

# TFG

---

## XPRMNT: LA EXPERIMENTACIÓN COMO BÚSQUEDA DE RECURSOS VISUALES ENFOCADOS A LA CREACIÓN DE PORTADAS DE ÁLBUMES DISCOGRÁFICOS.

Presentado por Carlos Coves Férez

Tutor: Alberto Carrere

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## RESUMEN

El siguiente trabajo se ha centrado en el proceso experimental como herramienta para la obtención de resultados gráficos y visuales, todos ellos enfocados al diseño gráfico y a la creación de portadas de álbumes, teniendo en cuenta mi relación de más de 10 años practicando música. Para ello, se ha realizado una búsqueda de movimientos que perpetúan o utilizan la experimentación como metodología de trabajo, así como de artistas que han llevado a cabo este tipo de prácticas. Se ha trabajado con procesos inusuales para crear texturas, equilibrios, composiciones y ritmos a través de programas digitales que nos han permitido hallar nuevos caminos en nuestra búsqueda y así encontrar un estilo más propio y definido. Además de haber recogido los resultados más interesantes en un libro impreso, se han diseñado los diferentes elementos que componen un lanzamiento musical de un artista ya consagrado incluyendo: portada de CD, vinilo, casete y *merchandising*.

## PALABRAS CLAVE

Diseño gráfico, experimentación, postmodernismo, música, fotografía digital

## ABSTRACT

This project has focused on the experimental process as a tool to get graphic and visual results, all of them orientated to graphic design and the album cover creation, having in mind my relation with music with more than 10 years practising it. To this end, I have made a research of different movements that use experimentation as a methodology of work, as well as artists that implement this kind of process. I have worked with unusual processes to create textures, rythms, compositions (through digital softwares) in CD format that has allowed us to find new paths and a our own defined style. In addition to collect all the resources in a printed book, I have designed the elements of a musical release of an artists including: CD cover, Vinyl, cassette and merchandising.

## KEY WORDS

Graphic design, experimentation, postmodernism, music, digital photography

# 3NDICE

1. INTRODUCCI3N.....	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOG3A.....	4
3. FUNDAMENTACI3N TE3RICA.....	6
3.1. Aproximaci3n a la experimentaci3n en la historia del arte.....	6
3.2. La experimentaci3n seg3n el estilo posmoderno.....	8
3.3. Referentes en el dise1o de 3lbumes discogr3ficos..	15
3.3.1. <i>Neville Brody</i> .....	15
3.3.2. <i>Jamie Reid</i> .....	16
3.3.3. <i>Reid Miles</i> .....	17
4. PROCESO EXPERIMENTAL.....	20
4.1. Fotograf3a.....	20
4.2. Tipograf3a.....	25
4.3. Resultados del proceso experimental.....	29
5. DISE1O DEL LANZAMIENTO MUSICAL.....	30
6. <i>MOCKUPS</i> DEL LANZAMIENTO MUSICAL.....	34
7. CONCLUSIONES.....	39
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS	
LIBRO RECOPIULATORIO	

# 1. INTRODUCCI N

De la necesidad de encontrar nuevas soluciones visuales y estil sticas mediante la experimentaci n, as  como la b squeda de un lenguaje m s personal, surgi  este proyecto enfocado al dise o gr fico y a la creaci n de portadas de m sica en un  mbito puramente digital. La experimentaci n fue el componente esencial en la metodolog a de este trabajo, pues ser a el motor principal para el surgimiento de ideas y recursos visuales.

Este tipo de procedimientos se podr a incluir en lo que se llamar a el dise o experimental, cuya caracter stica principal es que los dise adores recurren a m todos y t cnicas no comunes a la hora de crear nuevas texturas y expresiones. De este modo, se intenta romper con lo establecido por las escuelas de dise o m s funcionales o racionalistas y se propone un m todo que no mantiene unos l mites ni una estructura a seguir. Movimientos tales como el Postmodernismo (adem s de otras tendencias) han sido claves en el desarrollo de esta propuesta, que se acerca a algunas de las tendencias actuales m s rupturistas.

A partir de este proyecto personal, se ha intentado ampliar las soluciones visuales con el fin de encontrar nuevos caminos y direcciones y tener un gran repertorio de recursos gr ficos para su utilizaci n en portadas de m sica y al igual que en el resto de soportes del dise o gr fico. Aplicando los conocimientos adquiridos en el grado sobre los fundamentos del dise o junto con esta corriente experimental se ha abordado la creaci n de un lanzamiento musical con diferentes elementos intentando mantener una l nea visual actual, coherente y homog nea entre ellos, eligiendo para ello un artista determinado que se amolde a la est tica surgida durante el proyecto. Tambi n se ha dise ado un libro recopilatorio con los grafismos y elementos m s interesantes obtenidos a trav s del proceso.

# 2. OBJETIVOS Y METODOLOG A

Este trabajo se podr a dividir en dos grandes objetivos:

- Crear un gran abanico de posibilidades y recursos gr ficos mediante un proceso de experimentaci n creando as  numerosas portadas de m sica, que contribuir an a la construcci n de un lenguaje visual m s definido y propio, y a una ampliaci n de conocimientos en mi formaci n como dise ador.

- Dise ar una l nea est tica moderna y funcional basada en los resultados obtenidos para su aplicaci n en los elementos que componen un lanzamiento musical poniendo en pr ctica profesionalmente las competencias adquiridos en el grado.

Con respecto al primer objetivo, se ha tenido que adoptar una visi n dife-

rente del dise ador convencional que intenta realizar sus dise os funcionales y coherentes de acuerdo con los principios del dise o. Estos principios han estado presentes en la etapa de finalizaci n de cada portada pero el proceso se ha matenido dirigido por decisiones casi espont neas. En este caso y con el objetivo de producir nuevas est ticas se ha adquirido un comportamiento curioso con respecto a las herramientas presentes en el proyecto, considerando cada una de ellas como un medio para conseguir soluciones nuevas e interesantes, teniendo en cuenta tambi n los elementos que servir n de base para empezar esa experimentaci n, tales como fotograf as, formas 3D, l neas, texturas, tipograf a, etc. En el proceso se intentan eliminar las limitaciones subjetivas que acechan a cada artista a la hora de afrontar un nuevo proyecto, gui ndonos m s por el instinto y el azar. Por tanto, no es tan importante los resultados finales como el proceso experimental que hemos llevado a cabo para llegar a estos. Es importante que se pueda ver un progreso en cuanto a la utilizaci n de los recursos conforme aumente el n mero de sesiones.

En lo referente al segundo objetivo, se ha mostrado una visi n m s enfocada a la creaci n de un producto funcional y acorde con las  ltimas tendencias en dise o. Por tanto, se ha recurrido a la teor a de los principios del dise o y las reglas b sicas que proporcionan una estabilidad visual en el producto. Se ha elegido un artista que tanto por su estilo como por su trayectoria visual en cuando a  lbumes tenga una coherencia con el proyecto en cuesti n. Se ha trabajado con los resultados m s interesantes que han surgido a trav s de las anteriores pr cticas. Lo interesante de esta propuesta reside en la cohabitaci n de un proceso casi ca tico para encontrar nuevos caminos e ideas, y otro m s regido por las leyes y las reglas con los resultados de lo anterior. Entonces se crea un equilibrio basado en una metodolog a en la que predomina tanto la no limitaci n en cuanto a las herramientas, elementos usados y procesos como la aplicaci n de los principios del dise o como garant a de funcionalidad y legibilidad.

Con la finalidad de estructurar y completar el esqueleto de este trabajo se han planteado metas m s espec ficas como:

- Explicar el t rmino "experimentaci n" como concepto general y como pr ctica art stica enfocada a este proyecto.
- Hacer una investigaci n sobre algunos movimientos y tendencias art sticas que planteen o tengan como base la experimentaci n como proceso metodol gico.
- Analizar y estudiar el trabajo de posibles referentes as  como sus procedimientos a la hora de crear.
- Concretar los programas digitales que se utilizar n durante el proyecto.
- Determinar qu  elementos gr ficos son con los que vamos a trabajar y experimentar.
- Realizar un an lisis de los procesos utilizados extrayendo conclusiones

que nos permitan adquirir nuevos conocimientos.

- Recopilar los resultados obtenidos. As , concebir un libro de fotodise o donde se re na el proceso experimental llevado a cabo para su posterior impresi n.

- Determinar qu  resultados son los m s interesantes para su utilizaci n en el proyecto musical.

- Elegir a un artista consagrado dependiendo de su estilo de m sica y de sus  ltimos  lbumes para el dise o de su futuro lanzamiento.

- Crear el lanzamiento con todos los elementos que lo componen siguiendo una l nea visual homog nea pasando por CD, casete, Vinilo y elementos de promoci n comercial (*merchandising*).

El objetivo primordial de este proyecto es aumentar las capacidades de mi persona como dise ador gr fico, pudiendo as  poseer un gran abanico de recursos visuales para afrontar cualquier tipo de proyecto profesional. Tambi n acercarme al mundo de la industria musical ya que lo considero uno de los campos de trabajo m s interesantes por la posibilidad de trabajar con artistas de todos los estilos y lugares, y por la libertad creativa que te proporciona en comparaci n con otros posibles caminos del dise o gr fico.

Todos estos pasos han contribuido a establecer una gu a metodol gica adecuada para conseguir los principales objetivos del trabajo. Tambi n, se ha recurrido a diferentes fuentes relacionadas con el tema a tratar que han ayudado a ampliar los conocimientos del tema de estudio y como consecuencia, proporcionar un trabajo s lido y completo.

## 3. FUNDAMENTACI N TE RICA

### 3.1. APROXIMACI N A LA EXPERIMENTACI N EN LA HISTORIA DEL ARTE

La experimentaci n es un t rmino que se puede atribuir a muchos campos de trabajo, puesto que su comportamiento est  presente en muchas metodolog as. En la historia del arte contempor neo ha tenido sus influencias tanto en movimientos como en artistas para el desarrollo de nuevos procesos. Aunque en definitiva, su aplicaci n y finalidad nacen desde el mundo de la ciencia.

Ida Rodr guez Prampolini explica en su cap tulo "La experimentaci n en el arte contempor neo" que:

"Por experimentaci n se entiende la indagaci n fundada a partir de la provocaci n voluntaria de ciertos fen menos para confirmar alguna hip tesis. La experimentaci n es la observaci n dirigida que completa la observa-

ción espontánea”.<sup>1</sup>

Es en la época del Renacimiento donde el hombre tiene un interés común de conocer todo lo que le rodea y utiliza en sus proyectos los métodos de verificación.

Este término ha ido desarrollándose en movimientos como es la filosofía experimental del S. XVII, que se convierte en un método de verificación donde se intenta combinar la indagación filosófica tradicional con la investigación empírica sistemática. La experimentación tenía como objetivo, en el comienzo de la era industrial y el orden burgués, el desarrollo destinado a la utilidad y por tanto al crecimiento del bienestar del hombre, objetivo que fue transformándose con la aparición de los sistemas capitalistas. En relación al panorama artístico, aparte de los diferentes movimientos sociales y políticos, la experimentación toma un papel importantísimo en el desarrollo de nuevas tendencias y corrientes, como son las vanguardias del S. XX hasta nuestros días. El impresionismo fue el movimiento que rompió con las leyes de la Academia y que propone una visión individualista a través del artista donde la naturaleza y las leyes de la física son una percepción subjetiva del propio pintor. El neo-impresionismo o denominado comúnmente como puntillismo propuso mediante el proceso experimental la elevación de las leyes físicas, y se intenta anteponer al método empírico y personal del movimiento impresionista.

Como dice Prampolini en el expresionismo el arte se centra en el interior del artista. La búsqueda por plasmar de manera abstracta las emociones del creador hace que el proceso experimental sea clave para la realización de este tipo de obras y que con ello juegue con innovadoras formas de pintar como es el *action painting*, que consiste en lanzar la materia pictórica al soporte de una manera gestual y realizando movimientos dinámicos y enérgicos sin un esquema fijo potenciando así la expresividad de la obra.

Ida Prampolini también nos recuerda que la experimentación como principio que dio como resultado las vanguardias contiene en su significado una gran contradicción. El proceso experimental nunca presupone resultados acabados, y en el sistema artístico actual se presentan como obras acabadas que se encuentran en un museo, enmarcadas y con un precio listo para vender.

En el constructivismo soviético se echa a un lado la figura del artista para elevar la figura del experimentador que tiene como objetivo final contribuir en la formación del nuevo mundo del hombre socialista. El gran “experimento ruso” tuvo su influencia en países como Alemania donde tuvo repercusión en la escuela y movimiento Bauhaus. En dicha escuela, el proceso experimen-

---

<sup>1</sup> RODRÍGUEZ PRAMPOLINI, Ida. (2016) *La experimentación en el arte contemporáneo*, p. 538. Instituto de Investigaciones Estéticas. [CONSULTA: 12-01-2019]. Recuperado de: <<http://www.analesiie.unam.mx/index.php/analesiie/article/view/1147>>

tal estaba considerado un medio para servir al dise o de la industria, y como una herramienta capaz de revivir al mismo.

La actitud comprometida con la sociedad por parte de los constructivistas rusos y la Bauhaus poco a poco se va transformando en un compromiso con el sistema capitalista y de consumo con el dise o industrial mediante el cual se distorsiona la definici n propia de experimentalismo que est  puesta al servicio de las corrientes sociales y del mercado para propiciar el consumo. Los dada stas proponen una nueva finalidad para la experimentaci n que consiste en "lo irracional". Los *happenings*, la poes a fon tica (posteriormente denominada poes a concreta), las rupturas son todo acciones que ten an como prop sito la destrucci n del mundo del arte pero que dio lugar a nuevas posibilidades art sticas.

Con estas nuevas ideas donde predomina la inexistencia de raciocinio, de l mites para acabar con todo lo que se ha establecido hasta ese momento que ir n apareciendo una y otra vez en muchas tendencias, surge lo que se denomina como dise o experimental, que tiene su m ximo exponente en la  poca de los 80, cuando el movimiento modernista estaba llegando a su fin y comienza el posmodernismo. Dado que no se tiene una definici n concreta, nos conviene saber c mo surgi  y cu les son algunos de los movimientos y artistas que perpetuaron la experimentaci n como proceso para su trabajo.

### 3.2. LA EXPERIMENTACI N SEG N EL DISE O POSMODERNO

En esta tendencia los dise adores recurren a m todos de creaci n poco utilizados ya que son procesos donde la experimentaci n es la protagonista, entendi ndola como la intervenci n de nuevos recursos como son la computadora y esc neres, donde est  presente el azar, el gestualismo y lo aleatorio, y por supuesto se va m s all  de los l mites y los fundamentos del dise o gr fico hasta ese momento. Por eso se considera una tendencia totalmente subjetiva.

Si hablamos de dise o experimental, tenemos que hablar del movimiento posmoderno, dado que es uno de los movimientos donde la experimentaci n es clave para su desarrollo. En los comienzos del posmodernismo se buscaba un estilo que se pudiera definir y etiquetar como posmoderno. En los a os 70 varios cr ticos ya utilizaron el t rmino "posmoderno" en el libro *El lenguaje de la arquitectura posmoderna* de Charles Jencks donde se ayud  a establecer la idea. En esta publicaci n se define el t rmino de posmoderno como: "h brido, posee un c digo doble y se basa en dualidades fundamentales"<sup>2</sup>. Se puede interpretar como un eclecticismo de realidades que forman una nueva realidad. Mediante esta definici n la arquitectura posmoderna intent  llegar

---

<sup>2</sup> Charles Jencks citado por POYNOR, RICK. (2003) En: *No m s normas. Dise o gr fico y posmoderno*, p. 19. M xico: Gustavo Gili.

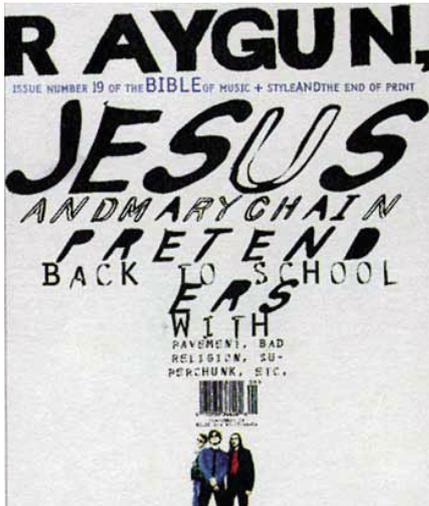


Fig. 1. Portada de *RayGun*. David Carson

a las altas clases como al resto de la sociedad.

Como muchas tendencias anteriores, el posmodernismo se contrapone a las leyes establecidas propuestas por corrientes anteriores, en este caso al movimiento moderno.

“La principal diferencia del posmodernismo es su p rdida de confianza en los ideales progresistas que defend a el movimiento moderno, que cre a en el progreso humano a trav s de la raz n y la ciencia”<sup>3</sup>.

Lo que nos cuenta Rick Poynor en *No m s normas. Dise o gr fico y pos-moderno* es que los objetivos posmodernistas tambi n son distintos a los del movimiento moderno, pues ahora la aceptaci n del mundo tal y c mo es la base principal del movimiento. Mientras que el modernismo criticaba algunos aspectos de la sociedad como la cultura de masas, el postmodernismo intentar a crear relaciones de complicidad mediante el individuo y su entorno. As  se evitar an las limitaciones para poder crear nuevas posibilidades h bridas que permitieran la evoluci n del dise o.

Los artistas posmodernos no contemplan en el arte/dise o leyes universales, estructuras totalitarias o t rminos absolutos. Y pese a esto, hab an dise adores y cr ticos que no estaban de acuerdo con este principio. John Lewis en su libro *Principios b sicos de la tipograf a* dice:

“Antes de quebrantar las normas uno ha de saber cu les son. Despu s de conocer los procedimientos adecuados se pueden analizar cr ticamente para ver si, desobedi ndolos deliberadamente, se a ade algo al m todo de comunicaci n”<sup>4</sup>.

David Carson, uno de los dise adores m s destacados de los a os 90 del cual hablaremos m s adelante, adopt  un comportamiento alejado de esta cita.  l admit a que fue su ignorancia en cuanto a los principios del dise o lo que le permit a realizar sus dise os y lo que eliminaba limitaciones en el proceso y en la ideaci n. Durante un tiempo se consider  la idea de la absoluta irrelevancia de las normas, puesto que para muchos dise adores era muy atrayente y fue el detonador de incre bles resultados gr ficos. Pero pronto ser a evidente que la intuici n no ser a lo  nico con lo que un dise ador gr fico deber a trabajar pues muchos de estos trabajos estaban dirigidos por el caos y un componente il gico. A pesar de ello, esta nueva reivindicaci n ofrec a un novedoso enfoque en el dise o. En algunos ejemplos de portadas de libros que hablan sobre el movimiento posmoderno podemos observar que existe una prevalencia de lo confuso y de lo abstracto como en el libro *Beginning Posmodernism* de Tim Woods en el que se muestran destellos, lu-

<sup>3</sup> POYNOR, RICK. *Ibid*, p. 11.

<sup>4</sup> John Lewis citado por POYNOR, RICK. *Ibid*, p. 12.

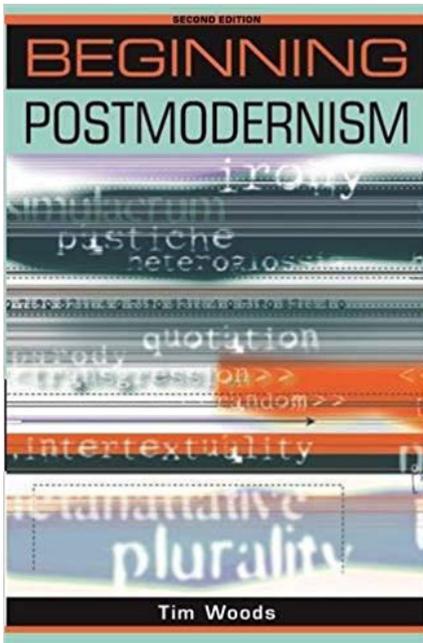


Fig 2. *Beginning Posmodernism*. Tim Woods



Fig. 3. *Typografische Monatsblätter*. (Diferentes números). Wolfgang Weingart.



Fig. 4. *Typografische Monatsblätter*. (Diferentes números). Wolfgang Weingart.

ces, movimientos de velocidad y palabras fundidas con el entorno.

En este panorama, se entendía que el diseño gráfico no podía ser diseño gráfico sin unas normas establecidas y un claro ejemplo de ello sería la tipografía. El libro *About Face: Reviving the Rules of Typography* dice que “las reglas pueden transgredirse pero nunca ignorarse”<sup>5</sup> y que muestra a través de diferentes prácticas relacionadas con la tipografía. Y con todas vertientes de pensamiento que muchos diseñadores apoyaban y muchos otros rechazaban el diseño gráfico se ha convertido en una herramienta más abierta, con más posibilidades y con nuevos enfoques.

En el ámbito del diseño gráfico una de las figuras que supuso un papel importante en el desarrollo de esta nueva tendencia fue Wolfgang Weingart quién coercido por las limitaciones de las reglas del diseño quiso ampliar al máximo las posibilidades gráficas. Su trabajo se focalizó en la tipografía, considerando la tipografía suiza como un detonador de limitaciones convencionales. Comenzó a realizar experimentos donde se producían diferentes relaciones entre los elementos básicos de la propia tipografía como el color tipográfico, el cuerpo y la legibilidad. Además, también añadía elementos como perfiles irregulares, tramas, texturas, lo que creaba un juego experimental que aludía a un caos controlado. Un ejemplo de ello fue en la revista *Typografische Monatsblätter* donde plasmó sus innovadoras ideas a través de 14 portadas.

Su trabajo contenían complejas composiciones con diferentes elementos gráficos como son la tipografía, tramas y fragmentos de fotografía. Además, Weingart dejaba bordes rotos e irregulares, texturas confusas creando así una geometría que recuerda al cubismo. Su aplicación de elementos gráficos y tipográficos proporciona una riqueza visual y un impacto casi cinematográfico. Weingart en sus trabajos limita el número de tipografías a un máximo de 4 tipos de letras y el progreso de la tecnología le condujo a experimentar con nuevos procesos en cuanto al uso de contenido fotográfico, la posición de la cámara y el uso de diferentes perspectivas con la tipografía.

A pesar de que muchos de estos diseñadores no se identificaban como artistas posmodernos dado la imprecisión del término, sus trabajos mostraban las características típicas de esta tendencia. Un lenguaje visual ecléctico que presenta influencias de diferentes corrientes como el surrealismo, el arte decó y las tramas como elemento ornamental (entre otras) son algunas de estas características como se puede ver *No más normas. Diseño gráfico posmoderno* en la portada *CalArts Viewbook* (Fig. 5) de April Greiman o en *Wet* (Fig. 6), portada realizada por Greiman y Jayme Odgers. En esta última pieza, el collage es el principal protagonista creando un espacio ilusorio donde abundan los ángulos, formas geométricas con degradados, patrones y colores planos y los elementos simbolistas y pop, como es el cantante Ricky Nelson que es el componente central de la composición.

<sup>5</sup> David Jury citado por POYNOR, RICK. *Ibid*, p 16.



Fig. 5. CalArts Viewbook. April Greiman



Fig. 6. Wet Magazine. April Greiman y Jayme Odgers



Fig. 7. Diferentes n meros de la revista Fetish. David Sterling y Jane Kosstrin

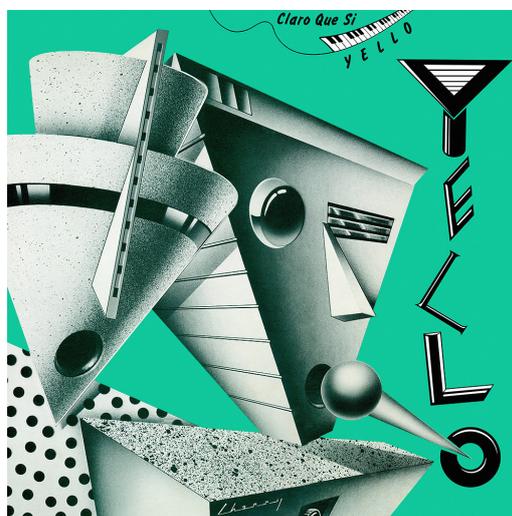


Fig. 8. Claro que si de Yello. Jim Cherry

Muchos de los dise adores ya establecidos se mostraban reacios a estas pr cticas llevadas a cabo por Weingart y April Greiman, y argumentaban que la nueva tendencia con sus elementos gr ficos era contradictoria a una funci n b sica del dise o que era la transmisi n clara del mensaje, como explica Poyner. Pero los cambios ya se estaban produciendo y no s lo se mostraban en el dise o gr fico, tambi n en la arquitectura con artistas como Venturi que proclama la existencia de elementos h bridos, distorsionados, confusos y por una dualidad, y propone que la arquitectura se pueda leer de distintos modos a la vez. Una vez comparamos los cambios que se han propuesto en la arquitectura, la transformaci n y los resultados en el dise o gr fico no suponen una gran innovaci n visual, por tanto, a finales de los 80, principios de los 90, los artistas quieren llegar m s lejos en sus trabajos, como en la revista *Fetish* (Fig. 7.) publicada en 1980 dise ada por David Sterling y Jane Kosstrin. Caracterizada por ser una propuesta totalmente posmoderna, con tipograf a sustentada por filetes irregulares, con bordes cortados de papel, fotograf as, con elementos simb licos que hac an referencia a la m sica electr nica.

Esta clara relaci n de la arquitectura posmoderna con el dise o gr fico ha influenciado a los dise adores y artistas gr ficos del momento. La portada del grupo dada ista de m sica electr nica Yello (Fig. 8) se puede ver c mo hay elementos que aluden a la arquitectura posmoderna, a la sociedad de consumo. Uno de los componentes representados posee diferentes elementos propios de una fachada de un edificio como son las ventanas, a adiendo tambi n una rejilla de ventilaci n que hace el papel del ojo izquierdo. En cuanto a la tipograf a empleada se recurre a una mezcla de tipograf as pero con elementos comunes como el color, brillos y texturas para crear una homogeneidad.

Otra tendencia que podemos incluir dentro de la posmodernidad es el deconstructivismo, que aunque naciera en el seno de la arquitectura tambi n en los a os 80, influir a a dise adores de todo el mundo.

A pesar de que el deconstructivismo ni siquiera es considerado como un movimiento en s  dado que muy pocos seguidores ten a y casi nadie organizaba exposiciones o redactaba cualquier tipo de manifiesto exponiendo sus razones, con esta tendencia el dise o gr fico sufri  un cuestionamiento de las normas y convicciones que durante tanto tiempo se han mantenido inalterables.



Fig. 9. Doble página de Hyper-Typography. Jeffery Keedy

Como cuenta Poynor el término “deconstrucción” fue introducido por primera vez por el filósofo francés Jacques Derrida en su libro *De la gramatología* en 1967. En él, donde se habla de la tipografía y la escritura como forma absoluta de representación, la deconstrucción se presenta como el cuestionamiento de las estructuras culturales que asumimos como inamovibles. Pero es erróneo decir que la meta del deconstructivismo es destruir estas estructuras. El objetivo principal consistiría en deformarlas, desarmarlas y volver a escribirlas de una nueva forma.

Esta es una de las muchas interpretaciones que se han hecho de la tendencia deconstructivista, por lo que es normal que no se tenga un enfoque más definido del término. Un ejemplo de publicación deconstructivista fue cuando en 1978, Katherine McCoy junto con el director de arquitectura en Cranbrook, Daniel Libeskind realizaron un número de la revista *Visible Language* basado en la teoría literaria del posestructuralismo. Conforme el espectador va avanzando, los elementos que componen el texto se van modificando. El espacio entre las palabras aumenta, las columnas de texto se expande y el interlineado es mayor. El objetivo que se proponía era encontrar una nueva forma de leer el texto como una lectura alternativa donde encontrabas relaciones diferentes entre las palabras.

Estudiantes de la misma academia Cranbrook como Jeffery Keedy y Edward Fella consideraban que el objetivo principal en esos momentos era desafiar el pensamiento rígido, la regularidad y la claridad del diseño. Jeffery Keedy basó sus diseños en principios de irregularidad, incoherencia e irracionalidad. Esto lo aplicó a la tipografía, la cual consideraba que el elemento unificador de la tipografía era el espacio y por tanto lo utilizó de un modo totalmente elástico. La distorsión que aplicaba a sus letras reforzaba esa irregularidad y la variación de cada letra como elementos que no tienen conexión fomentaba esa apariencia incoherente. Para muchos de los diseñadores, el trabajo de Keedy (Fig. 9) es de un aficionado que no ha tenido conocimiento sobre las leyes del diseño, pero en realidad Keedy había sido artista publicitario durante 30 años, por tanto sus deformaciones y distorsiones eran a propósito y eran fruto de la reflexión como diseñador.

Sin embargo, la figura que popularizó el deconstructivismo en el diseño gráfico y que introdujo así a muchos diseñadores al diseño experimental a

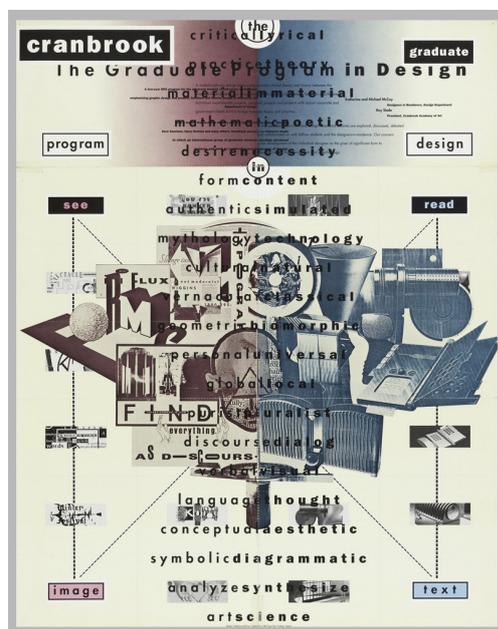
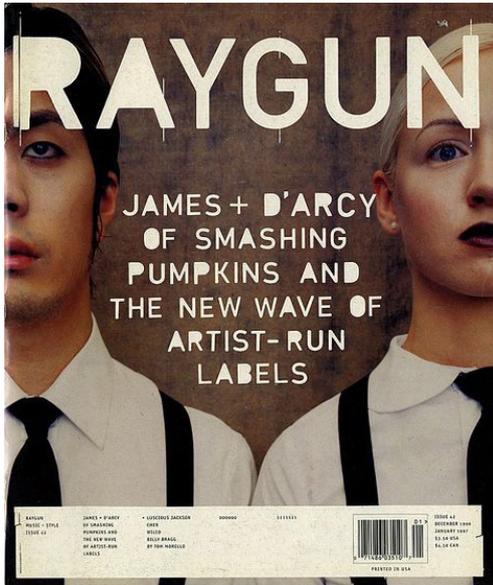


Fig. 10. *Visible Language*. Katherine McCoy

Fig. 11. Portadas de *RayGun*. David CarsonFig. 12. Portadas de *RayGun*. David Carson

principios de los 90 fue David Carson. Su trabajo como director de arte y junto con sus otros dise adores en *Ray Gun* (Fig. 11, 12) influy  el mundo del dise o, con sus exploraciones tipogr ficas a menudo abstractas e ilegibles. En un art culo redactado por Leonardo Vitullii comenta:

“Ray Gun dirigida por David Carson fue una revista estadounidense de rock alternativo. Esta revista musical alternativa marc , decididamente, un antes y un despu s en la manera de entender el dise o gr fico.”<sup>6</sup>

La revista aunque no trataba temas de dise o gr fico en sus p ginas su maquetaci n era un claro ejemplo del deconstructivismo y de la tendencia posmoderna. Carson describe su metodolog a de trabajo como “impreciso, intuitivo, un enfoque sin formaci n formal”<sup>7</sup>. Tambi n a ade que al principio cuando su inter s por el dise o iba aumentando, no conoc  ninguna de las normas y que el m todo de trabajar sin l mites impuestos le hac a interesarse a n m s. Carson considera que las estructuras tipogr ficas y ret culas son “terriblemente irracionales” como respuesta a la complejidad de la sociedad contempor nea y adem s de crear una aburrida monoton a al espectador. Sus p ginas en esta revista van cambiando y evolucionando conforme el espectador va avanzando buscando la innovaci n e intentando evitar la rutina. Algunas caracter sticas que podemos encontrar son:

- Enorme diferencia entre los tama os de letra que son o muy grandes o muy peque as.
- El texto no sigue una l nea base, sino que las letras se van desplazando.
- El espacio entre las letras (*tracking*) tambi n va variando llegando a ser excesivo o negativo, lo que produce una dificultad para la legibilidad de las palabras.
- Tambi n incluye texto volteado que lleva a la manipulaci n de la revista para poder leer.

En su proceso creativo considera la intuici n como un factor esencial a la hora de dise ar pero no un factor decisivo para crear un buen dise o. Y en contra de lo que afirman muchos dise adores, Carson no utiliza bocetos previos para sus trabajos, simplemente utiliza referentes musicales y visuales que le transmitan y representa esas emociones con elementos gr ficos y tipogr ficos. Y el resultado de este proceso suelen ser trabajos ilegibles que muchos condenan por su falta de “comunicaci n” con respecto al espectador, algo con lo que Carson no puede estar de acuerdo. “No confundas la legibili-

6 VITULLI, LEONARDO. (2013) Ray Gun - Tipograf a experimental. En: *C tedra Cosgaya*. Buenos Aires. [CONSULTA: 30-01-2019]. Recuperado de: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/ray-gun-tipografia-experimental/>

7 David Carson citado por POYNOR, RICK. *Op. cit.*, p. 62

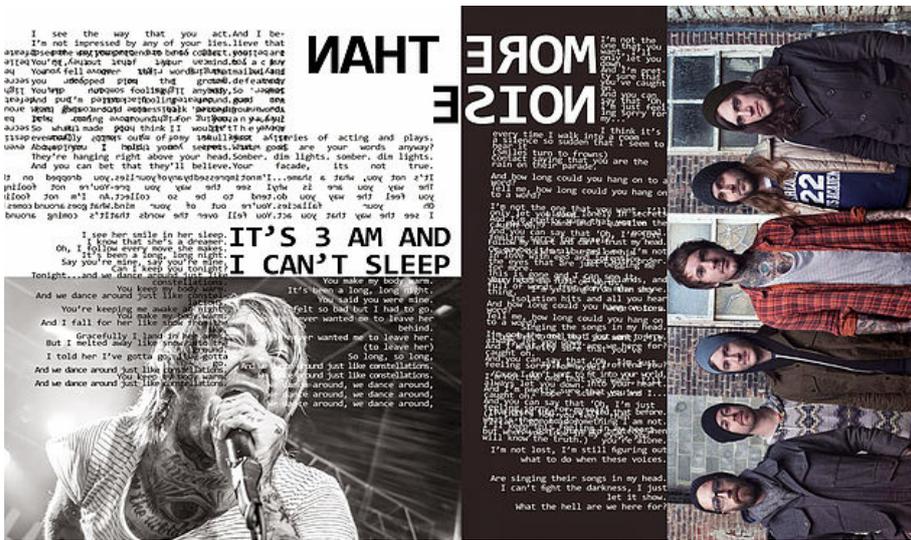


Fig. 13. Doble p3gina de la revista Ray Gun. David Carson



Fig. 14. Don't mistake legibility for communication. David Carson

dad con la comunicaci3n”<sup>8</sup> (Fig. 14) sentencia el dise1ador sealando que un dise1o puede ser ilegible y al mismo tiempo comunicar algo, un sentimiento, una sensaci3n, no tiene por qu3 ser positiva, puede transmitir al espectador.

En muchas de las publicaciones dise1adas por David, es difcil descifrar lo que pone en el texto, el espectador tiene que realizar un esfuerzo para ordenar la informaci3n dada para que el texto cobre sentido. Esto se produce en m3ltiples ocasiones debido a que el recorrido que el espectador suele realizar es de empezar por la izquierda, seguir hacia la derecha e ir bajando y las estructuras que proponen en sus dise1os son completamente diferentes y tienen un ritmo mucho m3s complejo comparado con la tradicional forma occidental para leer (izquierda-derecha, arriba-abajo), que da la sensaci3n de que los elementos del texto est3n inconexos. Esto fuerza al lector a crear nuevos recorridos por los que ampliar el sentido del texto y recoge ideas que de otro modo usando los c3nones de lectura habituales no hubiera podido llegar.

Carson recurre a procesos digitales como anal3gicos y lo que hace es empezar a trabajar con un archivo digital totalmente en blanco, sin gu3as ni restricciones. Comienza colocando los elementos que necesita utilizar y empieza a jugar con ellos, muy abierto a cambiarlos de tama1o, posici3n o cualquier variaci3n que prometa un a1adido de expresividad a su trabajo.

El proceso sigue abierto a la experimentaci3n, donde las copias impresas pueden mostrar algun error o fallo de impresi3n que favorezcan al dise1o, con lo cual retoma las impresiones en el ordenador para seguir trabajando. Como se puede apreciar, Carson sigue experimentando hasta cuando una obra puede parecer acabada, siempre intenta profundizar y sacar m3s ideas forzando sus capacidades creativas hasta considerarlo terminado.

Como se puede observar la herramienta o *software* digital es un elemento clave en el desarrollo de la propuesta de Carson y en el movimiento posmoderno. Con la tecnolog3a los dise1adores descubrieron una nueva forma, totalmente distinta de hacer dise1os. Con el ordenador cualquier pincelada, trazo se puede eliminar al momento, lo que permite tener muchas posibi-

<sup>8</sup> David Carson citado por GAMONAL, ROBERTO. (2008) David Carson contra Arist3teles: An3lisis ret3rico del dise1o gr3fico. En: *Raz3n y palabra*. Atizap3n de Zaragoza Estado de M3xico, n3m 37. [CONSULTA: 06-03-2019] Recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n37/rgamonal.html>



Fig. 15. Portada de la revista Fuse nº 14. Neville Brody

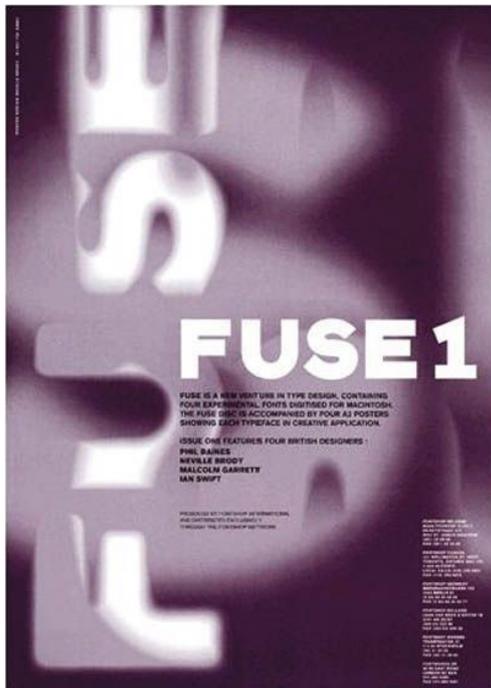


Fig. 16. Portada de la revista Fuse nº 1. Neville Brody

lidades de corrección y no es necesario estar seguro de la elección para la composición. Por eso, se dice que el diseño por ordenador no hay nada definitivamente acabado, sino que si el archivo sigue existiendo tendremos la posibilidad de poder modificarlo de nuevo.

### 3.3 REFERENTES EN EL DISEÑO DE ÁLBUMES DISCOGRÁFICOS

Algunos artistas que han destacado por sus trabajos para bandas / artistas son algunos de los diseñadores que han optado por una vía experimental en su trabajo. Estos referentes han aportado algunas de las portadas más icónicas del panorama musical para artistas como Sex Pistols y Depeche Mode.

#### 3.3.1. Neville Brody

Neville Brody es conocido por ser un diseñador experimental e innovador por sus contribuciones tipográficas como la Typeface Six, una nueva tipografía que acogía en sus formas las influencias del punk y la *new wave*. Pero sus primeros trabajos consistieron en cubiertas de discos para grupos como Depeche Mode y Cabaret Voltaire. En estas portadas podemos ver como Brody utiliza imágenes deformadas, con diferentes tratamientos que aportan una nueva visión a la escena, casi muchas veces llegando a lo abstracto. Las composiciones de sus trabajos carecían de una retícula base y a pesar de que muchos de sus trabajos son analógicos con la introducción de la computadora como una herramienta más reformuló el modo en el que se pueden usar las tipografías, cambiando y deformándolas para crear nuevas formas.

En los años 90, Brody editaba Fuse (Fig. 15, 16), una revista de tipografía experimental donde creó algunas de las tipografías más rompedoras del momento y donde se tomaban riesgos y se producían ideas cada vez más innovadoras. Sobre esta publicación reflexionó sobre el papel de la computadora en el proyecto:

“El propósito esencial de Fuse es tratar de desmitificar la tecnología digital. La gente está utilizando los ordenadores de una forma rígida pseudo-religiosa, y nosotros estamos intentando decir que la tecnología es un instrumento de la comunicación. El teclado mismo es como la paleta del pintor o como un instrumento musical, y creemos que en el futuro los ordenadores serán tratados más allá que como medio artístico, como una forma de retornar hacia la expresión y la emoción. Estamos intentando usar el ordenador para romper prejuicios sobre lo que la tipografía debería ser.”<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Neville Brody citado por GRÀFFICA. (2012) Neville Brody. En *Gràffica*. Valencia. [CONSULTA: 30-03-2019]. Recuperado de: <https://graffica.info/neville-brody/>



Fig. 17. *Micro-phonies* de Cabaret Voltaire. Neville Brody



Fig. 18. *Red Mecca* de Cabaret Voltaire. Neville Brody

Este comportamiento ven a precedido por muchos a os de trabajo en portadas y revistas. En su portada para el  lbum *Micro-phonies* de Cabaret Voltaire (Fig. 17) dise ada en 1984 se puede ver como el uso de la tipograf a no es el m s usual en cuanto a composici n. Vemos el nombre del grupo en la esquina superior derecha con una tipograf a dise ada por el propio Neville con  ngulos pronunciados y sin serifa, que recuerda a un estilo g tico. A su vez el nombre de *Micro-phonies* est  ubicado de manera central en la parte inferior de la mitad de la portada, con una tipograf a totalmente diferente a la anterior, con un grosor mucho mayor, un  *Kerning* (espacio entre las letras) de mayor envergadura y de color blanco (en contraste con el color negro del Cabaret Voltaire).

La base de la portada es una imagen con diferentes efectos aplicados. Se pueden apreciar la textura del grano y como las luces desaparecen fundi ndose con el fondo azul, mostr ndose en la imagen  nicamente los tonos medios y oscuros. Se aprecia un deseo por producir desajustes en las fotograf as y crear una sensaci n desconcertante en el espectador.

Tambi n se encuentran presentes diferentes s mbolos y formas repartidas por el espacio de manera geom trica variando los colores de las mismas entre blanco y rojo. Una mancha circular queda posicionada en el centro de la composici n de forma vertical irrumpiendo por detr s del t tulo del  lbum y dejando ver qu  hay detr s de la misma mediante el uso de una baja opacidad, produci ndose as  una apariencia m s abstracta y permite crear un juego de colores entre la franja de menor opacidad, con el rojo saturado de las cruces alrededor, el azul del fondo y el blanco y negro del texto y la fotograf a.

En el  lbum *Red Mecca* del mismo artista, Brody centra la atenci n mucho m s en la fotograf a. Con cajas de texto en la esquina superior izquierda con Cabaret Voltaire en negro sobre dos cuadrados rojos y *Red Mecca* en morado sobre un cuadrado blanco, el dise ador nos muestra una imagen que podr amos considerar abstracta pero que probablemente haya surgido a trav s de una serie de procesos de deformaci n, cambios de saturaci n y luminosidad sobre una fotograf a bien definida. La forma en la que est n configurados los destellos de luces de diferentes colores producen un movimiento vertical que sugiere agitaci n o velocidad. Dada la fuerza que proporciona la imagen principal, no hace falta recurrir a otros elementos para que el dise o funcione.

### 3.3.2. Jamie Reid

Jamie Reid es un artista y anarquista ingl s con conexiones a la “Internacional Situacionista”, una organizaci n de artistas y pensadores que ten an como objetivo acabar con la sociedad de clases y destruir el sistema ideol gico contempor neo dominado por el capitalismo. Su educaci n en la Croydon school of Art fue influenciado por este movimiento y Reid empez  a dise ar panfletos con mensajes anarquistas y comentarios pol ticos para el peri dico

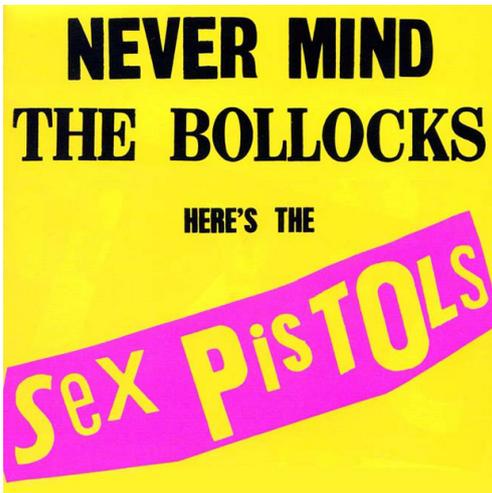


Fig. 19. *Never Mind The Bollocks* de Sex Pistols. Jamie Reid

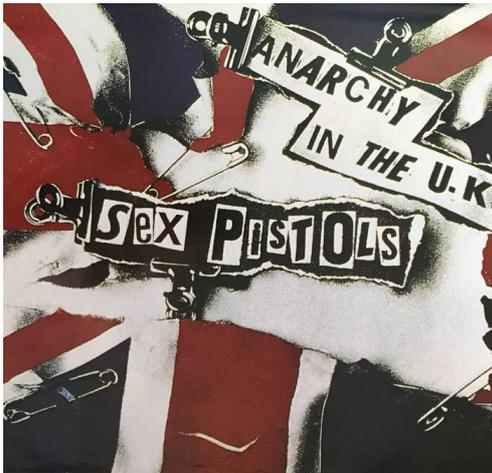


Fig. 20. *Anarchy in the U.K.* de Sex Pistols. Jamie Reid



Fig. 21. *God Save The Queen* de Sex Pistols. Jamie Reid

(The Suburban) el cual se convertir a en el centro creativo del movimiento situacionista en Inglaterra. El estilo de este dise ador est  influenciado tambi n por movimientos como el constructivismo ruso, el futurismo y el da ismo. Se caracteriza por el uso de colores planos y brillantes, el empleo de fotograf as recortadas junto con letras de peri dicos y l neas geom tricas. La falta de organizaci n en sus trabajos y la est tica grunge defini  la imagen del punk rock particularmente en el Reino Unido, cuyo fundamento se basaba en la inconformidad, la rebeli n y romper con lo establecido. Algunos de los proyectos que Reid llev  a cabo se convirtieron en algunas de las portadas m s ic nicas del mundo de la m sica como las portadas del disco de los Sex Pistols "Never Mind The Bollocks" y de los sencillos "Anarchy in the UK", "God Save The Queen".

En esta  ltima portada, Reid utiliza a la reina de Inglaterra como elemento principal. Se aprecia como las letras recortadas donde aparece el nombre de la banda y del  lbum tapan los ojos y la boca de la reina, mezclando diferentes tipograf as, combinando may sculas y min sculas y creando un juego de colores en blanco y negro. Reid hace referencia a que una figura como la reina ni siquiera puede ver lo que est  sucediendo con la sociedad del momento. Incluso la imagen se encuentra en tonos azules lo cual es una simbolog a de la abolic n de la monarqu a por el bien del pa s. A pesar de que esta portada no mantiene unos procesos experimentales tan radicales como los de otros artistas, la oposici n a la idea de tradici n que propone es un potente mensaje para romper esquemas y sobrepasar los l mites de lo que est  aceptado y establecido y por eso est  incluido en el movimiento posmoderno.

### 3.3.3. Reid Miles

Naci  en 1927 en Chicago y estudi  en Chouinard Art Institute tras unirse a la Marina y licenciarse. En los a os 50 se mud  a Nueva York, por entonces considerado el n cleo central del dise o y la publicidad. Hasta ese momento la imagen y la ilustraci n hab an tenido un papel muy importante en la venta de productos incluyendo las portadas de discos. La tipograf a era un elemento com n en las composiciones, pero ten a una funci n complementaria a la ilustraci n, adem s de un papel comunicativo. Miles fue contratado por Francis Wolff, co-propietario del sello Blue Note, y a pesar del auge de la fotograf a en los a os 50 a partir de las mejores t cnicas de las imprentas y la demanda por parte de las empresas el dise ador trabaj  la tipograf a como principal componente de sus portadas y la expuso a un nivel experimental que proporcion  una ampliaci n de las posibilidades gr ficas. A n as , Miles siempre tuvo presentes en sus dise os las fotograf as de Wolff, en qu n confiaba por su pasi n y su conocimiento por el jazz.

Su uso de la fotograf a est  condicionada por diferentes aspectos como el tama o, el uso del color, el concepto del  lbum y los efectos que aplica en ella. Los tama os que Miles aplicaba a las fotograf as variaban seg n la porta-

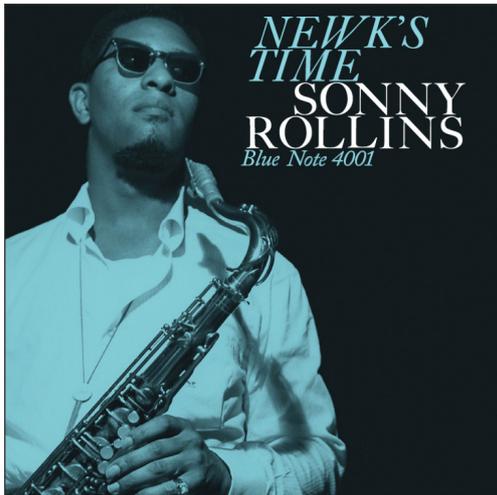


Fig. 22. *Newk's Time* de Sonny Rollins. Reid Miles



Fig. 23. *At the "Golden Circle" Stockholm* de The Ornette Coleman Trio. Reid Miles

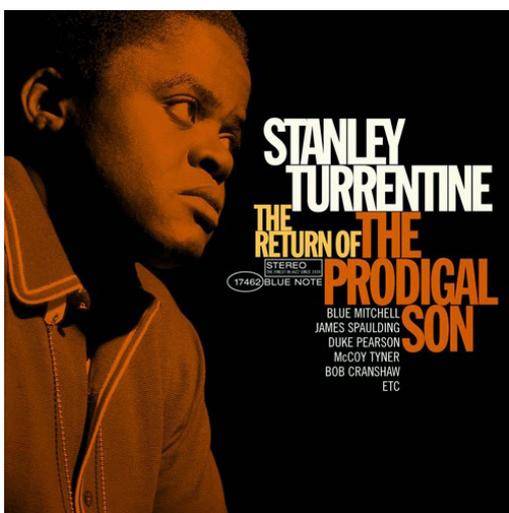


Fig. 24. *The return of the prodigal son* de Stanley Turrentine. Reid Miles

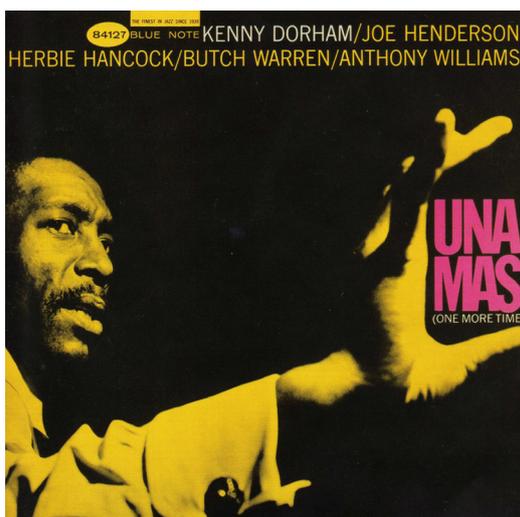


Fig. 25. *Una m s (One More Time)* de Kenny Dorham. Reid Miles

da pero podemos determinar que casi siempre aumentaba las im genes para que se ajustasen a los bordes de la car tula o las reduc a para jugar con los otros elementos de la composici n.

En el uso del color, Miles se decant  generalmente por el bitono. Y los autores del art culo *Reid Miles: Creador de un estilo para Blue Note* lo explican:

“Miles combin  fotograf as en blanco y negro con bitonos. En raras ocasiones utiliz  fotograf as a todo color, y cuando lo hizo fue ya en su  ltima etapa. La mayor a del trabajo recae en fotograf a en blanco y negro (por ejemplo, *At the "Golden Circle" Stockholm* (fig. 23 de The Ornette Coleman Trio en 1965) o bitonos, donde lo que hac a era imprimir dos planchas en color, creando profundidad e impacto y reduciendo costes de impresi n, por ejemplo en *Newk's Time* de Sonny Rollins (1958).”<sup>10</sup>

El inteligente uso que Miles hac a de los colores llevaba a un ambiente experimental, donde la combinaci n de colores potentes entre tipograf a e imagen creaba poderosos contrastes. Tambi n a adir que muchas de los dise os con una imagen a sangre con colores bitono tiende a tener un fondo negro o un color oscuro como podemos ver en *The return of the prodigal son* de Stanley Turrentine (Fig. 24) y en *Una m s (One more time)* de Kenny Dorham (Fig. 25).

De un modo m s experimental, Reid Miles retocaba las fotograf as que Wolff realizaba, lo cual permit a una nueva visi n (aunque a veces Wolff no lo aprobase). Miles jugaba con los contrastes entre las luces y las sombras de las fotos al igual que con los colores, ya que como hemos dicho trabajaba con bitonos y buscaba colores irreales, como si mediante un acetato de color pudieras ver al artista.

Otro de los recursos que el dise ador utilizaba en algunos de sus trabajos es el uso del desenfoque. Un ejemplo de esto se puede observa en *Night Dreamer* de Wayne Shorter (fig. 26). En esta portada hay una variedad de

10 L PEZ MEDEL, ISMAEL; GUTI RREZ DE CABIEDES, LUIS; ALONSO MOSQUERA, HENAR. (2018) Reid Miles: Creador de un estilo para Blue Note. [Acta de dise o n  5]. Buenos Aires: Universidad de Palermo. [CONSULTA: 11-04-2019]. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=1&id\\_articulo=5659](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=1&id_articulo=5659)

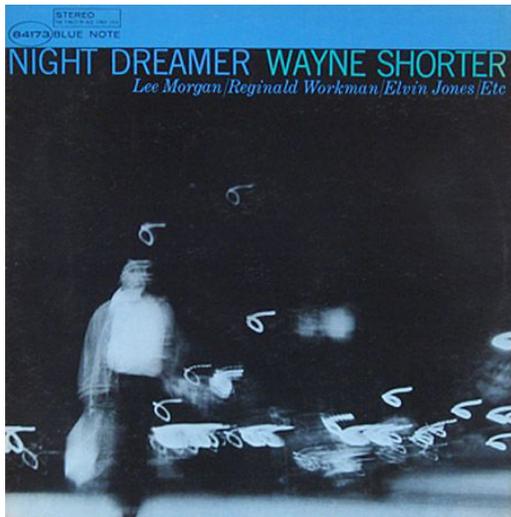


Fig. 26. *Night Dreamer* de Wayne Shorter. Reid Miles



Fig. 27. *In n' Out* de Joe Henderson. Reid Miles



Fig. 28. *Lee Morgan Indeed!* de Lee Morgan. Reid Miles

puntos de atenci n que se encuentran desenfocados en diferentes niveles y que resaltan el movimiento de los elementos que en ella se encuentran. Aparecen diferentes luces que crean un movimiento, seguramente surgido por la agitaci n de la c mara a la hora de realizar la captura. Esto lo aprovech  Miles para crear estos efectos de desenfoco y movimiento.

En cuanto a la tipograf a, Miles encontr  un elemento que ser a considerado como una complementaci n para la imagen por los padres de la tipograf a como otra posibilidad m s con la que experimentar y expandir el poder creativo. Seg n Storm Thorgerson:

“A Reid le encantaba jugar con los tipos. Sent a que era una parte tan importante del dise o como las propias im genes. [...] Ver a el tipo totalmente integrado en la imagen completa en lugar de un elemento al que se le dedicaba poco tiempo”<sup>11</sup>

Su dedicaci n por querer reflejar lo que la m sica transmit a dependiendo del artista qued  plasmado en sus composiciones tipogr ficas, las cuales pose an paralelismos con los matices del propio  lbum. *In N' Out* (dentro y fuera) de Joe Henderson (Fig. 27) es una de las portadas m s ic nicas y que tiene referencias al propio t tulo en las letras, cuyos extremos tienen forma de flecha mostrando diferentes direcciones y creando relaciones entre cada elemento tipogr fico.

Las principales caracter sticas que encontramos en el modo de aplicar la tipograf a son contraste de tama os entre el nombre del artista y el resto de textos. El bloque tipogr fico del nombre del artista suele estar en una escala mucho mayor y en diferente color para captar mayor atenci n. Tambi n la variedad de estilos de tipos que a ad a ampliaron las posibilidades gr ficas. Utilizaba tipos de palo seco (Helvetica), tipograf as romanas e incluso tipograf as caligr ficas, algo que no era muy com n en aquellos a os (como en *Lee Morgan Indeed!* de Lee Morgan (Fig. 28)).

En un tiempo en donde la fotograf a estaba en auge, Reid Miles aport  creativas composiciones arriesgando y estirando a niveles radicales los elementos visuales como la tipograf a y consigui  ser considerado uno de los

<sup>11</sup> Storm Thorgerson citado por L PEZ MEDEL, ISMAEL; GUTI RREZ DE CABIEDES, LUIS; ALONSO MOSQUERA, HENAR. *Ibid.*

mejores dise adores de portadas de  lbumes.

“Ya sea cortando las fotograf as [...] a proporciones m nimas o encontrando un tipo de letra curioso, Reid Miles hizo que la portada sonara como si supiera que estaba ah  para el cliente; un dise o abstracto con gui os a las innovaciones, pasos gigantes para notas gigantes, las implicaciones simb licas de tipos de letra y tonos”<sup>12</sup>

Reid Miles fue uno de los dise adores que aport  ideas innovadoras al mundo del dise o gr fico y que actualmente han pasado a formar parte de los recursos utilizados habituales en el dise o gr fico.

## 4. PROCESO EXPERIMENTAL

El proceso que hemos llevado a cabo es en un entorno puramente digital a trav s de la aplicaci n Photoshop. Dicha herramienta es gran portadora de herramientas que favorecen a la modificaci n de los elementos base que hemos utilizado. En este caso se trata de la fotograf a y la tipograf a, elementos b sicos en el dise o gr fico. El formato que hemos elegido para trabajar ha sido un formato cuadrado, acorde con el formato de CD/vinilo.

Aunque mediante esta metodolog a el dise ador es el que decide cuando ha finalizado el proceso, se podr a decir que este procedimiento se puede alargar y no tener un fin establecido.

### 4.1. FOTOGRAF A

Con la fotograf a como elemento principal para experimentar se han conseguido numerosos resultados con los que trabajar y aplicar en diferentes proyectos. Todas las portadas que han surgido trabajando a trav s de esta metodolog a mantienen a la fotograf a como  nica fuente de recursos gr ficos. Esto quiere decir que todos los aspectos visuales que se pueden observar provienen de la modificaci n y deformaci n de una  nica foto y no por la adici n de m s elementos (aparte de la tipograf a).

El orden que hemos seguido en cada sesi n empieza con la selecci n de una imagen de uso libre que nos parece interesante en cuanto a composici n, color y el uso de las luces. Es una cuesti n importante dado que dependiendo de la foto que hayamos elegido nos guiar  hacia unos procesos u otros.

A continuaci n se comienza a variar diferentes aspectos de la fotograf a en cuesti n. La deformaci n es una de los recursos que m s se ha utilizado en proyecto y seg n su definici n consiste en las transformaciones que sufre un cuerpo (fotograf a) cuando le aplicas fuerzas externas y que producen

---

<sup>12</sup> Ibid.



Fig. 29. Imagen original 1



Fig. 30. Imagen original 2



cambios en la forma y el tamaño. El modo en el que están aplicadas estas deformaciones es aleatorio y se hacen múltiples pruebas para encontrar una forma atractiva y sugerente. En el ejemplo de arriba (Fig. 29) vemos que la imagen se ha fragmentado mediante recortes bastante gestuales y que producen una sensación de ingravidez. A continuación se han producido deformaciones cambiando las formas de los mismo fragmentos, a la vez deterioramos los bordes.

En la imagen original 2 (Fig. 30.), se ha recortado la figura principal para centrarnos en esa parte que consideramos la más importante. En este caso se han recreado deformaciones a partir de trasladar diferentes partes de la cara y repitiéndolas con diferentes opacidades. En la sección del cabello y del cuello se han aplicado ondas creando un movimiento de zig-zag transformando la forma, efecto que hemos aumentado conforme hemos avanzado en el desarrollo. También se ha producido una deformación de la perspectiva de la misma imagen, hecho que produce una cierta inestabilidad en la figura pero que proporciona dinamismo en la composición.

Teniendo en cuenta que en cada sesión se aplican diferentes modificaciones en múltiples aspectos del diseño como el color (saturación, tono, brillo), la composición y la forma, cada proceso puede proporcionar numerosos análisis y conclusiones. Pero para este proyecto hemos dividido las sesiones dependiendo de la modificación que más destaque visualmente.

Un recurso que ha surgido reiteradamente ha sido la repetición de elementos. En estos dos casos, se ha escogido fragmentos concretos de las imágenes originales y se han ido repitiendo. Al recortar selectivamente una fotografía o una ilustración, el diseñador redibuja sus límites y altera su forma, modificando la escala de sus elementos con relación a la imagen completa. Al concentrarse en un detalle, el recorte selectivo puede cambiar el foco de una fotografía y conferirle un significado y un énfasis nuevos. Este recurso permite al diseñador descubrir nuevas imágenes dentro de la original.

En la imagen original 3 (Fig. 31) se ha recortado el fragmento de un modo más brusco en forma de cuadrado, pudiéndose visualizar la forma. Mediante



Fig. 31. Imagen original 3



Resultado final de Imagen original 4

Fig. 32. Imagen original 4



Fig. 33. Imagen original 5

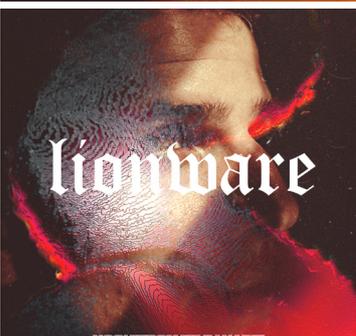
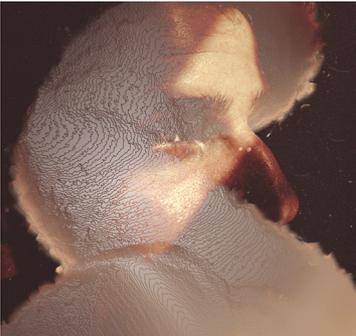


Fig. 34. Resultado final imagen 5

el desplazamiento de los fragmentos repetidos se consigue un ritmo, que consiste en la repetición de un patrón regular y marcado y que proporciona movimiento.

En la imagen original 4 (Fig. 32) sin embargo, se trata de diferente forma. El ritmo se produce no a través de un patrón regular, sino a través de la variación. Hay una repetición de la cara de la figura principal pero a diferencia de la fotografía anterior no hay una forma regular del recorte del fragmento. Son formas que se funden con la propia imagen y que interactúan entre ellas. Además, entran en juego otros factores como es la modificación de la escala de las distintas partes, ampliando unas, disminuyendo otras, creando un contraste de tamaños y generando tensión y profundidad entre los elementos de la composición. Otro factor que interviene es la superposición de capas y utilización de diferentes opacidades (transparencias) entre las mismas, pudiendo visualizar las capas inferiores a través de las superiores. Como explican Ellen Lupton y Jennifer Cole Phillips en su libro *Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos*:

*“Como valor social, la transparencia evoca claridad y franqueza. [...] Sin embargo, en diseño, la transparencia se emplea a menudo no con el propósito de claridad, sino con el de crear una densa iconografía de capas contruida con velos de color y textura”<sup>13</sup>*

En este ejemplo, el uso de transparencias no nos conduce a una identificación clara de lo que estamos observando, sino un conjunto de formas que se entremezclan, crean complejas construcciones y que impiden al espectador determinar qué está en frente y qué al fondo, qué está cerca y qué está lejos.

El tratamiento de la transparencia también ha estado presente en el uso de texturas. La texturas visibles en la imagen original 5 (Fig. 33) han sido extraídas de un fragmento de la propia imagen y desplazado de forma que deje un rastro contundente de “materia”. La textura es el grano táctil de que contienen los materiales y las superficies, nos permite comprender la naturaleza de las formas. En este caso no se ha intentado relacionar la textura con la foto de la cual es obtenida, sino que es un juego de contrastes entre la naturaleza de la textura y de la imagen. La transparencia va cambiando conforme va avanzando el proceso y proporciona propiedades nuevas a la imagen de

<sup>13</sup> LUPTON, ELLEN; COLE PHILLIPS, JENNIFER. *Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili, p. 147.



Fig. 35. Imagen original 6



Fig. 36. Resultado final de imagen original 6

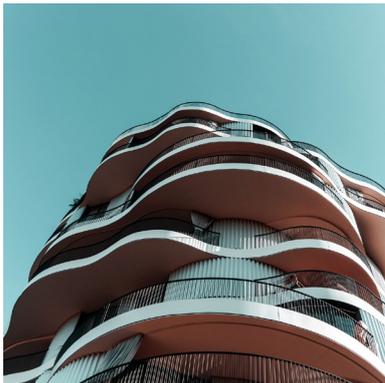
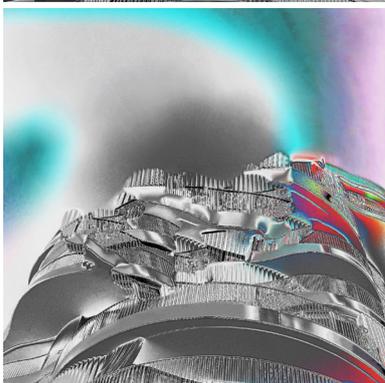
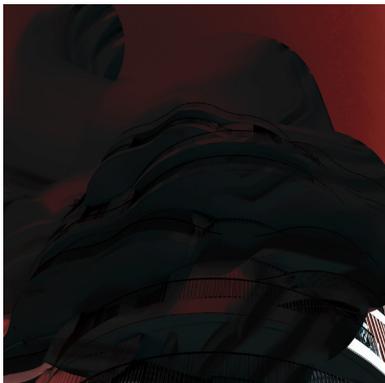


Fig. 37. Imagen original 7



fondo. Crea un contraste con las propias texturas de la piel del individuo y se funden con ellas. Tambi n hemos contado con los efectos que la aplicaci n Photoshop proporciona y dependiendo de las caracter sticas del fragmento extra do se crear  una determinada textura. Para esta sesi n la textura obtenida tiene un car cter rugoso, con fibras similares a las huellas dactilares.

Las texturas normalmente toman un papel pasivo, se usan para el fondo de una composici n o se muestran disimuladamente. Sin embargo, para este proyecto toman un papel mucho m s importante, casi protagonista que se complementa con la imagen original y le dan un nuevo concepto visual.

Para la imagen original 6 (Fig 35) se ha recurrido al encuadre. Los recortes fotogr ficos, los bordes, las im genes y los pies son recursos esenciales en dise o gr fico. Los marcos afectan la manera en la que percibimos la informaci n, crean las condiciones para la compresi n de una imagen o de un objeto. El fil sofo Jacques Derrida defini  el marco como una estructura que est  a un mismo tiempo presente y ausente<sup>14</sup>. Est  supeditado al contenido que delimita, y desaparece cuando concentramos nuestra mirada sobre la imagen o el objeto expuesto, pero a n as , es el que conforma nuestro entendimiento de dicho contenido. En este ejemplo se selecciona y ampl a una secci n de la imagen. Pero en este caso el uso del encuadre remite a su funci n original que es la de resaltar esa parte y hacerla m s visible y lo que hace que el foco de la imagen principal cambie. Adem s la diferencia de color entra la imagen de fondo (en color) y el encuadre (en blanco y negro) provoca que la atenci n se centre en el fragmento recortado dado por el contraste entre sus luces y sus formas. Para obtener esos resultados se han modificado los par metros relacionados con el brillo y el contraste. Lo que nos lleva a la siguiente cuesti n que produce cambios significantes en los elementos base y es todo lo referente a la luz y el color.

Tanto las cualidades del color (tono y saturaci n) como las de la luz (brillo, contraste) son propiedades que se modifican para crear relaciones entre los elementos de la composici n, para destacar unos y disimular otros. Si comparamos la imagen original 7 (Fig. 37) con la modificaci n que se produce en la siguiente imagen se puede apreciar un gran cambio en la exposici n la cual se disminuye de manera considerable, eliminando as  cualquier tipo de contraste entre luz y sombra. Sin embargo, en el siguiente paso vemos que se ha aumentado la exposici n, aumentando as  el contraste entre las luces y las sombras, y por  ltimo un cambio en los colores que conforman el cielo,

<sup>14</sup> Jacques Derrida citado por LUPTON, ELLEN; COLE PHILLIPS, JENNIFER. *Op. cit.*, p. 100



Fig. 38. Imagen original 8



llev ndolos a tonos rojizos y morados. El edificio se ha transformado en una masa en blanco y negro con una serie de deformaciones en la forma similares a un error inform tico o *glitch*. Si lo comparamos con la imagen original esta  ltima modificaci n ha creado una composici n m s potente y contrastada. Tambi n se han invertido las luces y las sombras, por lo tanto, en las partes donde hab a luz ahora se encontrar n partes oscuras y viceversa. Y por  ltimo en el  ltimo paso se han incrementado los brillos de algunas partes del edificio, confiri ndole propiedades de una superficie met lica. Adem s mediante capas superpuestas se han conseguido diferentes degradados de colores. En el cielo debido a diferentes tratamientos con respecto a la luz, la saturaci n y el contraste se han producido diferentes desajustes que provocan una serie de destellos y formas tonales que dan como un aura casi m stica, la cual cambia por completo el concepto visual con respecto a la imagen original.

El cambio de color en una imagen puede sugerir nuevas ideas y formas de percibir esa escena. Aunque nos estamos centrando en la parte de color y saturaci n, hay que destacar de nuevo la importancia que tiene la superposici n de capas para crear cambios. En la imagen original 8 (Fig. 38) vemos c mo mediante la repetici n superpuesta de la imagen original con diferente posici n y con un modo de transparencia en concreto hemos conseguido desaturar algunas partes convirti ndolas en manchas en blanco y negro, y a n as  manteniendo una homogeneidad en la imagen. De nuevo hemos superpuesto una capa llena de colores, donde los colores han sido seleccionados al azar, mediante un pincel que con cada pincelada cambiaba el nivel de saturaci n y el tono. Cambiando la opacidad de esta capa logramos que esos colores se trasladen y se mezclen con los colores, luces y sombras de la capa inferior. As  conseguimos crear una serie de destellos muy parecidos a las luces de ne n que aparecen en la misma foto.

Otro aspecto que es conveniente resaltar con este ejemplo es la relaci n entre la figura y el fondo. Las conexiones entre figura y fondo forman parte de la percepci n visual. Una figura (forma) se ve siempre con relaci n al entorno que le rodea (fondo), como sucede con la tipograf a y su formato, una casa y su parcela, un cuadro con su sala de exposiciones. En el dise o gr fico se suele buscar un equilibrio entre figura y fondo y usa su relaci n para dotar a la figura y al fondo de orden y de energ a. Construye contrastes entre forma y contraforma con el fin de crear iconos, ilustraciones, logotipos, composiciones y patrones que estimulen al ojo. La tensi n o la ambigüedad entre fondo y figura a aden fuerza visual a una imagen o a una marca. Incluso una sutil ambigüedad puede revigorar el resultado final y cambiar su direcci n e impacto. Como es en este caso, las im genes y composiciones que contienen una relaci n figura/fondo ambigua desaf an al observador a encontrar un punto focal. La figura se enreda con el fondo y conduce la mirada al interior de la superficie y a su alrededor sin que se pueda discernir qu  predomina.

En los  ltimos pasos de esta sesi n (Fig. 39, 40), donde ya hemos intro-



Fig. 39. Pruebas de color de imagen original 8



Fig. 40. Resultado final de imagen original 8

## Helvetica

## Noe Display

Fig. 41. Tipograf as usadas

XPRMNT

XPRMNT

XPRMNT

XPRMNT

XPRMNT

XPRMNT

ducido bloques de tipograf a, a n seguimos insistiendo en diferentes paletas de color con el fin de extraer diversas posibilidades que proporcionen una nueva percepci n visual, y como podemos observar cada versi n produce sensaciones diferentes al resto.

Durante el proceso experimental es posible que muchos de los procedimientos que apliquemos durante  ste se pierdan visualmente conforme vayamos avanzando, y m s si estamos analizando procesos experimentales con fotograf a, pero son considerados una parte m s para la construcci n del resultado final, puesto que sin determinadas modificaciones no se dar a pie a nuevas ideas y ajustes. Es decir, se pueden identificar como los ladrillos que conforman la construcci n de un edificio, donde en el resultado final no ser n visibles todos ellos.

#### 4.4. TIPOGRAF A

Para un mejor an lisis de los procesos llevados a cabo con tipograf a hemos elegido dos tipos con algunas diferencias entre s  para ampliar la variedad de resultados posibles y potenciar las propiedades de cada una de ellas. Las tipograf as elegidas son Helvetica World y Noe Display (Fig. 41). La diferencia principal entre ellas es que Helvetica es una tipo de palo seco o *sans serif* y Noe Display s  que contiene remates. Para las modificaciones se han usado tambi n algunas fuentes pertenecientes a la familia de cada tipo, es decir, italic, bold, bold italic, etc. As  como la utilizaci n de may sculas y min sculas. Usaremos la palabra "XPRMNT" como texto base.

En este primer ejemplo de la columna de la izquierda (Bloque de texto 1, Fig. 42), el principal elemento que ha intervenido ha sido la distorsi n de la forma. La caja de texto se va haciendo cada vez m s inestable con cada modificaci n y va introduciendo m s movimiento. Su l nea base describe como una especie de onda a la que van acompa ando otros efectos como un desenfoco en la primera mitad del texto. Si nos centramos en las 4 primeras im genes la sensaci n que produce es de un movimiento lento y grande, que podr a ayudar a reforzar conceptos como el movimiento del mar y de las olas por ejemplo. Pero en las dos  ltimas sucede algo diferente. Se produce un movimiento mucho m s r pido y corto, como si se estuviera produciendo un corte el ctrico. Esto es debido a que hemos aplicado una distorsi n no al bloque de texto en conjunto, sino a cada una de las letras. Adem s, este

Fig. 42. Bloque de texto 1





Fig. 46. Bloque de texto 4

**XPRMNT**

**XPRMNT**

**XPRMNT**

**XPRMNT**

Fig. 47. Bloque de texto 5

**XPRMNT**

**XPRMNT**

**XPRMNT**

**XPRMNT**

**XPRMNT**

**XPRMNT**

Fig. 48. Bloque de texto 6

torsi n mayor. Las letras "XP" reciben mayor atenci n como consecuencia de su escala con respecto al resto de letras y, debido a la ausencia de color en el relleno de las letras se produce un desplazamiento al fondo de este bloque. Por tanto, los siguientes bloques permanecen por encima o al frente de la composici n. Es decir, dependiendo de la escala se puede variar la sensaci n de proximidad de los elementos gr ficos con respecto al espectador.

Pero la escala no s lo se puede modificar de forma homog nea en todo el elemento gr fico. As  como con otros componentes visuales, si se var a la escala horizontal y vertical de forma irregular se pueden conseguir diferentes efectos. En el caso de la tipograf a, mediante la modificaci n de la escala horizontal se destaca una sensaci n de pesadez en el cuerpo tipogr fico. Por el contrario, si variamos la escala vertical produce una sensaci n de ligereza y verticalidad.

En este ejemplo (Fig. 47) se ven bien los cambios que se producen por las variaciones de la escala de estas 4 cajas de texto. Cada una de ellas adquiere nuevas propiedades y si comparamos la primera con la segunda imagen observaremos que en la primera caja de texto se mantiene en su estado estandar, no hay cambios. En la segunda, se produce un aumento de la escala vertical. Como consecuencia, una mayor verticalidad en el cuerpo tipogr fico y un efecto de material el stico. En la tercera opci n ocurre lo contrario, los par metros de la escala horizontal se han incrementado y se ha reducido la medida vertical. As , se consigue un elemento gr fico con un grado de peso mayor comparado con el anterior.

Si aplicamos estos  ltimos recursos donde se incluyen la distorsi n de la forma, la repetici n de elementos y el escalado, y los utilizamos mediante el uso de superposiciones de capas se pueden conseguir resultados tan interesantes como los que vemos en el bloque de texto 6 (Fig. 48).

En las 3 primeras im genes vemos c mo el empleo de la repetici n del texto con diferentes colores y est ticas aporta un nuevo enfoque visual. Tambi n las diferentes opacidades y tama os de cada elemento proporciona un juego de transparencias que act a como deformador de la forma del texto que aumenta la expresividad. Mediante la deformaci n y superposici n de uno de los elementos y al introducirlo dentro del cuerpo de las letras del texto inferior se consigue lo que vemos en la pen ltima imagen. Una forma que se mueve por el interior del texto como si de un organismo vivo se tratase. Debido a la introducci n de texturas y efectos que afectan a la superficie visual, como brillos, sombras y contornos se puede simular las propiedades pertenecientes a distintos materiales f sicos, como en este caso, la textura prevaleciente puede simular un material duro como el m rmol.

Muchas texturas que manipulan los dise adores existen como efectos  pticos y como representaci n, el receptor no las experimenta f sicamente. La textura incrementa el nivel de detalle de una imagen, proporciona una cualidad general distintiva a su superficie, y recompensa la mirada que la observa desde cerca.



Fig. 49. Bloque de texto 7

En el bloque de texto 7 (Fig. 49) observamos 3 versiones de un mismo texto con distintos tratamientos en cuanto a superficie, contornos, brillos y color. En la primera imagen vemos una textura parecida a una superficie mate pero a su vez rugosa, donde los  nicos brillos que destacan se encuentran en los contornos de la tipograf a los cuales producen un efecto 3D al igual que en el resto de versiones. Mediante el uso de la superposici n del mismo texto con diferentes opacidades encontramos una textura mucho m s brillante, similar a un material como el pl stico o el vidrio. Los colores que se han empleado sobre todo en los contornos se mezclan entre s  dando esa sensaci n de refracci n de la luz. Por  ltimo, en la tercera versi n encontramos una superficie con una rugosidad mayor que las anteriores, con colores m s fr os (donde predomina el gris) que recuerdan a un material met lico debido a los brillos aplicados.

El uso de texturas en la tipograf a aporta un importante cambio visual. No s lo se crea un elemento con propiedades tridimensionales, sino que dependiendo de la textura se proyecta una idea utilizada para reforzar el mensaje que se quiere transmitir.

En este caso (fig. 50) optamos por tratar  nicamente la tipograf a sin relleno,  nicamente jugando con el contorno y sus l neas. Comenzamos desplazando verticalmente algunas de las letras creando una onda irregular, y a su vez modificamos la l nea base del texto para pronunciar a n m s esa onda creando as  este movimiento sugerente. En la tercera imagen observamos c mo mediante la repetici n y el desplazamiento vertical del texto conseguimos una especie de efecto desenfoque a pesar de que las l neas est n completamente definidas. Tambi n se aprecia c mo la tipograf a al no tener un relleno permite visualizar todos los contornos a pesar de que unos se encuentran por encima y otros por debajo. Las formas se entremezclan formando una especie de enredo que nos dificulta la lectura del texto. Por  ltimo modificaremos otros par metros como son la escala y el grosor de los contornos para aportar flexibilidad al resultado visual. Aumentamos el tama o de algunas cajas de texto y reducimos otras, al igual que con los contornos. De esta forma creamos diferentes puntos de atenci n y dejamos fuera de campo parte de las letras cort ndose por el l mite del espacio de trabajo. Esto favorece al dinamismo y al movimiento del resultado. Se podr a decir que adquiere un car cter abstracto debido a las modificaciones que hemos ido aplicando, se pueden visualizar letras individualmente pero es imposible llegar a leer el texto completo.

A pesar de que algunos de estos ejemplos no se han aplicado exactamente de la misma forma para las portadas han tenido un papel importante en el el dise o de *merchandising*.

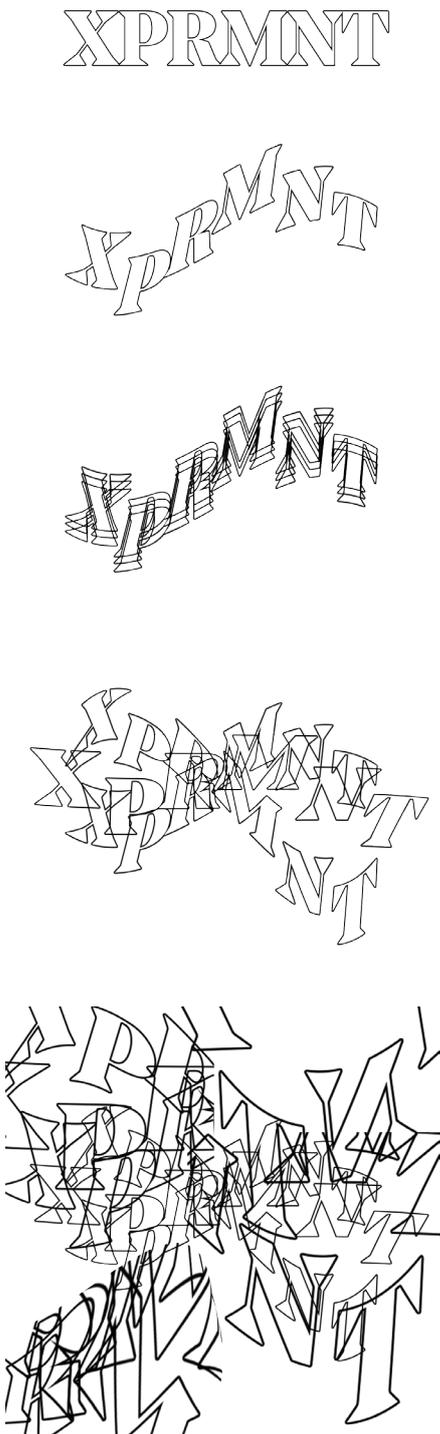


Fig. 50. Bloque de texto 9

### 4.3. RESULTADOS FINALES DEL PROCESO EXPERIMENTAL

Éstas son las portadas resultantes del proceso experimental donde ya se ha introducido tanto imagen como texto y se considera un resultado acabado. Se han elegido diferentes artistas dependiendo del estilo de música y la estética de la portada aunque se ha buscado también la fusión de estilos.



Fig. 51. Strawberry Girls



Fig. 52. Björk

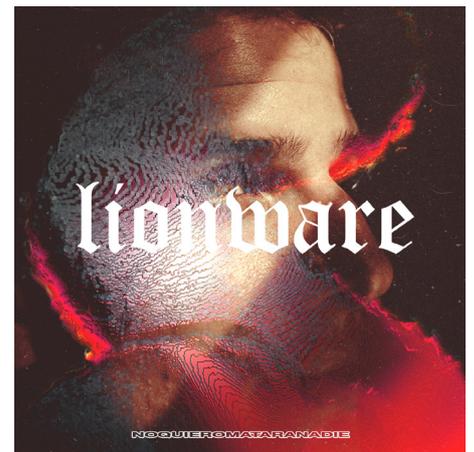


Fig. 53. Lionware

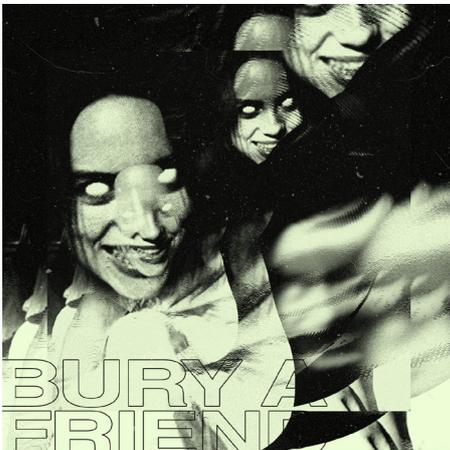


Fig. 54. Billie Eilish

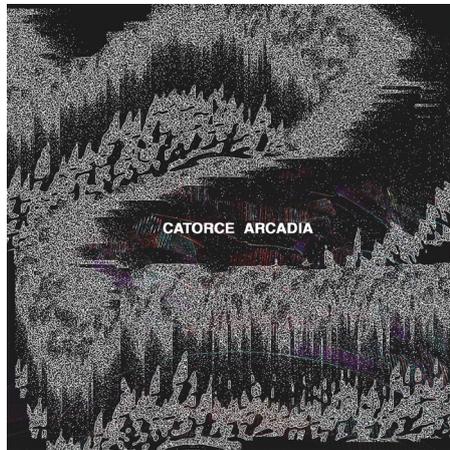


Fig. 55. Catorce

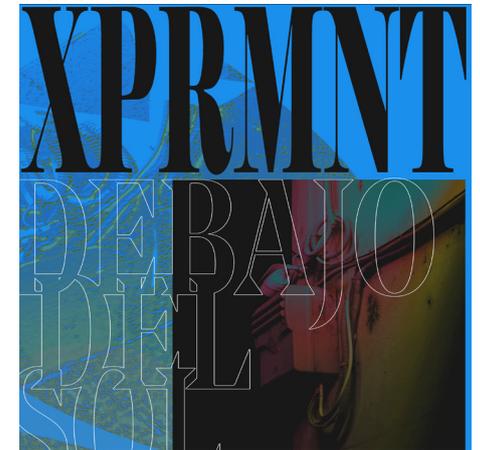


Fig. 56. Bad Bunny



Fig. 57. Foals



Fig. 58. Covet



Fig. 59. Foxing



Fig. 60. Nothing, nowhere.



Fig. 61. Nothing, nowhere.



Fig. 62. Proceso

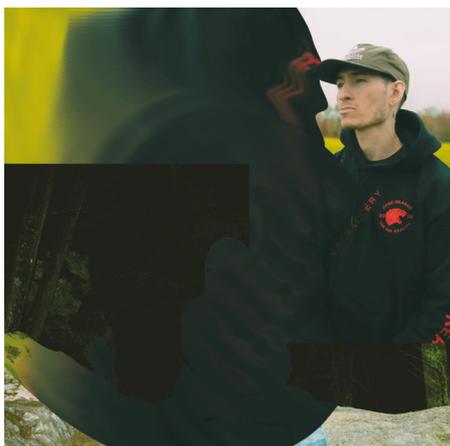


Fig. 63. Proceso

## 5. DISE O DEL LANZAMIENTO MUSICAL

Para el dise o del lanzamiento musical, es necesario elegir a un artista o grupo que proponga una est tica similar a los resultados surgidos en el proceso experimental. Tambi n se busca un estilo de m sica que se complemente bien con el dise o que queremos realizar mediante los recursos visuales aprendidos durante la pr ctica.

Hemos elegido a Nothing, nowhere. Un grupo liderado por el rapero, cantante, productor y compositor Joseph Edward "Joe" Mulherin y que propone un estilo con sonidos electr nicos, partes mel dicas de voz e influenciado por g neros como *rap*, *trap* e *indie rock*. Esta banda es una banda reciente que empieza su trayectoria art stica en 2015 cuando Joseph comenz  a subir canciones a Soundcloud bajo el nombre de Nothing, nowhere. Tras un LP (*Nothing, nowhere*) y 2 EPs (*Bummer* y *Who Are You*) public  el  lbum en 2017 con el nombre de *Reaper*, valorado como uno de los  lbumes promesas del pop actual. Su  ltimo trabajo es *Ruiner*, lanzado en 2018 y ha sido el proyecto elegido para crear nuestro lanzamiento, el cual se compone de portada y contraportada de CD, vinilo, casete y prendas de ropa (en este caso camiseta y sudadera), todos basados en *Ruiner*.

Hemos empezado por dise ar la portada y contraportada del  lbum, teniendo en cuenta que el dise o del resto de componentes (vinilo, casete y ropa) estar n basados en este primer dise o para el  lbum, garantizando mantener una coherencia visual en todo el proyecto. Para ello hemos tenido en cuenta las medidas de cada soporte. En este caso es una pieza de 12 x 12 cm.

Primero, hemos elegido material fotogr fico del propio artista para empezar a experimentar (Fig. 60, 61). Considerando que estamos ante un encargo imaginario por parte del propio artista se nos permite usar sus fotograf as. La colocaci n de ambas fotograf as se debe entender como un punto de partida para el desarrollo del dise o, por tanto se ha empezado con esa organizaci n de los elementos (Fig. 62) que a priori no parece tener un gran fundamentaci n te rica. Simplemente consiste en partir de una composici n.

En la siguiente imagen (Fig. 63) vamos introduciendo grafismos con gradientes de colores que provienen de la foto en vertical que hemos utilizado, creados a partir de arrastrar y deformar fragmentos de la imagen. Usar los mismos colores y esas formas tan fluidas ayudan a unificar ambas fotograf as para que se rompan los rect ngulos que las delimitan y en la composici n se empiezan a crear dinamismos y ritmos. Otro factor importante a la hora de unificar los elementos es el uso de diferentes modos de fusi n u opacidades. En la misma foto vemos c mo parte de la figura de ropa azul ha desaparecido dejando ver la forma que hemos a nadido atr s, as  fusionamos todos los elementos. De esta manera vemos c mo la figura de la derecha adquiere



Fig. 64. Proceso



Fig. 65. Proceso

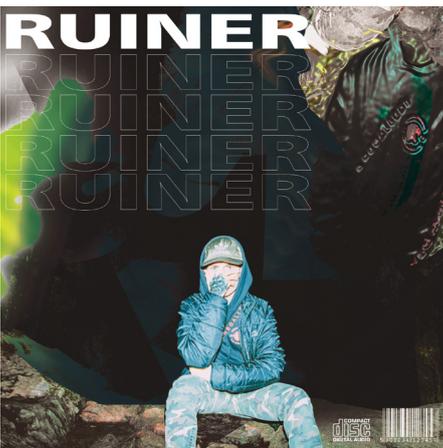


Fig. 66. Proceso

protagonismo y hay mayor atenci n en la esquina superior derecha.

En la Fig. 64. hemos cambiado los puntos de atenci n de la composici n, superponiendo la figura azul por encima de las dem s y a nadiendo diferentes efectos a la figura vertical de la derecha. Estos efectos ya se han visto anteriormente aplicados en algunos de los procesos y nos sirven en este caso para dar un cambio visual. Para ello se ha duplicado la fotograf a vertical, superpuesto en diferentes posiciones y tama os para que permita la visibilidad de ambas im genes a trav s de diferentes opacidades. Adem s, se ha a nadiado una superficie parecida a un material pl stico para ampliar la variedad de texturas.

En la Fig. 65 mediante el desplazamiento de las diversas capas que hemos ido a nadiendo con diferentes registros y formas (todas provenientes de las fotograf as) se han ido creando ritmos y texturas que recuerdan a una superficie rayada. Las formas se entremezclan formando un entramado abstracto, donde los l mites de las masas son confusos. Tambi n empezamos a hacer diferentes pruebas con los colores predominantes, dado que si antes eran m s c lidos (verde, amarillo, rojo) ahora pasan a ser m s fr os (verde, azul, lila).

La composici n que hemos creado est  formada por un punto de atenci n principal, que es la figura del artista centrada en la parte inferior, diferentes texturas y gradientes de color que conforman el fondo y otros focos de atenci n como en la esquina superior derecha donde visualizamos la chaqueta entremezclada con otros registros gr ficos, y en la parte izquierda vemos una mancha de color verde brillante que hace gran contraste con los colores oscuros del fondo. Esta composici n es funcional y nos ha servido para empezar a a nadir cajas de texto y organizarlas en el espacio.

En la Fig. 66. a nadimos el texto de *Ruiner* en blanco posicionado en la esquina superior izquierda con una tipograf a a la cual hemos reducido la verticalidad y aumentado la escala horizontal. Este texto se repite verticalmente a diferencia de que  nicamente se visualiza el contorno de las letras permitiendo no quitar el protagonismo al primer bloque. Pero esta s lo es una de las muchas pruebas que se han probado para este dise o. En la Fig. 67. vemos c mo el texto es totalmente diferente al anterior. Su posici n est  centrada y justo por encima de la figura principal. Adem s, la palabra est  puesta en min sculas lo que le da un car cter totalmente diferente, m s desenfadado. Seguimos usando el efecto de s lo contorno y a nadimos un distorsi n que juega con la vibraci n de la tipograf a. Conseguimos una apariencia de material desgastado, coherente con el nombre del disco que significa ruina. Este



Fig. 67. Proceso



Fig. 68. Proceso



Fig. 69. Proceso

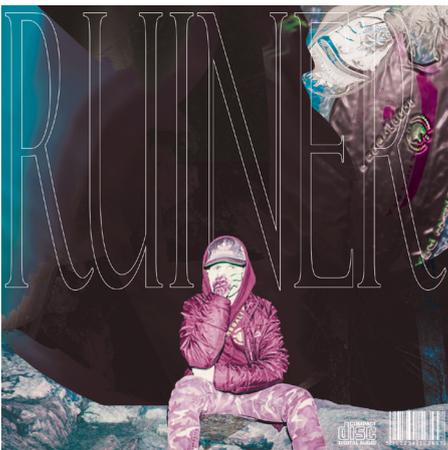


Fig. 70. Proceso

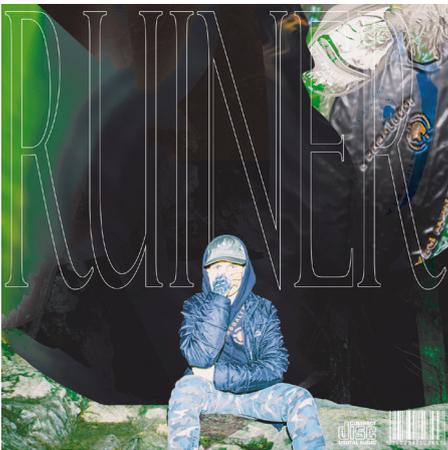


Fig. 71. Proceso



Fig. 72. Portada final

Fig. 68. Proceso es un claro ejemplo de c mo el uso de un recurso puede reforzar un mensaje o una idea.

Como principal diferencia entre las Fig. 67 y 68 destacar a el texto, pero tambi n se han incorporado cambios en el fondo como consecuencia del desplazamiento de las diversas capas que lo componen. Seg n la posici n de cada una de estas se producir n unos efectos visuales u otros. Centr ndonos en el texto, en esta imagen hemos optado por una tipograf a con remates, con un tono m s cl sico que casi nos recuerda a las tipograf as romanas. Al colocarla en la esquina superior izquierda podr a funcionar para la composici n pero debido al gran espacio del fondo entre el texto y la figura principal decidimos modificar las escalas del bloque tipogr fico. Aumentamos el tama o de la letra para que casi cubra el espacio horizontal y ampliamos la escala vertical de modo que llegue a la figura principal e incluso conviva en el mismo espacio que esta (Fig. 69). A pesar de que en los principios de los dise os tipogr ficos realizar este tipo de modificaciones es un error, en este caso es una acci n deliberada influenciada por las comportamientos experimentales de los dise adores posmodernos. As , se produce una relaci n visual entre estos dos elementos. Al tener estas grandes dimensiones es conveniente que la tipograf a mantenga invisible el relleno para no quitar importancia al resto del fondo.

Para dar una apariencia m s profesional al dise o se ha decidido a adir el logo de Compact Disc Digital Audio, el cual es un tipo de disco compacto el cual se empez  a comercializar en 1982 y cuya funci n es almacenar audio digital, adem s de un c digo de barras.

A partir de este punto del proceso nos centramos m s en la combinaci n de colores entre la figura principal y el fondo, donde las principales fuentes de color se encuentran en la parte superior izquierda y derecha, y la franja inferior donde est  sentado el artista. Las Fig. 70, 71 y 72 muestran diferentes pruebas de color y finalmente nos quedamos con la propuesta 72 para el dise o final, dado que hay una mezcla entre colores fr os de la figura y colores c lidos del fondo. A partir de este dise o sacaremos la contraportada y el CD (Fig. 73 y 74.), modificando los tama os y la posici n de las diferentes capas, a adiendo tambi n la lista de las canciones con un texto deformado para la contraportada. Los mismos dise os de la portada y contraportada ser n aplicados en la funda del vinilo. Adem s tambi n hemos realizado la portada para el libro que viene dentro de la funda de CD donde se presentan las letras de las canciones del  lbum (Fig. 75.). Bien se observa que todos los dise os son muy parecidos pero a la vez diferentes.



Fig. 73. Contraportada



Fig. 74. CD



Fig. 75. Libro de letras

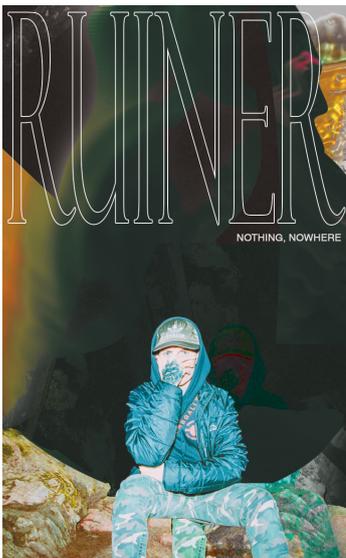


Fig. 76. Portada de casete



Fig. 77. Cinta de casete



Fig. 78. Diseño de merch 1



Fig. 79. Diseño de merch 2



Fig. 80. Diseño de merch 3

Como sucede en la portada del casete (Fig. 76), se puede ver se han reorganizado los elementos para que se adapte el diseño a las medidas del propio formato sin cambiar la esencia del diseño principal. También para la cinta de casete (Fig. 77) se han mantenido elementos básicos como la tipografía y los colores.

De otro modo hemos diseñado los elementos del *merchandising* (camiseta y sudadera) dado que son formatos que difieren totalmente de la función de los anteriores y de los materiales con los cuales están fabricados, además de interesarnos por dar un poco de variedad al lanzamiento. Para este diseño hemos cogido ideas y recursos de los procesos experimentales con tipografía que habíamos realizado anteriormente, como podemos ver en el diseño 1 (Fig. 78) donde están aplicados la repetición y la distorsión. En el diseño 2 (Fig. 79) hemos utilizado la misma tipografía que antes para *RUINER* y hemos introducido una textura en el interior deformando elementos tipográficos, al igual que el texto de *Nothing, nowhere*. Hemos creado un bloque negro que recoge las cajas tipográficas y proporciona solidez. Para el tercero y último (Fig. 80), decidimos añadir una fotografía y aplicarle diferentes efectos para añadir un toque de imperfección y de expresividad. La imagen está acompañada por numerosas repeticiones de texto en forma de onda. Todos los diseños están diseñados en blanco y negro, pero se podrían añadir colores para aumentar aún más las posibilidades.

Todos estos diseños los veremos aplicados en diferentes mockups en el siguiente apartado.

## 6. *MOCKUPS* DEL LANZAMIENTO MUSICAL

En este apartado veremos simulaciones de todos los dise os aplicados a cada uno de los soportes correspondientes. Nos ayudar n a acercarnos a la realizaci n de un prototipo real.



Fig. 81. Estuche de CD



Fig. 82. Estuche de CD, disco y libro de letras



Fig. 83. Portada de vinilo



Fig. 84. Contraportada de vinilo



Fig. 85. Caja de casete



Fig. 86. Cinta de casete



Fig. 87. Diseño 1 sudadera



Fig. 88. Diseño 1 camiseta



Fig. 89. Dise1o 2 sudadera



Fig. 90. Dise1o 2 camiseta



Fig. 91. Dise1o 3 sudadera



Fig. 92. Dise1o 3 camiseta

## 7. CONCLUSIONES

Este proyecto ha supuesto un antes y un después en mi trayectoria como artista y diseñador gráfico. Me ha abierto las puertas a un mundo que cual me interesaba pero en el cual nunca había profundizado. La investigación realizada a movimientos como el posmodernismo ha sido toda una fuente de inspiración para el proyecto y me ha permitido conocer nuevos artistas y tendencias cuyas propuestas se basan en la experimentación, que es el concepto en torno al cual gira este proyecto.

El objetivo principal de este trabajo ha sido profundizar en las habilidades propias del diseño gráfico, aplicando las aptitudes adquiridas en el grado de bellas artes y añadir nuevos recursos a mi arsenal como artista dentro de las artes gráficas. Se ha trabajado con métodos experimentales con procesos inusuales para poder abarcar nuevos caminos y así acercarse a un estilo más propio. Para poder desarrollar esta búsqueda se ha querido aplicar al mundo de la música y al diseño de portadas de álbumes, un ámbito considerado como uno de los más interesantes para trabajar.

La propuesta que se plantea consiste en usar la experimentación como metodología de trabajo para encontrar nuevas herramientas y recursos. Y uno de los requisitos para fomentar la creatividad en estos procesos ha sido no prejuizar ideas que de primeras parecen inadecuadas para el caso que estamos trabajando. Así se actúa en vez de pensar, y los resultados que aparecen suelen ser bastante diferentes entre sí.

El diseño de la portada del álbum de un artista junto con elementos adicionales que completen el lanzamiento del disco para su promoción es la aplicación que hemos elegido para este trabajo y donde se ven reflejados todos los conocimientos que se han adquirido a raíz de las diferentes sesiones experimentales. Se ha tenido que planificar las diferentes fases del diseño y la adaptación a cada uno de los elementos adicionales intentando mantener la misma línea visual y con una presentación de lo más profesional posible. Teniendo en cuenta estos aspectos creo que se han cumplido los objetivos del proyecto con éxito sin alejarnos de la propuesta principal.

Por último, este trabajo me ha servido para poder acercarme un poco más a la industria de la música como área de trabajo y a su vez a un estilo más definido y personal. Me ha permitido conocer mejor mis gustos y saber cómo actuar ante los bloqueos creativos que suelen acechar a todos los artistas. Es el proyecto más exigente y al que más tiempo le he dedicado de todos los que he realizado debido a mi implicación e interés por el tema propuesto.

## REFERENCIAS

- RODRÍGUEZ PRAMPOLINI, IDA. (2016). *La crítica del arte en el siglo*

XX. Instituto de Investigaciones Estéticas. [CONSULTA: 12-01-2019]. Recuperado de: <<http://www.analesiie.unam.mx/index.php/analesiie/article/view/1147>>

- POYNOR, RICK. (2003). *No más normas. Diseño gráfico y posmoderno*. México: Gustavo Gili.

- BARRETO, PAOLA; ROBLES, PAMELA. (2004). *La experimentación como valor agregado al Diseño*. [Tesis de licenciatura] Puebla. Mayo. Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas.

- VITULLI, LEONARDO. (2013). Ray Gun - Tipografía experimental. En: *Cátedra Cosgaya*. Buenos Aires. [CONSULTA: 30-01-2019]. Recuperado de: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/ray-gun-tipografia-experimental/>

- GAMONAL, ROBERTO. (2008). David Carson contra Aristóteles: Análisis retórico del diseño gráfico. En: *Razón y palabra*. Atizapán de Zaragoza Estado de México, núm 37. [CONSULTA: 06-03-2019] Recuperado de: <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n37/rgamonal.html>

- GRÀFFICA. (2012). Neville Brody. En: *Gràffica*. Valencia. [CONSULTA: 30-03-2019]. Recuperado de: <https://graffica.info/neville-brody/>

- MEGGS PHILLIPS; PURVIS, ALSTON. (2015) *Historia del diseño gráfico*. RM, Edición 4.

- Editor de CONTRA TIEMPO. (2018). No había futuro, pero quedó el diseño. Jamie Reid y el diseño punk. En: *Contra Tiempo*. Chicago. [CONSULTA: 03-04-2019]. Recuperado de: <http://contratiempo.net/no-habia-futuro-pero-queda-el-diseno-jamie-reid-y-el-diseno-punk/>

- BUGNON, CARLOS ENRIQUE. (2003). Reid Miles, la tipografía como eje y la identidad gráfica del jazz. En: *Cátedra Cosgaya*. Buenos Aires. [CONSULTA: 03-04-2019]. Recuperado de: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/reid-miles-la-tipografia-como-eje-y-la-identidad-grafica-del-jazz/>

- BURROCACAO, DEMENTED. (2018). Una mirada a Hipgnosis, pioneros de las portadas avant-garde. En: *Noisey*. Colombia. [CONSULTA: 05-04-2019]. Recuperado de: <https://noisey.vice.com/es/article/ev59pw/mirada-hipgnosis-pioneros-portadas-avant-garde>

- CALVO, MIGUEL. (2018) Las portadas de Hipgnosis. En: *HA!*. [CONSULTA: 05-04-2019]. Recuperado de: <https://historia-arte.com/articulos/las-portadas-de-hipgnosis>

- TRIGGS, TEAL. (2003). *The typography experiment: Radical innovation in contemporary typographic design*. Londres. Thames & Hudson.

- BRADY, DAN. (2017) Jamie Reid - God Save The Queen. En: *Medium*. [CONSULTA: 10-04-2019] Recuperado de: <https://medium.com/fgd1-the-archive/jamie-reid-god-save-the-queen-25852ef575d4>

- LÓPEZ MEDEL, ISMAEL; GUTIÉRREZ DE CABIEDES, LUIS; ALONSO MOSQUERA, HENAR. (2018). Reid Miles: Creador de un estilo para Blue Note. [Acta de diseño nº 5]. Buenos Aires: Universidad de Palermo. [CONSULTA: 11-04-2019]. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publi](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publi)

cacionesdc/vista/detalle\_articulo.php?id\_libro=1&id\_articulo=5659

- LUPTON, ELLEN; COLE PHILLIPS, JENNIFER. (2009). En *Diseño Gráfico. Nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili.

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Portada de <i>RayGun</i> . David Carson	9
Fig. 2. <i>Beginning Posmodernism</i> . Tim Woods	10
Fig. 3. <i>Typografische Monatsblatter</i> . Wolfgang Weingart.	10
Fig. 4. <i>Typografische Monatsblatter</i> . Wolfgang Weingart.	10
Fig. 5. <i>CalArts Viewbook</i> . April Greiman	11
Fig. 6. <i>Wet Magazine</i> . April Greiman y Jayme Odgers	11
Fig. 7. Diferentes números de la revista <i>Fetish</i> . David Sterling y Jane Kosstrin	11
Fig. 8. <i>Claro que si</i> de Yello. Jim Cherry	11
Fig. 9. Doble página de <i>Hyper-Typography</i> . Jeffery Keedy	12
Fig. 10. <i>Visible Language</i> . Katherine McCoy	12
Fig. 11. Portadas de <i>RayGun</i> . David Carson	13
Fig. 12. Portadas de <i>RayGun</i> . David Carson	13
Fig. 13. Doble página de la revista <i>Ray Gun</i> . David Carson	14
Fig. 14. <i>Don't mistake legibility for communication</i> . David Carson	14
Fig. 15. Portada de la revista <i>Fuse</i> nº 14. Neville Brody	15
Fig. 16. Portada de la revista <i>Fuse</i> nº 1. Neville Brody	15
Fig. 17. <i>Micro-phonies</i> de Cabaret Voltaire. Neville Brody	16
Fig. 18. <i>Red Mecca</i> de Cabaret Voltaire. Neville Brody	16
Fig. 19. <i>Never Mind The Bollocks</i> de Sex Pistols. Jamie Reid	17
Fig. 20. <i>Anarchy in the U.K.</i> de Sex Pistols. Jamie Reid	17
Fig. 21. <i>God Save The Queen</i> de Sex Pistols. Jamie Reid	17
Fig. 22. <i>Newk's Time</i> de Sonny Rollins. Reid Miles	18
Fig. 23. <i>At the "Golden Circle" Stockholm</i> de The Ornette Coleman Trio. Reid Miles	18
Fig. 24. <i>The return of the prodigal son</i> de Stanley Turrentine. Reid Miles	18
Fig. 25. <i>Una más (One More Time)</i> de Keny Dorham. Reid Miles	18
Fig. 26. <i>Night Dreamer</i> de Wayne Shorter. Reid Miles	19
Fig. 27. <i>In n' Out</i> de Joe Henderson. Reid Miles	19
Fig. 28. <i>Lee Morgan Indeed!</i> de Lee Morgan. Reid Miles	19
Fig. 29. Imagen original 1 y proceso	21
Fig. 30. Imagen original 2 y proceso	21
Fig. 31. Imagen original 3 y proceso	21
Fig. 32. Imagen original 4 y proceso	22
Fig. 33. Imagen original 5 y proceso	22
Fig. 34. Resultado final imagen 5	22
Fig. 35. Imagen original 6 y proceso	23

Fig. 36. Resultado final de imagen original 6	23
Fig. 37. Imagen original 7 y proceso	23
Fig. 38. Imagen original 8	24
Fig. 39. Pruebas de color de imagen original 8	25
Fig. 40. Resultado final de imagen original 8	25
Fig. 41. Tipograf�as usadas	25
Fig. 42. Bloque de texto 1 y proceso	25
Fig. 43. Bloque de texto 2 y proceso	26
Fig. 44. Bloque de texto 3 y proceso	
Fig. 45. Resultado final de bloque de texto 3	26
Fig. 46. Bloque de texto 4 y proceso	26
Fig. 46. Bloque de texto 4 y proceso	27
Fig. 47. Bloque de texto 5 y proceso	27
Fig. 48. Bloque de texto 6 y proceso	27
Fig. 49. Bloque de texto 7	28
Fig. 50. Bloque de texto 9	28
Fig. 51. Portada para Strawberry Girls	29
Fig. 52. Portada para Bj�rk	29
Fig. 53. Portada para Lionware	29
Fig. 54. Portada para Billie Eilish	29
Fig. 55. Portada para Catorce	29
Fig. 56. Portada para Bad Bunny	29
Fig. 57. Portada para Foals	29
Fig. 58. Portada para Covet	29
Fig. 59. Portada para Foxing	29
Fig. 60. Nothing, nowhere.	30
Fig. 61. Nothing, nowhere.	30
Fig. 62. Proceso	30
Fig. 63. Proceso	30
Fig. 64. Proceso	31
Fig. 65. Proceso	31
Fig. 66. Proceso	31
Fig. 67. Proceso	32
Fig. 68. Proceso	32
Fig. 69. Proceso	32
Fig. 70. Proceso	32
Fig. 71. Proceso	32
Fig. 72. Portada final	32
Fig. 73. Contraportada	33
Fig. 74. CD	33
Fig. 75. Libro de letras	33
Fig. 76. Portada de casete	33
Fig. 72. Portada final	33
Fig. 77. Cinta de casete	33

Fig. 78. Dise�o de <i>merch</i> 1	33
Fig. 79. Dise�o de <i>merch</i> 2	33
Fig. 80. Dise�o de <i>merch</i> 3	33
Fig. 81. Estuche de CD	34
Fig. 82. Estuche de CD, disco y libro de letras	35
Fig. 83. Portada de vinilo	35
Fig. 84. Contraportada de vinilo	36
Fig. 85. Caja de casete	36
Fig. 86. Cinta de casete	37
Fig. 87. Dise�o 1 sudadera	37
Fig. 88. Dise�o 1 camiseta	37
Fig. 89. Dise�o 2 sudadera	38
Fig. 90. Dise�o 2 camiseta	38
Fig. 91. Dise�o 3 sudadera	38
Fig. 92. Dise�o 3 camiseta	38
Fig. 93. Pliegue del proceso para la portada de Bj�rk	44
Fig. 94. Pliegue del proceso para la portada de Lionware	44
Fig. 95. Portada de la revista	45
Fig. 96. Introducci�n	45
Fig. 97. Pliegue del proceso para la portada de Bad Bunny	46
Fig. 98. Pliegue del proceso para la portada de Bad Bunny	46
Fig. 99. Contraportada	47

## ANEXO: LIBRO RECOPIULATORIO

En este anexo vamos a explicar el concepto del libro recopilatorio que hemos creado a ra z de este proyecto. Se basa en una revista impresa donde con una est tica experimental hemos presentado las diferentes sesiones de trabajo. Se muestran las diferentes fases del proceso para llegar al resultado final de cada sesi n: una portada de disco.

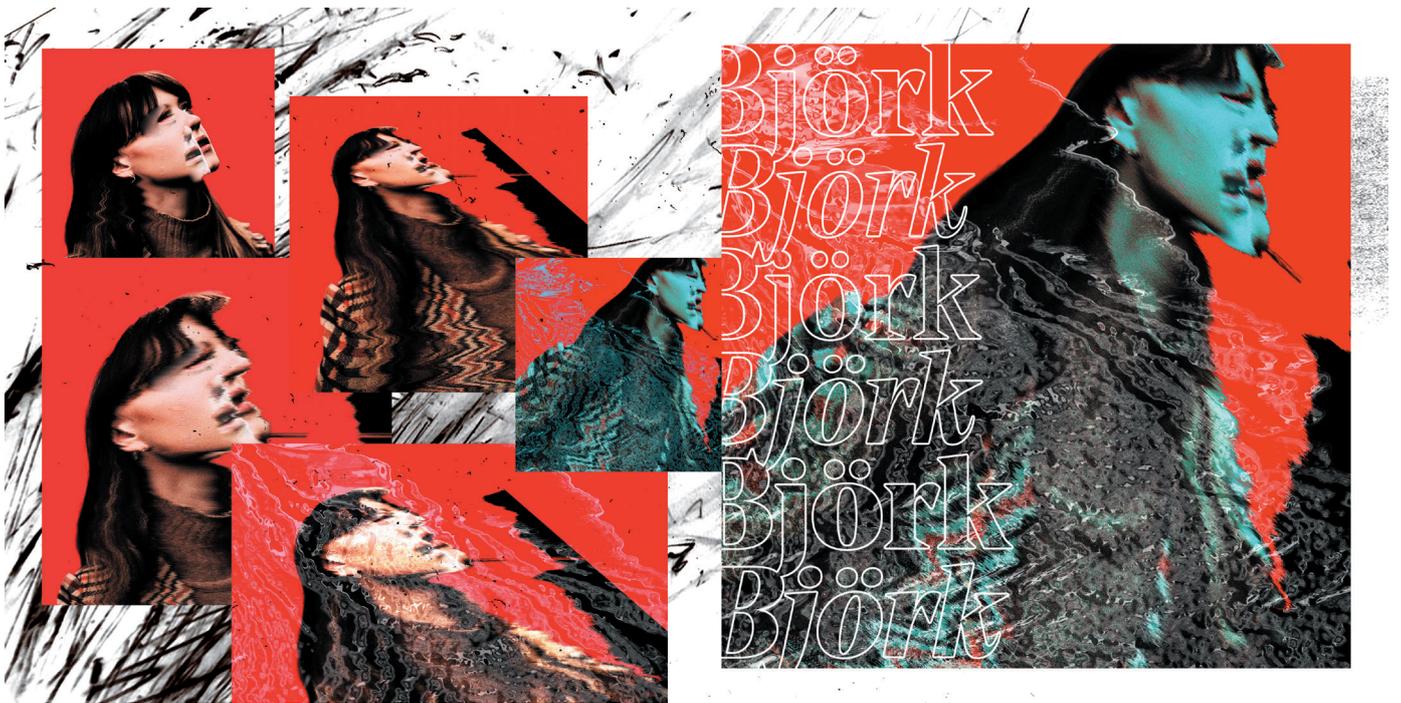


Fig. 93. Pliegue del proceso para la portada de Björk

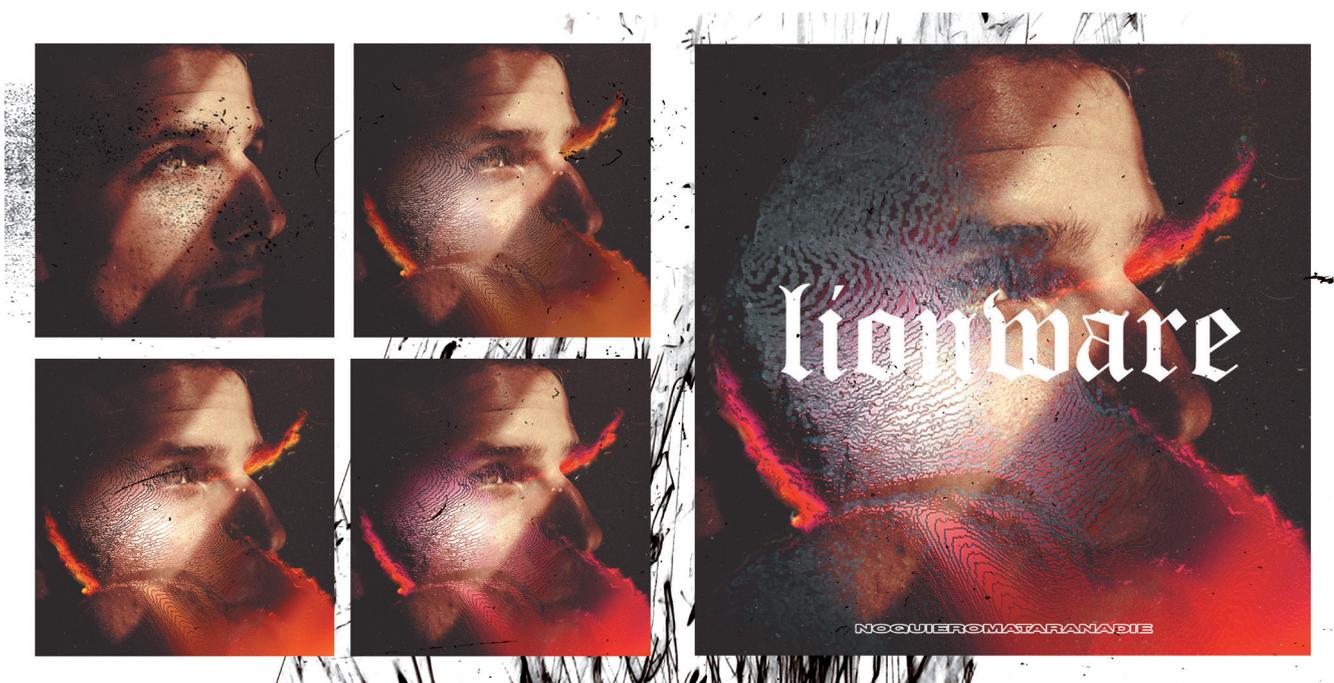


Fig. 94. Pliegue del proceso para la portada de Lionware

Estos son algunos de los pliegues del libro donde podemos ver una imagen inicial y la cual se va deformando y modificando para llegar al resultado final que es la imagen de la derecha.

Y aquí podemos ver fotos del prototipo impreso:



Fig. 95. Portada de la revista



Fig. 96. Introducción



Fig. 97. Pliegue del proceso para la portada de Bad Bunny



Fig. 98. Pliegue del proceso para la portada de Lionware



Fig. 99. Contraportada