

# EDITORIAL

Contar historias a través de las imágenes es una tradición universal, desde las cavernas o los murales egipcios y etruscos hasta la historieta, los libros infantiles, la animación, los juegos electrónicos, el cine, el comercial, la fotonovela, la novela gráfica o el álbum ilustrado de hoy. En la actualidad, la cultura de la imagen gráfica ha recuperado su capacidad de relato, a la vez que ha asimilado estéticas y se ha apropiado de medios y soportes. El resultado es una gran diversidad de narrativas que se construyen a través del dibujo, de la fotografía, de la ilustración, del diseño multimedia, del montaje cinematográfico. La imagen narrativa puede optar por integrar textos o puede construir

un relato enteramente visual. La gran ventaja es el universalismo del lenguaje: por encima de las diferencias de idiomas y culturas, contar historias a través de la imagen asegura su llegada a cualquiera que las mire.

La narrativa gráfica es un territorio amplio, con muchas realizaciones actuales y proyecciones aún más numerosas para el futuro. Por esta misma razón, en la formación de diseñadores gráficos es un objeto de aprendizaje que contempla tanto estrategias de generación de sentido a través de la narrativa visual como productos comunicativos propiamente dichos. La variedad de objetos gráficos por un lado y la necesidad de reforzar el relato visual con parámetros, referentes, lenguajes y recursos digitales, asignan a la narrativa gráfica un lugar importante en nuestro proyecto formativo, e implica la articulación de conocimientos y técnicas que

proviene de varios campos, para realizar propuestas que son comunicación, arte, diseño, cultura.

En este segundo número de la revista, el eje temático es la narrativa gráfica. Se aborda su problemática desde un punto de vista teórico, en la sección de “Reflexiones Críticas”. Sin pretensión de agotar la variedad de sus realizaciones o su complejidad, los artículos establecen puntos nodales en el mapa de la cultura narrativa gráfica: el cómic desde la perspectiva de la teoría literaria; los relatos visuales en la Edad Media; el vínculo entre el relato textual y el relato visual; las tendencias en la narrativa gráfica y el rol cada vez mayor del factor estético; el aporte del lenguaje digital y de los programas que fomentan la expresividad artística. La siguiente sección, “Estudios de Diseño”, enfoca la narrativa gráfica en la formación de la especialidad, con ejemplos

de novelas gráficas, fotonovelas, historietas, animaciones, infografías. La sección “Proyectos estudiantiles de investigación y creación” resume algunos de los proyectos más importantes del periodo 2007 — 2009, de los cuales varios trabajan el componente narrativo. Finalmente, la sección “Retrospectiva 2007 — 2009” relata algunas de las acciones más importantes de la especialidad y de sus integrantes, profesores y estudiantes. ■