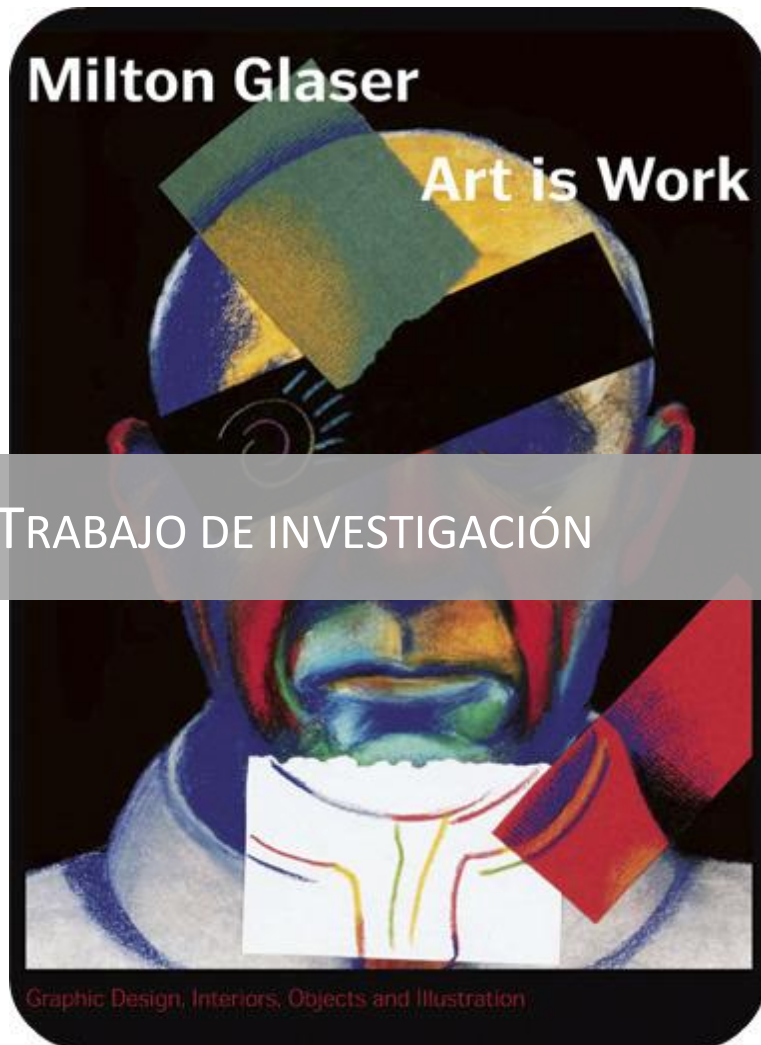


13/4/2012



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Que es el diseño?

El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "pre-figuración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizado habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

Etimológicamente deriva del término italiano disegno dibujo, designio, signare, signado "lo por venir", el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración ¹ es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe o se modifica algo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y los mismos medios de expresión como resultado; al diseñar un objeto o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica, el diseñador ordena y dispone los elementos estructurales y formales, así como dota al producto o idea de significantes si el objeto o mensaje se relaciona con la cultura en su contexto social.

El verbo "diseñar" se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo "diseño" se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar: dibujo, proyecto, plano o descripción técnica, maqueta al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen, el objeto a fabricar o construir).

Cuantos tipos de diseños existen?

- **DISEÑO ARQUITECTÓNICO:** que consiste en concebir y proyectar espacios habitables para el ser humano (edificios, parques, plazas públicas, casas, etc.)

- **DISEÑO DE ESPACIOS:** que es una especialización del Diseño Arquitectónico y se ocupa de concebir y realizar proyectos de uso / adecuación de los espacio de acuerdo a necesidades específicas de su utilidad (comercial, habitacional, lúdica, educativa, laboral, etc.)

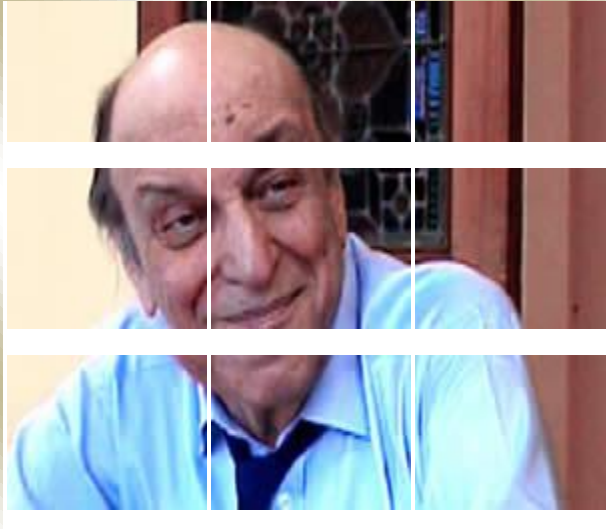
- **DISEÑO INDUSTRIAL:** que consiste en concebir y proyectar objetos de producción industrial para el uso humano (desde una cuchara hasta la carrocería de un automovil o el fuselaje de un avión, pasando por muebles, herramientas, artefactos, etc.)

- **DISEÑO GRÁFICO:** que consiste en concebir y configurar mensajes visuales significantes (logotipos y marcas, carteles, revistas, portadas de libros, websites, etc.)

-**DISEÑO DE MODA:** que consisten en proyectar y realizar prendas y accesorios para vestir (ropa, zapatos, joyería, etc.)

- **DISEÑO TEXTIL:** que es una rama derivada de la combinación de algunos métodos del Diseño Gráfico con algunos otros del Industrial y el de Modas, y consiste en concebir y configurar telas y patrones para la industria textil (estampados, hilados, bordados, fibras, etc.)

Milton Glaser (1929).



Su perspectiva intelectual abarca desde la ilustración hasta la arquitectura. Ha sido un prolífico creador de afiches. Es una figura influyente en el pensamiento del diseño y la educación actuales. Milton Glaser es tal vez el representante más famoso de la escuela norteamericana de diseño gráfico. Trabaja en New York, donde nació en 1929 en el seno de una familia de inmigrantes húngaros, y donde fue durante veinte años el alma del célebre “The Pushpin Studio”, estudio de diseño que Glaser fundó -junto a Seymour Chwast- en 1954, tras haber estudiado el arte del grabado en Italia, en la ciudad de Bolonia, en la escuela de Giorgio Morandi. También fue educado en la High School of Music and Art y en la Cooper Union Art School de la que posteriormente fue su director. Y gracias a una beca a Fulbright, tuvo la oportunidad de ingresar en la Academia De Bellas Artes en Bologna, Italia.



WORDS BY
Shirley Glaser
PICTURES BY
Milton Glaser

Glaser actúa en todos los campos de la comunicación visual con una sensibilidad que lo lleva a extenderse desde el Art Nouveau hasta el lenguaje narrativo del cómic. Es autor de carteles publicitarios y portadas de revistas, ilustrador de libros y diseñador de juguetes, creador de logotipos e inventor de caracteres alfabéticos.



Es famoso por su perfil del cantante Bob DYlan, para el cual, como recuerda el propio Glaser en su libro titulado Graphics Design, se inspiró en un autorretrato recortado sobre el papel del pintor francés Marcel Duchamp.

Glaser añadió al simple perfil masculino un elemento gráfico muy particular: la forma y el color del cabello, que le fueron sugeridos por la tradición decorativa árabe. De esta extraordinaria combinación surgió un estilo muy especial, que muchos consideran típicamente “americano”, cuando en realidad es fruto de una experiencia cultural muy compleja.



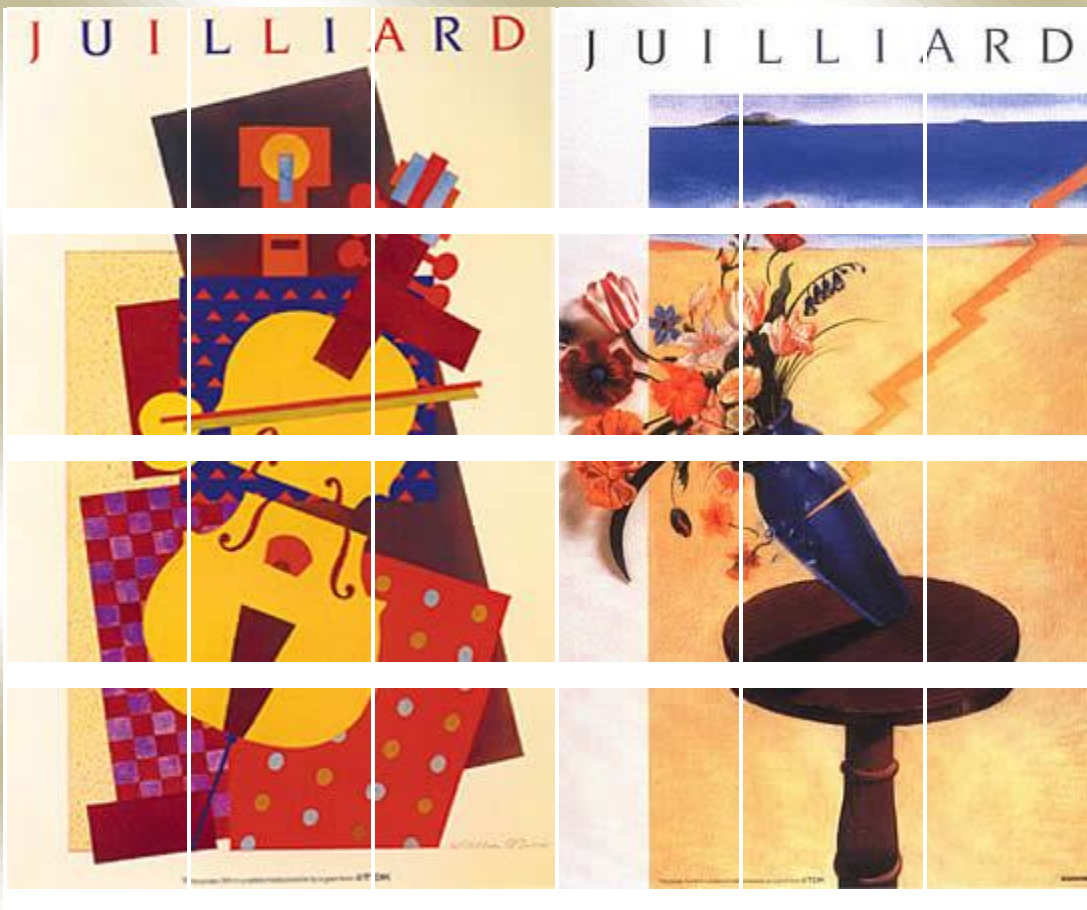
El logotipo de la ciudad de Nueva York, es uno de los gráficos más famosos, reproducidos y copiados de la historia. La frase "I Love NY", en el que un corazón rojo sustituye a la palabra "Love", fue creado en 1973 por este extraordinario diseñador. Además de ser conocido por ser el creador del logotipo de la ciudad, fue también, junto con Clay Felker, el co-fundador de la revista New York Magazine en 1968, de la cual fue presidente y Director de Diseño hasta 1977 – publicación que se convirtió en modelo para las revistas ciudadanas, estimulando un sinnúmero de imitaciones- y el encargado de rediseñar los periódicos Washington Post, La Vanguardia (Barcelona) y O Globo (Rio de Janeiro).





En 1975 realizó la imagen gráfica y decoración de los restaurantes en el World Trade Center (New York), al igual que el diseño del Observatorio y la Exhibición Permanente que se exhibía en las Torres Gemelas. También ha diseñado numerosos proyectos arquitectónicos como el Sesame Place, un parque educativo en Pennsylvania (1981-83), y la lista continúa.

Su obra está expuesta de forma permanente en lugares tan importantes como el MOMA (Museo de Arte Moderno de New York), el Museo de Israel (Jerusalén) y el Smithsonian Institute (Washington, D.C.). Precisamente, entre los muchos premios merecidos a lo largo de los años, Glaser recibió en el 2004 el Lifetime Achievement Award del Smithsonian Cooper-Hewitt, National Design Museum, por su extensa, profunda y significativa contribución a la práctica contemporánea del diseño.



En 1974 fundó Milton Glaser, Inc. (Manhattan) donde continúa actualmente produciendo una increíble cantidad de trabajos en muchos campos del diseño. A sus 76 años, es personalmente

responsable del diseño e ilustración de más de 300 afiches para editoriales, teatro, música, películas, asociaciones civiles y diversos productos y servicios.

Por mencionar, una de sus obras más famosas es el cartel realizado en 1967 con ocasión del primer festival musical de la Temple University de Filadelfia. De gran elegancia y linealidad, una simple clave de sol de la que surge una flor la cual se convirtió en el símbolo de dicho festival.



Resumir la carrera de este multifacético diseñador es tarea difícil. Su presencia e impacto en esta profesión es formidable. Inmensamente creativo y distinto, es un hombre del renacimiento moderno que trae una profundidad del entendimiento y pensamiento conceptual, combinados con una diversa riqueza del lenguaje visual, a su gran inventiva y trabajo individual.

Milton Glaser ha pasado la mayor parte de su larga e ilustre vida enseñando. Desde que él comenzó ha visto cambios significativos en las actitudes y estilos de los estudiantes, así como en el uso de herramientas. Sin embargo, a pesar de todo, la moral y ética de Glaser han permanecido

intactas. Es miembro del Art Director's Club Hall of Fame y el American Institute of Graphic Arts (AIGA) y continúa enseñando en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York donde su profunda perspicacia cultural continúa inspirando a nuevas generaciones de diseñadores.