

## 1.3. DISEÑO DE ESPACIOS



La pragmática espacial desarrollada por los proyectos de diseño remite a espacios interiores y exteriores, reales o imaginarios, en los cuales se realiza una intervención gráfica, planificada en función de las condiciones arquitectónicas y funcionales del espacio intervenido. Remite al espacio virtual, a su arquitectura e identidad visual y a la multiplicidad y variedad de sus manifestaciones localizadas en un escenario específico. El objetivo es informar, comunicar, expresar, crear un ambiente significativo, un escenario para reacciones y acciones. El diseño de espacios proporciona un marco contenedor denotativo y connotativo para lo contenido a la vez que desarrolla una función formativa de ideas, hábitos, estilos de vida, identidades y competencias.

El diseño de espacios es un territorio amplio donde la intervención del diseño puede aportar funcionalidad, sentido, identidad. Debe ser abordado en sus diversas dimensiones: espacio físico, espacio virtual, ambiente conceptual y formal generado por el diseño para sus imágenes, espacio de acciones. El espacio físico se ramifica a su vez según el campo en el cual se interviene: espacio público, espacio privado, espacio ficcional. En la primera categoría resalta el diseño de la señalética, la intervención gráfica de exteriores e interiores, el diseño cromático y estructural de espacios exteriores e interiores. El espacio privado usa la intervención gráfica, cromática y estructural para crear identidades. Para el diseño de espacios ficcionales un lugar importante lo ocupa la escenografía teatral y cinematográfica que, junto con el manejo de la luz, crea universos de sentido y acción. El espacio de acciones remite a una estructura abstracta que da identidad y es marco para cierto tipo de actividad en torno a la cual se agrupa una comunidad. El número 4 de Memoria Gráfica fue dedicado al diseño

de espacios, con artículos, estudios y proyectos que profundizaron en su problemática.

### LA INTERVENCIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

**La señalética** había sido abordada desde MG1; en MG4 se presentaron proyectos de aula como “La intervención señalética de espacios públicos” en los cursos “Señalética 1 y 2”: “En la especialidad de Diseño Gráfico los proyectos de señalética se aplican a espacios urbanos, institucionales, comerciales, educativos, hospitalarios, de recreación, etc. Toda zona de interacción humana y de contextualización del ser / actuar humano en un espacio social requiere de la identificación de los lugares y de la orientación para una movilización funcional.” **La intervención gráfica de espacios exteriores** ha sido tratada en el artículo “Diseño de espacios urbanos” cuyas autoras, Mihaela Radulescu y Rosa Gonzales, presentaron resultados de una investigación realizada en Francia, en el año 2011, en la cual se identificaron manifestaciones y efectos del diseño de la información y comunicación

en la cultura urbana. El artículo de Edward Venero “Diseño de escenarios para Cusco Always in Fashion” propuso como escenario el mismo espacio de la ciudad, para analizar las estrategias de proyección urbana de la marca de un evento, centradas en la producción de efectos de reconocimiento, implicación e interacción. El caso analizado fue un evento en la ciudad de Cusco, en el cual participó como director de arte. Un caso particular de intervención del espacio público fue el “Proyecto Combi Salchipapera”, que transformó combis en establecimientos callejeros de venta de comida rápida, llevando a las calles de Lima representaciones atractivas y representativas de la comida con identidad peruana. **La intervención de espacios interiores** fue enfocada por el artículo de Martín Rázuri, “Diseño de espacios institucionales cuando el papel no es suficiente” que evaluó las necesidades institucionales de representarse como identidad y marca a través de imágenes asociadas a sus mismos espacios físicos institucionales; el artículo se sustentó en varios proyectos realizados por el autor. **La intervención de interiores y exteriores** se ejemplificó en MG4 con los proyectos de “Intervención gráfica de edificios”: “La intervención gráfica de los edificios, en exteriores o interiores, de tipo artístico o informativo, decorativo o funcional, formal o informal, remite siempre a una identidad que se quiere mostrar a la gente.” El proyecto seleccionado para su presentación fue la intervención gráfica del edificio Tinkuy de Servicios Estudiantiles PUCP, realizada en 2011.

### EL DISEÑO DE ESPACIOS FÍSICOS FICCIONALES

El artículo de Milagro Farfán, “Diseño de espacios cinematográficos” presentó resultados de una investigación de las estrategias de generación de universos de sentido a través de las características semánticas y pragmáticas de los espacios cinematográficos. Mientras que el artículo de Mihaela Radulescu “Diseño de espacios teatrales” proyectó la problemática de la creación de universos de sentido hacia el mundo de las artes escénicas, donde el diseño de espacios desarrolla valores arquitectónicos, semióticos y estéticos. Los proyectos presentados en MG4 abordaron también el “Diseño de escenarios cinematográficos”: En la producción cinematográfica hay también la creación de espacios propiamente dichos, funcionales en el rango de la ubicación y la representatividad. Hay



**El Parque como familia** La propuesta incluye la introducción de 3 personajes: Tunky, Otari y Leo. Curso Señalética e Infografía, 2017.



Los integrantes de este proyecto son los estudiantes de quinto año Nia Cueva, Jimena Cusicanqui, Rodrigo Rivas y Romina Schenone. Curso Señalética e Infografía, 2017.

locaciones escogidas y trabajadas para el propósito de la película, hay construcciones que levantan ante nuestras miradas ciudades enteras, hay escenografías. Consideremos todos estos espacios como los escenarios semióticos de las películas, con implicaciones funcionales para la representación y significación de espacios y para el desplazamiento o emplazamiento de los personajes, con implicaciones psicológicas para el desarrollo de las acciones.” En MG8 el artículo “El Poder del Diseño Teatral” de Rodolfo Villalobos analizó la “significación del diseño visual y plástico de una puesta en escena teatral y su equivalente

importancia con la actuación como medio expresivo” y presentó el proyecto integral de la ópera “Oedipus Rex” de Igor Stravinsky, con libreto de Jean Cocteau, en el cual interactúan disciplinas vinculadas al diseño de escenografía, diseño de vestuario teatral y el diseño gráfico contemporáneo.

### EL ESPACIO VIRTUAL

La arquitectura de la información y las interfaces que integran las propuestas gráficas son dimensiones imprescindibles para la construcción de un espacio virtual. El artículo de César Soria, “Diseño de espacios de marca en la Web” presentó resultados de una investigación de mayores proporciones cuyo propósito es reorientar el diseño de espacios virtuales, particularmente los espacios Web de interacción de las marcas con sus usuarios. Varios de los proyectos presentados en MG van a desarrollar este tema; algunos ejemplos: el canal VIDI cuya creación es explicada en MG4 (“Los videos promocionados a través del canal ViDi pertenecen a su sello o son videos que cuentan con su auspicio. La tipología es abierta: videos culturales, artísticos, documentales, publicitarios, sociales. Se trata de crear paulatinamente un mapa de las relaciones entre la cultura de una comunidad y sus proyectos de representación y significación a través del lenguaje audiovisual.”); “Vinculum Memoria: Editorial Virtual”

(MG8) de Grisel Vargas (“El proyecto tiene como fin la adaptación de obras literarias a un formato virtual, visual y auditivo, por medio de la incorporación de ilustraciones que contribuyan a la riqueza de la propia obra y audio dramatizado.”); “Wild Pixel: Nueva agencia para el desarrollo de videojuegos” (MG8) de Anselm Medina (“Se trata de una agencia dedicada al desarrollo de videojuegos que pretende también educar al público acerca de lo que significa el diseño de videojuegos. El proyecto involucra la creación de marca y desarrollo de demos de videojuegos.”); “Wanderlust: Marca para el diseño de videojuegos” de Diego Sanchez (“El proyecto consiste en la creación de una marca especializada en el diseño de videojuegos, desde su concepto hasta su desarrollo final, siendo el primer proyecto, un juego utilizando el estilo gráfico del Pixel Art.”).

### EL AMBIENTE GENERADO POR EL DISEÑO

La ilustración, la tipografía y la diagramación son las dimensiones creativas que participan en la estructuración sistémica de un espacio matriz para la información compartida. Una atención particular se dio a este espacio de investigación y creación en MG2 LA NARRATIVA GRÁFICA; MG3 DISEÑO DE IDENTIDADES; MG5 LA ILUSTRACION EN EL PROYECTO DE DISEÑO. Los proyectos de dibujo, ilustración y video



Los personajes están presentes en las piezas gráficas de la señalética de sus respectivas 3 zonas (Nuestra tierra, Nuestro Mar y Nuestro Mundo). Estos personajes son cachorros, lo cual ayuda a generar un ambiente más cercano, agradable y lúdico. Curso Señalética e Infografía, 2017.

presentados en MG4 trazaron estrategias y recorridos, enfatizando el aporte de la imaginación y del arte. Es el caso del proyecto “Diseño de espacios gráficos” enfocado hacia “la ilustración de los mundos imaginarios, así como emergen de los cuentos populares, de las leyendas, de los mitos o de la literatura. El camino de la imaginación a la imagen es un camino que actualiza lo vivido y lo conocido, a la vez que estimula para encontrar nuevas maneras de expresar las imágenes mentales.” El proyecto puso de manifiesto: “La variedad de los espacios por crear es grande; mágicos o míticos, simbólicos o surrealistas, espacios de leyenda o espacios de máximo naturalismo, el poder de evocación del universo de la historia se traduce en opciones de referentes y lenguaje visual. Es grande también la variedad de los destinatarios: niños, adolescentes, jóvenes, adultos, de todas las culturas, todos encontramos

en la ilustración del espacio de una historia la puerta para ingresar en ella.” Interviniendo en otro campo, el “Proyecto Túcume 2011” consistió en “la creación de imágenes representativas para los diferentes grupos de artesanos y la tienda del Museo de Sitio de Túcume, donde se ofrecen sus productos.”

### DISEÑO DE ESPACIOS DE ACCIONES

Los proyectos presentados por los diferentes números de Memoria Gráfica ejemplificaron el diseño de espacios de acciones a través de los proyectos de los Coloquios de Estudiantes de Diseño Gráfico PUCP, los Simposios de Semiótica de la Moda, Las Jornadas de Video Diseño PUCP, etc. El diseño de eventos, desde ferias hasta congresos se articula con el diseño de espacios físicos y virtuales para cumplir con las funciones informativas y comunicativas de cada evento. Los proyectos de aula de “Diseño de ferias” del curso de “Perfeccionamiento bajo tutoría” enfatizaron este enfoque: “El diseñador gráfico participa específicamente con el diseño de la identidad e imagen, aplicado a los stands, los escenarios y otras estructuras (servicios, señalética, display) así como con el diseño de la información y comunicación”. En MG4 se incluyeron eventos-performance como el realizado por el Colectivo Interactivo: “la primera intervención en espacios públicos se ha realizado en los jardines de la Universidad, en las afueras del comedor central. El concepto se centró en la interacción generalizada, a partir de varios impulsos, hasta incluir a todos en una estructura de diálogo y juego.” En el mismo número dedicado al diseño de espacios, el artículo de Felipe Cortázar “Diseño de espacios educativos: El Proyecto Tinky” relató un proyecto de diseño de espacios formativos de competencias, en escuelas, para generar un micro universo de la comunicación radial a través de indicadores gráficos. El artículo fue producto de una investigación orientada hacia su aplicación escolar.



Estos personajes enseñan tanto a adultos como a niños, siendo esto una línea base para promover el trato horizontal que se plantea con el concepto del Parque de las Leyendas como familia. Curso Señalética e Infografía, 2017.

En 2017 la intervención del diseño y sus diversas dimensiones (espacio físico, espacio virtual, ambiente conceptual y formal generado por el diseño para sus imágenes, espacio de acciones) fueron objeto de investigación, estudio y proyectos en los cursos de la especialidad. Cabe mencionar la importancia de la intervención del espacio físico y los planteamientos formativos de los cursos de “Señalética e Infografía” e “Intervención gráfica del espacio”.