

Anónimas

PRIMER PARTIDO

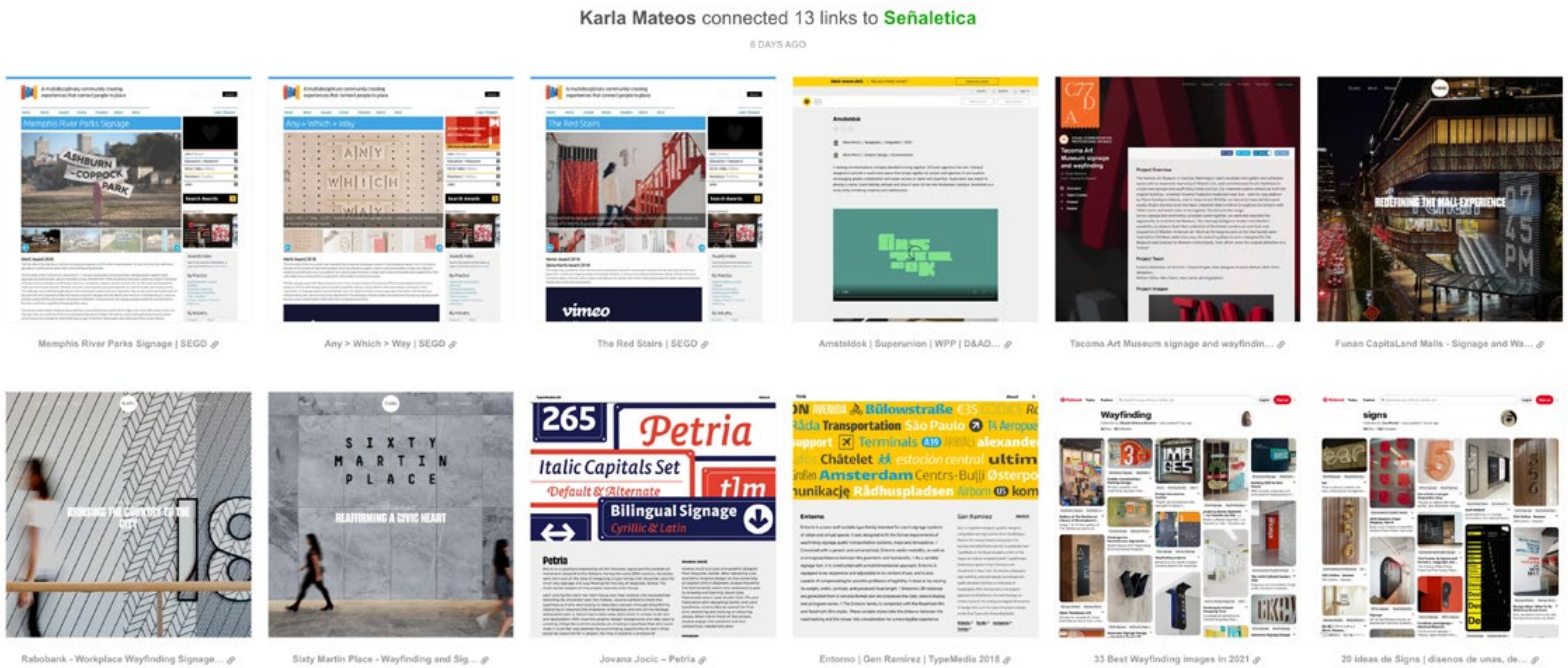
Antes de comenzar el proyecto, definimos que la prioridad de este equipo en el torneo es la formación en diseño tipográfico de sus integrantes. Soltarnos dibujando, encontrar algo interesante para todas sobre lo que trabajar y disfrutar de la colaboración son conceptos primordiales para nosotras y han sido nuestro foco en estas primeras semanas.

Es por eso que en este primer partido hemos priorizado la generación de conceptos, ideas y dibujos a mano sobre la vectorización.

El dibujo vectorial será nuestro foco en el segundo partido. Pueden descubrir cómo haremos eso en el apartado de Próximos pasos.

INICIO DEL PARTIDO

Para afrontar el comienzo del proyecto, cada una buscó referencias por su parte para compartirlas en común. En la primera reunión hablamos del briefing, compartimos referencias, comenzamos a sacar ideas sobre nuestro concepto, repartimos type cookers y trabajo.



Las referencias que se obtuvieron se juntaron en un Are.na

BRAINSTORMING

Con el fin de crear una tipografía para proyectos sociales y comunitarios expusimos el área del wayfinding que cada una había pensado trabajar, hicimos un brainstorming y posteriormente votamos democráticamente en qué concepto quería trabajar el equipo.

Algunas ideas que afloraron de ese brainstorming fueron: hacer una tipografía para museos, para universidades públicas, para mercados y pequeños comercios, para niños, para espacios recreativos, para protestar y manifestarse o para eventos abiertos. El ganador de estos conceptos fue trabajar en algo relacionado con espacios recreativos (parques y espacios abiertos).

Dado que el área elegida resultaba amplia, se hizo otra votación para pensar en el target y enfocar el proyecto hacia algo más específico. Las posibilidades fueron: niños, adolescentes, jóvenes, adultos o tercera edad. La mayoría votó por hacer algo para la niñez.

Ideas

Especificidad

Rotulación a mano

Stencil

Braille

Variable Font inspirada en las protestas feministas

Niños

Universidades

Tercera
edad

Museos

Mercados

Adultos

Protesta

Adultos
jóvenes

Para espacios
recreativos

Eventos

Adolescent
es

DIY

Niñez

Brainstorming: Votaciones de ideas, target y otras ideas

6/25

CONCEPTO

La mayoría eligió realizar una tipografía de código abierto para espacios recreativos abiertos, zonas habilitadas para ser destinadas a que jueguen las niñas y los niños, parques.

“Dado que el concepto se basa en eso, nuestro punto de vista sobre el proyecto quedó definido en crear una tipografía visualmente interesante, que explore otras ideas más allá de una tipografía sans para señalética. No queremos hacer algo aburrido, queremos disfrutar dibujando cada letra”

Otros conceptos que mantuvimos en el margen que surgieron en este brainstorming fueron: crear algo inspirado en la rotulación a mano, crear un sistema stencil que los usuarios pudiesen fácilmente imprimir en casa poniendo la accesibilidad como primera necesidad; desarrollar un peso para braille para que la tipografía fuese para todo el mundo o crear una Variable font inspirada en carteles de protestas feministas. Algunas de estas ideas se mantienen en el margen del proyecto para ir encajándolas en el puzzle que se va desarrollando con esta tipografía, dejando aire para que el proyecto siga fluyendo y cambiando en el futuro.

ORGANIZACIÓN

Al final de la reunión se estableció un flujo de trabajo para los siguientes días. Cada una dibujaría tres recetas de type cookers y se repartieron las letras por orden de prioridad para desarrollar otras similares entre el equipo. Ana comenzaría haciendo Hnl, Estefanía la seguiría trabajando eóO, seguida de Claudia con bpq para llegar a Karly con TE y finaliza con Elena y liv.

TYPECOOKER FASE #1

Decidimos empezar definiendo unos parámetros concretos constantes para el wayfinding: Poco contraste o sin contraste, peso regular o medium y espaciado abierto. Por otro lado, decidimos soltarnos a trabajar con tres recetas para probar combinaciones de parámetros, comenzar a calentar la mano, dibujar formas y sobre ellas decidir que nos gustaba y qué no nos gustaba (porque a veces cuando no sabes que hacer es importante darse cuenta de lo que no quieres hacer).

“Lo que queríamos era probar con formas interesantes, lo que buscábamos era algo divertido que funcionase y que tuviésemos ganas de explorar y dibujar a lo largo del torneo.”

RECETA #1

Estrecha, Regular, Remates libres, Contraste indefinido, Astas cóncavas, Ascendente más corta de lo normal y Descendente normal.

o i n o i n Nivelón

Nivelón Nivelón

Nivelón

RECETA #2 Compacta, Sin remate, Translación, Asta recta y Trampas de tinta.

Nivelón Nivelón

Nivelón Nivelón

Nivelón

RECETA #3 Ancha, Poco contraste, Expansión, Asta recta, Terminales slab y Stencil.

Nivelón

Nivelón

Nivelón

Nivelón

Nivelón

TYPECOOKER

FASE #2

Con los resultados del anterior typecooker realizamos un análisis de los parámetros que según a nuestra percepción podrían beneficiar al concepto del proyecto, gracias a Estefanía se creó un moodboard en Miró para poder realizar el análisis fácilmente donde nos hacíamos preguntas como: ¿Para qué tipo de soluciones nos sirve cada receta?, ¿Cuáles son las características que tienen en común cada receta?, ¿Cómo se leerá el texto de cerca o de lejos?, posteriormente creamos las siguientes recetas para volver a bocetar: la primera tenía los siguientes parámetros: eje recto, trampas de tinta pronunciadas, semi condensado, semi serif, stems cóncavos y la segunda receta era con eje mixto, stencil, semi extendido y serifas slab cortas y con esta receta empezamos a experimentar que formas podría

“Otras preguntas que nos ayudaron a definir el proyecto fueron: ¿Cuáles son los beneficios de cada receta? ¿Cuáles son las características que podríamos descartar? ¿Cuáles adjetivos les pondrían? ¿Cómo se verían los pictogramas? ”

Para cuáles soluciones nos funciona cada receta?

Cuáles son los beneficios de cada receta?

cuáles características tienen en común los dibujos que hicimos?

Cuáles son las características de cada estilo que podamos/debemos descartar de cada receta?

¿Cómo se leería el texto? De cerca? De lejos?

Cuáles adjetivos les pondrían? ¡Démosle personalidad a nuestro proyecto!

Cómo se verían los pictogramas?

La primera receta

Puedo visualizarlo en espacios cerrados

Puede ir en corte de vinil o impreso directamente sobre el sustrato

Segunda receta

Tiene un estilo que es muy utilizado en señalética por lo que puede ir en espacios cerrados y abiertos

sus técnicas de reproducción pueden ser diversas

Tercera receta

La comunidad puede reproducir textos por su propia cuenta creando plantillas

La letra puede obtener una personalidad más cálida

Se puede hacer diferenciar las letras que pueden ser problemáticas pues "fueron parecidas"

Las trampas de tinta podrían ser útiles y darle mayor personalidad

Es el estilo más usado en señalética

Puede tener mayor legibilidad de cerca y de lejos

si es condensado se podrá aprovechar espacio

Se puede reproducir fácilmente

Las serif grandes podrían ayudar a diferenciar palabras

La mayoría son sans, y se dividen en dos terminaciones de remate: redondeado y concavo

La mayoría poseen curvas suaves

Las trampas de tinta son profundas

La mayoría eligió ese recto

Todas lucen muy parecidas

Podría descartar la parte cóncava del dibujo, pero depende de cómo decidamos que se lee, si de cerca o de lejos

Las terminaciones redondeadas podrían ayudarlo a darle más personalidad y verse más amables con el público potencial

El estilo de las sans pueden ser muy rí

La versión expandida no la veo útil pues puede no funcionar en espacios estre

Los 1 en menor espaciado interior de las letras

Propongo que se lea de lejos para que podamos permitirnos mayor experimentación

amigable

clara

directa

abierto

Conclusión creo que podemos combinar ciertas características de los estilos y propongo: trampas de tinta, que sea stencil y tal vez terminaciones cóncavas en las letras (?)

Y tal vez proporciones más condensadas que extendidas

Primera receta

Segunda receta

Tercera receta







13/25

TYPECOOKER

FASE #2

Typecooker Domingo

nov	nov	nov	nov
nov	nov	nov	nov
nov	nov	nov	no
nov	nov	nov	no
nov	nov	nov	nvo
nov	nvo	nov	

SELECCIÓN DE ESTILO

Después de habernos compartido todos nuestros bocetos realizamos un análisis de manera personal para compararlos y elegir cuál dibujo nos gustaba más y por qué, y a través de una videollamada elegimos en conjunto el iríamos a vectorizar.

“Lo importante en este punto era elegir cual camino seguir y posteriormente con una investigación que nos ayude a fundamentar nuestras decisiones ir transformando nuestro proyecto”

Reunión de Zoom

Participantes (5)

- MA Miguel Angel Contreras (yo)
- E Estefanía Leyva (Anfitrión)
- AM Ana Michel
- CR Claudia Rebeca Ramirez
- karly mf

Invitar Desactivar mi micrófono

Chatear

De Estefanía Leyva a Todos 21:55

Ana - Hn!
Estefanía - e6O
Claudia - bPq
Karly - TE
Ela - liv

¿Quién puede ver sus mensajes?

Para: Todos

Escribir mensaje aquí...

Presione (F8) para reactivar el audio. Puede presionar y mantener presionada la tecla ESPACIO para reactivar el audio temporalmente.

mmoon

IZHOZO nn n n nnan n

Estefanía Leyva

Ana Michel

Miguel Angel Contreras

Claudia Rebeca Ramirez

karly mf

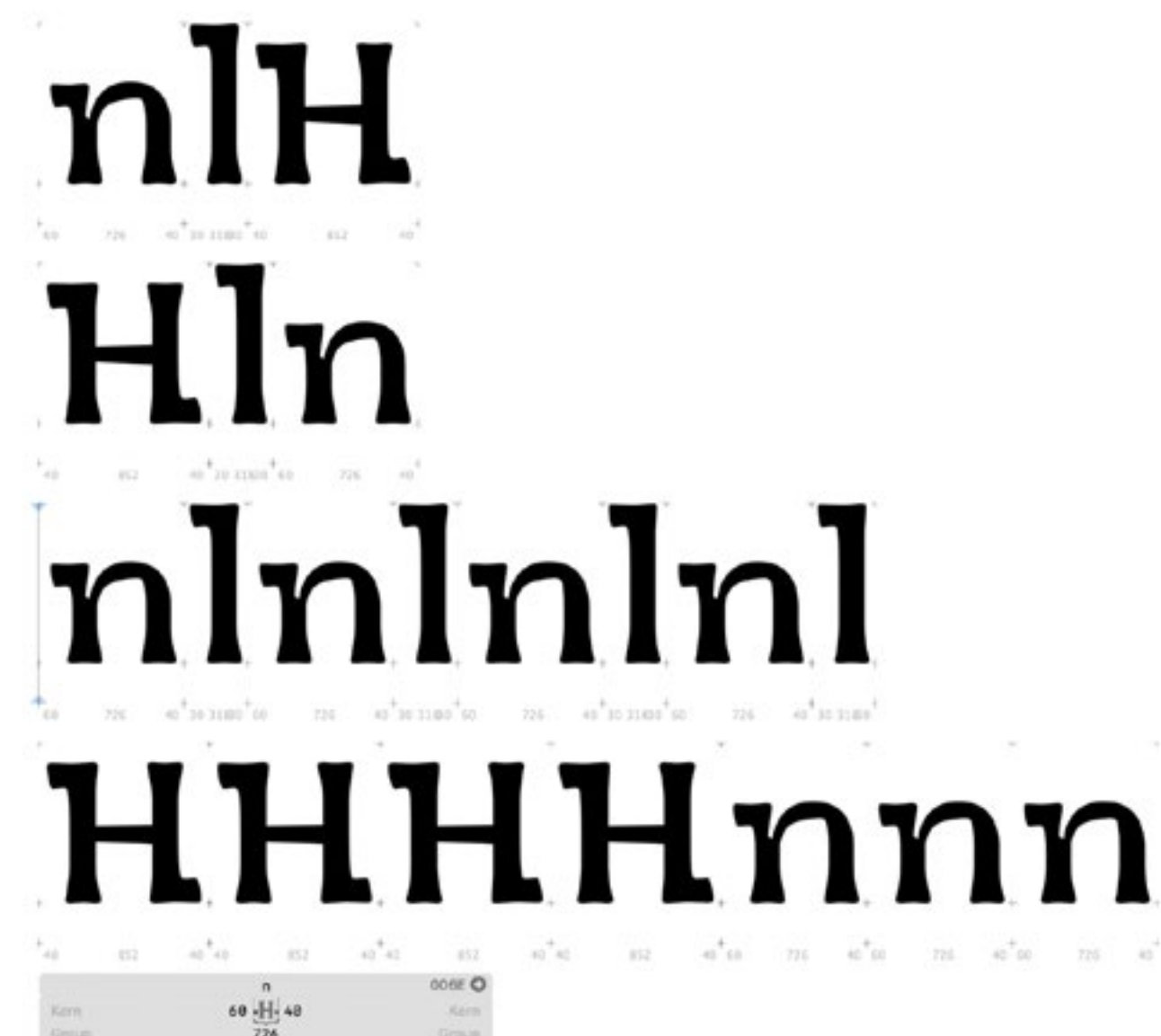
80% 110%

Fin

Sesión rápida de vectorización en glyphs

1ª DIGITALIZACIÓN

Comenzamos a digitalizar las letras según habíamos establecido, comenzando por las letras básicas para establecer los vertical metrics y la anchura de los stems verticales en caja alta y baja (HnI). De ahí comenzamos a ver cómo esas formas “cuadradas” se relacionaban con las redondas en proporción y peso, sobre todo trabajando sobre el blanco de las contraformas (eóO).



Comenzamos a llevar estas relaciones del sistema a otras letras relacionadas entre ellas (bpq), seguimos aplicando estos parámetros al dibujo de nuevos caracteres de la caja alta (TE), para acabar completando con formas sencillas y añadiendo una diagonal (liv). Todo este proceso se daba simultáneamente con el trabajo del espaciado, cuantas más letras nuevas teníamos más trabajabamos en el desarrollo del blanco, muy importante en esta tipografía.

oneon

OHnoHO

OHOneo!

leone non ell
ellen ell nolle
oenone lee
Hello nolle
noel noon en

bbrn
brn

SET DE CARACTERES 348 PT.

EHIOP T

beilnóqv

**Poli Poil Pilon Polie Envol Olive Pelo Envoi Hen
ni Pilonnen Olivine Tonnelle Helio Hielo Ten Elevo
Tiovivo Ovino Tobillo Pinolillo Holi Pie Ello**

**HIPO POTITO TI POTO PHI OTTO TIPO TOPO
PITO HOPO OPTO**

**leven voleibol novelo boleen novillo vienen ven vi
llevo nieve bono olivino innoven veo libio vive leo
nono ven non libe velo villeno evo nilo volvible no
villo veo ve bebibble veo nilo velen volvible bobo en
lelo be ele lino velen lleven niobio lino noven vello**

**Poli Poil Pilon Polie Envol Olive Pelo Envoi Henni Pilonnen Olivine Tonnelle Helio
Hielo Ten Elevo Tiovivo Ovino Tobillo Pinolillo Holi Pie Ello**

HIPO POTITO TI POTO PHI OTTO TIPO TOPO PITO HOPO OPTO

**leven voleibol novelo boleen novillo vienen ven vi llevo nieve bono olivino innoven veo
libio vive leo nono ven non libe velo o be vi lleno evo nilo volvible novillo veo ve bebi
ble veo nilo velen volvible bobo en lelo be ele lino velen lleven niobio lino noven vello
volvo lleven leen vino ene novelo lelo nivel vilo ve ni be velen olivillo leonino ele oli
vino leo len lleno olivillo e niel bono ni oboe ene volvible ven niel libe lo le nivel olivi
no ilion volee ele leve lelo vele bovino bolo volvible olivillo bolee lo velo neo vele vio
len bel volvible velo ene o boleen lleven len velillo ello bobillo lo bono no libe lleve ovo
volee bel noven levo olivo bolillo len neo le leve o nobelio bebible bobeen vello ene evo
voleibol lobo liben olivillo llenen en vil voleibol novel nieve lobo ole en bobo len novi
llo eleve le boleo vine llenen vio no nivele volvible voleibol voleibol ve eleven innoven
ovni novelo vino bobeen leo le lleve ene nobelio le evo vine ele vil vio ven voleen ovo
nieve olivillo bono nivel bobillo veneno be noven nivelen nivele levo volvible obvio e
nivele lino veo liben nene en lobo e leonino no ene noven violo novio velillo belio lleve
len oboe vele ion volvible le be ele olivo nene bebo ni lobo vive novel vive nilo vine ole**

ESPACIADO

HEHHHIIHOHPHTH
OEOHOIOOOPOTO

HHHHEHHHOOOE0000
HHHHHHHHHOOOH0000
HHHHIHHHOOOI0000
HHHHOHHHHOOOO0000
HHHHPHHHOOOP0000
HHHHTHHHOOOT0000

nbneninlnnnnonónqnvn
oboeoiolonoooóoqovo

nnnnbnnnnnooboooo
nnnnennnnnooeoooo
nnnninnnnnnooiioooo
nnnnlnnnnnnoooloooo
nnnnnnnnnnnooonoooo
nnnnnonnnnnnoooooooo
nnnnónnnnnnoooóoooo
nnnnqnnnnnnoooqoooo
nnnnvnnnnnnooovoooo

PRÓXIMOS PASOS

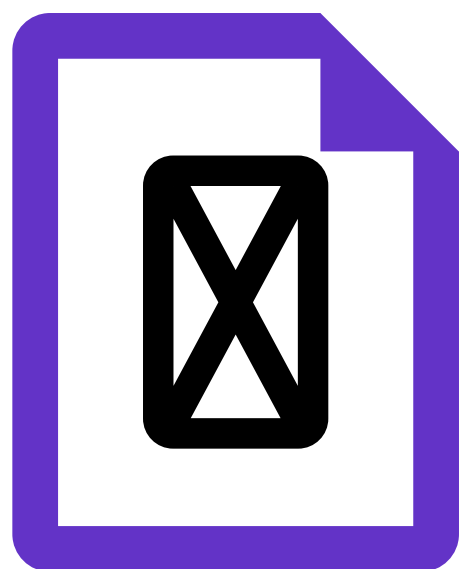
Los siguientes pasos del proyecto son:

Volver a valorar la personalidad actual de la tipografía comparándola con su funcionalidad y ver si se están cumpliendo los objetivos. Trabajar en la diferenciación de los caracteres (i uc, l lc, etc)

Eliminar los bordes redondeados. Trabajar en el dibujo vectorial y centrarnos en las letras en recto para definir como se van a comportar respecto a peso, proporción y espaciado y más tarde añadir más adelante el acabado redondeado.

Centrarnos en el dibujo digital como equipo. Llevar a cabo una revisión del proyecto hasta la fecha, mirar errores comunes, hacer una sesión de digitalización y otra sobre diseño y programación de diacríticos.

Trabajar el dibujo y el espaciado y seguir desarrollando el character set. Planear como enfrentarnos al espaciado (combinaciones de serif-no serif, caja alta-caja baja).



Anónimas

PRIMER PARTIDO