

Editorial

Diseño e ilustración

Mihaela Radulescu
Directora de la Revista MG

Los diseñadores se encuentran por primera vez con las expectativas del contexto y de la cultura profesional en sus años de formación. Es cuando construyen y verifican sus conocimientos y se proyectan hacia el mundo del diseño, un mundo en constante cambio, donde los recursos se conjugan en función de proyectos y los proyectos en función de situaciones de comunicación.

Es evidente en este sentido la importancia de una visión estratégica para los proyectos de diseño, lo que nos lleva ante una dinámica de interacciones, recorrida por varias líneas de fuerza: la integración del diseño con la creación artística, en función de los requerimientos comunicativos y culturales; la relación entre los medios tradicionales de creación y producción y los nuevos medios tecnológicos, informáticos, fotográficos y audiovisuales; la integración del diseño como expresión visual con el diseño como planteamiento conceptual y procesual. Al traducir este mapa de interacciones a la práctica cotidiana, surge la necesidad de fundamentar los recursos de un proyecto en la cultura actual del diseño y en la relación que se pretende entablar entre el proyecto y su destinatario.

Este quinto número de la revista Memoria Gráfica se propone enfocar la participación de la ilustración en el proyecto de diseño, concebido como un acto de comunicación, cuya realización es condicionada tanto

por su plan comunicativo estratégico como por la realización artística de imágenes que participan en la generación de valores, desde el valor informativo hasta el valor estético, pasando por los valores conceptuales, culturales y sociales del discurso desarrollado.

La ilustración es vista por consiguiente como un proyecto específico de construcción de signos visuales con propiedades comunicativas y expresivas, destinado a funcionar en el proyecto global de diseño, contextualizado en términos de factores y funciones. El título de este número de la revista, “La ilustración: Diseño y Arte”, alude en este sentido tanto a su tradición como a su condición actual de realización visual, con valores estéticos, incorporada a un proyecto comunicativo.

El tratamiento que se le ha dado a la ilustración se debe al rol que se le considera en la formación de diseñadores en la Especialidad de Diseño Gráfico PUCP: expresión que valora un amplio recorrido artístico, asociada básicamente a la producción editorial, pero que actualmente ingresa en todas las esferas del diseño y opera en todos sus soportes.

Los artículos de **Reflexiones Críticas** realizan tentativamente este mismo recorrido. Comienzan con un artículo sobre la historia de la ilustración, revelando en sus inicios la voluntad y necesidad de ilustrar los relatos que

la humanidad venía creando en torno a su origen, al orden del mundo, etc. Continúan con la ilustración documental, que ha acompañado a muchos viajeros y científicos en el intento de un registro fiel de la naturaleza en primer lugar y de la cultura creada por el hombre en segundo lugar; con la ilustración de libros, con énfasis en dos manifestaciones, cada una importante en un campo diferente: el libro infantil y el libro de autor. Del libro ilustrado dirigiremos la atención hacia la ilustración en el afiche, enfocando el caso particular del afiche cultural, cuyo desarrollo semántico se construye en el acto de la mirada a partir de un discurso ausente; el discurso teatral o cinematográfico, por ejemplo. Y terminaremos con el caso particular de la ilustración para el cine de animación, donde la ilustración reivindica un estatus independiente, aun más que en el caso del afiche, porque la construcción de sentido está anclada en la construcción expresiva de la ilustración, la cual ya no depende de un discurso escrito o un discurso audiovisual.

En la segunda sección, **Estudios de Diseño**, se presentan algunos de los resultados del proceso formativo en ilustración para el diseño, que componen, al mismo tiempo, un mapa de generación de competencias. Se trata de ejercicios de técnicas de ilustración (collage, tinta, acuarela, marcadores, lápices de colores); de estudios documentales, para observar y representar objetos naturales y culturales; de estudios de personajes, escenas y narraciones. En este último rubro, se presenta la ilustración como elemento central de la narrativa gráfica (álbum ilustrado y novela gráfica), abriéndose el camino hacia la zona experimental, con el libro objeto y hacia la pragmática de la información, con la infografía.

La tercera sección de la revista, **Proyectos de Investigación para la Creación y Comunicación**, es un espacio dedicado a los proyectos que se plantean expresamente como intervención en el contexto real, lo que implica

la evaluación de los resultados y la retroalimentación. Son proyectos en los que participan estudiantes y docentes, donde la investigación es la condición indispensable para el diseño del proyecto, el cual está destinado a producir un cambio medible en el contexto en el cual interviene. Los proyectos presentados en este número se relacionan con la ilustración en la medida en que la incluyen en la realización de sus objetos gráficos. Hay una variedad significativa de proyectos, que podrían ser agrupados en cuatro categorías: el diseño de espacios físicos (el diseño de stands en Perú Moda 2012 y la intervención gráfica del Ático. Hecho en la PUCP, el café-tienda-espacio cultural ubicado en Tinkuy, el edificio de Servicios Estudiantiles de la PUCP); el diseño de espacios virtuales (el diseño y los materiales de consulta del Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual); el diseño de eventos (el Séptimo Coloquio de Estudiantes de Diseño Gráfico PUCP, la Primera Jornada de Video Diseño PUCP); el diseño social de valores e identidades para la mejora de la calidad de vida (el proyecto de Afiches de Derechos Urbanos, el proyecto Chinchá; el Proyecto Caminos de Libertad).

La última sección, **Retrospectiva 2012**, es el breve relato de la dinámica de las actividades de la especialidad y de la participación de sus integrantes en el contexto institucional, nacional e internacional.

Las cuatro secciones hacen de este modo una revisión conceptual, metodológica e instrumental del valor otorgado a la ilustración en la formación del diseñador, a la vez que orientan la reflexión hacia el rol de la ilustración en la comunicación actual, estableciendo distintos referentes, así como líneas de acción a seguir. ■