JORNADA

Associació per a l'estudi del moble

AMUEBLANDO VIÑETAS

El diseño contemporáneo visto desde el cómic

Lunes, 15 y martes, 16 de junio de 2020 a las 18.30 h

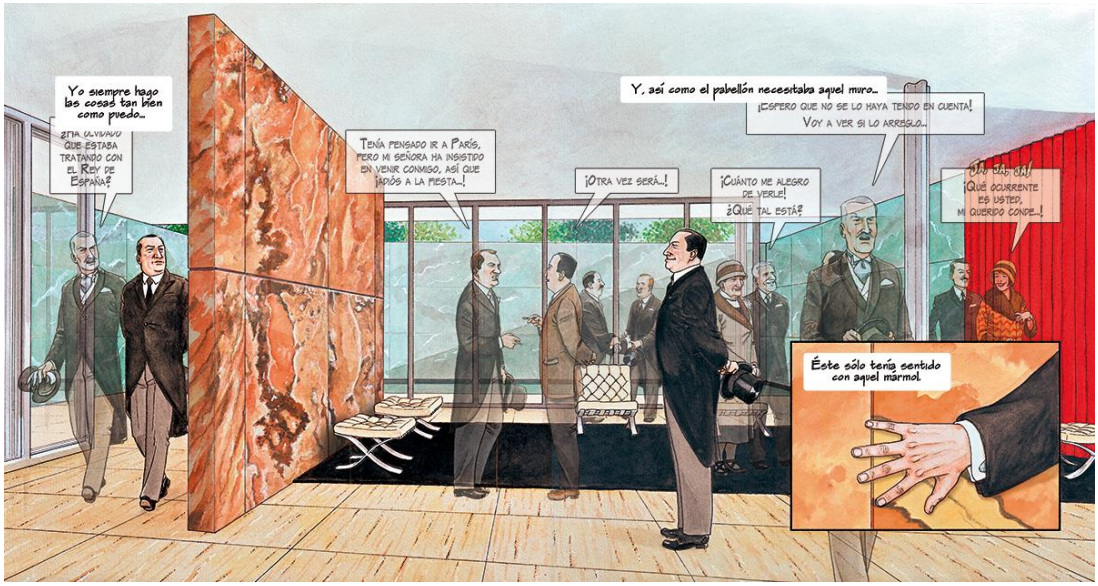
- Actividad en videoconferencia y directo online -

CONFERENCIANTES

Enrique Bordes
Dr. Arquitecto, profesor en ETSAM
Carles Prats
Director de documentales y experto en cómic
Jaume Vidal Oliveras
Crítico de arte y profesor en UAB
Roser Messa
Historiadora del arte

Josep Maria Montaner
Dr. Arquitecto, profesor en ETSAB
Agustín Ferrer
Dibujante y guionista, autor de la novela gráfica *Mies*
Oriol Pibernat
Historiador y diseñador, profesor en EINA/UAB
Octavi Rofes
Dr. Antropólogo y profesor en EINA/UAB

Coordinador: **Oriol Pibernat**



Autor: Agustín Ferrer Casas. Editorial: Grafito Editorial

Introducción

El mundo del cómic y de la viñeta ilustrada y el mundo del diseño no son mundos que se den la espalda. Ambos coinciden en prestar atención a la vida cotidiana y, cada uno a su manera, se reconoce como una **manifestación de modernidad y de cultura popular contemporánea**. Recientemente una exposición del Vitra Museum ha tratado el tema. Sin embargo, ya hace tiempo que curiosos y especialistas se interesan no sólo por analizar las coincidencias sino también por indagar las transferencias estéticas entre estos dos géneros de la cultura visual, industrial y postindustrial.

PRESENTACIÓN

Presentación

En estas jornadas se propone explorar estos espacios de encuentro entre la viñeta y el diseño desde diversas perspectivas y recurriendo a algunos de sus autores más representativos. Hay varias maneras de volver a mirar las viñetas que mueven nuestro interés. La que reúne más miradas consiste en **prestar atención al cuidado con que algunos autores tratan el amueblamiento y el interiorismo en sus historias**. Entre estos, se ha destacado la incorporación de piezas emblemáticas del diseño contemporáneo por parte de dibujantes reputados como Hergé o Franquin y más esporádicamente otros como Guido Crepax o Charles Schulz. Estas concurrencias suelen reforzar el carácter avanzado e innovador de la propuesta gráfica y, al mismo tiempo, son manifestaciones de la popularización comunicativa de modelos de mobiliario. La publicidad, el cine y el cómic, tanto o más que los museos y las publicaciones especializadas, nos han familiarizado con estos diseños que hoy llamamos "icónicos".

Si hablamos de amueblar viñetas, algunos dibujantes merecerían capítulos enteros, como es el caso del holandés Joost Swarte que, no sólo recrea los ambientes de la modernidad de los años 20 y 30, sino que rinde homenaje al diseño de Rietveld y traslada al cómic el lenguaje plástico, cromático y perspectivo de Die Stijl. Otros autores dirigen su preciosismo iconográfico a **crear ambientes interiores que son parte inseparable de su narrativa y de la psicología de sus personajes**, como ocurre con Chris Ware. Algunos, incluso, transforman el habitáculo en verdadero protagonista de sus obras, como Richard McGuire en *Here*.

A menudo el cómic **recrea paisajes sociales comunes u opciones de vida alternativas**. Por ello, resulta una suerte de espejo de la cultura estética popular e, incluso, una fuente de documentación de las historias del presente. Baste mirar los tebeos de antaño o las revistas de cada década o sumergirse en el underground para observar en qué términos se han desarrollado conflictos sobre el gusto cotidiano.

Por su parte, el cómic de **ciencia ficción** ha sugestionado innumerables ejemplos de imaginación diseñística plasmada en ciudades, naves y artefactos. **Amueblar el futuro supone un reto creativo que escapa a las convenciones al uso**. En este camino se ha destacado Moebius, que ha inspirado un buen número de películas y videojuegos. También las escenografías oníricas y los espacios de fantasía luminosa u obsesivamente opresivos pueden registrarse desde Winsor McCay a Marc-Antoine Mathieu.

Otra línea de exploración en las relaciones que se dan entre cómic y diseño la descubrimos en el **tránsito de la viñeta al objeto tridimensional**. El dibujante más literalmente paradigmático de esta traslación es, posiblemente, Mariscal. Pero también se dan casos en los que el lenguaje narrativo de la historieta sirve, a modo de manual de instrucciones, para explicar ideas y usos de diseños especulativos e innovadores, como es el caso notorio de Martí Guixé. Otros diseñadores, sencillamente reconocen haber encontrado inspiración en el cómic para algunos de sus diseños. Más allá de un reconocimiento manifiesto, también es lícito preguntarse **la deuda de algunos diseños con la cultura del cómic**. Algo de ello está por indagar en algunos diseños de mobiliario Pop (como los de Verner Panton o Joe Colombo) o en aquellos inscritos en el biomorfismo de inspiración ci-fi (Lovegrove, Starck, Marc Newson, etc).

Finalmente, publicaciones recientes nos interrogan sobre **el cómic como medio para explicar el diseño o contar historias de diseñadores**. *La Casa* de Daniel Torres o una novela gráfica sobre las biografías de Mies o de Eileen Gray nos ofrecen respuestas muy convincentes. El cómic, la ilustración y la novela gráfica también sirven para narrar y acercarnos al diseño de mobiliario.

Programa

Programa

Lunes, 15 de junio de 2020. 18.30 h

EL DISEÑO EN LAS VIÑETAS Y VICEVERSA

Si la viñeta es una habitación, ¿qué hacemos con los muebles?
Enrique Bordes, Dr. Arquitecto, profesor en ETSAM

Línea clara y mueble dibujado: Hergé & Cia
Carles Prats, director de documentales y experto en cómic

La mirada underground y la reivindicación del kitsch ante el diseño
Jaume Vidal Oliveras, crítico de arte y profesor en UAB

De Bruguera a El Víbora y El Cairo: casas y muebles en la historieta española
Roser Messa, historiadora del arte

Actividad

Comentando viñetas
Cápsula audiovisual donde diversos comentaristas escogen una viñeta con mueble y la analizan.

Jordi Duch (presidente de 1001), **Anatxu Zabalbeascoa** (periodista y crítica de arquitectura), **Cristina Sampere** (artista y directora en Fundació Setba), **Rossend Casanova** (técnico de Colecciones del Museu del Diseño de Barcelona), **Ramón Úbeda** (periodista y diseñador), **Juan Bufill** (crítico de arte) y **Núria Salamó** (ilustradora, diseñadora gráfica y abogada)

Mesa redonda

¿Qué debe el cómic al diseño y viceversa?
Participación de todos los conferenciantes de la primera jornada y Jordi Duch, presidente de 1001 (Associació Catalana de Tintinaires)

Autor: Agustín Ferrer Casas. Editorial: Grafito Editorial

Programa

Martes, 16 de junio de 2020. 18.30 h

LAS VIÑETAS EN EL DISEÑO Y VICEVERSA

Cómic, arquitectura y diseño en la posmodernidad
Josep Maria Montaner, Dr. Arquitecto, profesor en ETSAB

Vidas dibujadas: diseños de arquitectos en la novela gráfica. El caso Mies
Agustín Ferrer, dibujante y guionista, autor de la novela gráfica *MIES*

Transferencias entre cómic y diseño. Joost Swarte y Javier Mariscal
Oriol Pibernat, historiador y diseñador, profesor en EINA/UAB

Entre la narración figurativa y la figuración proyectual: el cómic en la obra de Martí Guixé
Octavi Rofes, Dr. Antropólogo, Profesor en EINA/UAB

Mesa redonda

¿Qué debe el diseño al cómic y viceversa?
Participación de todos los conferenciantes de la segunda jornada y Martí Guixé, generalist Designer

Bienvenida: Mónica Piera, presidenta de la Asociación para el Estudio del Mueble

BKF (prototipo). Grupo Austral. 1938-1939. Museo del Diseño de Barcelona

Garriri. Javier Mariscal. 1987 Museo del Diseño de Barcelona

H2O chair. Martí Guixé. 1999. Museo del Diseño de Barcelona

Programa

Dirigido a

Historiadores del mueble y del arte, arquitectos, ilustradores, diseñadores, aficionados al mueble y al cómic

Metodología

La actividad se realizará a través de conferencias digitales, que serán enviadas por email a los inscritos el viernes, 12 de junio, y de dos mesas redondas de debate y consultas que se celebrarán en directo online.

Durante las mesas redondas, los asistentes tendrán la oportunidad de hablar en directo con los conferenciantes.

Precios y condiciones

El precio incluye la publicación de un volumen monográfico con los artículos de la jornada.

- Precio: 60 €
- Precio socios AEM: 35 €
- Precio reducido para miembros de: EINA, Elisava Alumni, ETSAB, Grafito Editorial, CODIC, COAC y DIMAD: 42 €
- Estudiantes y parados: 20 €

3 becas para asistentes:
Consulta condiciones en info@estudidelmoble.com - 93 256 67 85

Sorteamos dos ejemplares de la novela gráfica *MIES*, de Agustín Ferrer Casas, editada por Grafito Editorial, a través de las redes sociales de la Asociación para el Estudio del Mueble.

Con el apoyo de

Museu del Disseny de Barcelona

Colabora

Generalitat de Catalunya Departament de Cultura

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona. Adscrit a la UAB

GRAFITO EDITORIAL

Col·legi de dissenyadors d'interiors i decoradors de Catalunya

di_mad

humoristán MUSEO DIGITAL DEL HUMOR GRÁFICO http://humoristan.org/

Factoria Cultural Martínez

Associació per a l'Estudi del Moble
Disseny Hub Barcelona Pl. Glòries, 37 planta- 1 08018 Barcelona
93 256 67 85 info@estudidelmoble.com www.estudidelmoble.com