



## 1.4. LA ILUSTRACIÓN EN EL PROYECTO DE DISEÑO



La ilustración, con su tradición y su actual condición de realización visual, con valores estéticos, incorporada a un proyecto comunicativo, presenta ante el investigador un amplio mapa de manifestaciones y campos en los cuales interviene con un gran poder de representación y significación. La voluntad y necesidad de ilustrar los relatos que la humanidad ha elaborado para dar forma interpretativa a sus mundos reales e imaginarios, expresando en imágenes los productos de su mente, ha recorrido tiempos y espacios y siguen actuando y acompañando los textos documentales y ficcionales, expresando conceptos y ayudando a visualizar construcciones de sentidos y mensajes.



La ilustración “representa la realidad, recrea la realidad para realzar sentidos y dar forma a visiones específicas del mundo, propone alternativas a la realidad conocida valorando extensivamente la imaginación; la ilustración es un arte de honda significación para la cultura y el ser humano. Desde el punto de vista de la expresión, es un conjunto de modalidades flexibles y variadas, a través de las cuales el ilustrador asume la creación visual de una realidad: tienen cabida todas las técnicas artísticas, por separado o en acción conjugada, la creación en tablero o la creación digital.” (MG1).

Desde el primer número de la revista se destacó el complejo carácter de la ilustración así como los numerosos campos culturales en los cuales interviene: “desde libros, revistas, periódicos, afiches o realizaciones gráficas corporativas, de marca, publicitarias hasta el arte conceptual cinematográfico, las historietas, las novelas gráficas, los juegos electrónicos, etc.” (MG1) En MG5, número dedicado a la

ilustración, Diana Solórzano hizo una sensible aproximación a la ilustración, desde el punto de vista personal, como artista gráfica, en el artículo “El libro ilustrado: un palpito en el corazón”: “La ilustración invita a la reflexión, a escoger aquello que nos gusta sinceramente sin permitir que los ideales de otros sean los que gobiernen nuestra mente. La ilustración apaga televisores, computadoras y smartphones para encender algo mucho más importante que es la vida”; “La ilustración también es creadora de seres sensibles y nos libera de esa coraza que no deja que nos encantemos con la belleza que tiene todo lo que nos rodea, en especial, de aquello que parece triste y terrible. Alimentarnos de ilustración es quearnos a nosotros mismos y a los demás, justamente algo que una sociedad como la nuestra reclama con urgencia”; “La ilustración es imaginar, es buscar siempre un ángulo nuevo para sorprendernos con lo cotidiano. La ilustración es ampliar nuestro mundo a través de la mirada de otros. La ilustración es la posibilidad de crear infinitamente”.

¿Cómo abordar la ilustración? **Desde su historia**, como lo hizo Rosa Gonzales en el artículo “Letras e ilustraciones, una aproximación a la historia de la ilustración”, para proyectar sus enseñanzas hacia la actualidad: “El lector recibe e interpreta la información proporcionada por letras y por ilustraciones, de la misma forma y con la misma importancia. Por las dos vías y de manera convergente, llegan al lector para fusionar en una lectura unitaria, del cual el libro sale enriquecido como valor y potencial comunicativo.” **Desde su capacidad de documentar**, como lo explicó en el artículo “La ilustración documental” Jacqueline Rodríguez de Guzmán, indicando que “aprender a observar es un proceso personal pero muy importante para un ilustrador. El dibujo es una expresión y un refuerzo de lo que uno conoce, no

debe ser una mera copia de algo puesto en frente”. **Desde la dimensión cultural del proceso creativo**, como lo planteó en el artículo “La imagen múltiple en la ilustración de libros para niños” Susana Venegas, al profundizar en el fenómeno de la hibridación: “La hibridación representa y de-construye al tiempo mismo, y también al espacio, por las imágenes resultantes conformadas de múltiples procedencias, que se fusionan en una reunión de fragmentos descontextualizados, de connotación diversa a su sentido inicial.”; “Desde la connotación semiótica, la hibridación, los fragmentos, la de-construcción y sus consecuentes asociaciones, la multiplicidad como estrategia de representación se inserta en la ilustración proponiendo nuevas imágenes de tono intertextual. Apropia temas, contenidos,



Producto textil por la alumna Erika Nakamatsu fotografiado por Claudia Valenzuela y Cristian Uceda. Curso Serigrafía y Proyectos de Diseño, 2017.

técnicas y sobretodo formas del pasado que hace intervenir en el presente.”; “Teniendo en cuenta esta estrategia, la ilustración logra enriquecer aún más su papel icónico y motivador, ya que permite al niño – y al observador en general- ser partícipe del encuentro entre mundos formados por varios espacios visuales, que incluyen y albergan varias herencias culturales. De este modo, hasta podemos considerar que en cada imagen hay más de un único ilustrador.” **Desde su inserción en el producto gráfico**, como lo analizó Mihaela Radulescu en el artículo “El universo expandido de la ilustración: el libro de autor”: “El libro de autor es la expresión completa del imaginario de su creador. Es su proyección externa que ilustra con imágenes y textos, articulados de manera subjetiva, un recorrido por la memoria del creador. Estos recorridos son tan variados como personalidades creativas hay. Adoptan formas diferentes, desde una bitácora o un diario hasta un álbum ilustrado. Sus temas y sus enfoques son diferentes, desde mundos oscuros hasta paisajes infantiles. Pero, a pesar de tanta variedad, tienen algo en común, además de la relación profundamente expresiva entre el libro y su creador: el uso de la ilustración. La ilustración es el recurso fundamental para dar forma al pensamiento y a la emoción, unidos en la voluntad expresiva. Y, como tal, goza de una gran libertad conceptual y formal.”

**La participación de la ilustración en un producto gráfico** con determinado destino comunicativo fue evaluada por Felipe Cortázar en “El arte de la ilustración en el afiche cultural” donde indicó: “El afiche es aún una poderosa herramienta para comunicar el mensaje del cliente o evento a difundir, así como medio de expresión personal, cuyos objetivos de comunicación deben cumplirse en los contados segundos en que deben captar la atención del público. (...) La ilustración aplicada en estos afiches presenta una propuesta sustentada en el poder de los signos, con una estética propia en la que se toma en cuenta el vínculo entre el producto cultural y el público, enfatizando las relaciones entre las estéticas artísticas y el diseño gráfico.” Fue evaluada también por Milagro Farfán en el artículo “La ilustración en el cine de animación” y aplicada en los estudios y proyectos documentales, de personajes, editoriales, infográficos que MG5 presentó. Son es-

tudios que incluyen ejercicios de técnicas de ilustración (collage, tinta, acuarela, marcadores, lápices de colores). La intervención de la ilustración en proyectos se dio a conocer en la presentación de los proyectos de diseño de espacios físicos (el diseño de stands en Perú Moda 2012 y la intervención gráfica del Ático Hecho en la PUCP, el café-tienda-espacio cultural ubicado en Tinkuy, el edificio de Servicios Estudiantiles de la PUCP) ; el diseño de espacios virtuales (el



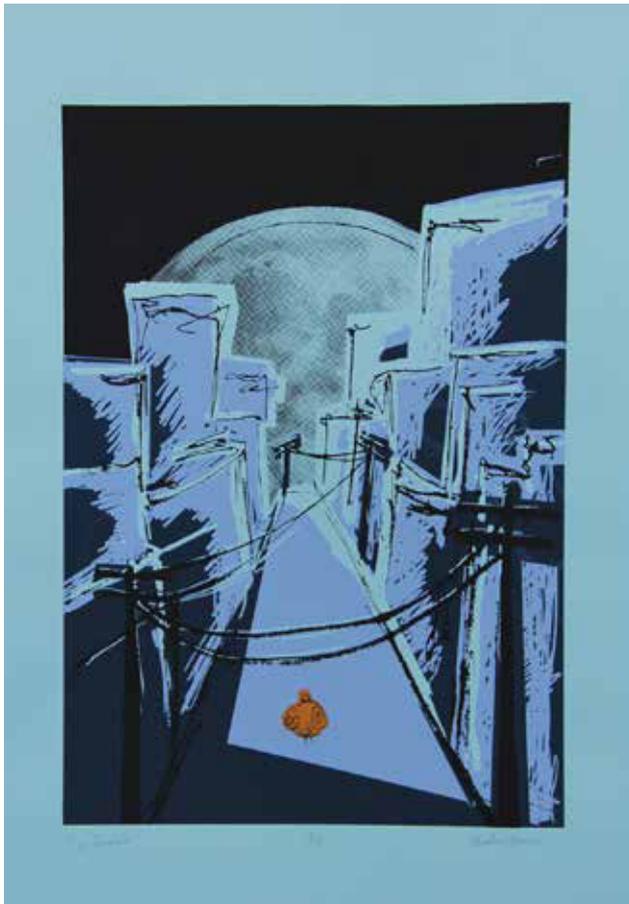
**Proceso** Bitacora de Anel Llontop fotografiada por Claudia Valenzuela y Cristian Uceda. Curso Serigrafía y Proyectos de Diseño, 2017.

diseño del Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual); el diseño de eventos ( el Coloquio de Estudiantes de Diseño Gráfico PUCP, la Jornada de Video Diseño PUCP); el diseño social de valores e identidades para la mejora de la calidad de vida (el proyecto de Afiches de Derechos Urbanos, el proyecto Chíncha; el Proyecto Caminos de Libertad).

Números anteriores habían analizado líneas de desarrollo y acción de la ilustración referentes a **la ilustración digital** (“Las búsquedas de la creación gráfica: ilustración digital “ de Enrique Chiroque en MG1 ; “ Ilustración digital para la novela gráfica” de Felipe Cortázar en MG2) ; **la ilustración en videojue-**

**gos** (“Creación de cuentos y videojuegos infantiles” de Enrique Chiroque en MG8); **la ilustración en animaciones** (MG2); **la ilustración en infografías** (MG2); **la ilustración en novelas gráficas** (MG2); **la ilustración en la moda** (MG7).

2017 siguió el recorrido de la ilustración en el mapa de los productos gráficos, con un tratamiento creativo que va desde las técnicas y materiales hasta la diversificación de los medios, pasando por un proceso creativo con componentes subjetivos y estratégicos. De la variedad de las experiencias y resultados, enfocaremos un proyecto de serigrafía y un proyecto de ilustración digital.



Serigrafía de Carolina Poma fotografiada por Claudia Valenzuela y Cristian Uceda. 2017. Curso Serigrafía y Proyectos de Diseño, 2017.



Alex Michuy con el trabajo realizado en clase fotografiado por Claudia Valenzuela y Cristian Uceda. Curso Serigrafía y Proyectos de Diseño, 2017.



Ilustración digital realizada por Miluska Lindo. Curso de Ilustración 3, 2017.



Ilustración digital realizada por Fiorella Carhuachoia. Curso de Ilustración 3, 2017.



Ilustración digital realizada por Brenda Grados. Curso de Ilustración 3, 2017.



Ilustración digital realizada por Andrea Rodríguez. Curso de Ilustración 3, 2017.