Descripción del estilo visual

Isotipo

La antropología es una disciplina que nos transforma. Cambia nuestra mirada de una forma tan profunda que cuando entra dentro de ti, ya no puedes escapar. El isotipo busca construir esa idea. Partiendo del diseño de la web que ya marcaba ciertas líneas gráficas, he apostado por un trazo manuscrito que no rompa con la imagen presente. El isotipo es un grupo de elementos que cada uno representa una faceta:

- Un ojo que representa nuestra mirada, esa mirada transformada, esa mirada compartida con los demás que analiza y que busca, pero que no juzga.
- Un cuadrado con un círculo en su interior y en su exterior. En esa mirada, catalogamos el mundo, lo clasificamos y lo vamos demarcando. Pero al igual que demarcamos en ese proceso de clasificación, dejamos elementos fuera. Toda categoría analítica siempre va a ser desbordada por la realidad que intenta representar.
- Una forma curvada y una más recta. Cuando analizamos, nos movemos en el espacio. Pero ese movimiento también se produce en nuestro interior. Vamos y venimos entre el emic y el etic, entre una categoría y otra, entre una postura, la del tú y otra postura, la del yo. La antropología nos mueve.
- Una escalera. Pero ese movimiento tiene que tener un fin. Tiene que guiarnos hacia la obtención de un conocimiento, de una meta, de entender lo que vemos, de cuestionar lo que sentimos y de al final, subir un peldaño más en esa escalera de conocimiento compartido.

— Y unas líneas que irradian y que suponen una voz, una expresión, una comunicación de lo conocido y lo desconocido. De lo analizado y lo que queda por descubrir.

Pero todo el conjunto a la vez construye una nueva forma. La antropología es un juego de matices y miradas, de técnicas y de voces. Todos los elementos, juntos y vistos en su totalidad, nos recuerdan una cara. Esa cara de la persona que somos y de la persona a la que miramos. Porque la antropología, no nos olvidemos, es eso, interactuar, es establecer un cara a cara con la realidad y hablar con ella, hablar con nosotros, hablar entre todos.

Rubén Ballesteros
ESTUDIANTE DE ANTROPOLOGÍA

Sitio web

El estilo general del sitio web emula un cuaderno de campo mediante una serie de rasgos, como el papel punteado de fondo visible en todas las páginas, excepto en la pestaña «Mapa», cuyo fondo hace honor al nombre de la pestaña, evocando el espíritu de explorador. Asimismo, se pueden observar elementos desperdigados a lo largo de la web, como notas escritas en los márgenes, fichas sujetas con clips, dibujos «hechos a mano», fotos, subrayado rústico, folios entre las páginas; es decir, información variada que vamos adjuntando en nuestro recorrido por el campo.

La estructura del sitio web es pragmática, intuitiva y descriptiva. El objetivo es que el usuario navegue por el sitio de forma natural gracias a la configuración de los menús superior y principal, con sus respectivas pestañas redondeadas, que refuerzan la cercanía y la calidez. Sin embargo, la antropología quedaría coja sin su perfil académico. Por ello, la web también cuenta con bloques estructurados con ángulos rectos, aportando una sensación más institucional.

En cuanto a los colores, están basados en la pintura rupestre de la cueva de Altamira, como el ocre (#D9A441), el ocre suave (#E9CA90) y el terracota (#A23F25), junto al crema del papel de fondo (#FCF9F0). El verde musgo (#4A5B2A) es la excepción: se utiliza como contraste y está inspirado en la naturaleza. Los colores transmiten calidez y cercanía y evitan la fatiga visual (ocre y crema). La elección de esta temática se debe a nuestra primera expedición: Atapuerca, que, al igual que Altamira, nos remite a los orígenes de la humanidad y supuso el inicio de un camino que dista mucho de acabar.

En cuanto a las tipografías, se busca obtener un equilibrio entre el rigor académico (serif, Literata) y el toque humano (cursiva, Caveat), que simula anotaciones a mano. Tanto en el nombre de la web como en los títulos de las páginas (Special Elite) se intenta reflejar la personalidad identitaria del proyecto con una estética rústica, artesanal y desgastada por el trabajo de campo, pero con pinceladas académicas (serifas). Por otro lado, la tipografía de las pestañas de los menús (Marcellus) no presenta remates. En este caso, el objetivo es permitir una lectura ligera gracias a la apertura de sus ojos y sus trazos bien definidos, evitando un esfuerzo cognitivo por parte del usuario.

En resumen, el diseño invita a una lectura ágil, ligera e intuitiva; sin pretender ser una web académica, conserva el trasfondo de la disciplina, mientras actúa como hilo conductor de nuestras vivencias en el terreno, así como carta de presentación y centro neurálgico para futuros participantes. Un espacio donde encontrarnos para rememorar gracias a las pestañas de jornadas pasadas y para participar, ya sea mediante el cuaderno de campo de cada jornada con artículos (blog), en el foro dedicado a los TFG o como posible orador/participante en futuras charlas.

Webmaster
ESTUDIANTE DE ANTROPOLOGÍA