

Glosario

Arte óptico (*Op art*)

Estilo de arte abstracto matemáticamente orientado, el cual utiliza la repetición de formas geométricas y colores para crear en el ojo efectos vibrantes, patrones *moiré*, un exagerado sentido de la profundidad, confusión figura-fondo y otros efectos visuales. Con el arte óptico, las reglas que la visión aplica para darle sentido a la imagen, son en sí mismas, los temas o sujetos de la obra.

A mediados del siglo XX, artistas, tales como Josef Albers, Victor Vasarely y M. C. Escher experimentaron con el arte óptico.

El trabajo de Escher, a pesar de que no era abstracto, también está relacionado con varias formas de trampas visuales y paradojas.

En los 60's el término Arte Óptico se usaba para denominar el trabajo de un creciente grupo de artistas abstractos. Dicho movimiento era dirigido por Vasarely y Bridget Riley; acompañados de otros artistas tales como Richard Anuszkiewicz, Jesús-Rafael Soto, Kenneth Noland, François Morellet y Lawrence Poons.

Estas son sus características principales:

- Juega con el ojo en composiciones que causan cierta tensión visual en la mente del espectador, lo cual da la sensación de movimiento.
- Está creada con formas geométricas.
- El color, la línea y la forma son cuidadosamente elegidos para lograr el máximo efecto óptico.
- Las técnicas usadas son la perspectiva y la cuidadosa yuxtaposición del color; este puede ser de cualquier valor cromático, incluyendo blanco, negro y gris.
- Tanto el espacio positivo como el negativo tienen la misma importancia en una composición.

Bauhaus

Escuela de diseño y arquitectura fundada en 1919 por el arquitecto Walter Gropius, en la ciudad de Weimar, Alemania. Fue un lugar donde se juntaron diversas corrientes vanguardistas

y se dedicaron a la producción de tipografía, publicidad, productos, pintura y arquitectura. Una parte de su legado es el intento de identificar un lenguaje de la visión, un código de formas abstractas dirigido a la percepción inmediata, biológica, antes que el intelecto culturalmente condicionado. En la Bauhaus la forma visual se consideró como una escritura universal y transhistórica que hablaba directamente con la mecánica del ojo y del cerebro. Las actividades de esta escuela recibieron amplia publicidad en los Estados Unidos a finales de los años 30, cuando muchos de sus miembros emigraron a este país.

Diseño de información

Una de las cuatro áreas fundamentales del diseño gráfico que consiste en la selección, organización y presentación de la información para una audiencia determinada. Como disciplina, tiene como función primordial la comunicación eficiente de la información, lo cual, implica una responsabilidad de que el contenido sea correcto y objetivo en su presentación. Requiere conocimiento de problemas de legibilidad, de eficacia comunicacional de imágenes y relación de forma y contenido de textos. En el caso específico de la señalización requiere de conocimiento de problemas de detección y agudeza visual, ergonomía y conocimiento o asesoría en las áreas de diseño industrial y arquitectura urbana e interior.

El diseño de información incluye:

- Diseño editorial: Libros, revistas, diarios...
- Tablas alfanuméricas: Horarios, directorios...
- Gráficos y diagramas: Visualización de forma abstracta.
- Material didáctico.
- Instrucciones: Uso de aparatos o productos, reglas de juego, manuales...
- Informes, programas, prospectos, exposiciones.
- Señalización: Símbolos, carteles, señales y sistemas.
- Mapas y planos sin llegar a la especialización cartográfica, arquitectónica o de ingeniería.

Teoría de la Gestalt

La información se organiza dependiendo de dos cosas: En base a la experiencia y en base a las totalidades, fondo y figura. Existen ocho leyes principales de la Gestalt, las cuales son:

- 1. Ley del cierre:** Una forma es mejor percibida a medida que su contorno se cierra más.
- 2. Proximidad:** Se ve como un solo objeto a figuras que están muy próximas.
- 3. Continuidad:** Una línea que tiene la misma tendencia es un todo.
- 4. Destino común:** Toma por un objeto a los objetos que se desplazan a la mismo destino, velocidad o dirección.
- 5. Similitud:** Se ve como un todo a los objetos similares.
- 6. Contraste:** Una forma es mejor percibida, cuando mejor se distingue de su fondo.
- 8. Simplicidad:** Mientras menos elementos tenga una forma, será mejor su percepción.
- 9. Complementación:** El cerebro humano complementa las formas incompletas.

Transporte público (de masas)

Servicio de transporte urbano y suburbano de pasajeros al que se accede mediante el pago de una tarifa fija y que cuenta con servicios regulares, como rutas señaladas, horarios establecidos y paradas específicas. Debido a la Revolución Industrial y el crecimiento de las ciudades, se volvió imprescindible un sistema de circulación urbano para transportar a la población al trabajo, a los acontecimientos sociales, culturales y deportivos, ir de compras o realizar cualquier otra actividad en la que se necesitara algún desplazamiento de un punto de la ciudad a otro.

Wayfinding

Disciplina en la que se utilizan todas las habilidades del diseño para crear ambientes en los que al usuario le sea fácil ubicarse y encontrar una ruta para llegar a su destino.