

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



ser-encia

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la
Pontificia Universidad Católica de Chile para
optar al título profesional de Diseñadora.

María Belén Ellez Millar
Profesor guía: Ricardo Vega
Enero, 2020 . Santiago, Chile

agradecimientos.

A mi familia y amigos que constantemente estuvieron dándome fuerzas y palabras de amor para continuar con el desarrollo de este proyecto a pesar de todo el contexto de incertidumbre en el que nos encontramos actualmente.

A Ricardo por aceptar ser mi profesor guía en esta segunda parte del proyecto. Gracias por la paciencia, la sabiduría compartida y por abrirme la mente a nuevas maneras de pensar en el diseño, no solo como una disciplina estructurada sino como la habilidad de poder indagar creativamente en aquellas temas que despiertan la curiosidad.

A todas aquellas personas que me escucharon hablar apasionadamente sobre los temas de investigación desarrollados en las siguientes páginas, gracias por la paciencia y la constante retroalimentación positiva.

contenidos.

Agradecimientos	3	Análisis: Manifestaciones Subjetivas	17	<i>Resultados</i>	63
Introducción	5	<i>Sinestesia</i>	17	Dimensiones	71
Motivación Personal	6	<i>Sinestesia como condición clínica</i>	18	<i>Interpretación final</i>	72
Marco Teórico	7	<i>Sinestesia Cromática</i>	18	<i>royecciones</i>	73
La percepción	8	Problema: entender desde qué y no desde un cómo.	21	Bibliografía y Anexos	75
<i>Aceptamos la realidad como se nos presenta.</i>	8	<i>¿Cómo se estudia el fenómeno de la existencia?</i>	22	<i>Bibliografía</i>	76
<i>Construcción de la realidad</i>	8	<i>Suspender las grillas de lecturas</i>	23	<i>Anexos</i>	77
<i>Inhibición Latente</i>	9	<i>Neurofenomenología</i>	23		
<i>Descubrir cual es la realidad</i>	10	<i>Know-How</i>	23		
Sustancias Psicodelicas	13	<i>Teoría del conocimiento</i>	24		
<i>Percepción</i>	13	Formulación Proyecto	25		
<i>Subjetividad</i>	14	<i>Ficha de investigación</i>	26		
<i>Impresiones visuales</i>	14	<i>Usuario y contexto</i>	27		
<i>El arte de capturar las cosas por sí mismas</i>	14	<i>Antecedentes y Referentes</i>	28		
La impresión del Color	15	Desarrollo Proyecto	32		
<i>El color se origina en el observador</i>	15	<i>Ejercicios previos</i>	33		
<i>Vasili Kandinski y el color</i>	16	<i>Implementación prototipos</i>	37		
<i>Describir lo indescriptible: Qualia</i>	16	<i>Prototipo 1</i>	38		
		<i>Resultados</i>	41		
		<i>Prototipo 2</i>	44		
		<i>Resultados</i>	53		
		<i>Prototipo 3</i>	62		

"Podemos formar un fondo común de información sobre experiencias, pero no de las experiencias mismas. De la familia a la nación, cada grupo humano es una sociedad de universos islas."

(Huxley, 1956)

El fenómeno del mundo y de la propia experiencia de la vida son únicos.

Desde el momento que comienza nuestra existencia atesoramos vivencias que nos van marcando y formando. Cada recuerdo, cada error, cada sentir, cada dolor e instante de felicidad resultan estar relacionados con causas que nos determinan en cuanto al entendimiento de nosotros mismos y las propias capacidades que tenemos para actuar sobre el entorno.

Percibimos la realidad y reconocer nuestra propia existencia gracias a nuestra consciencia: un mundo interior al cual solo nosotros mismos tenemos acceso, un universo privado e incommunicable, un misterio que aún despierta muchas interrogantes en diferentes áreas de estudios sobre la mente y la propia existencia. Consciencia capaz de crear todo un universo interior a partir de creencias, ideales, gustos e identidad.

Finalmente, esto es lo que nos hace únicos: el tener un lugar como la consciencia en donde se manifiesten nuestros pensamientos más profundos en conjunto con nuestras propias maneras de percibir el fenómeno del mundo. ¿Cómo se manifiesta la consciencia en cada persona?, ¿Cómo se ve?, ¿Cómo se siente?

introducción.

motivación personal.

Nací en el campo. Rodeada de naturaleza y constantes estímulos que siempre llamaron mi atención.

Desde pequeña siempre me considere una persona curiosa y observadora. Las texturas, los colores en sí mismos, olfatear lo que me rodeaba era lo que más motivaba mis constantes salidas del espacio cerrado de mi casa hacia espacio exterior abierto.

A medida que fui creciendo estas curiosidades fueron evolucionando a interrogantes que no sabía como formular o como comunicar. Eran preguntas tales como: ¿La persona que está al lado mío esta exactamente viendo lo mismo que yo en este preciso momento? ¿Por qué este objeto que tengo en mis manos es necesariamente de este color? ¿Los demás sienten o ven este color de la misma manera que yo?

Fue cuando a la edad de 22 años ingeri por primera vez dietilamida de ácido lisérgico, sustancia psicodélica que altera la percepción de los sentidos. Popurlamente conocido como LSD o propiamente ácido; alcanzó su mayor fama en los años 60 al usarse entre los jovenes adultos con fines de transcendencia pero también desde áreas psicologicas en la exploración de terapias contra la depresión, ansiedad ,problemas de adicción y el propio fenómeno de la consciencia.

Usando palabras puedo describir esta experiencia como un fenómeno en el que vi mi consciencia en diferentes niveles. Experiencia en el que El sentir ... el sentir fue más intenso que nunca.

Mi percepción estaba captando cada detalle, textura, sonidos, susurros, todo lo que me rodeaba. Las impresiones visuales como el color ya no solo las veía como antes; las podía sentir y escuchar. El color me ayudo a entender lo que iba sintiendo en las ocho horas que se prolongo esta experiencia con la sustancia.

Lo llamativo de esta nueva manera de entender el color es que luego de meses de haber vivido esta experiencia psicodelica me percate que mucho de lo que había sentido y percibido del color ya lo había experimentado anteriormente en mis memorias de infancia, cuando salía a jugar mientras recorria elugar donde me críe.

Mi motivación en este proyecto es aplicar el diseño para explorar en los mundos interiores de cada persona, en sus sentir, cómo perciben el mundo que los rodean a través de la experiencia del color y replantear las maneras en que le damos significado a nuestra vivencias en el día a día.

**marco
teórico.**

"Nuestros sentidos apenas perciben la realidad objetiva circundante".

(Eagleman, 2015)

La realidad y la construcción que de ella se nos presenta se lleva a cabo por la percepción, proceso mediante el cual, el cerebro, capta los estímulos que vienen desde exterior, tomando como punto de partida un evento cualquiera y recogiendo, por medio de los sentidos, diversas imágenes; sonidos; sabores y texturas, entre otros estímulos sensoriales. Este proceso finaliza cuando se configura una imagen mental de lo que hay en este "espacio-lugar", dentro del cual hay una secuencia de acontecimientos que podemos contemplar, proporcionando, así, a nuestro intelecto, de un continuo fluir que llamamos realidad.

Sin embargo, *"nuestra percepción no ve gran parte de la acción que esta ocurriendo en la realidad"*. Estas son las palabras con las que el neurocientífico estadounidense David Eagleman inicia su charla TED en el año 2015 titulada *Can we create new senses for human*.

En dicha ocasión, el expositor también mencionará que estamos cómodos en nuestro propio "**Unwel**", término que se utiliza para denominar nuestro mundo circundante.

El ser humano es capaz de ver colores, pero no de ver todas las ondas, esto quiere decir que vemos menos de una diez billonésima parte de lo

que existe (Eagleman, 2015).

Pues, existen a nuestro alrededor diversas ondas, como las ondas de radio, microondas, rayos x o rayos gamma, las cuales atraviesan nuestros cuerpos sin nosotros ser conscientes de ello. Podríamos bien tener una imagen mental de esto si imaginamos que, a diario, hay conversaciones de teléfono atravesándonos que no podemos ver y que, por lo tanto, pasan sin que nosotros notemos realmente su presencia.

David explica que nuestra experiencia de la realidad se ve limitada por nuestra biología, por lo tanto, nuestro cerebro muestra sólo una parte del mundo que nos rodea. Esta experiencia de la realidad se manifiesta de maneras distintas en cada especie animal, ya que cada ser vivo cuenta con diferentes sentidos que perciben diferentes partes de la realidad. En ese sentido, "cada especie tiene su propio Unwel".

Construcción de la realidad

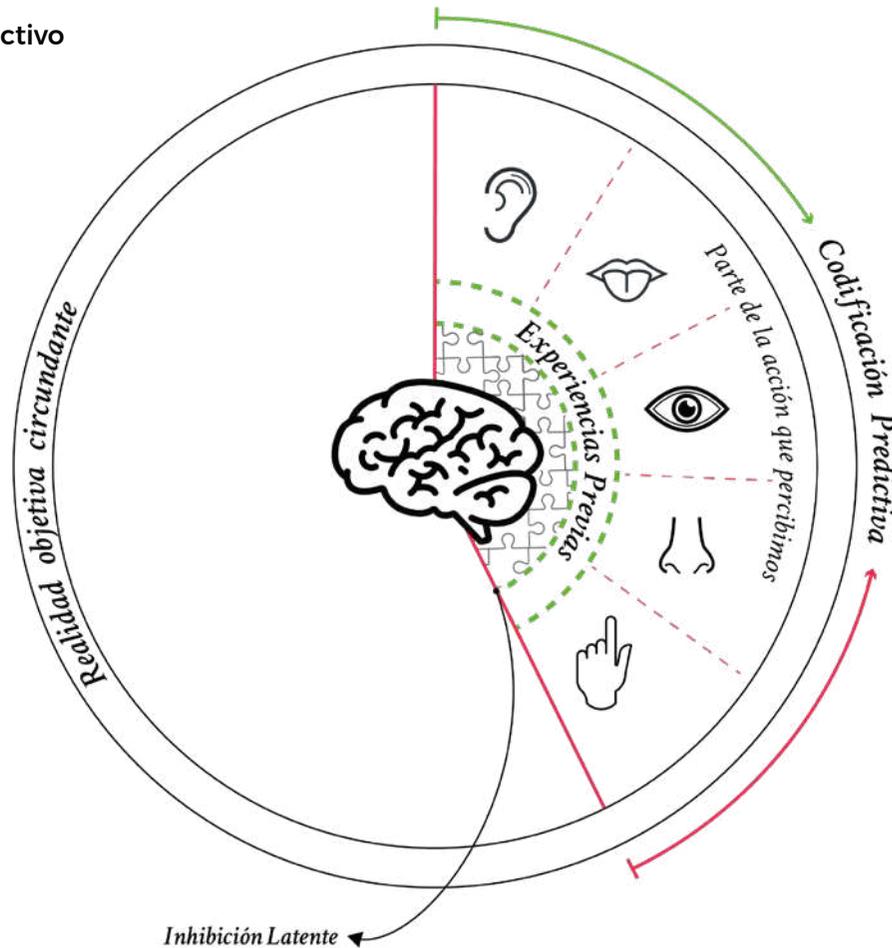
¿Cómo percibimos? ¿Y cómo nos formamos una idea de la realidad?

Nuestra percepción de la realidad no sólo es un proceso de visión clásica de la percepción de Input, el proceso de entradas a niveles superiores del cerebro y de Output; pues también es un proceso que se ve influenciado por nuestra ideas previas.

la percepción:

**aceptamos la realidad
como se nos presenta.**

Imágen 1
Filtro predictivo
promedio.



esperamos ver puede no representar imagen completa”

(Intramed, 2019).

Inhibición latente

La inhibición latente es un proceso adaptativo que se encarga de disminuir la carga cognitiva atencional reduciéndose a la saliencia de las interacciones diarias e irrelevantes. De esta manera, nuestra mente crea una imagen de estos estímulos, los que pasan a formar parte de nuestra manera de percibir el mundo.

Desde la comunidad médica de internet, Intramed (2019), en sus archivos de estudios respecto a la codificación predictiva, se refiere al proceso de inhibición latente al estudio de aquellos que carecen de esta habilidad, describiéndolo como un fenómeno en donde ocurre todo lo contrario: se perciben todos los estímulos como novedosos, produciendo así una sobrecarga cognitiva (imagen 2).

Quienes experimentan esta carencia son aquellas personas que padecen de hipersensibilidad, autismo y psicosis, pero también personas normales con alta creatividad. Por otro lado, la esquizofrenia refleja un filtro predictivo demasiado fuerte (imagen 3): si tu cerebro está demasiado seguro sobre sus percepciones, anula la información nueva con sus creencias y crea falsas percepciones (Intramed, 2019).

La mayoría de las personas estamos en el medio del espectro, a menos que hagamos (o tomemos) algún químico que modifique la química del nuestro cerebro, como el LSD.

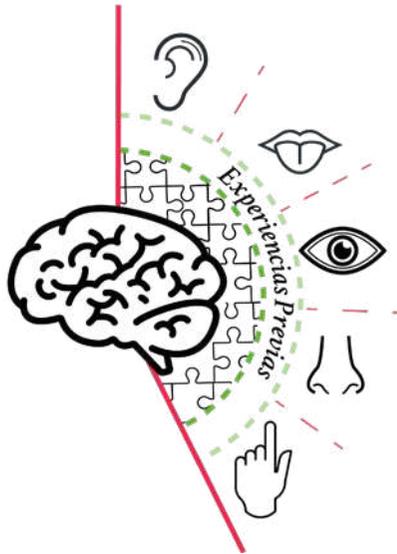
Este es un proceso bimodal, en el cual se combinan ingresos de señales a través de nuestros sentidos, en conjunto con la experiencia previa que anticipa un significado para aquello que es percibido. Andy Clarck, filósofo británico, nombra esta característica de la percepción como codificación predictiva (2015), proceso en el cual existen dos direcciones: lo que viene de afuera hacia el cerebro sumado a lo que la percepción modificada por lo que el cerebro cree (ver

imagen 1). Este proceso de predicción nos ayuda a organizar la experiencia del mundo de manera simple y eficiente.

“Nuestros cerebro predictivos nos ayudan a ver los árboles como árboles casi sin mirarlos, se eliminan todos los aspectos perceptuales redundantes (latencia inhibitoria), recibimos dos o tres imágenes y las encasillamos en nuestras categorías. No vemos a menos que pongamos atención, a veces lo que

Imágen 2

Filtro predictivo débil.



Imágen 2

Filtro predictivo fuerte.



" Toda experiencia es una alucinación controlada por los datos"

(Clarck, 2015)

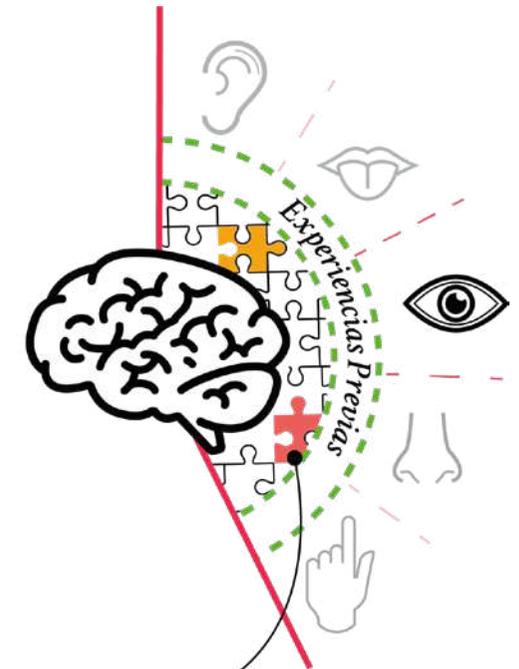
Nuestro cerebro se mantiene constantemente construyendo hipótesis sobre cómo funciona el mundo con el fin de usarlas para explicar experiencias y completar datos faltantes (Intramed, 2019).

Un ejemplo de esto es la visión (imagen 3). Nuestros ojos tienen puntos ciegos donde el nervio óptico bloquea parte de la retina. De esta forma, cuando la corteza visual convierte la luz en imágenes coherentes, los puntos ciegos se rellenan con información a partir de las partes aledañas.

Un caso muy curioso y conocido es el síndrome de Charles Bonnet, padecimiento en el cual aquellos pacientes con pérdida total o parcial de la vista comienzan a alucinar con escenas de vívidos colores. Aún no se sabe porqué ocurre este

fenómeno, sin embargo, se ha estudiado las áreas del cerebro que se activan al momento de sufrir estas alucinaciones. Lo llamativo de estas investigaciones es el hecho de que los sectores que se activan al momento de sufrir estas alucinaciones no son las áreas de la imaginación, sino que las mismas que se activan en la percepción común. (Cox, 2018).

Cuando la corteza visual no recibe información de los ojos, aun si esta es temporal, nuestro cerebro intentará crear una imagen coherente, aun cuando la limitación de su habilidad es obvia. Los científicos piensan que el cerebro usa imágenes que recuerda para compensar la falta de nueva información visual. Y lo mismo pasa con otros sentidos.



Puntos ciegos rellenos

Imágen 3
Visión

Descubrir cual es la realidad



El cerebro es un desarrollador de mecanismos para encontrar modelos, es decir, de relaciones de información y asociaciones de relaciones con el significado conductual. En este sentido, el significado se encuentra al interactuar del mundo.

Beau ejemplifica lo anterior con el siguiente ejercicio: ¿Puedes leer la siguiente frase?

Y o u a e n o t r a d i g t h s .

¿Por qué logramos entender aún cuando la frase está incompleta?

En primera instancia, no hay ningún motivo en particular por el cual completamos la frase con las letras faltantes en ella. Co todo, aun así, nuestro cerebro insiste en ubicar las letras que faltan, sin nosotros ser conscientes de este fenómeno, pero ¿por qué sucede esto? El profesor explica que esto es posible debido a que en las estadísticas de tu experiencia pasada habría sido útil hacer eso, por lo que ahora lo haces otra vez. Y, además, no pondrías una letra después de la primera letra –en este caso la Y– pues no habría sido útil en el pasado y, por lo tanto, no lo haces en otras ocasiones.

Es de esta forma cómo funciona nuestro cerebro predictivo, dando por hecho los estímulos pasados para así procesar nueva información e ir completando el puzle de nuestra realidad.

Redefinir la realidad con el color

El último ejemplo nos demuestra como se genera la nueva normalidad dentro de nuestra percepción. Para poder realizar el ejercicio es necesario observar por mínimo 30 segundos el punto blanco entre los rectángulos verde y rojo, y luego observar el desierto (ambas imágenes del desierto son exactamente la misma imagen).

Beau Lotto (2009), profesor de neurociencia, durante su charla Ted, titulada "Ilusiones ópticas que demuestran como vemos", enseña con simples ejercicios ópticos cómo podemos ser conscientes de esta capacidad predictiva del cerebro y cómo podemos fallar al predecir.

Uno de los problemas que él nota sobre la percepción de la realidad es que una misma imagen podría tener un número infinito de posibles fuentes del mundo real. Como en el siguiente ejemplo:



TARGET 1

TARGET 2

Estas son proyecciones del mundo exterior, idénticas en todos los sentidos. En tamaño, forma y contenido espectral son lo mismo en lo que respecta a nuestro ojo.

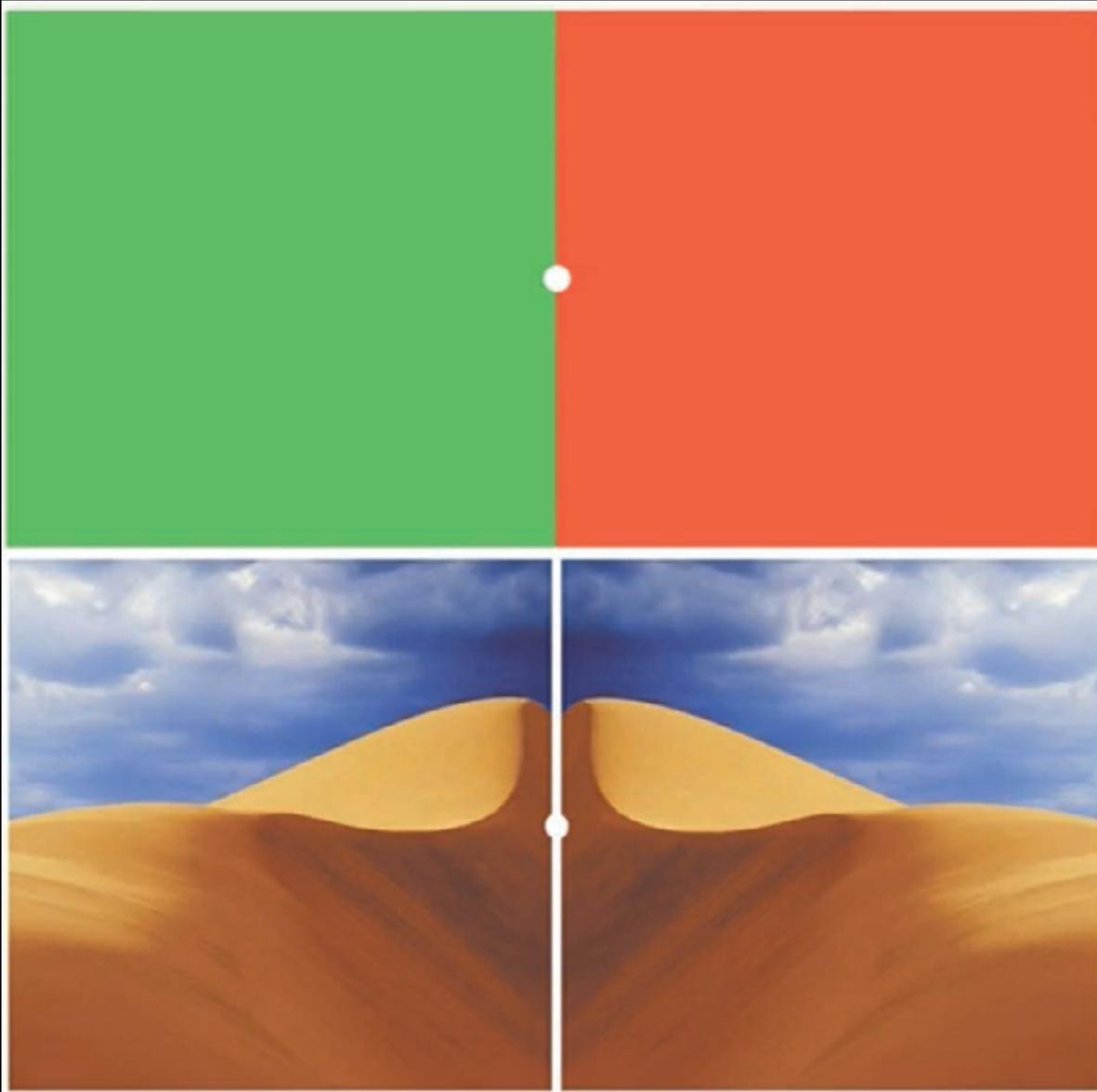
Ahora bien, si observamos el origen de estas proyecciones, nos podemos percatar de que ambas provienen de fuentes completamente distintas. Sus significados también son completamente diferentes y, de todos modos, dan lugar a exactamente la misma información retinal y, aun así, lo que nos llega es sólo información retinal



Lotto (2009) explica que la luz que llega a nuestros ojos, la información sensorial, no tiene significado. Es lo que hacemos con esa información lo que nos importa.

"¿Cómo vemos? Vemos aprendiendo a ver".

(Lotto, 2009)



Redefinir la realidad con el color

El último ejemplo nos demuestra como se genera la nueva normalidad dentro de nuestra percepción. Para poder realizar el ejercicio es necesario observar por mínimo 30 segundos el punto blanco entre los rectángulos verde y rojo, y luego observar el desierto (ambas imágenes del desierto son exactamente la misma imagen).

El cerebro está viendo la misma información como si el lado derecho estuviera todavía bajo luz roja, y el izquierdo bajo luz verde. Esa es tu nueva normalidad.

"el color nos dice algo completamente diferente, nos dice que nuestro cerebro no se desarrollo en realidad para ver el mundo de la manera que es. No podemos. En cambio, el cerebro se desarrollo para ver el mundo de la manera que fue util verlo en el pasado. Y la manera en que vemos es redifiniendo continuamente la normalidad".

(Lotto, 2019)

sustancias psicodélicas:

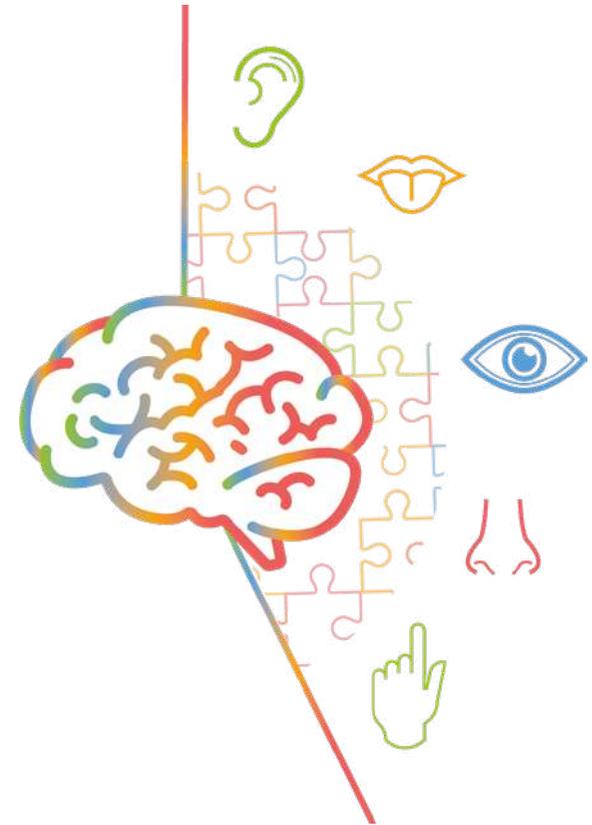
¿Qué pasa con la percepción?

“Si las puertas de la percepción quedaran depuradas, todo se habría de mostrar al hombre tal cual es: infinito”

William Blake

El uso de sustancias recreativas y terapéuticas como el LSD o la psilocibina ofrecen una de las mejores confirmaciones para la teoría de codificación predictiva, en vista de que estas drogas eliminan el filtro perceptual predictivo. En otras palabras, cuando ya no estamos prediciendo o explicando, podemos considerar las percepciones alternativas (Intramed, 2019).

Según Elizabeth Cox, en su investigación TED (2018) sobre las alucinaciones, entre los efectos más comunes de estas drogas está la sensación de que los objetos están húmedos y de que las superficies pueden respirar. En dosis más altas, el mundo visual pareciese derretirse y disolverse en remolinos o fractales. Por otra parte, menciona la evidencia de que estas sustancias actúan sobre la corteza cerebral, lo que causaría problemas de percepción en todos los sentidos. Esto ocurriría debido a que estas drogas activan los receptores en diversas áreas del cerebro, que incluye las regiones corticales para todos los sentidos.



Subjetividad

En el año 1954, el escritor y filósofo británico Aldous Huxley, en su libro, Las puertas de la percepción, relata las distintas experiencias que habría vivido bajo la ingesta de mescalina, principio activo psicoactivo de la raíz llamada peyotl, o peyote. La mescalina es la sustancia que, durante la época precolombina, fue venerada como una deidad en distintas religiones indígenas de México y América Central, debido a las intensas experiencias alucinatorias que provoca su ingesta.

Los escritos de sus ensayos aludían mucho al sentido de la vista, describiendo que lo que ahora contemplaba "existía allí mismo, en lo que podía ver con los ojos abiertos". (Huxley, 1954, p.16).

"Estaba contemplando lo que Adán había contemplado la mañana de su creación: el milagro momento por momento, de la existencia desnuda".

(Huxley, 1954, pág. 20)

El filósofo explica que en una percepción normal el ojo construye el mundo a base de problemáticas como el ¿dónde?. ¿a qué distancia? o ¿cuál es la situación respecto a tal o cual cosa? Sin embargo, al contrario de la percepción ordinaria, en la experiencia con mescalina, la percepción se construye en funciones de intensidad, profundidad de significado y de relaciones dentro de un sistema.

Huxley elabora en sus escritos una lista sobre lo que sucede a la mayoría de las pocas personas que han ingerido mescalina bajo fiscalización, la cual se resume en los siguientes dos puntos:

1° La capacidad de recordar y de "pensar bien" queda poco o nada disminuida.

2° Las impresiones visuales se intensifican mucho y el ojo recobra parte de esa inocencia perceptiva

de la infancia, cuando el sentido no está inmediata y automáticamente subordinada al **concepto**. *El interés por el espacio disminuye y el interés por el tiempo casi se reduce a cero.*

Impresiones Visuales

Las impresiones visuales como el color, bajo los efectos de sustancias psicodélicas como la mescalina, adquieren mayor poder y hacen que el perceptor pueda percibir innumerables finos matices que en la percepción ordinaria no somos capaces de captar (Huxley, 1954).

"Se diría que, para la inteligencia Libre, son primarios los llamados caracteres secundarios de las cosas".

(Huxley, 1954)

La inteligencia libre es el concepto que Huxley define como el fenómeno en el cual podemos ser conscientes del mundo subjetivo. Sin embargo, esta inteligencia libre se vería regulada mediante la válvula reductora del cerebro y del sistema nervioso.

El arte de capturar las cosas por sí mismas

Entre las últimas reflexiones que hace Huxley en su experiencia, relata la observación de diferentes pinturas y obras de variados artistas. En esta acción percibe que hay una gran similitud entre cómo los artistas son capaces de traspasar a un lienzo las cosas por "sí mismas" y cómo logran capturar esta esencia, esencia que el autor sólo logra captar bajo los efectos de esta sustancia.

Las palabras que utiliza para describir esta capacidad de los artistas aluden "a establecer la tónica de toda la obra de arte, que fijen la clave en la que el tema va a interpretarse, que expre

sen el ánimo, el temperamento y la actitud frente a la vida del artista". (Huxley, 1954, p. 40)

"No hay aquí ni una sola pulgada de superficie lisa, ni un momento de paz o confianza; todo es sedoso yermo de innúmeros pliegues y arrugas diminutos, con una incesante modulación- incertidumbre interior expresada con la perfecta seguridad de una mano de maestro, de tono sobre tono, de una indeterminado color sobre otro".

(Huxley, pág. 42)

la impresión del color.

Imágen 4
El arco iris de Newton



"Los colores son la lengua materna del subconsciente"

Carl Jung (1875-1961)

El color se origina en el observador

El color es un estímulo al que constantemente estamos expuestos. Es una impresión que se percibe con un sentido: la vista.

En la Guía de color publicada por Fraser y Banks (2005), se describe el color como un fenómeno que no se puede oír, oler, tocar ni probar. "Esto sugiere que el color no forma parte de un objeto o una superficie, sino que se origina en el observador" (Fraser y Banks, 2005, pág. 10).

Esta concepción del color tiene origen en la réplica que el poeta, novelista y científico alemán, Johann Goethe, realiza a la serie de experimen-

tos que el Físico Isaac Newton llevó a cabo para entender el fenómeno del color.

Newton desarrolló la teoría de que la luz blanca (imagen 4) se difumina en un prisma, generando así el espectro de colores. En pocas palabras, el físico vio la luz blanca compuesta de distintos colores. Sin embargo, esta es una explicación física del color, la cual difiere mucho de una explicación fisiológica o psicológica, enfoque que Goethe desarrollaría posteriormente.

Sobre la fisiología del color, indica que la oscuridad es algo vibrante que existe todo el tiempo, y que la luz es una manera de poder "verla" ante nuestros ojos en sus distintas manifestaciones de color. "Que los colores existan independientemente de la luz, sugiere que hay un mundo de fenómenos latentes, podamos o no percibirlo". (Cultura Inquieta, 2020).

*¿El rojo que estás viendo
es el mismo rojo que yo estoy viendo?*

En cuanto a su psicología, añade que el color está compuesto por un efecto sensorial y moral, esto quiere decir que el color produce un efecto importante y objetivo en la vista del observador. Como consecuencia de esto, el ánimo también se ve involucrado al unirse directamente a lo moral.

Según los estudios sobre el color de Goethe, las diferentes impresiones del color no son intercambiables, ya que estas cuentan con un efecto específico: "estados decididamente específicos en el órgano vivo. La experiencia nos enseña que los distintos colores dan especiales estados de ánimo" (como se cita en Pawlik, 1996, pág. 28).

Su teoría es uno de los primeros estudios en torno a la relación que tiene la impresión del color con nuestra conciencia, una relación mucho más allá de lo estético de aquello que aparentemente creemos. Por otra parte, las experiencias vividas tendrían una importante relevancia en esta impresión.

Vasili Kandinsky y el color

En 1992, el pintor ruso, precursor del arte abstracto en pintura y teórico del arte, Vasili Kandinsky, propone que el color tiene la fuerza psicológica de provocar vibraciones anímicas. Además, agrega que la fuerza física elemental es la vía por la cual el color llega al alma. De esta manera, define el color desde lo que él llama su "*sonido interno*".

Quienes logran experimentar el color de esta manera son aquellos que logran un nivel alto de sensibilidad. A estos sujetos Kandinsky los describe como aquellos seres con accesos tan directos al alma que las impresiones sobre éstas son tan inmediatas que generan un eco de vibraciones sobre los órganos sensoriales. De esta forma, el órgano visual no estaría actuando de manera solitaria, sino que, en conjunto con los otros órganos sensoriales. Como efecto, se reconocerían los colores, entendiéndose que

pueden parecer ásperos y erizados, mientras que como pulidos y aterciopelados, o bien, la existencia de colores blandos y otros que parecen duros.

Describir lo indescriptible: la sensación que nos produce algo.

Qualia

Charles Sanders Peirce, filósofo estadounidense, en 1866 introduce el término "Qualia" en la filosofía, concepto que describe aquellos aspectos fenoménicos introspectivamente accesibles de nuestra vida mental. (Stanford Encyclopedia of Philosophy Archive, 2018).

Un ejemplo de qualia es pasar los dedos sobre superficies suaves o rugosas; sentir dolor o placer; oler una comida recién hecha; observar un color especialmente llamativo; o vivenciar sentimientos desagradables.

Según los archivos de la enciclopedia de Stanford de filosofía, para cada una de estas experiencias hay algo que es para nosotros experimentar subjetivamente estas situaciones.

Sin embargo, hay que saber diferenciar entre lo que es experimentar la propia experiencia a experimentar una mancha de color marrón opaco. Esto es lo que se define como el "carácter fenomenal": *someterse a la subjetividad, prestar atención al fenómeno de lo que estamos viviendo para poder captar ese algo*



análisis: manifestaciones subjetivas.

Sinestesia

La sinestesia es la sensación secundaria o asociada producida en un punto del cuerpo humano, como consecuencia de un estímulo aplicado en otro punto diferente. Melero (2013) afirma que este fenómeno neurológico se produce cuando la estimulación en un sentido, por ejemplo, el oído, desencadena una percepción en otro sistema sensorial que no ha sido estimulado directamente, por ejemplo, la vista (imagen 5).

"La sinestesia no es producto de una mezcla de sentidos puesto que quienes experimentan sinestesia perciben de manera correcta los estímulos, solamente que, con una característica sensorial añadida, esto quiere decir que los sentidos se complementan de una manera inusual"

(Melero, 2013, pág 2).

Hoy en día se sabe que esta capacidad no es muy común entre las personas, un porcentaje muy bajo de la población mundial afirma haber vivido una experiencia sinestésica.

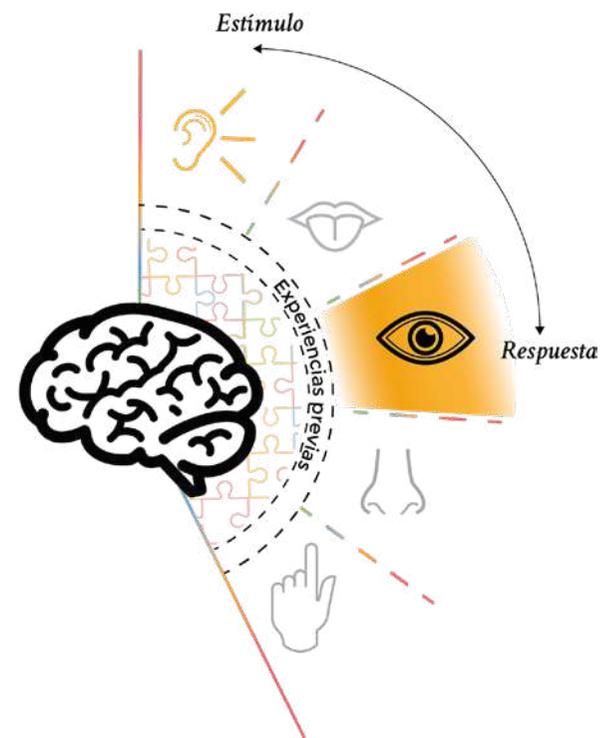


Imagen 5
Sinestesia

Sinestesia como condición clínica

En el 2013, Melero se refiere a la capacidad de la sinestesia de proporcionar una “experiencia sensorial añadida” a través del dolor y el Placer, todo esto por medio de visualizaciones de colores, sabores, olores y sonidos. Cada vivencia puede variar según su inductor, los cuales pueden ser dolores agudos, punzantes, insoportables ; o bien, placeres fugaces, sostenidos, compartidos, en soledad o conceptuales. Inclusive, cuando estos placeres o dolores son indescriptibles e inefables, se puede vivir una experiencia sinestésica. No obstante, esto es casi todo lo que se sabe al respecto de este tipo de sinestesia, por lo que aún queda por entender por qué estos inductores son capaces de generar estas clases de reacciones sinestésicas en ciertas personas y por qué es algo casi exclusivo de otras.

Sinestesia Cromática

Basbaum (2002), por su parte, se refiere a la “sinestesia cromática”, fenómeno que se definiría como la aparición de una vivencia cromática como consecuencia de otras sensaciones no cromáticas, tales como las acústicas; gustativas; olfativas o visuales de formas o espacios en blanco, dando paso a la amplitud de los campos de orden sensitivo hacia el campo extrasensorial. En este sentido, aborda la sinestesia desde el lenguaje que se produce en el color, el cual estaría configurado por factores cromáticos a modo de fusionarse con sensaciones de distinta naturaleza. De esta manera, esta sinestesia se compondría por “el estímulo que desencadena la sinestesia o inductor (por ejemplo, la nota musical ‘la’), y la sinestesia en sí o concurrente (por ejemplo, el color rosa pálido).” (Melero, 2013)

Así mismo, existen personas que aprovechan esta condición para crear y componer por medio de la música. Ivanovic (n.d.) en sus estudios de

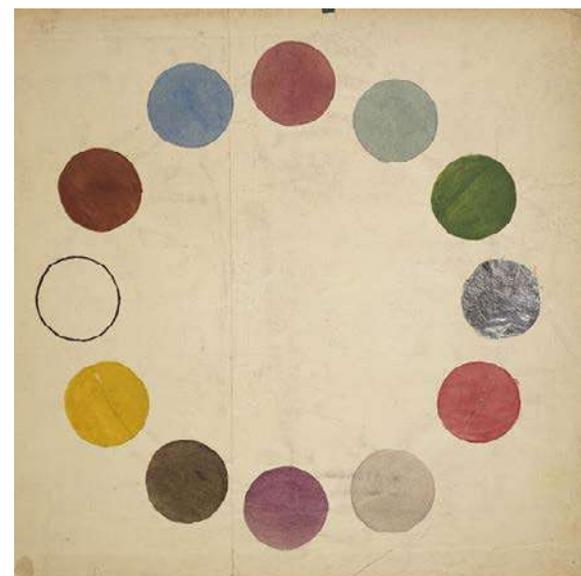
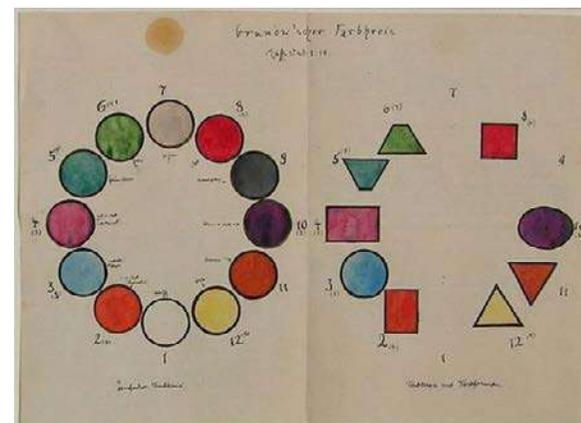
la sinestesia ejemplifica dicho fenómeno con el compositor ruso Alexander Scriabin, quien utilizó su habilidad sinestésica en sus obras musicales por medio de la creación de un sistema de colores que va asociando tonalidades con colores determinados.

Clases de color y sinestesia en la Bauhaus

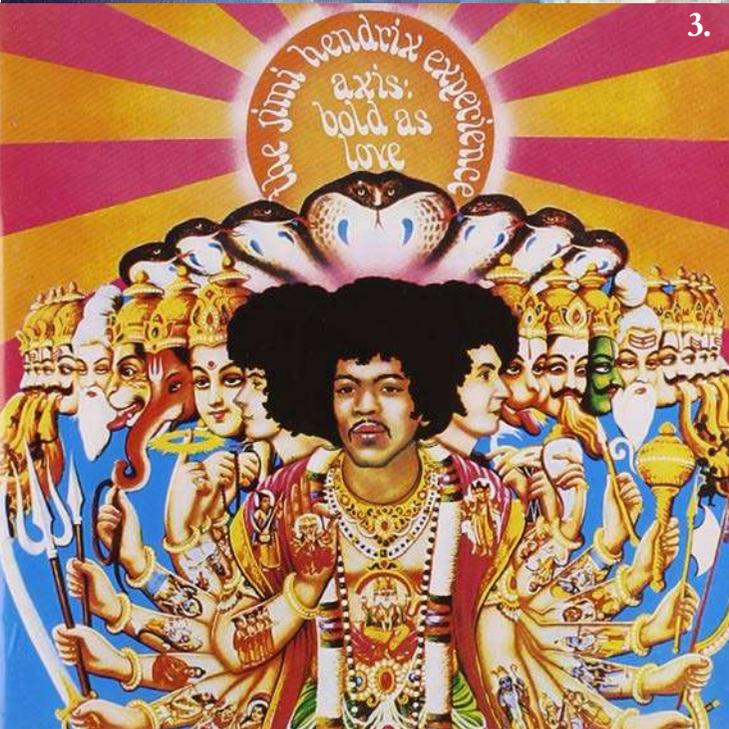
Gertud Grunow fue la profesora a cargo de la asignatura “Teoría de la armonía” en la escuela de diseño Bauhaus. Sus clases utilizaban como método educativo la sinestesia. Grunow justificaba que a cada color le correspondía no sólo una nota musical, sino que también estaba en relación con un sentimiento, movimiento, material y el estado del alma humano (Rodríguez, 2017).

El objetivo de la asignatura era aportar al alumnado una serie de recursos genéricos que les permitiesen desarrollar sus capacidades creativas e intuitivas innatas para aplicarlas en la actividad creativa propia de la Bauhaus.

La metodología de sus clases era partir éstas indicando a los alumnos que cerraran sus ojos. Luego, les señalaba que se imaginaran una bola de un color determinado y que entraran en ella con las manos, tocarla o adaptarse al tono que sonaba en el piano. El fin de estos ejercicios era crear un camino para encontrar formas elementales de la naturaleza y, al mismo tiempo, producir el orden interior de la persona, es decir, una influencia regular de las impresiones externas en el alma, de modo que las fuerzas intelectuales ordenadoras no caigan en la tentación y reciban sus impulsos desde el alma (Rodríguez, 2017).



SINGER, F., *Círculo de colores de la clase de Gertrud Grunow*, (reproducida en DROSTE, Magdalena, *Bauhaus 1919-1933*, Taschen, Köln, 1998, p. 33)



Arte y música

Diversos artistas visuales y musicales han manifestado su sentir frente a experiencias respecto a su percepción del color y sus propias experiencias psicodélicas, las cuales se ven plasmadas en gráficas, en relatos de vivencias y en el expresionismo en lienzos.

1. Jim Morrison

Cantautor y poeta, además de vocalista de la banda de rock estadounidense The Doors, considerada una de las más destacadas bandas exponentes de la psicodelia de los años 1960. Su propio nombre alude a los ensayos del escritor Adous Huxley, en su libro anteriormente citado, Las puertas de la percepción.

Sus letras y poesías relataban sus experiencias bajo la sustancia psicodélica LSD. Morrison también aludía a abrir las puertas de la percepción,

tal y como se reflejado en su poema titulado "The Doors".

*"There are things known
and there are things unknown,
and in between are the doors."*

*Moment of inner freedom
when the mind is opened & the
infinite universe revealed
& the soul is left to wander
dazed & confus'd searching
here & there for teachers & friends".*

The doors, Jim Morrison (1943-1974)

2. Melisa MacCracken

Artista impresionista contemporánea sinestética. Describe lo que siente a través de sus pinturas ya que el lenguaje no fue suficiente para poder transmitir lo que percibe.

"It's interesting how natural I assumed it was. Visuals are so often associated with music that I didn't second-guess it. I mean, we have music videos, light shows at concerts, and even album artwork. It just seems natural to have a personal "music video" in my head. When I see color, it's contained in a filter. It's not a hallucination, so it doesn't interfere with my visual field. It's similar to how memory works—you can visualize it and you can see it, but it doesn't come into your visual line of sight".

(MacCracken, 2019)

3. The Jimi Hendrix Experience

Fue una banda de rock británica-estadounidense de final de los años 1960. Uno de los aspectos más destacados de esta banda es que su experimentación musical se basó en sus experiencia



3.

4. The Beatles

Banda inglesa de Rock activa en los años 1960, dentro sus grandes éxitos mundiales esta la canción Lucy in The Sky, tema que McCartney confirma como una letra inspirada en una experiencia alusinatoria. Comenta lo siguiente al respecto: "la canción, como podrán imaginar, es sobre una alucinación" (BBC News. 2 de junio de 2004). La letra de esta canción contiene descripciones de su viaje en barco a través de un fantástico país de "flores de celofán" aludiendo a las sensaciones que les despertaban estos colores.

5. Jack Coulter

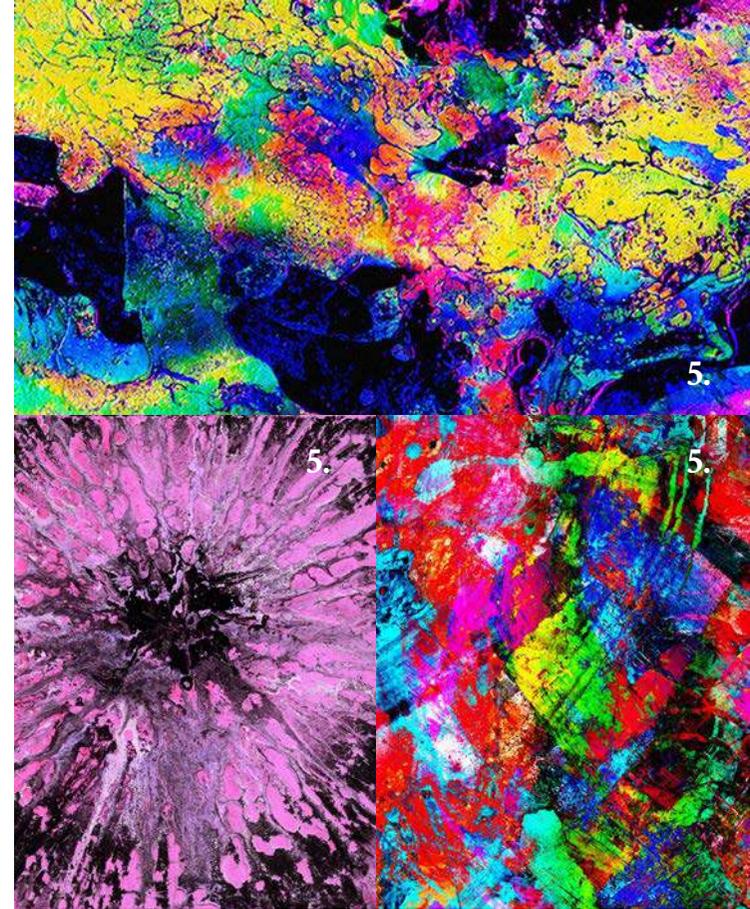
Artista impresionista abstracto irlandés del norte. Es ampliamente conocido por la calidad visceral de sus pinturas que representan como el artista puede ver oír los colores.

"It's exhausting. Things actively shift in colour: there are times I'm looking at objects and they're in subtle hues, then I focus again and the colour has changed. It's a bit like staring at the sun and then looking away, and everything has weirdly morphed. It's like that all the time."

(Coulter , 2020)



4.



5.

5.

5.

problemática:

entender desde un qué y no
desde un cómo.

¿Cómo se estudia el fenómeno de la existencia?



Imagen 6

Teoría de la relatividad, Einstein

"La razón de la experiencia importa menos que la experiencia misma"

(Huxley, 1954, pág. 44)

En 1922, el físico Albert Einstein junto con el filósofo Henri Bergson, protagonizan el debate histórico que pone en el centro la discusión sobre cómo leer el despliegue de la naturaleza a través del tiempo. Lo interesante de esta discusión recae en que se exponen dos visiones sobre las maneras de estudiar nuestra existencia en base al tiempo que transcurre en un espacio que está en movimiento.

Einstein fue quién da paso a "la teoría de la relatividad" (imagen 6), teoría que deja el tiempo

po en una cuarta dimensión dentro de la cual se irían incluyendo diversos objetos que facilitan las mediciones y el entendimiento del espacio en el que nos encontramos insertos. "Para él, el tiempo era el que se podía medir, el tiempo de la física" (Canales, 2015).

Sin embargo, Bergson no estaba muy de acuerdo sobre esta concepción del tiempo, ya que para él, el tiempo, "incluía esos aspectos del universo que nunca podrían ser capturados en su totalidad por instrumentos científicos (como relojes o dispositivos de grabación) o por fórmulas matemáticas. Confundir la hora del reloj con el tiempo-en-general y juzgar el segundo por las normas del primero no podía ser más aborrecible, estimaba Bergson" (Canales, 2015).

Einstein no consideró como algo importante indagar en las razones por las cuales los relojes fueron inventando en primera instancia.

Bergson era creyente de aquellos sucesos que no solo estaban relacionados con la mente, sino que con el corazón también, alejándose a todo conocimiento científico estático y frío dando espacio a la propia experiencia individual. *"Trataba sobre las manos, los ojos y los oídos, inspirando a muchos artistas"* (Canales, 2015)

Suspender las grillas de lectura

Los registros que quedaron del debate del tiempo demuestran que entre la comunidad científica se consideró a Einstein como el "ganador", al declarar que "el tiempo de los filósofos no existe" (Canales, 2015)). Sin embargo, de todas formas, Bergson despertó el cuestionamiento en cuanto a cómo se están estudiando y comprendiendo aspectos que involucran nuestra propia consciencia y experiencia. Con todo, el enfoque filosófico a través de la historia de la humanidad ha ido perdiendo mucha relevancia.

Francisco Varela, biólogo y filósofo chileno, quien tuvo gran interés en estudiar las bases biológicas del conocimiento en cuanto a fenómenos cognitivos y al propio fenómeno de la consciencia, daría a conocer el año 2002 mediante el programa de televisión chileno "La belleza del pensar", sus reflexiones en cuanto a este desinterés por estudiar la consciencia, e indica lo siguiente:

"La interpretación materialista ultranza, que quiere decir que el único fenómeno que cuenta es el fenómeno de la explicación material. Es decir, de la descripción de lo físico en tanto físico como lo define lo físico. Que no es lo mismo que el fenómeno de la naturaleza en toda su gloria y majestad.... el primer extremo es como un reduccionismo que es igualmente una camisa de fuerza. Es torcer las alas que tiene un pájaro y luego ubicarlo

en una jaula para que dé algún modo se adapte a la fuerza a este espacio... esta es tradición occidental que todo tiene que ser reducido a ciertos principios fundamentales, como la física".

(Varela, 2002)

Neurofenomenología

La neurofenomenología es lo que en palabras de Varela (2002) se describe como el tratar de recoger. No se trata de esconder la otra parte del fenómeno a la cual el sujeto tiene acceso, no sólo tiene valor lo recogido desde mis máquinas o desde lo que sea con lo que yo estoy obteniendo información, lo importante es dar al sujeto la chance de su descripción. Es por ello por lo que hay que prestar atención a la corporalidad, poniendo en el centro de nuestras preguntas la experiencia, y no dar preferencia a la materia en sí.

No se puede entender el fenómeno del mundo. Ciertamente, no puedo entender lo que es estar vivo al menos a que yo esté vivo.

En el 2017, la Dra. Ximena González Grandón, bajo esta misma línea, expone su investigación postdoctoral proveniente de la filosofía analítica epistemológica, rama de la filosofía que estudia el conocimiento científico, su naturaleza, posibilidad, alcances y fundamentos. En esta exposición, Ximena González menciona los sentimientos epistémicos: "experiencias fenomenológicas, como sentimientos relacionados al conocimiento, aprendizaje y metacognición. Sentimientos que tienen un qualia." (González, 2017).

Algunos de estos sentimientos son el sentimiento de saber; de duda; de certeza; de olvido; de dejavú; familiaridad; confianza; el fenómeno de la punta de la lengua; entre otros. Estos sentimientos que se relacionan directamente con la experiencia, "con una atribución evaluadora y que motivan

comportamientos de acercamiento o rechazo". (Carver 2003, Arango-muñoz, 2011).

El sentimiento de saber qué es un tipo de saber que se vincula directamente con la memoria a largo a plazo, es una experiencia subjetiva de saber. Sin embargo, la expositora nota un problema con la descripción de este tipo de saber: la Aphasía semántica, un trastorno vinculado a un evento cerebro vascular y que casi siempre tiene que ver con una arteria en particular: la cerebral media, la cual se va a las áreas del lenguaje. "Quienes tiene esta aphasía se dice que no tienen sentimientos epistémicos" (González, 2017), pero lo que la doctora nota es que no se ve que no hay sólo un tipo de aphasía: existen otros tipos que tienen que ver con otros tipos de conocimientos, en donde los pacientes dejan de tener memoria declarativa y semántica pero que, aun así, siguen teniendo memoria procedimental, y pueden seguir realizando tareas prácticas.

Know-How

El "Know-how" es el concepto de conocimiento práctico que planteó el filósofo Gilbert Ryle en 1949, el cual se define como una postura anti-intelectualismo, concepción que no sólo privilegia las operaciones intelectuales, sino que plantea otros tipos de conocimiento.

"El saber cómo no es sólo tener creencias correctas acerca de cómo hacerlo: es una capacidad o una disposición para actuar según una serie de reglas prácticas. Como por ejemplo saber cómo andar en patines.... La distinción se realiza desde la acción, el que sabe puede hacerlo, el que no sabe, no puede hacerlo".

(Gonzalez, 2017)

González (2017) expone la correlación con estudios neurofuncionales con este tipo de acciones corporizadas (habilidad motora) de conocimiento no declarativo que reflejan habilidades corporales según lo que cada uno ha ido aprendiendo con la experiencia, demostrando así que se han mapeado sentimientos epistémicos que activan la amígdala: **centro de la emocionalidad. Un qualia.**

Teoría tradicional del conocimiento

Desde la filosofía tradicional del conocimiento se estudia ¿qué es el conocer? Y, ¿qué es lo que no es? Dando paso a la dicotomía entre conocer v/s la opinión verdadera o creencia verdadera. En este sentido, según la clase sobre teoría del conocimiento del Dr. Pablo Razeto (2014), biólogo y filósofo chileno, cuando un sujeto declara conocer, primero debe creer. Por ejemplo, m es blanco, y resulta que m si es blanco, es verdadero; pero si no existe justificación, no es conocimiento.

¿Qué es la justificación? *"La base que hace probable que la creencia ser verdadera".*

(Razeto, 2014)

En la justificación hay subjetividad, ya que los propios órganos de los sentidos son una justificación. El sujeto puede justificar diciendo "porque lo vi", ya que fue su propia experiencia.

El filósofo chileno explica que en la búsqueda del conocimiento se parte primero con la búsqueda de nuevas creencias, luego las correcciones de creencias anteriores y, finalmente, la búsqueda de justificaciones que garanticen la verdad. Una fuente del conocimiento es el proceso por los que adquirimos el conocimiento como la propia percepción.

En este sentido, el sabio (quien justifica su creencia) debe cumplir con condiciones necesarias para ser sabio:

1. Saber reconocer cuando se sabe y cuando no (alta o baja convicción de la creencia).

"El grado de certidumbre es proporcional al grado de justificación"

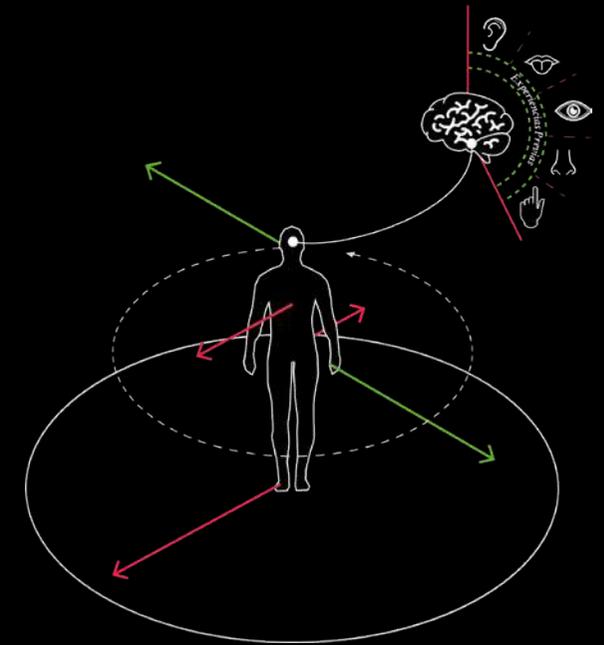
(Razeto, 2014)

2. Creer fuertemente algo solo cuando tiene alta justificación.

3. Tener amplio conocimiento de ciertos tipos de conocimiento.

"¿porqué conocer? ¿quién sabe más acerca del amor? ¿El que se sabe todo la información respecto al amor o aquel que se enamoró? Conocimiento experiencial, no es habilidad ni proposición".

(Razeto, 2014)



Oportunidad de diseño:

La oportunidad se genera desde la inquietud, utilizar el diseño como un medio indagatorio de experiencias propias, desde una obtención de conocimiento que prioriza el cómo y no un qué. El diseño como puente entre la consciencia y la experiencia.

Asumir una postura humanista filosófica, estudiar el fenómeno de la consciencia reconociendo esa parte del fenómeno que sólo el sujeto tiene acceso bajo una metodología fenomenológica. Generar la experiencia y estudiar el conocimiento como actividad.

**formulación
proyecto.**

ficha de investigación.

Título de la investigación: Ser-encia

Istigkeit, en su traducción "Ser-encia" es el término que Huxley (1954) utiliza para describir su experiencia en Mescalina, concepto que cito del filósofo alemán Meister Eckhart quien utilizaba esta palabra para describir cuando una experiencia no es agradable ni desagradable. Simplemente, es. La divina fuente de toda existencia, un perpetuo perecimiento que es puro Ser.

Objetivos Generales:

Indagar empíricamente de manera experimental cómo se manifiesta la subjetividad del color en sujetos de estudios por medio de la implementación de prototipos.

Objetivos específicos:

1. Distinguir texturas, formas, sabores y sonidos en cada experiencia.

i.o.v: definir instrucciones en cada prototipo que inviten a inactuar implícitamente con el entorno.

2. Recoger esa parte del fenómeno que solo el sujeto tiene acceso.

i.o.v: material fotográfico y relatos de las sesiones de prototipado.

3. Describir y visualizar los hallazgos de la investigación Ser-encia

i.o.v: presentar los hallazgos de la investigación mediante la publicación de un cuaderno de estudios autogestionado.

Hipótesis:

De las interacciones que van a surgir mediante la implementación de prototipos experimentales de color se puede explorar y establecer un puente hacia la percepción de cada individuo.

¿Qué?

Investigación empírica desde una perspectiva fenomenológica que, mediante el proceso de prototipado, contempla la búsqueda de manifestaciones subjetivas del color en personas-sujeto de estudio.

¿Por qué?

El estudio del conocimiento en cuanto a fenómenos cognitivos se ha reducido a la descripción de lo físico en tanto físico como lo define lo físico, dejando de lado la propia experiencia subjetiva. Es necesario estudiar desde lo corporizado (know-how) para comenzar a entender fenómenos de la consciencia desde nuevas perspectivas.

¿Para qué?

Para comprender como construye el cerebro el universo único de la percepción a través del color. Y así poder generar reflexión, y despertar nuevas inquietudes en cuanto a nuestras capacidades y maneras de interactuar con nuestro entorno.

sujeto y contexto de investigación.

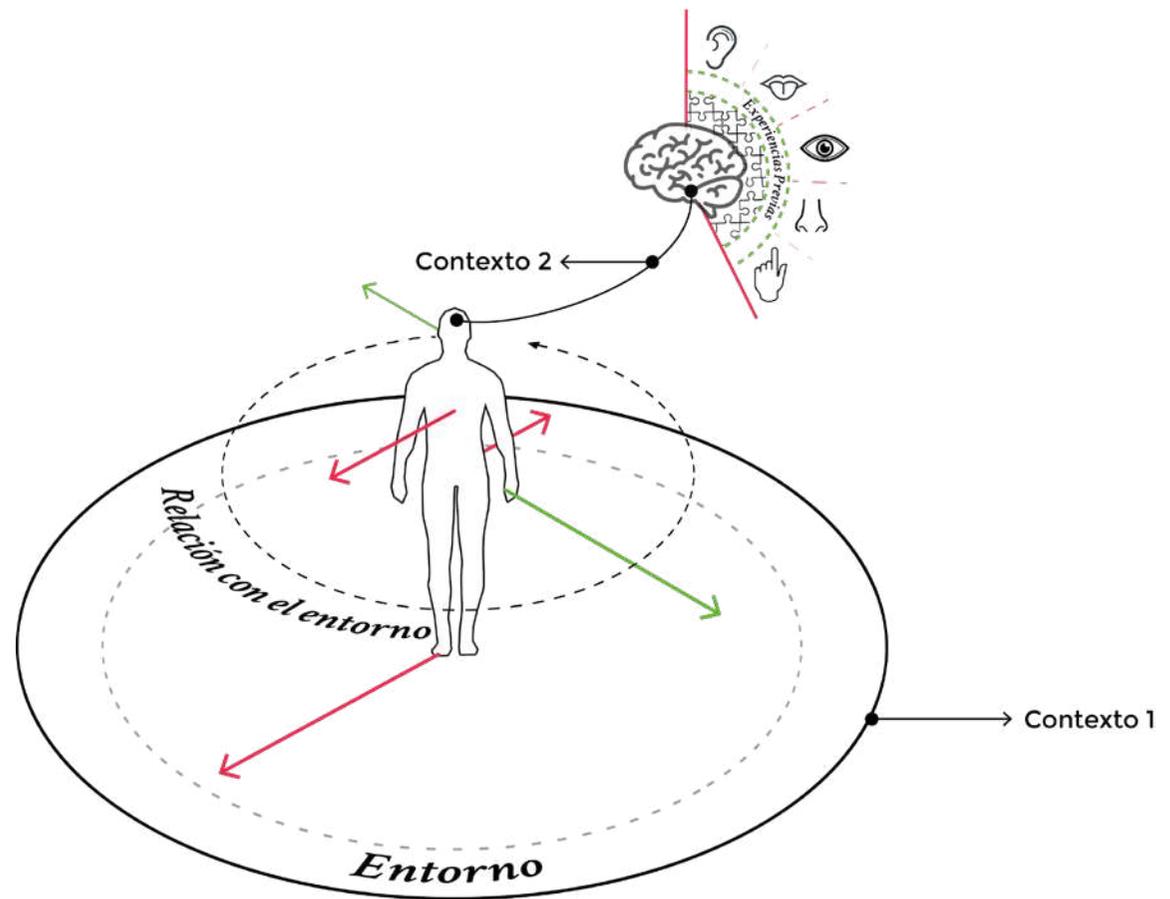
Sujetos de estudio:

Ser-encia es un proyecto que comienza en un principio con un grupo de 2 personas de estudios, pero que a lo largo del prototipado se fueron integrando más participantes, llegando a un total de ocho sujetos de estudios.

El perfil de los estudiados es de un espectro diverso en cuanto a rasgos de personalidad, identidad y áreas de desenvolvimiento. La edad promedio es entre 20 a 30 años, el sexo de los experimentados no tiene relevancia. Se decide esa edad promedio primero por un factor generacional, ya que los prototipos se crearon aprovechando la conectividad con la tecnología, y por otro lado se buscan sujetos que ya tengan establecidos una percepción más o menos definida de su realidad en base a recuerdos y experiencias vividas.

Contexto:

Se definen dos contextos: por un lado, el entorno físico de cada sujeto de estudio en este caso el desarrollo de este proyecto se dio en un contexto de pandemia y confinamiento, por lo que se diseñaron prototipos pensando en un lugar establecido como las propias habitaciones de los estudiados. En segundo lugar, se considera un contexto más fenomenológico: la propia consciencia de las personas, el espacio de mayor interés para el proceso de indagación de esta investigación.





Dibujando el bienestar

Dibujando el Bienestar es una herramienta que recoge, procesa y visualiza información sobre el bienestar subjetivo de las personas.

"Corresponde a una metodología compuesta por una encuesta construida por un set de preguntas y un gráfico radial donde se dibujan las respuestas, complementada con una tecnología que automatiza el procesamiento y facilita la visualización de la información recogida sobre el bienestar de las personas".

(Calvo, Garreton, 2014)

El diseño detrás de la herramienta pone como centro de atención la propia subjetividad y una metodología para poder capturar esta esencia subjetiva de los participantes.

**referentes y
antecedentes.**



Pokémon Go

Es un videojuego de realidad aumentada basado en la localización desarrollado por Niantic12 para dispositivos iOS y Android.

El juego consiste en buscar y capturar personajes de la saga Pokémon escondidos en ubicaciones del mundo real y luchar con ellos, lo que implica desplazarse físicamente por las calles de la ciudad para progresar.

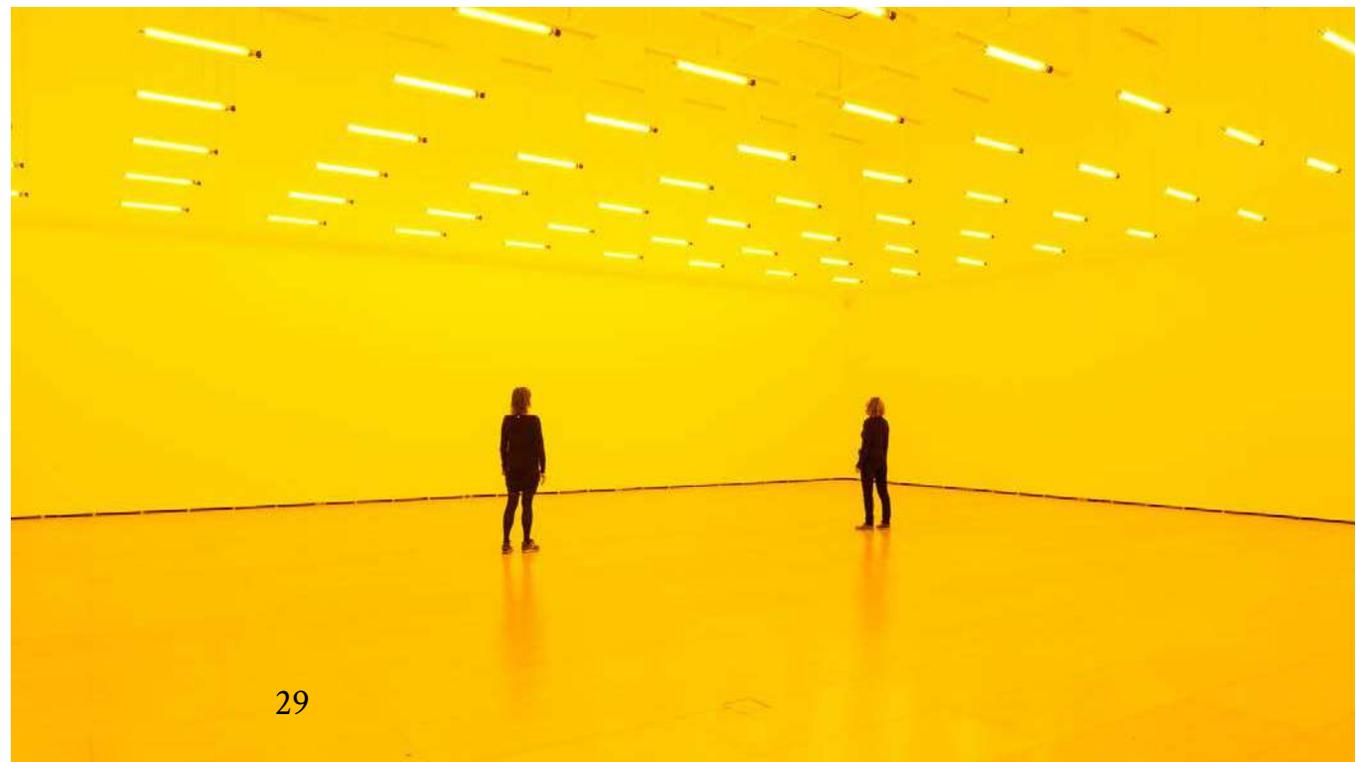
La aplicación comporta un elemento de interacción social y exploratorio por medio de indicaciones que hacen que el jugador recorra un espacio y comience a interactuar con lo que lo rodea buscando un objetivo.

Olafur Eliasson: Room for one colour (1967)

Artista danés-islandés Olafur Eliasson (n. 1967) sitúa la experiencia del espectador en el núcleo de su arte.

En Room for one colour Eliasson anima a los visitantes a reflexionar en torno a la comprensión y percepción del mundo físico en el que están inmersos.

El diseño detrás de esta exposición es invitar al espectador a mirar su espacio, a sentir, reflexionar e interactuar con lo que lo rodea y poner atención al mismo cuerpo. Invita de manera implícita a mirarse las manos.



Thank You-Instrument / Ingo GÜNTHER, 1995

Comisionado por Museum of Contemporary Art de Hiroshima, Thank You-Instrument fue una exposición que entrega la experiencia de una luz estroboscópica que iluminaba un espacio oscuro cada 80 segundos. La silueta del espectador se iba congelando temporalmente en una pared cubierta con pintura fosforescente hasta que el siguiente flash la borrara el anterior.

Para el desarrollo del proyecto esta exposición es una manera en la que la propia experiencia de cada persona se pueda registrar ya que cada cierto tiempo se consigue una imagen del instante de cada persona explorando un espacio iluminado por un color.



See Yourself Sensing: Redefining Human Perception / Madeline Schwartzman

Proyecto que reúne la relación entre el diseño, el cuerpo, la tecnología y los sentidos durante los últimos cincuenta años. Incluye experimentos de diseño de interacción, cibernética, neurociencia y arte que ilustra cómo vemos y sentimos, y cómo la interpretación artística puede socavar nuestra percepción fundamental del mundo y de nosotros mismos.

Para el desarrollo del proyecto es fundamental tener referentes que hayan trabajado con el sentir y la propia percepción que tenemos sobre el entorno.



Documental: Have a good trip

Documental de 2020 dirigido y escrito por Donick Cary y protagonizado por Nick Offerman, Sting y ASAP Rocky. La premisa gira en torno a celebridades que cuentan anécdotas sobre el uso de drogas alucinógenas.

El aporte para el proyecto de este referente es cómo se recoge la experiencia propia de los entrevistados y cómo se puede visualizar las experiencias a través de animaciones ilustradas que se crean en base a los relatos de las celebridades bajo sustancias psicodélicas.

**desarrollo
proyecto.**

**ejercicios
previos.**

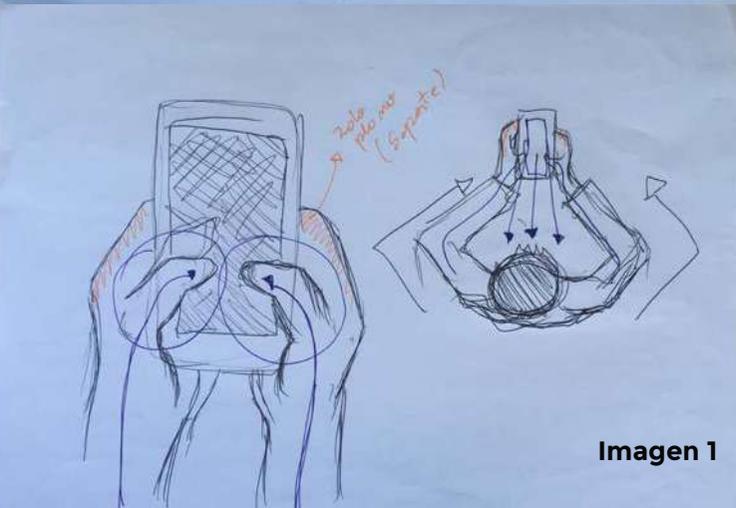
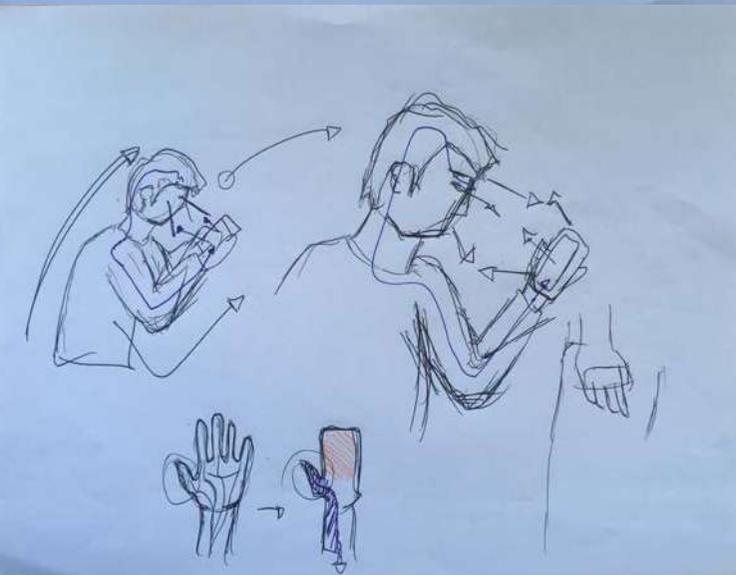


Imagen 1

1. ¿Cómo generar un prototipo experiencia en un contexto de cuarentena?

En primera instancia el primer problema que se debía considerar es el contexto de cuarentena, ¿Cómo sacar a las personas de la rutina de cuarentena a través de un prototipo?

La observación de rutinas y de patrones más repetitivos fueron estudiados considerando mi propia experiencia, observación de personas con las que convivo y conversaciones con diferentes personas que iban contando sus propias experiencias de rutinas dentro del confinamiento.

Primera interacción: el uso de los celulares era una acción constante durante a lo largo de todo el día y noche. Por lo tanto surge las cuestionantes en cuanto a como diseñar: ¿la experiencia debería alejar al sujeto de su celular? o ¿se puede sacar provecho del celular como parte

complementaria de la propia experiencia?

La última cuestionante fue la respuesta. A partir de esto se comienza a diseñar pensando en una experiencia en la que el usuario pudiera utilizar el celular como parte de la experiencia.

El celular dirige la mirada del sujeto

Seguidamente se estudia como el usuario interactúa con el propio celular: Las manos y la vista estaban relacionadas en cuanto a movimiento y dirección de concentración. En este sentido: el celular es el que dirige la mirada del sujeto.

Pantalla del celular: si bien el celular es el que dirige la mirada del sujeto, esto es debido a que el contenido que la propia pantalla muestra es lo que llama la atención del sujeto, por lo tanto, para poder crear un prototipo se debe pensar y considerar la pantalla ¿qué es lo que se va a mostrar?, ¿Cómo puedo usar la pantalla para dirigir la mirada del sujeto hacia su entorno? La respuesta es luz y color. Utilizar el propio celular como medio exploratorio del uso del color.

Celular como fuente de luz

Seguidamente se consideraron aspectos como en qué momento se puede sacar el máximo de provecho al uso del celular: la noche.

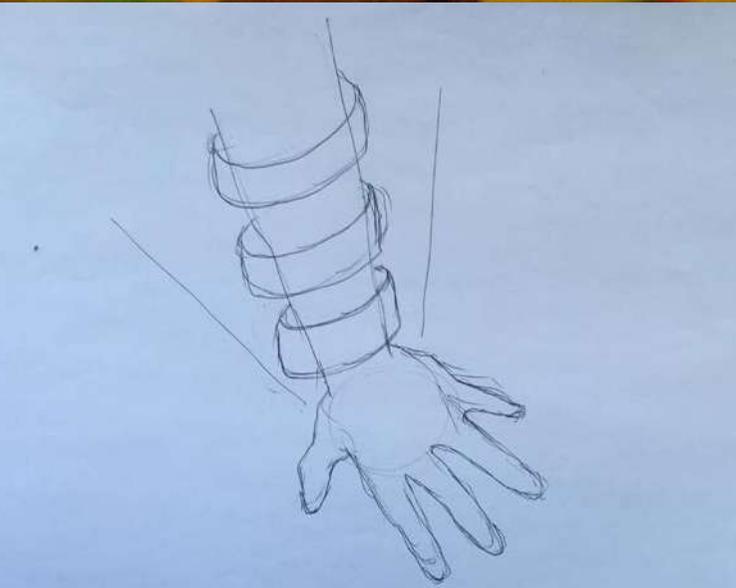
Al haber oscuridad la única fuente de luz y color se convertiría en el centro de atención, entonces se generaría la oportunidad de que el sujeto pueda experimentar el propio origen de su observación.

Bajo lo investigado en el marco teórico, usando una explicación física del color (Newton) como materia se genera la oportunidad de estudiar lo que siente el sujeto desde una perspectiva de Goethe.

2. ¿Cómo generar un sentir? ¿Cómo generar la subjetividad?



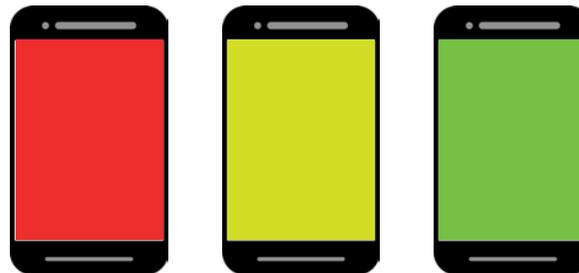
Imagen 2



La respuesta para esta segunda parte del desarrollo del prototipo se dio a partir desde mi propia experiencia: debo vivir yo primero un sentir para lograr entenderlo, captarlo, y luego aplicarlo al resto.

Llegó la noche y comencé con la primera experimentación, apague las luces de mi pieza, cerre las puertas y cortinas para conseguir un total asilamiento de la luz.

En primera instancia prendí el celular y comencé a abrir imágenes preparadas para esta sesión de experimentación. Las imágenes eran simples: un rectángulo del tamaño de la propia pantalla de mi celular de un color sólido como se muestra en los siguientes ejemplos:



De esta manera apenas abrí la primera imagen mi atención se fue en mirar mi alrededor, no el celular sino en el nuevo espacio que había producido.

Al sostener el celular con mi mano también mi mirada se dirigió hacia mis brazo, el cual cubrí con una hoja blanca para ver si es que ocurría algo especial al mirar al color. Sin embargo, fue más llamativo mirar hacia al rededor o mi propio brazo pero sin nada encima. Seguidamente abrí una segunda imagen preparada:

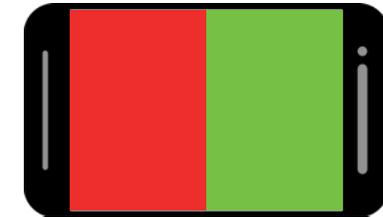
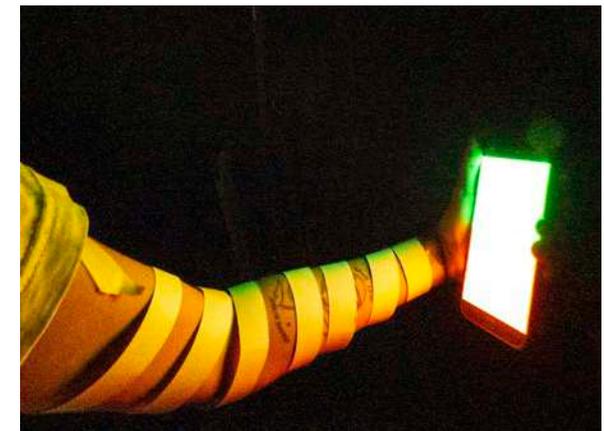


Imagen la cual tiene la cualidad de contener colores complementarios, en este sentido se da paso a una experimentación más profunda ya que al proyectarla en mi propia pieza se generaban sombras con toques Glitch (imagen 2), por otra parte en mi propio brazo noté que se generaba una mezcla entre el color verde y rojo: un gris. El punto intermedio entre dos colores complementarios.



3. Análisis primeros ejercicios

Luego de realizar el primer ejercicio para aplicar como prototipo se sacaron las siguientes conclusiones:

1. El celular sirve como fuente de iluminación pero inmoviliza una parte del cuerpo: la misma mano, al sostener el celular se priva de una exploración que sea completamente corporal, pero aún así sirve como medio exploratorio para generar un ambiente nuevo en tu propio espacio (entorno). En este sentido, la solución para el siguiente prototipo es conseguir una nueva fuente de iluminación: pantallas del computador.
2. Se logró producir un espacio nuevo (imagen 3) y llamativo para la percepción, pero aún así persiste un problema: ¿cómo puedo capturar lo que los sujetos de estudio están percibiendo?



Imagen 3

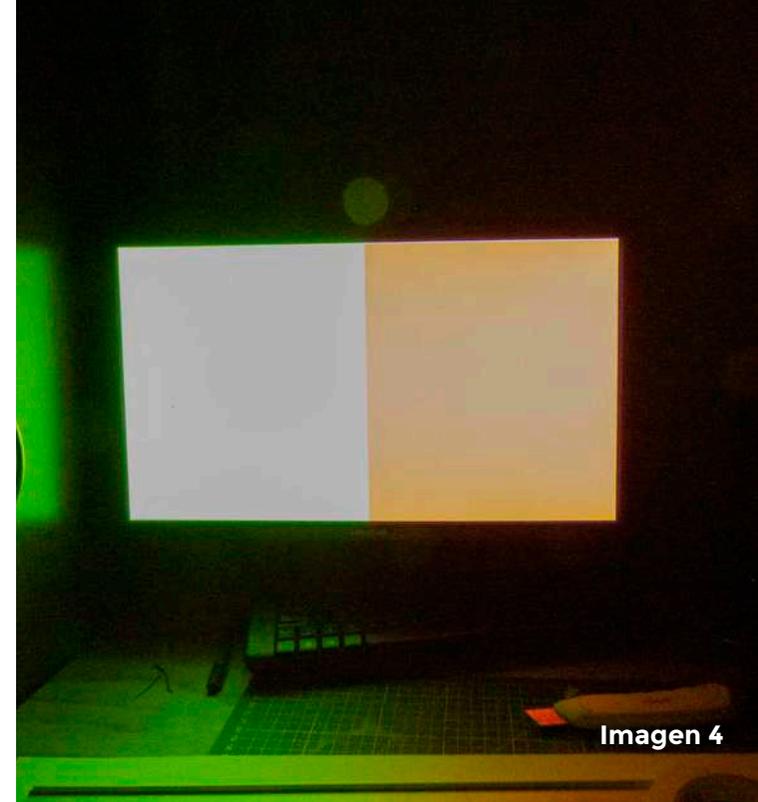
**implementación
prototipos.**

prototipo 1

1. ¿Cómo capturar la subjetividad de una experiencia?

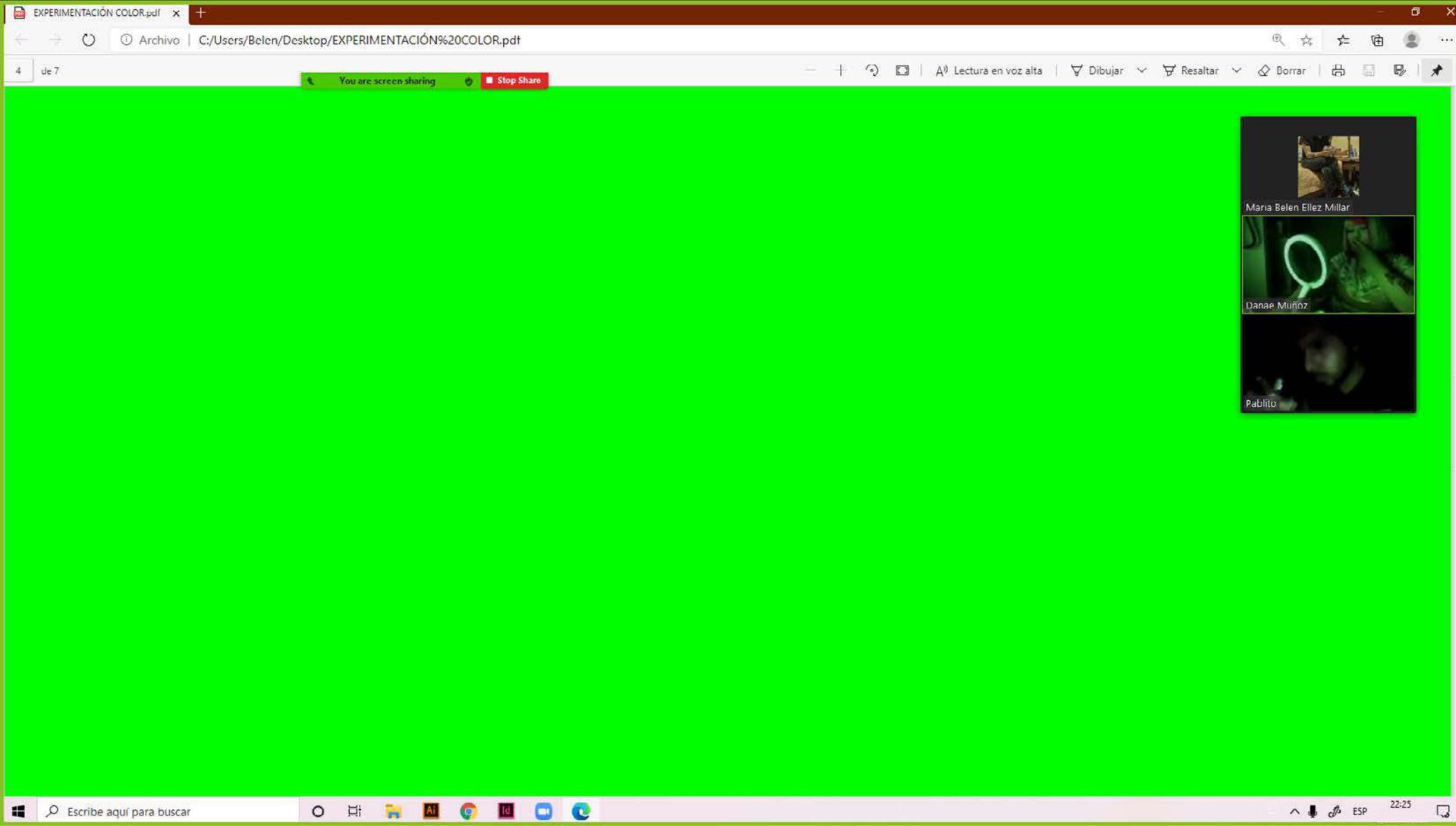
Para la implementación del primer prototipo uno de los problemas que más difícil resultaba resolver era como recoger y entender la subjetividad.

Dado el contexto de cuarentena la utilización de herramientas como Zoom para reuniones de personas de manera virtual resultó ser una opción para aplicar en el primer prototipo. De esta manera poder crear reuniones de zoom en las que se vayan poniendo a prueba las experiencias y asumir una postura de guía-observador con el fin de buscar interacciones que representen una manera de actuar según los intereses de los sujetos de estudios y entender a qué elementos está prestando atención, y así entender su percepción sobre el nuevo entorno que

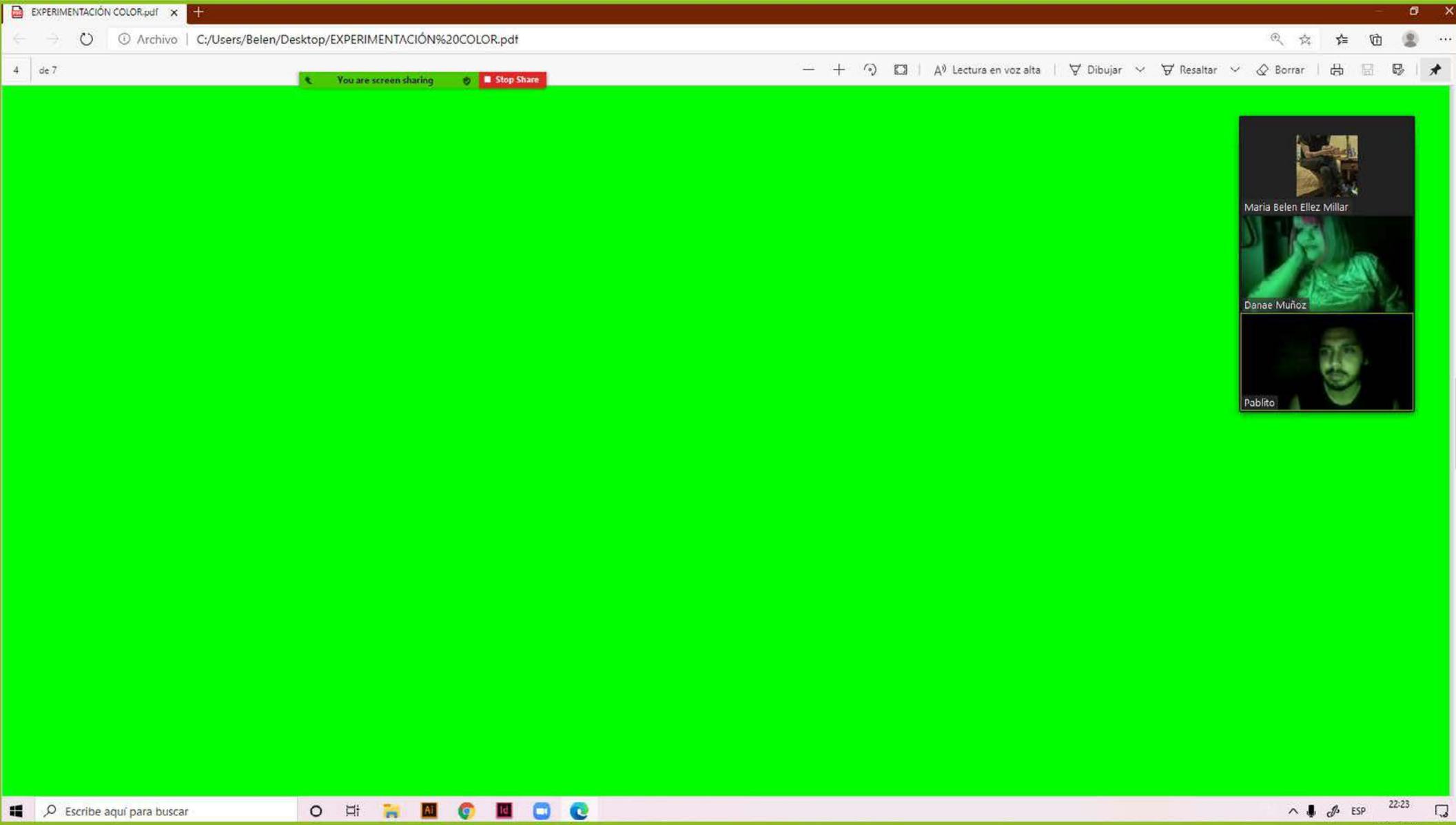


se esta generando. Por otra parte reemplazar el uso del celular como medio de eliminación por pantallas del computador (imagen 4) para que así la luminación que se genere sea más intensa, y también dejar el celular como medio de exploración aparte: como una segunda fuente de luz.

Finalmente otra consideración para la realización de la implementación del primer prototipo es incentivar la exploración a través del uso de otros materiales que se puedan encontrar en el contexto de los sujetos de estudio, tales como espejos, materiales que reflejen y texturas.



Prototipo 1 reunión Zoom



2. Interacciones Prototipo 1

La implementación del prototipo 1 se generó en una reunión Zoom.

Al ser el primero prototipo se decidió trabajar con un número disminuido de sujetos de estudios, sólo dos y con un perfil relacionado a las artes. Se decide trabajar con un perfil de este tipo ya que según la investigación realizada previamente aquellos que se dedican al área de las artes son aquellos que tiene una percepción mucho más sensible de la realidad. Entonces uno de los objetivos de este prototipo es entender como alguien con una sensibilidad más desarrollada interactúa con el prototipo realizado con los ejercicios previos para luego aplicar esas metodologías con el resto de los participantes.

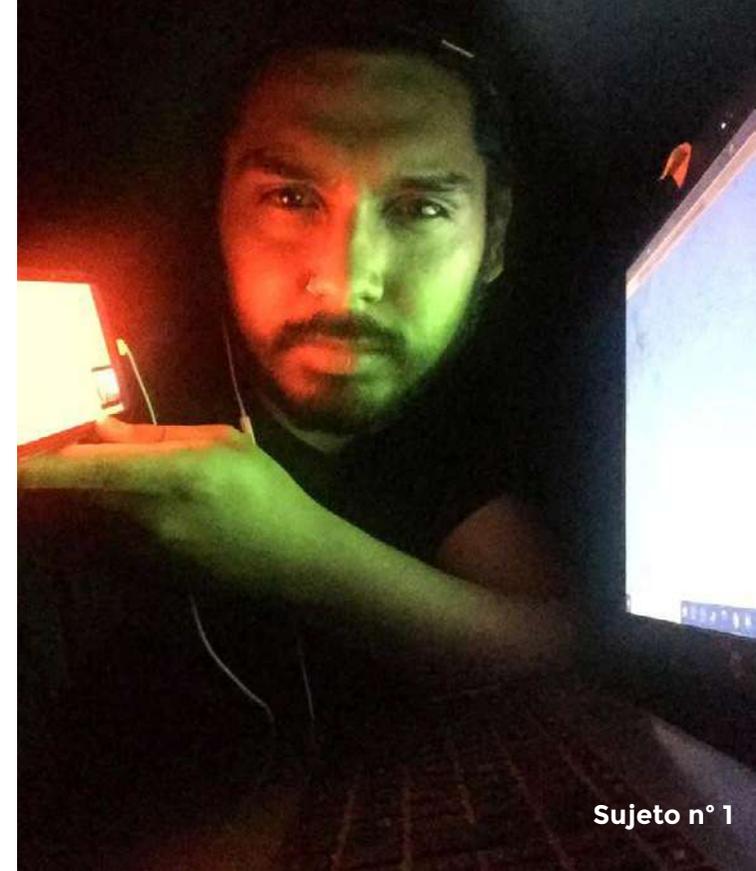
Desarrollo de la reunión

La reunión se realizo bajo ninguna pauta, sólo con la instrucción de interactuar con los colores que se iban compartiendo en la pantalla de la reunión de Zoom.

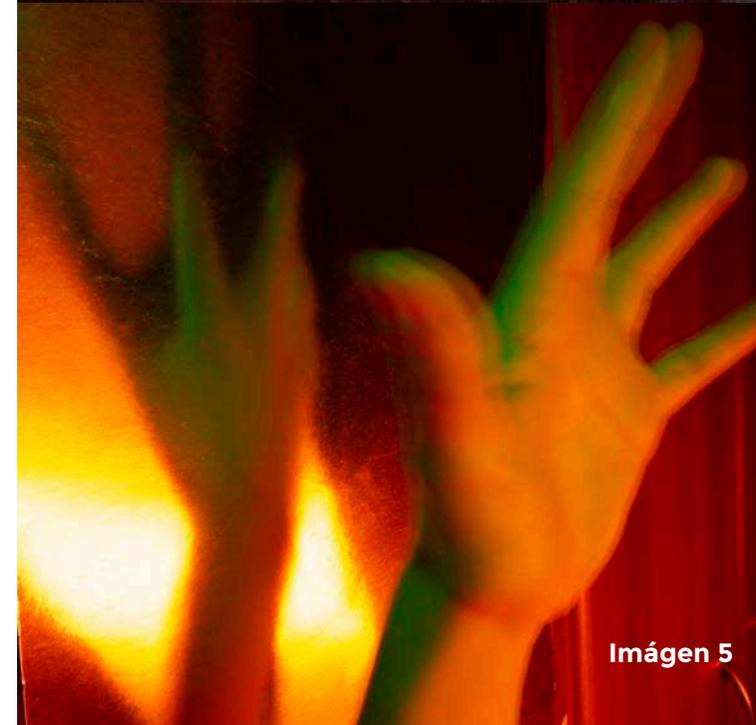
Al contrario de mi propia experiencia la primera interacción que ocurre es que los participantes de este prototipo se quedaron sólo mirando la pantalla hasta que yo misma les mencione que mirarán su alrededor. Luego de eso comenzó la exploración.

En primer lugar uno de los participantes (sujeto n° 1) toma su celular para tomarse una selfie. Esta interacción fue algo que constantemente realizo en la sesión de prototipado, por otro lado les indico que por medio de sus propios celulares podían generar una nueva fuente de luz. Una vez dada la última indicación la atención de los estudiados se fue hacia otras partes de su cuerpo como las propias manos (imagen 5).

El sujeto n° 1 ubica dos fuentes de luces en su cara y comienza a tomarse nuevamente selfies para ver y guardar un registro de como se ve su rostro. Él mismo comenta que le llamo la atención esta forma de experimentar el color, le agrada ya que puede tomarse fotos y jugar con las luces



Sujeto n° 1



Imágen 5



Imagen 6

3. Análisis resultados primer prototipo

Se logró generar las condiciones de exploración en las personas estudiadas en la reunión por zoom y se observaron las siguientes interacciones:

1. Las selfies como medio de interacción y registro (imagen 6).
2. La necesidad de generar las indicaciones para dar las condiciones de exploración en un espacio.
3. Incomodidad y ausencia de acciones más fluidas por parte de los participantes. Al encontrarme yo como observador en la reunión; los participantes me preguntaban constantemente si estaba bien lo que estaban realizando.
4. El uso de diferentes medios para poder proyectar luz y color.

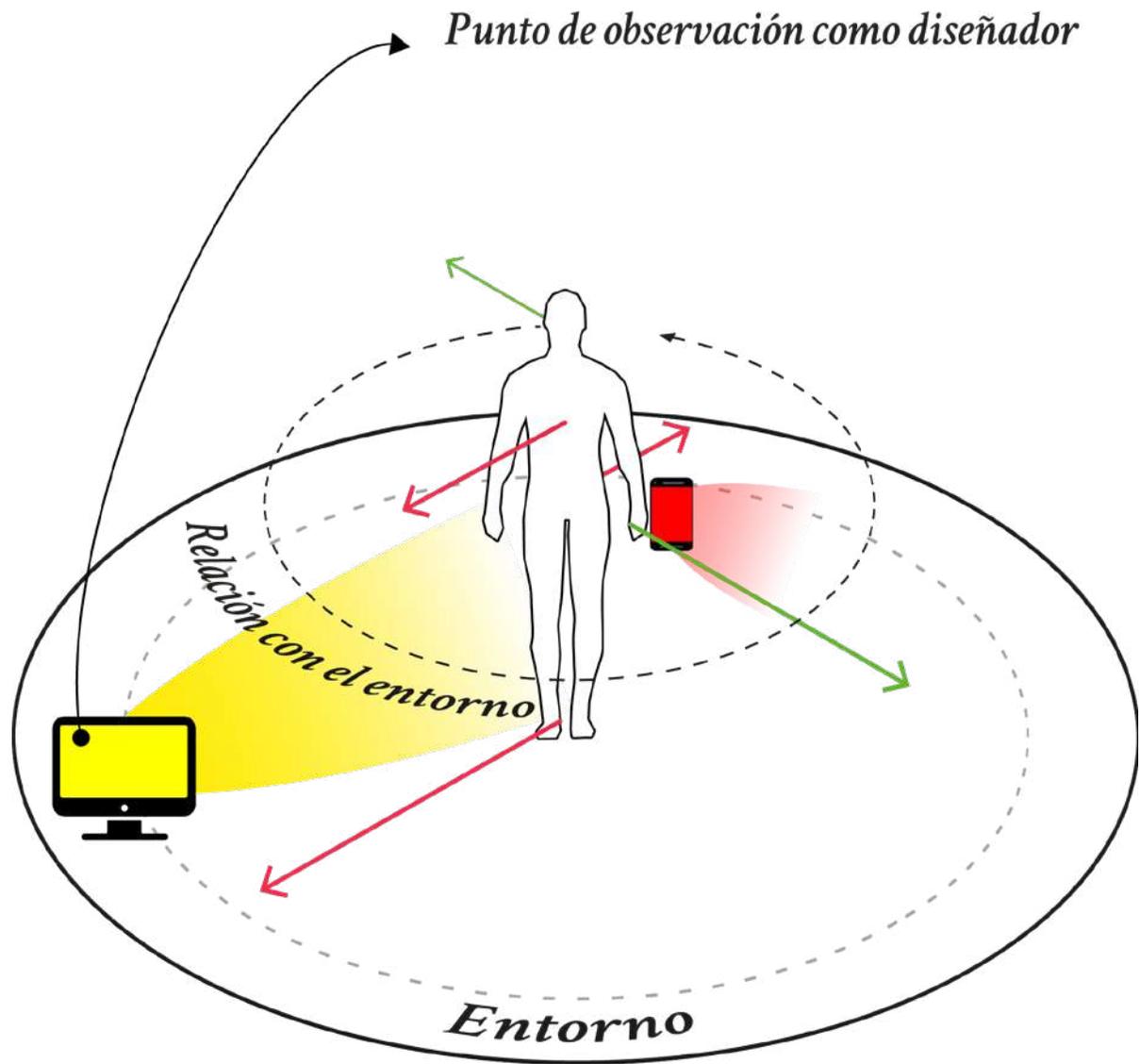


Imagen 7

Observaciones

Para el proceso del siguiente prototipado se considero mi postura como observadora ya que me encuentro en un punto fijo desde la reunión de Zoom, como se indica en la imagen 7. Sin embargo, esta postura no me entrega una visión completa del espacio, en términos de sentidos sólo estoy percibiendo desde la pantalla de un computador, lo cual no es lo que se busca. Si no que entender cómo se relaciona el sujeto con su espacio y como lo percibe.

Problema

¿Cómo puedo generar las condiciones para que los sujetos puedan experimentar en un espacio y poder entender como diseñador desde la perspectiva de los estudiados?



prototipo 2

1. Cambiar el punto de observación

Bajo los resultados obtenidos en el primer proceso de prototipado se consideró mucho el punto de observación como diseñador y cómo puedo obtener manifestaciones subjetivas por parte de los participantes.

Solución

El cambio que se decidió tomar para el segundo proceso de prototipado es dejar las reuniones de zoom solo para fines de información verbal. Mientras que las sesiones de experimentación se guiarán por medio de un archivo PDF para poder dar la libertad al usuario de experimentar sin sentirse observado, y que fluya de manera más natural sus interacciones con el espacio.

Material Fotográfico

Para recoger información e interacciones de los

estudiados, se utilizarán las propias cámaras de los celulares de cada participante en las sesiones de experimentación. En este sentido lo que se quiere lograr es que el sujeto vaya fotografiando con lo que va experimentando,

¿Qué es lo que está observando? ¿Con qué elementos está interactuando?

Verbalización

Otro punto a integrar en el proceso de prototipado es la propia experiencia verbal de los participantes, recoger la información verbal. Entender significados y pensamientos que van surgiendo a medida que se interactúa.

**archivo pdf
prototipo 2**

Qualia es la experiencia subjetiva que el sujeto experimenta intuitivamente del color. No tiene un estatus de propiedades observadas, sino que nace de la interioridad y la historia personal de cada persona.

La siguiente actividad corresponde a un estudio de la percepción digital del color. El objetivo es poder visualizar las cualidades sensoriales que acompañan nuestra percepción al enfrentarnos a un color.

REQUISITOS

- Deberás tener a mano al menos un soporte digital que sólo este destinado para proyectar el actual archivo PDF que estás leyendo.
- Cámara fotográfica o smartphone para hacer registro de la experiencia.
- Esta experimentación debe realizarse de manera individual.

INSTRUCCIONES

1. Ubícate en un espacio preferentemente cerrado (no tan abierto) y en el que te encuentres cómodo. Apaga la luz.
2. Cierra la puerta, cortinas u otras fuentes de escape de luces.
3. Selecciona la opción pantalla completa para visualizar este archivo.
4. Una vez que hayas terminado de leer todas las instrucciones y consideraciones continuarás con las siguientes slides las cuales cada una proyectaran un color en específico. En total son cuatro proyecciones de colores como se muestra en el siguiente ejemplo:



5. Al momento de visualizar cada color deberás pararte frente a la pantalla por 15 segundos, luego muévete el espacio en el que te encuentras realizando la actividad. Observa el alrededor, tus manos y ropa.

6. Finalmente deberás hacer un solo registro fotográfico de como viviste la experiencia de cada visualización de color. En total debiese haber cuatro fotos de cada experiencia.

CONSIDERACIONES PARA REALIZAR EL REGISTRO FOTOGRÁFICO:

- La foto es libre: puede ser una selfie, una fotografía del espacio, un objeto, cuerpo, etc. Lo que a ti te parezca lo más cercano a como sentiste cada color.
- No es necesario que sea un registro de alta calidad o producción, debe ser un registro del momento, pero utilizando lo que tu estimes conveniente para representar la experiencia.
- Puedes bajar o subir el brillo-contraste del proyector en cual estas visualizando los colores, esto tiene como resultado poder subir o bajar la intensidad del color proyectado al tomar la foto.
- Si quieres puedes editar la foto una vez tomada (brillo, contraste, luminosidad, claridad, etc.) La única condición es se siga conservando el color base, pero puede variar el tono e intensidad.
- Si es que cuentas con más de un proyector puedes abrir este archivo en diferentes pantallas para subir la iluminación del color el espacio en el que te encuentras.

Envíame tus fotos a mi WhatsApp o correo electrónico: mbellez@uc.cl.

Los archivos de cada foto deben ser enviados bajo una nomenclatura que contenga el nombre del color y una característica que identifique tu experiencia (Ejemplo: VERDE_INCOMODO, VAZUL_COMIDA, AZUL_RISAS)

!MUCHAS GRACIAS! TERMINASTE LA ACTIVIDAD

Envíame tus fotos a mi WhatsApp o correo electrónico: mbellez@uc.cl

Los archivos de cada foto deben ser enviados bajo una nomenclatura que contenga el nombre del color y una característica que identifique tu experiencia (Ejemplo: VERDE_INCOMODO, AZUL_COMIDA, AZUL_RISAS)

2. Diseño Prototipo 2

Como se muestra en las páginas anteriores el diseño del prototipo 2 fue un archivo PDF el cual contaba con tres partes: Introducción e instrucciones, la "experiencia" (slides con colores) y actividad finalizada.

Las intrucciones se crearon con el fin de generar una reglas muy simples en lascuales se da libertad y el espacio necesario para que los estudiados pudieran desenvolverse en la experimentación.

Por otra parte se incluyó la propia verbalización de la experiencia al incluir instrucciones en las que se utilizarán palabras para describir la experiencia.

Colores

Se utilizarón cuatro colores pensado en su lenguaje RGB para sacar el mejor provecho en cuanto a color e iluminación, en segundo lugar no se utilizo un número mayor de colores para poder hacer un contraste de resultados más ordenado y controlado, y también por el número de sujetos de estudio que se utilizarón en esta sesión de prototipado.

Sujetos de estudio

Para esta sesión se trabajo con ocho personas que se desenvuelven en diferentes áreas como el diseño, artes, ingeniería y programación.



resultados: protipo 2
rojo



Sujeto n° 1



Sujeto n° 2



Sujeto n° 3



Sujeto n° 4

cálidez.

malvado/loco

cálido/feliz

climax

cálidez.

coraje.

paciencia.

paciencia.



Sujeto n° 5



54 Sujeto n° 6



Sujeto n° 7



Sujeto n° 8

resultados: protipo 2
amarillo



fome.



muerto.

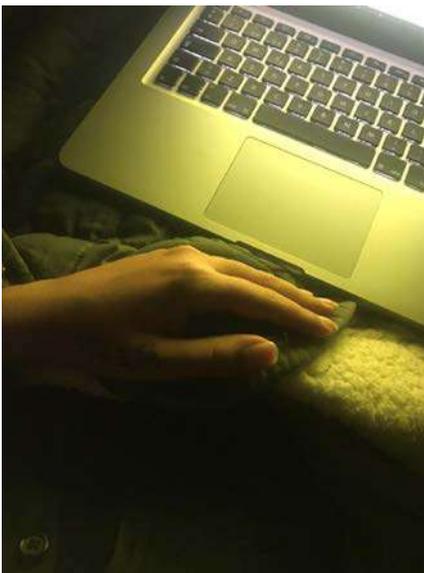


neutral.



chistoso.

fome.



desden.



calma.



natural.



resultados: protipo 2
verde



intenso.



marciano.



incómodo.



marciano.

intenso.



risa.



fruta.



incomodidad.



resultados: protipo 2
azul



sad.

misterio.

encerrado/frío/ansiedad

galáctio.

pena.

mezura.

tecnología.

tranquilidad.



4. Análisis Prototipo 2

Los resultados fueron variados. Al trabajar con un número mayor de personas se pudieron reflejar puntos de vistas muy variados.

El apoyo del uso de la cámara forográfica como registrador me sirvió para poder ubicarme en un punto en el cual yo no estoy siendo observadora fija en un sólo punto sino que **servió para poder ubicarme en lo que los propios sujetos de estudios estaban observando. La interacción entre su experiencia y su propio espacio.**

Interacciones:

1. Los estudiados se enfocaban mucho en mirar sus manos y su propio rostro, en este sentido **la interacción con el cuerpo fue clave para la experiencia ya que de esta forma podían entender y sentir el color al cual se estaban exponiendo.** El color se comienza a explorar desde uno mismo hacía el exterior.

Es llamativo también como cada uno entregó una parte única de su punto de vista, al tener ciertos patrones repetitivos en el material fotográfico de los cuatro colores. Un ejemplo de esto es como muchos de los participantes sólo se enfocaron en sacarse selfies en base a lo iban sintiendo según la experiencia, pero de algún tratando de graficar con sus gestos el sentir.

2. Otra interacción llamativa fue quienes se tomarón una selfie pero desde la pera hacía abajo (sujeto n° 5,7,8) fijando el punto de vista en su propia ropa, viendo como la ropa que tenían puesta iba variando según el color que se iba experimentando.

3. Finalmente la verbalización de la experiencia de cada sujeto dió más información en cuanto a su subjetividad.

Al contrastar los resultados se puede obtuvieron palabras repetidas para describir experiencias, pero por otro lado también hubo polaridad al describir cada experiencia como por ejemplo la experiencia del propio color verde al describirse como incómodo o intenso, pero al mismo tiempo hay otros sujetos que describen como risas y marcianano la experiencia. Uno de los sujetos de estudio (n° 7) se refirió al verde incluso como un sabor: fruta. En este sentido, se logró una experiencia sinéctica con el prototipo.

Conclusiones:

El uso de fotografías es una manera de entender las interacciones de cada sujeto, funciona como imagen gráfica de lo que están percibiendo en el contexto. Por otro parte la verbalización de la exeriencia debe explorarse con más profundidad para comprender con más interioridad lo que se desea expresar, y entender el ¿Por qué? de sus palabras.

prototipo 3

1. Relato de la subjetividad

Bajo los resultados obtenidos en los prototipos implementados, se continua estudiando con los mismos sujetos de estudio en el desarrollo del tercer prototipo, pero con dos participantes menos.

El desafío de este tercer prototipo es poder obtener una visión más profunda en cuanto a lo que están experimentando. Sabemos que ya están explorando, desde mi observación de diseñador también estoy recogiendo el material fotográfico que los sujetos están realizando y por otra parte la verbalización, pero aún así falta que tanto el material fotográfico como la verbalización se unan.

Relato

En el segundo prototipo utilizar sólo una palabra para describir la experiencia resultó un poco complicado para los participantes. De manera natural tendían a describir a qué se referían con la palabra que utilizaron para describir la

experiencia. Como en el caso de estudio del sujeto n° 1 quién al describir su experiencia con el verde utiliza la siguiente expresión: verde disgusta, pero así como en intensidad.

El objetivo de este prototipo es generar el espacio para relatar, contar la historia de su experiencia a través del uso gráfico de material fotográfico y por otra parte ir creando un relato de cómo se iban sintiendo, describir lo que sienten utilizando texturas, sensaciones y sabores para ser más específicos. Contar la propia historia de su experiencia por medio de un relato de las mismas cuatro imágenes que resuman lo que sus palabras describen.

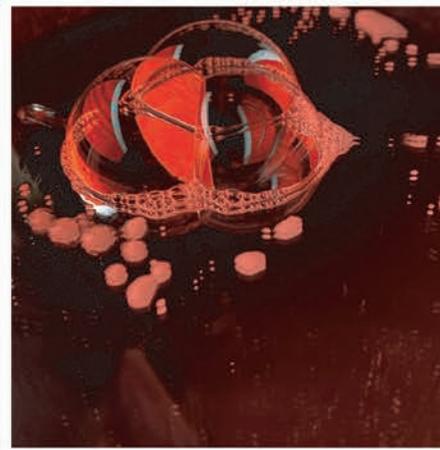
**resultados: protipo 3
relatos.**



... un planeta solitario flotando en cosmos



... y el virus entró en el organismo



Sólo una gota de sangre basta para contagiarse.



En un átomo se resume el inicio de la humanidad.



El amarillo me hizo pensar inmediatamente en una figura de lego de jake el perro que tengo en mi escritorio.



El rojo es un color fuerte que me hace pensar en la vanidad y todo lo que incluya, como mirarse al espejo y maquillarse.



El verde me hace pensar en marihuana y en fumarla.



El azul me hace pensar en burbuja de las chicas superpoderosas, así que hice burbujas.



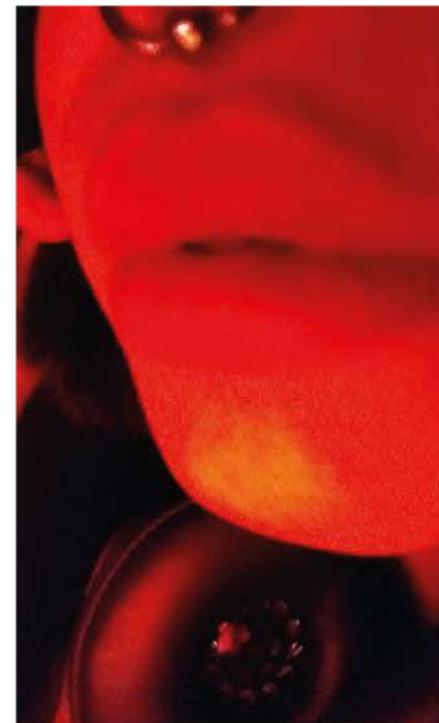
No se porque siempre he asociado el amarillo con la paz. Y en el gesto y en porque es así, me refiero, a la forma de expresarla corporalmente.



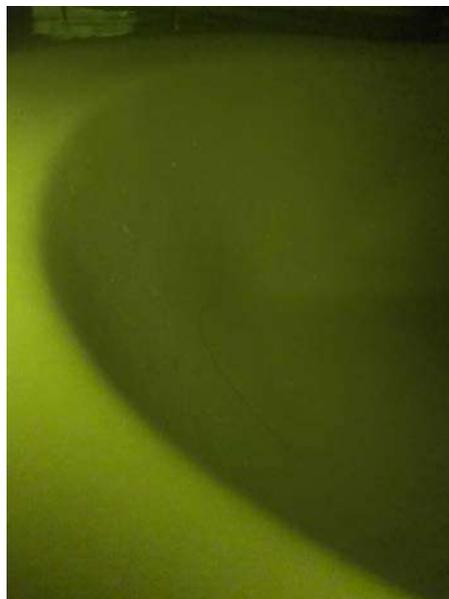
Me gusta escuchar musica cuando estoy triste o para sentirme animada. Gracias por existir. Ahora mismo me siento un poco triste.



Tengo ganas de fumar marihuana, si bien, ya me vole harto. Pienso en cosas verdes y en la vida. Vida, Verde, ve corta, ver corta, cortar.



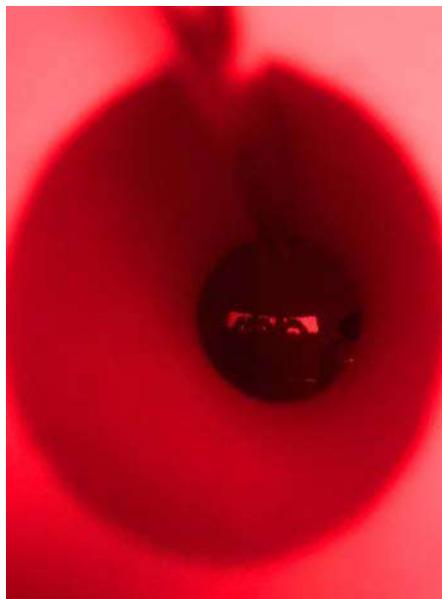
Los labios rojos. Labios grandes, rojos. Belleza, amor, pasión. Alerta. Cuidado. Te amo.



El amarillo lo siento un color muy blando, no me provoca mucha reacción y en la imagen se muestra esa superficie sin añadidos ni factores que irrumpen.



El azul me genera paz y busque fotografiar una superficie que junto al color generarán una textura suave y poco agresiva, tranquila.



El rojo para mi es misterio y desafío. En la fotografía trato de retratar un camino y un destino desconocido, con un poco de temor que va de la mano de lo incierto.



El verde lo relacionó mucho con la vida y las distintas especies, decidí unir el color al cuerpo humano entregándole un nuevo personaje a la persona al ser expuesto a este color.



El amarillo para mí representa luz y un sentido de realidad, por lo mismo, la imagen representa vida. Alguien real y tangible.



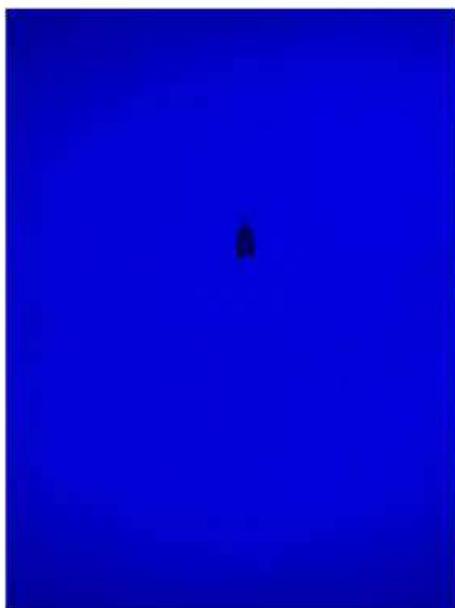
El color rojo para mí, representa fuerza y enfrentamiento de emociones. En este sentido la imagen, junto con el color, para mí representan tensión.



El color verde me da la sensación de fluidez, por lo mismo, en la foto se retrata como el agua pasa por el drenaje. Reflejando el sentido de movimiento y fluidez.



El color azul me da un sentido de electricidad, de corriente y movimiento. En este sentido, la imagen de la ampollita, junto con su reflejo, representan-para mí- una sensación de falsedad, de un símil que no logra cumplir, pero que puede llegar a pasar desapercibido.



Que pena sentirse solx



Me dan envidia las colas en pareja, igual les doy laik.



Me abrumo y me tiro pa' abajo.



Que lata exponerse, mejor pienso en otra cosa.

3. Análisis Prototipo 3

El prototipo generó interacciones muy variadas, la recepción por parte de los participantes fue mucho más fluida e inesperada. La relación entre los sujetos se sintió mucho más abierta y también hubo una mayor exploración.

En primer lugar se decidió crear una reunión Zoom en la cual se entrega el link con el PDF correspondiente con las nuevas instrucciones.

Los participantes leyeron las instrucciones y me hicieron preguntas para confirmar si es que entendieron bien las instrucciones. Las preguntas aludían a las restricciones de las instrucciones y limitantes. Esto llamo mi atención ya que las instrucciones fueron pensadas para que se diera paso a la libertad de exploración por parte de los participantes, dar el espacio para la espontaneidad.

Al cambiar la instrucción de contar un relato dio paso a una introspección más profunda sobre lo que estaban sintiendo. Al ver el observar fotográ-

fico hubo una gran diferencia entre los resultados anteriores, ya que hubo una mayor exploración. Los participantes comenzaron a observar más el espacio y el entorno, a poner atención a detalles y texturas. Esto logra complementarse de manera muy fluida con los relatos de cada experiencia.

Comentarios Participantes

Luego de la sesión de ejercicios concluida, los participantes dieron sus impresiones sin necesidad de que yo como anfitriona les pidiera una opinión al respecto del propio prototipo.

Uno de los participantes me comentó que se divirtió haciendo el ejercicios, que lo había pasado bien ya que logró distraerse. Por otra parte, también se fueron revelando el origen de las tomas fotográficas hechas por los sujetos. El sujeto n°2 revela que las tomas las realizo a unas burbujas, dice que observó su taza y puso atención al comportamiento del color con la textura de las burbujas.

En este sentido se cumplió uno de los objetivos propuestos para este proyecto: los participantes pusieron atención a su al rededor y pusieron en juego su propia percepción de la realidad.

dimensiones.

interpretación final y conclusiones.

Ser-encia

La principal interpretación que se obtiene de los ciclos de prototipados es que la condiciones se deben generar para poder entablar una relación con las personas y dar paso al entendimiento de lo ellos perciben.

En un principio ocurría que si bien se generó un contexto de exploración, los participantes no exploraban más allá de su propio espacio, se quedaban quietos esperando indicaciones.

Las indicaciones toman un rol muy importante al intentar recoger información, los estudiados saben explorar y experimentar, pero el espacio para la introspección no existe, es por eso que se debe diseñar para poder generar las condiciones de comunicación. En este caso, se sacó provecho de la propia tecnología y su capacidad de proyectar luz y color.

Trabajar con personas de diferentes áreas enriquece la búsqueda de diferentes mundo internos, somos seres distintos entre todos, sentimos de maneras distintas, observamos de formas distintas, tenemos diferentes intereses y por esto creo que es importante ser conscientes de esta capacidad que tenemos como personas que nos desenvolvemos dentro de una sociedad, que

lamentablemente cada día es más individualista y se asumen posturas prejuiciosas que aluden a estereotipos. Sin embargo, aún así tenemos un lenenguaje en común entre todos, entendemos significados bajos constructos sociales que el ser humano fue desarrollando para poder entendernos. Hay acuerdos de comunicación y significados, pero la "verdad" en sí misma para cada uno de nosotros se vive y siente de maneras distintas.

Como estudiante de diseño me he tenido que desenvolver en diferentes contextos de planificación y estudios con personas, en dónde se asume que lo que los usuarios opinan no es tan relevante ya que sus opiniones son "muy literales" respecto a gráficas, servicios, producto, etc. Lo relevante es el propio diseño en sí, lo material. Sin embargo, tomo una postura contraria a este pensamiento, debemos comenzar a diseñar desde lo que las propias personas sienten, considerar sus propios mundos internos como parte esencial de cada uno, el problema es que no se diseña para poder recoger esta información a la que sólo ellos tienen acceso. Como por ejemplo la propia educación, en donde se asume que todos somos iguales, que todos vamos a entender bajo ciertas metodologías pero no es así, todos tienen puntos de vistas distintos, la atención de cada persona es dirigida según sus intereses, según lo que ellos han vivido y lo que consideraran relevante. No se generan las condiciones para desenvolverse, para el sentir y reflexionar nuestra capacidades de desarrollo con el entorno.

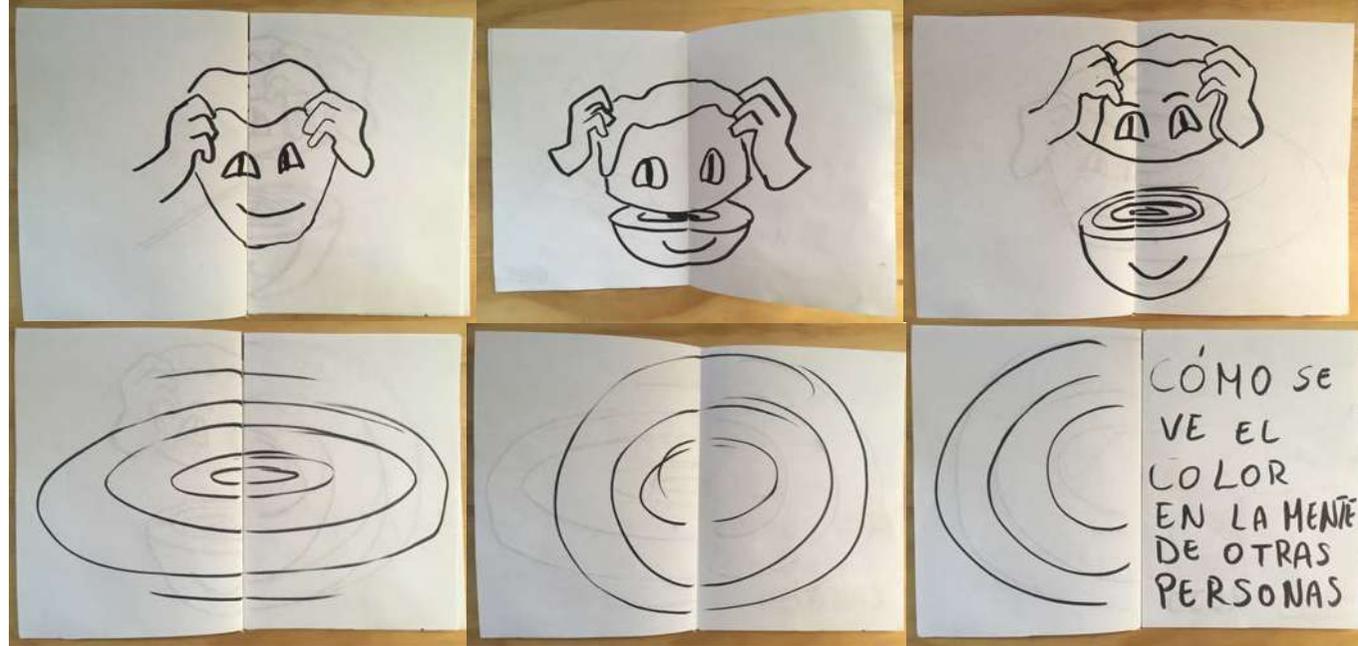
Aprender a recoger esa parte de la que no tenemos acceso y dejar de asumir desde la postura de observador desde un sólo punto fijo es esencial, y por otra parte no dejar de lado la propia creatividad y experimentación. Experimentar da paso a nuevas formas de entender y comprender, generar nuevas ideas, no quedarnos siempre en lo mismo, en lo ya existente. Personalmente creo el diseño debiese ser así constantemente, tener la libertad de poder explorar y no dejarse limitar bajo

estructuras que te exijan "esto debe ser así porque este método lo dice", sino que hay aprender a cuestionarse lo que academicamente se exige. De eso se trata diseñar de solucionar problemas, generar nuevas metodologías pero también desafiar lo ya existente, y ponerse a prueba a uno mismo como diseñador.

Como última reflexión me hubiese gustado poder trabajar con un grupo mas interdisciplinar, creo que de todas maneras un proyecto no puede ser sostenido bajo la perspectiva de un solo diseñador, la riqueza se encuentra en poder compartir con diferentes opiniones y puntos de vista, que es lo que se propone en este propio proyecto. El enriquecimiento lo pude lograr gracias al número de personas con las que prototipé pero, aún así la planificación, la solución de problemas se realizaron pensando en los usuarios, aún así siento que hubiese sido interesante tener una visión neurocientífica o filosófica en el desarrollo de este proyecto, poder trabajar en conjunto con estas áreas.

Estoy agradecida de poder estudiar diseño, ya que como lo escribí al principio de esta memoria siempre he sido muy curiosa y creo que esta habilidad es algo que todos tenemos de manera natural, sin embargo, no se motiva a la gente a explorar y poner atención a lo que nos rodea, y gracias a este proyecto, y a los propios resultados logré en cierta medida logré despertar esta curiosidad en los estudiados. Ellos mismos me han comentado que quieren seguir experimentando de noche con estos ejercicios realizados.

Desperté la curiosidad, y eso me deja contenta. Aún así creo que un proyecto nunca finaliza, hay muchos elementos que mejoran tanto gráficamente, experiencialmente y el propio desarrollo. Este proyecto da para mucho más dentro de lo que se pudo trabajar en este contexto de pandemia, pero así es el diseño nos adaptamos según lo que se nos entrega y según las propias herramientas que tenemos.



Ser-encia es un proyecto que nació desde la inquietud, en busca de respuestas a cuestionantes que constantemente me hacía a mí misma.

En primera instancia se tenía como plan realizar una exposición en la universidad que exponga los resultados para generar una reflexión en los propios estudiantes de diseño, y también por otro lado invitarlos a ser parte de la propia experimentación y comparar los distintos puntos de vista. Sin embargo, el contexto actual no lo permitió es por esto que se cambia el foco hacia la divulgación de los resultados obtenidos.

Se está trabajando en la publicación de los resultados de la investigación por medio de un cuadernillo que expone los relatos de los participantes de la investigación, ilustraciones que resumen el mundo de la consciencia y el propio material fotográfico obtenido de las sesiones de prototipado.

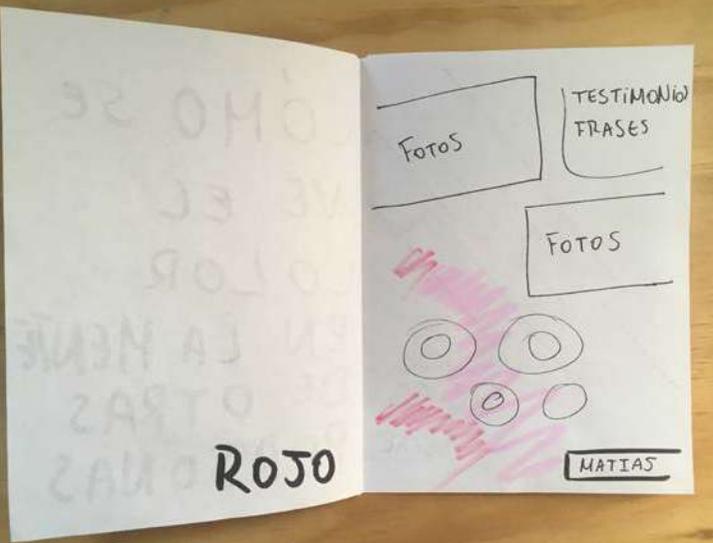
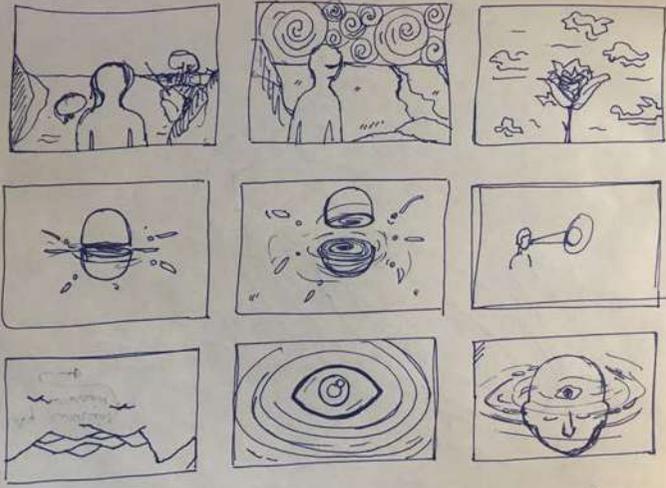
El cuadernillo será una publicación autogestionada, que en conjunto con Casa Fantasma, tienda de publicaciones independientes se difundirá el contenido por medio de ferias independientes.

El cuadernillo también cumple un rol de experimentación al integrar las instrucciones de cada sesión de prototipado para que los propios lectores puedan poner en práctica su propia subjetividad.

Finalmente se espera que las condiciones contextuales mejoren para poder participar de congresos y exposiciones del ámbito de estudio tanto científico como humanista. Como el propio congreso del futuro, actividad que desde el año 2011 se lleva realizando de manera presencial en nuestro país, tanto en Santiago como el resto de las regiones, pero que lamentablemente este año se realizó de manera virtual.

proyecciones.

muck up.



bibliografía y anexos .

Can we create new senses for humans? (2015, 18 marzo). [Vídeo]. TED Talks. https://www.ted.com/talks/david_eagleman_can_we_create_new_senses_for_humans

“CogniFit.” Cognición y Ciencia Cognitiva - La Importancia De La Cognición, 8 June 2016, www.cognifit.com/es/cognicion.

“Definitions, Meanings, Synonyms, and Grammar by Oxford Dictionary on Lexico.com.” Lexico Dictionaries | English, Lexico Dictionaries, www.lexico.com/?search_filter=en_dictionary.

Duthel, Heinz. Global Secret and Intelligence Services II Hidden Systems That Deliver Unforgettable Customer Service. Books on Demand, 2014.

Europa Press. “12 Músicos Que Tienen Sinestesia (y Pueden Oír Colores y Ver Sonidos).” Culturaocio.com,

Europa Press, 7 Nov. 2015, www.culturaocio.com/musica/noticia-sabado-12-musicos-tienen-sinestesia-pueden-oircolores-ver-sonidos-20151107081143.html.

Fraser, Banks, Color la Guía más completa, Taschen, 2004.

Francisco Varela (Neurobiologo) - La Belleza-Del-Pensar-2001. (2010, 11 julio). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3-VydyPdhhg&t=510s>

Gallagher, Shaun, and Dan Zahavi. The Phenomenological Mind an Introduction to Philosophy of Mind and Cognitive Science. Routledge, 2009.

Goethe Teoria del Color. (2019, 13 mayo). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NVHfVwMLC6w>

Huxley, Las puertas de la percepción, Editorial sudamericana Sociedad Anónima, 1962

How much of what you see is a hallucination? - Elizabeth Cox. (2018, 26 junio). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4DlipN61jGA>

bibliografía.

Itten, Johannes, and Vidal Lamiquiz. *Arte Del Color: aproximación Subjetiva y descripción Objetiva Del Arte: edición Abreviada*. Bouret, 1975.

Ivanovic, Ingrid Calvo. "PROYECTACOLOR." Sinestesia Cromática " *Proyectacolor*, proyectacolor.cl/significados-delcolor/sinestesia-cromatica/.

Ivanovic, Ingrid Calvo. "PROYECTACOLOR." El Color Es Luz " *Proyectacolor*, www.proyectacolor.cl/teoria-de-loscolores/el-color-es-luz/.

Ivanovic, Ingrid Calvo. "PROYECTACOLOR." Esquemas De Contraste " *Proyectacolor*, www.proyectacolor.cl/percepcion-del-color/esquemas-de-contraste/.

Kandiskii Vasilii Vasilévich. *De Lo Espiritual En El Arte*. Labor, 1992.

Klee, Paul. *Teoría Del Arte Moderno*. Libros De Tierra Firme, 1979.

Neisser, Ulric. *Cognition and Reality: Principles and Implications of Cognitive Psychology*. Freeman, 1978.

Primera clase Teoría del Conocimiento, 2014. Dr. Pablo Razeto. (2014, 13 abril). [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=03mID0A91_o

¿Qué sentimos cuando sentimos que sabemos? - Ximena González Grandón. (2017, 17 mayo). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fJfR4RM4bzg>

Serrano, A. P., Benítez, J. T. C., & Mendiola, L. L. (2008). Sensopercepción del color. *Revista Mexicana de Oftalmología*, 82(2), 101-110.

Rodríguez, Marisa Vadillo. "La Música En La Bauhaus (1919-1933): Gertrud Grunow Como Profesora De Armonía. La Fusión Del Arte, El Color y El Sonido." *Anuario Musical*, no. 71, 2017, p. 223., doi:10.3989/anuariomusical.2016.71.13.

Simner, Julia, et al. "Synaesthesia: The Prevalence of Atypical Cross-Modal Experiences." *Perception*, vol. 35, no. 8, 2006, pp. 1024–1033., doi:10.1068/p5469.

Taboada, José Antonio Franco. “De La Teoría De Los Colores De Goethe a La Interacción Del Color De Albers.” EGA. Revista De Expresión Gráfica Arquitectónica, vol. 20, no. 25, 2015, p. 48., doi:10.4995/ega.2015.3703.

Tu cerebro anticipa el mundo. (2019a, enero 26). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2yrgbJcpmfs&t=166s>

Cuál es la experiencia subjetiva que el sujeto experimenta intuitivamente del color. No tiene un estatus de propiedades observadas, sino que nace de la interioridad y la historia personal de cada persona.

La siguiente actividad corresponde a un estudio de la percepción digital del color. El objetivo es poder visualizar las cualidades sensoriales que acompañan nuestra percepción al enfrentarnos a un color.

REQUISITOS

- Deberás tener a mano al menos un soporte digital que sólo este destinado para proyectar el actual archivo PDF que estás leyendo.
- Cámara fotográfica o smartphone para hacer registro de la experiencia.
- Esta experimentación debe realizarse de manera individual.

INSTRUCCIONES

1. Ubicaste en un espacio preferentemente cerrado (no tan abierto) y en el que te encuentres cómodo. Apaga la luz.
2. Cierra la puerta, cortinas u otras fuentes de escape de luces.
3. Selecciona la opción pantalla completa para visualizar este archivo.
4. Una vez que hayas terminado de leer todas las instrucciones y consideraciones continuarás con las siguientes slides las cuales cada una proyectaran un color en específico. En total son cuatro proyecciones de colores como se muestra en el siguiente ejemplo.



5. Al momento de visualizar cada color deberás pararte frente a la pantalla por 15 segundos. Luego muevete el espacio en el cual te encuentras realizando la actividad. Observa el alrededor, tus manos y ropa. Piensa en lo que sientes y descríbalo.
6. Finalmente deberás hacer un registro fotográfico de lo que observaste con cada color, y relatar lo que observaste como en el ejemplo que se muestra en la siguiente slide.

CONSIDERACIONES PARA REALIZAR EL REGISTRO FOTográfico:

- La foto en libre puede ser una selfie, una fotografía del espacio, un objeto, cuerpo, texturas o incluso sabores, etc. Lo que a ti te parezca lo más cercano a como sentiste cada color.
- No es necesario que sea un registro de alta calidad o producción, debe ser un registro del momento, pero utilizando lo que tu estimes conveniente para representar la experiencia.
- Puedes bajar o subir el brillo-contraste del proyector en cual estas visualizando los colores, esto tiene como resultado poder subir o bajar la intensidad del color proyectado al tomar la foto.
- Si quieres puedes editar la foto una vez tomado (brillo, contraste, luminosidad, claridad, etc.). La única condición es se siga conservando el color base, pero puedes variar el tono e intensidad.
- Si es que cuentas con más de un proyector puedes abrir este archivo en diferentes pantallas para subir la iluminación del color el espacio en el que te encuentras.

Envíame tus archivo PDF a mi WhatsApp o correo electrónico: mbellezguic.cl. Los archivos de los PDF debe ser enviado con la nomenclatura del título del relato (ejemplo: raro_relato)



...Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat...



...Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat...



...Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat...



...Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat...

anexos.

