

CLASE 1. REFLEXIONES. LA COMUNICACIÓN GRÁFICA. INTRODUCCIÓN.

ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN LA PUESTA EN COMÚN CON LOS ALUMNOS:

El libro que hemos elegido “Diseño y Comunicación Visual” de Bruno Munari, es el inicio de una serie de lecturas bibliográficas que realizaremos a lo largo del curso. Su autor es un destacado teórico del diseño italiano del siglo XX. Los invitamos a investigar sus trabajos.

¿Por qué lo elegimos?

Porque consideramos que nos permite:

Comenzar a introducirnos en la lectura y comprensión de textos relacionados con el diseño y la representación gráfica. A partir de su lectura, encontraremos conceptos y términos que hacen al lenguaje gráfico del pensamiento y práctica proyectual.

Comprender y apropiarnos del lenguaje del diseño.

Desarrollar una nueva mirada del entorno y sus relaciones acorde a este campo disciplinar.

Introducimos en el proceso de VER / PENSAR / DIBUJAR, trilogía inseparable que se articula en los propios procesos perceptivos del acto creativo.

Conocer el pensamiento de Bruno Munari por ser uno de los máximos exponentes del arte y del diseño del siglo XX (Italia 1907-1998).

¿De qué trata?

El texto publica un conjunto de lecciones sobre comunicación visual, a partir de la experiencia del autor en el Carpenter Center for the Visual Arts de Cambridge, Massachussets durante 4 meses en el año 1947.

Teniendo en cuenta su contexto de postguerra, podemos resaltar el aspecto innovador de su propuesta pedagógica y su mirada de vanguardia en relación al diseño y la comunicación visual en su tiempo histórico, dejando de lado los antiguos criterios heredados de las escuelas academicistas.

A partir de la lectura del texto podemos empezar a pensar y reflexionar sobre algunos términos significativos para el campo del lenguaje gráfico. Les proponemos comenzar por las siguientes:

Imagen: podemos decir, como Munari, que cada uno tiene su propia “almacén de imágenes”, “el mundo privado de imágenes, que hemos ido formando a través de la vida”. Seguramente ante nuevas experiencias esa colección se modifique y aumente, depende de nuestra manera de ver, observar e interesarnos sobre nuestro entorno.

Objeto: término amplio que en la disciplina que nos ocupa, el diseño, nos remite a la bi y tridimensionalidad del mismo y su entorno.

Textura: Munari nos dice que la textura es la parte más superficial de las cosas, la sensibilización natural o artificial de una superficie. Y en esa mirada dirigida a ampliar nuestro conocimiento de la

realidad posiblemente comencemos a detenernos también en la superficie de los objetos que nos hablarán de su apariencia, aportando características y datos de los objetos, diferentes imágenes, cualidades...

Estructura: según la definición más general, es el conjunto de relaciones que mantienen entre si las partes de un todo.

Aunque algunos ejemplos parecieran salirse de esa norma, podríamos estar de acuerdo con Munari cuando cita a Einstein quien dice: “la casualidad tiene unas leyes que aún no conocemos”, porque inclusive lo que en apariencia es caótico tiene una estructura que lo organiza y lo ordena.

Formas básicas: el cuadrado, el triángulo y el círculo son elementos que estarán presentes de alguna u otra manera en todo proceso de diseño. Inclusive se destaca que en ciertas escuelas y movimientos del arte y del diseño del siglo XX, las consideraron como “formas madre” ordenadoras del pensamiento y práctica del diseño.

Los invitamos a elegir del texto tres términos significativos para ustedes e investigar su significado.