

EDITORIAL

La revista **Memoria Gráfica** es una publicación anual de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte Y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Aborda desde varios ángulos el diseño como realidad compleja y diversificada, en la cual convergen conceptos, proyectos comunicativos, valores humanistas y comerciales, estética y tecnología. Sus secciones definen y exploran los territorios formativos del diseño desde la visión y acciones de la Especialidad de Diseño Gráfico: la investigación de las manifestaciones del diseño, desde las más tradicionales y recurrentes hasta su expansión interdisciplinaria y sus nuevas formas de intervención en la sociedad; los proyectos de la formación académica, desarrollados durante el año en los cursos de la especialidad, representativos para su perfil de enseñanza-aprendizaje; los proyectos emprendidos desde la especialidad para interactuar con diferentes contextos, académico, cultural, económico, social; el conjunto retrospectivo de actividades realizadas durante el año representado por cada número de la revista, en la especialidad, por sus estudiantes y docentes. La revista se propone aportar a las actuales y futuras dimensiones del diseño desde su realidad institucional, para la mejora de la dinámica formativa de los diseñadores.

Las personas interesadas en colaborar con la revista lo pueden hacer enviando artículos para su sección **Proyectos de Investigación**. A través del correo se puede hacer contacto, enviar artículos, proponer proyectos de intercambio de información o proyectos conjuntos de investigación.

La sección **Proyectos de investigación** es el espacio dedicado a los artículos que presentan investigaciones sobre proyectos de diseño, con modalidades emergentes de su actual expansión

interdisciplinaria, con sus nuevas formas de intervención en la sociedad. Se incluyen también investigaciones que enfocan la didáctica del diseño, la historia del diseño, el mercado del diseño, el mapa actual de la acción del diseño, el espacio de su interdisciplinaria; pueden abordar fenómenos, tendencias, proyectos representativos, conceptos y características sociales, estéticas, tecnológicas, etc. Los artículos siguen un formato académico y su temática es orientada por el concepto que rige cada número de la revista. Está abierta a colaboradores internos y externos, que pueden enviar sus artículos conforme a las indicaciones de la convocatoria anual.

La sección **Estudios de diseño** es el espacio dedicado a presentar trabajos de diseño realizados en los cursos de la especialidad de Diseño Gráfico PUCP durante el año en curso, con el fin de enfocar la complejidad de la formación del estudiante a través de sus proyectos de diseño. Cada año se escoge un número reducido de trabajos de diseño, desde el punto de vista del desarrollo orientado de competencias, teniendo en cuenta que el diseño es interdisciplinario y requiere de una visión articuladora de recursos comunicativos y técnicos.

La sección **Retrospectiva** es el espacio dedicado a una breve revisión de las actividades de la especialidad, con el fin de ilustrar su perfil, en el cual convergen la enseñanza-aprendizaje, la investigación, la gestión y la responsabilidad social. Se presentan eventos aplicados al universo comunicativo del diseño, cuyos resultados se dan a conocer a través de la implementación de sus resultados y de la realización de exposiciones y publicaciones. Se trata de una interacción real y concreta con el contexto sociocultural, económico, profesional y universitario, tanto a nivel local como global, en función de los

propósitos y alcances de la investigación aplicada. Este número se centra en los proyectos de diseño, en sus etapas, metodologías y relación con los contextos en los cuales intervienen. Publican docentes, egresados y estudiantes que comparten los principios y el enfoque de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

El proyecto es enfocado como comunicación y conocimiento, como interacción con la realidad y agente de cambios. El tratamiento expresivo - argumentativo de un proyecto de diseño se basa en la selección y combinación de elementos fundamentales para la escenificación de un mundo simbólico, la representación interpretativa de una realidad natural o cultural. El mundo desvelado por el proyecto es una metonimia, la parte de un todo. Esta parte es escogida o construida con fines interpretativos por parte del observador. Con este fin se relaciona con el contexto, a partir de la memoria colectiva y el imaginario colectivo. El proyecto se muestra ser, además de una forma de conocimiento y comunicación, una fuente de testimonio y poder. Es parte de la cultura de una comunidad y en consecuencia de quienes toman contacto con ella. El proyecto comunica generando sentidos y realidades y desarrollando valores respecto al contexto que refiere. Funciona como diálogo y discurso y apela a la memoria colectiva. La memoria colectiva e individual proporciona la información con la cual se construye el proyecto; el proyecto, una vez en circulación, se integra en la memoria colectiva de una comunidad y en la memoria individual del observador. Podemos considerar la memoria como el eje paradigmático de la construcción del proyecto, que se realiza en el eje sintagmático de la composición de sus imágenes.

La construcción del proyecto procede a lo que Eric Landowski llamaba la refundación de lo social en cuanto universo de sentido y de valores asumidos y compartidos. Participan en este proceso la memoria colectiva y el imaginario colectivo. Si bien la

memoria es sociocultural y tiene que ver con el depósito de conocimientos de una comunidad o un individuo, hay algo más: el imaginario, que remite a los mecanismos de relación de las experiencias colectivas o individuales con la psicología (deseos, temores, expectativas). El imaginario y la memoria interactúan para sustentar la personalidad de una persona o la idiosincrasia de una comunidad. El imaginario es una construcción-reacción que desarrolla la experiencia de vida en otro nivel, de las posibilidades. La cultura almacena los productos culturales y define el perfil cultural de una comunidad o de una persona. Las imágenes construidas a partir de la memoria y del imaginario definen la cultura global, local o individual.

La recepción de un proyecto se hace desde un querer / poder, es decir el observador - participante debe estar dispuesto al esfuerzo de generar la asociación entre los signos, a partir de la comprensión de la tipificación simbólica de su construcción. Es así como la representación de una realidad, asumida por un proyecto, resulta ser también una construcción tentativa de signos que obligan al observador a participar sustantivamente en la generación de sentido, por la lectura interpretativa de sus imágenes. La evaluación se hace para el esclarecimiento de las interacciones que el proyecto tiene con sus contextos: la realidad, la cultura, los temas, las técnicas, el género, las estéticas. Estas interacciones condicionan su recepción. El diálogo del proyecto con estos contextos define su carácter de objeto cultural y sus interacciones con el público.

Mihaela Radulescu
Directora de la revista **Memoria Gráfica**