

LOOP

***REDISSENY DEL FESTIVAL
DE VIDEOART DE BARCELONA***

Memòria Treball Final de Grau
Daniel Guix

Tutores: Laia Clos i Pilar Gorri
Eina Centre Universitari de Disseny i Art
Disseny Gràfic Juny 2018

ÍNDEX

| | | | |
|--------------------------------------|-----------|------------------------------|------------|
| 0. Abstract | 3 | 5. Memòria productiva | 74 |
| | | 5.1. Tipografia | 75 |
| 1. Introducció | 4 | 5.2. Icônes | 79 |
| 1.1. Tema | 5 | 5.3. Guia | 80 |
| 1.2. Context | 5 | 5.4. Mapa | 84 |
| 1.3. Objectius | 6 | 5.5. Entrades | 86 |
| 1.4. Reptes de disseny | 6 | 5.6. Identificadors | 88 |
| 1.5. Usuari | 6 | 5.7. Postals | 89 |
| 1.6. Continguts | 7 | 5.8. Opis | 91 |
| | | 5.9. Banderoles | 92 |
| | | 5.10. Senyalística | 95 |
| 2. Procés de treball | 8 | 5.11. Web | 98 |
| 2.1. Investigació | 9 | 5.12. App | 104 |
| 2.2. Cronograma | 10 | 5.13. Tote Bag | 105 |
| 2.3. Continguts | 11 | 5.14. Samarretes | 109 |
| 2.4. Procés de disseny | 12 | | |
| 3. Recerca | 13 | 6. Conclusions | 111 |
| 3.1. Anàlisi de referents: Festivals | 14 | | |
| 3.2. Anàlisi de referents: Sistemes | 22 | | |
| 3.3. Anàlisi de referents: Art | 29 | | |
| 3.4. Bibliografia | 32 | | |
| 3.5. Conclusions | 33 | | |
| 4. Memòria descriptiva | 34 | | |
| 4.1. Concepte | 35 | | |
| 4.2. Sistema | 43 | | |
| 4.3. Estudi de peces | 52 | | |

0. ABSTRACT

CAT

La intenció del projecte és dotar el Festival de Videoart *Loop* d'una nova identitat gràfica atemporal creant un sistema visual flexible i adaptable a les diferents peces de comunicació.

En el recorregut es treballa inicialment una tipografia *ad-hoc*, les aplicacions sobre paper, el disseny digital, senyalística i audiovisuals.

S'investiguen les diferents formes d'adaptació de la nova imatge gràfica a les necessitats del festival.

L'objectiu és proveir el festival d'una imatge sòlida però flexible, contundent però adaptable i especialment d'un caràcter intransferible i característic de la convocatoria anual.

El resultat és la creació d'un llenguatge visual basat en el micro píxel, la mínima expressió de la imatge digital.

Paraules clau

Videoart
Festival
Audiovisual
Sistema Visual
Tipografía Modular

CAST

La intención del proyecto es dotar al Festival de Videoarte *Loop* de una nueva identidad gráfica atemporal creando un sistema visual flexible y adaptable a las diferentes piezas de comunicación.

En el recorrido se trabaja inicialmente una tipografía *ad-hoc*, las aplicaciones sobre papel, el diseño digital, la señalética y audiovisuales.

Se investigan las diferentes formas de adaptación de la nueva imagen gráfica a las necesidades del festival.

El objetivo es proveer al festival de una imagen sólida pero flexible, contundente pero adaptable y especialmente de un carácter intransferible y característico de la convocatoria anual.

El resultado es la creación de un lenguaje visual basado en el micropíxel, la mínima expresión de la imagen digital.

Palabras clave

Videoarte
Festival
Audiovisual
Sistema Visual
Tipografía Modular

ENG

The main goal of the project is to provide the *Loop* Videoart Festival with a new timeless graphic identity, creating a flexible visual system adaptable to the different communication items.

The working process starts with the design of a typeface that is then applied on paper communication, digital design, signage and video.

The different forms of adaptation of the new graphic image to the needs of the festival are investigated.

The goal is to provide the Festival with a solid but flexible image, forceful but adaptable and especially of a non-transferable and únic character to the annual call.

The result is the creation of a visual language based on the micro-pixel, the minimum expression of the digital image.

Key words

Videoart
Audiovisual
Festival
Visual System
Modular Typeface

1. INTRODUCCIÓ

1. INTRODUCCIÓ

1.1. TEMA

Redissenyar i desenvolupar el sistema d'identitat visual per *Loop 2018*, la primera fira/festival de videoart contemporani a nivell mundial celebrat a Barcelona.

1.2. CONTEXT

Loop és una plataforma dedicada a la imatge en moviment en l'art contemporani, que va néixer en 2003, a Barcelona, com la primera fira a nivell mundial dedicada exclusivament al videoart. Després de 15 edicions, la fira és reconeguda internacionalment com un referent en l'art audiovisual i un indicador de les novetats creatives i discursives dins d'aquest àmbit. En la fira participen al voltant de 40 galeries, convidades per un comitè d'especialistes, que poden mantenir un contacte personal entre galeries i visitants. L'element que diferencia a *Loop* d'altres esdeveniments similars és l'espai en el qual té lloc la fira: un hotel. Les habitacions són transformades en screening rooms, creant una atmosfera relaxada i íntima.

La plataforma està dividida en tres apartats.

la **Fira** és una selecció de pel·lícules i vídeos d'artistes contemporanis presentats per galeries internacionals.

El **Festival**, una sèrie de propostes relacionades amb la creació d'imatges en moviment en forma d'exposicions, projeccions i actuacions en directe per la ciutat.

i els **Estudis**, una sèrie de xerrades, tallers i trobades professionals que fomenten el reconeixement i l'apreciació del vídeo i el cinema.

Durant tot l'any, *Loop* realitza projectes que es desenvolupen en col·laboració amb agents internacionals líders i es materialitzen en diferents formats i ubicacions (des de comissions a exposicions itinerants en llocs destacats, conferències i programes de cinema, entre d'altres).

1. INTRODUCCIÓ

1.3. OBJECTIUS

L'objectiu principal del projecte és aconseguir una unitat gràfica i eficient entre els diferents elements/suports/aplicacions.

Millorar l'experiència de la usabilitat que té actualment el suport per pantalla, com pot ser la web actual o generar una nova aplicació mòbil.

Generar un llenguatge igualitari per tal que l'usuari es senti acollit per la nova identitat.

1.4. REpte DE DISSENY

Dotar d'una nova imatge a una plataforma de 15 anys de durada.

Lluitar per diferenciar aquest esdeveniment d'altres similars que tenen lloc a la ciutat de Barcelona.

Generar un sistema visual que pugui perdurar i evolucionar al llarg de les pròximes edicions.

Aconseguir la migració de la identitat en paper a una identitat més digital: més propera a l'essència de l'esdeveniment (pantalla vs paper).

De totes maneres es respectarà la identitat aplicada en paper. Crear una imatge lligada entre els tres apartats de *Loop*: Festival–Fira–Estudis.

En darrer terme, pensar que aquest treball pugui ser considerat una proposta gràfica per a l'edició del *Loop 2018*.

1.5. USUARI

Públic en general. Qualsevol persona interessada en el videoart o públic passatger.

Estudiants o professionals vinculats en les disciplines creatives com ara el cinema, belles arts, audiovisuals, dissenyadors, teatre, etc.

1. INTRODUCCIÓ

1.6. CONTINGUTS

ESDEVENIMENT (EDICIÓ 2017)

Loop Festival

225 artistes
Més de 350 vídeos exhibits
43 comissaris implicats en la programació
68 exposicions
30 activitats

Loop Fair

47 Galeries
15 països representats
Estrenes internacionals
Meeting Point internacional de professionals
del sector audiovisual

Loop Studies

Taules rodones i conferències
Reunions professionals
Workshops especialitzats

MATERIAL (ENTREGABLES)

Tipografia

Light
Regular
Bold
Italic
Icones

Senyalística .

Comunicació urbana

Banderoles
Opis

Paper

Invitacions postals
Guia del festival
Catàleg de la fira
Entrades
Polsera Identificativa

Pantalla

Redisseny web actual
Nova App
Instagram

2. PROCÉS DE TREBALL

2. PROCÉS DE TREBALL

2.1 INVESTIGACIÓ

El repte és molt estimulant, ja que consisteix a redissenyar la imatge visual d'un festival preexistent al llarg de quinze anys.

Per calcular l'esforç que s'haurà d'invertir, es proposa dur a terme les següents accions:

1. Analitzar les aplicacions i el desenvolupament gràfic de diferents festivals per tal de familiaritzar-se amb el contingut. S'ampliarà l'estudi a altres esdeveniments, instal·lacions artístiques o entitats culturals.

2. Recopilació de materials d'edicions anteriors del festival *Loop*. Es planifica una visita a les oficines de l'organització per recollir catàlegs, tríptics, invitacions i qualsevol tipus de material gràfic que pugui donar llum al desenvolupament de la nova imatge.

Video Writings by Artists (1970 - 1990)



Video-Régimen. Coleccionistas en la era audiovisual.



I Have a Friend Who Knows Someone Who Bought a Video

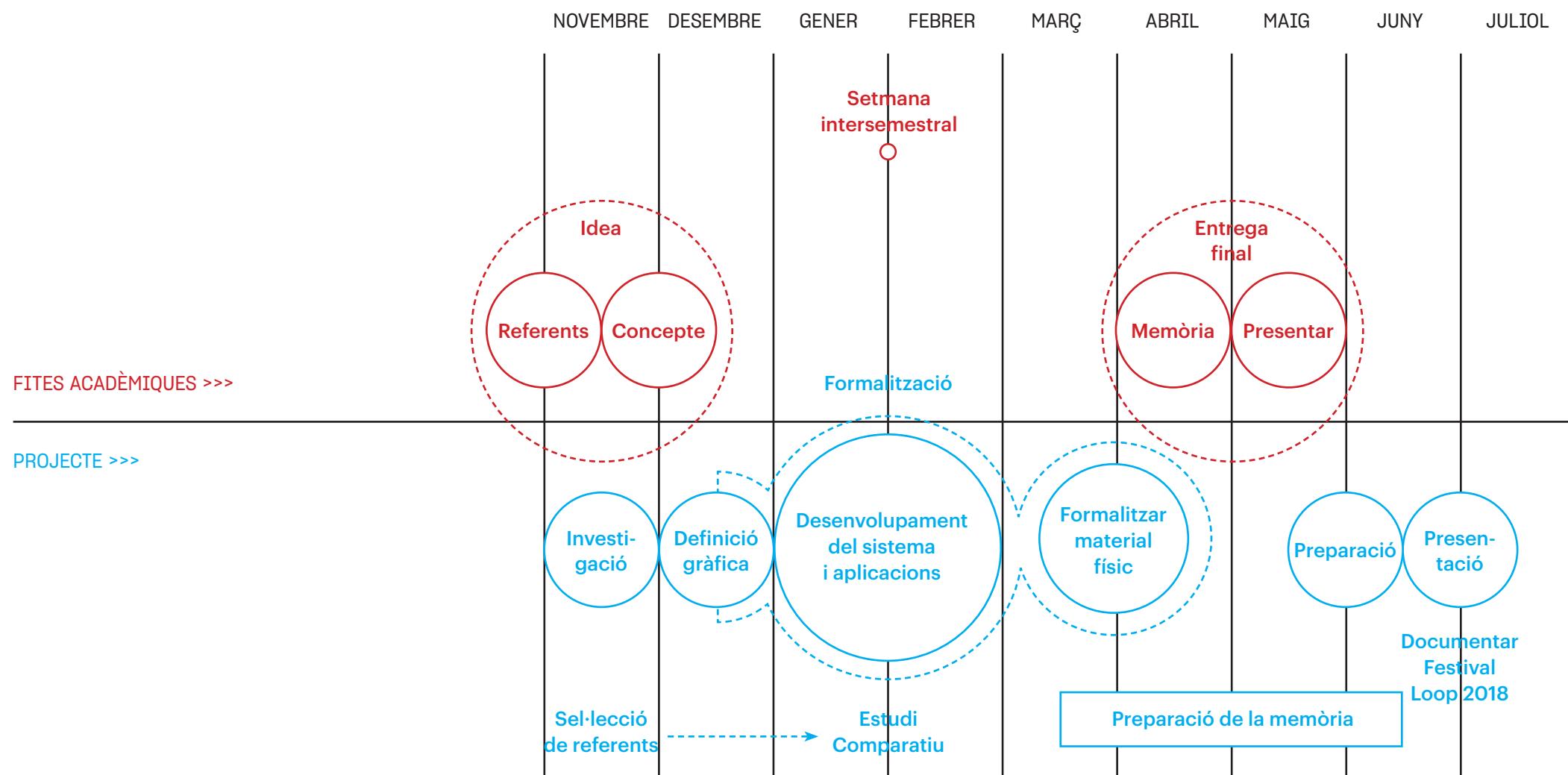


visión: f(icción)



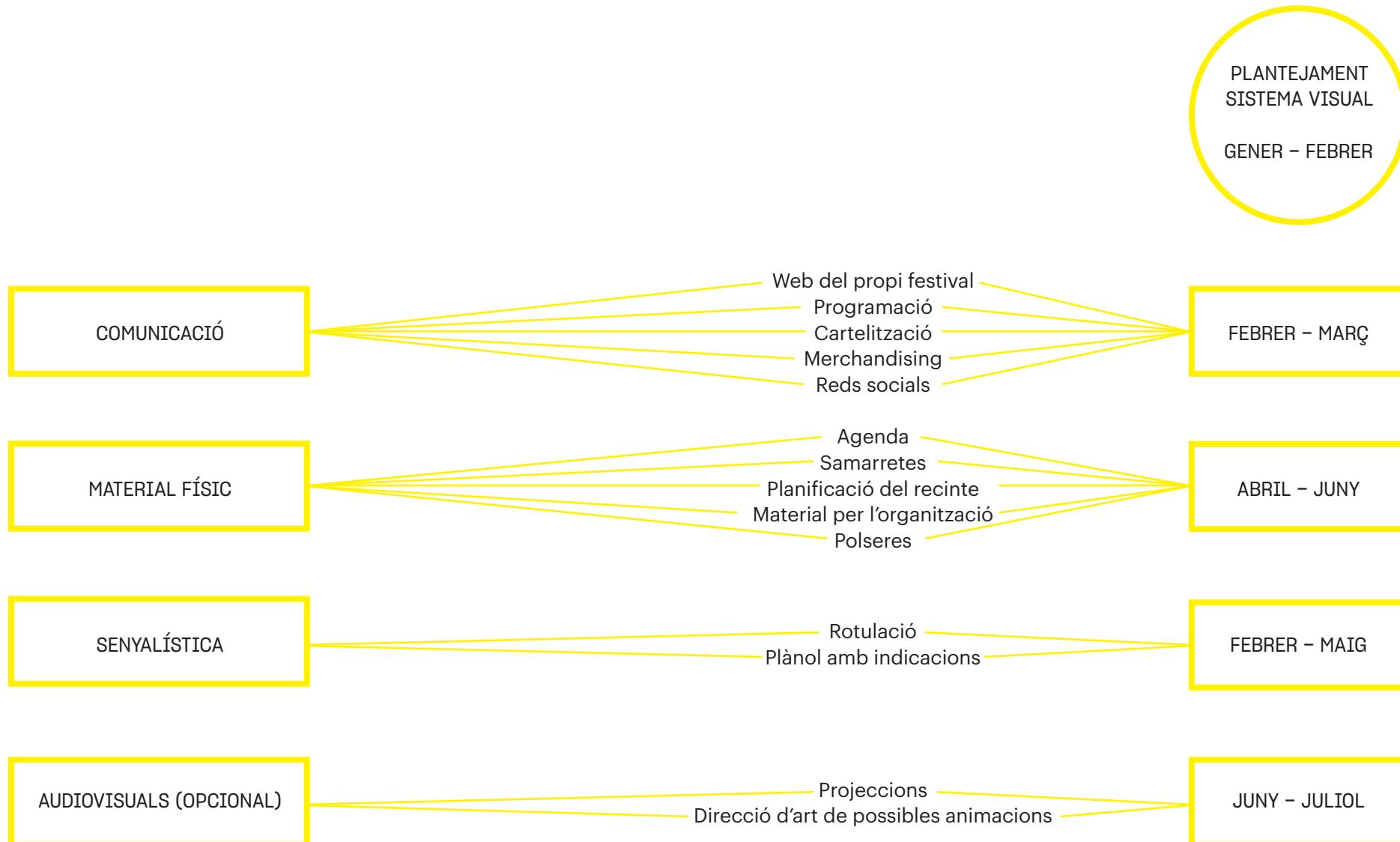
2. PROCÉS DE TREBALL

2.2. CRONOGRAMA



2. PROCÉS DE TREBALL

2.3. CONTINGUTS



2. PROCÉS DE TREBALL

2.4. PROCÉS DE DISSENY

CONCEPTUALITZACIÓ

Referents i brainstorming
Naming (lligat al concepte)
Concepte

1

DISSENY COMUNICACIÓ

Desenvolupament del sistema visual
Aplicar sistema als continguts
Comunicació (cartells, programació, RRSS)
Redisseny de la web
Disseny de l'App

2

DISSENY MATERIAL FÍSIC

Merchandising
Maquetació de les publicacions
Comunicació urbana

3

SENYALÍSTICA

Directori
Direccional
Posicional

4

CORRECCIONS

PRODUCCIÓ FINAL

PREPARACIÓ DE LA PRESENTACIÓ

5

6

7

3. RECERCA

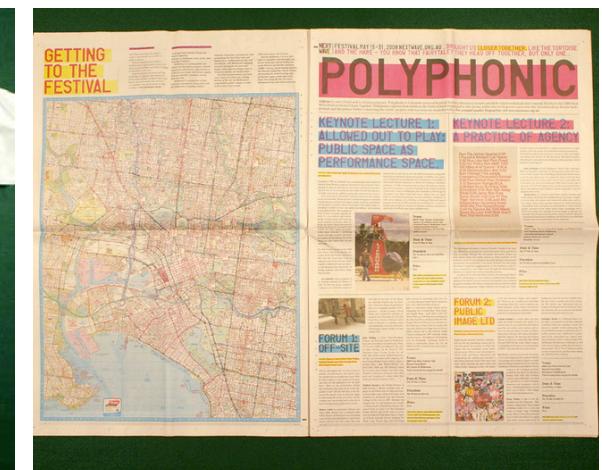
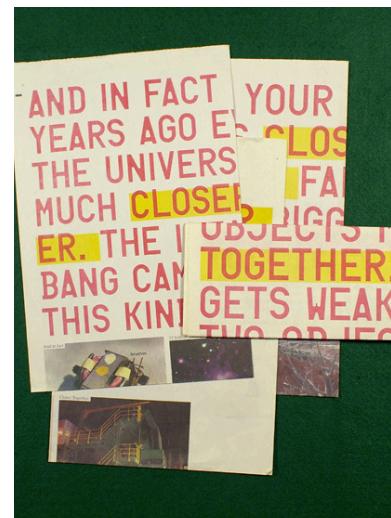
3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

Next Wave Festival 2008

Chaseandgalley, Austràlia

Ús de tipografies gratuïtes
i fotografies extretes de
Google Images.



3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

7th Zagreb Jewish Film Festival 2014

Mirko Ilić, NY

A partir d'un símbol reafirma el seu significat fent l'ús de la repetició i així construir un altre símbol.

Es genera un missatge molt potent i alhora construeix un llenguatge.



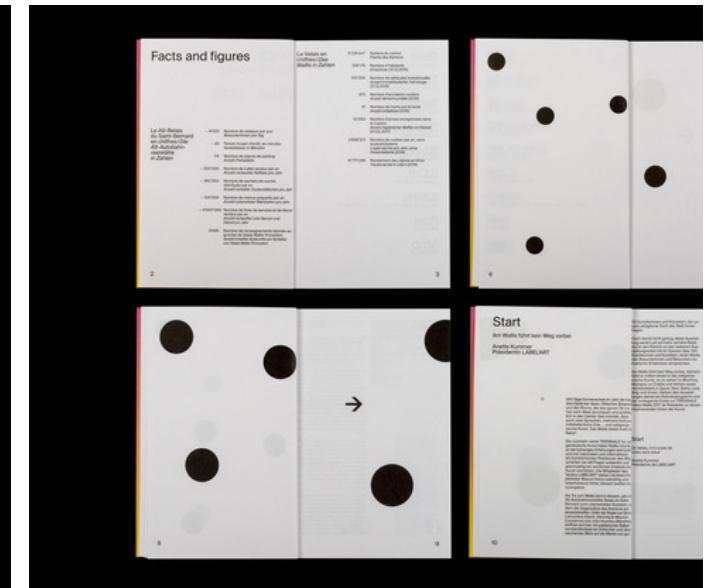
3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

Triennale 2017

Johanne Roten, Suissa

Gran criteri a l'hora d'usar la tipografia i les icones. Caos jerarquitat.



3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

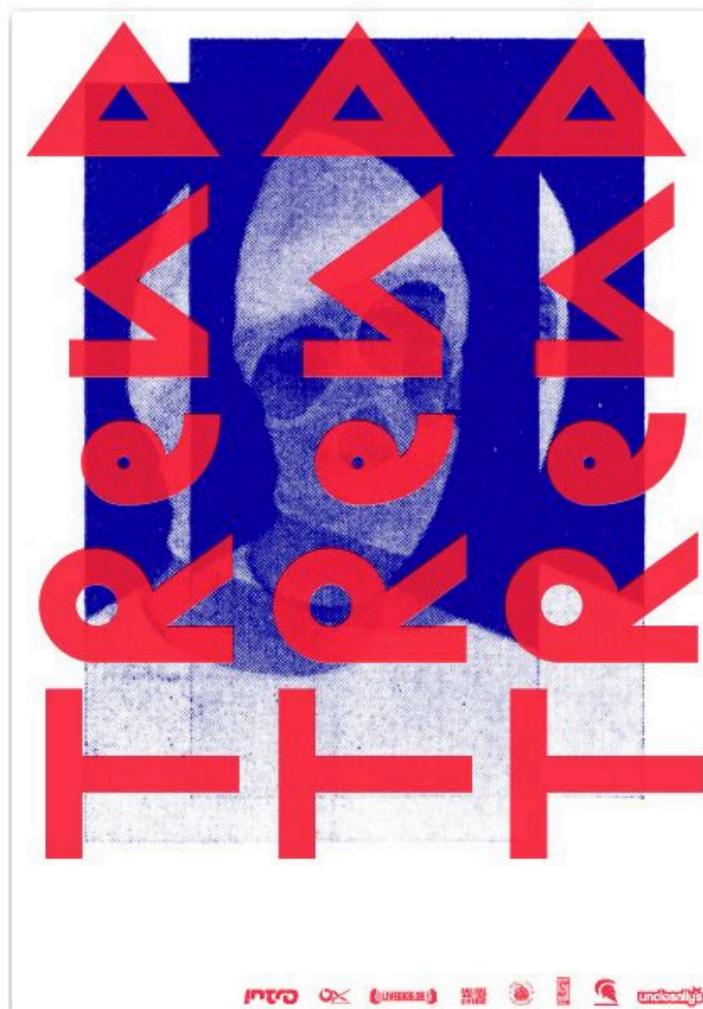
Jazznight Zug 2015

Tsteiner, Suissa

Tipografia modular

Color + gruix

Desconstrucció



3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

Festival Jazzdor 2006

Helmo, Berlin

Gran varietat de peces per expressar una mateixa idea comunicativa.



3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

B-Sides Festival 2011

Studio Feixen, Suissa

Treballar la tipografia com si fos una imatge més. Com a conjunt dona molta llibertat a l'hora de compondre.



3. RECERCA

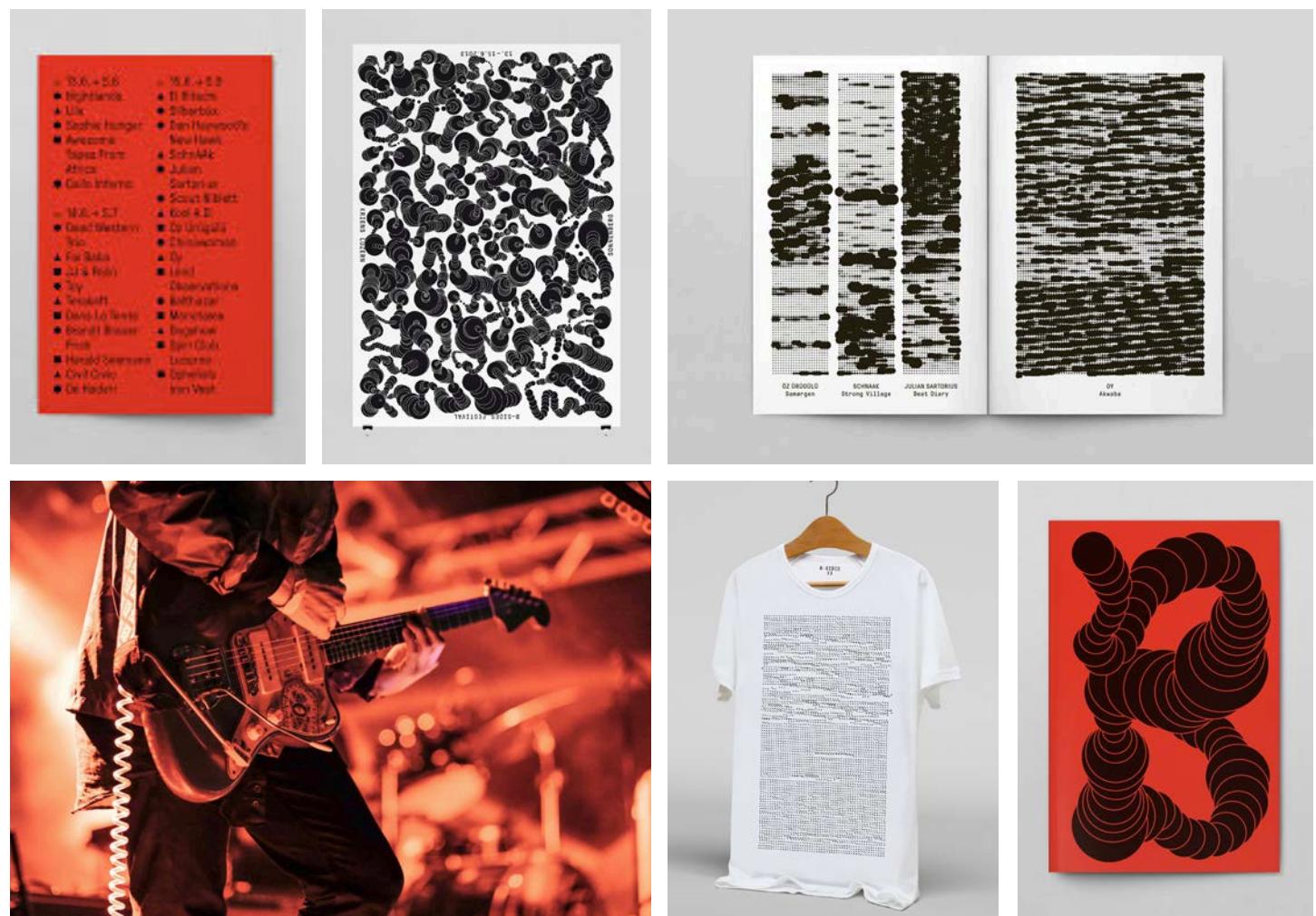
3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

B-Sides Festival 2013

Studio Feixen, Suissa

He posat el mateix festival fet pel mateix estudi dos anys més tard. Trobo que segueix el mateix estil però expressat d'una manera completament diferent. Mentre l'anterior era més arcaic, aquest és molt més orgànic.

És interessant que possibles futures edicions puguin variar tant però mantindre la mateixa essència.



3. RECERCA

3.1. ANÀLISI DE REFERENTS: FESTIVALS

LA Film Festival 2015

Pentagram, NY

Aprofitar una tècnica manual per tota la comunicació. Des del cartell fins a la promoció en pantalla.



3. RECERCA

3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

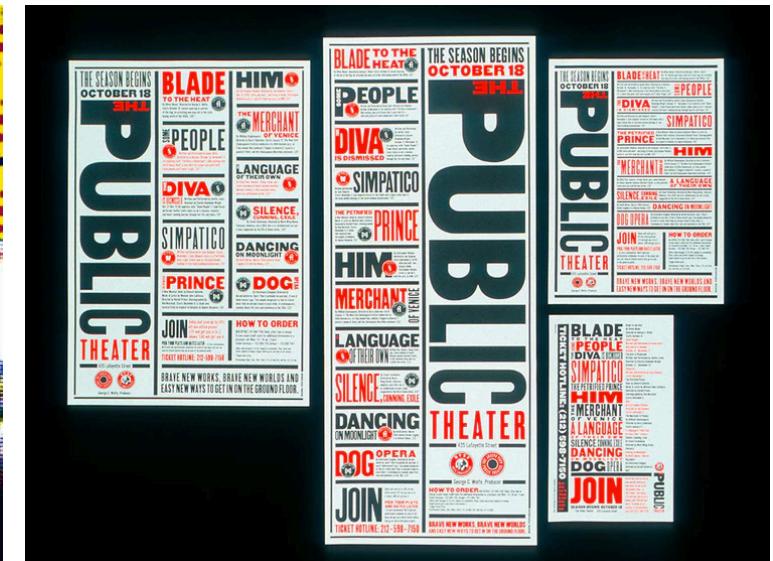
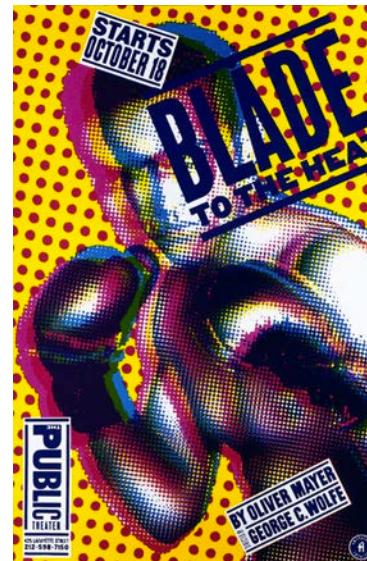
Public Theater 1994 –

Paula Scher, NY

A partir dels pesos de la tipografia es genera el logotip i a partir d'aquests tot un sistema gairebé infinit.

Sorprèn com un plantejament inicial tan sòlid tinguitantes aplicacions diferents.

THE PUBLIC.



3. RECERCA

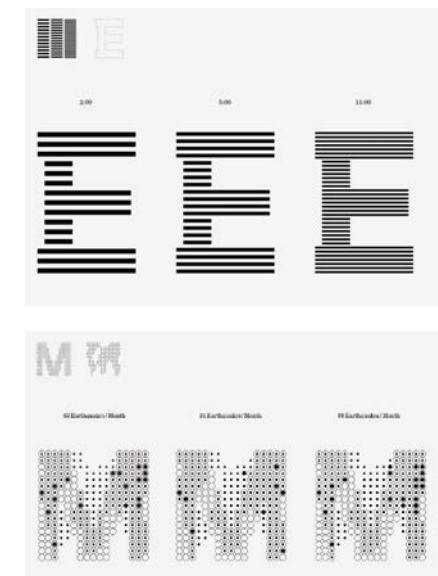
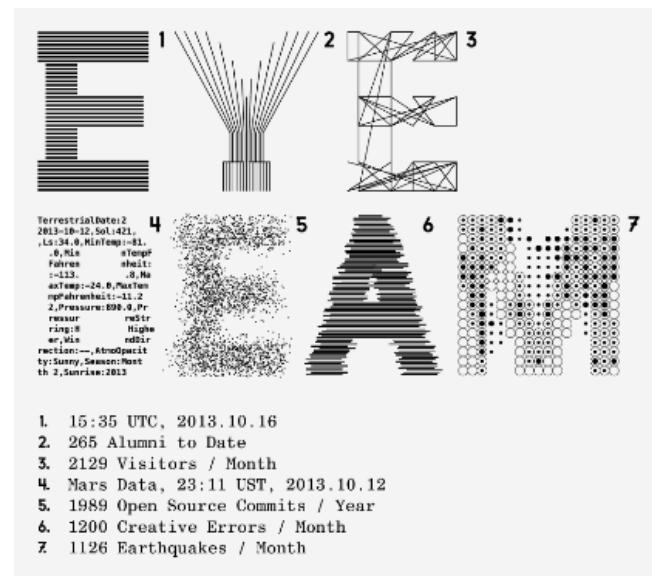
3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

Eye Beam

Project Projects, NY

S'aprofiten les tipografies per plasmar una anàlisi de dades. Cada una treballa una infografia diferent.

Tot i ser molt diferents les unes amb les altres, segueixen una estructura esquelètica.



3. RECERCA

3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

The Plain of Heaven

Project Projects, NY

Aquest estudi va aprofitar un antic local que estaven a punt d'enderrocar per fer una exposició. La idea era plasmar una senyalètica sense a por a perdre-la.

És un bon exemple de cara a la sostenibilitat o la possible falta de recursos.



3. RECERCA

3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

Theater of Basel 2014
Raffinerie, Basilea

Treballa sobre el contorn, deixant neta la obra o l'informació que està exposada.



3. RECERCA

3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

Solothurner Film Festival 2018

Raffinerie, Basilea

Un element tan simple com els formats de pel·lícula genera tot un sistema adaptant-se a l'alfabet i al mateix temps generant un codi.



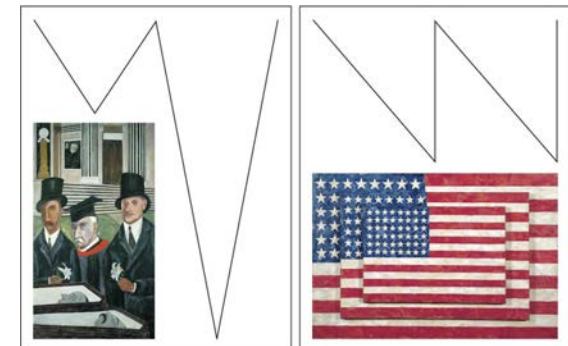
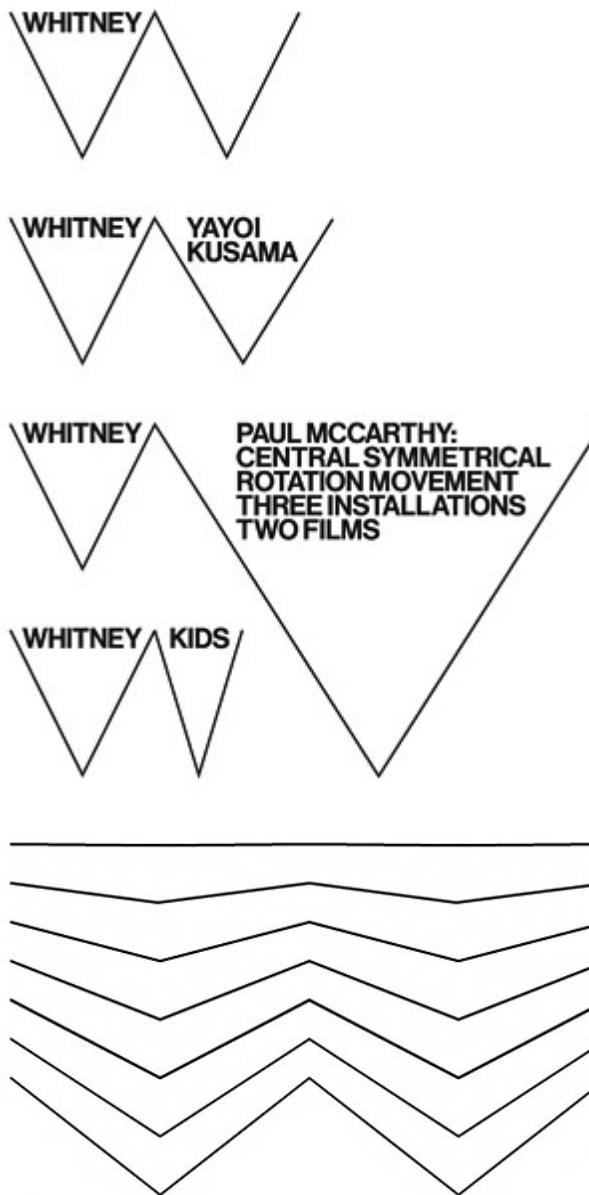
3. RECERCA

3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

Whitney Museum 1998

Experimental Jetset, Amsterdam

Una W responsive que s'adapta a tots els formats. És el suport qui marca les normes.



3. RECERCA

3.2. ANÀLISI DE REFERENTS: SISTEMES VISUALS

The Exploratorium

We Are Collins, NY

The Exploratorium We Are Collins, NY L'Exploratorium és el laboratori d'aprenentatge públic de San Francisco que explora el món a través de la ciència, l'art i la percepció humana. La selecció que he fet només forma part de la campanya publicitària, però crec que ja de per si funciona com a sistema. Si només utilitzessin un dels recursos per tota la campanya no tindria sentit. Es genera un sistema diversificant totes les aplicacions amb missatges de text barrejats amb efectes visuals. M'interessa molt aquest exemple, ja que sense saber el que et diu entens que com a conjunt parla del mateix.



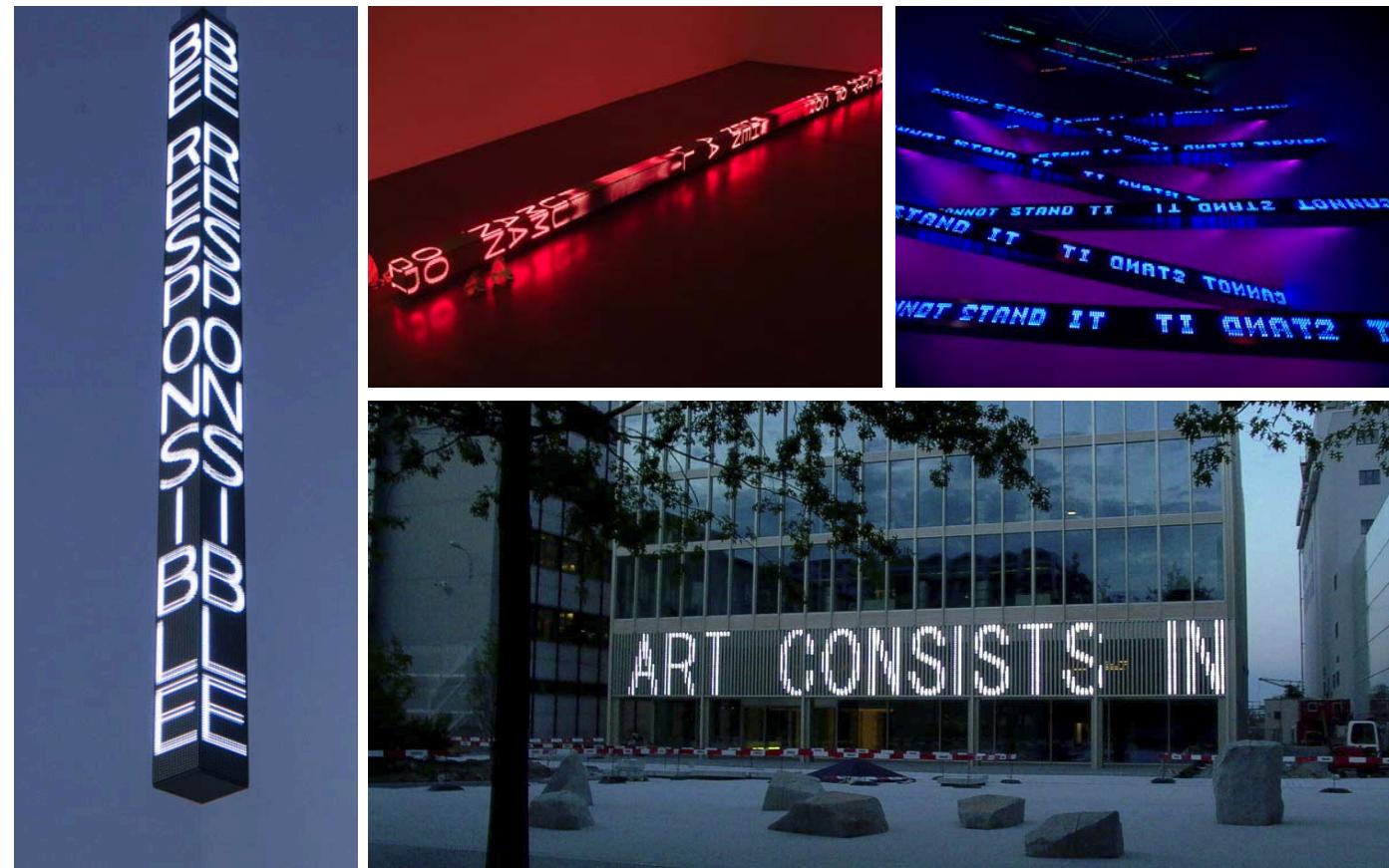
3. RECERCA

3.3. ANÀLISI DE REFERENTS: AUDIOVISUALS

Jenny Holzer

Holzer és una artista conceptual nord-americana. Va ser originalment artista abstracta, però després de traslladar-se a Nova York, va començar a treballar amb textos. Aquests han aparegut en samarretes, cartells, bancs de marbre fins i tot en embolcalls de condons, les seves paraules han estat projectades en edificis de governs i corporatius de tot el món. Utilitzant la retòrica dels sistemes d'informació amb la finalitat de fer front a les injustícies.

Des de fa més de trenta anys, Jenny Holzer ha presentat les seves idees, arguments i penes en llocs públics i exposicions internacionals com el 7 World Trade Center, el Reichstag, la Biennal de Venècia, el Museu Guggenheim de Nova York i Bilbao o el Whitney Museum of American Art.



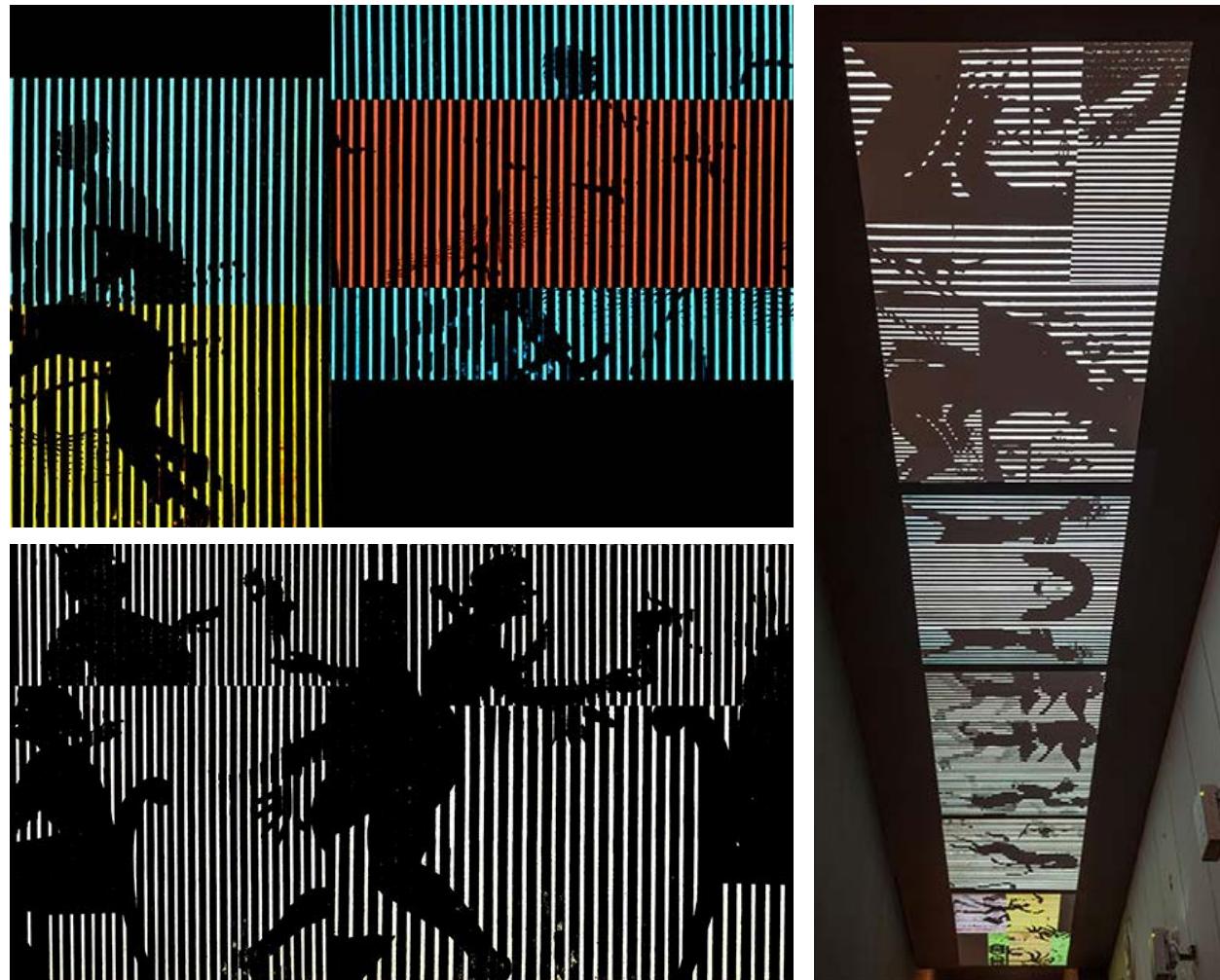
3. RECERCA

3.3. ANÀLISI DE REFERENTS: AUDIOVISUALS

Ernie Gehr

Ernie Gehr és un cineasta experimental nord-americà molt relacionat amb el moviment del audiovisual estructural dels anys setanta. Un artista autodidacta, Gehr es va inspirar per començar a fer pel·lícules als anys seixanta després d'escoltar una projecció d'una pel·lícula de Stan Brakhage.

El New York Times va qualificar l'obra de Gehr com "abstracte, bonic, misteriós, vigoritzant, utòpic" dient que havia "acceptat el crit modernista", ignorant la narrativa principal per fer pel·lícules en què el gra borbotant, les ratlles de color i els polsos de llum són principal atracció.



3. RECERCA

3.3. ANÀLISI DE REFERENTS: AUDIOVISUALS

Olafur Eliasson

Olafur Eliasson (Copenhaguen, 1967) és un artista danès contemporani que es va criar a Islàndia i viu i treballa a Berlín.

La seva obra explora la relació entre naturalesa i tecnologia, on a vegades elements com la temperatura, l'olor o l'aire es converteixen en part de l'escultura quan es representen en un context artístic.



3. RECERCA

3.4. BIBLIOGRAFIA

WEB

<http://www.chaseandgalley.com/?/other-projects/next-wave-festival/>

<http://www.helmo.fr/tag/2009/>

<http://www.santiagocarrasquilla.com/>

<http://www.studiofeixen.ch/>

<https://www.experimentaljetset.nl/archive/whitney-museum-identity>

<http://bureauborsche.com/>

<https://www.wearecollins.com/>

<https://www.moma.org/>

<http://www.typetoken.net/>

<https://www.diaart.org/>

<https://sagmeisterwalsh.com/>

<http://www.projectprojects.com/>

<https://mirkoilic.com/design/>

<http://gradshow.risd.edu/>

<http://www.johanneroten.ch/>

<http://tennantbrown.co.nz/>

<http://backcatalogue.co.uk/daily/>

<http://www.laurelhalo.com/>

<https://www.delcan.co/>

<http://www.mobydigg.de/#!/>

<http://zz-is.it/>

<https://www.durimel.io/nel>

<http://www.practise.co.uk/>

<http://scasascia.com/>

<https://www.pentagram.com/>

<http://davidrudnick.org/>

LLIBRES

Paula Scher (2017). *Works*
Uniteditions, EUA

Slanted (2015). *Year Book Of Type 2*
Slanted, Alemania

David Renard (2007). *The Last Magazine*
RizzoliUSA, New York

Bruce Mau (2005). *The Life Style Of Bruce Mau*
Phaidon, EUA

Josep Lluís Mateo & Florian Sauter (2014). *Earth Water Air Fire*
Actar, New York

Frances Morris & Philip Larrat-Smith (2013),
Insomnia In The Work Of Louise Bourgeois
The Easton Foundation, Edinburg

Adrian Frutiger (1989). *Signs and Symbols, Their Design And Meaning*
Studio Editions, England

Jon Wozencroft (1988). *The Graphic Language Of Neville Brody*
Thames & Hudson, Londres

3. RECERCA

3.5. CONCLUSIONS

Tots els exemples que s'han mostrat parteixen d'un concepte molt clar que dóna peu a un desenvolupament gràfic molt ampli.

La majoria dels casos neixen de la tipografia o aquesta té un paper molt important en la creació del sistema. D'altres adopten una flexibilitat més líquida i fan que hi hagi molta diversitat amb qualsevol tècnica.

El color juga un gran paper sense la necessitat de ser dominant. Alhora dóna la sensació que en alguns exemples el color no és important o no es troba.

Gairebé tots els sistemes s'aboquen en un sol element i l'exploten al màxim.

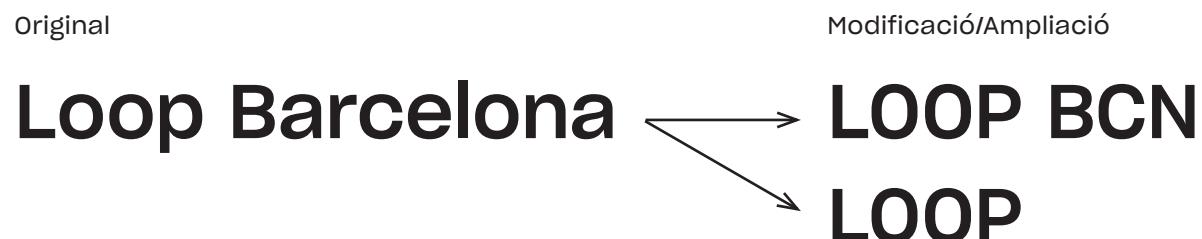
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.1. CONCEPTE – INTRODUCCIÓ

Naming + Descripció oficial del festival

Tant el nom com la descripció del festival es mantenen. El nom “LOOP Barcelona” s’adapta segons l’aplicació, Escrivint per exemple només Loop o LOOP BCN.



La descripció del festival es manté però passa a ser un copi més de promoció. A partir de l’original, neixen d’altres.

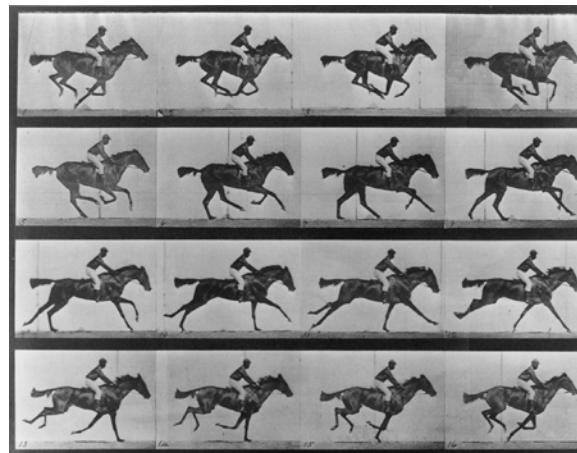
Original
**The Platform for artists
films and Videos**

Modificació/Ampliació
The Place for Videoart Lovers

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

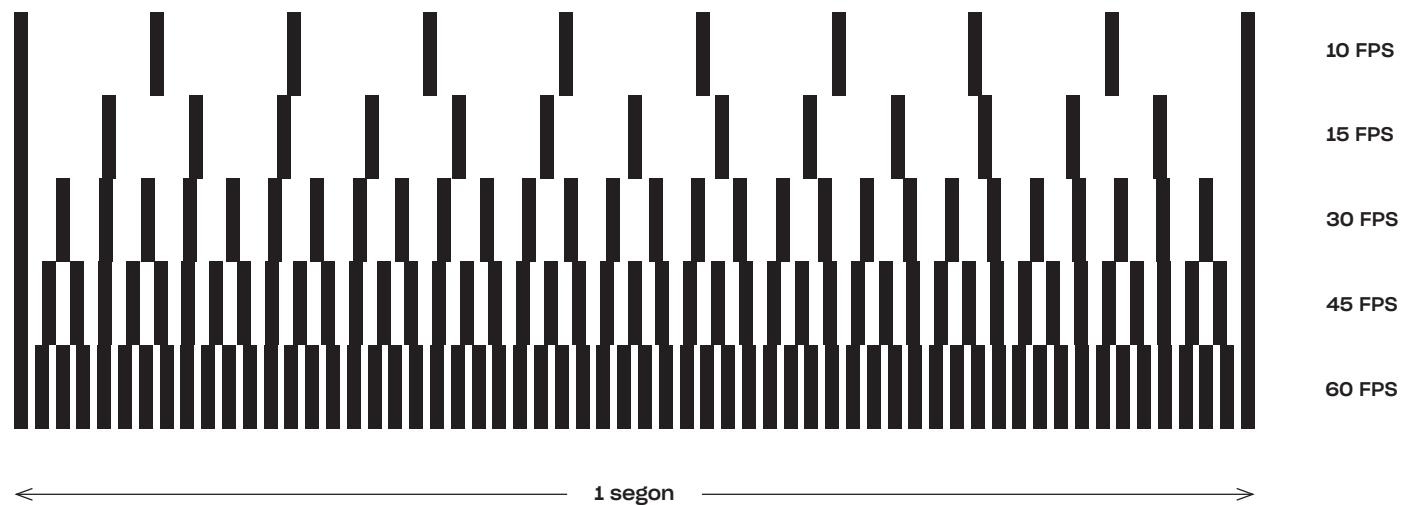
4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – IMATGE

Una pel·lícula o un vídeo són el resultat d'un seguit d'imatges en seqüència per representar el moviment.



El 1878 Eadweard Muybridge va fotografiar un cavall anomenat "Occident" en moviment ràpid utilitzant una sèrie de 12 càmeres estereoscòpiques. La primera experiència va tenir lloc amb èxit l'11 de juny en una granja de Palo Alto de Califòrnia. Les càmeres estaven disposades al llarg d'una pista paral·lela al cavall, i cadascuna de les persianes de la càmera estava controlada per un fil conductor que va ser desencadenat pels peus del cavall.

Avui en dia la pel·lícula ha evolucionat i el format és digital, aconseguint una imatge més nítida gràcies a la quantitat de fotogrames per segon (FPS).



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

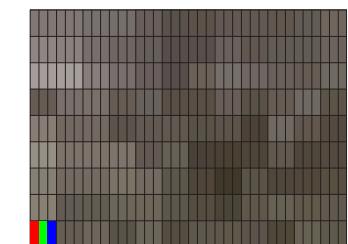
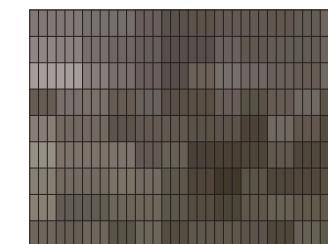
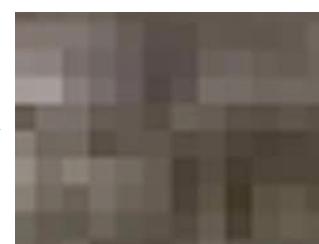
4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – IMATGE

Aquesta seqüència d'imatges es representa sobre el suport d'una pantalla (LCD, LED, etc.) o una projecció.



Captura de pantalla. *Land Of The Sun* es va filmar a California City, la tercera ciutat més gran de l'estat de California. 50 anys després del seu naixement, un seguit de carreteres malformades plenes de pols segueixen rodejant les afores de la ciutat.

Pel·lícula de Niklas Goldbach, ed. 2016 de Loop Barcelona.



Si ens aproolem a la pantalla visualitzem una fracció de la imatge.

Fins al punt de trobar una graella composta per quadrats: els píxels.

Totes les pantalles, des d'un mòbil fins a un monitor, estan compostes per píxels. Cadascuna amb la seva resolució.

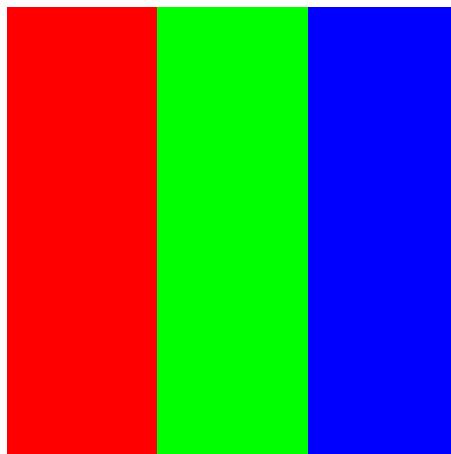
Cada pixel es divideix en tres canals de llum:

R (Vermell), G (Verd), B (Blau). La barreja i el percentatge d'aquests determina el color del píxel.

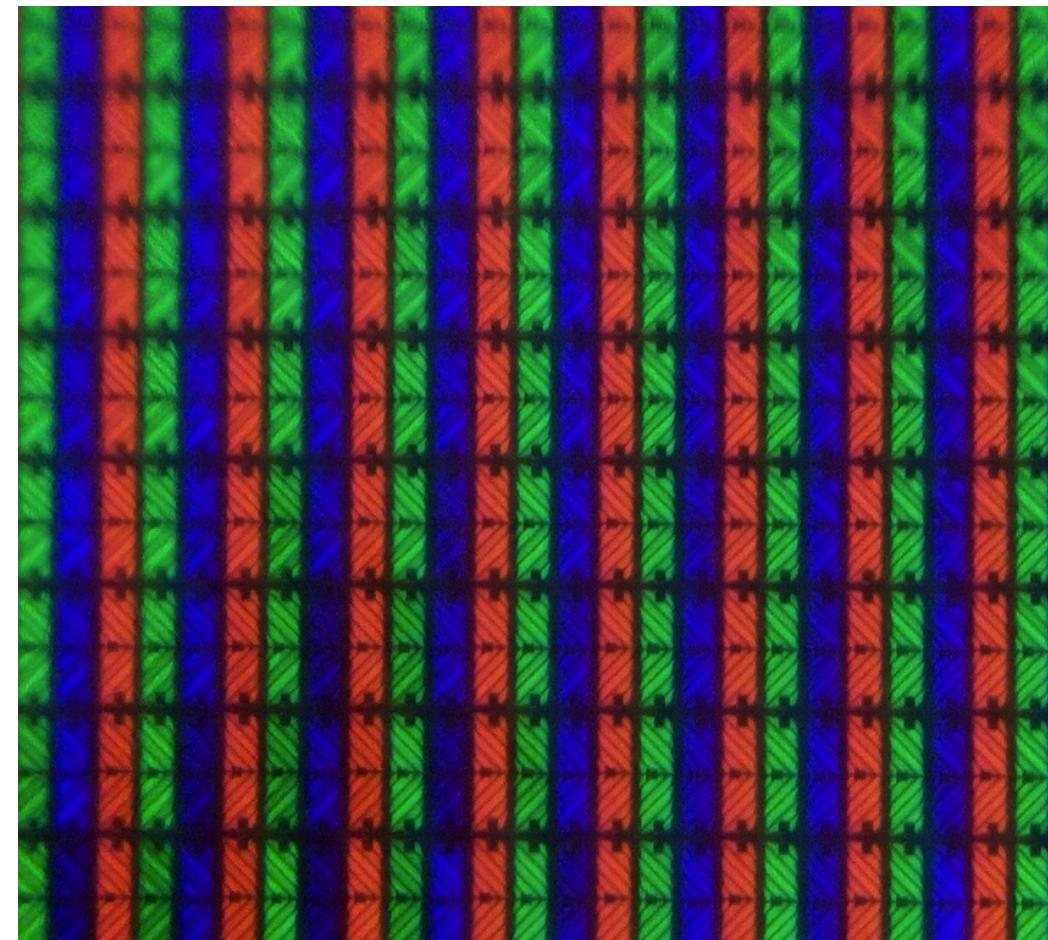
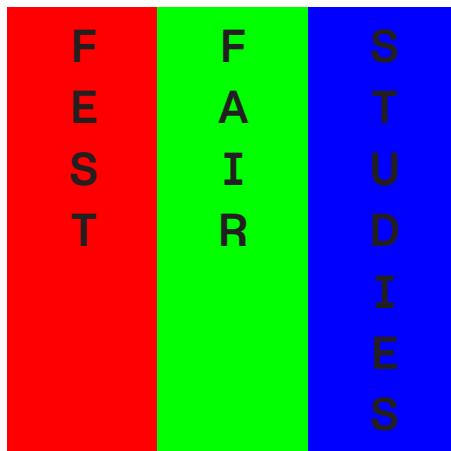
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – IMATGE

Cada canal donarà llum a cada una de les expressions del *loop*.



Cada canal donarà llum a cada una de les expressions del *loop*:
R – Fest
G – Fair
B – Studies

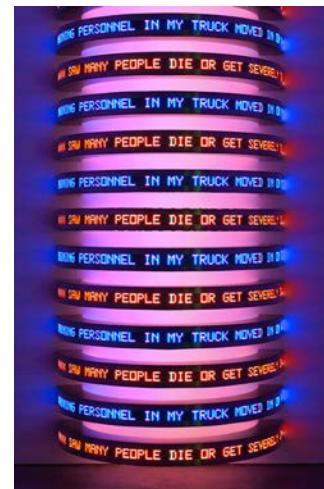


Macro Zoom de la pantalla d'un televisor LED.

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – MOVIMENT

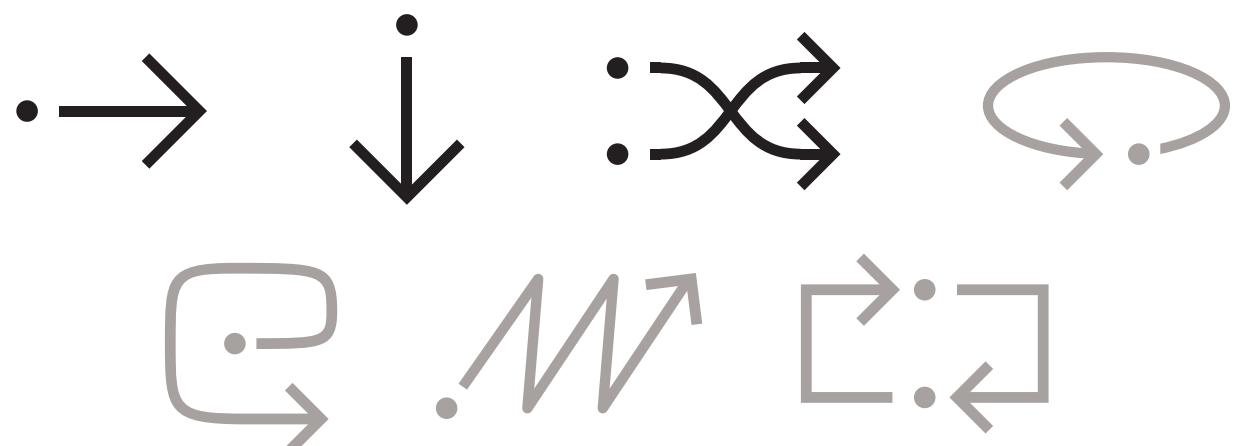
El nom del festival Loop fa referència al moviment en bucle de les imatges.



El moviment en *loop* el podem representar de diverses maneres.

Es fa una selecció de tres moviments:

horizontal, vertical i aleatori (combinació d'horizontal i vertical).



4. MEMÓRIA DESCRIPTIVA

4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – MOVIMENT

• →)OPLOOPLOOPLOOPLOOP(

**L U O U P L U O U P L U O U P L U O U P L U O U P
I N N D I N N D I N N D I N N D I N N D I N N D**

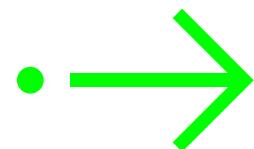
UPLOOP

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – MOVIMENT

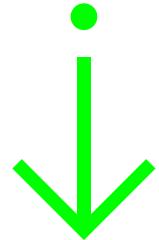
Cada *loop* donarà moviment a cada una de les expressions de l'esdeveniment.

Festival



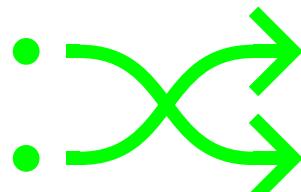
LOOPLOOPLOOPLOOP

Fair



LUUPLUUPLUUPL
I NNDI NNDI NNDI

Studies

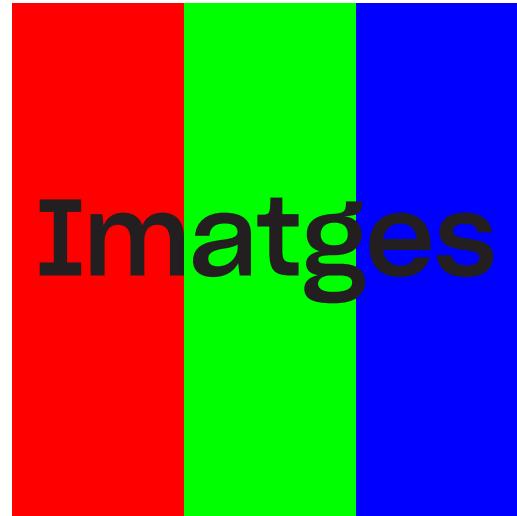


UPLOÖURLUUPLÖÖU
ODIÖÖNPLÖÖNPLÖÖN

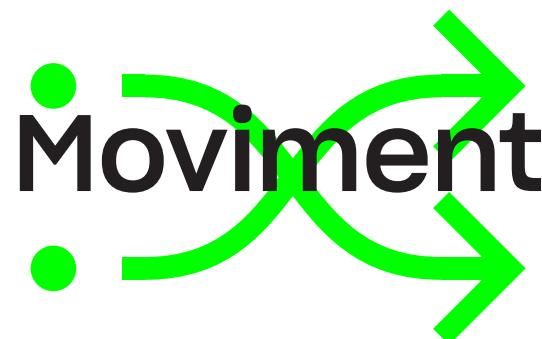
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.1. CONCEPTE – PARAULES CLAU – MOVIMENT

En l'anàlisi previ de les imatges s'ha arribat a identificar la partícula mínima del vídeo digital:
El subpíxel.



S'afegeix la dimensió moviment en bucle fent referència al nom del festival: *Loop*.

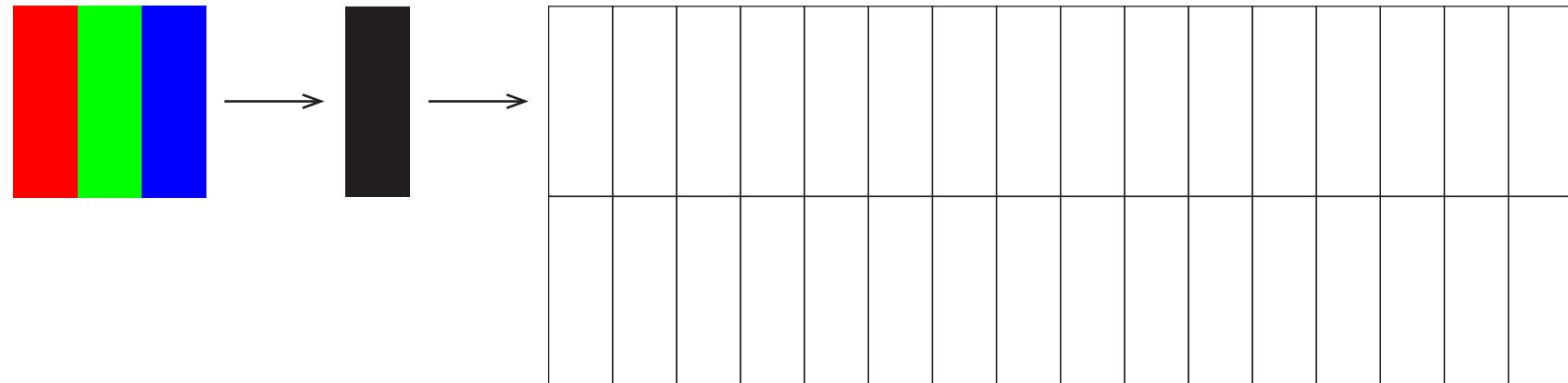


Concepte

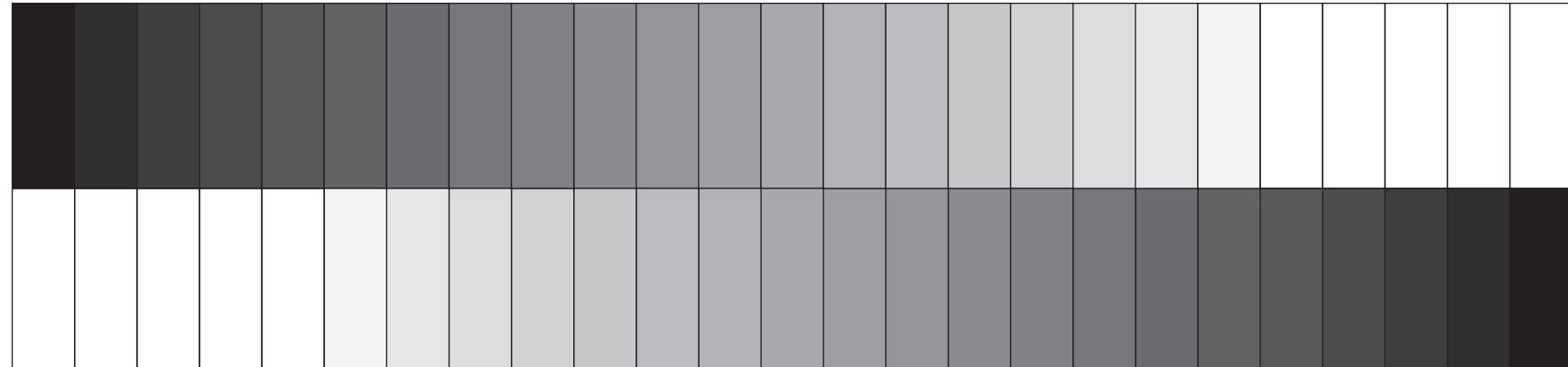
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA

Treballant sobre el nou concepte neix un sistema gràfic que ve acompanyat d'una retícula, sent el subpíxel la seva unitat mínima.



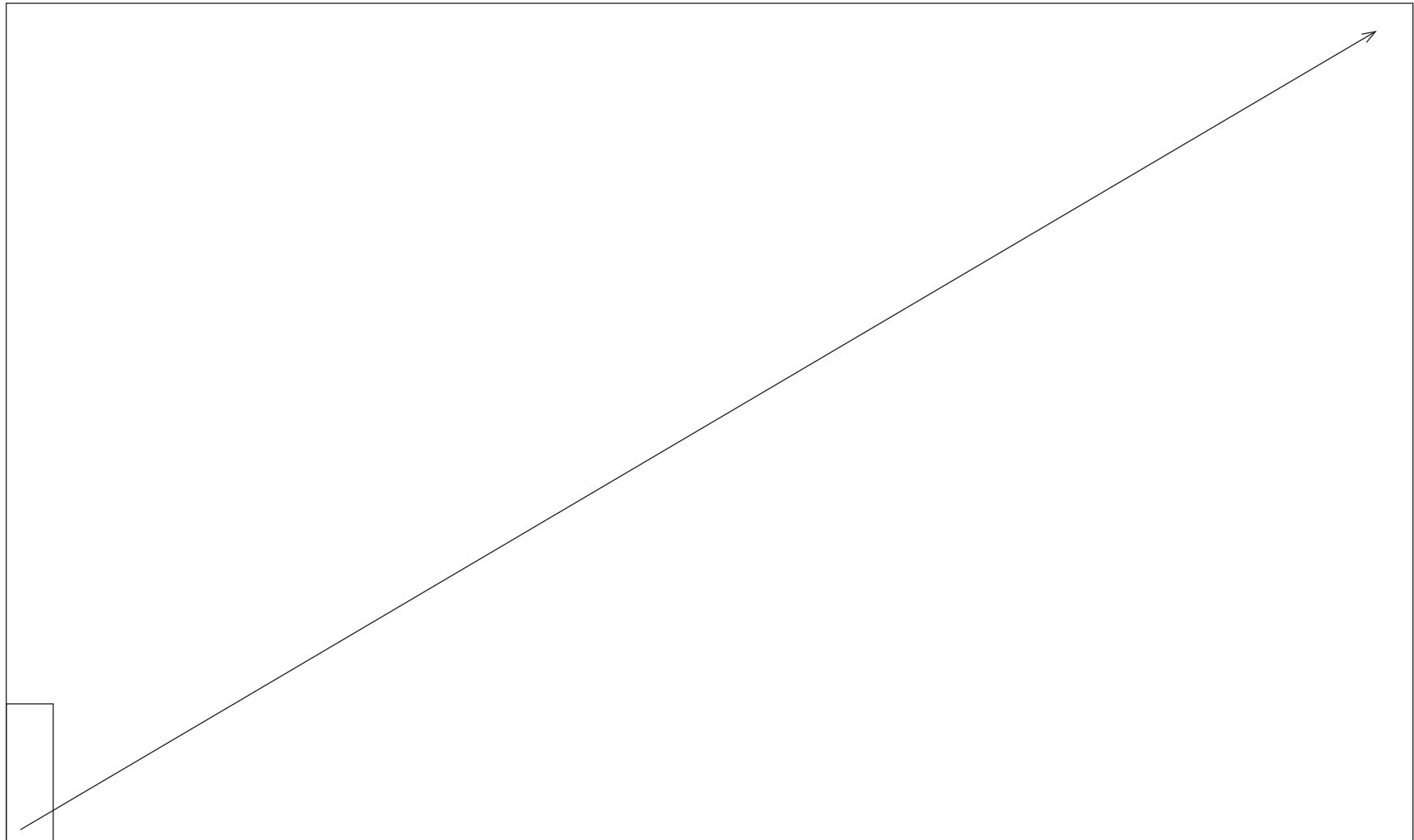
La retícula és el suport gràfic i l'element estructural que donarà vida a la identitat, tant en la construcció d'elements com en el moviment.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA

A partir de l'unitat bàsica (el subpíxel), es desplega una retícula adaptable a tots els formats, tant en pantalla com en paper.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA

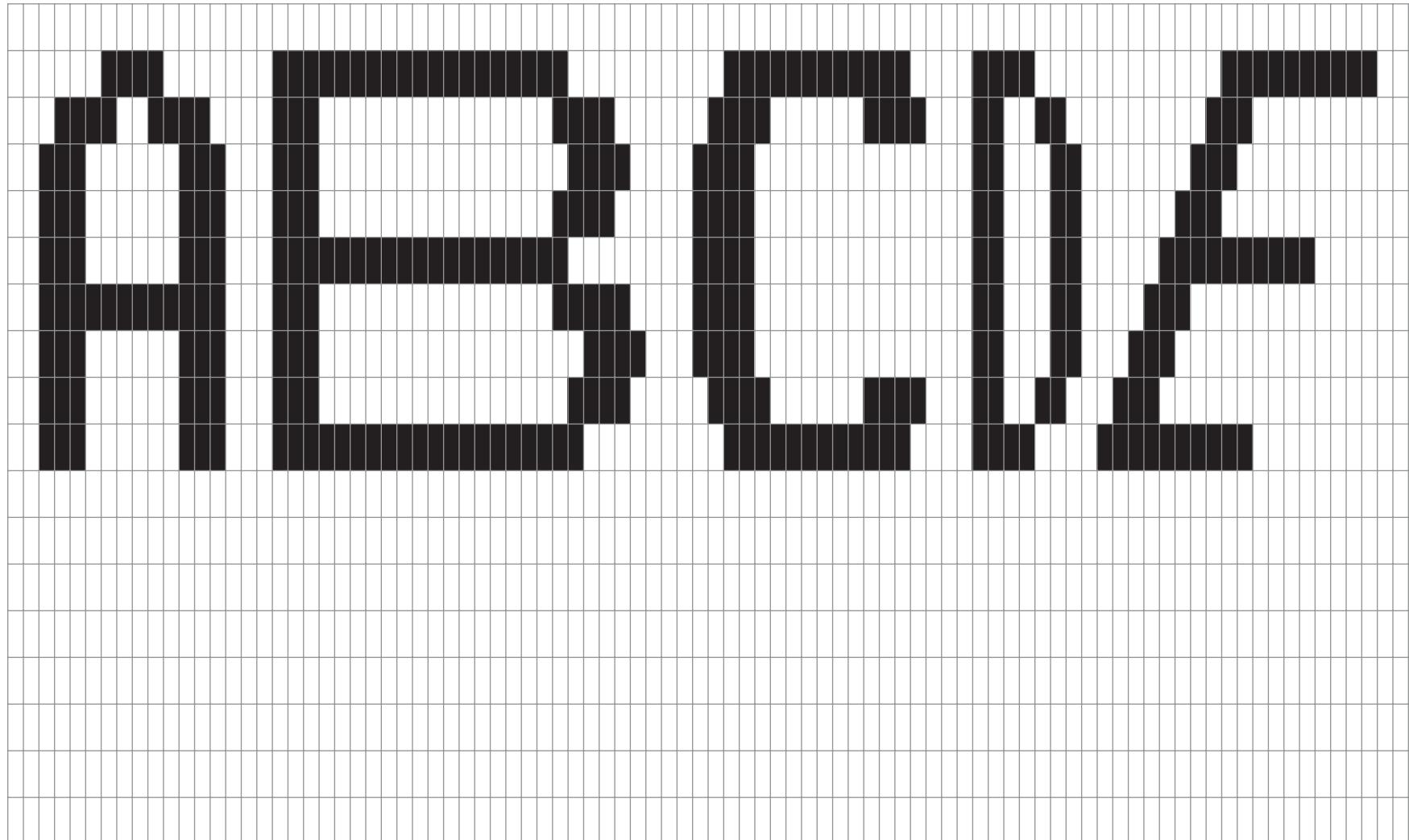
La retícula construirà l'esquelet sobre el qual es generaran els següents elements:

- Tipografia
- Icones
- Imatges
- Composició de text

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA – TIPOGRAFIA

Prentent com a base la retícula descrita anteriorment, es dissenya una tipografia modular basada en les proporcions del micropíxel.

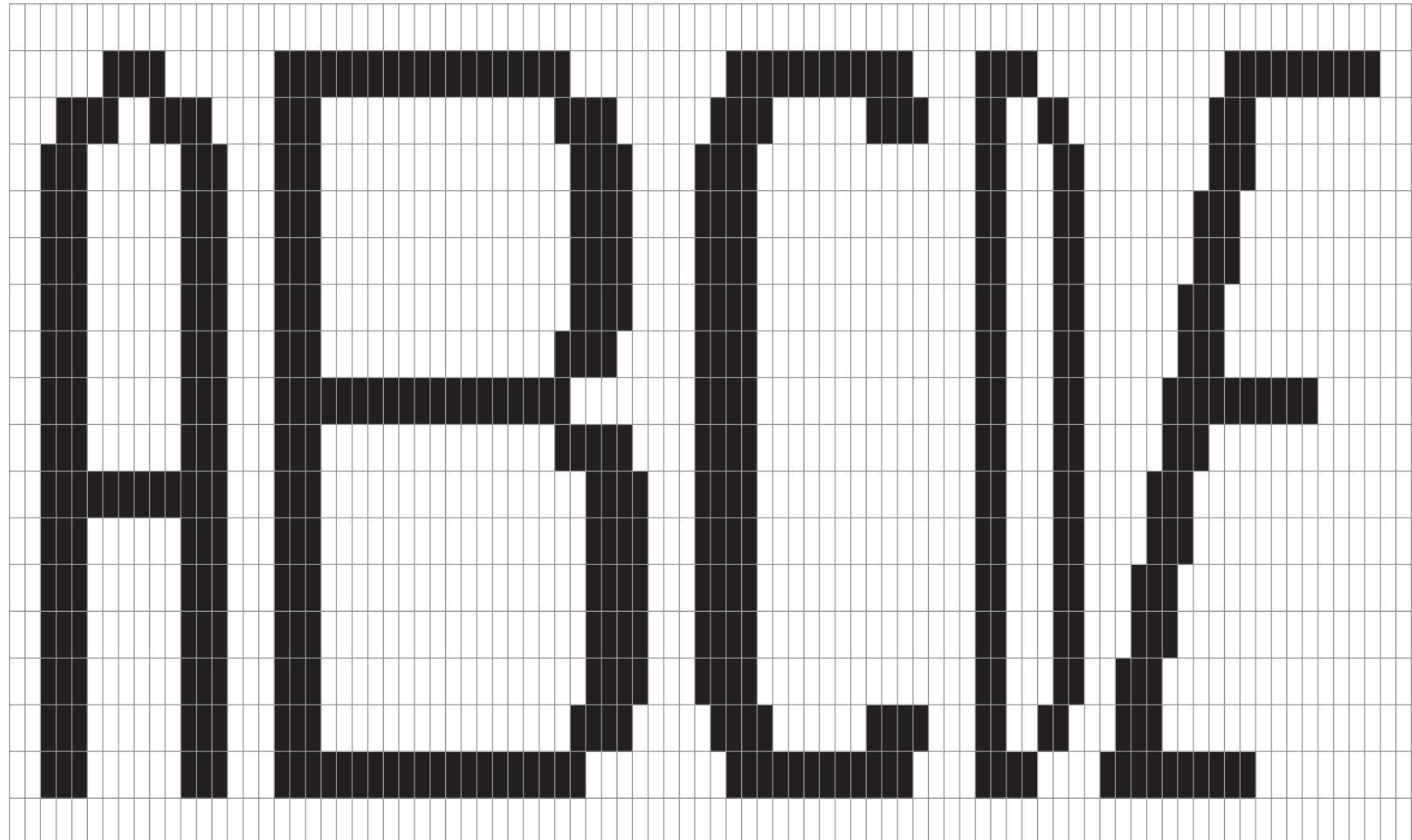


4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA – TIPOGRAFIA

Cada lletra s'adapta a l'alçada i amplada que més convingui al disseny o al seu suport.

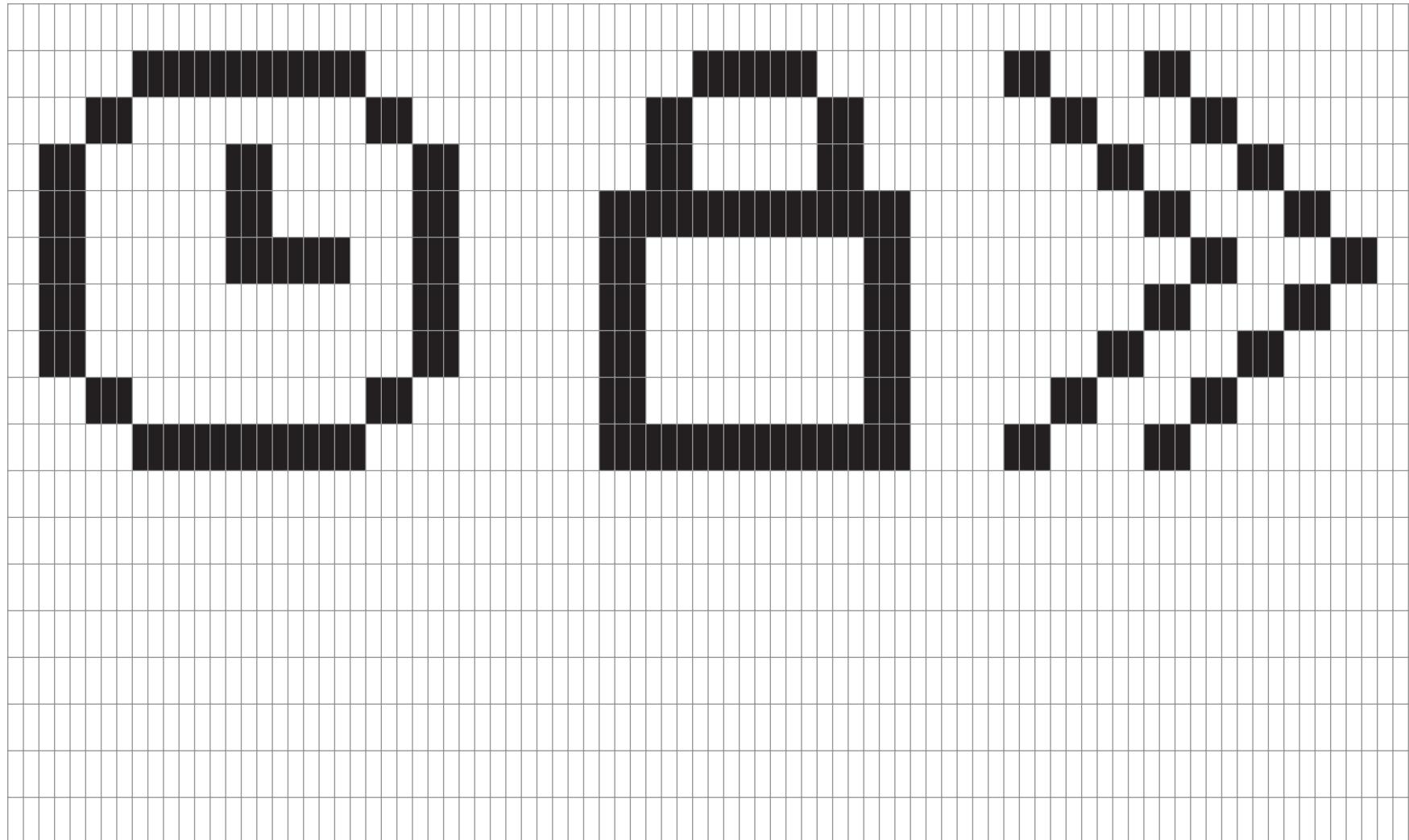
S'aconsegueix així crear un sistema tipogràfic modular i de disseny únic, creat específicament per la comunicació del festival.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA – ICONES

Igual que la tipografia modular, es generen icones amb les mateixes característiques i flexibilitat.

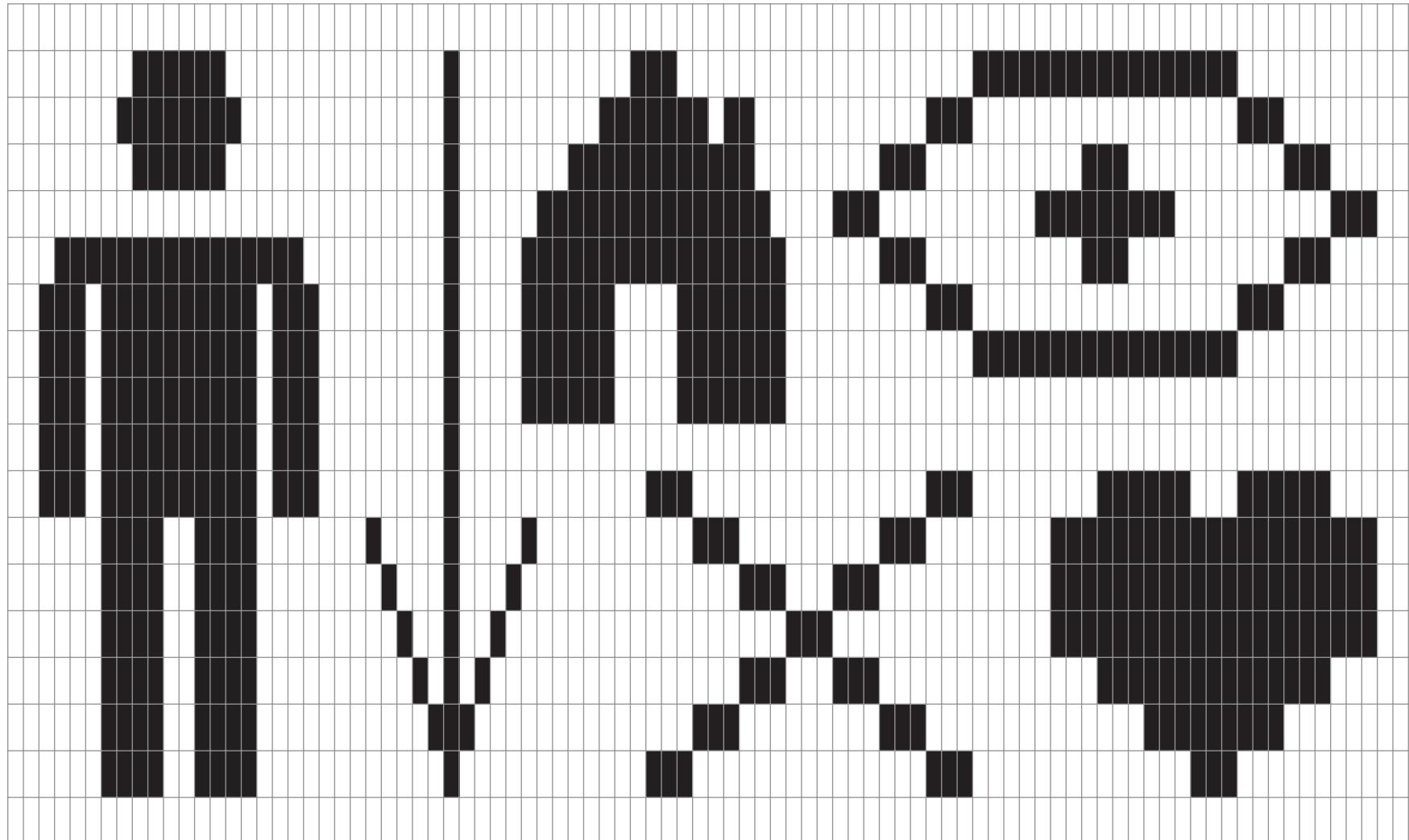


4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA – ICONES

Es generen una col·lecció d'ícones des de les figuratives a les geomètriques. Cadascuna s'utilitza per reforçar el missatge conjuntament amb la tipografia.

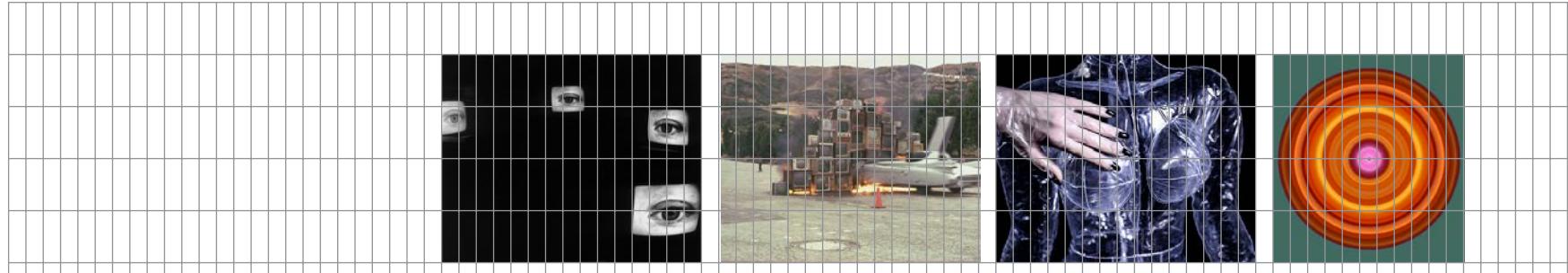
Principalment, aquest sistema iconogràfic s'utilitzarà en la senyalística dels espais.



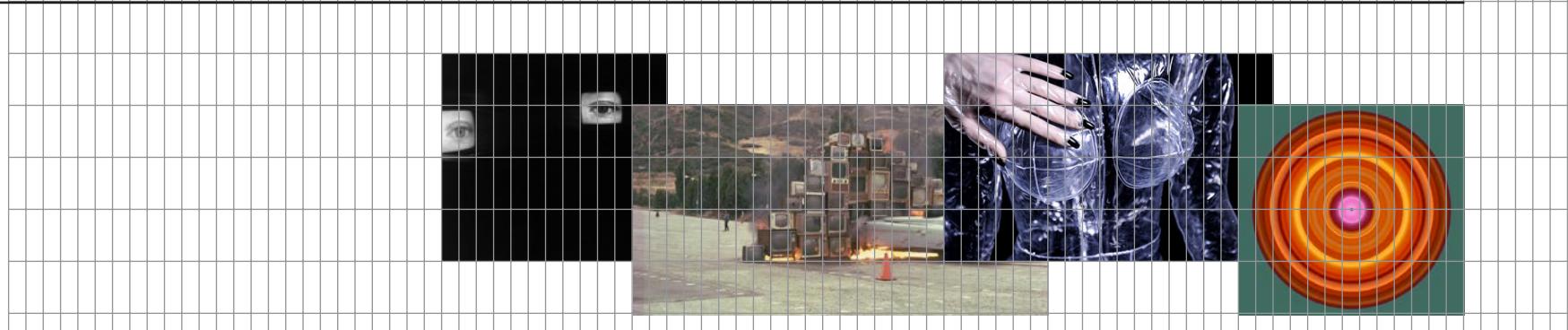
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA – IMATGES

La composició fotogràfica s'articula sobre la mateixa graella, jugant amb els espais entre elles.



Es pot arribar a la superposició de les imatges afavorint el concepte de joc.



Encara es pot anar més enllà utilitzant el micropixel com a element que fracciona la unitat fotogràfica.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.2. SISTEMA – RETÍCULA – COMPOSICIÓ DE TEXT

Per a la composició de text s'intentarà sempre que sigui possible que la línia base coincideixi amb la retícula definida, tant per cossos grans (*Loop Type*) com per cossos petits amb la tipografia auxiliar (*Sharp Grotesk Book 18*).

ESTIUNT URE DOLUPTAS

icimusto beate ea sitati dipsunt libusap ienem. Ribeatae perioris-tius estiunt quae doluptas distect atistius nonsequunt ipitum autae. On periae non rere et dolupta sperunt mo volorrore parum sint estiatusant fugia non commiatum is suscidus velendeseque cullessitat fuga. Even-digenim nonectentis simi, officim enishin con eum qui aliqui audisquam iumquas soluptaerum idellaut erna-tem fugias nonsequi rem. In commis ipis quamusandus que dem quunt maxim nonse reptat porem eum aut rem lab int.

Vitate et, quatumque nonsed quae volore labime sant quo optatur? Idempore sitatur simincias deliquo intia que eatur, omnim qui cus. Ehenimp eresendi aliqui aut quidem vellacest aut quam ideniet dus es-cipsae explam, officiassim volupta-test, sim consequid que pro officta solut ea dolore et omni nullanduci acea et am imendes aperiorrum, voloreh enihicide.

Luptam re doluptas ex et laturib uscipsum ipsunt, est, utem volum con porepud itatur reptasserunt ium voloria di officima eatiori dolupta tiorest ate modignimin rest, nia venis nulpa abo. Nam, totatem remportia-me veliam eaquiat odi dusanis sincia ne dolorum rent officipsam quides-equi conetur autectur millaborior re-pudit ipsae. Tur? Et eiumet lam, quas as aut moditati derita dem atur? Ullorpos atem.

Et ilistiatet voleni venis nonsernatenem quiatia quid quisquibus rent utatet qui tempor remquun tinctatio. Et quae. Aperem nia cus.

Dae rest a enemolu ptatem est, optas excepro coreperovid explique volest arciur sit vel magnimaxim fugia dolum quae re occupa turita debis autem ilitat elenes dus commia voluptia quam qui sedi optae se non-seribus ma nonemqu aeftaspe ium qui rem quia eius exerfercim solup-tatquos et fugit.

Ment. Ur, eicitamusam fugitia audae occatatem nimporpost la venis eum doloremodis et qui ommoluptas maloruntota quiscit lam re, volum fugit apist hilique sereribus mod modis earchitas nimolest, num lis quost, seque latiunt es alis nem que labor assi corum in pro beates velless equi-diae explacc aborporrum

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Tipografia Esquelet

La tipografia *Loop* consisteix en quatre pesos que es basen en la combinació de l'amplada per l'alcada de micropíxels. D'aquesta manera es genera una família tipogràfica *display*.

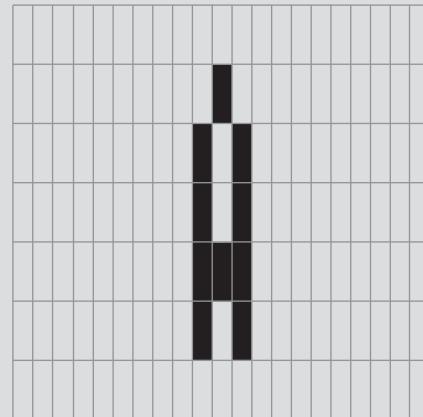
1. Light – 3 x 5

2. Regular – 6 x 5

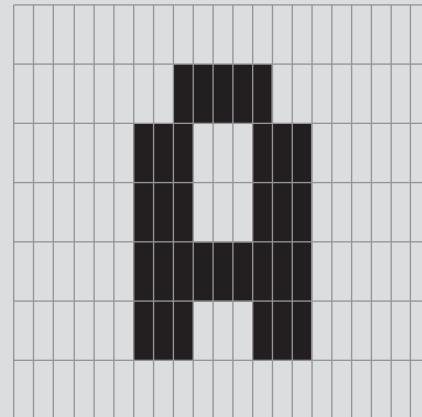
3. Bold – 9 x 5

4. Italic – 13 x 5

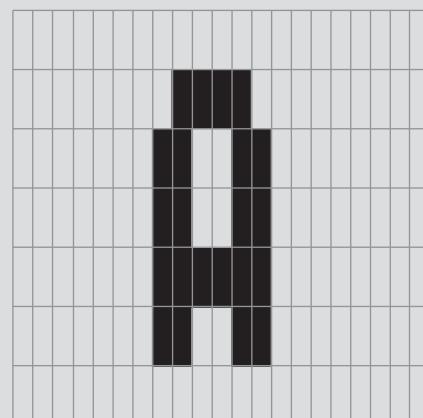
1. Light



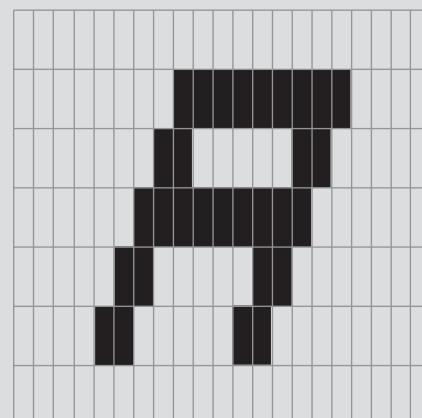
3. Bold



2. Regular



4. Italic



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Tipografia Esquelet

La tipografia Loop té unes limitacions de llegibilitat, que, per altra banda, són pròpies de les tipografies display. Per aquest motiu es decideix que la tipografia Loop únicament es podrà utilitzar en cossos superiors a 30 pt.

Per cossos inferiors a 30 pt. es defineix la utilització d'una tipografia auxiliar. Després d'un estudi de compatibilitats es tria la tipografia Sharp Grotesk Bold. Els motius són els següents:

Basant-se en les lletres de fusta del segle XX, la Sharp Grotesk té molta personalitat gràcies a les trampes de tinta i a la quantitat de pesos que disposa. Partint que la Tipografia Loop és molt geomètrica, s'aconsegueix un bon maridatge combinant-la amb el dibuix corb dels caràcters de la Sharp.

APTE
+ 30 pt

NO APTE
-30 pt

TITULARS SENYALISTICA DESTACATS

OREMPORIBUS EUM QUOD QUIDITIA CON POR RE REM NATQUIS AS
RE, ERRUM DEBIT ET MODITATIS SIN CONSECTAS NON NIQUITIO
IPSUS MA SUS SINVENIS VELECTEM EUM REM RE DESTISTRUM
CORU SUS ET QUATI QUAT RENTIA SANDEMPORUNT FUGIT, OFFICIL
LIQUODI CABORIT IUSTRUM ENECATE DOLENIMODIS IPID QUIBUS

Tipografia Auxiliar

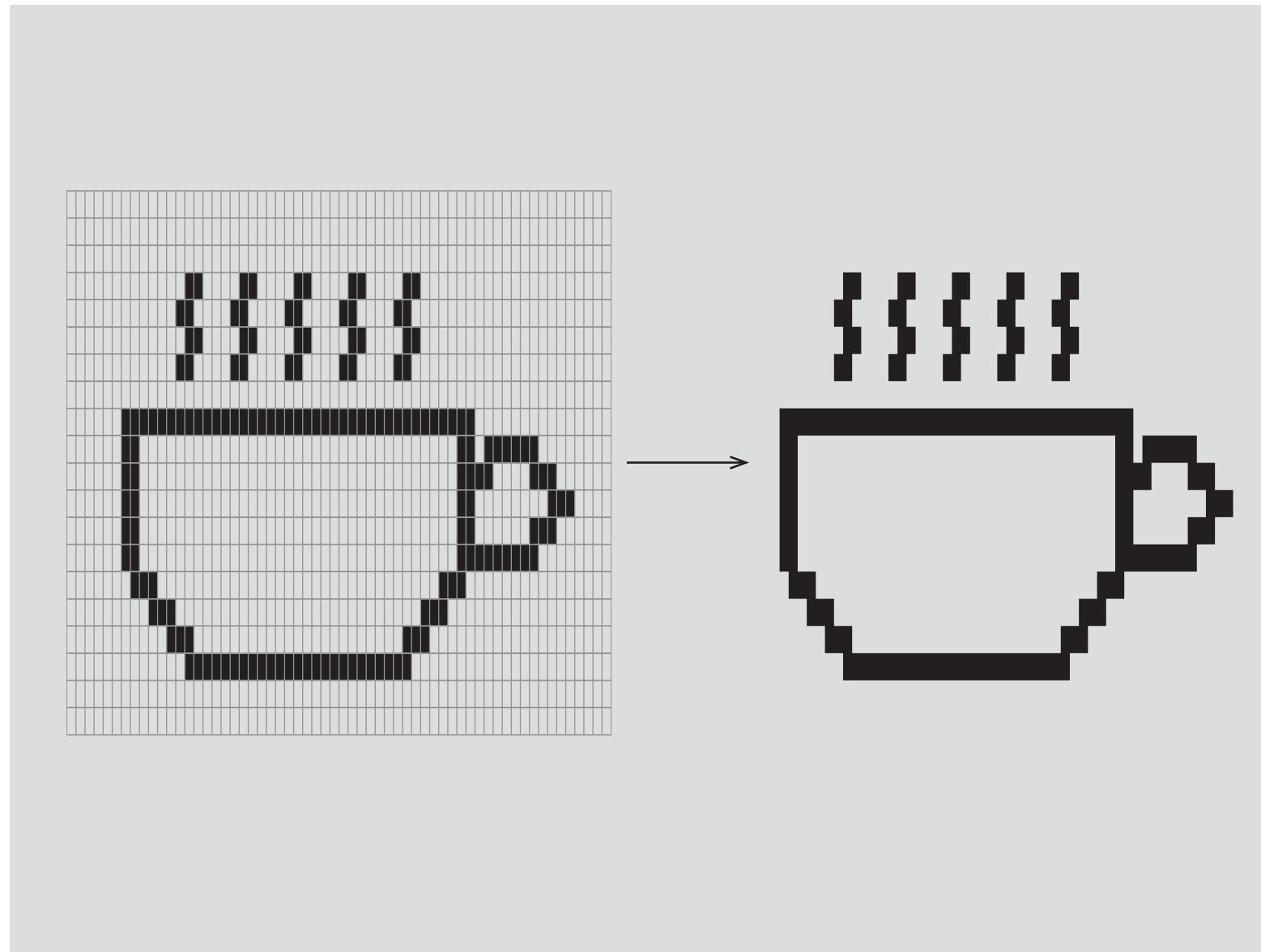
Sharp Grotesk Book 18

4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Icons

Per mantenir la coherència, la col·lecció d'ícones es dibuixa sobre el mateix sistema modular basat en les proporcions del micro píxel. A causa de la flexibilitat de la retícula es poden generar moltes formes, tantes com el sistema de comunicació iconogràfic requereix. Principalment, les ícones serviran de suport a la comunicació del festival en els espais interiors, construint un sistema senyalístic propi del festival.

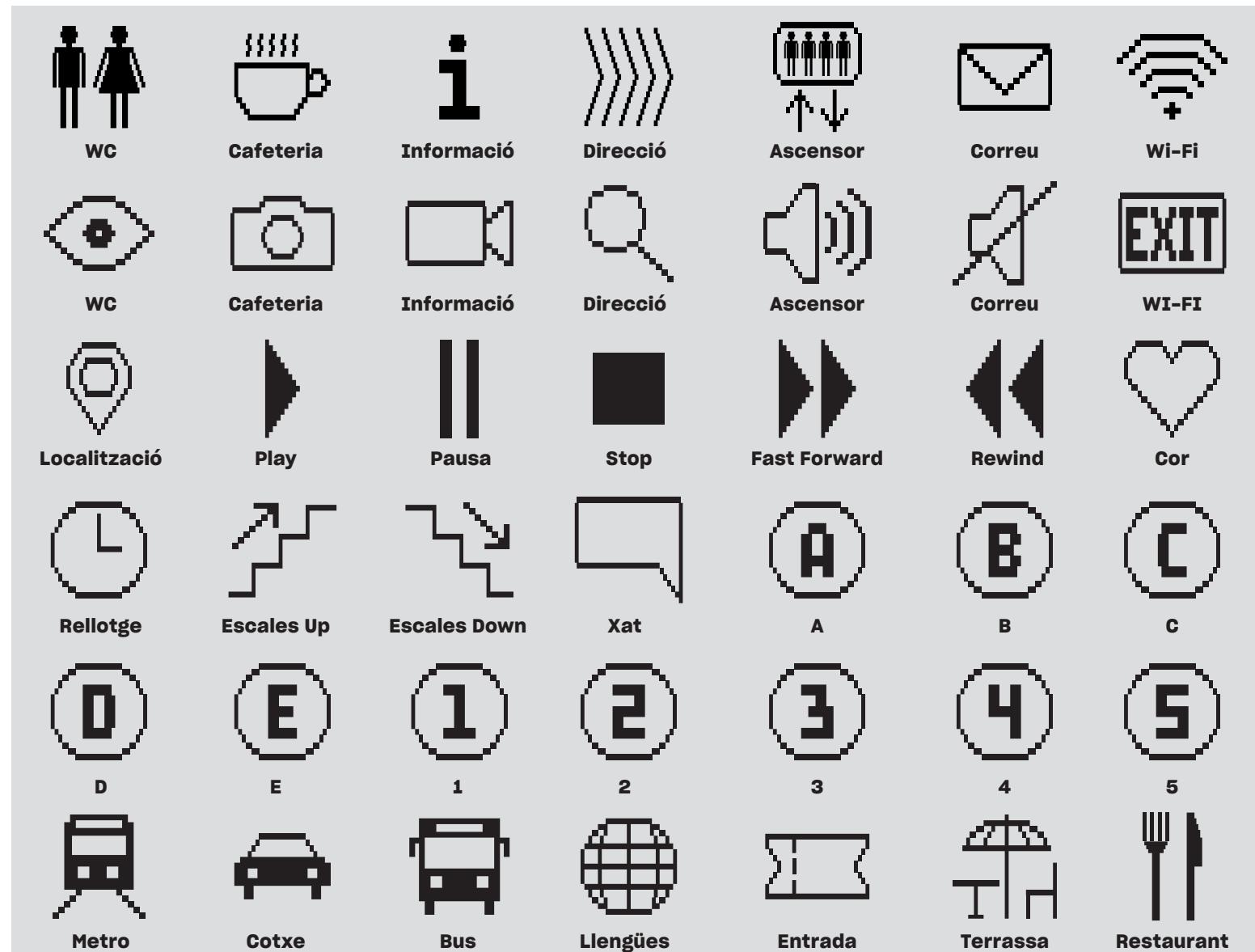
Totes les ícones s'hi han construït sobre una retícula de 20x60 micropíxels. Gràcies a la subdivisió les ícones són més detallades.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Icons

Aquesta imatge mostra la col·lecció sencera. Com es pot veure s'han generat icones figuratives, geomètriques, numèriques i d'alfabet.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

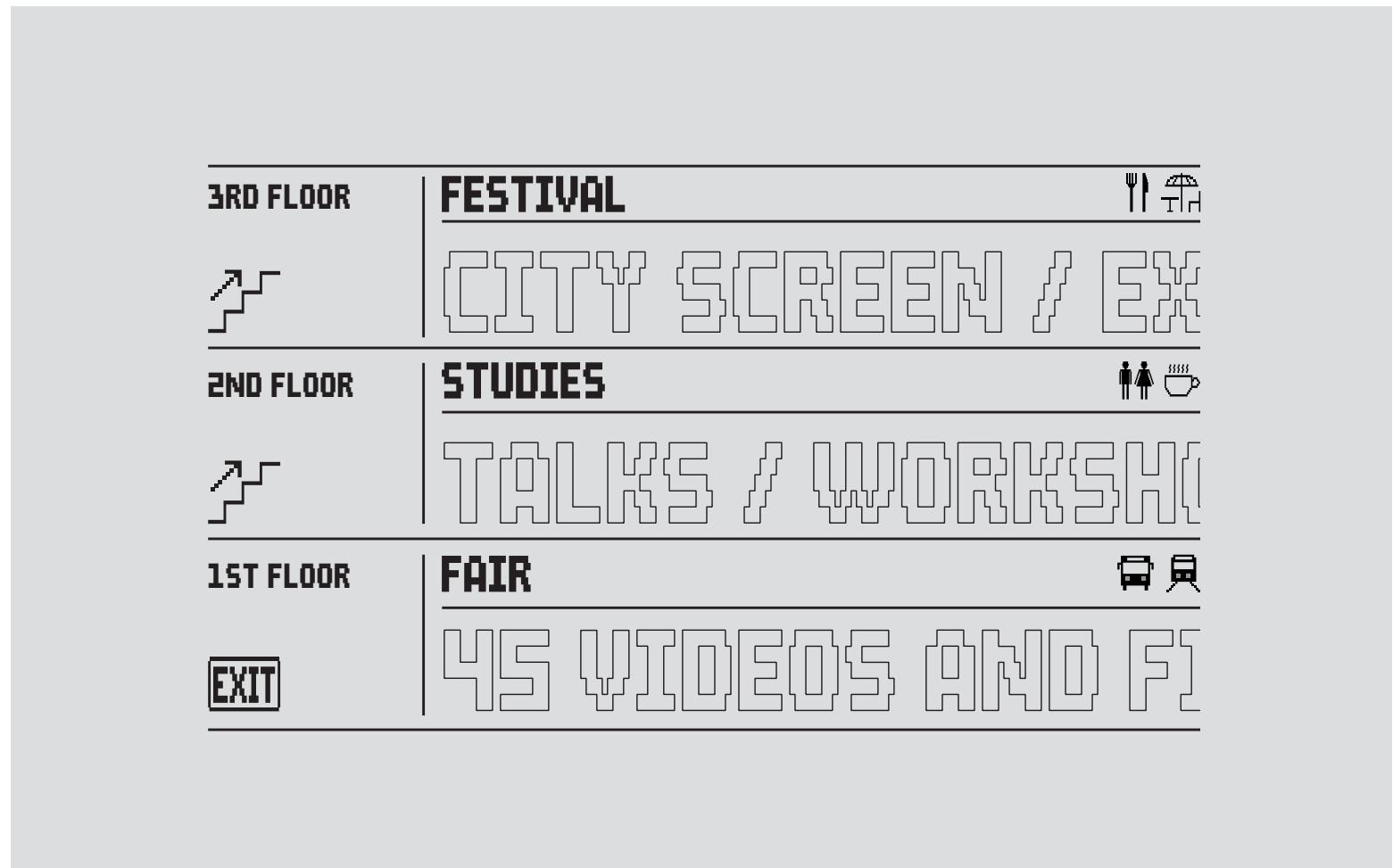
4.3. ESTUDI DE PESES – Senyalística

La senyalística del festival es projecta sobre diferents superfícies de l'interior dels espais amb un projector de llum. S'ha buscat trobar una analogia entre el contingut del festival i la forma de treballar l'orientació dels usuaris dins dels espais.

També per jugar amb el nom del festival, alguns continguts entren i surten creant un *loop*.

Directori

El directori es projecta a l'entrada de la fira Loop, on hi ha la recepció dels usuaris del festival. S'informa del contingut de les diferents plantes en temps real.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

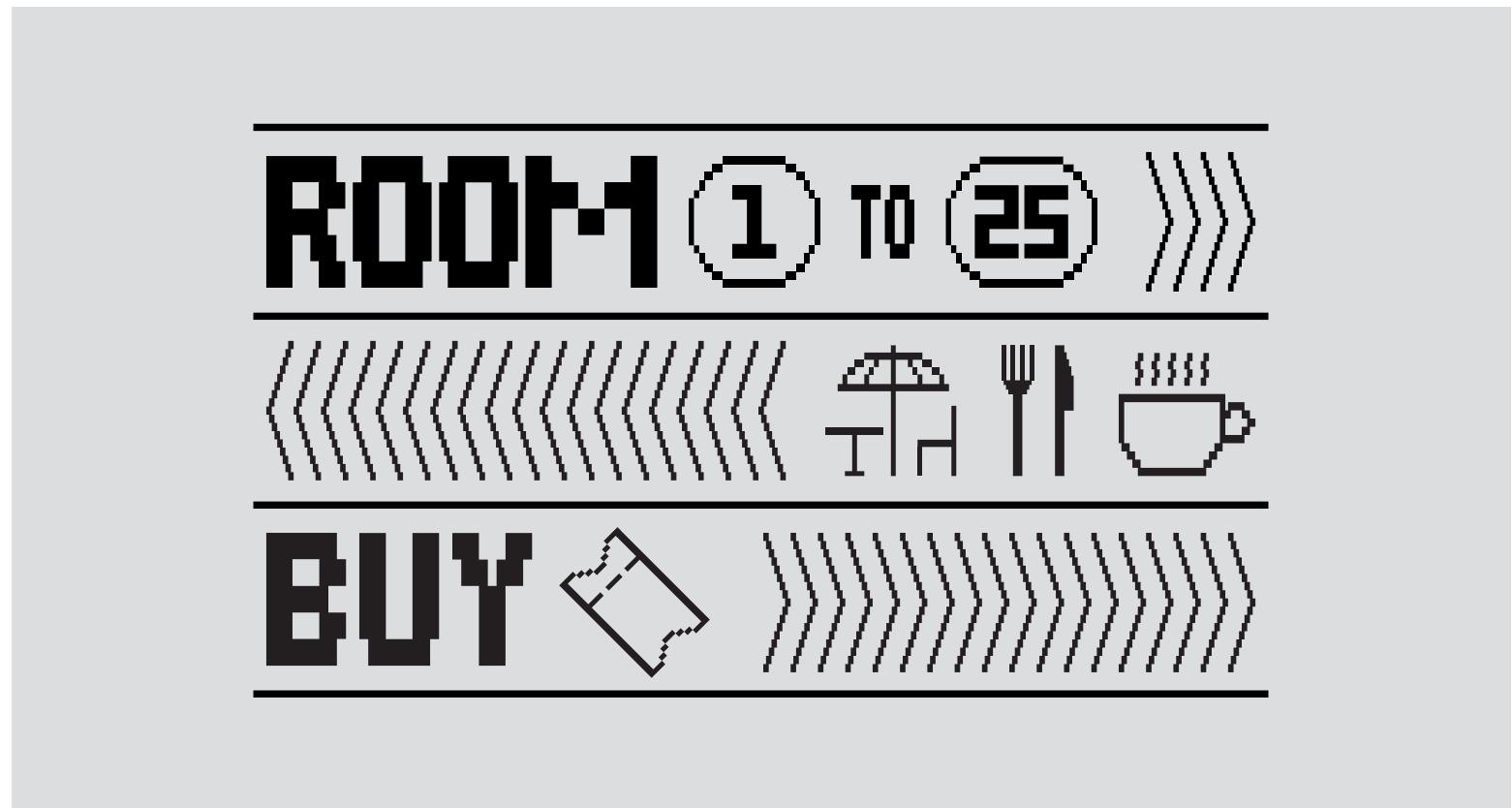
4.3. ESTUDI DE PESES – Senyalística

Direccional

Jugant amb paraules, xifres i iconografia es crea un sistema visual d'indicacions que orienten als usuaris.

S'especifica el número de les habitacions i altres serveis i punts d'interès.

Les fletxes es mouen en forma de *loop*.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Senyalística

Posicional

Al costat de la porta
de cada habitació es
projecta:

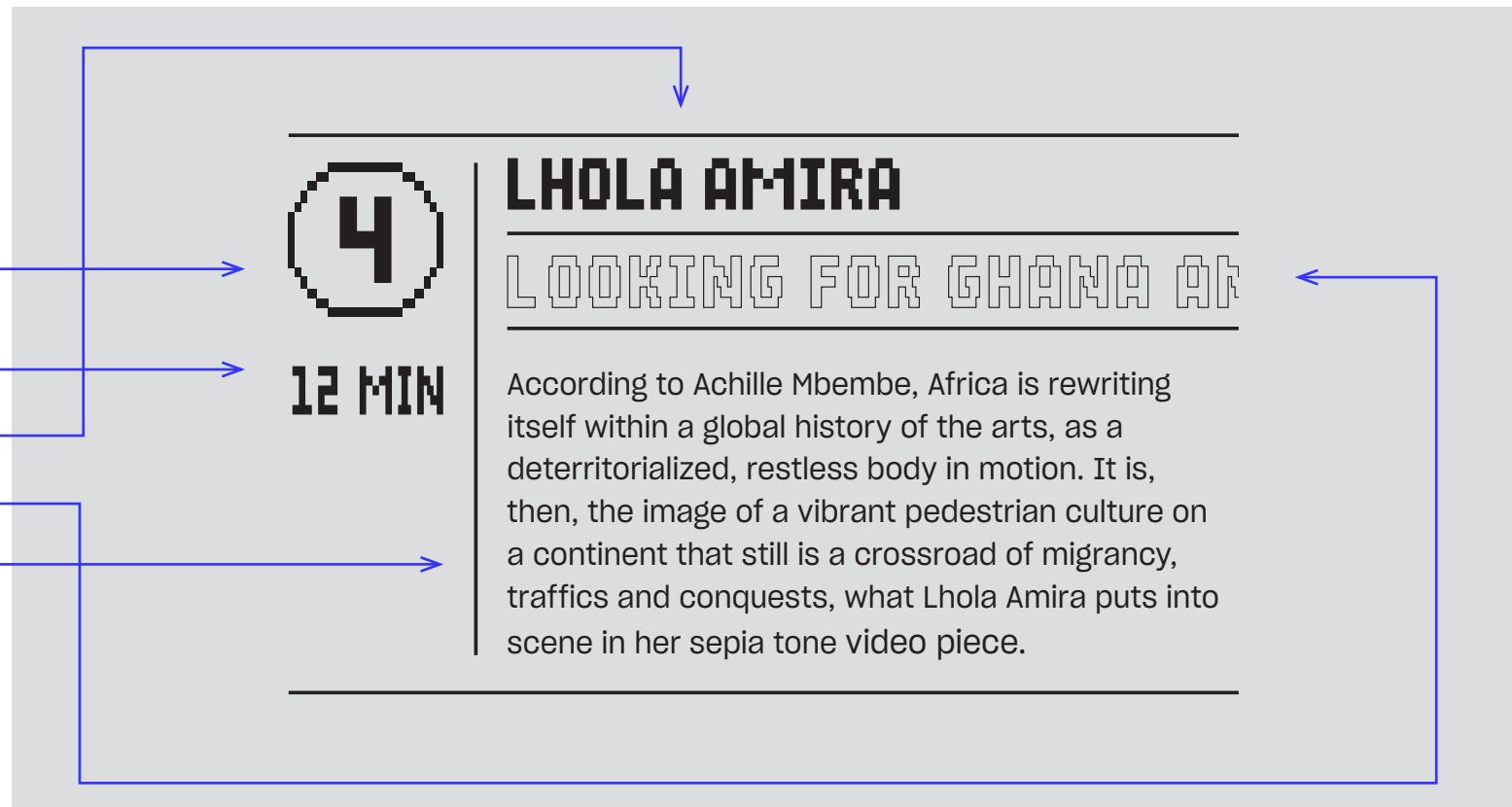
El número de
l'habitació

La durada de la
projecció

EL títol

El director

La sinopsi



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Guia

Cada any el festival publica una guia en format A5. Per ser coherents amb les edicions anteriors es manté el format però amb el nou disseny. Contingut:

Presentació

Exposicions

Projeccions

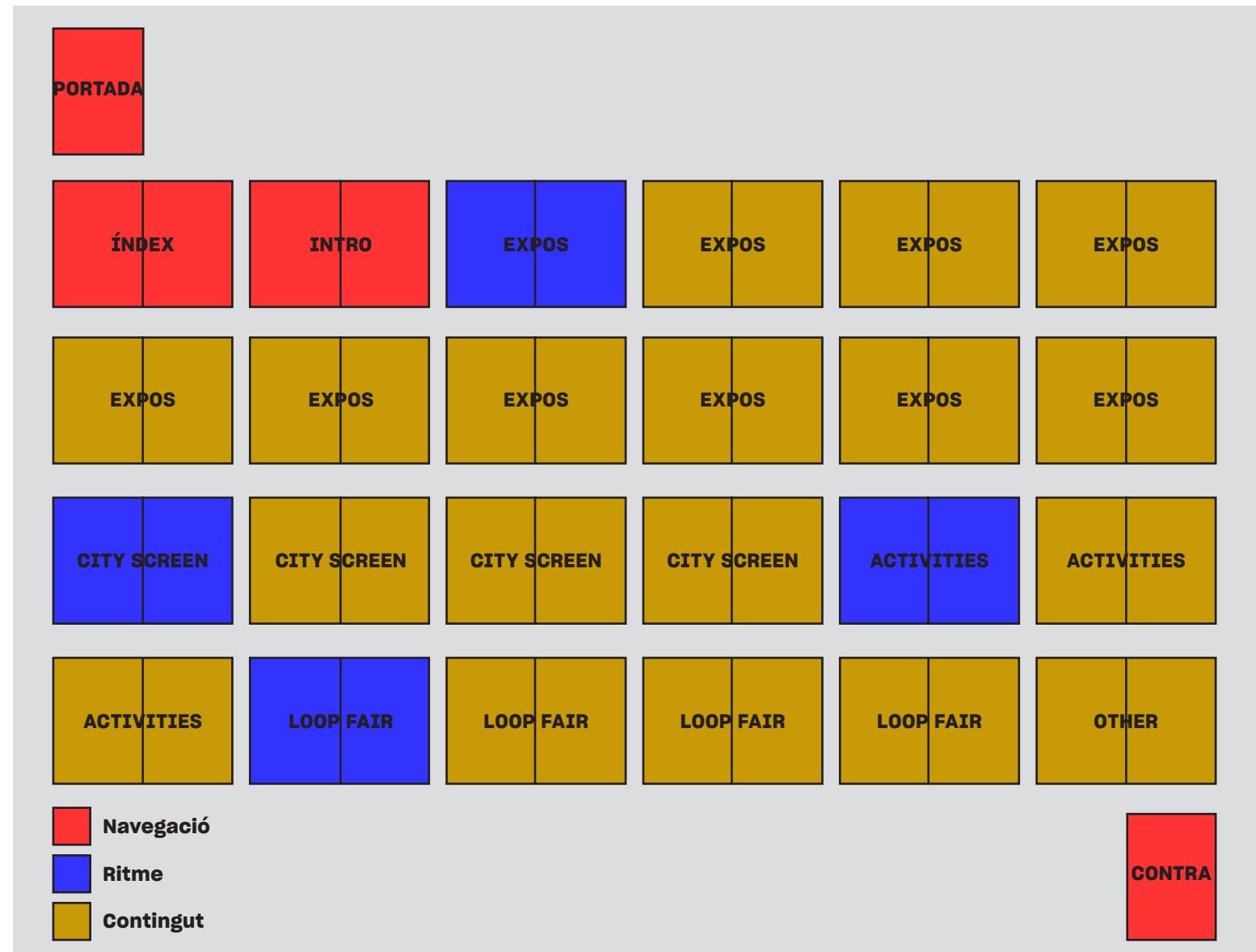
Activitats

Fira

Estudis

Agenda

En l'alçat s'explica l'estructura de la guia. La portada, la contraportada, l'índex i la introducció serveixen com a elements de navegació. Entre les pàgines del contingut s'incorporen pàgines de ritme per separar cada secció.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Guia

Tipografies

TITULAR 1

Loop Italic 70/75

Sharp Grotesk Book 70/75

TITULAR 2

Loop Família 30/32

Sharp Grotesk Book 27/29

SUBTITULAR

Loop Bold 16/14

DATA

Loop Bold 15/18

LOCALITZACIÓ

Sharp Grotesk Book 9/11

COS DE TEXT

Sharp grotesk Book 10/13

FOLIACIÓ

Sharp grotesk Medium 12/14

PAGINACIÓ

Loop Bold 25/-

Mesures

Retícula base 13 pt

Ample columna 18 mm

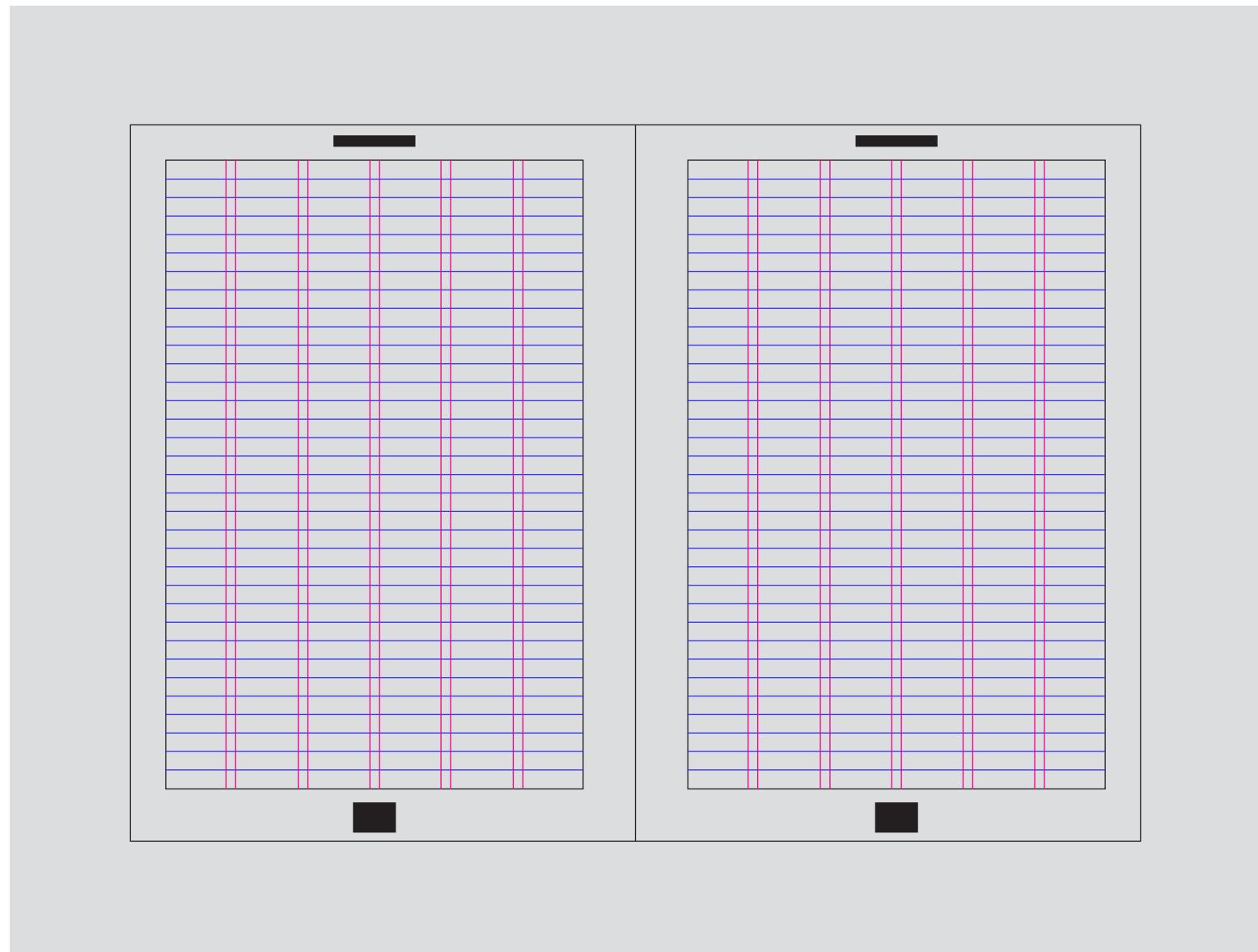
Ample corondell 5 mm

Marge superior 10 mm

Marge inferior 15 mm

Marge interior 15 mm

Marge exterior 10 mm

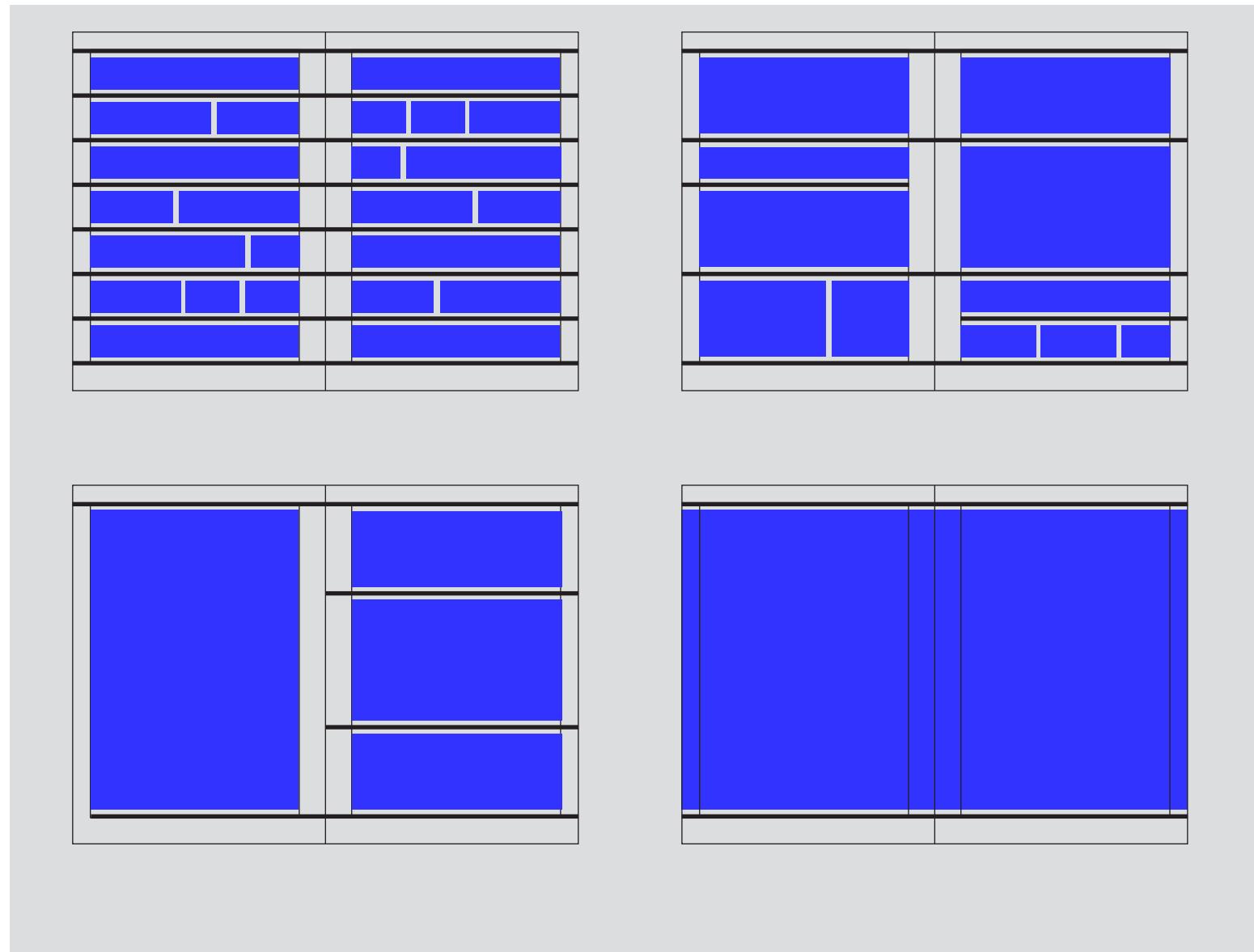


4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Guia

Per aconseguir el ritme de la guia es treballa sobre quatre tipus de plantilles. Els espais delimiten la superfície que ocupen les imatges o el text. Jugant amb aquests mòduls, s'aconsegueix crear una riquesa i variabilitat gràfica que augmenta la tensió entre el contingut i el lector.

El sistema de filets afegeix dinamisme i ajuda a compartimentar els continguts.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

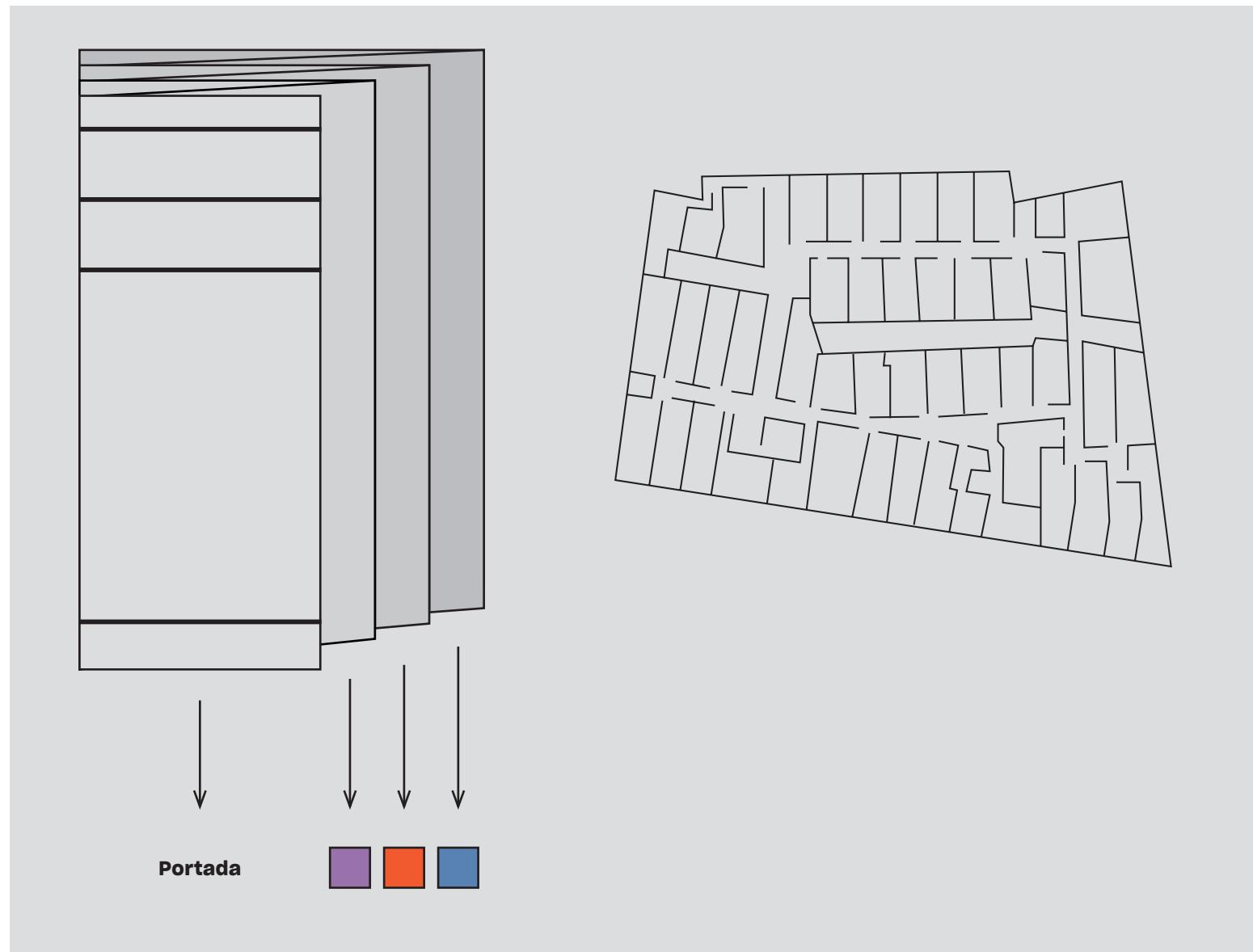
4.3. ESTUDI DE PESES – Mapa Fira

El mapa de la fira es resol sobre un format final A5 però compost de quatre plecs desplaçats en acordió o *leporedo*.

Els mateixos elements gràfics que s'utilitzen a la guia, es fan servir per la composició de texts, imatges i plànols.

Gràcies a un sistema cromàtic es diferencia el contingut de la fira, composta per xerrades (talks), exposicions (exhibitions) i projeccions (45 Films).

La fira té lloc a l'hotel Catalonia Ramblas de Barcelona.



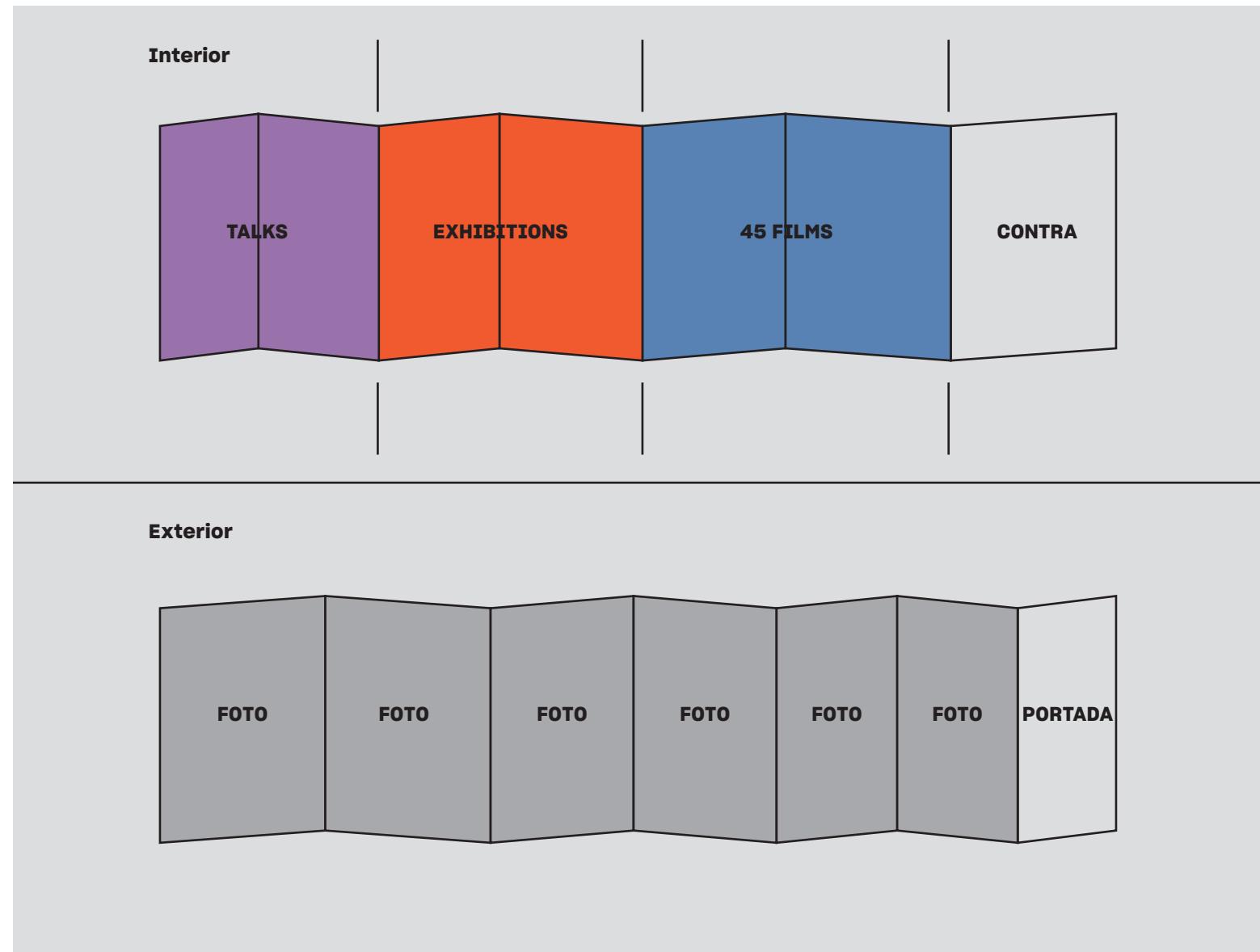
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Mapa Fira

L'interior del mapa dedica una doble pàgina per cadascuna de les seccions de la fira i una pàgina per la contra, que conté el calendari.

L'exterior mostra una imatge suggerent i atractiva del festival que serveix de base per col·locar els logotips dels patrocinadors de la fira.

La portada mostra el títol i una vegada plegat es veuen també els noms de les seccions.



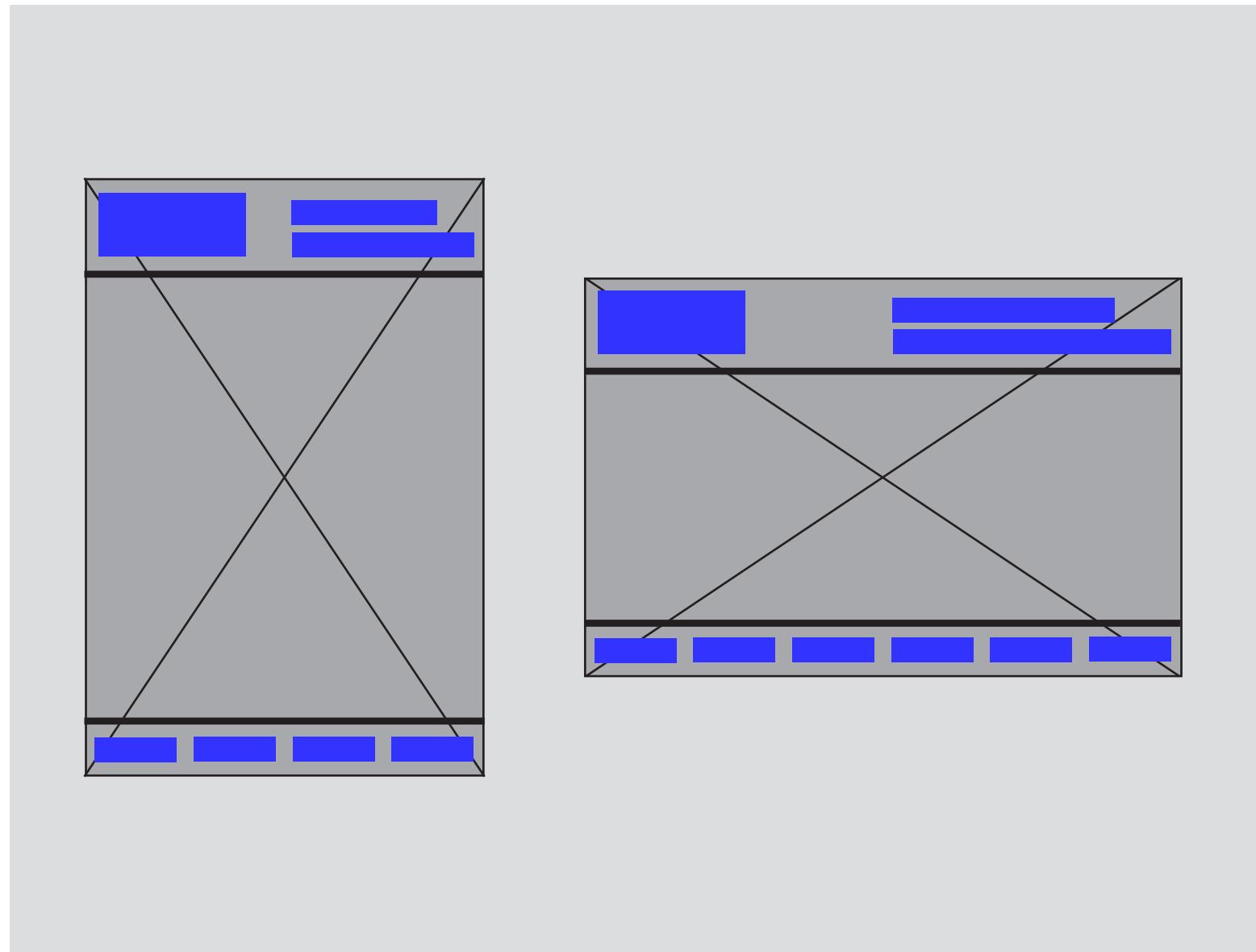
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Postals

La postal s'utiliza com a peça promocional del festival. Serveix per col·locar-la en llocs públics propers a les localitzacions del *Loop* tant lúdics com culturals.

La cara contindrà una imatge destacada d'un fotograma d'un vídeo presentat juntament amb la informació general.

El dors contindrà una breu descripció del festival, especialment dirigida a aquelles persones que no el coneixen.



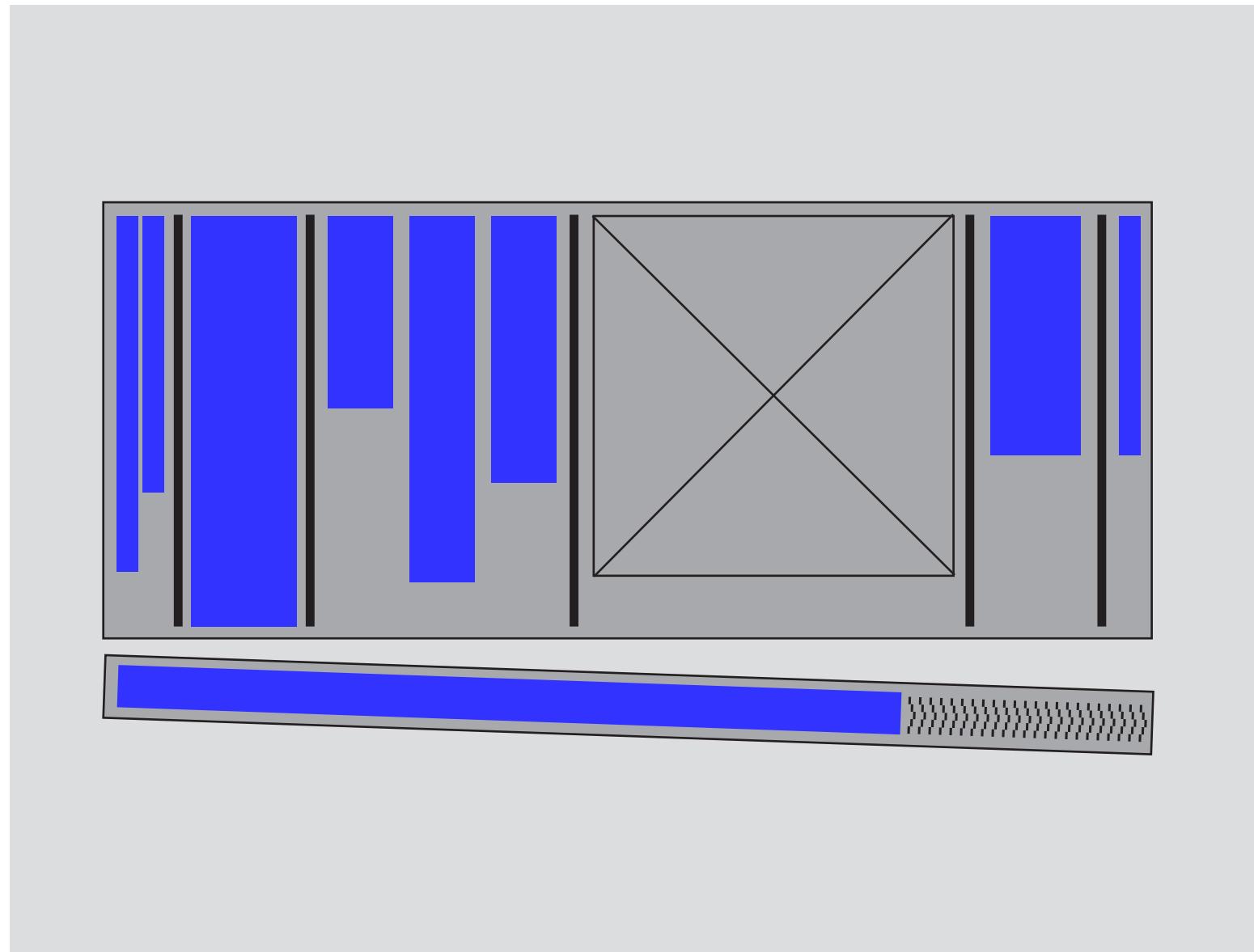
4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Entrades

Es planteja una manera original de dissenyar i formalitzar el tiquet d'entrada. Cada tiquet estarà compost de dues parts:

La primera serà l'entrada en si, i la segona serà l'identificador/polsera d'accés.

Quan l'usuari rep el tiquet, pot separar la polsera ell mateix gràcies al troquel.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Entrades

El festival ofereix quatre tipus d'accés:

1. WORKSHOPS

Cada taller té un cost mínim de 5€

Per crear els identificadors es pren una retícula horitzontal que ens serveix per dividir la superfície en quatre bandes.

2. TALKS (XERRADES)

Accés a totes les xerrades. L'usuari rep de regal la guia i la tote bag per 15 €.

La primera banda servirà per col·locar el nom. La segona, per delimitar la categoria. La tercera serà un espai per jugar amb la iconografia i, la quarta pel logotip i la localització.

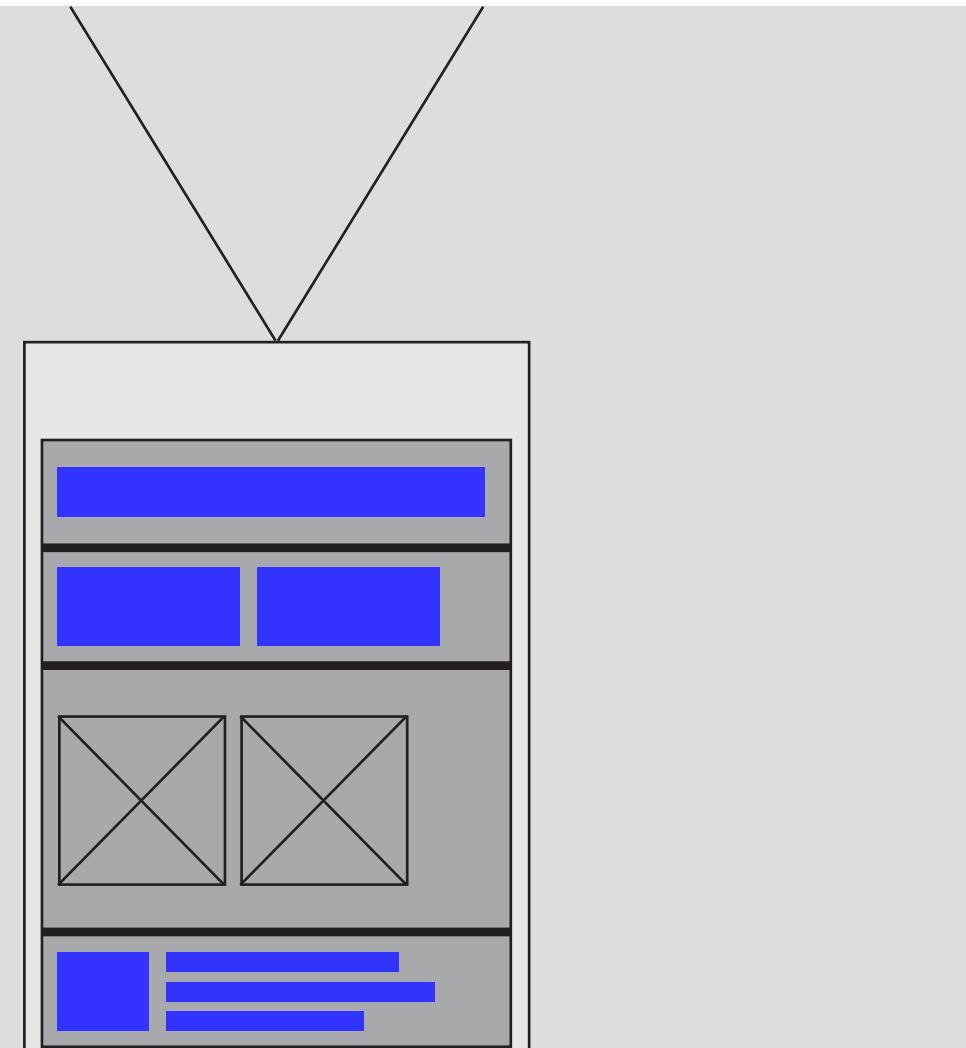
3. FAIR (FIRA)

S'accedeix a la fira i a totes les xerrades. L'usuari rep de regal la guia i la tote bag per 30 €.

Es defineixen quatre tipus d'identificadors amb el seu color pertinent:

4. TOTES LES ACTIVITATS
Accés a totes les activitats, al CCCB, al MACBA i a Arts Santa Mònica durant la durada del festival Loop. L'usuari rep de regal la guia, Selected 13, la tote bag i una samarreta per 45€.

1. Speaker (xerrades)
2. Press (premsa)
3. Vip (convidats)
4. Staff (personal)

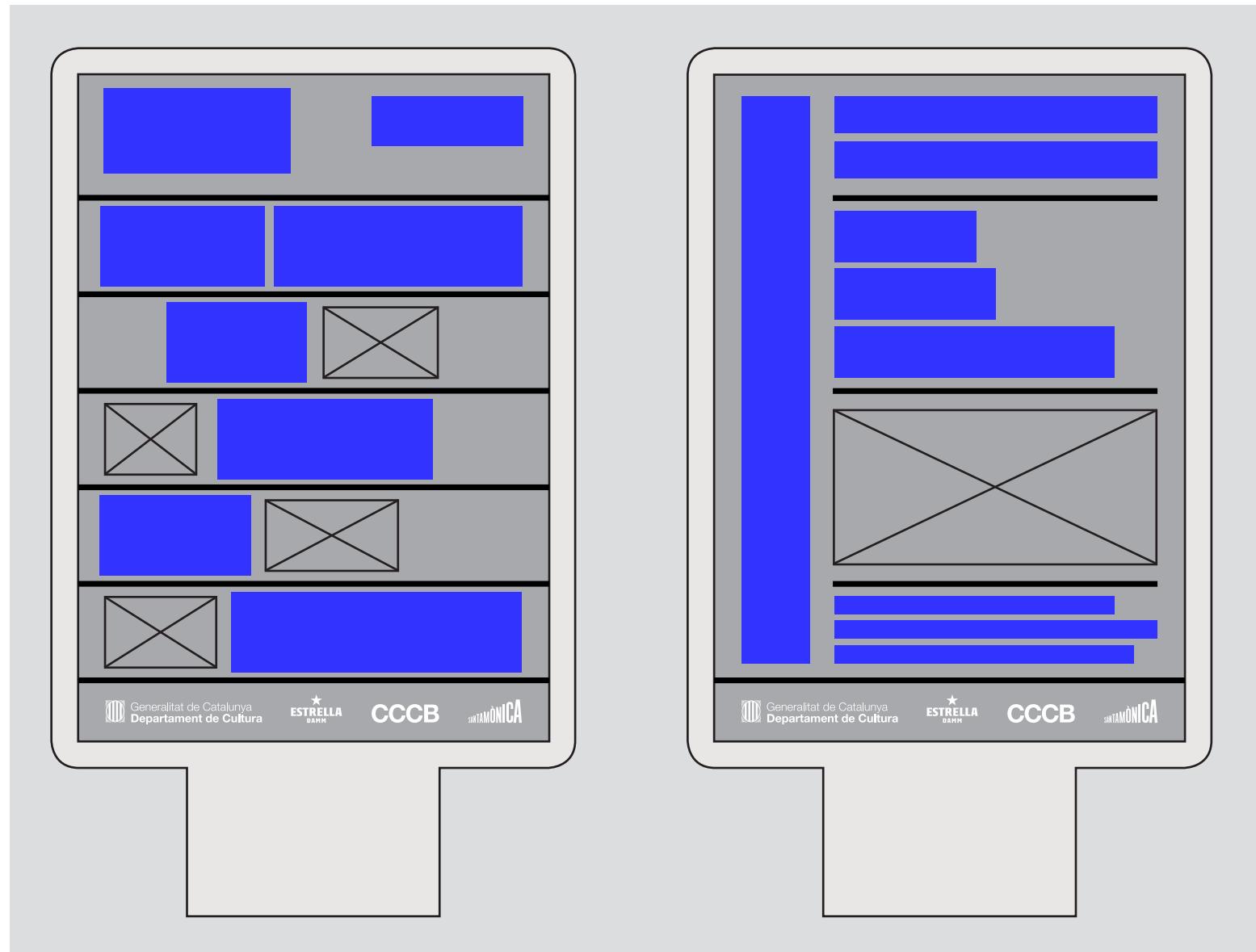


4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Opis

Els opis combinen tipografia amb fotografia amb l'ajuda de separadors.

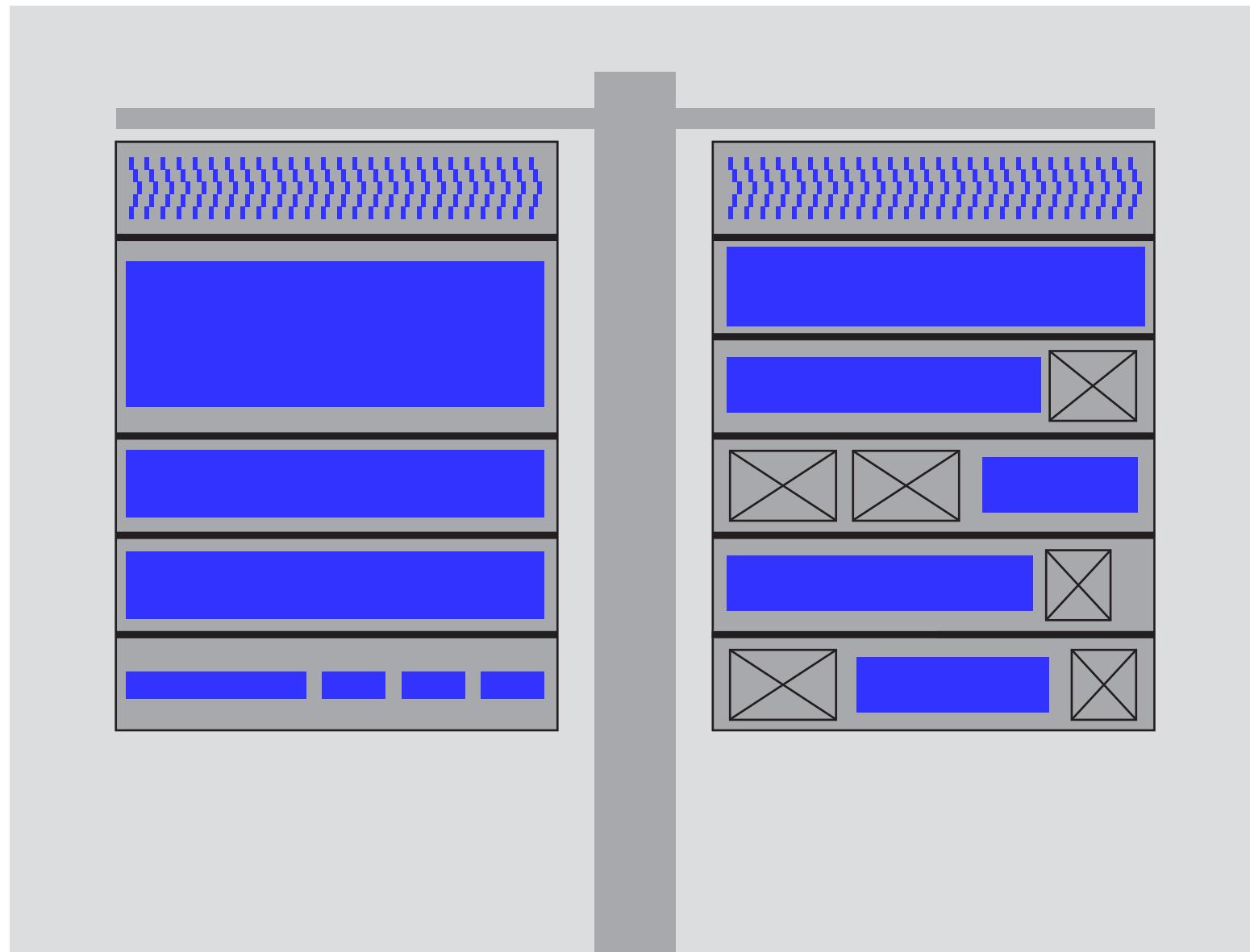
Aquests separadors combinaran tota la informació necessària perquè el públic identifiqui el festival i el seu contingut.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Banderoles

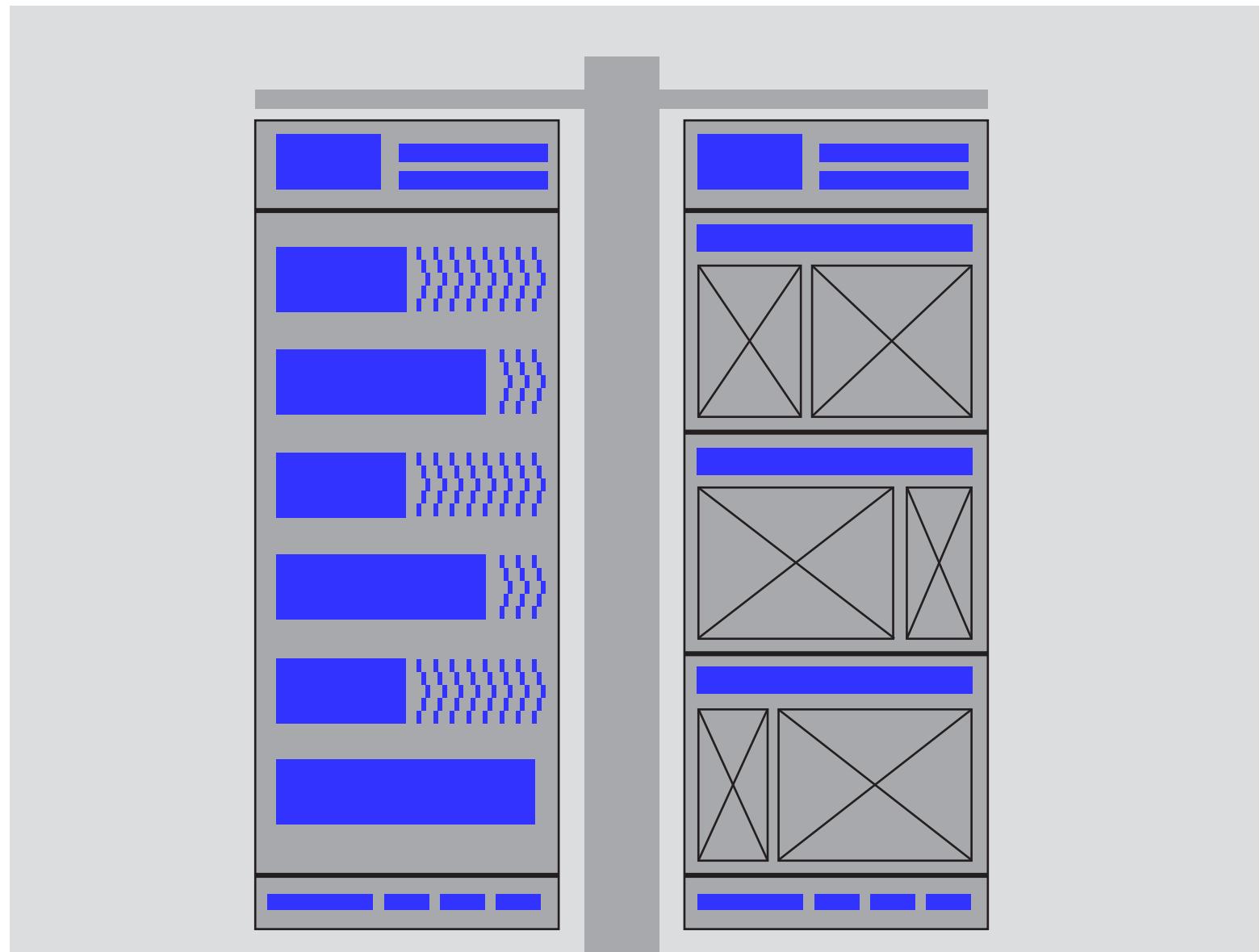
Es segueix el mateix criteri dels opis per construir les banderoles.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Banderoles venecianes

Aprofitant el format vertical de les banderoles venecianes, es poden dotar de més informació i augmentar la mida del contingut.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

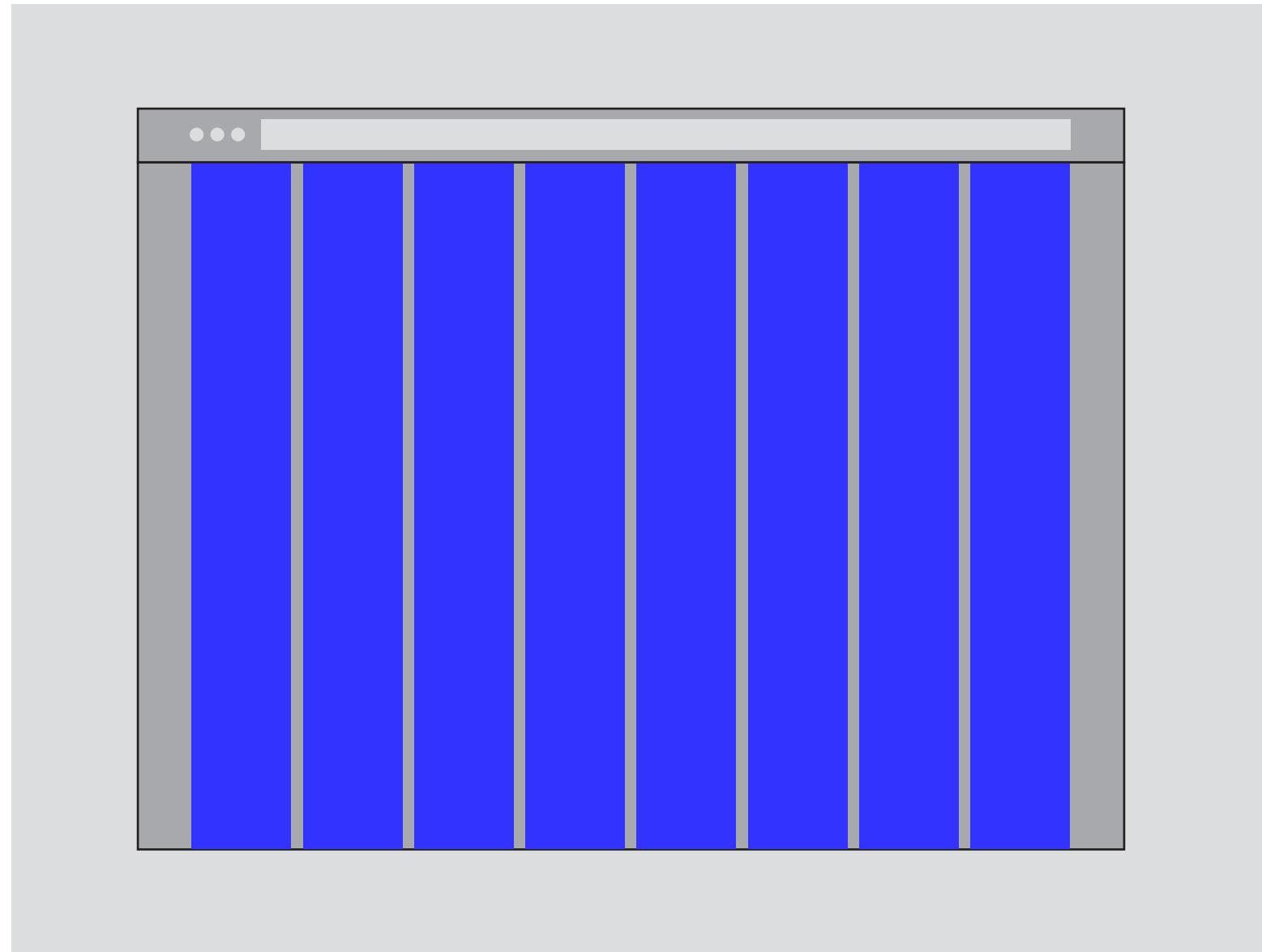
4.3. ESTUDI DE PESES – Web

L'estrucció de la web es basa en una retícula de 8 columnes.

El disseny s'optimitza per una amplada de pantalla de 1280 px.

| | |
|-----------------|--------|
| Ample columna | 148 px |
| Ample corondell | 20 px |
| Ample laterals | 80 px |

La web és responsive i per tant adaptable a qualsevol dispositiu.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Web

La gamma cromàtica de la web utilitza únicament colors de la paleta bàsica dels 256 colors hexadecimals.

Tot i haver definit aquesta paleta els colors principals de la web del festival són:

Fons

Negre #000000

Text Bàsic

Blanc #FFFFFF

Text Fira

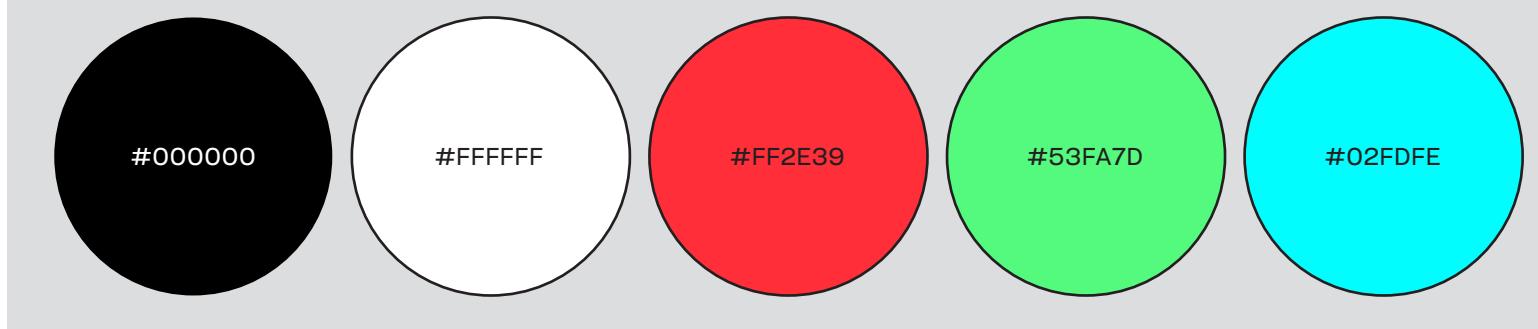
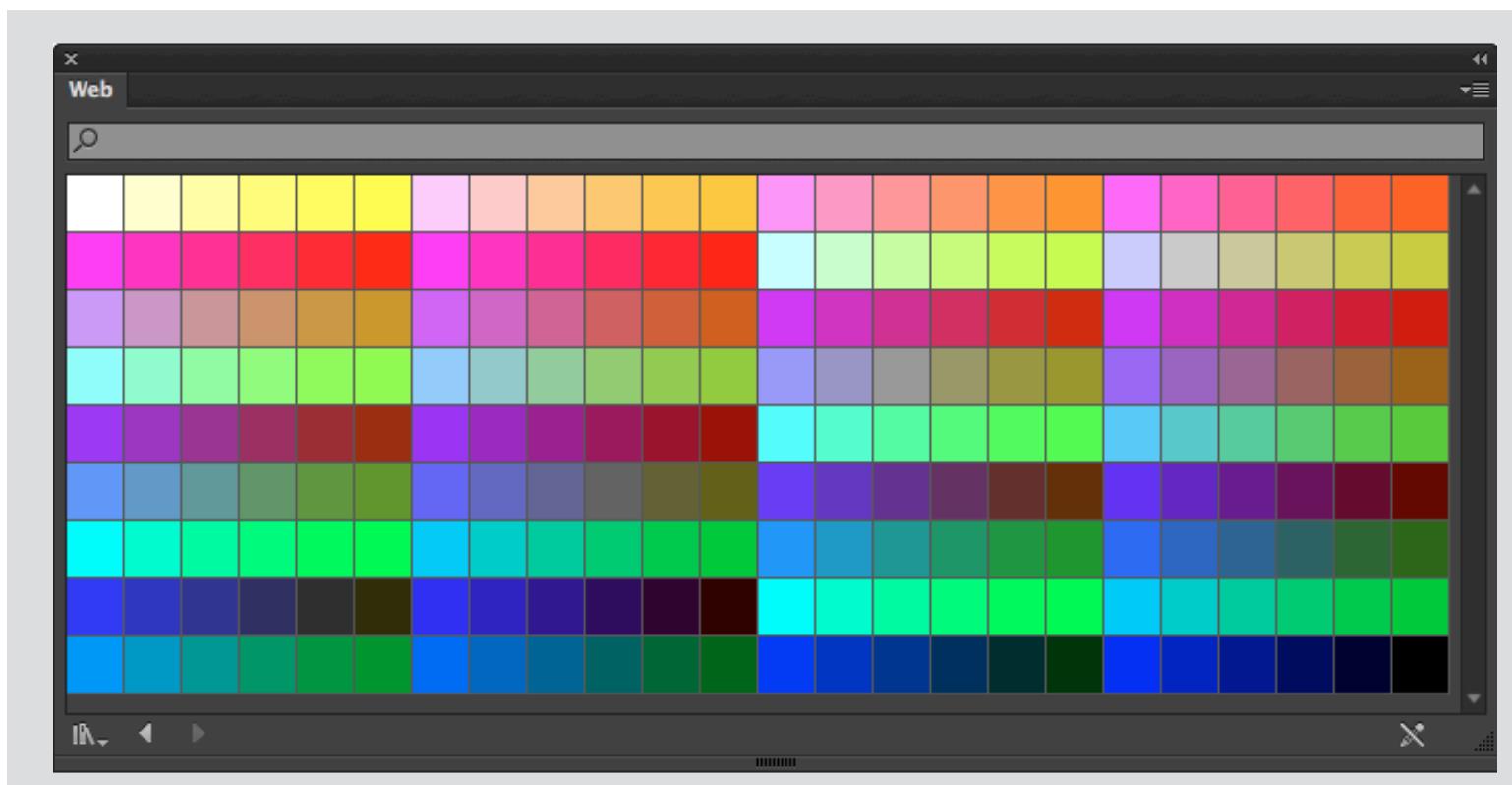
Vermell #FF2E39

Text Festival

Verd # 53FA7D

Text Estudis

Blau #02FDDE



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Tote Bags

1 Dors (general)

Basat en la tipografia que mostra el nom del festival, la localització, les dates, i el lema.

2 Cara (macro tipografia)

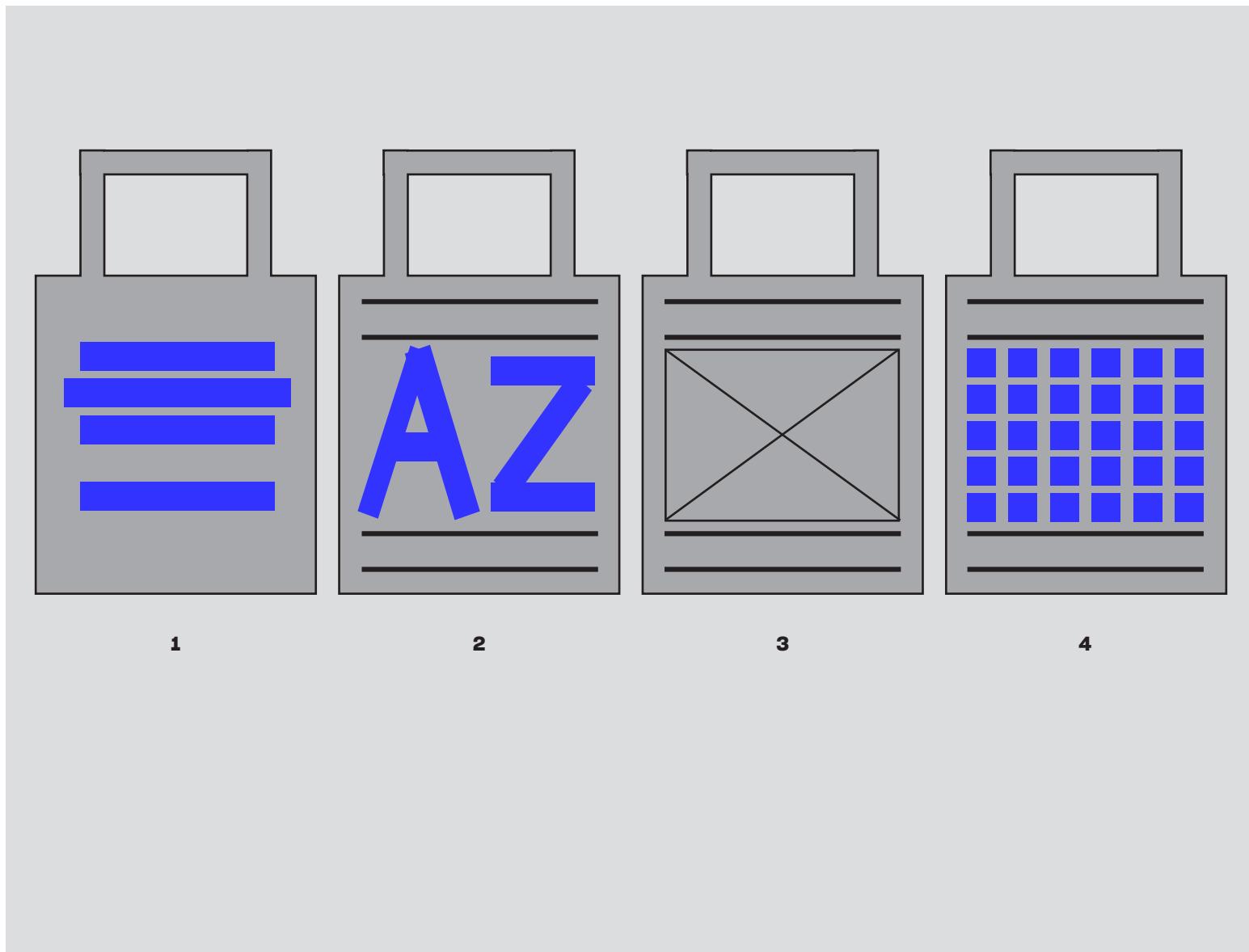
Per destacar la quinzena convocatòria del festival

3 Cara (fotografia)

S'aplica una fotografia extreta d'un fotograma d'un vídeo presentat al festival. Les bosses es serigrafien i, per tant, la imatge està tramada amb un mapa de bits.

4. Cara (iconografia)

Es serigrafia la col·lecció completa d'ícones dissenyada específicament pel festival.



4. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

4.3. ESTUDI DE PESES – Samarretes

Es dissenyen dos colors de samarretes amb el mateix estampat:

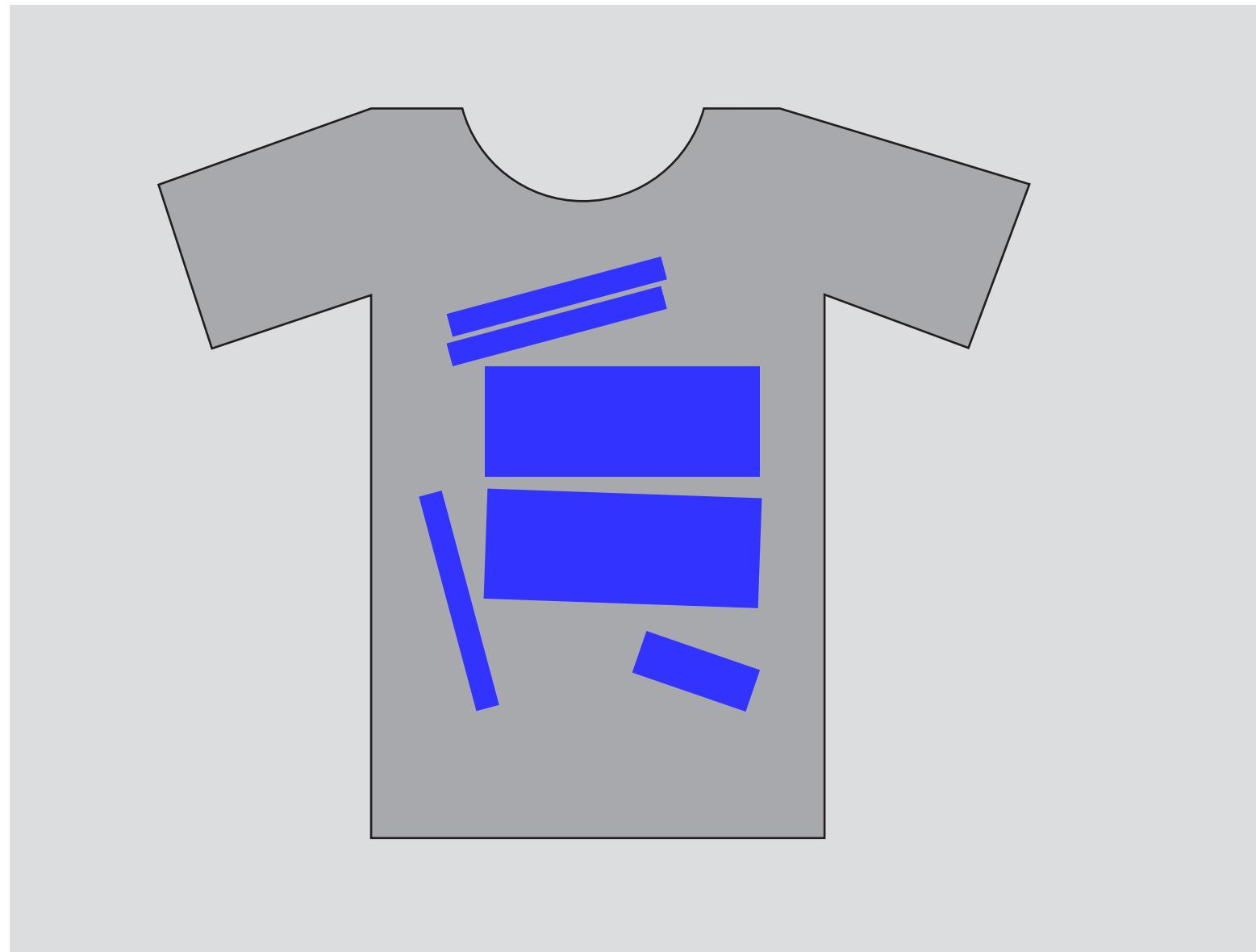
Staff

Samarreta de teixit negre amb estampat en blanc

Marxandatge

Mateix estampat sobre samarreta blanca.

Sortint del reticulat que caracteritza la imatge gràfica del festival, es planteja una disposició més anàrquica dels elements tipogràfics.



5. MEMÒRIA PRODUCTIVA

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Tipografia – Light

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Tipografia – Regular

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Tipografia – Bold

A B C D E F G H I J K L M N

O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Tipografia – Italic



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Icones



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

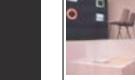
Guia



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Guia

| | |
|------------------------------------|---|
| P<small>RESENTATION</small> | 15TH EDITION WHAT ABOUT PRODUCTION? 04 |
| E<small>XPOSITIONS</small> | 05 |
| C<small>ITY SCREEN</small> | ART GALERIES AND STREET PROJECTIONS 51 |
| A<small>CTIVITIES</small> | 63 |
| L<small>OOP FAIR</small> |  77 |
| L<small>OOP STUDIES</small> | TALKS WORKSHOPS PROFESSIONAL MEETINGS 81 |
| A<small>GENDA</small> |  92 |

| E<small>XPOSITIONS</small> | | |
|--|---|---|
| Beryl Korot in conversation with Neus Miró | Steina | REPRESENTACIÓNS, (RE) VISITS. A reading of the beginning of the Spanish videocreacion |
|  18 - 25 May page 21 |  18 - 25 May page 21 |  2 - 28 May page 21 |
| Ant Farm | Mary Lucier | L7-L8 Impresionable Tony Oursler |
|  18 - 25 May page 22 |  18 - 25 May page 21 |  27 may - 3 Sept. page 21 |
| Steina | Oca Social [Anatomy Lesson] Jordi Sánchez | Undertow Tony Oursler |
|  18 may - 1 June page 22 |  27 may - 13 July page 22 |  19 - 27 May page 22 |
| WINNERS 3RD EDITION OF VIDEFACTO | | |
| 18 may - 1 June page 22 | 27 may - 13 July page 22 | 19 - 27 May page 22 |
| | | |
| | | |

6

7

| Expositions | Loop 2018 |
|--|---|
| B<small>ERYL KOROT</small> <i>In conversation with Neus Miró</i> 12-28 MAY Dachau 1974 Black and White 24' MUSEU D'HISTÒRIA DE BARCELONA (MUHBA) Plaça del Rei, s/n 03200 000 museuhistoria.bcn.cat | A<small>NT FARM</small> Media Burn by Ant Farm – an artist's collective established by Chip Lord (USA, 1943) & Doug Mitchell (USA, 1943-2003) – employs performance art, spectacle in service of art and politics. Media Burn is a two hour American Spectacular. It is a potent cultural symbol: the automobile and television. It was a public performance event that grew out of the desire to create a singular image – a rocket-car crashing a pyramid of television sets. The event was a political statement, a protest, a game, a complex performance and video production during more than one year of planning. It took place on July 4, 1976 in a parking lot in San Francisco in front of an audience of 40,000 people. The event was organized by the "Artist-President" and other rituals of "media events." Local television coverage was included in the final video art edit and it was also distributed as a post card.  12-28 MAY PARKING ORTIGOSA Ortigosa, 5 All Day  |
| 8 | 9 |

| Expositions | Loop 2018 |
|--|---|
| M<small>UNTADAS</small> 18 MAY-28 JUNE Pampinos-de-sarrià, a project developed by Antoni Muntadas (Barcelona, 1942) with Spanish anthropologist Glòria Sardà Reglà, is an installation consisting of the publication of a book and two videos projected simultaneously. This hybrid work of visual art and social anthropology makes an interdisciplinary enquiry into bullfighting's geographic and cultural permutations within Spain's recent history.  MUSEU CAN FRANCESC Rovira i Virgili, 116-126 93 320 87 36 fundaciovilacasa.com | M<small>ARY LUCIER</small> American artist Mary Lucier (Bellwood, Ohio, 1944) is celebrated for her contributions to the field of video art and experimental film since the early 1970s. Her mixed media video and sound work has consistently explored the theme of landscape as a metaphor for loss and regeneration. Ohio at Giverny is the title of Lucier's highly personal, seven-channel, seven-screen video installation. "The work is an investigation of light, landscape and its capacities as an agent of memory, both personal and mythic. It deals with the convergence of disparate entities—geographic, epochs, sensibilities—with transitions from one state of being to another. The work is an investigation of landscape and its capacity to dissolve 'discusses' take place." Nostalgic images from Lucier's native Ohio—the pastoral countryside and a Victorian home—are fluidly juxtaposed and correlated with the lush beauty of Impressionist painter Claude Monet's gardens in Giverny, France. M<small>INAC</small> Parc de Montjuïc, s/n 93 622 03 60 museunacional.cat 18-25 MAY  |
| 10 | 11 |

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Guia

| Exposicions | Loop 2018 |
|---|--|
| COS SOCIAL | 27 MAY - 13 JULY |
|  | <p>COS SOCIAL [Lliçó d'anatomia] by Joan Morey (Mallorca, 1972) is the winning project of the third edition of the Video Production Prize launched by the Xarxa de Centres d'Arts Visuals de Catalunya, Arts Santa Mònica and LOOP Barcelona.</p> <p>Taking the anatomy lessons depicted in Renaissance and Baroque paintings as starting point, the video installation establishes itself as a vast three-dimensional device that remains closed until it is activated by the viewer's presence and action. Here, the body is made up of flesh and bones, while the camera is a microscope that allows the viewer to approach the audience. COS SOCIAL L'lliçó d'anatomia places the actor and the spectator under the same experience, in which observation is conditioned by audiovisual language and rooted in performance.</p> |
| WINNER 3RD EDITION OF VIDECREATION | <p>Amb la col·laboració específica de la Asociación de Cine y Audiovisual de las Mujeres (ACA), que organiza el festival de videoart feminista <i>Viser</i>, se ha preparado una muestra que celebra el trabajo de tres mujeres que han trabajado en el campo de la creación audiovisual. Los tres artistas que componen esta muestra son: Anna Belles, Antoni Muntadas y Carles Puig (Barcelona, 1942). Al concebir en el 1970 en la forma de instalaciones o single-channel video proposals, las piezas seleccionadas para la exposición articulan un viaje a través de la historia del cine y la televisión como medios de representación. La muestra es complementada por la exhibición de más de cincuenta documentos, curada por Antoni Mercader y cubriendo las principales actividades dedicadas a la promoción y difusión del videoart en España. Los objetivos que motivan a los tres artistas que componen esta muestra son los siguientes: la exploración de las estrategias de seducción propias de la representación audiovisual; la implicación crítica en el tema de la representación de la mujer en el cine y la televisión; y la promoción de las posiciones feministas en el campo de la representación.</p> <p>If the concept "re-viewed" refers to looking at the videos from a contemporary perspective, the notion "re-viewed" emphasizes the act of reviewing the historical context in which they were produced. This exhibition thus hints to pivotal patrimonial act of digitization and online presentation of dozens of documents. Reviewing, revisiting and re-reading the works of Muntadas, Balcells and Puig, we can also consider the current value of some words that constitute the video heritage of this country.</p> |

| City Screen | Loop 2018 |
|-------------------------|---|
| CITY SCREEN | ART GALERIES |
| SOUTH OF HEAVEN | <p>21 MAY - 15 SEPT</p> <p>Boris Berendt & South of Heaven (2016) is inspired by the 1960s. It recreates the painting landscape of the stage. Focused on the individual as a social instrument, the project explores the relationship between the physical condition and how this impacts the place a person holds in the world. Furthermore, the project highlights the effects that power instances have over the individual and suggests a critique of the way society functions. Morey's project also dialogues with the historical representation of the body in Western art and its contemporary presence in the field of performance.</p> |
| THE MISSING LINK | <p>4 APRIL - 9 JUNE</p> <p>ART GALLERIES</p> <p>ART GALLERIES</p> <p>101 MARTIN VITALITI</p> <p>25 MAY - 7 JULY</p> <p>The basis for Pepe Viyuela's <i>Barrios Altos</i> (2013) is a set of drawings of a street in a working-class neighborhood in Madrid. The artist has taken the drawings and placed them on a screen. The cartoon serves as a basis for a film. The artist has added a new layer of meaning to the film by adding a shadow of the cartoon to the light moving slowly around the screen through the elements inside the cartoon but also defining the frame defined by the cartoon.</p> |
| 16 | 17 |

| Exposicions | Loop 2018 |
|---|--|
| (RE)VISIONATS, (RE) VISITATS | A READING OF THE BEGINNING OF THE SPANISH VIDEOCREATION |
|  | <p>This exhibition proposes a contemporary reading of early video works by Eugènia Balcells (Barcelona, 1942), Antoni Muntadas (Barcelona, 1942) and Carles Puig (Barcelona, 1942). All conceived in the 1970s in the form of installations or single-channel video proposals, the pieces selected for the exhibition articulate a journey through the history of the videoart in Spain as a means of representation and alternative medium. The show is complemented by the public display of more than fifty documents, curated by Antoni Mercader and covering the main activities dedicated to videoart in Spain during the 1970s and 1980s. The exhibition also includes a series qualifying the work of the three artists are: the study of the seduction strategies proper of film and television; the encouragement of feminist positions in the field of representation; the will to claim for a critical implication on the part of the viewer in the construction of the meaning of the images.</p> <p>If the concept "re-viewed" refers to looking at the videos from a contemporary perspective, the notion "re-viewed" emphasizes the act of reviewing the historical context in which they were produced. This exhibition thus hints to pivotal patrimonial act of digitization and online presentation of dozens of documents. Reviewing, revisiting and re-reading the works of Muntadas, Balcells and Puig, we can also consider the current value of some words that constitute the video heritage of this country.</p> |
| 2-28 MAY | <p>ARTS SANTA MÒNICA</p> <p>La Rambla, 7 93 567 11 10 artsantamonica.gencat.cat</p> |
| 14 | 15 |

| City Screen | Loop 2018 |
|-----------------------------|--|
| CITY SCREEN | ART GALERIES |
| ARIGATOU GOZETTO-HSU | <p>19-27 MAY</p> <p>GALERIA TRAMA</p> <p>POST TRANS</p> <p>25 MAY-20 JUN</p> <p>Post means after... trans refers to the other side, or a daily usual practice, seen as a way to improve the human condition. The artist uses the word "trans" to refer to the exchange of experiences and knowledge between people. In this case, the artist wants to play in a space of exchange between women who share stories of their personal life, thinking about the human aid to identity.</p> <p>ROGELIO ANTÓN</p> <p>Gran Via de les Corts Cardinales, 627</p> |
| POST TRANS | <p>21 APRIL-15 JUNE</p> <p>ART GALLERIES</p> <p>A SPANISH DELIGHT</p> <p>21 APRIL-15 JUNE</p> <p>Fel Salm by Josep Miquel Barrera (1980) is the short crossing, the domestic space is a reader of the discourses of the artist. The artist has created a book for a journey, a tourist guide, the domestic space is a reader of the artist's discourses. At least as a reader for all or a reader for a book with language, culture and tradition. In this case, very diverse is the terrain and the reader is the book. The artist has been immersed in the culture of the reader in the art of the reading week.</p> <p>BOBBY BOULTS</p> <p>Av. Diagonal, 450-453</p> |
| 18 | 19 |

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Guia

| City Screen | Loop 2018 |
|--|---|
| CITY SCREEN | STREET PROJECTIONS |
| SEAHORSES 19-27 MAY | 19-27 MAY |
|  In this suggestive video by Francesc López (Barcelona, 1986), a pair of seahorses dances through dreamlike landscapes of organic forms that intersect and unfold to the rhythm of an incandescent piano played by violin. |  Touring the remnants of artificial mountains erected by men in the middle ages, Alain Orlamendi's (37) work investigates the timeless idea of transforming topography to satisfy strategic interests. |
| LOS INMORTALES 17 MAY-01 JUNE | 10 MAY-10 JUNE |
|  The exhibition deals with the record of social phenomena that take place inside cultural spaces produced by technology. Artist Paula Abadés (Santiago de Chile, 1985) reflects on how in social media and smartphones the action of taking portraits and self-portraits (selfie) takes relevance. |  The exhibition SUBLIME features a series of aesthetic thresholds between the artists Marc Basch (Spain), Bernat Daviu (Spain) and Luis Valdés (Chile), navigating between the seduction and the sublime... |
| EN LA ÉPOCA DEL ARTE CONCEPTUAL 18-30 MAY | 10 MAY-10 JUNE |
|  The exhibition includes a selection of photographs, maquettes, posters, and other documents about video and film, illustrating this interesting period in which video began to appear as a new medium, becoming the conceptual artists. On display will be Trossos, a film-video done by Jordi Cerdà, Joan Mostaza and Ricard Solà. |  Plastic Mantra by Esteban Valdéscoara is a healing song for the sea waters and the island of Capri built by the Sibyl of Cumas which lives in the Camp Flegrei near Naples. In the end of the performance, near all those subtle and natural forces that co-create my works on their lands, and the video have channeled, and this works as offerings to their lost messages of light." |
| 20 | 21 |

| Activities | Loop 2018 |
|---|------------------------------------|
| ACTIVITIES | LOOP SOHO HOUSE |
| PRIMERA MORT 11 MAY (20 H) | JUAN NARANJO Casanova, 136-138 B-3 |
| JEAN CLAUDE CARRIÈRE 16 JUNE (19 H) | JUAN NARANJO Casanova, 136-138 B-3 |
| FESTIVAL VIDEO DONOSTI 08 MAY (ALL DAY) | JUAN NARANJO Casanova, 136-138 B-3 |
| 22 | 23 |

| Activities | Loop 2018 |
|--|---|
| ACTIVITIES | LOOP FAIR |
| PAUL McCARTHY 22 MAY (10 H) | FOS A NEGRE 26 MAY (20 H) |
| LOOKING IN THE MIRROR I SEE ME 24 MAY (17 H) | GREATER CHINA HERE AND THERE 27 MAY (20 H) |
|  For the second year in a row, LOOP Barcelona is again collaborating with the Gaspar Foundation with the presentation of a new work by the artist during the 1970s and 1980s that break the limits of painting using his body as a brush and even as a way of life. The artist's interaction with the media and American society with a sarcastic and ironical language, seems to be a reflection of the burgeoning feminist movement in the consumer society. |  It is already well established that the emergence of video art tools in the late 1960s and early 1970s paved the way for an extraordinary number of outstanding video art works. This project aims to explore the relative accessibility, portability and immediacy of Sony's Video Porta Pak, a significant number of women artists used this equipment to experiment with the video format. Often taking a direct-to-camera approach, many of these artists were influenced by the work of the Japanese artist Yoko Ono, currently on display at the museum. |
|  Through the presentation of artist films from China, Hong Kong, Taiwan, and beyond, this project aims to investigate fragments of historical memory, local cultures and global themes. By assembling a variety of regional, temporal and artistic contexts, this program will re-interpret the experience of the here and now, looking into the potentiality and multiple meanings and uses of visual fragments of experience that disrupt time, space and continuity. |  |
| 24 | 25 |

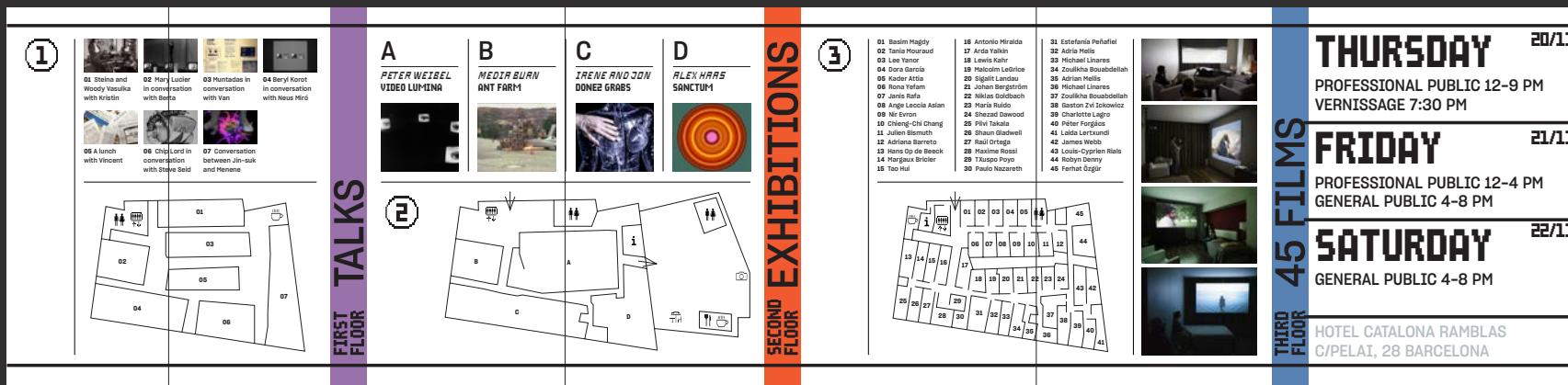
| AGENDA | INFO |
|---|---|
| THURSDAY 25TH MAY PROFESSIONALS 12-21 H VERNISSAGE 19 H | LOOP FAIR HOTEL CATALUNYA RAMBLAS Carrer Pelai, 28 +34 93 316 84 00 |
| FRIDAY 26TH MAY PROFESSIONALS 12-21 H VERNISSAGE 19 H | TICKETS 15€ - YOU CAN BUY THE TICKETS ON OUR WEBSITE www.loop-barcelona.com |
| 26 | 27 |

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Mapa



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Mapa



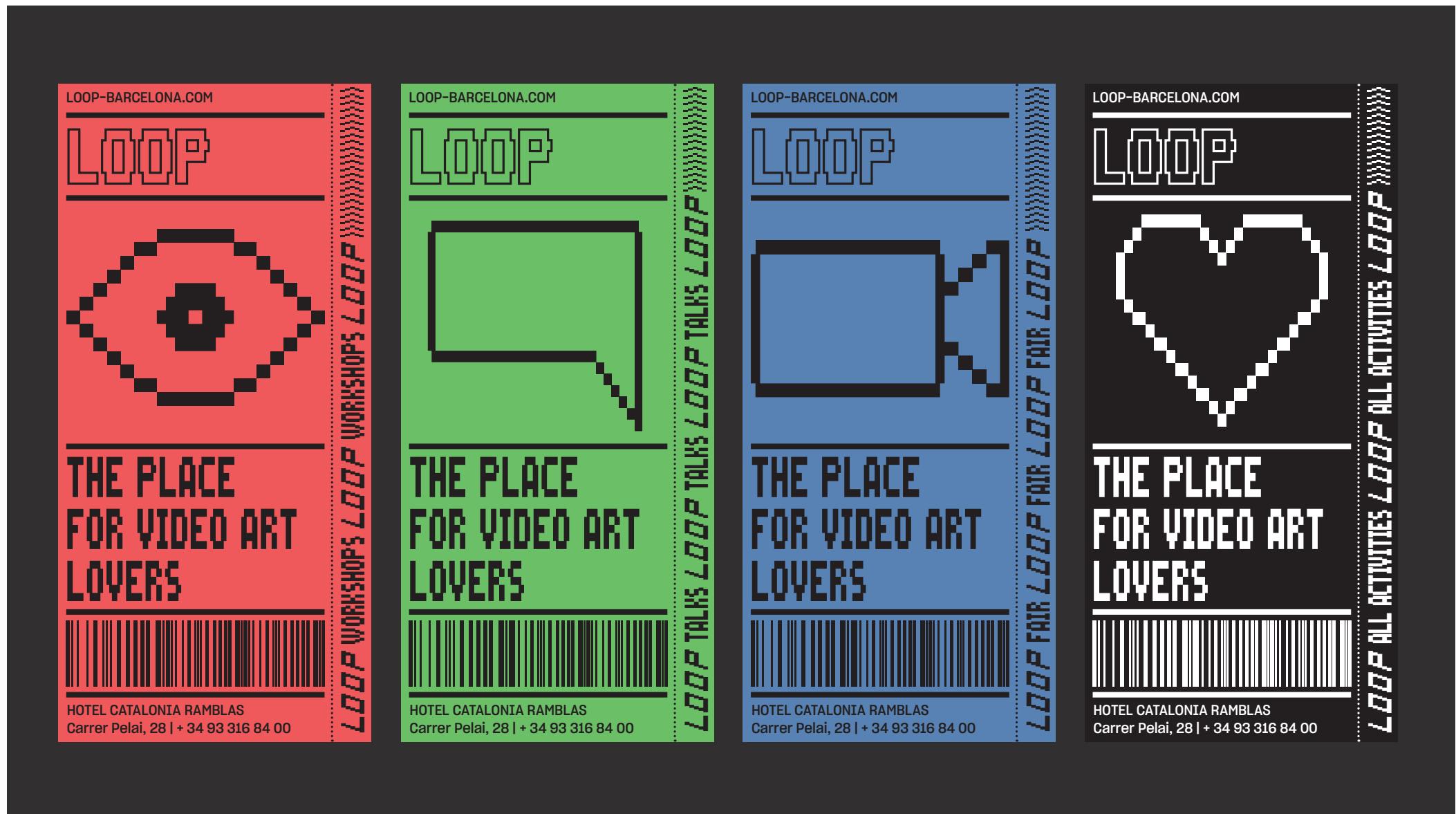
5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Entrades



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Entrades



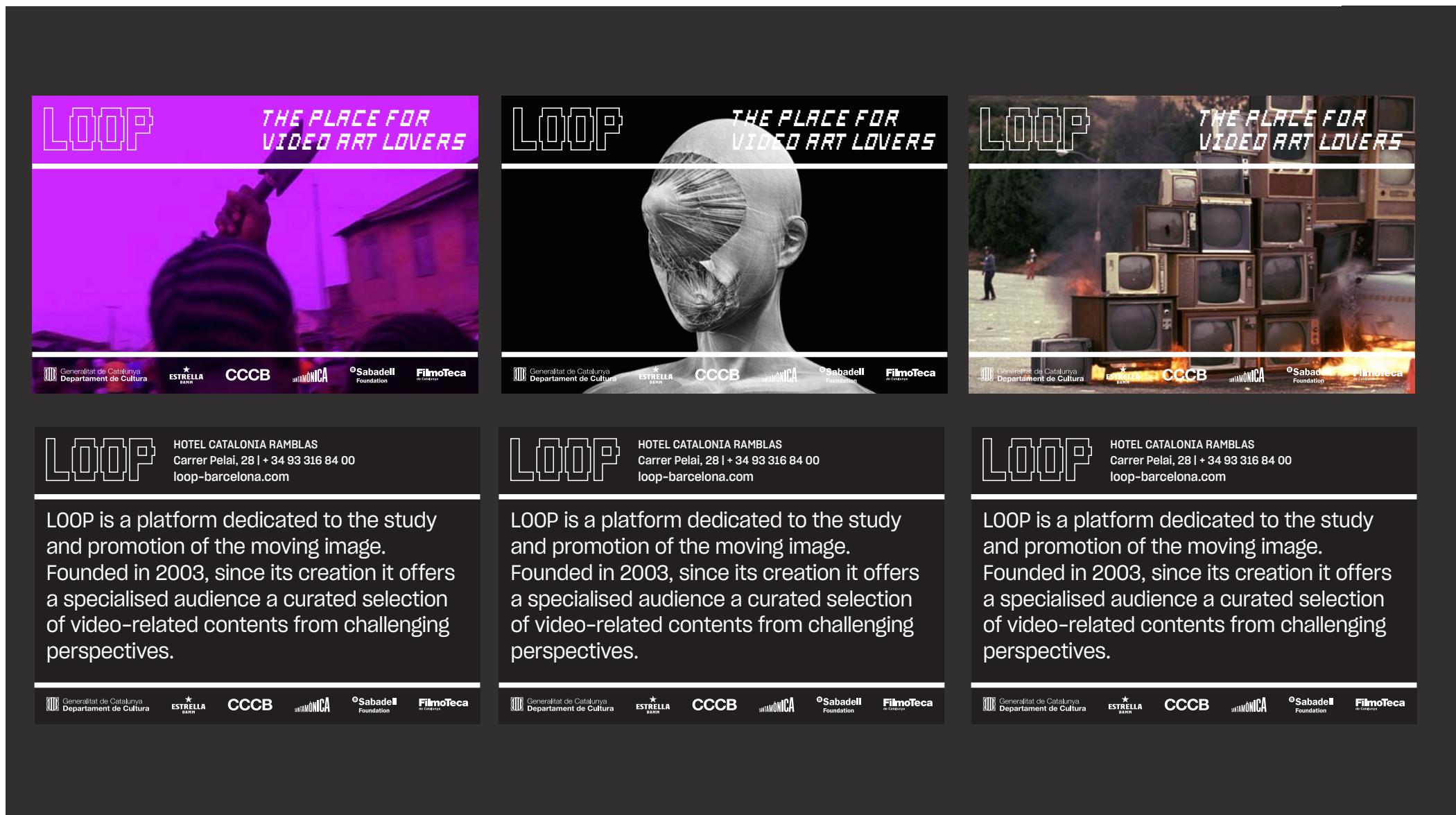
5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Identificadors ID



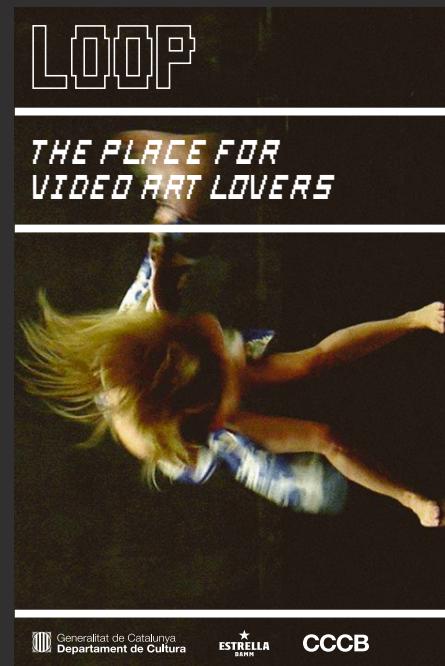
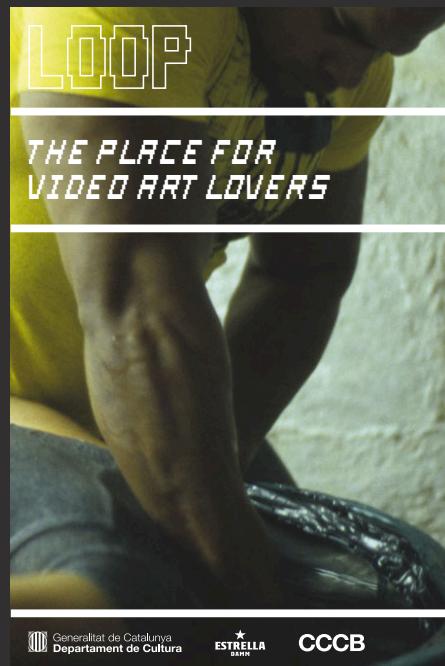
5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Postals horizontals

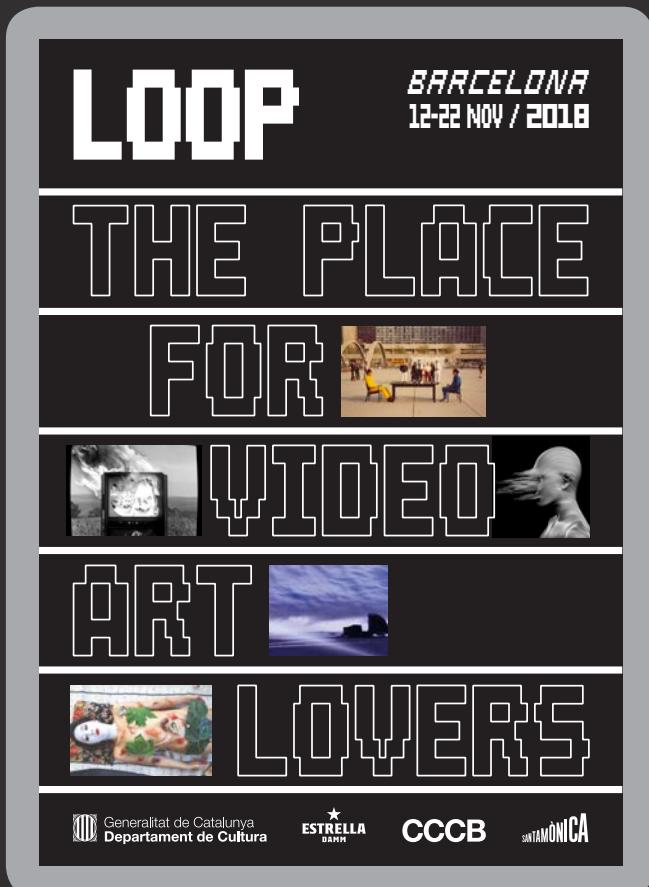


5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Postals verticals



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA OPIS



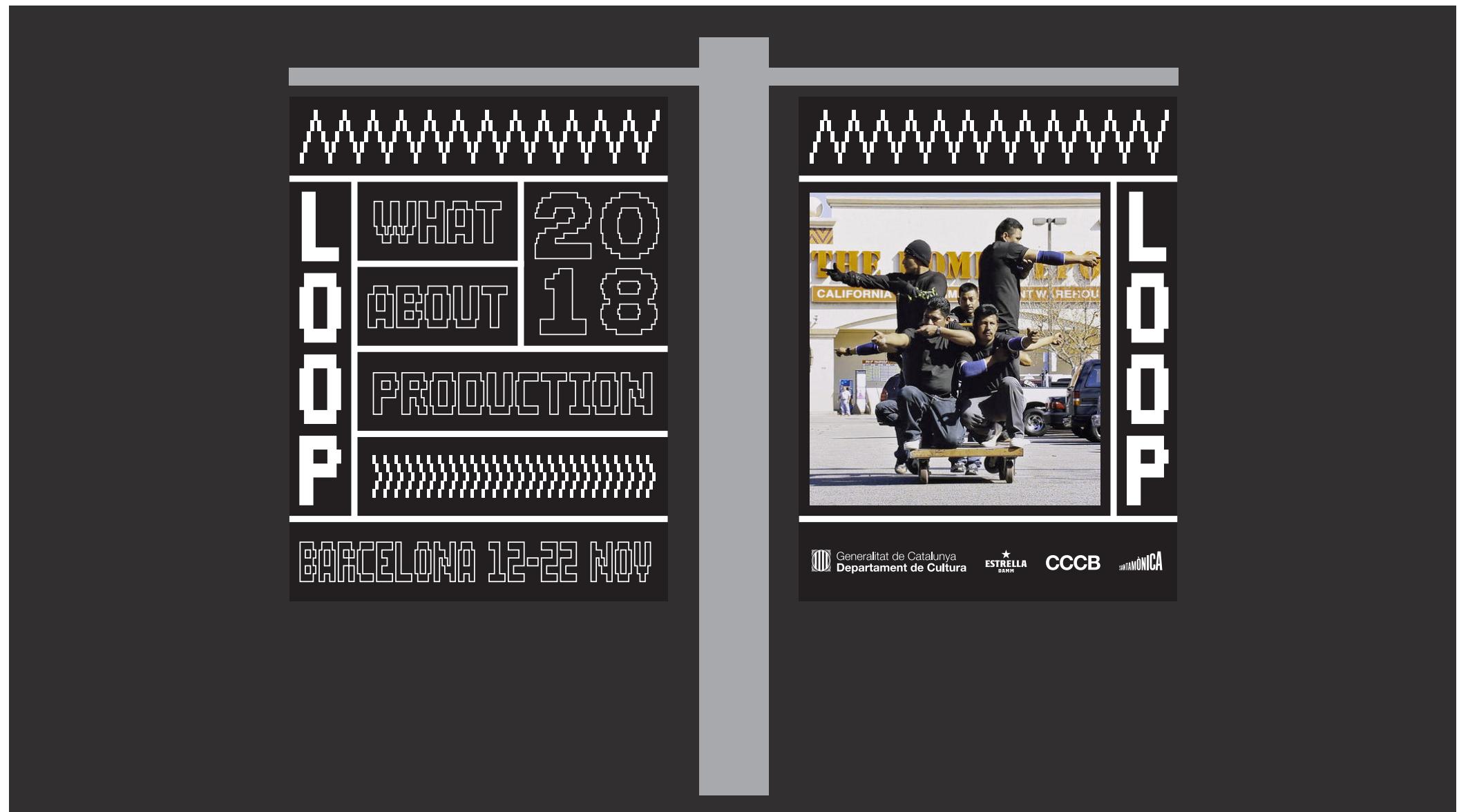
5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Banderoles



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Banderoles



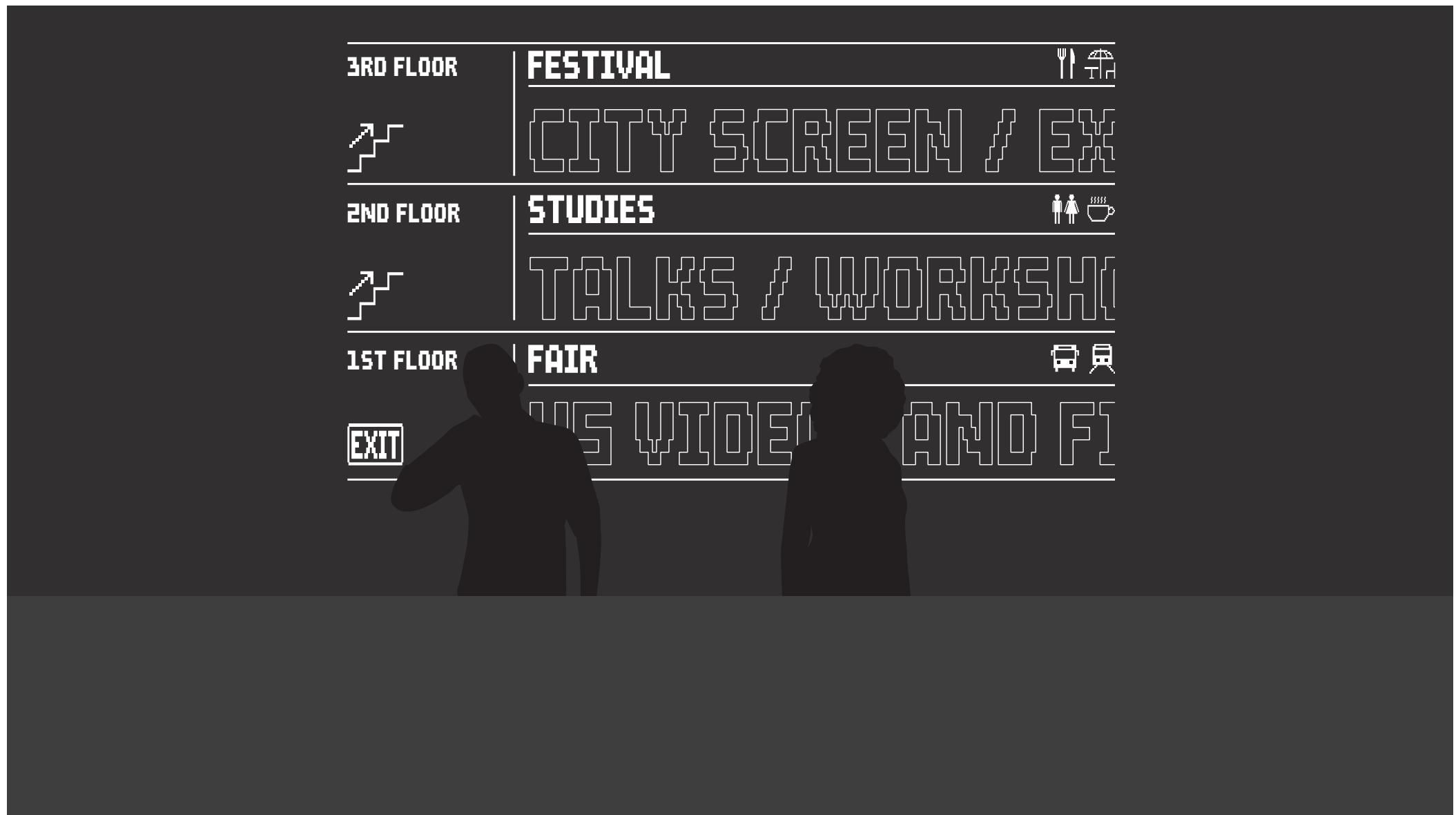
5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Banderoles venecianes



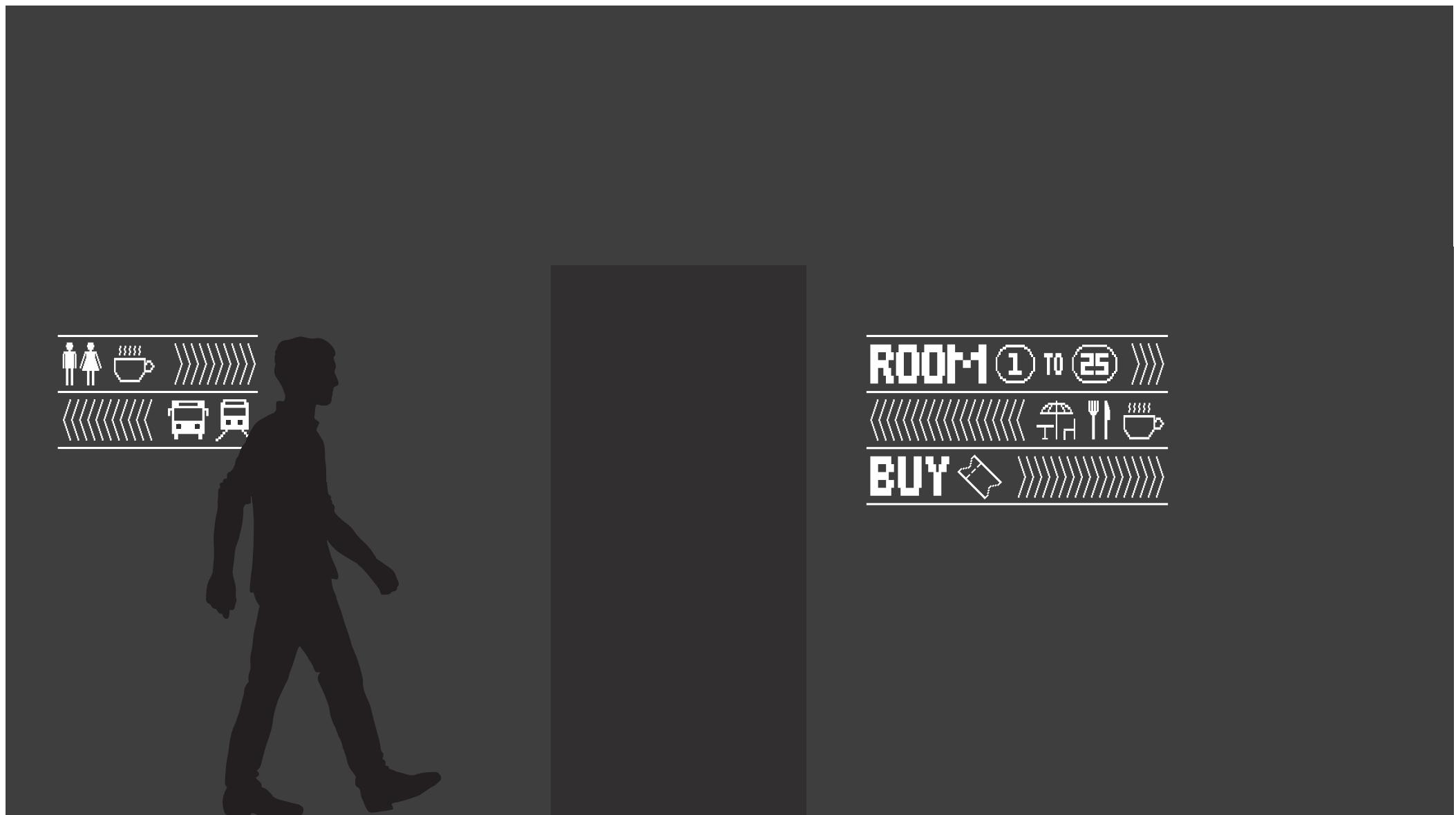
5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Senyalística



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Senyalística



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Senyalística



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Web



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Web

The screenshot shows a web browser window with a dark theme. The address bar displays "file:///Users/dani/Desktop/Web_1.png". The main content area features large, bold, colorful text elements: "FAIR MAIN COLLECTION" (red), "COMITE" (white), "FESTIVAL EXHIBITIONS" (green), "STUDIES TALKS" (cyan), and "PROFESSIONAL MEETINGS" (white). To the right of the text are small thumbnail images related to each category. Below this, there's a section titled "FEATURED FILMS" with a series of right-pointing chevron icons. A large image of a flock of flamingos is shown next to the text "67 Bows Nira Pereg 2006". On the far right, there's a smaller image of a beach scene.

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Web

The screenshot shows a web browser window with a dark theme. At the top, there are standard browser controls (back, forward, search, etc.) and a title bar displaying "file:///Users/dani/Desktop/Web_1.png". Below the title bar is a navigation bar with icons for back, forward, search, and refresh.

NOVEMBER

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | | | |
| 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | | |

● FAIR
● FESTIVAL
● STUDIES

12 MONDAY

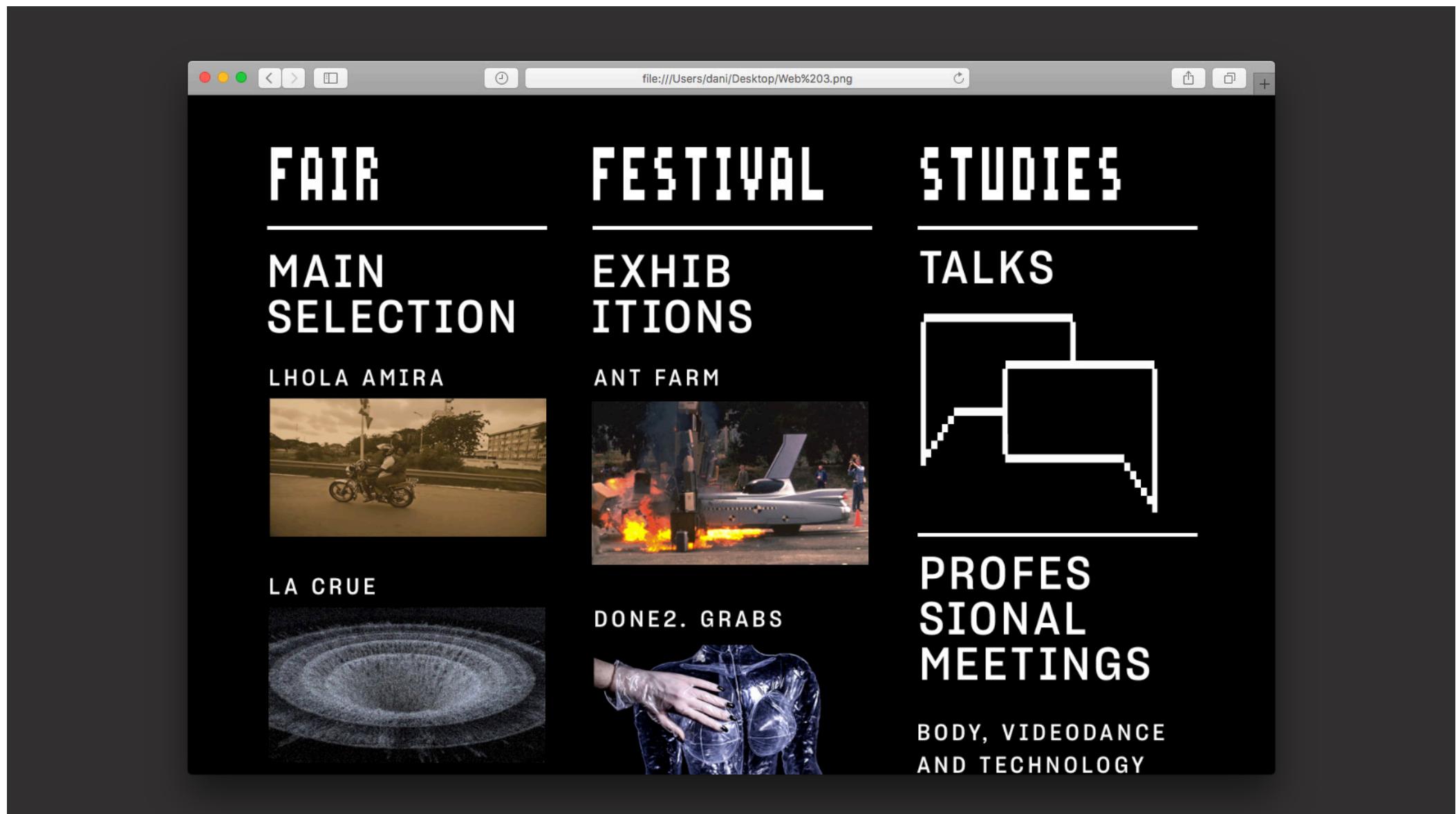
11:30 AM – 12:30 AM • TALK
Chip Lord in conversation with Steve Seid

Some works of art are like rehearsals for the future—provisional try-outs for possibilities glimpsed, but certainly not realized. Other works take a different tack, speculating on cultural trajectories whose rising arc is observed, but whose terminus is never quite calculated. Ant Farm's *Media Burn* (1975) illustrates a middle road, the future glimpsed but the magnitude of that prognostication never imagined.

12:45 AM – 01:45 PM • TALK
A lunch with and presentation

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Web



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Web

The screenshot shows a dark-themed website for Redisseny de Loop. On the left, under 'COMITEE', there are four members with their names and locations: ISABELLE AND JEAN PARÍS (Paris), JOSÉE AND MARC MARSELLE (Marseille), HARO CUMBUSYAN LONDON (London), and RENÉE DRAKE AMSTERDAM (Amsterdam). Each member has a small profile picture. On the right, under 'ACTIVITIES', there are three main sections: 'SOHO HOUSE' (with a photo of people in white shirts performing a synchronized dance on a beach at night), 'MOVIE FESTIVAL SAN SEBASTIÁN' (with a photo of a man in traditional red shorts holding a sword and a ball), and 'AUDIENCE DEVELOPMENT' (with a photo of a group of people seated around a long table in a conference room). Below these is a 'WORKSHOPS' section featuring a red pixelated logo.

COMITEE

ISABELLE AND JEAN PARÍS
PARÍS

JOSÉE AND MARC MARSELLE
MARSELLE

HARO CUMBUSYAN LONDON
LONDON

RENÉE DRAKE AMSTERDAM
AMSTERDAM

ACTIVITIES

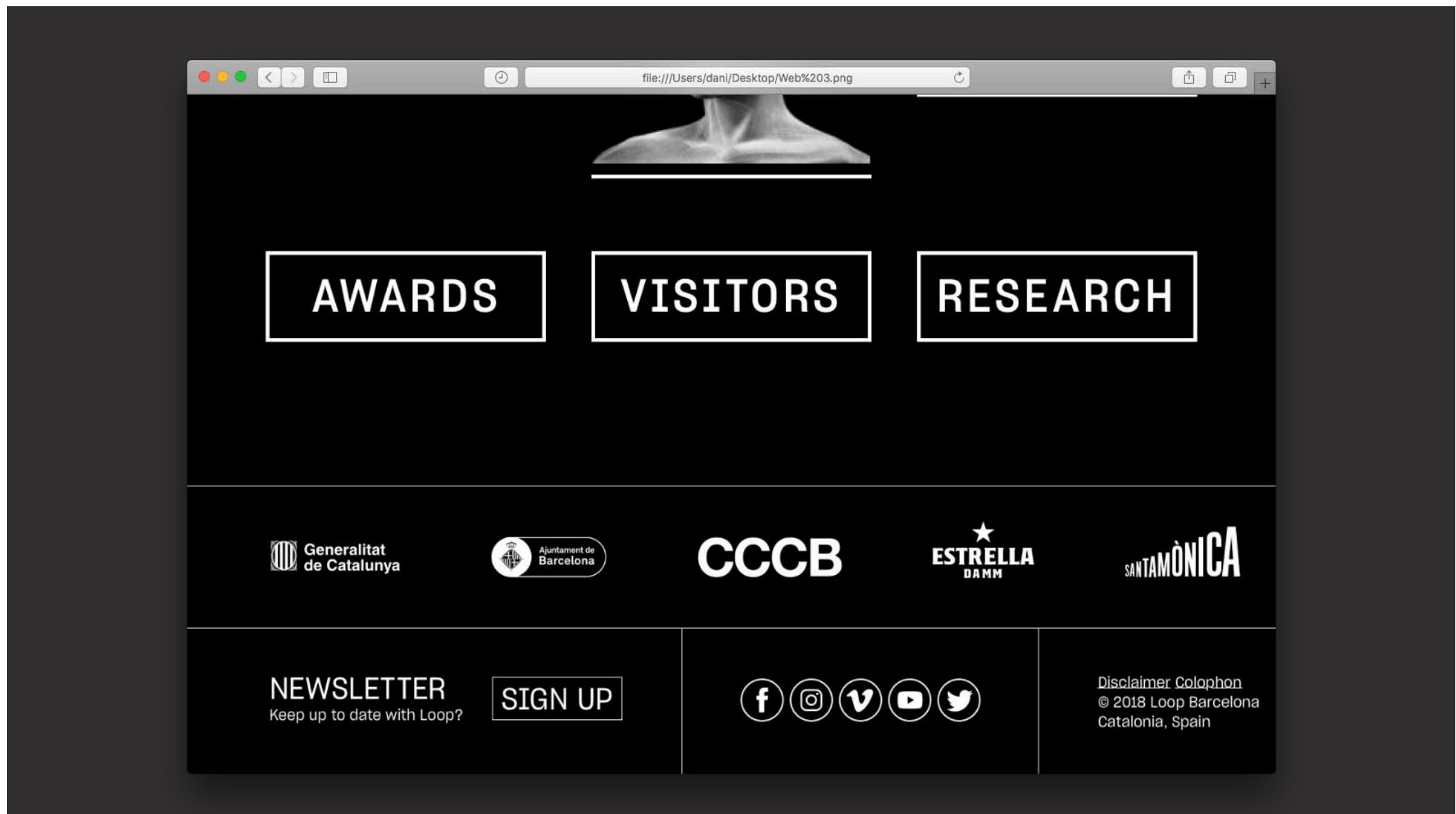
SOHO HOUSE

MOVIE FESTIVAL SAN SEBASTIÁN

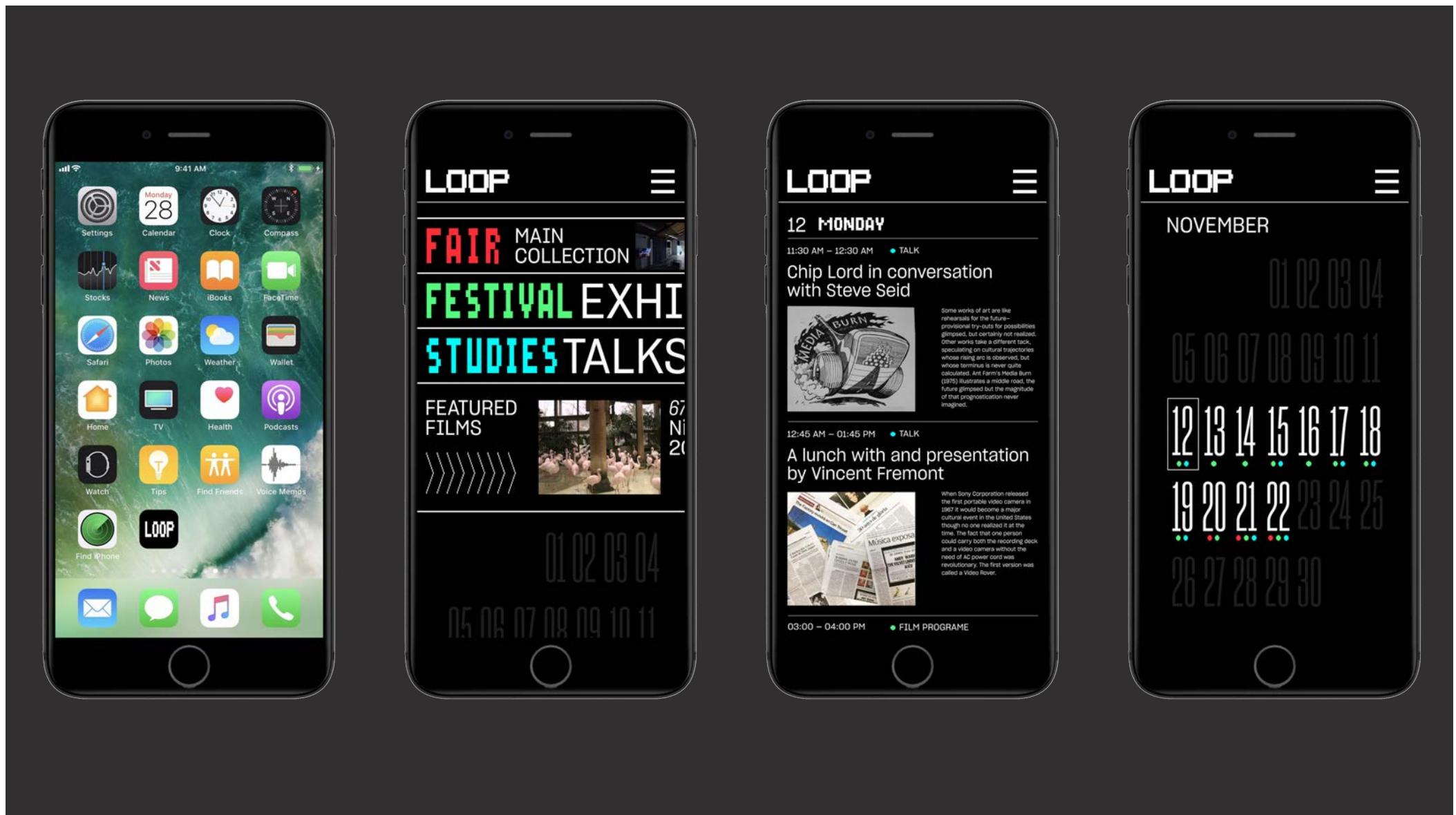
AUDIENCE DEVELOPMENT

WORKSHOPS

5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Web



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA App



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA Tote Bags



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Tote Bags



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Tote Bags



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Tote Bags



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Samarretes



5. MEMÒRIA DESCRIPTIVA

Samarretes



6. CONCLUSIONS

5. CONCLUSIONS

A partir de la hipòtesi inicial, s'ha dotat d'una nova imatge visual al festival *Loop* de Barcelona, Edició 2018. La importància del procés de recerca resideix en el desenvolupament d'un sistema gràfic. Aquest sistema neix de la creació d'una tipografia display exclusiva pel festival. La clau radica en el desenvolupament de les estructures bàsiques de la tipografia per aconseguir un procés d'aplicació ric i identitari.

La recerca de la imatge d'altres festivals i de la mateixa imatge del festival *loop* d'anteriors edicions, ha conduït a un procés de treball racional, constructiu, geomètric i modular. Aquestes característiques han facilitat la creació de les diferents peces gràfiques necessàries per la comunicació entre el festival i l'usuari.

La complexitat del projecte és la diversitat de peces amb les quals el festival necessita per contactar tant amb els ponents com amb l'usuari final.

El resultat final és la constatació de que es pot construir un sistema modular que sigui una alternativa a un projecte real tant pel present com pel futur.

