

EDITORIAL >

Inter-Diseño es un concepto nuevo para abordar el proyecto de diseño. No sólo enfoca la interdisciplinariedad propia del proyecto de diseño que interviene en situaciones comunicacionales de lo más diversas sino también se centra en sus **interacciones e intervenciones en las redes culturales**, de cuyos elementos conceptuales, estratégicos, formales y técnicos se apropia para planificar y realizar su propuesta.

Investigar la intervención del diseño en la sociedad responde a la necesidad de acontecimientos de mejora de la calidad de vida. La experiencia proyectual, más allá del valor práctico de sus resultados, recupera la visión sistémica de la acción, interactuando con las demás realidades como factor modificador. Inter-Diseño ofrece esta doble posibilidad: sustentar un proyecto de diseño en un mapa de interacciones con otras disciplinas y campos y crear las condiciones para una mirada holística, desde la cual se puede construir un planteamiento estratégico de análisis, construcción y comunicación.

Para esbozar el mapa de estas intervenciones hay que observar el fenómeno de la visibilidad del diseño en el mundo actual: la aceleración y la desaparición de las imágenes conlleva a una continua y frenética superposición de las mismas, lo que disminuye la posibilidad del acontecimiento e incrementa "una visualidad conformada, estereotipada y diseñada", para usar los términos con los cuales Leonor Arfuch la denuncia en el texto "Ver el mundo con otros ojos. Poderes y paradojas de la imagen en la sociedad global". Nadie puede negar el poder de la imagen a través de los medios de comunicación. Por esta misma razón, el proyecto de diseño tiene responsabilidades sociales y culturales que asumir y cumplir.

En este número de la revista Memoria Gráfica se enfoca la construcción estratégica del proyecto de diseño en la perspectiva de sus interacciones con otros campos del ingenio y creatividad humana. El contexto cultural es siempre relevante. La contextualización ofrece el ingreso en campos temáticos y prácticos, cuyos recursos aportan al proyecto de diseño las posibilidades de realización de sus metas, integrándolo al mismo tiempo en la circulación de los valores materiales e inmateriales de la sociedad.

En la sección "**Reflexiones críticas**" los artículos abordan las interacciones del diseño con las ciencias humanas y sociales; con la literatura y el cine; con la informática y la gestión; con la ingeniería y la arquitectura. La sección "**Estudios de Diseño**" presenta proyectos realizados en la Especialidad de Diseño Gráfico PUCP: videodiseño, diseño de eventos, libros de poesía visual y libros postales, diseño de objetos y espacios. Son proyectos dialógicos, que han experimentado la articulación entre varios campos de la actividad humana, para crear vínculos y generar cambios. La sección "**Proyectos de Diseño**" presenta los proyectos de interacción con la comunidad, desde proyectos de investigación hasta proyectos de intervención en el perfil y el espacio comunitario; son proyectos didácticos que, vistos desde la perspectiva externa a la universidad, representan una contribución importante al desarrollo de valores destinados a estimular el crecimiento y el conocimiento. Finalmente, la sección "**Retrospectiva**" hace el resumen de las actividades realizadas por la Especialidad de Diseño Gráfico.

Mihaela Radulescu
Directora de la Revista MG