



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Imaginario colectivo en torno a la maternidad. Diseño de una publicación experimental mediante codiseño.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

AUTOR/A: Marín Fuentes, Pau

Tutor/a: Lleonart García, Melani

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Ideación y creación de una publicación sobre la maternidad como resultado de un proceso de codiseño. En la memoria se documenta la concepción de las herramientas necesarias para su aplicación en tres procesos participativos distintos y la posterior materialización de los resultados en un proyecto de diseño editorial. El proyecto culmina con la impresión de un prototipo físico. Todo el proceso se contextualiza en el marco contemporáneo de la investigación en diseño, innovación y nuevas metodologías, destacando especialmente el enfoque en el codiseño. El objetivo final es ofrecer un producto cultural que sirva como plataforma para visibilizar diversas realidades enmarcadas en el plano de la maternidad. Una fuente de enriquecimiento por y para las personas con quienes construir la memoria colectiva.

PALABRAS CLAVE

Diseño editorial, codiseño, maternidad, libro de artista, procesos participativos, autoedición.

ABSTRACT

Ideation and creation of an editorial publication on motherhood as a result of a co-design process. The report documents the conception of the necessary tools for its application in three different participatory processes and the subsequent materialization of the results in an editorial design project. The project culminates with the printing of a physical prototype. The entire process is contextualized within the contemporary framework of research in design, innovation, and new methodologies, with a particular emphasis on co-design. The ultimate goal is to offer a cultural product that serves as a platform to make visible diverse realities within the realm of motherhood. A source of enrichment by and for the people with whom to build the collective memory.

KEY WORDS

Editorial design, co-design, motherhood, art book, participatory processes, self-publishing.

AGRADECIMIENTOS

A Melani. Por tutorizar el proyecto desde la confianza y haberme hecho sentir que compartíamos una visión sobre el diseño. Gracias por contagiarme de tu experiencia y profesionalidad.

A mis padres, por apoyarme en todo momento, tome la decisión que tome. Pero sobre todo por la certeza de que lo vais a seguir haciendo siempre.

A Nuri por ser una parte tan importante de mí y darme cuenta cada año de que lo eres más. Gracias por tu admiración por este y por cada proyecto al que me enfrento.

A todas las personas que tengo la suerte de poder llamar amigos. Gracias por hacerme sentir más yo que nunca cuando estoy con vosotros. Contad conmigo siempre.

A Seva, Andrea, Irene, Laura y Silvia. Por compartirme su mundo interior y dejarme ser parte de él. También por las risas y hacerlo todo más fácil. Os admiro muchísimo.

A Lázaro. Gracias por quererme tanto y demostrármelo más. Has sido un pilar fundamental durante todo este proceso.

Pero sobre todo gracias a cada una de las personas que han colaborado en el proyecto. Gracias al compromiso y a la calidad y profundidad de vuestras contribuciones, este proyecto tiene sentido.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN PERSONAL	6
1.1.1 La maternidad y sus significados	6
1.1.2 Un uso responsable del diseño y la necesidad de los procesos participativos para conseguirlo	7
1.2. OBJETIVOS	8
1.3. METODOLOGÍA	9
2. ANÁLISIS CONTEXTUAL: NUEVAS PERSPECTIVAS DEL DISEÑO	12
2.1. CODISEÑO	12
2.1.1 El rol del usuario y del diseñador.	13
2.1.3 Referentes de proyectos participativos	14
2.2. LA EDICIÓN INDEPENDIENTE	16
2.2.1 Autoedición.....	16
2.2.1 Editoriales independientes	17
3. DESARROLLO PRÁCTICO	18
3.1. BRIEFING	18
3.1.1 Tipología de producto, temática y enfoque.....	18
3.1.2 Finalidad del producto	18
3.1.3 Tono.....	18
3.1.4 Público objetivo	18
3.2. DIRECCIÓN CREATIVA Y DISEÑO DE LOS CONTENIDOS	19
3.2.1 Secuencia temática y estrategia de contenidos.....	19
3.2.2 Concepción y diseño de los procesos participativos	20
3.3. DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE DEL PROYECTO EDITORIAL	25
3.3.1 Tipografía	25
3.3.2 Retícula y maquetación.....	26
3.3.3 Color	28
3.3.4 Dirección fotográfica	30
3.4. ARTE FINAL	30
3.4.1 Ficha técnica para impresión	30
3.4.2 Encuadernación y papeles	31
3.4.2 Portada y contraportada	31
4. PRESUPUESTO	34
5. PREVISIÓN DE IMPACTO	36
6. CONCLUSIONES	37
7. BIBLIOGRAFÍA	39

8.ÍNDICE DE FIGURAS	38
9.ANEXOS	42

1. INTRODUCCIÓN

Imaginario colectivo en torno a la maternidad es el Trabajo Final de Grado de Pau Marín Fuentes, alumno del grado de Diseño y Tecnologías Creativas. Este consiste en la ideación y elaboración de una publicación editorial acerca de la maternidad. El proyecto nace de las inquietudes personales sobre las lecturas que este tema podría generar, dadas sus implicaciones políticas y sociales. Además, también ha sido impulsado gracias a otros cuestionamientos paralelos en torno a la necesidad de explorar nuevas perspectivas en el diseño, tales como la colaboración y la participación, así como los beneficios inherentes de estas prácticas a la hora de abordar un tema desde múltiples puntos de vista.

Redacción del documento

Antes de comenzar con la memoria que recopila todos los procesos recién mencionados del presente TFG, es preciso poner de manifiesto un apunte sobre la redacción de este: el uso de primera persona del singular en ciertos momentos del escrito.

Uno de los puntos que me llevan a la toma de esta decisión es el expuesto por Webb (1992), quien plantea que el uso de un tono impersonal en escritos académicos tiende a pasar por alto una parte fundamental del proceso de investigación: la participación del investigador en la construcción del conocimiento, así como su implicación directa en las direcciones que toman sus estudios y en las conclusiones que extraen.

De manera que, aunque durante la mayor parte de la memoria se trata de seguir las convenciones establecidas y utilizar un tono impersonal, junto a otras características del lenguaje formal; la redacción más directa y subjetiva responde a una elección de su uso como una práctica ética de la escritura y un alegato a la validez de las experiencias individuales para la generación del conocimiento.¹

1.1. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN PERSONAL

1.1.1 La maternidad y sus significados

¿Cuál es nuestra relación con la maternidad? ¿Estamos todos relacionados con ella? Reflexiono sobre el hecho de que, aunque en primera estancia pueda resultar excluyente de algunas realidades de personas que hayan sido criadas en familias no convencionales donde no haya estado presente la figura

¹ Es incluso la American Psychological Association (APA,2010) quien, en contra de la creencia común, sugiere el empleo de la primera persona como una manera de resolver la ambigüedad que a veces puede surgir al identificar el sujeto gramatical en ciertos contextos.

materna, todos somos hijos de una madre biológica. Y no solo eso. Todos hemos tenido una amiga a la que admiramos. Todos nos hemos sentido cuidados cuando alguien nos ha hecho un plato de comida o cuando hemos sentido esa paz inexplicable al estar en contacto con el mar, la montaña, o en definitiva, con la “madre” naturaleza.

A raíz de este planteamiento y de conversaciones con personas de mi entorno me empiezo a dar cuenta en el planteamiento del proyecto de la magnitud de los valores y significados que esta alberga. Además, también soy consciente de los múltiples conflictos y temáticas desde donde se puede abordar este concepto de la maternidad, limitada aún por unas vivencias que quedan condicionadas por los roles de género de una sociedad patriarcal y por un contexto social occidental y capitalista.

El siguiente ejemplo ilustra un significado sobre la maternidad alternativo al convencional y que fue además la idea catalizadora para el desarrollo del proyecto.

La cultura del *ballroom*, también llamada “cultura de las casas” es una comunidad clandestina que tiene sus inicios en Harlem, Nueva York, hace más de 50 años y está conformada por personas de la comunidad LGBTQ y de colectivos racializados como eran el colectivo afroamericano y el latino. Entre sus características principales podemos mencionar la organización de estas comunidades en lo que llamaban casas.

Estas casas funcionaban como familias cuyo propósito principal era organizar bailes y competiciones en las que existían diferentes categorías donde participar. Estas casas, representadas siempre por la figura de la madre, se encargaban de brindar apoyo a sus miembros para competir y sobrevivir en la sociedad como miembros marginados de sus comunidades de origen. Es decir que, gracias a estos colectivos y a la figura de la madre, que era por norma general quien acogía a sus hijos, se brindaban múltiples formas de apoyo social, una red de amistades y un entorno que conformaba un espacio seguro y que permitía la libre expresión de género y sexualidad, que muchos de ellos no podrían haber experimentado en sus familias biológicas (Arnold y Bailey, 2009).

1.1.2 Un uso responsable del diseño y la necesidad de los procesos participativos para conseguirlo

Paralelamente a estos interrogantes que giran en torno al significado de ser madre y durante el periodo de mi formación en el grado de Diseño y Tecnologías Creativas, también han surgido en mí cuestionamientos sobre el diseño, sus funciones y aplicaciones que este tiene dentro del mundo en el que vivimos. Pues como bien apunta Miren Etxarreta (2007):

Me resulta difícil disociar el diseño del mundo empresarial, creo que en la mayor parte de su expresión, en las razones para la búsqueda de un diseño adecuado, está el intento de utilizar el diseño como un instrumento para ocupar mayores espacios de mercado, poder vender más y obtener más beneficios al incorporar un mejor diseño a las

mercancías que se presentan en el mercado, a los espacios o a las ideas que se intentan transmitir a la opinión pública.

Sin embargo, expreso mi gratitud y reconocimiento a aquellas personas con las que he coincidido que me han aportado la parte más reflexiva y social existente en la disciplina y que ha derivado en la investigación acerca del diseño crítico, que como bien argumentan Dunne y Raby (2013), este no es un movimiento ni un campo que pueda ser definido; son valores y es una actitud. Una forma de ver el diseño e imaginar sus posibilidades más allá de definiciones estrechas en el mercado y los medios. Gracias a esta investigación he sido consciente de que una de las soluciones que se plantea a la situación es la creación de espacios de autonomía en los que se le permita al diseñador liberarse de estas ataduras económicas. (Etxezarreta Zubizarreta, 2007). Es además en el mundo editorial, mediante la edición autogestionada de libros y revistas, donde el diseñador encuentra uno de los campos del diseño con mayor autonomía. Esto se debe al rol de editor y escritor que muchas veces asume el diseñador, junto a la ruptura del binomio cliente-diseñador, lo cual permite al diseñador expresar su politizado punto de vista (Sánchez, 2016).

Además de la importancia sobre el uso responsable del diseño, también en estos espacios de autonomía, encuentro en el planteamiento del proyecto el desafío de determinar la mejor manera de abordar el tema de la maternidad. Pues si es cierto que antes he recalado que considero que todos estamos de alguna manera relacionados con ella, sería muy limitante y carecería de sentido que yo fuera quien hablara del tema siendo un hombre cis². Por lo que, volviendo a las líneas de investigación y del desarrollo del proyecto, la publicación editorial cobrará forma gracias al diseño participativo o codiseño del mismo, términos que se explicarán con detenimiento en el bloque de la memoria relativo al marco teórico. Empleando el uso de estas herramientas, nos aseguraremos de, como bien apunta Irene Martínez (2023) en su TFG de este mismo grado universitario “ceder espacios para evitar a toda costa idear proyectos invasivos y apropiarse a través de ellos de luchas a las que no se pertenece”. Además de hacer un uso del diseño más comunitario, que, a partir de iniciativas adaptadas y enriquecidas por las personas colaboradoras, atienden a los problemas y necesidades reales de los usuarios implicados, quienes pasan a ser sujetos activos en la toma de decisiones.

1.2. OBJETIVOS

Teniendo en cuenta todas las premisas anteriores, se establecen dos objetivos principales y otros secundarios, dependientes de los dos primeros y más concretos.

Los dos objetivos principales del proyecto se resumen en:

² Cis: El término cis fue introducido en el año 1991 por el psiquiatra y sexólogo alemán Volkmar Sigusch. Este se refiere a aquellas personas que se identifican con la asignación sexo-genérica al momento de nacer. (Alegre, 2018)

- Desarrollar una publicación editorial física que sirva como plataforma para visibilizar distintas realidades enmarcadas en el concepto de maternidad y plantear una reflexión sobre este.
- Explorar la metodología del codiseño en el ámbito editorial.

A continuación, se detallan los objetivos específicos en orden cronológico.

- Investigar sobre las nuevas estrategias y enfoques que se están adoptando en el contexto contemporáneo al diseñar proyectos editoriales, con un énfasis particular en los procesos colaborativos.
- Aplicar lo investigado y explorar las posibilidades de los procesos participativos gracias a la concepción y diseño de las herramientas necesarias para ello.
- Hacer partícipes a los colaboradores a través de estas herramientas en el proceso de diseño, producción de textos y recursos gráficos.
- Compilar todos los contenidos y generar una identidad visual coherente tanto con el contexto, el público objetivo y demás elementos pertenecientes al briefing del proyecto.
- Diseñar y maquetar la publicación con la identidad visual generada.
- Demostrar los conocimientos y habilidades relacionadas con el diseño editorial y la dirección de arte adquiridos en el grado, mediante la aplicación práctica y la experimentación con las convenciones tradicionales de un libro estándar.

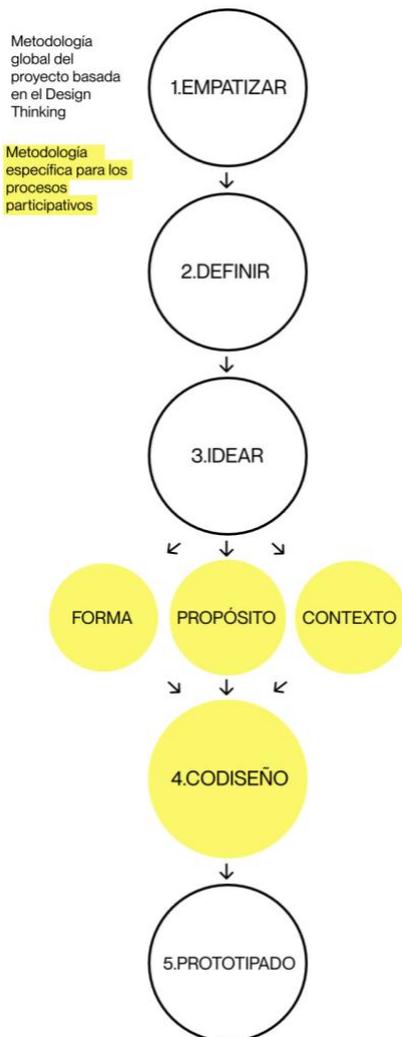
1.3. METODOLOGÍA

Para desarrollar el proyecto y cumplimentar con los objetivos recién marcados, se ha desarrollado un método de trabajo que cubre las necesidades del trabajo. Para realizar esto, se han tenido en cuenta los siguientes principios, que son algunos de los expuestos por la Design Justice, una comunidad de profesionales del diseño que comparten una visión común de la disciplina que busca la creación de soluciones inclusivas, accesibles y equitativas en sus proyectos:

- Principio 1: Utilizamos el diseño para sostener comunidades, así como para buscar la liberación de sistemas explotadores y opresivos.
- Principio 3: Priorizamos el impacto del diseño en la comunidad sobre las intenciones del diseñador.
- Principio 5: Vemos el papel del diseñador como facilitador en lugar de experto.
- Principio 6: Creemos que todos son expertos basados en sus propias experiencias de vida y que todos tenemos contribuciones únicas y brillantes para aportar a un proceso de diseño.
- Principio 8: Trabajamos hacia resultados sostenibles, liderados y controlados por la comunidad.

- Principio 9: Trabajamos hacia soluciones no explotadoras y sostenibles que nos reconecten con la tierra y entre nosotros.

Estos puntos me han llevado a la decisión de combinar dos maneras de trabajar. Por un lado, una adaptación a la metodología desarrollada por la universidad de Stanford, la del Design Thinking, conocida por centrarse en el usuario y utilizada para abordar la ideación y creación del libro. Junto al desarrollo de una metodología secundaria y más específica que tiene como cometido la concepción de los dispositivos para el diseño colaborativo. De tal manera que el proceso de trabajo se resumiría en los siguientes pasos:



1. **Empatizar.** Esta primera fase es la pieza clave del diseño centrado en el ser humano. Es aquí cuando se investiga sobre la maternidad y su contexto actual.
2. **Definir.** Se define el reto del diseño y sus objetivos, después de ser conscientes de los problemas y necesidades del colectivo al que se le pone el foco en la anterior fase. En esta parte del proceso soy consciente de la importancia de la creación de una metodología que asegure la cesión de espacios a esta comunidad.
3. **Idear.** Esta tercera parte del proceso es la encargada de la generación de ideas. En este caso concreto, se plantean y diseñan las herramientas participativas, teniendo en cuenta su forma, su propósito y su contexto, términos que emplean Sanders, Brandt y Brinder (2010), en su marco de herramientas y técnicas para desarrollar proyectos participativos

- **Forma** ¿Qué acción deben desarrollar los participantes?
- **Propósito** ¿Para qué están siendo utilizadas estas técnicas? Los propósitos más comunes de estas herramientas suelen ser para realizar sondeos de los participantes, introducirles en el campo de interés, tener un mejor entendimiento sobre su experiencia y por último, para la generación de ideas o conceptos para el futuro.
- **Contexto** ¿Cómo y dónde se utilizan estas técnicas? Algunas de las variables del contexto pueden ser la dimensión del grupo, si se realiza en línea o de manera presencial, y si es presencial, el lugar concreto dónde se realiza; además de las relaciones entre los participantes.

Figura 1. Metodología basada en la combinación del Design Thinking y el marco de herramientas de Sanders, Brandt u Brinder (2010). Diseño propio

4. **Ejecución/ codiseño.** Perteneciente a la generación de los artefactos que te acercan a la solución final del proyecto. Esta es la pieza central del diseño colaborativo y donde se ponen en práctica las anteriores herramientas con las personas colaboradoras.
5. **Prototipado.** Esta es la última parte de la metodología llevada a cabo. Recoge la parte del análisis de los resultados obtenidos en la fase del codiseño, pudiendo modificar la estructura de la publicación final y los resultados, así como la generación de una identidad visual coherente a estos. Por último, se preparan los artes finales y se imprime un prototipo en físico, llevando a cabo las pruebas de impresión necesarias.

Con el fin de proporcionar una visión más clara de la ejecución del proyecto, este queda dividido en dos partes. La etapa inicial, relativa a la investigación, diseño y concepción de las herramientas necesarias para el proceso colaborativo, y la segunda fase en la que se procede a la materialización del proyecto editorial.

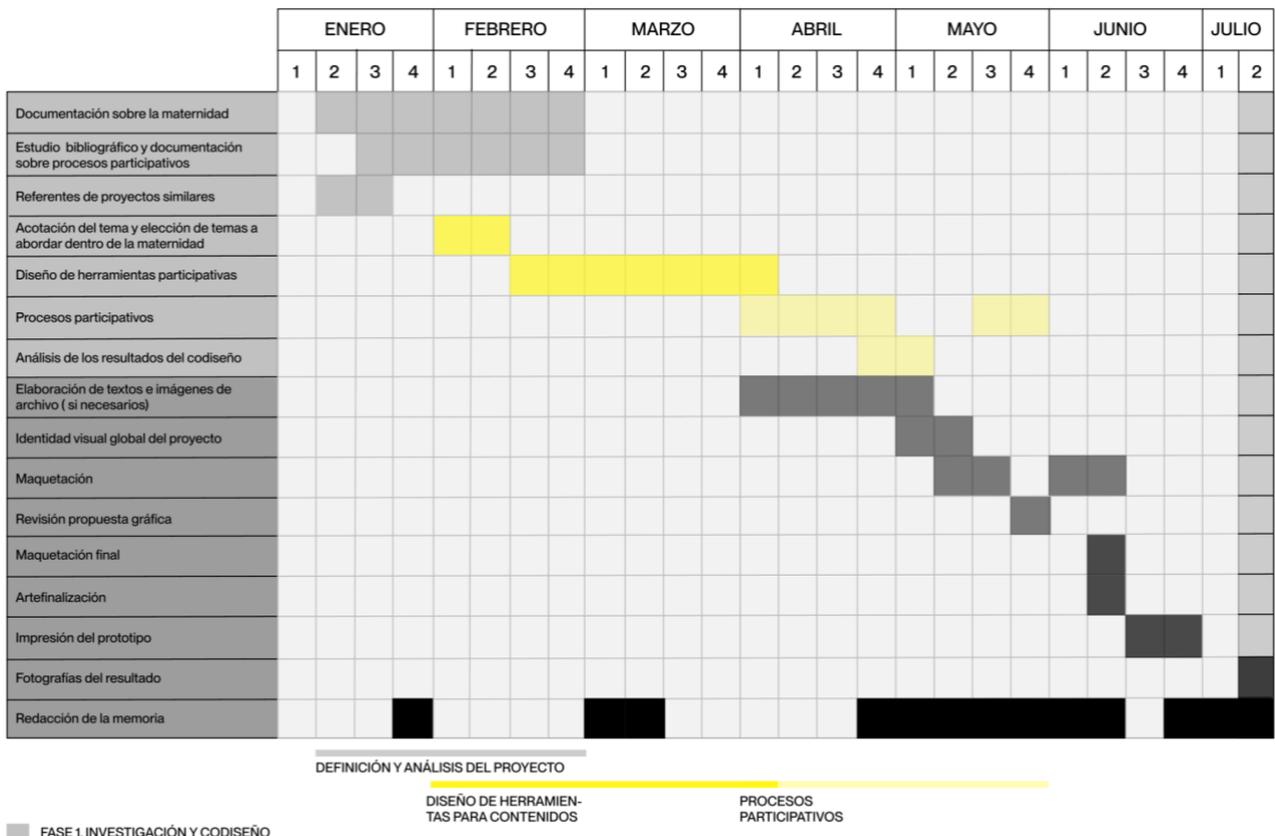


Figura 2. Cronograma del proyecto siguiendo el diagrama de Gantt.

2. ANÁLISIS CONTEXTUAL: NUEVAS PERSPECTIVAS DEL DISEÑO

La perspectiva o el enfoque que toma el diseño dentro de este proyecto se entiende gracias a un contexto social donde el paradigma digital ha generado una continua interacción e hibridación entre disciplinas y su tipología de problemas a resolver, trascendiendo así los escenarios actuales (Castells, 1996). De esta manera, en diseño, se pasa de una economía industrial, con un diseño orientado a un producto; a lo que Raquel Pelta (2013) denomina economía del conocimiento, con un diseño más crítico y orientado a las ideas. Es esta concepción de diseño orientado a las ideas la que nos entiende como personas y ciudadanos en vez de como usuarios, la que está al servicio de la sociedad y no al de un mercado, y la que, en vez de centrarse en buscar una solución, se centra en utilizar el diseño como medio para generar debate y formular preguntas sobre cómo podrían funcionar las cosas. (Sánchez, 2010)

En este marco concreto se entiende el diseño como “una actividad orientada a valores” en palabras de Mike Press y Rachel Cooper (2009) y se pone de manifiesto la responsabilidad que recae sobre los diseñadores de todos los campos a la hora de predecir los efectos de sus proyectos en el futuro.

Es esta responsabilidad en la toma de decisiones y del impacto de estas la que me lleva a investigar desde cómo adoptar nuevos enfoques como puede ser el codiseño, hasta como materializarlos, con especial hincapié en una impresión ecológica y sostenible.

2.1. CODISEÑO

Es digno de observar que, como analizan Sanders y Stappers (2018), aunque términos como cocreación o codiseño aún no están ampliamente reconocidos en los diccionarios en línea y enciclopedias al uso, cada uno de ellos genera cientos de miles de resultados en el motor de búsqueda www.google.com. Además, los recuentos en Google Scholar (11,800 para “*codesign*”, en comparación con 3,470,000 para “*producto design*” y 17,400,000 para “*design*”; el 18 de agosto de 2007) indican que este término también es objeto de discusiones académicas en la disciplina del diseño.

El codiseño se basa en la idea de que los usuarios finales y las partes interesadas de un producto o servicio participen de manera activa y creativa en el desarrollo de este. Durante todo el proceso, trabajan junto a diseñadores y expertos de diversos ámbitos con el fin último de encontrar soluciones óptimas a sus necesidades y desafíos (Pelta, 2022). Asimismo, no podemos pasar por alto las implicaciones políticas que la propia definición de codiseño supone, vinculadas a una mejora de la sociedad y de la definición de esta. Pues como bien comenta Davidoff (1965) “La participación ciudadana debería ser la norma en una democracia”. En esta línea, y como señala Cheney (1968) en Tamaki (1991):

La creación de formas debe basarse en un proceso de diseño democrático en el que el arquitecto no imponga su estética blanca a los negros, que están cansados de la opresión en todas sus formas. Si la arquitectura realmente concierne al entorno total, entonces los arquitectos deberían ayudar a brindar a las personas la oportunidad de controlar ese entorno total y modelarlo para expresar su estilo, su estética, sus necesidades, deseos y aspiraciones.

Lo anterior comentado ilustra a la perfección las intenciones que se tienen con la implementación de estos procesos participativos en el desarrollo del proyecto, que se podrían resumir en representar las necesidades reales de un colectivo concreto oprimido e infrarrepresentado por la sociedad, que va a ser usuario final de un producto, servicio, o experiencia.

De esta manera, el codiseño no se centra tanto en el de un producto o servicio para un usuario, sino que pone el foco en la exploración e identificación de futuras oportunidades y experiencias de las distintas comunidades, colectivos y culturas que viven en un contexto concreto de interconexión e información que hace 10 años hubiera sido inimaginable (Sanders y Stappers, 2008)

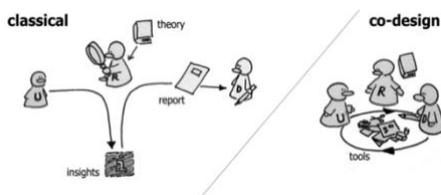


Figura 3. Roles clásicos de usuarios, investigadores y diseñadores en el proceso de diseño (a la izquierda) y cómo se están fusionando en el proceso de codiseño (derecha), Sanders y Stappers (2008).

2.1.1 El rol del usuario y del diseñador.

En el clásico proceso de diseño, el usuario es un objeto pasivo que es estudiado, y es el diseñador, de la mano de teorías y conocimiento generado por el investigador-que puede ser el propio diseñador- quien recibe la información y genera ideas y conceptos a través del pensamiento creativo. (Sanders y Stappers, 2008)

Debido a este cambio en la actuación de los procesos de diseño, los roles que asumen tanto el diseñador como el usuario han ido variando, borrando las definiciones que han traído consigo tradicionalmente.

Si hablamos del rol del usuario, en 1970, Paulo Freire ya defendía que las personas no son simples receptores donde almacenar conocimiento, ni tampoco simple objeto de análisis, sino activos partícipes en cualquier proceso de investigación, dado a la capacidad que tienen de identificar sus necesidades y mejorar sus propias vidas. De esta manera, mientras que en la visión tradicional es el diseñador la figura experta en la concepción de un producto o servicio, el codiseño defiende la filosofía de concebir a las personas no expertas en diseño en “expertas en sus experiencias” y trabajar desde la creencia de que todas las personas somos creativas.

Por otro lado, y rescatando las palabras de Sanders y Stappers (2008), “el diseñador pasa de ser un traductor a un facilitador o mediador”. Es decir, que el deber de este se resume en apoyar a los usuarios a comunicarse y expresar su creatividad y experiencias a través de las herramientas participativas que haya concebido previamente. De esta manera, se hace hincapié en el diseño de procesos para diseñar, y no tanto en el resultado final.



Figura 4. Taller participativo relativo al proyecto Hipervincles.



Figura 5. Memoria final a modo de recopilación de los resultados del proyecto Hipervincles.

2.1.3 Referentes de proyectos participativos

A continuación, se lleva a cabo un análisis de proyectos relevantes en el contexto actual que respaldan la viabilidad del enfoque colaborativo en la resolución de conflictos de diseño.

El proyecto *Hipervincles* es un ejemplo sobresaliente de cómo se pueden emplear estas herramientas participativas y procesos de codiseño para abordar desafíos sociales contemporáneos. Desarrollado como trabajo final de carrera por Bet Puigbò y Paula Pladevall en Elisava en 2011, se propone abordar la creciente desconexión social entre jóvenes de 13 a 17 años en una comunidad donde las relaciones interpersonales son frágiles. Colaborando con profesionales como Oriol Nicolás, Rober Pallas, Raquel Pelta e Indensitat de Barcelona, el proyecto tiene como propósito generar conciencia sobre la pérdida de valores y la disminución de la cohesión comunitaria en la sociedad contemporánea.

Hipervincles se divide en cuatro fases estratégicas: en la primera, los jóvenes participantes reflexionan sobre los cambios sociales y la pérdida de valores en la sociedad actual. La segunda fase fomenta la colaboración comunitaria, involucrando a los vecinos en la búsqueda de objetos que darán forma a una tipografía modular, lo que fortalece los lazos sociales locales. En la tercera fase, los adolescentes utilizan la técnica del *stencil* y los módulos recolectados para crear una tipografía que representa los valores perdidos por la comunidad, plasmados en telas (fig. 6) Finalmente, la cuarta fase se centra en la difusión y reflexión colectiva mediante la exhibición de estas telas en tendederos comunitarios, actuando como un medio de comunicación colectiva que visibiliza y promueve el diálogo sobre los valores y la identidad comunitaria.

Figura 6. Detalle de una de las telas que se colgaron en los tendederos con la palabra “comunitat”.





Figura 7. Fotografía del libro "Grupo Residencial Malvarrosa: Vivir colectivamente", de Bianca Cifre y Clara Che.



Figura 8. Instalación diseñada por el estudio trampolín para el festival Miradors de l'Horta.



Figura 9. Detalle de la instalación después de un taller realizado en el festival.

El segundo referente se trata del libro "Grupo Residencial Malvarrosa: Vivir colectivamente" (fig.7). Este narra las experiencias y perspectivas de un conjunto de vecinas que residen en la Calle San Rafael, números 1, 2 y 3 (46011) de València. Su objetivo principal es preservar la memoria y celebrar ese proceso. Con la dirección de Bianca Cifre y Clara Che, el diseño de Bianca Cifre, y la edición a cargo de Festiu²³, una iniciativa microeditorial liderada por Diego Obio, este proyecto busca divulgar y conmemorar la historia y la actualidad de esta comunidad, además de inspirar la creación de alternativas habitacionales y arquitectónicas, mientras subraya la importancia del diseño y la arquitectura en la calidad de vida y el progreso social. Este proyecto destaca como un punto de referencia claro por diversas razones:

En primer lugar, el libro toma forma a partir de entrevistas y otros procesos participativos, como es el caso de las imágenes, que fueron facilitadas por los vecinos de estas residencias a partir de una cartelera que se distribuyó por los rellanos de estas viviendas.

Además, este proyecto es referente en la medida que utiliza el diseño editorial como medio para hablar de un colectivo y darle voz a sus vivencias y perspectivas, haciendo que estas sean tomadas en cuenta en la construcción de su propia identidad y reconocimiento ante la sociedad.

Los dos últimos proyectos ejemplares que se mencionarán son llevados a cabo por el estudio y plataforma creativa Trampolín⁴. Ambos son referentes, ya que se adhieren a la filosofía del diseño como una herramienta para la recapacitación sobre un tema concreto. "El diseño no solo es función, sino que plantea preguntas a respuestas, muchas veces incontestables, pero que permiten reflexionar y mejorar" (Trampolín, s.f.).

El primero de ellos fue una instalación (fig.8) para el festival *Miradors de l'Horta*⁴⁵, que sirvió como espacio de colaboración y aprendizaje en Bonrepòs y Mirambell, junto al asesoramiento de la creación de huertos ecológicos y para la defensa de *l'Horta*. (Asociación de Diseñadores de la Comunitat Valenciana [ADCV], 2023).

Los talleres (fig.9) facilitaron la introducción de la creatividad en la esfera pública de manera pedagógica y sin restricciones, a través de enfoques

³ Para más información sobre la editorial Festiu véase su web oficial: <https://festiu.es/>

⁴ Para más información sobre Trampolín, véase su web oficial: <https://trampolin.design/perfil/>

⁵ *Miradors de l'Horta* es un festival organizado por la Mancomunidad de Carraixent que desde 2019 reflexiona, a través de instalaciones efímeras diseminadas por toda la huerta, sobre el desarrollo sostenible, la soberanía alimentaria y la relación entre los territorios agrícola y urbano.

alternativos que permitieron una mejor comprensión de la relación ciudadana con el legado agrícola.

Como último proyecto referente, el estudio Trampolín colabora con el diseñador Diego Mir y el estudio de diseño Fase Estudio para responder al encargo de la comisión de la falla Dr. JJ Dómine-Port. La falla decidió emprender un proyecto con motivo de su 50 aniversario para replantear su modelo de festividad de manera integral, trascendiendo el monumento y los actos festivos puntuales. "Renàixer" se configura como una propuesta experimental de cooperación y reflexión mediante el diseño y la participación ciudadana, adoptando una perspectiva crítica y reflexiva sobre las Fallas y su impacto en el barrio, la ciudad y el planeta. Todo enmarcado en un contexto proyectual de diseño. De este modo, el estudio asume la dirección creativa y ejecutiva de un biomaterial generado a partir de las cenizas de la *cremà*, con el cual se fabrican las piezas de un juego de construcción para niños. Además, se destaca la producción del libro "Renàixer" y el manual "Hazlo tú mismo", donde se documenta el proceso y la viabilidad de una metodología replicable, constituyendo esta última parte un objeto referente de especial análisis.



Figura 10. Libro "Renàixer" y manual "Hazlo tú mismo"

2.2. LA EDICIÓN INDEPENDIENTE

Antes de iniciar el desarrollo del proyecto editorial, es fundamental llevar a cabo un análisis exhaustivo del contexto y los procesos editoriales que encajan en el proyecto. El propósito de esta investigación es entender las formas de distribución de estas publicaciones y ajustar aspectos del proyecto para garantizar su viabilidad y posible distribución.

2.2.1 Autoedición

La autoedición o auto-publicación se refiere al proceso en el que los autores publican y distribuyen sus propias obras, prescindiendo de una editorial tradicional. Este método es una opción óptima en relación con las características del proyecto debido a una serie de beneficios clave estudiados a continuación.

En primer lugar, la autoedición ha ganado popularidad en la era de la digitalización ya que permite una rápida disponibilidad de las obras, una mayor rentabilidad para los autores y un acceso global a través de plataformas en línea. Es más, son también grandes librerías como Planeta o La casa del libro quien optan por la autoedición como una línea de trabajo más (Rivas & Magadán, 2019).

Por otra parte, uno de los motivos por los que se considera que este proyecto se alinea con la filosofía de la autoedición es la independencia y libertad creativa que el autor obtiene durante el proceso de trabajo, al no tener que ajustarse a los criterios de una editorial. Esto da pie a jugar con la experimentación de los diferentes géneros, estilos y formatos sin el riesgo financiero asociado a una publicación tradicional, fomentando la innovación y creatividad en la industria editorial.

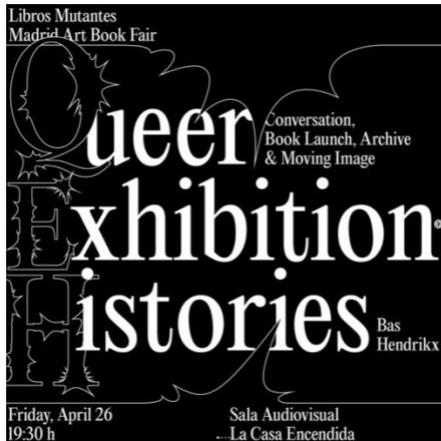


Figura 11. Publicación de Instagram de la feria Libros Mutantes anunciando el lanzamiento de “Queer Exhibition Histories”, un libro perteneciente a la editorial independiente Valiz.



Figura 12. Fotografía de contexto de la feria Recreo Art Book Fair, en Valencia.



Figura 13. Fotografía de la feria Viena Art Book Fair.

Como suma a estos dos argumentos, no se puede obviar el incremento de eventos de diversas índoles ligados a la autoedición, como son las ferias de libros de arte. Estos eventos constituyen una plataforma fundamental para la exhibición, promoción y comercialización para publicaciones autogestionadas en el ámbito del arte, diseño y cultura. A nivel internacional, destacan la LA Art Book Fair en Los Ángeles y la Viena Art Book Fair, que reúnen una amplia gama de estas publicaciones, junto a las obras de algunas editoriales independientes. Asimismo, a nivel nacional y local, encontramos respectivamente la feria de Libros Mutantes en Madrid y Recreo Art Book Fair en Valencia. Dos casos que sirven como puntos de encuentro cruciales para artistas y editoriales independientes, proporcionando un espacio de intercambio cultural y creativo para la comunidad artística emergente.

2.2.1 Editoriales independientes

Otra opción por la que optan un gran número de referentes es la de su publicación en editoriales independientes. Estas se alejan de las grandes editoriales y empresas de medios de comunicación para ofrecer un enfoque más concreto, en nuestro caso estudiado, el del diseño y cultura. Asimismo, como pasa en los casos de publicaciones autoeditadas, estas cuentan con el beneficio de una mayor flexibilidad creativa y una mayor exploración de temáticas y estilos en sus publicaciones que no podrían encajar en el modelo comercial de las editoriales más grandes.

Algunas de estas editoriales que comparten puntos en común con la propuesta van de lo más internacional como puede ser Valiz⁶, una editorial independiente de Países Bajos sobre arte contemporáneo, teoría, crítica, diseño y asuntos

⁶ Para más información sobre la editorial Valiz véase su web oficial : <https://valiz.nl/en/>

urbanos; hasta la escena valenciana con Handshake⁷, otra editorial independiente a la vez que estudio de diseño.

3. DESARROLLO PRÁCTICO

3.1. BRIEFING

Aunque el trabajo de fin de grado sea un proyecto personal, se han desarrollado ciertos aspectos clave que contribuirán a la creación de las futuras soluciones formales. Esta atención a los detalles asegurará una respuesta más realista y efectiva a las demandas del encargo.

3.1.1 Tipología de producto, temática y enfoque

Lo primero que se tiene en cuenta para comenzar con el desarrollo del briefing es la tipología del producto, su temática y el enfoque que se le va a dar. Podemos decir pues, que el proyecto a realizar se trata de un libro artístico, con la temática de la maternidad y el imaginario colectivo que le rodea. En cuanto al enfoque, se opta por el codiseño y una metodología participativa para el desarrollo de los contenidos, donde el punto de mira recae en la percepción subjetiva de la maternidad de las y con las personas que se habla.

3.1.2 Finalidad del producto

Reflexionar sobre el imaginario que existe en torno a la maternidad, creando un altavoz para visibilizar distintas vivencias y contextos. Además, como objetivo de la concepción formal, se pretende generar un contenido que de pie a experimentar con un estilo de maquetación dinámica y actual, integrando secciones donde predomine más la parte visual, y otras donde la maquetación se centre en el contenido escrito.

3.1.3 Tono

Dado que los contenidos del libro derivan de un proceso participativo en el cual diversas personas comparten sus experiencias personales, el tono del libro se distingue por su autenticidad e intimidad. Por consiguiente, evita formalidades y adopta un registro más casual y cercano, lo que facilita su conexión con el lector. Además, es importante matizar que la narrativa del proyecto también se distingue por su tono crítico y reflexivo respecto a las temáticas abordadas.

3.1.4 Público objetivo

Para analizar el público al que se dirige el proyecto, se ha dividido en dos categorías principales. En primer lugar, dada la especificidad de la temática tratada, se identifica un interés potencial entre aquellos individuos directamente vinculados a la temática de la publicación, es decir, aquellos interesados en informarse sobre la maternidad en su aspecto más sociológico,

⁷ Para más información sobre la editorial Handshake véase su web oficial: <https://handshake.fun>

así como personas que han formado parte del proceso del libro y han colaborado en él.

Sin embargo, aunque este grupo pueda manifestar cierto interés ocasional en la publicación, el público principal al que se dirige consiste en aquellos interesados en el actual panorama del diseño editorial y en la exploración de nuevas perspectivas en la práctica del diseño. A este último colectivo pertenecerían docentes y estudiantes de la disciplina, editores, directores de arte, y en general, profesionales e interesados en el ámbito de la creatividad y la cultura visual.

3.2. DIRECCIÓN CREATIVA Y DISEÑO DE LOS CONTENIDOS

3.2.1 Secuencia temática y estrategia de contenidos

El hilo conductor y narrativo que articula esta publicación se centra en el imaginario colectivo sobre la maternidad. Ese conjunto de creencias, valores y principios compartidos por un grupo o una sociedad en particular. Este ideario ejerce una influencia significativa en las opiniones de los individuos, moldeando sus percepciones y juicios sobre un tema. De la mano de esta reflexión, se observa como estas percepciones sobre la maternidad han cambiado con el tiempo, por lo que un subtema del libro abordará cómo estas visiones han variado entre diferentes generaciones.

Este eje narrativo se puede apreciar en los distintos contenidos del libro. En primera instancia, la introducción del libro queda dividida en tres partes, relativos a la explicación de tres conceptos clave -maternidad, imaginario y codiseño- que ayuda a una mejor comprensión global del proyecto. Después del índice, el proyecto se separa en tres partes o secciones, que son el resultado de tres procesos participativos distintos (documentados en el siguiente apartado de la memoria y en el Anexo IV).

Figura 14. Tabla que resume las secciones de la publicación y cómo se ha generado su contenido.

CONTENIDO	GENERADO A TRAVÉS DE
INTRODUCCIÓN (I) MATERNIDAD / (II) IMAGINARIO / (III) CODISEÑO	EL AUTOR DEL PROYECTO
PARTE 1 MAPAS: CONECTANDO PUNTOS DE VISTA	PROCESO DE CODISEÑO → MAPAS CONCEPTUALES
PARTE 2: LIENZO: RECOPILANDO INFORMACIÓN	PROCESO DE CODISEÑO → DISEÑO DE CARTELERÍA INTERVENIBLE
PARTE 3: RAÍCES: DIALOGANDO ENTRE GENERACIONES	PROCESO DE CODISEÑO → DISEÑO DE TARJETAS
TOOLKIT	EL AUTOR DEL PROYECTO

Por último, el libro finaliza con unas páginas en las que se ofrece al lector las herramientas utilizadas en la parte 1 y en la parte 3 para que las aplique con los mismos propósitos con los que se han aplicado en este libro. Esta última sección a la que se le ha llamado “Toolkit” es un espacio donde se anima al lector a recortar, escribir y manipular estas páginas a su antojo. De esta manera, se defiende la idea de que el lector no es un mero receptor que almacena información, sino un agente activo en cualquier proceso de investigación.

Figura 15. Pliego perteneciente a la última sección “Toolkit”, siendo utilizada.

Figura 16. Pliego perteneciente a la última sección “Toolkit”, siendo utilizada.



3.2.2 Concepción y diseño de los procesos participativos

Para la concepción de los procesos participativos, se sigue rigurosamente la metodología detallada en el apartado 1.3 del documento. Esta práctica nos asegura adoptar un enfoque estructurado y coherente con las líneas de investigación teóricas.

Parte 1. Mapas: conectando puntos de vista

FORMA (QUÉ)

A los participantes se les ha pedido para esta primera sección el desarrollo de un mapa conceptual. Un mapa conceptual es una herramienta gráfica que permite organizar y representar el conocimiento de manera visual. Se caracteriza por mostrar conceptos y sus relaciones mediante nodos conectados por líneas o flechas. De esta manera, esta herramienta permite, entre otras funciones, la organización de conocimiento, así como la comunicación, la generación de ideas y su interrelación.

PROPÓSITO (PARA QUÉ)

Los mapas conceptuales pueden tener múltiples propósitos. En este caso concreto, para que se entienda claramente su finalidad, se utiliza la analogía de un caleidoscopio.

Bajo la metáfora del caleidoscopio (Fontal et al. 2015), esta sección intenta reclamar y poner en valor la multiplicidad de miradas que son necesarias para comprender ciertos temas relacionados con la maternidad. Así, cada usuario implicado en su mapa conceptual habla de la maternidad desde un punto de vista distinto.

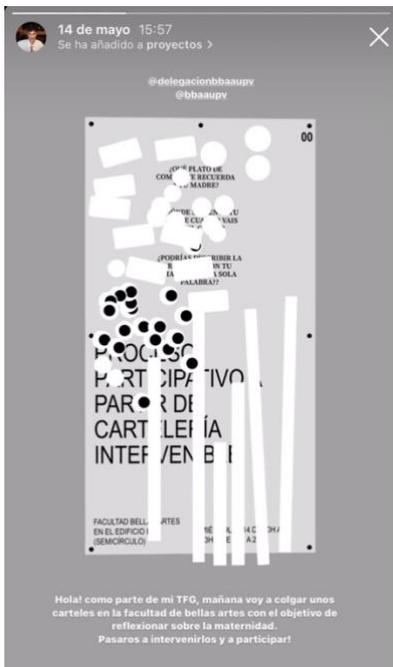


Figura 18. Historia de Instagram anunciando el proceso participativo relativo a la parte 2 del libro.



Figura 19. Detalle de uno de los participantes interviniendo un cartel.

Parte 2. Lienzos: recopilando información

FORMA (QUÉ)

Para esta segunda sección, se han diseñado una serie de carteles con diversas preguntas relacionadas con la maternidad. Estos carteles están concebidos como lienzos interactivos que los usuarios pueden intervenir, respondiendo a las preguntas mediante el uso de materiales proporcionados, tales como rotuladores, *post-its* y adhesivos de diferentes tipos.

Un estudio de arte e investigación que trabaja con este tipo de visualización de datos se trata de Domestic Data Streamers. Este estudio fundado en 2013 es un referente para la conceptualización de este proceso participativo ya que defienden que cualquier intercambio significativo de información entre personas necesita llevar emociones y experiencias para crear conocimiento o cambio. Por otra parte, este mismo estudio destaca que el 90% de los datos que existen se han generado en los últimos dos años, lo que significa que el 99.99999...% han nacido en un entorno digital (s.f.). Ellos cuestionan si este entorno es el mejor para entender y comunicar datos, sosteniendo que una realidad analógica es más cercana a la naturaleza humana y a su comprensión. Esta reflexión refuerza la elección de un formato analógico e interactivo para visualizar datos, buscando una conexión emocional más profunda y efectiva con los participantes.

PROPÓSITO (PARA QUÉ)

Esta herramienta se usa como un espacio para expresarse y recopilar esta información— tanto cualitativa como cuantitativamente— para tener un mayor entendimiento del tema. Esta actividad busca promover la reflexión y el diálogo entre los participantes, generando un entorno de intercambio y aprendizaje mutuo entre una sección de la población en un contexto y situación concreta y específica.

CONTEXTO (DÓNDE Y CÓMO)

Esta actividad se lleva a cabo en la facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, donde se encuentran ubicados los carteles interactivos. Debido a la ubicación, los participantes que interactúan con los carteles suelen compartir ciertas características comunes, como pertenecer a un rango de edad similar, aproximadamente entre los 19 y 22 años. Esta homogeneidad etaria puede influir en las perspectivas y respuestas generadas, reflejando en gran medida las experiencias y visiones de la juventud en esa etapa de la vida.

Figura 20. Ejemplo de uno de los diseños de cartel antes de ser intervenido por los usuarios.

Figura 21. Ejemplo de uno de los carteles después de ser intervenido por los usuarios.

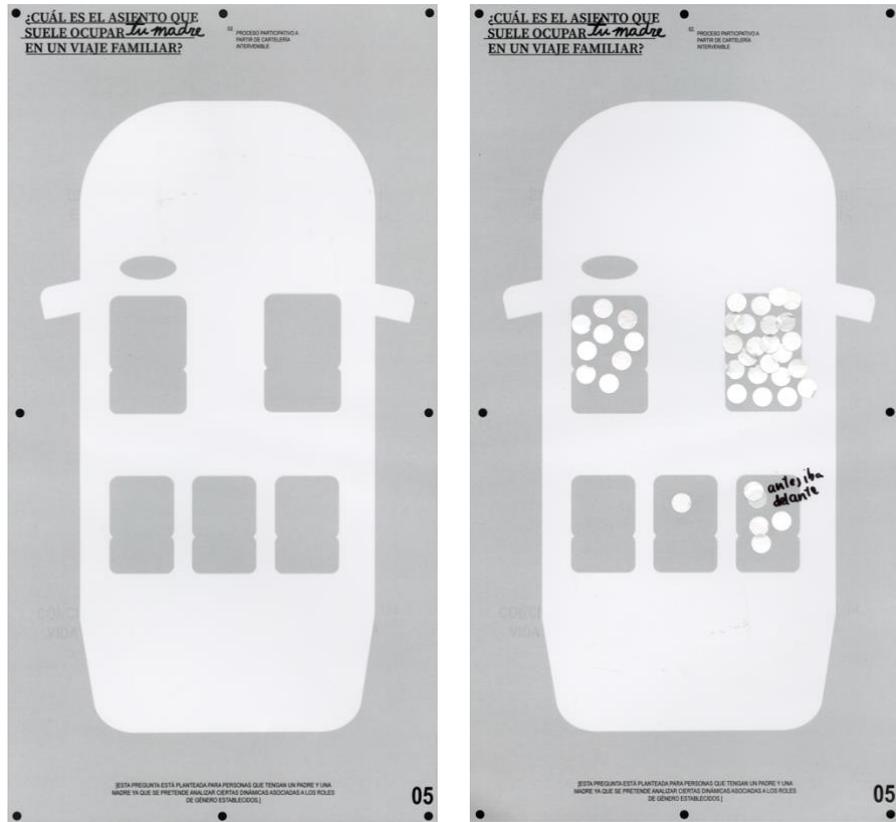


Figura 22. Usuaris participant en la intervenció dels cartells.



Parte 3. Raíces: Conversando entre generaciones.

FORMA (QUÉ)

Para la tercera y última sección se han desarrollado una serie de tarjetas a doble cara con temas relacionados con la maternidad y preguntas en la cara de detrás respecto a cada uno de los temas propuestos.

PROPÓSITO (PARA QUÉ)

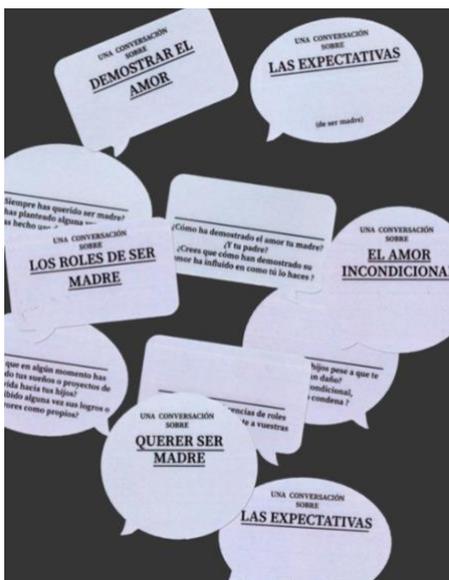
Estas tarjetas están diseñadas para generar una conversación a partir de los temas abordados en las preguntas. De este modo, se facilita un espacio para que las usuarias compartan sus realidades, permitiendo una comprensión más profunda de sus vivencias y relaciones con la maternidad. Además, uno de los propósitos de esta actividad participativa es comparar estas perspectivas en relación con su variable generacional. La filosofía del codiseño subraya la firme creencia en la validez de las experiencias personales como fuente de conocimiento. La premisa “todos somos expertos en nuestras propias experiencias” (Senders y Stappers, 2008) se comunica claramente a las participantes.

CONTEXTO (DÓNDE Y CÓMO)

Esta actividad se lleva a cabo en el salón de Fina Perelló, mi abuela. En este espacio nos acompañan mi hermana, Nuria Marín; mi madre, María José Fuentes; mi tía y hermana de mi madre, Nuria Fuentes; y yo mismo. Se trata de un contexto claramente familiar y cercano, diseñado para generar una atmósfera cómoda a la hora de compartir experiencias. Por ello, el lenguaje de la conversación será coloquial, sin formalidades, facilitando así la expresión de inquietudes, anécdotas y preguntas entre nosotras.

Figura 23. Diseño de tarjetas para el tercer proceso participativo.

Figura 24. Nuria Fuentes, Nuria Marín, Fina Perelló, María José Fuentes, y Pipa en el salón de Fina después del proceso participativo “Raíces”.



3.3. DISEÑO Y DIRECCIÓN DE ARTE DEL PROYECTO EDITORIAL

Como se ha mencionado con anterioridad, este proceso de codiseño concluye con la elaboración de un proyecto editorial que actúa como una recapitulación de todos ellos. Una vez ya realizada toda la parte relativa a la dirección creativa de la publicación, esto es, la visión global de la misma, la elección de los contenidos y su estrategia, se llevan a cabo las decisiones sobre la dirección de arte. Esto es, toma de decisiones y supervisión del diseño en torno a la tipografía, el *layout*, imágenes, etc. para asegurar que el resultado final cumpla con los objetivos establecidos y sea coherente con el *briefing*.

3.3.1 Tipografía

La selección tipográfica en esta publicación se ha realizado con el primer objetivo de dotarla con un carácter contemporáneo, sin dejar de lado la funcionalidad y la correcta legibilidad.

Dado que la distinción más evidente entre tipografías es la presencia o ausencia de serifas, se han ampliado los criterios de búsqueda para incluir ambas opciones. Esta decisión busca enriquecer visualmente el contenido, evitando la monotonía y aportando dinamismo para mantener el interés del lector a lo largo del texto.

La primera tipografía que se escoge se trata de la *Source Serif*. Una tipografía de estructura clara y legible, lo que la hace adecuada para textos largos y publicaciones impresas. Otro de los motivos por los que esta elección resulta pertinente es por su versatilidad, pues incluye variantes de peso, proporcionando flexibilidad en su uso para títulos, subtítulos y cuerpos de texto. Además, esta tipografía nace para complementar la familia de tipografías *sans-serif* *Source Sans* y *Source Code Pro*, lo que nos asegura que su combinación con una tipografía de este estilo será armoniosa y consistente.

Como elección de tipografía secundaria se utiliza la *Neue Haas Unica*, una reedición digital por Monotype⁸ de una tipografía creada en los años 70 por Team '77⁹, que combina elementos de tres tipografías *sans serif* icónicas como son la *Helvetica*, la *Univers* y la *Akzidenz Grotesk*.

A nivel de comunicación visual, la *Source Serif* transmite un aire de formalidad y tradición, aportando una sensación de confianza y profesionalidad, mientras que la *Neue Haas Unica* proyecta una imagen más actual y dinámica.



Figura 25. Especimen tipografía principal Source Serif.

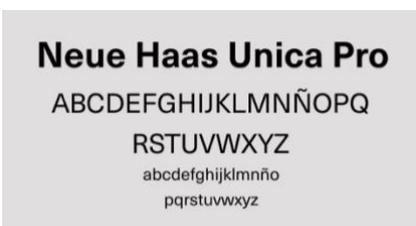


Figura 26. Especimen tipografía secundaria Neue Haas Unica Pro.

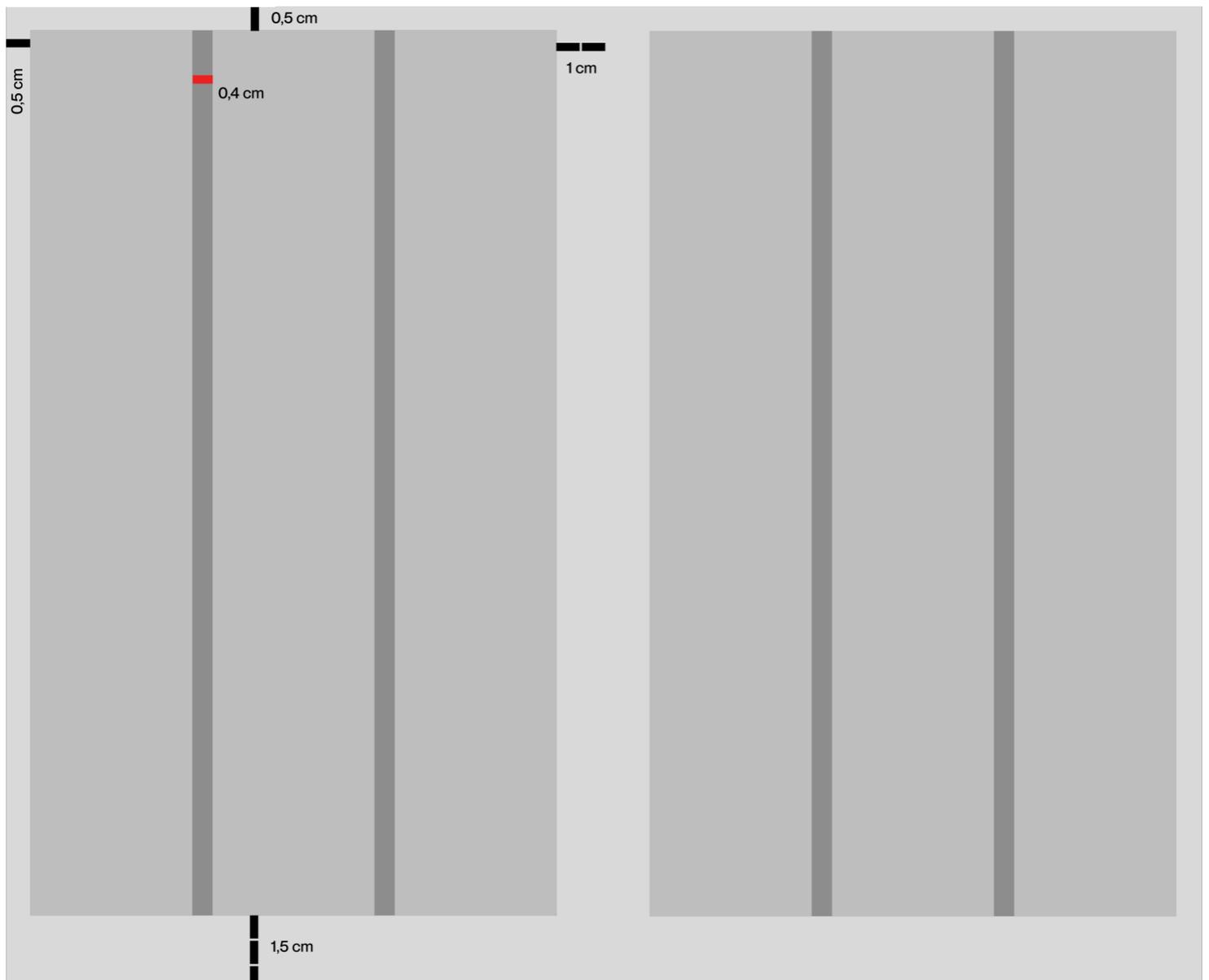
⁸ Monotype es una empresa fundada en 1887 en Filadelfia, Estados Unidos. Está especializada en composición digital y diseño de tipografías para su uso en dispositivos electrónicos de consumo. Véase más en <https://www.monotype.com/>

⁹ *Team '77* es el colectivo creativo que reunió a tres diseñadores—Erich Gschwind, André Gürtler y Christian Mengelt en la década de los 70. Un nombre que ha dejado una impresión duradera en el diseño tipográfico suizo e internacional y que es recordado por su amplio campo de actividad que incluye la creación de tipografías, el diseño gráfico y la educación en diseño.

3.3.2 Retícula y maquetación

La composición de la publicación se rige principalmente por una retícula doble de 2 o 3 columnas. Se ha establecido un medianil de 4 mm, y los márgenes se definen de la siguiente manera: 0,5 cm en el margen superior y exterior, 1 cm en el margen interior y 1,5 cm en el margen inferior. Las diferentes retículas permiten establecer diversas jerarquías, tanto de contenido (diagramación de la publicación) como de jerarquía interna en la página. Aunque todas las secciones se basan en esta retícula fija, a lo largo del libro se exploran diversos estilos de maquetación que se adaptan al contenido de cada parte. Esto permite que, aun respetando las proporciones y espacios calculados, la maquetación genere distintos ritmos en la lectura del contenido.

Figura 27. Retícula de la publicación a 3 columnas.



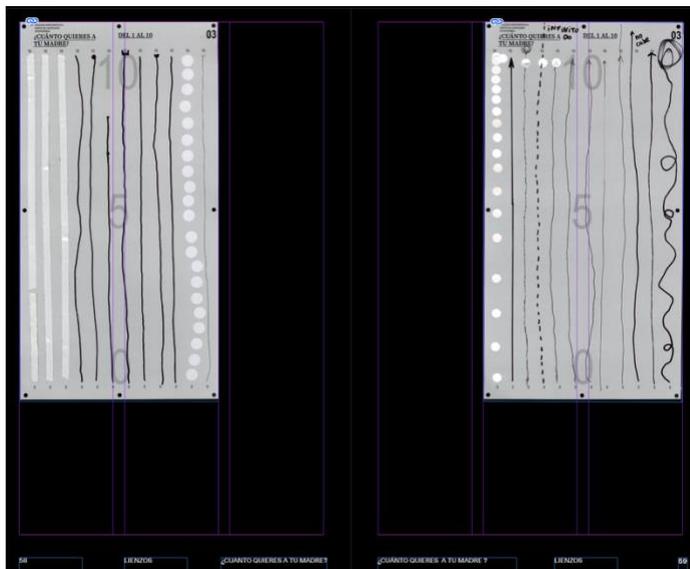
La primera sección, "Mapas: conectando puntos de vista", es donde se experimenta más con la maquetación. En esta parte, la retícula base se utiliza para organizar las palabras y frases que los participantes han escrito en sus mapas conceptuales. Aunque este estilo de maquetación no siempre asegura la mejor legibilidad, se ha intentado reflejar en el papel el orden y la estructura de los pensamientos de los participantes, capturando así la esencia de sus procesos mentales.

Figura 28. Ejemplo de la maquetación de la primera parte del libro.



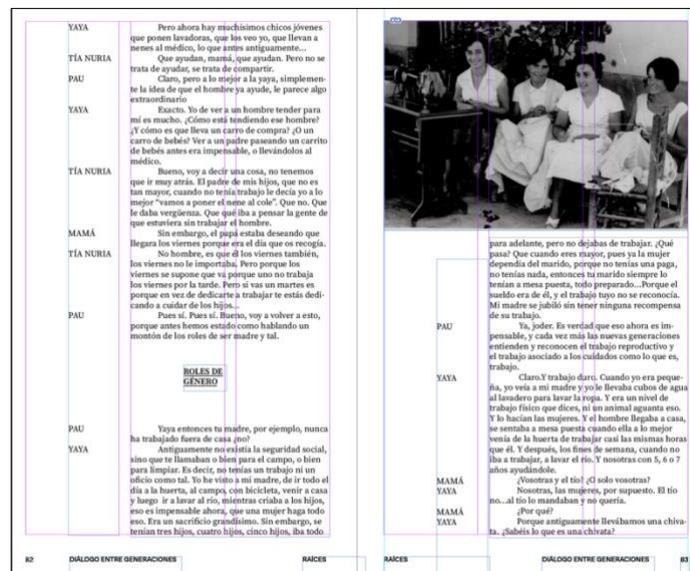
En la segunda sección, la maquetación está al servicio del contenido. A diferencia de la sección anterior, donde se destacaba el estilo de maquetación, aquí lo atractivo radica en el contenido de los carteles. La disposición y el diseño se han planificado cuidadosamente para resaltar estos carteles, asegurando que capturen la atención del lector y se aprecien en toda su importancia.

Figura 29. Ejemplo de la maquetación de la segunda parte del libro.



En la tercera y última parte del libro, la maquetación adopta un enfoque menos visual para otorgar mayor importancia al texto. Esta sección se centra en la conversación que ha sido fundamental para la generación del contenido, por lo que se ha priorizado la claridad y legibilidad del texto. La maquetación se presenta de manera más estable y coherente, aunque se incorpora el uso de imágenes y destacados estratégicos para crear ritmos y mantener el interés del lector a lo largo de estas páginas. Este enfoque equilibrado asegura que el contenido textual principal sea el foco de atención, mientras que los elementos visuales complementarios sirven para enriquecer y dinamizar la lectura.

Figura 30. Ejemplo de la maquetación de la tercera parte del libro.



3.3.3 Color

Otro recurso gráfico que juega un papel importante tanto a nivel visual como conceptual en la identidad de la publicación se trata del uso del color. El libro se presenta de manera que cada sección cuenta con un color de fondo distintivo, lo que facilita la navegación y refuerza la identidad de cada parte del contenido. Cabe destacar también que el contenido se presenta en su totalidad en escala de grises, a excepción de los siguientes casos:

- En las páginas relacionadas con la metodología del codiseño, se utiliza un color amarillo predominante. Este uso audaz del amarillo resalta la importancia del proceso participativo, uno de los pilares fundamentales del proyecto, subrayando su relevancia y destacándolo visualmente.
- En la última parte del libro, algunas fotografías se presentan en color. Esto no solo diferencia estas imágenes de las fotografías en blanco y negro, sino que también comunica de manera efectiva la época que se está tratando, proporcionando un contraste visual y un contexto histórico claro.

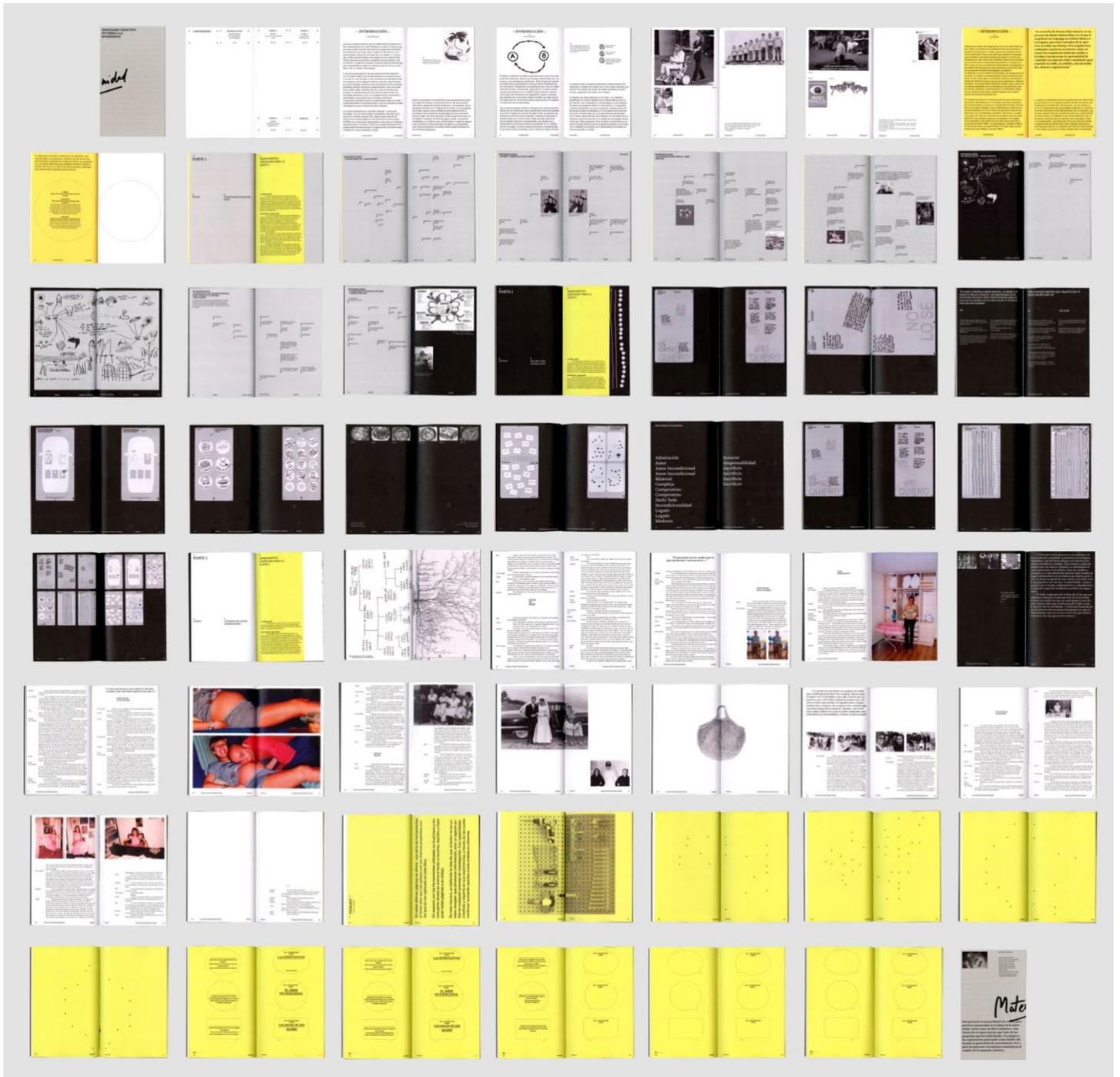


Figura 31. Secuencia del libro.



Figura 32. Fotografías del archivo de Fina Perelló recopiladas para la tercera parte.

3.3.4 Dirección fotográfica

La dirección de fotografía del proyecto se fundamenta en el uso de imágenes de archivo. Esto es, fotografías preexistentes almacenadas y disponibles para diversos usos documentales y creativos. En la tercera parte de la sección, donde estas son más predominantes, se lleva a cabo una búsqueda conjunta con las personas colaboradoras, seleccionando fotografías de su archivo personal. Esta elección cuidadosa de imágenes no solo se centra en los aspectos técnicos como puede de la composición y la iluminación, sino que se busca una cohesión narrativa y una exploración del poder del *storytelling* para transmitir emociones y valores. Así, cada imagen seleccionada no solo contribuye estéticamente, sino que también enriquece la narrativa visual del proyecto, facilitando una conexión emocional más profunda y una transmisión efectiva de mensajes complejos a través del diseño.

Para otros casos puntuales, en otras partes del libro se recurre a bancos de imágenes públicos en internet, como *Flickr Commons*¹⁰. Estas fotografías también fueron sometidas a un proceso de selección riguroso para asegurar su relevancia y coherencia con el discurso narrativo y visual del proyecto

3.4. ARTE FINAL

3.4.1 Ficha técnica para impresión

A continuación, se describen los aspectos técnicos del arte final y se desglosan las elecciones relativas a los acabados finales:

Número de páginas: 128 (8 cuadernillos de 16 hojas)

Formato: 127mm X 210 mm (cerrado).

Materiales:

Cubiertas: papel Materica Clay Fedrigoni encolado sobre cartón de 3mm.

Interior: papel Arena Natural Smooth de 120gr/m²

Tipo de impresión: digital

Tintas:

Cubiertas: 1+0

Interior: 4+4

Encuadernación: encuadernación con tapa dura o cartoné con cosido visto con hilo vegetal.

¹⁰ Enlace a la web de Flickr, un banco público de imágenes de archivo:
<https://www.flickr.com/>

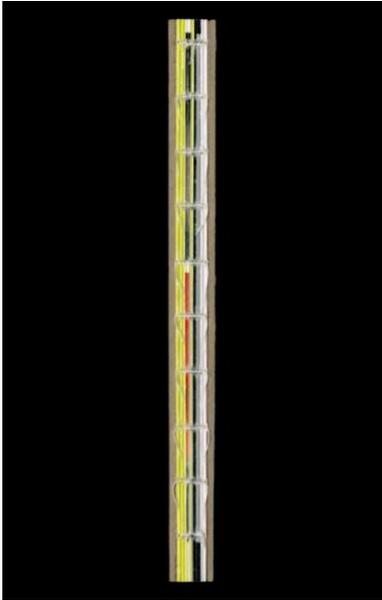


Figura 33. Lomo del libro "Imaginario colectivo en torno a la maternidad".

3.4.2 Encuadernación y papeles

La encuadernación se ha llevado a cabo en el taller artesanal valenciano Laseiscuatro¹¹. Para la correcta impresión, se han seguido las instrucciones de Eva, la dueña del taller y como queda especificado en la ficha técnica, la publicación consta de 128 páginas, organizadas en cuadernillos de 16. La fibra del papel está alineada con el lomo, lo que facilita la encuadernación y evita que el papel ofrezca resistencia o se onduen las páginas. Estos cuadernillos se imprimen con marcas de corte para ser guillotizados después de la encuadernación. Además, también se ha asegurado previamente de dejar un sangrado de 3 mm para evitar que queden bordes blancos alrededor de las páginas después del corte final.

La técnica de encuadernación se trata de un cosido a mano con el lomo a vista. Esto se trata de una técnica de encuadernación en la que se hace visible la estructura interna del libro, particularmente el cosido de las páginas y la manera en que están unidas las cubiertas. Así, este tipo de encuadernación a la vista permite apreciar la destreza manual y los detalles estéticos del proceso.

En cuanto al papel de interior, como se ha especificado en la ficha técnica, se trata de un papel Arena Natural Smooth. Este papel se elige por su idoneidad en aplicaciones donde la impresión de alta calidad y la legibilidad del texto son esenciales. Su acabado liso asegura una reproducción nítida y precisa de los detalles en imágenes y textos, proporcionando una excelente definición y contraste.

3.4.2 Portada y contraportada

El diseño de la portada y contraportada es un diseño sencillo con los elementos esenciales, que refleja con claridad el enfoque del proyecto. En la portada, he colocado el título del proyecto "imaginario colectivo en torno a la maternidad", asegurando que sea lo primero que capture la atención del lector. En la contraportada, se incluye una breve descripción del proyecto, proporcionando un resumen conciso y atractivo que invita a conocer más. Además, he añadido una lista de las personas colaboradoras, destacando su valiosa contribución y mostrando la naturaleza colaborativa del proyecto.

En cuanto a elementos formales, destaca el uso del espacio en blanco de la portada, que hace dirigir la mirada del lector al título del libro y a la trama que se ha dejado de fondo. Además de estos elementos, se han incorporado detalles adicionales que aportan un valor significativo al diseño. Aprovechando el tipo de encuadernación del libro, que permite abrirlo completamente hasta 180 grados, se ha incluido la palabra "maternidad" con una tipografía manuscrita. Esta palabra se ha dividido estratégicamente entre la portada y la contraportada de manera que, al abrir el libro, queda completamente legible.

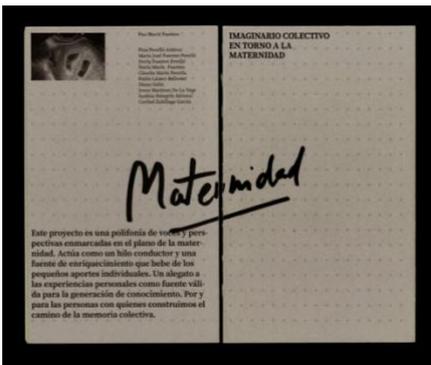


Figura 34. Contraportada y portada del libro "Imaginario colectivo en torno a la maternidad".

¹¹ Para más información y contacto del taller de encuadernación véase <https://www.laseiscuatro.com/>

Esta decisión no solo añade un toque estético distintivo, sino que también refuerza la temática transversal del proyecto.

3.4.4. Prototipo final

A continuación, se muestran algunas imágenes del prototipo realizado, en el que pueden observarse los acabados de la publicación y algunas dobles páginas del interior. Para una mejor visualización de estas, véase el Anexo III, relativo a las imágenes del prototipo.



Figura 35. Fotografía del libro "Imaginario colectivo en torno a la maternidad".



Figura 36. Fotografía del libro "Imaginario colectivo en torno a la maternidad".



Figura 37. Detalle de la contraportada del libro.



Figura 38. Detalle del lomo cosido del libro.



Figura 39. Doble página perteneciente al inicio de la parte tres del libro, "Raíces".



Figura 40. Doble página perteneciente al inicio de la parte tres del libro, "Raíces".

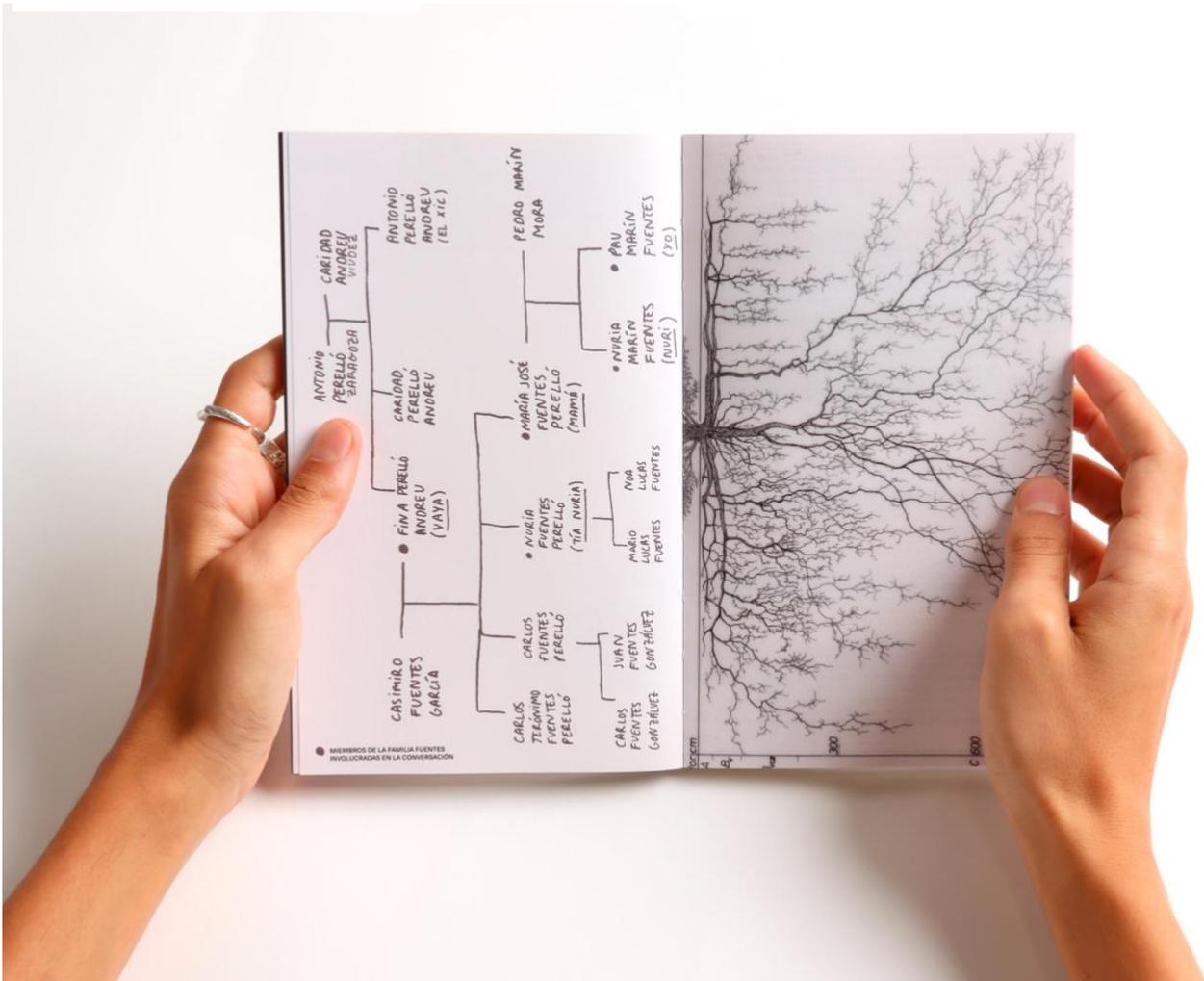


Figura 41. Doble página perteneciente a la tercera parte del libro donde se explica las personas involucradas en la entrevista.

4.PRESUPUESTO

El siguiente presupuesto es una estimación del valor de mercado de un proyecto de estas características, contemplando los honorarios que percibiría como diseñador en la elaboración de un encargo de estas características.

Cabe mencionar que, en un presupuesto real, deben tenerse en cuenta diferentes aspectos como el tipo de cliente, la tirada de la publicación, su distribución, la complejidad del encargo y los plazos de diseño y producción, entre otros.

Además, se ha contactado con La Imprenta CG¹² para estimar el coste que podría suponer una producción de 100, 150 y 200 ejemplares en relación a sus características editoriales y sus materiales, lo que nos ayuda a estimar también el precio unitario al que se podría vender el libro.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO	CANTIDAD	SUBTOTAL	TOTAL
CONCEPTUALIZACIÓN Y ESTRATEGIA	Conceptualización y estrategia a nivel global del proyecto	1.200	1	1.200	1.200
PROCESOS PARTICIPATIVOS	Conceptualización, diseño y ejecución de los tres procesos participativos.		3	500 + 1.000 + 1.500	3.000
DISEÑO, MAQUETACIÓN Y ARTEFINALIZACIÓN	Diseño y dirección de arte (tipografía, cromatismo, retícula, fotografías...); maquetación de la publicación y preparación de los artes finales para enviar a imprenta.	3.000	1	3.000	3.000
				Base imponible	7.200
				IVA 21%	1.512
				IRPF 7%	-504
				TOTAL	8.208

Figura 42. Presupuesto del proyecto.

CANTIDAD	PRECIO UNIT.	BASE IMP.	IVA (4%)	TOTAL
100	10,76	1.076	43,04	1.119,04
150	10,25	1.538,85	61,55	1.600,40
200	9,9	1.983,87	79,35	2.063,22

Figura 42. Presupuesto de una tirada de 100, 150 y 200 unidades de libro.

¹² Para más información sobre La Imprenta CG véase la web: <https://www.laimprentacg.com/>

5.PREVISIÓN DE IMPACTO

Una vez dado por finalizado el proyecto con la producción del prototipo y analizando el calibre y magnitud del proyecto, se plantea la idea de presentarlo a su público objetivo a través de ferias de diseño, como las analizadas en el apartado 2.2.1 de la memoria, concretamente a Recreo Art Book Fair, por su localización en Valencia. Además de librerías especializadas u otros puntos de contacto como puede ser la venta online. Para llevarlo a cabo, se es consciente de la necesidad de adaptar el tipo de encuadernación a una fresada o encolada, pues esta nos aseguraría un precio más económico y una mayor facilidad a la hora de su comercialización. Además de esto, se contempla la iniciativa de presentarlo a premios destinados a estudiantes como los ADG LAUS Estudiantes¹² o los Premios ADCV¹³, los cuales aportan cierto reconocimiento a la calidad y profesionalidad del trabajo.

Todos estos planes tienen como propósito la proyección al mundo laboral y la inclusión de este proyecto como pieza clave en mi portafolio, lo que ayudará a posicionarme como un diseñador especializado en el ámbito del diseño editorial y la dirección de arte. Por otra parte, este proyecto es la perfecta carta de presentación profesional, ya que la manera en la que se utiliza el diseño está en consonancia con mis valores y creencias personales.

¹² Véase más sobre los Premios ADG LAUS Estudiantes en: <https://www.adg-fad.org/es/laus/estudiantes>

¹³ Véase más sobre los Premios ADCV en: <https://www.adcv.com/proyecto/premios-adcv/>

6.CONCLUSIONES

Recuperando el primer objetivo establecido al inicio de la memoria, se ha logrado crear una publicación editorial completa. Partiendo de una estructura con cierta coherencia narrativa, se han compilado los contenidos generados y traducido en una identidad visual coherente con el contexto analizado, sus referentes, el público objetivo y los demás elementos especificados en el *briefing* del proyecto.

Si bien el cumplimiento del objetivo anterior refuerza las aptitudes y competencias adquiridas a lo largo del grado de Diseño y Tecnologías Creativas, especialmente en el ámbito del diseño editorial y la dirección de arte, el reto del proyecto se ha encontrado en el segundo de los objetivos principales. Esto es, la exploración de la metodología participativa en el ámbito editorial. Nunca había aplicado la metodología del codiseño en mi proceso de trabajo, y aunque este ha sido el mayor desafío, cumplir con este objetivo ha resultado ser la parte más satisfactoria del proyecto por varios motivos.

En primer lugar, las lecturas necesarias para informarme sobre este nuevo enfoque en el diseño han resultado sumamente inspiradoras, ampliando mis conocimientos y perspectivas en este campo.

Además, el desarrollo de una metodología que, una vez aplicada, se revela como una herramienta eficaz a la hora de abordar otras temáticas y resolver problemas de la actualidad.

Sin duda, la participación de las colaboradoras ha sido sumamente gratificante, no solo por su elevado nivel de compromiso con el proyecto, sino también por la calidad y profundidad de sus contribuciones individuales, las cuales han enriquecido notablemente el resultado final y han dotado al proyecto de un propósito claro.

Una vez valorados ambos objetivos principales del proyecto, se extraen conclusiones de los distintos procesos que se han ido describiendo a lo largo de la memoria.

En cuanto a la investigación y al análisis contextual se puede decir que esta ha resultado de gran valía para el posterior desarrollo del proyecto por las siguientes razones.

Primeramente, como se ha mencionado antes, la investigación sobre las nuevas maneras de proceder en el diseño me ha permitido contextualizar el proyecto y entender una nueva perspectiva sobre éste. He aprendido, entre otras cosas, que el diseño puede trascender sus usos comerciales y convertirse en un medio para generar debate y conversación. Además, he entendido cómo el diseño puede enfocarse en la exploración e identificación de futuras oportunidades y experiencias para distintas comunidades, colectivos y culturas.

Por otro lado, el posterior análisis de proyectos referentes en el contexto actual ha respaldado la viabilidad del enfoque colaborativo en la resolución de conflictos sociales. Todo esto ha ido de la mano de un estudio de los procesos editoriales que ha servido para entender las formas de distribución de este tipo de publicaciones independientes, ajustando aspectos del proyecto para garantizar su practicabilidad y posible distribución.

Pasando a la parte del desarrollo, más concretamente al diseño de los contenidos y de los procesos participativos, ha habido momentos en los que he tenido que reducir la cantidad de los contenidos que se querían generar porque estos excedían los límites abarcables en un proyecto como es el Trabajo Final de Grado. En este momento, comunicar este conflicto a personas cercanas al proyecto, como ha podido ser la tutora, ha resultado crucial para reconducir su enfoque.

En lo que refiere a la parte del diseño de la publicación, de presentarse la opción de retroceder, procuraría gestionar el tiempo de manera que pudiera dedicar más a esta fase final. No obstante, considero que el diseño final cumple adecuadamente con los requisitos del *briefing*, al tratarse de un proyecto con un carácter contemporáneo y cierta experimentación en la maquetación, pero con una identidad que está al servicio del contenido generado.

Es preciso también hacer una última reflexión sobre lo que ha significado la producción de un prototipo real. Este proceso me ha hecho comprender la necesidad de trabajar codo con codo con los profesionales de las artes gráficas, a la vez que ha subrayado el desafío de la sostenibilidad por varios motivos. En primer lugar, me ha hecho recordar en todo momento que se debe ser consciente del impacto de nuestras decisiones, a la vez que he reconocido que algunas soluciones viables a pequeña escala pueden no ser factibles en una producción a gran escala.

En conclusión, este proyecto ha reafirmado que el diseño editorial es uno de los campos estudiados en la carrera con el que me siento más cómodo y en el que deseo desarrollarme profesionalmente. Más allá de esto, una de las mayores lecciones que he aprendido y que espero aplicar en proyectos futuros es la importancia de valorar el proceso y los distintos caminos que cada encargo ofrece, durante los cuales se puede aprender enormemente. Asimismo, he comprendido la relevancia de ceder espacios y utilizar el diseño de manera responsable, creando herramientas que permitan a las personas visibilizar sus realidades y contribuir de manera significativa a sus luchas individuales y colectivas.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Antolí Martínez, J. M. (2019). *El uso de la primera persona en el discurso académico*. Aula Magna 2.0. [Blog]. Recuperado de: <https://cuedespyd.hypotheses.org/6505>
- Arnold, E. A., & Bailey, M. M. (2009). Constructing Home and Family: How the Ballroom Community Supports African American GLBTQ Youth in the Face of HIV/AIDS. *Journal of Gay & Lesbian Social Services*, 21(2–3), 171–188. <https://doi.org/10.1080/10538720902772006>
- Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana. (18 de octubre de 2023). *Todo listo para el Festival Miradors de l’Horta 2023*. Recuperado el 8 de mayo de 2024 de <https://www.adcv.com/programa-miradors-horta-2023/>
- Castells, M. (1996). *The rise of the network society*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.
- Davidoff, P. (1965). ADVOCACY AND PLURALISM IN PLANNING. *Journal of the American Institute of Planners*, 31(4), 331–338. <https://doi.org/10.1080/01944366508978187>
- Dunne, Anthony y Raby, Fiona. (2013) *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. Cambridge: MIT Press.
- Etxezarreta Zubizarreta, M. (2007). ¿Es posible un diseño crítico? *Elisava Temes de disseny*, ISSN 2385-7951, No. 24, 2007 (Ejemplar dedicado a: Diseño crítico), 19-25. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2738525&info=resumen&idioma=MUL>
- Fontal Merillas, O., García Ceballos, S., & Ibáñez Echeverría, A. (2015). *Educación y patrimonio, visiones caleidoscópicas*. Trea.
- François Rappo. (s.f.). *Team’77*. Recuperado el 2 de junio de 2024 de <https://optimo.ch/articles/team77>
- Hernández Hernández, F. (2008). La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Educatio Siglo XXI*, 26, 85–118. Recuperado de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/46641>
- Lupton, E., Kafai, F., Tobias, J., Halstead, J. A., Sales, K., Xia, L., & Vergara, V. (2023). *Extra bold a feminist inclusive anti-racist nonbinary field guide for graphic designers*. Gustavo Gili, S.L.
- Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. (2019). Digitalización y Modelos de Negocio en la Industria Editorial Española. *En J. Technol. Manag. Innov. 2019* (Vol. 14, Número 1). <http://jotmi.org>

- Martínez De La Vega, I. (2023). *THE GAME: Diseño de un juego educativo en el espacio público para concienciar sobre la crisis migratoria* [TFG, Universitat Politècnica de València] <https://riunet.upv.es:443/handle/10251/195401>
- Pelta Resano, R. (2013) *Design Thinking. Tendencias en la teoría y la metodología del diseño*. [Monografía]. <http://hdl.handle.net/10609/75946>
- Press, M., Cooper, R. (2007). *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gili, S.L.
<https://books.google.es/books?id=thB0QgAACAAJ>
- Salgado, M., Torguet, R, (Anfitrionas). (12 de enero de 2023). *Diseño y maternidades* (España). Un panel con Marta Parra, Beatriz Bonete y Marga Castaño. (Nº 389) [Episodio de Podcast]. En *Diseño y diáspora*. Spotify.
<https://open.spotify.com/episode/4ubHOqVrEMe2gU0HrmxkwY?si=da23a408e3cf47c6&nd=1&dlsi=6cc61a80d13847fd>
- Sánchez Rubio, D. (2016). Nuevas tipologías en el estudio de las prácticas del diseño gráfico contemporáneo. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 4(4), 78–89. <https://doi.org/10.4995/eme.2016.4311>
- Sanders, E. B.-N, Stappers, P. J., Van Der Lugt, R., & Visser, F. S. (2005). *Contextmapping: experiences from practice*. *CoDesign*, 1(2), 119–149.
<https://doi.org/10.1080/15710880500135987>
- Sanders, E. B. N., Brandt, E., & Binder, T. (2010). A framework for organizing the tools and techniques of Participatory Design. *ACM International Conference Proceeding Series*, 195–198. <https://doi.org/10.1145/1900441.1900476>
- Tamaki Marlene, G. *Advocacy in Architecture. A Case Study of the Urban Design Centre. Vancouver, B.C.*, (1976). [TFM, The University of British Columbia]
- Torres Fernández, I. (2016). *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía*. [TFM, EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona]
<https://diposit.eina.cat/handle/20.500.12082/593>

8.ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Metodología basada en la combinación del Design Thinking y el marco de herramientas de Sanders, Brandt u Brinder (2010). Diseño propio	10
Figura 2. Cronograma del proyecto siguiendo el diagrama de Gantt.....	10
Figura 3. Roles clásicos de usuarios, investigadores y diseñadores en el proceso de diseño (a la izquierda) y cómo se están fusionando en el proceso de codiseño (derecha), Sanders y Stappers (2008).	11
Figura 4. Taller participativo relativo al proyecto Hipervincles	13
Figura 5. Memoria final a modo de recopilación de los resultados del proyecto Hipervincles.....	13
Figura 6. Detalle de una de las telas que se colgaron en los tendederos con la palabra “comunitat”.....	13
Figura 7. Fotografía del libro “Grupo Residencial Malvarrosa: Vivir colectivamente”, de Bianca Cifre y Clara Che.....	14
Figura 8. Instalación diseñada por el estudio trampolín para el festival Miradors de l’Horta.....	14
Figura 9. Detalle de la instalación después de un taller realizado en el festival..	14
Figura 10. Libro "Renàixer" y manual "Hazlo tú mismo"	16
Figura 11. Publicación de Instagram de la feria Libros Mutantes anunciando el lanzamiento de “Queer Exhibition Histories”, un libro perteneciente a la editorial independiente Valiz.	17
Figura 12. Fotografía de contexto de la feria Recreo Art Book Fair, en Valencia.	17
Figura 13. Fotografía de la feria Viena Art Book Fair.	17
Figura 14. Tabla que resume las secciones de la publicación y cómo se ha generado su contenido.	19
Figura 15. Pliego perteneciente a la última sección “Toolkit”, siendo utilizada. .	20
Figura 16. Pliego perteneciente a la última sección “Toolkit”, siendo utilizada. .	20
Figura 17. Mapa conceptual ilustrado por Andrea Peregrín.....	21
Figura 18. Historia de Instagram anunciando el proceso participativo relativo a la parte 2 del libro.....	22
Figura 19. Detalle de uno de los participantes interviniendo un cartel.	22
Figura 20. Ejemplo de uno de los diseños de cartel antes de ser intervenido por los usuarios.	23
Figura 21. Ejemplo de uno de los carteles después de ser intervenido por los usuarios.....	23
Figura 22. Usuarías participando en la intervención de los carteles.	23
Figura 23. Diseño de tarjetas para el tercer proceso participativo.....	24
Figura 24. Nuria Fuentes, Nuria Marín, Fina Perelló, María José Fuentes, y Pipa en el salón de Fina después del proceso participativo “Raíces”......	24
Figura 25. Espécimen tipografía secundaria Neue Haas Unica Pro.	25
Figura 26. Espécimen tipografía principal Source Serif.....	25
Figura 27. Retícula de la publicación a 3 columnas.	26
Figura 28. Ejemplo de la maquetación de la primera parte del libro.	27
Figura 29. Ejemplo de la maquetación de la segunda parte del libro.	27
Figura 30. Ejemplo de la maquetación de la tercera parte del libro.	28
Figura 31. Secuencia del libro.	29

Figura 32. Fotografías del archivo de Fina Perelló recopiladas para la tercera parte.....	30
Figura 33. Lomo del libro “Imaginario colectivo en torno a la maternidad”.	31
Figura 34. Contraportada y portada del libro “Imaginario colectivo en torno a la maternidad”	31
Figura 35. Fotografía del libro “Imaginario colectivo en torno a la maternidad”.	32
Figura 36. Detalle del lomo cosido del libro.	33
Figura 37. Detalle de la contraportada del libro.	33
Figura 38. Fotografía del libro “Imaginario colectivo en torno a la maternidad”.	33
Figura 39. Doble página perteneciente a la tercera parte del libro donde se explica las personas involucradas en la entrevista.	34
Figura 40. Doble página perteneciente al inicio de la parte tres del libro, “Raíces”.	34
Figura 41. Doble página perteneciente al inicio de la parte tres del libro, “Raíces”.	34
Figura 42. Presupuesto del proyecto.	35
Figura 43. Presupuesto de una tirada de 100, 150 y 200 unidades.....	35

9.ANEXOS

- I. Ficha en relación con las ODS.
- II. Imaginario colectivo en torno a la maternidad. Vista del proyecto editorial completo.
- III. Fotografías del prototipo.
- IV. Diario visual de los tres procesos participativos.