

# desarrollo

de una vertiente

de  
diseño

y su aplicación!

AUTORE LANS URBAN.

TUTORA SÒNIA RODRÍGUEZ.

2022

UOC. UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA.

Grado de Diseño y Creación Digitales.

# Statement

Este TFG tiene una gran carga de posición política, social y crítica que he ido recopilando en los años de socialización y de aprendizaje sobre el mundo exterior.

Esta misma carga y mi paso por el grado me han llevado a desarrollar ciertas conclusiones que he explorado con el público objetivo al cual me dirijo en este trabajo.

El background que he desarrollado crítico me ha llevado a estar en contra de los posicionamientos de poder de cualquier tipo ya que perpetúan, también, un orden social arcaico en el que la primera barrera a cualquier cosa, por el sistema económico que se ha desarrollado, es la monetaria. De esta manera, las instituciones que se han ido desarrollando a lo largo del tiempo, ejemplifican ejes de opresión, y la academia es una de ellas.

# statement

Como una de las grandes herramientas de opresión es el lenguaje, es esta la razón por la cual en este trabajo de fin de grado evitaré el uso del reflexivo o de tercera persona plural para ejemplificar ideas propias, para evitar la estructura academicista.

Es esta, la razón, también, por la cual este trabajo tiene una gran carga personal, porque los trabajos de fin de grado denotan problemáticas a la hora de reproducir el sistema, ya que no suelen decir nada nuevo ni poco explorado, sino que perpetúan cosas que ya se han dicho y las recopilan.

Es esta la razón, también, del uso que haré de la terminación en -e a lo largo de todo el trabajo para apelar al público. De entrada, para adecuarme al contexto y a las personas a las que estoy hablando y dirigiéndome, y como posición política académica anti-RAE: porque la lengua no es de una institución clasista y arcaica, sino que quienes la hablan.

Porque el lenguaje y el diseño evolucionan a la vez que la sociedad, porque son herramientas que facilitan la realidad social, no la imposibilitan.

# RESUMEN

Este Trabajo Final de Grado es un proyecto de investigación académica a la vez que un proyecto de marca corporativa ficticia. La marca, Ternura Disidente, se basa en la idea de un festival de música basado en una política consciente.

El proyecto se desarrolla a través de un análisis de la necesidad de una renovación de la profesión, el diseño, tras haber hecho una contextualización histórica y política, y una unificación de las nuevas tendencias más éticas que surgen gracias a la era de la información: el diseño sostenible, el diseño universal, el diseño centrado en las personas, el co-diseño...

La marca se desarrolla prestando especial atención en el target, manteniendo una imagen crítica y política desde la inclusión: prestando especial atención a la accesibilidad del target al producto desarrollado y las demandas a la hora de reformar ciertos espacios, como en este caso, un festival, intentando generar un espacio seguro desde la conceptualización.

# palabras clave

- Cultura de internet
- Redes sociales
- Empoderamiento
- Hedonismo
- Interseccionalidad
- Lucha colectiva
- Movimientos sociales
- Activismo social

# abstract

This Final Degree Project is an academic research project as well as a fictitious corporate brand project. The brand, Ternura Disidente, is based on the idea of a music festival based on a conscious philosophy. The author loves to emphasize that this “philosophy” is actually political.

The project is developed through an analysis of the need for a renewal of the profession, design, after having made a historical and political contextualization, and a unification of the new, more ethical trends that arise thanks to the information age: sustainable design, universal design, people-centred design, co-design...

The brand is developed paying special attention to the target, maintaining a critical and political image from the point of inclusion: paying special attention to the accessibility of the target to the developed product and to the demands when reforming certain spaces, as in this case, a festival, trying to generate a safe space from conceptualization.

# keyWORDS

- Internet culture
- Social media
- Empowerment
- Hedonism
- Interseccionalidad
- Social movements
- Changing society
- Social activism

# Índice

## INTRODUCCIÓN

Un nuevo tipo de diseño emergente

La propuesta: descripción y justificación

La propuesta: objetivos

Artefactos finales

Metodología

## INVESTIGACIÓN

Diferentes filosofías éticas en el diseño

Preámbulo: un poco de contexto histórico

La comunicación visual y gráfica por etapas históricas

Contexto sociopolítico por etapas históricas

Conclusiones: qué implica realmente la historia en el diseño

Evolución de las tendencias artísticas en el arte

Evolución de las tendencias artísticas centradas en el diseño

La necesidad del diseño de desvincularse de sus orígenes

10

13

15

16

16

17

19

20

22

24

25

26

28

29

30

# Índice

El diseño: una herramienta que representa la realidad	32
El contra-diseño como posición política	34
Las bases de lo real	35
El hedonismo como herramienta para mejorar vidas	37
Hipótesis y contextualización	38
Olvidar las disidencias: sobre los espacios seguros	39
La era de la información y su impacto	41
El hedonismo y el contra diseño	42
<b>Definición</b>	<b>44</b>
Definición y target	45
Mensaje y tono	46
Propuesta de valor	47
Naming	47
Prisma de marca	49

# Índice

Claim 50

Fechas y ubicación 51

Descripción del espacio 52

**Espacio 53**

Análisis de referentes 54

Propuesta de espacio 56

Accesibilidad del espacio 57

Mapa 60

Explicación de las zonas 61

Horario 63

Programación 64

**Grafismo 66**

Moodboard de inspiración 67

Proceso de trabajo gráfico 68



# Índice

Sitemap

72

**Conclusiones**

**73**

**Bibliografía**

**77**

# Introducción

# introducción

Con la lenta universalización de internet tras su llegada en 1983, cada vez ha sido más visible el surgimiento de foros, blogs donde compartir experiencias y espacios de debate on-line por la facilidad de encontrar un espacio entre iguales y conectar personas que están sintiendo lo mismo. En definitiva: personas han podido debatir sobre temas subyacentes de la cultura, dando un espacio que era difícil de darse en los pueblos y algunas ciudades.

La llegada del smartphone en la década de 2010 afianzó el sentimiento de pertenencia de la gente gracias a internet: las redes sociales. Y cambió la cultura y el sentido crítico aún más, ya que al permitir un lugar de reunión de personas que antes no podían comunicarse porque era muy difícil que se encontraran (por cuestión hegemónico-cultural y social), ha causado que estas se empoderen, en lo que se refiere a opresiones y violencias sistemáticas. De que ya no solo hablen de la violencia que viven diariamente, y encuentren apoyo en un abrazo común, sino que se organicen y luchen.

De permitir compartir la rabia y evolucionarla hacia un espacio de lucha colectiva y hacerla menos clandestina.

Aunque internet y las redes sociales siguen siendo una barrera de clase, benefició el acceso a la cultura libre y accesible - también por la aparición de la piratería por su facilidad de acceso -, beneficiando el derecho al acceso a la información y aportando, de nuevo, poder a gran parte de la sociedad, de una manera similar a lo que significó la escolarización obligatoria en los países en los que se ha impuesto.

Así, tras más de 12 años de transformación fiel, formal y directa interconectados, estamos viviendo socialmente y culturalmente una regresión de actitudes en la conformidad del estado de bienestar capitalista que se vivieron entre los años 1990 y 2010, años que precedieron de avances sociales importantes por la represión que se estaba viviendo. Años caracterizados por el auge de tribus urbanas caracterizadas por un sentimiento de disconformidad social, unidas por la necesidad de pertenencia, rabia y enfado.

# introducción

Toda esta rabia, enfado y sentimiento de pertenencia se pausó por el auge tecnológico, por el crecimiento económico y el bienestar general de la población. Sin embargo, 2008 fue el año de la crisis financiera en España precedente del colapso de la burbuja inmobiliaria de Estados Unidos en 2006 y marcó un punto de inflexión cultural, precedente también de un sentimiento más responsable de cuidar el planeta de manera más sostenible y ética por parte de los programas educativos, o incluso la creación del Bitcoin por parte de Satoshi Nakamoto en 2008 con una postura crítica y fuerte anti-bancaria como alternativa a una moneda inflacionaria (el dólar) y, lo más importante, de una idea de dar el poder a la gente.

Así, este trabajo plantea internet como la causa de que la gente tenga más poder y que la sociedad esté cambiando sus perspectivas de vivir a unas más interseccionales y, que tiene como causalidad que el capitalismo las adopte y las venda y no al revés.

El estudio de la moda como herramienta cultural, social y política nos indica que hay una fuerte tendencia por recuperar la década de los 80-90, con lo que también están volviendo, gracias a internet, el empoderamiento, el espíritu crítico y este abandono del bienestar – y, además, las consecuencias del Covid-19 y la emergencia climática – las maneras de relacionarse mutuamente, consumir y vivir.

# UN NUEVO TIPO de diseño EMERGENTE

En un contexto de sociedad cambiante y de sistema económico mercantilizándolo porque existe una necesidad clara y un público, el diseño también está sufriendo esas mismas consecuencias de las nuevas tendencias, aún más si tenemos en cuenta que el diseño es, también, emocional.

Desde mi retrospectiva como persona activista, de lo mismo surge el diseño centrado en el usuario, el diseño sostenible, el diseño universal y el diseño con perspectiva de género: del espíritu crítico, desde la eticidad e inclusión, desde la deconstrucción de estructuras.

No obstante, no existe ninguna nominación clara ni un diseño claramente formado con un contexto interseccional. Incluso si contamos con la nominación de diseño

interseccional, se escaparía de la misma nominación que incluye exactamente ese mismo diseño y encontraríamos discrepancias de enfoque – aunque considero que no debería haberlas.

Esto es, cuando se usa el término “interseccional” se utiliza como herramienta de análisis, no como una conclusión del mismo. De la misma manera que ocurre con la nominación “interseccional” para explicar la tipología de diseño, ocurre algo similar con diseño ético o incluso consciente: el término es demasiado vago, porque presenta demasiada subjetividad en el mismo y no dice de qué manera es ético, o de qué es consciente.

Así, estamos hablando de una deriva social, cultural y crítica consciente, adaptada a ella desde el diseño, el cual no tiene unas bases porque es emergente, está creándose a medida que esta deriva se expande.

A lo largo del grado he ido exponiendo las bases de lo que yo considero que debería ser el mismo, pensando en esta misma deriva. Es, sin lugar a dudas, un diseño que combina todas las tipologías éticas y críticas que existen a la hora de diseñar, adaptando las nuevas necesidades que han surgido a raíz de la era de internet, y de las nuevas generaciones que nacen con las nuevas tecnologías, combinando sociología, activismo y diseño.

La metáfora de las cajas funciona muy bien para entender de dónde surge, y es un recurso que empleé para la defensa de un proyecto, también aquí, en la UOC:



*Me gustaría hablar sobre cajas. Mis visiones, mis perspectivas de vida, mis círculos están en una caja. Si soy una persona blanca lo más común es que me relacione con personas blancas. Si soy una persona racializada, entre personas racializadas. Si soy LGBT, entre gente LGBT. No es nada malo ya que me ofrece un espacio seguro entre iguales. Compartimos vivencias, opresiones, problemáticas... El problema comienza estar cuando entre gente oprimida compartimos todas caja. Y entre gente opresora se comparte caja. Reduciendo de manera considerable la cuestión, es muy fácil que alguien que es oprimido sea consciente de que oprime a otros, porque sus círculos están abiertos en esa dirección. Sin embargo, no ocurre lo mismo con las personas opresoras. De manera resumida, el problema son nuestras cajas. ¿Cómo sé que mis comportamientos, lo que he vivido, cómo interactúo con los demás (porque lo he aprendido así) hacen daño a otros? Si la respuesta es escuchando, ¿cómo si no me relaciono con la gente que hago daño, porque ni ellas quieren estar conmigo ni yo con ellas porque tengo prejuicios? ¿Cómo los deconstruyo? ¿Y cómo trabajo de algo que incluye a todos, no pensando en todos? ¿Cómo pienso en todos si solo tengo mi caja?"*

Así, también es entender, que cuando diseñamos, estamos aportando también lo que somos, nuestro contexto y nuestras vivencias. Por lo que entonces, solo diseñamos para nosotros o gente que es como nosotros:



*Mi diseño consciente es mirar todas las cajas: las cajas olvidadas: desde una perspectiva ética, responsable y crítica. El diseño consciente es eso: ser consciente de las cajas de los demás. Diseñar para todo el mundo poniendo enfoque en quien no ha tenido voz. Analizar qué voz ha tenido ese alguien a lo largo del tiempo, criticarla y proponer algo con enfoque interseccional. Ser consciente de las problemáticas, desaprender y, cuando haga falta, preguntar. Soy profesional en el ámbito gráfico, no en el social. Es un tipo de diseño, para mí, centrado en el usuario: Hacer parte a los usuarios del diseño y, hasta, a veces, de una parte, de la retribución económica en concepto de colaboración. Mi diseño consciente pregunta, analiza y contextualiza: no juzga. Al contrario, ofrece alternativas viables que responden a la pregunta del porqué no funciona. Mi diseño consciente no se queda con lo básico, es crítico: si mis alumnos no me atienden en clase no me voy, ni sigo haciendo clase como si nada: analizo por qué, me adapto y cambio. Son mis usuarios."*

# la propuesta. DESCRIPCIÓN y JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de este TFG trata sobre la aplicación de las bases de una tipología de diseño que no existe (aún), a la que le daré un nombre y la aplicaré, al final, en un proyecto. El peso del trabajo es de un 50/50 y tiene una gran perspectiva crítica, combinando mi background activista y el diseño, combinación con un gran peso por su importancia y necesidad en la sociedad e incluso la profesión.

Combinación que he ido explorando a lo largo de todo el grado y culmina con este trabajo.

Me he valido de un híbrido entre las tres tipologías de TFG: tanto profesionalizador, como investigador, como de creación artística.

La fase de aplicación de la tipología de diseño que he creado está enfocada en el disfrute hedonista sobre la vida, tendencia muy necesaria en colectivos que luchan diariamente por su inclusión en la sociedad, ya que, en la mayoría de los casos, no se lo pueden permitir por una cuestión de privilegios. En ciertos sectores activistas, existe la tendencia imperante por catalogar la actitud despreocupada de alguien en un acto, en sí mismo, burgués, porque denota una despreocupación monetaria: algo que los colectivos de los que hablaré más adelante no pueden lograr, porque su mera existencia es desinclusión laboral en la sociedad.

De esta manera, la actividad lúdica a diseñar, y la marca del mismo, es un **festival**, como reto inclusivo ante la necesidad de espacios que incluyan a todo el mundo desde una perspectiva más consciente sobre las desigualdades de ciertos colectivos. La hipótesis de la que parte este trabajo son las siguientes dos preguntas:

¿Puede existir un nuevo tipo de diseño que represente cómo ha cambiado la sociedad gracias al surgimiento de internet? ¿Qué nombre tendría?

¿Es posible diseñar un producto realmente centrado en el usuario desde este tipo de diseño para rehuir de la opresión sistemática y adoptar el hedonismo como herramienta lúdica y además inclusiva?

# la propuesta: objetivos

Así, la idea que hay detrás de la propuesta final es la de aportar valor y calidad de vida al público al que va dirigido a través de conciencia directa.

Los objetivos, de manera resumida, son los siguientes:

Manual de identidad con aplicaciones (banner de e-mail, página web, muestra de perfiles en vivo, manifiesto, cartel)

Obsequios del festival adicionales: tote-bag, flyer interno, etiquetas de pronombres, mapa y horario.

**Promover la inclusión desde la misma**

**Aportar un espacio seguro de verdad** para todas las identidades, sobre todo las más invisibilizadas

**Dejar constancia** en el producto creado **de la intencionalidad política** del mismo

**Entender la necesidad de espacios de ocio** y que el futuro es interseccional

**Entender que hay maneras más responsables de vivir, consumir y ser**

**Entender, también, que el futuro del diseño es el centrado en les usuaries y añadirles en los procesos de diseño**, a la vez que se les menciona y remunera por su participación

# artefactos finales



# metodología

A partir de las fechas de entrega parciales del TFG, he dividido la realización en cuatro fases:

## investigación

Definición y necesidades del proyecto

Bases de este nuevo diseño escritas de manera explícita. Qué antecedentes tiene (historia del diseño) y qué engloba y por qué.

Público objetivo. Dos tipologías de encuestas:

-Análisis de competidores: Eventos similares o parecidos con un enfoque directo en la ubicación de cada uno de ellos.

Análisis gráfico de proyectos con internet como enfoque

## enlace

Creé un tablero personalizado en trello:

<https://trello.com/b/QXYPclBu/tfg-uoc>

Pero me sirvió mucho más apuntarme las tareas pendientes en físico en post-it en mi corcho.

## desarrollo

Mensaje, tono, claim y propuesta de valor más concreta. Prisma de marca.

Moodboard gráfico. Definición del estilo gráfico: creación de un boceto para el logotipo del evento (y un respectivo nombre final) y sitemap web.

Bocetaje y diversas propuestas para la tote-bag

Concreción de ideas para llevar la accesibilidad a los prototipos en físico de la fase de producción

# PRODUCCIÓN

Identidad gráfica: manual con manifiesto del evento: fase final del logotipo, así como de las aplicaciones (banner de e-mail, página web)

Redes sociales: Página web, banners para redes sociales

Publicidad: cartel del evento, horario con las actividades finales y mapa y finalización de las infografías en digital

Elección del diseño de la tote-bag y concreción del kit interno (en formato flyer publicitario)

# RECURSOS

Pexels, Freepik: Bancos de imágenes y vectores gratuitos

Kaggle: Posibles datasets para las infografías

Google Drive: Subida de audio para la accesibilidad

AdobeQR: Creación de QR para la accesibilidad

# evaluación

Testeo de los mecanismos de accesibilidad para que los usuarios la validen

Corrección de errores

Evaluación heurística

Conclusiones

Maquetación con Adobe InDesign

Creación de los anexos

# software

Paquete adobe: Software de Diseño

Maquetación con Adobe InDesign

Creación de recursos con Adobe Illustrator

Limpieza de audio para la accesibilidad con Audacity

investigación

# diferentes filosofías éticas en el diseño

El intento de transformar el diseño no es nada rompedor, pero sí relativamente nuevo. En plena era del conocimiento, es actualmente cuando se está empezando a hablar de vivir más responsablemente, de cambiar nuestros hábitos de consumo por unos más éticos...Y esta transformación también le afecta al diseño, que vivió una etapa muy industrial en el siglo XX.

El consumo de productos está evolucionando a uno más emocional y de experiencias, por culpa de una sobreproducción de productos. Actualmente los consumidores están empezando a tener dificultades por escoger qué productos comprar, y buscando experiencias adicionales que apelen a la emoción. Esta tendencia emotiva también está imperada por las redes sociales.

La pequeña transformación ideológica ha promovido que pensadores y diseñadores hayan definido las bases políticas y críticas de diferentes tipologías del diseño mucho más éticas, que son las siguientes:

## **Diseño sostenible**

Filosofía crítica del diseño que aboga por crear productos responsables con el medioambiente.

Dentro de esta tipología, encontramos los siguientes:

El diseño **cradle to cradle**, que aboga por crear productos que garanticen 100% su reutilización, para volver al ciclo natural sin contaminar.

El **slow design**, una tipología de diseño que evite el consumo vacío para parar la producción; el emocionalmente duradero, que defiende crear productos con un valor emocional alto para que no sean reemplazados

El **diseño de estética sostenible**, que aboga por reflexionar acerca de libertad y responsabilidad para llegar a la sostenibilidad, cambiando nuestro pensamiento sobre las apariencias de los productos.

# diferentes filosofías éticas en el diseño

## **Diseño centrado en le usuarie**

Es el diseño que defiende crear por y para le usuarie, centrando la experiencia de diseño en involucrarle, involucrando, también, sociólogos, antropólogos, y psicólogos. Supone evitar muchos prejuicios y realmente obtener un buen feedback.

## **Diseño universal**

Se trata de diseñar para todes, de manera inclusiva a partir de un proceso de diseño de productos y entornos de fácil uso por el mayor número de personas, abarcando el mayor tipo de situaciones posible sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial.

## **Open Design**

Es un movimiento que se inició a comienzos de los 2000 cuando se creó la Open Design Foundation, una organización sin ánimo de lucro, con la misión de promover un método alternativo para diseñar y desarrollar tecnología.

## **Codiseño**

Es un concepto de diseño que se basa en la cocreación: la aplicación de la creatividad colectiva al proceso de diseño. Pone en sintonía la creatividad de las personas que diseñan, les expertes, con las personas no expertas – aunque expertos en sus experiencias.

Todas estas filosofías son muy interesantes para diseñar más responsablemente, pero tienen un problema común: todas fallan en su propia crítica, puesto que forman parte de un problema de denominador común, que es el contexto del diseño, sus orígenes. Para ello, voy a hacer un repaso histórico y sociológico breve.

# PREÁMBULO: UN POCO DE CONTEXTO HISTÓRICO

El Diseño Gráfico pone de manifiesto, conjunto con otras artes de la misma tipología, la necesidad imperante y universal de comunicarnos los unos con los otros.

Podemos encontrar sus inicios en la Prehistoria, cuando la civilización humana comenzó a comunicarse usando las herramientas naturales que tenían a su abasto en un intento de representar su vida diaria. Con la evolución de la civilización, se han encontrado nuevas herramientas naturales más adecuadas, y posteriormente, se han creado alternativas artificiales para mejorar aún más su uso.

De las paredes se ha pasado a las piedras, a las tablillas, de las tablillas a las fibras textiles, como el papiro, y de ahí hasta el papel.

Estos también fueron los inicios del lenguaje como tal, ya que parten de la misma idea, de la comunicación con signos y símbolos, y de la misma necesidad.

No es hasta el desarrollo de la imprenta y su posterior llegada a Europa que encontramos el precursor del diseño gráfico como lo conocemos de manera contemporánea, en parte, también, gracias a la posterior industrialización y la producción en masa, que supuso una revolución a las maneras de vivir y consumir anteriores e impulsó el propósito de la imprenta.

A partir de gráficos simples que he realizado por etapas históricas, he detallado los cambios en el diseño y en la comunicación, además de poder comparar significativamente la organización de las sociedades.

La razón de hacerlo así es que es muy difícil de separar cultura y política, ya que la política es cultura y a la inversa. Es decir, la historia nos ha dejado un legado muy importante en las motivaciones y necesidades que hemos ido encontrando como civilización desde nuestros inicios. Como he apuntado antes, la llegada de la industrialización contemporánea, impulsó la idea subyacente de la imprenta: la producción en masa.

Este hecho ejemplifica muy bien que las necesidades de la civilización siempre han sido universales y nunca han sido nuevas. Como mucho, se adaptan al contexto y evolucionan.

En el caso del diseño gráfico, se ha adaptado a un contexto sociopolítico capitalista, y de esto va un poco esta parte del trabajo, de preguntarnos si existen otros modos de consumir más éticos que satisfagan estas mismas necesidades y de cuestionar la realidad social tal como la conocemos e incluso el origen de esta profesión.

Es por ese motivo que la historia es muy importante, porque nos apunta direcciones a las que ir y de formular análisis.

# La comunicación visual y gráfica por etapas históricas

Aparición escritura (3500 a.C)



Primeros registros de Uruk

## Prehistoria

Pictogramas, ideogramas y petroglifos mediante símbolos y bocetos en las paredes.

Hace 3 millones de años



Pinturas rupestres de Lascaux



Petroglifos en Qobustan

Pictogramas de signos abstractos. La evolución de la disposición de los elementos permitió la evolución a la escritura jeroglífica. El papiro jugó un papel importante

## Edad antigua

Caída de Constantinopla



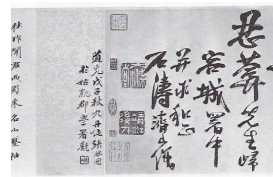
Página de la danza de la muerte



Manuscrito De re militari: relación de libro tipográfico con bocetos

## Edad media

Registros de los alfabetos: semítico, griego, arameo, latino, coreano... La caligrafía china asentó la base visual, que fueron quienes inventaron el papel, y más tarde la imprenta. Aparecen los primeros manuscritos.



Shitao Yuanji,



Manuscritos pictóricos españoles

Caída del Imperio Romano de Occidente (s.V)

Llegada a Europa de la impresión, aparición de los primeros ilustradores conocidos como tal, de la importancia tipográfica y del precursor del diseño gráfico contemporáneo.

## Edad moderna

## Edad contemporánea

La revolución industrial cambió la forma de producir y la fuerza de trabajo. La fabricación en masa y la tecnología propició el diseño gráfico como lo conocemos ahora.

actualidad



La podemos entender también como la era de la revolución tipográfica



Litógrafos, portada y páginas del



# Contexto sociopolítico por etapas históricas (con un sesgo europeo-centrista y blanco).

Aparición escritura (3500 a.C)

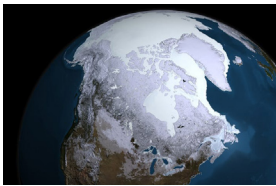


La aparición de la moneda y el desarrollo del comercio fomentó el desarrollo de la rueda, el arado y la vela.

## Prehistoria

Descubrimiento del fuego  
Asentamiento del sedentarismo e importancia de la agricultura  
Aparición de las primeras ciudades

Hace 3 millones de años



El fin de la era glaciaria propició el asentamiento del sedentarismo y las primeras ciudades



La organización burocrática fue una característica de los imperios para fomentar métodos de control eficaces

Primeras ciudades-estado con tendencia imperialista basadas en la estratificación social  
Gran importancia de las deidades para satisfacer preguntas filosóficas. Primeras leyes.

## Edad Antigua

## Edad Media

Cristianismo como eje de cambios en el antiguo orden imperial: Estado-Iglesia  
Instauración del feudalismo y el poder privado, para propiciar después la monarquía.

Caída de Constantinopla



Dio paso a la formación de grandes estados centralizados y un nuevo orden mundial aprovechando los mecanismos de navegación de la edad media.



La llegada de la imprenta a Europa gracias a la adaptación de la imprenta China favoreció la difusión de conocimiento y la independencia

## Edad Contemporánea

Industrialización y masificación de la producción para la llegada de una sociedad de consumo y propiedad privada.  
Avances tecnológicos importantes, instauración del capitalismo y comienzo de la era de la información digital.

actualidad



El feudalismo y los imperios coloniales desaparecieron para dar paso a un estado del bienestar en la que la economía se vio beneficiada.

Pensamiento centrado en el hombre.  
Desarrollo de teorías heliocéntricas.  
Permitió el empuje significativo de las artes y las ciencias en Europa.

## Edad Moderna

Caída del Imperio Romano de Occidente (s.V)



El cristianismo se unió al poder con mucha facilidad debido al mecanismo de control social que ofrecía sobre la moral y la familia



Se mostró un interés para el desarrollo de mecanismos de navegación para facilitar la colonización, los "descubrimientos geográficos".



Favoreció una explosión demográfica y unos grandes movimientos migratorios, así como mejoras salariales y éxodos rurales para atender la producción de las ciudades.

# CONCLUSIONES:

qué implica realmente la historia  
en el diseño

Uno de los análisis que quiero formular y a los que podemos llegar recogiendo los datos de las tablas que he realizado para hacer el repaso histórico breve, son la crítica de los factores que han impulsado al diseño gráfico como lo conocemos hoy en día.

De manera sintética, sucesiva y ordenada, son los siguientes:

**La necesidad universal de comunicarnos y de representar nuestra realidad**

**La religión cristiana**

**La sociedad de clases**

**El colonialismo, el sistema imperialista**

**La masificación**

**La industrialización**

**El consumo, la huida a la ciudad**

El problema al que quiero poner énfasis, entonces, es cómo todo este cúmulo de factores ha ido interactuando entre sí a lo largo del tiempo, tejiendo entramados para evolucionar conceptos que ya existían. La sociedad de clases era una cuestión muy importante para la ordenación de la sociedad en la edad antigua, conjuntamente con el estado imperialista, y, a pesar de que esos conceptos ya no viven con nosotros, sus ideas perduran y siguen vivas en la actualidad - de hecho, nunca han muerto - porque siguen demostrando la misma necesidad desde el poder de algunos.

De esta manera podemos englobar algunos factores que he apuntado anteriormente para encontrar un mismo eje y sintetizar las ideas clave detrás del desarrollo del diseño gráfico:

**Control del pueblo** (sociedad de clases, religión)

**Control externo y expansión** (colonialismo, sistema imperialista)

**Sistema de producción en masa** (industrialización, tecnología, masificación de las ciudades)

Es realmente problemático cuando hablamos, entonces, de que el inicio formal – como precursor - del diseño conocido como tal, o de su antecedente, tiene origen en la religión, porque fundamenta sus orígenes en una herramienta de mecanismo de control de la sociedad del propio sistema, de la difusión de conocimiento religioso para ordenarla y afianzar la sociedad de clases, también como instauradora de valores en la sociedad sobre la moralidad - leyes -, y desde la idea de seguir al líder, también como respuesta a la analfabetización de la sociedad, pero desde la voluntad de seguir manteniendo el conocimiento en manos de gente que lo controlase de verdad.

Los mecanismos externos forman parte del contexto del mismo en el que se ha desarrollado, factores que representan de manera contextual una demostración de poder, y de ejemplificar, por imposición, un estado de bienestar del más fuerte, del imperio más fuerte - y posteriormente del

estado más fuerte -. Una idea que recupera siglos más tarde el capitalismo, desde lo mismo: la pérdida de las identidades culturales, recurso que le sirvió al cristianismo en el siglo XV para propiciar el desarrollo al convertirse en precursor de la globalización contemporánea.

Todas estas ideas mencionadas perduran porque se adaptan y culminan con el capitalismo y la industrialización, en la que, una vez más, pervierte al diseño adaptándose al contexto y modelo de consumo, en el que finalmente podemos conocer el diseño gráfico contemporáneo, puesto que se desarrolla completamente pensando únicamente para finalizar en su consumo.

En las siguientes páginas veremos las tendencias artísticas, tanto en el arte - de manera más general -, como en el propio diseño – de manera más concreta -, a partir de la edad media, para ejemplificar aún más estos conceptos por medio de lo visual haciendo una mirada más contemporánea que pongan el enfoque a cultura y política, ya que saber la dirección que han tomado estas disciplinas en el tiempo es esencial para entender la sociología.

# EVOLUCIÓN de las tendencias artísticas en el arte a PARTIR de la edad media.

El impacto de la tecnología industrial y la globalización

## Edad contemporánea

PRECURSOR

### Edad Media

Presencia abundante de la religión y la simbología militar a partir de la arquitectura, la escultura y la pintura, con muchas diferencias culturales. Culmina con el románico, el primer estilo de carácter internacional.

Caída de Constantinopla (s. XV)

Arte gótico

Renacimiento

Revolución industrial (1760)

Manierismo

Barroco

Rococó

Dinámica de estilos evolutivos cronológicos, haciendo una alegoría a las modas.

Asentación de una sociedad consumista y materialista. Movimientos de vanguardia donde se intenta integrar el arte en la sociedad, normalmente apelando a los sentidos para eliminar la distancia entre el arte y la vida.

Arte de concepto y no de objeto. Revalorización del arte activo, del arte no

s.XX

1945

**Racionalismo**  
(La Bauhaus, 1923)

Concepción racional del espacio, prestando especial atención a su funcionalidad, ubicación y las nuevas tecnologías.

**Fauvismo**

Experimentación en el terreno del color, aplicando valor emotivo y emocional a los objetos.

**Expresionismo**

Énfasis a la versión interior del artista con gusto por lo fantástico y personal.

**Informalismo**

Renuncia a los aspectos racionales del arte y de la construcción premeditada y consumista del arte

**Pop-art**

Crítica al aspecto anestésico de la publicidad, el consumismo y las modas mediante la desfiguración, pero extrayendo aspectos agradables.

**Nuevo realismo**

Se centra en una crítica a la publicidad y al consumo pero extrayendo resultados desagradables de la misma.

actualidad

**Cubismo**

Deformación de la realidad, colores fríos y apagados y formas geométricas.

**Futurismo**

Exaltación de los valores del progreso técnico, la velocidad y el movimiento.

**Dadaísmo**

Planteamiento radical al concepto de arte, reivindicando la duda y el azar.

**Surrealismo**

Influencia del mundo de los sueños, la fantasía y el psicoanálisis. Eliminación de lo racional.

**Arte abstracto**

Expresión de los sentimientos del artista sin nada referencial.

**Constructivismo**

Geometrización abstracta comprometida políticamente para transformar la sociedad.

**Arte cinético**

Aboga por el aspecto visual del arte mediante efectos ópticos, ilusiones y juegos de luces.

**Arte de acción**

Importancia del proceso creador, y no exactamente de la obra. Happening, performance...

**Minimalismo**

Apelación al simplismo, depurando el arte a la idea inicial del autor.

**Hipperealismo**

Corriente exagerada de la realidad plasmando una gran cantidad de detalles, recordando la fotografía.

**Arte conceptual**

Afirma que el arte está en la idea, y no en el objeto.

**Arte posmoderno**

Defiende que el arte habla de arte y le eliminan la labor social de las vanguardas.

### Edad Moderna

TRANSICIÓN

Revolución Francesa (s.XVIII)

Comienzo de la desaparición de la fuerte presencia de las diferencias culturales en el arte para que la religión cristiana se convierta en ese valor cultural que dicta el estilo. Se destaca el renacimiento por ser un movimiento transformador en el que se reconfiguró al humano en el centro.

historicismo

Realismo

neoclasicismo

Romanticismo

Impresionismo

neo impresionismo

post impresionismo

Simbolismo

Momento artístico del énfasis en la renovación de los géneros artísticos, tanto como en la retratación de la realidad tal cual es, como en los sentimientos que provoca, o el huir de ella mediante el mundo onírico.

Caída del Imperio Romano de Occidente (s.V)

Arte egipcio

Arte mesopotámico

Arte griego

Arte romano

Arte paleocristiano

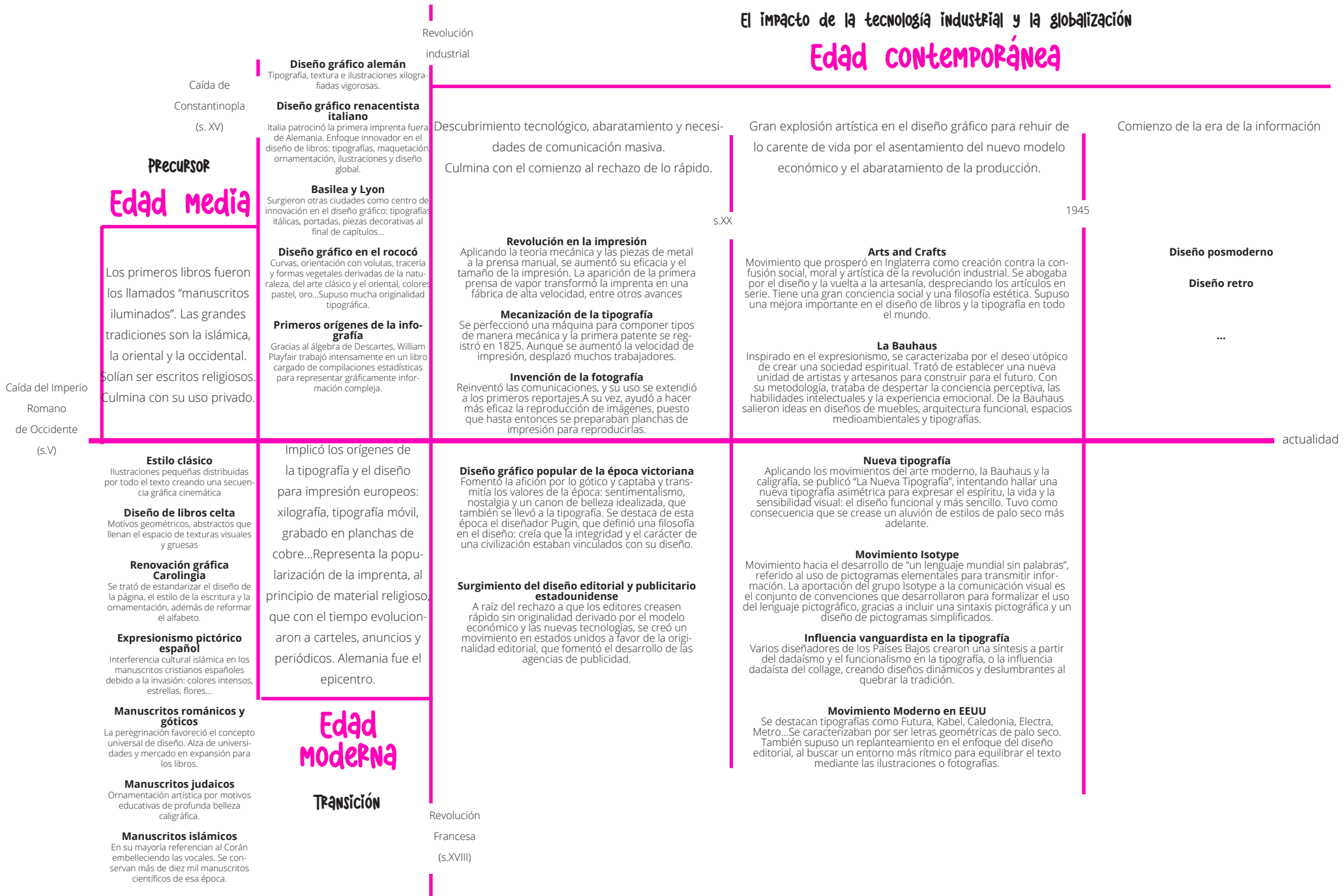
Arte prerrománico

Arte románico

# EVOLUCIÓN DE LAS TENDENCIAS ARTÍSTICAS CENTRADAS EN EL DISEÑO

## El impacto de la tecnología industrial y la globalización

## Edad Contemporánea



# la Necesidad del diseño de desvincularse de SUS ORÍGENES

De manera general, podemos ver, mediante una comparación de ambos gráficos, que ambas disciplinas han estado atadas en el tiempo con la religión, y no es hasta la industrialización y la globalización que pueden explorar y tomar caminos alternativos, en un entorno de libertad de expresión notable.

Sin embargo, recuperando la idea que he establecido antes, cuando lo hacen y se permiten explorar de manera creativa - a pesar de haber tenido un periodo de renacimiento muy importante -, lo hacen en un entorno en el que han de adaptarse a otro orden de las cosas.

No es hasta el siglo XX en el caso del arte que explota artísticamente debido a la mejora de la calidad de vida y

la globalización. De eso mismo se caracterizan los movimientos de vanguardia, de la ruptura religión-arte, y del optimismo que evoca esa libertad y ese bienestar.

Ocurre de la misma manera con el diseño gráfico, ya que es entonces cuando se establecen bases más concretas y universales sobre técnicas y tipografías. De alguna manera, podríamos considerar que el arte y el diseño gráfico vuelven a nacer con la industrialización y la globalización.

El problema que se encuentran es que vuelven a adaptarse a problemáticas sociales y problemas subyacentes, puesto que el capitalismo, el modelo de consumo, les ha absorbido frenéticamente, tanto que no han tenido tiempo a cuestionárselo.

El arte (como conjunto) en la etapa más actual, desde 1945, ha vivido un proceso de transformación importante en la reinención de las maneras de consumir, y ejercer esa libertad.

Algunos movimientos la ejercen actualmente desde el disconfort, otros la ejercen desde la exploración, otras desde una deriva mucho más personal...Sin embargo, es urgente una desvinculación arte-sistema, otra, de manera más notable ya que no se ha vivido ninguna transición notable desde la ruptura de la relación religión-arte.

En el caso del diseño gráfico, es necesario y urgente admitir que **el diseño tiene responsabilidad social**, una deriva que podríamos encontrar en el arte - como cajón - pero no concretamente en el diseño gráfico porque está demasiado arraigado al concepto de consumo, y solo vende lo que es visible, lo hegemónico, porque es cómo se ha configurado nuestra realidad social y el poder.

Es necesario y urgente asumir y admitir que **el diseño representa la realidad**, realidades, y no a la inversa. Es por este mismo motivo que las tendencias en el diseño se han ido adaptando a medida que el contexto socio-político cambiaba y evolucionaba.

Entonces, no basta con crear diferentes tipologías de diseño ético, sino una común porque comparten todas el mismo análisis y las mismas conclusiones. **Es urgente renovar, de manera unitaria, el diseño con un contra-diseño.**



# el diseño. UNA HERRAMIENTA QUE REPRESENTA la Realidad

Una cosa que me llama mucho la atención del diseño sostenible, el diseño centrado en el usuario, el diseño universal, el open design y el codiseño es la falta de profundidad y análisis, en por qué no son más críticos sobre lo que definen.

Intentaré formularlo de otra manera, si existe la necesidad de definir un diseño sostenible es porque los modelos de producción no lo están siendo, y los de consumo tampoco. A mí me gusta ir más allá:

¿Por qué los modelos de producción no están siendo sostenibles?

¿Por qué el diseño no está, centrado desde el inicio en diseñar para el usuario?

¿Por qué desde el inicio no se es inclusivo en el diseño de productos y espacios?

...

Y bien, sin ir tanto más allá, para responder a la primera diría que nuestro modelo económico no asume que los recursos naturales son finitos. Y como decía, todo se interrelaciona desde aquí.

Porque para responder a la segunda, entonces diría que es porque no es barato, no es rápido. Porque la civilización humana ha basado sus intereses siempre en el poder, y creer que lo hago siempre bien y todo el mundo está siempre muy contento, también es cultural. Son privilegios de clase.

Para responder a la tercera, diría que porque la base del capacitismo, la opresión hacia las personas discapacitadas y neurodivergentes, se basa siempre en que no son productivos como los demás.

Todo esto último no tiene la base en nuestro modelo económico, pero en anteriores páginas he apuntado que las "ideas" perduraban porque había conceptos que evolucionaban, esta es una de ellas, porque si las personas no son productivas como los demás, no generan tanto dinero.



El diseño no puede solucionar todos estos problemas estructurales, ni tampoco hacer mucho por ellos, pero comprender estos problemas es anti-hegemónico, crítico, y político. El diseño puede mejorar la vida de otras personas, pero antes ha de saber cómo hacerlo, cómo generar espacios más agradables para la gente que no puede acceder a ellos. Cómo representar esa realidad. Comprendiendo todo esto, el diseño puede hacer más por lo que aboga, y realmente ir a alguna parte de manera inmediata, sin que el cambio sea de transformación lenta, evitando en su medida el sufrimiento de la gente.

# el CONTRA-diseño COMO POSICIÓN POLÍTICA

De esta manera, en este TFG, voy a explorar la aplicación de este contra-diseño. Es una tipología que abraza todos los diseños críticos mencionados en el preámbulo, pero pone enfoque específicamente en los orígenes del diseño como tal, para postularse de forma crítica, porque entiende la realidad y todas las luchas de forma interseccional, ya que es la interacción de estos factores con la cultura y la historia de dónde surgen todas las tipologías de diseño críticas.

En otras actividades de este grado, lo establecí a partir de las bases de lo real que veremos en la siguiente página, una posición crítica de diseño que pone enfoque en la **actualidad**.

Pone el enfoque en el usuario, como el diseño centrado en las personas, pero desde el enfoque inminente, sin intención de cambiar la sociedad a la larga, sino de hacerlo ya, cambiando el ánimo de las personas y empoderándolas individualmente como indicaba en la introducción de este trabajo a través de la globalización de la información y la era de internet, la de la interconexión.

Es también una posición crítica del diseño accesible, pero con el enfoque, recogiendo un concepto anterior aportado, en las cajas.

La accesibilidad es un término muy amplio que no engloba a ningún colectivo per se. Es muy difícil, como diseñador, poner enfoque en la accesibilidad si solo tienes tu caja de perspectivas.

Así, recuperando el concepto, es poner el enfoque en las cajas olvidadas y disidentes y diseñar por y para ellas. Para mejorar sus vidas, o hacerlas más bonitas.

Como apuntaba en el anterior apartado, a veces no se puede hacer más, pero es bueno saber los límites que existen en la estructuración de la sociedad y la exclusión social que se presenta para proporcionar alternativas que mejoren, aunque sea un poco, la vida.

# Real

las bases de lo  
Real

## Responsable

Con la sociedad, los animales, el medio ambiente, el diseño y el arte desde una perspectiva ética y comprometida a **mejorar** contextos y situaciones **inminentemente**, desde un anticapitalismo inherente y coherente.

## Ético

Rechazando trabajos sobre culturas, movimientos, colectivos en los que no se tenga conocimiento o no se pertenezca, intentando en todo caso subcontratando activistas implicades en ellos haciéndoles formar parte del proceso de diseño, en un proceso de **co-diseño remunerado**, otorgando derechos sobre el producto final, entiendo la colaboración como un todo para crear el producto. Entendiendo el valor **comunitario**.

## Accesible

Porque sin accesibilidad no hay diseño, porque negar acceso a información y productos es violencia, todos los productos diseñados bajo estas bases serán accesibles o no serán. Además, de la decisión de accesibilidad formarán parte también les usuaries, evitando y siendo consciente de la violencia a la que se someten las personas discas y neurodivergentes.

## Lgbtia+

En general y como cierre, manteniendo un criterio firme con la sociedad, de nuevo, pero específicamente con los colectivos que son sometidos a violencia que desafían con su propia vivencia personal la estructura social: LGBTIAQ+, feminismos, antiracismos, comunidad queer, neurodivergente, disca, putas...Desde la autoformación, y el entendimiento de las violencias sistémicas.

# Real

# Real

las bases de lo  
Real

Finalmente, **Real** porque deja huella sobre valores: como diseñador, como individuo, como persona que vive en el mismo mundo que les demás.

Valores como el **NO-PRIVILEGIO** – desde el entendimiento de la estructuración social y los orígenes del diseño, así como de la sociedad - los **cuidados**, - entendiendo que el diseño es una herramienta que transforma la realidad porque la visibiliza - y el **APPENDIZAJE constante** – desde el entendimiento de que los análisis y las necesidades específicas de la sociedad, los colectivos, se **TRANSFORMAN** y **EVOLUCIONAN** a medida que el tiempo pasa.

# Real

# el Hedonismo COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR VIDAS

El hedonismo, según el diccionario filosófico (M. M. Rosental y P.F Iuidin, (1965), Ediciones Pueblos Unidos (Traducido del ruso por Augusto Vidal Roget)) es una teoría ética en la que el bien se define como aquello que es fuente de placer para las personas o que libra del dolor y el mal, como aquello que conduce el dolor. Alcanzó su forma más plena en la ética de Epicuro.

En la escuela de Epicuro, se asociaba el placer con la tranquilidad y evidenciaba la disminución del deseo sobre la adquisición inmediata del placer, tenían como objetivo conseguir la omisión del dolor.

Bajo esta doctrina, el individuo debe de renunciar a todo aquello que le produce dolor y sufrimiento.

El concepto de hedonismo ha ido evolucionando a lo largo del tiempo. Por ejemplo, en el hedonismo contemporáneo, se propone disfrutar de las pequeñas cosas de la vida como el amor, el oler, el gustar, entre otras. Según la psicología, sostiene que la única acción de la que son capaces los seres humanos es la búsqueda del placer para evitar el dolor o la infelicidad.

# hipótesis y contextualización

Mi hipótesis en la que sostengo este trabajo, es que la gente disidente\* no se tiene permitido un enfoque guiado por la búsqueda de este placer, ya que se considera un privilegio, algo que no tienen al alcance, porque continuamente se les pone barreras y dificultades en la vida diaria, generando dos reacciones simplificadas:

La lucha activa para generarse un espacio en el mundo, obligando a los espacios y educándoles para que se les incluya

La adaptación a los mismos adoptando la violencia que reciben y consecuentemente reproduciéndola en los demás de forma inconsciente

En el caso primero, exige una claridad mental muy grande, unas energías muy potentes y unos conceptos sobre activismo, la violencia que reciben, importantes.

Una sensación de ser diccionario constante, de informarte muchísimo sobre lo que eres para defenderlo. Esto genera una sensación de estar a la defensiva constante, ya que el mundo es un lugar hostil para ti.

El caso segundo es igual de válido, porque es una respuesta al sistema: si no se me permite ser, me adapto a él. E

n este último, genera una sensación de hacer pasar a todo el mundo por el mismo proceso que has realizado para evitar violencias. Existe una sensación general de que las personas en el primer caso "se lo merecen" porque no se adaptan. Recuperando el análisis contextual sobre la sociedad, esta última tiene mucho sentido.

En ambos casos se es víctima, la segunda no es consciente del todo, porque se sobre esfuerza para encajar en algo que no encajará nunca, porque necesita adaptaciones, y la primera se sobre esfuerza por exigirles, aportando pruebas y material.

# olvidar las disidencias: sobre los espacios seguros

Los espacios seguros, en activismo crítico, se refieren a espacios en los que olvidar las violencias que se reciben de forma diaria.

Por ejemplo, en el caso de las personas trans\*, pasa por preguntar – evitando asumirlos – y/o incorporar estrategias para saber los pronombres de las personas a las que te diriges incorporándola en la actividad: ya sea preparando stickers, pegatinas, y que cada una se los ponga en algún lugar visible.

Así, son mecanismos de prevención: como lo podría ser el aviso a ciertas personas del espacio de la sospecha de actividades sospechosas en la actitud de ciertas personas para evitar el abuso o acoso e incluso los malentendidos

(intentando en todo caso la mediación), o incluso la actuación si llegasen a ocurrir más veces para recurrir finalmente al veto del espacio.

Es muy importante en este caso tener un concepto de falta leve, grave, y observar la actitud de las personas y su evolución, manteniendo en todo caso la opinión sobre la reeducación de la agresora en la persona implicada y de lo que ha sentido al respecto y piensa.

Estos mecanismos generan una sensación de seguridad que no se consigue en otros espacios, en la sociedad de manera concreta.

Para mí, de manera particular, - ya que he formulado que se trata de un trabajo de inmenso carácter personal – me hacen olvidar que soy diferente, porque me empiezo a rodear de personas que presentan las mismas necesidades que yo, o muy parecidas. También hay una predisposición a entender realidades muy alejadas, simplemente porque te apela la experiencia de sentirte apartada.

Entre nosotres, somos iguales, con nuestras respectivas diferencias. Nuestras necesidades nos unen, y entonces no hay que lucharlas. Ya no se es disidente en la misma medida que se es fuera de estos espacios.

Me parece relevante mencionar que como en el diseño, las diferentes necesidades no son entendidas desde un único origen.

A menudo se olvida a las personas discas, neurodivergentes y racializadas, por ejemplo.

Aunque se está luchando retroactivamente desde diferentes colectivos por unirlos desde un único enfoque y existe una actitud general de escucha activa, aún queda trabajo por hacer para aportar contextos más claros de escucha: la accesibilidad plena es muy difícil, pero la actitud hacia nuevas perspectivas – un concepto de autoformación y evolución – es muy importante para postular, desde el inicio, un espacio seguro abierto a incluir tus perspectivas, para que la persona implicada que las siente, de nuevo, olvide luchar y se pueda generar un contexto más sano de comunicación entre ambas partes.



# la era de la información y su impacto

*[Advertencia de contenido: mención a violencias históricas de los diferentes colectivos]*

La era de la información, concretamente la era de las nuevas tecnologías, la popularización de internet y las redes sociales, han fomentado una actitud colaborativa.

Los algoritmos de las redes sociales, para aumentar el máximo tiempo en la plataforma y las reacciones, han polarizado la sociedad. Conjuntamente con la facilidad, ahora, de encontrar gente igual a igual, de la libertad de expresión y del auge de los derechos y el bienestar social – específicamente se ha visto beneficiada de ello la gente disidente, ya que la mayoría de las personas han sido silenciadas por la historia y sus sesgos, y si no, encerradas, asesinadas y/o

torturadas -, han fomentado la radicalización de la sociedad.

Un ejemplo de esto último podría ser la época del nazismo, ya que las personas LGBTIAQ+, cuando finalmente los campos de concentración se desmantelaron, volvieron a ser encerradas por el bando ganador, aunque esta vez en prisiones.

La radicalización de la sociedad ha tenido mucho efecto también en personas anti-derecho, pero el efecto en personas disidentes ha sido muy grande, porque ha permitido que amplíen horizontes y que la tendencia sea la de lucha por la adaptación, y no la adaptación de uno mismo, gracias a encontrarse en comunidades nichos en las que comparten la misma violencia y pueden ponerle nombre. Esto mismo está fomentando una comunidad interseccional empoderada en la gente disidente, en la que se están ampliando horizontes en la terminología LGBTIAQ+ al igual que se unieron las mismas siglas en las revueltas de Stonewall por compartir las mismas violencias. De manera diferente, las fronteras se están desvaneciendo.

# el Hedonismo y el contra-diseño

*[Advertencia de contenido: ejemplos breves concretos de violencia psi, misoginia, machismo, homofobia, capacitismo y nbfobia]*

Así, el concepto de hedonismo y mi contra-diseño se interrelacionan en el diseño centrado en le usuarie. Si el diseño pretende mejorar nuestras vidas, y es un tipo de diseño centrado en estos colectivos en concreto, tiene que tener en cuenta la violencia que reciben.

La realidad es que, aunque los derechos han ido mejorando con el tiempo, la violencia sigue siendo enorme, y no se puede predecir.

Algunos colectivos, los que mejores derechos cuentan, tienen que pedir permiso para existir, los que peor, no son

contemplados por la sociedad (como, por ejemplo, el no binarie y el intersexual).

Aunque cualquier persona podría afirmar que no es ilegal vestir de manera diferente, aún se reciben comentarios de “maricón” por ser percibido como un chico e ir de manera “más” femenina, comentarios que no solo afectan el colectivo gay, sino que se interrelacionan con la misoginia y culminan con el machismo, asumiendo que actuar “como una mujer” es motivo de ridiculizar. Los delitos de odio siguen siendo el pan de cada día, así como los asesinatos siguen sonando en las cadenas de noticias, y los suicidios derivados por la exclusión social.

En el caso de las personas neurodivergentes, aún se las silencia cuando reciben violencia, y se las manda a medicalizar, y a veces a encerrar si irrumpen la vida pública y se hacen visibles sus problemas.

Las instituciones psiquiátricas generan diariamente violencia psiquiátrica a las personas que ingresan.

Aún hay gente a la que se les priva derecho y despoja de su autonomía, y eso no está prohibido por la ley, sino que se lo fomenta desde la misma.

En el caso de las personas discas, se las considera “menos” que las personas no-diskas, algo deleznable a ser, a no estar orgulloso de serlo, a estar “incomplete”. A pedir permiso para la adaptación de espacios, a pedir permiso para el acceso a la misma información, a pedir permiso para que se las contrate...

Por ejemplificar esto rápido, se les pide a las personas sordas que se adapten al lenguaje oyente, haciendo que lean los labios, cuando ellas mismas han desarrollado un sistema para la comunicación...que no es obligatorio que se enseñe a la sociedad – porque de nuevo, son ellas las que tienen que adaptarse al sistema.

Si eres una persona que se desplaza con silla de ruedas y tienes coche, tienes que pedir tu plaza adaptada.

No cuentas con una cada ciertos kms, tienes que pasar por un trámite burocrático lento. De nuevo, permiso para existir. Permiso para existir en adaptaciones en tu puesto laboral, permiso para existir en tu centro educativo...Nunca acaba y solo son breves ejemplos.

Por supuesto, en el campo del ocio es incluso peor. La exclusión está presente en todos los sitios: referentes (personas famosas, académiques), ocio (series, películas), cultura popular contra tu existencia, exclusión laboral, familiar, social...

No existe ningún espacio seguro por sí solo, se construyen luchando por ellos mientras se te bombardea en opinión contra tu propia existencia y se te obliga, por imposición, a adaptarte.

En esta realidad, nuestra existencia es resistencia, y una forma de lucha, es imposible despojar la identidad de la exclusión, porque está presente en todos lados.

Reivindicar tus necesidades, tu etiqueta, es luchar, pero se te ha obligado.

En este contexto, no existe bienestar, no existe ocio, no existen espacios libres.

Mi contra- diseño pretende cambiar el enfoque de las personas incluidas, a las excluidas, a las personas a las que obligan a adaptarse, y generar espacios, no para cambiar la sociedad, sino de disfrute para las personas que no pueden permitir olvidar su disidencia, que no pueden permitirse olvidar que tienen que pedir permiso para existir.

Y desde el disfrute, cambiar la sociedad. Cambiarla desde fuera para dentro, y no desde dentro para fuera.

definición

# definición y target

Así, nuestro festival, TERNURA DISIDENTE (FEST!), pretende ser un punto de encuentro de estas disidencias, con el concepto de ocio partiendo del hedonismo: generando espacios seguros donde el punto de partida no es el valor monetario, ya que se enfoca como un proyecto de inclusión que parta de subvenciones.

El formato se trata de un festival donde se puedan encontrar, por primera vez, espacios seguros para los colectivos neurodivergente y disca, asumiendo la iluminación, ruido y espacios cerrados como estresores, y música y espectáculos como factores que apelan a los sentidos y pueden llegar a ser excluyentes para la comunidad sorda y ciega.

El objetivo de este festival es proponer, por primera vez, un espacio interseccional que tenga un valor centrado en el disfrute que parta de un análisis de la configuración de la sociedad y de las violencias integrando el contra-diseño.

El target del evento es muy amplio: está centrado al colectivo disidente. Sin embargo, es un término muy amplio, y se refiere a todo lo que se considere no-hegemónico. Implica formas de vida que pueden ser políticas por cómo se ha configurado la sociedad, pero que no se pueden despojar del individuo. Tanto personas LGBTIAQ+ (lesbianas, gays, bis, trans, intersexuales, asexuales, arromántiques, queer) como personas neurodivergentes, discas, racializadas, migrantes, putas, gente con cuerpos no-normativas y hasta otros modelos románticos (poliamor, anarquía relacional, agamia, relaciones abiertas...) y pensamientos políticos llevados in extremis en la vida diaria, o incluso tribus urbanas configuran el target de este espacio.

En resumen y haciendo una analogía histórica, el target recoge el concepto de la llamada "pobreza desviada" desde su aproximación sobre su control en 1936 en la ley de vagos y maleantes.

# MENSAJE y TONO

El mensaje del espacio está orientado a generar diálogos desde la ternura, no desde el enfado. Está intrínsecamente relacionado con el concepto de hacer la vida más agradable para las personas que no se lo pueden permitir <<tanto>>.

El tono del espacio no olvida su origen, el origen de este festival y su carga política, esto es, negativa, y no pretende ser un espacio de desconexión total de la realidad en tanto que solo aporte "ocio".

Aporta diálogo. Compromiso con las personas que acuden y ternura, afectos. Por esto mismo el mensaje del festival será político, aunque orientado a tener en cuenta qué tipo de mensajes y representaciones se establecen a través de ellos, ya que el público es gente que sufre una desesperanza social.

El tono, entonces, intenta ser esperanzador o positivo en un espíritu de conciencia sobre los mensajes que se establecen. Positivo para el encuentro de nuevos espacios como

este, y la necesidad de los mismos. Político y no neutral, porque incide en la necesidad del ocio y la ternura en estos colectivos: en el diálogo interno positivo, en el encuentro colectivo desde un espíritu de igual a igual, en el compartir como eje claro.

Sobre el lenguaje usado, será directo y conciso basado en la lectura fácil, un recurso sobre accesibilidad de diseñar documentos que son fáciles de entender para todos los públicos.

La lengua que se empleará en el lenguaje será la lengua castellana, la lengua catalana, y, además, la lengua de signos castellana y la lengua de signos catalana, como un recurso de evasión del uso del inglés y la experiencia americano-centrada sobre convertir un país y una cultura en una capital, sobre evadir una deseabilidad sistemática en lo que representa: el capitalismo como punto central.

# PROPUESTA de VALOR

La propuesta de valor del festival pretende integrar las bases del contra-diseño: donde la responsabilidad con el medio ambiente, la ética con los colectivos, la accesibilidad, están muy presentes desde un análisis que rechaza la configuración de la sociedad occidental y sus orígenes (así como el del diseño). Pretende ser un evento enfocado en el disfrute del target para generar un cambio en la sociedad de “fuera a dentro”.

El naming coge uno de los conceptos específicos del festival: el hedonismo como punto clave, y los cuidados que surgen a través de una actitud más calmada y agradable. Así surge “**Ternura disidente fest**”, con la fuerza principal en el nombre **ternura**, palabra que surge como una contraposición al concepto social que se tiene de las disidencias, de las cosas disidentes.

Además, “**TERNURA**” acompaña los siguientes conceptos a través de sus siglas en su nombre, componiendo, también, a través de su nombre, su propuesta de valor, palabras con mucha fuerza que se explican por sí solas al usarse mucho por el público al cual va dirigido.

# NAMING

## TRANSVERSAL

Entendiendo las circunstancias y los contextos de las personas de forma transversal, interseccional

## ESPERANZADOR

Aportando narrativas beneficiosas y espacios lúdicos de unión.

## Rebelde

En una actitud en contra de la hegemonía cultural y social.

## NO-NORMATIVO

Entendiendo las circunstancias y los contextos de las personas de forma transversal, interseccional.

## UNIFICADOR

En una actitud de conexión de las disidencias en un espacio seguro, sin caer en la trampa, de nuevo, de apartar a colectivos.

## RURAL

Aportando un espíritu anti-urbano, crítico con la huida forzada de estos colectivos a las ciudades: el sexilio.

## Accesible

Aprovechando esa interseccionalidad y transversalidad, y el espíritu de unión para crear espacios accesibles.

TRANSVERSAL ESPERANZADOR Rebelde NO-NORMATIVO UNIFICADOR RURAL Accesible

# WORNURA



# PRISMA de MARCA

IMAGEN  
del EMISOR

faceta social

**Físico**  
Color cercano y cariñoso,  
fresca, crítica, joven,  
underground

**Relaciones**  
Cercana, transparente,  
honestas, partícipe,  
razonamiento,  
motivación, implicación

**Reflejo**  
Responsable, ético, accesible,  
LGBTIA+, queer,  
consciente, implicada

**Personalidad**  
Creativa, crítica, cercana,  
comprometida...

**Cultura**  
Contexto, LGBTIA+,  
antirracismo,  
anticapacitismo,  
anticapitalismo...

**Imagen interna**  
Crítica, eticidad,  
compromiso, disidente,  
alternativa

ESPIRITU de MARCA

IMAGEN  
del RECEPTOR

# claim

El claim creado hace referencia la ternura. Se trata de una frase con cierto gancho que reivindica colectivizar los afectos, sin dejar atrás lo representativo que es para la marca.

Estaba pensada para hacer referencia al naming completo, ternura disidente, pero decidí quitarle el gran peso que tenía para, no solo hacerla más corto, sino acercarla también al público al alejarla un poco del nombre de una marca.

Es un claim que está pensado para nunca usarse por sí solo, sino acompañado de soportes visuales que ensalcen lo que es la ternura disidente.

Colectivizar los afectos es ternura, porque nos aleja del individualismo capitalista y nos acerca a una red de cuidados, redes muy importantes, especialmente, en personas discas y neurodivergentes al encontrar problemas con las tareas de "cada día".

colectivizar  
los afectos es  
TERNURA

# FECHAS y UBICACIÓN

La primera edición del festival se realizará durante 4 días en diversas zonas habilitadas para el mismo los días **15, 16, 17 y 18 de junio** (siendo el día que acaba el festival, el día que coincide con el orgullo autista).

Además, el festival tiene unas fechas muy cercanas al orgullo LGBTIA+, y es que coincide también en pleno pride month, el mes del orgullo en que se realizan actividades y conciertos para visibilizar la comunidad y reensalzar el sentimiento de empoderamiento por ser como somos.

Un mes, en sí, muy artificial por lo que representa, porque constituye una hedonía de lo que supone la vida con tu identidad los otros 11 meses.

Una coincidencia muy apropiada para la anticipación de ese mismo estado en les asistentes, y es que, ante todo lo bueno, siempre viene la realidad: ese golpe en el que te das cuenta de que la realidad no es esa ni se le parece.

La coincidencia con el mes del orgullo, anticipa ese estado, y hace que el golpe de “volver a la realidad” sea menos duro, con fuerzas, incluso, de generar espacios de apoyo desde la iniciativa individual.

La ubicación del evento será en **Figueres, Girona, Catalunya**. Se ubica en el Alt Empordà, territorio considerado “ruralidad LGBTIA+” por la poca cantidad de activismo crítico presente, ya que la perspectiva de futuro está en la capital.

He escogido esta ubicación porque en 2017 tuve que marchar a Barcelona, la capital, a encontrar mejores perspectivas de ser y vivir, ya que mi ciudad natal, Figueres, no me ofrecía nada, ni espacios, ni personas que entendieran mi condición e identidad (sino todo lo contrario).

En concreto he escogido el **parque (parc) de les Aigües** para la realización del evento.

# DESCRIPCIÓN del espacio

El parque se trata de una unidad verde ubicada cerca del centro de la ciudad. Se caracteriza por ser un espacio verde que quiso edificarse al final del boom inmobiliario.

Formaba parte de un campo enorme que tenía un señor. Al venderse, se aprobó un proyecto de edificación que nunca se acabó de ejecutar.

El parque lleva años en apogeo, ya que el centro de la ciudad se está haciendo pequeña para eventos culturales como festivales (Acústica en Figueres) en un intento de levantar el ánimo y la economía de la ciudad, desgastada y pequeña por enfocarse durante muchos años al turismo cultural, refiriéndome única y exclusivamente al Museo Dalí.

Escoger este espacio, es escoger una renovación cultural por lo que implica, ampliar su significado y darle uso a los espacios verdes de la ciudad, muy cercana al campo.



En la figura de arriba, plano de Figueres con el parque como punto central. En la de abajo, una parte del parque. Se destaca de él el color verde de la hierba natural, y los paseos de hierro que recuerdan a vías de tren.



espacio

# análisis de Referentes

Para la creación del espacio físico, me he encontrado con retos de accesibilidad y mucho trabajo de campo, en el que he tenido que ir anotando diversas situaciones, en espacios, también, disidentes y no hegemónicos, que pretendían ser accesibles.

En concreto, las conclusiones de este pequeño trabajo de campo es que cuando se habla de accesibilidad en los espacios los organizadores se suelen referir únicamente a “acceso en silla de ruedas”, obviando a las personas ciegas (e incluso sordas) y neurodivergentes (aunque este último colectivo estaba expresamente mencionado en el evento al que fui).

También eso puede indicar una pequeña inaccesibilidad, y es que les organizadores entiendan que como se puede acceder a una parte del espacio y el más relevante, este es accesible.

He encontrado, dentro de esta “accesibilidad” para personas en silla de ruedas dos posibilidades, que el espacio sea parcialmente accesible, y que el espacio tenga un acceso a parte para este colectivo.

En ambos casos existen problemas aunque me pareció esencialmente rompedor que el primero no hiciera nada especial y único para este colectivo, obviando, por supuesto, que solo se podía acceder a una parte del mismo.

El segundo presenta los problemas del diseño universal, y esencialmente, ambos, cuentan con el mismo de base:

**Las personas que no van en silla de ruedas no son conscientes del espacio que ocupan.**

En el espacio estrictamente diseñado para personas con silla de ruedas, me encontré que, al estar más vacío, las personas que no presentaban físicamente y de manera rápida problemas de movilidad, estaban llenándolo, simplemente

porque se veía mejor. La razón de esto es que los accesos especiales en conciertos para sillas de ruedas tienen una pequeña rampa y una plataforma que eleva, y por lo tanto, puedes ver el concierto mejor y sentirte más parte del mismo.

En el espacio “accesible para todo el mundo” de manera “equitativa”, pude observar que, aunque las personas en silla de ruedas llegaron las primeras para obtener los mejores sitios situados delante del concierto, empezaron a sentir incomodidad hacia la una de la mañana, momento en el que vinieron muchísimas personas que se desplazaban caminando y irrumpieron la pista para bailar reggaeton desmelenándose.

Y es que aunque lucharon lo que pudieron por repropriadarse del espacio que ya tenían, tuvieron que marcharse porque ya no era divertido: Estaba tan lleno que no veían, y las personas se habían colocado lo más adelante de ellas que podían (para ellas bailar mejor y más).

Este hecho, y las conclusiones que tuve con el otro espacio, me hicieron bocetar una propuesta de espacio accesible en silla de ruedas hecho de manera que personas que se desplazan de esta manera y otras que se desplazan caminando pudieran convivir, sin diseñar un artificio aparte.



# PROPUESTA de espacio



Maqueta 3D para solucionar problemas de accesibilidad y mejorar también la calidad de disfrute de todo el mundo.



# accesibilidad del espacio

El espacio propuesto anterior cuenta con un escenario con altura y tres plataformas con distinta elevación, proporcionando cuatro alturas en total: suelo, 54cm por encima del mismo, 108cm y 180cm respectivamente.

Cada plataforma cuenta con una rampa que te permite acceder a otra, pero no sigue con los estándares de accesibilidad por ser inseguro para personas con silla de ruedas o carritos, al poder bajar con velocidad todas en un desliz de la silla o carrito.

Sin embargo, es una medida con la que hay que contar para cumplir con el estándar de seguridad anti-avalanchas y para cuidar a personas neurodivergentes con ansiedad social, al poder salir desde cualquier lado cuando esté lleno.. Es por eso que se ha colocado una rampa con zig-zag en el acceso más alto. El acceso a la primera tarima consta con barandillas, y al segundo se puede acceder desde el terreno cerca del acceso rampa zig-zag.



Vista de la entrada a la rampa zig-zag. El sistema no dejaba la elección de rampas, así que he escogido la mínima altura con escalera. Mide 36cm. La normativa establece valores de pendiente que en este caso no se exceden por ser tan pequeñas, que, en la foto de abajo, habría que tener cuidado para la creación de la misma y poner especial atención a la normativa (aunque cumple la normativa de pasamanos)





El espacio también cuenta con un vallado entero del espacio para la accesibilidad de las personas ciegas, y con una alfombra que indica los caminos por los cuales se puede pasar.





Vista de la segunda plataforma al escenario en la nocturnidad. Maqueta realizada con el videojuego Sims 4. Tuve que añadir escaleras al escenario para representar la escena correctamente.

# MAPA



Mapa realizado para el evento haciendo uso del iPad y una fotografía del alzado del terreno. Soy una persona que no entiende la mitad de los mapas, así que lo he hecho verdaderamente simple para que sea de lectura fácil.

# explicación de las zonas

En total, como he indicado en el mapa, el recinto entero cuenta con **tres áreas de conciertos, dos áreas centrales de comida y aseos, un área central "cultural"**, destinada a la realización de actividades lúdicas mientras hay conciertos programados, y **dos puntos tiernos por área de concierto** (excepto el área de concierto uno, que tiene dos, porque es la más grande).

Las áreas de concierto se dividen de la siguiente manera:

- **Sensaciones**, destinada a que la música esté muy alta, haya muchos estímulos visuales, muchas luces, muchos flashes, proyecciones, y objetos para hacer stimming o agradables en la sala. Ya sea pequeñas alfombras que dejan buen tacto, chaquetas flufflys, etc.

- **Horizontal**, destinada a ser todo lo contrario de lo demás. Habrá también objetos para hacer stimming musical, pero la música será menos baja en ritmo y pulsación y será un concierto con auriculares

- **Onda** será una sala orientada al meneo corporal, música mucho más "pachanguera", más comercial, con los mejores altavoces, de tal manera que se sienta mucho la **vibración** de este tipo de música.

De esta manera se reparten tres recintos para distintas necesidades en el momento, de tal manera que gente que busque la estimulación, la encuentre, pero gente que necesita otro tipo de estimulación y le guste la música, también sea posible. La vibración de la sala Onda es muy importante que se ejecute lo mejor posible, porque esa es la manera que disfrutan muchísimo la música las personas sordas.

En cuanto a sensaciones, también es importante que ahí la vibración suene y se sienta.

Como añadido adicional, todos los conciertos estarán signados en LSE o LSC (lengua de signos española o lengua de signos catalana), según el idioma, de tal manera que, de

haber un input verbal, las personas sordas no perderán acceso a la información. El perfil laboral de las personas que signarán será mediadores comunicativos.

El nombre de las tres salas tiene una perfecta contextualización con el target para el que diseño, puesto que se refieren exactamente a lo que se potencia de la misma.

Por contextualizar el nombre que queda descolgado, "horizontal" lo sugirió un amigo autista que tengo que definía los días en los que no podía hacer nada porque todo era demasiado como "horizontales", puesto que no avanza (va en vertical) como los demás, el día pasa, por eso es horizontal, porque existe, pero no ocurre nada. Existe.

Por supuesto, cada uno define los días como quiere, yo los defino, cuando me ocurre eso, como si "los apagase". Pero los días siguen ocurriendo a ejemplo práctico, y es por eso que "Horizontal" me parece un nombre maravilloso.

En cuanto a **comida y aseos**, no está dentro de ningún recinto porque, al validar este mismo trabajo, me sugirieron que probablemente las personas con algún trastorno alimenticio tendrían problema si era "estilo pícnic" con foodtrucks justo al lado del concierto.

De esta manera lo coloco un poco más separado creando un espacio aparte conjunto, un elemento central lleno de

mesas, como si fuera una plaza. Los foodtrucks se dispondrán en los alrededores de la zona lila, para evitar de nuevo la aparición del mismo problema.

El último punto a mencionar, es la aparición de **puntos tiernos**.

Se trata de puntos, en otros festivales, lilas, destinados a la gestión de agresiones si las hubiera. He querido ampliar un poco el término, y se trata totalmente de espacios seguros dispuestos en cada punta de los recintos de concierto para permitir la desconexión del mismo, y la intimidad. El significado ampliado no es propio, y es que en festivales los puntos lilas han mutado a ser, recientemente, espacios de seguridad de hablar sobre cualquier cosa que pase.

En estos puntos tiernos, se impartirán cursos de lengua de signos mientras duran los conciertos (de tal manera que se pueda escuchar al concierto y aprender, como oyente) y se fomentará la actividad colaborativa, con el fin de intentar crear un espacio que no esté horizontal, sino en otra sintonía y con una actitud más calmada. Las personas que trabajan en estos puntos tiernos serán mediadores comunicativos, integradores sociales y/o activistas. También será en estos puntos donde se repondrá en preservativos, cascos aislantes de sonido, juguetes, etc...

# HORARIO

Ternura Disidente pretende ser un evento cultural. Es por eso que, aunque el primer día del festival será jueves y el último domingo, habrá actividades que empezarán pronto.

Los foodtrucks y puntos tiernos estarán abiertos de **16h a 6 am** todos los días, sujetos a una pequeña flexibilidad horaria.

# PROGRAMACIÓN

## Jueves 15

20:00. SEN SENRA (sala HORIZONTAL)

21:30 MEGANE MERCURY (sala sensaciones)

23:00. LAS BAJAS PASIONES (sala onda)

24:00. IRENEGARRY (sala HORIZONTAL)

1:00. SOPHIE (sala sensaciones)

17:30. Taller de costura y arreglo de ropa.

20:00 KILTREO OSCURO (sala onda)

23:00. LAS MARIKARMEN (sala onda)

21:00. OJETE CALOR (sala sensaciones)

24:00 Taller de FANZINE

## viernes 16



# PROGRAMACIÓN

## sábado 17

- 17:30. taller de PINTURA POR el ORGULLO artista
- 19:00. micro abierto (sala onda)
- 20:00. samantha HUDSON (sala sensaciones)
- 22:00 dodie (sala HORIZONTAL)
- 23:00. DJ MANIKOMIO (sala onda)
- 2:00. maziE (SALA sensaciones)
- 2:00. Cine comunitario (sala HORIZONTAL)

14:30. Comida POPULAR

17:30. maio (sala onda)

20:00. Cavetown (sala HORIZONTAL)

23:00. Doja cat (sala HORIZONTAL)

23:00. Tremenda JAURÍA (sala onda)

2:00. Oques grasses (sala onda)

## domingo 18

GRADUISMO

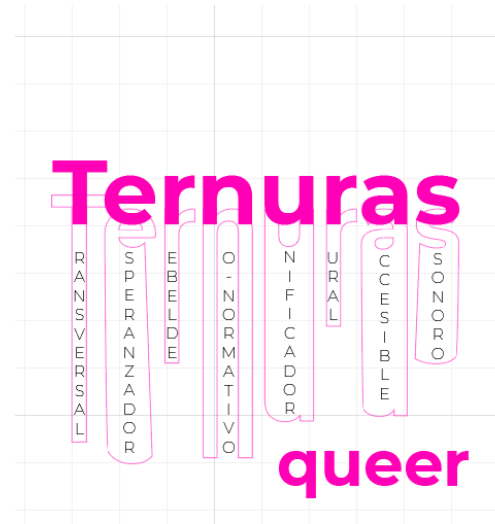


# PROCESO de trabajo GRÁFICO

Disfruto mucho de la prueba y el error, de la experimentación. Así que comencé bocetando a toda prisa alrededor del naming. Al principio no tenía claro el nombre del festival totalmente, pero sabía que iba a girar entorno a la palabra "Ternura".

En ese entonces puse la palabra en plural, y quería que la opción gráfica que escogiese, reuniera, de alguna manera, la propuesta de valor crítica de la marca: todos los conceptos que abarca.

Sin embargo, todo era rápidamente descartado porque carecía de personalidad o era muy plano. Eventualmente le dije adiós, finalmente, a intentar jugar con las palabras, y surgió un boceto que jugaba con la representación de las ondas de sonido. Me gustó, pero el problema seguía siendo la tipografía y que en sí la composición no tenía fuerza ni decía nada importante.



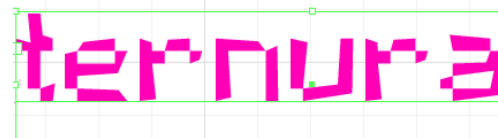
Diferentes bocetos de Adobe Illustrator.

Decidí, ya que seguía demasiado enfrascado con el juego de palabras, a apuntar todos los nombres con una tipografía que había descartado previamente por parecer demasiado salida de una revista pop. Así es cómo conseguí un recurso gráfico que utilizaría más tarde en diversos documentos impresos, y cómo, en el camino de darme cuenta que el problema de la planidad del diseño era la palabra “Ternura”, conseguí también el recurso visual “Ternura Fest” .

La asociación con la palabra “disidente” vino más tarde, ya que me resistía a aceptar que el festival iba a dejar de ser un nombre simple. Es por eso que hasta probé con una tipografía píxel.

El problema era el mismo constantemente, así que, dispuesto a aceptar el origen de mi problema, me puse a buscar acompañantes para ternura, entre mis candidatas estaban “Ternura desviada”, recogiendo el concepto de “pobreza desviada” histórico y añadiéndole un concepto cultural propio, sin embargo, sonaba demasiado académico.

En un proceso comunitario en Twitter, me preguntaron que por qué había descartado “disidente”, si era precisamente mi target. La razón era que leo mucho la palabra, y porque probando combinaciones **seguía sin funcionar gráficamente**. Ni tan solo me parecía, en ese entonces, que tuviera gancho.



Más bocetos en Adobe Illustrator.



No sé cuándo ni cómo fue, que, como un rayo, se me ocurrió que podía “deformar” las palabras, recuperando algo que leí recientemente que he añadido al MoodBoard.

Si el problema era la unión entre ambas, de que era común, soso, aburrido, poco trabajado, podía solucionarlo si le añadía un estilo, al estilo “Word Art”.

Cuento con un historial bastante largo de decisiones arriesgadas pero bien ejecutadas, y esta es una de ellas: he jugado con degradados, con demasiadas tipografías, con sombras debajo de las tipos que se pueden ver en el primer boceto, en un intento nostálgico de preservar lo vintage, lo retro, lo casero: lo vaporwave.

Considero que tengo muchísima influencia del vaporwave por mucho que no lo intente. He explorado este estilo, con intencionalidad, a lo largo de toda mi formación académica. Sin embargo, mi intención era diseñar algo más simple y entendible, alejado de un estilo en sí...buscaba algo genérico pero no demasiado.

Añadiendo un arco al texto, empecé a moldearlo con la pluma lentamente, hasta que integré la primera palabra con la segunda. Ya está: lo había hecho. Era uno, pero no me gustaba. No me convencía. Volvía a ser un problema de tipografía, que eventualmente arreglé para llegar al boceto de la derecha, intentando acentuar contrarios.



El texto tiene problemas de deformación que posteriormente corregí.

Y así, acentuando contarios, llegué al final: me gustaba la tipografía de disidente, lo era mucho - disidente -, con sus bordes geométricos acentuados, pero "ternura" era **muy poco tierna**.

Decidí recoger una de las tipografías de los primeros bocetos, la había descartado por ser demasiado pop, pero ojeando tipografías, seguía sin encontrar ninguna que me gustase, que fuera redonda, pero caligráfica y que no quedase demasiado infantil.

Se me ocurrió involucrar a lo que tenía, para realmente opinar, y la deformación hizo totalmente la diferencia, aportándole personalidad, fuerza y un sentimiento, hacia el logotipo, de que se ha hecho a sí mismo.

Posteriormente le añadí un QR con una descripción de imagen que grabé y pluí con Audacity eliminándole el ruido.

Fue posible con el [generador de códigos QR de Adobe](#)

Para leer más información acerca del logotipo, las aplicaciones, y la tipografía, consulta el manual de identidad. También allí encontrarás indicaciones más detalladas acerca de colores y accesibilidad.



Logotipo final y accesible para el festival.

Color magenta escogido para el logotipo monocromático, el cual se convertirá en la identidad de la marca, conjuntamente con el blanco, aportando pureza y legibilidad.



**ff00b8**

# sitemap

## HOME

MANIFIESTO

MANIFIESTO

PUNTOS TIERNOS

PROGRAMA

HORARIO

ARTISTAS

MAPA del  
evento

tickets

acerca

sobre NOSOTRES

PROPUESTAS  
accesibilidad

CONTACTA



CONCLUSIONES

# CONCLUSIONES

Al principio del proyecto estaba muy motivado aunque me parecía que estaba abarcando demasiado. He aprendido muchísimo en este trabajo, porque me he direccionado aún más hacia una dirección, un tipo de diseño concreto y una metodología específica.

Me ha parecido muy interesante recuperar muchísimos conceptos de asignaturas que me he ido encontrando en el grado, por nombrar algunas: diseño centrado en el usuario, dibujo, taller de forma, señalética, proyecto de marca, pero obviamente, no son todas, porque si tuviera que hacerlo me remitiría a todo el grado, porque considero que no es algo que haya hecho únicamente en este trabajo final concreto, sino por todo el paso del grado.

Al comienzo del grado creé una carpeta en el ordenador para guardar todos los proyectos de todas las asignaturas, era una simple organización, que ahora me es muy útil. No en este trabajo en concreto, ni por nada en específico, pero me es útil para autoreferenciarme, para "refrescar"

conocimientos de otras asignaturas, ver trabajos previos y aplicar conceptos aún mejor... El hecho de haber escogido un festival, aunque ha orientado a una dirección muy típica en este trabajo, ha hecho que me dé cuenta de que es un terreno que me parece muy divertido por la multitud de tareas simples y cortas que hay, una serie de "pasos".que no son "pasos". Puedo cerrar esas tareas cortas rápido, y es algo que necesito en general para mantener un estado de dopamina concreto.

Me ha resultado extremadamente difícil el último tramo de este trabajo, pero simplemente porque para mí, desde mi condición neurodivergente, era una continuidad de algo que nunca terminaba. Sin embargo, trabajando en el manual podía realmente mantener mi atención en un estado de "flow", ir saliendo y entrando sin que me pareciera un reto enorme, algo que no me ha ocurrido con la memoria ni con la parte de investigación.

# CONCLUSIONES

Me llevo una sensación muy buena de este trabajo y de este grado en general, aunque me hubiese gustado tener más tiempo y tocar disciplinas más artísticas, como añadir un fanzine al festival o una serie de infografías (me hubiese encantado añadir el conocimiento de la asignatura de infografía, así como el de señalética, aportando señales adaptadas visibles, como por ejemplo, para los puntos ciegos). Me lo he pasado muy bien, pero los ánimos y la temporalidad era la que era.

Por otro lado, me sabe realmente mal no haber tocado temas de sostenibilidad ni haber pensado en ellas exactamente, pero se me hacía muy difícil en este ámbito, en el del festival. Lo único que podía hacer para trabajar esas cosas en concreto era informarme sobre tintas para la impresión de objetos físicos. He intentado, dentro de todo lo posible, no diseñar durante las aplicaciones del manual cosas que no fueran estrictamente necesarias, en una actitud de decrecimiento y a la vez, minimalismo. He rechazado realizar aplicaciones como, por ejemplo, una camiseta,

aunque realmente ya tenía un diseño hecho para la misma, porque me parecía un gasto innecesario. Creo que no ha quedado muy tangible esta actitud al presentar impreso un flyer que el indica el contenido de una bolsa y un sobre para unas pegatinas. Me parecía divertido y que aportaba valor emocional. Además, he pensado, en esa misma actitud, que muchos más gastos se realizan sin ningún tipo de conciencia ambiental, y que para una vez que se planeaba algo que pensase en quien nadie piensa, qué menos que añadir guiños chulos. Supongo que aquí me ha podido mi lado emocional.

La parte más compleja, al menos para mí, ha sido la parte de la memoria e investigación, porque he necesitado concentrarme para realizar un volcado de conocimientos, como ya he expresado. También me ha resultado difícil hablar con la gente de este trabajo y me he puesto muy nervioso, porque los círculos activistas son...complicados. Me hubiese gustado obtener evaluaciones y opiniones más formales, pero como defendía recientemente en un trabajo, son

# CONCLUSIONES

comunidades pequeñas y cerradas basadas en el rechazo, y en el apoyo desde el rechazo. La antropología, por ejemplo, no tiene en cuenta esto per se y todo parece más fácil.

En fin, ha sido un trabajo interdisciplinar bastante divertido.

# bibliografía

## Documentos consultados

B. Meggs, Philip & W. Purvis, Alston. (2015). Historia del diseño gráfico. (4rta ed.). Editorial RM.

Paikan Books. (2015). Diseño Gráfico del siglo XX: Breve reseña de la evolución del diseño gráfico del siglo veinte, en su contexto social, político y cultural. Paikan Books.

De Fusco, Renato. (2005). Historia del diseño. (Traducción de la edición italiana) Booqlab eBooks.

Pelta, Raquel. (2013). El diseño a comienzos del siglo XXI: nuevas filosofías y ámbitos de actuación. Recursos UOC.

Ferrán Rodríguez, Diego & Galindo Calvo, Pablo. (2021) Guía de accesibilidad e inclusión en festivales de Música. Fundación Music for All & Crash Music S.L. ISBN: 978-84-09-30702-9. Recuperado en: <https://observatoriodelaaccesibilidad.es/wp-content/uploads/2021/08/Guia-de-Accesibilidad-e-Inclusion-en-Festivales-de-Musica.pdf>

La Intersección.net (2022). 231.000 tuits...y una campaña contra la transfobia. Presentación del análisis de narrativas trans en Twitter y de la campaña colectiva. Recuperado en: [https://lainterseccion.net/content/uploads/2022/10/present\\_Twitter\\_usuaries.pdf](https://lainterseccion.net/content/uploads/2022/10/present_Twitter_usuaries.pdf)

Once. (2003) Accesibilidad para personas con ceguera y deficiencia visual. ISBN: 84-484-0092-5. Recuperado en: [https://www.diba.cat/c/document\\_library/get\\_file?uuid=1f52cb9c-5861-415d-95f3-2d0c710d4dc4&groupId=7294824](https://www.diba.cat/c/document_library/get_file?uuid=1f52cb9c-5861-415d-95f3-2d0c710d4dc4&groupId=7294824)

# bibliografía

## Páginas web consultadas

Velarde, Imma. (2018). Política en la edad moderna. Historiae Web. Recuperado en: <https://historiaeweb.com/2018/10/26/politica-en-la-edad-moderna/>

Portillo, Germán. La glaciación y la edad de hielo. Meteorología en red. Recuperado en: <https://www.meteorologiaenred.com/la-glaciacion.html>

Socialhizo. (2010) Política en la edad antigua. Recuperado en: <https://www.socialhizo.com/politica/politica-en-la-edad-antigua#:~:text=El%20gobierno%20era%20teocr%C3%A1tico%3B%20es,eran%20llamados%20de%20distinta%20manera.>

Etecé. Definición y características de la edad moderna. Enciclopedia Humanidades. Recuperado en: <https://humanidades.com/edad-moderna/>

ColorHexa (2023) #ff00b8 Color Information. Recuperado en: <https://www.colorhexa.com/ff00b8>

Once. El Braille: lectura, aprendizaje, alfabeto y signos. Recuperado en: <https://www.once.es/servicios-sociales/braille>