



Facultad de Arquitectura, Diseño y Planeamiento Socio Ambiental

**DISEÑO DE SISTEMA VISUAL DE ALTA COMPLEJIDAD**  
**FESTIVAL ANIMA - 404**

**Proyecto Final**

Para obtener la Licenciatura en  
Diseño Gráfico y Nuevos Medios

**Presenta**

Gianella Gallo

## ABSTRACT

El presente proyecto tiene como propósito desarrollar un sistema de identidad visual de alta complejidad para la nueva edición del Festival 404, evento internacional de arte y tecnología. La edición se organiza bajo la línea temática *El color del sonido*, que propone explorar las correspondencias entre percepción visual y auditiva mediante experiencias sinestéticas. Dentro de este marco, el trabajo se centra en el recorte de la *Alquimia contemporánea*, entendida como un proceso simbólico de transmutación e hibridación entre las interacciones humanas.

El objetivo general es diseñar una identidad visual integral que comunique la esencia experimental del festival y que exprese, desde lo gráfico y lo espacial, la idea de transmutación entre color y sonido. Para ello, se aplica una metodología proyectual basada en investigación teórica y práctica, combinando análisis, ideación, planificación y experimentación formal.

Como resultado esperado, se propone la construcción de una identidad visual pertinente y dinámica, capaz de reflejar la naturaleza cambiante del festival y de establecer una narrativa visual coherente con su línea temática. La hipótesis sostiene que una identidad basada en la metáfora alquímica potenciará la comunicación del concepto *El color del sonido* y fortalecerá el posicionamiento del Festival 404 como una plataforma de innovación estética y tecnológica.

## PALABRAS CLAVES

Diseño, gráfico, festival, color, sonido, alquimia, arte, tecnología.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco profundamente a mi familia, por el acompañamiento constante a lo largo de todo este proceso. Su apoyo incondicional, la paciencia y la confianza depositada fueron fundamentales para sostener el desarrollo del proyecto, tanto en los momentos de avance como en los de dificultad. Este trabajo no habría sido posible sin ese respaldo cotidiano que permitió dedicar tiempo, energía y compromiso a cada etapa.

Asimismo, expreso mi agradecimiento a la docente Mariana, por la guía, la dedicación y el acompañamiento a lo largo de toda la cursada, por el aliento constante y por la contención brindada. A mis compañeros y compañeras, por el intercambio, la colaboración y el apoyo sostenido incluso a la distancia, que enriquecieron el proceso y aportaron miradas diversas que fortalecieron el resultado final.

## Contenido

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I .....	9
1. Definición del proyecto.....	9
1.1 Tema.....	9
1.2 Hipótesis.....	9
1.3 Justificación .....	10
1.4. Objetivos.....	10
1.5 Preguntas disparadoras .....	11
CAPÍTULO II.....	12
2. Metodología y Materiales .....	12
2.1 Enfoque metodológico.....	12
2.2 Materiales y Técnicas utilizadas .....	12
2.3 Contexto y delimitación de la investigación .....	14
CAPÍTULO III .....	15
3. Marco teórico.....	15
3.1. Festivales de arte, ciencia y tecnología.....	15
3.1.1. El papel de los festivales en la difusión de la cultura .....	15
3.1.2. Situación de los festivales de arte y tecnología en Argentina y el mundo .....	15
3.1.3. El Festival 404 de Arte y Tecnología.....	16
3.2. Referencias culturales y artísticas .....	16
3.2.1. Sinestesia y percepción expandida.....	16
3.2.2. La hibridación química .....	17
3.2.3. La alquimia medieval y renacentista como lenguaje simbólico .....	17
3.2.4. Referencias visuales y materiales .....	17
3.3. Partido conceptual .....	18
3.3.1. La alquimia contemporánea.....	18
3.3.2. Manifiesto n°22 del Festival 404.....	18
CAPÍTULO IV .....	20
4. Resultados .....	20
4.1. Contexto marcarío .....	20
4.2. Festivales de arte, ciencia y tecnología.....	22
4.2.1. Mapping Festival.....	22
4.2.2. KIKK Festival.....	23

4.2.3. Festival Internacional de la Imagen .....	24
4.2.4 Matrices de competencia .....	24
4.3. <i>Público objetivo</i> .....	26
4.4. <i>Análisis del espacio</i> .....	28
4.4.1 Espacios estudiados .....	28
4.4.2 El Molino – Fábrica Cultural .....	28
4.4.3 Sector Posterior de la Estación Belgrano .....	31
4.5. <i>Moodboards y Direcciones Creativas</i> .....	32
CAPÍTULO V.....	36
5. Solución .....	36
5.1. <i>Desarrollo del Sistema Gráfico</i> .....	36
5.1.1. Naming .....	36
5.1.2. Marca Gráfica .....	37
5.1.3. Paleta Cromática.....	39
5.1.4 Tipografía.....	41
5.1.5 Recursos Gráficos.....	42
5.1.6 Tratamiento Fotográfico .....	44
5.1.7 Semantización “404” .....	44
5.1.8 Grillas Compositivas .....	45
5.2 <i>Estrategia Comunicacional</i> .....	46
5.2.1 Tono comunicacional .....	47
5.2.2 Canales y Medios .....	47
5.2.3 Cronograma de Comunicación.....	48
5.2.4 Comunicación “Sin Spoilers” .....	48
5.3 <i>Aplicación del Sistema Gráfico</i> .....	49
5.3.1 Piezas Gráficas y Digitales .....	49
5.3.2 Diseño Espacial .....	53
CONCLUSIÓN .....	60
BIBLIOGRAFÍA .....	62

## INTRODUCCIÓN

El Festival 404 es un evento internacional de arte y tecnología que desde hace más de veinte años promueve la convergencia entre disciplinas, fomentando el intercambio entre artistas, investigadores, diseñadores y un público amplio. Su esencia radica en la exploración de las relaciones entre arte, ciencia y tecnología, y en la búsqueda de nuevas formas de expresión que surgen a partir de esos cruces. Cada edición del festival propone un eje temático que actúa como punto de partida conceptual, convocando a pensar la producción artística y comunicacional en el marco de los cambios culturales y tecnológicos de la contemporaneidad.

El Festival 404 se presenta como un espacio dinámico de reflexión y experimentación. Su propuesta trasciende la idea de exposición artística tradicional y se muestra como un territorio de encuentro entre disciplinas, en el que las experiencias estéticas se desarrollan en diálogo con la investigación, el pensamiento crítico y la innovación.

En este marco, el diseño ocupa un lugar fundamental como mediador entre las obras, los artistas y el público. La construcción de una identidad visual sólida y coherente permite traducir el espíritu experimental del festival en una experiencia comunicativa reconocible y significativa. La comunicación visual en este tipo de contextos no puede limitarse a lo meramente representativo. Diseñar la identidad de un festival como el 404 implica articular una trama simbólica que exprese su carácter cambiante y su vocación de innovación. Por ello, la identidad se plantea como un sistema abierto y permeable, que se nutre de la diversidad de lenguajes que lo atraviesan: lo sonoro, lo visual, lo espacial, lo performático y lo tecnológico. Este enfoque entiende al diseño como una práctica que investiga, interpreta, traduce y proyecta configuraciones visuales sensibles, antes que como la simple construcción de una imagen.

El presente proyecto tiene como finalidad desarrollar una propuesta de identidad visual integral como la descrita para una nueva edición del Festival 404. Para ello, se plantea un proceso de trabajo dividido en distintas etapas. En primer lugar, se realizará una revisión de los fundamentos conceptuales del festival y de los antecedentes visuales de sus ediciones anteriores, con el fin de identificar constantes, rupturas y oportunidades de mejora. Luego, se avanzará en la formulación de una propuesta identitaria que traduzca los valores y la estética del Festival 404 en un sistema visual integral. El proyecto se enmarca dentro de una metodología proyectual que combina investigación cualitativa, observación y análisis de referentes, junto con instancias de experimentación práctica, bajo una lógica iterativa de prueba y ajuste.

El objetivo principal del trabajo es diseñar un sistema de identidad visual integral de alta complejidad que exprese los valores, la estética y la dinámica del Festival 404, consolidando su presencia dentro del ámbito del arte y la comunicación contemporánea. Se busca generar un sistema que sintetice su carácter interdisciplinario y que pueda adaptarse a los distintos formatos que conforman el evento, desde piezas gráficas hasta entornos espaciales e interactivos.

El concepto rector se enmarca bajo la consigna de *El color del sonido*. Esta edición propone una reflexión sobre la sinestesia y los cruces perceptivos entre lo visual y lo sonoro, explorando cómo el color y el sonido pueden entrelazarse para construir experiencias inmersivas. Dentro de este marco temático, el proyecto adopta el recorte de la *Alquimia contemporánea*, que aborda la idea de transformación como proceso creativo: una búsqueda que conecta lo material y lo espiritual, y que centra su representación en el concepto de la transmutación e hibridación.

La hipótesis que orienta este trabajo sostiene que el desarrollo de un sistema de identidad visual basado en la metáfora de la alquimia (entendida como un proceso de transmutación y equilibrio entre elementos diversos) permitirá comunicar de manera efectiva la temática de *El*

*color del sonido*. La fusión de recursos formales inspirados en procesos alquímicos y principios de correspondencia entre color y sonido generará una identidad dinámica, coherente y significativa para la edición del festival. De esta forma, la propuesta busca traducir la esencia experimental del 404 en un lenguaje visual que exprese la idea de transformación constante, característica central del encuentro entre arte, ciencia y tecnología que el festival representa.

## CAPÍTULO 1

### 1. Definición del proyecto

#### 1.1 Tema

El presente proyecto aborda el diseño de un sistema de identidad visual de alta complejidad para la nueva edición del Festival 404, cuya línea temática es *El color del sonido*. Dentro de este marco, se plantea un recorte conceptual que explora la noción de alquimia contemporánea como metáfora de los procesos de hibridación, entre las experiencias compartidas de quienes asisten y entre las disciplinas del arte, la ciencia y la tecnología. El tema propone reflexionar sobre la transmutación sensorial como acto de creación: un proceso donde el sonido se convierte en color, el color en materia, y la materia en experiencia perceptiva. Este enfoque busca traducir la antigua búsqueda alquímica (la transformación de la materia en oro) en una experiencia de hibridación entre átomos sensibles (el público que asiste) donde la percepción se vuelve el nuevo territorio de experimentación y conocimiento.

#### 1.2 Hipótesis

La hipótesis que orienta este trabajo sostiene que la construcción de un sistema de identidad visual inspirado en la metáfora de la alquimia contemporánea permitirá comunicar de manera efectiva la temática de *El color del sonido*, materializando la idea de transformación constante que define al festival. Se propone que la integración de recursos formales derivados de los procesos alquímicos (como la transmutación de la materia, la fusión de opuestos y el equilibrio de los elementos) junto con los principios de correspondencia entre color, sonido y forma, generará una identidad visual dinámica, coherente y significativa. De este modo, la alquimia no se aborda como una referencia estética aislada, sino como un modelo conceptual que

traduce los valores del festival: la experimentación, la hibridación y la búsqueda de conocimiento a través de los sentidos.

### ***1.3 Justificación***

El *Festival 404* se distingue por su enfoque interdisciplinario, en el que arte, ciencia y tecnología se entrelazan para cuestionar los límites de la percepción contemporánea. La necesidad de repensar su identidad visual surge del desafío de representar esta complejidad mediante un lenguaje que trascienda lo comunicacional para volverse experiencial y simbólico. La elección del recorte temático de la alquimia contemporánea responde a su capacidad para actuar como metáfora de los procesos de creación, hibridación y transformación que caracterizan al diseño contemporáneo. La alquimia propone una lectura expandida del diseño, donde cada elemento visual es también un elemento simbólico: una materia que se transforma al entrar en relación con otra. En este sentido, la identidad del festival se concibe como un sistema abierto, dinámico y permeable, que pueda adaptarse a distintos soportes (gráficos, espaciales e interactivos) manteniendo una coherencia conceptual y estética.

### ***1.4. Objetivos***

El objetivo principal del proyecto es diseñar una identidad visual integral de alta complejidad para la nueva edición del Festival 404, capaz de expresar, desde la metáfora de la alquimia contemporánea, la fusión entre arte, ciencia y tecnología. Se busca construir un lenguaje visual que materialice el eje conceptual *El color del sonido*, explorando la correspondencia entre lo sonoro, lo lumínico y lo material.

El propósito es generar un sistema visual flexible y coherente, que trascienda la representación gráfica y se convierta en una experiencia perceptiva. A partir de la noción de

transmutación alquímica, el diseño se concibe como un proceso de transformación constante que invita al espectador a ser parte activa del fenómeno perceptivo.

### *1.5 Preguntas disparadoras*

Las siguientes preguntas orientan la investigación y delimitan el campo de exploración conceptual y proyectual del trabajo. Funcionan como ejes que articulan la reflexión teórica con las decisiones de diseño, guiando la construcción del sistema visual y su relación con la experiencia perceptiva propuesta por el festival.

- ¿Cómo puede la alquimia, entendida como proceso simbólico de transmutación, aplicarse a la creación de una identidad visual contemporánea?
- ¿De qué manera los principios de correspondencia entre color y sonido pueden trasladarse al diseño gráfico y espacial del festival?
- ¿Qué recursos formales, lumínicos y materiales permiten traducir los procesos alquímicos en experiencias visuales y sensoriales?
- ¿Cómo puede el diseño convertirse en una experiencia perceptiva que involucre al espectador de manera activa?
- ¿Cómo se configura un espacio de transmutación a través del diseño y la atmósfera visual?

## CAPÍTULO II

### 2. Metodología y Materiales

#### *2.1 Enfoque metodológico*

El desarrollo del proyecto se llevó a cabo mediante una metodología proyectual de carácter iterativo y experimental, que combina investigación teórica, exploración material y validación empírica a través del diseño. Este enfoque se basa en una lógica de prototipado y retroalimentación constante, donde cada instancia de producción genera insumos para la siguiente.

Se adoptó un modelo híbrido entre el método Agile (por su flexibilidad y su énfasis en la adaptación continua) y un enfoque orientado a la experimentación con materiales, formas y fenómenos lumínicos. Cada ciclo de trabajo implicó fases de ideación, testeo y ajuste, tanto en el plano conceptual como en el formal, lo que permitió refinar progresivamente la propuesta visual y espacial.

Asimismo, el proyecto incorporó dinámicas inspiradas en la co-creación interdisciplinaria, en diálogo con colegas y docentes, lo que posibilitó ampliar la mirada sobre la experiencia perceptiva y el rol del diseño dentro de contextos culturales híbridos. Esta metodología se apoyó en la idea de que el proceso de diseño es, en sí mismo, una práctica de exploración y descubrimiento continuo, donde la observación, el error y la reacción se integran como herramientas fundamentales para la evolución del proyecto.

#### *2.2 Materiales y Técnicas utilizadas*

- **Investigación documental:** análisis de textos, diagramas y símbolos provenientes de la alquimia medieval y renacentista, además de estudios contemporáneos sobre sinestesia,

percepción y arte inmersivo. Se incluyeron referentes como James Turrell, Olafur Eliasson y Es Devlin cuyos trabajos sobre luz, atmósfera, materia y espacio informaron el desarrollo conceptual y estético del proyecto.

- **Exploración material:** pruebas táctiles y lumínicas, con acetatos, telas translúcidas, superficies espejadas, etc. Estas experiencias permitieron comprender cómo la luz, la sombra y la textura podían traducir visualmente los estados del Opus Magnum.
- **Prototipado y maquetado:** desarrollo de una maqueta a escala 1:50 (50x50x50 cm) del espacio seleccionado, con estructura en foam, planos de acetato y papel metalizado, representando los distintos niveles del recorrido (Nigredo, Albedo, Citrinitas y Rubedo). Cada ensayo permitió validar proporciones, circulación, efectos lumínicos y percepción de la atmósfera.
- **Registro y documentación:** bitácora de procesos, fotografías, grabaciones y videos experimentales que capturan los resultados lumínicos y formales de los materiales.
- **Herramientas digitales:**
  - Adobe Illustrator y Photoshop: Desarrollo de identidad visual, retículas, colorimetría, texturas y piezas gráficas.
  - After Effects: Animaciones de identidad y visuales de promoción publicitaria.
- **Fanzine programático:** concebido como pieza narrativa y de difusión, funciona como el “manuscrito alquímico” del festival, integrando texto, imagen y cronograma.
- **Prototipos lumínicos y texturales:** pruebas con filtros, papeles metalizados y acetatos espejados para estudiar la refracción de la luz.

### ***2.3 Contexto y delimitación de la investigación***

La presente investigación se desarrolló durante el año 2025, en el marco de la edición N°22 del Festival 404, con el eje temático de *“El color del sonido”*. Esta edición se propone explorar las correspondencias entre los sentidos auditivos y visuales a través de experiencias sinestésicas e inmersivas.

El estudio toma como contexto de implementación la ciudad de Santa Fe, específicamente los espacios culturales El Molino – Fábrica Cultural y el predio posterior a la Estación Belgrano, donde el proyecto plantea la instalación de un espacio cúbico simbólico que funciona como el espacio perceptivo donde se lleva a cabo el proyecto.

A nivel social y cultural, la propuesta se inscribe en un contexto que valora las experiencias sensibles y transformadoras. En tiempos donde la hiperconectividad redefine los vínculos, el proyecto busca recuperar el valor de la presencia y del encuentro, entendidos como espacios donde la percepción se expande.

En este sentido, la *“alquimia contemporánea”* se plantea como una metáfora de las reacciones humanas: cada contacto y cada intercambio se conciben como partículas en constante transformación que, al combinarse, generan nuevas realidades. El proyecto se posiciona así dentro de las prácticas experimentales del arte y el diseño, proponiendo un lenguaje visual y espacial que invite a reflexionar sobre la química invisible que nos une y sobre la potencia creativa del encuentro como acto de transmutación.

## CAPÍTULO III

### 3. Marco teórico.

#### 3.1. *Festivales de arte, ciencia y tecnología*

##### 3.1.1. El papel de los festivales en la difusión de la cultura

Los festivales de arte y tecnología constituyen plataformas de experimentación y difusión cultural donde se entrelazan la innovación, la interdisciplinariedad y la experiencia colectiva. Funcionan como espacios de diálogo entre profesionales creativos y técnicos, así como del público en general, impulsando la exploración de nuevos lenguajes y formas de percepción. En este marco, el Festival 404 se consolida como un referente en el mundo, promoviendo el acceso y la reflexión crítica sobre las transformaciones perceptivas y tecnológicas de la era contemporánea.

##### 3.1.2. Situación de los festivales de arte y tecnología en Argentina y el mundo

En el contexto global, festivales como MAPPING (Ginebra, Suiza), KIKK (Namur, Bélgica) o el Festival Internacional de la Imagen (Manizales y Bogotá, Colombia), son algunos de los referentes analizados para el desarrollo del proyecto, quienes proponen un cruce entre arte, ciencia y tecnología, generando experiencias inmersivas y participativas. En Argentina, existen diversas propuestas y eventos similares que impulsan la creación de redes entre artistas, instituciones y públicos diversos, los cuales buscan posicionar al país dentro del circuito internacional de festivales de esta índole, y que año a año resisten a dificultades actuales como la falta de financiamiento sostenido. Estos espacios funcionan como oportunidades para fomentar el pensamiento crítico, visibilizar nuevas formas de arte y promover el desarrollo y cultura local en el ámbito artístico y tecnológico.

### 3.1.3. El Festival 404 de Arte y Tecnología

El Festival 404 se caracteriza por su espíritu experimental y su voluntad de expandir los límites de lo perceptivo. A lo largo de sus ediciones, ha abordado temáticas vinculadas a la relación entre el cuerpo, la tecnología y la materia. Desde su fundación, ha recorrido más de trece países en los últimos veinte años acercando su propuesta al público en general, cumpliendo su objetivo de democratizar el acceso a la cultura e invitando a la discusión crítica sobre el impacto de la tecnología en la vida contemporánea.

## ***3.2. Referencias culturales y artísticas***

### 3.2.1. Sinestesia y percepción expandida

La sinestesia (la capacidad de percibir simultáneamente estímulos de distintos sentidos) es el eje conceptual que vincula al tema madre *El color del sonido* con la visión alquímica del proyecto. Este fenómeno, explorado desde la psicología de la percepción hasta las vanguardias artísticas del siglo XX, se manifiesta en la posibilidad de transformar el sonido en color, la luz en vibración, y la materia en emoción.

Artistas como James Turrell y Olafur Eliasson han llevado esta experiencia al territorio de la luz y la atmósfera. Turrell transforma el espacio en un laboratorio perceptual donde la luz (como sustancia alquímica) revela la materialidad del vacío y convierte la mirada en experiencia física. Eliasson, por su parte, convierte fenómenos naturales como el reflejo, el color o la niebla en sistemas sensoriales inmersivos que desdibujan la frontera entre la percepción y el pensamiento. Ambos proponen una alquimia de la percepción, donde lo visible se vuelve táctil y lo intangible adquiere cuerpo.

### 3.2.2. La hibridación química

La hibridación química constituye una metáfora central para comprender el modo en que esta edición del Festival 404 concibe las interacciones humanas, artísticas y tecnológicas. En química, la hibridación refiere al proceso por el cual los orbitales de un átomo se combinan para generar nuevas configuraciones energéticas, más estables y complejas. Trasladado al campo simbólico del arte, este concepto se traduce en la capacidad del encuentro (entre disciplinas, cuerpos o sensibilidades) para generar una nueva experiencia perceptiva. La hibridación, en este sentido, busca la emergencia de una tercera forma, un estado intermedio que solo puede existir en el instante de la interacción. Así, cada experiencia se convierte en una reacción en cadena, una transmutación continua entre lo visible y lo invisible.

### 3.2.3. La alquimia medieval y renacentista como lenguaje simbólico

La alquimia, en su dimensión filosófica y espiritual, constituye una matriz conceptual clave para este proyecto. Sus principios (*nigredo*, *albedo*, *citrinitas* y *rubedo*) representan un proceso de transmutación interior y material, que en este trabajo se reinterpreta como metáfora de la creación artística y perceptiva. El lenguaje simbólico de la alquimia (sus círculos, metales, planetas, diagramas, elementos y herramientas de trabajo) inspira la estructura visual del festival, que se concibe como un espacio de transformación constante.

### 3.2.4. Referencias visuales y materiales

La propuesta se nutre de la estética del amplio mundo esotérico alquímico, inspirándose de los diagramas, manuscritos y símbolos específicos de la disciplina. A nivel formal, se trabaja con geometrías circulares, transparencias, capas superpuestas y efectos de luz que remiten a

procesos de disolución y transformación. Esta experimentación formal busca traducir visualmente el concepto elegido e inspirar la creación del universo alquímico mencionado.

### ***3.3. Partido conceptual***

#### **3.3.1. La alquimia contemporánea**

El proyecto parte de una premisa: *hacer visible la química invisible de la interacción humana*. La identidad visual del festival se concibe como una usina simbólica en la que cada forma, textura o movimiento representa un estado de la materia en transformación. Cada decisión (desde el uso de la luz hasta la organización espacial) propone un lenguaje visual que oscila entre lo espiritual y lo material, y el concepto de *la alquimia contemporánea* es el engranaje que unifica y orienta lo propuesto en este proyecto, en donde cada visitante (“ánima” o alma) es considerado un átomo sensible capaz de generar moléculas (o experiencias) de percepción inéditas al hibridarse con otros átomos o almas.

#### **3.3.2. Manifiesto n°22 del Festival 404**

A partir de este partido conceptual se desarrolló, como es habitual, el manifiesto de esta nueva edición del Festival 404, llamada ANIMA, que describe la esencia de la propuesta mencionada. Este manifiesto invita a quien lee a comprender y reflexionar sobre la experiencia como proceso de transformación.

*El Festival ANIMA nace como un territorio de transmutación donde la percepción se vuelve alquimia. Cada cuerpo y cada alma, son concebidos como átomos sensibles, materia en potencia, que al hibridarse genera nuevas experiencias. En esta usina de reacciones en cadena, el oro alquímico no es un metal, sino la revelación de la química invisible de la interacción humana.*

*La vida cotidiana suele oscurecer lo esencial: la densidad de lo sensible, lo efímero de lo imperceptible. ANIMA surge de esa sombra inicial (el Nigredo) para revelar que, en lo oscuro, habita la semilla de la transformación. Donde otros festivales se centran en la contemplación pasiva, ofrecen espectáculo o inmersión dirigida, aquí proponemos una alquimia perceptiva: cada instante es materia prima a transmutar, cada gesto, un principio activo que abre el camino hacia una nueva configuración.*

*El recorrido se organiza como el Opus Magnum, una reacción alquímica en etapas. En el Nigredo, el visitante se encuentra con obras íntimas, pequeños átomos perceptivos donde lo mínimo adquiere densidad: un gesto, un paso, o su propia voz. El Albedo se manifiesta en los enlaces, experiencias que revelan nuevas percepción inéditas según la interacción de quienes participan. La Citrinitas, se revela en las moléculas, performances e inmersiones donde disciplinas distintas (arte, ciencia, tecnología) se fusionan en un solo compuesto. Y finalmente, la transmutación culmina en el Rubedo: la materia sensible se eleva, y el mundo cotidiano se abre como un crisol vivo, generando una reacción en cadena entre los participantes.*

*La implementación no requiere artificios lejanos: desde proyecciones reactivas y sensores que responden al más leve gesto hasta cartografías lumínicas y arquitecturas de sonido. Cualquier espacio puede convertirse en nuestro Athanor. ANIMA no busca entretener ni contemplar, sino hacer visible la química invisible de la interacción humana: un proceso en el que cada etapa abre la posibilidad de otra materia, otro color, otra vibración.*

## CAPÍTULO IV

### 4. Resultados

#### 4.1. Contexto marcarío

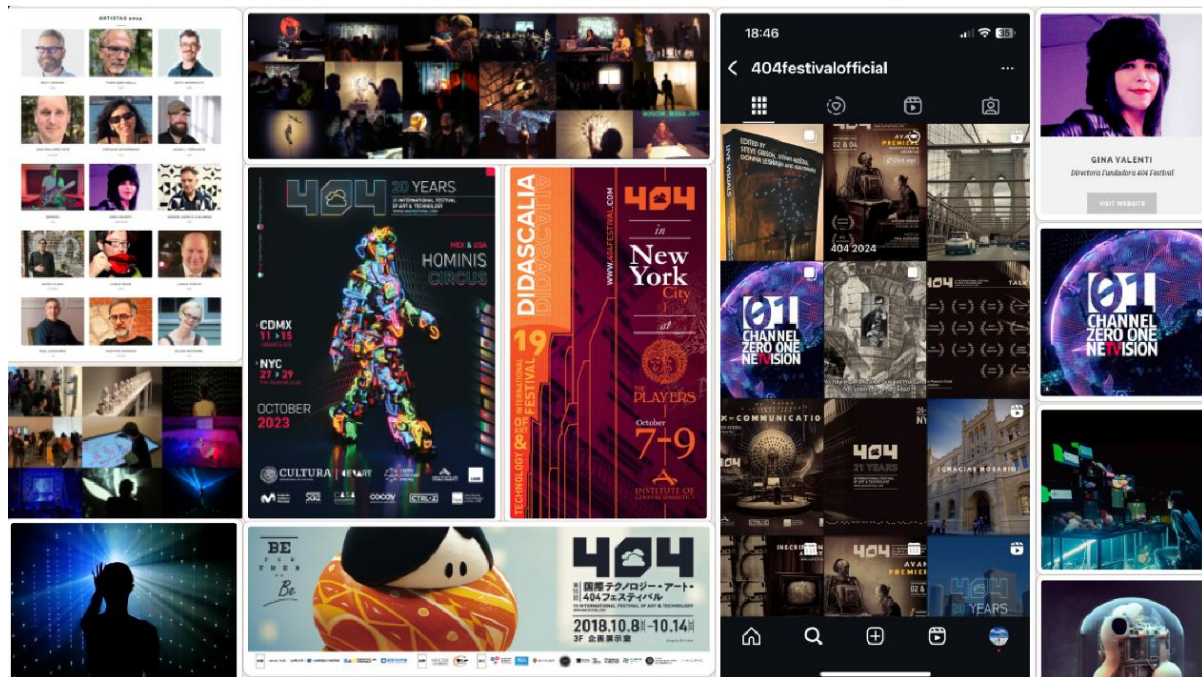
El 404 Festival Internacional de Arte y Tecnología nació en Rosario, Argentina, en 2004 como un proyecto independiente y sin fines de lucro dirigido por la doctora y curadora Gina Valenti. Su nombre, tomado del código de error digital “404 Not Found”, expresa una búsqueda constante por lo no hallado: aquello que escapa a las categorías tradicionales de la creación artística y desafía las fronteras entre disciplinas. Su objetivo principal es democratizar el acceso al arte, la cultura y la tecnología mediante propuestas que vinculan artistas, investigadores y comunidades locales. A lo largo de más de dos décadas, el festival se ha desarrollado en trece países (entre ellos Estados Unidos, Japón, Suiza, Italia y Argentina) y ha convocado a más de un millón de visitantes, con la participación de cientos de artistas y académicos de cuarenta y seis nacionalidades. Su crecimiento ha sido acompañado por el apoyo de instituciones locales e internacionales como UNESCO, la Alianza Francesa, universidades y organismos culturales.

Cada edición se estructura a partir de un manifiesto curatorial que orienta la temática del año. Ejemplos de ello son *Humachinity* (2021), centrado en las relaciones entre humanidad e inteligencia artificial, y *Ex-Communication* (2024), realizado en Nueva York, que reflexionó sobre la mediación tecnológica en los vínculos contemporáneos. La programación del festival incluye instalaciones interactivas, robótica, videoarte, performances, talleres, conferencias y obras experimentales, combinando formatos presenciales y virtuales para garantizar un acceso amplio y gratuito.

Su público es heterogéneo: artistas, académicos, diseñadores, estudiantes y comunidades locales participan activamente en experiencias que promueven la interacción más que la

contemplación. La identidad del festival se define por su carácter itinerante, independiente y colaborativo, lo que lo distingue de otros eventos orientados al espectáculo. Esta filosofía sostiene que el arte y la tecnología deben circular fuera de los circuitos elitistas, acercándose a contextos diversos y propiciando una participación cultural más abierta, crítica y experimental.

**FIGURA 1.** Imágenes del festival 404



En sus últimas ediciones, el festival ha adoptado un enfoque visual caracterizado por un minimalismo digital que enfatiza la neutralidad y la limpieza formal. Predominan las paletas monocromáticas (blancos, negros y grises) con acentos puntuales en colores vibrantes que funcionan como señales de energía y ruptura, manteniendo su vínculo con el universo tecnológico. Este planteo cromático, sumado al uso de tipografías sans serif de corte geométrico y futurista, construye una estética precisa y contemporánea que refuerza la identidad del festival como espacio de innovación, investigación y experimentación en el cruce entre arte y tecnología.

En términos comunicacionales, el Festival 404 se ha consolidado como un evento interdisciplinario que articula discursos provenientes de múltiples campos creativos y científicos. Su identidad se expresa tanto en lo visual como en la manera en que comunica sus valores: apertura, exploración y sensibilidad frente a lo emergente. Sin embargo, al analizar su evolución gráfica, se observa cierta reiteración en las líneas formales y en los recursos visuales tradicionales del festival, lo que abre una oportunidad de actualización. El desafío radica en superar los códigos visuales ya instalados, proponiendo una identidad capaz de sorprender, expandirse y dialogar con nuevas audiencias; una identidad que, en esta edición, se reinventa desde una poética perceptual más amplia, habilitando fusiones entre lo analógico y lo digital, lo simbólico y lo sensorial, en sintonía con el eje conceptual.

#### ***4.2. Festivales de arte, ciencia y tecnología***

Para comprender su posicionamiento dentro del campo contemporáneo, se analizan a continuación tres festivales internacionales que sirven como referentes metodológicos y conceptuales: Mapping Festival (Suiza), KIKK Festival (Bélgica) y el Festival Internacional de la Imagen (Colombia).

##### **4.2.1. Mapping Festival**

Mapping Festival, con sede en Ginebra (Suiza), es uno de los eventos más influyentes dentro del arte audiovisual contemporáneo. Su programación se centra en performances inmersivas, visuales experimentales, instalaciones lumínicas y experiencias basadas en proyecciones 3D o mapping arquitectónico. Esta orientación genera una identidad visual fuertemente asociada al imaginario tecnológico y a los lenguajes digitales.

Gráficamente, Mapping adopta una estética marcada por composiciones abstractas, patrones glitch, geometrías complejas y colores de alto contraste (principalmente negros intensos combinados con tonos eléctricos como fucsia, verde o cian) que refuerzan su carácter futurista. La tipografía suele ser sans serif de estilo técnico, con un diseño limpio y funcional que acompaña su narrativa visual orientada a la precisión gráfica y a los sistemas digitales. En términos comunicacionales, se dirige mayormente a artistas audiovisuales, tecnólogos y públicos especializados, utilizando un lenguaje que enfatiza innovación, experimentación y vanguardia tecnológica.

A pesar de su solidez estética, Mapping presenta una repetición constante de códigos visuales tecnodigitales. Este uso reiterado de los mismos recursos (glitches, neones, composiciones geométricas), si bien efectivo, tiende a encasillar al festival en un tipo de lenguaje que ya es convencional dentro del campo.

#### 4.2.2. KIKK Festival

En Namur (Bélgica), el KIKK Festival se posiciona como uno de los eventos más experimentales y accesibles dentro de la intersección entre arte digital, ciencia y cultura creativa. Su principal característica es la versatilidad estética: cada edición adopta un concepto visual distinto, lo que permite una identidad dinámica y en constante renovación.

A diferencia de Mapping, KIKK se permite jugar con la gráfica. Su identidad combina ilustración, mundos fantásticos, elementos lúdicos, texturas orgánicas y colores vibrantes. La diversidad gráfica es uno de sus rasgos más distintivos, así como su tono comunicacional abierto, cercano y atractivo para públicos amplios. Esto vuelve al festival más accesible, especialmente para quienes no provienen del campo tecnológico o académico.

En este sentido, su cercanía conceptual con el 404 se manifiesta en el interés por fusionar el arte y la cultura, aunque el KIKK privilegia un lenguaje más lúdico y flexible, mientras que el 404 profundiza en la dimensión introspectiva y perceptiva de la experiencia, con ejes temáticos específicos que intencionan un proceso de transformación o reflexión en el espectador.

#### 4.2.3. Festival Internacional de la Imagen

El Festival Internacional de la Imagen, desarrollado en Manizales (Colombia), representa una de las plataformas más importantes de Latinoamérica en torno al diseño, la interacción y las artes digitales. A diferencia de Mapping o KIKK, su enfoque está fuertemente vinculado al ámbito académico, lo cual se refleja tanto en su programación (conferencias, talleres, investigaciones, publicaciones) como en su identidad visual.

Estéticamente, el festival ha optado por una gráfica sobria y contemporánea, basada en paletas monocromáticas o reducidas, con predominio del azul, negro y gris. Las tipografías utilizadas suelen ser sans serif de corte institucional, con un diseño geométrico que refuerza su carácter analítico. Este estilo comunica profesionalismo y claridad, siendo eficaz para públicos académicos, docentes, investigadores y estudiantes.

No obstante, esta misma sobriedad puede resultar poco atractiva para públicos jóvenes o para espectadores que buscan propuestas visuales más inmersivas o sensoriales. En ocasiones, su gráfica tiende a reiterar estructuras similares entre ediciones, manteniendo un tono serio que puede limitar su alcance emocional.

#### 4.2.4 Matrices de competencia

Para comprender la posición del Festival 404 dentro del ecosistema de festivales de arte y tecnología, se elaboró una matriz de competencia que analiza su identidad visual, lenguaje

comunicacional, concepto, el público, patrones recurrentes. La matriz incluye festivales internacionales de referencia (Mapping Festival, KIKK Festival y Festival Internacional de la Imagen) que comparten características institucionales, temáticas y tecnológicas con el 404.

**TABLA 1. Matriz de Competencia**

<i>Matriz de Competencia</i>			
	MAPPING	KIKK	IMAGEN FESTIVAL
 FESTIVAL	Fundado en 2005, Ginebra, Suiza. Anual. 10 días en mayo. Organizado por APFING, ONG cultural sin fines de lucro, enfocada en VJing, artes audiovisuales y electrónica experimental.	Fundado en 2001, Namur, Bélgica. Anual. Organizado por la asociación KIKK asbl. Más de 28.000 visitantes en 2024 de casi 50 países.	Fundado en 1997 en Manizales, Colombia. Anual. Organizado por la Universidad de Caldas (Docto. de Diseño Visual). Tiene más de 23 ediciones, referente en Latinoamérica en cultura digital y académica.
 CONCEPTO	Espacio para VJing, mapping, performance audiovisual y electrónica experimental. Promueve la creación transdisciplinaria y convierte la ciudad en escenario artístico.	Encuentro internacional de cultura digital y creatividad. Mezcla arte, ciencia, diseño y tecnología en un laboratorio cultural, académico.	Encuentro académico-artístico que reflexiona sobre la sociedad, la cultura digital y la sostenibilidad. Busca generar pensamiento crítico y redes internacionales.
 VISUAL	Estilo suizo experimental, estético minimalista con enfoque en el glitch, el 3D y la construcción. Tipografías sans serif geométricas, paletas de colores neón y vibrantes. Piezas gráficas ordenadas pero con caos controlado.	Lenguaje más ágil, experimental y flexible. Identidades que cambian cada edición: 2020 mantuvieron colores brillantes, patrones modulares, animaciones 3D y tipografías sans serif limpias e intervenciones. Estética digital/glitch, inspirada en biología, cosmos o ciencia.	Lenguaje más académico y conceptual, con colores sobrios – vibrantes (ej. verde lima 2025). Uso de collages digitales, fotografía experimental (cámbra exposición), baja velocidad, tipografías limpias, enfoque claro y documental.
 PÚBLICO	Jóvenes y adultos. Intereses en música, arte experimental y audiovisual; artistas, estudiantes de arte y público general al día y nocturno. Participación más contemplativa.	Público más diverso: familias, niños, artistas, científicos, diseñadores, emprendedores y profesionales culturales. Participación activa.	Académico y cultural: estudiantes universitarios, docentes, investigadores, artistas, gestores culturales. Perfil más reflexivo y crítico.
 SINESTESIA	La práctica del mapping y el VJing fusiona sonido, imagen y espacio urbano, generando experiencias inmersivas de percepción múltiple.	El cruce de arte, ciencia y tecnología con experiencias interactivas y multisensoriales (VR, XR, instalaciones) pueden invitar a experimentar la sinestesia como juego entre sentidos.	Desde un plano más reflexivo y académico, se puede explorar experiencias sinestésicas en talleres, performances e instalaciones que vinculan arte, sonido e imagen con pensamiento crítico.

Del análisis de estos tres festivales surgen patrones comunes que ayudan a contextualizar el posicionamiento visual y comunicacional del campo. En términos generales, se observa que gran parte de los festivales de arte y tecnología adoptan una estética altamente asociada al futurismo digital: predominan los negros profundos, los tonos neón, las geometrías técnicas y el uso de tipografías sans serif de corte minimalista o técnico. Asimismo, el lenguaje comunicacional suele centrarse en conceptos como innovación, tecnología, experimentación y vanguardia, reforzando una visión del arte digital vinculada a lo técnico antes que a lo sensorial.

Este panorama evidencia que muchos festivales recurren a los mismos recursos visuales, generando cierta homogeneidad en el campo. Mapping repite la estética del glitch y el neón; KIKK, si bien más variable, mantiene una narrativa orientada a lo digital y lo imaginativo; el Festival de la Imagen conserva un estilo sobrio y académico. En conjunto, estas tendencias dejan entrever un vacío: la falta de propuestas visuales que exploren la tecnología desde lo humano, lo perceptual y lo material.

En contraste, la identidad visual desarrollada para este proyecto propone un enfoque alternativo que no se alinea con los códigos hegemónicos del futurismo tecnológico, sino que se basa en la interacción humana como generadora de transformación. Las transparencias, las sombras, las luces y las texturas funcionan como lenguajes simbólicos que articulan lo tecnológico desde lo sensorial y lo experiencial, construyendo un paisaje visual que se distancia de lo digital estandarizado y propone una narrativa más atmosférica, introspectiva y corporal.

#### ***4.3. Público objetivo***

El público del Festival 404 se caracteriza por su diversidad y por una alta predisposición a involucrarse en experiencias que desafían sus percepciones tradicionales. Aunque el evento convoca a artistas, diseñadores, tecnólogos, curadores y académicos, su núcleo está conformado por jóvenes adultos interesados en prácticas experimentales y formas emergentes de interacción entre arte, ciencia y tecnología. Se trata de un público creativo, inquieto y sensible a propuestas que combinen lo sensorial, lo conceptual y lo simbólico.

Este abanico de perfiles exige una identidad visual y espacial capaz de operar en múltiples capas: debe ser sugerente y evocativa para quienes buscan un encuentro poético y transformador, pero también clara y accesible para quienes se acercan desde la curiosidad o el deseo de vivir una experiencia cultural distinta. En este sentido, el diseño no solo debe captar la atención, sino

también generar vínculos emocionales a través de atmósferas inmersivas que inviten al descubrimiento.

A partir de este análisis, se definieron dos niveles de público que orientan la estrategia comunicacional y la construcción del sistema gráfico:

- PÚBLICO PRIMARIO – Descripción genérica: Jóvenes adultos (18–35) con predisposición a experiencias que desafíen la percepción. Buscan propuestas artísticas que los saquen de la contemplación pasiva y los lleven a vivencias inmersivas, altamente sensibles y con intenciones de vivir experiencias artísticas, culturales o tecnológicas en conjunto.
  - Lucía Ducrano, 27 años: Lucía es diseñadora gráfica y fotógrafa. Vive en Rosario y cada año busca experiencias que la saquen de la rutina y le permitan explorar otras formas de percepción. Sigue al Festival 404 desde hace tiempo porque le atrae la fusión entre arte, ciencia y tecnología, y este año decidió finalmente asistir junto a un grupo de amigas artistas. Encuentra en el festival un espacio donde lo sensorial se mezcla con lo espiritual, y donde puede conectar con personas que, como ella, buscan algo más que solo mirar: quieren sentir, transformar y ser parte.
- PÚBLICO SECUNDARIO – Descripción Genérica: Públicos culturales más amplios (jóvenes, familias, turistas o colectivos artísticos) que se acercan a eventos sociales buscando experiencias diferentes y accesibles. Para alcanzarlos, se utilizan narrativas atractivas o intrigantes y canales masivos (redes sociales, prensa cultural, comunidades educativas, etc.).

- Diego Valverdi, 23 años: Diego estudia ingeniería en sistemas y nunca había ido a un festival de arte. Llegó por curiosidad, acompañando a su hermana menor, que le habló de una instalación de luces interactivas. Aunque no se considera parte del mundo artístico, se sorprendió al descubrir cómo la tecnología puede volverse poética. Terminó recorriendo todo el espacio, participando de talleres y compartiendo fotos en redes. Para él, el festival fue una puerta inesperada a un tipo de experiencia diferente, accesible y cercana, que mezcla cultura, comunidad y juego.

#### ***4.4. Análisis del espacio***

##### **4.4.1 Espacios estudiados**

Durante la investigación se analizaron en profundidad dos posibles localizaciones: El Molino – Fábrica Cultural y el sector posterior de la Estación Belgrano, ambos ubicados en Santa Fe Capital. Finalmente, el análisis espacial permitió comprender cómo cada sitio condiciona el diseño, la circulación y la atmósfera del festival.

##### **4.4.2 El Molino – Fábrica Cultural**

En el caso de la primera localización, el espacio seleccionado para la instalación se ubica en el Paseo del Molino, sobre la calle Castellanos, en la ciudad de Santa Fe. Se trata de un plano urbano abierto, de carácter peatonal, que se extiende de forma longitudinal entre el edificio histórico del ex Molino Franchino y una serie de áreas verdes y residenciales contemporáneas. Su morfología presenta una superficie plana y regular, con un pavimento modular de losetas de hormigón que conforman una retícula visual continua y estable. Esta condición horizontal favorece la circulación libre y permite una lectura clara del recorrido. Sin embargo, al revisarlo

mejor técnicamente, se encontraron algunos factores que podrían reconsiderar la propuesta y descartar su uso.

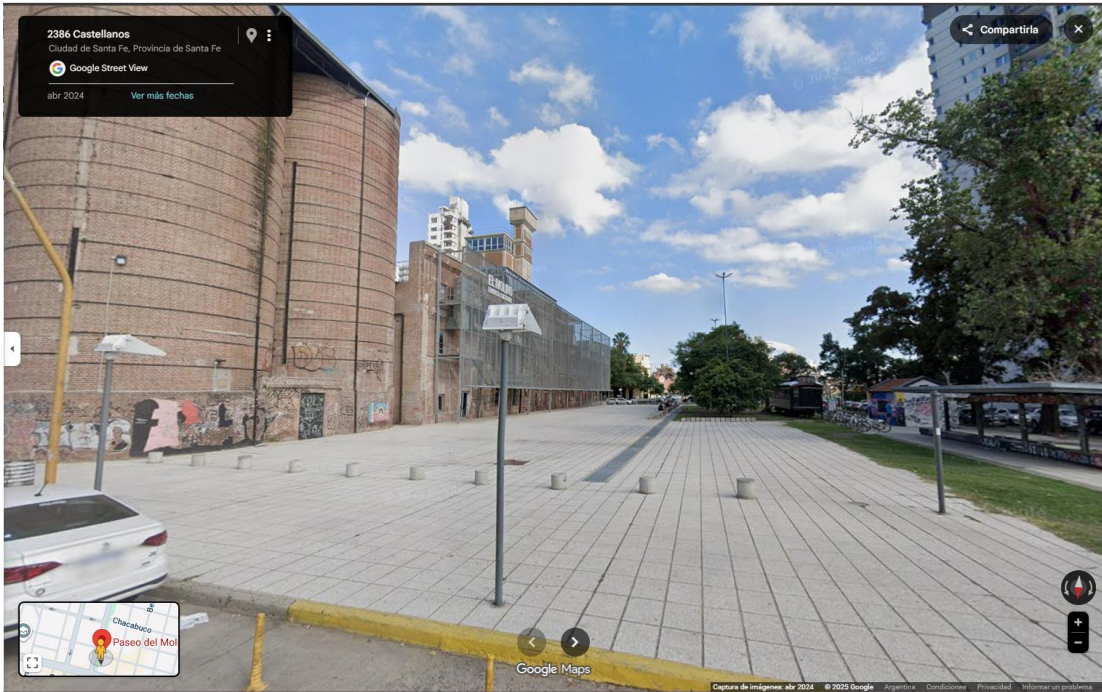
**FIGURA 2.** *Espacio seleccionado*



Nota: Imagen extraída de Google Maps. La ubicación seleccionada se encuentra a la derecha de este particular espacio.

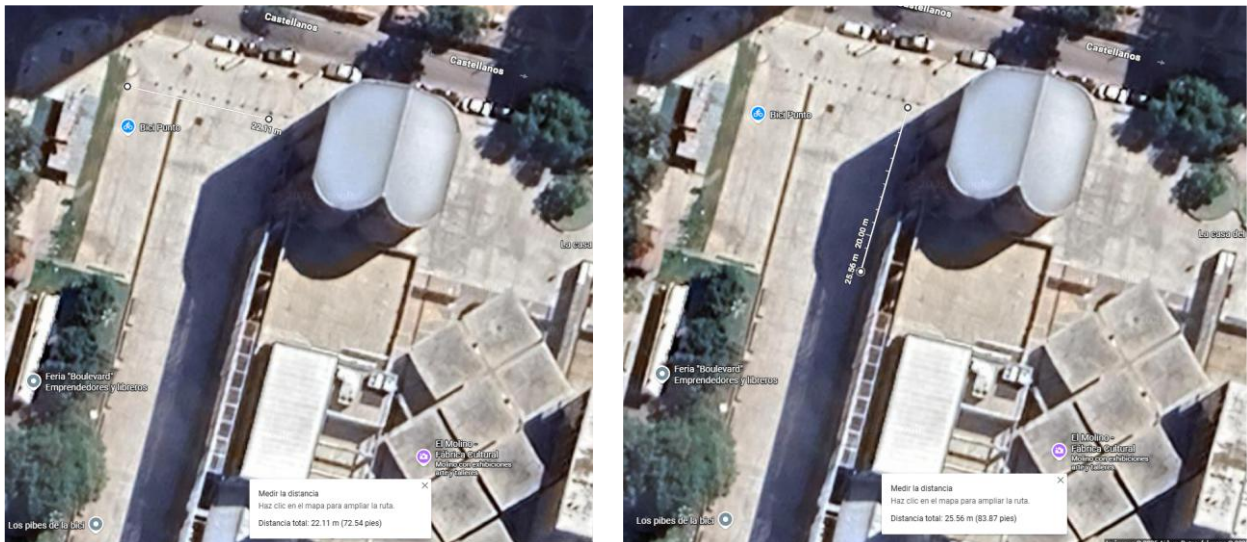
Con el diseño planteado de la maqueta, se reconoció que una de sus paredes queda en total enfrentamiento con la pared de la infraestructura del molino, impidiendo que ingrese la luz correctamente o que afecte a los flujos de recorrido como se esperaba. Además, las medidas no son exactamente de 25x25x25mts. Esto llevó a que se considere el segundo lugar analizado como la mejor opción para esta edición.

**FIGURA 3. Superficie del Espacio seleccionado**



Nota: Imagen extraída de Google Maps. Espacio donde podría funcionar el festival

**FIGURA 4. Medidas Reales del Espacio**



Nota: Capturas de Google Maps con las medidas exactas

#### 4.4.3 Sector Posterior de la Estación Belgrano

El caso de la segunda localización, como alternativa, la Estación Belgrano, además de contar con más apertura y espacio, se caracteriza por ser sede de grandes eventos como el festival HARLEM de Santa Fe que reúne a más de 30.000 personas. Sus accesos son mucho más cómodos y abiertos y su ubicación más lejana del centro evita saturación de circulación y tráfico.

**FIGURA 5.** Predio Posterior de la Estación Belgrano



El sector posterior de la Estación Belgrano, dentro del corredor urbano que conecta Boulevard Gálvez con el Paseo de los Enamorados, es mayormente plano y regular, conformado por una explanada de baldosas de hormigón y sectores de césped nivelado, lo que permite una implantación estable de estructuras como el cubo propuesto. El área seleccionada presenta una superficie plana y continua, ideal para estructuras modulares como el cubo, al igual que ausencia de obstáculos naturales, lo que facilita el montaje de instalaciones y recorridos controlables. Tiene amplia exposición a la luz natural, generando condiciones óptimas para trabajar con sombras y elementos lumínicos, cruciales para la espacialidad alquímica, y óptima conectividad

peatonal fluida, lo que permite un ingreso gradual y sin saturaciones. La falta de obstáculos visuales favorece la percepción integral del espacio a diseñar, mientras que su orientación abierta al norte posibilita una incidencia lumínica constante a lo largo del día. Estas condiciones son más propicias para el desarrollo del proyecto que se quiere realizar, sobre todo considerando la transformación de la luz y la materia.

**FIGURA 6. IMAGEN ILUSTRATIVA – ESPACIO**



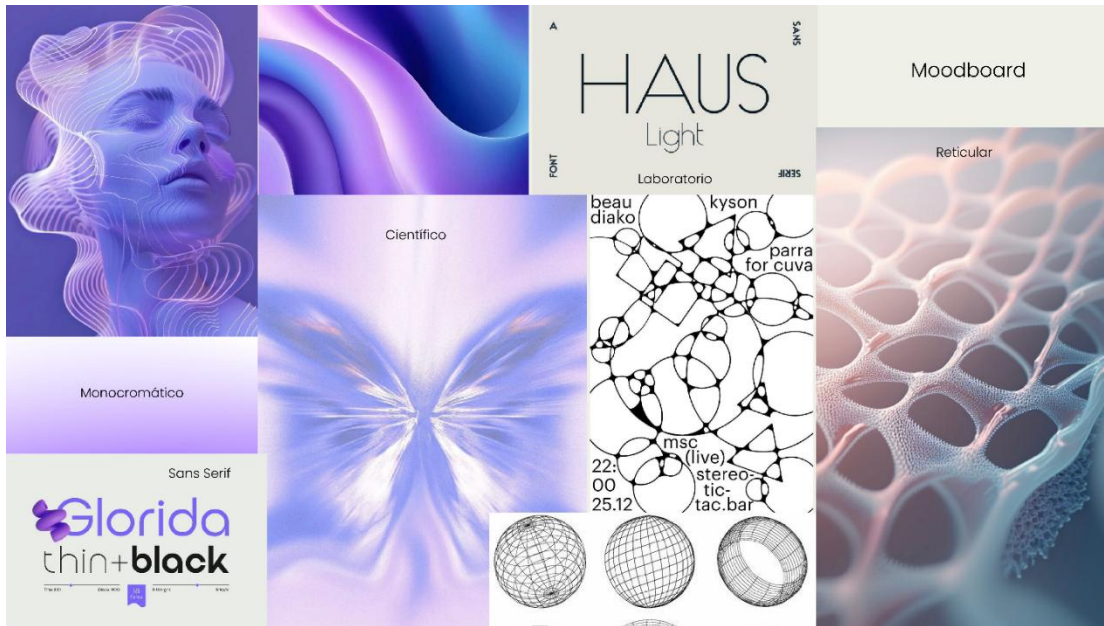
Nota: Muestra del lugar donde se ubicaría el espacio en el predio seleccionado

#### **4.5. Moodboards y Direcciones Creativas**

El proceso de desarrollo conceptual dio lugar a la exploración de dos direcciones visuales primarias para la identidad de la edición propuesta del Festival 404. La primera dirección explora una representación más literal y sinestésica de la temática madre, "El color del sonido", basándose en la transcripción directa de vibraciones y frecuencias. La segunda dirección, la seleccionada, se centra en la noción de la "Alquimia Contemporánea" como metáfora principal de la transmutación entre percepciones y la hibridación de interacciones humanas, como se

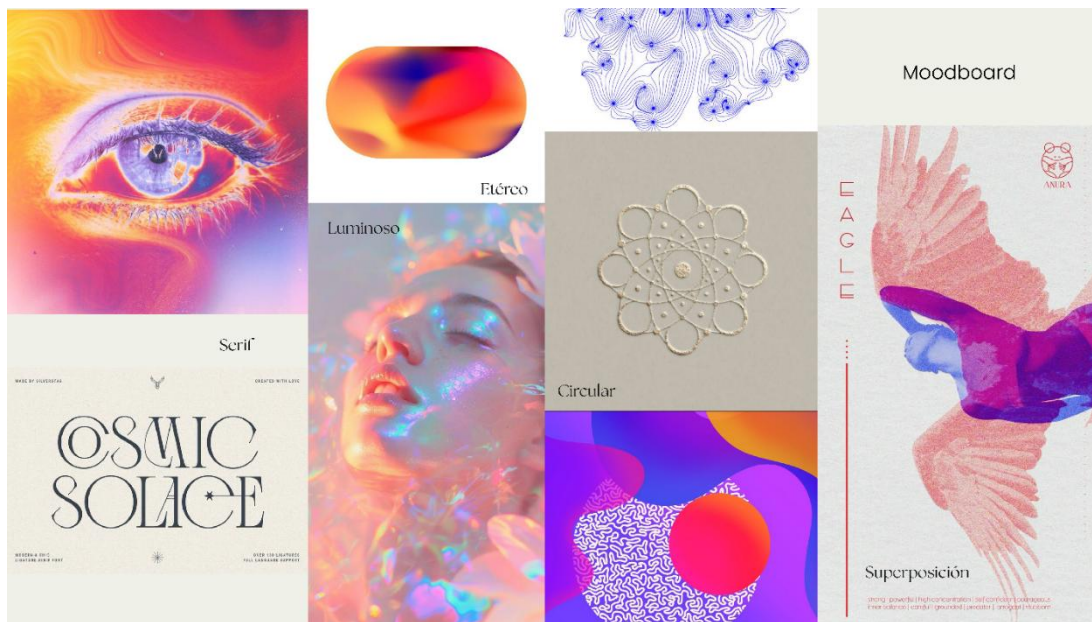
establece en el Abstract del proyecto. Esta aproximación permite generar un sistema visual más profundo y simbólico. A continuación, se presentan ambos *moodboards* explorados para contextualizar la atmósfera de diseño.

**FIGURA 7. MOODBOARD N°1**



Nota: Palabras claves, Sans Serif, Monocromático, Científico, Laboratorio, Reticular

**FIGURA 8. MOODBOARD N°2**



Nota: Palabras claves, Serif, Luminoso, Circular, Etéreo, Superposición

El moodboard seleccionado para esta edición es el número 2, y responde a una estética alquímica, sensorial y poética, que enfatiza:

- Superposiciones y transparencias, evocando procesos de transmutación y capas de percepción.
- Formas circulares, órbitas y estructuras mandálicas, asociadas a la simbología alquímica y al movimiento de los elementos.
- Texturas fluidas y partículas
- Tipografías serif y display con detalles orgánicos,
- Brillos metálicos y luces cálidas

La elección de la estética alquímica, sensorial y poética se justifica por su capacidad de ir más allá de la simple ilustración de la sinestesia, enfocándose en la naturaleza transformadora del festival.

Según el análisis inicial del proceso de diseño, el moodboard seleccionado enfatiza la superposición y la transparencia, elementos cruciales que "evocan procesos de transmutación y capas de percepción." Adicionalmente, se incorporan las formas circulares, órbitas y estructuras mandálicas, asociadas directamente con "la simbología alquímica y al movimiento de los elementos.

Para la construcción de la atmósfera, se consideró fundamental el uso de texturas fluidas y partículas como una metáfora visual de la química invisible que existe en las interacciones humanas. El enfoque se completó con la selección de tipografías serif y display con detalles orgánicos, que buscan "aportar un carácter más espiritual y simbólico que tecnológico," y el uso de brillos metálicos y luces cálidas, evocando la fase final del proceso alquímico y la

consecuente expansión perceptiva. Este conjunto de decisiones establece la atmósfera general del proyecto y la guía para la construcción del sistema gráfico.

Este moodboard establece la atmósfera general del proyecto y funciona como guía para la construcción del sistema gráfico, espacial y comunicacional del festival.

## CAPÍTULO V

### 5. Solución

El presente capítulo aborda la materialización de la dirección creativa seleccionada, detallando el desarrollo del sistema gráfico que sustentará la identidad visual de la edición ANIMA. Este desarrollo está diseñado para ser un sistema de alta complejidad, adaptándose a la tridimensionalidad y expresando, a través de sus componentes, la idea de transmutación entre color y sonido bajo la metáfora alquímica.

#### *5.1. Desarrollo del Sistema Gráfico*

El Sistema Gráfico se concibe como un lenguaje en constante hibridación y mutación, reflejando la coexistencia de estéticas y temporalidades del concepto subyacente. Los siguientes apartados detallan los componentes específicos.

##### 5.1.1. Naming

La selección de la denominación para la presente edición establece un nexo semántico directo con el eje conceptual de la Alquimia Contemporánea. Dicho concepto se fundamenta en la noción de que el festival opera como una instancia de conexión y transmutación, donde cada asistente se considera un "átomo" sensible que activa experiencias perceptivas intrínsecamente individuales.

Tras una búsqueda lexicográfica exhaustiva vinculada a la práctica de la alquimia, se consideran diversas opciones con profundo peso simbólico:

- Azoth: el principio vital universal y elemento de transformación.
- Lapis (*Lapis Philosophorum*): la piedra filosofal, símbolo del poder transformador.
- Arcanum: lo oculto, lo secreto, la esencia fundamental.

- Athanor: el horno alquímico, entendido como el espacio de cocción y transformación de la materia.
- Opus Magnum: el proceso de transformar la materia prima en la piedra filosofal, que representa la transmutación personal y espiritual.

Luego de una evaluación rigurosa de los criterios de selección, se determina que ANIMA constituye la designación óptima. Esta elección se justifica por su capacidad de reconocer individualmente el alma o el aspecto espiritual de cada persona, un atributo que se alinea con la metáfora del "átomo" sensible. Adicionalmente, ANIMA cumple con los requisitos de pregnancia conceptual, memorabilidad, y efectividad comunicacional debido a su simplicidad y facilidad de pronunciación en un contexto internacional.

#### 5.1.2. Marca Gráfica

La construcción de la marca gráfica se funda en la simbología de la transmutación alquímica. Específicamente, se retoman los círculos de transmutación, que en la práctica alquímica funcionan como diagramas de canalización de energía y remodelación de la materia, vinculando la transformación material con la dimensión espiritual o "celestial".

Para el logotipo, esta referencia se materializa al integrar estos círculos de transmutación en los extremos de las vocales de la palabra ANIMA (las dos "A"), convirtiéndolas en elementos gráficos predominantes. Esta integración dota a las vocales de un carácter de canalizador de energía.

El resto de la tipografía se desarrolla a través de un trabajo 100% personalizado, manteniendo un aspecto limpio y recto que opera como contraste formal con el detalle orgánico y curvo de las "A". Adicionalmente, se introduce el concepto de dualidad al voltear la segunda

"A". Este recurso visual no es meramente estético, sino que está vinculado al juego de opuestos que, según la filosofía alquímica, impulsa la transformación y la búsqueda final de la unidad.

**FIGURA 9. Logotipo**



En función de la adaptabilidad y la alta complejidad del sistema, se requiere una versión simplificada de la marca que mantenga la pregnancia conceptual. La "A" de la palabra ANIMA (el elemento gráfico predominante que integra el círculo de transmutación y el detalle simbólico) se establece como la versión reducida del logotipo principal. Esta pieza funciona como un isotipo tipográfico, capitalizando el detalle semántico de la vocal para asegurar la coherencia identitaria en formatos mínimos o de alta restricción dimensional. El detalle de la "A" permite condensar la esencia de la marca principal, facilitando su reconocimiento y aplicación en contextos donde la legibilidad del nombre completo se ve comprometida (como favicons, íconos de aplicación o perfiles de redes sociales).

**FIGURA 10. Muestra de Versión Reducida**



### 5.1.3. Paleta Cromática

La construcción de la paleta cromática se realiza a partir de una investigación exhaustiva en el amplio mundo esotérico y simbólico de la alquimia, específicamente en los colores presentes en su doctrina. Se opta por una paleta que se caracteriza por ser luminosa, vibrante, clara y energética, distanciándose deliberadamente de una visión "ocultista" que se suele vincular a la disciplina.

El espectro cromático representa las cuatro etapas fundamentales del *Opus Magnum* (la Gran Obra), el proceso central de la alquimia que busca la transmutación de la materia prima en la piedra filosofal, y que se manifiesta a través de un cambio de coloración:

- a. Nigredo (Negritud): Es la fase inicial de putrefacción, disolución y caos, simbolizando la purificación inicial de la materia. Se asocia con el Negro, el cual opera como color predominante de base y contraste en la identidad, representando el vacío inicial y la sombra
- b. Albedo (Blancura): Representa la purificación, la disolución e iluminación. Es la fase de la luz y el despertar. Se asocia con el Blanco, utilizado como color de contraste y purificación, representando la materia purificada.
- c. Citrinitas (Amarillez): Es la fase de transición, donde la materia se acerca a la perfección, marcando el paso simbólico de la plata al oro. Se vincula con el Amarillo y sus gradientes.
- d. Rubedo (Rojez): Constituye la culminación del proceso, la coagulación, la iluminación y la obtención de la piedra filosofal. Se asocia con el Rojo y el Naranja brillante.

En esta articulación, el naranja emerge como color principal, seleccionado por proponer un vínculo interesante del naranja como hibridación entre el rojo y amarillo, simbolizando la transformación activa y la fusión de las etapas.

Adicionalmente, la selección cromática incorpora las referencias a los metales utilizados en la práctica alquímica y sus correspondencias con los planetas del sistema solar. Estas conexiones celestiales, que permitían esta transmutación de la materia, enriquecen la carga simbólica del sistema gráfico, proporcionando un marco conceptual que supera la elección meramente estética.

A partir de la paleta de colores definida se desprenden los degradados como recurso gráfico fundamental. Estos degradados cumplen una función simbólica: mezclan instancias y elementos cromáticos, simulando los estados intermedios y la fluidez del proceso de transmutación alquímica.

**FIGURA 11. Paleta Cromática**



#### 5.1.4 Tipografía

El sistema tipográfico se basa en la complementariedad de estilos para manifestar la fusión de lo antiguo y lo moderno, reflejando así la naturaleza dual de la alquimia contemporánea. Se seleccionan dos familias tipográficas con roles específicos dentro del sistema:

1. *The Seasons* (Serif / Display): Esta familia se elige por su aspecto clásico y elegante, inspirada directamente en la estética de la caligrafía escrita con *Pilot Parallel Pen* y la rotulación artística. Su uso se destina a titulares, textos breves y destacados, intercalándose con la otra familia tipográfica para simular la contraposición y la dualidad. Esta tipografía es fundamental para generar la sensación de escritos alquímicos que se combinan con la simbología gráfica, aportando el carácter espiritual y simbólico necesario.
2. *Poppins* (Sans Serif): Se selecciona por su contraste de *sans-serif* geométrica, caracterizada por sus trazos limpios y monolineales. Opera como la voz funcional y contemporánea de la identidad, siendo utilizada para cuerpos de texto, títulos y subtítulos donde la legibilidad y la estructura son primordiales.

El diálogo entre ambas tipografías (la formalidad artística de *The Seasons* y la geometría moderna de *Poppins*) refuerza el concepto central del proyecto, que busca la hibridación entre estéticas y temporalidades.

**FIGURA 12.** Tipografías y Usos



### 5.1.5 Recursos Gráficos

Los recursos gráficos del sistema de identidad visual están intrínsecamente ligados al lenguaje simbólico del mundo alquímico, trascendiendo la mera ilustración para funcionar como verdaderas claves de lectura conceptual del festival. Estos elementos se convierten en patrones y tramas que se utilizan como fondos o recursos visuales, cuyas variantes cromáticas se especifican en el manual de marca. A continuación, se describen los elementos y su justificación conceptual:

1. DUALIDAD: Representa el concepto de la contraposición. Simbólicamente, se expresa a través de un círculo dividido en dos mitades de color y valor opuestos, evocando el equilibrio necesario entre contrarios (por ejemplo, lo oculto y lo revelado) que impulsa la transmutación.
2. SOL: Se constituye como una estrella que está directamente asociada al oro en la alquimia, simbolizando la culminación del proceso alquímico.
3. ESTRELLA (Variante de 4 y más puntas):
  - La Estrella de 4 puntas simboliza los cuatro elementos de la alquimia (agua, tierra, fuego, aire).
  - La Estrella de mayor cantidad de puntas funciona como una variante de la anterior y se relaciona con el conocimiento divino, la vigilancia espiritual y la sabiduría.
4. LUNA: Simboliza la plata, ya que el satélite está asociado con este metal en la práctica alquímica.
5. OJO: Este elemento esotérico funciona como el símbolo de la conciencia, el conocimiento divino y la vigilancia espiritual, aludiendo a la capacidad de ver más allá de la dimensión física o visible.

6. **PIEDRA FILOSOFAL:** Esta figura geométrica compleja, formada por la intersección de un círculo y un triángulo, alude a la interacción de los cuatro elementos y la unión entre el mundo espiritual (el círculo) y el mundo material (el cuadrado).
7. **ATHANOR:** Se presenta como la representación simplificada del horno alquímico, el recipiente donde ocurre la cocción y la transformación de la materia.
8. **POCIÓN:** Este ícono funge como el contenedor de la botella, del elixir o de la mezcla alquímica.
9. **CONEXIÓN:** Consiste en círculos conectados mediante un trazo orgánico y fluido, aludiendo a la química y reforzando la idea de hibridación molecular entre los "átomos sensibles" (los asistentes).
10. **MARCO CELESTIAL:** Se representa como un cuadrado con bordes arqueados, asociado en la arquitectura y la alquimia con el cielo, lo terrenal y lo divino. En la identidad, se utiliza para enmarcar elementos o disertantes, elevándolos a una instancia "superior".

**FIGURA 13. Recursos Gráficos**



### 5.1.6 Tratamiento Fotográfico

El tratamiento fotográfico se basa en la premisa del festival de "revelar la química invisible de la interacción humana". Esta "química invisible" se representa mediante un tratamiento visual que combina:

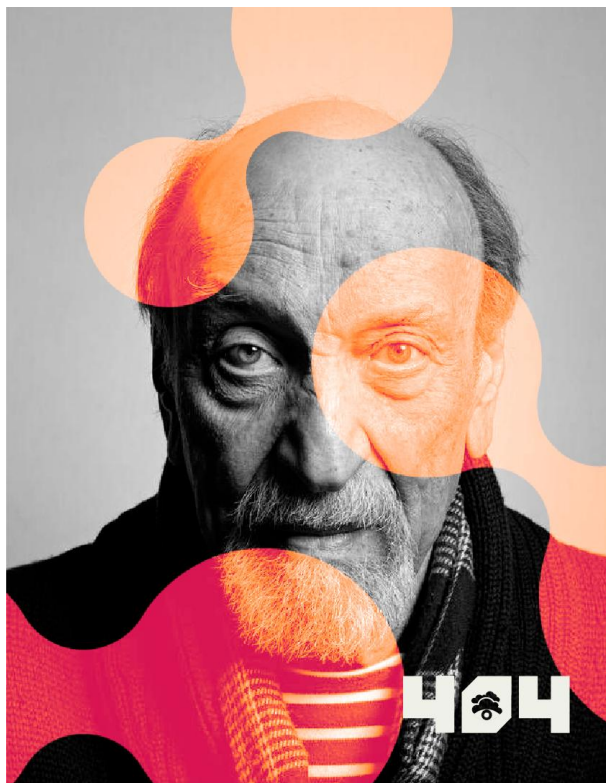
- Blanco y Negro con Máscara de Color: Se utiliza la fotografía en blanco y negro como base para evocar la materia prima o el estado inicial. Sobre esta, se aplica una máscara con los elementos del patrón conectivo y un degradado de la paleta cromática, lo que habilita la "revelación" de estas partes "invisibles". Este enfoque se aplica a las imágenes de disertantes o a fotografías de distintas actividades del festival.
- Patrones y Degradados: El uso de las superposiciones de degradados circulares con bordes transparentes sobre las imágenes refuerza el concepto de transmutación y de capas de percepción.
- Enfoque Alquímico: Las imágenes se enmarcan en patrones o formas que remiten a los arcos o marcos celestiales, y se emplean luces cálidas que evocan la fase final del proceso alquímico (rubedo) y la expansión perceptiva. Se descartan los tratamientos de imagen sin justificaciones conceptuales.

### 5.1.7 Semantización "404"

La resignificación del código 404 se aborda desde una perspectiva que busca trascender su connotación digital de "Error," integrándolo formal y conceptualmente en la identidad de ANIMA. La semantización del logotipo mantiene la formalidad de su estructura, incorporando un detalle que establece un vínculo directo con el concepto de la edición.

Para lograr esta conexión, se elige integrar el Ojo, un recurso gráfico fundamental que simboliza la conciencia, la introspección y la visión espiritual. Este elemento es crucial porque habilita la capacidad de ver más allá de la dimensión física o visible. Al insertarse en la composición del 404, el ojo asume la función de guiar la transmutación, transformando el código de un mero indicador de ausencia en un portal conceptual que se alinea con la búsqueda de la expansión perceptiva y la alquimia espiritual del festival.

**FIGURA 14.** *Tratamiento Fotográfico y Semantización del 404*

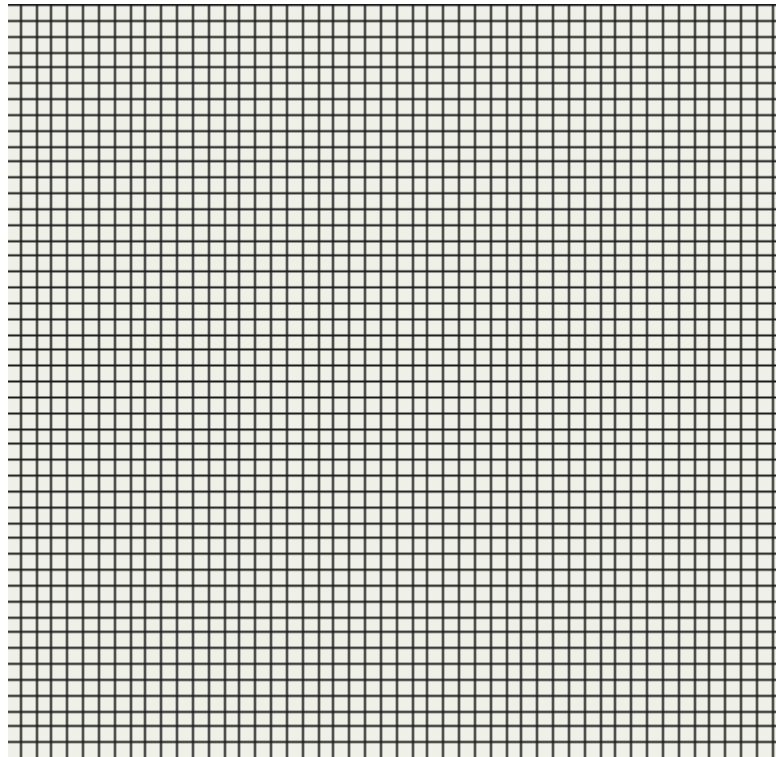


#### 5.1.8 Grillas Compositivas

Para el diseño de piezas del proyecto se utilizó una grilla cuadrículada regular (Figura 15), que estructura la totalidad de las composiciones gráficas y editoriales. Esta grilla funciona como sistema organizador para la disposición de textos, imágenes y símbolos, permitiendo mantener coherencia visual a pesar de la diversidad de recursos gráficos empleados. Se optó por

esta forma de grilla ya que la misma permite desplazamientos, superposiciones y rupturas controladas que refuerzan la idea de proceso y transformación, algo que se vincula con el concepto y siendo que el sistema de identidad demanda un gran nivel de “apertura”, dado a que las necesidades de producción son variadas.

**FIGURA 15.** *Grillas Constructivas*



## **5.2** *Estrategia Comunicacional*

En esta instancia se desarrolló una estrategia comunicacional integral, estructurada en etapas, que permitió organizar la difusión, definir instancias de contacto con el público y sostener un relato coherente con el manifiesto y la dirección poética-espiritual del proyecto. La comunicación se concibe como una extensión del proceso alquímico propuesto, acompañando al público antes, durante y después del evento.

### 5.2.1 Tono comunicacional

El tono de la comunicación se define como poético y místico, evitando una retórica técnica o explicativa. Se prioriza una narrativa sugerente que invita a la exploración y al descubrimiento, manteniendo un equilibrio entre lo espiritual y lo moderno. La comunicación busca despertar sensibilidad, curiosidad y participación, en sintonía con la idea de alquimia perceptiva.

El tono también se adapta según el medio:

- En redes sociales, se utiliza un lenguaje breve y casi enigmático, sin revelar información completa.
- En medios tradicionales o prensa, el tono es más explicativo y reflexivo, aunque mantiene un carácter evocativo, destacando la accesibilidad, el carácter innovador y diferencial del festival.
- En el espacio urbano, la comunicación es directa e inesperada, a través de intervenciones disruptivas con frases breves que interpelan al transeúnte.

### 5.2.2 Canales y Medios

La estrategia contempla múltiples canales de difusión, articulados de manera coherente:

- **Canales digitales:** redes sociales (Instagram, TikTok, Twitter, Facebook y Pinterest) y una página web que funciona como archivo del festival. La web puede incluir secciones interactivas que se transforman o reaccionan según la interacción del usuario.
- **Canales urbanos:** mini intervenciones en el espacio público que funcionan como anticipos del festival, como pantallas interactivas que muestran partículas visuales similares a electrones, activadas mediante el movimiento de las manos.

- **Canales presenciales:** acciones participativas previas al festival, como talleres de construcción de objetos o elementos con comunidades locales, que luego se integran al evento.
- **Medios tradicionales:** prensa cultural y noticieros, utilizados para ampliar el alcance y legitimar la propuesta en un público más amplio.

### 5.2.3 Cronograma de Comunicación

La comunicación se organiza en tres momentos:

- **Previo al festival (30 de agosto al 7 de noviembre):** campañas en redes sociales e intervenciones urbanas orientadas a dar a conocer el festival de manera intrigante, junto con la conexión con figuras relevantes del sector alineadas con el propósito del proyecto.
- **Durante el festival (7 al 9 de noviembre):** streaming de algunas actividades, generación de contenido por parte del público (UGC), piezas audiovisuales para redes sociales y desarrollo de talleres o experiencias abiertas al público fuera del espacio principal del festival.
- **Post festival (10 al 30 de noviembre):** construcción de un archivo digital con registros compartidos por el público y creación de una comunidad en línea (foro, redes, hashtag) para continuar el intercambio sensorial y conceptual.

### 5.2.4 Comunicación “Sin Spoilers”

Un eje central de la estrategia es la decisión de no mostrar la obra final ni la experiencia completa. La comunicación se plantea de forma fragmentaria e incompleta, sugiriendo más de lo que revela. Se busca aplicar fotografía experimental y abstracción visual cuando sea necesario para anticipar atmósferas, materiales y sensaciones sin exponer las instalaciones o propuestas en

su totalidad. Esta lógica refuerza la intriga y prepara al público para una experiencia de descubrimiento, coherente con el concepto de alquimia perceptiva que atraviesa todo el proyecto.

### ***5.3 Aplicación del Sistema Gráfico***

#### **5.3.1 Piezas Gráficas y Digitales**

El sistema de piezas gráficas y digitales del festival se concibe como una extensión del concepto de alquimia perceptiva, entendiendo cada soporte como un dispositivo de activación simbólica. Todas las piezas se desarrollan a partir del sistema visual definido en el manual de marca, incorporando la paleta cromática alquímica, los recursos gráficos simbólicos y la lógica de composición basada en grilla.

##### ***5.3.1.1 Cartelería Urbana***

La cartelería urbana se desarrolla como uno de los principales puntos de contacto con el público en el espacio cotidiano. Las piezas exhibidas en espacios de transporte y soportes urbanos combinan tipografía expresiva, frases evocativas y los patrones gráficos trabajados, generando impacto visual inmediato sin revelar la experiencia final del festival. Los afiches funcionan como anticipos perceptivos, apelando a la intriga mediante mensajes como “Conocé la química invisible de los encuentros” (Figura 16), integrando símbolos alquímicos que refuerzan la idea de interacción y transmutación.

**FIGURA 16.** *Intervención Urbana Ventanal*



#### *5.3.1.2 Piezas para redes sociales y medios digitales*

Las piezas digitales para redes sociales incluyen posteos estáticos, carruseles y reels de Instagram. Estas piezas retoman fragmentos del sistema gráfico (degradados, máscaras orgánicas, símbolos y tipografía) para construir un lenguaje visual coherente y reconocible. Los reels se conciben como micro-experiencias audiovisuales, utilizando animaciones sutiles, transiciones suaves y textos breves que refuerzan el tono enigmático y poético de la comunicación. En ningún caso se muestra la obra o experiencia completa, manteniendo la lógica comunicacional “sin spoilers” definida en el proyecto. Las piezas para redes están especificadas en el manual de marca desde sus constantes hasta sus variables, y el significado que algunos elementos mantienen. Por ejemplo: la decisión de enmarcar a cada disertante en un marco celestial (Figura 17) remite a que cada uno de ellos es un elemento alquímico del festival, colocándolo en una instancia “superior”.

**FIGURA 17. Piezas para Redes Sociales**



### 5.3.1.3 Merchandising

El merchandising del festival se diseña como una forma de materializar el universo simbólico de ANIMA en objetos cotidianos. Se desarrollan piezas como remeras, tote bags, gorras, pulseras de acceso y pines, todas intervenidas con símbolos alquímicos, patrones conectivos y frases del manifiesto. Estas piezas funcionan como extensiones identitarias del festival, permitiendo que el público incorpore el concepto de transmutación y encuentro en su vida diaria.

**FIGURA 18. Prendas de Merchandising**



#### 5.3.1.4 Fanzine

Como pieza central dentro de la estrategia comunicacional, se desarrolló un fanzine programático que funcionó tanto como herramienta de difusión previa al evento como guía de orientación durante su desarrollo. Esta pieza está alineada con el concepto general del festival y con la idea de revelación propia de la alquimia. El fanzine fue planteado bajo la noción de “manuscrito hallado”, proponiendo que el público lo descubra de manera casi accidental. Esta decisión buscó reforzar el carácter misterioso y poético del festival. La narrativa se construyó a partir de una introducción anónima (la voz de un alquimista) que guía al lector a través de la información del evento sin revelarla de forma directa o inmediata, manteniendo un tono evocativo y sugerente.

Se eligió un formato de fanzine plegado compuesto por un único pliego con dobleces que permiten la división en ocho páginas en el frente y un dorso completamente oculto, que solo se revela al desplegar el fanzine en su totalidad. Este formato fue seleccionado por su capacidad de acompañar el concepto de revelación: la información se presenta de manera secuencial, mientras que la imagen posterior aparece como una instancia final de descubrimiento.

En el lado frontal, el fanzine funciona como una mini revista, organizada de la siguiente manera:

- **Portada**, con los logotipos del festival ANIMA-404 y un título de anclaje que inicia la lectura.
- **Introducción**, donde se presenta la narrativa del manuscrito hallado y se explica el sentido de la lectura.

- **Desarrollo informativo**, que incluye la descripción del lugar (El Molino – Fábrica Cultural), el cronograma de actividades segmentado por día y una sección destinada a la intervención del público.
- **Contraportada**, con los logotipos del festival y de los sponsors, junto con información general.

El lado trasero del fanzine se resolvió como una imagen gráfica revelada, de carácter visualmente impactante, pensada para funcionar también como póster o afiche coleccionable. Esta imagen simula un mapa o gráfico alquímico, con una composición expansiva, protagonizada por el ojo de la consciencia en el centro, rodeado de planetas, estrellas y simbología astral.

**FIGURA 19.** Fanzine y Pliegues



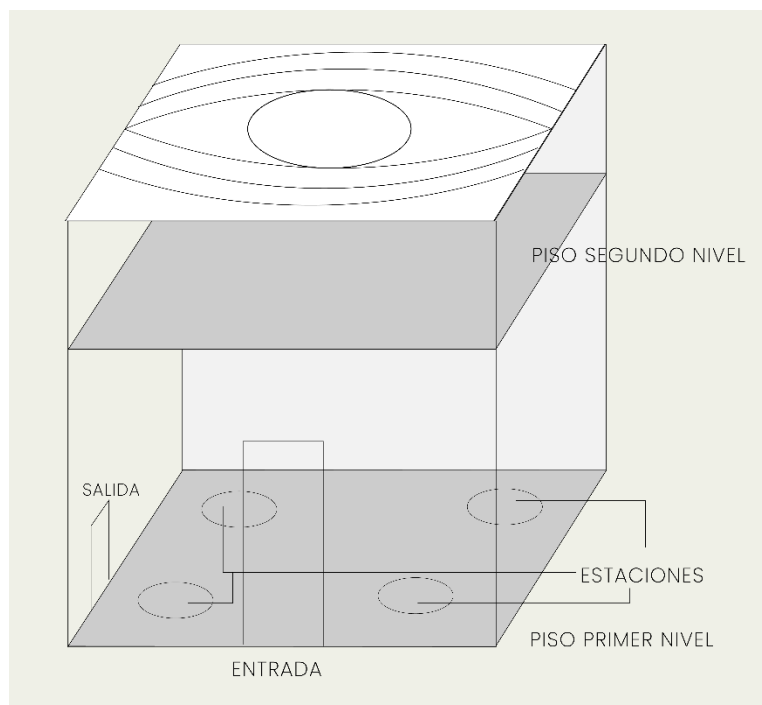
### 5.3.2 Diseño Espacial

El diseño espacial de este proyecto se materializó en una maqueta a escala 1:50 (siendo de 50x50x50cm) funcionando como un dispositivo que permite vivenciar el concepto de la alquimia y la revelación del festival ANIMA. La propuesta se estructura a partir de una lógica de recorrido progresivo, alineada con el concepto alquímico del *Opus Magnum*, donde cada desplazamiento implica una instancia de transformación sensible.

### 5.3.2.1 Estructura espacial

La organización espacial busca representar la metáfora de la alquimia como proceso de transmutación y revelación, estructurada en dos niveles jerárquicos y simbólicos. El piso inferior representa la materia en su estado inicial, un espacio de transformación donde el visitante atraviesa las cuatro etapas del Opus Magnum. Cada una de ellas encarna una fase distinta del proceso alquímico: Nigredo, Albedo, Citrinitas y Rubedo. En el medio, se encuentra el pasaje central, el cual funciona como un eje estructural, simbólico y de conexión vertical. Este pasaje es una escalera en forma de caracol que permite la ascendencia al segundo nivel, funcionando como el punto de energía y transformación del primer nivel. El piso superior responde a la manifestación final del proceso alquímico: la transmutación o expansión de la conciencia. El techo tiene la figura del ojo, reinterpretado como símbolo de percepción y revelación.

**FIGURA 20.** Vectorización de Niveles

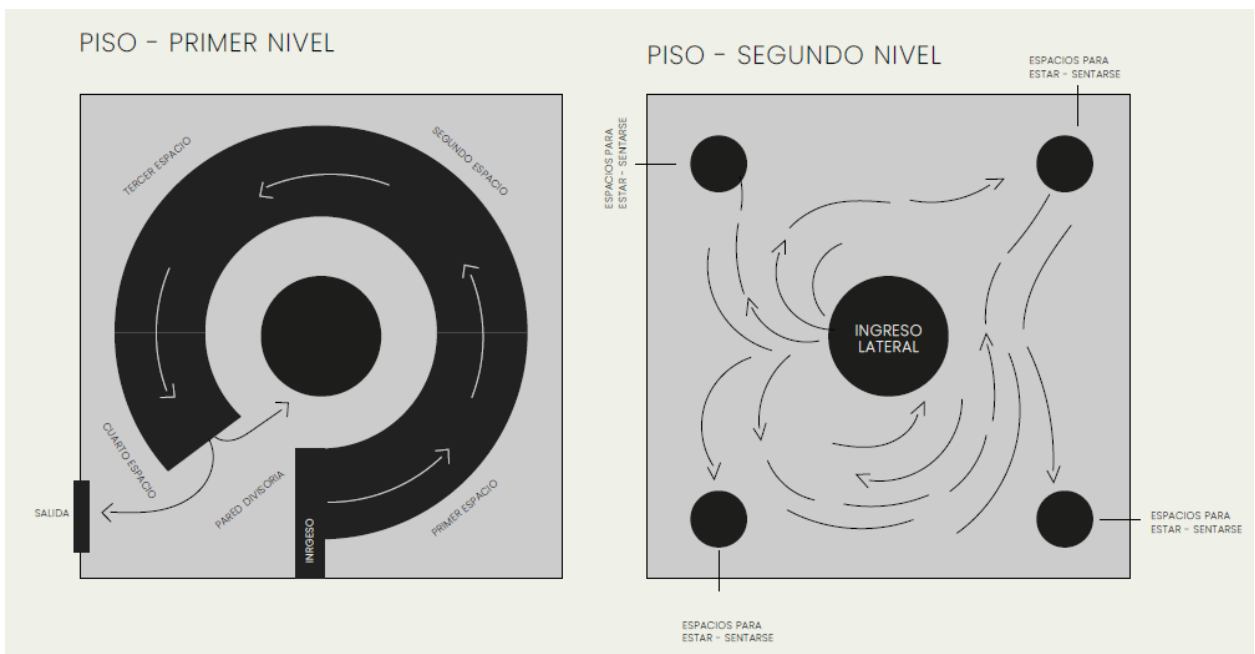


### 5.3.2.2 Recorridos, Flujos y Sensación Espacial

En el primer nivel el visitante se mueve en torno al pasaje central, atravesando cada estación de las etapas alquímicas, las cuales se ubican en las esquinas del espacio, generando un recorrido circular. Este flujo alude a los diagramas planetarios y sellos de la alquimia, donde la repetición y el movimiento continuo simbolizan como un ciclo. El nivel inferior es más introspectivo, denso. La iluminación es fragmentada por las aperturas y los mosaicos translúcidos, generando destellos parciales que refuerzan la idea de “lo oculto” y la búsqueda de revelación, y por el círculo del medio, que corresponde con la ubicación de la escalera central.

El piso superior responde a una idea más abierta y etérea. La lógica del recorrido en sí se rompe y se vuelve libre, expandida, ya que no hay un camino definido sino un espacio más de exploración intuitiva, donde los visitantes pueden desplazarse, sentarse, o caminar, apreciando las sombras proyectadas por el techo.

**FIGURA 21.** Muestra de Recorridos y Flujos



### 5.3.2.3 Storytelling del espacio

El recorrido del festival responde a una narrativa creada específicamente para desarrollar y vivenciar la sensación espacial intencionada. Esta narrativa se describe a continuación:

*Todo comienza en la materia. En el punto donde lo visible y lo invisible aún no se distinguen, donde la forma es apenas una posibilidad. Este espacio es un lugar de transformación: un athanor contemporáneo donde los cuerpos, los sonidos y las luces se mezclan para revelar lo que habita entre los mundos. Aquí, el visitante se sumerge en la oscuridad del nigredo, donde el silencio prepara el espacio para el cambio.*

*Luego, todo se vuelve liviano, transparente. El aire se aclara y nace el brillo. Los reflejos, las transparencias y los tonos suaves envuelven el espacio: es el instante de purificación, de recomposición de la materia. Así surge maduración de la transparencia, y el blanco se tiñe de color. La claridad se vuelve energía; las partículas vibran. El visitante percibe cómo el espacio se abre frente a él.*

*Así, donde los contrarios se unen, la piel se tiñe de rojo. La claridad se enciende, la materia vibra, el espíritu reacciona. En este punto, la alquimia se completa: lo que era pesado se eleva, lo que era opaco se vuelve transparente. Todo se transforma. Entre la sombra y el resplandor, el pulso vivo de la materia continúa latiendo: el ojo no observa, crea.*

### 5.3.2.4 Estaciones del Primer Nivel

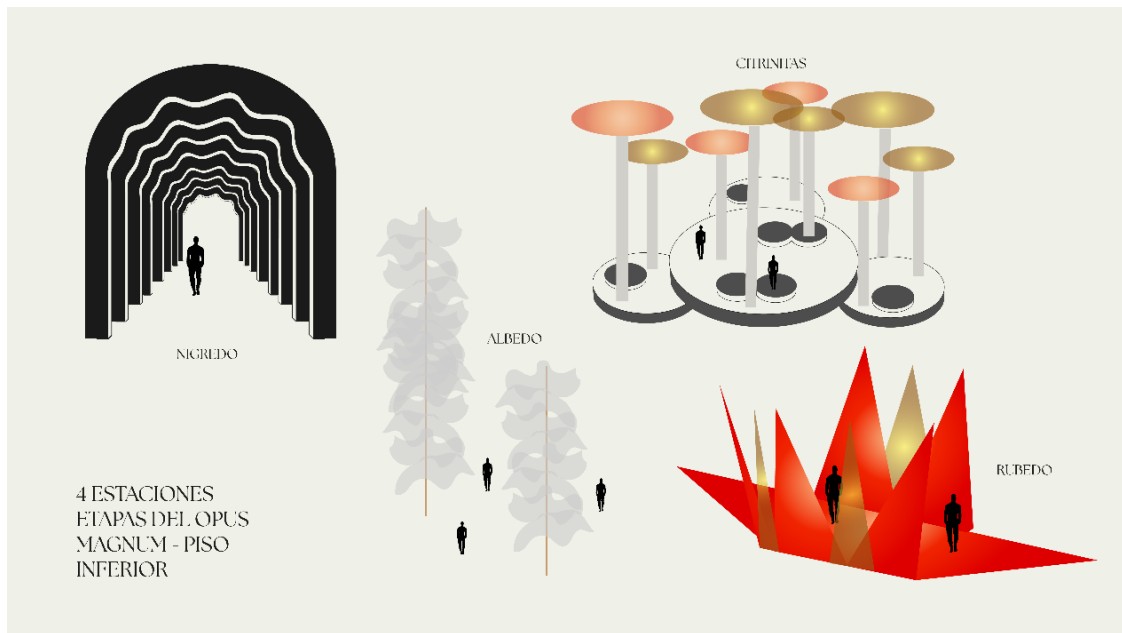
- a) Nigredo: La primera etapa del Opus Magnum, porque materializa el instante de disolución y confrontación con la sombra. El espacio es oscuro y cada vez que se

avanza se vuelve más angosto, recortado por líneas orgánicas que evocan la materia en proceso de fragmentación; representa la muerte simbólica de la forma: aquello que debe desintegrarse para renacer. En esta especie de umbral el cuerpo del visitante se convierte en parte del proceso alquímico: su silueta se funde con la oscuridad, y realiza un tránsito hacia la claridad.

- b) Albedo: Esta instancia se manifiesta en el espacio como un estado de claridad y transparencia. Luego del oscuro y agrietado Nigredo, el visitante continúa por un plano donde la materia comienza a “disolverse”. Esto se traduce en la transparencia de los materiales y las formas orgánicas ascendentes que simbolizan la purificación, siendo estas muy elevadas y altas. Las personas pueden caminar entre estos elementos, volviendo la experiencia algo más etérea.
- c) Citrinitas: La Citrinitas aparece a través de los tonos dorados (naranjas y amarillos translúcidos) en los discos que emergen del suelo como pequeños soles alquímicos. Representan las partículas de la materia en formación y el amanecer interno: la maduración de la luz, el momento en que la claridad se transforma en sabiduría. Este plano simboliza el equilibrio entre materia y energía, cuando la transparencia del Albedo adquiere color y calor. Es la fase en que la conciencia se afirma, y la transmutación se vuelve consciente. Los reflejos metálicos generan una multiplicación de la luz, aludiendo a la expansión de la conciencia.
- d) Rubedo: El Rubedo se expresa en la intensidad cromática de los rojos y dorados. Las puntas rojas y amarillas evocan la explosión del fuego interior. La estrella es también un símbolo solar, de expansión y vitalidad: la luz definitiva del conocimiento alcanzado tras el viaje del Nigredo al Albedo y la maduración

dorada de la Citrinitas. Se expone como un camino donde el visitante puede transitar viendo su reflejo entre las puntas de color. El calor alquímico culmina en creación.

**FIGURA 22** Vectorización de Estaciones



**FIGURA 23** Fotografías Primer Nivel



### 5.3.2.5 Piso Superior

En el piso superior, el diseño espacial se organiza como una instancia de culminación y revelación dentro del recorrido general. Formalmente, el espacio adopta una configuración circular y centrípeta. Esta organización remite a nociones alquímicas de ciclo, repetición y retorno, en las que no existe un inicio ni un final claramente delimitado, sino una experiencia que se construye a partir del desplazamiento del cuerpo en el espacio. Los **elementos gráficos y tipográficos** integrados en los muros funcionan como capas narrativas que refuerzan el storytelling del proyecto. Frases como se ven en la Figura 24 “Toda transformación es también una revelación” articulan el discurso conceptual con la experiencia espacial. La luz funciona como un material proyectual más: define recorridos y focaliza zonas específicas, además de también simbolizar la idea de revelación, eje conceptual de este nivel. En este sentido, el piso superior se presenta como un espacio más abierto, luminoso y contemplativo, en contraste con instancias previas del recorrido.

**FIGURA 24** Fotografía del Segundo Nivel



## CONCLUSIÓN

Como conclusión de la presente investigación y del desarrollo proyectual realizado, el diseño de la identidad visual para una nueva edición del Festival 404 Internacional de Arte y Tecnología se constituyó como un proceso complejo y multidimensional, que articuló instancias de exploración teórica, análisis crítico y experimentación práctica. A lo largo del proyecto se abordó el desafío de traducir un eje conceptual abstracto (El color del sonido) en un sistema visual integral capaz de comunicar la esencia interdisciplinaria, experimental y dinámica del festival.

La adopción de la alquimia contemporánea como recorte conceptual permitió pensar el diseño desde la noción de transformación, entendida como un proceso continuo de transmutación e hibridación entre lenguajes, disciplinas y percepciones, evidenciando un carácter diferencial en el sector. Este enfoque posibilitó la construcción de una identidad que integra lo visual y lo espacial, articulando opuestos como lo material y lo inmaterial, lo racional y lo sensible, lo científico y lo poético.

El desarrollo de este sistema de alta complejidad evidenció el rol del diseño como mediador entre el concepto curatorial del festival, las obras y el público. La identidad visual no se concibió únicamente como una herramienta estética o representativa, sino como un dispositivo de experiencia que acompaña y potencia el recorrido perceptivo del espectador, habilitando nuevas formas de interacción y lectura del evento.

La aplicación de los contenidos y metodologías adquiridas a lo largo de la cursada permitió consolidar una propuesta visual coherente, flexible y adaptable a múltiples soportes, manteniendo una unidad conceptual clara. En este sentido, el proyecto demuestra cómo el diseño

gráfico puede operar como un puente entre arte, ciencia y tecnología, contribuyendo a la construcción de espacios de reflexión, experimentación y encuentro.

Finalmente, este trabajo reafirma la importancia del diseño de identidades visuales para eventos interdisciplinarios como el Festival 404, no solo como estrategia de comunicación, sino como una herramienta fundamental para activar sentidos, generar comunidad y traducir conceptos complejos en experiencias significativas. La identidad desarrollada se posiciona así como un sistema capaz de acompañar la evolución del festival y de reflejar su vocación por explorar los cruces perceptivos y las transformaciones propias de la cultura contemporánea.

## BIBLIOGRAFÍA

- 404 Festival Internacional de Arte y Tecnología (s.f.). Recuperado de <https://www.404festival.com/>
- Abstract: The Art of Design (s.f.). Serie Original de Netflix.
- Abstract: The Art of Design. Temporada 1, Capítulo 1: Olafur Eliasson: The Designer of Experience. (s.f.). Netflix.
- Abstract: The Art of Design. Temporada 2, Capítulo 6: Es Devlin: Stage Designer. (s.f.). Netflix.
- Age of Audio – Clavier à lumières: un instrumento sinestésico (24 de enero de 2023). Querubin, P. El grito. *Age of Audio*. Recuperado de <https://www.ageofaudio.com/es/clavier-a-lumieres-un-instrumento-sinest%C3%A9sico/>
- Applied Jung. The Magnum Opus – Four Steps to Transformation (s. f.). Recuperado de <https://appliedjung.com/the-magnum-opus/#:~:text=The%20-%20four%20stages%20of%20the,%2C%20Illumination%2C%20Education%20and%20Transformation>
- The chemistry of alchemy (s.f.). The Editors of *Encyclopaedia Britannica*. En *Encyclopaedia Britannica*. Recuperado de <https://www.britannica.com/topic/alchemy/The-chemistry-of-alchemy>
- Ellison, T. The Seven Stages of Spiritual Alchemy: A Step-by-Step Guide (2025, 28 de mayo). *TheCollector*. Recuperado de <https://www.thecollector.com/spiritual-alchemy-occult/>
- Encyclopædia Britannica. Dome architecture (s. f.). Recuperado de <https://www.britannica.com/technology/dome-architecture>

- Encyclopædia Britannica. Symbols of function (s. f.). Recuperado de <https://www.britannica.com/topic/architecture/Symbols-of-function>
- Festival Internacional de la Imagen (Colombia) (2025). *Festival Internacional de la Imagen | Colombia*. Recuperado de <https://festivaldelaimagen.com/>
- HIBRIDACIÓN (QUÍMICA) (s.f.). *Química.es*. En *Enciclopedia Química*. Recuperado de [https://www.quimica.es/enciclopedia/Hibridaci%C3%B3n\\_%28qu%C3%ADmica%29.html](https://www.quimica.es/enciclopedia/Hibridaci%C3%B3n_%28qu%C3%ADmica%29.html)
- Historia/Arte (HA!) – El Grito (25 de agosto de 2017). Calvo Santos, M. El grito. *Historia/Arte (HA!)*. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/el-grito>
- John Canning & Co. The importance of church art & symbolism (s. f.). Recuperado de <https://johncanningco.com/blog/the-importance-of-church-art-symbolism/>
- KIKK Festival. Kikk Festival 2025 – International festival of digital & creative cultures (2025). Recuperado de <https://www.kikk.be/>
- LaCarne Magazine – Aleksandr Skryabin, sinestesia en Prometeo (8 de marzo de 2014, actualizado el 24 de agosto de 2020). *LaCarne Magazine*. Recuperado de <https://lacarnemagazine.com/sinestesia-prometeo-el-poema-de-fuego-de-aleksandr-skryabin/>
- Laoyan, S. (2025, 8 de enero). *Metodología Agile: TODO sobre esta forma de trabajo*. Asana. Recuperado de <https://asana.com/es/resources/what-is-agile-manifesto>
- Mapping Festival (2025). *Mapping Festival*. Recuperado de <https://www.mappingfestival.com/>

- Redgrove, H., & Redgrove, S. *Alchemy ancient & modern* (1913). Recuperado de *Archive.org*:  
<https://ia801607.us.archive.org/5/items/alchemyancientmo00redgrich/alchemyancientmo00redgrich.pdf>
- Serpentine Galleries (s.f.). *Serpentine Pavilion 2015 designed by Selgascano*. Recuperado de <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/-serpentine-pavilion-2015-designed-selgascano/>
- Turrell, James (s.f.). *Official Website*. Recuperado de [Insertar URL de la página oficial de James Turrell]
- The Witch's & Druids Den. *The Four Stages of the Magnum Opus* (s. f.). Recuperado de <https://thewitchsanddruidsdn.com/the-four-stages-of-the-magnum-opus/>
- Wong, W. (1995). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Editorial Gustavo Gili.