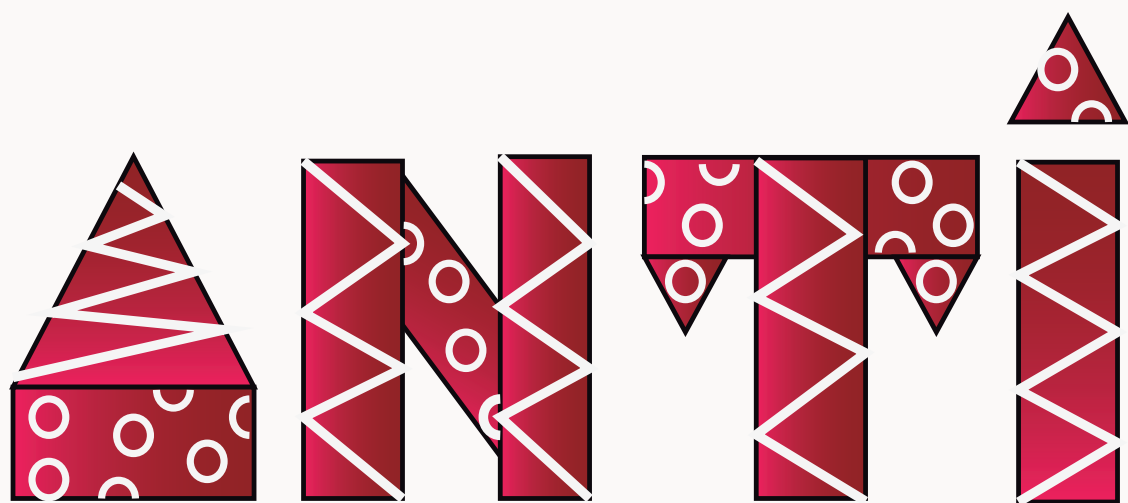




~~NUMERO 0~~



QUERIDXS DISEÑADORES, NAZARETH RODRIGO,
PEDRO LUIS CARRETERO ALCEMOS LA VOZ,
EL DISEÑO HA MUERTO, MARIAN DELGADO



Voz

~~NÚMEROO~~

fotografia de kaotichic y
@p_e_c_a_s_l_a_b

SUMARIO

EDITORIAL	4
LA MIRADA INTERIOR	5
CHARLAMOS CON NAZARETH	6
VIAJE A BBDW21	8
ALCEMOS LA VOZ	10
ANTIREFLEX	11
QUERIDOXS DISEÑADORXS	15
ANTI_FEELINGS	16
EL DISEÑO HA MUERTO	18
ODISEA CON EL METAL	19
SOBRE EL MEDIO AMBIENTE Y.....	21
PEDRO LUIS CARRETERO	23
PASATIEMPOS	24
END_ITORIAL	26

EDITORIAL

Con la voz te llamamos.

Y es algo tan real que mientras sucede nos colamos en este instante de tu tiempo. Desde el papel que sostienes lees nuestra voz, y así sabes que hemos llegado. Te llamamos con esta página que no es un salmo, ni un dictamen, sino el eco de una voz como la de los objetos que te rodean en el hogar, o la de los carteles que habitan las calles de la ciudad, o la del resto de cosas, que tras ser diseñadas pueden llamarnos, si, con su voz.

Si puedes oír cómo te llama el mundo físico que habita fuera de ti, lleno de voces de seres y objetos, puede que estés entrando en esta aventura llamada ANTI. Si es así, acompáñanos en el número cero, quédate mientras nos hacemos algunas preguntas sobre la voz de los muebles y la de los vehículos, de lxs diseñadorxs, de las técnicas de creatividad, o de los materiales de fabricación. Quédate, en definitiva, a descubrir esta parte de **la cultura material**, esa que pasa desapercibida por la historia, porque no suscita líos ni traiciones en alcobas cortesanas, y que aunque siempre está de moda, no es perseguida por ningún paparazzi, ni tampoco aparece en el libro blanco de la cultura de Tomelloso.

Por eso, la misión que nos hemos propuesto es la de dar voz al diseño, el gran desconocido dentro de ese magnífico constructo social llamado cultura. ¿Suena pretencioso? creemos que no. Desde ANTI pensamos que lo pretencioso sería por ejemplo especular desde este medio sobre cuáles son los mensajes o las consignas que ha de transmitir el diseño a la sociedad. Y ese no es asunto nuestro.

Esta recopilación de textos e imágenes que estás a punto de leer es fruto de una reflexión, la cual surge de la siguiente premisa: Cada día aumenta el número de personas que puede expresarse en más de una decena de comunidades (redes), prácticamente al mismo tiempo. Y nos lleva a plantear las siguientes preguntas: ¿sirve para algo esta versión actual de la comunicación?, ¿Nos estamos entendiendo?, ¿Nos tomamos en cuenta, o simplemente esquivamos discurso tras discurso?, ¿Saben lxs ciudadanxs de Tomelloso de qué forma pueden nuestros estudios mejorar su vida?, ¿Escuchan los diseñadores a las personas antes de afectarles con sus diseños?, ¿O más bien se las arreglan con sus métodos para diseñar productos que son como una extensión de su propio ideario?..... ¿De qué forma puede el diseño arreglar todo esto?

Desde aquí no vamos a cambiar el mundo, pero si queremos formar parte del proceso.

ANTI es una revista desarrollada en la Escuela de Arte y Superior de Diseño Antonio López, por alumnxs de 1º de gráfica publicitaria, 1º y 2º de fotografía y 2º de diseño de producto. Este es nuestro número de presentación, y le hemos llamado VOZ, porque es mediante ella como te llamamos.



@p_e_c_a_s_l_a_b

LA MIRADA INTERIOR

A veces tiene uno una mala racha, muchas veces a causa de asuntos que no ha buscado, pero aparecen y hay que afrontarlas.

Me encontraba yo en una de estas, peleándome con mis demonios interiores, cuando encendí el televisor y me encontré con un documental que trataba sobre un escarabajo pelotero del desierto de Egipto, un descendiente de aquellos que inspiraban amuletos a los antiguos egipcios en tiempos de los faraones. El animalito, guiado por su eficiente olfato, había encontrado una boñiga de camello al amanecer y se estaba llevando una pelotita a su guarida.

Los escarabajos hacen esto marcha atrás; van dándole pataditas con las patas de atrás y avanzan mirando al lugar de donde vienen, así vamos todos por la vida: empujando las cosas que creemos valiosas, mirando hacia el pasado y avanzando a ciegas hacia un futuro completamente desconocido, cometen errores por no tener pistas sobre lo que va a ocurrir.



Lorena K

El caso es que nuestro escarabajo llegó al borde de una duna y, al seguir empujando, cayó rodando junto con su tesoro por el otro lado. Intentó remontar la duna por la que había caído una y otra vez, pero inexorablemente, perdía el equilibrio y caía rodando de nuevo hasta el fondo.

Mientras tanto, el narrador del documental iba informando sobre los intentos fallidos del escarabajo, sobre los recursos vitales que suponía la pelota para el animal y sobre lo que iba aumentando la temperatura; pronto tendría que decidir si abandonar su trofeo o correr el riesgo de morir achicharrado por el calor del desierto, entonces, para mi asombro, abrió los élitros, sacó de dentro unas alas y se fue volando.

En ese momento comprendí dos cosas: que el mito de Sísifo está equivocado; no hay un castigo divino que nos obligue a repetir eternamente las mismas rutinas para cometer los mismos errores, sino que llevamos dentro de nosotros las soluciones a los problemas que a veces nos atenazan, que cuando nos sentimos desesperados, sin inspiración y sin ánimo, lo que hay que hacer es prestar atención a nuestra voz interior, a nuestra intrahistoria personal y buscar esas alas que llevamos dentro para salir del apuro que nos agobia en ese momento.

La otra cosa que aprendí es que, a veces, lo que para nosotros es un tesoro, visto objetivamente es sólo una bolita de caca que nos da un trabajo absurdo e insostenible y, que cuando llega el caso hay que ser capaz de abandonar para sobrevivir.

En cuanto a mis demonios, siguen por ahí dentro incordiando de vez en cuando, pero aquel día gané yo.

ISIDRO CARNERO.



@p_e_c_a_s_l_a_b

NAZARETH RODRIGO

Hace meses la idea de entrevistar a Nazareth era solo una quimera, algo que perfectamente podría haber pertenecido para siempre a la categoría de los hubieras o hubieses que nunca se cumplen. Pero en estos meses, mientras dábamos forma a este ANTI número 0, que ahora tienes en tus manos, esa idea peregrina de entrevistar a nuestra Concejala de Cultura se las ha arreglado de tal manera que se ha materializado, aquí, a quince minutos de nuestra escuela, menos si vas en coche, pero luego busca aparcamiento.. y tal.

Lo que sucedió fue que días antes de enviar este número 0 (informe VOZ) a imprenta, miembrxs de ANTI han conseguido reunirse con Nazareth Rodrigo, para tener una inspiradora y distendida charla. Porque Nazareth aceptó nuestra propuesta, que consistía en ofrecerle, como al resto de colaboradores de este número, un espacio desde el que pudiera compartir con el/la lector/a su visión del Diseño. Es mas, nos invitó a reunirnos con ella para conversar sobre diseño, arte, participación en la vida social,, música, Tomelloso, la escuela, etc.....Temas tan relacionados entre sí, como necesarios para crear una "Cultura de Diseño".

Osea, no solo habíamos conseguido la participación de Nazareth en ANTI, sino que en vez de contestarnos en plan.: "-chicxs me encantaría, pero ahora mismo no puedo porque estoy super ocupada", respondió en el minuto cero "chicxs claro que sí, y se me ha ocurrido que podría ser más original si en vez de escribir un texto yo sola, nos reunimos para conversar sobre el tema, así yo tambien os puedo preguntar a vosotrxs". Es obligado decir aquí que Nazareth Rodrigo, Concejala de Cultura del ayuntamiento Tomelloso, de profesión docente, labor que combina con su labor representativa, y antes de todo eso fue alumna de la escuela de Arte y Superior de Diseño Antonio Lopez. Por eso, debido a esa sensibilidad artística, es también una persona comprometida con su tiempo y con las cosas que despiertan su atención y su mirada. Las sensaciones y "energías" que resultaron de esa tarde es lo que me gustaría transmitir en las líneas siguientes, y resumen lo que se expuso allí, en aquella cálida mesa del mítico local dd Tomelloso llamado El Patio.

Aceptando la premisa sugerida por Nazareth sobre la conveniencia de dejar que la conversación fluyera de forma natural, me presenté en El Patio sin haber preparado la entrevista. Solo llevaba una única pregunta, que lancé por sorpresa después de que todxs los allí reunidos fuimos atendidxs por el camarero, super majo por cierto.

-¿Dónde se encuentra Nazareth con el diseño?.- pregunté algo inseguro y añadiendo que la pregunta no se refería a un lugar físico, sino a un espacio interior, o a un rasgo de su personalidad.



@p_e_c_a_s_l_a_b

Nazareth nos contó que desde su infancia se ha sentido atraída por el diseño de las cosas, entendiendo este gusto dentro de su interés más general hacia lo artístico. Desde su punto de vista ese gusto por el diseño es una especie de sensibilidad que lo abarca todo, porque todo está diseñado. Y casi al final de esta reflexión alza su mirada para preguntarnos a mi compañera Alba y a mí, “¿No tenéis la sensación de que el diseño y lo que hacéis los diseñadores es algo desconocido para quienes no están dentro de este ecosistema?” Y con esas palabras identificó un fact, que acompaña a quien diseña, la invisibilidad como estatus social. Y es que hay que decir que Nazareth mola mucho, porque al conversar con ella sobre diseño te envuelven las mismas sensibilidades que cuando lo hacemos con lxs compañerxs de grado.

También se refiere con admiración al trabajo que hace la escuela en la promoción de la cultura del diseño en Tomelloso, y se le encienden los ojos cuando recuerda haber charlado en las jornadas “Volar con el diseño 2020” con Raquel Mota, joven diseñadora egresada de la EASD Antonio López, ganadora de varios premios nacionales de diseño.

A estas alturas de la tarde Angeles, fotógrafa de ANTI, ya había dejado de cubrir fotográficamente la entrevista y tras unirse a nuestra conversación comentó lo genial que le había parecido participar en la creación de la revista, porque como ella dijo, “-es el tipo de cosas que una quiere encontrar cuando entra en una escuela de Arte y Diseño”. Así las cosas, tratamos el tema de la participación de las personas en iniciativas socioculturales de toda clase, desde equipos deportivos a bandas musicales, pasando por nuestra aventura editorial, etc...

Y a este respecto Angeles nos explicó, que también son pocas las personas que saben que la ciudad de Tomelloso pertenece a la Asociación “Educating “Cities”, organización internacional formada por más de 500 gobiernos locales que abogan por el rol educador de las ciudades. Super interesante.

Y así continuó nuestra charla con Nazareth, fluida, inspiradora, invitándonos a participar en la transmisión de ideales del diseño como son la empatía, la sostenibilidad, la creatividad. y también otras razones o motivaciones como la ilusión y la constancia. Y como ella misma nos dijo, “- es tiempo de moverse, de participar activamente”.

Desde estas últimas líneas queremos darle las gracias por recibirnos, charlar con nosotrxs, y sobre todo por animarnos a recorrer esta aventura..

ALEX SERNA.



Para el debut de ANTI queríamos hacer algo grande, algo fuera de lo común, inolvidable..., así que con la colaboración de la concejalía de cultura del ayuntamiento de Tomelloso y la aprobación del profesorado de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Antonio López de Tomelloso, cinco miembros de la **Asociación de estudiantes de diseño de producto** (AEDP) de nuestra escuela, organización que tutela este proyecto editorial, nos fuimos a la sexta edición del BBD21, el festival de diseño que cada año se celebra en la ciudad de Bilbao a finales de noviembre.

VIAJE A BBDW21

En este mini relato veremos si lo ocurrido durante ese viaje de 64 horas puede aportar algún dato a la investigación sobre “La VOZ del DISEÑO”, el tema que estamos tratando en este número de presentación.

Empezaré por decir que asistir a Festivales es el nuevo “viaje del héroe”, o la nueva búsqueda del santo grial. Los festivales ya no son como cuando íbamos al Esparrago Rock, el Cultura Urbana, o el Viñarock, ahora hay festivales de cualquier tema que te imagines, hasta festivales en los que se celebra el conocimiento, y cuando empiezas a cogerle gusto a este tipo de “peregrinaciones en busca de conocimiento”, te pasas el año ahorrando para festivales, y saltando de ciudad en ciudad y de acreditación en acreditación. Y según dicen los expertos en

festivales, los de diseño están siendo la última tendencia y de los más entretenidos, así que ahorra porque 2022 va a estar so hot con Valencia como capital mundial del diseño.

El BBDW (Bilbao Bizkaia Design Week) es uno de estos festivales de diseño. Inicia su andadura en 2013, y desde entonces solo ha ido a mejor, innovando y consiguiendo que sus asistentes salgan de allí como si hubieran estado contemplando el mejor futuro posible, o con la sensación de haber paseado durante unas horas por un mundo más ordenado y sensato que el que habita fuera de los márgenes del festival.

En su octava edición, primera post pandemia, BBDW21 ha organizado decenas de actividades para ser realizadas entre los días 18 y 25 de noviembre. Dichas actividades abarcan campos sobre los que aprendemos en nuestros estudios de diseño, y otros que nos costaría más relacionar con esta disciplina llamada Diseño (diseño especulativo, diseño estratégico, slow design, etc...).

Pues hasta Bilbao nos fuimos el equipo de AEDP, con el reto de aprovechar el tiempo (dos días y medio, tic tac tic tac) al máximo, para disfrutar de la mayor cantidad de eventos posible. Uno de ellos, sobre el que quiero centrar la atención en este artículo, fue la visita a **Basque Biodesign Center**, en la localidad de Güeñes, a 14 km de Bilbao. Este Centro Vasco de Biomateriales, es visita obligada para las personas que se sientan atraídas por la experimentación con materiales, la moda, o el biodiseño. El sitio respira creatividad e imaginación, experimentación e investigación, curiosidad, preguntas y en última instancia, respuestas locas pero maravillosas..

Es un lugar en el que como ellos dicen "... el biodiseño es el protagonista, con un enfoque estratégico orientado a la innovación en materiales sostenibles".

Durante la visita pudimos asistir a la exposición llamada "Materialistas", evento que se realizaba en el marco del BBDW21. En ella se muestra una colección de distintos materiales sostenibles creados en las intersecciones entre el arte, el diseño y la ciencia, y que además de proponer soluciones estratégicas a los problemas de hoy, también nos invitan a pensar en las nuevas estéticas del mañana.

Confieso que visitar este centro y la exposición ha sido mi toma de contacto con el Biodiseño, del cual apenas había leído en cinco o seis páginas de internet, y que ahora se que se encarga de crear materiales sintéticos que se comporten como la naturaleza, es decir que al incorporarse al ecosistema natural, no dejen una huella negativa.

Acompañados por Adele Orcajada, directora del centro, interactuamos con materiales donde el diseñador haciendo uso de ese contexto creativo, conscientemente desdibuja las barreras entre arte, diseño y ciencia, para facturar objetos combinando técnicas artesanales de culturas locales, con tecnologías punteras.

A riesgo de equivocarme opino que estamos hablando de uno de esos lugares en el que lo inesperado es bienvenido, y el asombro, es un modo de mirar, o más bien de deleitarse observando objetos nacidos de las confluencias entre el diseño y la exploración artística. Objetos pretendidamente radicales y disruptivos que han de reemplazar nuestras prácticas actuales por ideas sobre el cuidado del planeta.

Y esto que lo digo con palabras es lo que yo veía en mis compañerxs cuando estábamos allí dentro de la exposición, toqueteando materiales como el **carbono negativo**, que es como llaman a las partículas de carbono que son transformadas en residuo reciclable con el que la empresa Graviky labs tras haber obtenido una forma purificada del carbono, fabrica tintas y pigmentos para envases comerciales, prendas de vestir e instrumentos de escritura. O el **cuero de salmón** creado por la artista textil, diseñadora y escritora Andrea Liu, cuyo interés por técnicas tradicionales como el curtido de la piel en cuero, sobre todo de pescados, sirve a la diseñadora para lanzar mensajes sobre la transformación de residuos en materiales valiosos. O con mi favorito, el **Micelio**, que se encuentra en las raíces del hongo y que se expone como material usado como textil orgánico.

Su creadora, la de este último material, es Elsa Gil, diseñadora y alumna en el Basque Design Center del curso de postgrado "Fabricademy", sobre textil y tecnológica, creado por la plataforma global FAB Academy. Con su proyecto Ma Ka ha expuesto en la semana del diseño en Milán, lo hará en Madrid Design Week de 2022 y en Londres también el próximo año. Elsa pasa entre nosotrxs con unas muestras en las que debe estar trabajando, y nos sonríe, más allá de la mascarilla. Y no hay mejor man-



ifiesto que ese para expresar, justo ahora que estoy a punto de terminar esta crónica de la

visita a este epicentro vasco en el que se está gestando la nueva cultura material, que la creatividad es "de la cuna a la tumba", o como dicen ahora 4life. Y además no se puede encorsetar, canalizar si, encorsetar no.

Y termino: LinkedIn, la red social orientada al uso empresarial, los negocios y al empleo, publica cada año la lista de habilidades más demandadas por las empresas, y durante los años 2019 y 2020 la primera de esas habilidades que las empresas están buscando en las personas que contratan es la creatividad. Y vuelvo a terminar, ¿están preparadas esas empresas para funcionar como un ecosistema creativo?, ¿o están buscando creativos para que sean creativos, pero que no se pongan estupendos, osea que no se note que están ahí, haciendo cosas creativas?..... ANTI.

JESUS DE LA ROSA.

ALCEMOS LA VOZ



Lorena K

Si tuviera ahora que definir cómo se desarrolla la sociedad, lo definiría de esta manera: Los altos mandos siguen estando compuestos, en su mayoría, por los hombres, tomando ellos las decisiones que influyen en las imágenes que vemos en los medios digitales.

¿Y donde están las mujeres? Pues, sencillamente haciendo el mismo trabajo que ellos pero con menos reconocimiento y visibilización.

La mujer ha tenido que enfrentarse a una multitud de roles (tareas del hogar, cuidados) y estereotipos (adjetivos discriminatorios) para poder realizar lo que desde siglos llevan haciendo nuestros compañeros.

Toda aquella publicidad que vemos a nuestro alrededor y que normalizamos por toda la educación que llevamos detrás, a los oídos de todas aquellas personas que se han puesto las gafas violetas, les chirrían aquel anuncio, diseño u obra de arte por no estar dirigida para el otro 50% de la población.

¿Por qué es tan importante que visibilicemos a las mujeres en el mundo del diseño y del arte?

Empezaré de una forma sencilla este artículo para que el comienzo no sea tan duro.

Soy Marina Morales, estudiante de Gráfica Publicitaria y antigua alumna del ciclo de Promoción de la Igualdad de Género en Albacete. Me adentré en este mundo porque siempre me ha llamado la atención la publicidad, el diseño gráfico y el mundo audiovisual.

He ido creciendo y desarrollándome con ellas y he podido ver todos los estereotipos y roles que hay dentro de este ámbito. Si quería cambiarlo, sólo había una manera de hacerlo, cambiándolo desde dentro.

Porque podremos conocer todas sus ideas, ingenios o pensamientos a través de sus obras, ofreciéndoles la oportunidad de que puedan mostrar cuáles son sus necesidades.

Una vez que ellas alcen la voz, las niñas tendrán referentes, para que, en un futuro, no se vean limitadas por todas aquellas imposiciones que les rodean, y, así, puedan desarrollarse, alcanzando todas las metas que se propongan.

Quién sabe si en un futuro, los libros de texto dejarán de estar llenos de nombres masculinos, los anuncios, como se están viendo últimamente, tendrán en cuenta a la mujer que lucha día a día a contracorriente, o si veremos diseños donde se vean reflejadas y reconocidas por su trabajo.

Por esa misma razón, es importante, no solo llamar a las mujeres a que se unan a la causa de la igualdad de género, sino también a los hombres para que nos acompañen en este camino y podamos conseguir todas aquellas oportunidades que necesitamos.

Alcemos la voz, para acabar con la desigualdad.

MARINA MORALES.

ANTIREFLEX



¿Dónde estoy yo cuando callo?



¿Dónde estoy yo cuando grito?

@p_e_c_a_s_l_a_b



QUÍTAME ESTA SOGA DEL CUELLO QUE ME IMPIDE ALZAR LA VOZ



NO PONGAS UNA PANTALLA ENTRE TU VOZ Y LA MÍA



¿Me ahogo o me ahogan en mis palabras?
¿No escucho o no quiero escuchar?
¿Me callo o me hacen callar?





PARA SABER HABLAR HAY QUE SABER ESCUCHAR

@kaotichic



Lorena K



Lorena K

QUERIDXS DISEÑADORES

Queridxs diseñadorxs stop, stop, stop. Por el amor de dios... STOP. Detener vuestro ingenio y vuestra creatividad, tomaos un respiro para leer estas líneas y escuchar en ellas la voz de los que, al no ser diseñadorxs, somos diseñadx. Nuestra voz, durante décadas despreciada, que ahora os lanza con aspereza esta exigencia: Dejar de inventaos este mundo cada cuarto de hora, por lo que más queráis.

Vosotros, que decis esperar eternamente nuestro feedback, y que rogais por nuestra inestimable aportación, en realidad no nos escucháis. No tenéis idea de lo duro que es descubrir cada día que de nuevo habéis vuelto a mejorar a nuestros famosos, justo cuando les estábamos empezando a querer por sus defectos, humanos y cotidianos. O que el color más bello del mundo ya no es el de ayer, sino que es uno que tampoco hoy se encuentra en la decoración las paredes de nuestras casas, ni en nuestras prendas de vestir, que por culpa de lo rápido que transformais nuestra realidad, nunca son lo suficientemente reutilizables, ni urbanísticamente innovadoras, ni inclusivas.

Queridxs Diseñadorxs No tenéis ni idea del santísimo dolor de cabeza que nos provocan vuestra, casi lujuriosas, fases de ideación desenfrenada, en las que tan pronto creáis muebles que hay que cultivar, como programas informáticos integrados en nuestros calcetines.

Y si, es invierno, pero, la verdad, dejarme decir que no sé si necesitamos despertarnos mañana con la noticia de que los diseñadores habéis creado nuevos tonos cálidos para que este invierno nos sintamos más alegres. Primero porque eso no va a hacer que suba la temperatura en la calle, y segundo porque a lo mejor nos gusta que el invierno sea como es, frío, aburrido y largo. En definitiva..... Queridxs Diseñadorxs ¿No podríais dejarnos elegir al menos si preferimos modelar o moldear nuestro sueño de crear un mundo mejor?.

Fdo. IGNATIUS REILLY

ARTI > FEELINGS

Una de las funciones más importante que tienen tanto las técnicas como los técnicos de Gráfica Publicitaria es poder transmitir todo aquel mensaje que queremos dar a conocer sobre el producto o servicio de la empresa que nos haya contratado.

Por esa misma razón, a través de varios proyectos en clase, hemos puesto en práctica la elaboración del packaging. Es lo que conocemos como embalaje de un producto, para comunicar aquello que nos está transmitiendo el producto, hemos utilizado la psicología de los colores y las formas llegando a los siguientes resultados:



Diseño realizado por Inés Sánchez Pérez.

Podéis seguirla en su cuenta de instagram:
@arteningles

“El nombre de la paleta será “Wild dark” ya que se trata de una paleta de sombra de ojos para noche. En el fondo, recree la forma del cielo con colores como rosa, morado y azul oscuro para dar la idea de noche.

También jugué con los círculos de luz usando transparencias y destellos para simular los halos de luz que aparecen cuando haces una foto al sol.

Por último, Las figuras centrales quise conformarlas de triángulos de color dorado brillante, como si fuesen lingotes de oro. Esto lo utilicé porque quería dar la idea de glamur a mi producto, como si la paleta de ojos Como si fuese una pequeña joya más que ponerte” -**Inés Sánchez Pérez.**

“¿Qué queremos conseguir con la caja de compresas?”

Romper con la frase de “ya eres toda una mujer” cuando les baja la regla por primera vez. Recalcar que todavía son niñas y han de disfrutar de la edad que tienen. Evitar el miedo que la sociedad les transmite a las niñas por la desinformación que existe sobre la menstruación. Acompañar en este proceso que puede producir pavor, miedo e inseguridad. Para ello la caja ha de transmitir diversión, tranquilidad, juego, positividad. Por eso hemos utilizado el recurso de las mariquitas.

Hemos querido llamar a la empresa CiMens, Ci procede de la palabra cíclicas y Mens de la palabra menstruación. -**Marina Morales.**

Podéis encontrar todos sus trabajos escribiendo el siguiente enlace: linkfly.to/LasTresM o en su blog: <https://lahabitaciondelaigualdad.blogspot.com/>





Diseño realizado por Paula Camuñas

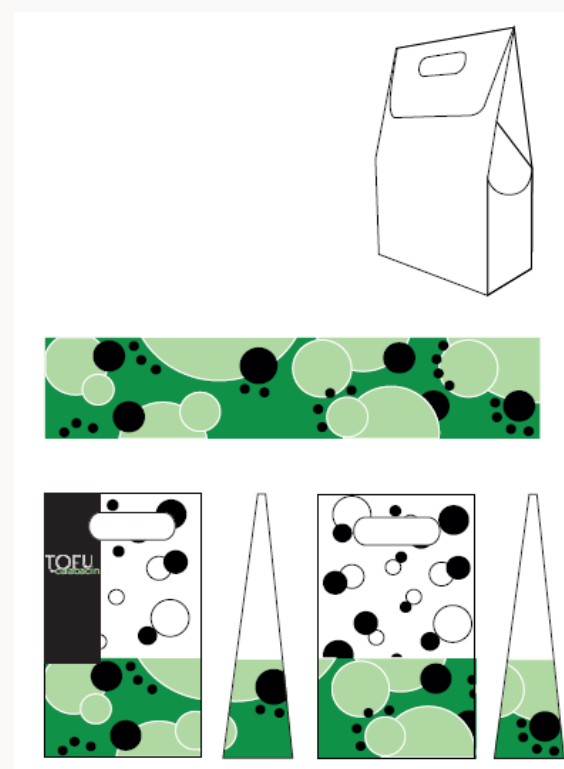
Esta es una nueva línea de líquidos frutales para vapear, moderna y de moda. Especializados en E-líquidos y de una confitería audaz y única. Smoke Juice se dedica a crear nuevas experiencias de sabores, centrándose en ingredientes de calidad.

Se decidió por el nombre de SMOKE JUICE, por la simple razón de que en inglés significa JUGO DE HUMO" -**Paula Camuñas**.

Podéis encontrar sus proyectos profesionales en su instagram: **@paulamc7** o en su facebook: **@creativemc7**

Este diseño está dirigido por una línea de productos alimenticios veganos, en concreto el tofu. Para ello se ha diseñado el packaging de una variante de sabor que contiene calabacín. Se ha buscado representar su sabor en el embalaje con el fin de ayudar al cliente a imaginarse el sabor del producto - **Miguel García**.

Podéis seguirle en su instagram: **@miguel_13art**



Y, para finalizar, queríamos presentaros algunos de los diseños de nuestra compañera, Thalía Morales, cuya marca profesional es Wolfie MakeUp, donde nos comparte dos de sus pasiones: el maquillaje y el diseño gráfico.

Podéis seguirla en su instagram: **@wolfiemkup** o mandándole un correo electrónico en la siguiente dirección: **wolfiemkup@gmail.com**



@p_e_c_a_s_l_a_b

HA MUERTO...

(.... Pero nadie dirá ... Pues **QUE VIVA EL DISEÑO.....**)

Más bien al contrario, nos preguntaremos con quietud: ¿Cuál de ellos ha muerto?, ¿El que sabe convencernos con artimañas de mago?, ¿El que imagina artefactos para las aventuras del futuro?, ¿El que nos conquista cuando se equivoca usando la tipografía errónea?, ¿El que se sabe experto en venderse?, ¿el que siempre está cuando le necesitas?, ¿El que se ha preocupado de nuestros mayores durante la pandemia?...

Sea cual sea el difunto, lo aceptaremos y punto. Será apenas un instante, porque rápidamente vendrá otro diseño que nos salvará, al menos durante unos meses, de "la nostalgia del futuro" provocada por la ausencia del IDOLO recién fallecido, y sus normas. Será más o menos como si acabáramos de terminar una temporada de Juego de Tronos y nos pusiéramos a ver charlas TED en youtube durante un domingo entero. Viviremos la muerte del diseño sin posibilidad de echarlo de menos.

EL DISEÑO HABRÁ MUERTO, para siempre, una vez más. Y no podemos hacer nada para evitarlo . Así que nuestra verdadera revolución no será la de conservar miles de páginas, imágenes, videos, audios, memes o incluso modelos 3D en su honor, será la de disfrutarlo ahora, la de seguir aprendiendo con pasión y compasión sus estrictas normas, y sus distinguidos métodos. Esta revolución no será industrial, ni será Dinámica, será más bien del corazón.

Pasaremos más tiempo con el diseño que está en nuestras reuniones familiares, en nuestros planes futuros, en las hoodies que llevan nuestros TrapStars favoritos, en la solidaridad y el respeto por todas las formas de vida. Pasaremos desde hoy, y hasta el próximo número de esta revista, más tiempo con un tipo de diseño que sea tan genial que nos invite a sentir que todos los diseños, los que se fueron y los que vendrán, son geniales siempre que desde ellos podamos llegar a nuestras reuniones familiares, a nuestros planes futuros, etc...

EDUARDO BENAVENTE..



ODISEA CON EL METAL.

¡¡¡Hola compis!!!

Soy Marián Delgado, estudiante de tercero de diseño de producto aquí en nuestra escuela de Arte y superior de Diseño "Antonio López". Os cuento mi trayectoria y cómo inevitablemente tenía que matricularme en diseño de producto en la escuela sí o sí. La verdad es que estoy encantada con profes, personal del centro, compañeros y todas las asignaturas.

¿Cómo empezó todo? Dos acontecimientos marcaron mi destino: Por una parte, siempre fui una niña con mucha imaginación y creatividad. Por otra parte, crecí entre hierros. Mi padre fue soldador de reconocido prestigio en una empresa de montajes metálicos de Puertollano, Ciudad Real. Desde pequeña le he visto unir trozos de este material y dar vida a estructuras, grandes, pequeñas... de distinto tipo. Es algo que tenía interiorizado, pero nunca imaginé que podría convertirse en mi proyecto personal.

Mi padre se jubiló. En un terreno que tenemos al lado de mi casa, construyó un pequeño taller para crear algunas piezas que le pedía. Un día, apareció con su grupo de soldadura. Quedé fascinada. Su robustez y potencia me impresionaron mucho. A partir de ese momento me convertí en su sombra. Observaba todo lo que hacía, cómo se movía, cómo estudiaba la pieza antes de soldarla y la suavidad y la precisión con la que la soldaba. No parecía que tuviera acero entre sus manos. Más bien algo frágil y delicado. El resultado era maravilloso, casi mágico. Con pequeños puntos de soldadura casi imperceptibles las piezas quedaban listas para realizar un cordón definitivo que las dejase unidas para siempre. Una mañana le pedí que

me enseñara y se sorprendió mucho. Me dijo que era peligroso. No se atrevió. Para él era inimaginable que su hija mayor, con estudios universitarios, (Estadística e investigación operativa, universidad Complutense de Madrid) quisiera soldar como él. Pero ya tenía decidido que aprendería.

Cuando él se marchaba, yo encendía el grupo eléctrico e intentaba reproducir lo que él hacía, sólo conseguía destrozarse y agujerear la chapa. Luego escondía estos trozos. Al final los encontró. Viendo que era inevitable decidió enseñarme.

Practiqué mucho, todos los días durante cinco años. Cada vez realizaba piezas más complicadas en cuanto a composición y tratamiento del material. Me resultaba hipnótico el color rojo vivo del metal incandescente, el momento de fusión de las piezas para convertirse en una sola, las tonalidades únicas que quedaban cuando se enfriaba, una gama de tonos grises y violáceos. Cuanto más trabajaba más necesidad tenía de aprenderlo todo sobre el acero. Composición, propiedades mecánicas, aplicaciones y por extensión del resto de materiales metálicos.

A partir de aquí surge una etapa en la que comienzo a formarme para pasar de crear objetos por el mero placer de disfrutar de su ejecución a crearlos con fines comerciales. Realicé numerosos cursos de redes sociales, exportación... Posteriormente, en 2019, completé mis conocimientos de soldadura en un curso de soldadura con electrodo revestido y TIG en el colegio salesiano "Hermanos Gárate" de Ciudad Real y estudié un máster en dirección de marketing en EAE Business School, Madrid. Me presenté a un comité evaluador para obtener el carnet de artesana metalistera. El dictamen fue favorable.



Comencé mi andadura en el grado de diseño de producto en la escuela de arte "Antonio López" de Tomelloso. En este mismo año, 2019, apliqué para los premios regionales de artesanía de Castilla-La Mancha y obtuve el primer premio en la modalidad de "emprendimiento". Concurrí también a una selección de artistas convocado por la galería de arte EsartGallery de Marbella. Bajo el lema "Tierra de Hambre", proponían una reflexión sobre los residuos que generamos. Mi obra "A walk in the countryside" fue seleccionada para participar en la exposición. Durante la presentación estuve rodeada de grandes artistas nacionales e internacionales. Sentí que mi visión sobre determinados acontecimientos podía impactar y era reconocida. La experiencia fue maravillosa.

La oficina de turismo de Castilla-La Mancha en Madrid, se puso en contacto conmigo para exponer algunas de mis creaciones y también para dar talleres de artesanía en metal. Desde entonces, imparto estos talleres. Un alto porcentaje de asistentes son mujeres de diferentes edades, todas tienen en común que jamás han trabajado con varilla de acero. Sin embargo, se crea un ambiente muy bueno. Dándoles unas pequeñas instrucciones y consejos consiguen resultados que ellas mismas creían imposibles.

Me encanta realizar esta labor de difusión de técnicas de tratamiento del metal entre mujeres. Simplemente es algo que hasta ahora no se había hecho, pero tenemos suficiente destreza y capacidad para llevarlo a cabo.

En 2021 he participado en Casadecor. En el espacio "Adunia" de Castilla-La Mancha.

La pieza que presenté tuvo muy buena crítica. El día a día es una búsqueda constante de nuevas aplicaciones del metal, técnicas aplicadas a otros materiales que investigo la forma de reproducirla en acero. Creo en sus posibilidades artísticas y creativas. Moldear varillas, chapas y pletinas de acero hasta convertirlas en piezas de metal continúa siendo mi pasión.

He incorporado a mi trabajo piezas recicladas. Busco en puntos de recogida de estructuras metálicas algunas que pueda utilizar. Me parece una forma de aportar mi granito de arena a la economía circular y sostenibilidad de nuestro entorno. Otra de las grandezas de este noble material es que se recicla al 100%.

Prosigo mi formación en la escuela de arte "Antonio López" de Tomelloso, en el grado de diseño de producto (3º). Asisto a ferias sectoriales como MetalMadrid, Marbella Design Week, Bilbao Design Week. Considero fundamental estar al día de las últimas tendencias e innovaciones tecnológicas para aunar artesanía y tecnología, artesanía y diseño.

MARIA DE LOS ANGELES DELGADO RODRIGUEZ.



@p_e_c_a_s_l_a_b

SOBRE EL MEDIO AMBIENTE, Y OTRAS HIERBAS.

Los primeros seres vivos de los que se tiene noticia fueron unas cianobacterias que proliferaron hace entre 3500 y 2700 millones de años, que respiraban dióxido de carbono y desprendían oxígeno. Proliferaron de tal manera y lanzaron tal cantidad de oxígeno a la atmósfera primitiva que la contaminaron de manera irreversible hasta hacerla irrespirable para ellos mismos y producir esto que ahora llamamos aire, un desastre de proporciones colosales que cambió la atmósfera de la Tierra para siempre (y gracias a la cual podemos vivir todos los animales de la actualidad).

Más tarde, la Tierra se pobló de helechos hasta que, por razones desconocidas, un cambio climático los hizo desaparecer. Consecuencia de aquel desastre son las reservas de carbón y de petróleo que existen hoy.

Por aquellos tiempos, millón de años arriba o abajo, las diatomeas, los trilobites los cocolitos, los foraminíferos, los corales y otros simpáticos seres, se dedicaron a retirar carbono, calcio y silicio del entorno y acumularlo en sus conchas, alterando otra vez el medio ambiente. De ahí proceden los mármoles, las calizas y los sustratos fértiles donde se cultivan hoy las plantas.

Los dinosaurios también hicieron de las suyas, provocando un efecto invernadero con los gases que producían y alterando de nuevo el clima global.

Estoy seguro de que ha habido más casos a lo largo de la historia de la Tierra en que especies y familias de seres vivos que hayan poblado la Tierra en grandes cantidades hayan modificado su aspecto y su clima con su presencia y su ciclo vital.

Tomando esto en consideración, ¿nos parece extraño que la presencia humana deje su impronta en este mundo?, ¿No seremos también nuestra especie un “agente de cambio de la naturaleza”?, ¿Será posible que el “desastre climático” que estamos creando con la quema de combustibles fósiles, el aumento de las temperaturas, el uso y abuso de plásticos no reciclables sea la preparación para el desarrollo de un nuevo clima favorable a otras especies que están por aparecer? Puede ser que cuando esos presuntos seres “polimerófagos” que necesiten una temperatura ambiente próxima a la de transición vítrea estudien el antropoceno, nos consideren como “aquellos estúpidos animalillos que se suicidaron para crear un medio ambiente favorable a nuestras vitales”.

Todo lo anterior viene a cuento de que recientemente hice un viaje a Bilbao junto con unos cuantos compañeros de la escuela para visitar la Semana del Diseño que se celebró allí.

Asistimos a varios eventos, todos ellos muy interesantes y enriquecedores. Al que quiero referirme en estas líneas es a la conferencia de un arquitecto lituano que presentó sus proyectos que habían sido premiados por su cuidado del entorno y su respeto al medio ambiente: construye con materiales ecológicos, aprovecha los huecos entre los árboles para no tener que talarlos e incluye dentro de sus edificios y alrededor de ellos zonas destinadas a jardines y césped.

Se trata, sin duda de una persona bienintencionada y merecedora de todos los premios, pero hay cosas que no me cuadran:

Al construir en los claros de los bosques, salva los árboles existentes, pero impide el nacimiento de árboles nuevos en los sitios donde construye él, lo que viene a ser tan criminal como lo contrario.

Es el problema de plantear la existencia como una foto fija, cosa que no es; todo tienen un ritmo, un desarrollo y una "vida" y, para entenderlo hay que mirar no sólo al presente, sino también al pasado y al futuro; el medio ambiente en el que vivimos es el medio ambiente de aquí y de ahora, antes ha sido distinto y en el futuro volverá a cambiar y creo que es una actitud egoísta intentar mantenerlo permanentemente como está ahora.

Ese hombre, amabilísimo, con el que estuvimos hablando relajadamente después de la conferencia me dio la sensación de querer pasar desapercibido, de no querer hacer daño a nada ni a nadie y de no estar interesado en dejar su impronta en este mundo.

Yo creo que los diseñadores, como los arquitectos, los artistas, y los científicos pueden ser cualquier cosa menos tímidos, al contrario; deben ser audaces, atreverse a lo que no se ha atrevido nadie antes, ser rompedores y transgresores, deben atacar a los dogmas y los prejuicios si es necesario; sólo rompiendo los huevos se puede hacer una tortilla, sólo con el atrevimiento se llega a la creatividad, por eso os animo a que os atreváis a todo, aunque os caiga algún palo, eso sí, con la única premisa del buen gusto.

Para más información ver:

Fukuyama, Francis: El fin de la Historia. ED Alianza Editorial, Madrid 2015

Uriarte Cantolla, Antón: Historia del clima de la Tierra. ED Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, Vitoria 2003

<https://www.meteorologiaenred.com/el-eon-arcaico.html>.

ISIDRO CARNERO.



@p_e_c_a_s_l_a_b

PEDRO LUÍS CARRETERO



@p_e_c_a_s_l_a_b

Parto de esta pregunta que hay en el briefing
¿tener voz ha de servir para algo?...

Tener voz es una responsabilidad sobre los mensajes, las consignas que se lanzan, sobre el fin del mensaje, qué es lo que se busca, qué efecto queremos producir. En esta sociedad hipercomunicada donde tiene voz cualquier persona o entidad de diversa naturaleza, la tendencia de los mensajes es a estar viciados, dirigidos y crean atmósferas irreales en cualquier ámbito que afecta nuestra vida privada y profesional, el diseño es uno más de estos ámbitos de la sociedad, y es donde nos movemos los profesionales y afecta a nuestro ejercicio, a nuestra forma de trabajar y se traslada al usuario a través de las redes y la imagen que transmitimos.

El diseño es comunicación y hoy en día la comunicación que se ve viene desde las redes sociales, las ferias y otros eventos de diseño, se potencian los perfiles de diseñadores de "reconocido prestigio", prestigio que les dan las marcas para las que trabajan, las asociaciones de diseño que les montan escenarios y tertulias para que diserten sobre su visión del diseño día si y día también, los medios especializados que hacen publicaciones siempre de las mismas figuras y sobre las mismas cosas, eventos de diseño donde se premia a los de siempre por trabajos realizados para las marcas que patrocinan esas publicaciones, esto nos conecta al principio de ese ecosistema que se retroalimenta, de esta forma el mensaje del diseño industrial en los medios tiene una sola voz, parecen muchos pero son los mismos desde distintos sitios.

El diseño tiene que venir de la reflexión, el trabajo anónimo del diseñador industrial, el que genera objetos que resuelven problemas, que no tiene una audiencia mediática, un foco público sobre el diseñador, pero que cumple con su función y que resuelve el problema que le plantea una empresa que tiene el objetivo de buscar la rentabilidad vendiendo ese objeto por que cumple con su función, práctica o estética, marcando una diferencia con la competencia, este diseño no tiene eco, no tiene reconocimiento en la persona del diseñador, casi siempre es anónimo, pero es el resultado de reflexionar sobre esas necesidades y la empresa es la que hace de puente entre el diseño y el usuario.

El diseño tiene que conectar al usuario con el objeto, en este contexto el diseño que se exhibe no es el diseño que se usa en masa, generando una imagen bastante frívola del mismo sobre planteamientos irrelevantes o premisas arbitrarias. Por este motivo el diseño actual sufre una crisis provocada en gran medida por nosotros mismos y por lo que mostramos de nuestra profesión.

No diseñamos para otros diseñadores sino para los usuarios, las empresas son el puente que une los productos con los usuarios, en este contexto de empresa hacer valer que el diseño no es una "commodity" dentro de las decisiones de la empresa, sino una parte esencial desde la organización y la planificación de toda estrategia comercial de la misma, esta es la voz que el diseño tiene que volver a encontrar, este lugar en la empresa es el único modo de conectarlo correctamente con el usuario

SOPA DE LETRAS

F	A	C	P	J	P	Q	S	J	L	V	G	N	K	O	M	S	N	H	C
E	D	L	E	V	E	D	N	A	V	Y	R	N	E	H	W	Z	A	I	Q
R	B	F	T	R	S	T	U	V	X	U	P	Y	H	R	D	J	T	R	F
D	D	I	E	A	J	M	W	I	E	O	Q	F	I	E	Z	P	G		J
I	E	L	R	E	U	I	A	E	I	L	V	Z	X	U	T	L	U	O	B
N	F	G	B	Y	T	O	K	R	A	T	S	E	P	I	L	L	I	H	P
A	S	C	E	W	V	T	N	M	C	Z	B	Y	J	Z	K	Q	B		O
N	U	J	H	E	T	D	O	A	P	E	R	E	D	G	M	D	O	E	D
D	I	P	R	O	F	R	A	R	H	K	L		M	A	R	S	N	M	A
P	P	D	E	L	W	A	K	I	E	N	O	B	Z	U	C	V	S	V	N
O	O	M	N	D	E	C	X	S	Q	S	F	X	R	S	F	H	I	F	O
R	R	C	S	N	O	I	A	C	A	Y	O	N	U	E	Y	G	E	R	D
S	G	Q	S	O	T	R	X	A	Y	J	G	T	M	Q	U	I	P	L	L
C	R	B	V	M	H	E	L	L	N		O	W	S	C	K	E	E	J	A
H	E	N	R	Y	D	R	E	Y	F	U	S	S	H	A	B	P	R	C	M
E	T	R	U	A	I	D	D	E	H	T	I	X	A	U	S	R	O	I	S
K	L	A	T	R	M	N	B	P	Q	C	S	D	O	E	J	S	K	W	A
G	A	O	O	T	L	A	I	C	H	E	R	G	V	A		T	D	G	M
N	W	V	S	K	G	I	O	L	M	R	G	P	I	U	C	L	E	W	O
H	M	E	J	C	N	S	E	M	A	E	S	E	L	R	A	H	C	F	T

Busca quince
diseñadores famosos

Henry Dreyfuss
Charles Eames
Walter Gropius
Raymond Loewy

Ott Aicher
Peter Behrens
Gui Bonsiepe
Marcel Breuer

Ettore Sottsass
Philippe Starck
Henry Van de Velde

Tomas Maldonado
Javier Mariscal
Ferdinand Porsche
Andre Ricard

HORÓSCOPO

(Desde ahora hasta el número siguiente)



Taurus

TAURO: Tendrás tendencia a la saturación de tonos, relájate.



Gemini

GEMINIS: Se avecina una maravillosa armonía de afines que estimulará tu creatividad.



Cancer

CANCER: Al ser un signo de aire, te irá bien con la aerografía.



Leo

LEO: La fuerza de tus garras hará que te sientas cómodo con el grabado.



Libra

LIBRA: Armonía compuesta; equilibrio y ponderación.



Virgo

VIRGO: Suéltate el pelo y prueba ya las técnicas mixtas.



Scorpio

ESCORPIO: Te empeñas en las composiciones de colores tetrádicos, no te compliques la vida.



Aries

ARIES: Cuida tu garganta, protégete de los colores fríos.



Sagittarius

SAGITARIO: No abuses de los colores pastel, se ha demostrado que engordan y producen caries.



Capricorn

CAPRICORNIO: Al ser un signo de tierra, tiendes a mezclar los colores primarios de cualquier manera, organízate.



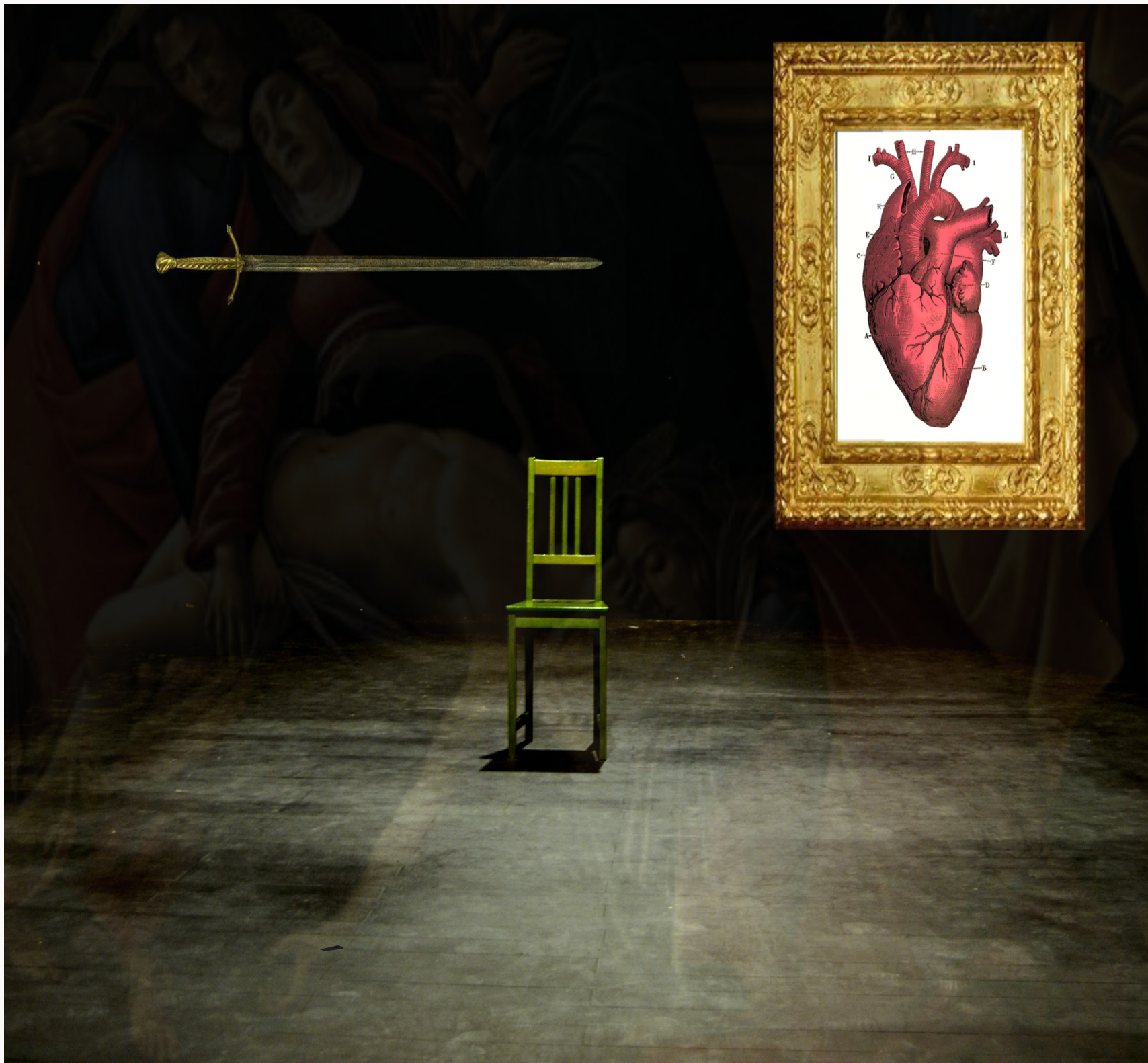
Aquarius

ACUARIO: Definitivamente, lo que más te va son las técnicas húmedas.



Pisces

PISCIS: En tu horizonte hay cincuenta tonos de gris (interpretalo como quieras).



Lorena K

Si has llegado hasta aquí, te mereces el emoji del corazón a tamaño pantalla de cine. Esperamos que hayas disfrutado del viaje que hemos propuesto para ANTI VOZ, aunque también puede haber ocurrido que tengas ahora más dudas sobre la cultura material, la voz del diseño y todas estas cosas de las que hemos hablado, así que vamos a terminar respondiendo a un par de preguntas con nuestros descubrimientos, ideas o pistas, llámalo x, pero no lo llames conclusiones.

¿Hemos encontrado la voz del diseño en esta publicación? claro que no, pero la hemos escuchado. Quizás no sucedió al principio, a mediados de octubre, cuando comenzamos este proyecto mi compañero de clase y yo. Pero a medida que se han ido sumando personas al equipo de ANTI, a medida que hemos ido resolviendo inconvenientes, y hemos encontrado las palabras y las emociones para ponernos de acuerdo como equipo, hemos ido creando este producto con el que podemos llegar hasta ti, la revista, y le hemos dado una voz, la que estás leyendo ahora. Las emociones que has sentido al leer ANTI VOZ somos nosotrxs, como capas de significado superpuestas.

¿Entonces tenemos que buscar la cultura material en las revistas como esta, o en los libros especializados? Para nada, ella está en todas las cosas que usamos, incluso en las que ya no usamos. Como en la artesanía de Julian, vecino de Tomelloso que el otro día le trajo a mi padre dos.....

Habrà quien diga aquello de: “-demasiado texto, queremos hechos”. Desde ANTI nos hacemos eco de ese deseo, y lo tomamos como punto de partida para nuestro próximo número, ANTI FACTS. Hasta entonces, y muchas gracias a todxs.



ARTIFACTS

ABRIL 22

EL EQUIPO DE ANTI.

Redaccion:

Isidro Carnero Sanchez.
Marina Morales Muñoz.
Alejandro Serna Gonzalez.

Maquetacion y Diseño:

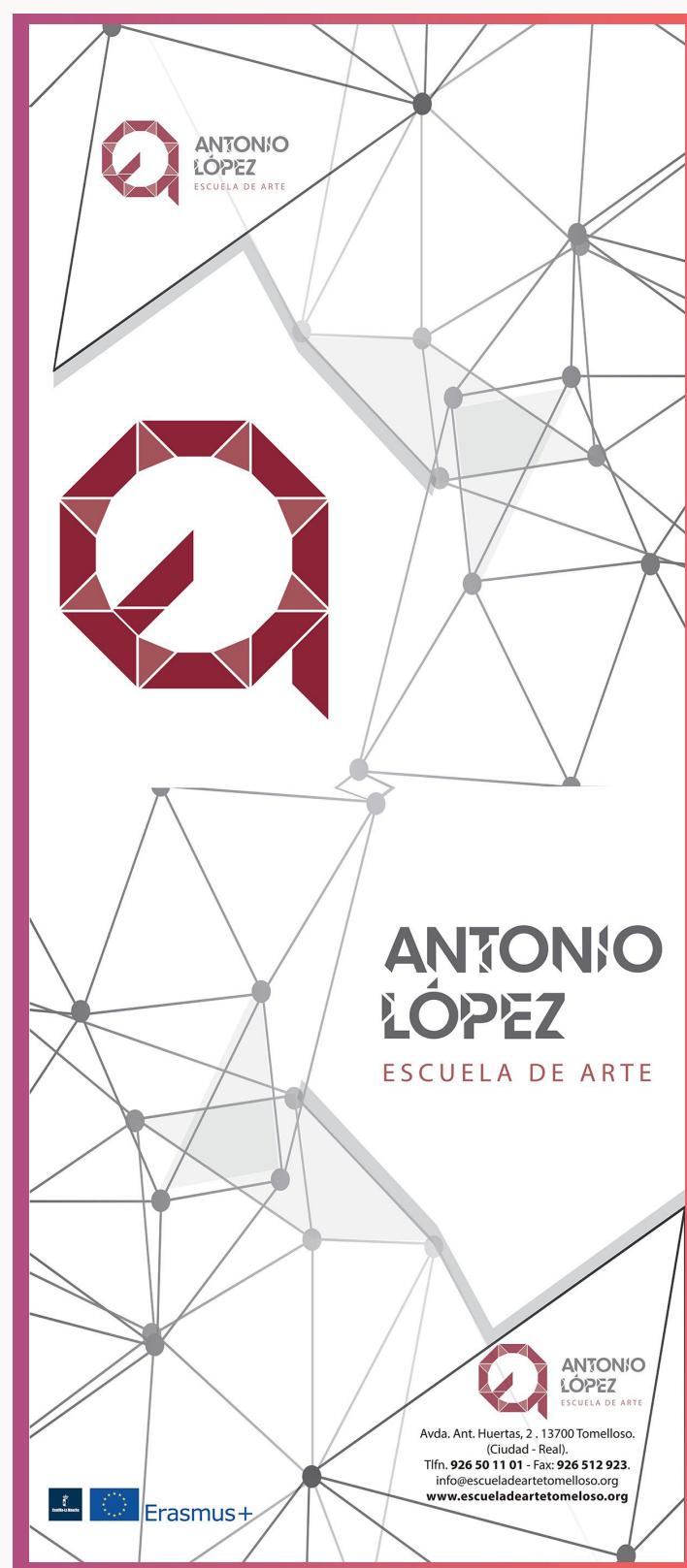
Paula Camuñas Cabañas
Alba Madrigal Gomez

Fotografia:

Alicia Portillo Molina Prados.
Adrian Molina Prados.
Angeles Huertas (@p_e_c_a_s_l_a_b).
Lorena K. (@kaotichic)

En este numero han colaborado:

Nazareth Rodrigo Ponce, Pedro Luis Carretero,
Alicia Martin Consuegra.
Lucia Martin Consuegra.



ANTI VOZ

NO SIGNAL

