

**APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA PROYECTUAL DE
BRUNO MUNARI EN EL PROCESO CREATIVO DE LAS
PUBLICACIONES DE ARTISTA.
UN ESTUDIO DE CASO EN LA FORMACIÓN ARTÍSTICA
UNIVERSITARIA**




María García Sánchez
Universitat Politècnica de València

Monografía en Acceso Abierto. Libre disponibilidad en Internet, permitiendo a cualquier usuario su lectura, descarga, copia, impresión, distribución o cualquier otro uso legal de la misma, sin ninguna barrera financiera, técnica o de otro tipo.

Aplicación de la metodología proyectual de Bruno Munari en el proceso creativo de las publicaciones de artista. Un estudio de caso en la formación artística universitaria
Colección Ruta Directa a la Innovación Docente nº 75
2025 AMEC Ediciones Calle Emma Penella 6. 28055. Madrid. España.
ISBN: 978-84-10426-75-7

<https://doi.org/10.63083/lamec.2025.91.mgs>

Este documento está bajo licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0 

Esta licencia permite a los reutilizadores copiar y distribuir el material en cualquier medio o formato, únicamente sin adaptaciones, con fines no comerciales y siempre que se cite al creador.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| 1. Bruno Munari y la metodología proyectual en el espacio del libro. ¿En qué consiste esta innovación docente | 1 |
| 2. ¿Cómo se ha desarrollado esta aplicación de la metodología de Munari en el proceso creativo de las publicaciones de artista? Muestra y metodología | 2 |
| 3. Aplicación de la metodología de Munari en el proceso creativo de las publicaciones de artista | 2 |
| 3.1. Descubrimiento de la metodología proyectual y realización de un mapa mental con la descomposición de los componentes del problema | 2 |
| 3.2. Recopilación y análisis de datos | 7 |
| 3.3. Cuestionamiento de materiales y tecnología, experimentación y prototipado | 7 |
| 4. Resultados y discusión | 13 |
| 5. Conclusiones | 15 |
| Bibliografía | 17 |

1. Bruno Munari y la metodología proyectual en el espacio del libro. ¿En qué consiste esta innovación docente?

El proyecto que aquí se presenta nace en el seno de la asignatura optativa Libro de artista, grabado y tipografía móvil, perteneciente al Grado en Bellas Artes, con la intención de introducir la metodología proyectual de Bruno Munari como herramienta de apoyo en el proceso de creación de publicaciones de artista. Surge a partir de una inquietud compartida en el aula: la dificultad que experimenta el alumnado a la hora de estructurar sus ideas y traducirlas en proyectos coherentes, especialmente cuando se enfrentan por primera vez a un proceso creativo autogestionado.

En este tipo de publicaciones, es habitual que el artista asuma todos los roles del proceso: desde la concepción de la idea hasta la encuadernación del ejemplar. Esta condición, aunque enriquecedora, requiere una planificación consciente y rigurosa. Así, frente a un contexto actual en el que prima el empleo de referentes visuales como meta aspiracional, se propone un trabajo consciente de proyección, basado en la Metodología Proyectual de Bruno Munari. En este sentido, la hipótesis de la investigación parte de la asunción de que dicha metodología, organizada en etapas que invitan al análisis, la reflexión, la experimentación y la verificación, puede contribuir a mejorar la calidad y coherencia de los prototipos de libro desarrollados por el estudiantado.

Consecuentemente, los objetivos que guían esta investigación son: adaptar la metodología proyectual al contexto específico del libro de artista, poner en práctica sus fases a través de estrategias pedagógicas creativas y, finalmente, evaluar su impacto en el proceso formativo.

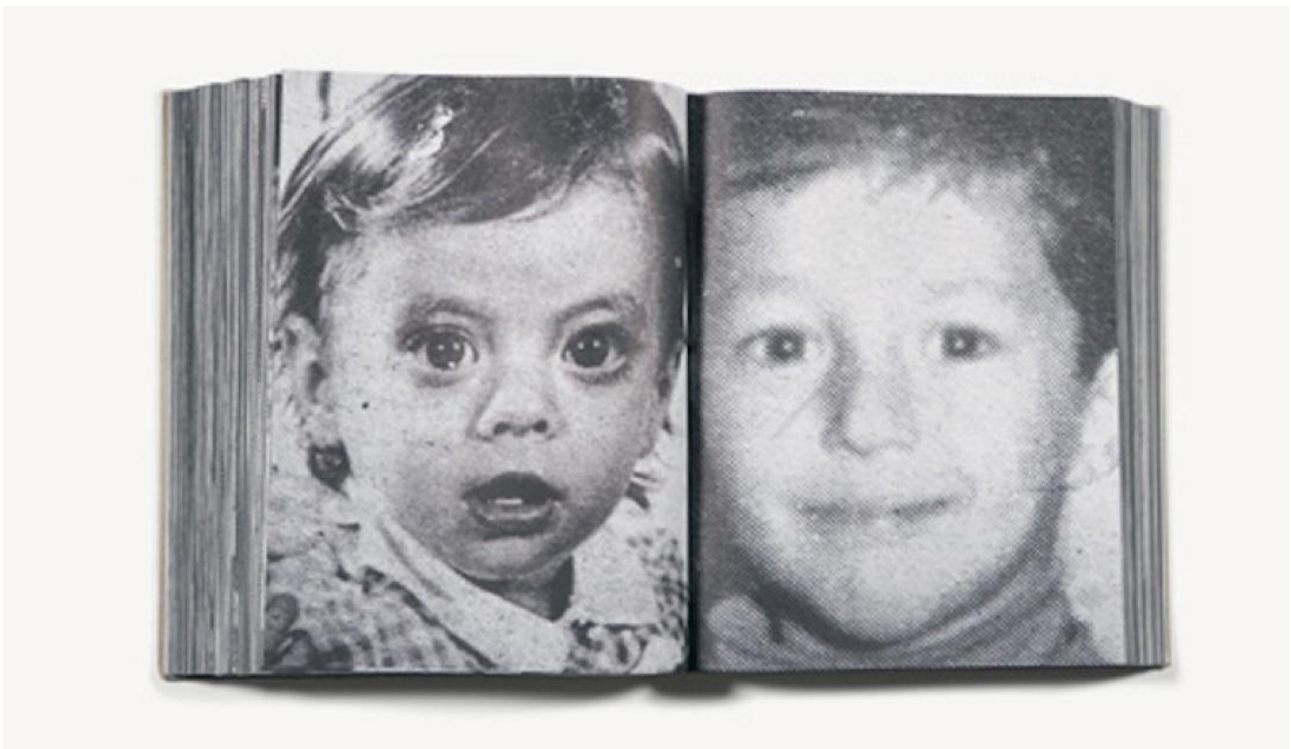


Fig. 1. Christian Boltanski, Menschlich, 1994.

2. ¿Cómo se ha desarrollado este análisis?

Muestra y metodología

El estudio se basa en un grupo de 41 estudiantes del Grado en Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, matriculados en la asignatura optativa Libro de artista, grabado y tipografía móvil (curso 2024/2025).

Se emplea una metodología cualitativa de estudio de caso, estructurada en tres fases de seguimiento y una encuesta final de texto abierto. La investigación integra un enfoque fenomenológico, etnográfico y de teoría fundamentada, con el objetivo de analizar el proceso creativo del alumnado. Como eje del trabajo docente, se aplicó la metodología proyectual de Bruno Munari, adaptada al libro de artista, para guiar la elaboración de prototipos con mayor coherencia y definición.

3. Aplicación de la metodología de Munari en el proceso creativo de las publicaciones de artista

3.1. Descubrimiento de la metodología proyectual y realización de un mapa mental con la descomposición de los componentes del problema.

El primer punto de control nace de una tarea asignada en el aula tras la proyección de una presentación destinada al proceso creativo y proyectual del libro en su encuentro con los postulados de Munari. Se presenta su equivalencia con el proceso de creación de una publicación de artista y se dicta la tarea de la descomposición de los componentes del



problema a través de un mapa mental que les permita conectar todos los elementos.

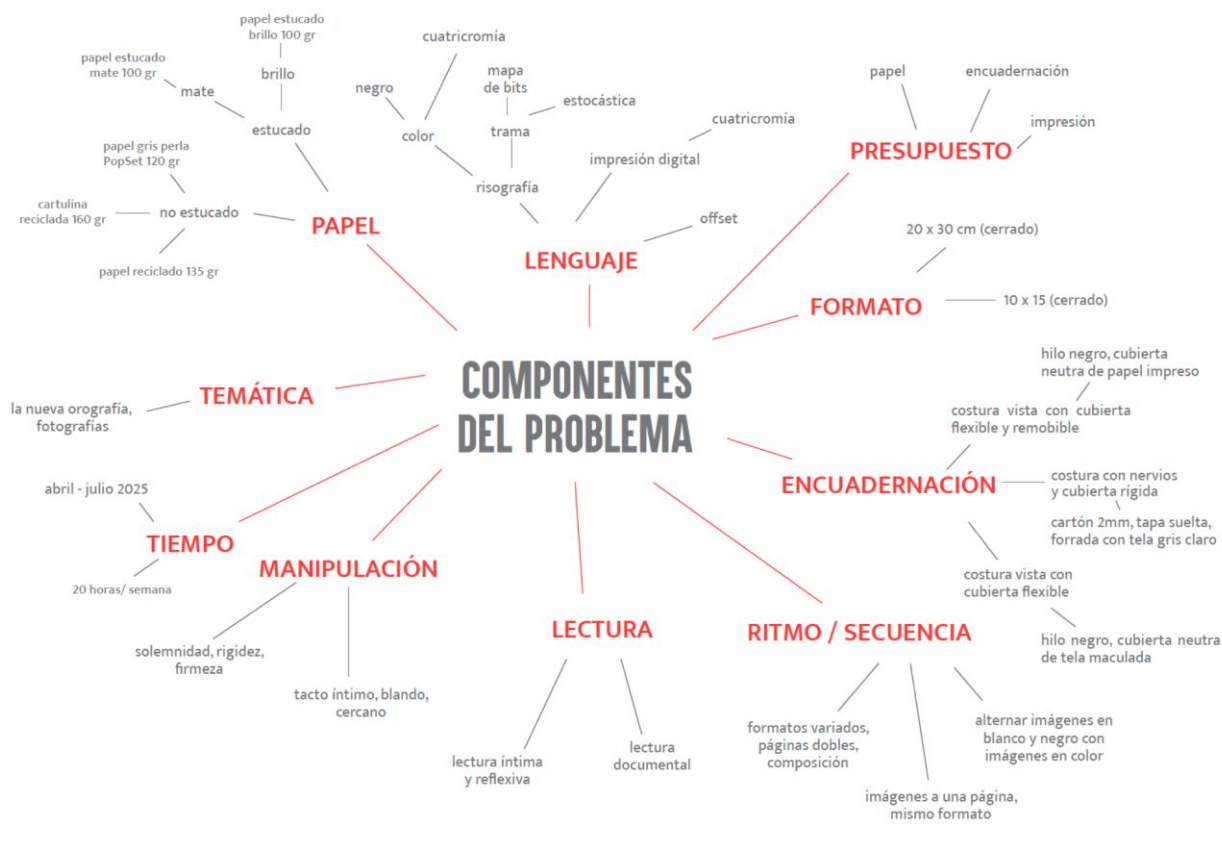


Fig. 2. Equiparación de la metodología proyectual de Bruno Munari con el espacio del libro

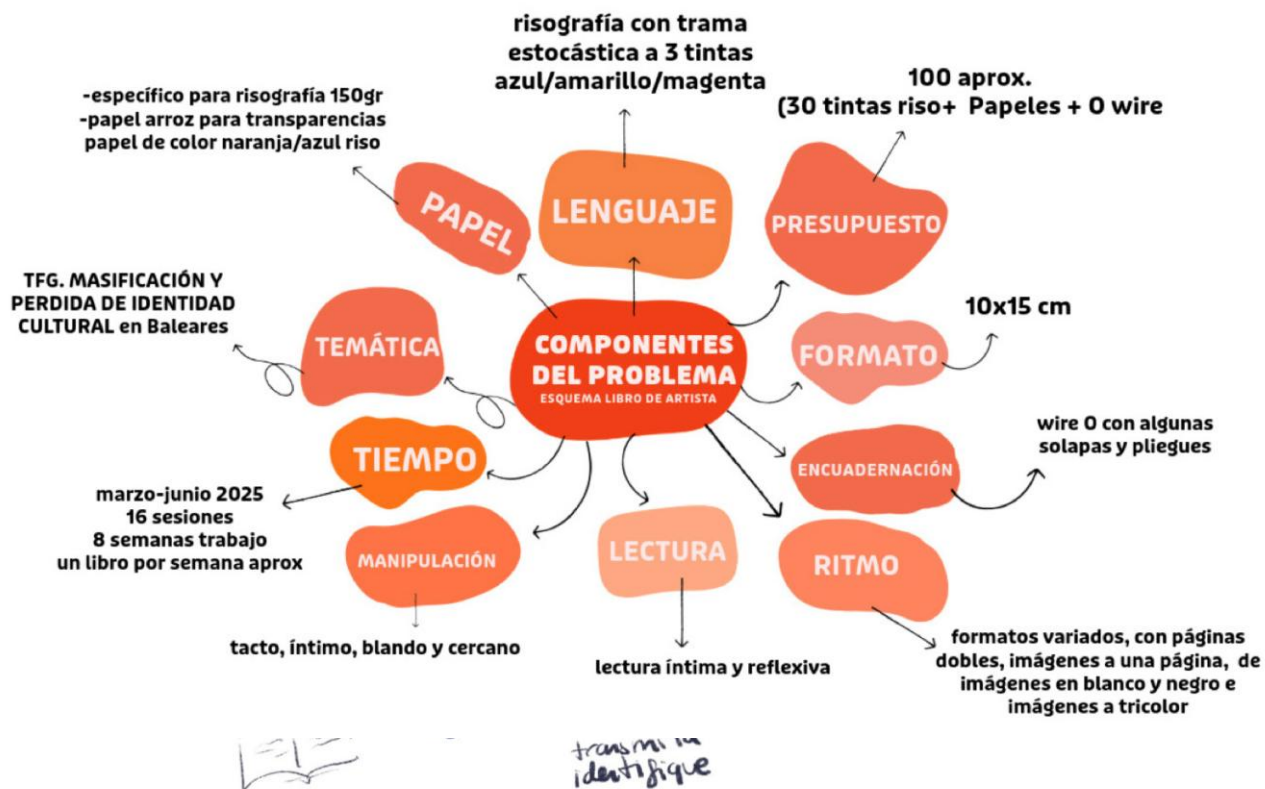


Fig. 3. Plantilla mapa mental, material docente.

Fig. 4. Mapa mental, Elia Serrano Agulló.

Fig. 5. Mapa mental, José Larrosa.



Fig. 6. Mapa mental, Ainara Molina Ruiz.

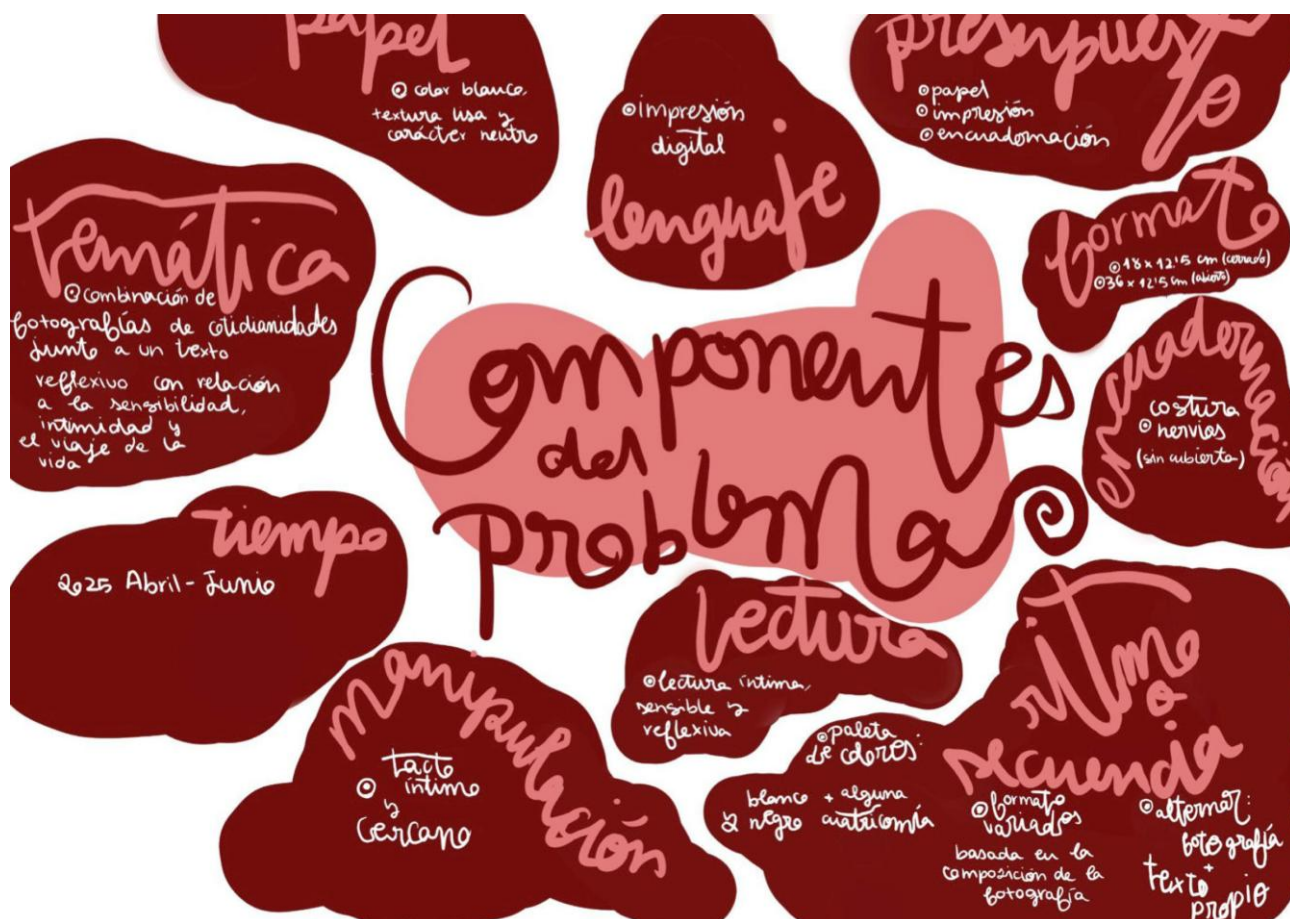


Fig. 7. Mapa mental, Candela Contreras García

3.2. Recopilación y análisis de datos.

Mediante la recopilación de referentes y el análisis de datos, el alumnado obtiene el marco conceptual esencial para el desarrollo de la fase de creatividad, donde deben conjugar toda esa información y conocimiento para materializar su libro. Se solicita, como segundo punto de control, un documento que recoja dicho análisis.

3.3. Cuestionamiento de materiales y tecnología, experimentación y prototipado.

En esta fase, el alumnado parte de las maquetas de estructuras de libro practicadas en las sesiones presenciales anteriores, así como de los datos recogidos en el punto de control de recopilación y análisis de datos para conjugarlo.

Como tercer punto de control, se realiza una presentación grupal del prototipo en el que el discente obtiene la retroalimentación de sus pares y del profesorado.

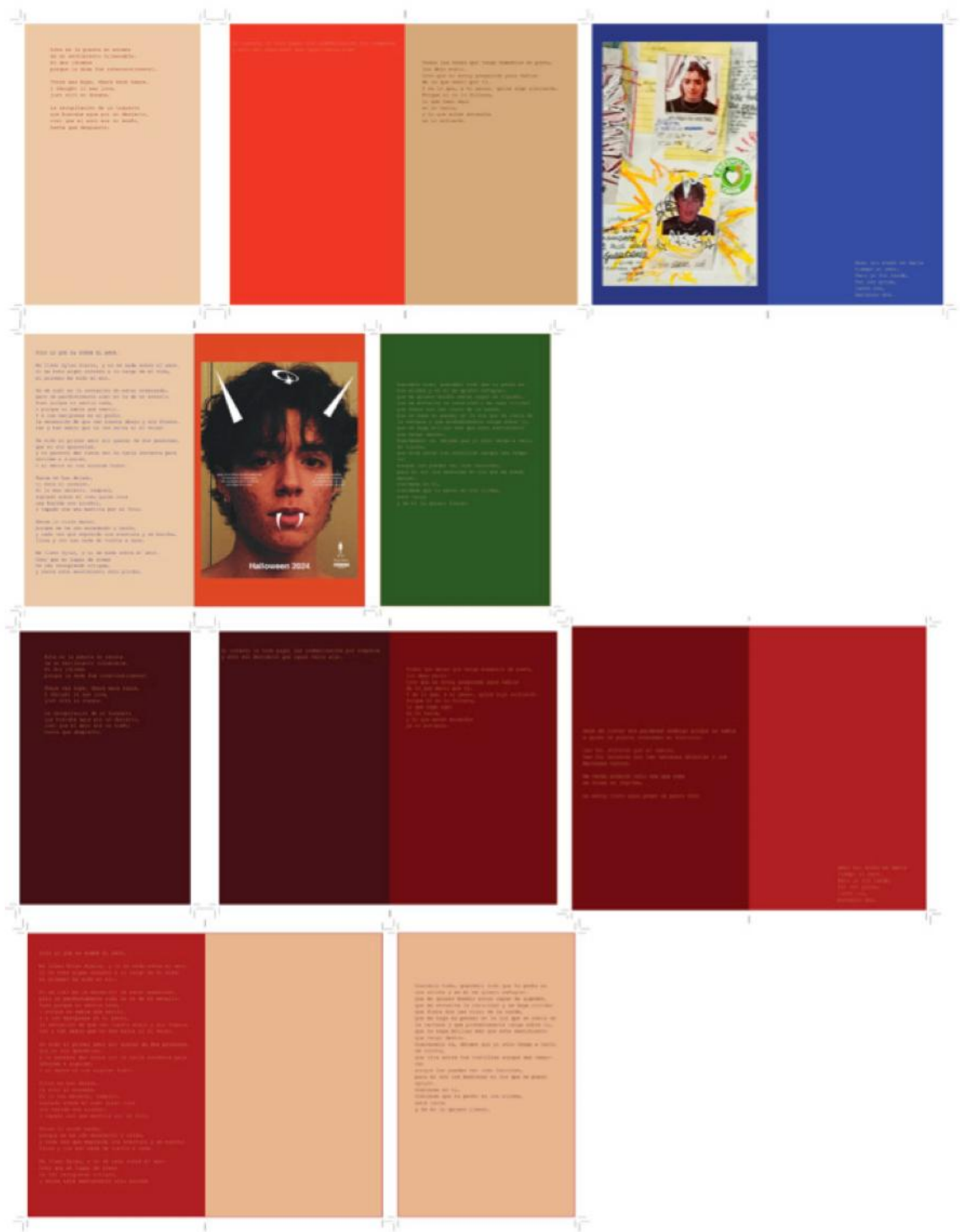


Fig. 9. Proceso proyectual Dylan Gutiérrez Sierra, primer prototipo

Fig. 10. Proceso proyectual Dylan Gutiérrez Sierra, experimentación secuencia

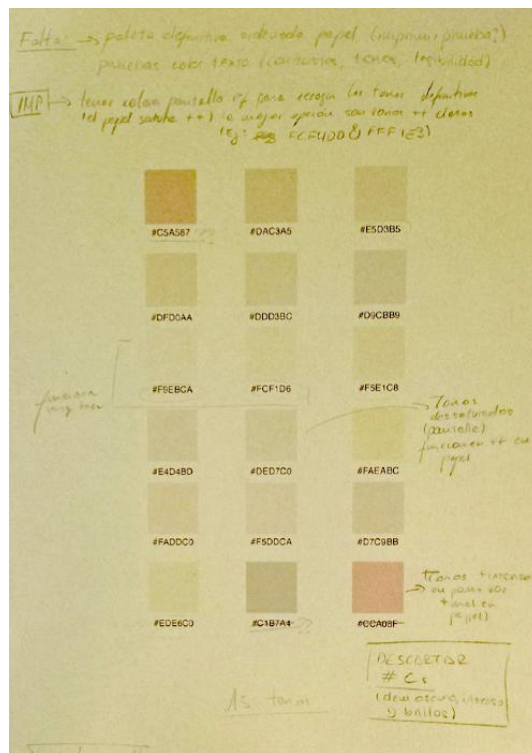
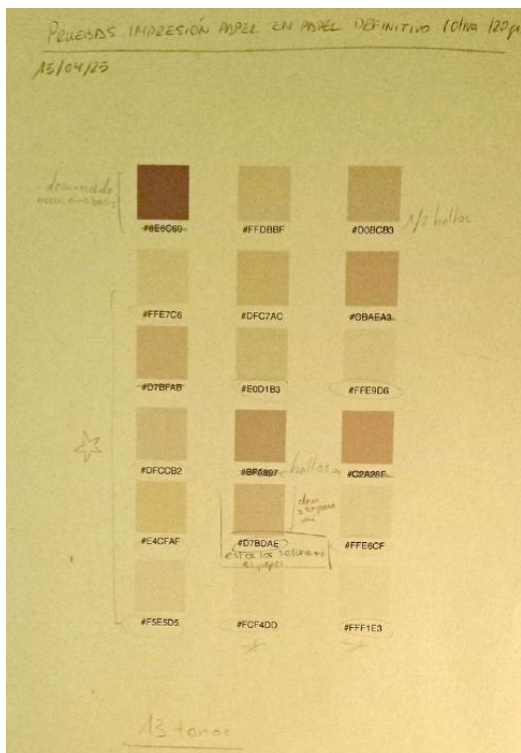


Fig. 11. Proceso proyectual Dylan Gutiérrez Sierra, experimentación

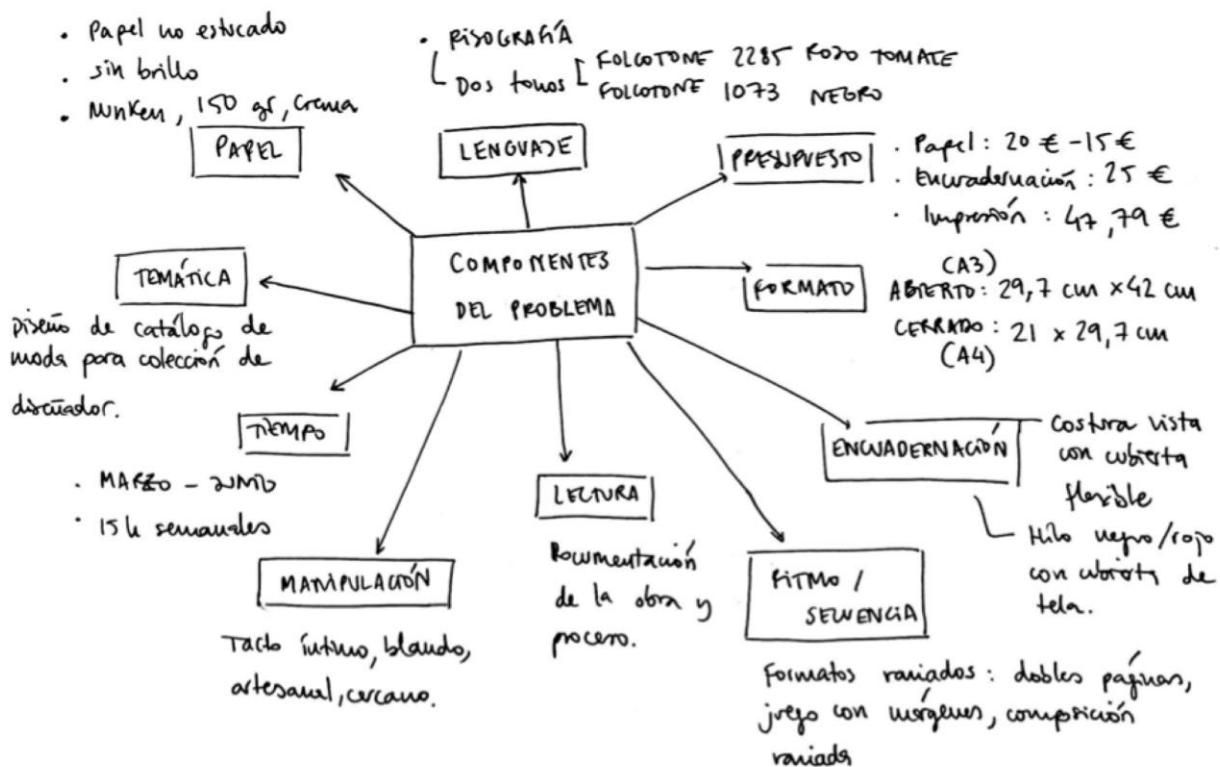


Fig. 12. Proceso proyectual Dylan Gutiérrez Sierra, libro editado

Fig. 13. Proceso proyectual Lucía Amat Lara, mapa mental



Fig. 14. Proceso proyectual Lucía Amat Lara, recopilación datos
 Fig. 15. Proceso proyectual Lucía Amat Lara, primer prototipo

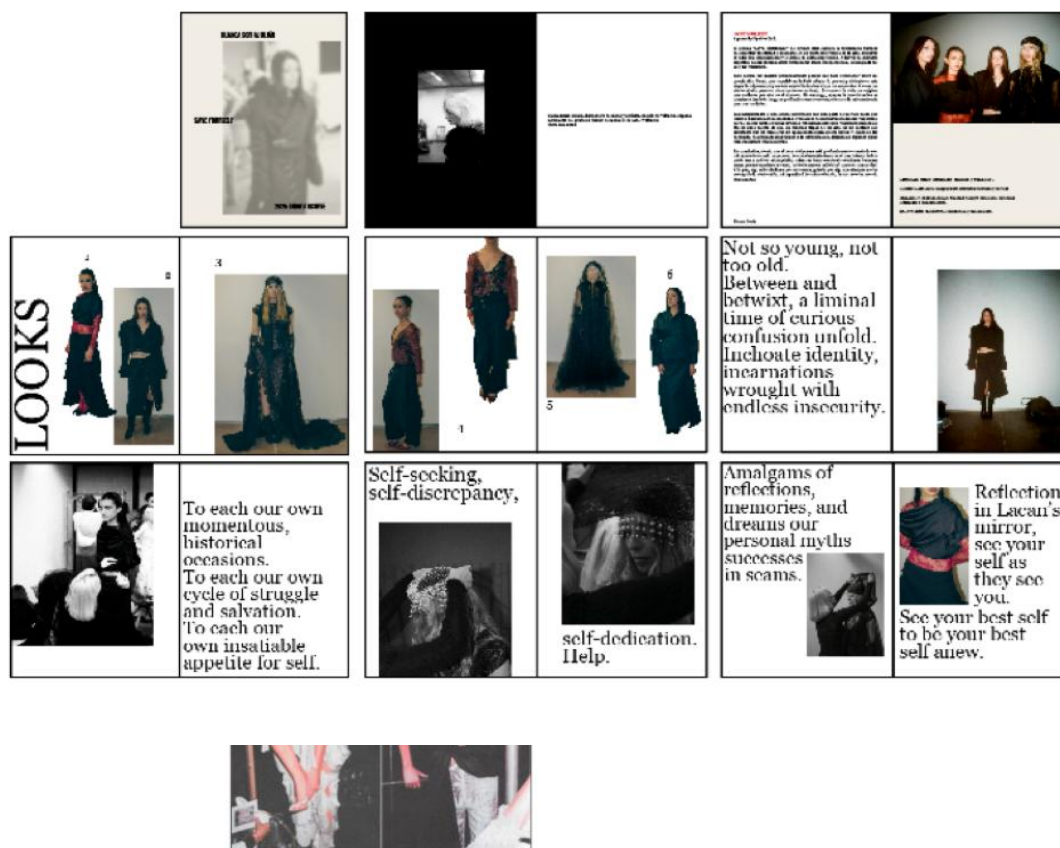


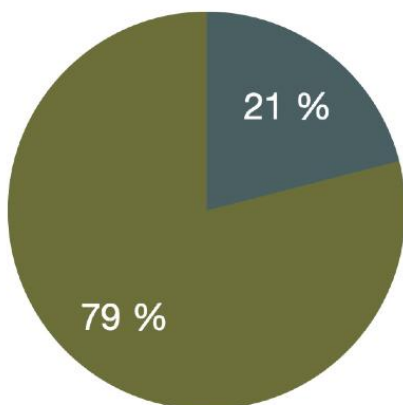
Fig. 16. Proceso proyectual Lucía Amat Lara, experimentación



Fig. 17. Proceso proyectual Lucía Amat Lara, prototipo definitivo

4. Resultados y discusión

Tras estos tres puntos de control, se comenzó el proceso creativo del alumnado, que se concretó en una publicación de artista editada, con un mínimo de tres ejemplares. Posterior a la defensa del proyecto en una sesión grupal, se pasó a los discentes una encuesta de texto abierto con la que pudimos explorar el impacto de la aplicación de la metodología proyectual de Munari en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los resultados constataron un impacto positivo en tanto que se destaca la posibilidad o facultad que brinda dicho acercamiento ante la cohesión de los distintos elementos que configuran el libro, así como la capacidad de visualización global que permita anticiparse a posibles problemas y valorar todas las posibles alternativas.



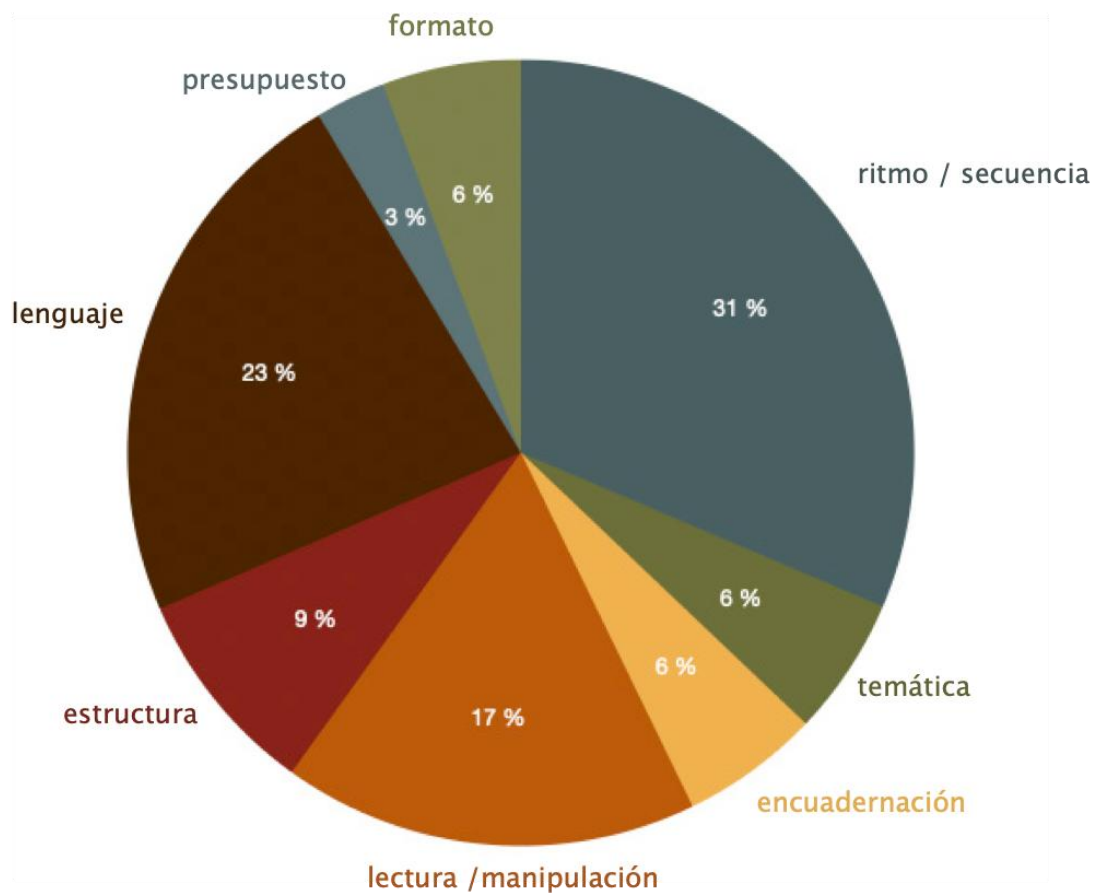


Fig. 18. Conocimiento de la Metodología Proyectualde Bruno Munari

Fig. 19. Nivel de desarrollo de los preceptos en el mapa mental

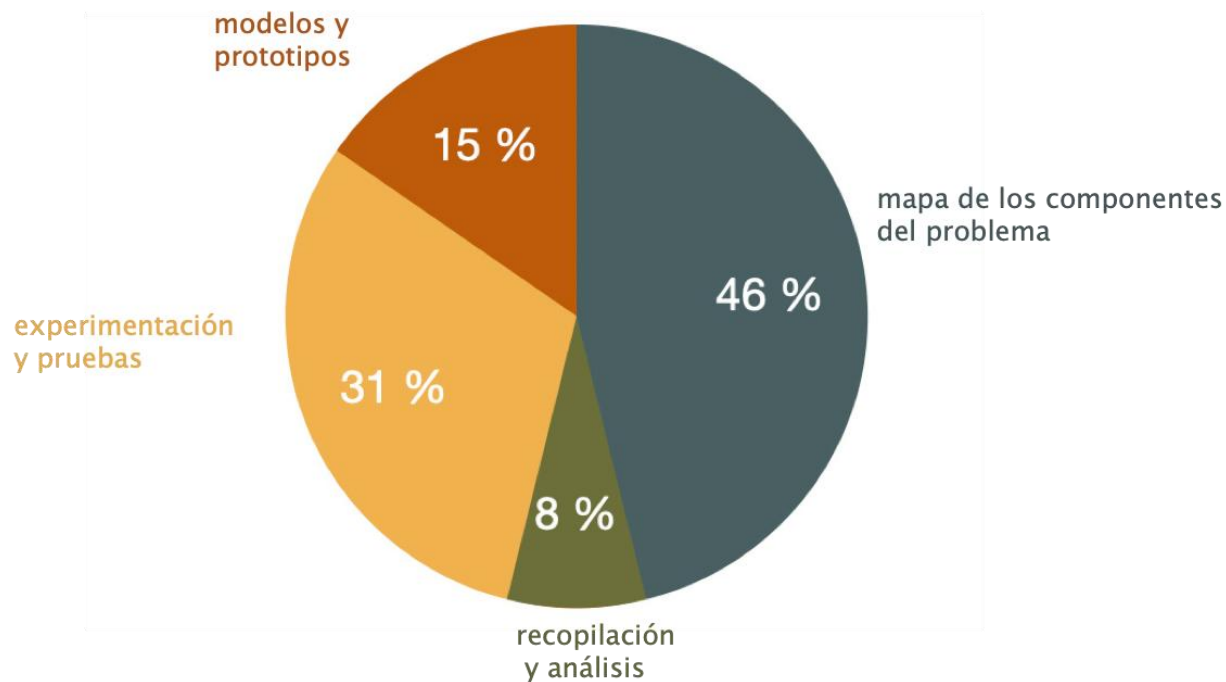


Fig. 20. Aspecto metodológico más destacado por el alumnado

5.Conclusiones

- El estudio confirma una respuesta positiva del alumnado, destacando la importancia de la investigación en procesos proyectuales del arte dentro de la educación artística.
- Se resaltan dos herramientas clave: el mapa mental con componentes del problema de Munari y la elaboración de prototipos, que fomentan la creatividad y la manipulación de materiales.
- Estas técnicas permiten desarrollar propuestas originales y significativas, enriquecidas por el uso de distintos lenguajes, soportes y estructuras del libro.
- Se defiende un proceso proyectual acotado pero flexible, que abra paso a un aprendizaje auténtico y significativo a través de la experiencia.
- Como mejora, se propone integrar las TIC mediante estrategias lúdicas que favorezcan la recopilación y análisis de datos de forma más efectiva.
- Para futuras investigaciones, se plantea aplicar la metodología de Munari con tres objetivos: continuar el uso de mapas mentales, profundizar en prototipos e incorporar tecnologías digitales.



Fig. 21. Proceso proyectual Lorenzo Saez Gimeno, libro editado

Fig. 22. Proceso proyectual Laura Aba Amer.



Fig. 23. Proceso proyectual Lucía Amat Lara, libro editado

Bibliografía

- Aco Corrales, E. A. (2019). Los mapas mentales en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Yachay - Revista Científico Cultural*, 8(1), 559–565. *Yachay - Revista Científico Cultural*, 8(1), 559–565. <https://doi.org/10.36881/yachay.v8i1.133>
- Acha, J. (1992/2015). *Introducción a la creatividad artística*. Trillas.
- Amegam, S. (1993/2011). *Para una pedagogía activa y creativa*. Trillas.
- Bain, K. (2006). *El que fan els millors professors universitaris*. Universitat de Valencia.
- Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje*. El juego como herramienta pedagógica. Narcea.
- Castleman, R. (1994). *A century of artists books*. The Museum of Modern Art.
- Celant, G. (1971). Book as Artwork 1960/1972. *Data*, (1), 35-49.
- Carrión, U. (2016). *El arte nuevo de hacer libros*. Ediciones Tumbona.
- Coll, C., Onrubia, J. y Mauri, T. (2008). Ayudar a aprender en contextos educativos: el ejercicio de la influencia educativa y el análisis de la enseñanza. *Revista de Educación*, (346), 33-70.
- Drucker, J. (1995). *The century of artists books*. Granary Books.
- Gavilanes Bayas, J. A., Cóndor Chicaiza, M. G., Regalado Díaz, S. del P., Recalde Pozo, G. P. y Baldeón Quimbiulco, P. G. (2023). Efectividad de los mapas mentales para mejorar el aprendizaje: Una revisión sistemática. *MENTOR Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 2(5), 367–388. <https://doi.org/10.56200/mried.v2i5.5758>
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós.
- Gómez Moreno, C., Castillo Solís, A., Gómez Meoño, A. (2015). Arduino como una herramienta para mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje de las ciencias, tecnologías e ingenierías en la Universidad Politécnica De Tapachula. *Revista QUID*,(24), 13-20.
- Minami Koyama, Y. y Arenas González, A. (2015). *Aplicación del aprendizaje basado en problemas y el colaborativo para potenciar el aprendizaje de los alumnos de ciencias básicas*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Moeglin-Delcroix, A. (1997) *Esthétique du livre d'artiste 1960-1980*, Jean-Michel Place.
- Munari, B. (1981/2013). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- Peláez Navarrete, C. (2019). Aplicación de técnicas de diseño en la enseñanza de la asignatura de ilustración y cómic. Presentación de un caso. *8º Encuentro BID de Enseñanza y Diseño*. 20 al 22 de noviembre 2019. Matadero Madrid.

Pittman, B. y Whaley, J. (1993). Collecting Book Art. *College & Research Libraries News* 54(4), 190-192.

Read, H. (1982). *Educación por el arte*. Paidós.

Robinson, K. Y Aronica, L. (2016). Escuelas creativas. La revolución que está transformando la educación. Debolsillo.

Valadares Souza, G. (2020). El concepto de originalidad en el arte y sus determinantes en la experiencia creativa en la contemporaneidad. *HUMAN Review*, 9(2), 113-125.

Vaz Barbosa, T. J. (2013). *Metodologia projectual, um método para atingir a criatividade*. Universidade Católica Portuguesa.

Villaneda Vásquez, A. (2019). La enseñanza-aprendizaje de procesos de conformación en diseño básico: un modelo por competencias. *Actas de Diseño*, (29), 229-241.

Núñez Lira, L.A.; Novoa Castillo, P.F.; Majo Marrufo, H. R. y Salvatierra Melgar, A. (2019). Los mapas mentales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia exitosa en estudiantes de secundaria. *Propós. represent*, 7(1), 59-82.
<http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.263>

Zúñiga Martínez, S. y Mora, C. (2017). *El Aprendizaje Basado en Proyectos y la construcción de prototipos experimentales, un estudio de caso: el modelo de un reductor de velocidad*. *Latin-American Journal of Physics Education*, 11(2), 2306-1, 2306-7.

