Varios, Autores

Cómo diseñar una lámpara

Autor: Varios, Autores

Design Museum

Diseño de muebles

GG

ISBN: 978-84-252-2964-0 / Rústica / 112pp | 150 x 210 cm

Precio: $ 30.000,00

Una lámpara es un objeto físico, pero su diseño implica muchos más elementos que los aspectos materiales, estéticos o tecnológicos que son propios de su condición de objeto. Diseñar una lámpara implica inevitablemente trabajar con luz y la luz no es una simple forma tridimensional: ocupa un espacio y, a su vez, es el medio que descubre y describe ese mismo espacio. Una lámpara produce luz y la luz, aunque no se puede tocar, está profundamente presente. Cómo diseñar una lámpara aborda todos los detalles que hay que conocer sobre el diseño de iluminación; y expone los principios, mecanismos y procesos de esta disciplina. El libro incluye una entrevista con Arnold Chan, uno de los diseñadores de iluminación de mayor fama mundial, en la que analiza paso a paso el diseño y desarrollo de uno de sus proyectos, la iluminación del restaurante londinense Hakkasan, y nos revela qué hay exactamente detrás de un diseño de éxito. Todo ello está acompañado por una selección comentada de los trabajos distintivos de Arnold Chan, además de un pequeño y útil glosario.

Una lámpara es un objeto físico, pero su diseño implica muchos más elementos que los aspectos materiales, estéticos o tecnológicos que son propios de su condición de objeto. Diseñar una lámpara implica inevitablemente trabajar con luz y la luz no es una simple forma tridimensional: ocupa un espacio y, a su vez, es el medio que descubre y describe ese mismo espacio. Una lámpara produce luz y la luz, aunque no se puede tocar, está profundamente presente.