La ilustración corpórea: *orígenes y fundamentos teóricos.*

The *Corporeal Illustration*: origins and theoretical foundations

Celia S. Morgado[1]
Universidad de Sevilla, España
Recibido 6 septiembre 2024 • Aceptado 9 septiembre 2024

Resumen

En este artículo se analiza un nuevo modo creativo específico de la ilustración: la *ilustración corpórea*. Este concepto aborda la tridimensionalidad de la ilustración gráfica desde su práctica contemporánea encontrándonos con autores como Dulk. Su implementación en la teoría visual y artística supone la posibilidad de dar nombre y caracterizar la corporeidad de la imagen de carácter gráfico-ilustrativo en un concepto específico y global. La tridimensionalidad efectiva de las imágenes es una realidad artística en crecimiento que define una importante y significativa línea de desarrollo en el ámbito de la creación y de la ilustración.

Palabras clave: ilustración; ilustración corpórea; ilustración gráfica; teoría arte; tridimensional.

Abstract

This article analyzes a new creative approach specific to illustration: corporeal illustration. This concept addresses the three-dimensionality of graphic illustration from a contemporary practice perspective, engaging with authors as Dulk. Its implementation in visual and artistic theory allows us to name and characterize the corporeality of the graphic-illustrative image within a specific and comprehensive concept. The effective three-dimensionality of images is an emerging artistic reality that defines an important and significant line of development in the fields of creation and illustration.

Keywords: illustration; corporeal illustration; graphic illustration; art theory; three-dimensional.

1. celia.morgado@hotmail.es

1 • Introducción

Cuando escuchamos la palabra ilustración, inmediatamente pensamos en una imagen sobre una superficie plana. El concepto de ilustración viene ligado a la bidimensionalidad casi de forma innata, entendiéndose como ilustración aquello que posee connotaciones artísticas y que aparece sobre un soporte plano. Es cierto que este pensamiento viene heredado del siglo pasado cuando la ilustración se practicaba en áreas como el grabado, el dibujo y la pintura.

Sin embargo, actualmente existen corrientes que, desde la creación artística, evolucionan y se pueden observar en los nuevos giros interdisciplinares que la ilustración como categoría artística se encuentra experimentando en la actualidad. Todo mediado por los contextos y por la incorporación de nuevas tecnologías y medios.

Son en estos giros, en estos remolinos de creatividad y de conocimiento, donde se generan nuevos nexos y surgen diferentes tipos de ilustraciones, encontrándonos específicamente con las *ilustraciones corpóreas.* Este tipo de producción corpórea ligada a la ilustración está siendo expuesta en la inmensidad de internet, en numerosos museos y galerías sin que aún se haya llegado a considerar su especificidad como concepto, como un nuevo lenguaje artístico. Este estudio expone las bases de la *ilustración corpórea* permitiendo su catalogación y su clasificación.

Además, esta investigación pretende acercarnos específicamente al destino tridimensional o volumétrico de las ilustraciones gráficas, con el fin de comprender su transmutación, su proceso, su significado, y su denominación para salvaguardar esta tipología de ilustración. Es decir, analizar el desarrollo desde la ilustración gráfica a la corpórea.

El cuerpo teórico que presentamos no abarca la ilustración desde el ámbito plástico y técnico, sino desde la teoría. Hemos analizado, rescatado e intentado destilar todo el conocimiento posible para una formulación óptima de la *ilustración corpórea.* Estas páginas están dedicadas a este nuevo término y concepto que hemos identificado en el panorama artístico de diseño e ilustración actual, pretendiendo asentar sus bases y especificaciones, presentándose como pionero en su definición.

Nosotros hemos denominado *ilustración corpórea*, al concepto que aborda la interrelación existente entre la ilustración (bidimensional) y la práctica escultórica (tridimensional) en la actualidad.

Pretendemos poner de manifiesto una parte de quienes crean en el ámbito profesional de lo bidimensional, específicamente: ilustradores, pero también, muralistas y diseñadores gráficos. La tridimensionalidad efectiva de las imágenes es una realidad artística en crecimiento que define una importante y significativa línea de desarrollo en el ámbito de la ilustración. Tras finalizar esta lectura, observaremos que en el pasado no existen antecedentes que hayan explorado la *ilustración corpórea* tal y como la definimos.

Con la *ilustración corpórea* tratamos de establecer una catalogación de un tipo de producción común en la ilustración contemporánea. La *expresión ilustración corpórea* pretende dar un sentido propio, específico, al destino tridimensional o volumétrico de obras que carecen de una agrupación formal con nombre propio para demostrar su existencia, tal y como recogen el director y crítico de arte americano Steven Heller y la diseñadora gráfica y docente Gail Anderson, en su libro, *Historia de las imágenes*:

> **La ilustración está abarcando otros medios, otros mercados de lo comúnmente conocido. Es esta disciplina, o algo que se le parece ya que en algunos casos no está clara la línea que separa lo comercial del arte, la que está abriendo un nuevo camino en la moda, los juguetes, la animación, los videojuegos... (Heller y Anderson 10)**

Por ejemplo, el *Art Toy* es una figura o pieza volumétrica, principalmente de vinilo con características formales similares a la de una *ilustración corpórea*, y que generalmente representan personajes conocidos o funcionan como marca de un artista. Con la incorporación y desarrollo de la *ilustración corpórea*, podremos diferenciar un *Art Toy,* de un juguete o de una escultura, y una ilustración de lo que no es ilustración. En definitiva, tendremos la posibilidad de dar nombre y de caracterizar la corporeidad de la imagen de carácter gráfico-ilustrativo en un concepto específico y global. La práctica de la ilustración mira, de hecho, más allá de aquello con lo que tradicionalmente se la ha identificado y, aunque la tridimensionalidad se nos aparece ahora como la vía más clara, la teoría no la ha identificado aún dentro del ancho espectro de posibilidades:

> **La ilustración debería explorar nuevas formas narrativas en la era digital, a través del punto de vista / opinión [...] Como antes se trataba de los medios impresos y reproducción de una imagen, los requisitos para los ilustradores hoy día pueden incluir animación, imagen en movimiento, galería, entorno e instalación, interactividad, aplicaciones móviles [...] La atención en múltiples plataformas nunca ha sido tan importante. (Mills 114, 116)**

Proponemos señalar la especificidad de la *ilustración corpórea* como un hecho característico de la creación actual, contextualizando los términos, contemplando las posibles variables de producción. La *ilustración corpórea* se manifiesta también en juguetes, videojuegos, libros infantiles, etc. donde se ha producido una relación entre la representación plana y la corpórea.

2 • Cómo entendemos la ilustración y el dibujo

Pensar que la ilustración siempre es un dibujo, es una idea muy extendida (Chumillas 23). Podemos apoyar esta idea afirmando que el dibujo es el núcleo de prácticamente todas las ilustraciones y que, por lo tanto, posee un papel fundamental. Sin esta disciplina, los ilustradores aparecerían parcialmente incompletos ya que no tendrían una de las herramientas más importantes de su ejercicio.

Cabe destacar que dibujar e ilustrar son acciones diferentes y, por lo tanto, no debemos confundir dibujo con ilustración. Aunque la ilustración generalmente se compone de dibujos y estos pueden ser su base, debemos saber que un dibujo puede ser o no, una ilustración. Si lo analizamos detenidamente, el dibujo sería la "antesala" de la ilustración en multitud de casos, es decir, el paso inicial para la posible ejecución de una ilustración. Para algunos académicos como Alan Male, profesor especializado en estudios sobre ilustración, el dibujo es el gran protagonista:

> **El dibujo es la facultad principal de la ilustración. Es el pilar sobre el que se crea la imagen visual. Constituye la base de todos los estilos de ilustración, desde el realismo figurativo hasta la**

> **abstracción vanguardista. Toda ilustración debe ser concebida, diseñada y llevada a término, y el dibujo forma parte de todo esto. El dibujo es el modo en que todas las ideas visuales se exteriorizan desde su concepción hasta su ejecución. (46)**

La ilustración como el dibujo representa la exteriorización de uno o varios conceptos, del conocimiento. Sin embargo, una ilustración puede ser un dibujo, pero un dibujo no tiene por qué ser una ilustración. Un dibujo puede ser el medio, la herramienta, el apoyo para crear una ilustración, pero una ilustración puede prescindir de él. Ejemplo de ello podría ser una ilustración vectorial, una ilustración tipo collage, una ilustración pop-up, un render, una ilustración empleando pequeños objetos, cartulinas, figuras o incluso una ilustración generada por una inteligencia artificial (IA). También encontramos a ilustradores como David de las Heras o Bonet, que ilustran sin tener que recurrir al dibujo como vía exclusiva. Para D. de las Heras, sus producciones se basan en óleo sobre papel y lienzo, y para Bonet en lápiz con acuarelas, collage o grabados. (Chumillas 23)

Las principales diferencias, entre ilustración y dibujo son varias. Una ilustración contiene un concepto y un tema, mientras que un dibujo puede carecer de alguno de estos elementos si lo desea. No se puede ilustrar sin un concepto. El dibujo automático guiado por los impulsos del autor, sin embargo, sí existe. El sentido de la concepción del artista, el tratamiento de la imagen y los conceptos que aparecen son distintos para la ilustración y el dibujo.

Cristina Chumillas, diseñadora, gestora cultural y comisaria, comparte la idea de que el dibujo puede prescindir de ser narrativo –no debemos confundir narración con significado– y de albergar alguna temática. Un dibujo por sí solo tiene entidad propia, se expresa por sí mismo y no necesita acompañar o contener ningún texto o concepto, se autodetermina. El dibujo es independiente y autoexplicativo. Si una obra, sea cual sea, no aporta un grado de comprensión a un texto, intensifica una idea, una marca o un concepto, no es una ilustración. (Chumillas 23)

Por otro lado, los creadores artísticos actuales no están sometidos a una copia o imitación de la realidad, que es la piedra angular del arte académico y de la literatura, sino que es su subjetividad, su mundo interior el que nace entre sus manos. Es su experiencia, imaginación y subjetividad los

componentes que facilitan la creación de ilustraciones, tanto gráficas como corpóreas –tendencia a dibujar la realidad o ilustrarla desde la experiencia visual y narrativa–.

Para profundizar en los conceptos de dibujo e ilustración, hemos recurrido a uno de los críticos y pensadores de arte más conocidos a nivel mundial, John Berger, que en su libro *Modos de ver,* aclara la diferencia entre disciplinas artísticas; definiendo y recogiendo estos conceptos, por ahora ambiguos, en dos términos fundamentales que desarrollaremos a continuación: el boceto y la obra acabada.

Existe una clara diferencia entre la ilustración tal y como la conocemos y el dibujo, específicamente sus bocetos. Los bocetos son considerados fases, estudios, o pruebas previas a una futura obra final. Esta obra puede realizarse o no, pero los bocetos son herramientas de entendimiento, en otras palabras "la imagen dibujada contiene la experiencia de mirar". (Berger 2011 55) Una ilustración muestra nuestro concepto interior de lo narrado, lo que se hace evidente –y no al revés– en un trayecto comunicativo que surge del interior (la mente) hacia el exterior (la realidad) y no del exterior hacia el interior, lo que sería un dibujo (Durán 240).

Una de las diferencias principales entre dibujo e ilustración, es que la ilustración está ligada al concepto que representa: contiene narración. La gestualidad, la frescura, el trazo y la forma de ejecución también podrían marcar ciertas diferencias a nivel formal.

El mes de mayo del año 2022, entrevistamos a Aitor Saraiba y nos señalaba que la ilustración siempre será ilustración, "algo que ilustra algo", ya sea un cuento, un poema, una portada de un disco, una ilustración siempre arroja luz sobre algo. Sin embargo, un dibujo, es una disciplina diferente, un dibujo se autodetermina. Por esta razón, Luci Gutiérrez llega a afirmar: "Empecé en la ilustración porque me gustaba dibujar; más tarde entendí que era una herramienta de comunicación". (Gutiérrez 46)

El boceto le es propio al dibujo –se da de forma inacabada– mientras que una ilustración se presenta como una obra final.

John Berger en su libro *Sobre el dibujo* hace referencia a que "ciertas obras gráficas pueden ser productos acabados por derecho propio, dibujos lineales, ilustraciones, caricaturas, ciertos retratos…" resaltando el término "acabado". Estas obras acabadas serán públicas, expuestas, relacionándose

con las exigencias de la comunicación que es uno de los pilares fundamentales pertenecientes a la ilustración: el poder comunicar (Berger, 2011). Berger, aunque no utiliza específicamente la expresión "obra acabada" de forma explícita, critica la idea de la obra como algo finalizado, cerrado y estático, un concepto comúnmente asociado a la pintura en la tradición occidental. Esta noción de "acabado" suele implicar una culminación, un cierre para la obra.

Cabe destacar que, los estudios académicos en dibujo son esenciales para la formación del perfil de los ilustradores para el desarrollo y perfeccionamiento técnico de la gran mayoría de ilustradores independientemente del estilo o lenguaje visual que tengan. Es importante destacar que el dibujo académico es un pilar fundamental (Male, 2018) ahora y a lo largo de la historia de las artes. Sin embargo, debemos destacar que está estableciéndose un lenguaje e historia de las imágenes y "lo que ahora importa, es quién utiliza ese lenguaje y para qué". (Berger 33)

Un dibujo nace de un boceto, un dibujo no tiene por qué ser una ilustración, una escultura nace de un boceto o de un dibujo, una *ilustración corpórea* nace de una ilustración gráfica, una ilustración gráfica puede nacer de un dibujo.

Para finalizar a nivel introductorio, podríamos decir que la ilustración y el dibujo son formas de arte visuales, pero difieren en su propósito, contexto y técnica. Destacamos que dibujar, es una habilidad artística fundamental que consiste en crear líneas y formas en una superficie utilizando diversas herramientas, como lápiz, bolígrafo, carboncillo o tinta. Los dibujos pueden ser realistas o abstractos y pueden representar una amplia gama de temas, como paisajes, retratos, naturalezas muertas y más. El dibujo se usa a menudo para esbozar, planificar y crear estudios preliminares para otras formas de arte, como la pintura, la escultura o el arte digital.

Finalmente, volviendo a las diferencias entre ilustración y dibujo, podríamos decir que la ilustración es una forma de narración visual. Las ilustraciones pueden crearse desde múltiples técnicas y pueden usarse para transmitir mensajes o ideas específicas, aunque el dibujo y la ilustración comparten algunas similitudes, difieren en su contexto, propósito y técnicas, y requieren diferentes habilidades y enfoques para su ejecución.

3 • Cómo entendemos las imágenes

Vivimos en la sociedad de la imagen, concepto introducido por Enrico Fulchignoni en su libro *La civilisation de l'image* (1960), refiriéndose a la transformación de la sociedad por la influencia directa de las nuevas tecnologías, las imágenes y su comunicación. Es la omnipresencia de las imágenes la que nos plantea un cuestionamiento sobre la ilustración gráfica en la actualidad; nos invita a reflexionar sobre nuestra forma de mirar y observar. Hace ya décadas que suele oírse la afirmación de que vivimos en un mundo eminentemente visual, inmersos en la civilización de la imagen, la que transmite y llega sin palabras (Rodríguez 4).

Nos encontramos inmersos en un fluir de imágenes de una cantidad tan desorbitada, que resulta abrumador intentar frenar o parar este tráfico de color, forma y contenido para intentar darle orden o sentido. Sin embargo, nuestra cultura, denominada "sociedad de la exposición", puede entenderse en términos similares a lo que Debord describía en *La sociedad del espectáculo* (1967), donde la sociedad, y por lo tanto las personas, son dominadas por los medios de comunicación y la cultura del consumo, convirtiéndose ellas mismas en objetos de exposición. Hoy en día, esta sociedad se encuentra experimentando nuevas formas de ver y entender las imágenes.

Los efectos que internet, las nuevas tecnologías y la conectividad están teniendo en las prácticas de la creación, circulación y recepción de las imágenes son hoy uno de los campos de trabajo prioritarios de los estudios visuales: analizar las formas en las que se generan, circulan y propagan las imágenes y sus funciones en un contexto articulado por lo "social media"que exige entender los nuevos modos del ver (Martín 5).

Nuestra realidad, entendiéndola como verdad, como nuestro entorno y mundo sensible nos permite mirar absolutamente todo y en ocasiones, observar aquello que nos llama la atención. Es, en esta observación, donde la ilustración juega un papel fundamental en la actualidad. En internet, en las redes sociales, *swipeamos* imágenes secuencialmente, en algunas de ellas retenemos nuestra mirada durante unos segundos, otras directamente las obviamos y muchas otras las guardamos por si en alguna ocasión queremos repetir la experiencia visual de volver a verlas. Como afirma Mills:

> **En una época en la que la imagen es omnipresente y el consumo de imágenes a través de internet acelerado, la popularidad y el conocimiento de la ilustración se ha mezclado con la cotidianidad de la cultura, permitiendo más accesibilidad para la ilustración, mientras es más difícil de destacar dentro de internet. (114)**

La ilustración supone una "resistencia" a la velocidad de consumo de imágenes en un mundo permanentemente conectado. Una resistencia que ralentiza nuestro consumo. Y dentro de la ilustración se ha establecido un modo de mercado que resulta, en ocasiones, desolador para los ilustradores. En este sentido recuerda Maté:

> **Además, hay un concepto de marketing que se denomina Stop and Hold. Esto quiere decir, que cuando vamos por el pasillo del supermercado y hay un producto en el lineal que nos llama la atención, hace que nos detengamos (Stop) y si nos llama la atención lo suficiente, es posible que lo cojamos para mirarlo (Hold). (13)**

Lo mismo sucede con la ilustración. Tiene la capacidad de hacernos parar y sujetar nuestra mirada, que repose (Hold). El consumo de imágenes y la velocidad con la que se nos muestran hace que las ilustraciones, en ocasiones, sean consideradas imágenes rápidas olvidando todo el trabajo, experimentación y desempeño que conlleva su correcta realización. La *ilustración corpórea* recoge el valor del tiempo, el procedimiento y la metodología del trabajo de los ilustradores. La imagen visual pertenece al ámbito del espacio, mientras que la ilustración gráfica que conocemos debería situarse de alguna forma, entre el tiempo y el espacio (Durán 242). Nos puede venir a la mente esta pregunta: ¿es la *ilustración corpórea* una imagen? Ya hemos visto si es un dibujo, si es una escultura, pero ¿es una imagen? Partiendo de la base de todo lo desarrollado hasta ahora, del mundo tridimensional y entendiendo la bidimensionalidad como esencia de las imágenes para tratar de representar las tres dimensiones (Hockney y Gayford 7), afirmativamente la *ilustración corpórea* es un tipo de imagen.

Por ejemplo, que un volumen o, específicamente, que una escultura sea concebida como imagen ocurre con mayor facilidad cuando se trata, de

una escultura religiosa. En ese caso, sí que las denominamos imágenes porque representan. Si pensamos en una escultura no religiosa o en un objeto cualquiera, no tenemos la percepción de imágenes, aunque lo sean. Una fotografía es una imagen. Un dibujo es una imagen. Son representaciones. Por ejemplo, un render, sería la imagen de una imagen, ya que representa un elemento previamente construido en volumen digitalmente, es decir, como si de una fotografía virtual se tratase. Como mencionábamos, lo bidimensional en multitud de ocasiones trata de capturar o representar la tridimensionalidad.

Los diseñadores, que trabajan con programas de simulación y diseño 3D, están jugando con representaciones, es decir, con imágenes. La ilustración 3D es una simulación volumétrica digital. Sigue siendo una representación, pero no deja de ser imagen.

Cuando apreciamos un cuerpo volumétrico, ese volumen ya no lo valoramos como imagen. Y, sin embargo, lo es. La *ilustración corpórea* es imagen y cuerpo. Y tener cuerpo es tener entidad, la pieza se sitúa en el mundo, ocupa un espacio físico, tangible.

En la actualidad las imágenes entendidas en su amplio abanico de posibilidades no participan tanto de una narración, sino de ellas mismas y lo que muestran. Las imágenes tienden a ser autónomas, centrándose en sí mismas, destacando por su estética o por lo que muestra, en lugar de depender de una historia o una narración. Las ilustraciones como imágenes específicas poseen narración, y es una de sus mayores diferencias con respecto al resto de imágenes que encontramos. John Berger, expresaba que "nunca se ha establecido la relación entre lo que vemos y lo que sabemos" (Berger 2016 7), y quizá la ilustración se encuentre ahí, entre otros conceptos. Es decir, en algún punto de esa relación entre el arte y el diseño, entre el entendimiento y la forma, entre la comunicación y la narración visual, entre la imagen y nuestra manera de entenderla.

La experiencia de la *ilustración corpórea* está influenciada, parcialmente, por los bestiarios, las fábulas, los personajes de ficción y los ídolos. La mayor parte de la producción de ilustraciones corpóreas se compone de seres y criaturas que sólo existen en la imaginación de sus creadores. Profundizando en las imágenes como concepto, Jacques Rancière realizaba la triple clasificación de régimen para tratarlas. El régimen ético, el representativo y el estético.

En el régimen ético las imágenes son indisociables del contexto moral en un sentido general del Ethos, en tanto que las imágenes aún no son autónomas. No tienen sólo significado sino sentido en un contexto que viene dado por lo ético –en el sentido de costumbre–. Por ejemplo, el bestiario de una iglesia gótica no es ficción para ellos, pues se entendía como una representación de seres reales.

Muchas de las criaturas que aparecen en la historia de las artes están vinculadas a los diferentes contextos. Hoy las consideramos seres de ficción en su gran mayoría, pero en el pasado, no eran experimentadas como ficciones –las hidras de varias cabezas a las que se enfrentó Hércules o el Kraken, aquel pulpo gigante que habitaba en los mares no eran ficciones–. Dependían de las tradiciones, de la cultura y el contexto de la persona creadora.

En el régimen representativo –el más característico del Renacimiento hasta principios del siglo XVIII– ya hay una especie de desacople entre las imágenes y el contexto ético, en tanto que las imágenes se empiezan a desajustar de este contexto y aparecen una serie de rasgos que indican que se están haciendo autónomas. Uno de esos rasgos es la ficción; por ejemplo, que se pueda representar en una obra de Francisco de Goya, los monstruos alrededor del personaje principal mezclando el contexto ético real y el irreal.

El régimen estético es el moderno y contemporáneo dotado de cierta autonomía estética. Ya se identifica el arte como una realidad que tiene su consistencia y que tiene que ser comprendida y valorada como una dimensión autónoma. La clasificación de Jacques Rancière sobre los regímenes de las imágenes enfatiza como las representaciones visuales se han ido entendiendo y evolucionando de diferente forma según el contexto al que pertenecen.

Por lo tanto, el concepto que tenemos actualmente de *ilustración corpórea*, se ha ido formulando a través del tiempo según contextos sociales, históricos y culturales. Desde los bestiarios medievales hasta las criaturas de ficción contemporáneas, es decir, estas representaciones, que se apoyan en el arte y la literatura, han sido vehículos catalizadores de realidad, imaginación, devoción...

4 • La *ilustración corpórea*. Definición

Una vez vistas las diferencias entre dibujo e ilustración y el término que expone Berger sobre la "obra acabada", procedemos a indagar en la *ilustración*

corpórea. Nuestra investigación nace del descubrimiento y caracterización de un nuevo modo de producción artística al que hemos denominado *ilustración corpórea*. Nombre que pretende dar un sentido propio y específico a un nuevo tipo de obra de carácter tridimensional perteneciente a la ilustración. Su denominación alude a un hecho relevante en la práctica de la ilustración contemporánea.

La *ilustración corpórea*, consiste en otorgar corporeidad a una imagen de carácter gráfico-ilustrativo y que pertenece exclusivamente a la ilustración gráfica. Podemos llamarla *ilustración corpórea* porque se genera desde el ámbito de la ilustración. Estas piezas son creadas por ilustradores que llevan sus obras al volumen, a lo corpóreo. En otras palabras, en el inicio mencionábamos que, en nuestra investigación, el punto de origen sería especialmente importante para entender el concepto, y es en este origen donde se comienza a formular este tipo de obras.

Destacamos que *la ilustración corpórea* no ha sido un producto al azar, sino una evolución de la ilustración que se ha generado de forma natural. Este hecho se ha conseguido gracias a que la ilustración se ha establecido como categoría autónoma. Esta autonomía le ha permitido a la ilustración, como categoría, tener nombre propio, como puede suceder con el dibujo, la pintura o la fotografía. La historia de la ilustración, en general, presenta oquedades, ya que se ha estudiado y abordado mayoritariamente desde su parte técnica y no tanto desde su parte teórica.

Por lo tanto, para entender la *ilustración corpórea* y para que pueda sentar sus bases, es necesario plantear una historia de las imágenes en paralelo a las historias del arte que conocemos. Una historia que profundice en las imágenes comprendidas como un todo.

Este nuevo camino que ha surgido de la ilustración hacia el volumen supone una realidad artística vigente en pleno crecimiento y expansión constante. La *ilustración corpórea*, por lo tanto, define una nueva y significativa línea de desarrollo en la actualidad, que pertenece a la ilustración. En otras palabras, la *ilustración corpórea* hace referencia a la nueva vida tridimensional o volumétrica de ilustraciones figurativas, generalmente de carácter ficcional y concretamente de criaturas, animales, monstruos, bestias y animales personificados.

Nos encontramos ante obras —ilustraciones corpóreas— que se presentan como una amalgama de conceptos y términos sin definir. Por lo tanto, es importante considerar que, a pesar de que hemos presentado brevemente las primeras pinceladas de lo que es la *ilustración corpórea*, saltan a la vista sus vacíos históricos y conceptuales, así como una falta terminológica.

Para ahondar y profundizar en la *ilustración corpórea* correctamente es necesario señalar que el presente estudio no pretende separar, delimitar o cuestionar qué se hace tridimensionalmente y qué bidimensionalmente; tampoco se trata de establecer jerarquías. Con cuidado y en lugar de bisturí con un teclado, pretendemos diseccionar, operar y aprender las especificidades de la *ilustración corpórea*, así como su unificación entre escultura e ilustración, para que sean visibles y entendibles como un conjunto único al contemplar una pieza de este tipo. Por estas razones, recomendamos congelar —al menos temporalmente— las generalidades terminológicas relacionadas con el arte para acoger nuevos conceptos con nombres propios pertenecientes al ámbito del diseño y, concretamente, al ámbito de la ilustración.

La *ilustración corpórea* es el conjunto formado por una obra bidimensional de la que nace otra obra tridimensional, normalmente a su imagen y semejanza, de forma tangible, de bulto redondo y en el espacio real, en otras palabras, un objeto escultórico que nace de una ilustración gráfica. La formulación de este concepto permite que cualquier persona, independientemente de su cultura y conocimiento pueda reconocer una *ilustración corpórea*. De este modo, podremos saber que la pieza que se contempla tiene dos formas o estados: la bidimensional y la tridimensional –entendiendo la tridimensionalidad en su formato más tangible–.

También cabría señalar que, las puramente obras pictóricas –cuadros, murales, etc. –poseen una estructura, estudio y perspectiva que pueden simular volúmenes desde una superficie plana.

Aunque las imágenes pintadas son bidimensionales, su potencia ilusionista es mayor que la de la escultura, pues sugiere objetos con color, textura y temperatura que llenan un espacio y, por implicación el mundo entero. (Berger 2016 89).

Pero a pesar de su innegable potencia ilusionista, la realidad supera a la ficción. La corporeidad, lo tangible, el tacto que proporciona, por ejemplo, una escultura, hace que no necesite de más elementos que de la realidad

misma. "Solo vemos aquello que miramos y mirar es un acto de elección [...] Tocar algo es situarse en relación con ello" (Berger 2016 8). Que sea tangible, hace que los espectadores se sitúen en el mundo físico y establezcan una relación con el objeto que tenemos delante. La experiencia, el conocimiento y el mundo interior de cada uno es crucial a la hora de establecer este tipo de conexiones con producciones artísticas.

Actualmente, a nivel contextual la ilustración se encuentra en un momento significativo de proyección social y, por ello, junto a la proliferación de nuevos ilustradores y a la gran cantidad de obras que se están produciendo, apuntamos a la necesidad de este nuevo concepto para que contribuya a una mejor caracterización de esta línea de creación artística, acrecentando así, la autocomprensión por parte de los ilustradores que realizan este tipo de obra. De este modo, gracias a la incorporación del término *ilustración corpórea*, podemos evitar una mala categorización y clasificación de las obras y obtener un punto en común, en el que los ilustradores puedan reconocerse e identificarse, tanto a ellos mismos como a su producción.

Para alcanzar una comprensión de eso que llamamos aquí *ilustración corpórea* es necesario conocer el contexto de la ilustración contemporánea. Es preciso mirar la ilustración de manera distinta a como solía hacerse tiempo atrás. Encontramos nuevas herramientas de trabajo que han supuesto un punto y aparte para la ilustración. Como en otros campos, por ejemplo, en el de la fotografía, la ilustración se ha visto claramente influenciada por la incorporación y desarrollo de las nuevas tecnologías. Actualmente, tenemos acceso a la fotografía, tomamos imágenes de forma inmediata gracias a nuestros Smartphones. Por lo que la fotografía también está tomando nuevos rumbos y concepciones. Con la ilustración ocurre algo parecido, esta aparición de nuevos elementos que se incorporan prácticamente cada día: nuevos softwares, nuevos movimientos artísticos, nuevos retos virales... son nuevas formas de entender hacia dónde va la ilustración en nuestra sociedad.

Y es que vivimos en una sociedad hiperconectada, (Martín, 2018) donde la tecnología marca el ritmo de nuestras vidas, una sociedad que avanza rápidamente y que consume miles de imágenes cada día. Bombardeados continuamente, por las imágenes y su ompnipresencia.

En un mundo saturado de estímulos visuales, la *ilustración corpórea* aparece con la capacidad de ralentizar este vertiginoso flujo de imágenes ,

invitando a una reflexión más profunda sobre la ilustración, la imagen y su significado.

5 • Especificaciones de una *ilustración corpórea*. Características

Para entender el concepto de *ilustración corpórea* como un elemento más dentro de nuestra experiencia visual es necesario conocer primero sus bases y especificaciones. Se trata, como presentamos, de un proceso creativo que se nutre de la ilustración y la escultura. La ilustración gráfica pasaría a ser el punto inicial de dos modos de operación artística diferentes pero entrelazados: la gráfica y la corpórea. La *ilustración corpórea* es un desarrollo de la ilustración gráfica. Es un modo, una categoría de la ilustración gráfica que se desarrolla hacia lo corpóreo. La *ilustración corpórea* es el nuevo satélite que gira alrededor de la ilustración, ambos constituyen un sistema propio.

Crear este sistema, posicionar la *ilustración corpórea* como un nodo de unión de la ilustración gráfica supondría, en el terreno artístico, la creación de posibles nuevas categorías de estudio en el área de la ilustración. Este esquema conceptual no debe entenderse como un término asignado a un medio o a una técnica, sino como un concepto que engloba desde las necesidades de los autores hasta la nueva adaptación al mundo visual en el que vivimos.

La *ilustración corpórea* no debe confundirse con las ilustraciones 3D, ya que éstas se conforman como ilustraciones que simulan el volumen o volúmenes de la imagen que representa, pero siguen siendo bidimensionales, es decir, el dibujo o la imagen que muestra se compone de elementos de representación tridimensional pero el formato final es una superficie plana. La ilustración 3D utiliza los gráficos de ordenador para crear imágenes en tres dimensiones para videojuegos, cine, publicidad y otras muchas áreas creativas. Como sucede en la pintura, los volúmenes representados son una ilusión, ya que el formato final es bidimensional.

La ilustración 3D se acerca al ámbito de la fotografía y el modelado digital. Es un tipo de ilustración que se forma a partir de elementos visuales que recrean o simulan volúmenes. Por ejemplo, una fotografía de personajes previamente realizados en diferentes técnicas o un modelado tridimensional

en una pantalla de ordenador. El formato final de ambos es una superficie plana, como un papel o un lienzo.

También encontramos artistas que utilizan dibujos, fragmentos u objetos para recrear un espacio tridimensional, mediante collage y el uso de diferentes luces para generar profundidad. La ilustración final, seguiría ofreciéndose en un plano con sensación de tridimensionalidad, como una fotografía. Con la implantación del renderizado, nos encontramos con todo un nuevo sistema de nexos en la ilustración a nivel mundial. En este sistema, las ilustraciones 2D y 3D juegan mutuamente retroalimentándose y posibilitando la creación de diferentes obras y conceptos, donde se ejercería la *ilustración corpórea.*

Renderizar es obtener formatos de tipo JPG o PNG digital de una pieza de representación volumétrica creada a través de ordenador (fig.2). Es decir, una fotografía de alta calidad de la pieza 3d virtual. Si ese renderizado se imprime o se realiza en volumen, no es una *ilustración corpórea* ya que no parte de una ilustración gráfica y ha sido concebida bajo unos criterios volumétricos más ligados a la escultura virtual que a la ilustración.

Fig.1. (izquierda) (2019) Nathaniel Mute, "Crystal Alligator". Ilustración gráfica.
Fig.2. (derecha) (2019) Durcot, versión 3D de "Crystal Alligator". Renderizado 3d

La *ilustración corpórea* se compone de piezas volumétricas tangibles. Son ilustraciones que encuentran su nexo entre el área de la escultura y la ilustración. La *ilustración corpórea* podría ser, como mencionábamos anteriormente, la ejecución del renderizado de forma tangible de una ilustración

gráfica. En la práctica del renderizado, escultores digitales e ilustradores colaboran en la realización de obras artísticas.

Por otro lado, las *ilustraciones corpóreas* son, salvo rara excepción, seres y criaturas fantásticas que no pertenecen a nuestro mundo. Son productos visuales, experiencias y fantasías materializadas. Este hecho de no existencia de la criatura representada es uno de los puntos por los que se crean las ilustraciones corpóreas. "El vacío existencial, el miedo a la no existencia" (Lepage 20). Un intento de dar cuerpo a las imágenes que cada ilustrador conserva en su interior, convirtiéndose en una necesidad. "Necesidad y deseo nada pueden crear por sí solos, son meros estímulos, meros resortes" (Vigotsky 36) pero que inician el proceso para la creación. Se precisa de impulsos para crear, se precisa de estímulos para activar esos impulsos, "todo anhelo, todo deseo por sí o junto con otros puede servir así de impulso a la creación" (Vigotsky 36).

Para finalizar con sus especificaciones, hemos recogido una serie de características para la correcta clasificación de ilustraciones corpóreas que hemos dividido en dos bloques: las características lógicas y las características fácticas. Ambas características nos servirán a modo de herramienta para identificar ilustraciones corpóreas.

Las características lógicas indican la parte más conceptual del término (cualitativa), y las características fácticas señalan la parte más material y tangible de la *ilustración corpórea* (cuantitativa).

5.1. Características lógicas de la *ilustración corpórea*

A modo de listado, podríamos identificar las siguientes características:

- Nace y se origina a partir de una ilustración gráfica.
- Es realizada principalmente por ilustradores y, en ocasiones, por diseñadores gráficos y artistas plásticos. Pertenece al ámbito de la ilustración.
- Orígenes principales en la autonomía de la ilustración, la infancia y la imaginación.
- Vinculaciones históricas o referenciales con el juguete, los bestiarios, el cine, los videojuegos, etc.

- Es un subconjunto de la ilustración gráfica. Es un elemento comunicativo. Una *ilustración corpórea* y su ilustración gráfica forman una obra conjunta.

5.2. Características fácticas de la *ilustración corpórea*

De igual forma, podríamos señalar que las características fácticas son las siguientes:

- La obra es estática, es decir, no está articulada. Por lo tanto, no tiene un esqueleto con la posibilidad de mover alguna pieza. Recordemos que se trata de la representación de una imagen fija, una ilustración, por lo tanto, como conjunto. Ambas, es decir, la ilustración gráfica y la corpórea, son fijas.
- Su rango de dimensiones ronda de los 10 cm a los 50 cm de alto, aunque existen excepciones de forma inusual. Tienen autoría.
- Los personajes que podemos encontrar son criaturas, animales, monstruos, bestias y seres fantásticos. Es decir, seres que no pertenecen a nuestro mundo real.
- Predomina la paleta de color / gama cromática empleada de tonos suaves de baja saturación.
- Superficie no siempre pulida, normalmente con texturas.
- Materiales: cerámicas, arcillas plásticas, piedra, madera, metal, yeso, escayola, resinas y vinilo. Suelen ser tiradas medianas y únicas, sin utilizar esa misma pieza con alteraciones

6 • Análisis de una *ilustración corpórea*. Identificación

A continuación, analizaremos una de las ilustraciones corpóreas del artista nacional Antonio Segura Donat (Valencia, España) también conocido como Dulk, que nos servirá como referencia, aplicando las características anteriormente mencionadas, permitiéndonos de forma más práctica examinar las diferencias entre *Art Toy* e *ilustración corpórea*.

Consideramos que Dulk es uno de los mayores exponentes de la *ilustración corpórea*. Con perfil de ilustrador y artista, lleva sus producciones a

través de colaboraciones o de forma autónoma a la tangibilidad, a la corporeidad cumpliendo con las características fácticas y lógicas anteriormente descritas pertenecientes a la *ilustración corpórea*.

Del Street Art y sus ilustraciones a lápiz, Antonio Segura Donat, ha desafiado al arte nacional con una producción repleta de animales y seres fantásticos. Sus murales alrededor del mundo, sus pinturas y sus personajes han inundado el corazón y la mente de sus espectadores. Estas criaturas narran historias a cerca del cambio climático o la extinción de las especies del planeta, desde una perspectiva fantástica en cuanto a criaturas e iconografía. Nos encontramos con un manejo de los colores elegante, dinámico y con tonos suaves perfectamente armonizados entre sí. Dulk utiliza una amplia gama de colores: desde azules turquesas hasta naranjas melocotón, pasando por tonos brillantes y saturados a tonos más suaves y apagados. Toda esta gama cromática, suele estar relacionada con la naturaleza.

En su obra aparecen criaturas híbridas o animales fusionados con elementos que evocan a la fantasía y a la mágia, creandose composiciones muy complejas y detalladas. Además, Dulk utiliza estos personajes para crear una narrativa visual en su obra, contándonos historias sobre el clima, la naturaleza, el tiempo...etc.

Centrándonos en su producción, "Eternal", se encuentra clasificada como "escultura de edición limitada", no siendo identificada como Art Toy. Los colores fuertes y las superficies lisas son características propias de los Art Toys. Dulk continuamente aporta textura a sus piezas, alejándolas del concepto del juguete de diseño.

En el año 2019, el autor crearía "The Summit". En esta obra observamos como los colores saturados pierden niveles volviéndose cada vez más suaves, así como la incorporación de detalles de la obra original en la tridimensional. Las piezas volumétricas del autor son, de manera progresiva, más fieles a la pieza original.

En el año 2022, sus piezas evolucionan hasta encontrarnos con "Protect what you love" pieza que marca un punto importante en nuestro estudio. Las obras de Dulk han ido cambiando, aparecen las primeras ilustraciones corpóreas. "Protect what you love " tangible, a la izquierda, es una *ilustración corpórea* y vemos claras diferencias con respecto a la misma obra en Art Toy, en el centro con el fondo en tonos azulados (ver figura 1.).

Por ejemplo, el tamaño cambia, incluso el movimiento, el oso blanco aparece sentado en una pieza y exento sobre sus cuatro patas en la otra. La *ilustración corpórea* posee mayor movimiento y más recorrido visual: el árbol inclinado y las cabezas de los personajes principales giradas, son mucho más fieles a la ilustración gráfica de la que parte la pieza.

El Art Toy, sin embargo, es más hierático, con menos movimiento y una calidad superficial más "vinilosa" con brillos y tonos más aplanados. Posee un aura más cercana al polímero, al plástico y a los acabados propios del Art Toy (suaves y lisos). Algunos elementos como el tigre en la base del hielo y los pájaros han sido eliminados.

Vemos la diferencia estética y superficial de "Eternal" y "The Summit" en comparación con "Protect what you love" pasamos de tener unas piezas que se alejan progresivamente del concepto de Art Toy, para encontrarnos con una *ilustración corpórea*. Podemos apreciar la evolución y el cambio desde una perspectiva más "ilustrativa".

Por ejemplo, el color: los niveles de saturación como el naranja se reducen para encontrarnos con un naranja más cerca de las tonalidades melocotón o calabaza, unos marrones "pardosos" más suaves, más arenosos, mucho más cercanos al ocre y a tonos caramelo y miel. Si tuviéramos que asociar un color a Dulk, sin duda sería el color naranja pálido o melocotón. Color que en la religión budista representa la energía y la fuerza de los seres vivos (Caldas, 2021: 26).

La *ilustración corpórea* además de ser fiel a su ilustración gráfica aporta movimiento para compensar su tridimensionalidad. Hemos pasado de tener una obra con un espacio ilusorio (ilustración gráfica) a tener una obra en un espacio real (*ilustración corpórea*).

Las calidades de la nieve, así como de las diferentes texturas, son más detalladas en la *ilustración corpórea* que en las otras dos piezas. Los elementos también se representan con un mayor grado de fidelidad al original, siendo capaces de representar a la perfección los diferentes materiales como por ejemplo la banda naranja que rodea el cuello y las banderillas que cuelgan del tarro del lomo, también apreciamos la tela y sus pliegues o el reloj de arena que cuelga del tarro donde vemos su traslucidez.

Fig.1. (izquierda) Dulk, "Protect What you Love" (2022). Pintura/Print.
Fig.2. (derecha) Dulk, "Protect What you Love" (2022). Art Toy.
Fig.3. (inferior) Dulk, "Protect What you Love" (2022. Ilustración Corpórea.

7 • Conclusiones

En el contexto de la ilustración contemporánea, observamos que la creación de obras artísticas y las obras de colección se funden sin acotar o marcar diferencias que son altamente necesarias para su correcta identificación. En este sentido, la *ilustración corpórea* se presenta como un concepto clave que busca ofrecer una nueva categoría para identificar, nombrar y comprender una serie de producciones que, aunque pertenecen al ámbito de la ilustración contemporánea, aún carecen de una agrupación formal adecuada.

El concepto de *ilustración corpórea* nace gradualmente con los nuevos ilustradores e ilustradoras cuyos perfiles se alejan de aquella figura que trabajaba bajo encargo para una empresa, marca o similar. Sus producciones se vuelven autónomas y surgen de manera volumétrica ante la necesidad de llevar a sus personajes al mundo tangible, de otorgarles la existencia.

La *ilustración corpórea* tiene como objetivo fundamental dotar de un sentido específico a aquellas obras que adoptan una forma tridimensional o volumétrica, y que hasta el momento no han sido debidamente reconocidas bajo una denominación propia que dé cuenta de su existencia y de su creciente relevancia a nivel mundial. Autores como Dulk, Bakea, Aitor Saraiba, OddFauna, Faunwood, James Jean, Yoskay Yamamoto, entre otros, representan tan solo una pequeña muestra de los numerosos autores que actualmente están desarrollando obras dentro de este campo, pero cuya producción aún no ha sido adecuadamente catalogada ni clasificada dentro de los archivos tradicionales de la ilustración.

Con este estudio, subrayamos la necesidad urgente de una revisión terminológica y la creación de un espacio de identificación para las ilustraciones corpóreas. No pretendemos cuestionar el medio por el que se realizan, sino sostener la idea de que existe una necesidad –que es actualmente una incógnita intrínseca de la ilustración– que no se recoge debidamente en los archivos relacionados con esta disciplina.

El presente estudio sobre la *ilustración corpórea* ofrece el conocimiento y, por lo tanto, la posibilidad de su incorporación como nueva terminología y un espacio de identificación para los ilustradores. La *ilustración corpórea* confiere una nueva tipología de producción, un nuevo eslabón en la evolución de la ilustración contemporánea que no se había identificado hasta ahora.

En definitiva, tendremos la posibilidad de dar nombre y de caracterizar la corporeidad de la imagen de carácter gráfico-ilustrativo en un concepto específico y global, facilitando su apreciación crítica y su integración en los archivos históricos y artísticos.

Referencias

Berger, John. *Sobre el dibujo.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L., 2011.

Berger, John. *Modos de ver.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L., 2016.

Caldas, Sara. *La paleta perfecta, para diseño gráfico e ilustración. Combinaciones de colores, simbolismo y referencias culturales*. Barcelona: Editorial Promopress., 2021.

Chumillas, Cristina, 2020. "El arte de ilustrar" *Revista Gràffica, Ilustración* 17 (2020): 22-23.

Doyle, Susan; Grove, Jaleen y Sherman, Whitney. *History of Illustration.* Londres: Editorial Bloomsbury. 2019.

Durán, Teresa. "Ilustración, comunicación, aprendizaje". Revista de Educación (2005):239-253.

Gutiérrez, Luci."En España todavía hay que pelear ciertas cuestiones" *Revista Gràffica Ilustración* 17 (2020): 45-47.

Heller, Steven y Anderson, Gail. *El libro de ideas para la ilustración*. Londres: Editorial Blume, 2018.

Hockney, David; y Gayford, Martin. Una Historia de las imágenes. Madrid: Ediciones Siruela S.A., 2020.

Lepage, Catherine, "Cómo lidiar con la ansiedad creativa". *Gràffica Revista Ideas,* 18, (2020).

Male, Alan. *Ilustración: contexto, procesos creativos y proyección profesional*. Londres: Editorial Bloomsbury, 2017.

Martín, Juan. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet.* Madrid: Ediciones Akal, S. A., 2018.

Mills, Roderick. "Beyond Boundaries: Illustration Futures. Más allá de los límites: futuros de la ilustración". *Ilustrafic. 2º Congreso Internacional de Ilustración, Arte y Cultura Visual* (2015): 114-116.

Morgado, Celia S., *Ilustración corpórea: pensamiento estético-gráfico sobre la tridimensionalidad en la ilustración y el diseño actuales.* (Tesis Doctoral Inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla. 2023.

Rodríguez, Marta, *Mundo ilustrado: panorama de la ilustración en Barcelona.* Barcelona: Gustavo Gili S.L., 2015.

Vigotsky, L. S. *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Ediciones Akal, S. A., 2003.

Figuras

Figura 1. Nahtaniel Mute [@ mutestagram](29 de abril de 2019). Crytsal Alligator. [Fotografía]. Instagram. Disponible en: https://www.instagram.com/p/Bwkwhe4F4Fl/

Figura 2. Durcot. [@durcot_art]. (29 de abril de 2019). Crytsal Alligator. [Fotografía]. Instagram. Disponible en: https://www.instagram.com/p/Bwkwhe4F4Fl/

Figura 3. Antonio Segura Donat. [@dulk1]. (10 de marzo de 2022). Protect what you love. [Fotografía]. Instagram. Disponible en: https://www.instagram.com/p/Ca7MpXMNSX__/

Figura 4. Antonio Segura Donat. [@dulk1]. (15 de marzo de 2022). Protect what you love. [Fotografía]. Instagram. Disponible en: https://www.instagram.com/p/CbIOMzmt5U1/

Figura 5. Antonio Segura Donat. [@dulk1]. (7 de abril de 2022). Protect what you love. [Fotografía]. Instagram. Disponible en: https://www.instagram.com/p/CcDllJ5tdOA/