
Estudio de caso 1: Cartel para el 27.º Mercado de la Volta

PID_00267129

Gerard Encabo

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 2 horas



Gerard Encabo

El encargo y la creación de este recurso de aprendizaje UOC han sido coordinados por el profesor: Quelic Berga Carreras (2019)

Primera edición: septiembre 2019
Autoría: Gerard Encabo
Licencia CC BY-NC-ND de esta edición, FUOC, 2019
Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona
Realización editorial: FUOC



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundació para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

1. Punto de partida.....	5
2. Agentes involucrados.....	6
3. El reto.....	7
4. Proceso.....	8
5. Propuesta final.....	18
Bibliografía.....	21

1. Punto de partida

Los días 22 y 23 de diciembre del 2018 se celebró el vigésimo séptimo mercado de La Volta de Sant Narcís, en Girona. Como en cada edición, hay un tema central, y en este caso fue **«diseño de producto y artesanía digital»**.

Al cabo de algunos años, La Volta se ha consolidado como mercado de referencia y como altavoz para muchos artistas, artesanos y talleristas de la comarca.

La Volta es un proyecto, único y singular, tejido con el esfuerzo colaborativo de todos los actores implicados, que nació hace más de tres años con un doble objetivo: por un lado, apoyar la profesionalización de proyectos culturales, artesanos y artísticos, ofreciendo espacios de trabajo individual y compartido, y también de distribución y exhibición de obra, y por otro, dinamizar comercial y culturalmente el barrio de Sant Narcís, en colaboración con el resto de entidades y equipamientos, con la programación de acontecimientos y actividades culturales y artísticas.

En este contexto, desde La Volta se encargó la creación de un cartel para la edición número 27 conformando un equipo para explorar y desarrollar **las posibilidades del diseño generativo aplicado a un encargo de artes gráficas y papelería**.

2. Agentes involucrados

La Volta: el cliente

El colectivo de La Volta, dirigido por Montserrat Moliner en la ciudad de Girona, junto con otros profesionales de la comunicación cultural, fue quien formalizó el encargo.

Quelic Berga: el coordinador

Quelic es profesor y coordinador en la Universitat Oberta de Catalunya, en Girona y Barcelona. Asumió la responsabilidad de coordinar el encargo y el equipo ejecutor.

Alejandro Moscoso: el desarrollador

Alex es diseñador y artista. Actualmente vive en Barcelona y cursa el grado de Multimedia de la Universitat Oberta de Catalunya. En este proyecto asumió el papel de desarrollador.

Gerard Encabo: el diseñador

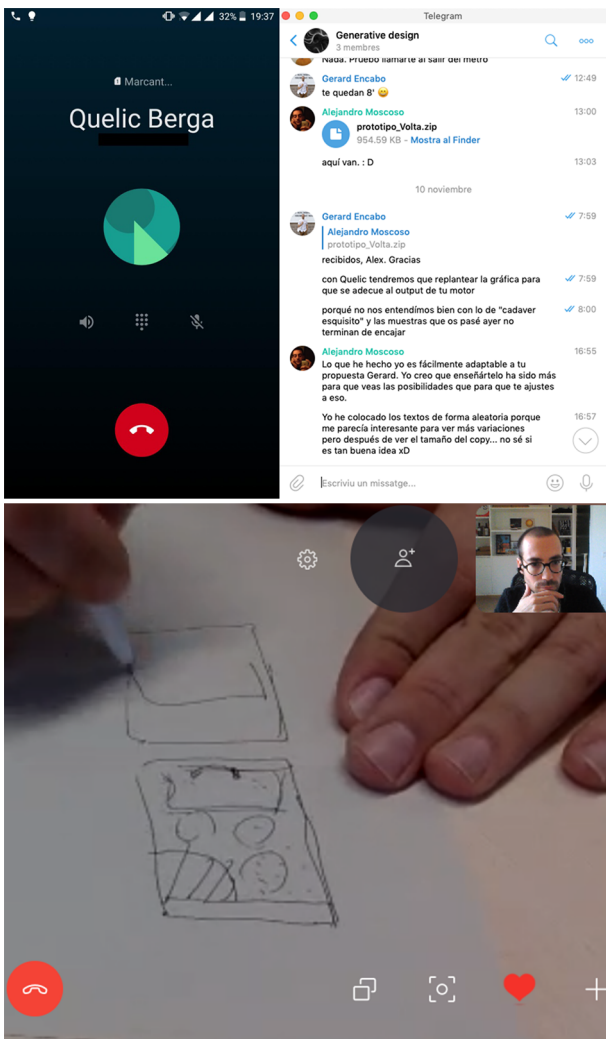
Trabaja desde hace más de diez años en el sector de la comunicación gráfica y dirige el estudio Etervisual, que ofrece servicios sobre todo en el Gironès. Sus funciones fueron las de creativo, diseñador e interlocutor con el cliente.

3. El reto

A primeros de noviembre, después de los primeros chats y llamadas, se dio el pistoletazo de salida para encargar el cartel generativo.

El objetivo era **diseñar un cartel y crear una aplicación para generar automáticamente toda la serie de carteles**, fuera cual fuera el número que finalmente se decidiera imprimir. Todos serían diferentes y el algoritmo los generaría sobre la base de una serie de reglas. El gran reto fue el poco tiempo de que se disponía para un encargo en el que el equipo era satélite, se coordinaba telemáticamente, y en el que la experiencia de los participantes en materia computacional no era larga.

Figura 1. A la izquierda, llamada telefónica, a la derecha, conversación por chat y debajo, videoconferencia



Imágenes libres de derechos

4. Proceso

A mediados de noviembre, los contenidos no llegaban, con la excusa de que no estaban cerrados, después de solicitarlos reiteradamente. La carencia de un brífling oficial y una dirección creativa complicó la puesta en marcha del proceso. Sin el *copy*, su volumen y jerarquía, la tarea del diseñador se complica considerablemente.

Así, de momento se encargaron unas primeras imágenes del barrio al fotógrafo Martí Artalejo, gracias a las cuales pudimos situarnos mejor y, a la vez, disponer del primer material por si lo podíamos utilizar como recurso. Ved algunas de estas imágenes a continuación:

Figura 2. Fotografía de La Volta



Fuente: Martí Artalejo (usada con permiso)

Figura 3. Fotografía de La Volta



Fuente: Martí Artalejo (usada con permiso)

Figura 4. Fotografía de La Volta



Fuente: Martí Artalejo (usada con permiso)

Las condiciones de trabajo eran un problema que repercutió negativamente, inicialmente en la relación entre el equipo y posteriormente en la evolución del encargo para cumplir la fecha de entrega.

Las posibilidades eran infinitas, y tanto el desarrollador como el diseñador abrieron líneas de trabajo que no convergían, de forma que se perdían tiempo y recursos. A continuación, podéis ver algunas muestras:

Figura 5. A la derecha, cartel Luces 01 y a la izquierda, cartel Luces 02



Imágenes libres de derechos

Esta vía exploraba el concepto de las estrellas, reflejos y desenfocados, puesto que la edición de La Volta se enmarcaba en la denominada «fiesta de la luz» y Navidad estaba ahí mismo, así que parecía pertinente explotar este recurso. Para hacer la propuesta, se utilizaron fotografías en stock, las cuales nos servían para una primera aproximación visual, pero la intención era que el fondo se creara generativamente como elemento de salida de *Processing*.

La segunda vía era pixelar fotografías de la arquitectura del entorno obteniendo indirectamente la paleta cromática. Como era un mercado con una edición que se presentaba como digital, se consideró que este era un tratamiento gráfico que connotaba el tema. Este efecto también se pretendía que fuera un resultado proveniente de *Processing*, en el cual la parrilla, el volumen y el efecto variarían entre cartel y cartel.

Figura 6. A la derecha, cartel Píxeles 01 y a la izquierda, cartel Píxeles 02



Imágenes libres de derechos

Figura 7. Cartel Píxeles 03



Imagen libre de derechos

Quelic, como director creativo, descartó estas opciones con la objeción de que **eran más aleatorias que propiamente generativas**, a pesar de reconocer que eran interesantes y válidas, y consideró que teníamos que hacer un esfuerzo para lograr el carácter computacional.

En este punto, el coordinador compartió con nosotros unos esbozos donde presentaba la propuesta de trabajo: elaborariámos **un sistema modular, en una retícula de dos por tres**, que permitiera crear tantos carteles únicos como quisiéramos imprimir, todos diferentes, pero que, con la idea de «cadáver exquisito¹», tuvieran una continuidad entre ellos y representaran al barrio de Sant Narcís.

⁽¹⁾https://es.wikipedia.org/wiki/Cad%C3%A1ver_exquisito

Figura 8. Croquis

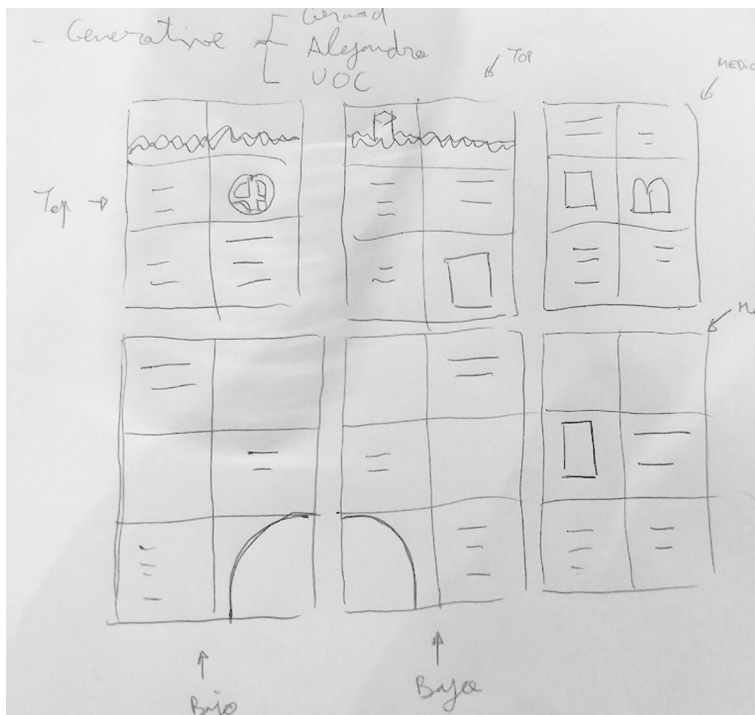


Imagen libre de derechos

Además de la mencionada intención de generar una pieza con la estética de «cadáver exquisito», al representar las fachadas de los edificios del barrio de Sant Narcís era interesante que **se tuvieran en cuenta los tres niveles de la arquitectura**: planta baja, primer piso y tejados. Estos elementos se podían trasladar al cartel y al resto de piezas de comunicación, que finalmente fueron una hoja de mano y el póster que nos ocupaba, de medida A3.

Mientras tanto, el cliente nos hizo llegar el primer documento con la estructura de contenidos, a pesar de que no eran definitivos y todavía se trabajaban. Al menos, sin embargo, nos permitió tener más claro qué bloques de texto preveían, y empezar a definir **la modularidad, las reglas y excepciones, para asegurar un compromiso estético y de legibilidad.**

Este punto lo considerábamos clave. **El diálogo entre el código y el diseño tiene que ir siempre en beneficio del segundo.** El objetivo es una comunicación efectiva que consiga llamar la atención e informar, pero que no se supedite a ninguna acrobacia computacional, empobreciendo el resultado o dificultando su comprensión.

Es por este motivo por lo que, a pesar de no controlar el recorrido visual del lector y confiar su disposición al motor generativo, el desarrollador estableció algunos comportamientos que había que respetar y que el alumnado puede comprobar en el código suministrado.

Con esto, unas primeras pruebas de Alex y tratamientos de Gerard, fuimos viendo los primeros resultados:

Figura 9. Cartel geometrías

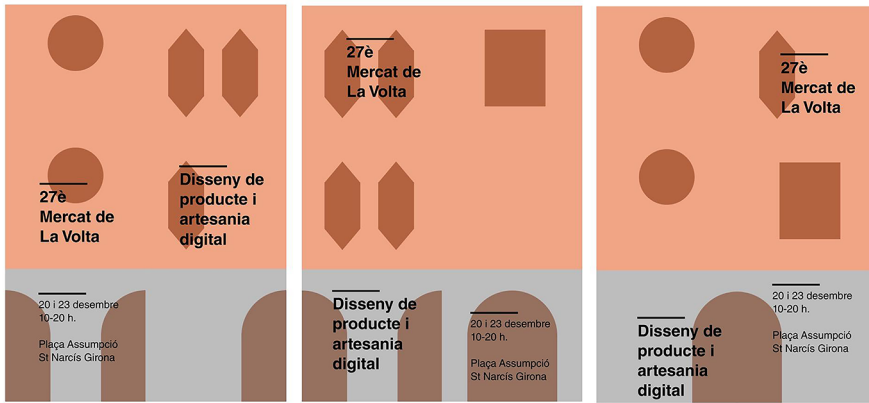
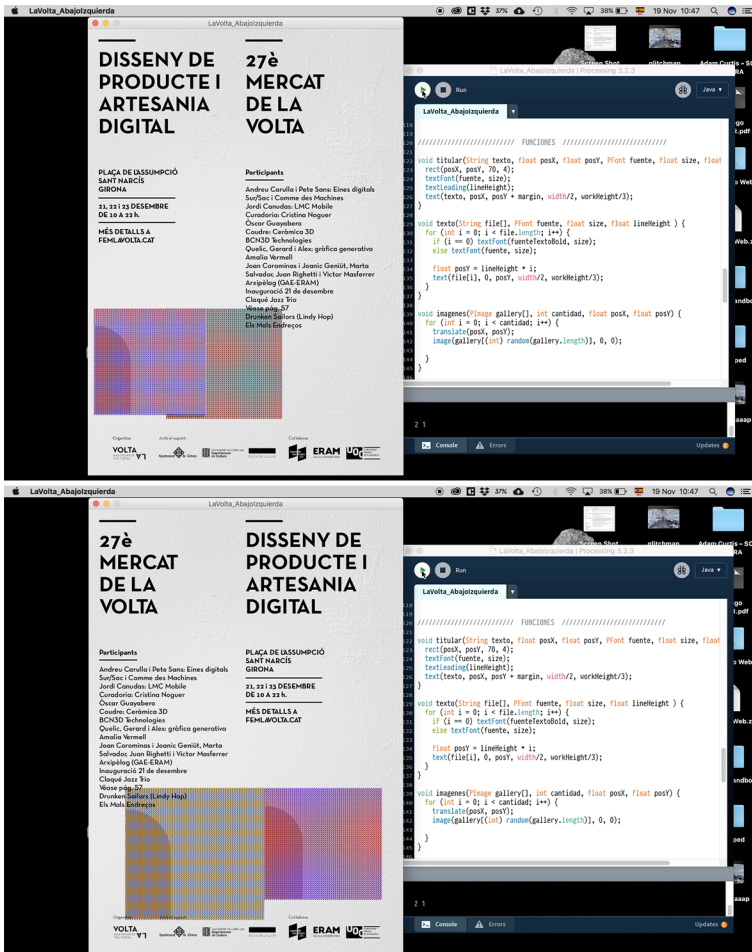


Imagen libre de derechos

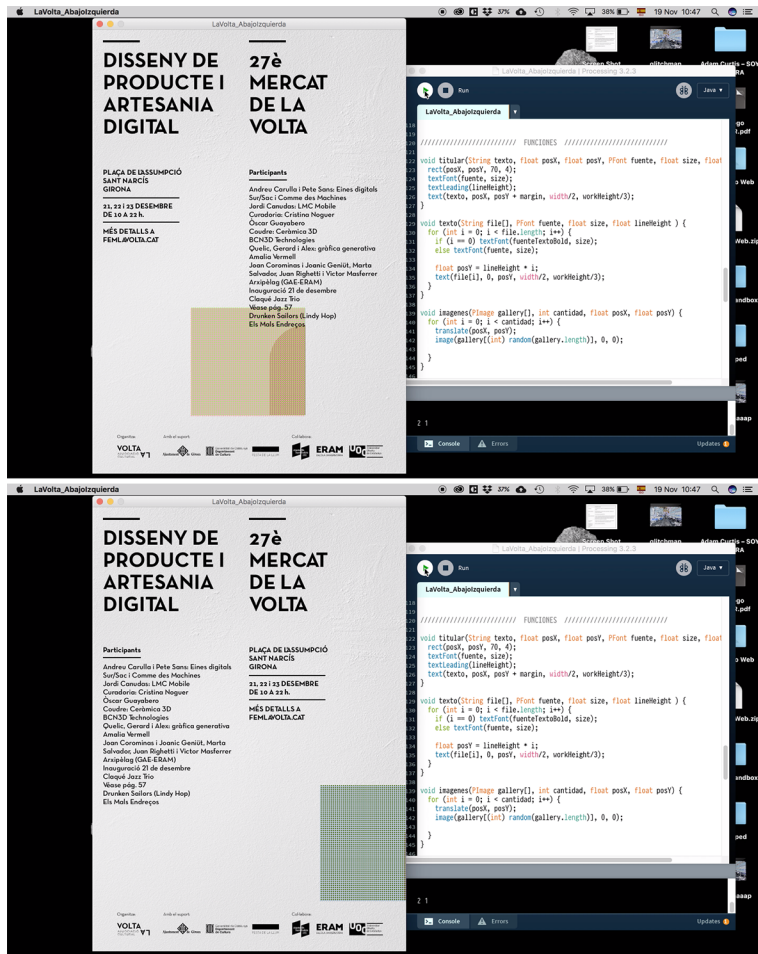
En paralelo, el desarrollador trabajaba en el motor de *Processing*, tal como se puede ver en los fotogramas siguientes:

Figura 10. Arriba, fotograma clip vídeo 01, debajo, fotograma clip vídeo 02



Imágenes libres de derechos

Figura 11. Arriba, fotograma clip vídeo 03, debajo, fotograma clip vídeo 04



Imágenes libres de derechos

En el apartado gráfico y de marca, se optó por respetar los elementos del *branding* original de La Volta, elaborado por Oriol Piferrer, a pesar de que el cliente no estaba del todo cómodo con el sistema que se había utilizado hasta entonces.

Con esta medida se conservó el «aroma» de La Volta gracias al uso de su tipografía, la Neutraface, pero se prescindió del marco que hasta entonces había acompañado la gran mayoría de carteles editados.

Para el fondo del cartel, se utilizó primeramente una textura de una de las paredes de la plaza, y sobre los recortes de las fotografías se tintaron unas capas, además de aplicar un efecto de semitono de color junto con la simulación de un error de registro, desplazando su contorno respecto al de la fotografía que tenía debajo.

Figura 12. Cartel en proceso



Imagen libre de derechos

Posteriormente, se trabajó para buscar el efecto de «cadáver exquisito» mencionado anteriormente y experimentar con la modularidad del conjunto. Sin embargo, este fin todavía no lo lográbamos, además de toparnos con problemas de competición de elementos, como el pie de página, los logotipos y los bloques de texto extensos, que se escapaban de la modularidad del conjunto y del efecto intercambiable o de «puzzle» que se deseaba.

Además, la continuidad visual entre elementos de varios carteles, con este tratamiento escogido, no era suficiente para que resultara obvia y para que el ciudadano descubriera la relación sin un sobre esfuerzo cognitivo.

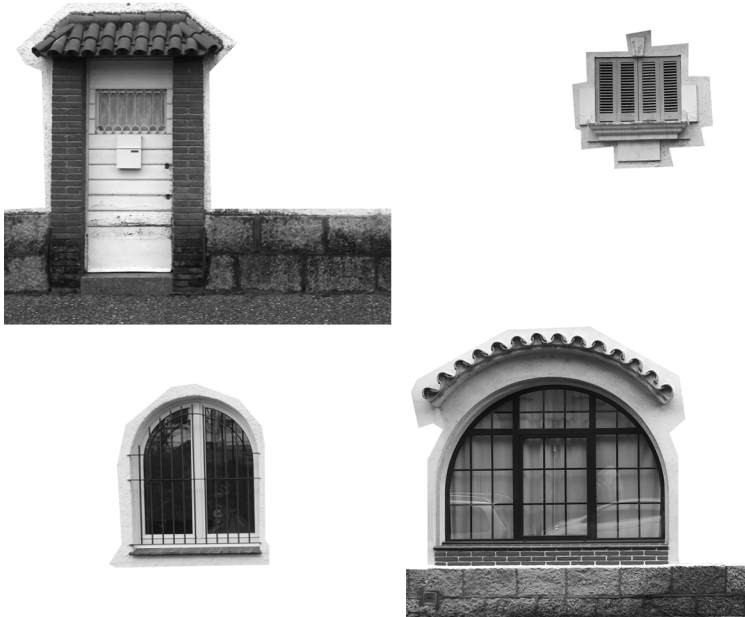
Figura 13. Serie de carteles en proceso



Imagen libre de derechos

Llegados aquí, debido a los problemas que nos encontrábamos en el mismo proceso, Quelic decidió fotografiar elementos aislados y más representativos de las fachadas del barrio de Sant Narcís, para que tuviéramos más material para el motor computacional y para variar el tratamiento gráfico haciéndolo directamente en *Processing* sobre la base de imágenes recortadas de tipos collage y en blanco y negro.

Figura 14. Arriba a la izquierda, Portada 01, a la derecha, Ventana 01, debajo, a la izquierda, Ventana 02 y a la derecha Ventana 03



Imágenes libres de derechos

En todo este proceso, el cliente conocía la voluntad del equipo para diseñar un cartel generativo y estaba entusiasmado, pero hasta entonces no había visto ninguna de las vías exploradas. Disponíamos de libertad creativa, pero igualmente, la propuesta de más peso se tenía que defender ante el colectivo y su directora para acabar de recibir su aprobación, y entonces perfilar el código y preparar las artes finales. El tiempo se nos agotaba y esperábamos que lo vieran con buenos ojos. Afortunadamente, así fue.

5. Propuesta final

Finalmente, con el *copy* cerrado a última hora por el cliente, se optó por combinar imágenes atenuadas y en blanco y negro con otras tintadas y con elementos geométricos de color, creados directamente con el código. De este modo, los elementos atenuados podían quedar bajo los bloques de texto y no interferir, y esto abría la posibilidad de incorporar más que los originales, que solo eran a color. Asimismo, se incorporó la firma de los involucrados, el depósito legal y el número de serie (de una tirada de 360 ejemplares, que se hizo con el control que proporciona una copistería de barrio) en un pequeño texto vertical al margen derecho, con este resultado:

Figura 15. Cartel 123

DISSENY DE PRODUCTE I ARTESANIA DIGITAL

Oscar Guayabero
David Casacuberta i el disseny generatiu
Arxipèlag (GAE-ERAM)
Andreu Carulla i Pete Sans: Eines digitals
Sur/Sac i Comme des Machines
Jordi Canudas: LMC Mobile
Curadoria de Cristina Noguera
Claqué Jazz Trio
Véase pág. 57
Drunken Sailors (Lindy Hop)
Els Mals Endreços
Coudre: Ceràmica 3D
BCN3D Technologies
Amalia Vermell
Joan Corominas i Joanic Geniüt, Marta Salvador, Juan Righetti i Victor Masferrer

**22 i 23 DESEMBRE
DE 10 A 22 H.**

**PLAÇA DE L'ASSUMPCIÓ
SANT NARCÍS
GIRONA**

**AMB MÉS DE 20 PARADES
D'OBJECTES D'ART I REGAL
MÉS DETALLS A FEMLAVOLTA.CAT/27**

**27
MERCAT
DE LA
VOLTA**

Direcció d'art de Quèlie Bengel | Disseny d'Entorn visual | Còdigo generatiu Ale Mascaros | Depòsit legal: GI1843-2018 | Cartel Nº 123 / 360

Organitzador: **VOLTA** ASSOCIACIÓ D'ARTISTES I DISENYERS

Amb el suport: **Ajuntament de Girona** **Governador de Catalunya** **Departament de Cultura**

En el marc de: **VIBRA** **ERAM** **UOC**

Col·labora: **UOC**

Imagen libre de derechos

Figura 16. Cartel 127

DISSENY DE PRODUCTE I ARTESANIA DIGITAL

Oscar Guayabero
David Casacuberta i el disseny generatiu Arxipèlag (GAE-ERAM)
Andreu Carulla i Pete Sans: Eines digitals Sur/Sac i Comme des Machines
Jordi Canudas: LMC Mobile
Curadoria de Cristina Noguer
Claqué Jazz Trio
Véase pág. 57
Drunken Sailors (Lindy Hop)
Els Mals Endreços
Coudre: Ceràmica 3D
BCN3D Technologies
Amalia Vermell
Joan Corominas i Joanic Geniüt, Marta Salvador, Juan Righetti i Victor Masferrer

22 i 23 DESEMBRE
DE 10 A 22 H.

PLAÇA DE L'ASSUMPCIÓ
SANT NARCÍS
GIRONA

AMB MÉS DE 20 PARADES
D'OBJECTES D'ART I REGAL
MÉS DETALLS A FEMLAVOLTA.CAT/27

**27
MERCAT
DE LA
VOLTA**

Organitza: **VOLTA** ASSOCIACIÓ D'ARTISTES DE LA VOLTA

Amb el suport: Ajuntament de Girona, Generalitat de Catalunya Departament de Cultura

En el marc de: **VIBRA** FÒRUM DE LA CULTURA

Collabora: **ERAM** ESCOLA UNIVERSITÀRIA D'ART I DISENY, **UO** UNIVERSITAT DE OBRERS, **UJ** UNIVERSITAT DE JARDINERS

Direcció d'art de Quèlic Bergea | Disseny d'Entrevistat | Codi de generatiu Ale Morozon | Departament legat: GIB43-2018 | Cartel·la N.º 127 / 340

Imagen libre de derechos

Figura 17. Cartel 134

**27
MERCAT
DE LA
VOLTA**

Oscar Guayabero
David Casacuberta i el disseny generatiu
Arxipèlag (GAE-ERAM)
Andreu Carulla i Pete Sans: Eines digitals
Sur/Sac i Comme des Machines
Jordi Canudas: LMC Mobile
Curadoria de Cristina Noguer
Claqué Jazz Trio
Véase pág. 57
Drunken Sailors (Lindy Hop)
Els Mals Endreços
Coudre: Ceràmica 3D
BCN3D Technologies
Amàlia Vermell
Joan Corominas i Joanic Geniüt, Marta
Salvador, Juan Righetti i Victor Masferrer



**DISSENY DE
PRODUCTE I
ARTESANIA
DIGITAL**

**22 i 23 DESEMBRE
DE 10 A 22 H.**

**PLAÇA DE L'ASSUMPCIÓ
SANT NARCÍS
GIRONA**

**AMB MÉS DE 20 PARADES
D'OBJECTES D'ART I REGAL
MÉS DETALLS A FEMLAVOLTA.CAT/27**

Organitza: VOLTA ASSOCIACIÓ CULTURAL
Amb el suport: Ajuntament de Girona, Generalitat de Catalunya Departament de Cultura
En el marc de: VIBRA FÒRUM DE LA CIUTAT
Col·labora: ERAM ESCOLA UNIVERSITÀRIA, UO, ESCOLA D'ARTS I DISENY

Directió d'art: Quèlic Berga | Disseny d'Eivissa | Càlcul generatiu: Ale Moscoso | Depòsit legal: G1843-2018 | Cartel·l N° 134 / 360

Imagen libre de derechos

Bibliografía

A continuación se listan las fuentes externas para los recursos mencionados:

Página sobre el concepto de «cadáver exquisito» de la Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Cad%C3%A1ver_exquisito

