

Maria Saavedra Guille
4º Gráfico

```
#include "El.h"

El::El(float xin, float yin, float rin, int idin, El *Ein[numE], int win,
{
    x = newx = xin;
    y = newy = yin;

    r = rin;
    eWidth = r*2;

    id = idin;
    moveangle = (TWO_PI/(float)numE * id) - PI;
    Others = Ein;

    width = win;
    height = hin;

    inc = 1.0;
    angle = 0.0;
    moveangle = 0.0;
    dotSize = 4.0;

    float El::getCenterX()
    {
        return x;
    }

    float El::getCenterY()
    {
        return y;
    }

    void El::move(float a, float r)
    {
        newx = x + r*cos(a)*r;
        newy = y + r*sin(a)*r;
    }

    void El::check()
```

MONOGRAFÍA

Ben Fry

ÍNDICE

- | | |
|--|----|
| 1. Contexto histórico, político y social | 01 |
| 2. Biografía | 02 |
| 3. Sus diseños y obras | 04 |
| 4. Línea de trabajo | 08 |
| 5. Obra destacada | 09 |
| 6. Bibliografía | 10 |
| 7. Conexión con artistas actuales | 11 |

1. CONTEXTO HISTÓRICO, POLÍTICO Y SOCIAL

Es un diseñador que ha trabajado desde los años 2000 y actualmente sigue activo. A partir del **siglo XXI**, sucedió una **revolución científica, tecnológica, social y política** que ha cambiado nuestras vidas por completo.

La aparición de los ordenadores, de **Internet**, de los teléfonos móviles, las redes sociales... han hecho que podamos realizar infinidad de tareas, trabajos e incluso entretenernos y comunicarnos muy fácilmente.

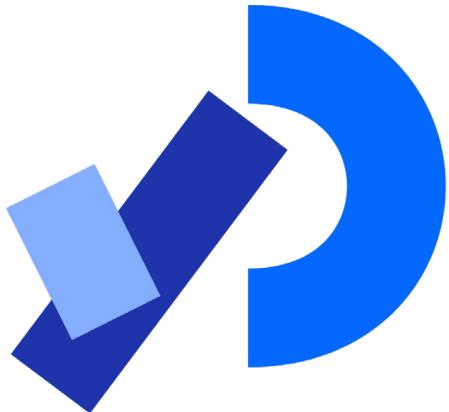


2. BIOGRAFÍA



Ben Fry es un especialista en visualización de datos y co-desarrollador del **Processing**, junto con Casey Reas.

Vive y trabaja en la ciudad de **Boston**, Massachusetts, en Estados Unidos; donde hay un **desarrollo** económico y social enorme, una gran cantidad de **avances tecnológicos** y un gran poderío militar; siendo así la **primera potencia mundial**.



Processing es un lenguaje de programación de código abierto, que se desarrolló principalmente para los **diseñadores y artistas**, para el arte gráfico.

Se diseñó en 2001 para introducir a los artistas en el mundo de la **programación fácilmente** y que no sólo perteneciera a los programadores, concretamente, para el diseño visual. Ganó el premio **Golden Nica** del Prix Ars Electronica en 2005.

Diseño para crear herramientas originales, útiles, divertidas y fáciles de usar.

Es director de **Fathom**, una empresa que se centra en el **diseño y software**.

Afrontan proyectos especiales de **áreas no muy conocidas**. Básicamente dan a sus clientes las soluciones a los problemas que les plantean, de una forma **única y novedosa**.

Desarrollan para campos como la **agricultura**; para calcular los costes de la tierra, en la ciencia; creando herramientas para visualizar células, virus, bacterias... y también en la **salud**; para la canalización de datos de pacientes.

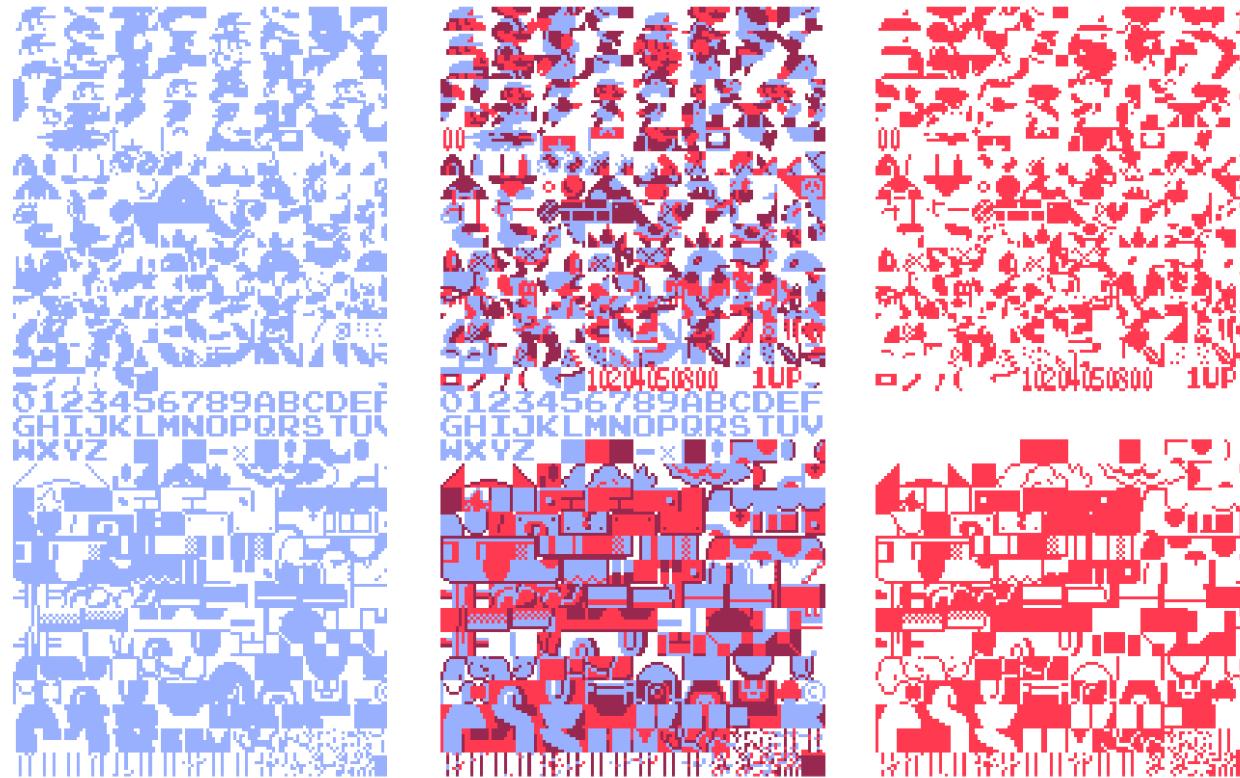


3. SUS DISEÑOS Y OBRAS

La obra de Fry se caracteriza por la utilización sobre todo de la **tipografía** y el **color** para expresar y reproducir los distintos datos.

ALINEADOS HUMANOS Y MAMÍFEROS: Representa **secuencias de ADN** humano alineadas con las de otros mamíferos, en forma de ilustración para **Seed Magazine**. Los datos son reales: la fila blanca superior es el ADN humano y las demás filas están ordenadas según su evolución, por ejemplo; la primera después del humano es el chimpancé.



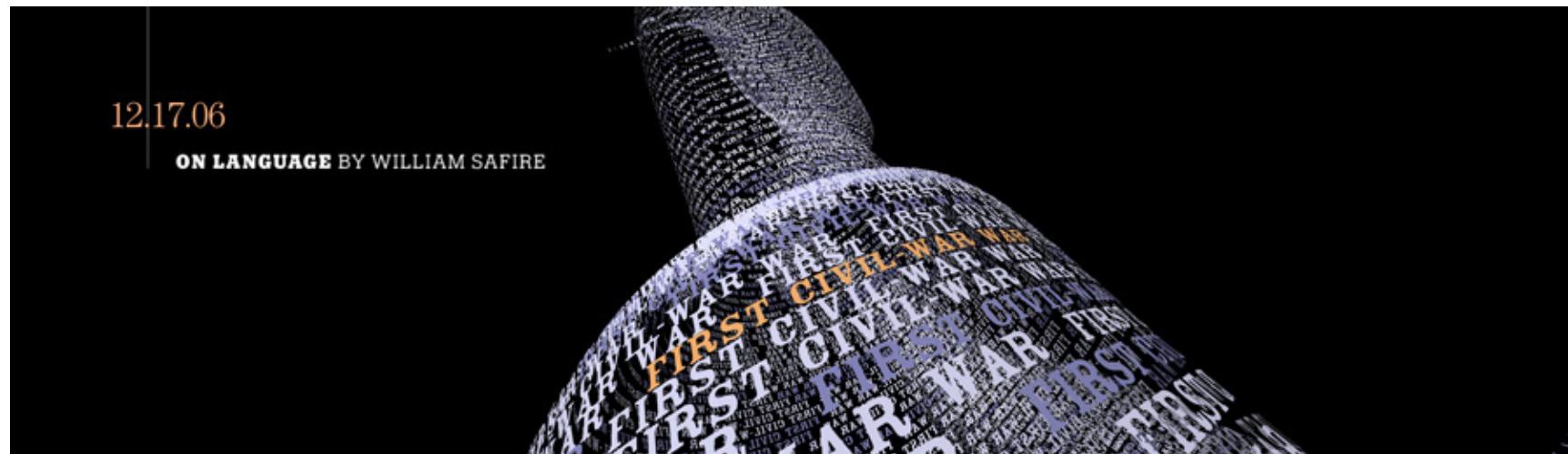


MARIO SOUP: En esta obra, se examina la **composición** de un **cartucho de juego Nintendo**, desmontando el programa como una imagen a **4 colores**, generando imágenes distintas a partir de él, mediante un programa de **Java**.

El azul es la primera secuencia de datos y el rojo la segunda y juntos forman las mezclas de colores de la imagen que se ve.

PRIMERA GUERRA CIVIL:

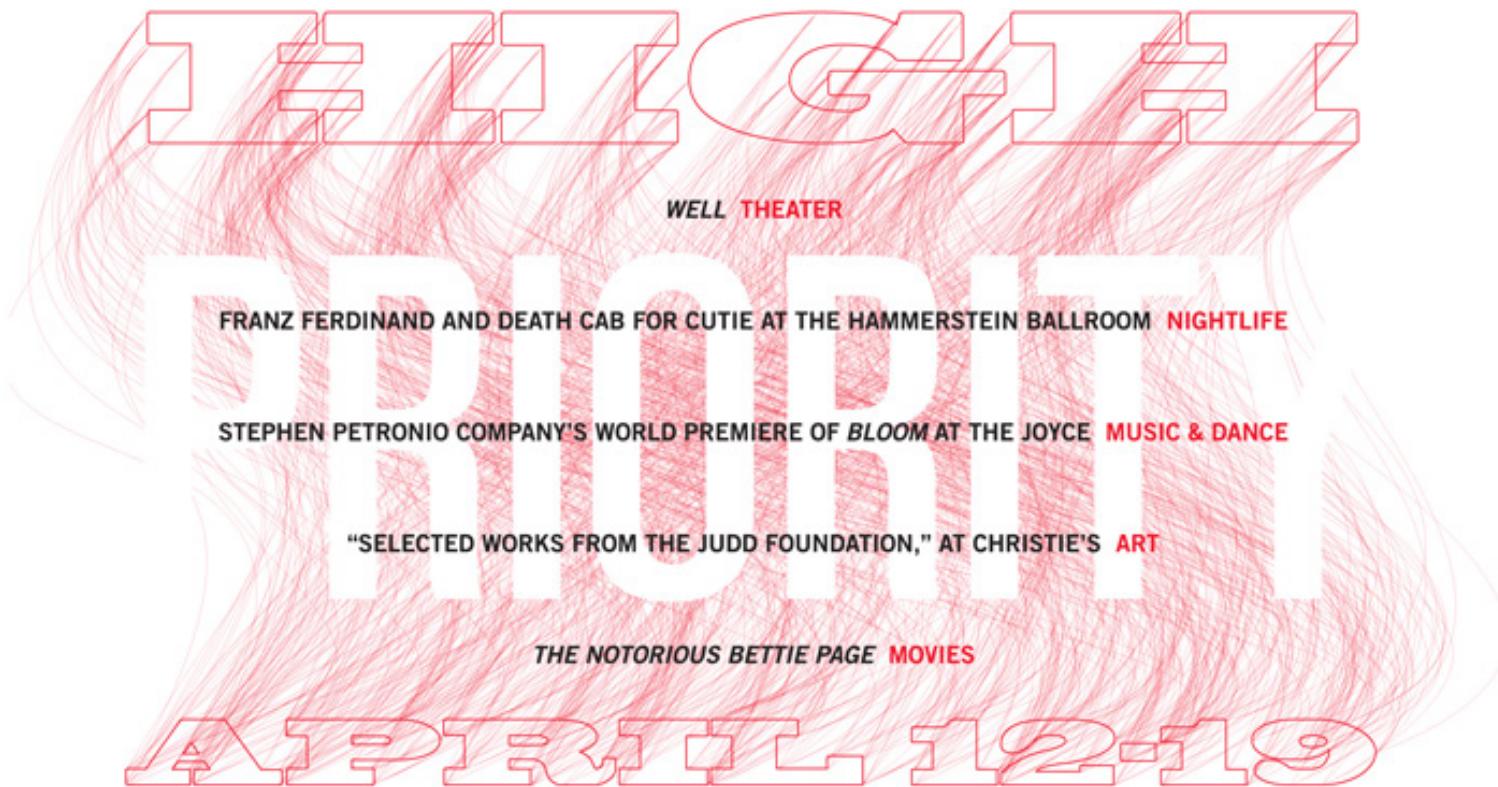
Imagen para la cabecera de una
columna del New York Times.



12.17.06

ON LANGUAGE BY WILLIAM SAFIRE





ALTA PRIORIDAD: Otra ilustración, esta vez para la revista New York Magazine en 2006.

4. LÍNEA DE TRABAJO

Su línea de trabajo principalmente es **científica** porque representa en la mayoría de sus trabajos **datos técnicos e informativos** (muchos hablan de los genomas humanos o animales), pero siempre desde una **visión artística** de un diseñador gráfico.

Hace esa información más llevadera, llamativa y única.

AARON BETSKY

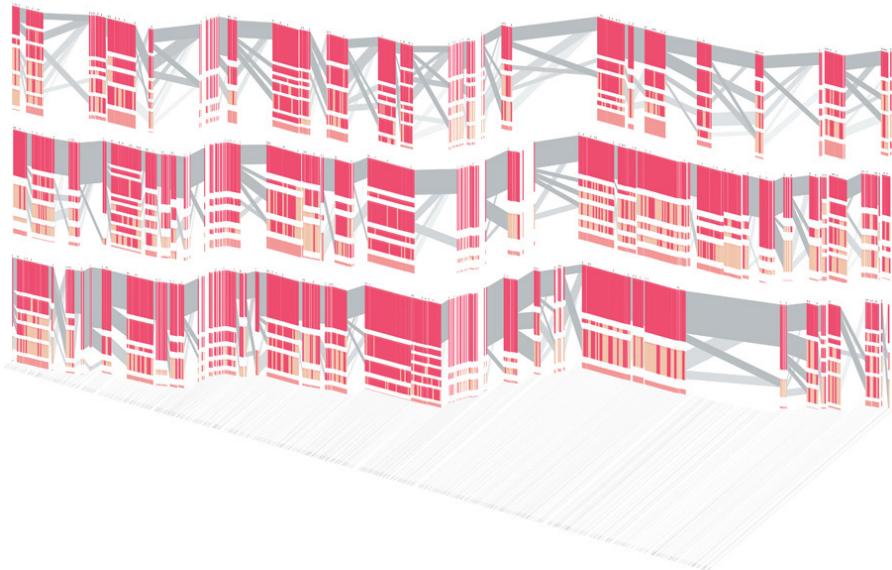
08



wednesday
december 1
4:30PM
bartos theater
MIT media lab

refreshments at 4:15 PM
www.media.mit.edu/Colloquium

Aaron Betsky is Curator of Architectural Design and Digital Projects at the San Francisco Museum of Modern Art. He is the author of eight books, including the forthcoming *Architecture Must Burn* (Thames & Hudson, Spring, 2009). He is Editor at Large for Architecture Magazine and a Contributing Editor for Metropolitan Home, ID and Blueprint.

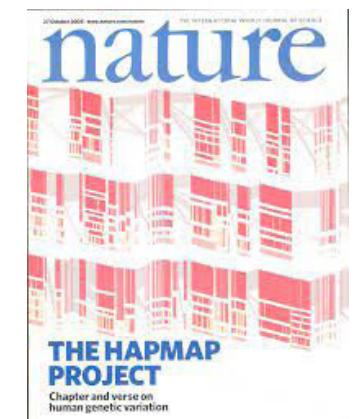


CUBIERTA NATURE HAPMAP:
Esta ilustración para la revista HapMap, representa la comparación de los códigos genéticos de 3 poblaciones diferentes (de distintos países) formando una especie de estructura "bloque".

5. OBRA DESTACADA

De todos sus trabajos, me llama especialmente la atención esta **portada**, ya que a mi me encanta todo lo editorial, pero me causa mucho impacto el hecho de que ese diseño que a simple vista parece abstracto; quiera transmitir una serie de datos genéticos sobre los cuales va a hablar la revista en su interior.

Es una forma de **fusionar lo técnico e informativo** con el **diseño visual** que me parece fascinante.



6. BIBLIOGRAFÍA

https://en.wikipedia.org/wiki/Ben_Fry

<https://programarfacil.com/podcast/80-processing-lenguaje-para-graficos/>

<https://fathom.info/>

<https://www.oreilly.com/pub/au/3224>

<https://benfry.com/>

<http://www.stefanieschwarz-graphicdesign.de/>

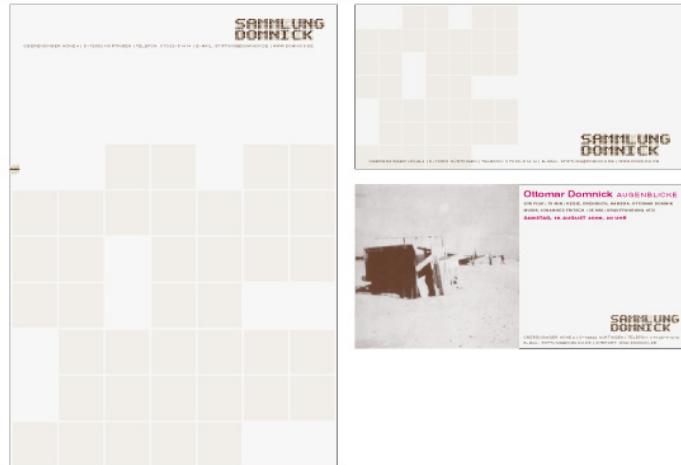
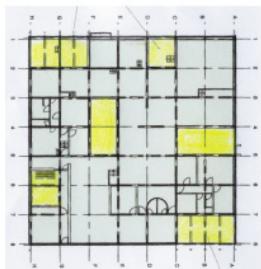
<http://www.lucaferrario.com/>

<https://www.behance.net/wist>

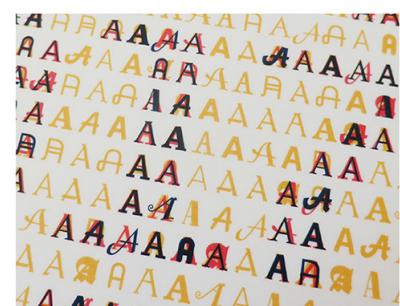
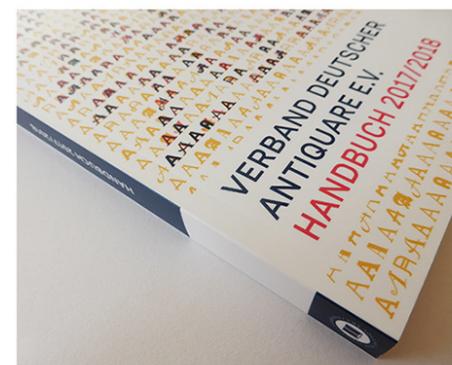
gettingsimple.com *Retrato Ben Fry*

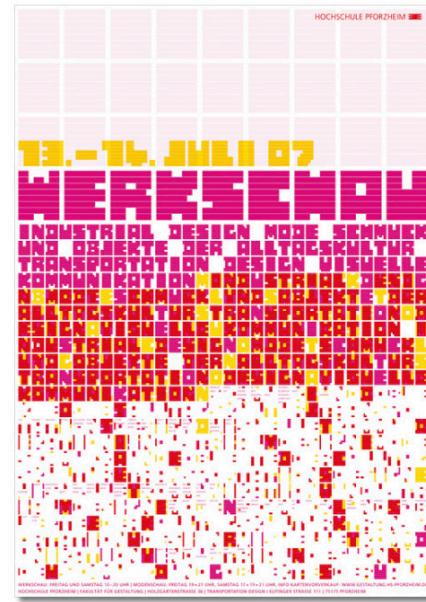
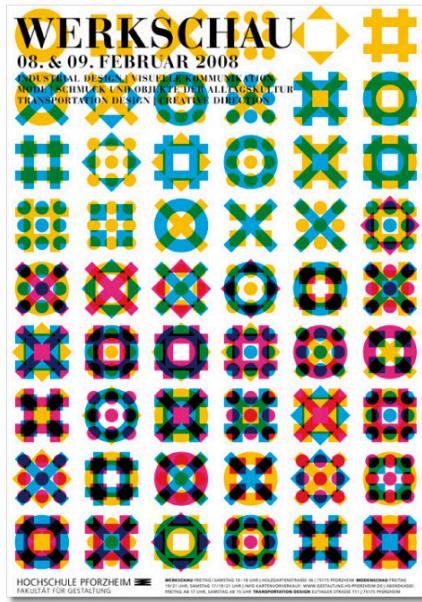
7. CONEXIÓN CON ARTISTAS ACTUALES

Todas estas obras de Ben Fry, me recuerdan a una diseñadora gráfica y de comunicación más actual llamada **Stefanie Schwarz**.

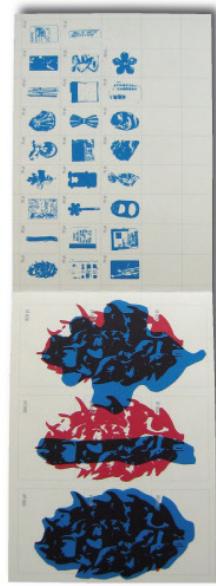
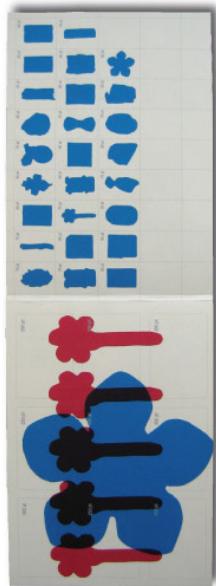


Sus obras también se centran principalmente en la **tipografía** y el **color** para expresar **datos** o **información** y ha trabajado en Reino Unido, Alemania, Suiza, Francia, Austria, Italia, Estados Unidos y Japón.

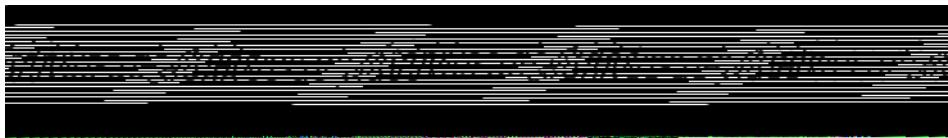




Stefanie Schwarz



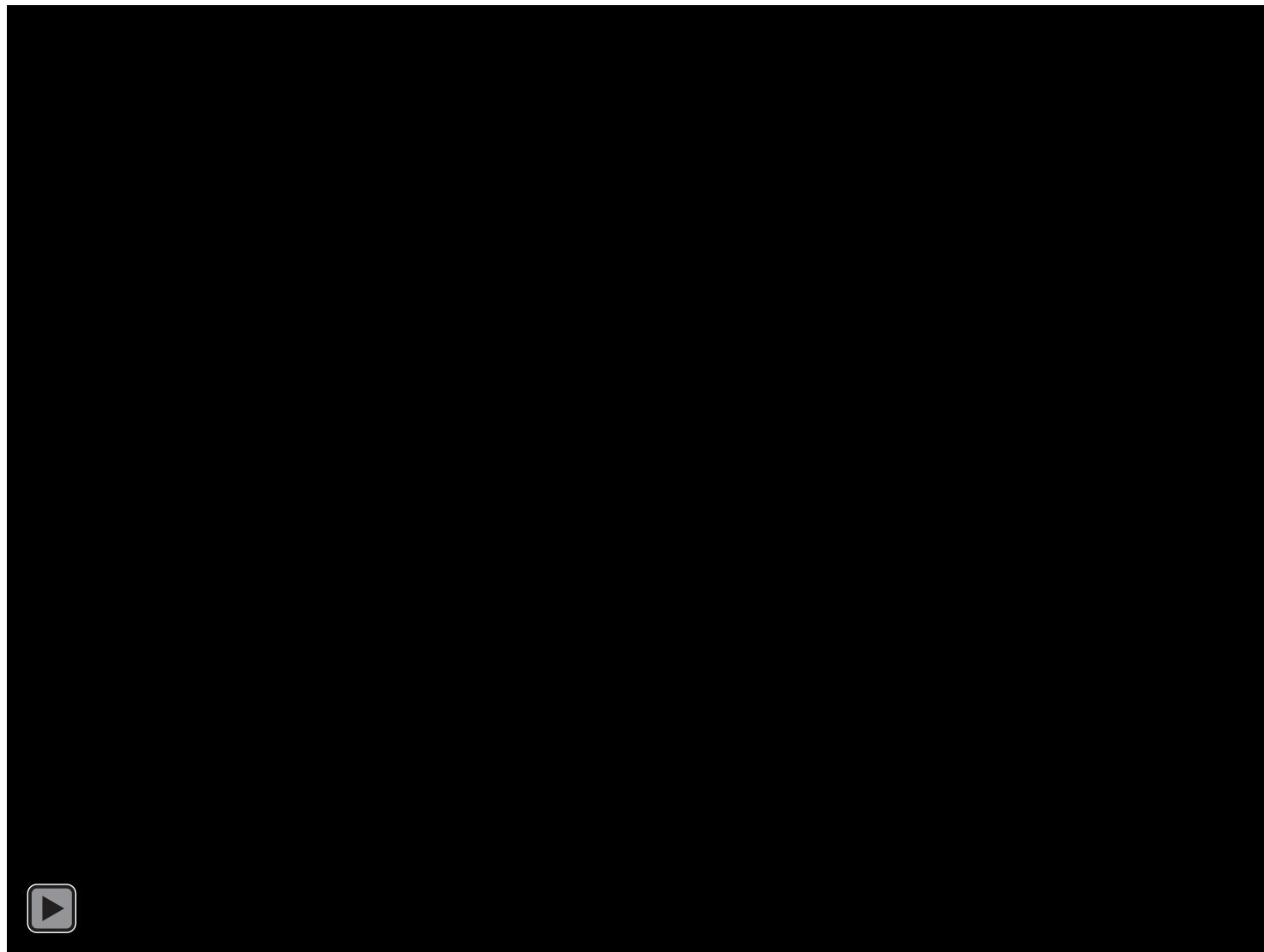
Luca Ferrario

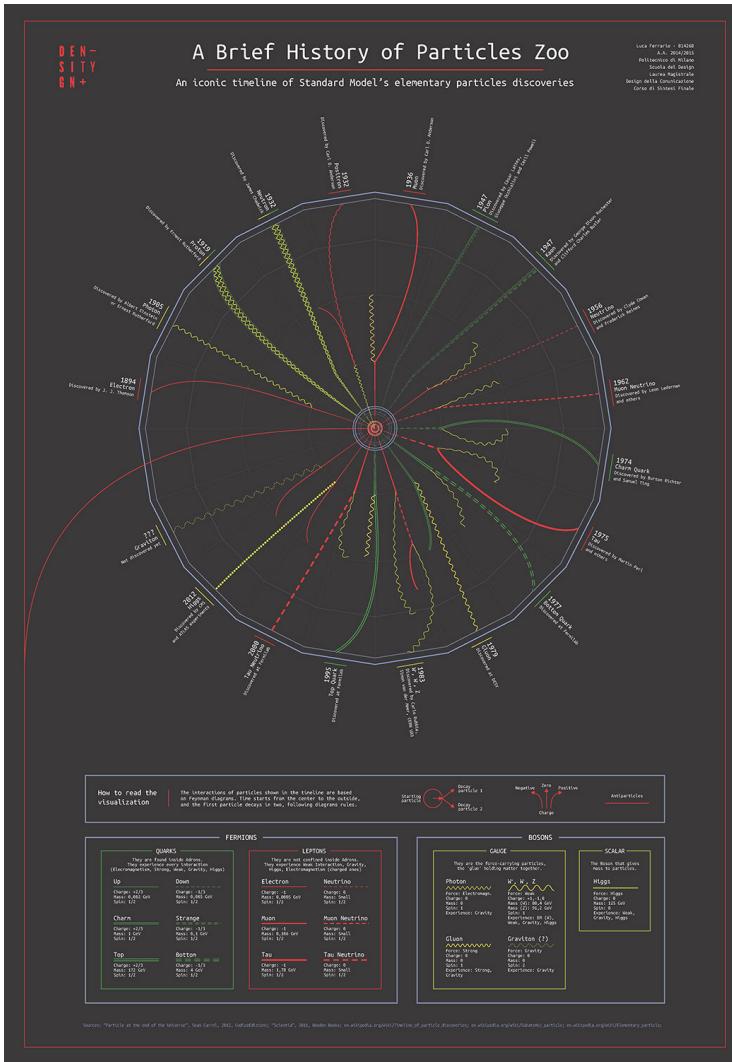
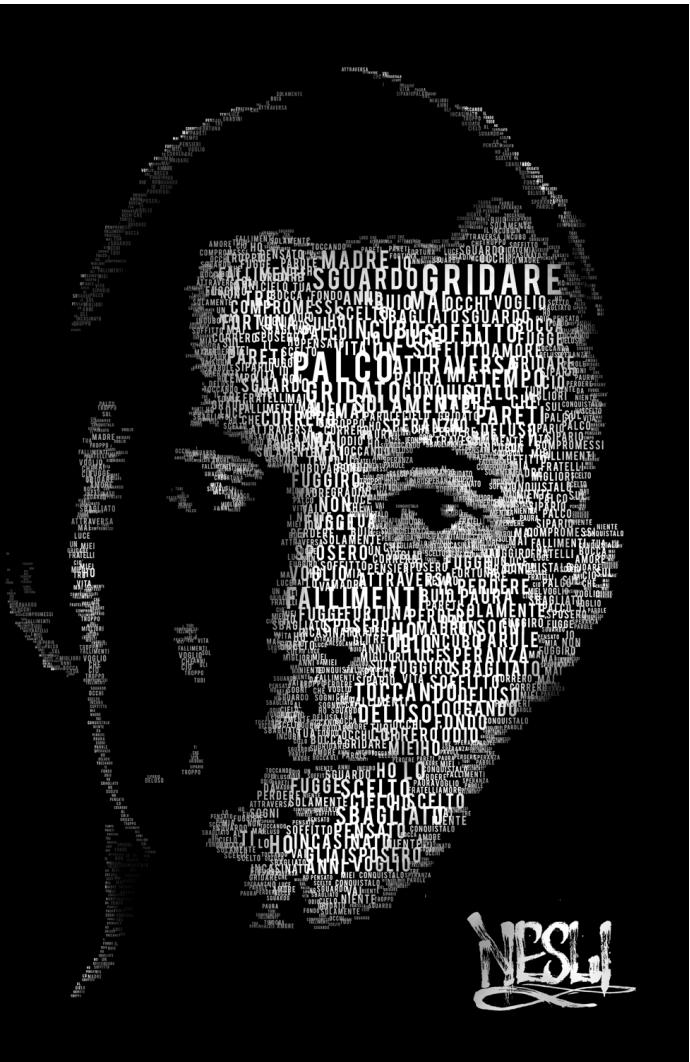


Otro nombre que se me viene a la mente cuando veo sus trabajos es **Luca Ferrario**. Éste se hace llamar un “**diseñador anticonvencional**”; es decir, trabaja en todos los campos, sin priorizar ninguno de ellos para así sacar lo mejor de cada uno. Gracias a esto consigue unos **proyectos únicos**, originales y diferentes, algo que comparte con el pensamiento de Ben.

Trabaja actualmente en Milán y crea identidades visuales, tipografías, diseño editorial, motion graphics, codificación creativa y diseño web, visualización de datos e ilustraciones digitales.







Luca Ferrario



GENERALITAT
VALENCIANA

Iseacv

EASD **ALCOI**
Escola d'Art i Superior
de Disseny d'Alcoi