

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DEL DISEÑO  
Máster Universitario en Ingeniería de Diseño

TRABAJO FIN DE MÁSTER:

## **DISEÑO GRÁFICO Y ARTE**

Autora: Olga Pérez Company  
Tutor: José Luis Martín Montesinos

**DISEÑO GRÁFICO Y ARTE**

*Diseño y arte son dos asuntos distantes*  
Milton Glaser

## **CONTENIDO**

Diseño

Arte

Diseñador

Artista

Diferencias entre las disciplinas y los profesionales

## **DISEÑO** antecedentes

- Finales del siglo XX hay diferenciación entre Bellas Artes y las Artes Aplicadas.
- Surgen las primeras vanguardias.
- La tipografía y el diseño gráfico van ganando terreno.
- Diseñadores y pioneros del diseño gráfico.
- Decáada de los 50: simplicidad.

## **DISEÑO concepto**

*La planificación y estructuración de cualquier acto dirigido a un fin deseado y previsible constituye el proceso de diseño.*

Victor Papanek

- Intención, designio, seña.

*Uno de los principios fundamentales del diseño es omitir lo que no es importante, con el fin de enfatizar lo que sí lo es.*

Dieter Rams

- Simplicidad, comunicabilidad, solución.

## **DISEÑO** conclusión

*El diseño sirve para hacer el mundo más inteligible, para mejorar la vida de las personas y para hacer más comprensible nuestro entorno, entre otras cosas. Es una poderosa herramienta de comunicación.*

Joan Costa

- Diseño gráfico: es un proyecto, ha de solucionar un problema, ha de llegar al público, ha de ser comunicativo y claro, ha de ser innovador y creativo.

## **ARTE** antecedentes

- Oficios: destrezas, capacidad de realizar bien una cosa.
- Separación entre oficios y arte: interés por la belleza.
- Arte: inspiración, imaginación, fantasía.
- Reflejo del interior del artista, llega al espíritu de quienes lo observa. Expresión de los sentimientos.
- Siglo XX: ruptura con la tradición, las reglas académicas, cambio de función del arte.



**ARTE**  
concepto

*Arte es un acto mediante el cual ímita o expresa el hombre lo material o lo invisible valiéndose de la materia y de sus propiedades sensibles.*

(Diccionario de la Lengua Española)

- El arte: místico, espiritual, metafísico, no sujeto a la razón, neurológico, emocional, sentimental.

*El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas que pueden deleitar, emocionar o producir un choque.*

Wladyslaw Tatarkiewicz

- El arte es lo que no hemos imaginado todavía.

## **DISEÑADOR concepto**

- Proyectista dotado de sentido estético. (Bruno Munari)
- Trabaja en equipo y para la sociedad.
- Sus trabajos son objetivos, no reflejan un estilo propio del diseñador.
- Trabaja para un cliente bajo encargo y para un determinado mercado.
- Opera con una cultura viva, que evoluciona constantemente.
- Sus trabajo es lógico, no recurre a la fantasía sino a lo racional.

## **DISEÑADOR**

### **capacidades**

- Habilidad creativa.
- Flexibilidad para adaptarse a las tecnologías, al cliente, al mercado...
- Comprensión del color, forma y figura.
- Manejo de muchas herramientas digitales.
- Manejo de muchas técnicas.
- Buen comunicador.
- Habilidades empresariales.
- Capacidad de ceñirse a plazos y presupuestos.
- Habilidades organizativas y de planificación.
- Sabe aceptar las críticas.
- Es autocrítico.

## **DISEÑADOR proyecto**

- Proceso de un proyecto de diseño:
  - Determinar objetivos y desarrollar una estrategia.
  - Determinar el criterio de diseño.
  - Hacer investigación.
  - Crear un concepto.
  - Diseñar.
  - Comunicación.
  
- Un diseño ha de ser: innovador, eficaz, ocurrente, respetuoso, armonioso, simple, proporcionado.

## **DISEÑADOR conclusión**

- Para ser un diseñador gráfico hay que ser creativo, detallista y organizado.
- Nunca hay que olvidar la propia identidad.
- Seguir aprendiendo y evolucionando.
- Ha de buscar transmitir ideas.
- Ser interactivo.
- Resolver problemas.
- Dominar el lenguaje visual.

## **ARTISTA concepto**

- Tiene sensibilidad especial ante el mundo.
- Tiene aptitudes artísticas.
- Tener talento y genialidad.
- Trabaja solo, para él mismo y para la sociedad que lo comprende.
- No tiene la necesidad de expresar ideas que la gente entienda.
- Refleja su interior, sus sentimientos, sus emociones.
- Tienen un estilo propio y bien definido.

## **ARTISTA proyecto**

- Antes de crear el artista se vacía de toda idea, algo que escapa a la razón, se vale de él para crear obras de arte.
- Obras de arte tienen: un tema determinado, una técnica y soporte determinados, el color, la luz, la perspectiva, una determinada composición de elementos.

**ARTISTA**  
**conclusión**

*El artista es la mano que, mediante una y otra tecla, hace vibrar adecuadamente el alma humana.*

Kandinsky



## **DIFERENCIAS ENTRE DISEÑADOR Y ARTISTA**

- Libertad.
- Cliente.
- Mercado.
- Comunicación.
- Artesanía.

## **DIFERENCIAS ENTRE DISEÑO Y ARTE**

- El buen arte inspira. El buen diseño motiva.
- El buen arte se interpreta. El buen diseño se entiende.
- El buen arte es un talento. El buen diseño es una habilidad.
- El buen arte es un goce. El buen diseño es una opinión.
- El buen arte envía un mensaje diferente a todos. El buen diseño envía el mismo mensaje a todo el mundo.

## **DIFERENCIAS ENTRE DISEÑO Y ARTE**

- Diseño es resolver un problema mientras que el arte es suscitar una pregunta.
- Diseño es llegar a un resultado concluyente y el arte es tener un debate abierto.
- En el diseño, un diseñador es un actor que interpreta un papel y guión, y el artista a su vez escribe y crea su propia historia personal.
- Un diseño depende de una aceptación colectiva sin embargo el arte sólo requiere la aprobación interna del propio artista.
- El diseño es una mente que busca una solución mientras que el arte la voz del alma y el espíritu.
- Un diseño es un acto de empatía con el público, por parte del diseñador, mientras que el arte es un acto de libertad.

*El arte tiene que ver con transformar al que mira,  
con hacerle ver el mundo de otra manera. El  
diseño acomoda a un público con un cliente.*

Milton Glaser