

diseño

Dentro del diseño gráfico y como especialidad, la ilustración desempeña un papel importante, ya que a través de imágenes visuales amplía, aclara y complementa la transmisión del mensaje tipográfico al cual acompaña.

Patricio Andrade, quien estudió Diseño Gráfico en la Universidad de Chile, ha tenido la oportunidad de especializarse como ilustrador, diagramador y diseñador de textos pedagógicos.

Residió tres años en Lima, Perú, donde trabajó en el Instituto Nacional de Investigación y Desarrollo de la Educación (INIDE) como diseñador gráfico de textos escolares y de la revista Educación. Colaboró además con las páginas editoriales de los diarios La Crónica y La Prensa, el suplemento infantil URPI y el suplemento dominical Variedades.

En Chile ha colaborado con las revistas Comunicación y Bravo.

Entre sus trabajos se cuentan carátulas de revistas, libros y discos. Afiches, textos pedagógicos e ilustraciones para revistas y diarios. Actualmente se desempeña como diseñador gráfico en la Editorial Salesianos y en Walker Diseño Ltda.

En las siguientes líneas Patricio Andrade nos expone y amplía algunos aspectos relacionados con la ilustración como especialidad.

CARMEN HEPP. Diseñadora

LA ILUSTRACION EN EL DISEÑO GRAFICO

La ilustración - por su bajo desarrollo tecnológico, producto del dibujo manual - tiende a parecer una especialización anacrónica, un remanente artesanal, un enclave de trabajo pre-industrial, dentro del mundo de la comunicación visual.

En un principio se pensó que la ilustración en el diseño gráfico, sería desplazada por la fotografía, por su capacidad de captar la realidad, con una verosimilitud que se creyó inobjetable por sus posibilidades técnicas que permitían una gran economía de tiempo. Baudelaire hacía un llamado para que la fotografía se limitara a copiar mecánicamente la realidad y no entrara a competir con la imagen producida por artistas e ilustradores. Esta legítima preocupación del poeta se ha visto superada por la realidad (y los fotógrafos, con el "realismo fotográfico").

Los ilustradores por su parte reflejan en su producción, el desarrollo de los medios tecnológicos, utilizan técnicas de fotografía en su producción (ampliación, reducción, repetición, secuencia de imágenes,) y utilizan los recursos más eficaces que han desarrollado las últimas tendencias del arte del siglo XX como el hiperrealismo, el pop-art, el surrealismo y el nuevo figurativismo hasta el "arte conceptual", para comunicar sus mensajes con sus propios medios. Los calígrafos y letristas han quedado obsoletos con la foto-composición y los caracteres



Carátula de la Revista Comunicación.

Sobre el tema de los flujos de información en los circuitos de comunicación: la fuente, los líderes de opinión y los receptores de los mensajes. Una "metáfora visual" dirigida justamente a comunicadores. (La revista circula a nivel de agencias de publicidad y medios de comunicación) (Santiago, 1979)

transferibles. La fotografía no consigue desplazar a la ilustración que se ha ganado un lugar como medio de producción de imágenes. La fotografía que parecía destinada a la reproducción mecánica de la realidad ha incursionado en el campo del arte. La ilustración

que estaba monopolizada por artistas ha pasado a manos de los diseñadores gráficos que la manejan de acuerdo a los métodos y técnicas de la comunicación visual, y le asignan nuevas funciones.

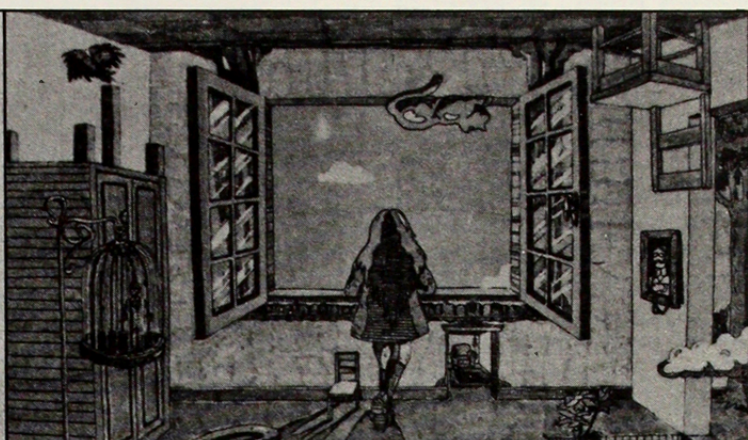
La industria de la cultura es una

realidad y requiere métodos de producción adecuados. La imagen dibujada, a pesar de su factura artesanal, se transforma en jerga de economistas, en un producto intermedio que es procesado, reproducido, multiplicado y distribuido a escala industrial. El



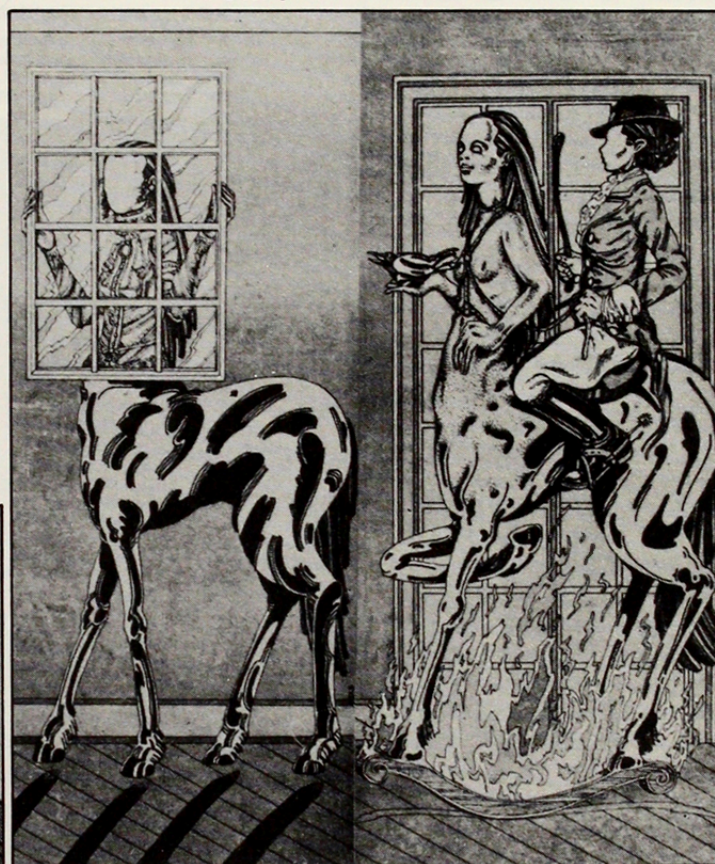
1.- Ilustración para el suplemento infantil URPI del diario La Prensa (Lima 1975)

El propósito, tal vez algo abstracto, era jugar con objetos domésticos, distorsionando su tamaño y posición para lograr la comprensión del concepto de "tamaño" por parte de los niños. El efecto es netamente surrealista. En cuanto al estilo se podría mencionar al norteamericano Milton Glaser y la idea general se debe a Lewis Carroll.



2.- Carátula suplemento infantil URPI del diario La Prensa (Lima 1975)

Un tema infantil "genérico": El juego del columpio. La percepción del mundo por el niño "prelógica" no recibe como irreal la fantasía sino más bien la incorpora como una categoría más de la realidad.

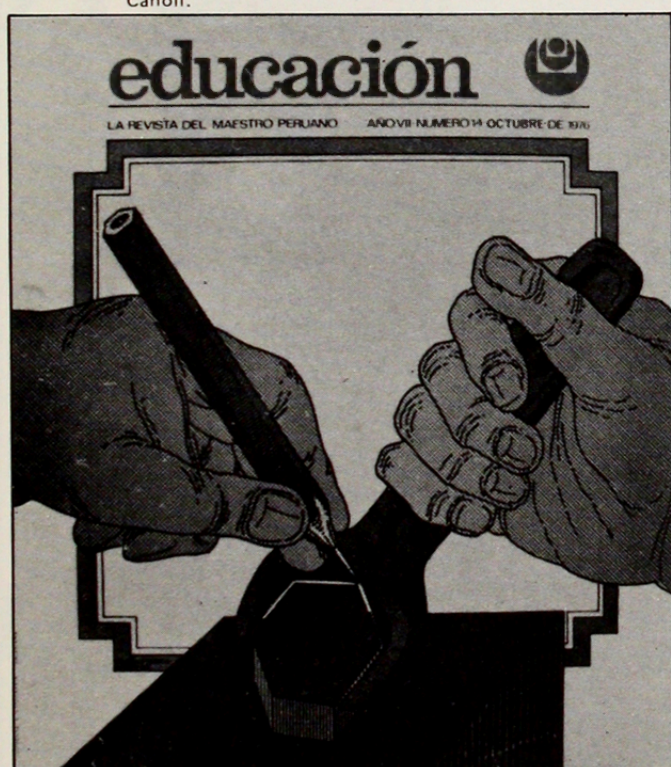


3.- Carátula de la revista Educación (Lima 1976)

El número tenía como tema central la educación laboral. Por tratarse de una carátula se sintetizó al máximo el tema, una línea simple casi reducida al contorno, una composición en "close up" y el viso de tramas ampliadas producen el impacto necesario.

4.- Ilustración para el suplemento dominical "Variedades" del diario La Crónica (Lima 1975)

Cuento "La dama oval" de la escritora surrealista Leonora Garrington. Todos los elementos aparecen en el texto del cuento y han sido traducidos "literalmente" a términos visuales, casi sin necesidad de recomponerlos. Los dos cuadros son secuenciales y corresponden al comienzo y al fin de la historia.



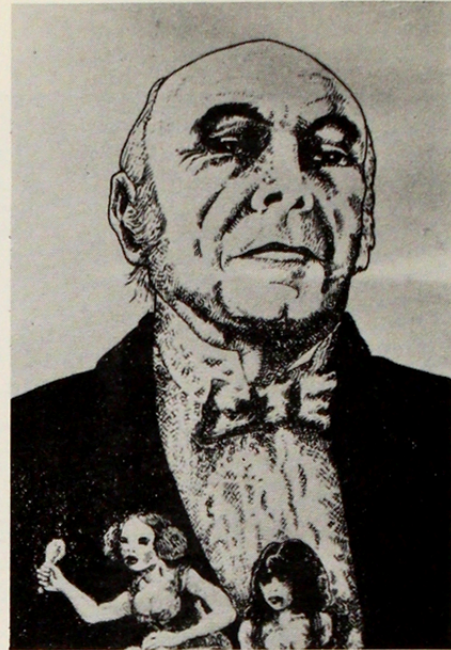
formato, el tratamiento de la línea y el color se adaptan a los métodos de reproducción de la industria gráfica. La visualización de los contenidos. La conceptualización de los mensajes, el estilo, la imagería se adapta a las modalidades de producción y recepción de mensajes de la "Cultura de masas".

El desarrollo de nuevas técnicas y métodos, la llamada "Revolución tecnológica" produce la obsolescencia de conceptos. Se estudian métodos para evaluar las funciones, la forma y los significados de la imagen. Originalidad, impacto, gusto, habilidad, unidad y variedad se revelan como categorías descriptivas que no son útiles para medir la calidad de su imagen. La Psicología de la percepción, la ciencia de las comunicaciones sociales, la semiótica, surgen como ciencias que guían a las técnicas de producción de la imagen. El campo de la estética, que aportaba el cuerpo básico de criterios del diseñador gráfico se limita a un área específica de decisiones: aquellas que no pueden ser tomadas guiadas por informaciones con rango científico. Están en etapa de investigación especulativa las teorías que definen el campo de decisión estética y que permitan controlar la actividad productiva y creativa del ilustrador.

Sin embargo, el avance de la ciencia y la tecnología en el campo de la ilustración tiene todavía muchos problemas que resolver antes de que la ilustración se transforme en una "actividad proyectual". El azar tiene su gran papel que jugar en el proceso creativo. Los métodos dirigen a la fantasía hacia soluciones previsibles cuando el diseñador gráfico se enfrenta a problemas estructurados como el diseño tipográfico, los sistemas de símbolos o la diagramación de productos impresos. En el caso de la ilustración el espectro de problemas es ampliamente heterogéneo: desde la ilustración de productos y la visualización de textos publicitarios hasta la ilustración de textos poéticos; del dibujo científico a la ilustración de textos para niños. El entorno del estilo, el gusto y la moda cambia rápidamente empujado por una dinámica social, a veces anárquica.

PATRICIO ANDRADE
Diseñador Gráfico.

Detalles del afiche, "Julio comienza en Julio".



Afiche de la película "Julio Comienza en Julio".

En estilo "realista" basada solamente en fotos tomadas durante la filmación; conversaciones con Vicente Larrea y Silvio Caiozzi; algunas alusiones a Hieronimus Bosch (El Bosco) y también evocaciones de imágenes de la novela de José Donoso "El Obsceno Pájaro de la Noche". (1979)

