

Entrevista

MUTT MANU CALLEJÓN

Nnnnnnnnnnnnn
nnnnnnnnnnnnnn
nnnnnnnnnnnn nnnnnnnnnnnnn
nnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnnn



¿Quién o qué es Muttown?

En realidad es Mutt. Me explico. Buscaba una firma, un pseudónimo y recordé lo que hizo Marcel Duchamp con el urinario. Supongo que es una especie de homenaje a él. También pensé que si un día crecía y tenía que contratar a alguien me gustaría tener un nombre para mi estudio de diseño -diferente al que aparece en mi carnet de identidad-. Después llegó la hora de reservar el dominio web y, cómo no, todos los "mutt punto" estaban reservados. Muttown es propiedad de Mutt, ciudad de Mutt y además suena a la discográfica Motown. Soy consciente de que es un poco lío, sobre todo viniendo de alguien que se dedica a la comunicación; pero es que me encantan los laberintos léxicos.

¿Por qué decidiste ser diseñador?

Porque me pareció imposible aprender a tocar la guitarra y en el fútbol era peor cada vez que jugaba. No fue una decisión repentina sino una sucesión de cosas que pasaron en mi vida y me fueron guiando por esos derroteros.

¿En qué campo te encuentras más cómodo a la hora de trabajar?

Disfruto cuando me ofrecen el nacimiento de una marca, penetrar en un terreno baldío y sentirme libre para hacer y deshacer, lejos de lo encorsetado en manuales de estilo de dimensiones similares a El Libro Gordo de Petete. También los proyectos que se prestan a una

solución en que la ilustración goce de protagonismo.

¿Dónde has trabajado anteriormente? ¿Y en la actualidad?

Me aburre enseguida cualquier cosa -sobre todo yo mismo-, así que en poco tiempo he trabajado en muchos sitios. Granada, Madrid y Bilbao. Me marcó especialmente, tanto en el terreno laboral como en el personal, mi paso por

CP Proximity Madrid y Moriwase. Lo más importante, sin duda, es la gente que tuve la suerte de conocer. Ahora trabajo solo, en Granada.

¿Qué directrices y métodos de trabajo sigues? Pocas veces llega a mis manos un briefing claro y detallado del proyecto. Y aunque lo tenga, me gusta freír a preguntas al cliente. Necesito tener muy claro para qué me necesita y cómo



Entrevista





»»» puedo satisfacer sus necesidades del mejor modo posible. Que hablamos el mismo idioma. Después me documento y desgano el encargo en conceptos y palabras clave que me ayuden a elegir un camino. Entonces comienzo a bocetar en un cuaderno. Cuando tengo algo más o menos claro paso al ordenador. Nada nuevo.

¿Cuales son las claves de un buen diseño?

Un cliente que confíe en el diseñador que ha elegido para resolver su problema. Y trabajo. Mucho trabajo. Y más aún.

¿El cliente siempre tiene la razón?

El cliente tiene la razón cuando la tiene. Es quien paga y, en numerosas ocasiones, se ve con libertad para manejar la batuta y la balanza a la vez. Cuando un proyecto se me empieza a escapar de las manos por continuas interrupciones que considero absurdas, basadas en la desconfianza y la falta de formación en la materia, intento hacérselo ver. Mezclaré la opción uno con la dos, cambiaré el color y aumentaré el tamaño del texto un doscientos por cien, pero diré: como profesional, creo que esto está mal. O sea: que es una mierda.

¿A quién destacarías dentro de este mundo?

Hay mucha gente que lo hace bien. Voy a intentar resumir un poco. Que trabajen en España me



quedo con Mario Eskenazi y Vasava. Masa en Latinoamérica. De Estados Unidos me fascina la nueva corriente que ha revitalizado el póster musical, volviendo a los preceptos de los sesenta, cuando el concepto y la síntesis primaban: The Heads of the State, Methane Studios o The Small Stakes. Müller y MadeThought son mis favoritos de Reino Unido. Benjamin Güdel es un genial ilustrador suizo. En las antípodas, el rey es Vincent Frost y su estudio Frost Design. No perdáis la pista a lo que hacen en La Tinta Hopper (Bilbao): amigos, excelentes diseñadores y mejores personas.

Y, ¿cuáles son tus fuentes de inspiración y referencia?.

El cine, el rock o el pop art. La meada de un perro



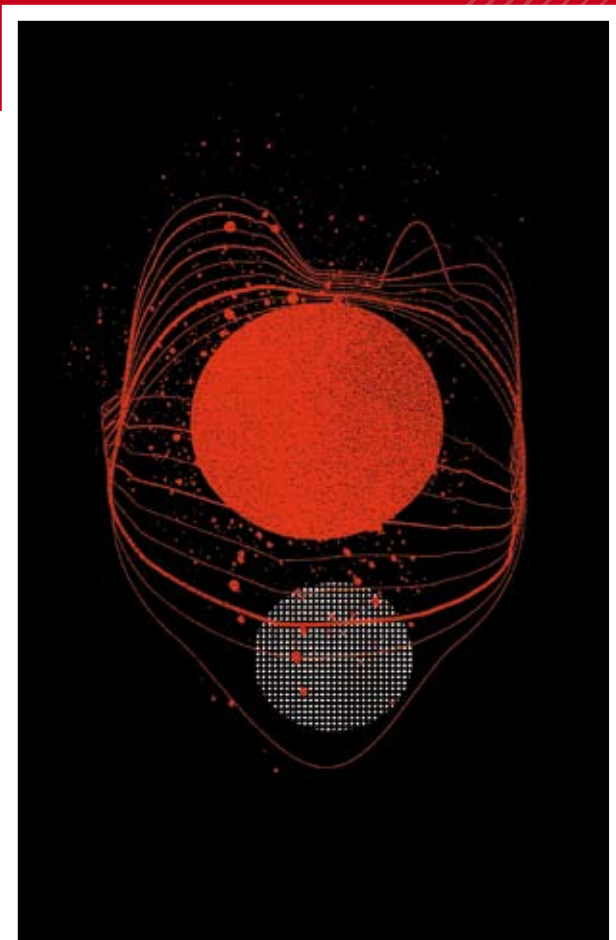
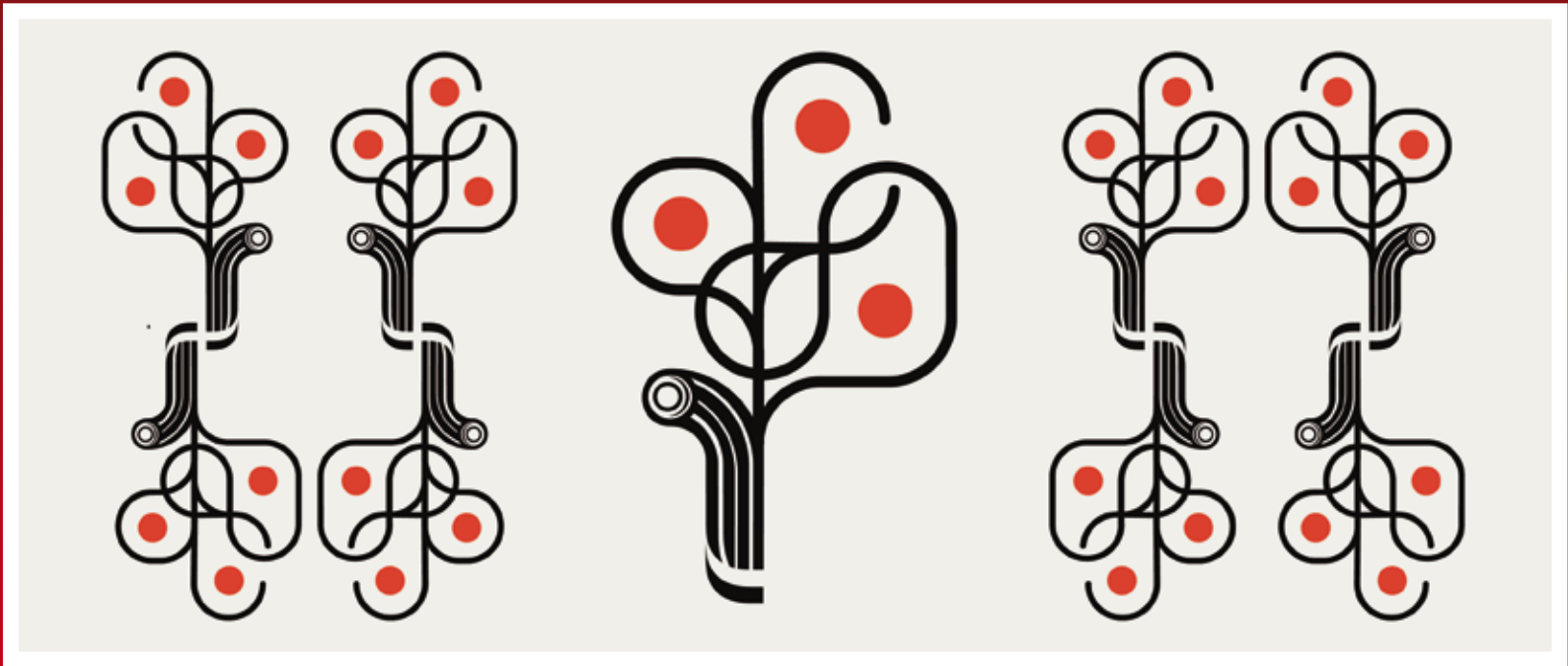
en la rueda de un Mercedes, las ilustraciones de Charley Harper y Jim Flora o una carrera por el monte. Una mujer paralizando toda una avenida con el vaivén de sus caderas. Una exposición de Peter Blake o un libro de Paul Auster. Intento buscar la inspiración lejos del diseño puro y duro; aunque, obviamente, es inevitable que te influya lo que hacen los maestros. Cuando me enfrento a un nuevo reto, me pregunto cómo lo harían Stefan Sagmeister, Milton Glaser y David Carson. Después hago la media aritmética.

¿Qué lugar ocupa la enseñanza formal en la formación de un diseñador gráfico?

Sin duda un lugar privilegiado. Cada día considero más necesaria una buena formación. Yo estudié Bellas Artes, sin especialidad. Todavía sigo acusando mis carencias en la formación específica como diseñador gráfico. Intento suplir estas lagunas con libros, seminarios, etc. Pero si hubiera estudiado en una escuela de diseño gozaría de bastante más soltura en ciertos aspectos. Ahora bien, no quiere decir que las escuelas de prestigio sean fábricas de buenos diseñadores. Eso es otro cantar.

¿Cual es el trabajo más satisfactorio que has realizado?

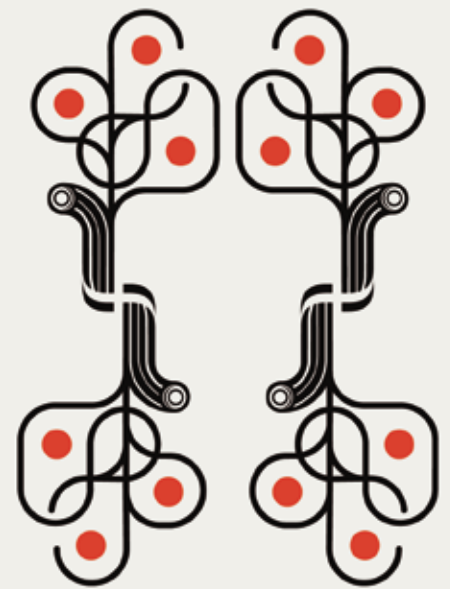
Quedé contento con un pack de cd para »»»



Moriwase. Creo que conceptual y formalmente estaba bastante bien. Tuve total libertad para desarrollar las aplicaciones de la nueva imagen de Chorrojumo - sobre todo porque son amigos- y me parece que el resultado fue igualmente satisfactorio.

¿Y cual te gustaría realizar?

Me gustaría trabajar para marcas de



skate y surf. Desde que estos deportes se hicieron populares, las firmas apostaron fuerte por su imagen -Jim Phillips es un buen ejemplo de eso-. Hay skaters de dieciséis años que tienen el ojo mejor educado que un abogado de cincuenta, sólo por las camisetas que se han acostumbrado a llevar puestas. También tengo ganas de algún proyecto de ilustración editorial.

¿Cuál es tu fondo de pantalla?

Una ilustración de John Solomine en la que unos animales están en guardia, acojonados, ante un ratoncito inofensivo. Quizá esconde bajo el rabo armas de destrucción masiva.

¿Prefieres trabajar sólo o acompañado?

Solo. Soy un poco desordenado y bastante maniático. Es decir, demasiado me cuesta organizarme yo solito como para introducir nuevas variables que además no puedo controlar. Me pone muy nervioso. Y me sabe mal que alguien tenga que soportar mis gilipolleces. Por otra parte, he trabajado con gente con la que me he sentido muy a gusto, todo ha fluido y el resultado se ha enriquecido sustancialmente. Pero esto no me pasa muy a menudo.

¿Hay alguna herramienta indispensable para realizar tu trabajo?

Lápiz (portaminas de dos milímetros, a ser posible), cuaderno de bocetos, photoshop y freehand. Y mi Wacon Intuos 3. Café y música.

¿Proyectos en marcha?

Estoy diseñando un logo para una película de animación en 3D. También la web de un

fotógrafo. Y basura de la que paga el alquiler y llena el plato. Por supuesto no contaré de qué se trata.

¿Qué crees que estarás haciendo de aquí a 10 años?

Prefiero no pensar en eso. Me gusta sentirme libre para tomar decisiones rápidas y arriesgadas. Que vaya surgiendo. Además, como ya dije antes, me aburro fácilmente de todo. Si pensara en que haré dentro de diez años, me cansaría a los diez minutos y desecharía esa idea. Debería tener seis pensamientos cada hora, ciento cuarenta y cuatro en un día, cuatro mil trescientos veinte al mes y un millón quinientos setenta y seis mil ochocientos al año. En diez años pasarían por mi cabeza quince millones quinientos setenta y seis mil ochocientos proyectos de futuro. ¿No es demasiado?

www.muttown.com

