

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



El diseño gráfico como lenguaje para transformar espacios,
contar historias y generar impacto en la industria del teatro,
la intervención gráfica del espacio y la educación

Trabajo de Suficiencia Profesional para obtener el título profesional
de Licenciado en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

Rodolfo Villalobos Rodríguez

Asesora:

Carmen Helena García Rotger

Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, Carmen Elena García Rotger, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) del trabajo de suficiencia profesional titulada:

El diseño gráfico como lenguaje para transformar espacios, contar historias y generar impacto en la industria del teatro, la intervención gráfica del espacio y la educación

del/de la autor(a)/ de los(as) autores(as) **Rodolfo Villalobos Rodríguez** dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **6 %**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **08/08/2024**
- He revisado con detalle dicho reporte y el trabajo de suficiencia profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 8 de agosto de 2024

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>García Rotger, Carmen Elena</u>	
DNI: 07905482	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-2058-1378	

Resumen

Este trabajo de suficiencia profesional presenta una selección de proyectos de diseño gráfico desarrollados por el diseñador Rodolfo Villalobos, egresado de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú en el año 2016. Este informe presenta una serie de proyectos de diseño elaborados a lo largo de su trayectoria profesional, como constancia de su experiencia profesional para optar al título de Licenciatura en Arte con mención en Diseño Gráfico. Cada proyecto presentado incluye una descripción general, las exigencias de diseño, objetivos, metodologías empleadas, conclusiones y proyecciones futuras. Además de demostrar dominio de las competencias, habilidades y conocimientos propios del diseño, también refleja la visión del diseñador de explorar el impacto e intervención del diseñador gráfico en diferentes áreas de conocimiento. Se destacan proyectos en el área del diseño corporativo, de la intervención gráfica del espacio, el diseño teatral y la educación. Se demuestra así su capacidad para aplicar sus aptitudes en contextos variados.

Palabras Clave: Diseño Gráfico, Intervención Gráfica del Espacio, Diseño Teatral, Material Educativo, Identidad Peruana.

Abstract

This Professional Proficiency Report presents a selection of graphic design projects developed by designer Rodolfo Villalobos, a graduate of the class of 2016 at the Facultad de Arte y Diseño at Pontificia Universidad Católica del Perú. This report showcases a series of design projects created throughout his professional career as evidence of his experience to qualify for the Bachelor's degree in Art with a mention in Graphic Design. Each presented project includes a general description, design requirements, objectives, methodologies used, conclusions, and future projections. In addition to demonstrating mastery of the competencies, skills, and knowledge inherent in design, it also reflects

the designer's vision of exploring the impact and intervention of the graphic designer in different areas of knowledge. Highlighted are projects in the areas of corporate design, graphic intervention of space, theatrical design, and education, thereby demonstrating his ability to apply his skills in varied contexts.

Key words: Graphic design, graphic intervention of the space, stage design, educational materials, teaching aids, peruvian identity



ÍNDICE DE CONTENIDO

1.	Introducción	7
2.	Descripción de los contenidos del informe	9
3.	Proyecto 1: Diseño gráfico para el teatro	9
3.1.	Objetivos	11
3.2.	Metodología del diseño	12
3.3.	Conclusiones y proyecciones	21
4.	Proyecto 2: Intervención gráfica del espacio para el evento Parade	22
4.1.	Objetivos	24
4.2.	Metodología del diseño	25
4.3.	Conclusiones y proyecciones	30
5.	Proyecto 3: Soluciones gráficas para el Colegio Santa María	31
5.1.	Objetivos	37
5.2.	Metodología del diseño	38
5.3.	Conclusiones y proyecciones	42
6.	Conclusiones generales sobre la trayectoria profesional	43
7.	Referencias bibliográficas	44
8.	Anexo 1: CV Resumido	46

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. FICHA TÉCNICA - MADES MEDUS (2022)	11
Tabla 2. FICHA TÉCNICA - Parade (2019)	23

LISTA DE FIGURAS

Lámina 1. "The Blood Orange"	7
Lámina 2. "X" de Alistair McDowall"	8
Lámina 3. "Cierre con circo y castillo de pirotecnia"	10
Lámina 4. " <i>Moodboard</i> para la dirección de arte de Mades Medus"	16
Lámina 5. "Banderas"	17
Lámina 6. "Conceptualización y desarrollo creativo para la escenografía"	18
Lámina 7. "Conceptualización y desarrollo creativo para el vestuario"	19
Lámina 8. Fotografía de la puesta en escena	20
Lámina 9. Edificio del Châtelet Musical Theatre de Paris	22
Lámina 10. Intervención gráfica final en la fachada del Châtelet	25
Lámina 11. Primer boceto a lápiz	28
Lámina 12. Láminas de diseño y color	29
Lámina 13. Fotografías de la instalación el día del evento	30
Lámina 14. Folletería y piezas de comunicación impresa y digital	32
Lámina 15. Diseño de identidad, interfaz y marca para eventos	33
Lámina 16. Diseño y diagramación de la Revista Cultural SM	33
Lámina 17. Diseño de identidad, interfaz y de experiencia para el Programa de talleres extracurriculares SM 2020 - 2024	34
Lámina 18. Diseño de piezas de comunicación y marketing	34
Lámina 19. Diseño de identidad de marca y familia de logotipos	35
Lámina 20. Ilustración corporativa (línea formal)	35
Lámina 21. Diseño de uniforme escolar	36
Lámina 22. Familia de personajes con identidad marianista	36

1. Introducción

Mi trayectoria profesional refleja pasión, dedicación y compromiso en el desarrollo de los campos del diseño gráfico, diseño teatral y la educación en el Perú. Con una sólida formación en Bellas Artes, Diseño Gráfico y un *Master in Fine Arts* (M.F.A.), he forjado un camino diverso y enriquecedor que abarca desde la docencia hasta la intervención gráfica del espacio.

Mi trabajo artístico abarca diversas áreas desde el diseño de marcas y la ilustración digital, hasta la creación de escenografías y programas educativo-culturales. Gracias a mi versatilidad, he logrado resultados destacables como haber diseñado la serie de pinturas "Blood Orange" para la *premiere* mundial de la obra "The Beacon" de Nancy Harris¹ (2019) producida por la famosa compañía Druid Theatre² (Irlanda). Esta serie es un elemento gráfico y escenográfico central para la dramatización de la obra.

Lámina 1. "The Blood Orange"



Serie de piezas de arte gráfico diseñadas para la obra "The Beacon" de Nancy Harris, estrenada en el Gate Theatre (Irlanda, 2019).

¹ **Nancy Harris** es una escritora premiada de Dublín que reside en Londres. Escribe extensamente para el teatro. Su obra "The Beacon" se ha producido en varios lugares, incluyendo Druid, Galway, el Gate Theatre en Dublín, y próximamente será producida por Irish Rep en Nueva York en septiembre/octubre. Stevens & Co. (n.d.). Harris. Rescatado en julio 24 del 2024, desde <https://rochellestevens.com/harris/>

² **La Druid Theatre Company**, fundada en 1975 en Galway, Irlanda, es una compañía teatral de renombre internacional dirigida por la dramaturga Garry Hynes. Reconocida por su compromiso con la dramaturgia irlandesa, Druid ha presentado numerosas producciones tanto clásicas como contemporáneas. (<https://druid.ie/>).

Además, he liderado programas culturales y educativos, que han influido positivamente en la comunidad escolar del Colegio Santa María Marianistas³; con capacidad para comunicar ideas a través del diseño que se ve reflejado en el material educativo transmedia para cursos como "Arte y Diseño" y "Diseño y Producción"⁴ en este centro educativo. Asimismo, participé en diversos eventos culturales y producciones teatrales que subrayan mi compromiso e interés con el desarrollo de la cultura nacional y la narrativa gráfico-visual. Mi misión es fusionar la estética y la función para crear experiencias gráficas impactantes y coherentes aplicadas al espacio tridimensional con fuerte tendencia a fines educativos. Como docente, he capacitado a futuras generaciones de diseñadores y artistas, transmitiendo mis conocimientos y pasión por el diseño gráfico y las artes escénicas. En resumen, mi perfil profesional destaca mi versatilidad, habilidades técnicas y capacidad para fusionar la creatividad con la comunicación efectiva. Tengo como objetivo seguir enriqueciendo el campo del diseño gráfico y las artes escénicas, contribuyendo con soluciones visuales innovadoras y cultivando una apreciación más profunda de la estética y la narrativa en diferentes contextos.

Lámina 2. "X" de Alistair McDowall



Fotografía de la producción dirigida por Kevin Michael Reed (2019). La dirección de arte a cargo de Rodolfo Villalobos involucró diseño gráfico y video-mapping; este proyecto fue desarrollado durante los estudios de *Master in Fine Arts* en The Lir Academy (Irlanda). Crédito de Fotografía: Keith Dixon (2019).

³ <https://www.santamaria.edu.pe/>

⁴ Los cursos de "Arte y Diseño" y "Diseño y Producción" son propuestas originales del Colegio Santa María Marianistas que se encuentran en la malla curricular de educación superior dentro del área de Arte y Cultura. Ambos cursos han sido propuestos, desarrollados y actualizados por el profesor Rodolfo Villalobos desde el año 2020 hasta la actualidad.

2. Descripción de los contenidos del informe

Este trabajo de suficiencia profesional presenta tres proyectos interdisciplinarios que tienen al diseño gráfico como lenguaje común, cada uno con sus propios objetivos, metodología de diseño, conclusiones y reflexiones sobre los aspectos estéticos, el impacto social y cultural. Los proyectos presentados abarcan diversos ámbitos, por un lado la dirección de arte e identidad visual y la intervención gráfica en el espacio y por otro, el diseño de material gráfico-didáctico y pedagógico. En conjunto, los proyectos presentados proporcionan una sólida evidencia de la suficiencia profesional en arte y diseño, una profunda comprensión de los principios del diseño y una gran capacidad creativa para aplicar habilidades en proyectos de diferentes tipologías. Además, el trabajo también destaca el poder del diseño para impactar positivamente en diversas áreas del conocimiento, desde las artes escénicas, la gestión cultural y la educación, promoviendo así la interacción e integración del diseño gráfico con otras especialidades y campos profesionales.

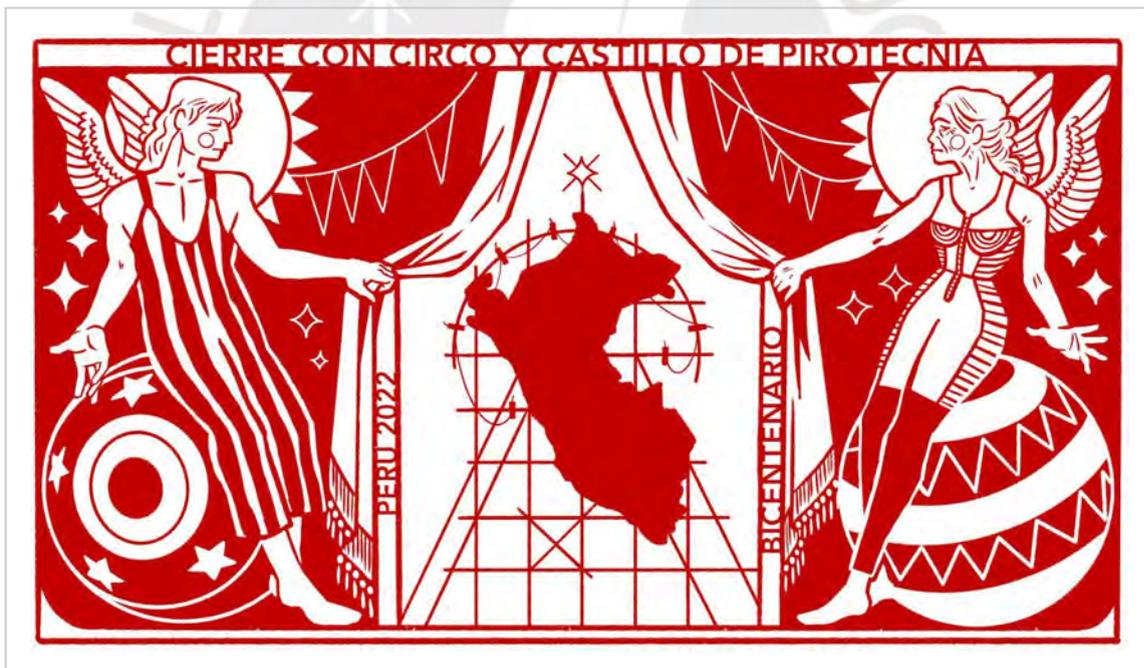
3. Proyecto 1: Diseño gráfico para el teatro

Desde el año 2008, me he involucrado en diversos proyectos de diseño relacionados a las artes escénicas en campos como la escenografía, el vestuario, iluminación y diseño gráfico publicitario. *Mades Medus*⁵, es una obra escrita por la dramaturga peruana María Teresa Zúñiga. Una nueva producción dirigida recientemente por Jorge Robinet y producida por La Productora (hoy "Pato el Pez Productora") se presentó en el teatro Julio Ramón Ribeyro del Centro Cultural Ricardo Palma del 28 de octubre al 13 de noviembre de 2022. En este proyecto, protagonizado por Vanessa Vizcarra y Bruno Espejo, apliqué el diseño gráfico a la escenografía y vestuario, fusionando elementos visuales con la narrativa y la dramaturgia. El proceso de diseño involucró un análisis profundo del texto dramático, tanto desde una perspectiva poética como técnica. Se buscó colaborativamente identificar oportunidades para crear un lenguaje visual que refleje la significancia de la obra, su narrativa, el tono de

⁵ Distintos medios como la Revista VOCES - Revista cultural de Lima, cubrieron el estreno de esta nueva producción de la obra aquí en Lima. <https://vocesperu.com/mades-medus/>

voz y la semiótica presente en el texto. A través de reuniones con el equipo creativo, se estableció un lenguaje visual cohesionado que materializa la visión de la dirección. El diseño de dos personajes, con su *look & feel* y respectivos vestuarios, se integró a una escenografía que funcionaba como una instalación gráfica efímera en el espacio escénico. La escenografía debía ser práctica de montar y desmontar, adaptarse a las dimensiones del teatro Julio Ramón Ribeyro y tener la posibilidad de ser transportada a otros espacios interiores o exteriores para posibles giras dentro y fuera de Lima Metropolitana. Un proceso central del diseño fue la reinterpretación de símbolos patrios como la bandera y el escudo nacional, partiendo de una serie de ilustraciones que tratan temas como la identidad nacional, la crisis sociopolítica y los símbolos patrios. Esta reinterpretación visual buscaba cuestionar la identidad del Perú a través de una mirada contemporánea y reflexiva.

Lámina 3. “Cierre con circo y castillo de pirotecnia”



Esta ilustración pertenece a una serie titulada “banderas” creada entre el 2020 y el 2022. Tomando a la bandera como símbolo de identidad nacional, la serie reflexiona sobre cómo nos percibimos como peruanos en el contexto de la celebración del Bicentenario. Esta fue una de las ilustraciones que inspiró la propuesta final de la propuesta de arte y diseño de la producción de Madres Medus; tomando como referente visual y conceptual la alegoría del circo para hablar sobre el país y la política contemporánea en el Perú.

FICHA TÉCNICA - MADES MEDUS (2022)	
Dramaturgia	María Teresa Zúñiga
Dirección Escénica	Jorge Robinet
Asistencia de Dirección	Nae Hanashiro
Diseño de Escenografía y Vestuario	Rodo Villalobos
Diseño de Iluminación	Cristiano Jara
Reperto (Elenco)	Vanessa Vizcarra y Bruno Espejo
Asesoría de Movimiento Acrobático	Daniel Hanashiro
Asesoría en Clown	Valeria Escandón
Diseño Gráfico	Daniela La Torre
Fotografía de Ensayos	Max Villavicencio
Operario de Luces	Hugo La Rosa
Realización de Escenografía	Rodo Villalobos y Ulises Yzazaga
Serigrafía para escenografía y vestuario	Taller Estampida (Lima, Perú)
Realización de Vestuario	Carla Nuñez
Jefatura de Escena y Sala	Sebastián Cavero
Gestión de Marketing	Grazia Rojas
Gestión de Prensa	Malena Gamarra
Gestión de Redes	Flavia Goya
Producción General	Janice Villalobos

Tabla 1. “Mades Medus”. Equipo Creativo y Técnico de la producción presentada en el teatro Julio Ramón Ribeyro del Centro Cultural Ricardo Palma del 28 de octubre al 13 de noviembre de 2022

3.1. Objetivos

El objetivo general del proyecto, diseñar una propuesta de escenografía y vestuario con intervención gráfica, buscaba crear un lenguaje visual que dialogue con la estética de circos callejeros y letreros de protestas, cuestionando a la vez la celebración del Bicentenario de la República del Perú. Para lograrlo, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- A. Interpretar la visión del director: La estética del "circo de arenal", sirvió como base para contextualizar la obra en el marco del Bicentenario.
- B. Diseñar una escenografía funcional y estéticamente atractiva.

- C. Diseñar personajes: Los personajes y su indumentaria debían reflejar su personalidad, estatus social y circunstancias.
- D. Garantizar la coherencia visual: La intervención gráfica debía servir como lenguaje integrador.
- E. Considerar las necesidades técnicas: Los diseños debían ser viables y realizables desde el punto de vista técnico y logístico.
- F. Contribuir a la experiencia del espectador: El universo visual creado debía ayudar al espectador a comprender la temática de la obra y experimentar las emociones presentes.

En definitiva, el diseño gráfico no solo cumplía una función estética, sino que se convertía en un elemento clave de comunicación, generador de una experiencia teatral.

3.2. Metodología del diseño

La metodología de diseño empleada se basó en un enfoque integrador que combinaba los principios y procesos del diseño teatral con las técnicas del diseño gráfico. Esta fusión orgánica permitió crear un lenguaje visual coherente y significativo que trascendió la estética para convertirse en un elemento fundamental para la narrativa y puesta en escena. La fundamentación de la metodología se nutrió de los aportes de diversos autores y diseñadores, entre ellos Héctor Calmet y Xochitl Gonzalez. En su libro "Escenografía, escenotecnia e iluminación", destaca la importancia de la colaboración estrecha y confianza necesaria entre el escenógrafo y el director, señalando que "no es común que ensayen con nosotros [los diseñadores], o nosotros con ellos" (Calmet, 2003). A su vez, enfatiza la necesidad de flexibilidad y adaptación en el proceso creativo, ya que "muchas veces se nos pide realizar el trabajo creativo sin ver los ensayos de los actores" (Calmet, 2003). Por su parte, Xochitl Gonzalez, en su "Manual práctico de diseño escenográfico" (2014), propone una metodología compuesta por cinco etapas: Preparación, Definición del proyecto, Diseño, Producción y Trabajo en el teatro. Esta estructura, con sus adaptaciones pertinentes, sirvió como marco de referencia para el

desarrollo de este proyecto. La integración del diseño gráfico en la metodología fue crucial para la intervención gráfica en el espacio escénico. Esta fusión permitió crear elementos visuales que no sólo decoraban, sino que también aporten significado y profundidad semiótica a la obra. En resumen, la metodología de diseño en *Mades Medus* se caracterizó por su rigor, creatividad y capacidad de adaptación, logrando crear un lenguaje visual significativo que contribuyó al éxito de la obra. La metodología que se empleó se describe a continuación:

3.2.1. Comprensión del texto de autor

La etapa de comprensión del texto es crucial en el proceso de análisis literario, especialmente en *Mades Medus*, donde la profundidad de los diálogos y la carga simbólica exigen una lectura atenta y reflexiva. En este caso, la obra presenta un universo con dos payasos de circo, *Mades* y *Medus*, quienes, a la espera de un público ausente, entablan una profunda conversación sobre diversos temas que abarcan desde el arte y la política hasta la sociedad moderna y la guerra. Es importante destacar los aspectos sociales que enmarcan la obra. La ambientación en el Perú de la segunda mitad del siglo XX nos sitúa en un contexto histórico marcado por la convulsión político-social, lo que sin duda influye en las reflexiones de los personajes. La estructura en un solo acto y la presencia de sólo dos personajes concentran la atención en la interacción verbal y en la carga emocional de sus diálogos. A través de la figura de los payasos, tradicionalmente asociados con la risa y la diversión, la obra nos enfrenta a una reflexión profunda sobre autopercepción e identidad. La ausencia del público, elemento central de la trama, se convierte en una metáfora de la indiferencia social y la falta de atención a las problemáticas que aquejan al país. Los personajes representan la voz de aquellos que son marginados y olvidados por la sociedad y el Estado. En definitiva, el análisis y la comprensión del texto nos permite apreciar la riqueza de sus diálogos, la profundidad de sus reflexiones y la crítica social que subyace en la obra. Es a través de una serie de lecturas atentas que podemos diseñar luego desde una visión informada y un imaginario coherente.

3.2.2. Análisis poético del texto

En el análisis poético de *Mades Medus*, identificamos y reconocemos el universo de símbolos, metáforas y significados profundos contenidos en el texto. La obra, con su estructura narrativa centrada en el diálogo, nos recuerda a obras como "Esperando a Godot" de Samuel Beckett o "*Homos, or Everyone in America*" de Jordan Seavey. Esta ausencia de acciones explícitas abre un espacio para la exploración del movimiento, la gestualidad y la construcción de una representación visual que dialogue con el texto. La riqueza simbólica de la obra se manifiesta en diversos elementos. La figura del circo como alegoría del país y la sociedad es evidente, y refleja la complejidad y las contradicciones de la realidad nacional peruana. La bandera nacional, con sus coincidentes colores rojo y blanco en la tradicional carpa de un circo, se convierte en un símbolo de identidad que invita a la reflexión sobre el legado cultural. La dualidad de los personajes, por otro lado, puede representar la dicotomía y el equilibrio que gobiernan la naturaleza y las relaciones sociales humanas. En una entrevista con Marilia Pastor de RPP Noticias, la autora María Teresa Zúñiga revela que el tema central de la obra es "la búsqueda del hombre por consolidar sus sueños" (Zúñiga, 2018). Esta búsqueda se entrelaza con la crítica a la deshumanización del ser humano en el mundo globalizado y la importancia de despertar la humanidad en cada individuo. La obra también habla del legado que las generaciones mayores pueden dejar a las nuevas, enfatizando la necesidad de perseguir los sueños de manera constante y sostenible. La pandemia por COVID-19 y sus efectos en el sector artístico se convierten en otra metáfora poderosa. La imagen del circo vacío y la dificultad de los artistas para encontrar un público que aún teme reunirse en espacios cerrados reflejan una realidad que ha impactado severamente a la industria del arte. Esta situación nos invita a reflexionar sobre la fragilidad de la cultura y la necesidad de apoyar a los artistas en tiempos difíciles. El equilibrio entre los personajes y lo que representan resulta fundamental para comprender su interacción en el espacio escénico. La acrobacia y la gimnasia se convertirían en metáforas visuales de su lucha por sobrevivir en un mundo hostil, la búsqueda de su identidad y su lugar en la sociedad. Un aspecto central de la

obra es la constante espera de un público que nunca llega. Esta situación puede interpretarse como una crítica a la pasividad del pueblo peruano, que a menudo se limita a esperar que las autoridades solucionen sus problemas en lugar de tomar un rol activo en el cambio social. En este sentido, encuentro un paralelismo con el tema central de la obra "Quiero Un País" del autor griego Andreas Flourakis⁶, donde también se explora la temática de la participación ciudadana y la responsabilidad individual en la construcción de un mejor futuro. En definitiva, el análisis poético de "Mades Medus" permite descubrir las múltiples capas de significado que enriquecen la obra.

3.2.3. Análisis de acción

El análisis de acción nos permite profundizar en los aspectos técnicos y performáticos que dan vida a la obra. Este proceso implica estudiar los requerimientos específicos de la puesta en escena, como las entradas y salidas de los personajes, las acciones que realizan, la temporalidad de las escenas, el lugar donde se desarrollan, las condiciones de iluminación, la época del año y la interacción entre los personajes. La información recopilada durante el análisis de acción se registra en una tabla llamada "*Action Plot*" que sirve como herramienta fundamental para las conversaciones posteriores con el equipo creativo y el director. Este permite tomar decisiones técnicas sobre la escenografía, la iluminación, el vestuario y otros elementos que contribuyen a la construcción del universo escénico. El autor Héctor Calmet, en su libro "Escenografía, escenotecnia e iluminación", resalta la importancia de basar el trabajo en el conocimiento de las acciones físicas de los actores en el escenario. En el caso de Mades Medus, el análisis de acción revela la necesidad de generar un espacio escénico amplio sin sobrecarga de objetos decorativos. La obra se desarrolla en una única locación, bajo la carpa de un circo, que se convierte en el escenario de los profundos diálogos y reflexiones de los personajes pero también, debe permitir la acción circense.

⁶ Andreas Flourakis es un dramaturgo. Ha escrito más de veinte obras para teatro, las cuales han sido traducidas a muchos idiomas, incluyendo inglés, francés, español, portugués, italiano, alemán, turco, rumano, polaco, albanés, hindi, catalán y finlandés. Estas obras se han representado tanto en Grecia como internacionalmente en teatros y lugares diversos."

3.2.4. Investigación de referentes y antecedentes

La investigación de referentes y antecedentes es una etapa crucial en el proceso creativo de un diseñador, cuyo objetivo es nutrir el imaginario personal con contenido inspirador. Esta fase implica la creación de un *moodboard* que reúne imágenes de diversa índole que representan y componen la atmósfera general y la visión artística de la propuesta. Calmet, en su libro "Escenografía, escenotecnia e iluminación", destaca la importancia de las imágenes en el trabajo del diseñador: "¿Cómo modelar las imágenes que se nos aparecían? [asociar imágenes a palabras semánticamente, y por semiótica, relacionar palabras a imágenes nuevas]" (Calmet, 2003). Las imágenes son elementos fundamentales para plasmar la visión del director de escena, traduciendo palabras en imágenes que guiarán la dirección de arte y diseño. Esta etapa de investigación de referentes visuales es una práctica común en proyectos de diseño visual, no exclusivo de la práctica teatral. En este caso particular, se tomaron en cuenta conceptos como el arenal, el circo, el equilibrio, la protesta política, la identidad peruana, la bandera nacional y colores patrios y la enfermedad. Estos conceptos se materializaron en imágenes de referencia para discutir con el equipo creativo y proponer un universo visual coherente.

Lámina 4. "Moodboard para la dirección de arte de Mades Medus"



Además de una serie de ilustraciones de mi propia creación, se realizó una recolección de referentes visuales a modo de "moodboard" o collage que reuniera la atmósfera o conceptos visuales a modo de conclusión de los análisis poético y de acción del texto. Esto es de utilidad para poder trabajar colaborativamente con el director de escena y el diseñador de iluminación. Esta es una práctica común para desarrollar proyectos escenográficos y de vestuario en la industria teatral.

Adicionalmente, se incorporaron ilustraciones políticas de mi propia autoría, desarrolladas durante la pandemia (ver lámina 03). Estas ilustraciones sirvieron para dar forma al universo visual deseado. Por otro lado, las texturas, imágenes y materiales de las pancartas y banderolas utilizadas en las protestas públicas relacionadas con los conflictos sociopolíticos actuales también fueron elementos de inspiración. Posteriormente, se diseñaron cuatro banderas utilizando el código internacional de banderas para comunicar mensajes de auxilio y alarma, considerado que representen, semánticamente, la identidad nacional contemporánea del Perú. Estas banderas incluyen los diseños que comunican "necesito ayuda" (bandera blanca con una "X" roja en el centro) y "peligro inminente" (bandera roja con dos cuadrados blancos en el centro).

Lámina 5. "Banderas"



Lámina de diseño para la realización de 4 banderas que utilizan el código internacional de banderas marítimas para ser aplicadas en la escenografía y vestuario.

La elección del duotono rojo y blanco coincidió cromáticamente con la bandera nacional, reforzando la conexión con la identidad peruana. Todo este material gráfico sirvió como insumo para desarrollar un concepto de diseño visual que integra estos elementos de manera constitutiva. La investigación de referentes permite al diseñador nutrir su imaginario, establecer un diálogo con el director y plasmar una propuesta visual rica en simbolismo y significado.

3.2.5. Conceptualización y desarrollo creativo

Esta etapa representa la formalización de la propuesta artística, dando vida a las ideas a través de bocetos, renders, maquetas y diseños. En esta fase, el diseño gráfico cobra protagonismo, plasmando las ideas en elementos visuales concretos. Se emplearon herramientas digitales como Adobe

Photoshop, Adobe Illustrator y Procreate Pro, en conjunto con técnicas artesanales como maquetas y el dibujo a mano para dar forma a la propuesta. Se elaboraron muestras a escala y a tamaño real, permitiendo una mejor visualización y comprensión del espacio escénico y los personajes. En cuanto a los aspectos estéticos del escenario, la propuesta final se materializó en una maqueta a escala 1:25 e ilustraciones digitales a color de los personajes.

Lámina 6. “Conceptualización y desarrollo creativo para la escenografía”

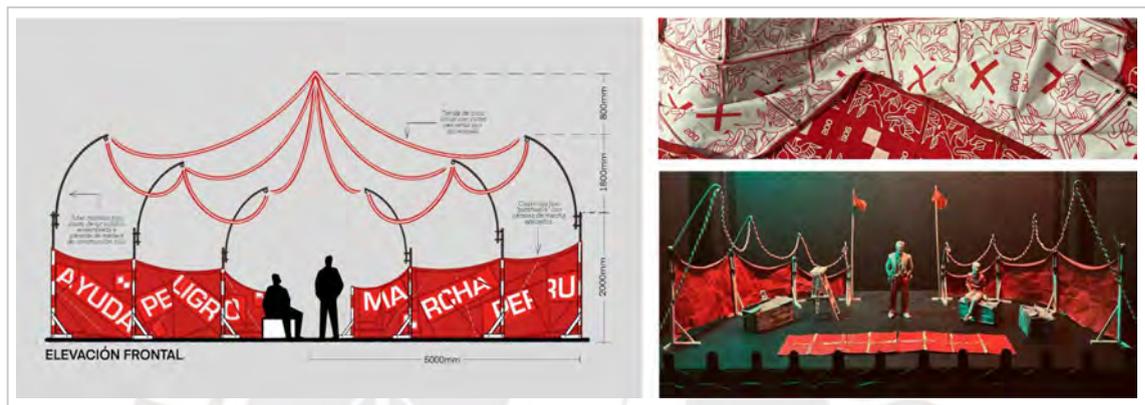


Lámina conceptual para el diseño de escenografía que contempla el diseño de banderas para serigrafía, elevación frontal del escenario que muestra la gráfica aplicada a la carpa virtual, prueba de serigrafía sobre tela y fotografía de maqueta a escala 1:25.

En cuanto a los aspectos estéticos del vestuario, la propuesta se conceptualizó a través de ilustraciones a color de los personajes. Para el personaje de "Mades", se diseñó un traje inspirado en un corsé ortopédico, con una textura que recuerda vendajes, estrías y arrugas, evocando la edad avanzada del personaje. El color rojo predomina en el conjunto, cubriendo sus piernas. Asimismo, se implementó un segundo *look* que utilizó una capa en técnica *patchwork* de las banderas antes mencionadas. El diseño de "Medus" tomó en cuenta su enfermedad, debilidad y juventud. Se propuso un traje inspirado en el vestuario tradicional circense masculino, utilizando los colores rojo y blanco y líneas verticales que simbolizaban la sangre cayendo por su cuerpo enfermizo. Estas líneas verticales se dibujan a mano alzada en formato digital y luego se utilizaría la técnica de sublimado sobre textil para la confección final de la prenda textil, garantizando la apariencia deseada.

Lámina 7. “Conceptualización y desarrollo creativo para el vestuario”

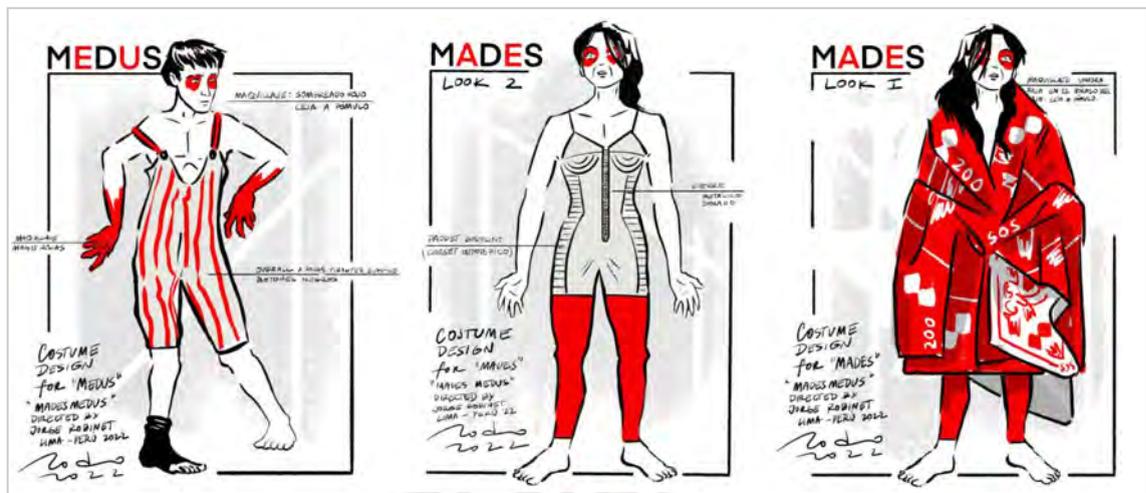


Lámina conceptual para el diseño de vestuario que contempla el diseño de personaje (único) para “Medus” y ambos looks para el personaje de “Mades”.

Desde el punto de vista técnico-funcional, el espacio escénico evocaba una bandera nacional montada como una carpa de circo, confeccionada con retazos y trozos de cartelera de manifestaciones políticas. Esta carpa se disponía a modo de ciclorama o media luna en la parte posterior del escenario. La estructura se montaría en postes de madera y aluminio que imitan postes de luz de instalación precaria, haciendo referencia a asentamientos humanos y arenales. Un toldo virtual descrito con cinta bicolor rojo y blanco cubre el conjunto, coronado por un par de zapatillas, en alusión a las zapatillas encontradas atadas a cables de luz en las calles. La disposición del espacio considera el movimiento escénico de los actores. Como elementos complementarios, se propusieron dos colchonetas y una alfombra elaborada con 200 banderas blancas y rojas cosidas entre sí, simbolizando el bicentenario del Perú. Atendiendo a un requerimiento formal de la producción, el diseño se concibió para un montaje y desmontaje prácticos, con piezas modulares que se almacenaban ocupando el mínimo espacio posible. Es así como esta etapa y desarrollo creativo permitió materializar la propuesta escénica, plasmando ideas en elementos visuales concretos y funcionales, dando vida a la visión artística de la obra.

3.2.6. Realización de la propuesta

La etapa de realización se centró en materializar las propuestas desde el concepto hasta los acabados finales. Calmet se refiere a este proceso como "implementación". Esta fase implica usualmente la toma de medidas, la elaboración de planos de realización y la instalación. Para este proyecto, se emplearon diversas técnicas y herramientas, incluyendo herramientas digitales, serigrafía sobre tela, *patchwork* y confección de piezas funcionales en tela drill. Además, esta etapa requirió de la colaboración con otros especialistas en áreas como la confección, la serigrafía y la iluminación. En el caso de la serigrafía, se colaboró con el Taller Estampida (Lima, Perú), dirigido por el exalumno PUCP David Pimentel. Su colaboración fue fundamental para la realización de 300 banderas de tela drill roja con serigrafía en tinta blanca (de 30 centímetros de alto y 45 centímetros de ancho) y de 100 banderas de tela drill blanca con serigrafía en tinta roja (de 30 centímetros de alto y 45 centímetros de ancho). Adicionalmente, se confeccionó una carpa en dos piezas de tela drill de 5 metros de ancho y 2 metros de ancho. Se realizó carpintería y pintado para 6 postes de madera y aluminio, y se confeccionaron dos vestuarios completos para los personajes de Mades y Medus.

Lámina 8. Fotografía de la puesta en escena



Fotografías realizadas por el fotógrafo escénico Max Villavicencio. En ellas, Bruno Espejo y Vanessa Vizcarra caracterizados como los personajes Mades y Medus respectivamente.

3.2.7. Evaluación

La etapa final del proyecto tuvo como objetivo poner a prueba el diseño de manera crítica y reflexiva, ocurriendo durante la semana previa a la entrega final. Esta fase permite identificar oportunidades de mejora, ajustar situaciones imprevistas o requerimientos finales, y reflexionar sobre las lecciones aprendidas y las áreas de mejora para futuros proyectos similares. La evaluación del diseño se realizó de manera integral, considerando tanto los aspectos estéticos como funcionales de la propuesta. En definitiva, la evaluación del diseño no solo permitió poner a prueba la propuesta final, sino que también generó valiosas lecciones y oportunidades de mejora para futuros proyectos similares. Esta reflexión crítica y constructiva es fundamental para el crecimiento profesional y el desarrollo de proyectos cada vez más exitosos.

3.3. Conclusiones y proyecciones

Este proyecto representa una experiencia enriquecedora para la especialidad del diseño gráfico. A través de la interacción de diversas disciplinas e interactuando con otros campos del conocimiento, se logró crear un universo visual único y significativo que contribuyó de manera nutritiva al éxito de la producción. La metodología de diseño empleada, basada en la integración de principios y procesos del diseño teatral con las técnicas del diseño gráfico, demostró ser efectiva para la creación de un lenguaje visual coherente y funcional. La colaboración con otros profesionales de otras aristas del arte y la cultura fue fundamental para lograr un alto nivel de calidad en la ejecución de los elementos gráficos aplicados al servicio del teatro.

Dentro de mi experiencia profesional, busco generar más espacios propicios para la interacción y contribución del arte gráfico con especialidades afines al diseño teatral, ampliando así las posibilidades y alcances del campo laboral del diseñador gráfico en el Perú. Esta es una experiencia que pretendo compartir también a través de mi trabajo docente e inspirar a otros diseñadores a buscar nichos de acción fuera de las convenciones de la industria tradicional.

4. Proyecto 2: Intervención gráfica del espacio para el evento *Parade*

En el marco del evento de reapertura *Parade* del Théâtre du Châtelet de París los días 13, 14 y 15 de septiembre del 2019, se me encargó diseñar una intervención gráfica llamada "Galerie Baker" para la fachada y el recibidor del segundo piso del teatro. Esta obra, elaborada a solicitud del diseñador teatral Francis O'Connor, se inspiró en el ballet "Parade" de 1917 y consistió en cinco ilustraciones a gran escala que evocaron vidrieras de cristal en la fachada del edificio. El evento, que conmemoraba la reapertura del teatro tras dos años y medio de renovaciones, fue una celebración multifacética que fusionó cultura y arte escénico en la ciudad de París, Francia.

Lámina 9. Edificio del Châtelet Musical Theatre de Paris



El diseño de la intervención debía reflejar la identidad del evento desde el exterior y crear una experiencia inmersiva para los visitantes en el interior. Para ello, se diseñaron cinco ilustraciones que representaban las diversas actividades que el público podía experimentar en el evento. Los elementos gráficos utilizados en el diseño de las ilustraciones fueron cuidadosamente seleccionados para representar el universo del espectáculo. El diseño de

"Galerie Baker", como fue titulada la intervención, se desarrolló en un plazo de dos semanas, lo que requirió una gran capacidad de organización y planificación. A pesar del corto plazo, el diseño logró cumplir con todas las exigencias de la solicitud y crear una obra de gran impacto visual y conceptual. Sobre el diseño de una intervención gráfica en el espacio, los autores Robert Klanten y Lukas Freireiss en su libro titulado *"Stage Space - Scenic Interiors and spatial experience"* mencionan que *"Standard space is commonly described in the dimension of height, depth and width [...] However, it comprises much more than simply dealing with three-dimensional configurations [...] Spatial design always communicates and thus itself constitutes a medium in its own right. Designing space involuntarily includes the creation of semantic environments - whether continuously perceived or unconsciously experienced"* (Klanten, 2010).

La intervención gráfica "Galerie Baker" es un ejemplo de cómo el diseño gráfico puede transformar espacios, creando experiencias inmersivas y significativas para el público. La obra dialoga con la arquitectura del Châtelet, invitando a los visitantes a adentrarse en un universo de creatividad y fantasía.

FICHA TÉCNICA - Parade (2019)	
Música	Erik Satie / Sir Harrison Birtwistle, Pierre-Yves Macé
Dirección Musical	Matthias Pintscher
Dirección de Escena	Martin Duncan
Diseñador de Vestuario	Francis O'Connor
Diseño de Iluminación	Sinéad McKenna
Diseño de Sonido	Stéphane Oskeritzian
Asistencia de la Dirección de Escena	Marc Callahan
Asistencia de Diseño	Margaux Maeght
Supervisión de Vestuario	Claudia Jenatsch
Orquesta	Ensemble intercontemporain
Diseño de Marionetas de Mozambique	Isaque Mahomed
Dirección de la Caja Negra (Boite Noire)	Stéphane Ricordel
Dirección de la Streb Extreme Action	Elizabeth Streb
Diseño de Instalaciones Interiores	Francis O'Connor

Diseño Gráfico para <i>Galerie Baker</i>	Rodo Villalobos (por encargo de Francis O'Connor)
Creativos para <i>Machine Cocteau</i>	Hanako Konaté, Jonathan Foussadier, Valentin Johner
Realización de Marionetas	Zoé Avot, Nezha Benzerga, Sophie Brody, Yi-Ying Tsai, Johanna Brout, Gabrielle Henric, Lola Mazaresse, Loula Mousquet, Solène Raclot, Jonathan Vacaresse
Producción General	Châtelet Musical de Paris

Tabla 2. "Parade". Resumen del Equipo Creativo y Técnico de la producción presentada en el Théâtre du Châtelet de París los días 13, 14 y 15 de septiembre del 2019. Rescatado del programa de mano y folleto publicitario del evento.

4.1. Objetivos

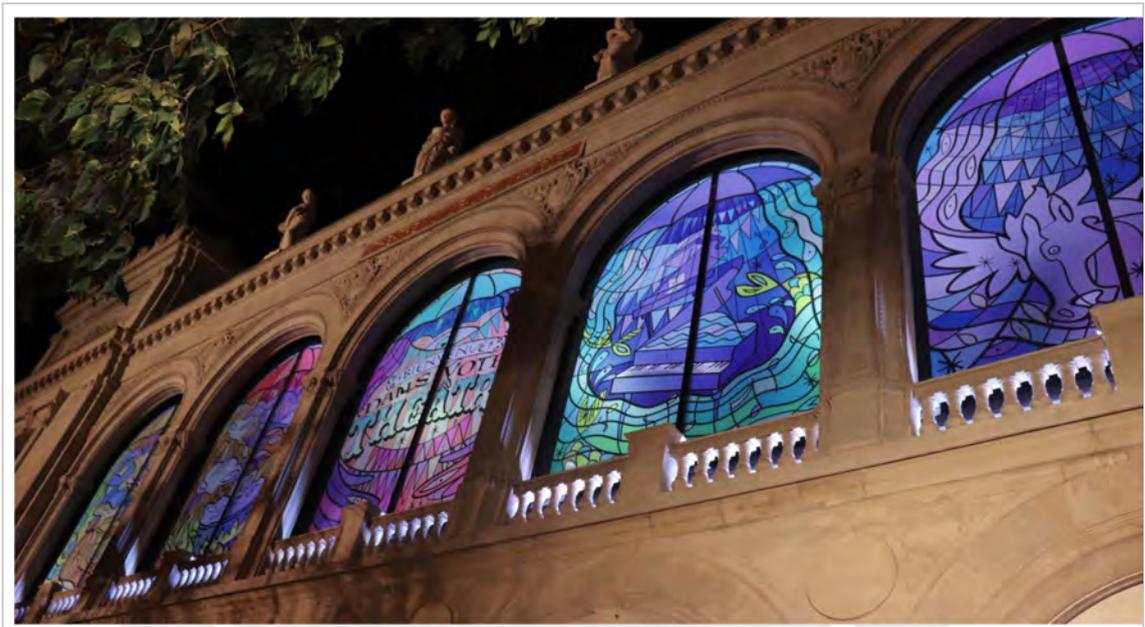
La instalación "Galerie Baker" se concibió con el objetivo de diseñar una serie de cinco ilustraciones que evocan la estética de las vidrieras de cristal, destinadas a ser instaladas en los ventanales de la fachada y el recibidor del segundo piso del Châtelet Musical Theatre. Este diseño debía completarse para su posterior aprobación, producción, impresión e instalación en el edificio. Para lograrlo, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- A. Recrear la esencia y belleza de las vidrieras de cristal.
- B. Plasmar la esencia del evento "Parade" siguiendo la visión creativa del diseñador Francis O'Connor.
- C. Visualizar las diferentes actividades del evento "Parade".
- D. Mantener una coherencia temática con la estética circense y artística del evento.
- E. Incorporar referencias artísticas: Las ilustraciones debían estar en consonancia con la identidad visual propuesta por el diseñador Francis O'Connor, incorporando referencias a la obra de artistas como Jean Cocteau, Erik Satie y Pablo Picasso.
- F. Optimizar el diseño para el formato: Las ilustraciones debían ajustarse a las dimensiones específicas de los cinco ventanales (5000 mm por 6000 mm cada uno), garantizando una reproducción nítida y atractiva.
- G. Cumplir con los plazos de entrega: Era fundamental cumplir con los plazos de entrega establecidos para permitir la revisión y aprobación a distancia desde Irlanda por parte del diseñador Francis O'Connor

que se encontraba en París, asegurando así la impresión e instalación de la obra en el espacio.

- H. Enriquecer la experiencia del público: La intervención gráfica debía contribuir a la atmósfera y experiencia general del evento "Parade", atrayendo la atención del público y creando una conexión visual con las diferentes actividades ofrecidas en el evento.

Lámina 10. Intervención gráfica final en la fachada del Châtelet



Esta es una fotografía de registro de la fachada del edificio durante el evento de reapertura en París.

4.2. Metodología del proyecto

El desarrollo del proyecto "Galerie Baker" se basó en una metodología de diseño que combinó la investigación teórica sobre la percepción del espacio mural, el análisis de referentes visuales y un proceso creativo personal. La obra del arquitecto español Aurelio Vallespín, en particular su libro "El Espacio Mural - sobre la percepción del espacio arquitectónico modificado a través de la superficie mural", sirvió como base conceptual para el proyecto. En este libro, Vallespín analiza el papel de las vidrieras en las catedrales góticas como superficies contenedoras de información e instrumentos de comunicación. En su cuarto capítulo titulado "la luz como superficie mural: las vidrieras de la catedral de León", Vallespín menciona que "en el gótico la luz también va a

ocupar un papel relevante y también va a contribuir a la definición del espacio. [...] Este resurgimiento de la vidriera supuso la materialización del lenguaje eminentemente simbólico y arquitectónico de este período. Lenguaje simbólico de la luz en un doble sentido; por un lado, como forma de enseñanza y transmisión de la palabra de Dios a través de las imágenes representadas sobre las venideras, la Biblia del pueblo, y por otro, como transmisión de la idea de la luz en su faceta de representación de lo sagrado, capaz de trasladar a quien lo percibe del mundo de los fenómenos al mundo de las esencias [...] Aunque en un primer momento podemos entender las vidrieras como huecos en el muro y por tanto, como elementos arquitectónicos, no siempre fue así. En su origen se podían entender como superficies murales” (Vallespín, 2014). Su enfoque sobre la luz como elemento arquitectónico que define el espacio y transmite un mensaje simbólico resonó profundamente con la intención del proyecto de crear una intervención gráfica que transformara la percepción del espacio en el Châtelet Musical Theatre. Por otro lado, el proceso creativo de la ilustradora Mary Grandpre, se tomó como referencia para la elaboración de las ilustraciones del proyecto. En una entrevista con James Preller, autor que posee un blog sobre sus proyectos de literatura juvenil, Grandpre describe su proceso de trabajo, que comienza con una lectura profunda del manuscrito para visualizar las imágenes en su mente y conectar con las emociones de la historia. Luego, realiza bocetos a lápiz, transfiere el dibujo a un soporte final y trabaja en el color, siempre con el objetivo de reflejar fielmente la esencia del texto escrito. Si bien el proceso de Grandpre se centra en la ilustración editorial, sus principios básicos se adaptaron al contexto de la instalación "Galerie Baker". La historia que debía contarse no estaba escrita en un manuscrito, sino en la mente del diseñador Francis O'Connor. Por lo tanto, fue fundamental establecer una estrecha comunicación con él para comprender su visión creativa y el mensaje que deseaba transmitir a través de la intervención gráfica. Para captar la esencia del evento "Parade" y la identidad visual propuesta por O'Connor, se realizaron entrevistas en profundidad con el diseñador y se analizaron cuidadosamente sus trabajos previos. Además, se investigaron referencias visuales relacionadas con la temática circense, artística y el ballet "Parade". El proceso creativo comenzó con la realización de

bocetos a mano. Luego, se digitalizaron los bocetos y se refinaron en un entorno digital. Las ilustraciones se diseñaron teniendo en cuenta las dimensiones específicas de los ventanales y el recibidor del teatro. En definitiva, la metodología de diseño de este proyecto se basó en una combinación de investigación teórica, un proceso creativo personal y una estrecha colaboración con el diseñador Francis O'Connor. Teniendo esto en consideración, la metodología que se utilizó se describe a continuación.

4.2.1. Investigación y comprensión

La inmersión en este proyecto comenzó con una serie de reuniones y entrevistas a distancia con el diseñador Francis O'Connor. Estas conversaciones permitieron obtener una comprensión profunda del evento, su contexto histórico y artístico, así como las expectativas del público objetivo. El análisis del espacio donde se realizaría la intervención también fue crucial. De igual manera, se dedicó tiempo a entender las características del público objetivo y las expectativas que tenían en torno al evento. En cuanto a los aspectos estéticos, se realizó una exhaustiva exploración de imágenes en internet y referencias visuales relacionadas con la estética de Jean Cocteau, Erik Satie y Pablo Picasso. El cubismo y el futurismo, como corrientes artísticas, también formaron parte de la investigación. Adicionalmente, se consideraron los aspectos emocionales y sociales del proyecto, tomando en cuenta la esencia "romántica" del teatro y la tradición como elementos que guiaron la exploración estética. La pasión y el entusiasmo de Francis O'Connor por el proyecto fueron una fuente de inspiración constante.

4.2.2. Requerimientos y definición de objetivos

Tras las reuniones con Francis O'Connor, se realizó un análisis detallado de los requerimientos propuestos para las ilustraciones. El objetivo principal era identificar los elementos clave que debían representarse en cada ilustración. Se propuso que las 5 giraran en torno a 5 presentaciones artísticas puntuales: *Typewriter Automaton*, Salon Bárbara, "*Bienvenue*", *Grand Foyer* y el Pegaso.

4.2.3. Conceptualización y desarrollo creativo

Esta etapa estuvo marcada por la creación de una estética y estilo gráfico que capture la esencia del evento. Inspirándose en los vitrales de las catedrales góticas, se realizaron bocetos a mano alzada para las ilustraciones. Para formalizar las ilustraciones, se utilizó el software de diseño vectorial Adobe Illustrator en conjunto con una tableta Wacom. Se consideró la distancia de lectura, la velocidad de lectura del usuario y otros factores relevantes para garantizar la adecuación de las ilustraciones a su impresión en gran formato. Cada ilustración representaba una de las presentaciones artísticas incluidas en el evento: *Typewriter Automaton*, *Salon Bárbara*, “*Bienvenue*”, *Grand Foyer* y el Pegaso. Además, se integraron elementos gráficos que representaban el universo del espectáculo como el ojo que simboliza la mirada del espectador y su invitación a explorar el espacio; las ondas o curvas representan la fluidez y el movimiento en la ciudad y evocan la música de Erik Satie conectándose con la identidad del teatro musical; las estrellas o “*pixie dust*” representan la magia y la fantasía del mundo del teatro; y los paraguas representan la protección y el refugio que ofrece el teatro a sus visitantes.

Lámina 11. Primer boceto a lápiz



Las 5 ilustraciones se presentan como una sola familia visual que a modo de portada, transmiten la esencia de las actividades y números artísticos presentadas en el evento “Parade”.

4.2.4. Presentación y Aprobación del Diseño

Se prepararon 5 láminas de diseño que describen cada pieza en detalle. Estas láminas incluían el nombre y título de la ilustración, el dibujo lineal

monocromático de la pieza, la paleta de colores indicada, la ilustración a color y un membrete descriptor con información relevante. La propuesta de diseño se envió a Francis O'Connor para su revisión y aprobación.

Lámina 12. Láminas de diseño y color



Las 5 ilustraciones fueron formalizadas en láminas de diseño que contemplaban las ilustraciones vectoriales y paletas de color correspondientes.

4.2.5. Realización e Instalación

Una vez aprobado el diseño final, se enviaron los archivos de impresión para su montaje sobre plexiglás. Se supervisó de cerca la calidad de impresión en vinil adhesivo, así como el cumplimiento de los plazos de entrega e instalación. Este proceso estuvo a cargo del diseñador Francis O'Connor y sus asistentes en París. La elección del plexiglás como material se basó en su potencial para ser reciclado en futuras oportunidades y eventos, minimizando así el impacto ambiental negativo del proyecto.

4.2.6. Visita e impacto

Para evaluar el impacto del proyecto, se realizó una visita al lugar el día del evento para experimentar la propuesta desde la perspectiva del usuario. En

conclusión, la metodología de diseño empleada para el desarrollo de las ilustraciones del evento "Parade" permitió crear un proyecto que cumplió con los objetivos establecidos y que fue bien recibido por el público asistente.

Lámina 13. Fotografías de la instalación el día del evento



4.3. Conclusiones y proyecciones

Este proyecto demostró el potencial del diseño gráfico para transformar el espacio público, contribuir con la cultura local de una comunidad y crear experiencias inmersivas. La metodología empleada, que combinó investigación teórica, análisis de referentes visuales y un proceso creativo personal, dio como resultado una obra visualmente impactante y acorde a los objetivos planteados. El éxito de esta experiencia originalmente a distancia y pluricultural, abre camino a futuras exploraciones en la aplicación del diseño gráfico en el ámbito del diseño de intervenciones y eventos de experiencias inmersivas, promoviendo la colaboración para enriquecer propuestas culturales y generar experiencias memorables para el público. El proyecto marca un precedente para aplicar metodologías de ciertos campos del diseño gráfico como la ilustración y técnicas del diseño editorial en otros nichos profesionales.

5. Proyecto 3: Soluciones gráficas para el Colegio Santa María

El Colegio Santa María Marianistas (RUC 20112829891), se embarcó en un proyecto integral denominado "La Fábrica" entre los años 2016 y 2024. Esta iniciativa, liderada por el profesor y diseñador Rodolfo Villalobos, tenía como objetivo principal atender a la necesidad de generar piezas gráficas de comunicación con una identidad visual coherente y distintiva para la institución, reflejando a su vez su misión, visión, valores y cultura únicos. Previo al desarrollo de "La Fábrica", el colegio carecía de un diseñador gráfico *in-house* o un departamento dedicado a la creación de material gráfico. Esta tarea solía recaer en los profesores del área de artes plásticas, quienes, si bien aportan con su talento y creatividad, no siempre disponían del tiempo o la experiencia necesarios para atender las diversas necesidades gráficas de las diferentes áreas y proyectos del colegio; como resultado, la producción gráfica de la institución era heterogénea, careciendo de una identidad visual unificada. Si bien existía un manual de marca y un logotipo definidos, la amplia gama de actividades, públicos y niveles académicos requería un enfoque más flexible que complementa la identidad institucional sin restringir la creatividad o el espíritu lúdico de algunas propuestas. Adicionalmente, en el año 2023, la institución obtuvo las certificaciones ISO 21001 e ISO 9001, las cuales formalizan sus procesos y procedimientos y exigen una gestión de calidad que incluya el diseño gráfico. Esto evidenció la necesidad de contar con un sistema organizado y eficiente para la creación, gestión y almacenamiento de materiales gráficos. En este contexto, "La Fábrica" se presentó como una solución integral para abordar los desafíos de la comunicación visual del Colegio Santa María Marianistas. El proyecto se desarrolla hasta la fecha, y atiende diferentes aristas tales como el desarrollo de familias gráficas con identidad marianista, la creación de un repositorio de arte gráfico digital, el fomento de la calidad de la comunicación visual interna, la optimización de los procesos de creación y gestión de materiales gráficos, y la promoción de la reutilización de recursos gráficos.

Algunos ejemplos de proyectos que han sido desarrollados son:

- A. Folletería y piezas de comunicación institucionales.
- B. Identidad gráfica y piezas para eventos educativos y culturales.
- C. Creación, diseño y diagramación para la Revista Cultural del Colegio.
- D. Diseño de identidad, interfaz y de experiencia de usuario.
- E. Diseño de piezas de comunicación y marketing para el Programa Google For Education y Google Reference School.
- F. Identidades de marca de diversos programas y proyectos internos dirigidos a estudiantes y la comunidad marianista.
- G. Líneas de identidad gráfica, iconografía e ilustraciones institucionales.
- H. Piezas gráficas para comunicación interna.
- I. Plantillas para presentaciones, para docentes, directivos y tutores.
- J. Diseño del uniforme escolar.

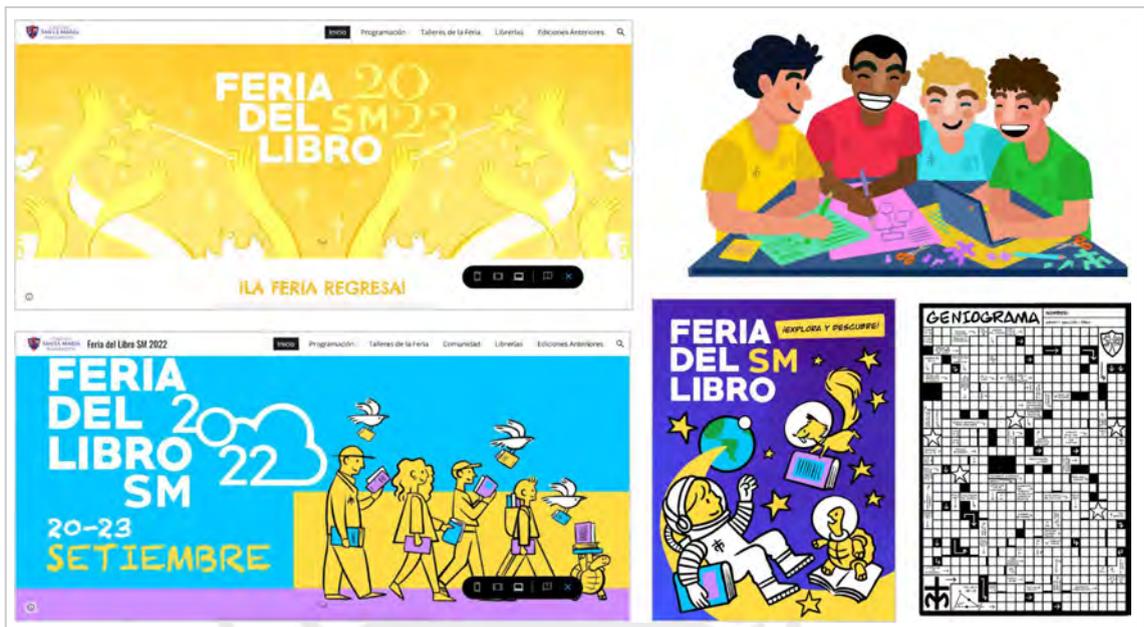
"La Fábrica" ha transformado la manera en la que la institución interactúa con su comunidad, fortaleciendo la imagen institucional, contribuyendo a posicionar al colegio como un referente educativo de calidad.

Lámina 14. Folletería y piezas de comunicación impresa y digital



Para este rubro se diseñan por solicitud diferentes piezas gráficas como por ejemplo el Manual de Normas y Convivencia, Folleto informativo institucional para la admisión, Boletín SM, Folleto "Comunicándonos" para Padres de Familia, etc.

Lámina 15. Diseño de identidad, interfaz y marca para eventos



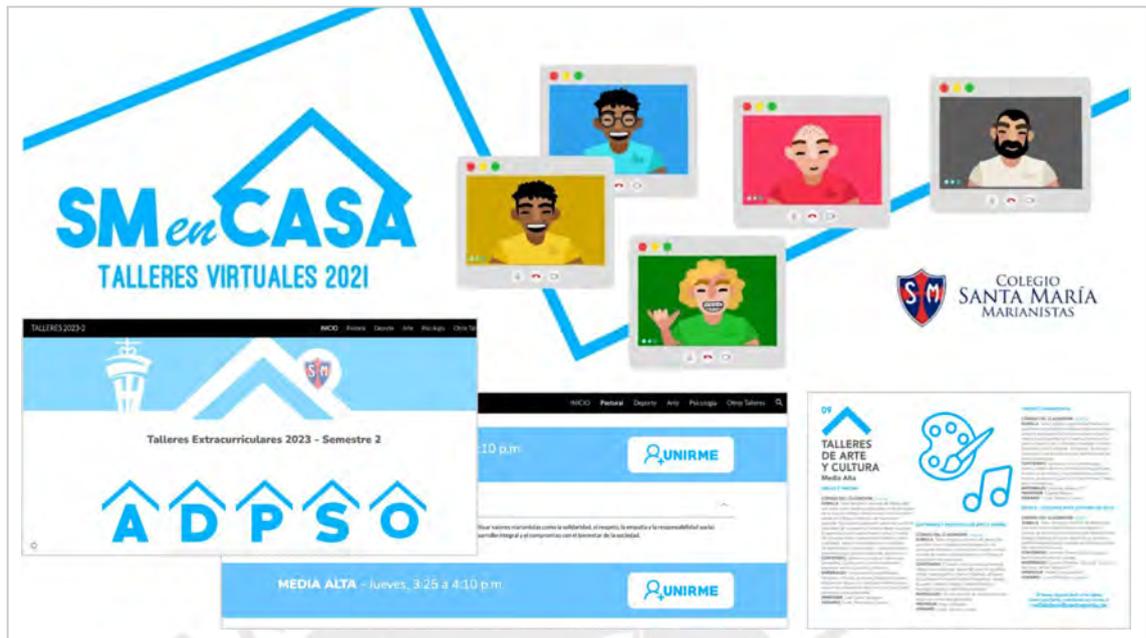
Para este rubro se diseñan por solicitud diferentes piezas gráficas como por ejemplo ferias de Libro SM (2020-2024), Google Sites interactivos para el proyecto de Aprendizaje-Servicio (ApS), Sites y piezas de comunicación para la oficina de Calidad Educativa, etc.

Lámina 16. Diseño y diagramación de la Revista Cultural SM



Esta publicación digital es iniciativa de la oficina de Gestión Cultural SM desde el año 2020, publicando una revista anual con los logros educativos de los estudiantes en las áreas de Arte y Cultura y otras áreas afines a la cultura, el arte y el deporte. Además, es la plataforma para presentar nuevas marcas e identidades de proyectos afines a estos rubros.

Lámina 17. Diseño de identidad, interfaz y de experiencia para el Programa de talleres extracurriculares SM 2020 - 2024



Durante los años 2020 al 2024, el colegio ha ofrecido un programa de talleres extracurriculares que necesitó, durante la pandemia, una plataforma en línea que sea compatible con la Google Suite. La plataforma desarrolla un Google Sites, que permite a los estudiantes y padres de familia revisar la oferta curricular, inscribirse y contactar a los docentes a cargo de los talleres.

Lámina 18. Diseño de piezas de comunicación y marketing



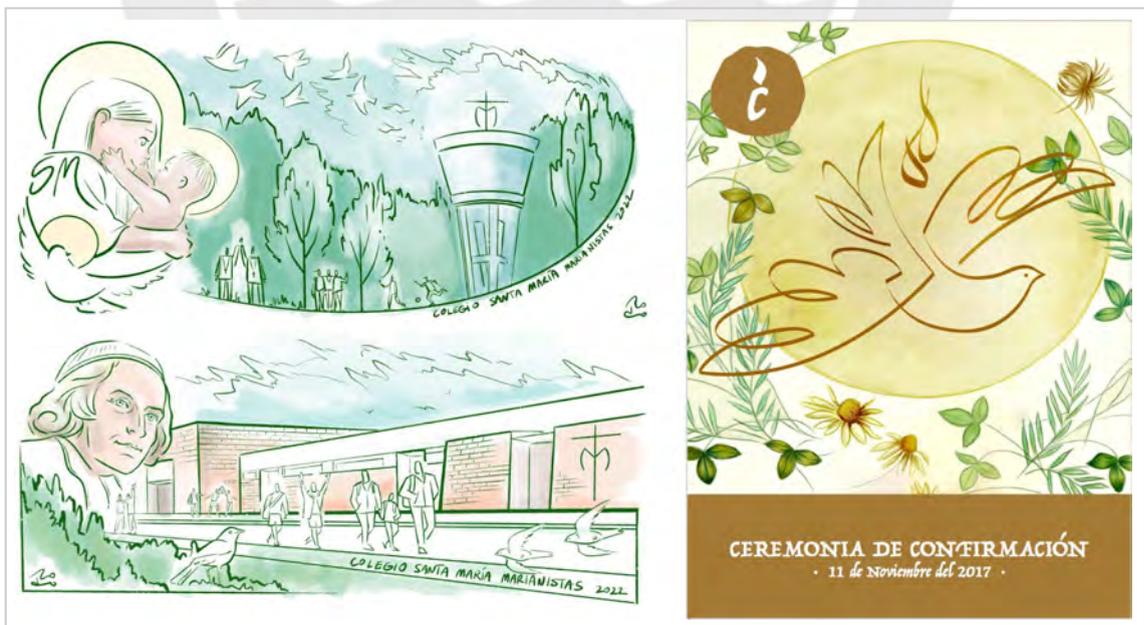
Por iniciativa de la dirección académica, desde el año 2020, el Colegio Santa María se convirtió en una Google Reference School. Se diseñaron una serie de piezas de comunicación interna y externa para comunicar los beneficios de la implementación del Programa Google for Education.

Lámina 19. Diseño de identidad de marca y familia de logotipos



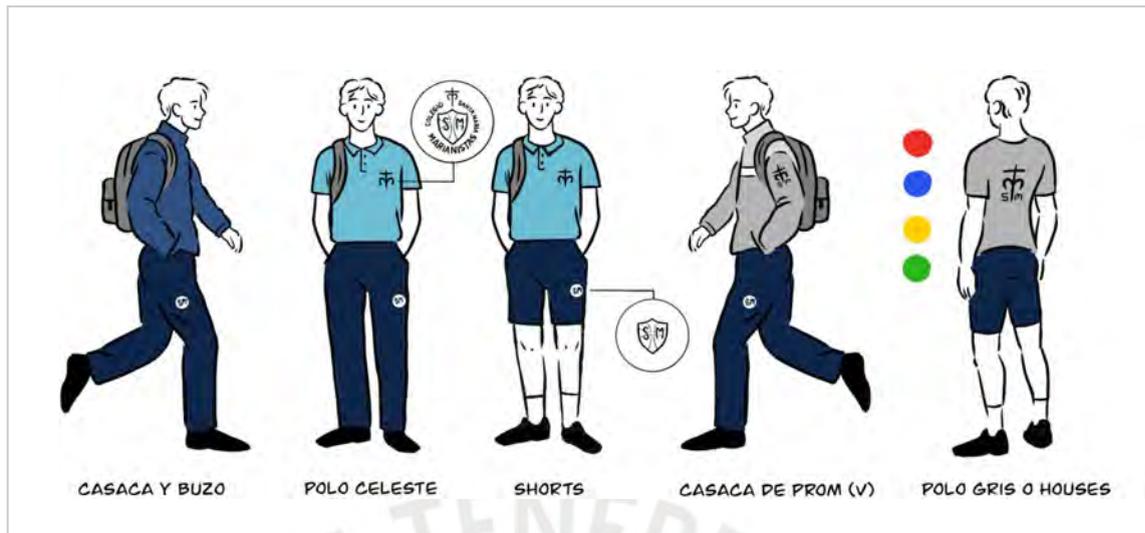
En este rubro se diseñan y renuevan constantemente identidades, logotipos y aplicaciones gráficas de diversas marcas y proyectos transversales a la propuesta educativa del colegio. Por ejemplo, la Pastoral SM (P) ya cuenta con una familia de logotipos haciendo referencia a sus pastorales específicas. Por otro lado, el proyecto *Houses* tiene 4 identidades que se usan en diversas aplicaciones para diversos eventos durante el año académico.

Lámina 20. Ilustración corporativa (línea formal)



Cuando el público objetivo son los padres de familia o el evento tiene un carácter religioso, se emplea un estilo de ilustración formal para acompañar folletería o eventos institucionales diversos.

Lámina 21. Diseño de uniforme escolar



Durante los últimos años, el diseño del uniforme escolar ha estado en constante renovación debido a los cambios en el clima y uso que le dan los estudiantes a la indumentaria. Este uniforme se formalizó en láminas explicativas que ayudan a los padres y madres de familia a adquirir las prendas garantizando que sigan los lineamientos establecidos por la coordinación de imagen institucional.

Lámina 22. Familia de personajes con identidad marianista



Desde el año 2020, se han integrado a la familia gráfica un amplio número de personajes que acompañan la familia gráfica y sirven de insumo para nuevos productos gráficos. Asimismo, pueden ser libremente utilizados por los docentes y comunidad del colegio para la creación de sus propios productos pedagógicos como presentaciones en Google Slides, banners y actividades. Estos representan a la comunidad del colegio en su amplia diversidad.

5.1. Objetivos

El proyecto "La Fábrica" se concibió con el fin de ofrecer un servicio de diseño gráfico interno de material educativo y habilitar un repositorio digital de arte gráfico compatible con la Suite de Google y con identidad marianista para uso de los miembros de la comunidad del Colegio Santa María Marianistas. Para lograrlo, se establecieron los siguientes objetivos específicos:

- A. Crear piezas gráficas diversas que reflejen la identidad marianista del colegio, considerando su misión, visión, valores y cultura institucional, para satisfacer las necesidades específicas de las diferentes oficinas y áreas del colegio.
- B. Transmitir la identidad marianista del colegio a una variedad de productos gráficos, como folletos, logotipos, personajes, ilustraciones, instalaciones gráficas en el espacio, banners, afiches, etc., sin comprometer los lineamientos del manual de marca institucional.
- C. Garantizar que todos los productos gráficos creados sean aprobados por la coordinación de Imagen Institucional del colegio, asegurando así la consistencia con los valores y la cultura institucionales.
- D. Establecer y mantener un repositorio digital llamado "La Fábrica" en la Suite de Google (Google Drive), que sirva como biblioteca gráfica accesible para la comunidad educativa, fomentando la reutilización y el segundo uso de las piezas gráficas, y ofreciendo una alternativa coherente y unificada frente a la variedad de recursos gráficos genéricos disponibles en internet.
- E. Evidenciar la necesidad de la creación del puesto de Diseñador Gráfico en el organigrama de la empresa.

En definitiva, el proyecto "La Fábrica" busca establecer un sistema de diseño gráfico coherente, eficiente y sostenible para el Colegio Santa María Marianistas, fortaleciendo su identidad visual y optimizando sus procesos de comunicación.

5.2. Metodología del diseño

Este proyecto se fundamenta en los principios del diseño gráfico, el material educativo y la metodología de diseño, tomando como referencia los aportes de autores relevantes en el área. Según Jordi Llovet (2008), el diseño gráfico es una disciplina profesional que se enfoca en la creación y proyección de objetos visuales con el objetivo de comunicar mensajes específicos a públicos determinados. Esta amplia gama de actividades abarca desde el diseño de logotipos y folletos hasta la creación de páginas web y aplicativos móviles. Para comprender mejor la función del diseño gráfico en la comunicación gráfica, fue necesario considerar los elementos que intervienen en el proceso que, según la teoría de la comunicación de Roman Jakobson, son:

- A. **Contexto:** El modelo socio-cognitivo-humanista en el que se comparte la información en el Colegio Santa Maria Marianistas.
- B. **Emisor:** Quien quiere transmitir un mensaje.
- C. **Mensaje:** La información que se quiere comunicar.
- D. **Receptor:** Quien recibe el mensaje o información.
- E. **Contacto:** El medio o canal de comunicación.
- F. **Código:** El código lingüístico (conjunto de elementos, funciones relacionales y reglas del juego de un lenguaje) que se utiliza para transmitir el mensaje.

Por otro lado, de acuerdo con UNICEF (2009), se consideran materiales educativos a todos aquellos elementos (libros, cuadernos, cintas grabadas, videos, maquetas, programas informáticos, etc.) construidos con el fin de apoyar las actividades de aprendizaje de los estudiantes. Estos materiales se diferencian de aquellos con valor educativo, como periódicos, películas o mapas cartográficos, ya que están diseñados específicamente para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, clasifica a los materiales educativos en Materiales textuales impresos (Libros, cuadernos, folletos, etc.) y Materiales paratextuales (Aquellos que además de textos, utilizan medios gráficos y sonoros, como videos, presentaciones multimedia, etc.). Los libros de texto,

como ejemplo de materiales educativos, son construidos en función del currículo y constituyen instrumentos para apoyar los aprendizajes de los estudiantes. Su estructura funcional suele presentar objetivos, elementos de motivación y pautas para la evaluación y autoevaluación. La parte principal de cada unidad se dedica al desarrollo de los contenidos curriculares.

El libro "Antología de Producción de material educativo impreso" de Ivonne Menéndez de Ore (1984), publicado en el contexto del Proyecto Multinacional de Desarrollo de Sistemas Nacionales de Capacitación Docente, ofrece una valiosa perspectiva sobre la trascendencia del material educativo impreso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La autora destaca que estos materiales no solo cumplen un rol fundamental, sino que son "cuasi indispensables" para facilitar la labor docente y optimizar el aprendizaje de los estudiantes. Menéndez de Ore enfatiza que los materiales educativos sirven como herramientas para el docente, permitiéndole desarrollar metodologías de enseñanza efectivas y fomentar una interacción constante con los alumnos. A su vez, estos materiales refuerzan el proceso de aprendizaje, motivando a los estudiantes a adquirir y consolidar conocimientos. La autora también resalta la función auxiliar del material educativo en la tarea educativa integral, complementando el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, los materiales educativos se conciben como medios de comunicación con funciones formativas, informativas, motivacionales, de refuerzo y de evaluación. Complementando esta visión, el libro "Técnicas para producir material visual educativo" de Er Minor y Harvey Frye (1970) aporta evidencia del interés histórico en desarrollar técnicas, disciplinas y lógicas aplicadas para la elaboración de material educativo. Los autores señalan que "jamás en la historia de la civilización, el [diseño de] material didáctico desempeñó un papel tan importante en los procesos de comunicación como en la actualidad" (Minor, 1970). Esta afirmación, si bien fue realizada en la década de los 70, mantiene su vigencia en la era digital actual. La suite de Google for Education y Google Classroom, por ejemplo, son plataformas que demuestran la relevancia continua del diseño y la producción de materiales educativos en los entornos de aprendizaje contemporáneos.

Con ese contexto, contextualicé y determiné que la metodología de este proyecto seguiría las etapas y pautas de la creación de sistema de información gráfica con objetivos didáctico-formativos no solo dirigido a estudiantes, sino a docentes y trabajadores de la educación que participan del proyecto educativo del colegio santa maria marianistas. La producción gráfica con identidad institucional y de apoyo didáctico requiere procesos y metodología nativos al diseño gráfico por el tipo de productos y plataformas en el que la comunidad del colegio se comunica. La metodología empleada se describe a continuación.

5.2.1. Comprensión del Proyecto

El desarrollo del sistema de información gráfica para el Colegio Santa María Marianistas se fundamentó en una profunda comprensión de la identidad marianista y la cultura institucional de la institución. Como ex alumno, yo como el diseñador, poseo una conexión emocional significativa con el colegio, lo que facilitó la comprensión integral de su esencia y valores. Se realizó un análisis del manual de marca existente y la identidad visual del colegio. Desde una perspectiva estética, se identificó la necesidad de actualizar y formalizar el manual de identidad, tarea que debía ser realizada por un diseñador gráfico profesional. Esto garantiza el cumplimiento de los estándares requeridos por las certificaciones ISO y la oficina de calidad educativa del colegio. Asimismo, se recopilaron las necesidades y requerimientos de las diferentes áreas y oficinas del colegio en cuanto a material gráfico comunicacional. Esta etapa fue fundamental para asegurar que el sistema de información gráfica respondiera de manera efectiva a las demandas de la institución. Finalmente, se socializó la propuesta con docentes y directivos, logrando su inclusión en el Plan Anual de Trabajo (PAT) de la Coordinación de Gestión Cultural y de la Coordinación de Imagen Institucional.

5.2.2. Definición de objetivos y alcances

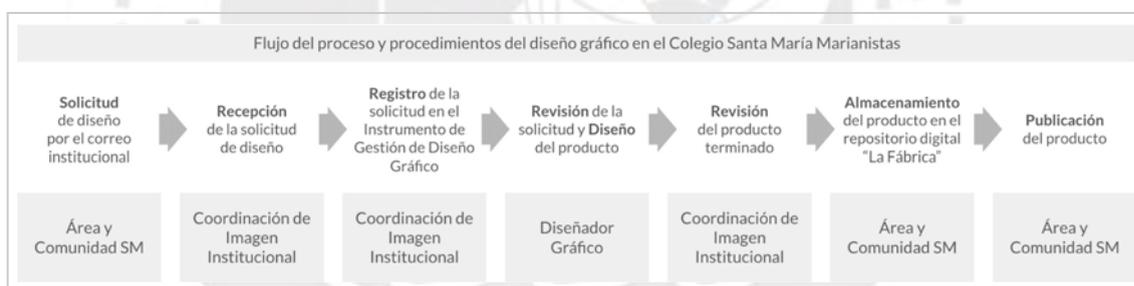
El proyecto obtuvo la aprobación formal del Consejo Directivo del Colegio Santa María Marianistas, tras su inclusión en el Plan Anual de Trabajo

y su documentación en el Formato Institucional de Proyectos en el año 2020. En estos se estipulan y definen los objetivos y el alcance del proyecto.

5.2.3. Definición de proceso y procedimientos para la utilización del servicio

Para garantizar la eficiencia y calidad del sistema de información gráfica, se definieron procesos y procedimientos claros que abarcan desde la solicitud de material gráfico hasta su almacenamiento y distribución. Se establecieron requisitos y criterios para las solicitudes, se incorporó la aprobación obligatoria de la Coordinación de Imagen Institucional, se creó un instrumento de gestión de diseño gráfico y se implementó un repositorio digital en Google Drive. Estos procesos y procedimientos permitieron establecer un sistema robusto y eficiente para la gestión del material gráfico, garantizando su calidad, coherencia y accesibilidad para toda la comunidad del Colegio Santa María Marianistas.

Lámina 23. Flujo del diseño gráfico en el Colegio Santa María Marianistas



5.2.4. Desarrollo creativo

El desarrollo creativo del sistema de información gráfica se basó en la creación de piezas gráficas diversas que reflejan la identidad marianista y la cultura del colegio, atendiendo a las necesidades específicas de los clientes internos. Se diseñaron identidades gráficas, folletos, logotipos, ilustraciones, piezas digitales e impresas, infografías, instalaciones gráficas, banners, afiches y más. Todas las piezas gráficas se alinearon con los criterios de la identidad de marca del colegio, reflejando su carisma, valores, misión y visión. Este

proceso garantiza la coherencia visual y comunicacional en todas las manifestaciones de la institución.

5.2.5. Revisión y aprobación

Las propuestas de diseño se sometieron a revisión y aprobación por parte de la Coordinación de Imagen Institucional, garantizando su alineación con los lineamientos institucionales y la identidad marianista. Se realizaron las modificaciones necesarias según las retroalimentaciones recibidas, asegurando la calidad y coherencia del material gráfico final.

5.2.6. Almacenamiento en el repositorio digital

Las piezas gráficas aprobadas se almacenan digitalmente en el repositorio "La Fábrica" del Sistema Integrado de Gestión. Un sistema de organización eficiente facilitó la búsqueda y consulta del material por parte de la comunidad educativa, optimizando el flujo de trabajo y la productividad. "La Fábrica" consolidó la gestión del material gráfico, garantizando su preservación, accesibilidad y uso eficiente.

5.2.7. Capacitación y difusión

Se socializa a través de correos electrónicos y charlas al personal del colegio con el fin de instruir al personal del colegio en su uso y promoverlo como fuente principal de material gráfico. De esta manera, se incentivó el uso de "La Fábrica" como alternativa a la búsqueda de imágenes en internet que no cumplieran con la identidad institucional, garantizando la coherencia visual en todas las manifestaciones del colegio.

5.3. Conclusiones y proyecciones

Este proyecto ha acompañado al Colegio Santa María Marianistas en un proceso de transformación interno que tiene un impacto en cómo es percibido por la comunidad del mismo, sus clientes directos y su renovada cultura institucional. La identidad visual coherente y atractiva reforzada y creada a través de "La Fábrica" fortalece y contribuye con la imagen institucional,

contribuyendo a posicionar al colegio como un referente educativo de calidad. Este es un ejemplo de cómo el diseño gráfico es una herramienta de transformación para instituciones educativas en la ciudad de Lima. A través de su enfoque de diseño gráfico, el proyecto ha logrado mejorar la comunicación, fortalecer la identidad y motivar a los docentes a producir material gráfico con fines pedagógicos con identidad marianista. A futuro, el proyecto pretende ampliar su repositorio digital de materiales gráficos, desarrollar nuevas herramientas y recursos para la comunidad educativa compatibles con la Google Suite, investigar y aplicar nuevas tendencias en diseño gráfico, proponer espacios de talleres en diseño gráfico para docentes y colaborar con el mantenimiento y reforzamiento de la identidad de la institución.

6. Conclusiones Generales sobre la trayectoria profesional

A través de los proyectos presentados en el presente informe, puede evidenciarse una práctica profesional sólida centrada en la especialidad del diseño gráfico caracterizada por la creatividad, una fuerte educación en las diversas técnicas de las artes visuales, interacción con otras especialidades y campos del conocimiento, capacidad de análisis, resolución de problemas, atención a los detalles y una estrecha colaboración con clientes, otros diseñadores y profesionales afines a la industria del arte y la cultura.

Los proyectos desarrollados abarcan una diversa gama de aplicaciones, desde la creación de identidades visuales y materiales gráficos para instituciones educativas y eventos culturales, hasta intervenciones gráficas de indumentaria y espacios tridimensionales. En cada uno de ellos, se ha demostrado un dominio de la especialidad, herramientas y técnicas del diseño, así como una profunda comprensión de las necesidades y objetivos de los clientes y públicos objetivos. Asimismo, se destaca la adaptabilidad al cambio, el trabajo independiente y la capacidad para la creación y el diseño colaborativo. Estos proyectos son ejemplos coherentes para delinear una trayectoria profesional versátil, de alta calidad y excelencia comprometida a expandir los horizontes y nichos de acción de la especialidad de diseño gráfico.

7. Referencias Bibliográficas

- Calmet, H. (2003). Escenografía - escenotecnia e iluminación. Ediciones de la Flor. ARGENTINA.
- González, X. (2014). Manual práctico de diseño escenográfico. Ediciones Pose de Gato. México.
- Vallespín, A. (2024). El espacio mural. Ediciones Diseño. España.
- Azara, P., & Guri, C. (2000). Arquitectos a escena - escenografías y montajes de exposición en los 90. Editorial GG. Barcelona.
- Llovet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño - Una introducción crítica a la teoría proyectual. Barcelona.
- Menéndez de Ore, I. (1984). Antología de Producción de material educativo impreso. Proyecto Multinacional de Desarrollo de Sistemas Nacionales de Capacitación Docente en Colombia, Chile, Panamá y Perú organizado por la OEA. Lima.
- UNICEF - Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2009). Estado del Arte: La producción de material educativo para la educación intercultural bilingüe en Bolivia, Ecuador y Perú. Perú.
- Cullen, C. D. (2004). Diseño Corporativo - pasos para conseguir el mejor diseño. Identity Design That Works. Editorial Gustavo Gili (GG). Barcelona.
- Klanten, R., & Freireiss, L. (2010). Stage Space - Scenic Interiors and spatial experience. Editorial Gestalten. Alemania.
- Zuñiga, M. T. (2018, 2 de mayo). Mades Medus: La búsqueda del hombre por cumplir los sueños [Entrevista de M. Pastor]. RPP Noticias. <https://rpp.pe/cultura/teatro/sala-de-parto-2018-mades-medus-la-busqueda-del-hombre-por-cumplir-los-suenos-noticia-1145348>.
- Revista VOCES. (2022, 13 de septiembre). Mades Medus: "Mades Medus", una de las obras más reconocidas de teatro peruano, regresa a las tablas bajo la dirección de Jorge Robinet. <https://www.harmoniamundi.com/en/albums/salve-regina-motets/>.
- Rochelle Stevens & Co. (n.d.). Nancy Harris. Rescatado el 24 de julio del 2024, desde <https://rochellestevens.com/harris/>.

- Druid Theatre Company. (s.f.). Druid Theatre Company. Recuperado el 24 de julio de 2024, de <https://druid.ie/>.
- Wikimedia Commons. (s.f.). Théâtre du Châtelet Façade (cropped) [Fotografía]. Recuperado de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e4/Th%C3%A9%C3%A2tre_du_Ch%C3%A2telet_Fa%C3%A7ade_%28cropped%29.jpg



8. ANEXO 1: CV RESUMIDO

Rodolfo Villalobos Rodríguez

Magíster en Bellas Artes (M.F.A.) en Diseño Teatral, B.A. en Arte con Mención en Diseño Gráfico
Docente y Diseñador Peruano / 33 años / Actualmente en Lima, Perú

CONTACTO

rodolfo.villalobos01@gmail.com

r.villalobos@puco.pe

Instagram: @villalobosrodo

IDIOMAS

Español (Nativo)

Inglés (Avanzado)

FORMACIÓN ACADÉMICA

2019	Magister en Bellas Artes (M.F.A.) con Mención en Diseño Teatral Trinity College Dublin (Dublín, Irlanda)
2016	Bachiller en Arte con Mención en Diseño Gráfico Pontificia Universidad Católica del Perú (Lima, Perú)
2009	Egresado de Estudios Generales Ciencias, Especialidad de Biología Universidad Peruana Cayetano Heredia (Lima, Perú)
2007	Egresado del Colegio Santa María Marianistas Educación Secundaria (Lima, Perú)

LOGROS Y DISTINCIONES ACADÉMICAS

2019	Master in Fine Arts - Distinción sobresaliente Trinity College Dublin
2016	Premio Winternitz - Primer Puesto de la Promoción 2015 Pontificia Universidad Católica del Perú
2015	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2015-2 al 2016-2 Pontificia Universidad Católica del Perú
2014	Premio Winternitz Pontificia Universidad Católica del Perú
2014	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2014-2 al 2015-2 Pontificia Universidad Católica del Perú
2014	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2014-1 al 2015-1 Pontificia Universidad Católica del Perú
2013	Premio Winternitz Pontificia Universidad Católica del Perú
2013	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2013-2 al 2014-2 Pontificia Universidad Católica del Perú
2013	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2013-1 al 2014-1 Pontificia Universidad Católica del Perú
2012	Premio Winternitz Pontificia Universidad Católica del Perú
2012	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2012-2 al 2013-2 Pontificia Universidad Católica del Perú
2012	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2012-1 al 2013-1 Pontificia Universidad Católica del Perú
2011	Beca Anual por Excelencia Académica , ciclos 2011-2 al 2012-2 Pontificia Universidad Católica del Perú

CAPACITACIÓN COMPLEMENTARIA

2024	Progmentis - Tutor 360 Curso online de estrategia y metodología progmentis.com
2016-2024	Talleres de capacitación Docente en evaluación por competencias y desempeños, evaluación cualitativa, elaboración de rúbricas y guías de evaluación. Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú)
2022	Curso Taller en Bienestar y Convivencia - Prevención del Hostigamiento Sexual 18 horas. Instituto de Docencia Universitaria PUCP
2022	Curso Taller en Diseño de Cursos en la Modalidad Semipresencial 24 horas. Instituto de Docencia Universitaria PUCP

2022	Competencia Digital Docente 20 horas. HP Education - RTCi
2022	Reinvent the Classroom - Experiencias RTCi 12 horas. HP Education - RTCi
2022	Reinvent the Classroom - Contenidos Digitales RTCi 10 horas. HP Education - RTCi
2022	Empoderamiento de los Estudiantes en Entornos Online RTCi 20 horas. HP Education - RTCi
2022	Desarrollo de la Competencia Digital en Entornos Online RTCi 20 horas. HP Education - RTCi
2021	Google for Education Nivel 1 Certificación Nivel de la Google Suite para la Educación (Lima, Perú) POSITIVE DISCIPLINE ASSOCIATION (Lima, Perú)
2017	Taller de Certificación de Disciplina Positiva en el Aula POSITIVE DISCIPLINE ASSOCIATION (Lima, Perú)
2017	Tutoría y Orientación Educativa 72 horas. Centro Peruano de Terapia Familiar y de Pareja (Lima, Perú)
2016	Carisma en la Familia Marianista Universidad de Dayton y Centro Latinoamericano de Formación Marianista
2015	Curso “Dirección de arte en el diseño de escenografía y vestuario” 30 horas. Instituto Superior de Arte del Teatro Colón (Buenos Aires, Argentina)
2013	Taller de “Diseño Escenográfico” por Milagros Ponce de León y Alberto Isola Pontificia Universidad Católica del Perú, del 22 al 24 de julio
2013	Curso “Diseño y Realización Escenográfica” 30 horas. Instituto Superior de Arte del Teatro Colón (Buenos Aires, Argentina)
2012	Curso “Diseño y Realización Escenográfica” 30 horas. Instituto Superior de Arte del Teatro Colón (Buenos Aires, Argentina)

EVENTOS Y EXHIBICIONES

2024	Exposición Espacio Experimental Montaje e Iluminación de la Exposición de Estudiantes PUCP Centro Cultural Parra del Riego (Barranco, Perú)
2024	Teatro para la Educación para docentes Tallerista y diseñador del taller como parte del evento “Comunidades de Aprendizaje” Oficina Regional de Educación Marianista (Lima, Perú)
2023	TIE: Theatre in Education (Teatro para la Educación) Tallerista y diseñador del taller como parte del evento “Comunidades de Aprendizaje” Oficina Regional de Educación Marianista (Lima, Perú)
2022	EXPO 83 FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO PUCP Tallerista “Diseño Gráfico, Escenografía y Vestuario” (Lima, Perú)
2022	FERIA DEL LIBRO - COLEGIO SANTA MARIA MARIANISTAS Gestor Cultural y Diseñador de Identidad (Lima, Perú)
2021	CONFERENCIAS ACADÉMICAS - DISEÑO GRÁFICO PUCP Traductor inglés-español para la serie de Conferencias circunscritas a la temática de la Revista A&D “Reflexiones y Prácticas Creativas desde el Arte y el Diseño en Tiempo de Pandemia”: “ <i>Josip Bota scientific research (past, present, future)</i> ”, “ <i>Sustainability in packaging</i> ” y “ <i>Packaging CAD (EngView Packaging and Display Designer suite)</i> ”.
2021	EXPO 82 FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO PUCP Tallerista “Diseño Gráfico para el Teatro” (Lima, Perú)
2021	FERIA DEL LIBRO VIRTUAL - COLEGIO SANTA MARIA MARIANISTAS Gestor Cultural y Diseñador de Identidad (Lima, Perú)
2020	CONGRESO ACADÉMICO DE DISEÑO PUCP (CADI PUCP) Panelista “Educación y Formación en Diseño” (Lima, Perú)
2020	SCENE AND HEARD FESTIVAL - SMOCK ALLEY THEATRE Diseñador Participante: “ <i>The Actor and the Über Marionette</i> ” (Dublín, Irlanda)
2019	“PARADE” AT THE CHÂTELET MUSICAL THEATRE Diseñador Gráfico Asociado (París, Francia)
2019	THE LIR’S DESIGN EXHIBITION Diseñador Participante como Expositor (Dublín, Irlanda)
2016	EXPO DE EGRESADOS EN LA GALERÍA WINTERNITZ PUCP Diseñador Participante (Lima, Perú)
2016	EXPO DE EGRESADOS EN EL CCPUCP Diseñador Participante (Lima, Perú)

2015 **X COLOQUIO DE ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO PUCP**
Diseñador de Identidad y Coordinador General (Lima, Perú)

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA - DISEÑO APLICADO A LAS ARTES DRAMÁTICAS

2023 **ANIMAL FARM** adaptado por Ian Wooldridge, dirigida por Nicolás Dorrego
Productor, Asesor de Arte y Diseño y Diseñador del Programa Educativo (Lima, Perú)

2023 **THE LAST TRUCK SHOP** de Crystal Jackson, vestuario por Susan Yanosky
Diseñador Gráfico Asociado para aplicación en vestuario (Dallas, USA)

2022 **BRILLIANT ADVENTURES** de Alistair McDowall, dirigida por Santiago Galdo
Productor, Asesor de Arte y Diseño y Diseñador del Programa Educativo (Lima, Perú)

2022 **MADES MEDUS** de María Zúñiga Norero, dirigida por Jorge Robinet
Diseñador de Producción (Lima, Perú)

2021 **FATHERLAND** de S. Graham, K. Hyde y S. Stephens, dirigida por Lorenzo Haaker
Productor, Asesor de Arte y Diseño y Diseñador del Programa Educativo (Lima, Perú)

2020 **QUIERO UN PAÍS** de Andreas Flourakis, dirigida por Bernardo Fernández
Productor, Asesor de Arte y Diseño y Diseñador del Programa Educativo (Lima, Perú)

2020 **THE COMEDY OF ERRORS** de William Shakespeare, dirigida por Mikel Murphy
Diseñador Gráfico Escénico (Dublín, Irlanda)

2020 **THE ACTOR AND THE ÜBER-MARIONETTE** de Chris Moran
Diseñador de Producción (Dublín, Irlanda)

2020 **ANATOMY OF A SUICIDE** de Alice Birch, dirigida por Tom Creed
Diseñador de Vestuario y Escenografía (Dublín, Irlanda)

2020 **A HOLY SHOW** de Janet Moran, dirigida por Janet Moran
Diseñador de Escenografía y Vestuario (Dublín, Irlanda)

2019 **MY ROMANTIC HISTORY** de DC Jackson, dirigida por Janet Moran
Diseñador de Escenografía (Dublín, Irlanda)

2019 **THE BEACON** de Nancy Harris, dirigida por Garry Hynes
Diseñador de Utilería y Diseñador Asistente (Dublín, Irlanda)

2019 **X de Alistair McDowall**, dirigida por Kevin Michael Reed
Diseñador de Escenografía, Diseñador Gráfico, Diseñador de Video (Dublín, Irlanda)

2019 **HOMOS, OR EVERYONE IN AMERICA**, dirigida por Chris Moran
Diseñador de Escenografía (Dublín, Irlanda)

2019 **THE WILD DUCK** de Henrik Ibsen, dirigida por Annabelle Comyn
Diseñador Asistente (Dublín, Irlanda)

2018 **EL DILUVIO** de Pietro Garinei y Sandro Giovanni, dirigida por M. Ramírez Gastón
Diseñador y Fotógrafo de Producción (Lima, Perú)

2017 **JESUS CHRIST SUPERSTAR** de A. Lloyd Webber, dirigida por M. Ramírez Gastón
Diseñador Gráfico (Lima, Perú)

2015 **AIDA** de Elton John y Tim Rice, dirigida por Manuel Ramírez Gastón
Diseñador Gráfico y Diseñador de Utilería (Lima, Perú)

2014 **LOS LOCOS ADDAMS** en el Teatro Marsano, dirigida por Domenico Poggi
Diseñador de Escenografía Asociado (Lima, Perú)

2014 **CINDERELLA** de Rodgers + Hammerstein, dirigida por Manuel Ramírez Gastón
Diseñador de Escenografía y Utilería (Lima, Perú)

2013 **LITTLE SHOP OF HORRORS** de Frank Oz, producida por el Colegio FD. Roosevelt
Diseñador de Escenografía (Lima, Perú)

2013 **CARICATO**, creada y producida por La Tarumba
Diseñador de Utilería (Lima, Perú)

2013 **TRINITY HALL'S GREAT MUSICALS**, producido por el Colegio Villa María
Diseñador de Escenografía (Lima, Perú)

2012 **ANNIE** de Charles Strouse, dirigida por Manuel Ramírez Gastón
Jefe de Escena (Lima, Perú)

2011 **FOOLS** de Neil Simon, producida por el Colegio Franklin D. Roosevelt
Diseñador de Escenografía (Lima, Perú)

2011 **THE SOUND OF MUSIC** de Rodgers + Hammerstein, dirigida por M. Ramírez Gastón
Jefe de Escena y Diseñador de Utilería (Lima, Perú)

2010 **JOSEPH** de Andrew Lloyd Webber, dirigida por Manuel Ramírez Gastón
Actor, Intérprete y Utilero (Lima, Perú)

2009 **EL DILUVIO** de Pietro Garinei y Sandro Giovanni, dirigida por M. Ramírez Gastón
Intérprete y Utilero (Lima, Perú)

2008 **ONCE UPON A MATTRESS** de Mary Rodgers, dirigida por Manuel Ramírez Gastón
Intérprete y Utilero (Lima, Perú)

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN EL SECTOR EDUCATIVO

- 2023 **Coordinador de Programas Institucionales, Responsable de Gestión Cultural y Docente contratado del Área de Arte y Cultura**
Gestor de los programas culturales, de gestión deportiva, gestión de programas de ecología y de Aprendizaje-Servicio (Aps).
Diseñador y responsable de los cursos de especialidad de diseño y teoría de las artes visuales para nivel Secundaria (IV y V).
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaría.edu.pe
- 2020-2024 **Docente Contratado (TPA)**
Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Lima, Perú) Contacto: www.pucp.edu.pe
2024-1: Integración 1, Señalética y Comunicación
2023-2: Integración 1, Intervención Gráfica del Espacio
2023-1: Integración 1, Señalética y Comunicación
2022-2: Integración 1, Diseño Tridimensional, Intervención Gráfica del Espacio
2022-1: Integración 2, Señalética y Comunicación
2021-2: Integración 1, Diseño Tridimensional, Intervención Gráfica del Espacio
2021-1: Integración 3
2021-0: Integración 1
2020-2: Integración 1, Intervención Gráfica del Espacio
- 2020-Presente **Coordinador de Gestión Cultural y docente contratado del Área de Arte y Cultura**
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaría.edu.pe
Responsable de la programación cultural de la institución.
Creador, desarrollador y responsable del programa “El Play” (Programa de Arte para la Educación).
Creador del proyecto “Fábrica” que ofrece material gráfico educativo para estudiantes y docentes.
Diseñador y responsable de los cursos de especialidad de diseño y teoría de las artes visuales para nivel Secundaria (III, IV y V).
- 2020 **Docente invitado**
The Lir Academy (Dublín, Irlanda) - www.thelir.ie
Módulo práctico de 4 horas cronológicas para estudiantes del programa de Maestría en Bellas Artes con mención en Diseño Escenográfico.
Desarrollo del tema: “Storyboarding como técnica comunicacional y de proceso de diseño teatral”.
- 2020 **Docente invitado**
The Lir Academy (Dublín, Irlanda) - www.thelir.ie
Workshop de 4 horas cronológicas para estudiantes del curso de Estudios Generales (Foundations in Acting)
Desarrollo del tema: “Imagen, escenografía y escenario en relación al cuerpo humano y el movimiento escénico”.
- 2016-2018 **Docente (Jefe de Prácticas)**
Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
2018-1: Fundamentos Gráficos
2017-2: Intervención Gráfica del Espacio
2017-1: Taller Digital
2016-2: Intervención Gráfica del Espacio
2016-1: Señalética e Infografía
- 2016-2018 **Responsable y creador de los Programas de “Integración de las Artes para la Educación” y comunicación gráfica interna**
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaría.edu.pe
Cursos de especialidad de diseño y artes visuales para nivel Secundaria (IV y V).
- 2016-2018 **Docente contratado del Área de Arte y Cultura**
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaría.edu.pe
Cursos de especialidad de diseño y artes visuales para nivel Secundaria (III, IV y V).
- 2008-2010 **Catequista voluntario del Programa de Confirmación (Área de Pastoral)**
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaría.edu.pe
Desempeñando el cargo de Coordinador General del Programa y diseñador de experiencias catequéticas.

EXPERIENCIA PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO

- 2020-2023 **Diseñador Gráfico Corporativo e Ilustración en el sector Educativo**
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaría.edu.pe
Mantenimiento gráfico de las marcas Pastoral SM y Houses SM.

- Branding y creación de las marcas "ApS SM", "TALLERES EN CASA" y "CALEDU SM"; material gráfico comunicacional y educativo.
- Branding para la campaña de difusión externa e interna de Google for Education y Google Reference School.
- Diseño Editorial de folletos comunicacionales de eventos institucionales con impacto pastoral y/o social.
- Diseño Editorial para la Revista Cultural SM y la Revista del Bicentenario (2021).
- Branding de diferentes eventos culturales institucionales como presentaciones artísticas, teatrales y exposiciones.
- 2022 **Diseñador Gráfico para la Ilustración Editorial Académica**
Ilustración para Portada y contraportada de la publicación de tesis doctoral "*Hybrid sterility and genetic incompatibilities in Ficedula flycatchers*" de la Phd Carolina Segami. Una publicación del Departamento de Ecología y Genética de la Universidad de UPPSALA UNIVERSITET (Suecia).
- 2022 **Diseñador Gráfico Corporativo e Ilustración**
Oficina de Calidad del Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaria.edu.pe
Desarrollo de identidad y material comunicacional para la oficina de calidad y proceso de certificación ISO 9001 y 21001.
Desarrollo de Campaña de comunicación interna (intriga y mantenimiento).
- 2019 **Diseñador Asociado - Intervención Gráfica en el Espacio Mural**
Teatro Châtelet Musical Theatre (París, Francia)
Diseño de instalación gráfica en las ventanas de la fachada del Teatro.
En el contexto de reapertura al público con el espectáculo "Parade".
Por encargo del diseñador escenográfico Francis O'Connor.
- 2015-2018 **Diseñador Gráfico Editorial**
Teatro Trinity Hall del Colegio Villa María La Planicie (Lima, Perú) - www.vmaria.pe
Diseño y diagramación de programas de mano para producciones teatrales anuales.
- 2017 **Diseñador Gráfico Corporativo e Ilustración**
Oficina de Calidad del Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaria.edu.pe
Desarrollo de identidad y material comunicacional para el proceso de Acreditación Internacional de Calidad (SACE 3.0 CNEP México).
- 2016-2018 **Diseñador Gráfico en el sector Educativo**
Colegio Santa María Marianistas (Lima, Perú) - www.santamaria.edu.pe
Branding para la marca "Pastoral SM"; Diseño de identidad y material de comunicación variado.
Diseño editorial de folletos comunicacionales de eventos institucionales con impacto pastoral juvenil, pastoral escolar y vocacional.
Branding de diferentes eventos culturales institucionales como presentaciones artísticas, teatrales y exposiciones.
Branding y creación de la marca "Houses SM" aplicada a gráfica impresa, digital y diseño de indumentaria escolar y deportiva.
- 2016-2017 **Diseñador Editorial**
Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú (Lima, Perú) - www.pucp.edu.pe
Diseño de Identidad y Diagramación de la Revista Memoria Gráfica 2016 y 2017.
- 2014-2016 **Diseñador Gráfico Junior, Diseñador Gráfico Senior y Agente Consultor en Diseño Gráfico**
Prolúdica Agencia Consultora (Lima, Perú) - www.proludica.com
Comunicación interna y diseño corporativo para cuentas de: Graña y Montero, BBVA Continental y Clínica Delgado (SANA).
- 2011-2013 **Diseñador freelance por encargo de producción**
Colegio Franklin D. Roosevelt (Lima, Perú) - www.amersol.edu.pe
Desempeñando cargos de: Diseñador de Escenografía y Gráfica aplicada al espacio.