

EL MERCADO CREATIVO DE LA VOLTA NOS ENCARGA EL 27 CARTEL

Javier Juaristi

CASO DE ESTUDIO

Diseño Generativo

Octubre 2022

Índice

- 3 27 Mercat de La volta [Análisis]
- 4 Glitchy Facade [Propuesta]
- 7 Recursos y enlaces de interés



27 Mercat de La Volta [Análisis]

Dirección de arte: Quelic Berga
Diseño: Gerard Encabo
Desarrollo: Alejandro Moscoso
Año: 2018

Tomando como base elementos arquitectónicos de las fachadas del barrio, el equipo creativo desarrollo un sistema visual lo suficiente mente flexible como para proporcionar una salida equilibrada entre el determinismo y la aleatoriedad.

Ontología

El sistema parte de una retícula estática (elemento fijo) de 2 x 3 módulos.

En estos módulos se ubican aleatoriamente los elementos arquitectónicos.

Los elementos se atenúan en caso de estar ubicados bajo un copy.

En caso de no estar bajo un copy, se tintan de un color aleatorio.

Los elementos tintados incorporan un efecto de confeti a base de cuadriláteros de colores.

El módulo medio izquierdo es el segundo elemento fijo de la composición, y contiene la lista de participantes.

Los otros cinco módulos restantes se distribuyen al azar y sin repetición,

entre dos espacios vacíos y otros tres ocupados por los copys con el título del evento, la temática de ese año, fechas, horarios y ubicación.

Se deja un faldón de reserva para ubicar a los patrocinadores y se imprime verticalmente la autoría y el número de serie en el centro del lateral derecho.

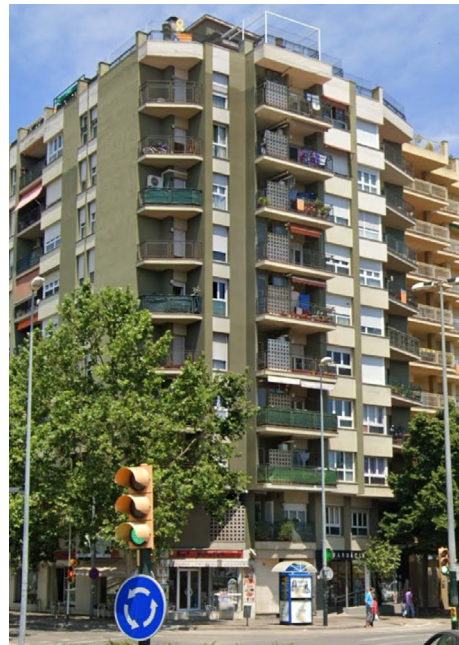
Puntos fuertes y débiles

La propuesta final, al disponer de una retícula reducida a 5 elementos variables, el "efecto" del diseño generativo quizás quede algo atenuado y viendo un cartel aislado sería difícil intuir la aplicación de un algoritmo en la composición.

Desde un punto de vista compositivo, el hecho de que el empleo de un algoritmo sea transparente al ojo del espectador, lo calificaría como un punto fuerte.

Desde el punto de vista de un proyecto destinado a la visualización pública de un campo del diseño aun emergente, lo calificaría como un punto débil.

¿Quizás el público espera ver algo más de caos o recursividad a la enésima potencia que le de "pistas" sobre el origen del diseño? No sabría decirlo, pero en mi caso, viendo uno de los carteles de forma aislada, jamás habría dicho que se compuso mediante un algoritmo.



Glitchy Facade [Propuesta]

El origen de este estudio es el desarrollo de una propuesta propia para el **mismo planteamiento u otro similar** con el fin de crear un nuevo diseño generativo de **otro cartel**.

Concepto

Como no conozco la zona y viviendo en Tenerife, me pilló un poco a desmano, hice un tour virtual con Google Street View para visitar el barrio de Sant Narcís.

Ciertamente, los elementos arquitectónicos de la propuesta representan muy bien lo que parece el casco antiguo.

Me fijé en un elemento que se repite con asiduidad y que ya había visto en las muestras de bajos y altos. Unas balastradas formadas por triángulos.

Pensé en emplearlo generando elementos geométricos pero había decidido seguir la propuesta original de los copy y no veía demasiado juego para su uso.

Así que salí del casco viejo y me fijé en los edificios de bloques que también forman parte del barrio.

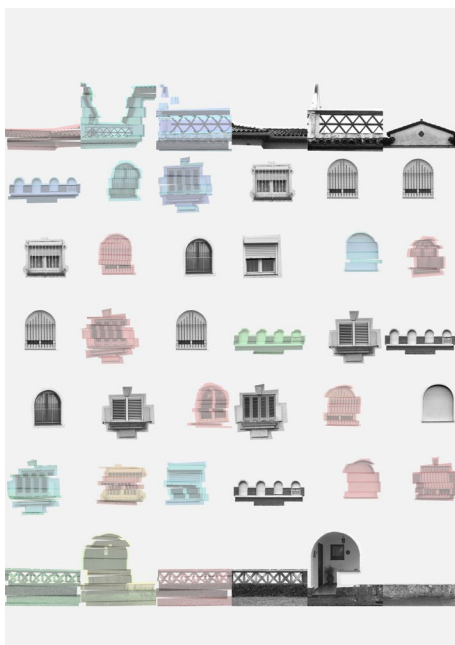
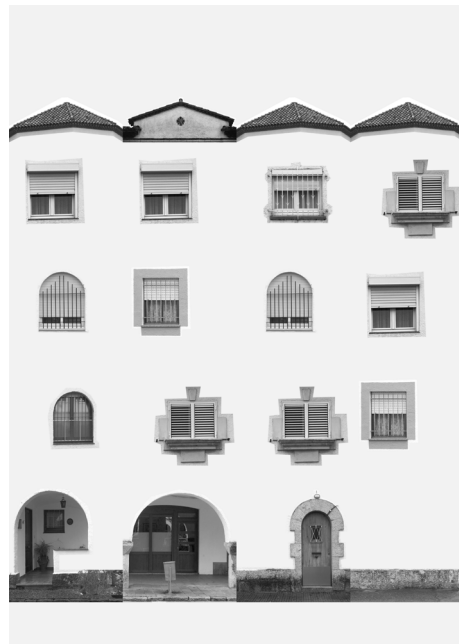
La idea final es que en esos bloques, aunque no muestran una fachada representativa del casco viejo, sus habitantes comparten el espíritu de La Volta.

Con esta idea podría generar carteles con bloques de edificios pero con los elementos arquitectónicos del casco

antiguo como forma de representar la pertenencia al barrio de sus habitantes.

La segunda parte de la idea provino de la temática del evento: la artesanía digital.

La artesanía digital, el mundo maker o las competencias TIC son términos cada vez más comunes para el usuario de a pie, pero aun no forman parte de la cultura global. Así, aplicaría un efecto de "glitch digital" a un porcentaje de los elementos arquitectónicos como metáfora de este hecho cultural.



Glitchy Facade [Propuesta, ii]

El desarrollo

Lo primero fue generar el efecto de troceado, como si la imagen estuviese “glicheada”. Para ello, como se detalla más adelante en la ontología, la imagen se descompone en una cantidad aleatoria de tiras de diferentes anchos y se recompone aplicando un descentrado, rotación y tintado a cada tira.

La segunda parte fue desarrollar las fachadas mediante retículas variables.

La parte más sencilla fue añadir los copys ya que dado que iba a conservar la idea original, tan solo necesitaba hacer unos pequeños ajustes.

Como los edificios altos se miran desde abajo, incorporé unas nubes de colores que no se trocean y se seleccionan al azar para la primera fila de la retícula.

El último ajuste fue aclarar las imágenes para mejorar la legibilidad.

Ontología

Una retícula variable basada en un número de columnas definido aleatoriamente entre unos límites definidos.

Elementos arquitectónicos clasificados como bajos, medios y altos, además de un conjunto de nubes para el cielo.

En la fila superior solo habrá nubes.

En la fila inferior solo habrá bajos.

El resto de filas se completarán con elementos medios.

Los elementos estarán atenuados para no interferir con los textos.

Los elementos tienen un 50% de probabilidad de estar tintados.

Los elementos tintados sufren un efecto de troceado en tiras.

Las tiras de los elementos troceados son de un ancho variable dentro de unos límites definidos.

Las tiras de los elementos troceados se componen con un descentrado aleatorio basado en la función randomGaussian() que proporciona unos resultados menos “suaves” que el random() convencional.

Las tiras sufren además una ligera rotación aleatoria dentro de unos límites definidos.

El color del tintado se define aleatoriamente y cada tira sufre una variación del tono en función de su anchura.

La ontología de los copys se mantiene como en el original.



Glitchy Facade [Propuesta, y iii]

Conclusión

El resultado final ha sido el que esperaba, aunque me he sentido demasiado restringido por el proyecto original y el concepto de cadáver exquisito.

Este estudio me ha servido de primera toma de contacto con Processing. Haber usado P5.js con anterioridad, ha simplificado mucho el proceso de asimilación.

Organiza:
VOLTA
ASOCIACIÓ CULTURAL

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

En el marc de:
VIBRA
FESTIVAL DE LA LLETRA

Col·labora:
ERAM
RECERCA I INNOVACIÓ
UOC
UNIVERSITAT DE GIRONA
FACULTAT D'ARTS



Recursos y enlaces de interés

Cadaver Exquisito

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

Javier Juaristi

CASO DE ESTUDIO
Diseño Generativo

Octubre 2022