

A detailed collage of various tools and objects. In the top left, a large camera lens is visible. Below it, a film strip with a small photograph of a city skyline is coiled. A pair of compasses and a ruler are spread out on a piece of aged, yellowed paper. To the right, a fountain pen with a wooden handle and a black nib lies on the paper, with some ink splatters nearby. In the bottom left, a camera body and lens are partially visible. In the bottom right, a computer mouse and a keyboard are shown. A circuit board with a large square chip is also visible in the lower center. The overall theme is the transition from traditional analog tools to modern digital technology.

a sangre

**60 años de dibujo,
diseño, publicidad...**

del lápiz a la IA

José Baró Parellada



Memorias de un diseñador

Este texto no es un manual. Es el recorrido de mi oficio. Empecé dibujando. Después llegaron la informática, el 3D, la fotografía, el vídeo y, ahora, la inteligencia artificial. Las herramientas han cambiado, pero mi forma de trabajar sigue siendo la misma: observar, entender y decidir. No separo el lápiz de la tecnología. Hacer las cosas con las manos, probar, equivocarme y volver a empezar me ha enseñado a domar cada máquina nueva.

EMPEZAR SIN SABERLO

Dibujaba, pintaba y probaba. Miraba a mi alrededor aquellas formas nuevas de entender el arte: la abstracción, el pop, el conceptualismo, el arte povera... Yo lo absorbía todo.

La gente veía mis cuadros y me decía que estaban muy bien. Durante un tiempo llegué a pensar que aquel podía ser mi camino. Mi madre, bastante más práctica, lo resumió de otra manera: «Con esto te vas a comer un rosco». Tenía razón. No dejé de crear, pero tuve que aprender a convertirlo en oficio.



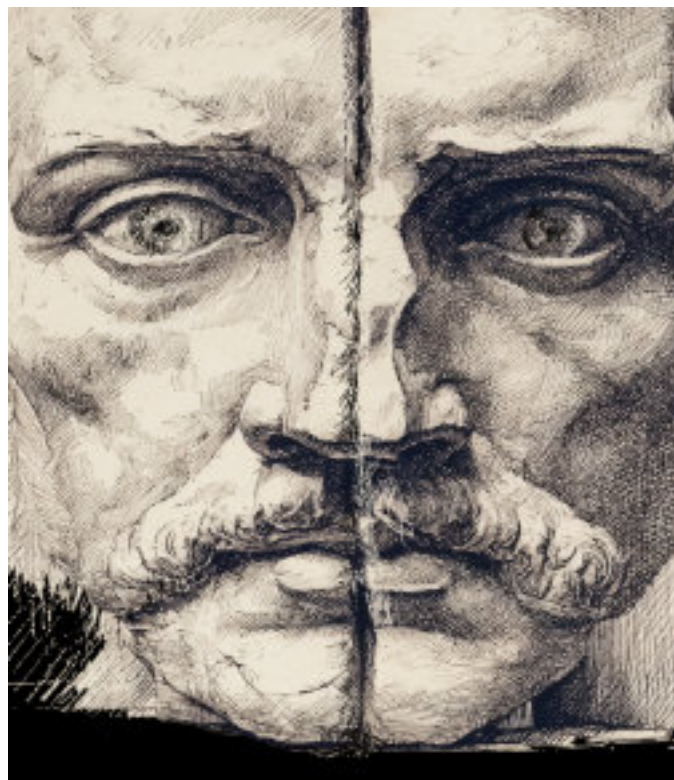
Una imagen que volvió



Tenía unos diecisiete años. Era una de aquellas piezas con las que intentaba encontrarme. Más adelante me encargaron un cartel sobre teatro y decidí utilizarla.

Seis décadas después, entré en una exposición de antiguos carteles. No sabía qué iba a encontrar. Fui recorriendo obras de Miró, Tàpies, Picasso y otros autores hasta que, de repente, apareció la mía. Mi cartel. Estaba allí, junto a ellos. Y no cantaba.





Los primeros trabajos

Muy pronto tuve que enfrentarme a todo tipo de piezas. Un cartel, una ilustración publicitaria, el dibujo de un automóvil o la promoción de Andorra exigían soluciones diferentes.

Pero no todo respondía a un encargo. También pintaba por mi cuenta. Probaba formas, deformaba figuras y

buscaba imágenes que no tenían que vender ni explicar nada.

Sin darme cuenta, empezaban a convivir dos caminos que me acompañarían durante muchos años: el trabajo profesional y la necesidad de experimentar.



la imprenta



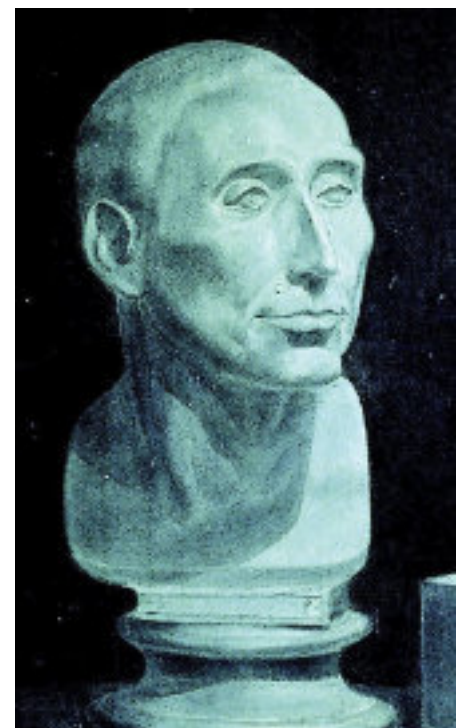
Éramos profesionales en un mundo donde nada era automático. Con la expansión de la imprenta moderna, los tipógrafos, hasta entonces ceñidos a las letras de caja, empezaron a recurrir a nosotros para diseñar folletos, facturas o escudos heráldicos. Esa colaboración nos permitió saltar del tablero al contacto directo con el cliente: dejamos de ser solo dibujantes para convertirnos en generadores de imagen. De aquel cambio da fe el cómic sobre el proceso offset que acompaña estas líneas. Dirigí el proyecto en equipo y me encargué del guion y del trazo para explicar la tecnología que entonces sacudía los cimientos de las artes gráficas.

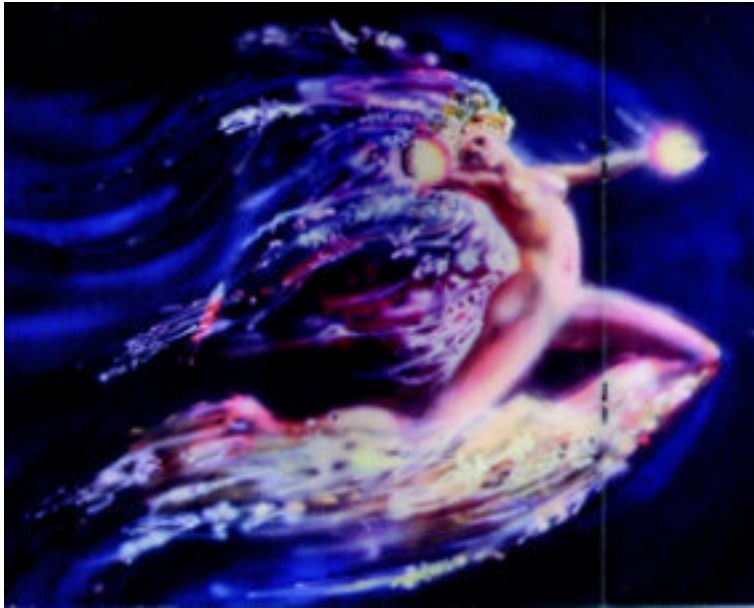




Aprender trabajando

Paralelamente a mi actividad profesional, he sido autodidacta en múltiples disciplinas. No fue una decisión estratégica, sino una necesidad: para adaptarme a las transformaciones del oficio, sentía que debía comprenderlas desde dentro. Aprender nunca ha sido para mí una etapa previa o ajena al trabajo; ha sido parte indivisible de él.





Ante un encargo que exigía conocimientos que no tenía, mi respuesta siempre fue el estudio de urgencia: comprar los manuales técnicos un sábado y pasarme el fin de semana con ellos para resolver el proyecto el lunes. Así ocurrió con la perspectiva cónica, que tuve que entender y aplicar a mano mucho antes de la llegada de la informática. Mis verdaderos maestros han sido los libros y los tratados. Me enseñaron que la herramienta caduca, y que lo único que te mantiene vigente es el criterio que nace del estudio.



El ordenador

En los ochenta, la luz dejó de bajar del flexo y empezó a salir de una pantalla. La llegada del ordenador no fue una herramienta más: nos cambió la cabeza.

Control Z

Antes, un error era una condena; en la pantalla pasó a ser un camino. El Control Z me liberó: sin miedo a estropear el papel, me lancé a experimentar. Podía ensayar diez gamas de color en lo que antes tardaba en limpiar un pincel.

Los estudios tradicionales se fueron transformando uno tras otro. Algunos colegas se resistieron: veían en el ordenador un competidor. Hoy dicen lo mismo de la IA.





El concepto

Antes del píxel o de la IA está la idea. Un diseño llamativo sin concepto es solo ruido. Incluso en mis trabajos más tecnológicos, todo empieza en un cuaderno. El boceto rápido es mi lenguaje más sincero: la mano intentando seguir a la cabeza. Su imperfección es útil, porque deja ver la estructura antes de vestirla de color. Diseñar es argumentar. Elegir una tipografía, una

ilustración o una fotografía nunca es un capricho: cada elección tiene que poder defenderse. La publicidad me enseñó a tratar los elementos visuales como palabras: ¿qué dice este vacío?, ¿qué grita este rojo? El oficio está en que el espectador reciba el mensaje sin ver el mecanismo que lo lleva.

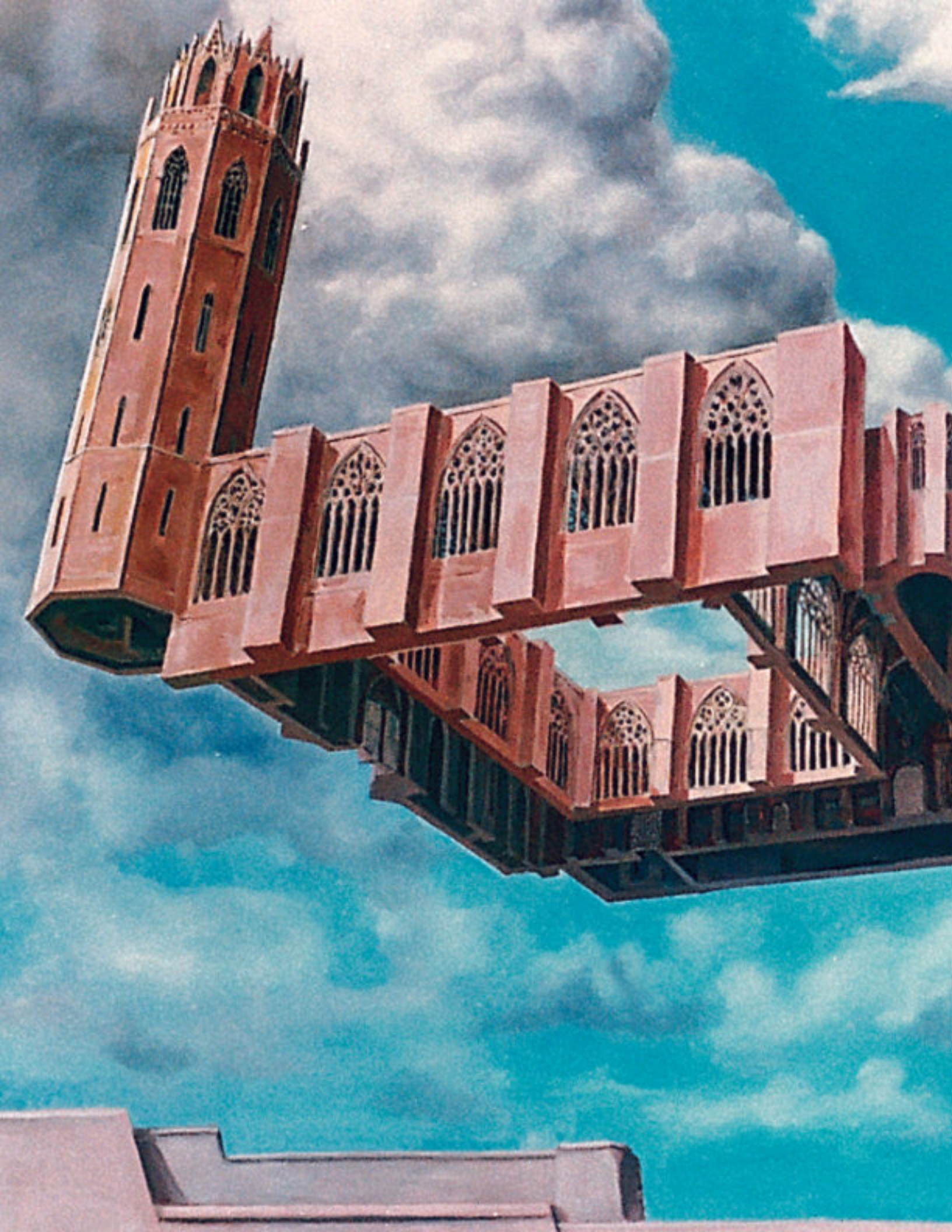




El diálogo con la máquina

Con el ordenador empezó una conversación distinta. Cada tarea que antes hacía a mano encontró su programa: el dibujo, la perspectiva, el volumen en 3D, el retoque, la maquetación. Lo que exigía aerógrafo, plumilla o tipos de caja se resolvía ahora en una sola mesa. La máquina no pensaba por mí; ejecutaba, y lo hacía más rápido y con más precisión. Un

volumen podía girarse y mirarse desde cualquier ángulo antes de pintarlo. Un mismo diseño se adaptaba a un cartel, a un folleto o a un anuncio sin rehacerlo. Era una ayuda puntual, tarea por tarea, y el conjunto seguía siendo cosa mía. Ya no solo trazaba: ahora también daba órdenes, y aprender el idioma de la máquina pasó a formar parte del oficio.



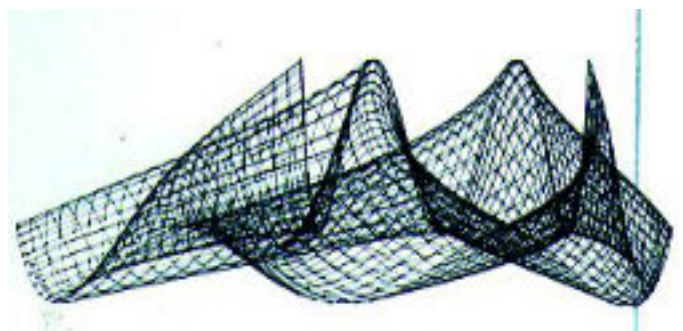
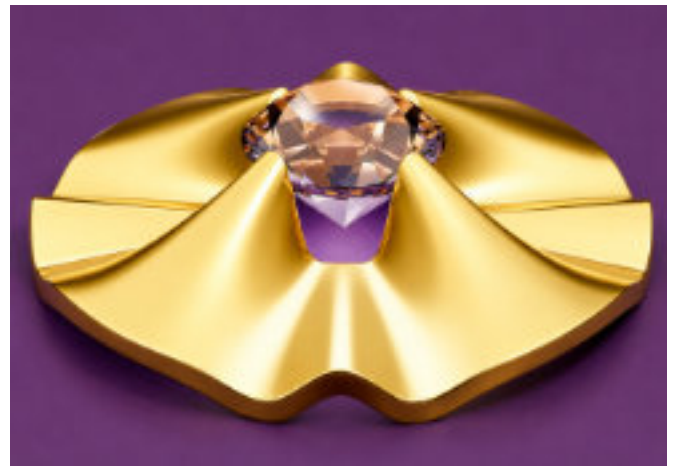


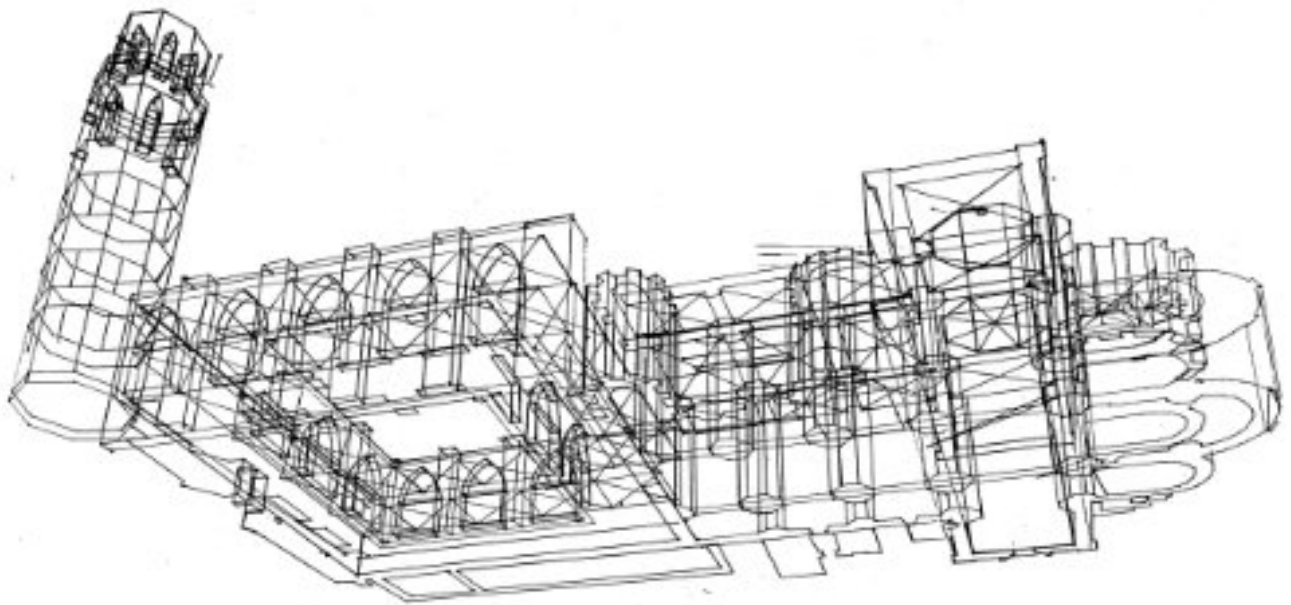
La audacia de un diseñador

En 1983 programé en un Apple II las funciones trigonométricas con las que calculé, punto por punto, una perspectiva que después pinté al óleo. Uní informática y pintura cuando casi nadie lo había intentado. Hoy mi obra permanece embalada en la sede de La Caixa en Barcelona, custodiada como «objeto artístico» junto a referentes del arte leridano. Allí espera que se reconozca lo que entonces me atreví a hacer.

3D en 1983

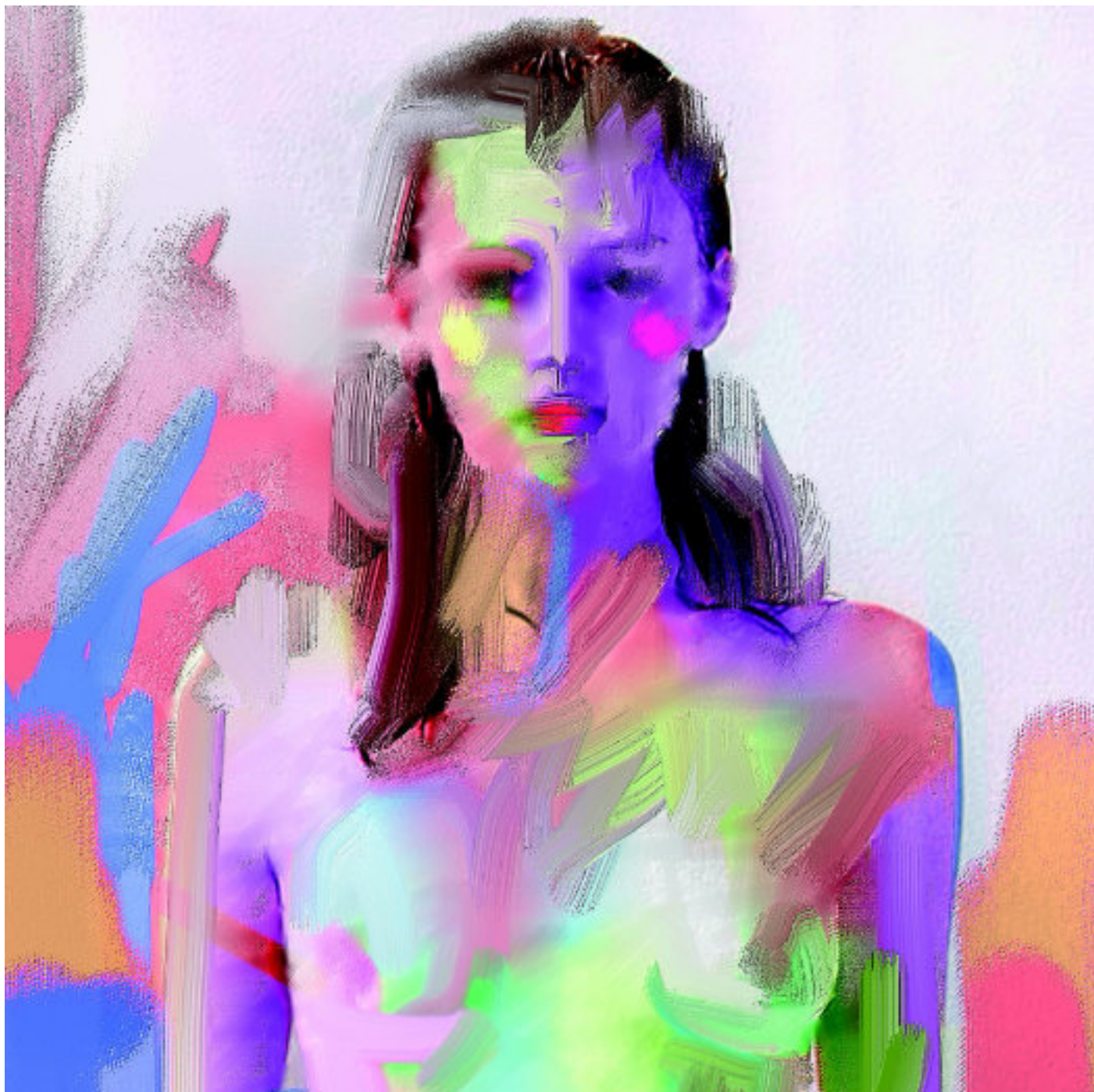
En 1983, hacer 3D era como trabajar hoy con la inteligencia artificial que todavía no ha llegado. Los planos se trazaban con compás y tiralíneas; yo levantaba volúmenes en el ordenador y los sacaba por un plotter. Pocos estudios trabajaban así; en Lleida, ninguno. Fue como pasar de un avión de hélice a uno a reacción: no avancé, subí en vertical. En estas páginas hay una muestra de aquello: una joya con su esquema, la Seu Vella vista desde abajo, dos casas, una en Lleida y otra en Salou, y un bar que sigue tal cual lo diseñé.

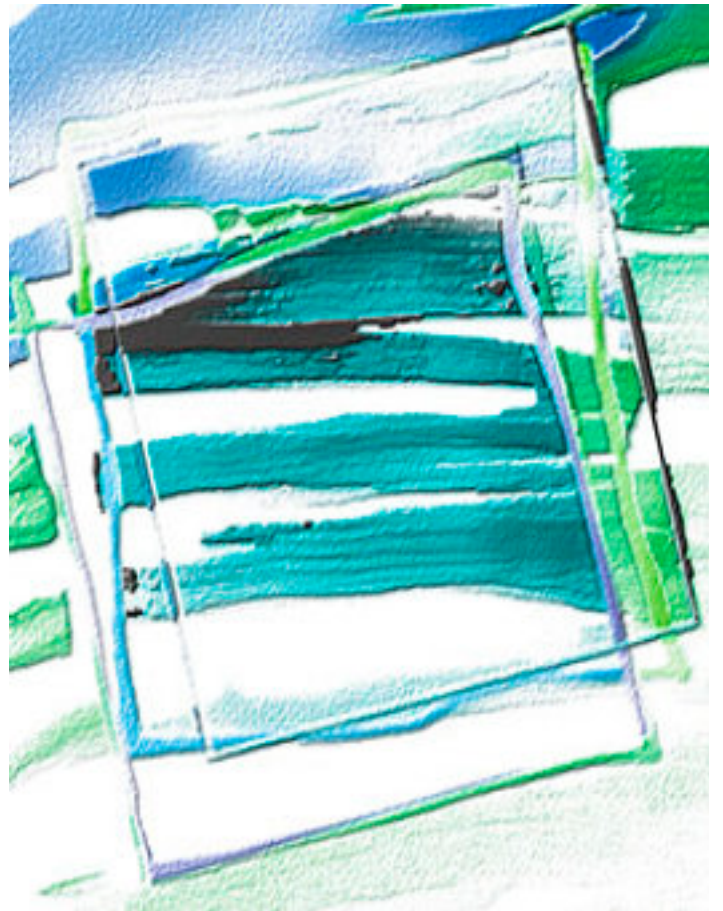
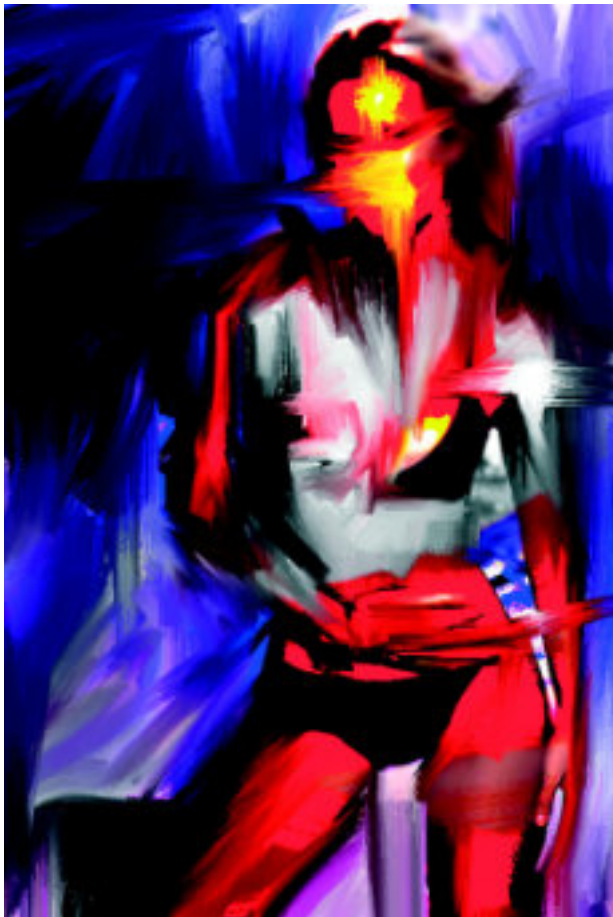




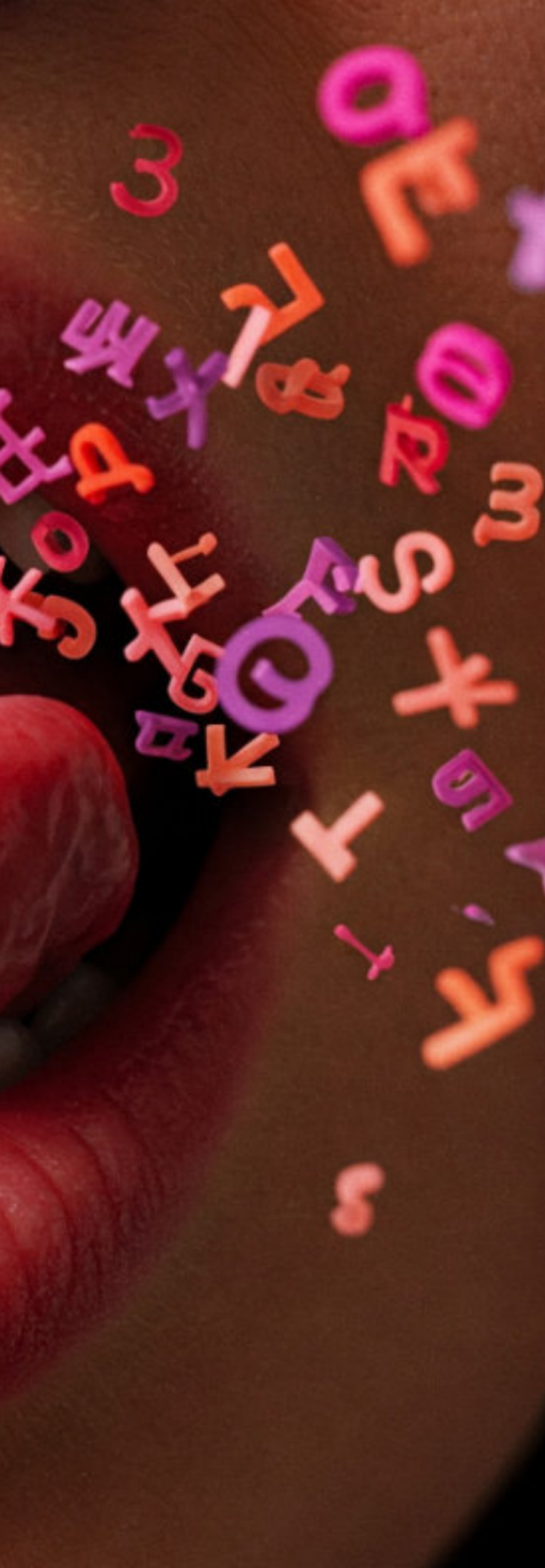
Pintura digital

Entre el 3D y la pintura digital pasaron años. El 3D levantaba geometría, pero una forma biológica quedaba fuera del alcance de los ordenadores de entonces. Yo siempre dije que algún día la máquina las haría. En un viaje a Estados Unidos encontré Painter, de Fractal Design, y lo reconocí al instante, como si ya lo hubiera soñado: aquel programa pintaba. Lo compré con un dinero que no tenía, y de paso me llevé Flash, sin saber ni qué era un fotograma clave. Los pintores miraban mis ilustraciones sin entender cómo estaban hechas. Hoy lo sabe cualquiera; entonces, no.









El diseño y el lenguaje

Para mí, diseño viene de dibujo. En italiano es la misma palabra: disegno. Antes de un 3D hay un esquema, y un 3D es un dibujo. Una fotografía es un dibujo automático. La inteligencia artificial, otro dibujo más. Yo soy comunicador visual y dibujo.

El dibujo se convierte en diseño cuando tiene que cumplir una función: comunicar. Da igual que sea un reloj, una campaña de publicidad o un cartel. Y cuando hay que poner un eslogan, entramos en el diseño de textos, que también es diseño aunque no sea dibujo: ahí la herramienta es el lenguaje.

Con los clientes, el oficio consiste en navegar entre lo que quieren y la calidad que les puedes dar. Si alguien pide un folleto, le haces el mejor folleto posible, aunque quizá necesitara otra cosa. Por el camino me han capado muchos diseños. Pero la regla no cambia: el diseño tiene que cumplir su función.





¿Quién es el autor?

Todas las fotografías, dibujos y diseños de esta revista son míos. En algunos he contado con la inteligencia artificial, como antes con el aerógrafo, el ordenador o la cámara. Es una herramienta muy útil, pero el autor soy yo. Con pincel, con lápiz o escribiendo instrucciones, elijo, corrijo y doy por buena cada imagen. Hay quien discute si una máquina puede firmar una obra; ese debate lo dejo para otros. A nadie se le ocurre preguntarle al pincel quién pintó el cuadro.

El Trabajo hecho



Lo que viene a continuación son anagramas, fotografía, fotomontaje, envases, objetos y espacios: más de sesenta años de trabajo. Empecé en el estudio de Talamonte, seguí en otras empresas más y la mayor parte salió de Baró/Vicente, la agencia que fundé y dirigí como gerente durante algo más de veinte años, con mi socio Vicente. Fuera cual fuera el nombre en la puerta, el que pensaba y diseñaba cada pieza era yo; los dibujantes del equipo me ayudaron en la ejecución.

Aquí solo cabe una parte. He tenido que elegir, y lo siento por lo que se ha quedado fuera. Los nombres de quienes confiaron en mí están en Huellas del éxito.



anagramas

No llegué a los anagramas por casualidad. Cuando empecé, muchas empresas aún no tenían uno: era una necesidad nueva, y yo tenía la preparación para cubrirla. Los resolvía

con geometría. Un anagrama tiene que funcionar igual en un sobre que en un camión, y eso solo se consigue con una construcción exacta.



PIENSOS DEL SEGRE



MEVET
LABORATORIOS



nufri

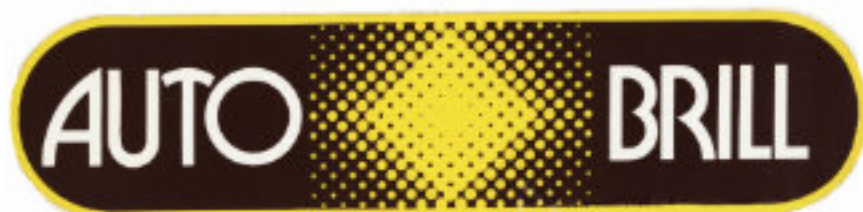


VALL COMPANYS



Pifarre

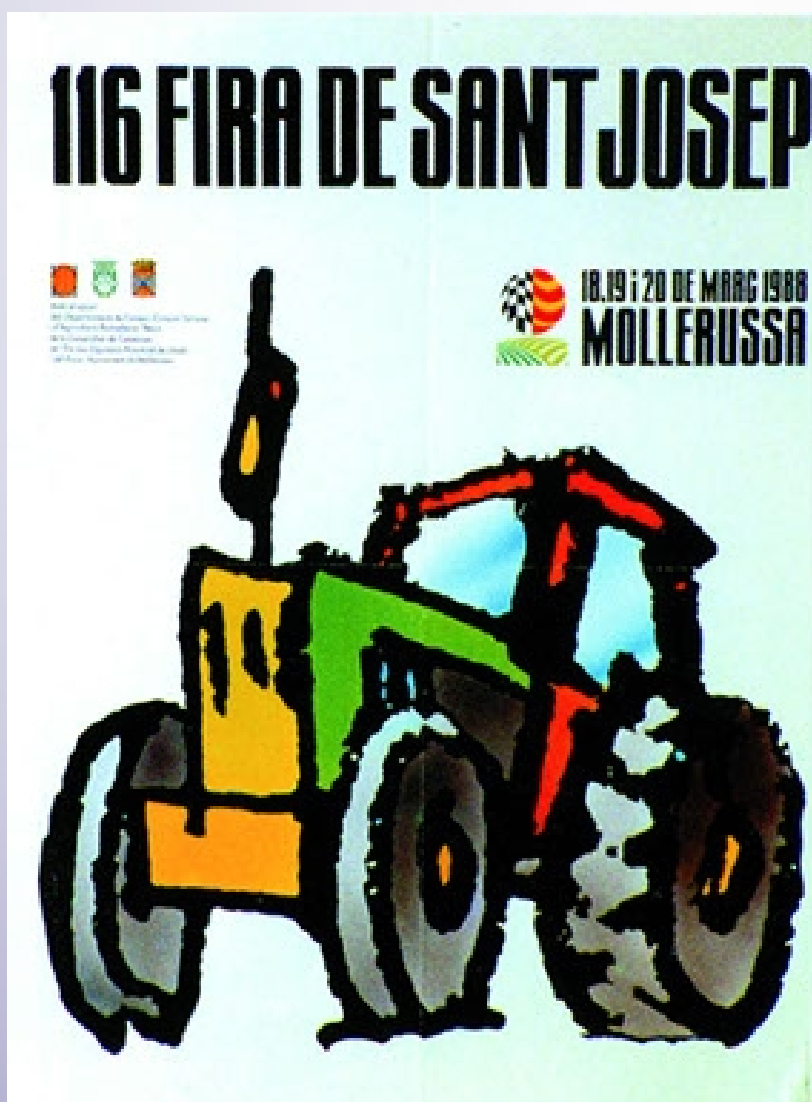
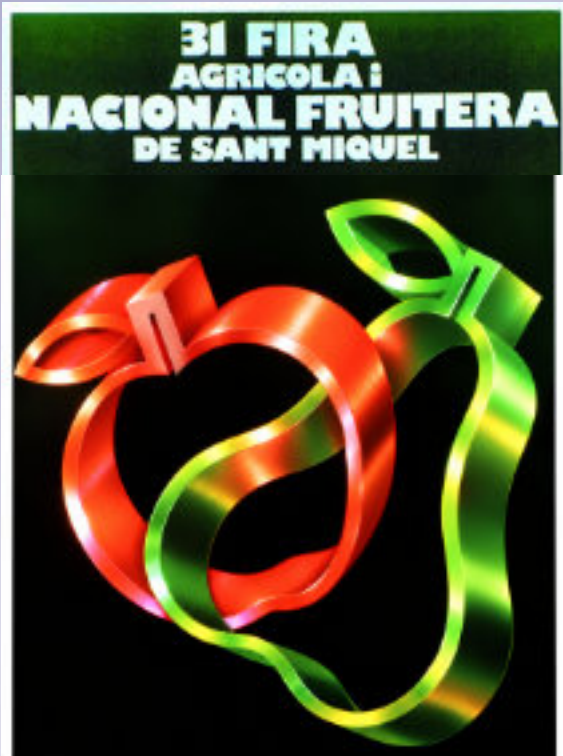




folletos y carteles

Especialista en diseño de folletos y carteles con dominio técnico en offset

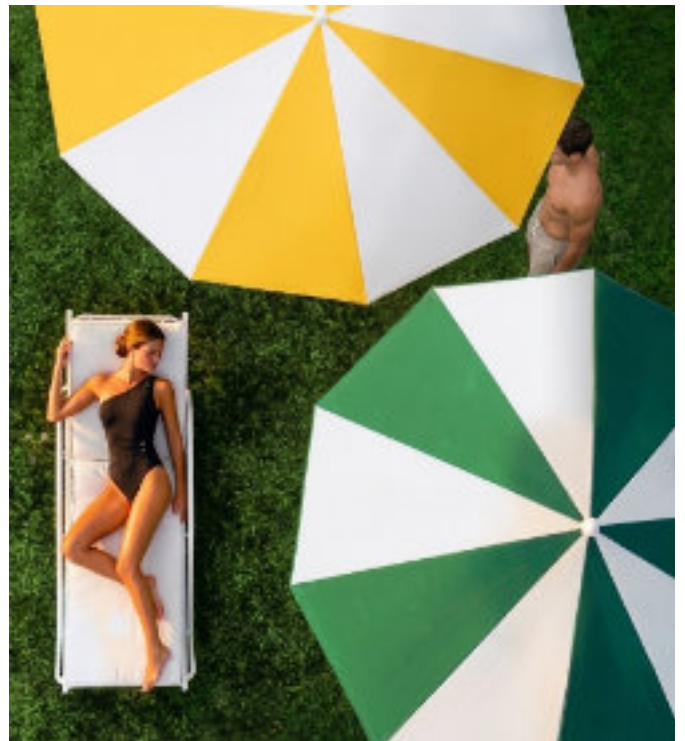




fotografía

Nunca quise ser fotógrafo de eventos. La fotografía era una herramienta más: sin ella no podía servir a las imprentas ni a los clientes. Primero dibujaba y estudiaba la idea; después venía la cámara. La foto aceleraba cada encargo, lo hacía más rentable y contaba más cosas que una ilustración sola.





Fotomontaje en los años 80



Sin ordenador, para un spot de televisión de una tienda de muebles. Montamos un andamio de cinco o seis metros en un campo de fútbol y cuadriculamos el suelo. Íbamos moviendo las piezas de casilla y yo hacía una toma de cada una, todas desde el mismo punto, con un horizonte y unos puntos de fuga comunes. Si una no cuadraba, no había retoque que la salvara. Después recorté las copias con cúter, las pegué y fotografié el collage.

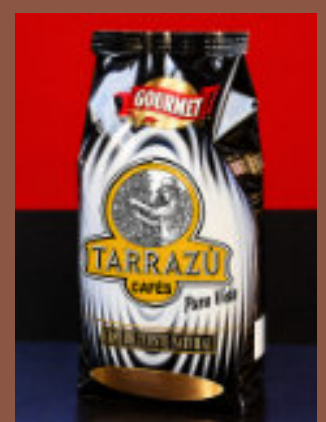


arte aplicado

Llamo arte aplicado al dibujo puesto al servicio de un producto. Todo empieza en un boceto, y desde ahí salta al envase, al 3D o a la fotografía. En estas páginas hay cajas, expositores y etiquetas: piezas que tenían que destacar en una estantería llena. Y la contraportada de una guía telefónica que había en cada casa de Barcelona.

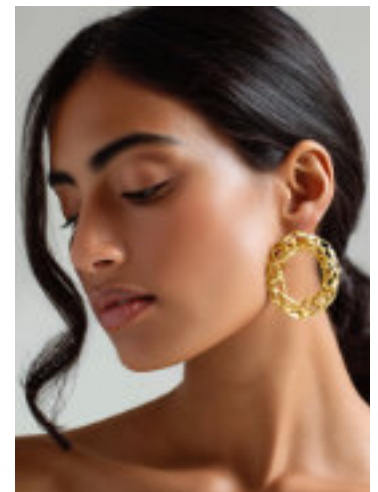


Mi diseño para la contraportada de las Páginas Blancas de Barcelona: el escaparate más consultado antes de los móviles.



objetos

He dado forma a objetos muy distintos: un portabaterías adelantado a su época, unas gafas en 3D, un trofeo, joyas y un reloj. También el mural de una fachada y los dibujos de una operación de trasplante de cristalino para el doctor Ferreruela. Yo me ocupo de lo que se ve y de cómo se usa; la ingeniería es cosa de los técnicos. Les entrego el diseño como guía para fabricarlo.



espacios

El dibujo a mano y el 3D me sirvieron también para diseñar espacios: fachadas, rótulos, bares, tiendas y stands. A veces entregaba el proyecto y lo ejecutaban otros; otras, dirigía yo la obra, presupuestos y plazos incluidos. Sabía cómo se construye lo que dibujaba, y eso me permitía hablar el mismo idioma que los albañiles y los carpinteros.







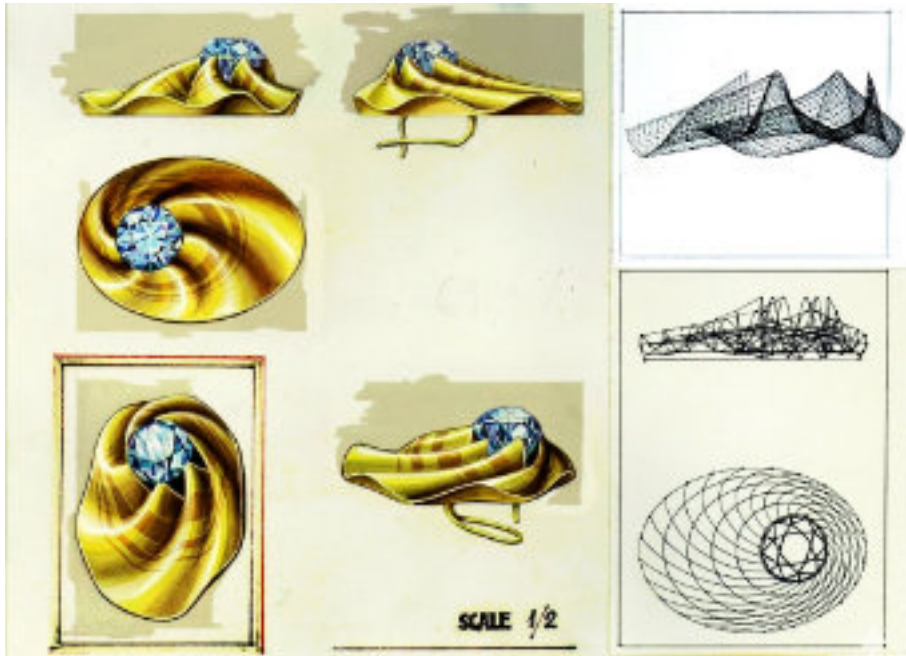
El inicio de todo. Con apenas diez años, en las aulas de la Escuela de Bellas Artes de Lérida, recibiendo las primeras lecciones del maestro Leandre Cristofol. Un momento capturado en blanco y negro que marca el punto de partida de sesenta años dedicados al oficio del dibujo.



kilómetro 0

Mi viaje comenzó a los diez años en la Escuela de Bellas Artes de Lérida, bajo la guía del maestro Cristofol. Allí, entre el dibujo, la pintura y la escultura, se moldeó mi mirada artesana. Alterné aulas con referentes como Coma Estadella, Pallarès, Tamarit, Saguillo, Minguell, aprendiendo que el oficio no se improvisa. Esos años de formación clásica son el cimiento de todo lo que vino después: el origen real de mi trayectoria.

Huellas del Éxito



Ser finalista en los **Diamond Awards De Beers** me situó en los estándares más altos. Un reconocimiento por presentar, probablemente por primera vez, una joya concebida mediante ordenador.

FAD y Art Directors

Una distinción que sitúa estas dos obras entre la mejor ilustración española, Barcelona y Madrid.



Este es un diseño de **proyección internacional**

Empresas que confiaron en mi

Actel, Adams, Ajuntament de Lleida, Argal, Aritmos, Belafer, Brausa, Celen Química, Centre Mèdic Pla d'Urgell, Cervesa San Miguel, Cocedero de Marisco, Comercial Pintures, Copirineo, Deco Jympa, Denominació d'Origen Les Garrigues, Diputació de Lleida, Frilesa, Fira de Lleida, Florida Fraga, Horticultura Bellmunt, Iaso, Imprenta Cuberes, Joan Coll, La Caixa, La Mañana, Laf, Mata, Medilast, Mevet, Milsa, Mobles Ros, París Menú, Permici, Ramón Soler, Sansi Hotels, Sogesa, Telesincro, Tugues, Unió Esportiva Lleida, Valisa, Vall Companys y Wonderful.





CREATIVITY
REIMAGINED

CURRICULUM

En 1968 empecé como aprendiz en el estudio Talamonte, donde adquirí los fundamentos artesanales. En 1975 di un paso hacia el emprendimiento con la fundación de Imagen Cuatro, etapa en la que me inicié en la fotografía profesional. En 1977 inicié mi etapa más sólida y prolífica con la creación de Baró/Vicente, donde, en 1982, me convertí en pionero al adquirir un Apple II para programar diseños y 3D en BASIC. Durante más de dos décadas lideré un equipo de hasta diez profesionales que definió el paisaje gráfico de Lleida con proyección en Barcelona, abarcando desde la ilustración técnica hasta la publicidad televisiva. Sin embargo, tomé la decisión

más difícil de mi vida: para no dejar que la inercia empresarial asfixiara mi creatividad, me establecí como autónomo. Comprendí que a los 60 años uno ya no se recupera, pero a los 45 sí. Esta apuesta por mis valores me permitió evolucionar hasta que me incorporé como diseñador en el diario La Mañana. Allí aporté mi experiencia y pude actualizarme en el exigente mundo editorial y la infografía, asumiendo el reto de la edición digital. Me jubilé hace 15 años, tras una carrera marcada por el dominio de herramientas como el offset, el 3D (Maya y Cinema 4D), el dibujo y la ilustración, la autoedición, la fotografía y el vídeo.



JUBILACIÓN

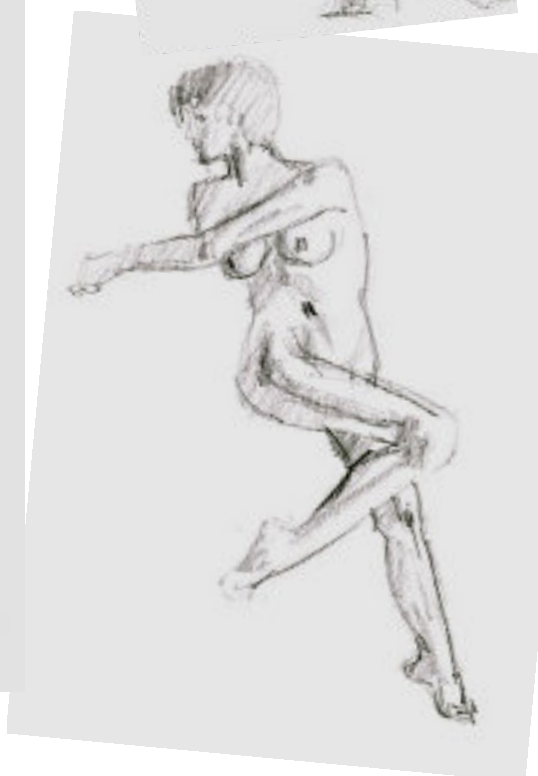
La jubilación fue el inicio de una nueva etapa de formación. Liberado de los plazos de entrega y las exigencias del cliente, me convertí en mi propio alumno. Profundicé en el dibujo de figura humana y anatomía mediante el método Proko y otros, y apliqué lo aprendido al storyboard y al cómic. Tras décadas utilizando programas como Maya y Cinema 4D, pasé a Blender, con el que pude conectar el diseño digital con la fabricación de objetos. También exploré el modelado de precisión aplicado a la joyería. Diseñé una moneda con mi propio rostro, que modelé en 3D y llevé a microfusión para reali-

zarla en plata y oro. La acuarela me llevó de nuevo a trabajar del natural. Con el grupo Aquarel·listes dels dimecres, en Barcelona, salí a pintar por las calles, practicando la síntesis y recuperando el contacto directo con el papel y el agua. Fuera del estudio aprendí a observar la luz y a resolver sobre el terreno. Ahora exploro las posibilidades de la inteligencia artificial y la incorporo a mi trabajo. Para dirigirla recurro a lo que he aprendido sobre dibujo, composición, fotografía y volumen durante sesenta años de oficio.

Asignaturas pendientes

apuntes

La jubilación me dio tiempo para ponerme al día con lo que arrastraba. La primera asignatura fue la figura humana: quería dibujarla de memoria, como quien toca un instrumento. Hice más de 4.000 apuntes de diez minutos cada uno. El catedrático que firmaba la nota era yo mismo, y me di el aprobado cuando pude decir: ya es suficiente.



Acuarela

La segunda asignatura fue la acuarela. Es la técnica que no perdona: no tiene Control Z. Una mancha mal puesta se queda donde está, así que hay que decidir antes de tocar el papel. Para aprenderla salí a la calle con el grupo Acuarelistes dels dimecres, en Barcelona, a pintar lo que tenía delante, con la luz cambiando y la gente pasando.



inteligencia artificial

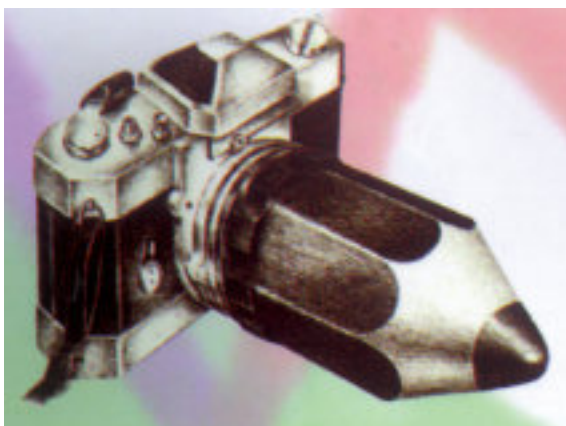
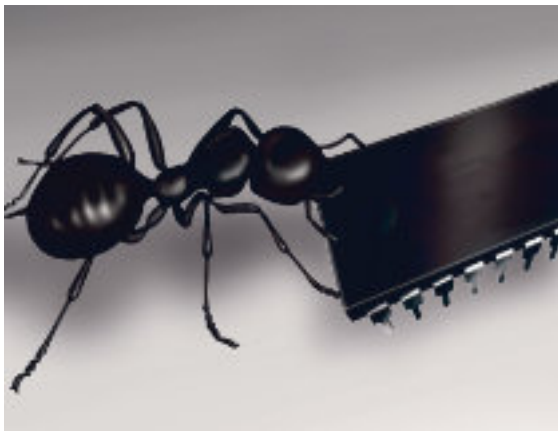
Ya jubilado, mientras aprobaba mis asignaturas pendientes, volví a todo: el 3D, el dibujo, la acuarela, el óleo, la fotografía y el vídeo. En quince años me he comprado tres equipos fotográficos, casi de profesional; para publicidad, de sobra. Y de repente me encontré con la inteligencia artificial. Ahí empezó el catarro.

Todo lo que sabía se juntó en el mismo sitio: la imprenta, la composición, el storyboard, los anuncios de televisión, la maquetación. La IA lo multiplicó de una manera brutal, tanto que a veces hasta me asusta. En cuatro meses he hecho cuatro libros.



Duplicidad

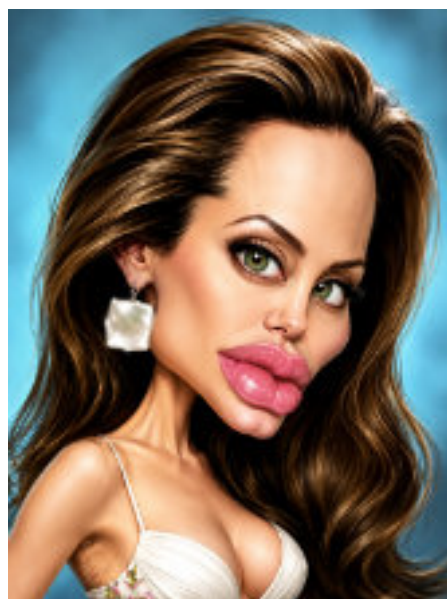
A la izquierda, ilustraciones y fotomontajes de hace años; a la derecha, la misma idea rehecha con IA. El dibujo, la composición y la ocurrencia son los mismos. Lo que cambia es el acabado.



Caricaturas

Cada caricatura empieza en mi lápiz. Si a la IA le das una foto, se pierde: no sabe qué rasgos hacen que una cara sea esa cara y no otra. Encontrarlos es mucho más complejo de lo que parece. No basta con agrandar la nariz o las orejas: hay que saber qué exagerar y qué dejar quieto, y eso solo se aprende mirando y dibujando muchas caras.

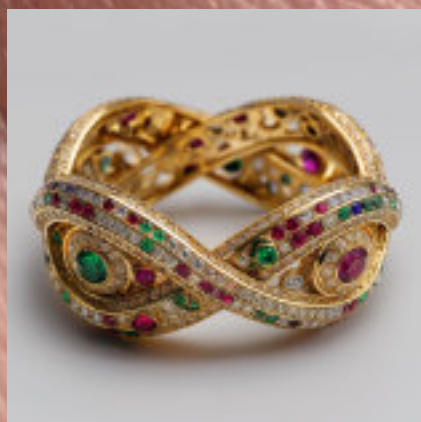
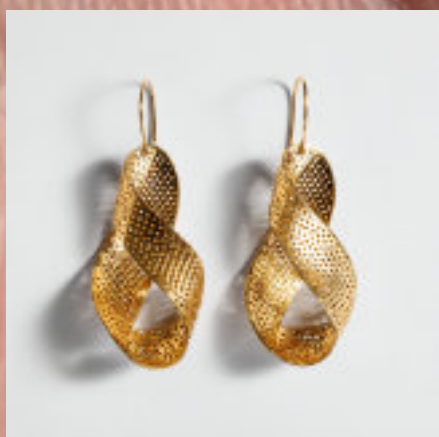
Por eso le doy mi caricatura, la que ya sé que se parece. Con los rasgos decididos, la IA entiende la intención y la sigue: pone el volumen, la luz y el acabado. El parecido lo he puesto yo antes.





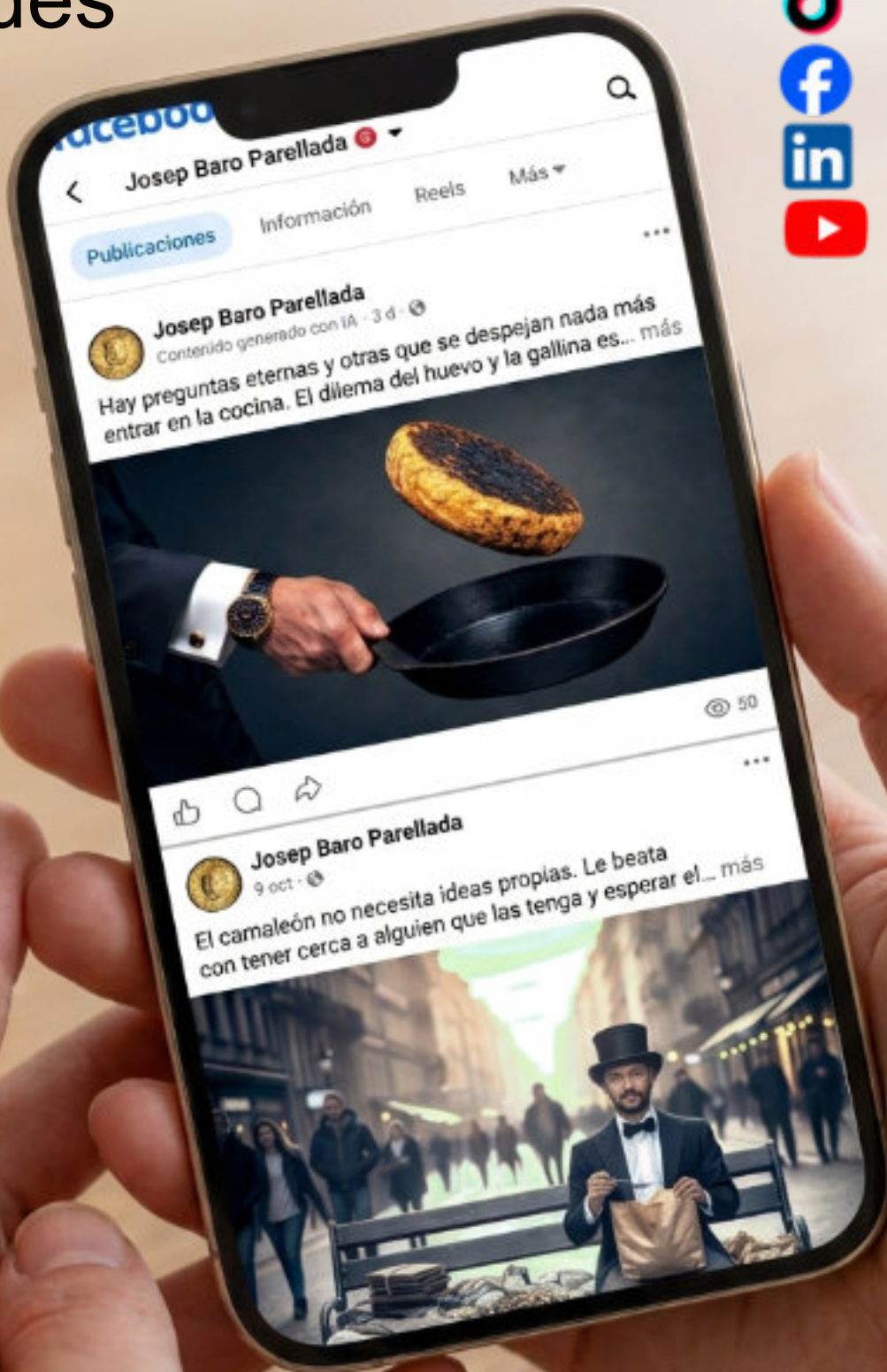
joyas

Mi primera joya por ordenador la hice en los años ochenta. Con Blender se me abrió todo un campo: pude modelar con precisión y pasar del ordenador al metal. Así nació esta moneda, fundida en oro. Las piezas de abajo las he diseñado combinando el 3D y la IA.



Redes

	53000
	13500
	9000
	600
visitas	



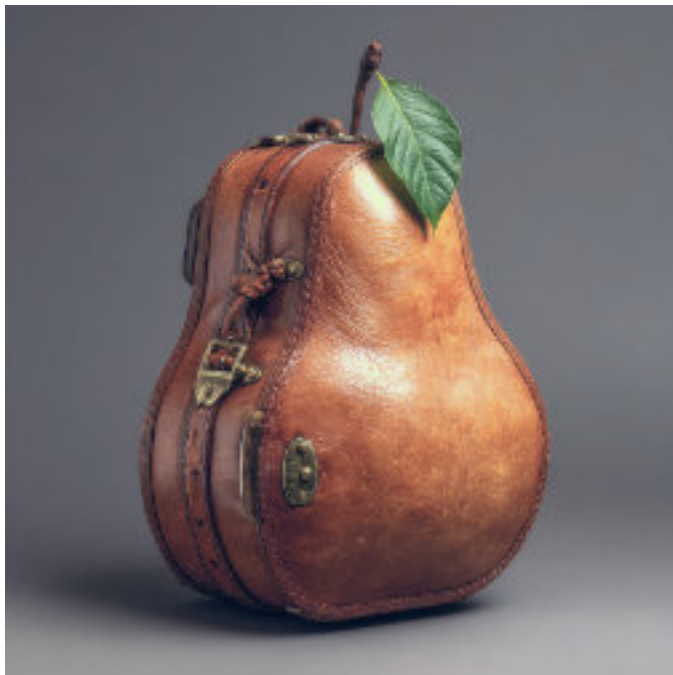
Durante pocos meses me lancé de lleno a las redes: Instagram, TikTok, LinkedIn, Facebook y YouTube. Desde entonces publico un chiste cada semana en LinkedIn y en Facebook. Sumándolo todo, y después de muchas horas, conseguí 76.100 visitas. En YouTube colgué mis experimentos de vídeo.

En TikTok me bautizaron como el humorista galáctico, y el nombre se me quedó. Muchas de estas imágenes empezaron como un chiste suelto, publicado en redes para ver qué pasaba. Con el tiempo se fueron juntando por temas y acabaron convertidas en libros. Aquí va una muestra.





Me crié leyendo La Codorniz, Hermano Lobo y El Papus. De ellos aprendí que el humor sirve para señalar. Aquí no me río de la máquina, sino de la estupidez natural: la nuestra.







En mis chistes manda la imagen.
Primero la pulo y la retoco a mano
hasta que funciona sola. Después
escribo el texto, que solo tiene que
empujarla un poco más.







Este es un catálogo de desvaríos donde la IA y la estupidez natural se dan de bruce. Aquí dentro no vas a encontrar algoritmos ni discursos: solo sátiras, gríficos y ocurrencias en los que los «noses» son «stiles» y nadie sabe muy bien quién está programando a quién.

Descubre de lo que es capaz una mente cuando nadie le dice que pare.

E-mail: baropainter@gmail.com
www.baroparelaia.com

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y LA ESTUPIDEZ NATURAL

la inteligencia artificial y la estupidez natural...



José Baró

Ríete de la tecnología antes de que ella se ría de ti.
(si es que no lo ha hecho ya)

Después de toda una vida trabajando por encargo, ahora el cliente soy yo. Elijo el tema, hago las imágenes, escribo los textos, maqueto y publico. Todo lo que he contado en esta revista acaba aquí. El primero ya está en Amazon: La inteligencia artificial y la estupidez natural... Su subtítulo lo resume: riéte de la tecnología antes de que ella se ría de ti.

Mientras termino esta revista, tengo otros tres en marcha: uno dedicado al arte, Móviles, móviles y más móviles y Morirse de risa. Es muy posible que, cuando esta revista llegue a sus manos, ya estén publicados. Los encontrará en Amazon y en baroparellada.com.



Índice

- 3 — Memorias de un diseñador
- 4 — Empezar sin saberlo
- 5 — Una imagen que volvió
- 6 — Los primeros trabajos
- 8 — La imprenta
- 10 — Aprender trabajando
- 12 — El ordenador
- 14 — El concepto
- 15 — El diálogo con la máquina
- 16 — La audacia de un diseñador
- 18 — 3D en 1983
- 20 — Pintura digital
- 22 — El diseño y el lenguaje
- 25 — ¿Quién es el autor?
- 26 — El trabajo hecho
- 28 — Anagramas
- 30 — Fotografía
- 32 — Fotomontaje en los años 80
- 34 — Arte aplicado
- 35 — Objetos
- 36 — Espacios
- 38 — Kilómetro 0
- 39 — Huellas del éxito
- 40 — Currículum
- 41 — Jubilación
- 42 — Asignaturas pendientes:
apuntes
- 43 — Acuarela
- 44 — Inteligencia artificial
- 45 — Duplicidad
- 46 — Caricaturas
- 47 — Joyas
- 48 — Redes
- 49 — El humorista galáctico
- 55 — Mi propio cliente



José Baró empezó en el diseño en 1968 y subió todos los escalones: del dibujo libre a la rotulación y a cualquier encargo que le llegara. En 1983 ya calculaba perspectivas en 3D con un Apple II, cuando todavía se trabajaba con tiralíneas y escuadras. Después vinieron la pintura digital, la agencia, los anagramas, los spots de televisión, la edición de libros y la comunicación visual en todas sus formas. Tras muchos años de sacrificio, ya jubilado y sin dejar de formarse, decidió hacer libros de humor. Hoy trabaja con la inteligencia artificial, que multiplica todo lo que aprendió en su larga carrera, tanto que a veces hasta a él le asusta. Esta revista cuenta ese recorrido.