

1.6. DISEÑO DE AUTOR

Diseñar estrategias en función de parámetros para una intervención eficaz y eficiente del diseño en la sociedad y la cultura, desarrolla una actitud pragmática centrada en los cambios que la comunicación provocará en el contexto. Pero el contexto actual está interesado en la diferencia, la novedad o la personalidad afectiva de los mensajes que lo recorren, por lo cual la expresión de sí mismo, como persona, creador y diseñador pasa a ser parte del proyecto. En esta perspectiva, hacer diseño de autor es representarse a sí mismo, haciendo acto de opinión y expresión creativa, en los campos de interés que nos son comunes a todos nosotros, facilitando el diálogo y estimulando la participación del observador en el mundo del otro. Es una dinámica de la comunicación que valora el conocimiento y el interés por los puntos de vista, por las percepciones individuales y por la comprensión de la diversidad.

En los 10 años de Memoria Gráfica el diseño de autor ha estado presente en diferentes formas: tipografía, ilustración, video arte, moda. En estos campos, la subjetividad es creatividad que propone al receptor un diálogo intersubjetivo, polifónico, en el cual el núcleo es el producto cultural cuya interpretación se enriquece en función de su grado de apertura y su personalidad única.

RE-SIGNIFICACIONES Y RE-FORMULACIONES

Desde el primer número se puso de manifiesto el potencial de una tipografía inédita, semántica, sustentada en una estética personal; ocurrió lo mismo con el diseño editorial y la fotografía. Los proyectos del grupo de investigación y creación "Absolutamente Gráfico" con sus exposiciones itinerantes "Absolutamente DGP", "Absolutamente Cusco", "Absolutamente Arequipa", "Etnos" así como las exposiciones del campus PUCP (Mosh, Muchansen, 4 for live) apelaban al punto de vista personal para representar espacios y figuras culturales más allá de los estereotipos, con una re-signifi-

cación que innovara y llamara la atención del receptor. En el número 2, dedicado a la narrativa gráfica, el diseño de autor fue evaluado en el artículo "El cómic en literatura" de Carla Sagástegui y en el artículo "El álbum ilustrado, una pequeña obra de arte" de Diana Solórzano: el diseñador de comics y el ilustrador son artistas que se expresan a sí mismos en las narrativas generadas, cuya particularidad interpretativa hace que el texto verbal ingrese en una interacción significativa con el lenguaje y las representaciones gráficas. La interacción se amplifica en el caso del uso de intertextualidades, como se explicó en el artículo "La intertextualidad narrativa en las novelas gráficas" de Mihaela Radulescu, porque el diseño de autor practica apropiaciones que re-plantea a su manera. En el rubro "Estudios de Diseño" del MG2, las novelas gráficas, las fotonovelas, las historietas y las animaciones ejemplificaron la diversidad del diseño de autor y, en el caso de las novelas gráficas, los modos de apropiación y re-significación gráfica de textos literarios. Los proyectos "Diseño crítico: derechos culturales" y "Expresiones

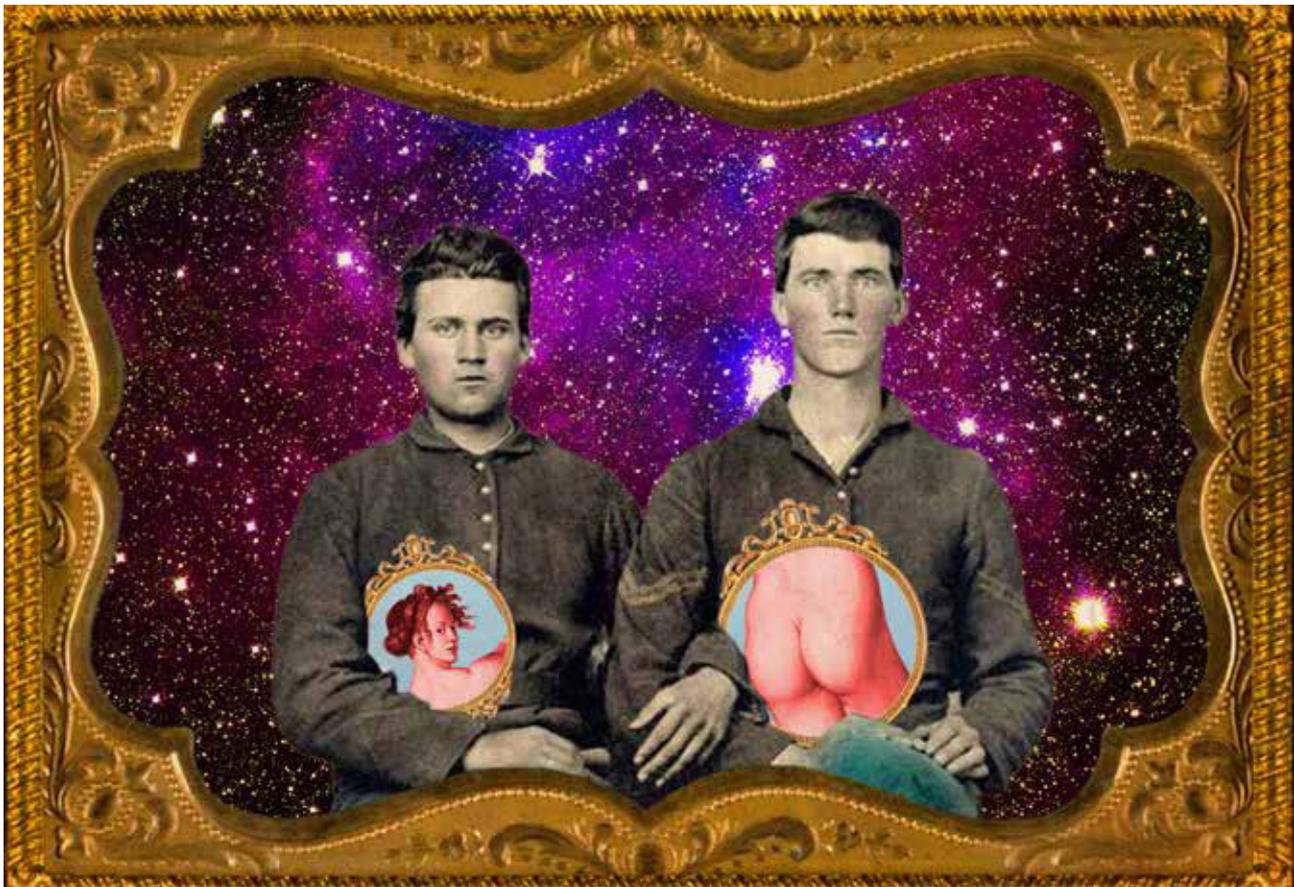
MEMORIA GRÁFICA



Alfabeto temático Afiche con la temática de Universo Marino realizado por Karina Romero Chinin y Samantha Scavino Barriga. Técnica vectorial. Curso de Tipografía y Diagramación, 2017.

gráficas de la interculturalidad latinoamericana“ trazaron espacios y modalidades de acción para el diseño de autor, relacionándolo con los grandes temas de la cultura actual. Este aspecto fue retomado por Evelyn Nuñez, en “Testimonio y memoria histórica en la novela gráfica peruana” en MG3, para analizar el desafío de la representación de la memoria colectiva a través del diseño de autor. Los proyectos de renovación editorial del mismo MG3 mostraron la convergencia del diseño de autor y de la lógica infográfica, mientras que el proyecto de “Ciudades del futuro” expresó la capacidad de la visión subjetiva del diseñador de explorar las posibilidades de desarrollo futuro de la humanidad. El proyecto “1001 Alicias” volvió al tema de la intertextualidad desde el diseño de autor: las propuestas de construcción de escenas y personajes de “Alicia en el País de las Maravillas” actualizaron el universo del libro

a situaciones contemporáneas a la vez que amplió sus alcances geográficos. En MG3 comenzó también la línea de investigación de la moda, desde la perspectiva del diseño de autor, con el proyecto de marca VNRO y su tratamiento imaginativo de la peruanidad. MG 5, dedicado a la ilustración, contiene una serie de artículos que valoran el diseño de autor y exploran sus modos de acción y sus resultados: “La imagen múltiple en la ilustración de libros para niños” de Susana Venegas , “El libro ilustrado: un palpito en el corazón” de Diana Solórzano , “El universo expandido de la ilustración: el libro de autor” de Mihaela Radulescu , “El arte de la ilustración en el afiche cultural” de Felipe Cortázar, “La ilustración en el cine de animación” de Milagro Farfán. En el rubro “Estudios de Diseño” se expusieron proyectos de álbumes ilustrados, novelas gráficas y libros objeto.

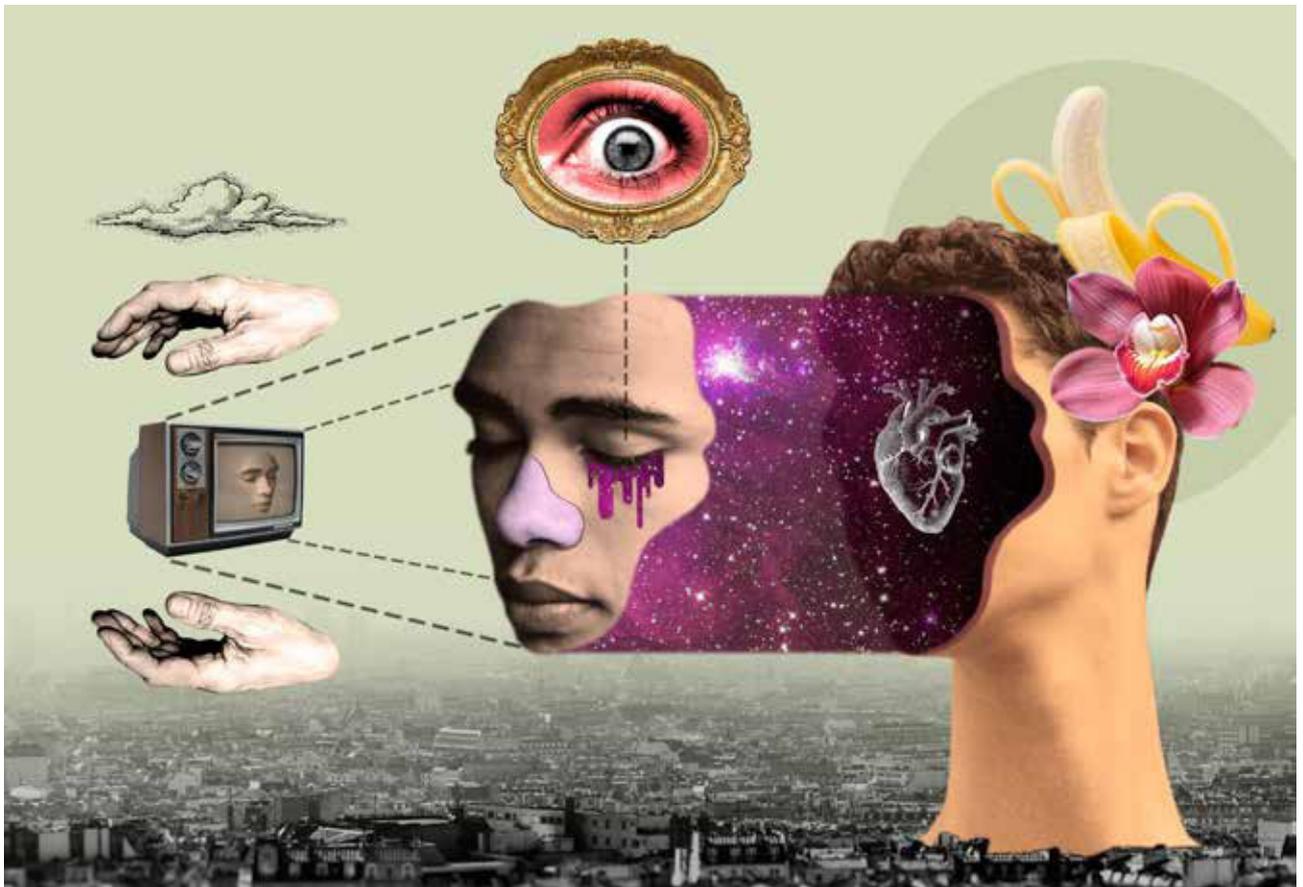


Arte Postal Interpretación de la obra de Jaime Bayly por Nagib Zariquey en estilo Surrealista. Curso de Proyectos Integrales 1, 2017.

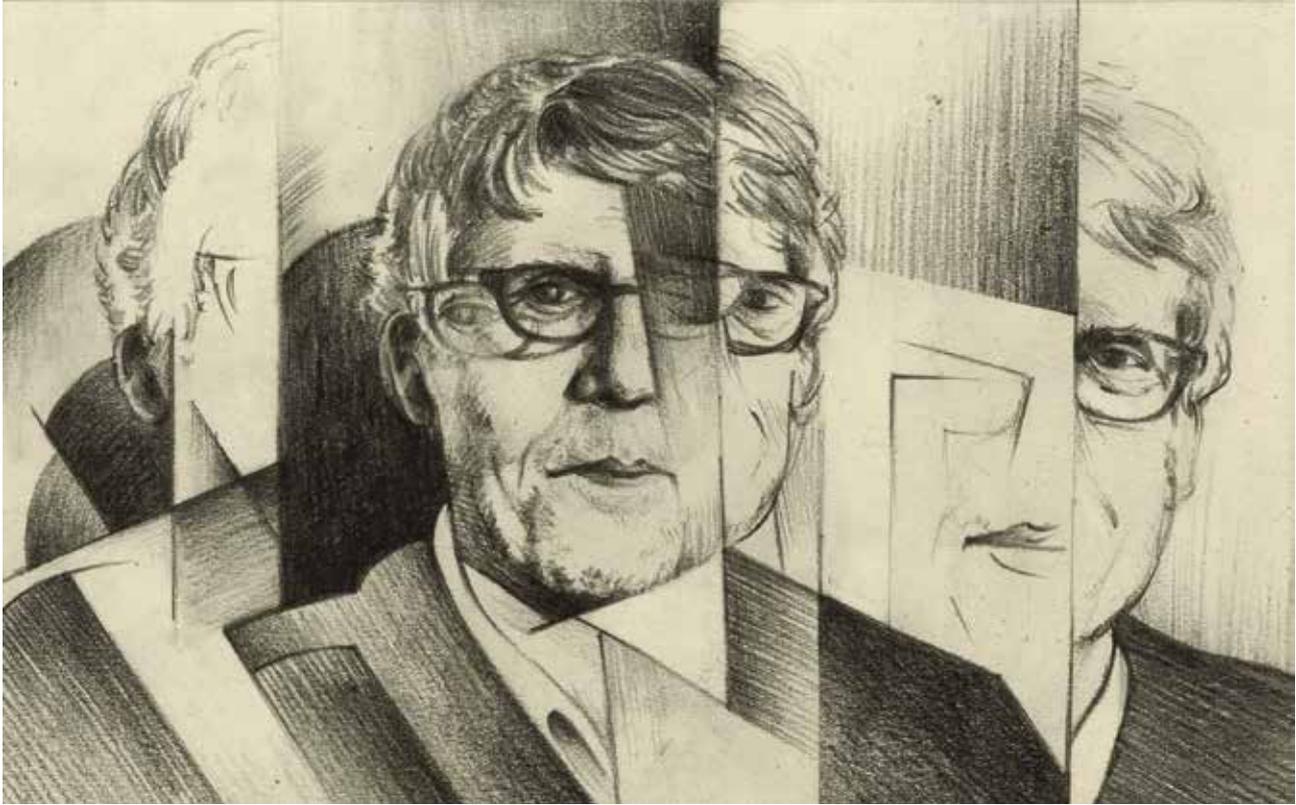
REFLEXIONES Y PROYECTOS

El MG7 fue dedicado al diseño de autor. Se configuró un mapa de acciones y posibilidades, abordado por los artículos de la sección “Reflexiones críticas”: “Narrativa del cuerpo y discurso político en el diseño de autor de una colección de moda” de Mihaela Radulescu, “La re-semantización de vestuario en la moda urbana de Lima. Proyectos de diseño de autor” de Edward Venero, “El cine de autor: historias desde una perspectiva personal” de Milagro Farfán, “Lovesicle. Bitácora de un proyecto de autor” de Montserrat Bofi, “Un proyecto de aprendizaje sobre la animación a través del diseño de producto de autor” de Fiorella Padilla, “Espacios creativos experimentales en la animación de autor” de Michael Rodríguez, “La ilustración de autor en la moda” de Alexia Baldarrago. Los artículos enfocaron los campos del diseño editorial y de sitios web, del

diseño de indumentaria y textiles, del diseño de moda, del diseño de objetos, del diseño audiovisual. Son evaluaciones situacionales con alcances teóricos, que se relacionan con el contexto de las prácticas de diseño por un lado y con la formación por el otro. En Estudios de Diseño se presentaron algunos de los proyectos realizados en cursos, que llevaban adelante la voluntad comunicativa del diseño de autor: “Speculum Amoris. Proyecto personal de ilustración”; “The Project Carpe Diem. Proyecto de marca personal”; “Mute. Proyecto de marca personal”; “Mardy Bum. Proyecto de diseño de indumentaria”; “Yatiri. Por una pragmática cultural del diseño en el Perú”; “Flying Pejelagarto. Proyecto de diseño de indumentaria y accesorios”; “Natalúdica. Libros y productos ilustrados personalizados”; “Diseño de libros de mesa”; “Video diseño y videoarte”. En 2017, las exploraciones personales de identidad,



Arte Postal Interpretación de la obra de Jaime Bayly por Nagib Zariquey en estilo Surrealista. Curso de Proyectos Integrales 1, 2017.



Arte Postal Interpretación de la obra de Mario Montalbetti por Miguel Angel de la Cruz en estilo cubista. Curso de Proyectos Integrales 1, 2017.

estilo e ingreso en las redes temáticas de la cultura desde una visión personal continuaron con proyectos como el de los alfabetos creativos o temáticos, realizados en el curso de “Tipografía y Diagramación”; o el proyecto de de libros postales para la promoción de la lectura de la literatura peruana por parte de adolescentes. Los diseñadores de curso de “Proyectos Integrales 1” interpretaron de manera infográfica y estética las personalidades y obras de representativos

escritores peruanos para la creación de libros postales. El punto de vista personal incluía parámetros comunicativos y expresivos, pero el diseño de autor preveía para el desarrollo de la representación comenzando con la selección de elementos, que abarcó momentos de la vida del escritor, obras, textos y contextos, para sugerir significados y valores de los escritores presentados; continuó con la composición y estética de cada postal.



Alfabeto temático Afiche realizado por Manuel Salinas Castillo. Técnica vectorial. Curso de Tipografía y Diagramación, 2017.



Arte Postal Interpretación de la obra de Flora Tristán por Angie Luz Cortéz en estilo fauvista. Curso de Proyectos Integrales 1, 2017.



Arte Postal Interpretación de la obra de Miguel Gutierrez por Nia Cueva en estilo Art Brut. Curso de Proyectos Integrales 1, 2017.