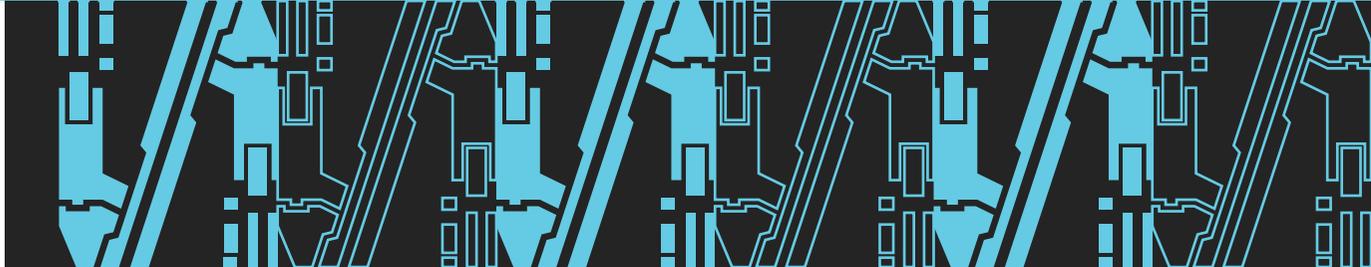
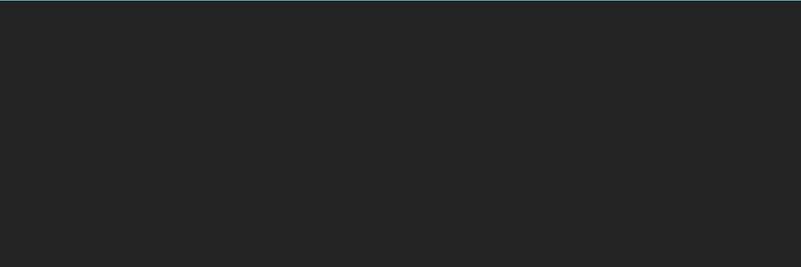
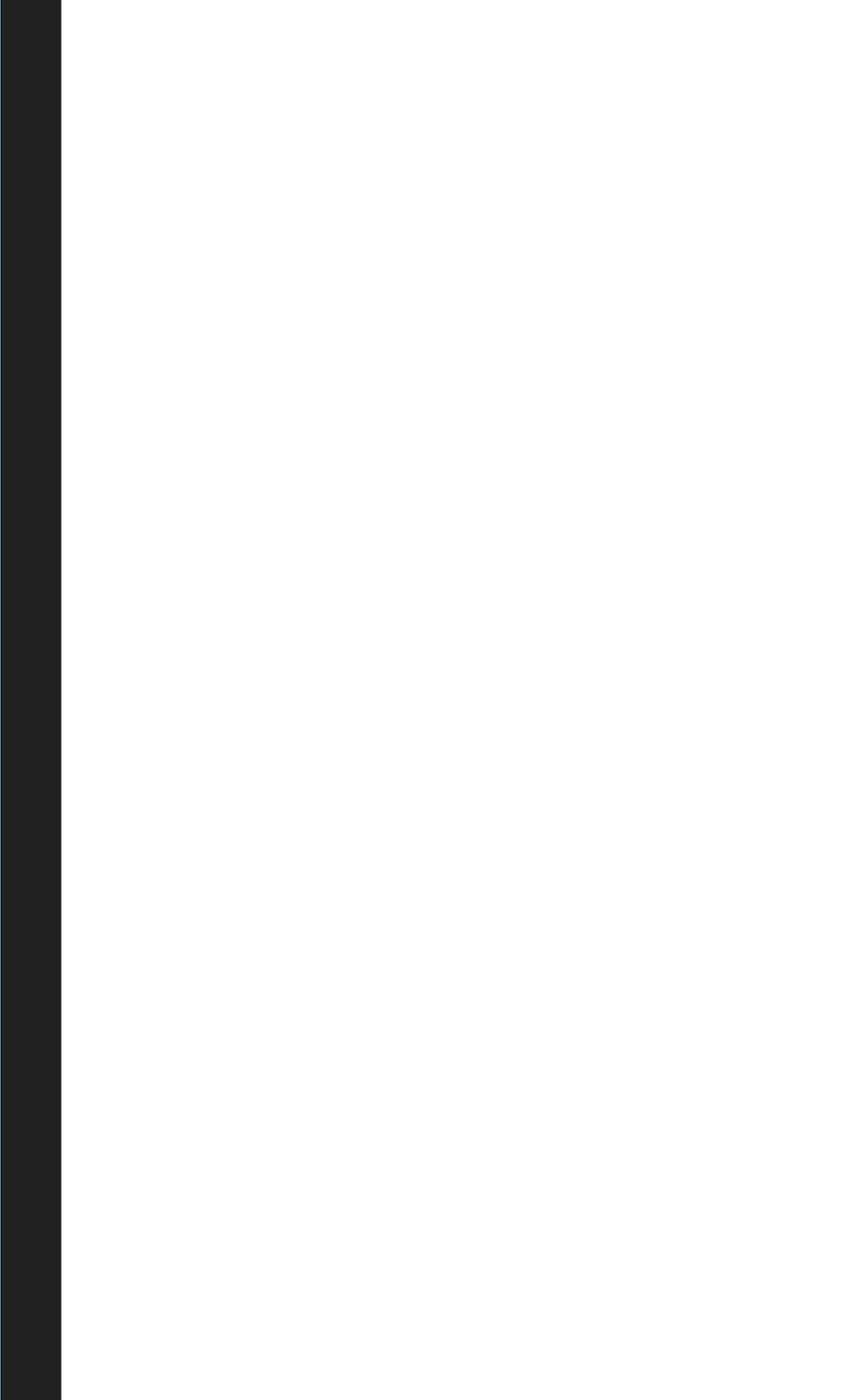
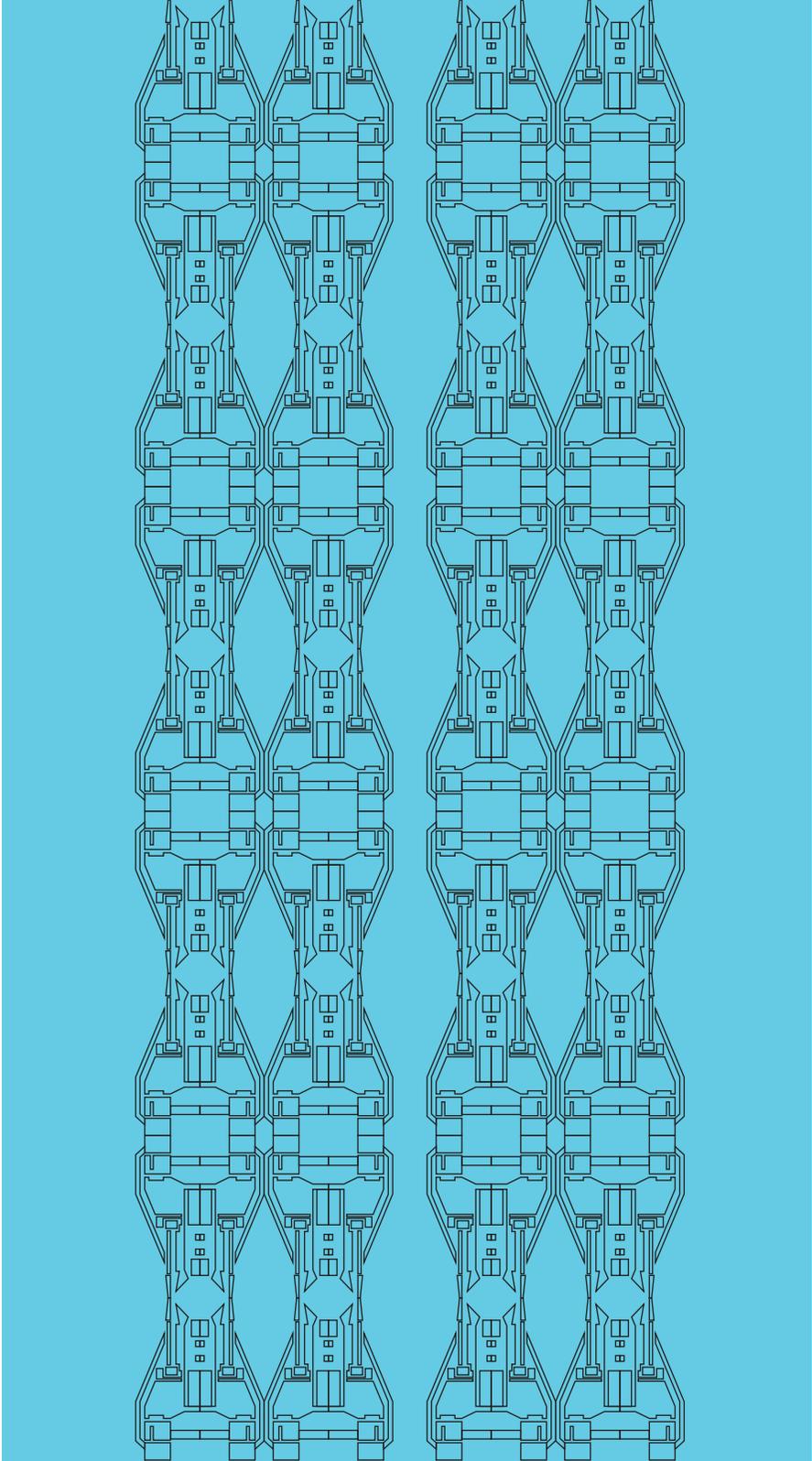
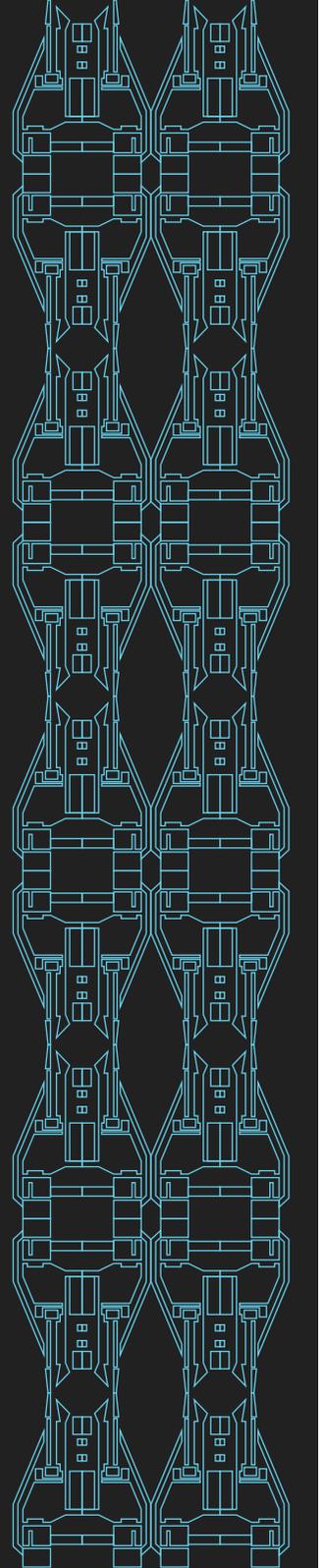
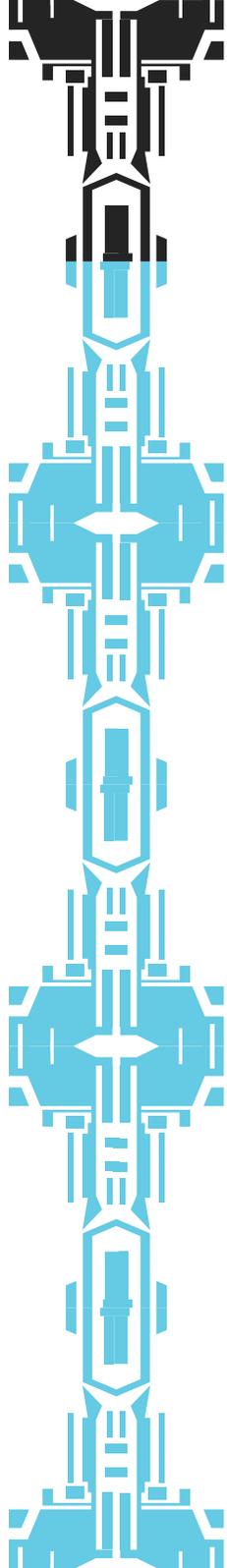


NOISE







facultad de artes
universidad de cuenca
10 años

Tema:

Desarrollo tipográfico experimental para el uso de Aflatnoise
(AFN).

Proyecto de Tesina previo a la Obtención
del Título de Diseñador Gráfico.

Autor:

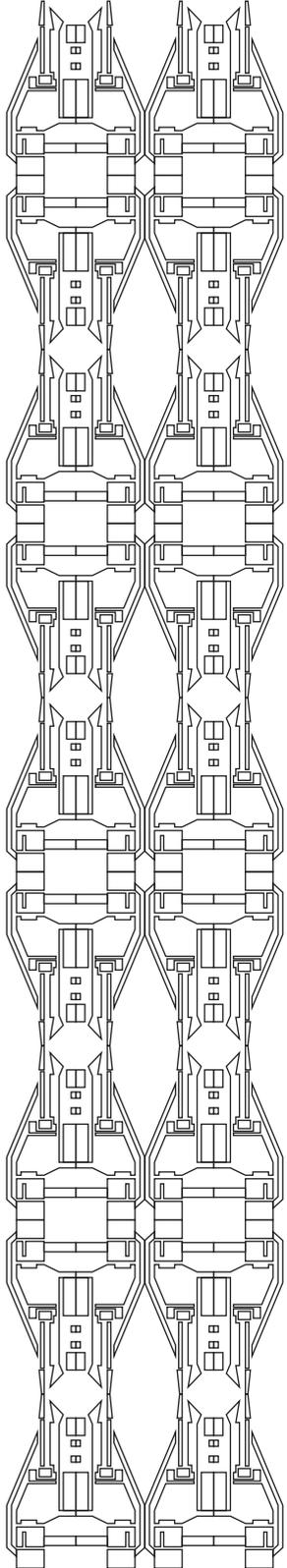
Daniel Esteban Vicuña del Pozo.

Director:

Sebastián Egas.

Agradezco al maravilloso café de mi madre que me permitió estar despierto toda la noche.

Dedicado a mis padres y su paciencia
y por la plata de la impresión.



Abstract:

The typography in graphic design is one of the most noteworthy elements, combining typography with a musical project passed to the experimental field. In the present work is, therefore, that capturing the musical project idea and feeling that his music causes to the human spirit, analyze existing typefaces for having them as a reference design for a new typeface, only for capital letters, for the promotion and management of the graphic identity of AflatNoise musical project.

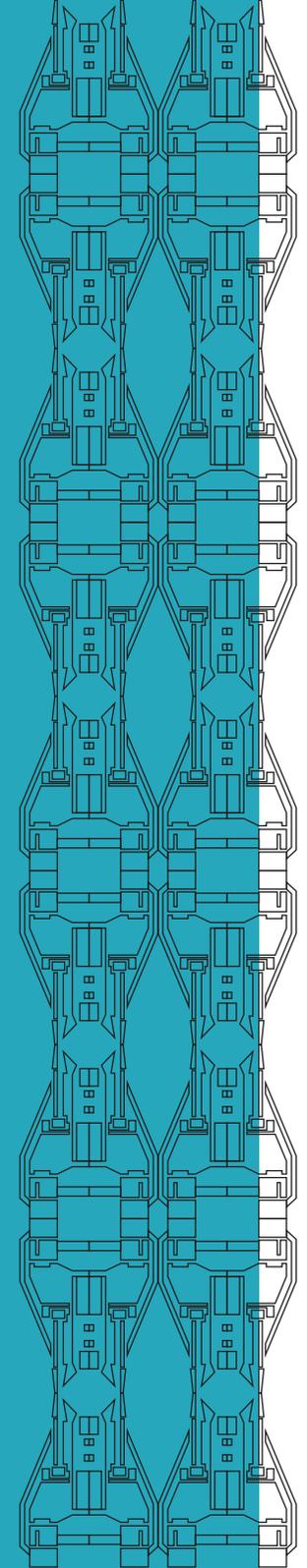
The fonts analyzed were taken from designs found in international context, because national and local designers exclusively works to the design from the point of view of the functionality of a typeface family only for commercial or cultural rescue.

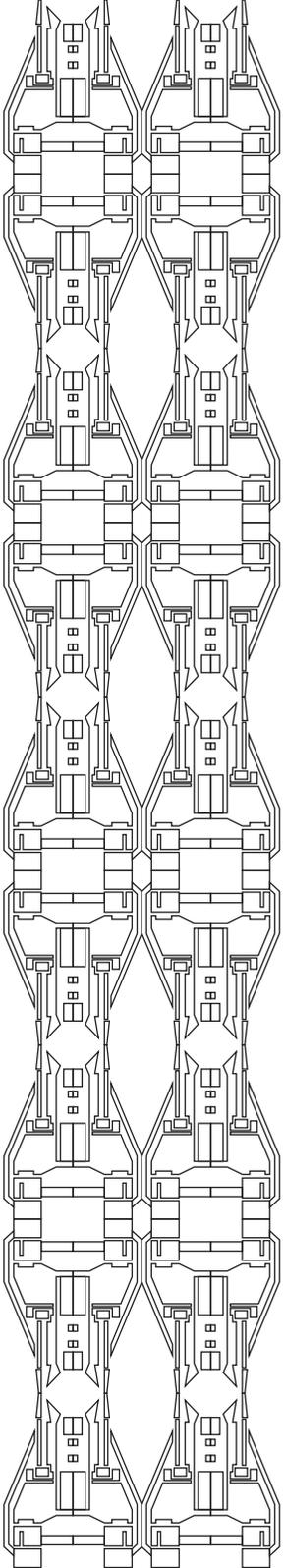
To realize the experimental typography was taken as main idea that if we destroy a "sampler" we can with this set of shattered pieces of electronics circuits obtain the idea of something deep, cold and something like a robotic machine, that is the AflatNoise music project means.

From there follow the design by the letter A and basic graphical transformations i obtain the other lettres. Each character occupies a similar space generated regardless of their size, allowing rates to be aligned perfectly in virtual grid facilitating the composition of textures for a mechanic look.

Índice de contenidos:

Objetivos	00
Introducción	Pag 01
Capítulo 01	
Los tipos de la música no solo bailan	Pag 04
1.1 Discografía, un lugar donde se divierten los tipos.	Pag 06
1.2 Los tipos sin receta nos dejan plantados.	Pag 08
1.3 La Tipografía presente en la imagen musical y otros aspectos.	Pag 09
Capítulo 02	
La necesidad de experimentar es como danzar	Pag 26
2.1 La nueva tipografía, el inicio del combate.	Pag 29
2.2 Álex Trochut, de entre los primeros que empezaron a combatir.	Pag 31
Capítulo 03	
The beat noise strikes again, el comienzo de algo diferente.	Pag 36
3.1 Initiating Program!, se viene el proceso tipográfico.	Pag 39
3.1.1 Bocetaje o inspiración, nuestro punto clave.	Pag 40
3.1.2 Repetir, repetir y repetir.	Pag 43
3.2 Implementación grafica y adiós cartel.	Pag 44
Conclusiones	Pag 51
Bibliografía:	Pag 52





Resumen:

La tipografía en el diseño gráfico es uno de los elementos que más destacan dentro del diseño, juntando la tipografía con un proyecto musical pasamos al campo de lo experimental. En el presente trabajo se trata pues, de que captando la idea del proyecto musical y los sentimientos que su música provoca al espíritu, analizar tipografías existentes para teniéndolas como referencia diseñar una nueva tipografía en mayúsculas para la promoción y el manejo de la identidad gráfica del proyecto musical AflatNoise.

Las tipografías analizadas se tomaron de lo encontrado en diseños realizados a nivel internacional, ya que dentro del ámbito nacional y local los pocos tipógrafos se dedican exclusivamente al diseño desde el punto de vista de la funcionalidad de una familia tipográfica para usos comerciales o de rescate cultural.

Para concretar la la tipografía experimental se tomó como idea principal de que si destrozamos un “sampler” podemos con ese conjunto de piezas de circuitos electrónicos despedazados dar la idea de algo profundo, frío, robótico que es lo que el proyecto musical AflatNoise significa.

A partir de aquí se realiza el diseño la letra A y mediante transformaciones gráficas básicas se consiguen las demás. Cada uno de los caracteres generados ocupa un espacio similar sin importar su tamaño real, permitiendo que los tipos se alineen perfectamente en su retícula virtual facilitando la composición de texturas y dándole un aspecto mecánico.

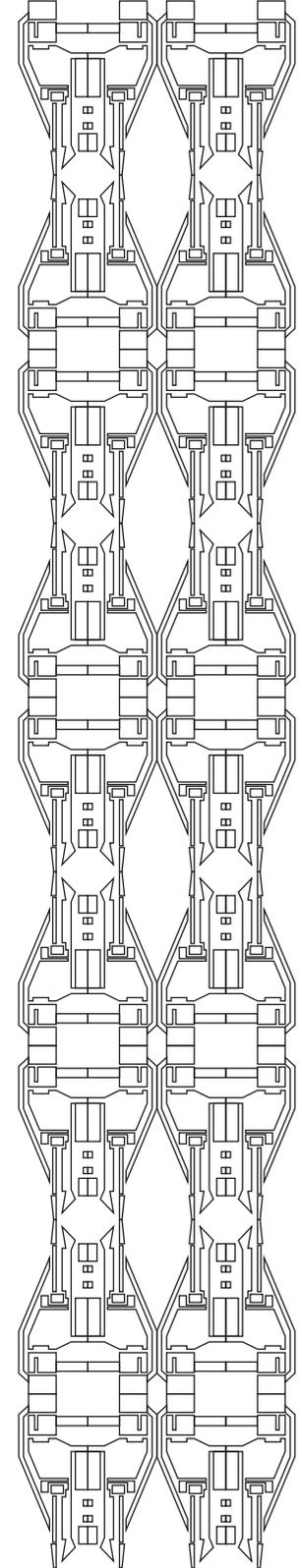
Objetivos

Objetivo general

Diseñar una tipografía experimental, en base a herramientas digitales y que sirva para promover la imagen visual del proyecto de música AflatNoise.

Objetivos específicos

- Analizar distintas tendencias de diseño tipográfico enmarcadas dentro del ámbito musical, que nos sirvan de referencia para el desarrollo conceptual de una nueva propuesta tipográfica.
- Crear una tipografía experimental que transmita las ideas y sentimientos afines a la música de AflatNoise, compuesta por 58 caracteres, sólo en mayúsculas.
- Implantar esta tipografía en una simulación de cartel.



Introducción

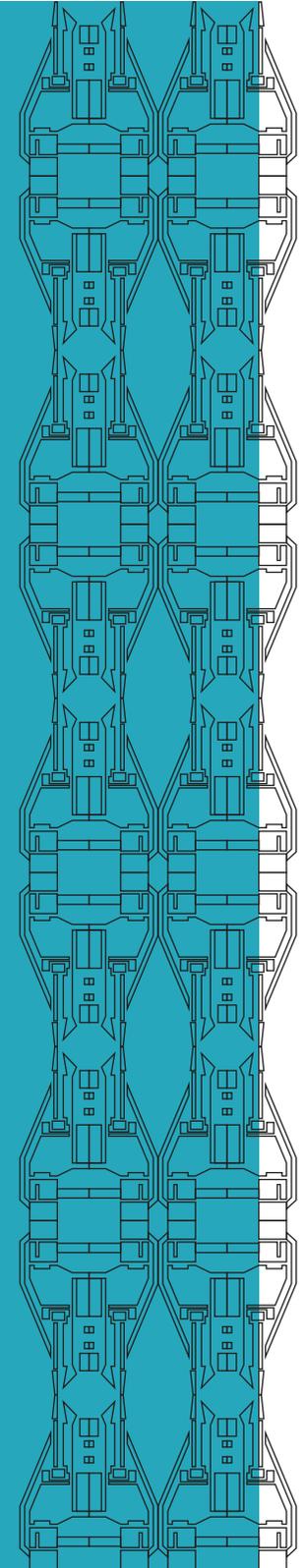
Tiempo atrás alrededor del año 2005, Daniel López inicia en solitario un proyecto para hacer música: AflatNoise, en adelante AFN para abreviar.

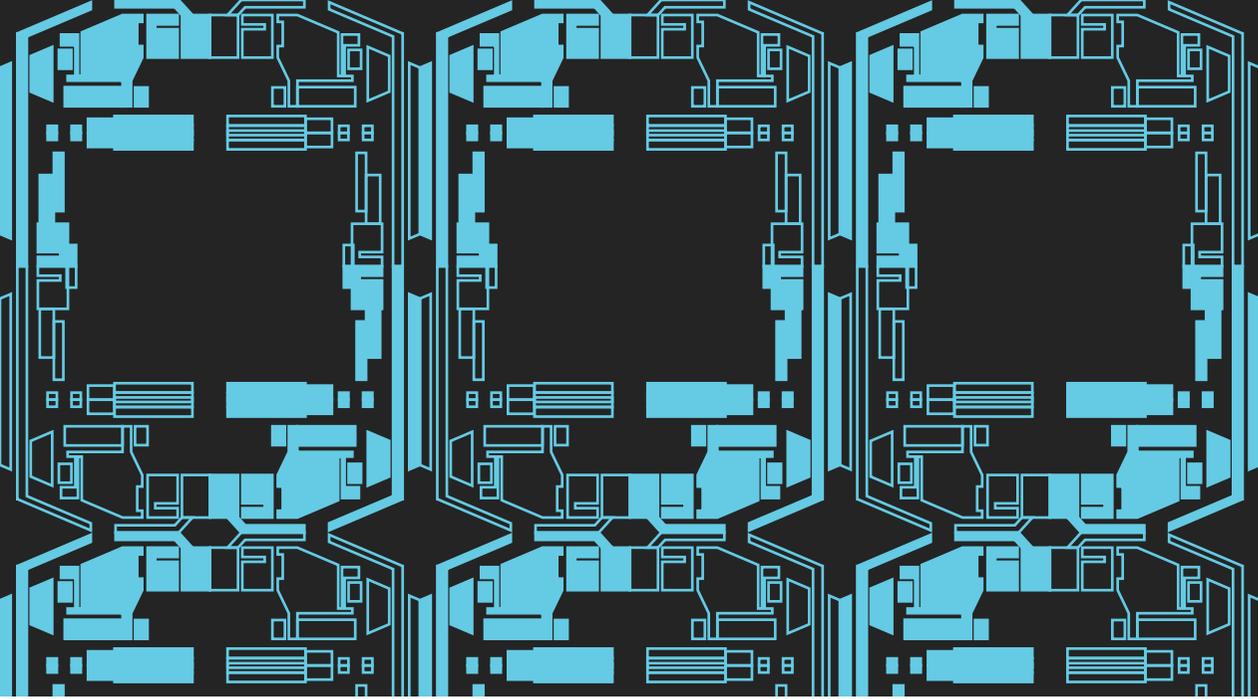
Valiéndose de guitarras desafinadas, software básico y el uso de loops, AFN relaciona su música como si se tratara de un “pixel art” hecho en una “pc” commodore 64. Su trabajo es digital y ruidoso: son repetidas imágenes en forma de audio como si fuese un archivo de photoshop. Es como cambiar un pincel por una nota. AflatNoise realmente es un ruido plano que atraviesa fronteras, para ello se vale de la internet porque es una propuesta universal. Su nombre se lo pronuncia tal como suena y su traducción refleja eso: un ruido plano.

De la manera antes expuesta AFN construye piezas sonoras en base a la experimentación gráfica. De forma independiente en el año 2006 publica su primer EP de nombre {FN}.

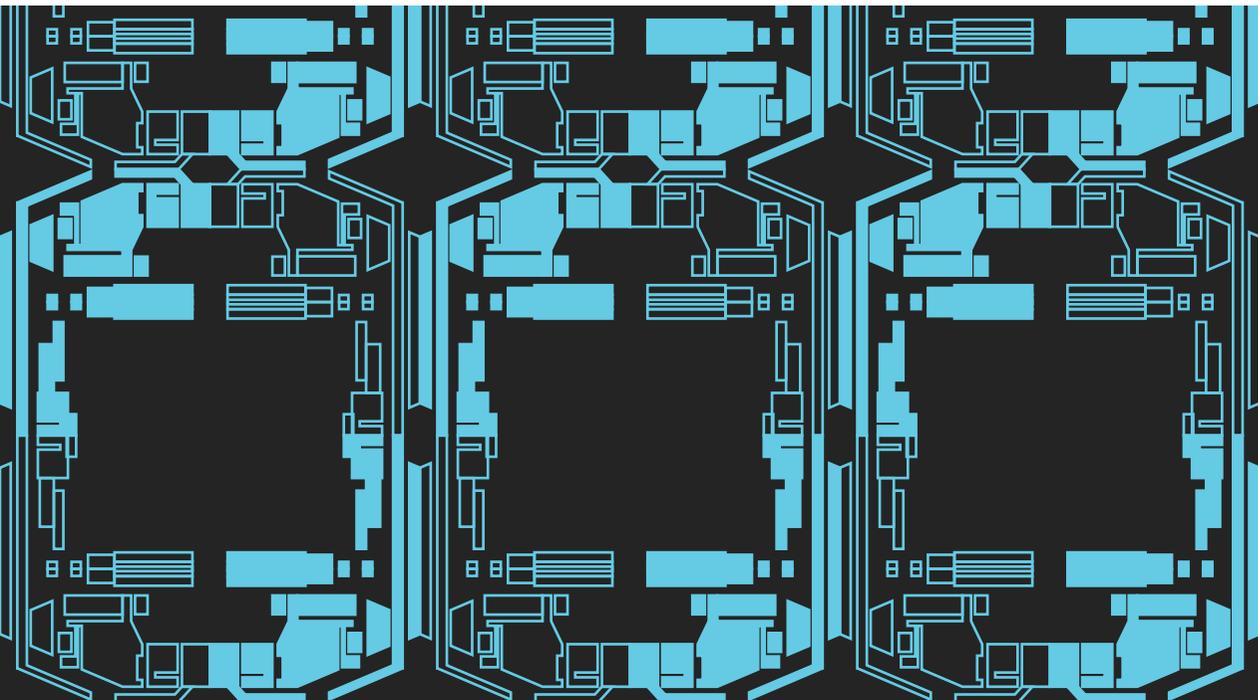
El éxito de este primer esfuerzo inspiró a AFN para crear un nuevo EP que lo lanzó por el año 2009, sin embargo en el transcurso de este tiempo su metodología, arte y ciencia fue evolucionando planteándose nuevas metas, nuevas fronteras, nuevos rumbos que motivaron a que AFN preparara el lanzamiento de su disco debut para principios del 2011. Además a todo esto hay que sumar una pequeña red de seguidores que exigen material nuevo.

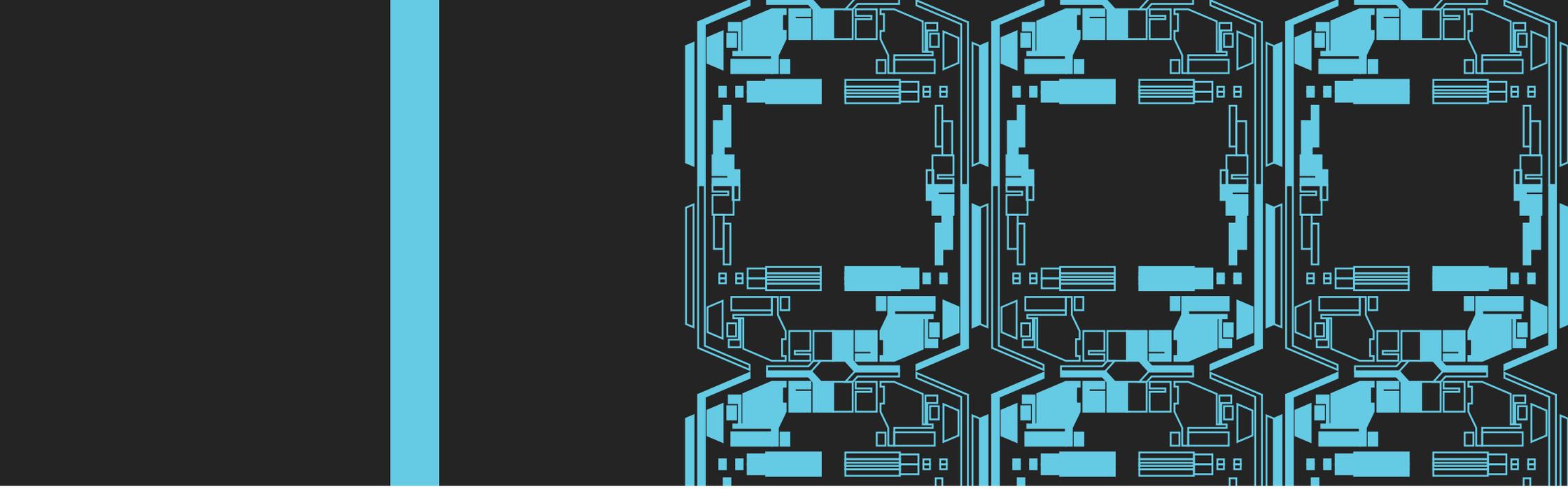
Por todo aquello AFN se vió en la necesidad de ponerse a trabajar algo nuevo y claro pensó renovar su imagen comenzando desde su tipografía.



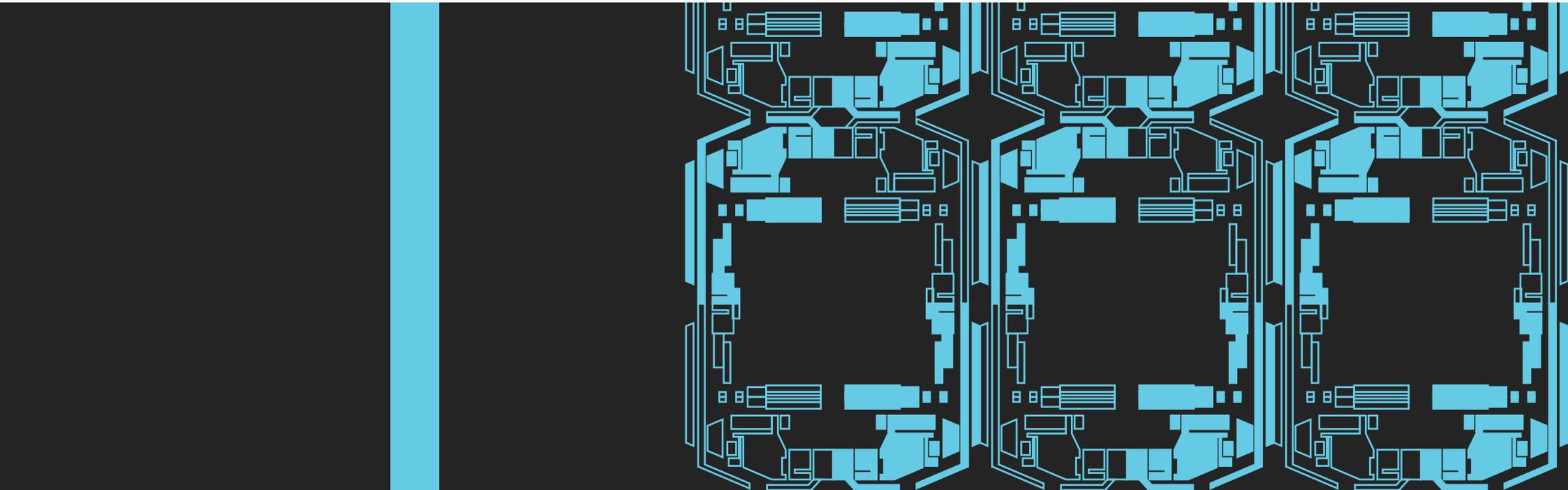


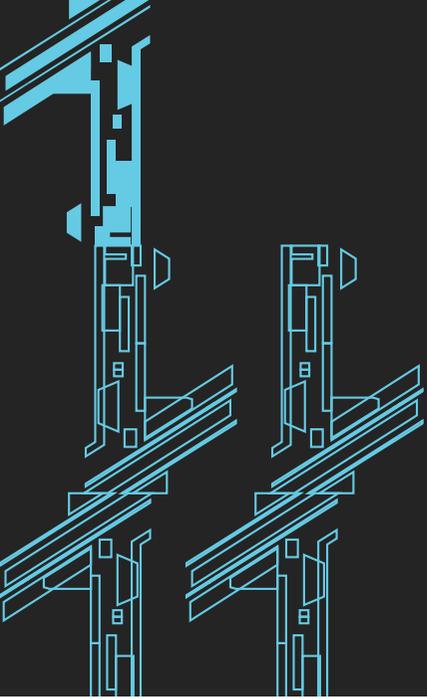
Capítulo 01 - Capítulo 01



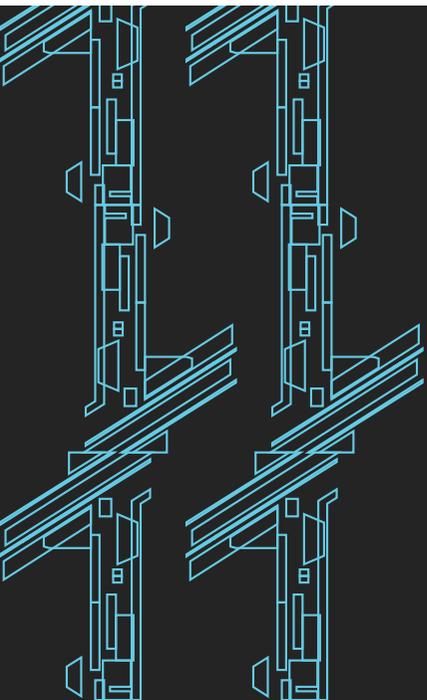


Capítulo 01 - [Capítulo 01](#)





Capítulo 01 - Los tipos de la música no solo bailan



La tipografía es cambiante a través del tiempo, la conocemos desde sus inicios con la aparición del alfabeto hasta llegar a nuestra era digital, la misma que nos hace reflexionar sobre los tipos como algo más que un simple medio para transmitir contenidos.

Así puedo decir que la tipografía a más de tener ésta modalidad técnica y funcional, debe tener una capacidad humanística, que basada en la representación abstracta de objetos o ideas, hagan posible el registro de la cultura, del pensamiento y del desarrollo del hombre.

El campo de la música explota todas estas posibilidades cualitativas a tal punto, que a nivel de experimentación, no encuentra límites y proporciona al diseñador gráfico una serie de nuevas herramientas que lo aventuran a crear nuevos conceptos y nuevas soluciones a nuevos problemas.

Estos nuevos conceptos permiten que juguemos con la tipografía de tal manera que personalizándola, “adiestrándola” y mutándola e incluso sea posible hacerla bailar, creando así nuevos tipos que llevan por detrás todo un proceso de creación que a simple vista pareciera que las letras solamente lucen relucientes y bonitas, pero de trasfondo tienen un gran concepto: crear emociones.

1.1 Discografía, un lugar donde se divierten los tipos.

Actualmente cuando escuchamos sobre un proyecto de música no sólo nos fijamos en lo que le rodea: el género, los conciertos o su poesía, sino también nos fijamos en el diseño gráfico, ya sea en las portadas o en su material de promoción, y aquí la gran protagonista es la tipografía.

Si se tiene un buen diseño de tipos no sólo creamos una marca sino también creamos una idea, una identidad que representa lo que queremos mostrar.

Bajo este concepto, el medio más idóneo para crear tipos experimentales es sin duda el campo de la música, y según Ismael López (1), el campo discográfico no sólo se ha convertido en una herramienta que da mucho valor al uso del estilo y la filosofía de una tribu urbana, sino se ha convertido en un medio comunicacional de signos, donde la tipografía y el embalaje gráfico son sus principales clientes .

(1) Ismael López Medel, profesor de diseño en la Universidad CEP San Pablo de Madrid. Autor del Libro Diseño Discográfico y digital.

"Es un hecho indiscutible de que el diseño forma parte constitutiva del entorno en el que vivimos: entorno físico y entorno social; de nuestro paisaje cotidiano de acciones y de relaciones, de nuestros escenarios de vida" (2). Y que mejor escenario que el discográfico, donde el rock y la música electrónica siempre han estado acompañados por la madurés gráfica.

La música ha sido una de las ciencias que comenzó a romper las convenciones clásicas al momento de usar la tipografía. En este entorno los diseñadores han logrado conectar al espectador de una manera emocional, personal, intensa y duradera con piezas de diseño más que en cualquier otro entorno.

Muchos podrían pensar que los cambios tecnológicos y su comercialización opacarían al diseño discográfico, pero en realidad sólo ha cambiado el medio de representación, pasando del tradicional embalaje a las imágenes incrustadas en los archivos mp3. Ha permitido inclusive la aplicación de gifs animados que hacen que la tipografía del titular llegue inclusive a convertirse en un gran letrero luminoso.

(2) Joan Costa para el Lcrj diseño. EL Packaging de la música de Ismael López Medel.

1.2 Los tipos sin receta nos dejan plantados.

Para romper una regla primero hay que conocerla bien. Sin embargo muchos diseñadores piensan que experimentar con una tipografía consiste tan sólo en su reedición.

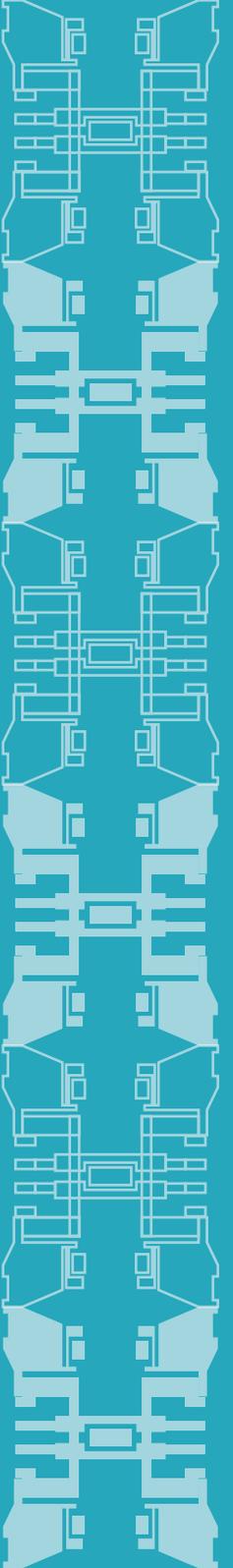
Si bien hasta el momento existe claridad respecto a qué es una familia tipográfica, cómo se clasifica o de qué partes se compone, es necesario tener muy en cuenta estos conceptos justamente para poder reeditarlas o romper con sus reglas. Sin embargo es importante diferenciar entre un buen uso tipográfico (ya sea creado o reeditado) y el escribir cualquier cosa usando una fuente tipográfica y llamar a ésto diseño.

El hombre es un ser esencialmente visual por lo que cuida mucho de la estética y en seguida se da cuenta cuando algo

esta medio raro. Por esta razón transmitir nuestra propia imagen a través de la personalización de los tipos es un reto para los diseñadores.

Por ejemplo dentro de la música, cuando buscamos una representación visual, elegir una tipografía se basa fundamentalmente en la individualidad, exclusividad y notoriedad que describiría al proyecto, y aunque hay miles de tipos de letra disponibles, puede ser necesario crear uno nuevo.

El diseñador gráfico necesita tener claro lo qué va a transmitir, siendo esta idea de vital importancia, para ello el mensaje que se quiere comunicar debe identificarse plenamente con el concepto que transmite la música.



1.3 La Tipografía presente en la imagen musical y otros aspectos.

Así como el color, la tipografía es uno de los elementos visualmente más poderosos en el diseño gráfico. Cuando un proyecto de música opta por una solución tipográfica provoca un salto de calidad y multiplica las posibilidades creativas de las piezas gráficas, de esta manera he analizado una serie de portadas de proyectos musicales con la finalidad de conocer estas experiencias, y para que me sirvan como referencia gráfica a la hora de crear una tipografía nueva que se aleje de lo habitual.

Las portadas discográficas son el mejor ejemplo para exponer las más curiosas y modernas propuestas tipográficas que existen. Presentaré diferentes diseños que de alguna forma marcaron una tendencia en la industria y que sin duda son una influencia directa para el desarrollo tipográfico de AFN, muchos de estos ejemplos no son sólo muy atractivos, sino que replantean la esencia de lo que pienso que debería ser un tipo de letra.

- The Rumroller:

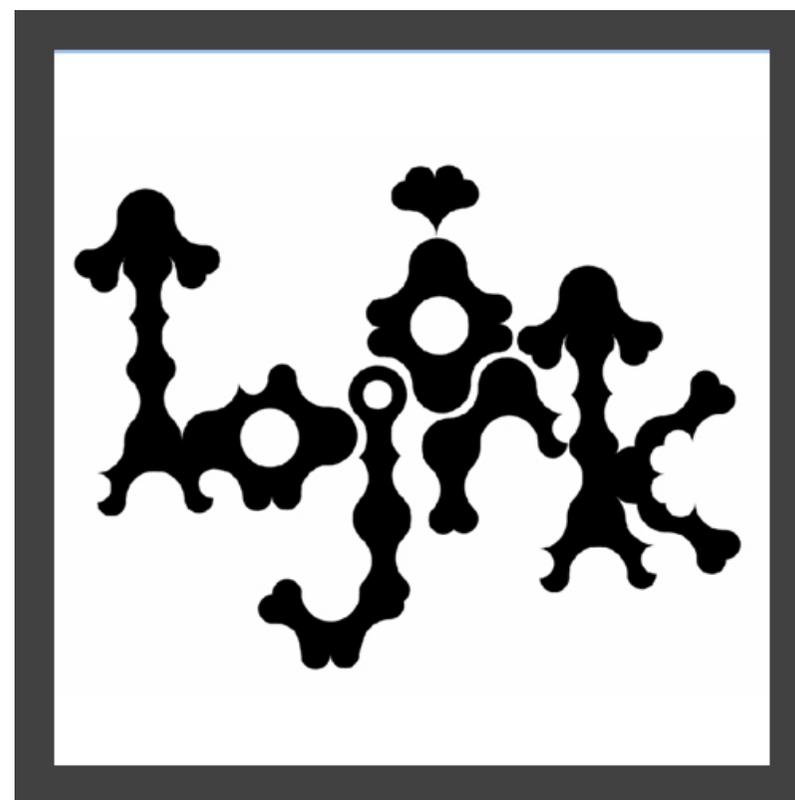


Soul Bass crea esta tipografía en el año de 1965, como un diseño llamativo, basándose en un texto distorsionado. Los tipos siguen esta torcedura y transmiten un mensaje íntimo y personal, que sutilmente reflejan la forma de un zapato.

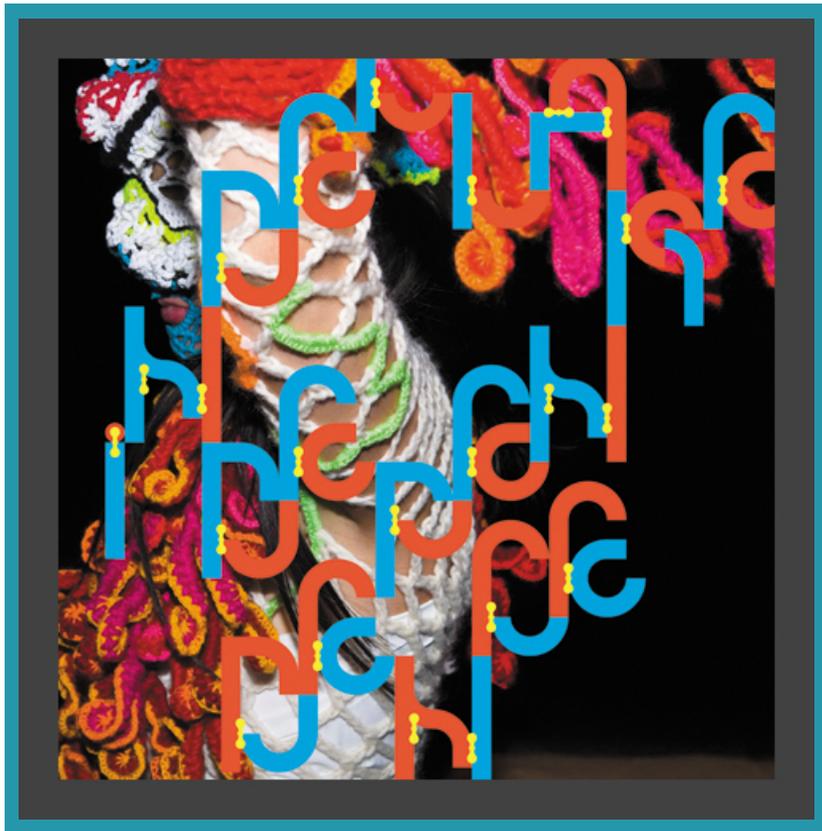
Nos quiere comunicar los sonidos más melódicos y orgánicos que ofrece el jazz de esa época.

- Björk:

La música de Björk es muy experimental y compleja, siempre se ha manifestado con una imagen muy artística. “M/M Paris estudio” a dotado un alto grado de individualidad en el uso tipográfico de sus discos, presentando propuestas según la temática de cada uno de ellos. “Medúlla” un proyecto muy introspectivo, oscuro y apasionado, se manifestó con una tipografía muy curiosa que interpretaba el aspecto de la

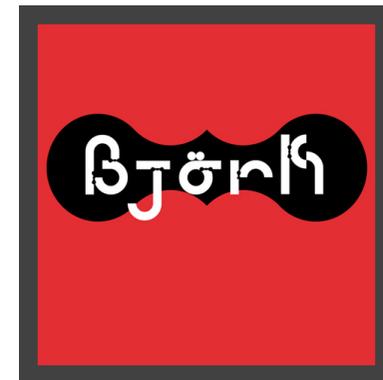


- Björk:



sangre con ciertas particularidades ornamentales. Este tipo de letra hecho a medida, proporciona un alto grado de individualidad al diseño.

“Volta”, el sucesor de medúlla contiene una tipografía más legible que rompe ese minimalismo orgánico al que recurría en su anterior disco medúlla, sin embargo la experimentación se presenta con el corte horizontal de los tipos y el juego cromático.



- Maserati:

La banda Maserati en su disco “Pyramid of the Sun” emplea una tipografía geométrica especial, al tratarse de un “ambigrama” (frase escrita de tal modo que admite al menos, la lectura de dos palabras) gracias a su simetría y contraste con el espacio virtual del fondo, crea una especie de ilusión óptica.

Este es un ejemplo maravilloso de cómo las características del tipo afectan la legibilidad, sin embargo contiene un impacto visual tan alto que quizá es más importante que cualquier información que el lector pudiera recibir a través del texto.



- Darkel:



“Gavin Lucas” diseña los tipos con la intención de crear una ilusión de tridimensionalidad, sin embargo, se trata de figuras ambiguas ya que es imposible su construcción en 3D.

- Hola todo el mundo:

El único modo para obtener la sensación de un tipo hecho a mano, es dibujándolo a mano. Para muchos ésta es una reacción contra la ocasional naturaleza de la tipografía modernista. “hola todo el mundo” recurre al expresionismo, a la crudeza de las formas de las letras dibujadas a mano alzada que aportan autenticidad y fantasía cosa que expresa el folk melódico de su música.



- Zombie Nation:



Zombie Nation, se destaca por el frecuente el uso de distintos tamaños y pesos en los tipos; si bien dificulta un poco la lectura, le da una personalidad jovial y única que proporciona un efecto bitonal con profundidad y textura.

- Full Time Hobby:

La tipografía expresiva transmite velocidad y urgencia como la melodía que se escucha e este disco, es fugaz y cruda. Son características que se atribuyen a la música que presenta “full time hobby”.

El manejo casi brutal de la tipografía proporciona un contrapunto con la dureza del punk y la urgencia de los trazos transmite una sensación de boceto jocosos que nos recuerda a la naturaleza de la banda.

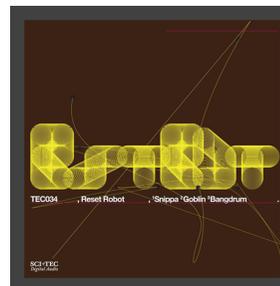


- Reset Robot:



Reset Robot es música con loops. Si analizamos la portada; la superposición de las líneas y círculos vectoriales, nos transmiten movimiento y tecnología, algo muy frecuente de la música electrónica compuesta por loops, es como reinterpretar esas capas.

En el logotipo principal se ha aplicado un kerning negativo, que incrementa su distinción y personalidad, su simpleza se contra produce con el resultado óptico final, creando una lectura dificultosa pero impactante.

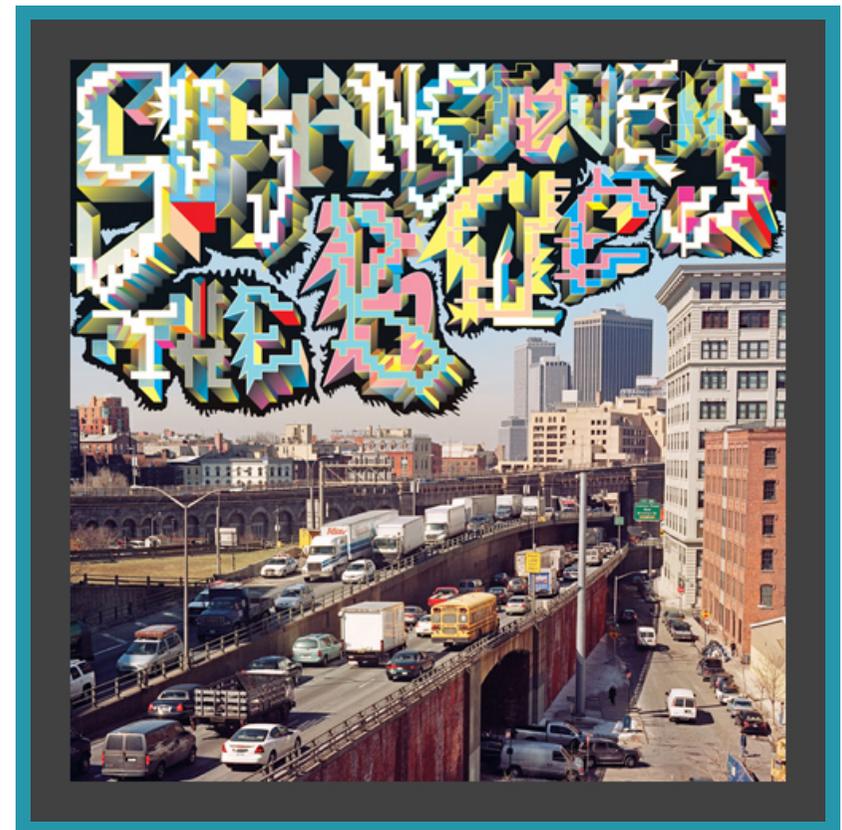


The BQE, es toda una obra de arte en cuanto a la experimentación del typo. Refleja toda la exploración artística de la autopista Brooklyn-Queens de Sufjan Stevens pra hacer su música.

En si el proyecto quiere mostrar una imagen estilo grafiti con el uso del comic noventero.

The BQE es un proyecto audiovisual y muy destacado, el mejor referente para nuestro objetivo de diseño ya que cumple similitudes estructurales con respecto a AFN, sin embargo el género es completamente distinto. La individualización de las letras es tan bien concebida que cada una de ellas se convierte en una super forma y el conjunto de todas formar, otra mega forma podrían funcionar tanto individual como conjuntamente.

- Sufjan Stevens - The BQE :



- Flor de lis:



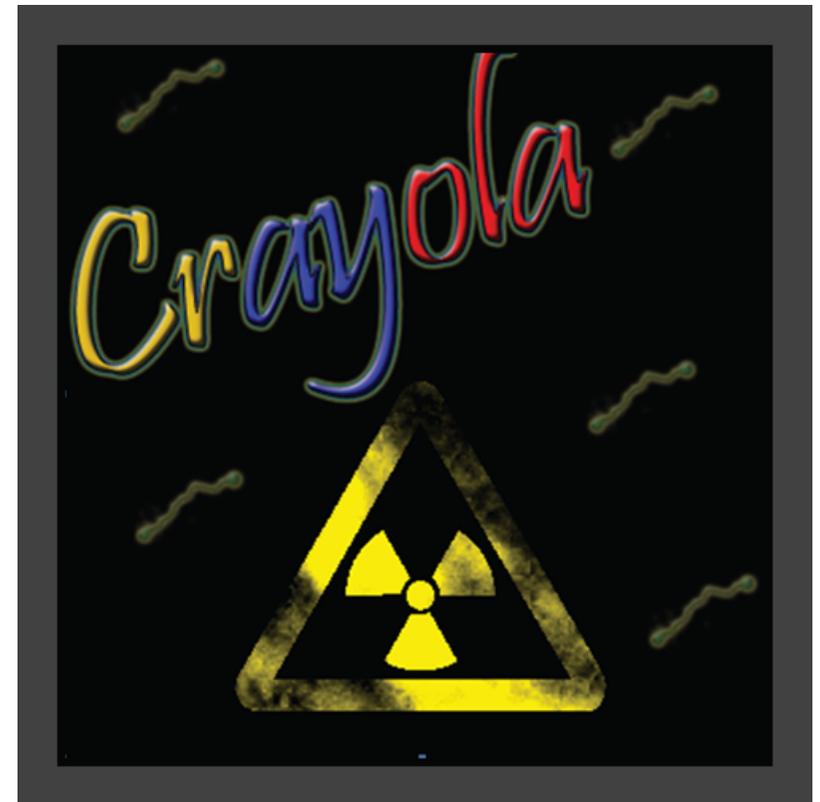
Orgánica, moderna tal vez algo vintage pero muy artística, un trabajo del diseñador cuencano Daniel Ojeda.

Personalmente este análisis de tipografías dentro de la música lo he centrado sólo en diseños de nivel internacional, no por favoritismo o influencia, sino más bien por el bajo movimiento tipográfico que existe dentro de la ciudad.

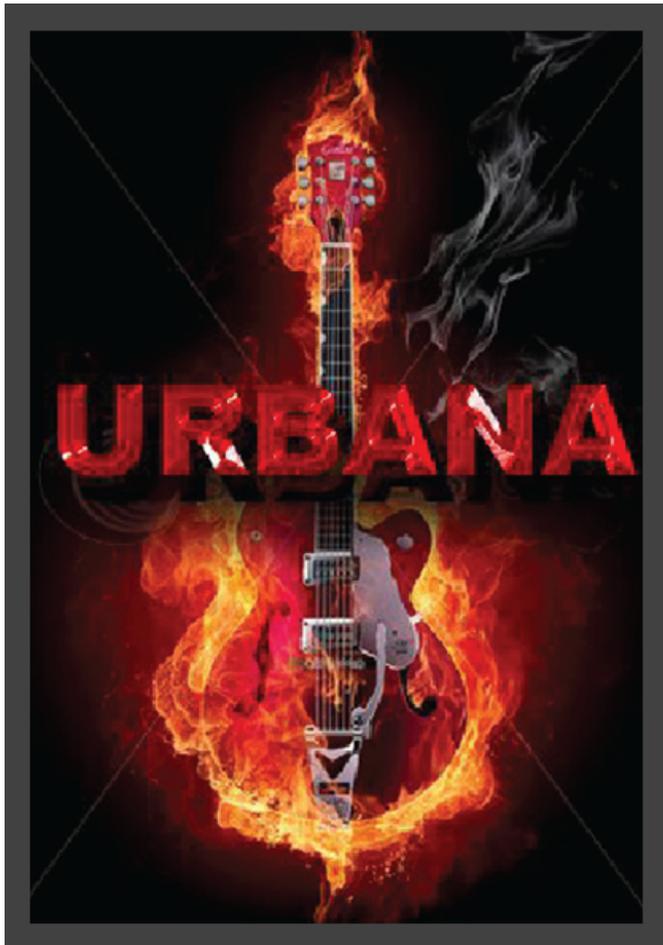
Los pocos tipógrafos se dedican a la funcionalidad de una familia tipográfica para usos comerciales o de rescate cultural, pero se ha incursionado muy poco o nada en la experimentación dentro de la música, a decir verdad el diseño de Flor de Lis es como el referente de la nueva generación de diseños que resuelven poco a poco este problema.

- Urbana o Crayola:

Para apoyar este criterio he juntado unos pocos ejemplos del mal uso tipográfico que se suele encontrar en los proyectos de música locales, tal vez por desconocimiento o tal vez por descuido en su imagen por lo que pierden grandes oportunidades de darse a conocer mejor al público, de comunicar bien su trabajo y hasta corren el riesgo de llegar a una disolución grupal por pérdida de identidad, ya que el uso tipográfico en el desarrollo de su imagen desempeña un papel esencial para presentar la banda al público.



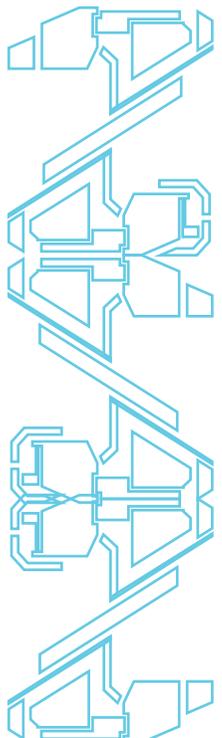
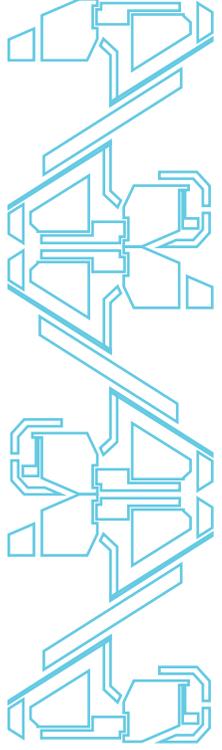
- Urbana o Crayola:

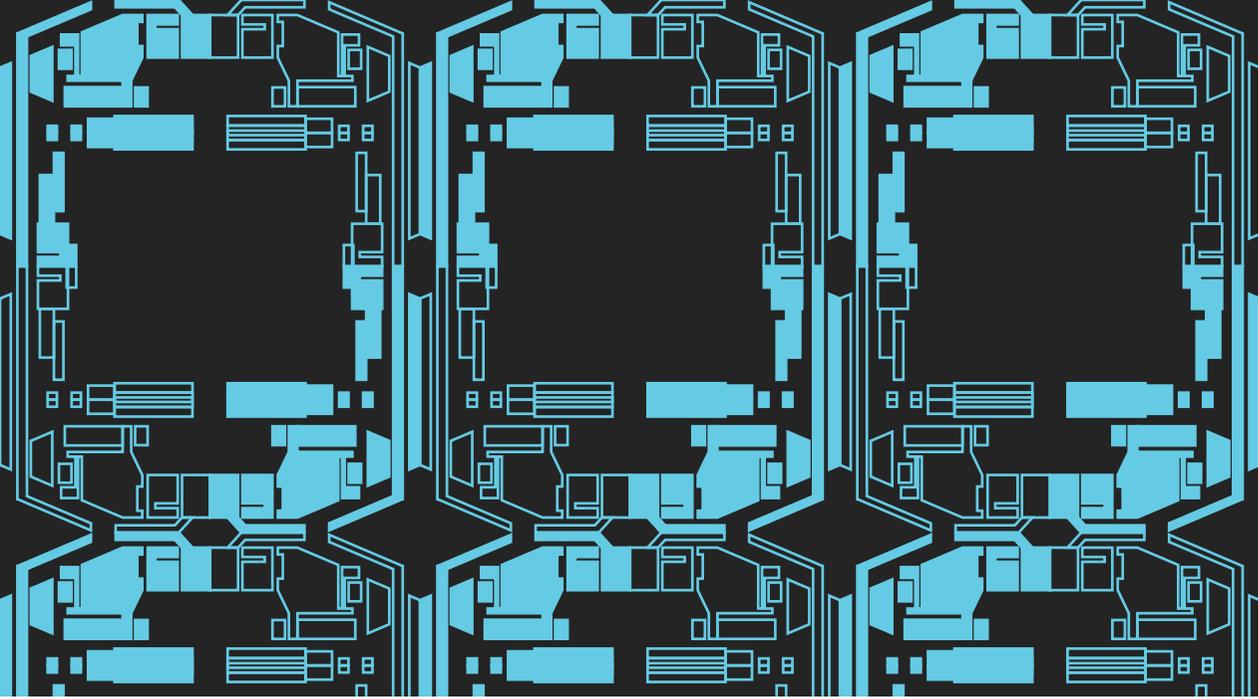


Tanto urbana como crayola, tienen una falta de criterio y un inadecuado uso tipográfico, la composición se encuentra forzada e inclusive el caso de urbana presenta la marca de agua de una fotografía de stock.

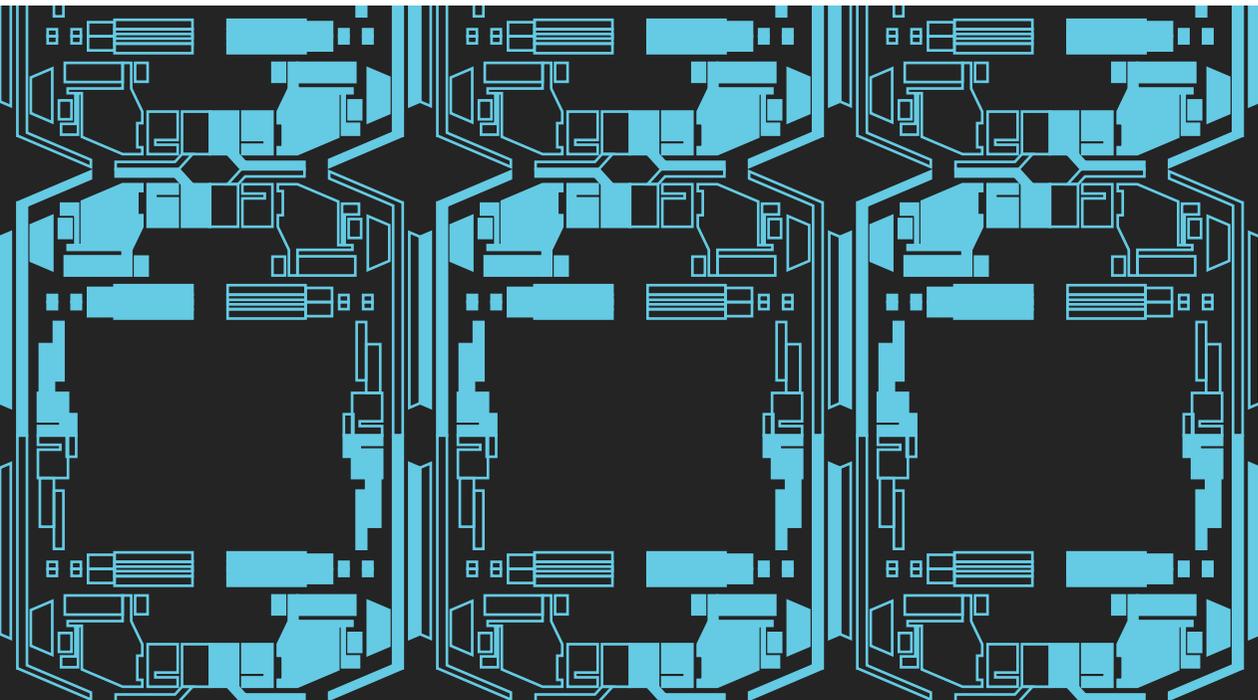
Este contraste con los anteriores ejemplos afirman la necesidad de conceptualizar antes cualquier proyecto musical y no caer en el azar, si bien la experimentación nos permite hacer cualquier cosa es necesario comunicar algún tipo mensaje o signo que de alguna manera nos permita relacionar la estética de la grafica con el proyecto musical.

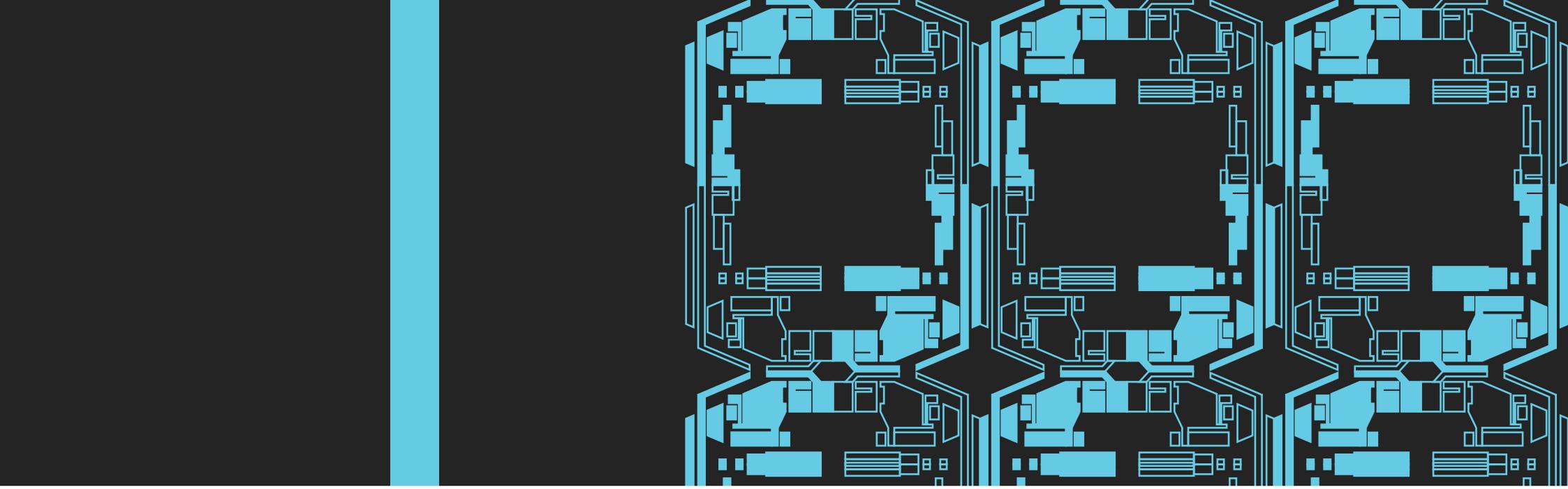
Por último toda esta recopilación de referentes me ayuda a entender mejor el medio de comunicación y el nivel grafico por el que debo llegar al terminar mi diseño y la propuesta se convierta en referente de calidad y de inspiración en los jóvenes diseñadores que se aventuran en el diseño de tipografías para productos relacionados con la música como es el medio discográfico o simplemente de decoración.



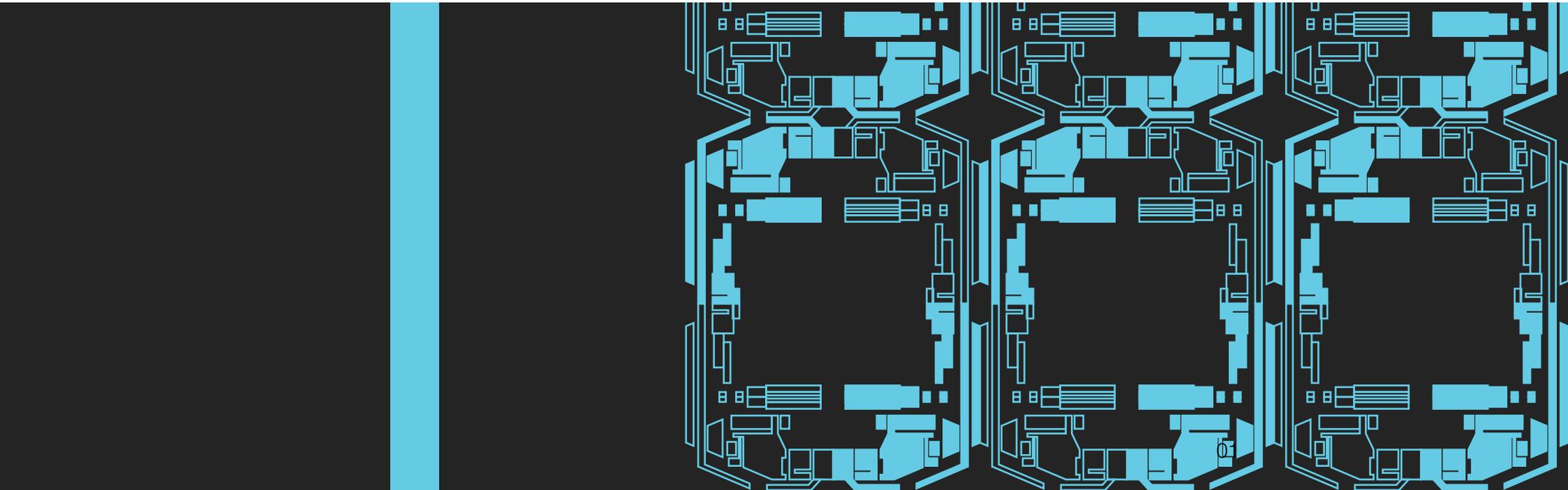


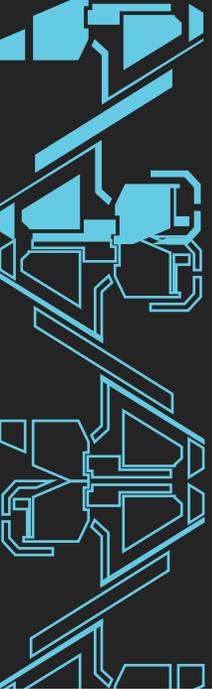
Capítulo 02 - Capítulo 02



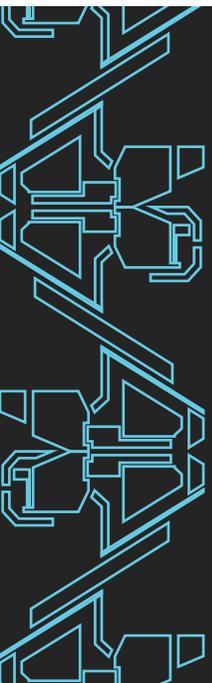


Capítulo 02 - [Capítulo 02](#)





Capítulo 02 - La necesidad de experimentar es como danzar



Dice Jan Tschichold: ⁽³⁾ “La forma y el estilo de la tipografía antigua estaba adaptada a las necesidades de sus lectores, que disponían del tiempo suficiente para leer línea a línea de una manera sosegada. Para ésta la función todavía no jugaba ningún papel significativo.”

Esta es una razón de porqué la tipografía antigua estaba relacionada exclusivamente con lo que en aquel entonces se conocía como belleza o arte y por ello los problemas estéticos se resumían a escoger el tipo, su mezcla y a la elección de ornamentos, ésto predominaba ampliamente ante cualquier consideración sobre la forma.

Con el paso del tiempo, empieza una lucha en busca de una mejor legibilidad y claridad llegando al punto de estar sobrecargados de tipos, todos muy funcionales, muy claros pero a la vez muy genéricos y fríos.

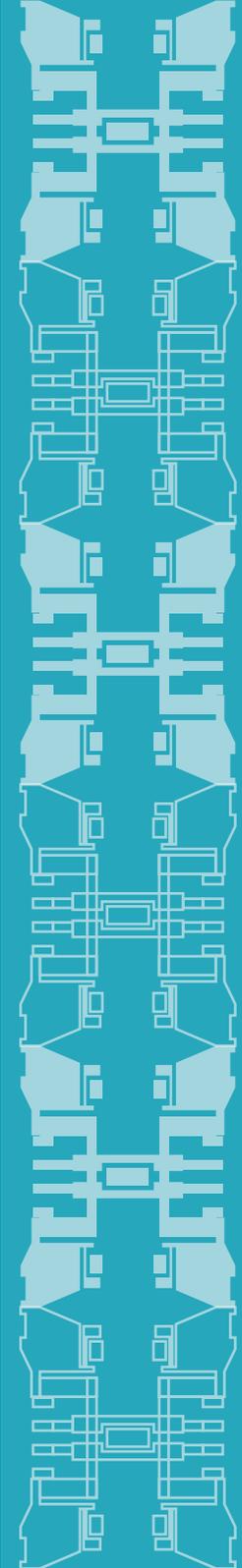
Con toda esa evolución funcional se empieza a buscar una respuesta al problema de la forma o el diseño. Ahora la forma se considera como algo externo, un producto de la imaginación artística, estamos más cerca de reconocer su esencia. Todo esto lo podemos encontrar a través de los pocos ejemplos de tipografía que circulan por la internet.

⁽³⁾ Los principios de la nueva tipografía, por Jan Tschichold - Typographische Gestaltung Basle, 1935

Jan Tschichold, nos dice que la forma no es independiente, sino que depende de la función (propósito), independientemente de los materiales (orgánicos o técnicos) y de cómo hayan sido estos utilizados.

Esto nos permite reflexionar sobre lo que hoy se conoce como claridad, que es totalmente diferente a lo que en la antigua tipografía se conocía como tal, ya que su único objetivo era la belleza, y nada tiene que ver con los requerimientos de hoy en día frente a la extrema claridad necesaria para los impresos informativos.

Hoy podemos romper esta estructura, aprovechar lo que nos ofrece la nueva tipografía para despertar la curiosidad, dejar de lado la claridad del purismo y experimentar con nuevas formas que cumplan el propósito de comunicar nuevas ideas.



2.1 La nueva tipografía, el inicio del combate.

David Carson⁽⁴⁾, nos cuenta "yo trato de trabajar intuitivamente y provocar una respuesta emocional del espectador".

En principio sus trabajos pueden ser difíciles de leer, pero para otros, el propio Carson incluido, se trata de explotar los límites de un nuevo lenguaje.

Y el píxel queda al descubierto, la tipografía ya no puede ocultar sus secretos. Se rompe, se estira y se deshace. Quien pueda y quiera, que lo lea. Las nuevas tecnologías influyen en la manera en que el mensaje es elaborado y recibido y con la computadora podemos crear nuevos conceptos para el trabajo. Diseñadores como Carson nos dejan al descubierto algunas verdades que se adentran en el fin de las polémicas.

Parece, posmodernidad dijeron los medios mediante, que cualquiera puede diseñar sus propios tipos. Jugar con la tipografía nunca fue tan fácil y accesible.

En palabras de Steven Heller "los tipos de letra ahora se pueden hacer a medida y personalizados, y esta habilidad ha abierto la puerta tanto a la excelencia creativa como al abuso perverso".

(4) David Carson, Diseñador Gráfico «Dos son compañía» El diseño a través de pares de opuestos.
/ <http://www.unostiposduros.com/>

Con tipos de letra propios para cada escritorio, tan personales como la caligrafía misma, la diferencia entre arte y oficio, experimentación y legibilidad, expresionismo y racionalidad, tal vez desaparezca como desaparecieron los jeans acampanados.

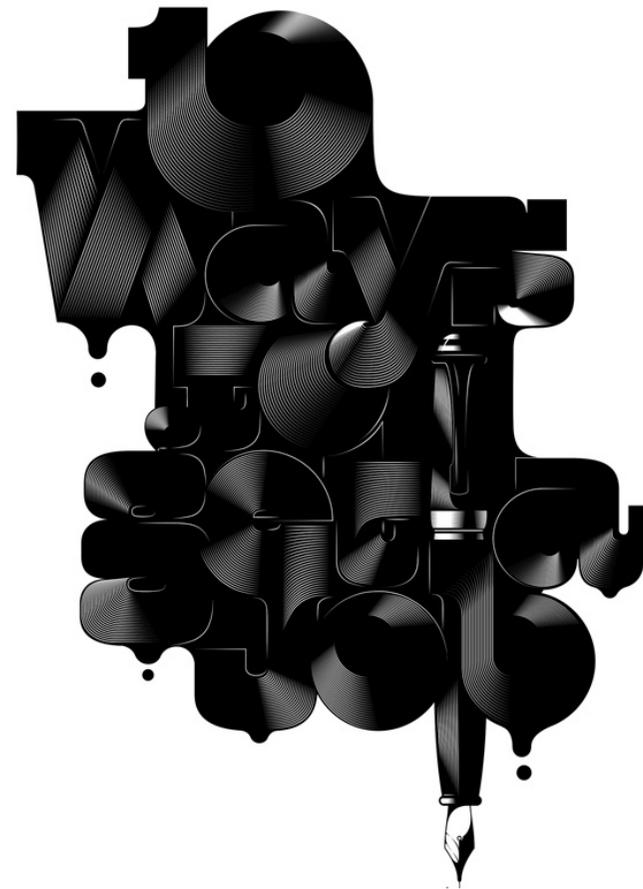
Un diseñador de los más optimistas, Neville Brody (como Carson, otro de los diseñadores estrella de los noventa), nos cuenta que: “la razón por la que producimos tantos tipos de letra en este momento es porque tratamos de quebrar la mística de la tipografía tradicional. Así de esta manera se piensa que en el futuro cada uno tendrá su tipo de letra propio, lo que nos otorgará mas individualidad desde un sano punto de vista.

Por último cada nueva idea tiene en algún lugar y momento su opuesto. Y quien hoy es considerado bueno mañana puede parecer anticuado, así detectamos la enterna lucha de el espíritu experimental que se reencarna cada tanto, pidiendo ruptura, cambio y generando un saludable caos, para que luego aparezca el espíritu racional y metódico para poner orden.

El orden degenerará más tarde en aburrimiento y medianía y de nuevo el experimento se ocupa de poner la casa patas para arriba, estamos hablando del eterno retorno de dos fuerzas que luchan y se reencuentran cada tanto, personificadas en nosotros mismos los diseñadores.

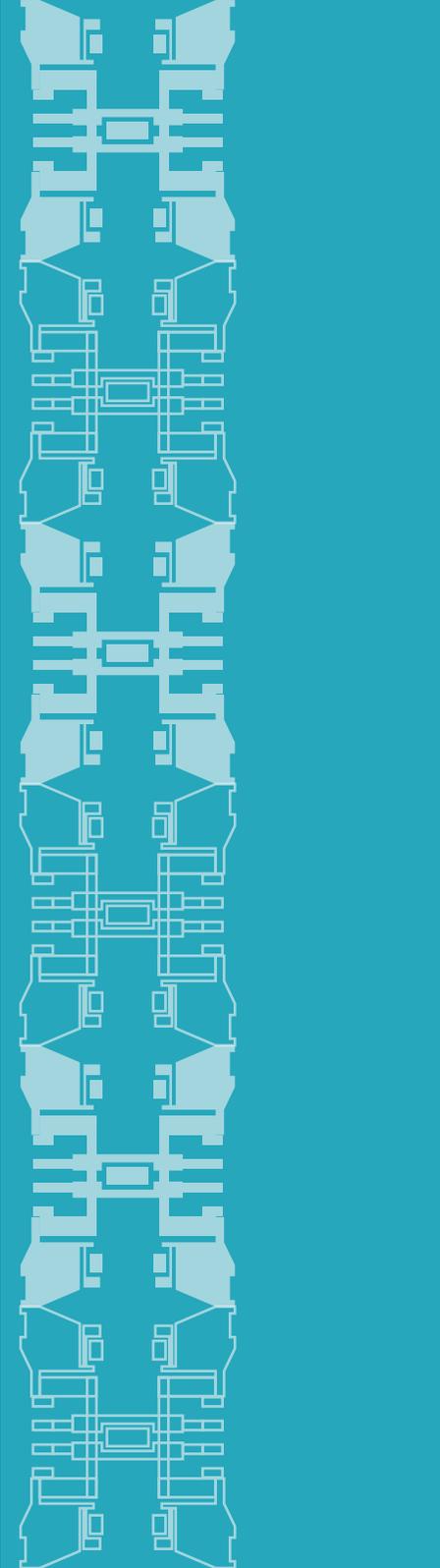
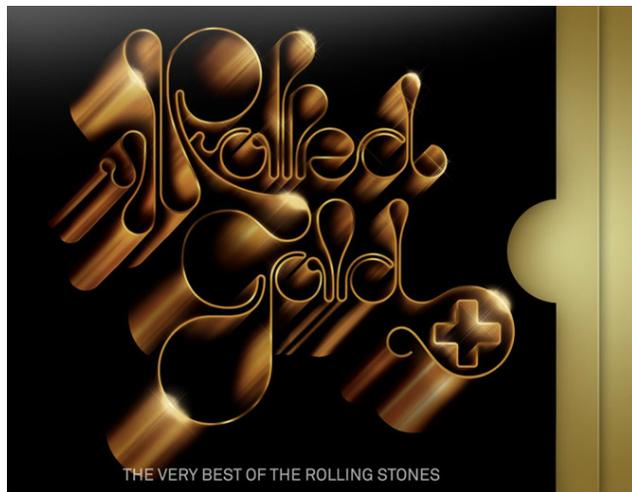
2.2 Álex Trochut, de entre los primeros que empezaron a combatir.

Alex Trochut lleva el diseño y la tipografía grabados a fuego en su ADN, se destaca por entrar en la nueva hornada de diseñadores gráficos que han logrado destacarse en la experimentación de nuevos tipos; muchos tan personalidos y a la vez comunicativos llegando a formar parte de un movimiento internacional de jóvenes profesionales (la mayoría no ha cumplido los 30) y que rechazan este plano de que “menos es más” y desarrollan un diseño íntimamente ligado a la ilustración. “[More is more](#)” escribe Trochut en su web, y esta máxima bien puede servir para ayudarnos a definir nuestra forma de comunicación en la tipografía.



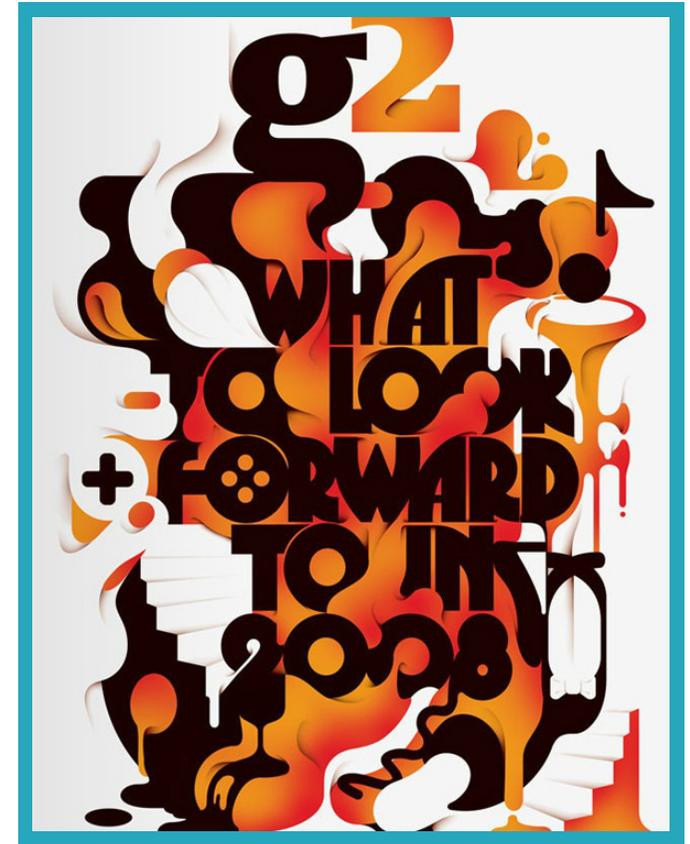
La individualización de su tipografías, crean un diseño maximalista pero consistente, la tipografía si bien se convierte en un ilustración y es protagonista no hay necesidad de alguna otra forma, rompe el minimalismo del diseño actual por algo más orgánico y elegante.

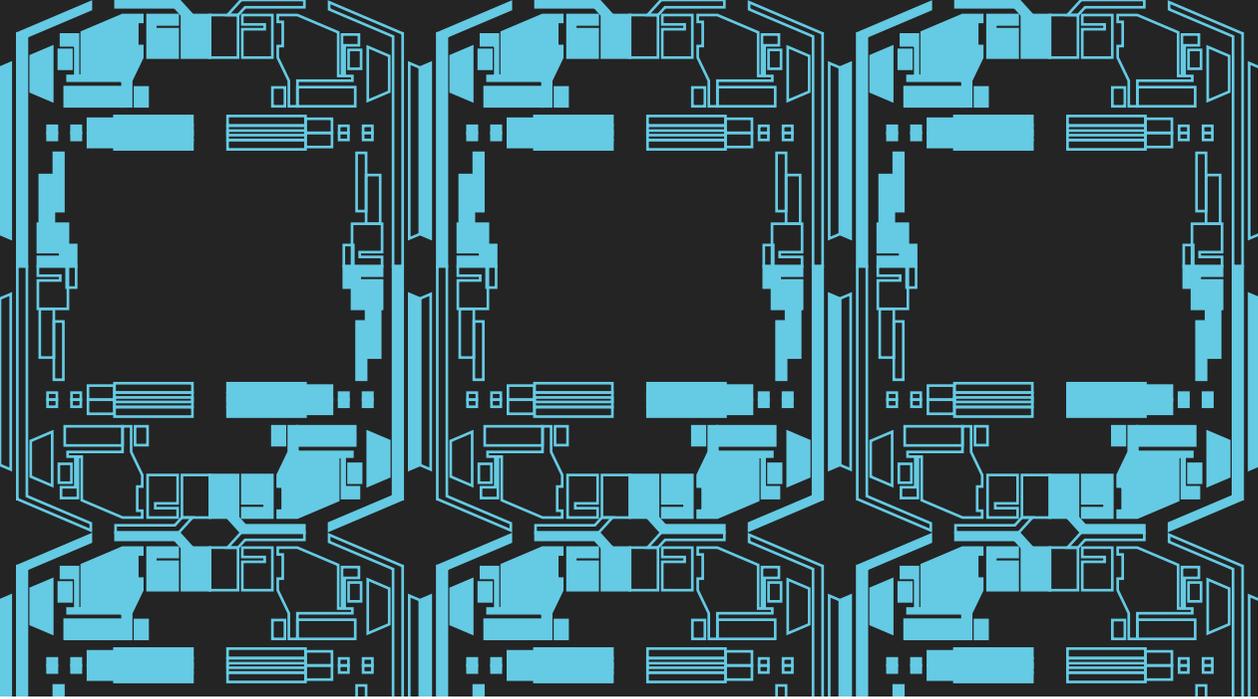
La edición por aniversario del disco Rolled Gold de los Rolling Stone, son un claro ejemplo del uso comercial que puede llegar a obtener un tipo experimental, la interpretación de las cintas de audio formando pliegues del titular mas la elegancia del vector provocan una sensación de una reliquia antigua sin caer en lo vintage, lo podríamos llamar postmoderno.



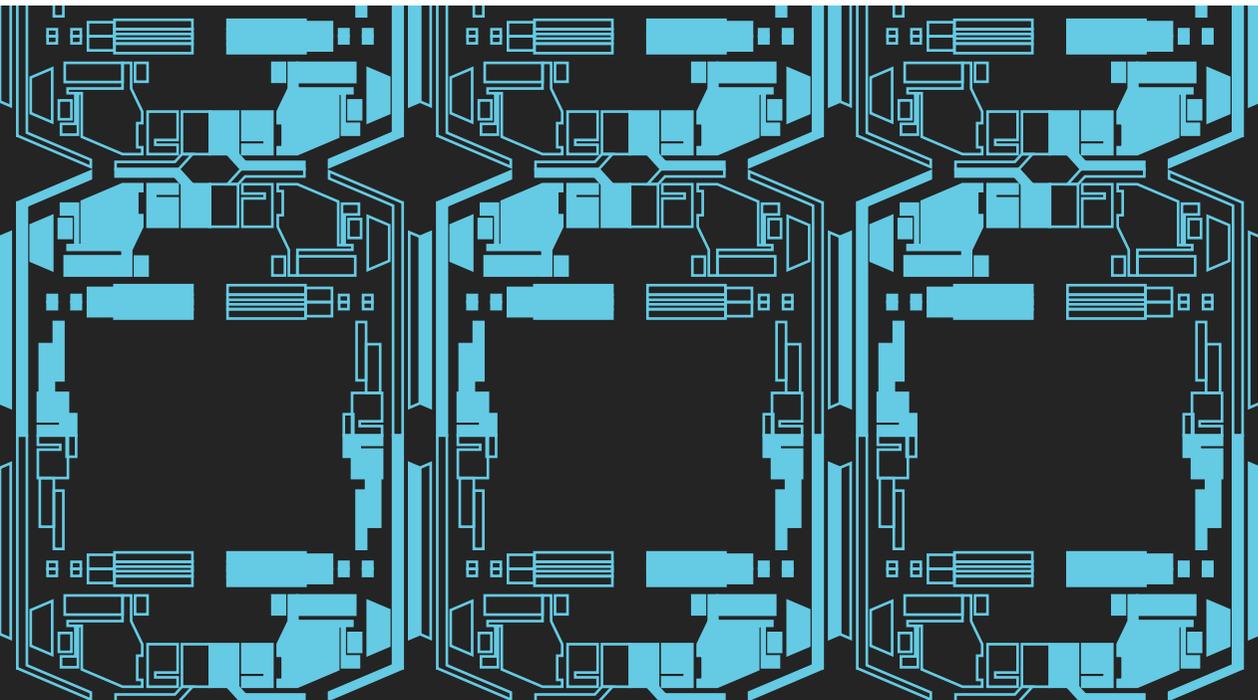
Pero los mejores ejemplos de experimentación lo obtenemos con sus tipografías líquidas, composiciones que revelan un mensaje tan orgánico y juguetón que realmente juegan con nuestras emociones.

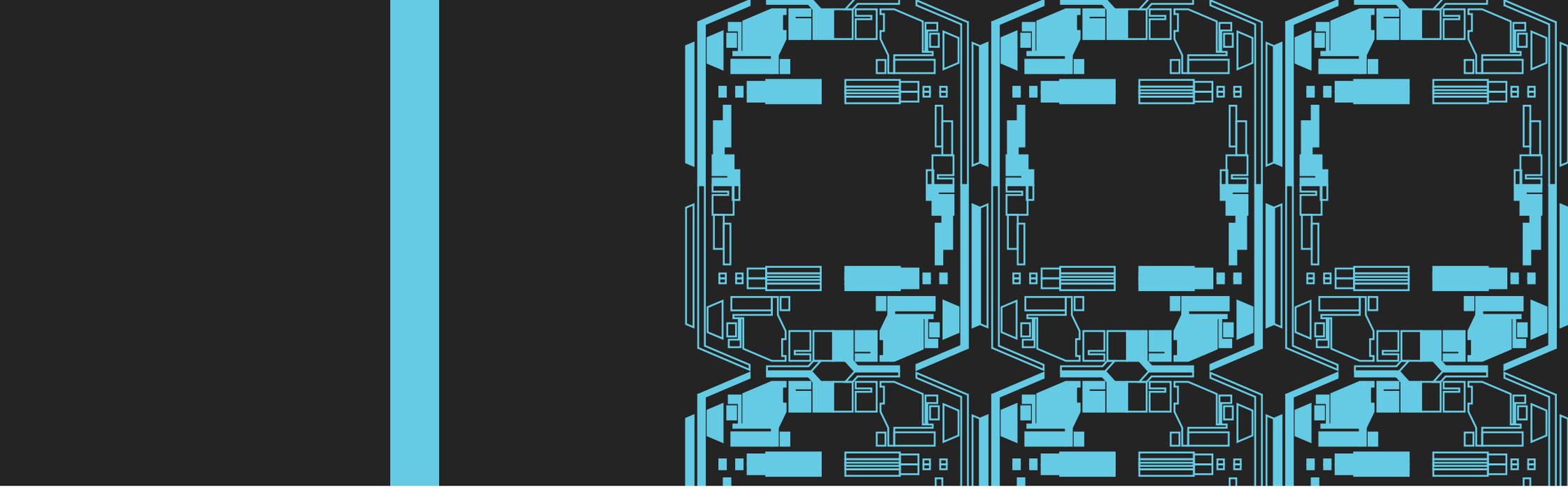
Esta página de revista podría tranquilamente convertirse en un cartel y a pesar de la cantidad de formas sabemos de antemano que ahí está escrito algo listo para leerse.



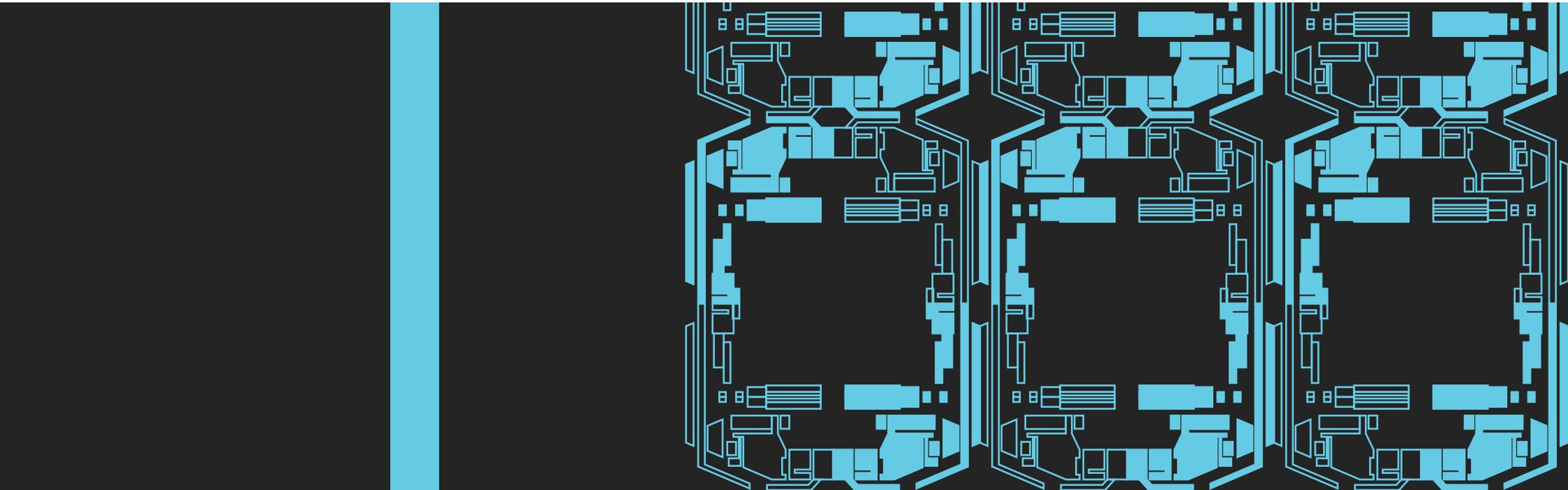


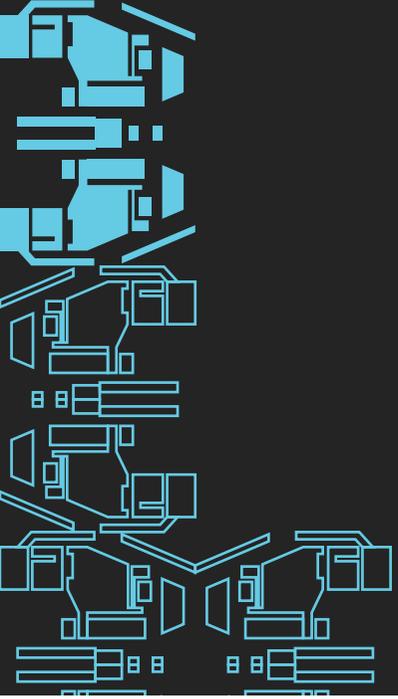
Capítulo 03 - Capítulo 03





Capítulo 03 - [Capítulo 03](#)





Capítulo 03 - The beat noise strikes again, el comienzo de algo diferente.



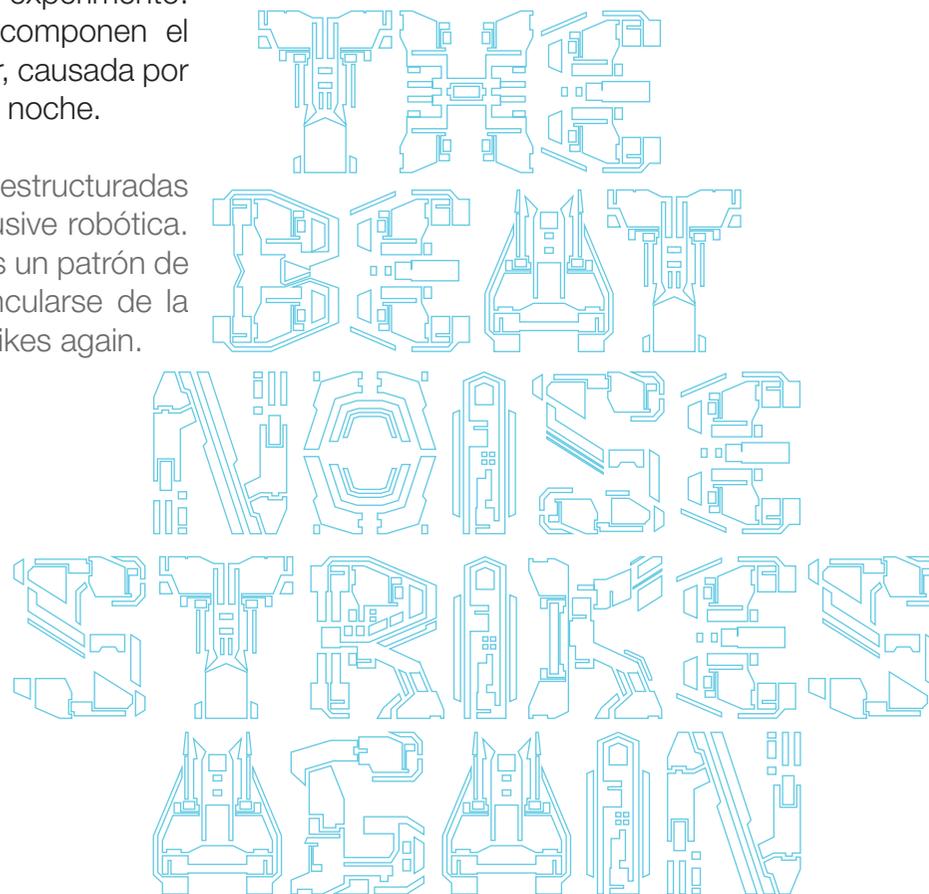
THE
BEST
NOISE
SET
THE
BEST

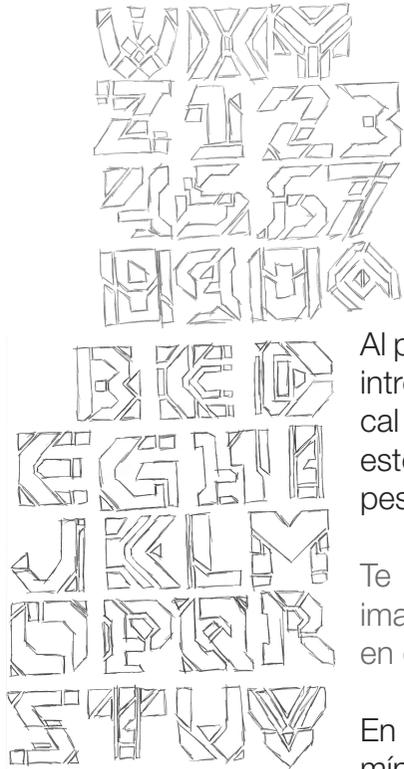
Ha llegado el momento de digerir todo este debate que nos cuentan los capítulos anteriores, para unirnos a esa batalla experimental creando mi propuesta tipográfica.

— ¿Pero qué significa, *The beat noise strikes again?*

No es más que el nombre con el que he bautizado mi experimento. Originalmente serían las figuras geométricas que componen el redibujo de circuitos electrónicos y piezas rotas al azar, causada por la ira de los músicos al momento del “top party” de la noche.

Pero no se trata de ésto, son las formas que están reestructuradas para crear una sensación tecnológica futurista e inclusive robótica. La unión de cada tipo forma con los espacios virtuales un patrón de textura, que avivan el concepto de ruido sin desvincularse de la armonía visual. Ees lo que significa *The beat noise strikes again*.





3.1 Initiating Program!, se viene el proceso tipográfico.

Al principio cuando definía lo que es Aflatnoise en la introducción, me dí cuenta que este proyecto musical jugaba mucho con el componente audiovisual; estoy hablando de que la música de Aflatnoise a pesar de lo distorsionada y ruidosa, es ambiental.

Te inserta en una situación en donde empiezas a imaginar un mundo distinto, en el cual te conviertes en el protagonista.

En seguida de darle el “play” a un demo de AFN un mínimo de tiempo es suficiente para más o menos notar, que el secreto en esta música experimental consiste en envolver a los individuos en un ambiente futurista, trastocar el ambiente real en un ambiente ajeno a nuestra época. Es como introducirnos en un capítulo de ciencia ficción a tiempo real y ser los protagonistas.

De esta manera *The beat noise strikes again*, está diseñada para formar diferentes patrones de texturas que aparecen al juntar cada letra de forma individual; todos estos patrones nos ayudan a ver y sentir como si palpasemos las sensaciones futuristas. Son un medio perfecto para dar identidad al proyecto de AFN.

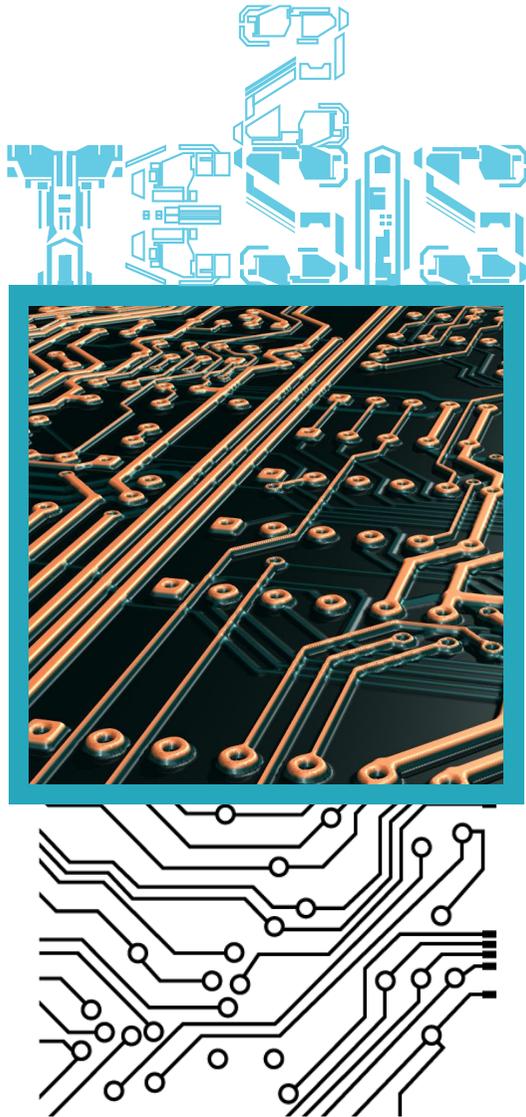
Imaginemos una tipografía que no sólo comunica el nombre, si no también funciona como patrones de juegos visuales que envían mensajes de forma indirecta a los espectadores y que forman una familia con el material promocional de AFN.

3.1.1 Bocetaje o inspiración, nuestro punto clave.

Si bien uno empieza con unos cuantos garabatos, la propuesta no surge hasta el momento de la inspiración. Se pensaría que estas ideas llegan en el momento justo en que la boquilla prende el foco, sin embargo estas ideas no surgen en el momento adecuado, a decir verdad surgen cuando ni siquiera tienes un lápiz a la mano.

Así que casualmente en un momento de “desestrés” empezamos abriendo el reproductor de música escuchando AFN, escuchando otra cosa, retomando AFN, conversando con nuestro compañero del lado hasta olvidarnos de lo que suena, y derrepente recordamos aquellos shows que surgieron del punk de los sesenta y con esa actitud rebelde contra el sistema en un momento de inspiración simplemente destruimos un sampler defectuoso que ya no tenía reparación, transformando éste en un un millón de piezas, y aquel conjunto





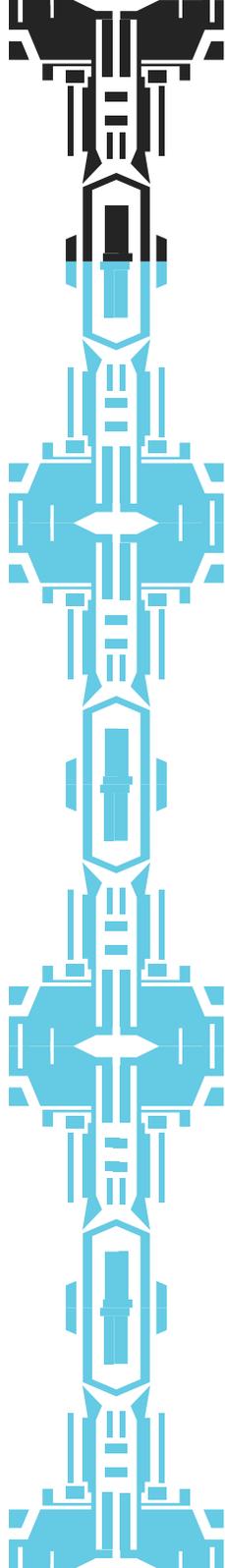
de estructuras despedazadas representan al proyecto musical de AFN, desde lo más profundo, frío, robótico, nostálgico y atrevido.

Me recuerda aquellos videos de los 80 donde las comodore (pc) se fundían por la sobrecarga de información o simplemente un corto circuito. Este es el punto clave para iniciar con mi experimentación:

¿Cómo conseguir representar estos patrones cibernéticos y convertirlos en letras?

Los primeros bocetos lucieron algo anticuados, se obtenía una forma algo electrónica pero los tipos en sí no eran atractivos, a decir verdad tenían una forma algo simple y básica.

Desechando los bocetos iniciales, paso a un nuevo proceso de bocetaje , está vez pienso romper los aspectos de la legibilidad y me concentro en las texturas. Comienzo a redibujar los patrones de los circuitos comunes y los organizo con métodos de diseño básico como son: movimientos de traslación, rotación y reflejo.



3.1.2 Repetir, repetir y repetir.

41

Cada uno de los caracteres generados ocupa un espacio similar sin importar cual sea su tamaño real, esto permitió que los tipos estén perfectamente alineados a su retícula virtual facilitando la composición de texturas y dándole un aspecto mecánico.

Las ligaduras en este estilo de letra fueron nulas y se optó por crear sólo mayúsculas pensando más que nada en su utilidad con fines de promoción de carteles, también las mayúsculas ofrecen una mejor lectura cuando las reproducimos con proyectores de luz, algo muy habitual en los conciertos de música.

El problema surgió al juntarlas. Las texturas que se formaban no representaban continuidad, se veían ajenas e independientes sobre sucedió con las letras f, q y n. Este fue el proceso más largo de los tipos, ya que cada letra tenía que al repetirse formar un patrón dinámico-electrónico, que diera una sensación de un ambiente futurista.

Si el tipo recién formado no cumplía estos requerimientos se suprimía hasta formar un nuevo tipo que se ajuste. Este proceso fue el más duro y agotador, me tomó la mayor parte del tiempo, y cada tipo que no funcionaba tenía que repetirse y repetirse hasta que su forma funcionara como letra y a la vez en conjunto formase un patrón.

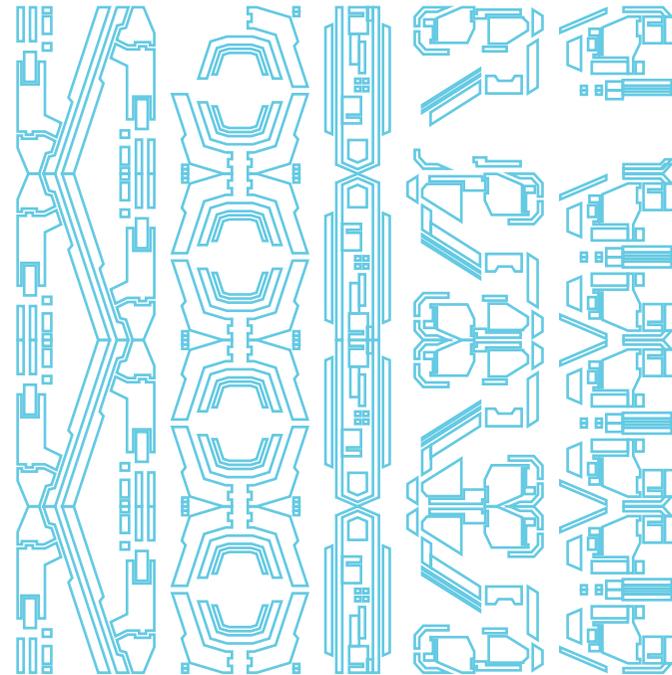
Finalmente luego de un proceso continuo de modificación-cambio, se culminó con el diseño de todos los caracteres de un alfabeto básico que consta de un total de 58 caracteres nació así la familia The beat noise strikes again, que al momento de su concreción e implementación gráfica ofreció buenos resultados.

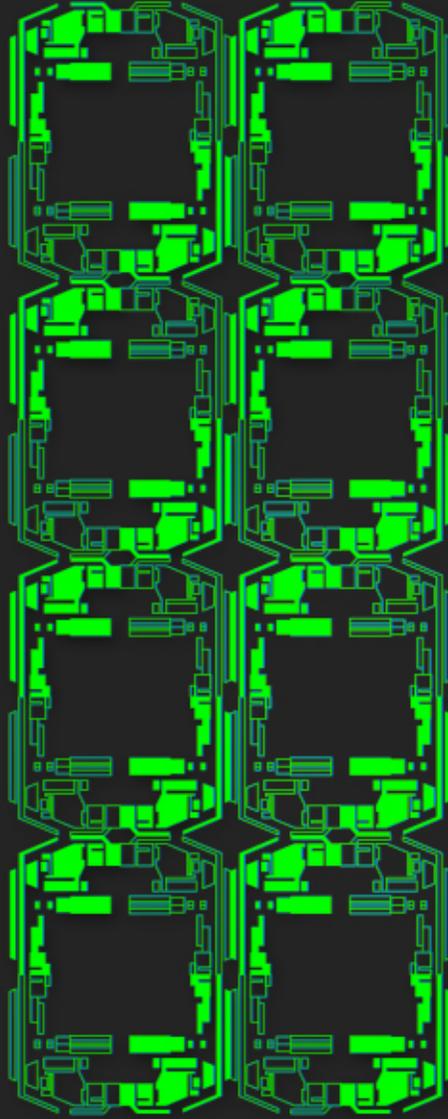
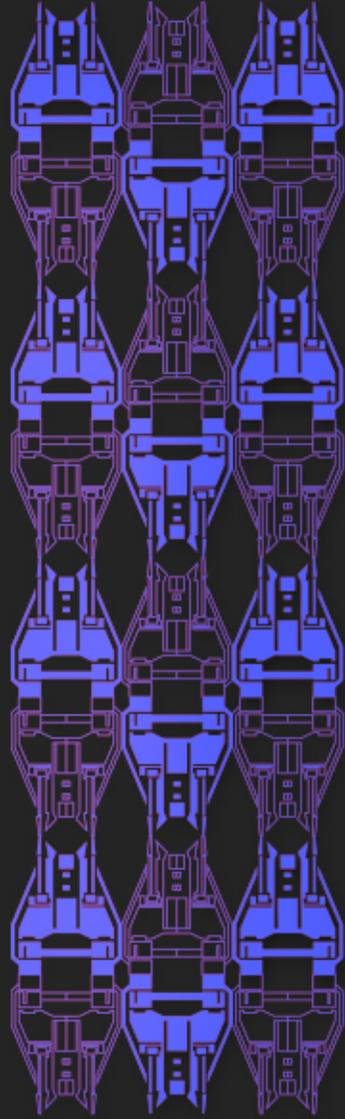
3.2 Implementación grafica y adiós cartel.

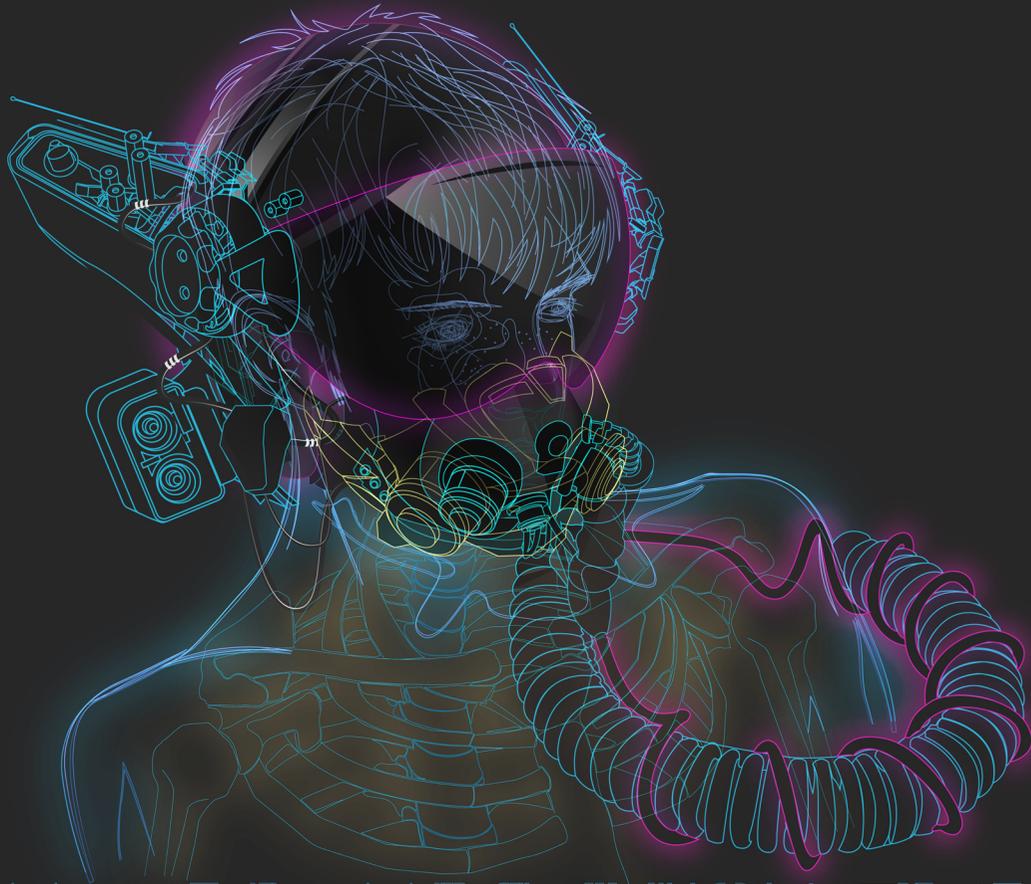
Con todos los tipos resueltos, la concreción de la propuesta a la vez que compleja fue la más divertida, a decir verdad un juego de color, tamaño y ubicación de elementos.

Aprovechando la cantidad de formas que constituyen cada tipo, y el uso de líneas alternadas con tipos de concreción completamente plana, conseguí expresar una textura muy electrónica.

De igual manera se construyeron los patrones con las iniciales de AFN, también el resto de tipos se prepararon para causar el mismo efecto; con la tipografía lista se procedió a implementarla en un cartel promocional, usando una gráfica prototipo en que AFN ya tenía traba-



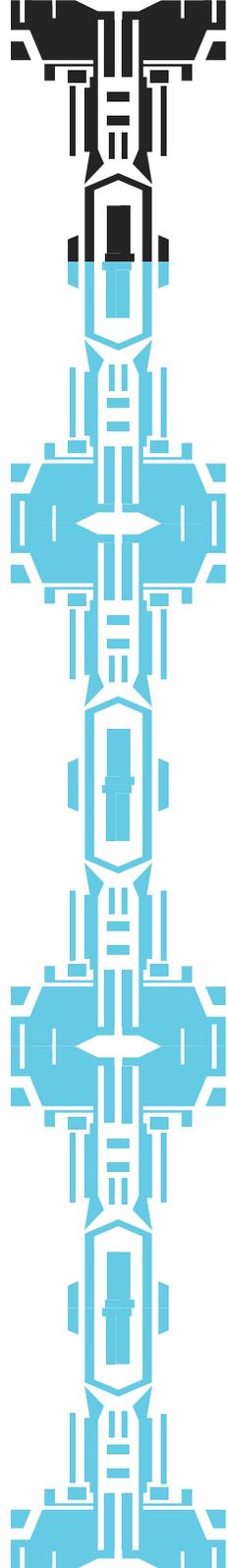




THE FUTURE IS NOW

COMING SOON

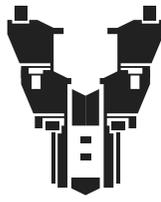
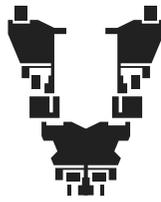
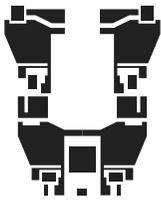
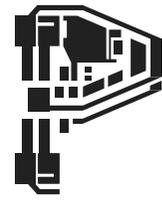
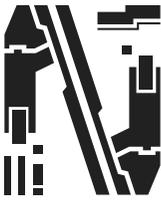
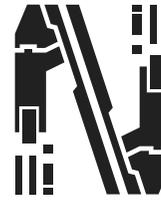
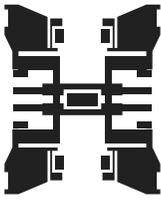
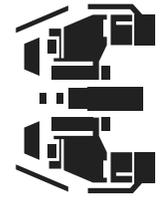
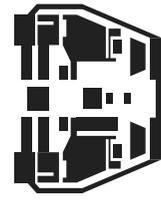
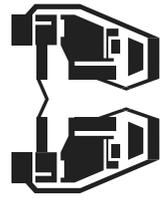
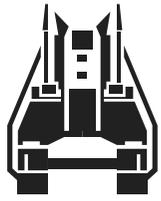
COMING SOON

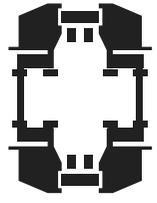
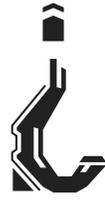
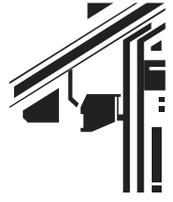
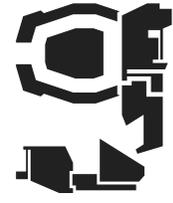
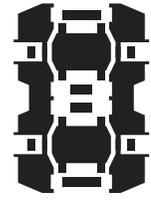
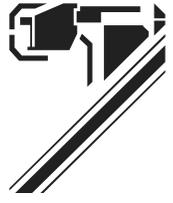


jada, pero la ajustamos a la estética de la nueva tipografía, para así conseguir un efecto que da la apariencia de un ambiente muy moderno, aparentando la ilustración de un cyborg sin dejar lo humano, lleno de color fluorescente como el de los años ochenta.

Al finalizar las propuesta se decidió crear una fuente digital para el uso exclusivo del AFN, más que nada para facilitar el manejo de su ya iniciada nueva imagen.

Esta fuente permite su modificación y hay como crear texturas con un simple programa de texto, a decir verdad podríamos dejar el uso del cartel y pasar al manejo de dichas texturas para un uso mas visual. Se podrían conseguir otros efectos visuales añadiendo un sistema de luces a través del mapping y proyectores, magnificando de esta manera la composición de las texturas, algo que explota con mucha frecuencia AFN en sus proyectos musicales, siempre experimentando con imágenes al fondo del estudio.





Conclusiones

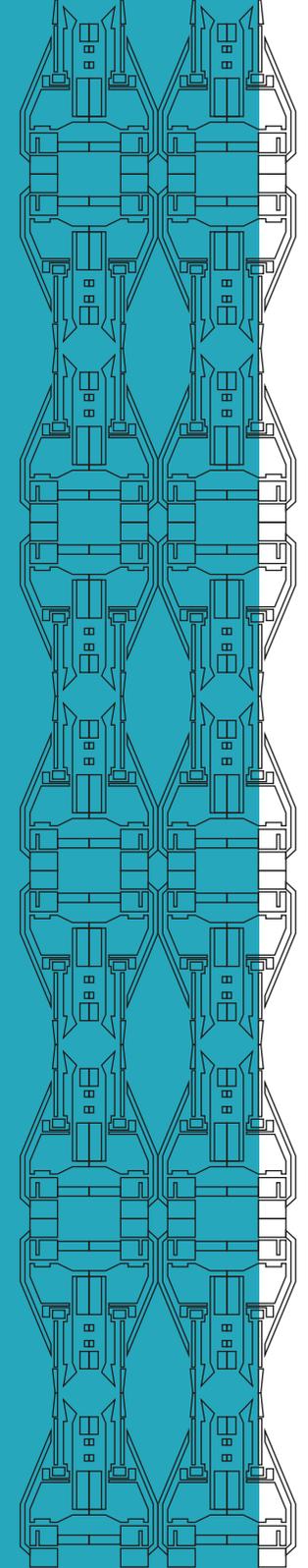
La tipografía es el lenguaje visual, una herramienta poderosa que puede ser tan funcional como bella,

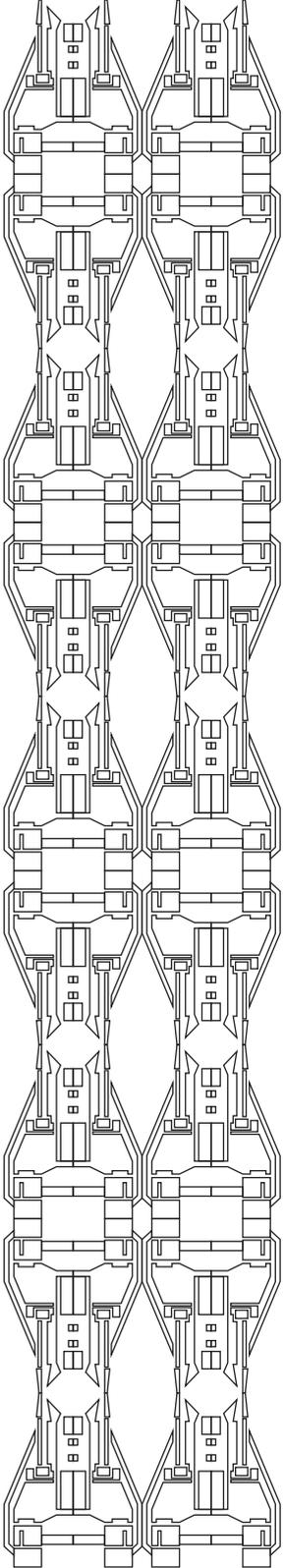
Con todo lo experimentado en la creación de la tipografía The beat noise strikes again que es una posibilidad cierta la creación de nuevas familias de tipos acorde a las necesidades del cliente, y no limitarse a reeditar las existentes bajando la calidad del trabajo.

También he conseguido demostrar que la posibilidad de explotar el campo de las texturas a través de la tipografía es una innovación que está recién por explorarse.

De igual manera he encontrado un nuevo uso a las texturas antes mencionadas al mezclarlas con el uso de proyectores para crear nuevos ambientes en el ámbito de la decoración publicitaria.

Así, con el presente trabajo me doy cuenta que afuera existe un mundo lleno de nuevas posibilidades esperando a ser encontrado. Es nuestro deber seguir investigando, creando nuevas soluciones gráficas e innovando con la experimentación. Nuestra ciudad está llena de talentos y se encuentran en una fase de búsqueda de identidad, debemos aprovechar ser los primeros para convertirnos en guías en nuevos campos de esta profesión.





Bibliografía:

	Autor	Edición	
Arte en la Tipografía y Tipografía en el Arte	Enric Satué	Ediciones Siruela, S.A.	Año 2007
Revista Étapas #12 Diseño y Cultura Type Together Pag. 70	Linda Kudrnovská	Gustavo Gili, SL.	Año 2011
Revista Étapas #14 Diseño y Cultura ¡¿Adiós cartel?! Pag. 52	Raquel Pelta	Gustavo Gili, SL.	Año 2011
¿Son los ordenadores al diseño lo que el microondas a la cocina?	Lawrence Zeegen	Promopress.	Año 2008
Tipografía	Ambrose & Harris	Ediciones Parramón	Año 2006

