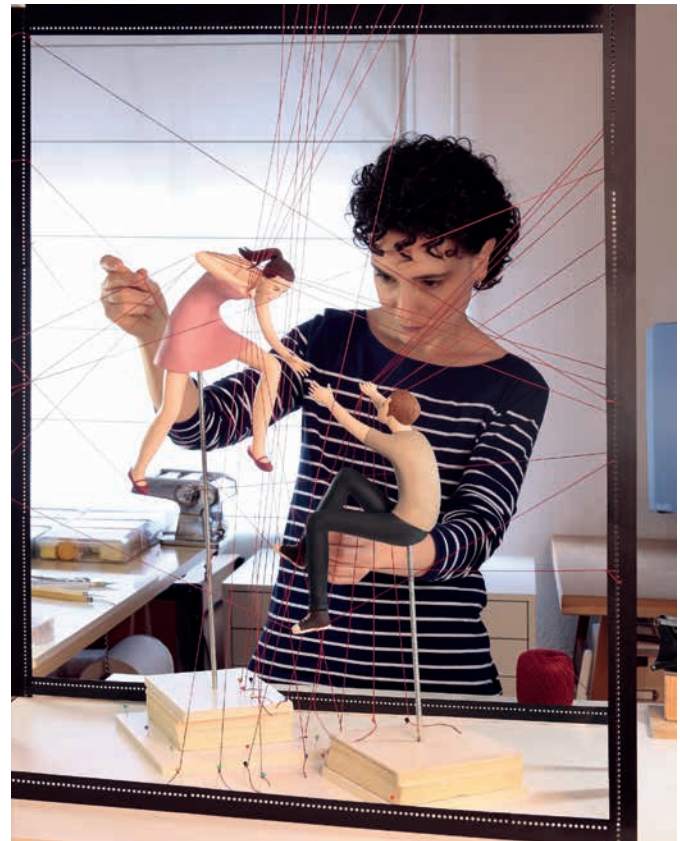
trabajo, y buscar soluciones diferentes. Los principales materiales que utilizo son plastilina y arcilla. Trabajo con estos dos materiales indistintamente, dependiendo de la pieza. Cuando quiero conseguir un acabado más texturizado o pictórico, uso arcilla.

**+** ¿Cuánto tiempo dedicas a una ilustración? ¿A cuál has dedicado más horas?

**IG** El tiempo de creación depende mucho del proyecto y de la complejidad de la maqueta. Una ilustración sencilla, sin fondo, me puede llevar dos o tres días, mientras que una ilustración más compleja, me puede llevar un mes de trabajo. Por ahora, el proyecto que más tiempo me ha llevado, ha sido las ilustraciones de "Il Ballerino del Silenzio", un libro escrito por Ivo Rosati y publicado por Zoolibri. Lo tuve que compaginar con otros encargos, pero me llevó algo más de un año de trabajo. Fue todo un reto, ya que toda la historia transcurre de noche, y la iluminación de las escenas fue muy compleja.

**+** Una vez que terminas el trabajo, es decir, tienes la imagen en 2D, ¿qué pasa con las esculturas? ¿Las guardas? ¿Si es así, alguna vez te han propuesto una exposición?

**IG** Ojalá pudiera guardar todo lo que hago... Es uno de los inconvenientes de trabajar en tres dimensiones: ocupa espacio. Una vez fotografiado, suelo guardar las piezas durante un tiempo, pues me resulta muy difícil destruir algo nada más terminar. Tengo que esperar unos meses, y cuando el vínculo ya no es tan fuerte, hago una selección. Sí que me han propuesto alguna exposición, pero hasta ahora, siempre ha sido con reproducciones impresas, porque son más fáciles de transportar y exponer. Aunque no descarto hacer una exposición de las esculturas.





+ Sabemos que es una pregunta típica, pero en tu caso, nos interesa especialmente, porque no conocemos a nadie más que haga lo que tú haces. ¿Cuáles son tus referentes?

**IG** Yo no hablaría de referentes, sino de artistas a los que admiro, que no necesariamente han influido en mi trabajo, pero forman parte de mi conciencia visual. Son muy diversos y de distintas disciplinas: desde la pintura flamenca a las esculturas de Bruno Walpoth, las fotografías de Henri Cartier Bresson, o las escenografías de Robert Wilson.

+ Si en algún momento, las impresoras 3D se hacen más populares, podrían ahorrarte trabajo, aunque el resultado nunca será tan delicado como cuando haces tus escenarios y personajes a mano. ¿Qué opinas al respecto?

**IG** Me parece muy interesante el mundo de las impresoras 3D: va a ser alucinante que cualquiera pueda fabricar lo que se le ocurra en su casa. En mi caso, no creo que lo llegue a incorporar, pues me gusta trabajar con las manos. Es un proceso más orgánico y espontáneo. Necesito tocar el material.

+ Has trabajado para marcas importantes como Coca-Cola, McCann-Erickson y Cuatro TV. Tenemos la sensación de que has logrado trabajar de tus proyectos personales, sin que haya una fractura entre los trabajos que haces porque te pagan, y los que te gustaría hacer. ¿Cómo lo has logrado? ¿Ha costado mucho tiempo y esfuerzo vivir de tus ilustraciones?

**IG** Procuero mantener un lenguaje propio en todos mis trabajos, aunque no siempre es posible, sobre todo en publicidad, ya que estás muy condicionado por el briefing. Las agencias me llaman por mi



estilo, pero las necesidades del cliente son las que finalmente determinan el encargo. En el álbum ilustrado, es más fácil desarrollar un lenguaje más personal. En cuanto a lo de vivir de mi trabajo, los comienzos (como en todo) fueron complicados, y además, la profesión de ilustrador es muy irregular: hay momentos de mucho trabajo en los que no das abasto, y otros en los que no... He conseguido vivir haciendo lo que me gusta, y aunque conlleva cierta inestabilidad, me compensa.

+ ¿En qué proyecto estás trabajando ahora?

**IG** Estoy terminando unas ilustraciones para una agencia australiana. Es la primera vez que trabajo con ellos, y la experiencia está siendo muy positiva. Por ahora no puedo contar mucho más...

+ Has sido seleccionada y premiada en distintas ocasiones por algunas de las editoriales y comisarios más importantes del mundo en el área de la ilustración. Desde Nueva York o Corea se han fijado en tu trabajo. ¿Cómo consigues la difusión de tu obra?

**IG** Para la difusión de mi trabajo, ha sido clave la presencia en Internet. Me ha dado la posibilidad de llegar a países que nunca habría imaginado. El carácter exponencial de la red es bestial: algunas veces, han mencionado mi trabajo en blogs referentes de diseño, y la propagación es impresionante. Gracias a Internet, he conseguido abrirme mercado fuera de España, y eso antes era mucho más difícil.

+ ¿Alguna pregunta que no te hayamos hecho y que te gustaría contestar?

**IG** ¡Pues yo creo que no se ha quedado nada importante por decir! + [www.deplastilina.com](http://www.deplastilina.com)

