

Panorama general de la ilustración fantástica en la gráfica peruana entre 1990 y 2010

General view of fantastic illustration in Peruvian graphics between 1990-2010

Víctor Hugo Asencios Ormeño

Universidad Católica Sedes Sapientiae, Lima, Perú

vasencios@ucss.edu.pe

ORCID: 0000-0003-3971-8071

Resumen

Se presenta una visión panorámica acerca del trabajo de artistas gráficos peruanos activos que han desarrollado la temática fantástica en sus ilustraciones, muchos de ellos como parte de trabajos independientes que se encuentran en la web, a fin de establecer un marco artístico de lo fantástico en la gráfica nacional de los últimos años. El artículo forma parte de un estudio mayor sobre lo grotesco fantástico en la obra del artista gráfico arequipeño Diego Rondón Almuelle.

Palabras clave: ilustración fantástica, arte gráfico, ilustración digital, Diego Rondón Almuelle, Boris Vallejo, César Carpio Guerra

Abstract

An overview of the work of currently active Peruvian graphic artists is presented who have developed the fantastic theme in their illustrations, many of them as part of independent works found on the web; and in this way establish an artistic framework of the fantastic in the national graphics of recent years. The article is part of a larger study on the grotesque fantastic in the work of Arequipa graphic artist Diego Rondón Almuelle.

Keywords: Fantastic illustration, Graphic art, digital illustration, Diego Rondón Almuelle, Boris Vallejo, César Carpio Guerra

Fecha de envío: 7/9/2021 **Fecha de aceptación:** 12/11/2021.

Introducción

Establecer la trayectoria del arte fantástico en la gráfica peruana es complicado debido a que no existen estudios precedentes que permitan una adecuada aproximación al movimiento gráfico. No corresponde al presente estudio desarrollar una trayectoria del género a lo largo del tiempo, ya que ha tenido diferentes variaciones y esto extendería innecesariamente el marco teórico del trabajo. Por otro lado, lo grotesco fantástico¹ en la gráfica peruana no encuentra una plena representación hasta lo realizado por Diego Rondón Almuelle² en su producción gráfica. He ahí la trascendencia del trabajo del artista arequipeño y por qué es importante establecer un marco artístico dentro del que se desarrolla. Por esta razón se ha visto por conveniente hacer una revisión de las manifestaciones de arte fantástico en la ilustración gráfica peruana dentro un espacio cronológico de 20 años, entre 1990 y 2010. Es importante mencionar que esta breve revisión gira en torno a lo grotesco fantástico y se amplía hacia la ilustración fantástica para encontrar referentes cercanos al trabajo de Diego Rondón Almuelle. Esta delimitación aborda artistas gráficos vigentes en el periodo mencionado que han realizado trabajos anteriores y brindan un significativo aporte un marco de la ilustración de temática fantástica en las artes gráficas peruanas, para de esa forma ubicar el trabajo de Diego Rondón en medio de un contexto artístico vigente.

Desarrollo

El periodo cronológico de 1990-2010 en la gráfica peruana

La división cronológica empleada en esta investigación corresponde a un periodo en el que se suceden dos líneas de acontecimientos que son claves dentro del desarrollo de los nuevos artistas gráficos. Por un lado, la llegada de influencias foráneas en la creación de arte gráfico y, por otro, el desarrollo de nuevos medios digitales que se insertaron dentro de las técnicas del arte gráfico y ampliaron los espacios de difusión del mismo. Al respecto se ha realizado mención en la tesis *La fantasía tenebrosa en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle*³ (2014) al comentar la novela gráfica en el Perú y la categoría artística *fantasía tenebrosa*. En dicha investigación se toma como base los estudios de Marco Antonio Sotelo en su tesis *Taxonomía*

de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005 (2009)⁴, donde explica el incremento de producción de historietas de temática adulta⁵ en la década de 1990, y a partir de la información señalada por Sotelo, se estructura un marco contextual para ubicar el desarrollo de la novela gráfica peruana influenciada por la llegada de obras provenientes del arte gráfico universal.

A finales del siglo XX se da un movimiento y llega al Perú una oleada de publicaciones de historietas orientadas a un público adulto. La procedencia de este material es diverso, principalmente de Europa y Estados Unidos, además del arribo del manga y anime desde el Japón. De igual forma se desarrolla un mercado de circulación en torno al manga y anime, donde es importante resaltar el protagonismo de la revista *Sugoi* y sus suplementos *Mangkan* y *Tenkaichi*, donde se difundieron historietas de estilo japonés realizadas por aficionados peruanos, quienes buscaban recrear la narrativa gráfica del país oriental (Asencios 2014, p. 23).

Por otro lado, en los círculos contraculturales y subterráneos de la ciudad de Lima empiezan a circular fanzines que buscaban plasmar, mediante un mensaje directo y dibujos con una fuerte carga expresiva, toda la coyuntura nacional de aquella época, para lo que tomaron como referencia el *underground* norteamericano y europeo (Asencios 2014, p. 23).

La síntesis de este proceso se traduce en tres vertientes de influencia en el arte gráfico (específicamente en la narrativa gráfica) de la década de 1990, que se pasa a detallar:

- a) La primera influencia proviene del comic *underground* norteamericano, del cual se toma la manera en cómo el autor imprime un carácter personal en la obra. Esto se traduce en el empleo de determinados acentos al momento de desarrollar los dibujos de la historieta, como el manejo de sombras, la secuenciación de viñetas, etc. Además del *underground*, existen otros trabajos de reconocidos artistas gráficos, como Alan Moore, H. R. Giger y posteriormente Dave McKean, que influyen a los artistas nacionales. Incluso se debe sumar como influencia a los productores cinematográficos como Tim Burton, que se convierte en uno de los paradigmas de la cultura popular en la década de 1990.
- b) La segunda influencia proviene del cómic europeo, en especial de países como Francia y España. Si bien las obras que llegaron al Perú no fueron numerosas, sirvieron a los artistas gráficos que tuvieron acceso a este material para contemplar y aprovechar un nuevo estilo de novela gráfica.

- c) Finalmente, está la influencia del arte secuencial japonés, anime (animación) y manga (historieta), que llegaron al Perú a través de canales de televisión de señal abierta y de cable⁶. Como lo afirma Scott McCloud (1995), existe una marcada diferencia entre el tipo de narrativa gráfica occidental y oriental. Los mangas japoneses, luego de una publicación segmentada en capítulos y de acuerdo con la popularidad que alcancen, son reeditados en grandes tomos, de modo que el espacio narrativo es mucho más amplio y las tramas se pueden desarrollar con mayor detalle. La narración de sucesos dentro de la historia se hace más pausado, lo que permite que se emplee mayor tipo de transiciones de viñeta. Con la llegada del anime y luego el manga al mercado local, los artistas gráficos descubren un nuevo tipo de arte secuencial, expresado en series como *Tenkū no Escaflowne*, *Neon Genesis Evangelion*, *Dragon Ball Z*, *Rurouni Kenshin*, *Ninja Scroll*, las que muestran tramas complejas, con un mayor desarrollo de los conflictos interiores de los personajes. Posteriormente empiezan a publicarse los primeros mangas, muchos de ellos inconclusos, como *Battle Angel Alita* o *Fist of the North Star*. El arribo de toda esta influencia japonesa se plasma directa o indirectamente a los artistas nacionales, para experimentar un nuevo tipo de narración gráfica (Asencios, 2014, p. 42).

Si bien es cierto que estas vertientes de influencia se han analizado como parte de la narrativa gráfica (novela gráfica e historieta), sucede de la misma manera en la ilustración. En su mayoría, los historietistas peruanos de este periodo han realizado trabajos como ilustradores o han publicado ilustraciones a manera de *fanarts*⁷, lo que quiere decir que, a pesar de que la ilustración y la historieta son expresiones del arte gráfico distintas, se está hablando de los mismos artistas creadores que se expresan en un género o en otro y de los mismos procesos de influencia, ya sea en historieta o ilustración.

El segundo aspecto que lleva a la división cronológica que se propone en esta investigación es el avance de la tecnología, ya que ha influenciado en los medios de creación y difusión de la ilustración. El arte gráfico ha recibido influencia de los avances tecnológicos de finales del siglo XX en lo que se refiere a electrónica de precisión. Los creadores han encontrado en el lenguaje de computadoras nuevas formas para desarrollar su arte y experimentan con nuevas técnicas y acabados. Todo ello ha dado un nuevo alcance al arte gráfico a nivel mundial, especialmente en la generación de jóvenes artistas nacidos a partir de 1970, quienes vivieron de manera natural el proceso de aprendizaje

de los nuevos medios digitales de creación. Hoy son los protagonistas de la escena de producción gráfica en el ámbito nacional. Otro aporte de los avances tecnológicos a la ilustración gráfica es la forma de publicación y la difusión a través de los nuevos medios de comunicación, específicamente el Internet y las redes sociales, que han dado un giro radical a la posibilidad de mostrar su trabajo. Tradicionalmente, la ilustración está vinculada a la creación de libros, revistas o publicaciones periódicas, lo que hacía del medio de publicación y difusión de ilustraciones un espacio de difícil acceso para los jóvenes artistas; solo un grupo tenía la posibilidad de mostrar su trabajo de forma tradicional, pues se trata de un círculo hermético y requería de ciertos contactos para acceder a publicar en estos medios. Pero con la progresiva masificación del empleo del Internet se abrió la posibilidad de tener un espacio personal para mostrar el trabajo gráfico y que otras personas accedan a él desde cualquier parte del mundo. Se abre un abanico de posibilidades para la publicación y difusión del trabajo de jóvenes ilustradores. En Internet empezaron a desarrollarse diferentes espacios para la difusión de imágenes y fotografías, lo que fue aprovechado por los artistas de diversas latitudes del planeta y se establecieron redes de contacto para mostrar su trabajo. Entre las diferentes posibilidades que brinda se tienen los siguientes: dominios de Internet⁸, blogs, espacios en redes sociales como Flickr, DeviantArt (redes sociales dedicadas especialmente a la difusión de trabajo artístico), además de Facebook e Instagram (redes de gran alcance debido a la cantidad de usuarios registrados en cada una). El paradigma del sistema tradicional de difusión y publicación de ilustraciones ha cambiado. Este fenómeno sucedió entre finales de la década de 1990 e inicios del 2000. A este periodo corresponde el trabajo de Diego Rondón y otros artistas peruanos que hoy han adquirido protagonismo relevante en las artes gráficas y, en especial, en la ilustración.

Además del cambio en la forma de difusión y publicación de la ilustración en la escena local, los ilustradores empezaron a hacer uso de las nuevas tecnologías para el proceso de creación artística; debido en primer lugar al desarrollo de *software* y *hardware* especializados para el diseño gráfico y la ilustración⁹, pero también a un factor importante, como la progresiva inserción de estas nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza técnica en la carrera de Diseño Gráfico (y sus derivados). Esto ha sido determinante, ya que muchos de los jóvenes artistas han recibido formación especializada en el manejo de estos *software* y *hardware*, ya sea como parte de estudios técnicos superiores o a través de cursos libres especializados en esta materia. De esta forma se han insertado dentro de su formación artística los nuevos aportes de la tecnología para el desarrollo de la ilustración.

Realizadas las aclaraciones en torno a la división cronológica que se emplea en este estudio, corresponde la revisión de los artistas que han practicado o practican ilustraciones fantásticas o grotesco-fantásticas en el periodo señalado.

Los artistas gráficos de lo fantástico entre 1990 y 2010 en el Perú

En el Perú, desde 1970 hasta 1990 aproximadamente, la ilustración gráfica estuvo asociada a las publicaciones impresas de diseño gráfico tradicional (revistas, periódicos, libros, cómics, etc.). Es decir, no existía un sistema de difusión como expresión independiente propiamente dicho; los ilustradores peruanos eran en su mayoría artistas vinculados a publicaciones periódicas (nacionales o internacionales), que poseían una formación académica que se hacía manifiesta en su forma de realizar la figura humana y los paisajes, y estaba influenciada por el estilo del cómic estadounidense de la década de 1950 (un estilo académico con un sistema de narración gráfica ordenada y poco experimental). Existe un importante grupo de artistas gráficos que realizan ilustraciones y que también son historietistas. Entre ellos, algunos nombres sobresalientes son Pablo Marcos (1937), Juan Roncagliolo Berger, Ricardo Villamonte (1932), Guido del Carpio, Roberto Castro (1955), José Málaga (1952), Alberto Ñique, Dionisio Torres y Luis Sayán Puente¹⁰. Todos ellos han realizado historietas y algunos trabajos de ilustración. Esta generación posee un estilo académico expresado principalmente en su forma de interpretar la figura humana; por otro lado, aquellos que realizan alteraciones a la representación de personajes lo hacen para relatos caricaturescos¹¹. Dentro de este grupo de artistas es difícil rastrear una producción exclusiva dedicada a la ilustración fantástica, ya que sus trabajos están vinculados al contenido literario junto al cual se publican los dibujos. Por esta razón es importante resaltar el caso de un artista peruano dedicado exclusivamente a la ilustración fantástica, y que cronológicamente corresponde al grupo señalado, pero ha realizado su trabajo casi íntegramente en el extranjero. Es el caso del maestro Boris Vallejo.

Boris Vallejo es un artista nacido en Lima en 1941 y radicado en Estados Unidos, donde se ha dedicado casi en su totalidad a realizar ilustraciones de tipo fantástico. Ha publicado libros de ilustraciones en español y en inglés, y ha realizado una gran cantidad de ilustraciones para importantes editoriales, para las que ha dibujado portadas de libros, calendarios y pósteres promocionales. Su trabajo es un hito en la ilustración fantástica peruana. Vallejo se mantiene activo hasta hoy y algunas de sus ilustraciones se pueden apreciar en el portal web que comparte con su actual esposa, Julie Bell. Su estilo se caracteriza por el correcto trabajo de la figura humana (ver figura 1) y el manejo preciso de volúmenes a partir de la

iluminación apropiada de la imagen. Sus figuras están cargadas de sensualidad y erotismo. Existe en él una predilección por el desnudo que mezcla con elementos fantásticos como dragones, hadas, monstruos o seres mitológicos, para obtener como resultado una especie de realismo fantástico. Otros elementos visuales que caracterizan la obra de Vallejo son el color y la luz; trabaja intensos contrastes en gama de colores cálidos y fríos, lo que resalta la imagen en sí misma, además de lograr un efecto de mayor énfasis en personajes y objetos mediante el empleo de iluminaciones. Finalmente, también destaca por el manejo de texturas, que queda manifiesto al momento de representar seres mitológicos y monstruos que forman parte de su trabajo.



Figura 1
Boris Vallejo.
Felsa (1999)

Luego de Boris Vallejo, existe un grupo importante de jóvenes artistas peruanos dedicados a la ilustración fantástica, pertenecientes a la primera década del siglo XXI, cuya principal característica es que su trabajo se ha difundido a través de plataformas digitales (sin ser excluyente del trabajo impreso tradicional) y realizan sus ilustraciones empleando las herramientas de *software* y *hardware* que brindan las computadoras especializadas. Además, comparten en común la influencia de elementos foráneos del arte gráfico, es decir, del cómic *underground* norteamericano de la década de 1980, el cómic europeo y al anime japonés, factores que han influido positivamente en su trabajo, y que se traduce en la capacidad de experimentar en distintas formas de interpretar la ilustración y abordar nuevos tópicos, entre ellos lo fantástico. Dentro de estos nuevos artistas ilustradores vinculados a lo fantástico se encuentran nombres relevantes como Diego Rondón Almuelle, Cesar Carpio Guerra, Percy Gutiérrez (pertenecientes al colectivo de artistas gráficos arequipeños llamado Pandemia), Manuel Gómez Burns, Lucía

Coz, Mariana Cornejo y Heber Villar Liza. Cada uno de ellos es reconocido dentro del medio de la ilustración gráfica peruana actual, y el principal espacio de difusión de sus obras es el Internet y las publicaciones independientes. A continuación, se realiza un comentario sobre estos artistas, basado en su manera de interpretar lo fantástico en sus obras y las particularidades de su trabajo en técnica digital.

La expresión plástica de lo fantástico en la ilustración gráfica peruana de 1990 a 2010

En este grupo se encuentra Diego Rondón Almuelle, un artista gráfico arequipeño vinculado al colectivo Pandemia. Su trabajo se caracteriza por la representación de una extraña visión personal de lo fantástico, donde conjuga elementos del imaginario infantil con otros agresivos o violentos. En sus técnicas de ilustración toma como punto de partida gráficos a mano alzada, los que luego digitaliza con ayuda de un escáner. Completa el trabajo en computadora con la intervención de fotografías, aplicación de color digital y el trabajo de texturas. En la figura 2 emplea dibujos infantiles, fotografías de tenedores y las de unas bocas mostrando los dientes, contrastes de color y las texturas, manchas de gotas rojas, con lo que busca conectar visualmente con el espectador. Rondón mezcla fotografías y dibujos a los que añade el texto “Hijos, la comida está servida”. Las manchas rojas parecen hacer referencia a la sangre, los tenedores que parecen clavarse sobre el dibujo de un cerdo hecho de trapo hacen una invitación a pensar en lo violento, mientras que lo infantil se relaciona con los trazos de los dibujos del muñeco sentado y el cerdo de trapo que tienen apariencia de juguetes. Esta es una muestra del imaginario personal del artista y cómo encuentra su expresión a través de la ilustración, donde plasma una interpretación personal que combina lo infantil y lo violento.



Figura 2
Diego Rondón Almuelle.
Tenedores (2008).
Ilustración digital
publicada en su perfil
personal en Flickr

Dentro de este grupo también se encuentran César Carpio y Percy Gutiérrez (este último bajo el seudónimo de Ketsuo Tategami), artistas que pertenecen al colectivo arequipeño Pandemia. Ambos comparten en común su deseo de experimentación, aunque cada uno posee un estilo particular de ilustración que los lleva a explorar nuevos contenidos conceptuales en sus trabajos y proponen temas poco usuales en la ilustración peruana. Muestra de ello son las figuras 3 y 4. En la primera obra, que pertenece a César Carpio, se observa un diminuto personaje de rostro deforme. De su ombligo se desprende un apéndice que lo rodea hacia atrás, como si se tratase de una cola. Junto a este extraño ser flota una especie de masa corpórea, a manera de larva, que termina de completar la extraña escena. Carpio se caracteriza por su excelente capacidad como dibujante, la que emplea para construir seres deformes y explorar en representaciones eróticas. En esta ilustración se vale del dibujo para crear un personaje perturbador, sin un rostro claramente reconocible, a través del cual busca explorar lo inquietante en el espectador. En la figura 4 se observa el trabajo de Percy Gutiérrez, quien se caracteriza por un estilo más cercano al anime japonés, con una interpretación de la valoración tonal por segmentos que genera volúmenes y estiliza la representación al estilo oriental. Bajo el seudónimo de Ketsuo, Gutiérrez explota la influencia del estilo japonés, con una inyección de colores claramente definidos y un correcto delineado de sus personajes. En sus obras explora el imaginario infantil alejándose de las contradicciones de los artistas antes mencionados y crea propuestas que se acercan más a lo lúdico que a lo tenebroso.



Figura 3
César Carpio Guerra.
Cordón (2003)



Figura 4
Ketsuo Tategami.
Sin título (s. f.)

También a este periodo corresponde el trabajo de Manuel Gómez Burns, artista gráfico nacido en Lima, con un amplio trabajo en ilustración. Se caracteriza por retomar el estilo de las tiras cómicas tradicionales, como el de los personajes de Disney, con líneas gruesas y personajes caricaturizados. A partir de esto construye su propio mensaje, cargado de sátira y humor, a veces fino y sutil, otras duro y directo. En la figura 5 se observa una muestra de su trabajo en ilustración, con la figura grotesca de un personaje de cabeza redonda, un gran ojo al centro y una sonrisa acompañada de un solo diente. Su cuerpo está compuesto por segmentos horizontales con ojos en el centro, lo que recuerda al personaje del logo de la marca de llantas Michelin (figura 6), por la estructura corporal que comparten. A diferencia del personaje de Michelin, cuya línea de contorno es bastante gruesa, la ilustración de Gómez Burns posee una apariencia más delicada, viste un pequeño sombrero a manera de boina y una mascada o pañoleta amarrada con un lazo debajo del mentón. La obra de Burns se caracteriza por la sátira grotesca y el humor negro acompañado de su estilo personal de dibujo caricaturesco, los que conjuga en una propuesta que se acerca a los fanzines *underground*.



Figura 5
Manuel Gomez Burns.
Supersonix (2005, en revista *Carboncito*, 8)



Figura 6
S. a. *Michelin* (s. f.).
Personaje que aparece
en el logo de la marca
de llantas

Dentro de este grupo de ilustradores que explora lo fantástico también se encuentra Lucía Coz, artista limeña quien, a través de finos y sencillos trazos, representa diversos temas asociados a la naturaleza. Su técnica se fundamenta en las bases del dibujo en blanco y negro, y por ello realiza los contornos de sus figuras con delgados trazos, los que complementa con líneas finas en los interiores, que definen las texturas. Sus temas generalmente están asociados a la naturaleza, y desde allí ha explorado algunas representaciones de seres fantásticos, como animales humanizados, hadas o sirenas. En la figura 7 se observa la representación de una sirena de cuerpo entero. Se puede apreciar el preciso detalle en la representación del personaje. Resalta el movimiento ondulante de su cabello y se le observa rodeada de algunos peces. La obra remite a referencias de ilustradores ingleses del siglo XIX como Aubrey Beardsley, por la delicadeza y la precisión del delineado, que se traducen en la estilización de sus figuras.

A la lista de nombres mencionados se suman los jóvenes ilustradores Mariana Cornejo y Heber Villar Liza, ambos dedicados a la ilustración digital. La muestra del trabajo de Mariana Cornejo se encuentra en su perfil de la red social Instagram, e incluye principalmente ilustraciones realizadas con lápices de color y acuareables, pero también una serie de *fanarts* inspirados en series anime elaboradas con medios digitales. Se caracteriza por el estilo anime japonés, con figuras femeninas estilizadas y de ojos grandes, cabello largo y de distintos colores, como se aprecia en la figura 8. También aborda los tópicos de lo fantástico desde su estilo particular. En su obra expresa con precisión la delicadeza del estilo japonés, al que impregna sensualidad y fantasía, combinación que le otorga un carácter personal a su trabajo.

Por su parte, Heber Villar Liza se caracteriza porque su trabajo es casi íntegramente digital. Ayudándose de una pizarra gráfica y de *software* especializado, ha producido una serie de *fanarts* inspirada en diferentes series, películas y videojuegos que pueden

encontrarse en diferentes plataformas de Internet. En la figura 9 se observa una de sus ilustraciones inspirada en el videojuego de ciencia ficción y fantasía titulado *Horizon Zero Dawn*, donde aplica todos los elementos de su trabajo en digital, desde los trazos en la pizarra gráfica, hasta el manejo del volumen y la aplicación del color a través de *software* especializado en diseño e ilustración. Su portafolio digital en Instagram revela su estilo, que está influenciado por las nuevas tendencias de ilustración occidental. Villar acentúa los rasgos expresivos de sus personajes para luego aplicar el color digital, haciendo uso de tonos encendidos que contrasta con otros oscuros. La mayoría de sus trabajos son *fanarts* de producciones de la cultura popular, dentro de las que podemos encontrar un variado abanico de representaciones que van desde películas emblemáticas, como *Star Wars* o *El Señor de los Anillos*, hasta videojuegos icónicos como *The King of Fighters*.

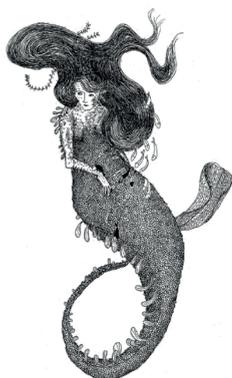


Figura 7
Lucía Coz.
Sin título
(s. f.)



Figura 8
Mariana Cornejo.
Sin título (2017)



Figura 9
Heber Villar Liza.
Sin título (2017)

Conclusión

Esta breve revisión permite ampliar el panorama de la ilustración gráfica en el Perú durante el periodo de 1990 a 2010, a partir de sus influencias y cómo estas se manifiestan en su estilo. Asimismo, es un aporte al conocimiento de las artes gráficas en el Perú contemporáneo y su sistema de creación y difusión marcado por el empleo de nuevas tecnologías, las cuales han sido determinantes para el impulso de artistas jóvenes en el mercado nacional. En medio de este contexto artístico se ubica el trabajo de Diego Rondón Almuelle y los demás artistas gráficos mencionados en esta reseña, quienes han recibido influencias foráneas de diferentes obras, y además han asimilado las técnicas digitales de creación gráfica; con las que han encontrado una forma de expresión artística que forma parte de la historia del arte gráfico peruano.

Notas

- 1 Wolfgang Kayser emplea el término *grotesco fantástico* en su libro *Lo grotesco y su configuración en pintura y literatura* (1957) para diferenciar dos formas de representación del grotesco en el arte gráfico. Una es lo “grotesco fantástico”, sobre la que afirma: “sus macabros mundos oníricos están poblados de esqueletos crujientes, seres radicosos que se arrastran por el suelo, monstruos amenazantes y animales fantásticos” (Kayser, 1957, p. 201). Por otro lado, se encuentra lo “cómico grotesco”, definido por el autor como “la deformación satírica, caricaturesca y cínica”
- 2 Diego Rondón Almuelle es uno de los más importantes ilustradores peruanos de inicios del siglo XXI. Su estilo particular de representación gráfica lo diferencia del resto de ilustradores contemporáneos en actividad. Este estilo se basa en la combinación del trazo a mano alzada, empleo de fotografía, trabajo de texturas, aplicación de color digital y el acabado en *software* de computadora. Rondón nació en 1978 y es natural de Arequipa, ciudad donde reside actualmente.
- 3 Tesis realizada para optar el título profesional de licenciado en Arte en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en 2014.
- 4 Tesis para optar el título de licenciado en Comunicación Social presentada a la EAP de Comunicación Social en la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos en 2009. Se encuentra en el repositorio digital de dicha universidad a través del *link* https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/1281/Sotelo_mm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- 5 El término hace referencia a historietas que abordan temas de ciencia ficción, fantasía oscura, gore, violencia explícita, erotismo, etc. Desarrollan tramas complejas, con personajes igualmente complejos, desde un lenguaje directo.
- 6 En televisión nacional, algunos canales que importaron series niponas fueron América Televisión, que transmitió las exitosas *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Sailor Moon*, *Ranma ½*, entre otras; Global TV transmitió el éxito de los años 80 *Macross Robotech* y *Takkeman* (conocida como *Teknoman*), que tuvieron una aceptación moderada en nuestro país. Frecuencia Latina importó la serie *Rurouni Kenshin* (conocida en Latinoamérica como *Samurai X*). Finalmente, a inicios de 2000 Panamericana Televisión ingresa a la competencia de series anime con dos éxitos mundiales, *Tenku no Escaflovrne* y una de las series más importantes de la animación japonesa de la década de 1990, *Neon Genesis Evangelion*.
En televisión por cable un canal se convirtió en el abanderado de las series anime, Locomotion, que se dedicó solo a transmitir animación para adultos, es decir, no necesariamente anime, pero poco a poco fue llenando su programación de series de animación japonesa. Es importante mencionar que Locomotion fue el primer canal en transmitir para Latinoamérica la serie *Neon Genesis Evangelion* y, del mismo modo, muchas otras series anime que luego fueron retransmitidas por televisoras locales de la región.
- 7 Trabajos de ilustración realizados por artistas inspirados en universos previamente creados por otro artista. Estos universos pueden pertenecer a libros, películas, series, juegos de video u otros cómics o mangas, etc.).
- 8 Se denomina dominio de Internet a una subárea en la red que se consigna al final de una dirección web después del último punto (por ejemplo, .net, .pe, .mx, etc.).
- 9 Programas como Adobe Photoshop, Adobe Illustrator o CorelDRAW, entre otros, y *hardware* como las tabletas gráficas con punteros para realizar dibujos a mano alzada digitalizados inmediatamente.
- 10 La lista de nombres indicada pertenece a un artículo de Fernando Franco Quiroz publicado en el portal *Kindgom Comics* (2008), con el título “Los dibujantes peruanos”. El artículo está orientado a revisar el trabajo de artistas gráficos peruanos que han realizado sus propios cómics de circulación nacional en revistas y diarios, y también para hacer referencia a aquellos artistas que han ilustrado cómics internacionales en labor con sus respectivas editoriales. Asimismo, el artículo brinda un aporte significativo para realizar una

aproximación a la historia de la ilustración gráfica en el Perú, ya que, como menciona Quiroz: “Aunque muchos de nuestros dibujantes se fogearon haciendo portadas para libros o *pin-ups* para algunos diarios, lograron al final su recompensa, que fue la de publicar sus trabajos tanto a nivel local como, en otros casos, a nivel internacional, y el de ser reconocidos por toda una legión de seguidores de sus grandes obras maestras”. Tales portadas para libros y trabajos libres de *pin-ups* forman parte del sistema de trabajo de la ilustración gráfica en el Perú.

Además, se han consignado las fechas de nacimiento de ciertos autores para ubicarlos cronológicamente. En algunos casos, no se ha tenido acceso a los datos biográficos, de modo que a partir de la realización de su trabajo se establece un rango de fechas de nacimiento que va entre 1930 y 1955.

- 11 El dibujo caricaturesco tuvo también un importante apogeo y forma parte importante de la historia del arte gráfico peruano desde inicios del siglo XX, pero no es menester de este trabajo realizar un estudio sobre este género gráfico.

Contribución del autor

Víctor Hugo Asencios Ormeño ha participado en la elaboración, la compilación de datos, la redacción y el consentimiento de la versión final del presente artículo.

Fuente de financiamiento

La investigación fue autofinanciada.

Conflictos de interés

Ninguno.

Trayectoria académica

Víctor Hugo Asencios Ormeño es licenciado en Arte por la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Ha trabajado como docente a nivel superior en diferentes institutos y universidades de Lima. Sus principales investigaciones se refieren al arte gráfico en el Perú. Ha publicado el artículo “*Cuentos de casa* de Diego Rondón Almuella: la ilustración como categoría artística” en la revista *Studium Veritatis*. Ha participado en congresos de literatura fantástica abordando el tema de historieta y novela gráfica peruana.

Referencias bibliográficas

- Asencios, V. H. (2014). *La fantasía tenebrosa en la novela gráfica de Diego Rondón Almuelle*. [Tesis de licenciatura en Arte, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].
- Franco Quiroz, F. (2008). *Los dibujantes peruanos*. Kingdom Comics. http://www.kingdomcomics.org/dibujantes_peruanos.html
- Kayser, W. (1957). *Lo grotesco. Su configuración en pintura y literatura*. Editorial Nova.
- Sotelo, M. A. (2009). *Taxonomía de las historietas limeñas: propuesta para una clasificación de las historietas producidas y publicadas en la provincia de Lima Metropolitana entre los años 1990 a 2005*. [Tesis de licenciatura en Comunicación Social, Universidad Nacional Mayor de San Marcos].