

## **Experimental set, trash type and design**

*Un ensayo visual*

Lucas López, Mauro López.

Argentina.

[estudio@pumpd.com.ar](mailto:estudio@pumpd.com.ar), [www.pumpd.com.ar](http://www.pumpd.com.ar).

**Experimental Set, trash type and design' is an interactive experience. It was designed during the visit of designer David Carson to Argentina. Its name is based in Sonic Youth's LP Experimental Jet Set, Trash and No Star, and it is an appropriate paralel to the art of David Carson due to his labour in Raygun magazine. His visit inspired this visual essay.**

**Interacción, percepción, ensayo.**

### **Antecedentes**

Según Gui Bonsiepe, para comenzar es necesario hacer algunas acotaciones con respecto al atractivo y nuevo medio CD-ROM y los tan publicados "multimedios". George Landow, un especialista en el campo del hipertexto, recordaba recientemente que las mismas promesas panegíricas que hoy se hacen respecto del cambio radical de lectura y enseñanza habían sido formuladas con anterioridad cuando surgió la técnica de los microfilmes de los cuales ya no se habla. Por lo tanto, es necesario ser cauteloso para no caer en una postura acrítica que pretende descubrir, detrás de cada invasión tecnológica, un non plus ultra y un futuro de oro cuya corta duración depende del acelerado ritmo de obsolescencia de los chips. Además, se sabe que la tecnología más moderna puede estar acompañada de una estética regresiva y de un contenido parroquial.

Es evidente que el CD-ROM es más que un nuevo compacto formato para el almacenamiento de datos. Cuando se diseña un software cognitivo el desafío consiste en mediar entre dos situaciones extremas: por un lado el aspecto visual de la presentación y la agotadora avalancha de sonidos acústicos de los juegos electrónicos y por otro, la monotonía de una interfase con ventanas en la que aparecen las líneas de comando en una tipografía de teletipo monoespacio. Cuando se proyecta un CD-ROM se debe explotar la tensión generada entre lenguaje e imagen, entre logocentrismo y pictocentrismo, pues la alternativa entre visualización muda y lenguaje ciego es falsa. Esta afirmación no pretende negar el peligro de perder de vista el objetivo por la fascinación de los efectos técnicos de la animación; la selección, organización y presentación de la información deben estar al servicio de una comunicación efectiva.

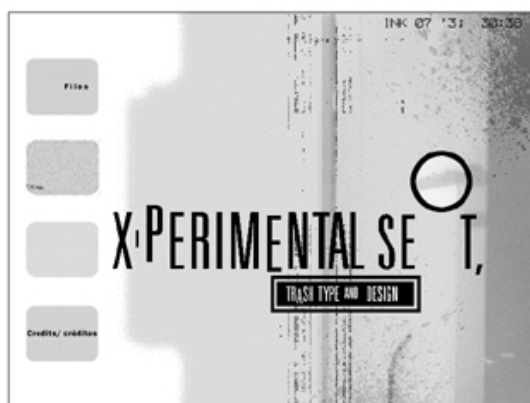
Esto requiere de un trabajo cognitivo del cual el diseñador debe hacerse cargo, a menos que desee convertirse en un auxiliar subalterno que materializa los conceptos formulados por otros. De aquí en más, sólo habría un corto plazo para llegar al info-styling, la infofachada aplicada, la presentación visualmente atractiva de una información de acuerdo con los criterios de moda. Si no esperamos algo más de un comunicador visual, es comprensible (pre)juicio que tienen otras disciplinas relacionadas con la información, la imagen y el texto, que califican la contribución del diseño gráfico como una mera escenografía.

Fue simple formular la información funcional de la interfase, la cual debía permitir al usuario:

Obtener una visión panorámica del contenido; "navegar" en el espacio de datos sin perder la orientación; acceder rápidamente a los datos buscados; explorar el espacio informacional de acuerdo con intereses individuales.

Además la interfase debía responder a una cultura visual estándar sin ser en sí misma un divertimento visual pero facilitando el acceso a la información y la lectura en la pantalla.

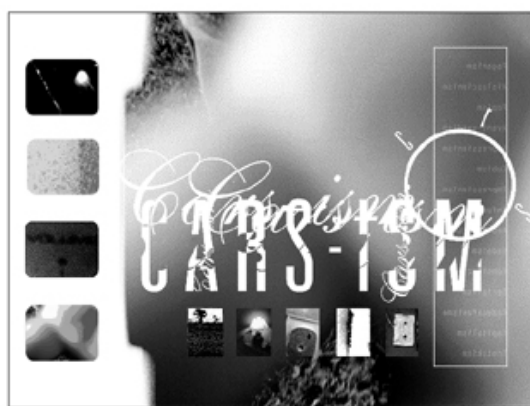
Tampoco está claro cuáles son los códigos apropiados para este nuevo medio, dejando de lado si el problema de una antología material es errado o no.



## Desarrollo

El proyecto 'Experimental Set Trash Type and Design' es una experiencia interactiva realizada con motivo de la visita de diseñador David Carson a la Argentina. La realización del interactivo se inspira en sus postulados gráficos y logra condensar algunas experiencias visuales pertinentes a su mirada gráfica. El nombre del proyecto se basa en el disco Experimental Jet Set, Trash and no Star del grupo neoyorquino Sonic Youth y permite un paralelo apropiado con el arte de David Carson, habida cuenta de su emblemática labor en el campo de la música . David

Carson se convirtió en el diseñador gráfico más admirado de los años noventa, gracias a sus puestas tipográficas en las revistas Beach Culture (1990 - 1991) y Ray Gun (1993 - 1995), y los subsiguientes libros de gran éxito, The End Of Print y Second Sight. Su expresivo empleo del tipo, en ocasiones más como pintura o elemento de un collage que para su lectura estrictamente lineal, le han ocasionado numerosas críticas, pero también apoyos incondicionales. Sus planteos han sido adoptados por un movimiento de jóvenes diseñadores para crear unas obras expresivas, libres, exentas de personalismos, a costa del anonimato de sus diseñadores.

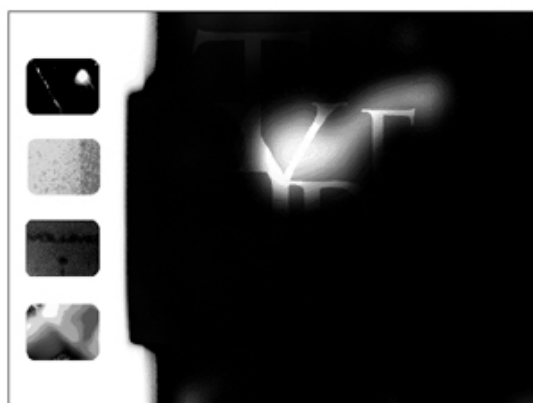


Su visita inspiró un CD Rom interactivo que se convirtió en un ensayo visual. El proyecto, en castellano e inglés, aborda su diseño, a la vez que lo reinterpreta a través de distintos ensayos visuales. En 'Experimental Set Trash Type and Design' las acciones del usuario se materializan en gestos de experiencia. Las acciones posibles son mirar/escuchar, leer las preguntas al diseñador o arrastrar/clicar el mouse. Por su lado, después de una acción de la persona, el interactivo responde de tres maneras: ejecutando una pieza de audio, presentando una imagen con opciones, o

presentando una imagen terminal. Los sonidos operan como formas, guiando al usuario en una experiencia visual de corte netamente experimental. Ello implicó el trabajo de un equipo multidisciplinario que incluyó diseñadores, músicos y un programador.

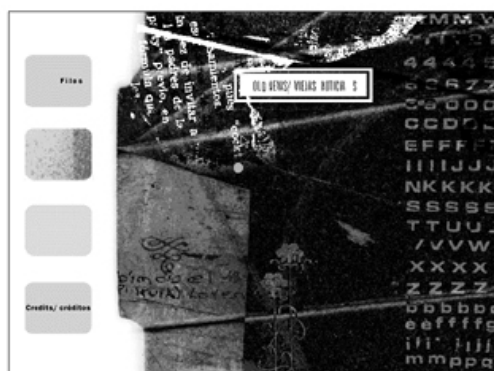
La metáfora de la interfase debe contar con los suficientes recursos gráficos para hacer atractiva la navegación, porque una metáfora pobre, conceptual y gráficamente, empobrece el programa entero. Es posible que la metáfora de una cámara fotográfica sea la interfase lógica si de David Carson hablamos. La misma representa una síntesis apropiada, en imagen y

sonido, para una comprensión total del interactivo. Cada ítem representa distintos puntos de su discurso, porque tan importante es el objetivo final del viaje digital como el camino que conduce a él. Es decir, que los contenidos, además de permitir diversidad de enfoques, de puntos de vista y de vertientes en las que profundizar, deben disponer de recursos audiovisuales abundantes y atractivos. En 'Experimental Set Trash Type and Design' el primer ítem corresponde a Tipografía, donde el mensaje se apropia del usuario a partir de imágenes oníricas que lo transportan. Según Just van Rossum de Letterror, "tradicionalmente, la



tipografía no tuvo que lidiar con las imágenes en movimiento porque durante siglos todo se hizo sobre el papel. Ahora, que cada vez con mayor frecuencia las letras aparecen en un medio dinámico como lo son las pantallas, el movimiento se ha convertido en una poderosa extensión del vocabulario tipográfico." El segundo ítem corresponde a Visiones, representadas a través de fotos y frases del diseñador. El tercer ítem corresponde a una suerte de quiz-show para que el diseñador conteste. Este cuestionario aborda

temas propios del diseño como la ilegibilidad, el caos, Raygun y su música preferida entre otros. Un cuarto ítem, aún más enigmático, propone tipografías realizadas aleatoriamente y con un sentido trash.



El objetivo principal de este proyecto, además de convertirlo en presente para David Carson, es apostar a la experiencia lúdica a partir de un discurso establecido. En 'Experimental Set Trash Type and Design' la narrativa se funde con la interacción, logrando un proyecto altamente inspirador y sensorial.

## Referencias

- Gustavo Gili: 1998, Tipografía del siglo XX Remix , Lewis Blackwell, España.
- Tipográfica 25: 1995, El papel de la Visualidad, Gui Bonsiepe, Argentina.
- Tipográfica 40: 1999, Carácter, Lucas López, Argentina.
- Xavier Berenguer , Escribir programas interactivos.