



Alumna:

Wendy González Lopez

Profe:

María Eugenia Pedrueza Cano

Materia:

Historia del Diseño Grafico

Grado:

2do Cuatrimestre

Grupo:

Diseño Grafico

Trabajo:

Investigación de Autores



JOHN WALKER

Nacido el 23 de noviembre de 1939,

Birmingham, Inglaterra.

Es un pintor y grabador inglés.

"Uno de los pintores abstractos más destacados de los últimos 50 años".

Walker estudió en Birmingham en la Moseley School of Art, y más tarde en la Birmingham School of Art y la Académie de la Grande Chaumière de París. Algunos de sus primeros trabajos se inspiraron en el expresionismo abstracto y la abstracción pospictórica, y a menudo combinaban formas aparentemente tridimensionales con elementos "más planos". Estas piezas suelen estar pintadas con pintura acrílica.

A principios de la década de 1970, Walker hizo una serie de piezas de pizarra grandes con tiza que se exhibieron por primera vez en la inauguración de Ikon Gallery, en el centro comercial de Birmingham, Birmingham en 1972 y las obras Juggernaut que también usan pigmento seco. Desde finales de la década de 1970, su obra marcó alusiones a pintores anteriores, como Francisco Goya, Édouard Manet y Henri Matisse, ya sea a través de la cita de un motivo pictórico, o el uso de una técnica particular. También durante este tiempo, comenzó a usar más pintura al óleo en su trabajo. Sus pinturas de la década de 1970 también se destacan por lo que se ha denominado collage de lienzo. la aplicación de parches de lienzo pegados y pintados por separado al lienzo principal.



LABYRINTH III



LESSON I



STUDY



PENNY SPARKE

Nacida el 6 de noviembre de 1948,

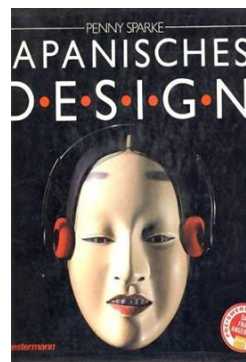
Londres, Inglaterra.

Es una escritora y académica británica especializada en la historia del diseño.

Estudió Literatura Francesa en la Universidad de Sussex entre 1967 y 1971, y se graduó con una Licenciatura en Artes (BA). Permaneció en Sussex para realizar un Certificado de Posgrado en Educación (PGCE), que completó en 1972. Realizó una investigación de posgrado en el Politécnico de Brighton y completó su Doctorado en Filosofía (PhD) en Diseño. Historia en 1975. Su tesis doctoral se tituló Teoría y diseño en la era del pop. Sparke recibió un título honorario de la Universidad de Artes Creativas en 2016.

De 1975 a 1982, Sparke fue profesor de historia del diseño en el Politécnico de Brighton (ahora la Universidad de Brighton). Luego fue profesora de historia del diseño en el Royal College of Art de Londres entre 1982 y 1999. En 1999, se incorporó a la Universidad de Kingston, Londres, donde había sido nombrada profesora de Historia del Diseño. Además, se desempeñó como Decana de su Facultad de Arte, Diseño y Música de 1999 a 2005, y como Vicecanciller Pro (Investigación y Empresa) de 2005 a 2014.

Sparke ha escrito 15 libros sobre diseño del siglo XX. También ha comisariado una serie de exposiciones, incluida The Plastics Age en el Victoria and Albert Museum de Londres en 1990. Sus áreas de especialización incluyen la historia del diseño, la historia del interior moderno y el diseño y el género. En 2010, el libro de Sparke The Genius of Design se publicó para acompañar una serie de televisión de 5 partes de BBC Two con el mismo título que se transmitió en 2009.





GIORGIO VASARI

Nacido el 30 de julio de 1511,

Arezzo, Italia.

Arquitecto, pintor y teórico del arte italiano.

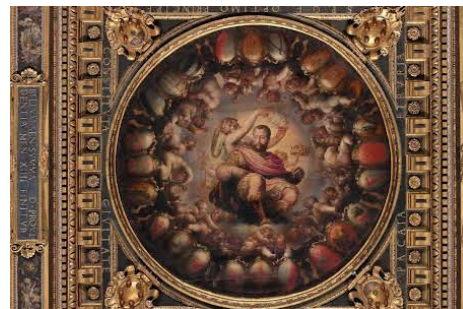
En 1550 publicó la primera edición de sus Vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos, de la que en 1568 apareció una segunda edición muy ampliada. Esta obra, conocida sencillamente como las Vidas, constituye un documento inigualable para el conocimiento del período artístico al que se refiere y es, al mismo tiempo, una obra amena, escrita con soltura y salpicada de numerosas anécdotas.

Los juicios artísticos que vierte mantienen en casi todos los casos su validez, y el principal reproche que se le puede hacer es el de que considera la Edad Media como un período de decadencia artística y el de concebir el arte tan sólo como una imitación lo más perfecta posible de la naturaleza.

Como arquitecto, su obra principal fue el palacio de los Uffizi, en Florencia, edificio de un clasicismo simétrico y muy elegante. Sus numerosas realizaciones como pintor no han resistido el paso del tiempo y en la actualidad se consideran artificiosas y carentes de verdadero genio. Se le deben los frescos del gran salón del palacio de la Cancillería, en Roma (exaltación de la vida del papa Paulo III) y algunos de los frescos decorativos del Palazzo Vecchio de Florencia. Fue también un gran coleccionista de dibujos, que en algunos casos le sirvieron para formular los juicios artísticos que incluyo en sus vidas.



SEIS POETAS TOSCANOS



APOTHEOSIS OF COSIMO I



VICTOR MOSCOSO

28 de julio de 1936

Vilaboa, España.

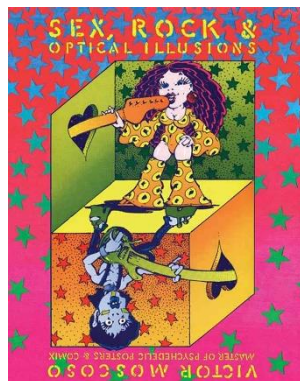
Artista, Dibujante, Cartelista.

Es un artista nacido en España y formado en Estados Unidos, conocido por el diseño de carteles de rock psicodélico, publicidad y por la producción de cómics underground en San Francisco (California) durante las décadas de los años 60 y 70. Fue el primero de los cartelistas de la época que utilizó collages fotográficos en sus obras.

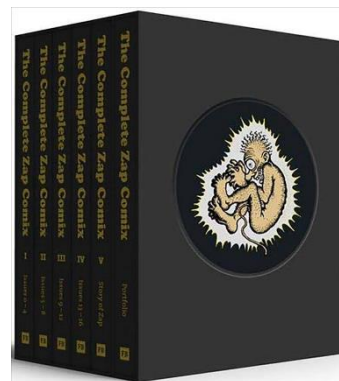
Además del diseño de carteles, Moscoso también ha elaborado carpetas para álbumes de músicos como Jerry Garcia, Bob Weir, Herbie Hancock, Jed Davis y David Grisman. En 1968 comenzó a realizar cómics underground, participando en publicaciones como Yellow Dog, Jiz Comics, Snatch Comics, El Perfecto Comics y Zap Comix, esta última revista, especialmente notable, y en la que colaboró en todos sus números desde 1968 hasta el número final publicado en 2014.

En 1977, Moscoso diseñó el logotipo de la estación de radio KMEL : un camello con auriculares. Moscoso también ha diseñado camisetas, vallas publicitarias y animaciones para estaciones de radio, por lo que recibió dos premios Clio. Además, recibió un premio Inkpot en 1979. También recibió una medalla AIGA en 2018.

Algunas de sus obras forman parte de las colecciones permanentes del Louvre en París, MOMA de Nueva York, la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos en Washington D. C. o el Victoria & Albert Museum de Londres.



Sex, Rock & Optical Illusions



The Complete Zap Set



HEINZ EDELMAN

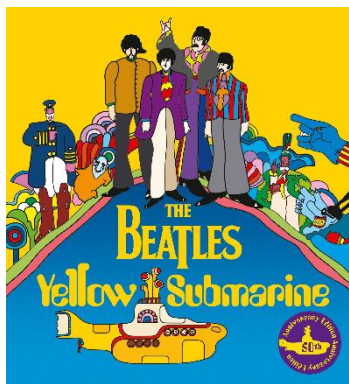
20 de junio de 1934,

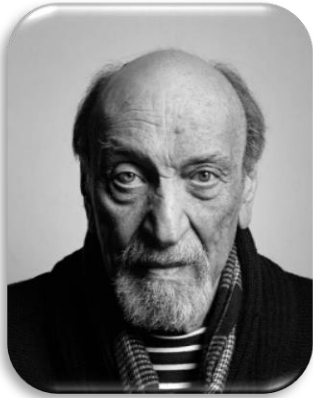
Ústí nad Labem, Chequia

Ilustrador, Diseñador Alemán, Profesor Universitario,
Animador.

Reconocido principalmente por ser el director artístico y diseñador de personajes de la película de 1968, *Yellow Submarine*, dónde aparecen los miembros del grupo musical The Beatles en una visión psicodélica y animada. También concurrió a Curro, la mascota de la Exposición Universal de Sevilla 1992.

Edelmann estudió Diseño gráfico con Joseph Beuys en la Academia de Bellas Artes de Düsseldorf, a la vanguardia en los años cincuenta. Desde entonces ha trabajado en diseño, ilustración, publicidad, animación cinematográfica, trabajando principalmente como profesor de la asignatura (un papel al que se preocupaba mucho). Vivió y trabajó en Alemania, Inglaterra y los Países Bajos. Murió de colapso cardiocirculatorio e insuficiencia renal a la edad de 75 años.





MILTON GLASEL

26 de junio de 1929,

Nueva York

Ilustrador y diseñador estadounidense

“Soy un gran creyente de la primacía del dibujo como medio de comprometer el mundo y comprender lo que estás mirando”

Durante décadas ha trabajado en áreas creativas que van desde el branding, el diseño editorial, el diseño de carteles, el diseño de interiores y el dibujo, su gran pasión.

Estudió en la Cooper Union de Nueva York, y en 1954, tras graduarse fundó Push Pin Studios junto a otros amigos estudiantes. En esta peculiar agencia, trabajó para redefinir y expandir el papel del diseñador y el ilustrador en una cultura visual que cambiaría para siempre en las siguientes décadas.

El estilo de Glaser se caracterizó por el eclecticismo y estuvo influido por numerosas fuentes si bien siempre dio a la ilustración una importancia grande. Diseñó algunos tipos de letra, la mayoría de carácter decorativo y escasamente legibles, como reflejo de esta orientación suya muy alejada de la ortodoxia metodológica. Su concepción creativa se acercó más a la de un artista tradicional que expresa en su obra una particular visión del mundo.





GARY GRIMSHAW

25 de febrero de 1946,

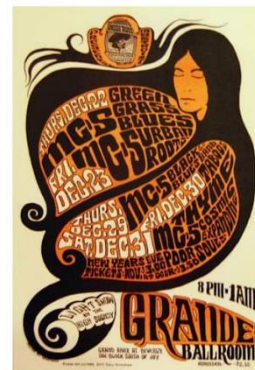
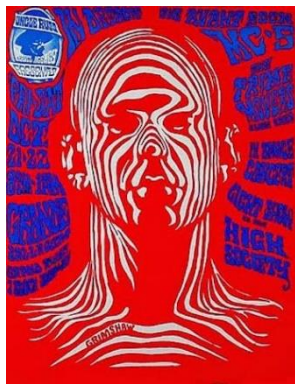
Detroit, Michigan, Estados Unidos

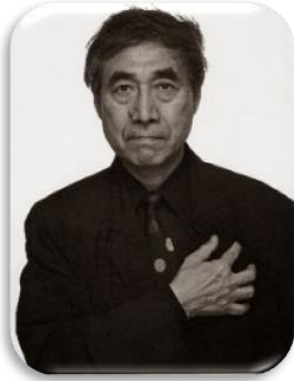
Diseño gráfico, Ilustrador.

El trabajo que hago es arte de masas, en contraposición al arte exclusivo

Fue el primer cartelista del legendario Grande Ballroom. Además de su brillante trabajo como dibujante, también ha estado profundamente involucrado en las luchas políticas de los años sesenta y setenta, compromiso que ha mantenido a lo largo de los años. Después de su graduación en el colegio se alistó en la Marina, estuvo dos años (1964-1966) destinado en el portaviones Coral Sea durante la Guerra de Vietnam, pasando siete meses en la zona de guerra.

Gary Grimshaw también creó carteles para Beck, The White Stripes, The Greenhornes, Dirtbombs y Raveonettes. En 1999, Detroit Free Press lo incluyó en su lista de los 100 mejores artistas y animadores de Michigan del siglo XX. Junto a la fotógrafa Leni Sinclair, creó un libro llamado Detroit Rocks.





FUKUDA

4 de abril de 1932,

Tokio, Japón

Escultor, Diseñador gráfico y sobre todo un Maestro de la Cartelería, Creador de Ilusiones ópticas.

El momento histórico que le toca vivir a Shigeo Fukuda en su infancia marca su existencia y obra para siempre y le imprime su estilo único y peculiar. Durante toda su trayectoria se mantuvo aportándole al mundo hermosas creaciones llenas de magia, humor y denuncia.

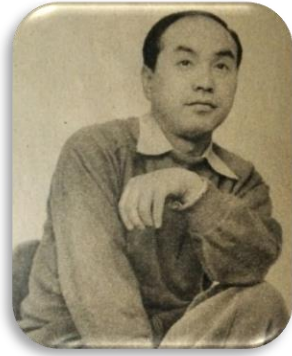
Cuando terminó la guerra comenzó sus estudios en Tokio, en la Universidad de Bellas Artes y Música, graduándose en 1956. La vida de Shigeo Fukuda seguiría vinculada a este centro de estudios para siempre. Poco tiempo después de graduarse comenzó su desarrollo profesional como diseñador gráfico y escultor. La siguiente década comienza a usar los absurdos geométricos e incorpora el ilusionismo en sus creaciones.

En su larga y exitosa carrera, Fukuda recibió importantes reconocimientos y premios internacionales. El significado de sus obras es complejo y profundo, y la forma de transmitirlo revela siempre su estilo personal.

Las características de Shigeo Fukuda en sus obras son los mensajes complejos, las ilusiones ópticas, los juegos mentales y el humor. También sigue las tradiciones japonesas con el origami, su predilección por los colores llamativos y fuertes, y por los contrastes (rojo, blanco y negro).

En el año 1967 el diseñador Fukuda crea su primera obra de trascendencia internacional con el diseño del afiche para la Exposición de Osaka de 1970. En estos años también incorpora en sus obras elementos de la gráfica lúdica, cercanos al animé y el cómic.

Una de sus piezas más conocidas, "Almuerzo con casco" es una auténtica genialidad creada completamente con tenedores, cuchillos y cucharas, que al aplicarle luz proyecta la sombra de una motocicleta. Shadow man, otra ilusión óptica de Shigeo Fukuda.



KAMEKURA

6 de abril de 1915,

Prefectura de Niigata, Japón

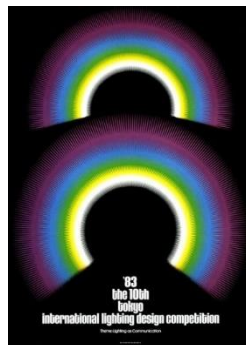
Diseñador Gráfico Japonés

Se graduó de la escuela secundaria de la Universidad de Nippon en 1933. Tomó su primer trabajo remunerado a los 17 años, cuando diseñó la edición japonesa de Night Flight de Antoine de Saint-Exupéry.

De 1935 a 1937, Kamekura estudió en el Instituto de Nueva Arquitectura y Artes Industriales de Tokio. El Instituto fue fundado por Renshichiro Kawakita para traer los preceptos del movimiento de diseño Bauhaus a Japón. Al principio, se reconoció que Kamekura, Akira Kurosawa y Kenzō Tange formaron un trío de grandes artistas visuales japoneses del siglo XX.

En 1951, Kamekura ayudó a fundar el primer grupo de diseñadores gráficos, el Japan Advertising Artists Club. Fue anfitrión de la Conferencia Mundial de Diseño en 1960, pero todavía estaba un poco avergonzado del nivel del diseño japonés. Convencido de que necesitaba un impulso y financiación, Kamekura reunió a los presidentes de poderosas corporaciones para patrocinar una agencia de casas cooperativas: Nippon Design Center (NDC). Las empresas incluidas fueron Asahi Beer , Toyota , Nomura Securities , Japan Railways y Toshiba . Después de administrar la casa durante dos años, se fue para seguir una carrera independiente.

Además de la Bauhaus, Kamekura estuvo influenciado por el trabajo de Cassandre y el constructivismo ruso. John Clifford escribe que el trabajo de Kamekura "combinaba la funcionalidad de estos movimientos modernos con la gracia lírica del diseño tradicional japonés", dando como resultado "una estética audazmente minimalista que usaba color, luz, geometría y fotografía".





OSCAR MARINÉ

1951

Madrid, España

Diseñador, ilustrador, experto tipógrafo y artista español.

Fundador del estudio de diseño gráfico OMB Design en Madrid.

Mariné ha realizado docenas de trabajos de proyección nacional e internacional en campos tan diversos como la edición, la imagen corporativa, el cine y la música. Sus trabajos llevan el sello de un creador, uno que une contenido, contexto y variedad de técnicas para superar las barreras del diseño gráfico. Su concepto orgánico del diseño de un producto le hace un ejemplar vital de la comunicación contemporáneo.

En 1998 Tibor Kalman dijo del trabajo de Mariné: "Ya no es diseño gráfico. Es comunicación. Gráfico pertenece a 1995. Comunicación significa que el creador ha aceptado la responsabilidad de elaborar un sustancioso guiso (¿una paella?) contando con la nutrición. Buenos cocineros deben equilibrar la gama completa de efectos que se esperan de las comunicaciones con contenido, el contexto donde tiene lugar el mensaje, los media y la diversidad de técnicas".

Los carteles más destacados han sido para las películas Todo sobre mi madre, El día de la Bestia o Tierra. Óscar Mariné es uno de los diseñadores gráficos de referencia a nivel mundial; ha sido reconocido en Tokio, Nueva York, Milán, Venecia, Bolonia, Madrid o Ibiza.





WOLFGANG

WEINGART

1941, Alemania

Diseñador Gráfico y Tipógrafo

Nacido en 1941, Weingart creció en Salem una localidad alemana junto al lago Constanza, a escasos 9km de Suiza, donde asistió a la escuela primaria. Su padre trabajaba en el servicio diplomático por lo que vivió en diferentes países siendo niño. En sus viajes, particularmente en países árabes, Wolfgang Weingart comenzó a registrar descubrimientos visuales con su cámara: estructuras gráficas en paisajes, detalles arquitectónicos y formas de vida completamente diferentes. Sus padres reconocieron lo mucho que disfrutaba el diseño y organizaron sus primeras lecciones regulares de dibujo.

Wolfgang Weingart está considerado como uno de los diseñadores menos convencionales de la segunda mitad del siglo XX. Su visión de la tipografía, su trabajo experimental y sus métodos de enseñanza poco convencionales continúan hoy dando forma al diseño visual y a los cursos de formación para jóvenes tipógrafos de todo el mundo.

Desde entonces supo que su futuro tendría que ser algo relacionado con su imaginación, con el diseño creativo y con la exploración de su propio potencial creativo. Así fue como llegó a la Merz Academy en 1958, una universidad privada de arte y gráfica aplicada. Sin embargo, lo que captó su entusiasmo allí más que cualquier otra cosa fue el pequeño taller de impresión de la universidad, donde comenzó a experimentar con la tipografía. En su búsqueda de modelos, lo que más le fascinó en las revistas especializadas fue la «tipografía suiza» moderna: sencilla, clara y emocionante.





PAUL RAND

15 de agosto de 1914,

Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos.

Diseñador Gráfico Estadounidense

En una familia extremadamente religiosa, judía y ortodoxa, la cual prohibía la recreación de imágenes. A pesar de ello Rand era el encargado de pintar los carteles de los eventos de su escuela, y posteriormente consiguió la aprobación de su padre para estudiar, primero en el Pratt Institute (1929-1932), en la Parsons School of Design (1932-1933) y luego en el Arts Students League (1933-1934) con el profesor Georges Grosz.

Diseñador gráfico estadounidense, reconocido por la cantidad de áreas en las que se desempeñó y sus importantes aportes a la profesión. Fue además pintor, conferencista, diseñador industrial y artista publicitario. Iniciador de la Escuela de Nueva York y referente del diseño gráfico.

Es un idealista y un realista que usa el lenguaje de un poeta y un hombre de negocios. Piensa en términos de necesidad y función.

En 1972 fue incluido en el New York Art Directors Club Hall of Fame y en 1984, por sus contribuciones significativas a la vida, al arte, y al arte de la tipografía, le concedieron la medalla del Type Director's Club

Paul Rand murió en 1996 luego de más de 60 años de carrera. Fue un gran protector, guía e inspiración del movimiento modernista.





SAUL BASS

8 de mayo de 1920,

Nueva York, Nueva York, Estados Unidos

Diseñador Gráfico, Director de Cine, Ilustrador,
Productor de Cine, Fotógrafo, Guionista,
Montajista, Artista Gráfico.

Desde temprana edad demostró inclinaciones hacia el arte las cuales las canalizaba a través del dibujo. Estudió en el Artes League de su ciudad natal y también en el Colegio de Brooklyn. En tanto, sería en este último establecimiento educativo que se contactaría con el diseñador húngaro Gyorgy Kepes, responsable de la iniciación de Bass tanto en el constructivismo ruso como en el estilo Bauhaus, dos claras influencias en su arte.

En un comienzo trabajó en relación de dependencia para varias agencias de diseño, en tanto, en el año 1950, ya mudado a la ciudad de Los Ángeles, abre su propio estudio de diseño. En los primeros tiempos, el estudio de Bass se dedicaba con exclusividad a la publicidad hasta que el séptimo arte golpeó su puerta. El cineasta independiente Otto Ludwig Preminger, impresionado con el estilo de Bass, le pidió que le diseñara el poster de su cinta Carmen Jones.

Pero esto no fue todo, tan encantado quedó con el trabajo que le pidió que también diseñase los títulos. Este fue el inicio de una sociedad artística que prosperaría en futuras películas de Preminger. También trabajaría junto a otros célebres directores como ser Martin Scorsese y Alfred Hitchcock. Otra actividad que desplegó, vinculada al cine, fue la dirección de cortometrajes, incluso por uno, Why Man Creates, editado en 1968, recibiría un Premio Oscar.

Falleció en la ciudad de Los Ángeles un 25 de abril del año 1996, a los 75 años de edad.



Starring James Stewart, Lee Remick, Ben Gazzara, Arthur O'Connell, Eve Arden, Kathryn Grant and
Charles Hallahan. Music by Judys Messinger. Script by Scott Green. Screenplay by Preminger.
Directed by Otto Preminger. Photography by Sam Leventhal. Production designed by Saul Bass.
Released by United Artists. Produced and Directed by Otto Preminger. © Columbia Pictures.



ALEX STEINWEISS

24 de marzo de 1917,

Brooklyn, Nueva York, Estados Unidos

Artista de diseño gráfico estadounidense

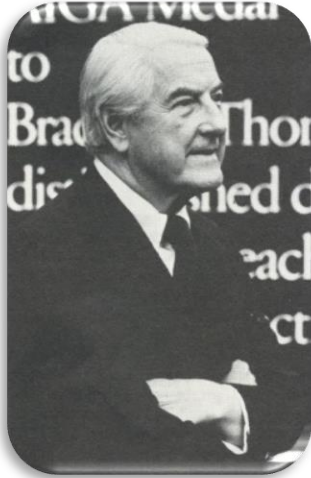
Su padre era diseñador de zapatos de mujer de Varsovia y su madre era costurera de Riga , Letonia . Se mudaron al Lower East Side de Manhattan y finalmente se establecieron en la sección Brighton Beach de Brooklyn.

Steinweiss dijo que estaba destinado a ser un artista comercial. Estudió con Leon Friend en la escuela secundaria Abraham Lincoln , y sus compañeros de clase se maravillaron de que "podía tomar un pincel, sumergirlo en un poco de pintura y hacer letras", recordó. "Así que me dije a mí mismo: 'Si algún día pudiera convertirme en un buen pintor de letreros, ¡sería fantástico!'" Steinweiss obtuvo una beca para la Escuela de Diseño Parsons.

A partir de mediados de la década de 1950, Steinweiss agregó la fotografía a su paleta. Las portadas fotográficas de Steinweiss son notablemente distintivas. Utilizó extraños colores chillones, iluminación extraña y numerosos juegos de palabras visuales y puntos de referencia. Continuó trabajando para Decca y London, e hizo toda la serie de portadas (y el logotipo y la etiqueta) para la etiqueta emergente Everest desde 1958 hasta aproximadamente 1960. Este fue su cuarto período, caracterizado por la fotografía pero que continúa utilizando toda la gama. de herramientas que había desarrollado.

El último período de diseño de portadas de discos de Steinweiss fue desde 1960 hasta aproximadamente 1973, nuevamente trabajando para Decca y Londres. Sus nuevos desarrollos de la época fueron en diseños troquelados y collage.





BRADBURY THOMPSON

Nació en 1911,

Topeka, Kansas

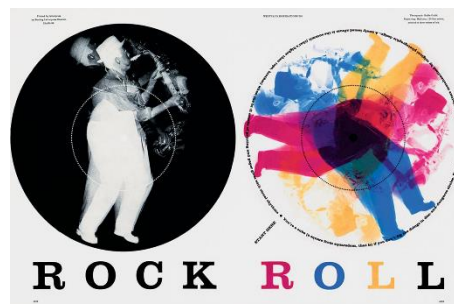
El padre del diseño en la revista moderna.

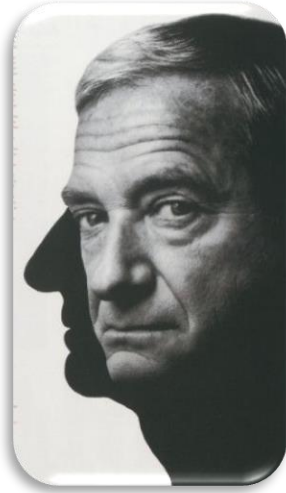
Uno de los diseñadores gráficos más influyentes de la posguerra fue Bradbury Thompson quien logró revolucionar los medios impresos expandiendo las opciones de la imagen impresa, dejando abiertas las puertas para las siguientes generaciones de diseñadores.

Uno de estos es la reactivación de la industria para lograr un desarrollo científico y tecnológico importante lo que le permitió tener una gran fuerza a nivel de mercados que conllevó a un consumo masivo por parte de la sociedad, que originó un gran crecimiento en la industria editorial y publicitaria en la posguerra ya que los productos comenzaron a adquirir una imagen en el mercado la cual fue divulgada mediante la televisión y medios impresos que hizo posible la creación de revistas.

Los trabajos de Thompson se caracterizaron por el uso de figuras grandes, orgánicas y geométricas, letras ampliadas usadas como elementos de diseños para modelos visuales, una organización compleja y un flujo visual. También renovó los parámetros de la arquitectura gráfica. Además experimentó en técnicas: fotográficas, tipográficas y de impresión de color, fue uno de los pioneros de la utilización de retoques fotográficos.

Thompson trabajo en Westvaco Inspiratios, la cual empleaba planchas para impresión tipográfica de arte e ilustración que pedía prestadas a las agencias de publicidad y a los museos. Los diseños que logró desde el año 1939 hasta el año 1961 tuvieron un tremendo impacto.





GENE FEDERICO

6 de febrero de 1918

Nueva York

Diseñador gráfico y Ejecutivo de publicidad estadounidense.

Empezó su carrera haciendo anuncios para Bamberger's Department Store en Jersey City. Después cambió de campo y se volvió un diseñador para la revista Fortune y Architectural Forum.

Federico fue un diseñador gráfico americano en el campo de la publicidad. Su trabajo ilustra el poder de las soluciones gráficas concisas y claras. Lideró el uso de juegos de palabras en la publicidad educando el uso integrado de texto en fotos en sus diseños creativos. Ayudó a introducir un estilo de tipografía en la publicidad Americana que hacía al lettering la estrella, en lugar de un soporte.

Federico usaba los títulos como un medio para llevar mensajes visuales. Uno de sus diseños más memorables fue el de 1953 para la revista Woman's Day, donde usaba una bicicleta cuyas ruedas eran las 2 o. Triunfó en atraer atención y nuevo negocio, pero también probaron que una simple idea visual puede funcionar más que la exageración verbal.



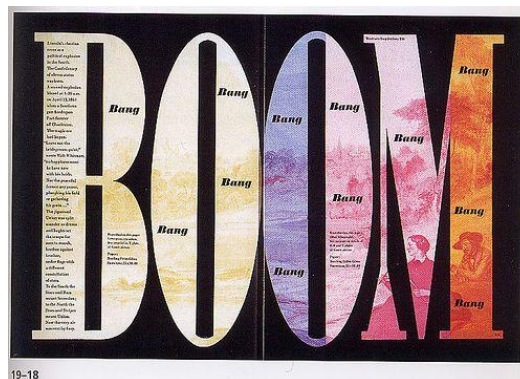


DON EGENSTINER

Nació el 1 de mayo de 1932

Nueva York

Donald trabajó durante 37 años como ejecutivo de publicidad en Madison Avenue en la ciudad de Nueva York, donde trabajó en cuentas importantes para Eastman Kodak, Kentucky Fried Chicken, Arrow Shirts, DR Pepper, Eastern Airlines, Merrill Lynch y Chrysler Plymouth, por nombrar algunos . . Asistió al Instituto Pratt en Brooklyn, Nueva York, donde conoció a su esposa, Virginia. Sirvió en el ejército de los EE. UU. durante dos años y estuvo estacionado en Fort Dix, NJ y en Governors Island, NY. Mientras vivía en la isla de Sanibel, se desempeñó como presidente de CROW, una organización de rehabilitación de vida silvestre, donde también se ofreció como voluntario incansablemente para rescatar animales y mantener la infraestructura



AGENCIA DE PUBLICIDAD

DOYLE DANE BERNBACH



1949, Nueva York,

Estados Unidos.

William Bernbach, James Edwin Doyle, Maxwell Dane

DDB Worldwide dio a conocer su nueva identidad visual, que capta la esencia de lo que son como agencia y busca representar su pensamiento, su trabajo y a su gente. Aunque otras agencias comercializan sus nombres y se alejan de sus principios y visiones, DDB se basó en los valores que Doyle Dane Bernbach, fundadores, emplearon al momento de fundarla: creatividad y humanidad.

Destacando la creatividad y la interconectividad del equipo de DDB en todo el mundo, el logotipo fue creado internamente por el equipo de diseño de DDB América del Norte, las capacidades de diseño de la agencia. Wendy Clark, CEO de DDB Worldwide, expresó: "Las grandes marcas tienen un pie en el pasado y un pie en el futuro. Esta identidad visual capta a la perfección nuestra herencia y el legado, el pensamiento contemporáneo y el trabajo que se conoce por ahora, y nos posiciona para el futuro". Como muchas otras redes globales están virando hacia la tecnología y la eficiencia, nosotros queríamos hacerlo hacia la humanidad y la creatividad".

Barry Quinn, chief design officer de DDB América del Norte: "Nuestra nueva identidad visual es contemporánea y está estratégicamente diseñada para las necesidades de hoy en día. Pero a propósito mantiene un fuerte vínculo con nuestra historia. Es mucho más que un símbolo, es un lienzo para la creatividad". Este cambio de identidad visual se llevará a cabo en todos los materiales de marketing internos y externos, de forma continua. La marca modernizada sirve como marco para que cada oficina de DDB pueda reflejar su propio trabajo, en cada geografía y con cada cliente.

