



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE PREGRADO
CARRERA DE DISEÑO

Proyección de un *no lugar*

Diseño especulativo de experiencias en espectadores:
fenomenología, percepción y espacio

Proyecto para optar al Título profesional
de Diseñador, mención gráfico

Alonso Morales Gutiérrez

Profesor guía:
Pablo Nuñez Gutiérrez

Santiago, Chile.
2021

*La cuestión ya no es entrenar a el ojo a admirar la
belleza, sino restaurar su 'perceptibilidad'*

Baudelaire.



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE PREGRADO
CARRERA DE DISEÑO

Proyección de un *no lugar*

Diseño especulativo de experiencias en espectadores:
fenomenología, percepción y espacio

Proyecto para optar al Título profesional
de Diseñador mención gráfico

Alonso Morales Gutiérrez

Profesor guía:
Pablo Nuñez Gutiérrez

Santiago, Chile.
2021.

Agradecimientos

Quiero agradecer especialmente a mi profesor guía, Pablo Nuñez. Por aceptar a un estudiante que no conocía, y dirigir un proyecto que en un comienzo, parecía confusamente utópico. Por darse el tiempo para entenderlo, desmenuzarlo, y compartir su visión, permitir la discusión y la reflexión de lo que se volvió una problemática contemporánea.

Agradecer profundamente a Karla Carrasco, mi periodista favorita, por su paciencia, su sentido del humor y su claridad con las palabras que significó tanto trabajo ordenar.

A Diego Plaza, le future architecte, por disponer de su tiempo y conocimientos para ayudarme, y por su paciencia para interpretar mi ignorancia y ambición en la arquitectura.

A Valentina Gamboa, por nuestros podcasts de cuarentena y sus habilidades industriales.

A Tamara Vega, por su virtuosidad en la virtualidad.

A mi hermana y su familia, por el amor, compañía y apoyo incondicional.

A mis padres por creer en mí, por sus palabras de ánimo desde la distancia, su apoyo y sus buenos deseos.

Por último, a todos mis *amigues* que me ayudaron discutiendo el proyecto. A quienes me acompañaron a levantar la estructura, a sostener la escalera mientras taladraba las vigas del techo a más de 5 metros de altura; a quienes desarrollaron metros y metros de polietileno; a quienes me ayudaron a cargar bolsas, barras de aluminio y muebles; y también a los que apañaban a marchar, a gritar, a correr del guanaco y el zorrillo cuando Chile se acabó.

Gracias por darme ánimo, por creer en mí, cuando ni yo tenía fe. Estoy agradecido de sentir amistad y cariño cuando los tiempos se volvían difíciles.

Resumen

Proyecto de carácter experimental enmarcado dentro del diseño especulativo, en el que se ficciona sobre futuros escenarios de carácter distópico basados en la novela *1984*, y *Fifteen Millions Merits*, el segundo capítulo de la primera temporada de *Black Mirror*. En este contexto, se propone la construcción de un *no lugar* con características de un ambiente, donde las personas puedan entrar al *espacio-cuerpo*. A partir del ambiente, se desarrollan experiencias en los espectadores que permiten la reflexión desde la fenomenología de la percepción, sobre la sociedad y el espacio en condiciones de extremo control ideológico. Desarrollar una experiencia estética que pueda canalizar y liberar sensaciones agobiantes, causadas por la limitación espacial contemporánea.

La propuesta plantea reflexionar desde escenarios actuales a la creación de este ambiente que permite la alteración de lo percibido del entorno. Un ambiente que se construye desde el panóptico, con bajo la lógica de un laberinto, y su consiguiente repercusión en las sensaciones que produce este espacio en el cuerpo humano, al ser recorrido y habitado.

Este proyecto se articula en base al trabajo desarrollado en Taller de Diseño Gráfico III, pensado desde un escenario distópico especulativo. Este se considera el punto de partida para el desarrollo de la presente investigación, además de las exploraciones teóricas desarrolladas en la Investigación Base Memoria, que especifican las posibilidades de este trabajo para ser considerado como un proyecto experimental, en el que las exploraciones materiales y conceptuales permiten construir un ambiente.

Palabras claves

Ambiente, Diseño Especulativo, Espectador, Experiencia, Fenomenología.

Índice

Resumen	9
Presentación	
Introducción	15
Objetivos	17
Tesauro gráfico	18
Fundamentación	19
Oportunidad de diseño	22
Marco teórico	
Diseño especulativo como metodología	28
Distopía	44
Futuros escenarios	45
Espacio	48
Espacios del presente	50
Lugar/no lugar	51
Humanidad	53
Percepción	55
Fenomenología de la percepción	56
Espectador	58
Ambiente	60
Panóptico y laberinto	62
Experiencia	65
Experiencia estética	67
Sensación/emoción	69
Iluminación	70
Paisaje sonoro	75

Proyecto	
Descripción	81
Objetivos	82
Contexto	84
Análisis del espectador	88
Antecedentes referenciales	90
Propuesta inicial de diseño	98
Realización	
Réplica proyecto de taller	109
Relación forma-materia	112
Análisis de planos	132
Trabajo a mayor escala	138
Materialidad	142
Color	143
Desarrollo de la maqueta	144
Construcción de una sección	148
Video	166
Sonido	170
Proyección de la construcción	174
Presupuesto materiales	182
Nota del autor: La representación virtual	184
Conclusiones	192
Bibliografía	196



Presentación

Introducción

‘Proyección de un *no lugar*’, es un proyecto que se enfoca en la creación de un ambiente que plantea la reflexión de los espacios habitados desde la fenomenología de la percepción, donde la alteración de los espectadores, en su experiencia en primera persona, los invita a participar, reflexionar y compartir nuevos espacios creados.

Este proyecto se trabaja a partir de dos obras: la película *1984* dirigida por Michael Radford, basada en la novela homónima escrita por George Orwell; y por otra parte, *Fifteen Millions Merits*, el segundo capítulo de la primera temporada de la serie *Black Mirror*, dirigida por Euros Lyn y emitida en 2011. Estas tienen en común, el control y la vigilancia de los habitantes por medio de la limitación espacial y el control de sus vidas a través de pantallas y cámaras que registran hasta sus más íntimos movimientos.

Desde lo teórico, este proyecto se basa en la metodología propuesta por Fiona Raby y Anthony Dunne, desde el Royal College of Art, de Londres, quienes mediante su manifiesto proponen la reflexión del hoy, desde la disciplina del diseño, para repensar la sociedad que se habita, en un futuro especulado.

En este proyecto se determina a los *no lugares* como espacios contruidos que no pertenecen, lugares anónimos, grandes espacios en los que los grupos humanos no logran conectar. Un *no lugar* es impersonal, no tiene memoria, ni historia, y está desprovisto de la sociedad. A partir de esto, se toma

el concepto y se proyecta hacia la creación, como espacio de la nada, un espacio de origen. Una hoja en blanco para proponer un diseño que le sentido al sin sentido. Un *no lugar* para seres humanos en proyección de una carencia humanidad, un *no lugar* de memoria para seres que no son capaces de crear sentimientos compartidos, para seres humanos vacíos, de *no lugares* personales.

Por otra parte, se habla de proyección; como aquello a realizar a futuro, que se plantea y especula desde el presente mediante la disciplina del diseño. Pensar, documentar, elaborar para el futuro, específicamente desde el diseño especulativo —una rama relativamente nueva para la academia— planteándose como un ejercicio de pensamiento en búsqueda una proyección realizable.

Desde una primera instancia se abre la experimentación de lo propio con la disciplina, en un acto de creación, desarrollar lo constructivo desde una búsqueda del diseñador. Proponer, y presentar un ojo crítico, que reflexiona, que no pretende categorizar, ni demostrar una verdad absoluta. Presentar la intuición como un acto creador. Dejarse llevar por la emoción de la creación en descubrimientos que el mismo quehacer conlleva.

Lo presentado a continuación es un margen acotado de lo investigado. Muchos cuestionamientos y aprendizajes quedan relegados a objetivos interconectados, propios de una búsqueda personal, y de lo teórico frente lo aprendido en

Diseño Gráfico. Interconectar herramientas, preguntas, inquietudes de cómo se conforma el mundo de hoy y cómo puede ser el futuro.

“Proyección de un *no lugar*” imagina la construcción de un ambiente que incluye al ser humano en su totalidad, cuerpo y sentir completo, conciencia, experiencia y sensibilidad única.

En base a todo lo anterior, 'Proyección de un *no lugar*' es un ensayo; un experimento, una búsqueda entre lo formal, lo conceptual y lo reflexivo de lo que la humanidad es y puede llegar a ser. Analizar la sociedad en sus relaciones más próximas, desde el ser humano hasta las más globales; los gobiernos y el control político. El pasado, desde aquello que se construyó para el hoy. El presente que reflexiona críticamente, —desde este proyecto— lo que el mañana puede ser, y el futuro que brilla en la incertidumbre.

Objetivo general

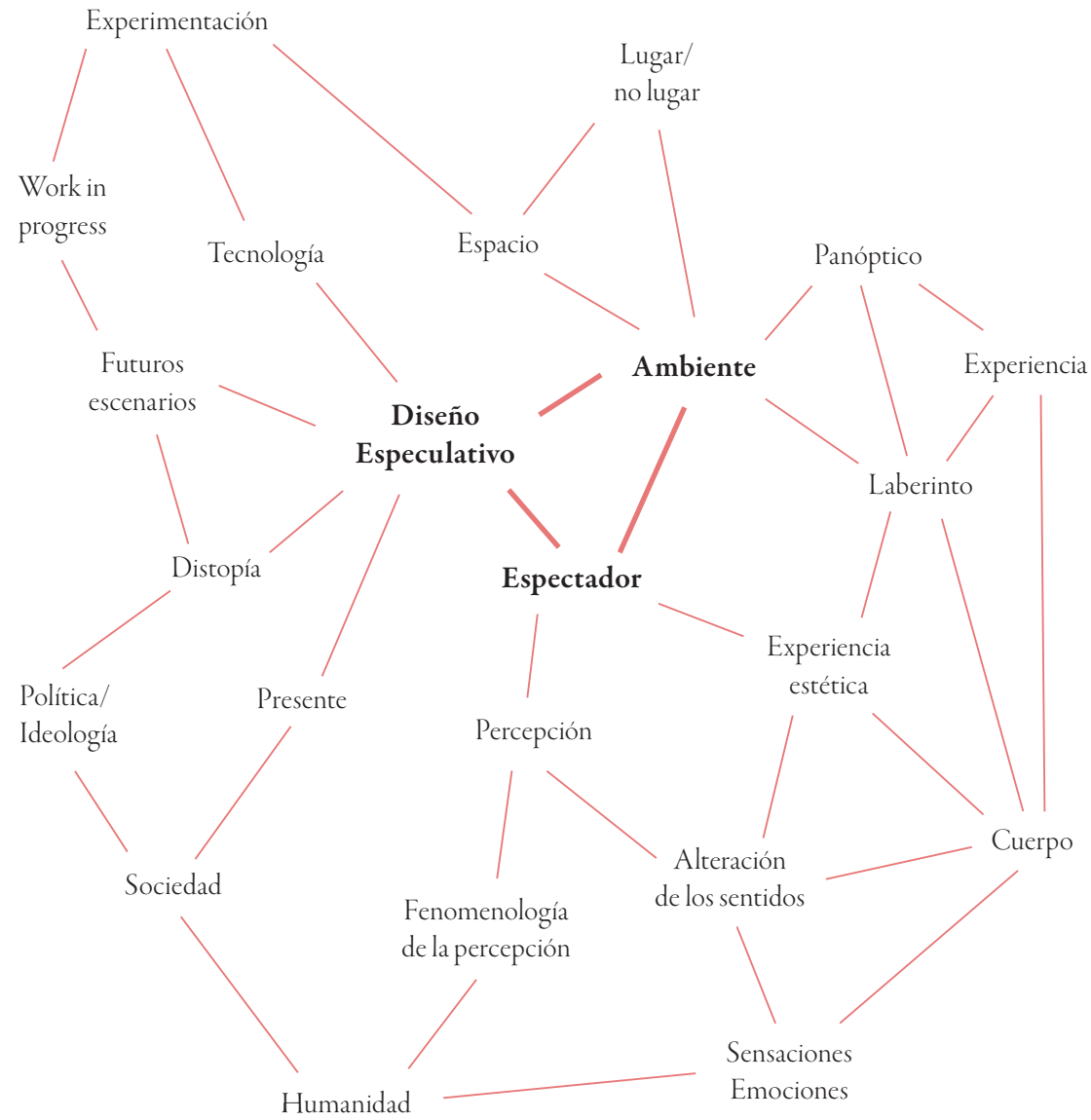
Generar reflexiones sobre el uso de los espacios, por medio de la experiencia de espectadores en un ambiente que altere la percepción del lugar. Planteado desde el diseño especulativo, en un futuro escenario distópico.

Objetivos específicos

Promover la interpretación personal sobre la relación entre espacio, percepción y experiencia de los espectadores en ambientes creados desde el diseño especulativo.

Experienciar las reflexiones que se originan desde un ambiente diseñado.

Descomponer críticamente fenómenos sociopolíticos y entender su proyección hacia un futuro próximo.



Tesauro gráfico

Fundamentación

Esta investigación nace de la experimentación con materiales que permiten la alteración de la visión del espacio. El proyecto —que nace de una instancia de Taller de Diseño Gráfico III— está pensado desde un escenario distópico especulativo. A partir de esto, se trabajó de forma independiente con distintos artistas como Habitación Temporal (Gonzalo Valencia y Diego Palomito), Cervical Function (María José Suárez), Lia Nadja (dj) y Rienzi Valencia (iluminación de escenarios) donde el trabajo colaborativo generó distintas exploraciones visuales, performances, búsquedas de nuevas expresiones y formas de hacer.

Esta exploración busca dar cimientos a la creación espacial, visual y conceptual de un ambiente a distintos lugares creados por el ser humano; que ya han sido categorizados según sus actividades específicas y que cuentan con determinadas cargas simbólicas, que contienen diferentes historias, recuerdos y ocupaciones. En esta oportunidad se busca trabajar desde una dimensión social-cultural, a partir de la crítica y el cuestionamiento de dichos espacios, reflexionando en cómo se ha condicionado a las personas a actuar y pensar de determinada manera en los distintos espacios que habitan, ya sean compartidos y/o privados.

En esta instancia se propone un ambiente que se instala dentro de un futuro escenario especulado como contexto global, basado en obras audiovisuales de carácter distópico que exponen un distinto estilo de vida al que se vive a principios del siglo XXI. A partir de esto, se presentan nuevas

formas de enfrentarse ante otros *cuerpos-espacios* con el fin de generar relaciones sociales nuevas y diferentes a las ya habitadas.

Lo que interesa del lugar arquitectónico es su capacidad expresiva que permite la relación de distintos cuerpos, su encuentro e intercambio de apreciaciones de unos y otros. Así mismo, la reflexión hacia aquellos sitios que han quedado relegados por la sociedad, el control y el desarrollo de las ciudades, que están fuera del progreso, y que no acceden a los beneficios del futuro.

'Proyección de un *no lugar*' se plantea desde el presente hacia futuros escenarios, con necesidades intangibles pero de suma importancia en lo humano. Es la proyección a futuro para concretar a esas necesidades relacionadas con la limitación del espacio. Su planificación nace a partir de la reflexión sobre el comportamiento de las sociedades, los seres humanos y cómo estos evolucionan e impulsan el desarrollo de nuevas formas para relacionarse.

Proyección en psicología; es un mecanismo de defensa para cuando las emociones se enfrentan en momentos de conflicto interno o externo, adjudicando a otros el propio sentir, ideas o reacciones que no se puedan aceptar, que pueden causar ansiedad, que provocan rechazo de lo propio, y que pueden llegar a un extremo de canalizarlo en otro. Desde esta dimensión se reflexiona en cómo el ser humano, desde un futuro especulado, busca defenderse y canalizar situaciones desesperantes provocadas por la limitación espacial, el poco

contacto humano y el control de los poderes dominantes. Entonces, se toma aquella proyección en la canalización hacia lo otro, aquello que sale del individuo, pero que también se experimenta en primera persona.

Esta investigación viene a ser el estudio de la percepción desde una mirada fenomenológica¹ y la interacción de los espectadores con el ambiente como propuesta. El cuestionamiento de las actitudes “naturales”, de la irrupción de los espacios conocidos y cómo ellos responden a nuevas formas, estímulos y materiales.

Esta creación se propone a partir del diseño especulativo, propuesto por Fiona Raby y Anthony Dunne.² Su metodología permite la exploración de nuevas realidades, observar el escenario de las sociedades, y cómo el desarrollo de los espacios, la tecnología y los medios masivos de comunicación influyen en el sentir humano. Por tanto, se vuelve necesario pensar en el futuro, para criticar el hoy como un contexto que lo antecede, y cómo desde esta posición; el diseño puede aportar y trabajar críticamente en aquello que las sociedades pueden llegar a ser y construir.

Desde las habilidades y herramientas que posee el/la diseñador/a y su trabajo, estudio, análisis y comprensión de la cultura, la sociedad, la política, la ideología y las personas, se busca reflexionar sobre los conceptos de espacio, percepción, entorno y tecnología, con una mirada crítica sobre las construcciones sociales respecto a los

espacios habitados y aquellos marginados, ya sean compartidos y/o privados. Además, se propone repensar cómo el diseño puede crear a partir de futuros contextos ficticios; crear climas, provocar sensaciones y extender la creación donde se puedan concebir nuevas relaciones entre el cuerpo, los seres humanos y espacio. Por lo tanto, *el pensamiento reflexivo también es un componente esencial de la práctica de diseño.* (Press y Cooper, 2007).



¹ Con fenomenológica, se refiere a la “esencia de”, al ser conscientes del acto de percibir. Más adelante se desarrollará en detalle.

² Desde su libro *Speculative Everything* (2013), publicado por MIT Press, presentan la posibilidad de crear soluciones para futuras necesidades a partir de la pregunta *What if?* plantear futuros escenarios donde se inserten estos nuevos artefactos.

Fotografías de la colaboración con la Dj Lia Nadja con Cervical Funtion. Capturada por Alonso Morales, el 21 de octubre de 2018.

Oportunidad de diseño

Con el aumento de la demografía a nivel mundial, la masificación de los medios de comunicación, la vigilancia, la contaminación ambiental y las crecientes tensiones políticas, se proyectan medios más agrestes para vida en sociedad, las relaciones humanas, y para el individuo propiamente tal.

Gracias al explosivo aumento de las pantallas, la contaminación visual de las marcas y medios masivos de comunicación, cada imagen parece ser fugaz, sin importancia, donde el contenido de cada una no significa nada dentro del torbellino de millones de imágenes que transitan día a día por los aparatos electrónicos. Por tanto, el cerebro tiende a no tomar atención de los detalles y, desde aquí, se prevé que el futuro seguirá por esta misma línea de contenido virtual acelerado, donde (...) *lo visual pierde cada vez más ese poder para crear estímulos sensorio-perceptuales capaces de seducir al sujeto.* (Morales, 2018).

El diseño especulativo busca plantear escenarios para reflexionar desde la actualidad: Cómo evolucionan las ciudades, las personas, su interacción con los artefactos, desde lo construido para las necesidades más próximas, hasta lo más global e intangible y su relación socio-psicológica.

En esta oportunidad se busca reflexionar críticamente sobre qué necesidades pueden significar nuevos contextos habitados; cómo los seres humanos son configurados psicológicamente distintos; y cómo responden a situaciones que pueden ser especuladas desde el diseño.

Esta propuesta busca ser un ejercicio de la fenomenología de la percepción en los espectadores y desde ese ahí pretende formular cuestionamientos entorno a la percepción visual, las sensaciones, emociones y la capacidad del razonamiento humano. Además, busca valorizar el fenómeno de la percepción como una cualidad imprescindiblemente emocionante, en el que el avance de la tecnología y su manipulación han colapsado visualmente a sociedades cada vez más numerosas.

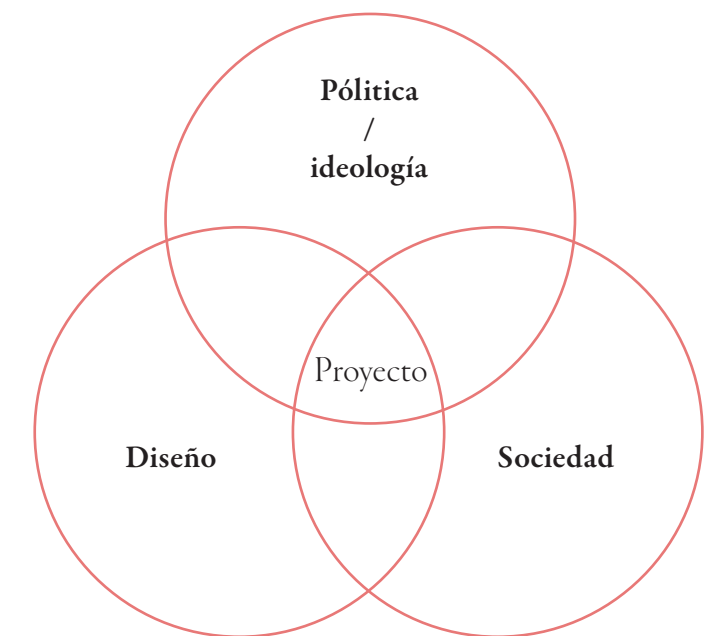
Este proyecto propone un ejercicio que se configura a partir de una pieza de diseño que engloba el cuerpo humano completo, y que junto con decisiones formales y conceptuales invitan a recorrer el espacio e interactuar con el ambiente; donde la experiencia individual se ve enriquecida a conectarse con su parte más sensible.

Por medio de la experimentación se busca generar nuevas formas y experiencias en el que la libertad creativa tome protagonismo. La capacidad de proponer nuevas formas de hacer e incitar al espectador a sensaciones, recorridos y relaciones con nuevos entornos. Plantear a la vez al diseñador gráfico como un ser capaz de crear y adaptarse a distintos formatos, contextos y pensamientos en el quehacer humano y la cultura, en la forma en que se interactúa hoy con el entorno, y los espacios con los espectadores.

El diseñador no solo diseña productos, ni es sólo un estilista, ni tampoco es el que resuelve problemas; es todo eso y mucho más. El diseñador es sobre todo un

creador de experiencias que enriquecen la experiencia humana fundamental de vivir. Por lo tanto, lo que más le incumbe es, o debería ser, la humanidad de nuestra cultura material (Press y Cooper, 2007: 94).

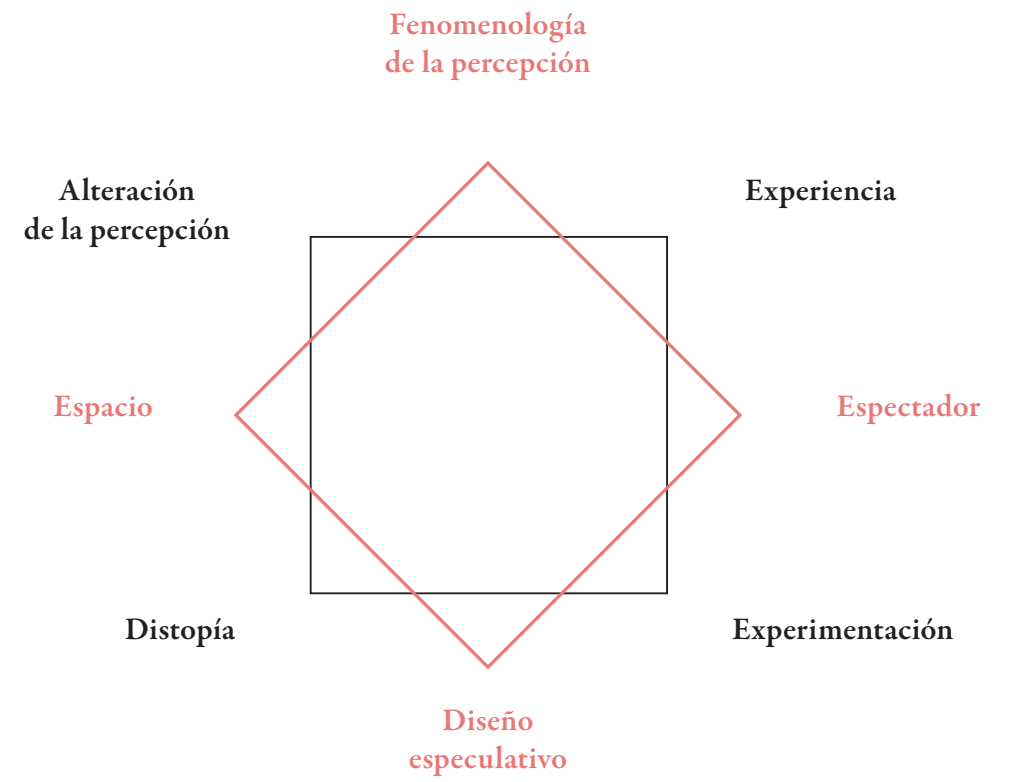
Se presenta al diseñador como un profesional capaz de proponer diferentes fórmulas que involucran nuevas formas de hacer, otras medialidades, que generan a la vez discusiones entorno al diseño y otras disciplinas. Por otra parte, considera al espectador, como parte esencial de la obra, en el que uno se impregna del otro y que permite relaciones polidireccionales, polisémicas, multidualécticas y multimediales con el profesional de diseño.



Panorama desde donde converge la actual discusión del proyecto.



Marco teórico



Diseño especulativo como metodología

Trabajado por Fiona Raby y Anthony Dunne del Royal College of Art, de Londres, en su texto 'Speculative Everything' de 2013. Crean su metodología de trabajo a partir de un manifiesto A/B, en donde los parámetros de la columna A, corresponden a lo que se conocía como el diseño convencional. Mientras que en la columna B, corresponden al diseño crítico. En este punto se plantea lo que diseño especulativo busca trabajar: Desarrollar productos/artefactos para soluciones futuras, comprendidas en un cono de trabajo de escenarios futuros *Possible/Plausible/Probables*; con origen desde el presente. En dicho cono remarcan una sección que denominan *Preferable*, que es el margen en la que se pueden desarrollar proyectos dentro del diseño especulativo, donde las condiciones especuladas nacen de la pregunta *What if?* ¿Qué tal sí? Pensando desde nuevos contextos, formas de hacer y relacionarse, en la que se demandan nuevos artefactos.

El diseño especulativo es comprender que los límites del diseño convencional han cambiado. Se propone una nueva perspectiva con nuevas formas de relacionarse, en lo formal y conceptual, desde la disciplina actual en cuanto tenga críticas y reflexiones que se puedan plantear hacia el futuro. Este, no busca solucionar un problema de primera necesidad, pero sí plantea el funcionalismo crítico, con atención al desarrollo de la tecnología, donde las ideas toman forma y carácter, por sobre el acabado de cada pieza.

La creación y construcción de una situación futura, por tanto, es un motivo para repensar, proponer, analizar el presente y cómo esto se vincula con las personas; en su relación con los contextos tecnológicos, sociales y hasta políticos/ideológicos.

Como todo el diseño está en cierta medida orientado hacia el futuro, estamos muy interesados en posicionar la especulación de diseño en relación con la futurología, la cultura especulativa que incluye la literatura y el cine, las bellas artes y las ciencias sociales radicales relacionadas con la realidad cambiante en lugar de simplemente describirla o mantenerla. Este espacio se encuentra en algún lugar entre la realidad y lo imposible y para operar en él de manera efectiva, como diseñador, requiere nuevos roles de diseño, contextos y métodos. Se relaciona con ideas sobre el progreso — cambiar para mejor pero, por supuesto, mejor significa diferentes cosas para diferentes personas.

Para encontrar inspiración para especular a través del diseño, debemos mirar más allá del diseño a los campos de juegos metodológicos del cine, la literatura, la ciencia, la ética, la política y el arte; para explorar, hibridar, tomar prestado y abrazar las muchas herramientas disponibles para elaborar no solo las cosas sino también las ideas— mundos ficticios, moralejas, escenarios hipotéticos, experimentos mentales, contrafactuales, experimentos de reductio ad absurdum, futuros prefigurativos, etc.
(Dune, Raby, 2013: 3).³

Es por ello que se apela a las condiciones expuestas en *1984* y *Fifteen Millions Merits*, donde las circunstancias generan un nuevo perfil psicológico del habitante de estas sociedades altamente densificadas, contaminadas y vigiladas, en las que también existen ciudadanos de clases inferiores. Ante esto surgen las siguientes preguntas ¿Qué sucede con los ciudadanos de la periferia? ¿Qué es de aquellos lugares en los que el control político no llega? ¿Existe la planificación consciente de segregar las personas para ser olvidadas? Para la última pregunta, la respuesta se podría afirmar desde *1984*, donde se evidencia claramente a ciudadanos apartados territorialmente, rechazados por el partido político dominante. Mientras que, en *Fifteen Millions Merits*, son aquellos que deben desempeñar tareas de aseo y que han sido

relegados a esa actividad por su condición física; por tanto, se especula que sus vidas no cuentan con los mismos beneficios de aquellos que solo trabajan desde las bicicletas estáticas.

Es en este escenario periférico, insalubre, olvidado, destruido, hasta contrahegemónico, desde el cual este proyecto trabaja y reflexiona. Entender las condiciones físicas de estos sitios, para instalar un nuevo ambiente, que resalta las características de lo propuesto. Un espacio que sale de las condiciones de vigilancia, de los beneficios de una sociedad higienizada por el abuso de pantallas y de sistemas de control político e ideológico.

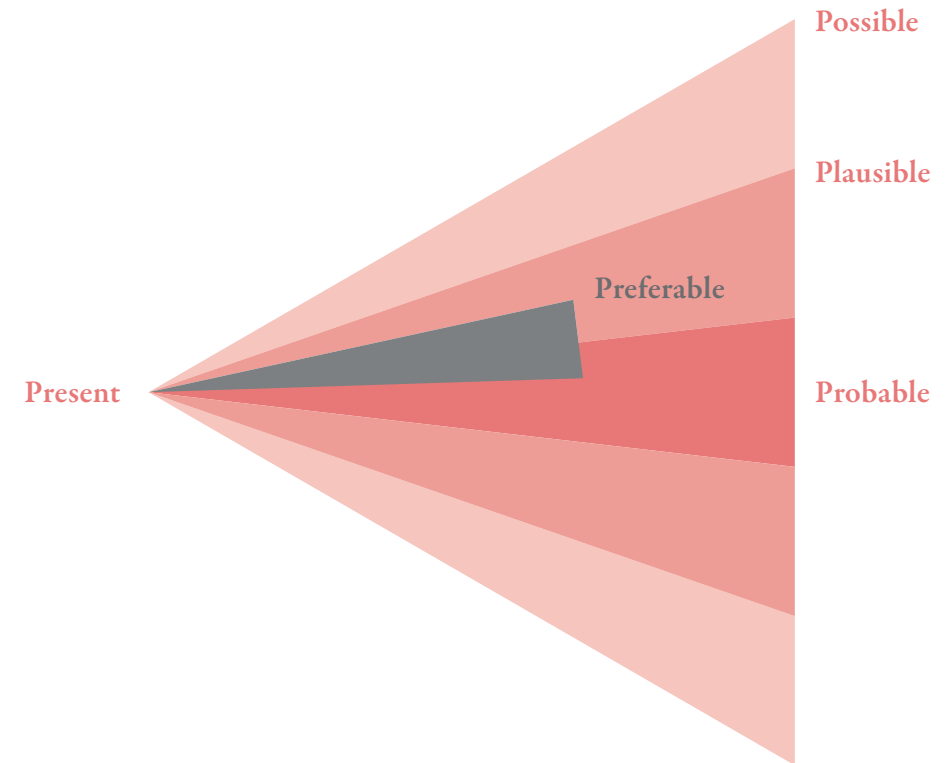
³ Texto original : "As all design to some extent is future oriented, we are very interested in positioning design speculation in relation to futurology, speculative culture including literature and cinema, fine art, and radical social science concerned with changing reality rather than simply describing it or maintaining it. This space lies somewhere between reality and the impossible and to operate in it effectively, as a designer, requires new design roles, contexts, and methods. It relates to ideas about progress—change for the better but, of course, better means different things to different people. To find inspiration for speculating through design we need to look beyond design to the methodological playgrounds of cinema, literature, science, ethics, politics, and art; to explore, hybridize, borrow, and embrace the many tools available for crafting not only things but also ideas— fictional worlds, cautionary tales, what-if scenarios, thought experiments, counterfactuals, reductio ad absurdum experiments, prefigurative futures, and so on".

A

Affirmative
 Problem solving
 Provides answers
 Design for production
 Design as solution
 In the service of industry
 Fictional functions
 For how the world is
 Change the world to suit us
 Science fiction
 Futures
 The “real” real
 Narratives of production
 Applications
 Fun
 Innovation
 Concept design
 Consumer
 Makes us buy
 Ergonomics
 User-friendliness
 Process

B

Critical
 Problem finding
 Asks questions
 Design for debate
 Design as medium
 In the service of society
 Functional fictions
 For how the world could be
 Change us to suit the world
 Social fiction
 Parallel worlds
 The “unreal” real
 Narratives of consumption
 Implications
 Humor
 Provocation
 Conceptual design
 Citizen
 Makes us think
 Rhetoric
 Ethics
 Authorship



Especular sobre un futuro distópico, desde el diseño, es pensar críticamente sobre la sociedad actual desde distintos ámbitos hacia nuevas posibilidades. Para este proyecto se consideran dos obras audiovisuales bajo la temática del control de las masas y del individuo por medio del espacio y la tecnología, que en conjunto con otras características conforman la descripción de un futuro escenario. Estas obras son escogidas desde su categoría de ciencia ficción, que en relación con la realidad actual, perfectamente podrían suceder en un futuro próximo.

La primera película es *1984*, dirigida por Michael Radford, basada en la novela homónima escrita por George Orwell en 1948. Esta obra es elegida por ser un clásico en las novelas de ciencia ficción de carácter distópico, marcada por un fuerte control ideológico. En ella se puede apreciar una sociedad marcada por la guerra, donde los ciudadanos son regidos por un partido ideológico único que controla todos los aspectos de la vida: Pasado, presente y futuro, por medio de la constante manipulación de la historia y la prensa. Vigilados bajo la imagen del Gran Hermano, a través de telepantallas ubicadas en las calles de la ciudad y en todas las habitaciones que frecuentan los ciudadanos, incluidos sus hogares.

En ella se relata una relación amorosa prohibida, originada a escondidas, dentro de los espacios controlados por el partido, pero algo más libre dentro de una habitación, ubicada en las afueras de la ciudad. Una periferia insalubre, destruida y

apocalíptica, que está marcada por ciudadanos de baja categoría social, considerados casi primitivos. La historia se basa en los encuentros y desencuentros de esta pareja dentro de esta agreste sociedad. Finalmente, agentes del partido logran encontrar a los amantes y los obligan a confesar su relación prohibida, para luego torturarlos y revelar cómo realmente funcionaba la sociedad en la que estaban viviendo.

La segunda obra audiovisual es *Fifteen Millions Merits*, segundo capítulo de la primera temporada de la serie *Black Mirror*, creada por Charlie Brooker y Koonie Hug, dirigida por Euros Lyn y emitida en 2011. La serie se caracteriza por su marcado discurso crítico frente a la sociedad, la tecnología y el espectáculo de la entretención. Precisamente —en este capítulo— se relata la historia de Bing, un chico que vive solo en una pequeña habitación rodeado de pantallas, en las que se proyectan juegos virtuales e ilustraciones digitales de la naturaleza, mediados por un avatar de sí mismo, en el que además se transmite un programa de talentos.

Bing hereda de su hermano millones de méritos, —una especie de moneda virtual— con la libertad de derrocharlos si así lo quisiera. Su única actividad laboral es pedalear en bicicletas estáticas que proveen de energía a la ciudad, es ahí donde conoce una chica con gran talento vocal, a quien decide regalarle sus méritos para postular al programa de talentos y así poder cambiar su vida. La chica participa, gana el show y su vida se ve destinada a ser una trabajadora sexual. Bing reúne nuevamente

los méritos necesarios para postular al programa, en el que intenta revelarse en el programa amenazado con suicidarse en vivo, a lo que fracasa, convirtiéndose en un sometido más del sistema de espectáculos, cambiando por completo su vida personal y laboral.

Este capítulo es seleccionado principalmente, por su similitud con *1984*, pero una versión más contemporánea con respecto al avance de la tecnología y al uso de los espacios íntimos reducidos, controlados por pantallas.

Así se piensa el futuro escenario de este proyecto, obteniendo características de ambas producciones. Con base desde *1984*, donde la ficción permite reflexionar en torno al control ideológico, tecnológico, la transmisión de ideales políticos y de control, la configuración de los espacios y desde ahí cómo es la relación que tienen estos factores con el diseño y su cultura.

En esta oportunidad se propone reflexionar sobre el diseño con una perspectiva hacia el futuro, más allá de la mención gráfica, analizando críticamente los medios de comunicación, los discursos, los contextos, las experiencias, la política y la sociedad. ¿Cuáles serían las necesidades que tendría el ser humano del próximo siglo? ¿Qué características tendría dicha sociedad? ¿Cómo se comportaría la publicidad, la tecnología, los medios de comunicación, donde la sobrepoblación condiciona la vida de las personas? ¿Cómo la falta de espacio por persona genera distintas relaciones humanas?

Con motivos de crear un escenario futuro, de carácter distópico, se ha realizado una tabla comparativa de ambas obras, en la que se observan distintos ámbitos de la vida de estos habitantes, en las que se han seleccionado con recuadros color rosa aquellas que caracterizan el contexto del presente proyecto de diseño especulativo.

1984

Fifteen Millions Merits

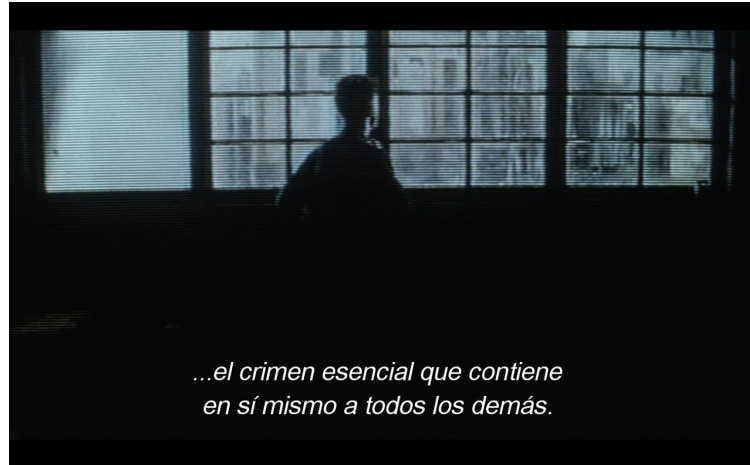
Contexto industrial de pos guerra	Contexto altamente tecnologizado
Habitaciones individuales pequeñas	Habitaciones individuales pequeñas
Comedores únicos	Comedores únicos
Gran población	Población menor
Ideología claramente marcada	Ideología política solapada
Control por pantallas	Control por pantallas
Noción del amor	Noción del amor
Prohibición de relaciones próximas	Prohibición de relaciones próximas
Conciencia de las relaciones sexuales, pero prohibida	Conciencia de las relaciones sexuales, transmisión de pornografía en televisión
No existen avatares	Existencia de avatares virtuales
Existencia de una sociedad menor excluida geográficamente, una media y otra administrativamente superior	Existencia de una sociedad menor excluida laboralmente, una media y otra superior beneficiada por el espectáculo
No existe arte	No existe arte
No hay entretenimiento	Entretenimiento
Espectáculo de la guerra	Espectáculo del entretenimiento

1984

Fifteen Millions Merits

Estado de guerra	No hay guerras
Trabajos únicos, trabajo de prensa	Trabajos únicos, bicicleta estática
Distinción de uniformes según grupo social	Distinción de uniformes según grupo social
Discriminación a clases inferiores	Discriminación a clases inferiores
Existencia del crimen	No existe el crimen
Tortura a los criminales	Tortura a quienes acceden a los beneficios del espectáculo
Idea de rebelión	Idea de rebelión

Características remarcadas con pertenecen a aquellas seleccionadas para ficcionar en el escenario especulado.



...el crimen esencial que contiene en sí mismo a todos los demás.

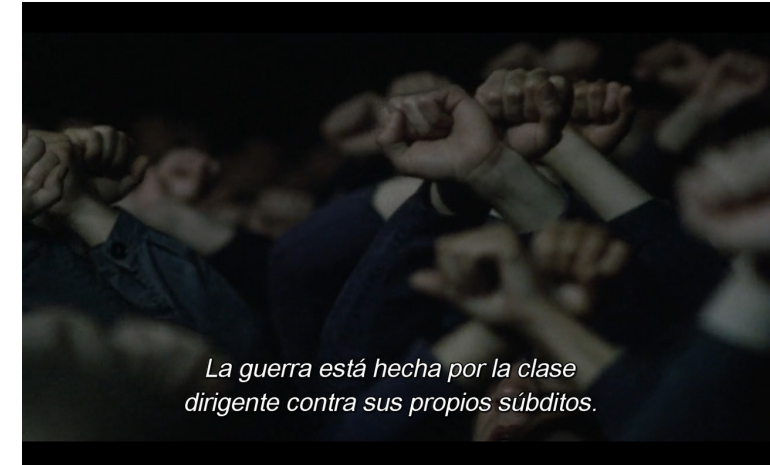
Vigilancia desde la telepantalla, en las habitaciones individuales de los habitantes.



Es muy hermosa la destrucción de las palabras.

Trabajadores en el comedor, todos uniformados, hablando sobre la manipulación del lenguaje en la prensa y libros de historia.

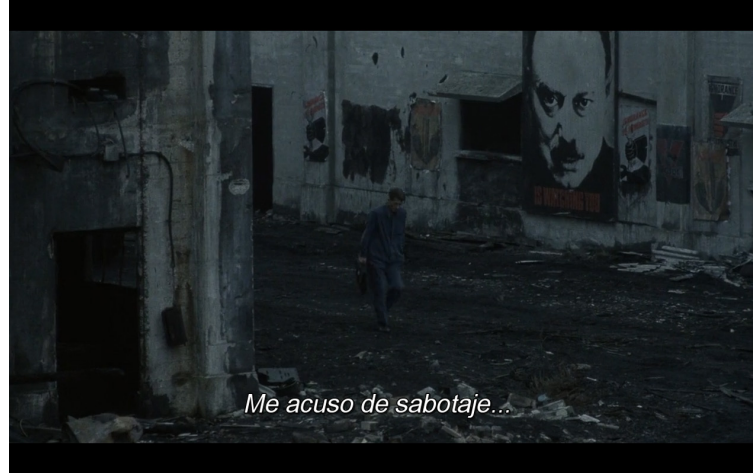
Imágenes extraídas de la película 1984, dirigida por Michael Radford.



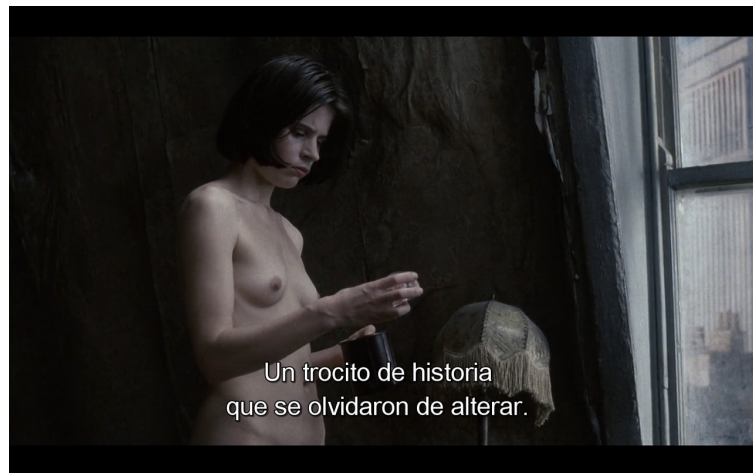
La guerra está hecha por la clase dirigente contra sus propios súbditos.



Transmisión de la guerra. Alabanza al Gran Hermano y gritos de odio de los habitantes hacia el enemigo.



Entorno destruido, vestigios del paso de la guerra.



Habitación que la pareja arrendaba en la periferia de la ciudad

Imágenes extraídas de la película 1984, dirigida por Michael Radford.



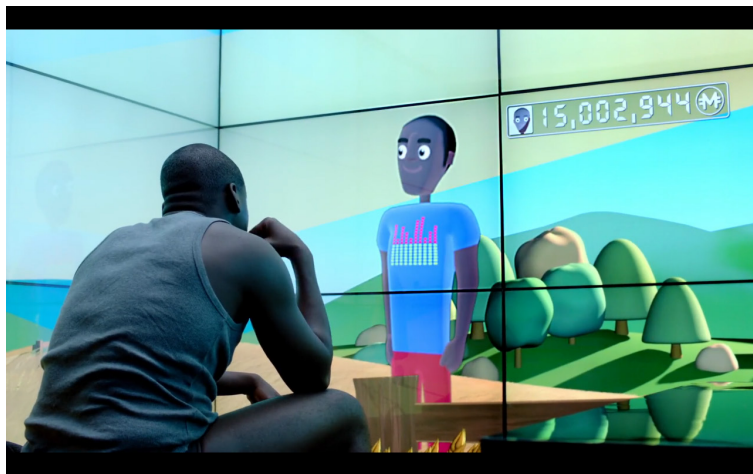
Momento en el que la pareja es encontrada por la policía.



Tortura del personaje principal, para que confiese el crimen cometido.



Confesión frente a la telepantalla sobre sus crímenes, y rectificación de la fidelidad al Gran Hermano.



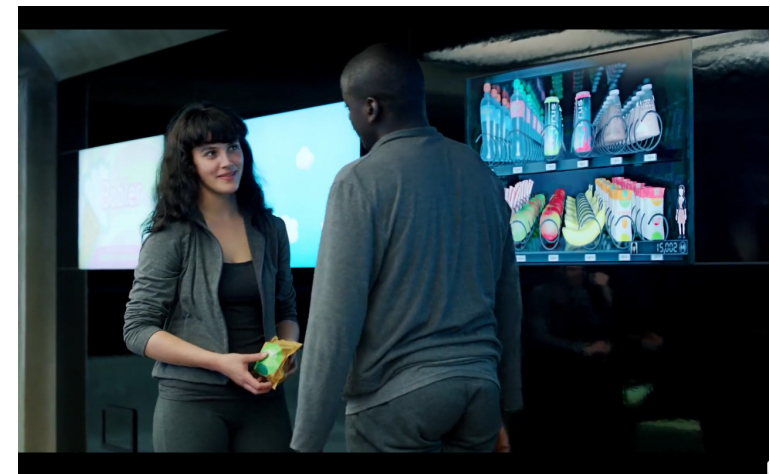
Habitaciones personales, individuales y pequeñas rodeadas de pantallas, constantemente vigiladas. Uso de avatares virtuales.



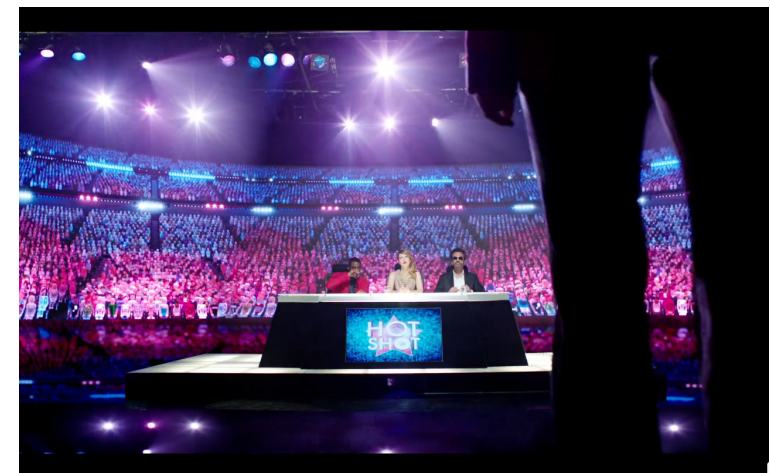
Lugar de trabajo, bicicletas estáticas que proveen de energía a la ciudad. Uso de uniformes, que significan diferentes clases sociales.



Mira a tu alrededor, es...



Conformación numerosa de lugares de trabajo. Entorno altamente tecnologizado.



Participación en show de talentos. Espectáculo del entretenimiento.



La protagonista se convierte en trabajadora sexual, cediendo su imagen al espectáculo.



Participación de Bing en el programa de talentos.

Imágenes extraídas de Fifteen Millions Merits, de la serie Black Mirror. Dirigida por Euros Lyn.



Bing se convierte en uno más dentro del show de espectáculo.



Tras su aparición en el show de televisión, a Bing le cambia su estilo de vida, así también su hogar y deja de ser vigilado por las pantallas.

Distopía

Del latino moderno *dystopia*, y este del griego *δυσ-* *dys-* ‘dis-2’ y *utopia* ‘utopía’.

*Representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana.*⁴

Esta distopía se entiende desde la contraposición de la utopía: Proyectos de ensueño, sociedades fructíferas, mediadas por un progreso amigable entre los humanos y el entorno, un presente y futuro cómodo y justo para todos.

Si una de las principales funciones de la utopía es, como acabamos de ver, la crítica constructivista del presente a través de la imagen de una alternativa ideal, presente o futura, el mismo papel crítico puede jugar la distopía, extrapolando tendencias presentes. (López, 1991: 15).

Para entender el carácter del diseño especulativo, se reafirma el uso de novelas de estas características para reflexionar sobre el hoy. Pensar sobre las condiciones en las que se está desarrollando la vida humana. Es por ello que se proyecta en estos futuros escenarios, extrapolando las condiciones poco amigables, donde las condiciones externas permiten la creación, el desarrollo de nuevos artefactos y formas de hacer, para entornos difíciles de sobrellevar.

En conjunto con la filmografía citada, se observan y analizan las condiciones en las que la sociedad actual ya vive: Sobrepoblación, contaminación medio ambiental, el surgimiento de los guetos verticales, la concentración de los poderes económicos y políticos, el resurgimiento de ideales fascistas en Latinoamérica, el consumismo, el capitalismo, la deforestación, entre otros. Y, por otro lado, las consecuencias en la configuración de las sociedades, en las relaciones humanas más próximas, y en el consternar propio del ser humano, acarreado por todos estos factores.

⁴Definición de ‘distopía’ según la Real Academia Española (R.A.E.). Rescatada el 3 de julio de 2019, en <https://dle.rae.es/distop%C3%ADa>

Futuros escenarios

Por un lado, “especulativo” realmente implica un alcance relativamente amplio de connotaciones, y por el otro, también implica un tipo de precisión e incluso exclusividad de su propia contextualización. En su significado básico, en el contexto de analizar el diseño como una práctica, este término destaca inequívocamente su activa dimensión analítica, intelectual y discursiva, que es un enlace directo a la noción de diseño crítico. Otro aspecto importante es el resultado de las tradiciones cinematográficas y literarias de la llamada ficción especulativa, cuya capacidad para imaginar posibles áreas se comparte con la idea de la llamada ficción de diseño. Y, por último, la práctica misma de la “especulación” en el diseño se inspira casi inevitablemente en las posibilidades de cierta variación, ruido y desequilibrio de las relaciones dinámicas entre las sociedades, las tecnologías y los seres humanos, donde comparte el mismo enfoque con el diseño de interacción. (Mitrović, 2016: 29).⁵

Esta dimensión analítica, intelectual y discursiva — que se enlaza con la noción de diseño crítico— es consecuente con los márgenes que se presentan dentro de estos futuros escenarios distópicos. Pensar en aquellos lugares contrahegemónicos, en los que el control ideológico no llega, a las mentes donde la resistencia está latente, de no ser gobernados, de vivir al margen de los poderes económicos, de la planificación habitacional, es entender a un grupo importante de personas, que buscan un escape físico, emocional e intelectual del agobiante mundo actual y por lo tanto en el futuro. Este grupo de personas busca un escape a las condiciones de vida que son impuestas por los gobiernos. De esta manera, pretenden torcer los poderes y las formas de relacionarse que en su cotidianidad se encuentran controlados por una sociedad fría e individualista (dominada ideológicamente), el miedo al otro, y la restricción de los sentimientos más íntimos.

⁵ Texto original: “On the one hand, “speculative” really implies a relatively broad scope of connotations, and on the other, it also implies a kind of precision and even exclusiveness of its own contextualisation. In its basic meaning, in the context of analysing design as a practice, this term unambiguously highlights its active analytical, intellectual and discursive dimension, which is a direct link to the notion of critical design. Another important aspect results from film and literature traditions of so-called speculative fiction whose capacity to imagine possible realms is shared with the idea of so-called design fiction. And finally, the very practice of “speculation” in design is almost unavoidably inspired by possibilities of certain variance, noise and unbalance of the dynamic relations between societies, technologies and humans, where it shares the same focus with interaction design”.

Por otro lado, la planificación espacial también condiciona a los seres humanos hasta llevarlos al punto de la incomodidad, el dolor y la desesperación, impulsándolos a buscar nuevas alternativas de escape. Tal como se representa en el film *1984*, los enamorados buscan un lugar fuera de la sociedad en la que están inmersos, para llegar a la periferia de la ciudad y poder dar libertad a sus deseos.

En estos futuros escenarios, se entiende una nueva naturaleza, sobre exigida por una cultura fallida, rodeada por nuevos artefactos, necesidades, materiales, usos, contextos colapsados demográficamente, que arremeten al ser humano, que los agobia y los violenta. Son nuevos habitantes, clases sociales, usuarios, espectadores, dotados con características psicológicas, sociales y culturales particulares que se pueden dilucidar a partir de los movimientos y evoluciones que hoy se pueden apreciar. Por ejemplo: La acelerada vida actual demanda explotación del tiempo, cuenta con relaciones humanas desechables, efímeras, y sin la empatía por el otro.

En una sociedad donde el otro se expresa como infierno, la co-existencia nunca podrá evolucionar a intersubjetividad auténtica (...) La mirada objetivadora, a diferencia de la objetivista, es real y es la propia de una sociedad en crisis, donde los sujetos entablan relaciones basadas en el individualismo, la conveniencia y el conflicto. Una sociedad que mire el mundo sólo desde esta perspectiva es decadente, pesimista y degradante, ya que la co-existencia

degenera en apropiación y manipulación de los semejantes y del mundo al libre albedrío del que detente un mínimo de poder. Objetivar equivale a no ser capaz de soportar que el otro se realice en forma personal y que escriba su propia historia. Significa negarse a vivir juntos en un mundo común. Es una tentativa de disolver la subjetividad del otro dentro del proyecto de la subjetividad propia.
(Villamil, 2009: 114).

Pensar en el escenario futuro, sus espacios, las situaciones que en él pueden existir es también cuestionar la aprehensión económica de las megaciudades, en las que el metro cuadrado es cada vez más costoso. El encierro por el miedo infundado por los medios de comunicación, incrementa la sensación de inseguridad; muestra que el enemigo está afuera, al lado tuyo, que te puede atacar, que todos son sujetos de desconfianza. Ambos fenómenos: El alto costo de la vida en ciudad, junto con la inseguridad, llevan al ser humano a encerrarse en habitaciones pequeñas, donde la presencia de la tecnología parece un refugio, una alternativa de distracción de aquello que ésta fuera. Y por otro lado, los privilegiados —aquel grupo más pequeño dentro de una gran pirámide social— disfrutan de una posición económica favorable, segura, sin la vigilancia constante; con libre espacio, apartados de las conglomeraciones masivas, tal como se puede observar al final del capítulo dos de *Black Mirror*.

El espacio, hoy, es un lujo. Desde esta sentencia se ficciona qué pasará en el futuro, donde la

sobrepoblación genera seres más hacinados, pero a la vez más apartados unos de otros, donde el espacio íntimo se reduce y los públicos están atiborrados de almas vacías y despersonalizadas las unas de las otras; influenciadas por los medios de comunicación, reforzados por la publicidad del espectáculo, mediados por la tecnología y potenciados por el capitalismo.

Se pronostican nuevas realidades. Enfrentarse a nuevos escenarios que no solo estarán mediados por el entorno físico, sino también por aquellos contruidos socialmente, en relaciones próximas; de individuos apartados, que no generan comunidad, donde los grupos sociales son cada vez más reducidos y condicionados por la desconfianza que generan las grandes masas de extraños.

Espacio

Se considerará *cuerpo-espacio* aquel volumen delimitado por elementos constructivos concretos, que se reconoce desde la extensión consciente de las extremidades que conforman el cuerpo humano, en la apropiación de su propia habitación, en sus tareas de significación diaria, la consideración del cuerpo de otros como similares y cómo estos operan como masa viva.

El cuerpo es algo más que aquello que se observa externamente, es el espejo y la forma que adquieren muchas de las aspiraciones personales, es la parte visible del deseo de la perfección humana. Es considerado el símbolo personal y social de la identidad, la cual es una estrategia que usamos para dar sentido o negarnos a nosotros mismos, un elemento básico mediante el cual es construido. Por lo tanto, el cuerpo no es simplemente, o tan sólo, un organismo sino también un vehículo metafórico lleno de significados. (Cortés, 2006: 110).

Al hablar de *espacio-cuerpo*, se extenderá la noción de espacio, por medio del conocimiento de éste en sus actividades y el significado que estos cuerpos asignan a las dimensiones espaciales que lo rodean. Desde aquellos extendidos, plazas, aeropuertos, malls, y parques, hasta las más íntimas como habitaciones de descanso. Los espacios aquí referidos son los construidos socialmente, por sobre su parte estructural, sin dejar de lado cómo materiales y formas repercuten en la relación *cuerpo-espacio*. No solo como individuos sino además, como grupos humanos. *Los espacios no contienen significados inherentes a ellos mismos, más*

bien éstos les vienen dados a través de las diferentes actores sociales. (Cortés, 2006).

Por lo tanto, se entenderá que los espacios están construidos no solo por el cuerpo humano en lo físico, sino por los cuerpos sociales que significan a su comportamiento, uso, apropiación y valor. Aunque viva un solo cuerpo en una habitación, ese espacio no está exclusivamente determinado por éste como unidad. La ausencia de otros también habla de un tejido social individualista, separado unos de otros. Por otro lado, los espacios llenos de otros cuerpos significarán un colectivo como masa que materializa el uso, la historia, la memoria y la sociedad, donde también cada cuerpo extraño queda anónimo al estar inmerso dentro de muchos otros, aquí la individualidad es personal.

Los espacios son aquellos que permiten al ser humano extenderse y desarrollar sus tareas básicas. En estos, sus estructuras físicas permiten que las extensiones del propio cuerpo puedan desarrollar movimientos libres o reprimidos. Cómo en su apropiación impacta internamente en seres habitantes de su propia extensión corporal. Cómo las grandes dimensiones hacen sentir a las personas de manera distinta respecto a aquellos más encerrados. Cómo las limitaciones físicas del cuerpo en el espacio generan sensaciones y emociones distintas.

Para el presente proyecto, se busca reflexionar en la dualidad que existe entre el espacio socialmente construido, entregado y el determinado por el

poder político/ideológico y económico, sectores dedicados a la circulación y ocupación temporal, basándose en el escenario extraído por las obras citadas. Otra parte de esta discusión reside en los espacios marginados. Aquellos periféricos que salen de este control, de este sistema de vigilancia, pero también de una sociedad que se rige por el progreso económico. Apartados de una sociedad de avanzada y cómo por años siempre han existido, subversiones y resistencias a la dominación de poderes hegemónicos desde la configuración de las ciudades.

(...) cualquier tipo de ser humano considerado como perteneciente a un sector 'débil', estaba expuesto a muy diferentes muestras de hostigamiento y agresividad. Son siempre estos grupos los que más sufren esta situación, dado que no poseen los medios de autodefensa ante un entorno claramente hostil. (Cortés, 2006).

Desde los grupos segregados por la sociedad del control, especular por aquellas donde la resistencia es llevada a cabo, en lo más secreto, lo prohibido, en el que las personas en contra del poder policial, buscan escapatorias para la satisfacción del deseo de su propia libertad. Pensado desde el diseño —en su dimensión especulativa— este proyecto busca dar una salida a quienes desean escapar de esta sociedad, y que buscan soluciones a sus problemas espaciales, emocionales y sentimentales. Una revuelta del ser humano en su búsqueda del vivir cómodamente, y que en su desesperación sale adelante por el deseo de una mejor calidad de vida

a costas de la marginalidad. *La arquitectura recrea un imaginativo juego en el que se debaten nuestros sueños (identidad, sexualidad, inmortalidad...) nuestros miedos (violencia, seguridad, diferencia...), y dependerá de cómo se relacionen y se contrapongan las formas que inspirarán y/o intimidarán.* (Cortés, 2006).

Los espacios del presente

En el actual escenario de las sociedades contemporáneas altamente tecnologizadas, los medios masivos de comunicación se encargan de difundir escenas en las que el hambre, la propagación de enfermedades, la deforestación, la extinción de especies, la inequidad social, económica, política, y la destrucción del entorno natural alertan a los habitantes, con el fin de contrastar una realidad lejana, aquello que sucede allá afuera (que está lejos de esta parte del mundo), para demostrar la desgracia de sociedades no avanzadas. Lo anterior, hace el contraste de que en esta parte del mundo se vive en la seguridad, estabilidad del progreso y la globalización gracias a su gran alcance. De esta manera, adulteran la percepción de los fenómenos que acontecen la actualidad y la realidad más próxima. Realidad que se representa estable, bajo el miedo infundado por el enemigo que está al costado, reforzado por el capitalismo que se expresa por medio de la publicidad, en la era en que la información está mediada por la tecnología.(...) *la sociedad tecnológica ha llegado y no parece haber traído la felicidad prometida: los avances en las técnicas de destrucción también han cortado las alas al sueño de una sociedad liberada por medio del progreso científico.* (López, 1991).

El presente como un mal menor en el proceso de un futuro prometedor ha sido la tónica de la sociedad moderna. La manipulación de los medios por parte del control ideológico y político, extiende su visión hacia todas las esferas de la sociedad. Los medios de comunicación dueños del espectáculo mediático, capaz de distraer a las

masas y la voz pública, engañando a la audiencia por medio del entretenimiento, la cultura vacía, baja y pretenciosamente capitalista. A partir de lo anterior, se entiende el escenario actual y se proyectan estas situaciones desde la especulación hacia futuros contextos.

En nuestro tiempo, el mundo está sobreabundado de imágenes y el acceso más inmediato a él se nos da a partir de imágenes culturales, imágenes filtradas por intenciones humanas, es decir, re-significadas. Hoy resulta más difícil discernir entre una y otra. Por consiguiente, la mirada corre peligro ser despojada de su originalidad, puesto que gran parte de lo mirado ha sido pre-mirado. (Villamil, 2009: 109).

La gran presencia de la tecnología en muchas de las tareas de los humanos, desde aquellas más básicas, ha simplificado los esfuerzos físicos y ampliar las posibilidades de entretenimiento, al punto de no concebir nuevas relaciones sin su presencia. Una dependencia que ha creado seres cada vez menos hábiles, menos sociales e insensibles hacia el otro, los otros y sus entornos.

Mirar desde el escenario distópico anteriormente descrito, se entiende la manipulación por parte de los poderes políticos y económicos, la tecnología se volvió una arma de doble filo, disfrazar la entretención por la manipulación y el control del comportamiento y los deseos capitalistas [Para *Walter Benjamín, la tecnología produce una contra necesidad: usar la tecnología como escudo contra el 'orden más frío' que ella misma ha contribuido a crear.* (Buck-Morss, 1993).

Lugar/no lugar

Marc Augé en su texto “Los ‘no lugares’ espacios del anonimato” hace una distinción entre los *lugares* y los *no lugares*,⁶ de la que esta exploración teórica nace reflexivamente en torno a la creación espacial, visual, conceptual de los espacios y lugares que los seres humanos construyen social y simbólicamente, para entenderlas a partir de la finalidad que estos le otorgan.

El lugar cumple por la palabra, el intercambio alusivo de algunas palabras de pasada, en la connivencia y la intimidad cómplice de los hablantes. (...) Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional, ni como histórico, definirá un no lugar. (Augé, 1992: 44).

Los no-lugares no requieren dominio del sofisticado y complejo arte de la civilidad, ya que reducen la conducta en público a unos pocos preceptos, simples y de fácil aprendizaje. A causa de esta simplicidad, tampoco funcionan como escuelas de civilidad. Y como en la actualidad ‘ocupan tanto espacio’, ya que colonizan tramos cada vez más grandes del espacio público y los remodelan a su imagen y semejanza, las ocasiones de aprender el arte de la civilidad son cada vez menos y más espaciadas. (Bauman, 2004: 111).

Es decir, los *no lugares* serán aquellos que generalmente ocupan mucho espacio, que son tierra de nadie, donde no hay relaciones conmovedoras entre la actividad determinada y las personas, que consideran poca habilidad social y emocional. Son los habitantes de las sociedades quienes consideran estos espacios en usos temporales, no constituyendo el sitio como propio, sino que crean una despersonalización de este, relegado como un *no lugar*, que no representa, ni expresa nada para ellos y sus relaciones próximas. En las filmografías en que se basa este proyecto, se identifican los comedores que los trabajadores comparten. Para *Fifteen Millions Merits* será hasta el propio lugar de trabajo, donde nadie está seguro, y que por no cumplir las metas son rápidamente son delegados de sus funciones. En *1984* serán considerados *no lugares*; plazas que no significan ni memoria, ni afectos personales para tal sociedad más que de encuentro masivo frente a pantallas que relatan el odio hacia el enemigo y la alabanza al *Gran Hermano*. Estos *no lugares* no poseen la apreciación de un espacio público como una plaza, ya que estos no son abiertos al libre comportamiento de quienes lo frecuentan, donde la diversidad de usos, el compartir e intercambiar el espacio social queda relegado al funcionamiento de los gobiernos.

⁶ Es necesario aclarar que Augé se refiere a los ‘no lugares’ y Bauman a los ‘no-lugares’, ambos apuntan al mismo concepto, la misma definición, pero se diferencian por el uso del guión. Para llegar a un consenso, en esta investigación se usará ‘lugar’ y ‘no lugar’ con la variante itálica, para referirse a las diferencias que propone Marc Augé.

Al ser espacios conglomerados, se entiende que cada vez requieran más volumen, debido al aumento explosivo de la demografía desde hoy, y también en su proyección/especulación a futuro. Por tanto, las agrupaciones de seres humanos significan poca identificación individual en los *no lugares*, ya que no contemplan una conducta social desarrollada, compleja, ni compartida.

Se toman estos conceptos para reflexionar, cómo las masas humanas y el espacio tienen fuertes implicancias en el ser; y cómo los grandes grupos influyen en el comportamiento individual, basados en las conductas disciplinares adquiridas por el espacio como condicionante. Desde esta perspectiva, se reflexiona sobre la construcción social de los espacios que generan seres humanos no identificados con los sitios que habitan. Cómo su crecimiento en volumen produce seres apartados de la significación compartida, hasta volverse inexpresivos. Cómo si existiese un *no lugar* concebido en las conciencias que se antepone al *no lugar* físico ¿Es posible construir un *no lugar* físico en un *no lugar* mental? ¿Es posible crear un espacio sin memoria ni historia, que remueva al ser humano de la posición social-espacial en la que está? ¿Se puede construir un *no lugar* a partir de elementos que no pertenecen al *lugar*?

Humanidad

Humanidad es la capacidad humana para sentir afecto, comprensión, empatía y solidaridad hacia las demás personas. El ser humano y sus relaciones interpersonales han sido mediadas por su contexto, desde la especulación, de acuerdo a la literatura citada, la falta de espacio, la sobrepoblación, el control social, el poco acceso a la naturaleza, el encierro que generan los espacios reducidos, la claustrofobia que producen los espacios públicos colapsados, entre otros. Se busca entender la relación que existe entre la implicancia de los nuevos entornos hacia las relaciones que los mismos humanos puedan generar entre sí.

El optimismo ha cedido el paso al pesimismo, y cabe preguntarse de dónde arranca éste. (López, 1991). Desde 1984, se extrae la prohibición de la proximidad entre personas de distinto género, lo que condiciona a que las relaciones se tornen frías e impersonales. Por consiguiente, la consideración de lo sensible, del otro como ser que siente, se pierde por la falta de contacto físico. Aquí se ve el control de las relaciones interpersonales, la desconfianza fundada por los crímenes de pensamiento, aquellos que buscan ir contra el partido y que son duramente castigados, hasta incluir la tortura física y mental.

El miedo al otro, la defensa de la seguridad personal determinados por la falta de contacto humano, generan seres insensibles e indiferentes al sentimiento y las vivencias de quien está al lado. Una sociedad que cada vez está más llena de otros, pero que a la vez se aísla e individualiza agresivamente, al punto de volverlo combativo, donde la

sobrevivencia parece ser la tónica al momento de interactuar con un tercero.

La necesidad de transformarse en lo que uno es constituye la característica de la vida moderna —y solamente de ella (no de la ‘individualización moderna’, ya que esa expresión es un pleonismo evidente; hablar de individuación y de modernidad es hablar de una sola e idéntica condición social)—. [Por ende se entiende que los procesos de individuación responden a la idea del progreso, en el que la segregación de los grupos sociales va acompañado de la sobrepoblación y la propagación del miedo al otro por los medios de comunicación] *La modernidad reemplaza la heteronomía del sustrato social determinante por la obligatoria y compulsiva autodeterminación. Esto es cierto respecto de la ‘individuación’ durante toda la era moderna —durante todas sus etapas y para todos los sectores de la sociedad—. Pero dentro de ese brote común existen variaciones significativas, que han distinguido a sucesivas generaciones y a diversas categorías de actores sociales de un mismo período histórico.* (Bauman, 2004: 37).

La individuación —concepto que se trabaja desde la Psicología social— viene a ser consecuencia de la gran población, del control ideológico, el miedo infundado por los medios de comunicación en una sucesión de períodos históricos, y su proyección a futuro donde los hechos, se traducen en cambios en las relaciones humanas y ambientales. Esta investigación busca ficcionar en torno a los procesos internos, fenómenos que

ocurren en el ser humano como individuo, hacer un recorrido crítico desde la situación actual y cómo se proyectan al futuro, cómo asimilan y afectan desde nuevas posiciones contextuales.

Por otro lado, el conocimiento de otros en grupos humanos pequeños, tiende al reconocimiento, el sentimiento de comunidad y pertenencia. El otro pasa a ser reconocido como un ser humano dotado de las mismas cualidades, por medio de la imagen y la interacción.

En el mundo de la vida, el cuerpo del otro, a pesar de que posea la indeclinable objetividad de un organismo, puede ser objeto de saber, ofrece una subjetividad de un organismo, puede ser objeto de saber, ofrece una subjetividad inalienable presente en toda su totalidad, aunque con mayor fuerza en la mirada. La mirada ajena se nos da como un foco maravilloso de epifanía, de la manifestación del otro. Es en ella donde se desvanece la objetividad para hacer sitio a la subjetividad. (Villamil, 2009: 112).

Es a lo que apunta esta investigación desde un punto de vista humano, que funciona también como una crítica a la sociedad actual, que evidencia la pérdida del reconocimiento del otro, y que en la proyección de esta sociedad al futuro, se especula además, la pérdida de identidad en el otro. Al tratarse de un proyecto desarrollado en la marginalidad, se busca explorar, entender al otro como un igual y no un rival, acercar a las personas entre sí, en contra de las prohibiciones de los gobiernos en la proximidad entre seres humanos.

El postulado es entonces el siguiente: si nosotros, aquí y ahora, nos encontramos esencialmente constituyéndonos en una articulación que comparte uno de sus elementos con la articulación que a su vez está constituyendo esencialmente a otros hombres concretos, nos sentiremos de alguna manera en una situación de mutua responsabilidad. (Calonge, 2005: 79).

Condicionar a las personas a compartir un espacio común, un ambiente de encuentro y desencuentros de cuerpos anónimos que habitan un espacio transitorio, etéreo. Un experimento entre lo más íntimo y lo externo, el físico frente a la consideración de los seres sensibles, de seres humanos.

Percepción

Es el concepto principal de esta investigación y será tomada desde dos aristas complementarias. La primera desde una mirada psico-física: la percepción es el proceso cognoscitivo a través del cual los seres humanos reciben información del mundo que los rodea. Un proceso que parte del contacto de los sentidos con el entorno, información que se procesa e interpreta sobre los cambios que en este ocurran. La percepción considera una parte biológica y otra cognitiva,

La percepción del mundo físico supone captar el espacio concreto en el que se mueve el hombre. Este espacio es característico debido a sus propiedades: tiene profundidad, es estable, ilimitado, está matizado por distintos tipos de luces y texturas e integrado por sus superficies, formas, interespacios, etc. Estas características del espacio visual constituyen la clave para su percepción. (Villafañe, 2006: 67).

Y la segunda, entenderá la percepción como aquella que cada persona procesa a partir de los estímulos que recibe en su propio cuerpo, en la diversidad de éstos y sus experiencias individuales:

El primer supuesto básico desarrollado por la Gestalt es la afirmación de que la actividad mental no es una copia idéntica del mundo percibido. Contrariamente define la percepción como proceso de extracción y selección de información relevante encargado de generar un estado de claridad y lucidez consciente que permita el desempeño dentro del mayor grado de racionalidad y coherencia posible con el mundo circundante. (Oviedo, 2004: 89).

La comprensión del mundo, conocerlo, habitarlo, desearlo y querer explorarlo por medio de la percepción. No todos los humanos procesan los estímulos del entorno de la misma manera, la comprensión del mundo por medio de los sentidos varía persona a persona de acuerdo a sus experiencias previas, aunque por relaciones sociales, muchas de ellas han sido comúnmente acordadas y compartidas para referirse a ciertos fenómenos que en él ocurren.

Más claramente que ninguno de los otros usos del ojo, la lucha con una obra de arte visual revela cuán activa es la tarea de construcción de formas que se conoce con nombres simples como 'ver' o 'mirar'. La experiencia de buscar, bastante desvaidamente, una imagen dada, y hallar luego la clave de lo que parecía al principio sólo una acumulación de formas, es corriente en la buena apreciación de la obra de arte. Tal experiencia es el más puro e intenso ejemplo de esa exploración activa de la forma y el orden visual que tiene lugar cada vez que alguien mira algo. (Arnheim, 1985: 35).

Para ello, la participación de espectadores otorga sentido a la creación de diseño, donde las personas guiadas por su percepción y exploración desarrollan una búsqueda, un recorrido, una experiencia en el espacio y lo que ella constituye, en la disposición del cuerpo completo, impulsado por lo visual hacia lo sensorial.

Fenomenología de la percepción

La percepción será además, considerada desde una mirada fenomenológica, que según Maurice Merleau-Ponty,

La fenomenología es el estudio de las esencias y, según ella, todos los problemas se resuelven en la definición de esencias: la esencia de la percepción, la esencia de la conciencia, por ejemplo. Pero la fenomenología es asimismo una filosofía que resitúa las esencias dentro de la existencia y no cree que pueda comprenderse al hombre y al mundo más que a partir de su 'facticidad'—Carácter de lo que existe de hecho y está desprovisto de necesidad—. Es una filosofía trascendental que deja en suspenso, para comprenderlas, las afirmaciones de la actitud natural, siendo además una filosofía para la cual el mundo siempre 'está ahí', ya antes de la reflexión, como una presencia inajenable, y cuyo esfuerzo total estriba en volver a encontrar este contacto ingenuo con el mundo para finalmente otorgarle un estatuto filosófico. (Merleau-Ponty, 1994: 7).

El reconocimiento de lo existente en el mundo es a partir de las vivencias personales. Cada ser humano remite a la idea de su existencia una constante en el intercambio entre las sensaciones y los recuerdos de estas mismas. En cuanto a seres intencionales, se percibe al mundo como un tejido sólido de constante interacción. Un ser intencional de relaciones próximas, como una disposición activa de este mundo, un cuerpo sensible frente a todo lo otro.

Por lo tanto, refiriéndose a la fenomenología específicamente de la percepción este mismo autor menciona,

La 'cualidad sensible', las determinaciones espaciales de lo percibido, e incluso la presencia o la ausencia de una percepción, no son efectos de la situación afectiva al exterior del organismo, sino que representan la manera como éste va al encuentro de unas estimulaciones y cómo se remite a las mismas. Una excitación no se percibe cuando afecta a un órgano sensorial que no está en 'acorde' con ella. La función del organismo en la percepción de los estímulos es, por así decir, 'concebir' cierta forma de excitación. El 'acontecimiento psico-físico' ya no es, pues, de un tipo de casualidad 'mundana'; el cerebro se convierte en el lugar de una 'puesta en forma', puesta en forma que interviene ya antes de la etapa cortical, y que enmaraña, desde la entrada al sistema nervioso, las relaciones de estímulo y organismo transversales que la hacen asemejarse a la percepción que va a suscitar. Esta forma que se dibuja en el sistema nervioso, este despliegue de una estructura, no puedo representármelos como una serie de procesos en tercera persona, transmisión de un movimiento o determinación de una variable por otra. No puedo captar de ella un conocimiento distante. Si adivino lo que ella puede ser, es a base de dejar allí el cuerpo objeto, partes extra partes, y de referirme al cuerpo cuya experiencia actual poseo, por ejemplo, al modo como mi mano rodea por todas las partes al objeto que toca, anticipándose a los estímulos y dibujando la forma que percibiré. No puedo comprometer la función del cuerpo viviente más que

llevándola yo mismo a cabo y en la medida en que yo sea un cuerpo que se eleva hacia el mundo. (Merleau-Ponty, 1994: 94).

La fenomenología describe cómo el cuerpo humano y su conciencia desarrollan procesos internos —en la relación entre la actitud de reconocer objetos, elementos y entorno— fuera de sus límites, para conectarse conscientemente. Es anticiparse a los fenómenos que se desarrollan fuera de él. La fenomenología es la predisposición de la conciencia para ser receptivo al futuro más inmediato. Es entender y comprender aquello que se avecina, extender los sentidos hasta el cerebro en el conocimiento que lo rodea. Dentro de las actitudes habituales que desarrolla el ser humano en su día a día, acostumbrarse a los entornos conocidos, funciona como un proceso inmediato con respuestas inconscientes.

Es motivo de este proyecto comprender esta esencia, en la percepción de los seres que han sido modificados socialmente, por medio de sus entornos más próximos, basados en el escenario especulado, que han sido sometidos a condiciones habitacionales e ideológicas con fines específicos. Entender cómo los elementos externos influyen en el hombre, al introducirlos en nuevos ambientes creados para alterar su percepción del entorno, poner en tensión el conocimiento de su mundo, y por otro lado cómo este influye en nuevos ambientes desde la conciencia de su propio existir, acompañado también por la presencia de otros.

Explorar sobre los atributos físicos de los espacios y cómo esto despierta la condición fenomenológica de los nuevos seres.

La necesidad del cuerpo y la conciencia por verificar aquello que se percibe, generalmente demandan movimientos corporales, desde lo táctil hasta el desplazamiento, en la búsqueda y comprensión de aquello que se percibe. Pero acompañada de un movimiento psíquico en la comprensión de lo extraño.

Espectador

La consideración de un cuerpo humano racional que habita un ambiente construido especialmente para ciertos objetivos; la provocación de experiencias visuales y sensoriales. Se considera espectador a un ser activo, no a un cliente, a un lector-intérprete de lo propuesto, sino que a una persona curiosa, presente, incluida en la pieza, que se reconoce como participante, que se mueve y expresa de diversas maneras en un nuevo entorno pensado, donde ambas partes buscan un punto común.

Lo que ofrecen las instalaciones es, pues una experiencia de centrado y descentrado: obras que insisten en nuestra presencia centrada para poder así someterlos a una experiencia de descentrado. En otras palabras, las instalaciones no sólo articulan una noción intelectual de subjetividad dispersada —reflejada en un mundo sin centro o principio organizador— sino que también construyen un conjunto en el que el sujeto observador puede experimentar esta fragmentación de primera mano (...). Las instalaciones y su literatura unifican a los dos sujetos a los que dirige: el sujeto observador real (que entra en la obra como un “objeto velado”) y un modelo abstracto del sujeto (del cual idealmente se concientia al espectador a través de su presencia en la obra). (Bishop, 2008: 49).

El espectador crítico es aquel que busca conscientemente nuevas experiencias, que dispone su mente a la apertura de emociones y sensaciones, y no un mero sujeto. El concepto de ‘sujeto observador real’ sería la contraparte de espectador,

quién que no participa, que no genera recorridos, no busca hacer relaciones semánticas; lo que significa internarse en la obra. Este es centrado, en su disposición consciente a no participar, escéptico con los fenómenos perceptibles y su actitud genera impersonalidad con lo percibido.

Como ya se ha mencionado las percepciones tienen su cuota cognitiva importante, por ende personal e intransferible. Es materia de un ambiente la provocación personal con nuevas experiencias, a este sujeto que puede estar ajeno a aquello que le parece extraño, confuso o distante. Es una invitación, adentrarse paulatinamente en él, a descubrir a través de su propia integración, generar quiebres en lo más interno, como dice Bishop es una experiencia de descentrado, donde se fragmenta internamente para dar paso a la idea, a la apertura cognitiva de su cuerpo frente a una nueva construcción.

Despego mi experiencia y paso a la idea. Con el objeto, la idea pretende ser para todos la misma, válida para todos los tiempos y todos los lugares, y la individuación del objeto en un punto del tiempo y del espacio objetivos se revela finalmente como la expresión de un poder pro-ponente universal. Ya no me ocupo de mi cuerpo, ni del tiempo, ni del mundo, tal como los vivo en el saber antepredicativo, en la comunicación interior que con ellos tengo. No hablo de mi cuerpo más que en idea, del universo en idea de espacio y de la idea de tiempo. (Merleau-Ponty, 1994: 91).

Es la idea de, y en la experiencia personal, única. Es la conexión de los cuerpos, a sí mismos, con lo interno mediado por un nuevo contexto. Es la conciencia, la apertura a nuevos fenómenos, a nuevos espacios estructurados, construidos por quien propone, un creador hacia nuevas formas de ver, vivir y sentir. Así canalizar esas emociones agobiantes que surgen por el contexto vivido y en la especulación sentir su liberación en el recorrido con la pieza propuesta.

Ambiente

Hablar de los espacios, imaginar cómo podría ser un futuro que agobia a sus habitantes, permite repensar el uso y la creación de nuevas formas de sobrellevar la realidad. Se reflexiona en cómo la creación de un *espacio-cuerpo* que englobe al cuerpo humano completo, que permitirá poner en tensión el conocimiento y la distensión de la propia corporalidad oprimida, que desde esta posición se busca criticar por medio del diseño. Entender y extender la noción del espacio y los artefactos que desde el diseño especulativo se han desarrollado hasta el día de hoy. Para este proyecto es necesaria la reflexión del *espacio-cuerpo* por medio del mismo. Desde esta visión aparecen diversos conceptos para referirse a este tipo de proyectos, Catherine David menciona:

*El término instalación a menudo ha sido empleado alusivamente y de forma poco depurada para indicar un género o una categoría (incluso se ha hablado sin rodeos de un 'arte de la instalación'), implantándose y apropiándose a veces de nociones contiguas al 'ambiente' y de las obras realizadas 'in situ'. Sin embargo, este término remite menos a cualquier tipología de obra o a una topología que a la cuestión fundamental de límite de al arte —de la forma y del estatuto de la obra— que recorre todo el siglo desde el constructivismo ruso o el *stijl* (estilo) holandés hasta el *minimal*, pasando por Duchamp, Beuys o Warhol.* (Larrañaga, 2006: 88).

La ambigua terminología de los años setenta (instalación, pero también ambiente, in situ o site specific), dado que se trata de obras que escrutan niveles y espacios inéditos, puede ser sustituida por la

noción de lugar o estructura compleja que se conforma simultáneamente de múltiples retos de sentido y de nuevas operaciones culturales. (Larrañaga, 2006: 90).

Si bien este tipo de terminología se extrae desde el arte, se entiende desde el diseño especulativo que trabaja desde una mirada crítica. Por lo tanto, se considera pertinente el uso de textos que permitan relacionar ambos campos en pos de la creación especulativa, hacia *functional fictions* estipuladas en el manifiesto A/B propuesto por Dunne y Raby.

Desde el concepto de instalación descrito anteriormente se entiende, reconoce y reflexiona sobre la ubicación, la construcción de distintos elementos que requieren del acto de instalar, armar, unir, fijar, entre otros. Por lo tanto, la consideración de especificaciones estructurales y materiales para la propuesta de ambiente. Sumado a esto, y como se ha descrito anteriormente, con características sociales de *lugar* y *no lugar* que se ponen en discusión para el desarrollo fenomenológico en los espectadores.

Con el paso del tiempo y la búsqueda de nuevos terrenos a explorar las diferencias entre conceptos se han definido y especificado. Hoy instalación, ambiente, in situ o site specific no son lo mismo, y en la mayoría de los trabajos no corresponde incluirlos en el mismo grupo. Para motivos de este proyecto 'ambiente'—extraído de la cita anterior— es el término más indicado, y es así como lo define Simón Marchán:

El término ambiente (environment) puede emplearse como mera referencia a la inclusión y apropiación creativa de las dimensiones físicas reales del espacio circundante, adquiere una carga, un clima psicológico, o limitarse a un sentido arquitectónico rígido y una extensión hacia el exterior (...). Este espacio, configurado como medio visual, afecta con una intensidad compleja a la actividad sensorial del espectador. Este se vería envuelto en un movimiento de participación e impulsado a un comportamiento exploratorio respecto al espacio que le rodea y a los objetos que se sitúan en él. (Marchán, 1974: 173-174).

Uta Grosenick (2005) reconocerá el concepto de ambiente como: *El espacio interior o externo enteramente estructurado por el artista que integra al observador en una experiencia estética.*⁷ Esta definición acerca la intención de quien propone en el diseño especulativo y lo vincula al acto de diseñar. En este proyecto es clave la creación desde la formación profesional dentro de la mención de Diseño Gráfico. Aquí, la planificación, investigación y desarrollo de este proyecto con características específicas, considera al espectador como un eje central hacia el cual está pensado tal experiencia, en particular en la estética; por tanto, imagen, impacto visual y presencia por volumen que integra a la persona en su totalidad en la provocación de nuevos mundos. Se alcanza hacia el diseño especulativo como un trabajo proyectual.

Proyecto desmontable, ligero, en el que la diferencia de colores, recursos y su construcción, marcan la diferencia del paso de un *lugar* a un *no lugar*. Es por ello que el trabajo se define como un ambiente, que puede ser móvil e itinerante. Es el que sostiene la idea, y está dirigida al espectador, que depende del lugar donde esté instalado —en el mejor escenario— en la periferia de las sociedades citadas. Este dará paso a un total que dialoga entre lo creado y lo existente. Es el juego del *lugar* con el *no lugar*, donde los significados invitan a la reflexión y experiencia del diseño especulativo. Dar una experiencia completa con lo desconocido, lo nuevo y dar voz al espacio del proyecto, hasta dirigirse al espectador.

Comprender y conjugar estas definiciones se acerca a lo que el proyecto de investigación busca ser, por su capacidad de montaje liviano, que se contraponen a una arquitectura concreta, una composición espacial creada a partir de su carácter visual y sensorial por medio de los materiales. Diferencias visuales que separan y contraponen ambos espacios. Apelar a su valor tridimensional de gran escala y resaltar la singularidad del tamaño frente al cuerpo humano.

⁷ Texto original: "Spazio interno e esterno interamente strutturato dall'artista che integra l'osservatore in un'esperienza estetica". Traducción por Pablo Nuñez Gutiérrez.

Panóptico y laberinto

A fines del siglo XVIII el filósofo Jeremy Bentham, proyecta un edificio carcelario cilíndrico, que denomina 'Panóptico'⁸, con objetivos de vigilancia, control y disciplina. Compuesto por una torre central que concentra a los vigilantes, al perímetro se disponen celdas habitadas por rehenes, donde cada una contiene dos ventanas: Una de frente a los guardias y la otra bordeando el edificio, que por efecto de la contraluz permite la observación de todas sus acciones. Este proyecto como tal nunca se concretó, pero sí inspiró la construcción de varias cárceles en el mundo, inclusive hospitales, recintos militares, manicomios y escuelas.

Dos imágenes, pues, de la disciplina. A un extremo, la disciplina-bloqueo, la institución cerrada, establecida en los márgenes, y vuelta toda ella hacia funciones negativas: detener el mal, romper las comunicaciones, suspender el tiempo. Al otro extremo, con el panoptismo, tenemos la disciplina mecanismo: un dispositivo funcional que debe mejorar el ejercicio del poder volviéndolo más rápido, más ligero, más eficaz, un diseño de las coerciones sutiles para una sociedad futura. (Foucault, 2002: 193).

Desde aquí se reflexiona en cómo esta tipología de construcciones es planificada con motivos de disciplina, vigilancia y control, en el que los seres humanos son disciplinados, por medio la limitación del espacio, habitaciones celulares, todas similares, pequeñas, con poco acceso al exterior, al goce y la libertad. Vigilancia que se repite en la obra distópica citada, 1984

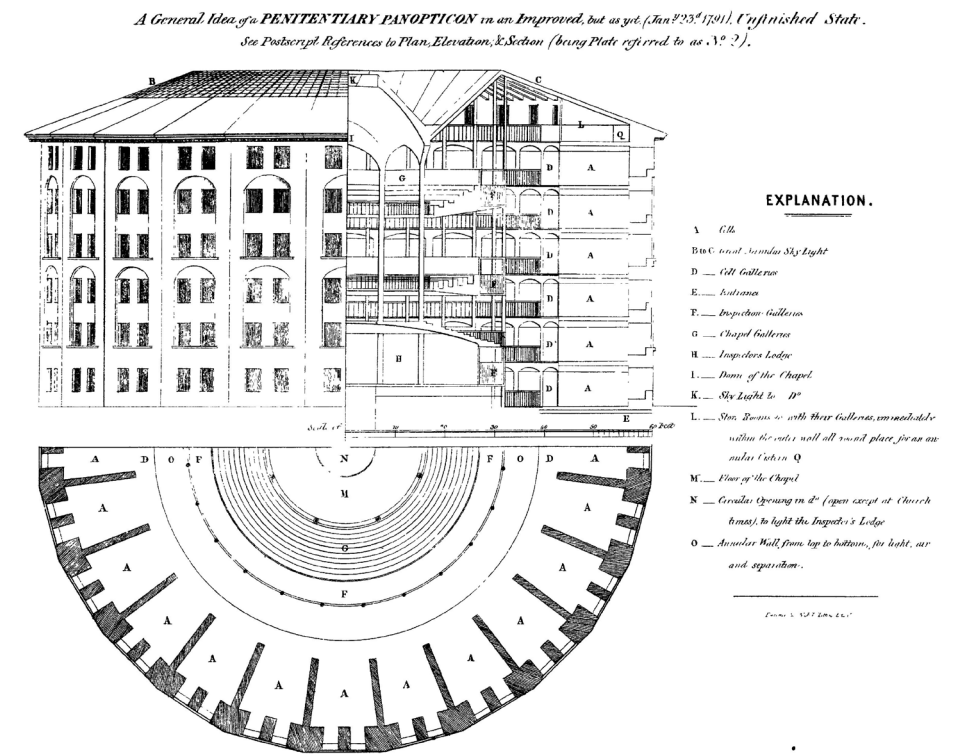
de George Orwell, donde cada habitante es separado en pequeñas habitaciones vigilados por una telepantalla que recibe, mensajes enviados por el partido, como control ideológico y envía imágenes sobre el comportamiento de éstos. Así también, el segundo capítulo de *Black Mirror*, *Fifteen Millions Merits* con una versión acorde a los avances de la tecnología.

El Panóptico es un lugar privilegiado para hacer posible la experimentación sobre los hombres, y para analizar con toda certidumbre las transformaciones que se pueden obtener en ellos. (Foucault, 2002: 188).

Las características conceptuales y morfológicas de estas construcciones, la idea del encierro, que condiciona al cuerpo a la inmovilidad, a la vigilancia en una celda, que desde aquí se reflexiona hacer un paralelo con lo que es un laberinto. Existen dos tipos:

Laberintos univariados: Aquellos que tienen una ruta única. No posee intersecciones ni puntos decisivos, estos se pueden encontrar con siluetas octogonales, cuadradas o redondas.

Laberintos multivariados: En él se encuentran caminos interconectados e intersecciones. Pueden existir caminos sin salida, y recovecos perdidos que llevan a las personas a la confusión, por ende a una búsqueda espacial, que por medio de la memoria se busca dar con el punto final, y que el espectador puede recorrer distintas profundidades.



⁸ Proyecto de Jeremy Bentham, Panóptico. Rescatado de libro Vigilar y Castigar. Michel Foucault, Siglo veintiuno editores. Argentina. 2002.

Así el laberinto se relaciona con el panóptico, ya que sus divisiones solo tienen un sentido, condicionar al cuerpo a cierto objetivo; versus el laberinto de tipo multivariado que se relaciona con la idea de recorrer con libertad, de perderse en él. Se plantea como una confusión mental con respecto al espacio habitado, recorrido y reconocido, hacia la búsqueda de un punto u objeto deseado. Un viaje físico pero también íntimo, el ser interior, que pasa por una sucesión de etapas y procesos emocionales. Cómo un desafío, una sucesión de interespacios, al recorrer esta estructura permiten reconocerse como tal, inclusive utilizado en la antigüedad para atrapar a los malos espíritus.

Desde el laberinto se rescata la búsqueda experiencial y espacial del cuerpo, por lo tanto *Se trata por tanto de crear unas estructuras que ayuden a repartir a los individuos, distribuirlos espacialmente, educar su cuerpo y codificar su comportamiento para volver las personas dóciles y útiles.* (Cortés, 2006). Es por ello que se plantea el proyecto como un laberinto que deja que el espectador genere sus propios trayectos. Se diseña el espacio considerando su presencia en un *no lugar* creado, por tanto la experiencia se vuelve personal, y a la vez colectiva en la medida que más personas participan de la escena.

La percepción del espacio es reforzada cuando al atención es llevada a recorrer el campo de la visión entre sus distintas profundidades; lo que es equivalente a introducir un factor u organización que favorezca el

recorrido de ida y vuelta de la atención sobre los objetos y superficies, usando el espacio en todas sus direcciones como medio relacionador. (Caballero, 1965: 43).

Experiencia

El concepto de experiencia —que es el conocimiento de algo que ya ha sido vivido— será apreciado por parte de los espectadores y cómo estos se desenvuelven en una propuesta de diseño, donde aparecen nuevas sensaciones, emociones. Y, además donde el conjunto de lo visual, lo táctil, lo construido, con los *functional fictions*, y lo crítico, apuntan a una nueva vivencia, mediada desde la especulación de futuros escenarios.

La exploración de este proyecto dentro del diseño especulativo se desarrolla hacia la experiencia en el espectador, donde el ambiente creado influye en una relación física, que permite reflexionar desde lo intangible sobre su propio comportamiento frente a lo nuevo. En cómo el uso completo del cuerpo se vuelve consciente de lo concreto, de aquello que está fuera del cuerpo humano. Es la factura material conceptual con el contacto físico del ambiente.

Se desarrolla el concepto de experiencia dentro del proyecto a partir del manifiesto A/B que proponen Dunne y Raby, al hablar del diseño como medio, que incluye: *Provocation, Implications* dentro de *Parallel worlds*. Se interpreta desde aquí la experiencia, en la conciencia de lo nuevo en los espectadores, donde el diseño de los elementos conforman la provocación, implicando sensaciones y emociones en el espectador al involucrarse y participar de la propuesta, que se presenta dentro de un mundo paralelo, y que invita a espacios de liberación de sensaciones de encierro.

El concepto de experiencia es esencial con factor de unificación entre la cultura y la economía del diseño, como medio para comprender en contexto actual del diseño, y cómo a través de la cual observar oportunidades y desafíos que se le plantean al diseño del futuro. (Press y Cooper, 2007: 84).

Desde esta mirada, se considera al diseño como una disciplina clave en el desarrollo y construcción de nuevas formas de expresión, en torno a las vivencias y experiencias de los espectadores. Proyectarlas hacia futuras aplicaciones, es un constante diálogo con el diseñador quien aprende a comunicar y a leer el cómo estos responden a diferentes ambientes y contextos, que permiten abrir nuevos medios de exploración, formas de hacer y expresar. Especular sobre su rol hacia el futuro, extrapolar fenómenos hacia otros, con nuevas demandas, materiales, campos a trabajar y obtener nuevos métodos de trabajo, reflexiones y recursos. Con miras hacia el futuro Dunne y Raby mencionan:

El diseño puede dar permiso a los expertos para que sus imaginaciones fluyan libremente, dar expresión material a las ideas generadas, fundamentar estas imaginaciones en situaciones cotidianas y proporcionar plataformas para una mayor especulación colaborativa. (Dunne, raby, 2013: 6).

Para esta investigación, la experiencia será extrapolada por la presencia en y para el espectador en el ambiente y sobre el *espacio-cuerpo*, en una realidad puesta en crisis hacia el

encuentro y la búsqueda visual de lo propuesto. La percepción fragmentada, experimentar y descubrir en el recorrido dentro de otra arquitectura que acoge la propuesta, abraza la diferencia, donde chocan sus configuraciones a nuevas relaciones. La exploración de los cuerpos, en su libertad y desarrollo conceptual, desde lo vivo, lo presente de los cuerpos hasta lo etéreo e intangible. Se busca conjugar puntos extremos entre la acción, lo concreto y lo imaginativo, reflexivo que puede provocar el proyecto.

Extender la percepción en la alteración visual del mundo concreto hacia la percepción del aislamiento, un espacio sin memoria, del *no lugar*, el desarrollo de distintas estimulaciones visuales, un ambiente que invite a recorrerla incentivar la curiosidad, la participación y la exploración. La disposición de un espacio creado, —un ambiente— apartado de construcciones habituales, en un escenario distópico especulado a futuro. Aceptar las experiencias previas y cómo éstas se condicionan al estar en el proyecto, donde su propio mundo se encuentra con uno nuevo. Se presenta este proyecto como una salida al exceso de información externa, tanto en lo físico como lo sensitivo, una higiene visual y material desde lo conceptual hasta lo formal.

Desde el proyecto se busca generar nuevas experiencias en las que la percepción sea despertada, alterada a nuevas relaciones de imágenes inmersivas mediadas por el uso del espacio, del recorrido, de nuevas sensaciones. Se considera la experiencia

como algo íntimo, propio de cada ser. Entender la riqueza en la variedad de los cuerpos humanos que la vivan, como algo único e intransferible y no homogeneizar conductas, patrones, ni categorizaciones de lo válido para otros, si no que en la libertad de vivir un ambiente en tiempo presente.

Experiencia estética

Wladislaw Tatarkiewicz, en su libro ‘Historia de seis ideas’, hace un recorrido desde la antigua Grecia bajo distintos autores, por distintas escuelas que han reflexionado sobre la belleza. Cómo esta se relaciona con la estética, y cómo conforma una experiencia estética, entregando distintas definiciones, con distintos enfoques, que resumidas se podrían explicar así:

- Sólo se puede apreciar la belleza si es que se posee aquella internamente.
- La experiencia estética como algo netamente humano, vetando a los animales no-humanos a vivirla.
- Reconocer la estética y la belleza desde la idea de belleza.
- La experiencia como algo involuntario.
- El reconocimiento de la belleza desde un deseo de poseer aquello que se percibe por medio de la experiencia estética.
- Poseer una aptitud para percibir la belleza.
- La sumisión del alma.
- Emociones irracionales que toman posesión de la mente, llevándola a un estado de exaltación.
- La experiencia estética como una experiencia intelectual.
- Renunciar al intelecto para dar paso a las emociones.
- La experiencia estética sólo se da cuando el objeto se aísla del resto.
- La contemplación sólo se da cuando el cuerpo tiene una actitud pasiva frente al objeto.
- La experiencia estética sólo tiene cabida cuando se le transfiere propiedades que el espectador no tiene.

Para esta investigación teórica, el estudio de este concepto llevó a distintos cuestionamientos sobre las partes que consideran la experiencia estética, como así también el concepto en lo complejo que se puede debatir, que considera una dimensión intangible, personal y concreta. Y, tras las muchas definiciones que distintos filósofos han concretado, y que hasta el día de hoy se les considera. Se propone, en esta oportunidad, pensarla desde la construcción de un ambiente inmersivo a gran escala que significa el uso del cuerpo, del intelecto y las emociones.

Este capítulo resulta ser una discusión de dos secciones anteriores: ‘Experiencia’ y ‘Ambiente’ —específicamente desde la definición de Uta Grosenick— que están directamente relacionadas. Desde la reflexión de estas, se apela a la siguiente sentencia:

Etimológicamente la Estética sería entonces aquella disciplina que teoriza sobre la experiencia del sujeto ante determinados estímulos sensoriales. En tanto contiene mensajes que seducen y activan nuestro aparato sensorio-perceptual, al quebrar nuestra manera habitual de relacionarnos con “la realidad”, lo estético produce en el hombre experiencias inesperadas, sorprendentes, placenteras, en definitiva, estéticas y nos pone en un estado de excitación sensorial. Según su conceptualización, la experiencia estética sería posible aparentemente a través de todos los sentidos. No obstante, el pensamiento occidental hasta las postrimerías de la modernidad reafirmó históricamente que solo los denominados “sentidos

superiores”, vista y oído, provocan experiencias de este tipo en el sujeto; pues, el tacto, el gusto y el olfato, “sentidos inferiores”, supuestamente sólo pueden suplir necesidades y/o placeres de índole práctico diferente al placer estético meramente desinteresado. (Morales, 2018: No registra página).

Desde esta perspectiva se considera pertinente hablar de experiencia estética en este proyecto desde el Diseño Gráfico, como una disciplina que trabaja desde la construcción de imágenes, modos de ver, entender y comunicar, principalmente por medio de la vista, buscando generar relaciones con el entorno. Por tanto, para este proyecto se entiende que la experiencia estética será la razón por la que los espectadores, inmersos en el ambiente, pasarían a generar una liberación de emociones y sentimientos por medio del ambiente, condicionado y proyectado desde el escenario especulado.

Considerar la experiencia estética como un todo que apela al espectador, que demanda el uso del cuerpo, que estimula a los sentidos, que es compartido por otros humanos, que plantea un intelecto para la comprensión del espacio, comenzando por la contemplación como se refiere Aristóteles ‘*ir tomando posesión de*’ algo que llega a lo más interno del ser. Es la conmoción, una exaltación, aquello que sorprende, que sacude el ánimo de una persona y lo transporta a nuevas sensaciones.

Son los espectadores quienes vivirán una experiencia estética que los permita salir de sensaciones de encierro (...) *la mirada iba a ocupar el lugar que anteriormente estaba reservado el castigo corporal, el castigo debía ir dirigido más al alma del reo que a su propio cuerpo.* (Cortés, 2006). En la libertad de espacio, materiales, formas, limpieza de aquello que está afuera, inmersos en un nuevo ambiente, se extrapola el uso consciente de la percepción, fenomenológicamente de sus ventajas. Pasar a una experiencia estética cargada de estímulos sensoriales inexplorados. Son construcciones ambientales de reflexión, contemplación e introspección, por medio de la distorsión de referentes espaciales.

Sensación/emoción

Las sensaciones responden a estímulos recibidos mediante los órganos sensoriales, ya sea de manera calórica, térmica, química o mecánica del medio externo, traducidos a impulsos eléctricos y químicos que viajan hacia el sistema nervioso central para darle significación y organización. Son de carácter único en cada ser: Condicionadas por los conocimientos previos que se tienen del entorno, además de posibles traumas, enfermedades o síndromes. Estos alteran lo percibido, y diferencian las nociones de todo aquello que está afuera del cuerpo humano.

La noción clásica de sensación no era un concepto de reflexión, sino un producto tardío del pensamiento vuelto hacia los objetos, el último término de la representación del mundo, el más alejado de las fuentes constitutivas y, por eso mismo, el menos claro. (Merleau-Ponty, 1994: 32).

Por tanto, se considerará la percepción (explicada anteriormente) por medio de sensaciones que se rigen por la experiencia individual, entendida desde el espacio circundante al observador, considerando su valor único e irrepetible.

Es por ello que esta propuesta de experimentación entorno a la percepción: Altera la imagen del entorno, ya que se dificulta la tarea de categorizar, nombrar y describir las nuevas sensaciones, y abrir paso a lo propio; a la libertad del espectador en el descubrimiento de un nuevo encuentro visual.

Iluminación

Iluminación es la acción y efecto de iluminar. Luz es una radiación electromagnética y que generalmente nos referimos a la que es visible. La luz se transmite en forma de ondas que en su reflejo ilumina las superficies de los objetos permitiendo apreciar y ver los colores que rodean al ser humano.

Para el mundo la primera fuente de luz es el sol, el astro rey. En la historia de la evolución el descubrimiento del fuego significó calefacción, ahuyentar animales peligrosos, iluminación de noche y en espacios de difícil acceso como las cavernas. Ya en el siglo XIX, tras distintos experimentos se inventó la bombilla incandescente, siendo patentada en 1880 por Thomas Edison, lo que dio paso a la luz artificial.

La luz se define como la radiación que se propaga en forma de ondas electromagnéticas tanto en el vacío como en la materia. Las magnitudes para definir los distintos aspectos de las ondas de luz son;

Longitud de onda (λ) medida en nanómetros (nm), es la distancia en horizontal entre dos crestas consecutivas. La frecuencia (f) medida en Hercios (Hz), es una relación entre la velocidad de propagación de la luz (c) y la longitud de onda, siendo $f = c / \lambda$. Amplitud (A) medida en metros (m), se define como la distancia vertical entre la punta de la cresta de la onda y el eje central. Las ondas electromagnéticas forman el espectro electromagnético que comprende las ondas de radio definidas por las diferentes longitudes de

onda y frecuencias, las microondas, los rayos infrarrojos, la luz visible, la radiación ultravioleta, los rayos X y los rayos gamma. El ojo humano no es capaz de captar todos los tipos de radiación. Dentro de todas las ondas que conforman el espectro visible, sólo las comprendidas entre longitudes de onda de 380-780 nm son perceptibles ante nuestros ojos. Los valores de longitud de onda inferior al espectro visible se denominan infrarrojos, y los de valor superior se denominan ultravioletas.

Dentro del espectro visible, cada longitud de onda provoca un estímulo, que el ojo reconoce como un color diferente, desde el violeta (380 nm) al rojo (780 nm). Cuando se suman en igual proporción todas las ondas comprendidas entre esas longitudes, se obtiene lo que conocemos como luz blanca.

La luz posee tres propiedades, la propagación, la refracción y la reflexión:

Propagación: Es la dirección en línea recta por la que viaja la luz, tanto en el vacío como a través de otras materias. Su velocidad en el vacío es de 300.000 km/s, pero cuando se propaga a través de otro medio, mantiene una velocidad constante que varía en función de la densidad de este. La luz se propaga en todas las direcciones desde la fuente, y sigue una trayectoria rectilínea.

Refracción: Fenómeno que se produce cuando el rayo de luz atraviesa la superficie que separa dos

medios diferentes y se desvía de su trayectoria. Ese hecho se debe a la diferencia de velocidades de propagación de ambos medios causada por las densidades de cada uno.

Reflexión: Es el cambio de dirección que se produce cuando el rayo de luz incide en la superficie que separa dos medios diferentes. Cuando el rayo luminoso choca con un obstáculo, este se devuelve al medio con una dirección de acuerdo con sus características y la naturaleza de aquella superficie. Existen 4 tipos de reflexión:

Reflexión especular: Se produce cuando la superficie es brillante o pulida, y se trata de una reflexión regular en la que todo el rayo de luz se devuelve con una dirección única.

Reflexión difusa: Se produce cuando la superficie es rugosa y refleja el rayo de luz en distintas direcciones sin un orden específico.

Reflexión extendida: El rayo luminoso incide en una superficie rugosa y se refleja en distintas direcciones, pero existe un componente direccional dominante que se difunde en parte iguales.

Reflexión mixta: Combina la reflexión difusa, la especular y la extendida, y es el fenómeno que tiene lugar en la mayoría de los materiales. El rayo es reflejado en un mismo ángulo como en la reflexión especular; en distintas direcciones como en la reflexión difusa; y a su vez, en una dirección dominante como en la reflexión extendida.

Ya en el siglo XX las vanguardias artísticas revolucionan el concepto de arte conocido hasta entonces. Distintos artistas comenzaron a trabajar la luz y artefactos que le permitían nuevas exploraciones artísticas. Uno de los pioneros en trabajar la luz sería Thomas Wilfred (1889-1968), quien se presentó por primera vez en 1919, en el Neighborhood Playhouse de Nueva York donde llevó sus exploraciones con luz artificial en conjunto con el desarrollo de un mecanismo que denominó "Clavilux", instrumento similar a un órgano controlado por varios bancos de teclas deslizantes. Instrumento que hace girar un disco, reflejando la imagen obtenida a una superficie plana, una pared o una tela, trabajando de esta forma con la propiedad de la luz de reflexión. Obteniendo imágenes etéreas, sensibles y mágicas de luz artificial, una especie de aureola boreal. Las lumias eran actuaciones efímeras que solo podían ser vistas por audiencias en vivo en salas de conciertos. Siendo destacado como una experiencia estética por Yale University.

En la década del 60 en adelante artistas como Dan Flavin, James Turrell, Carlos Cruz-Diez y tantos otros comienzan a trabajar con artefactos eléctricos y con luz en distintas exploraciones conceptuales y formales, estudiando la percepción visual, la experiencia y las emociones que surgen frente a cada pieza. Así como también el artista cinético Julio LeParc, que trabajó con la misma propiedad de la luz que Thomas Wilfred, pero con una factura más geométrica, siendo fiel a su estilo escultórico y pictórico.

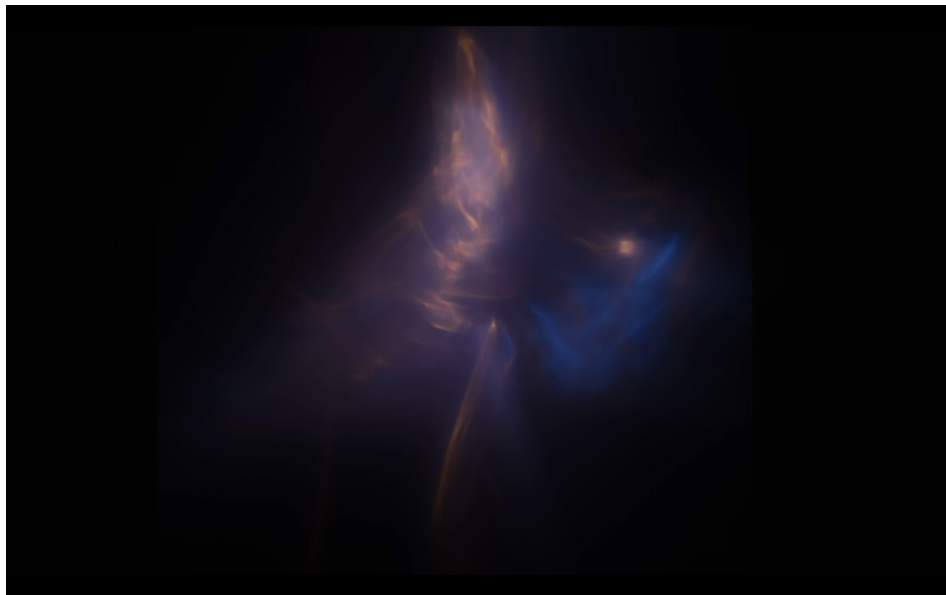
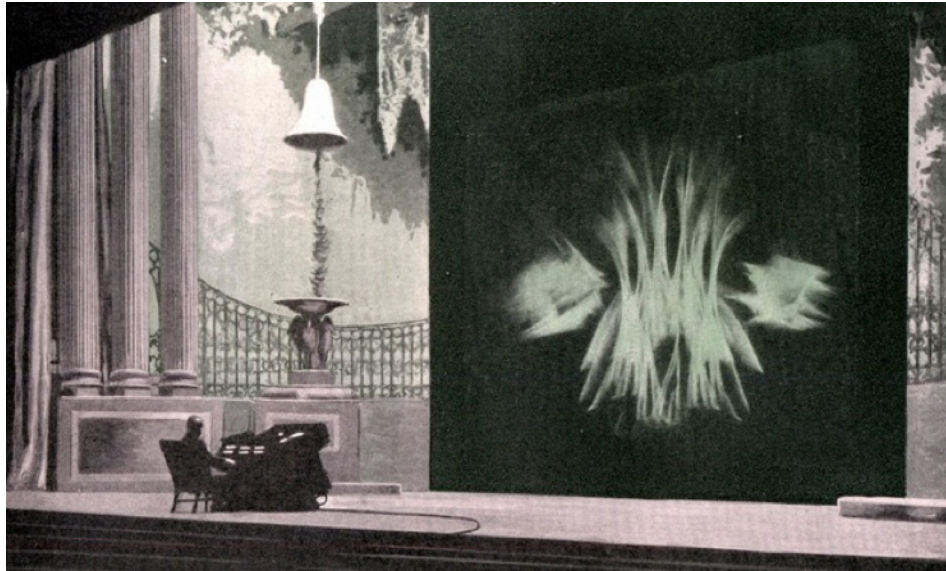


Imagen superior, Thomas Wilfred, con instrumento Clavilux, con proyección a pantalla. Imagen obtenida en shorturl.at/hilDH

Imagen inferior, Thomas Wilfred's Lumia compositions Opus 140. Obtenida desde https://www.youtube.com/watch?v=k3__CoJitqI&t=16s

La luz, —además de ser un instrumento funcional— es un lenguaje expresivo y formal, como resultado de una evolución tecnológica, de una relación de acontecimientos y experiencias desarrollado por distintos campos, artísticos técnicos y sociales. Un elemento intangible dotado de gran carga visual, gráfica y atmosférica. La luz es capaz de modificar la percepción que se tiene del entorno, puede generar, expandir y contraer espacios físicos. Tiene la cualidad de alterar nuestros sentidos y cambiarlos, creando nuevas percepciones que pueden ser no reales.

La luz agrega variedad y fuerza expresiva a una propuesta de diseño. La creación de volúmenes ilusorios que captan la atención del espectador, puede dar carácter espacial, la vuelve intangible y netamente experiencial. Para este proyecto la luz pretende ser un catalizador de emociones, se ficciona en su aplicación como un liberador de sensaciones de encierro, la salida del mundo recluso y agobiante. La luz será un liberador de presiones internas, un medio para la salida del propio laberinto. Un sanador de encierro causado por la presión del control ideológico y la vigilancia.

La luz es un elemento protagonista en la propuesta, ya que cualifica el espacio. La luz que representa sabiduría, limpieza y el esclarecimiento de la verdad. La luz frente a la oscuridad.

Primera imagen, Untitled, Dan Flavin, 1968.

Segunda imagen Wedgework 3, James Turrell, 1974.

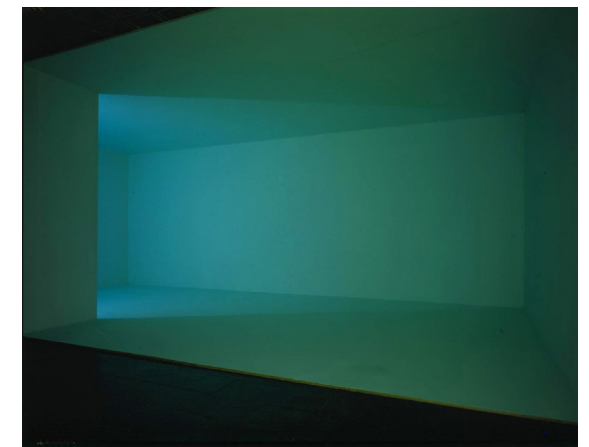




Imagen superior, Chromosaturation, Carlos Cruz-Diez, 2010.

Imagen inferior, Lumière verticale visualisée, Julio LeParc, 1978.

Paisaje sonoro

El sonido es la propagación de las ondas mecánicas originadas por la vibración de un cuerpo a través de un fluido o un medio elástico. Este siempre está presente y forma parte del espacio, que es donde mejor se evidencia o toma relieve, calidad, pureza, entre otros. Es inseparable de aquel e indica su dimensión e incluso del tipo de materia que lo envuelve. La rigidez o dureza de sus superficies o el material del cual están contruidos, determinará el tiempo que dura la reverberación, que varía en función del volumen y configuración del espacio, donde el timbre del sonido que se refleja una y otra vez, hasta desaparecer. Gracias a ello es posible reconocer la diferencia entre un espacio grande y uno pequeño.

El oído humano percibe frecuencias entre 20Hz a 20.000Hz. Todos los sonidos por debajo de 20Hz se califican como infrasonidos, aunque algunos animales no-humanos los escuchan, como por ejemplo la rata topo o el elefante. Por otro lado, todos los sonidos sobre los 20.000Hz se consideran como ultrasonidos, siendo percibidos por delfines o murciélagos, llegando incluso a los 160.000Hz.

El proceso de la percepción auditiva es extremadamente elaborado. La percepción global se efectúa a nivel cerebral mediante la integración de la información recogida por el sistema binaural y de ahí se deriva la percepción del espacio o localización espacial. El retardo temporal se debe a que la distancia entre el cuerpo emisor y cada uno de los oídos, nunca es la misma, —salvo que la

fuente sonora esté en el centro— las ondas sonoras recorren un trayecto más largo para alcanzar el otro oído (Derrida/ Szendy).

Las condiciones y situaciones que influyen en la percepción espacial son: Posición, distancia, dirección, características acústicas del lugar, del emisor y su dinámica, el desplazamiento de fuentes sonoras y modificaciones de la acústica o de las dimensiones del lugar.

La construcción de un espacio sonoro puede clasificarse en cuanto a la sensación acústica del espacio que se obtiene en ellos, descritos por Annette Vande Gornese, en su artículo 'L'interprétation spatiale. Essai de formalisation méthodologique', pueden reconocer cuatro tipos:

Espacio ambifónico: Es un espacio en el que no se puede determinar con exactitud el origen de los sonidos que rodean al espectador en un ambiente difuso. Para una difusión electroacústica en ambifonía se rodea a los espectadores con altavoces idénticos ubicados equidistante en todos los planos.

Espacio fuente: Es opuesto al ambifónico, el altavoz físico se localiza con exactitud, utilizando un único canal monofónico y puede estar repetido mediante múltiples parlantes, lo que provoca un entorno sonoro focalizado en los puntos de su difusión pero no produce una continuidad espacial como el caso anterior.

Espacio geométrico: Donde las fuentes de difusión sonora muestran el espacio entendido como una intersección de líneas y planos mediante un sistema de multipista independiente, que utiliza el sonido para la composición de un espacio con formas y dimensiones concretas, remarcado por la direccionalidad y posición de las fuentes sonoras.

Espacio ilusión: Determinado por su profundidad de campo y recreado por los planos que puede ofrecer la estereofonía. El sonido no es un objeto real, sino una imagen mental o una intención de representarla mediante la recreación de perspectivas y planos sonoros desmultiplicados por la disposición espacial de los parlantes (Psicoacústica).

El humano es capaz de identificar la ubicación de un sonido gracias a sus características morfológicas, —como lo relata Pierre Schaeffer, en 'El tratado de los objetos musicales'— tanto su intensidad o la reverberación que este produce al vibrar en relación al espacio que ocupa. El ser humano es capaz de saber, a través de la percepción sonora, en qué lugar se sitúa, en la que se pueden relacionar distintas magnitudes sonoras valorándolas y situándolas espacialmente.

El paisaje sonoro serán aquellos sonidos producidos en un espacio específico, bajo una lógica o sentido otorgado por el contexto social en el que se producen, y que además indican la evolución de dicha sociedad, según

Pierre Schaeffer. Desde este proyecto se busca reflexionar en la construcción espacial por medio del sonido, y el sonido como construcción de espacios, especialmente en su amplitud, relevando cómo este puede crear atmósferas mentalmente más amplias, que han sido construidas en un imaginario colectivo en la experiencia individual y colectiva. ¿Es posible desarrollar espacios sonoros imaginados dentro de este escenario distópico donde este mismo es limitado y escaso? ¿Cuál es el imaginario del sonido ampliado al espacio?

Reflexionar sobre la reverberancia de los grandes espacios y cómo se puede llevar a un sonido construido, una especulación de cómo puede funcionar en un espacio pequeño. Desde el diseño especulativo, extrapolar la amplitud del *cuerpo-espacio* hacia el sonido, y cómo este es capaz de liberar aquellas sensaciones de encierro en las que estarán sometidos los humanos del próximo siglo, desde el conocimiento que el sonido y la música son capaces de crear ambientes que remitan emociones y sensaciones ligadas a la experiencia personal. Se pregunta desde aquí ¿Es posible crear sonidos que remiten emociones por medio de la simulación de grandes espacios? ¿Es posible generar sonidos que alteren la percepción del espacio físico, y llevarlo a una alteración de percibido visualmente? ¿Se pueden crear melodías que influyan en la percepción de lo visual?

'Proyección de un *no lugar*' reflexiona en cómo es posible proyectar otra dimensión en la que no están ocurriendo emociones. Un ambiente de sensaciones de un nuevo paisaje, un nuevo entorno. Por otro lado, proyección es la búsqueda de canalizar nuevas relaciones del ser con su entorno más agreste y cómo hacer frente aquello que le aqueja.



Proyecto

Descripción

El proyecto consiste en la creación de un ambiente experimental compuesto por distintos elementos que puedan configurar una atmósfera inmersiva. Hecho con materiales de gran formato, que bajo distintas terminaciones permitan alterar la percepción, desde lo visual. La construcción del proyecto se toma el espacio, reflexionando en la distribución y la disponibilidad de este. Se proyecta montar dentro del escenario especulado donde la vigilancia, el condicionamiento del cuerpo y la mente concibe en sus habitantes características psicológicas y conductuales específicas que serán detalladas más adelante.

Se presenta la experimentación desde lo conceptual hasta lo formal, teniendo como norte la fenomenología de la percepción y la experiencia, por medio de un ambiente creado. En este proyecto, la visión se ve alterada por otros elementos y cómo estos implusan cuestionamientos en lo físico, lo cognitivo y lo emocional.

Al plantear la creación de un *no lugar*, con características de un ambiente, se busca proponer nuevas relaciones entre las personas. Reconocer la parte humana en lo físico y lo sensorial. Y, por otro lado, la de los espectadores con sus respectivos espacios, al recorrerlos, descifrarlos, y adueñarse de ellos. Dar libertad en tiempos donde su limitación resulta agobiante. Por lo tanto, en las relaciones que se generan el quiebre de lo cotidiano, nace el cuestionamiento de las actitudes, de como un nuevo espacio construido demanda nuevos comportamientos.

Esta experimentación surge a partir del acto del diseñador de crear, explorar y proponer. Así también, en su habilidad de hacer, construir e imaginar, adaptándose a distintos escenarios.

El ambiente propuesto se considera construir con materiales ligeros, siendo fácil de transportar, itinerante y de grandes dimensiones, pensado para llegar a varios espectadores.

Por otra parte, el uso de sonido e imagen en movimiento busca ampliar y estimular sensaciones más completas, para potenciar nuevos medios para la creación de la propuesta. Crear una atmósfera multisensorial.

Objetivos

Esta investigación busca ser un quiebre en las actitudes humanas en nuevos espacios circundantes, creados a partir de materiales poco convencionales. Es la construcción de un ambiente, de un *no lugar*, dentro de uno ya existente, en la periferia de las ciudades, apartado de los espacios planificados por quienes gobiernan las sociedades del futuro. Espacios que significan por su apariencia y su contenido, e incluso por las sensaciones que estos provocan. Por lo tanto, el espacio se vuelve un hablante. A partir de este proyecto se plantea repensarlos, y exponer una propuesta morfológica que choque con ella, para darle valor y generar un diálogo desde la fenomenología, sobre cómo se convierten los espacios marginados.

Como se ha propuesto en el marco teórico, la creación de un ambiente apela a un espectador activo, debido a sus dimensiones de construcción que permiten internarse en él y recorrerlo. Es así como se espera que las personas se comprometan con la idea tras el proyecto, ante el contraste de escalas.

La creación de este ambiente especula en la liberación de sensaciones de encierro, producidas por la limitación del espacio en el escenario descrito. Aquí el material, el sonido y la iluminación poseen capacidades sensoriales, emotivas que absorben y canalizan tales sensaciones de encierro y angustia de los espectadores, fortaleciendo la empatía y la humanidad al encontrarse los unos a los otros.

Este proyecto busca crear un *no lugar* con características de un ambiente, donde los espectadores puedan entrar en él, de tal forma de poder aislarlos por medio de interespacios, contruidos por materiales efímeros que alteran la visión de quienes entren a este espacio construido, tratándose de un *no-lugar* dentro de un *lugar*.

La construcción de este proyecto plantea distintos objetivos:

- Plantear el diseño especulativo como un terreno fértil para explorar, desarrollar y trabajar críticamente desde estudio de la sociedad actual. Plantearse preguntas desde nuestras realidades más cercanas, y reflexionar cómo se vive hoy en sociedad.
- Construir un ambiente inmersivo de gran tamaño, con materiales efímeros poco convencionales, y que al ver a través de ellos se altera y distorsiona aquello que se percibe.
- Al plantearse desde un *no-lugar*, se incita a la creación de un ambiente sin memoria, sin historia, sin un uso determinado por una sociedad de control. Es por ello, que busca ser un quiebre en las actitudes normales y habituales de los espectadores, regidas por la condición de la disciplina. Los espectadores guiados por su percepción, intuición, curiosidad y exploración desarrollan nuevas formas de comportarse, por medio de recorridos y movimientos, significando personalmente lo vivido.

- Incitar la experiencia personal de los espectadores, la vivencia en primera persona. Es por ello que el proyecto se desarrolla en grandes dimensiones, de tal forma de invitar a los espectadores a introducirse en ella, donde su experiencia *in situ* signifique el desarrollo del diseño.

- Desarrollar una planta que tenga características de laberinto multivariado, rescatado desde un plano de un panóptico, donde se generan caminos e interespacios que se pueden recorrer libremente.

- Este proyecto gesta su construcción desde la distribución del espacio rescatando plantas de cárceles inspiradas en el modelo de Bentham. Con el objetivo de generar un diálogo entre la configuración espacial limitada de las habitaciones de los seres humanos de este futuro especulado, —según las obras audiovisuales se traducen en celdas de castigo— frente a la espacialidad que se genera el panóptico, siendo ambas construcciones con fines de vigilancia. De esta forma se invita a los espectadores a convertirse en vigilantes vivos los unos de los otros, por medio de un recorrido similar a lo que invita un laberinto.

- Concientizar en terreno la fenomenología de la percepción a los espectadores, como una capacidad humana. El ambiente choca físicamente con el lugar arquitectónico, la construcción, sus formas, los materiales y las terminaciones con respecto al lugar concreto en la que esté instalado, —aquel *cuero-espacio* limitado— formando seres críticos de la espacialidad en la que circulan frente

a aquellas que habitan diariamente, habitaciones pequeñas, sin espacio para la libre circulación, bajo la constante vigilancia por pantallas.

- El desarrollo de este ambiente se propone desde la especulación. En su recorrido, al estar rodeado del material, luz y sonido, se liberan sensaciones de encierro ocasionadas por vivir a diario en espacios encerrados y vigilados. Donde la limitación espacial produce seres humanos con características psicológicas particulares con tendencia a la ansiedad, angustia, tensión, depresión, entre otros. Por lo que este proyecto busca ser un liberador tales sensaciones.

- En la medida que más personas participen en el ambiente, se pueden crear encuentros entre ellos por medio de la división del espacio y la distribución de los materiales. El encuentro de seres aislados por habitaciones pequeñas, condicionados por políticas de gobiernos autoritarios, que limita el contacto con otros. Generar encuentros de cuerpos reconociendo la parte humana, aquella viva de cada uno de los espectadores, en un encuentro visual, pero apartado, por medio de los materiales en el espacio y la distorsión visual.

- Experimentar, buscar, desarrollar y descubrir aquel ambiente imaginado. Dar forma a una búsqueda conceptual. Permitirse ensayar y errar en el hacer, pero que espera que el mismo trabajo *in situ* produzca. Dando valor al quehacer del diseñador desde una instancia de taller, como un trabajo de laboratorio.

Contexto

Se planifica el proyecto en una periferia marginada, con limitaciones sobre el avance de la tecnología, los servicios de salud, la pulcritud y el orden urbano planificado. Esta limitación espacial también la sufren aquellos que viven —en la actualidad— en viviendas sociales de alguna comuna de la periferia. El centro de la ciudad de Santiago de Chile, no se queda fuera de este fenómeno, por ejemplificar alguna.

Construcciones llamadas 'guetos verticales' que cuentan con habitaciones pequeñas, todas iguales. En las que viven personas hacinadas, con la diferencia que estas pueden acceder fácilmente a los beneficios de la ciudad centralizada.

Lawner ejemplifica con un permiso de edificación en la comuna de Estación Central: una torre de 38 pisos con 540 viviendas en un terreno de 1.031, 21 metros cuadrados, “alcanzando una densidad de 20.970 habitantes por hectárea y un coeficiente de constructibilidad de 15.93”, cuando la densidad promedio en Estación Central es de 79 habitantes por hectárea, recuerda el arquitecto, citando un artículo de Cociña y Burgos, publicado en 2017 por CIPER Chile.⁹

A diferencia que el borde social de la ciudad generalmente contempla delincuencia, narcotráfico,



⁹ Obtenido el 13 de agosto de 2019, desde: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/907963/miguel-lawner-sobre-proyectos-inmobiliarios-paralizados-a-quien-defiende-el-colegio-de-arquitectos-de-chile>

Imagen obtenida el 15 de agosto de 2019, desde <https://www.paula.cl/reportajes-y-entrevistas/una-semana-viviendo-gueto-vertical/>

abandono por parte de los gobernantes y un entorno destruido. Es este el contexto físico en donde se instala el proyecto. Desde aquí se especula construir para los habitantes del sector, una vuelta a la comunidad, es por ello que el proyecto se piensa desmontable e itinerante. Una forma social de poder instalar y replicar donde sea necesario, donde la población lo demande.

Se hace relación con un ejemplo no tan distante la realidad de la ficción. Lo que se puede ver en las afueras de la ciudad 1984, se recuerda y analiza lo que fue la ciudad de Kowloon.

La historia nace desde la dinastía Song que gobernó China entre el 960 y 1279. Utilizada como puesto de vigilancia contra los piratas que amenazaban el comercio de la sal en la zona. Situada en la península de Kowloon, junto a la isla de Hong Kong, fue reconstruida a mediados del siglo XIX como fortaleza.

Tras la entrega de Hong Kong al Imperio Británico en 1842, las autoridades chinas establecieron un punto de control en la ciudad para supervisar la actividad de la zona. El convenio para la anexión de nuevos territorios, en 1898, falla a favor de Gran Bretaña que excluía dicha zona, por lo que China tenía el control para su uso militar. En 1899 Gran Bretaña rompe su acuerdo y se hizo cargo de la región de Kowloon, lo que motivó a los oficiales chinos a salir de la zona, aunque la ciudad amurallada permanecía bajo su control, la realidad fue que quedó vacía

de cualquier autoridad. Con el tiempo, esta zona de 260.000 metros cuadrados y entre 500 a 700 residentes, se convirtió en un espacio donde habitaban 40.000 ciudadanos. En 1987 fue considerado como el territorio con la densidad de población más alta del planeta.

Sus ciudadanos vivían libres de las leyes, y Kowloon se convirtió en un mundo perdido de impuestos, urbanismo planificado, sistema de salud, inmigrantes ilegales, bandas criminales, entre otros. Las calles parecían pequeñas cuevas, y sus estructuras hacinadas mantenían a muchos de los residentes en la oscuridad. Por esta razón se conocía como “Hak Nam” o “Ciudad de la Oscuridad”.

Después de años Margaret Thatcher firmó la soberanía de Hong Kong a China comunista. En 1987, el gobierno planificó proyectos para que todos los residentes desalojen la ciudad para su pronta demolición. De 1988 a 1992, se pagaron más de 384 millones dólares en compensación a los 900 negocios y a los más de 10.000 hogares que tendrían que reubicarse.

En la actualidad dicho terreno es un gran parque de estilo tradicional chino llamado “Kowloon Walled City Park”.



Análisis del espectador

El espectador como se ha mencionado conceptualmente, el destinatario de este proyecto, no es un usuario, ni menos un cliente. No se le puede segmentar un grupo etario, económico, con intereses recreativos y/o deportivos. El espectador de este proyecto posee características de carácter psicológico, —que son especuladas desde escenario descrito anteriormente— producidas por la vida en una sociedad controlada y vigilada por gobiernos autoritarios, principalmente por medio del espacio y la tecnología.

Según la World Health Organization en su reporte 'Depresión y otros Desórdenes Mentales Comunes' de 2017 en Chile 844.253 personas mayores de 15 años padece depresión, es decir, el 5% de la población. Y más de un millón sufre de ansiedad (6,5%),¹⁰ lo que nos puede dar luces de que solo en esta parte del mundo, este tipo de patologías significan una gran cantidad de la población, con cifras alarmantes. Desde esta perspectiva se especula en la evolución de las sociedades demanden nuevas necesidades, y que desde este proyecto se les analiza por medio del espacio, además la imposibilidad de compartir con sus pares, la individualidad, tener trabajos monótonos, todo esto bajo condiciones mucho más controladoras que las que se viven en el mundo actual.

Trastornos de ansiedad relacionadas al espacio

• **La claustrofobia:** Es un trastorno de la ansiedad, es el miedo a estar enclaustrado, es decir, una fobia a entrar o permanecer en un lugar cerrado del que la persona piensa que no va a poder salir; ya sea un ascensor, un autobús, un avión, una habitación cerrada, entre otros. Este miedo incontrolable no se debe a las características del espacio en sí, sino a pensamientos irracionales sobre las consecuencias catastróficas que la persona afectada imagina que puede sufrir, como no poder moverse.

• **La agorafobia:** Es un tipo de trastorno de la ansiedad, en el que se tiene miedo a los lugares o las situaciones que podrían causar pánico y sensación de encierro, indefensa o vergüenza, por lo que se evita este tipo de lugares o situaciones. Se teme a una situación real o anticipada, como usar el transporte público, estar en espacios abiertos o cerrados, hacer una fila o estar en una multitud. La ansiedad se produce por el miedo a que no existan medios de escape o ayuda accesibles si se intensifica la ansiedad. La mayoría de las personas que sufren agorafobia la padecen después de tener ataques de pánico, lo que preocupa el volver a tener uno, así que estos evitan los lugares donde pueda suceder.

Las características identificadas, basadas en el sitio www.mayoclinic.org, para quienes sufren de trastornos de la ansiedad producidos por su percepción de situaciones mediadas por el espacio, serían:

- Encierro
- Ansiedad
- Angustia
- Tensión
- Miedo
- Fatiga
- Debilidad
- Irritabilidad
- Falta de sociabilidad
- Sensación de ahogo
- Aislamiento
- Temperamento indeciso

Características que se especula que un habitante del próximo siglo padecería en forma generalizada, basada en las siguientes condiciones:

- Falta de privacidad
- Viviendas individuales de un solo ambiente
- Trabajos únicos
- Empleo y servicios concentrados en sectores específicos
- Individualismo
- Vigilancia
- Aislamiento
- Hacinamiento en lugares públicos, de trabajo u otros
- Congestión
- Obstrucción de la luz natural
- Escasez de áreas verdes
- Alta densidad demográfica

¹⁰Datos obtenidos del reporte "Depresión y otros trastornos mentales comunes. Estimaciones sanitarias mundiales" del año 2017 elaborado por la Organización Panamericana de la Salud.

Antecedentes referenciales

A continuación se referenciarán algunas obras de arquitectos, diseñadores y artistas, que que son pertinentes a este proyecto de diseño especulativo. El análisis de las obras a continuación son de carácter formal y conceptual, en relación al proyecto en su dimensión experimental.

TV Helmet (Portable Living Room), Walter Pichler. 1967

'TV Helmet' creado en 1967 es un dispositivo técnico que aísla al usuario mientras lo introduce en un sistema unidireccional de información: Aislado del mundo exterior, el usuario está completamente enfocado en la pantalla ante sus ojos. 'TV Helmet' es obra de Walter Pichler, en su momento no pretendía servir como base para desarrollar una televisión portátil, sino una crítica a los nuevos medios. Según su creador, los avances tecnológicos infundían la pereza y atrofiaban a las personas, algo que en un futuro se potenciaría hasta llegar a lo que hoy son los lentes de realidad virtual.

Este referente se relaciona estrechamente con las obras audiovisuales en las que se basa este proyecto, donde los habitantes son sometidos a la pantalla y sus implicancias conductuales y políticas.

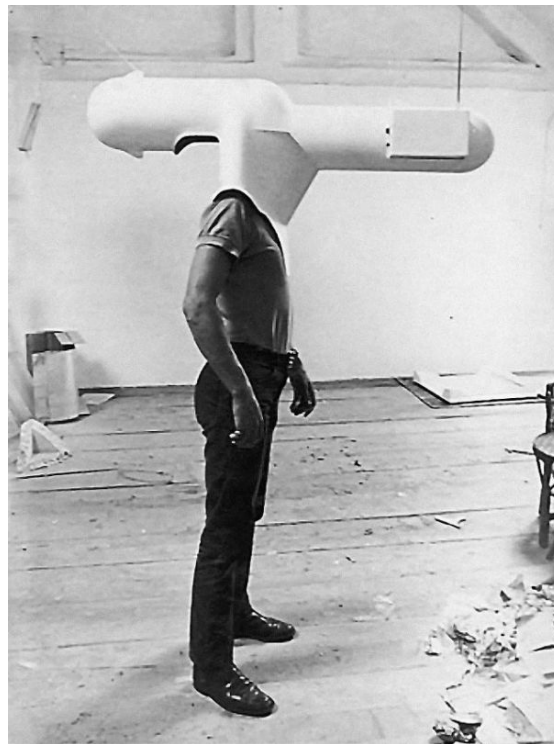


Imagen de Georg Mladek, extraídas el 15 de agosto de 2019, desde <https://www.vintag.es/2019/05/tv-helmet-by-walter-pichler.html>



Mind Expander Program I, Haus-Rucker-Co. 1968

'Programa de Expansión Mental', creado por Haus-Rucker-Co fue un grupo vienés fundado en 1967 por los arquitectos Laurids Ortner, Günther Zamp Kelp y el pintor Klaus Pinter, al que más tarde se unió Manfred Ortner. Trabajaron desde 1967 a 1969, el potencial de la arquitectura desde una forma crítica, mediante la creación de ambientes, ciudades utópicas, burbujas, cápsulas y máscaras.

Esta serie de tres cascos, creadas en 1968, podían distorsionar la percepción personal y las relaciones con otros, como una expansión de los sentidos, que no sólo alteran la conexión con el entorno físico sino también crean nuevos espacios psicológicos.

'Flyhead' es un casco audiovisual que simula la visión quebrada como un insecto y distorsiona la percepción auditiva. 'Viewatomizer' es una máscara que fragmenta la visión y la deforma. 'Drizzler' produce un efecto óptico por un gráfico fluorescente giratorio, que produce una mirada de alien de la realidad.



Imágenes extraídas el 15 de agosto de 2019, desde <http://exit-architects.com/haus-rucker-co-regreso-al-futuro/>



**Gelbes Hertz,
Haus-Rucker-Co. 1967-1968**

De los mismos creadores del 'Programa de Expansión Mental', 'Corazón amarillo' es un gran artefacto, un espacio habitable, desmontable y transportable a la que podían ingresar dos personas, y que permitía ser acondicionado a distintos entornos. Su construcción cuenta de estructuras inflables, que simulan —como indica su nombre— los latidos de un corazón. Buscaban crear espacios no físicos, instalaciones temporales, con el objetivo de expandir las habilidades cognitivas de los usuarios y obtener una mayor comprensión de la interrelación entre el cuerpo y el medio ambiente.

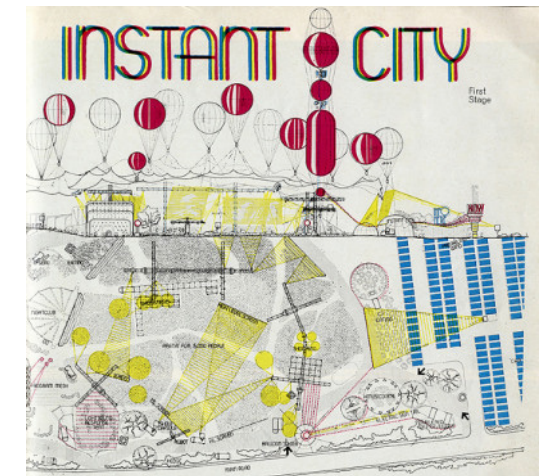
Imagen de Günter Zamp Kelp, extraídas el 15 de agosto de 2019, desde <https://www.arquitecturayempresa.es/noticia/arquitectura-para-el-futuro-pasado-propuestas-de-haus-rucker-co>



**Instant city,
Achigram, Jhoana Mayer. 1969**

Archigram fue un grupo de arquitectos de vanguardia conformados en la década de 1960, enfocados en el antidiseño, en lo futurista, antiheroico y pro-consumista. Inspirándose en la tecnología con el fin de crear nuevas realidades para ser expresadas a través de proyectos ficticios, hasta se podría definir como utópicos. Los principales miembros del grupo fueron: Peter Cook, Jhoana Mayer, Warren Chalk, Ron Herron, Dennis Crompton, Michael Webb y David Greene.

'Instant City', desarrollada por Jhoana Mayer, quien idealizó una serie de infraestructuras itinerantes que ofrecen las posibilidades culturales de las grandes ciudades en áreas periféricas. Apoyada en los avances tecnológicos de aquel entonces, generaba una amplia red cultural de intercambios, entre la instalación y las personas a través de las formas dinámicas del proyecto.



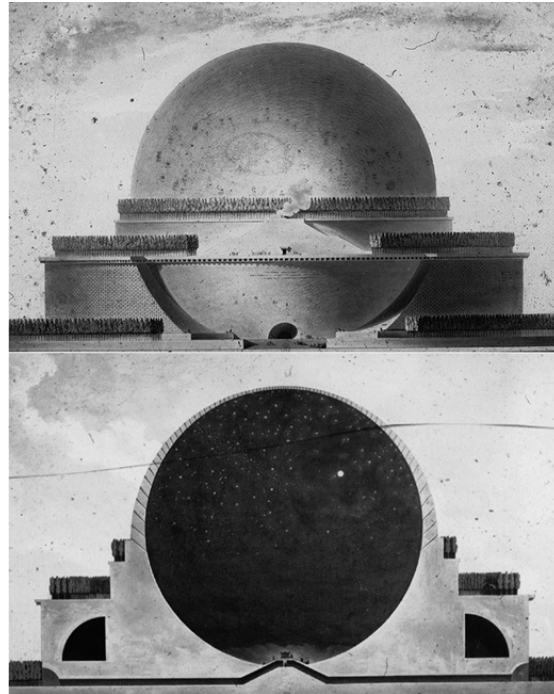
Imágenes extraídas el 15 de agosto de 2019, desde <https://alrededordelaarquitectura.wordpress.com/2014/05/23/viernes-clasico-archigram-the-instant-city-johana-mayer-1969>

Cenotafio de Isaac Newton, Étienne-Louis Boullée. 1778-1788

El cenotafio de Isaac Newton, presentaba la forma de una gran esfera de 150 metros de altura, que para ese entonces sería el edificio en el más grande de la época. Por el exterior sólo se veía la mitad superior de la esfera, el resto quedaba detrás de estructuras de anillos perimetrales, con hileras de cipreses. Así el sarcófago de Newton, quedaría situado en la parte inferior, en el punto de contacto de la esfera con la tierra.

El interior estaba vacío y su bóveda perforada, de manera que proporcionaba luz natural al interior durante el día. De noche simula un planetario, por medio de una lámpara colgante que representaba la luz contribuida por el astrónomo.

Lo interesante de este proyecto, es la grandeza del volumen total, por sobre la escala humana. La importancia de la luz con respecto al espacio del cosmos y el espacio interno del edificio. Además de la idea del proyecto, la proyección de un lugar que habla del espacio en memoria de un personaje tan importante en la historia de la humanidad.



Imágenes extraídas el 15 de agosto de 2019, desde <https://blogs.20minutos.es/trasdos/tag/cenotafio-de-newton/>



The Matter of Time, Richard Serra. 1994–2005

'La materia del tiempo', está compuesta por 8 obras escultóricas realizadas a partir de grandes planchas de acero auto oxidado con formas elípticas, a veces doble, incluso espirales. Instaladas en el Museo Guggenheim de Bilbao, en una sala de 130 metros de largo por 30 de ancho.

Enfocadas directamente a la experiencia del espectador en su movimiento y percepción. Gracias al tamaño de sus espacios, estas esculturas que carecen de base permiten crear espacios desde la altura del suelo, y así poder adentrarse en ella en contacto a primera persona. La distribución de las obras es trabajada desde la disposición de la sala, creando pasillos anchos, estrechos, alargados, comprimidos, altos, bajos, entre otros.

'La materia del tiempo' tiene relación con tiempo cronológico que se emplea en su recorrido y observación, pero además en el tiempo de la experiencia por fragmentos aportados por las esculturas, donde el recuerdo visual y físico se manifiestan, se combinan y se reexperimentan.

Imágenes de Museo Guggenheim Bilbao, extraídas el 16 de agosto de 2019, desde <https://www.guggenheim-bilbao.eus/la-coleccion/obras/la-materia-del-tiempo>



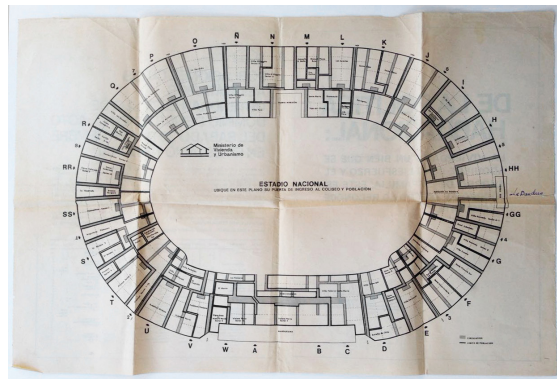
Stadium, Eiletz Ortigas architects. 2018

'Stadium, un edificio que visualiza la imagen de una ciudad'. Es un pabellón liderado por la arquitecta Alejandra Celedón y que representó a Chile en la 16ª Bienal de Arquitectura de Venecia 2018. 'Stadium' narra una historia doble: La del edificio, un estadio y la ciudad, congregando distintos grupos, con diversos fines, de forma de converger en un mismo evento.

El 29 de septiembre de 1979, el Estadio Nacional de Chile fue por un día edificio y ciudad: 37.000 pobladores fueron convocados para un operativo masivo para la distribución de las clases sociales de una ciudad, para ello se preparó una planta del estadio con el contorno de poblaciones en lugar de graderías, haciendo visible la imagen de la ciudad en el edificio.

La muestra ahonda en el estadio como una maqueta de visualización a través de otros eventos ocurridos en el mismo edificio, desde eventos deportivos a ceremonias religiosas, de refugio de inmigrantes a campo de concentración y centro de tortura durante la dictadura.

Imágenes extraídas el 16 de agosto de 2019, desde <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/914193/mac-inaugurara-muestra-de-stadium-el-pabellon-de-chile-en-la-bienal-de-arquitectura-de-venecia-2018>



Bad Press, Dissident Ironing, Elizabeth Diller. 1993

Se exhibió por primera vez como disfuncionalismo en Centre d'Art Contemporain des Castres, Francia, en 1993 y en la Richard Anderson Gallery en Nueva York, el mismo año. 'Bad Press', es un ejercicio de tareas domésticas disidentes, está hecho con 25 camisas blancas, una plancha y almidón en aerosol.

A fines del siglo XIX se diseñó un patrón de planchado reglamentado, con el objetivo de hacer más eficiente el trabajo, el ahorro energético, un resultado óptimo que abarataba costos de transporte gracias a su sistema de almacenamiento ortogonal, y que se convirtió en símbolo de higiene y presentación. En el siglo XX esta forma se vuelve un símbolo de la preocupación de la ama de casa como así también la demostración del éxito del matrimonio heterosexual. 'Bad Press' analiza el planchado como una de las formas de trabajo doméstico cuyos principios de economía fueron diseñados por ingenieros de eficiencia en producción industrial. Elizabeth Diller presenta una serie de nuevos patrones de planchado, disidente, frente a estas prácticas, donde las formas resultantes no responden a la eficiencia del trabajo, el espacio, el transporte, ni mucho menos a la imagen y el rol de la mujer de aquellos años.

Imágenes de Elizabeth diller, extraídas el 20 de septiembre de 2019, desde <https://dsrny.com/project/bad-press>



Desde la revista 'Zehar' en su número 44, se rescata el siguiente pasaje escritos por la misma autora, que se consideran pertinentes e interesantes a trabajar.

El pliegue ha sido una metáfora útil para el discurso de la arquitectura postestructuralista, porque consolida ambigüedades tales como la superficie y la estructura, la figura y la organización. Uno de los principales atributos del pliegue es que no es figurativo. El pliegue implica asimismo reversibilidad: si algo puede plegarse, puede también desplegarse y replegarse.

La arruga es una metáfora más convincente, porque opone resistencia a la transformación. La arruga tiene una memoria más larga que el pliegue y tiene más valor figurativo, en forma de inscripción. La arruga es más difícil de eliminar. Sus señales guían su continua confirmación, hasta que se inscribe un nuevo orden con la ilusión de permanecer. (Diller, 2000: 25).

Se hace alusión a la intención y su expresión del resultado y lo propuesto. En el caso de las camisas y su reglamento sobre la eficacia, se puede reflexionar en cómo lo establecido y sistematizado tiene cabida en la disidencia. Para el proyecto se puede traducir como la construcción de un panóptico se puede revertir su uso, cuestionar sus métodos, su objetivo y reflexionar a partir de uno nuevo, por medio de nuevos materiales.

Propuesta inicial de diseño

Proyecto Taller de Diseño Gráfico III

Como ya se ha mencionado antes, el presente proyecto tiene sus raíces desde la instancia de Taller de Diseño Gráfico III, impartido por Cristián Oyarzún, bajo la premisa de Diseño distópico especulativo. Pensando en problemáticas de escenarios de carácter apocalíptico, que consistió de distintas etapas; análisis de alguna obra de carácter especulativo, detección de un problema, desarrollo gráfico de elementos que suplen alguna necesidad de este mundo, construcción de maquetas, desarrollo de piezas de un artefacto, creación de un video y montaje final.

El proyecto de ese entonces consistió en la especulación de nuevos artefactos que anulan la contaminación visual de la tecnología, sobre el hipertexto de la información de pantallas, de la publicidad, la prensa, para ello, se presentaron soluciones por medio del material. Una de sus etapas consistió en la distribución de láminas de polietileno de 50 cm y otras de 1cm de grosor, en distintas posiciones, jugando con los efectos perceptibles generados a través de él. Cómo se deforman las luces y las imágenes de una pantalla, que nuevas formas se pueden desarrollar en grupos, posiciones, y formas, fueron algunas de las inquietudes que aparecieron tras su instalación. Además de nuevos cuestionamientos, sobre que relaciones tenían estas con la presencia de las personas y cuál era su impacto por las dimensiones que se trabajaron de manera intuitiva.

Desde esa instancia, se considera como antecedente para el desarrollo desde la Investigación a Base Memoria, en su dimensión teórica, donde el proyecto explora las relaciones entre el diseño, el arte y la arquitectura, y cómo esta funcionaría en su construcción como Proyecto de Título.

Ya con el paso del tiempo el proyecto es retomado y analizado desde nuevas aristas a desarrollar. Se hace necesario un análisis desde lo conceptual hasta lo formal. Especificar su desarrollo e importancia dentro del Diseño Especulativo, en un contexto explícito, definido e identificado desde de las obras audiovisuales anteriormente descritas.



Trabajo de Taller de Diseño Gráfico III, 2016. Fotografía: Alonso Morales.

What if?

Para comenzar con la creación de un proyecto de carácter especulativo, es necesario comenzar con la observación de un escenario *preferable*, tal como lo mencionan Anthony Dunne y Fiona Raby. Desde la pregunta *What if?* se reflexiona sobre un futuro especulado, que para este proyecto nace a partir de dos obras audiovisuales 1984 y Fifteen Millions Merits, analizadas para ser decantadas en una sola. La primera, seleccionada por ser una de las primeras y más ejemplificadoras obras de carácter distópico, y la segunda como un nuevo ejemplo de sociedades altamente tecnologizadas y asediadas por la política del control. Esto fue explicado en más detalle en las páginas 34-35, donde se hizo un cuadro comparativo de las características de los contextos de cada obra.

Desde aquí se pregunta ¿Qué será de las sociedades del futuro, colapsadas demográficamente y vigiladas constantemente? ¿Cómo serán de los espacios habitacionales, los espacios públicos y privados? ¿Cómo se conforma socio emocionalmente el ser humano del próximo siglo?

A partir de estas preguntas, plantearse en la actualidad y desde el diseño hacia el avance de las sociedades, los grupos humanos, la tecnología y los espacios. Cómo todo esto evoluciona hacia imaginarios que nos proponen estas obras audiovisuales, a modo de base para plantear cuestionamientos hacia el futuro.

Ficcionar permite imaginar, preguntar, cuestionar, analizar el hoy y lo que se puede llegar a ser, en lo individual pero también en lo colectivo, en lo que se construye como sociedad y en lo que los gobiernos propician.

¿Qué tal si? es una pregunta como propuesta a ser, a plantear desde una nueva posición y desde este proyecto, con un escenario como primera instancia, se invita a la crítica. Es decir, hablar del espacio por medio del espacio, cómo se concibe en el hoy y al futuro, donde este es escaso, limitado, y hasta controlado.

Cómo la política y la ideología influye en el diseño y el modo en el que el diseño impulsa ideales políticos.

Agregar manifiesto A/B

La novela 1984 permite pensar críticamente sobre lo político, lo ideológico, y esto compartido con el diseño especulativo.

Apelar a una estética presente en 1984, más la proyección del escenario con toda la saturación de los medios de comunicación.

1984

La novela distópica de ciencia ficción.
Ficción distópica
Permite reflexionar:
Ciencia (Política)
Tecnología
Sociedad

¿Qué pasaría si?
Metodología de diseño especulativo.
Cómo podrían ser las cosas.

y la relación que tienen estos factores con

El diseño

Explicitar el carácter de ficción que tiene el proyecto.

→

Género literario

↓

Narrativo

↓

Prosa

↓

Novela

→

Adaptación cine

Escenario alternativo que convergen discusiones entre política, sociedad y diseño.

Transcripción de notas realizadas a mano, proceso de análisis del diseño especulativo con respecto al futuro escenario a partir de 1984.

Perfil espectador

Adulto joven 20-40 años.
 Habita departamento de 1 ambiente.
 Habitante de una mega ciudad
 Restringido de relaciones amorosas.
 Estrés laboral.
 Poco acceso a parques y plazas.
 Poco acceso a entornos naturales.
 Controlado por la tecnología.

Escenario

Contaminado
 Sobrepoblado
 Alta vigilancia
 Alta presencia de publicidad por pantallas
 1 sólo partido político
 1 grupo comandante
 Arquitectura brutalista, concreto a la vista.
 Capitalismo
 Guetos verticales

Prohibición de la libre educación, censura.

Tomar el escenario de 1984 y agregar alto flujo de publicidad, medios de comunicación y contro ideológico sobre el progreso.

La publicidad y el espectáculo como medio distractor.

Pensar que tipo de espectáculo existirá.

Extrapolar el presente tecnológico con el control de espacio y relaciones humanas de 1984.



Transcripción de notas realizadas a mano, proceso de análisis del espectador con respecto al futuro escenario a partir de 1984.

Diseño Especulativo

→ Royal College of Art

Manifiesto A/B
 Práctica contemporánea del diseño.



Estableciendo algunos links históricos.

Literatura → Futurología

Cine → Ciencia ficción
 Teoría política
 Filosofía
 Tecnología

Agregar como de futuros posibles/probables/plausibles/preferibles.

Agregar manifiesto A/B

Diseño conceptual ciencia y tecnología.

Es intencionalmente ecléctico e ideosincrático.

Hacer tecnologías fáciles de usar, sexys y consumibles.

Nuevos roles de diseñadores, contextos y métodos.

Experimentos en pensamientos contractuales.

Referentes

Tv Helmet (Portable Living Room) Walter Picher 1967

House VI, Peter Eisenman 1975

Transcripción de notas realizadas a mano, proceso de análisis de la metodología del diseño especulativo.

- Qué tipo de distorsión se quiere provocar.
- Definir conceptos.
- Estudiar fenómenos de las luces, estudio y descripción de los fenómenos. Definir y explicar.
- La descripción de las sensaciones que provoca el espacio.
- Ser más específico.

La planificación → Diseño → Gráfico

Texto Gestalt → Actitud → Recinto

Significación

Programa fenomenológico → Carácter del recinto

Organización significativa → Definir la función del recinto

Carácter háptico

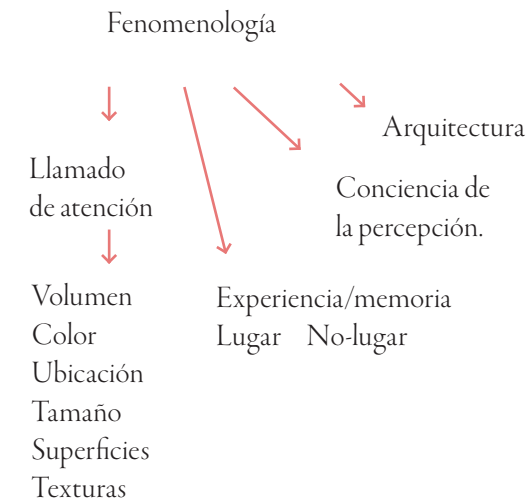
Fenomenología → - Habitabilidad
- Llamado de atención

Carácter fenomenológico de un recinto → Aquello más atendible
↓
Arquitectura dura

Mundo físico v/s mundo de la percepción

Transcripción de notas realizadas a mano, proceso de análisis del concepto de fenomenología y su aplicación al proyecto.

Anish Kapoor → Espacio → Color
Deformación de la imagen
Impacto del volumen



Necesidad del arte

↓
Pensar

Fundamentación:
Alejarse del arte

Marco teórico

↓
Diseño
Especulativo
Portal para que las personas vuelvan a sentir.

Ej. Cómo es el lugar en 20 años

Crear escenario → Identificar necesidad

Discurso de una sociedad futura que no tiene sensibilidad. Sociedad individualista.

Historia

Story telling
Historia del usuario.

Luego cuál es el problema.

Transcripción de notas realizadas a mano, proceso de análisis del concepto de fenomenología y su aplicación al proyecto.



Realización

Réplica proyecto de taller

Pasado el proceso de investigación teórica en IBM, se retoma el proyecto en su desarrollo formal. En Proyecto de título, se modifica, se agrega y reflexiona desde más aristas que convergen con lo anteriormente propuesto. Se hacen tres pruebas principalmente:

La primera se replica el modelo en una escala menor de producida en Taller de Diseño Gráfico III, reutilizando el mismo material en las franjas de 1 centímetro de grosor, que se disponen en distintas líneas paralelas, que caen al suelo desde un soporte superior.

La segunda se prueban nuevos grosores en polietileno, dispuestos en líneas paralelas, láminas que caen verticalmente desde el mismo soporte superior. Comprender cuáles eran los efectos que producía en especial este material, trabajarlo de la forma menos invasiva y más fiel a su formato de venta, es decir pasar de franjas a láminas más grandes sin mayores intervenciones.

En la tercera, se probaron nuevos materiales, —estos fueron seleccionados por su similitud con respecto al primer material trabajado desde Taller. Observar y entender sobre los efectos perceptuales que se produce al ver a través de ellos— la muselina gris, el tul gris, tul blanco y pvc transparente, en el mismo formato, franjas de 2 a 5 centímetros, a los tres primeros se le agregaron pesos hechos con alambre galvanizado para que el material mantuviese una caída recta. Con esto último se entendió que cada material tiene su propio lenguaje, que hay que

trabajarlo desde sus propiedades y características, que por mucho que se quiera controlar, este siempre se va a manifestar.

Para analizar estas tres pruebas, se construyó con cartón y cartulinas de colores pequeñas maquetas de personas, que se dispuso a distintas profundidades, para plasmar en un formato audiovisual qué y cómo se aprecia, cuáles son sus diferencias y similitudes visuales con respecto a su apreciación en persona.

En ese resultado, se identificó que las formas ondulantes que tenían las franjas reutilizadas del proyecto de Taller entregaban movimiento, dinamismo y nuevas formas para apreciar por medio de ellas, dando la sensación de ambigüedad cuando el material se agrupa en varias capas, versus cuando son dispuestas en menor cantidad. Se observó que las formas ondulantes producen nuevas y diferentes sensaciones visuales y táctiles en el polietileno.

Con el registro audiovisual se entendió que sus efectos no se producen de la misma manera que en la experiencia directa con el proyecto de ambiente. Está claro que las sensaciones producidas no logran ser transmitidas, ya que ser un video se genera una bidimensionalidad del proyecto.

En conclusión de esta etapa, se volvió necesario una conceptualización para el proyecto, y no la mera búsqueda de percepciones visuales, se entendió que la forma del material y su estructura podría brindar nuevas posibilidades. Que a partir de una declaración de conceptos se amplía el proyecto a nuevas interrelaciones a nuevos y más formatos de trabajo.



Proceso de creación de réplica de proyecto de taller a escala. Fotografía: Alonso Morales.



Captura de fotogramas del video de la réplica del proyecto de taller.

Relación forma-materia

A partir de la última prueba, se planteó la idea de trabajar cada material siguiendo formas, de acuerdo a referentes rescatados de distintas áreas, elementos de la naturaleza, obras de arte, moda, arquitectura. Distintos efectos ópticos buscan ser reproducidos en su forma con estos materiales, bajo los conceptos:

ETÉREO
SINUOSO
NEBULOSO

En la búsqueda era importante que los elementos considerarán los tres conceptos, si no era así poseer dos de tres, para luego ser replicados, y que representan de alguna u otra forma el objetivo final; la distorsión, la alteración visual del entorno en el espectador. En ella se busca replicar su forma física, en otras actúan como inspiración para poder operar con el material. Dentro de los referentes elegidos, hay distintas selecciones:

- **Elementos de la naturaleza:** Principalmente caídas de agua, es elegido por el movimiento que representan, así como también el viento que genera oscilaciones en los materiales ligeros. Junto a estos referentes se reflexiona en cómo se podría immortalizar el movimiento y a partir de ahí, en los materiales especificados se generaba algún tipo de alteración de lo que se percibe a través de ello.

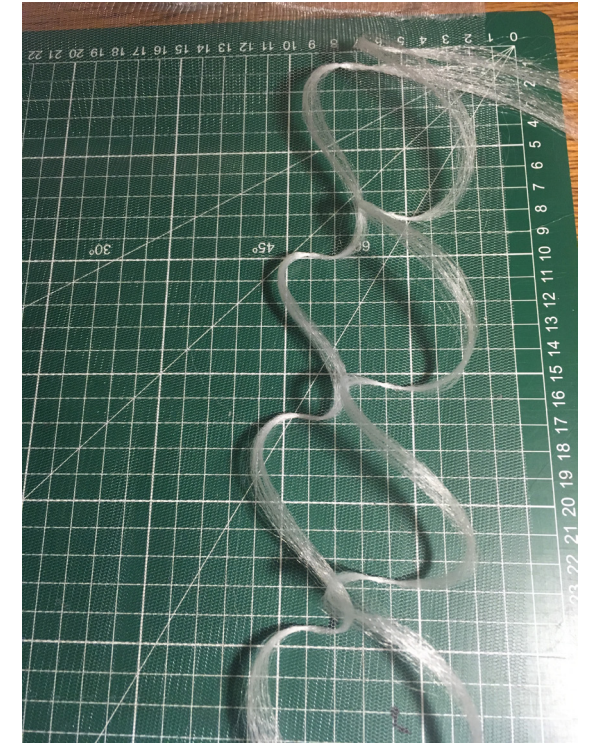
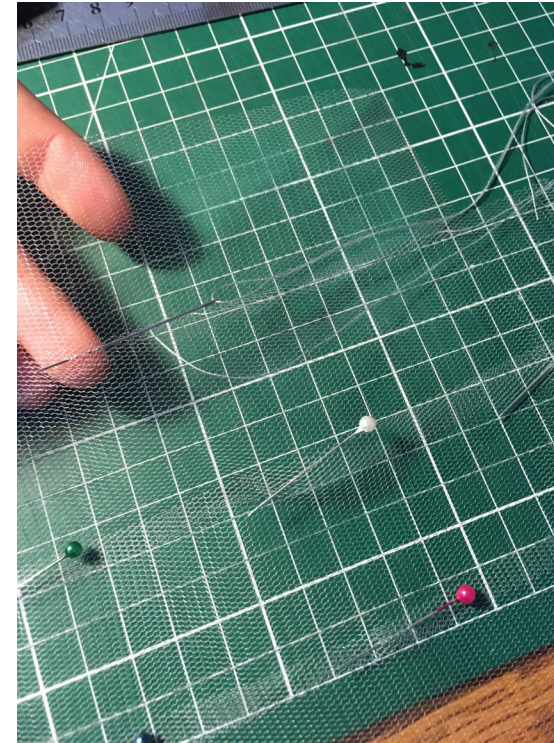
- **Obras de arte textil:** Comprender que los materiales escogidos en la etapa anterior responden principalmente a una conformación de tipo textil,

como es el tul, la muselina. Así también el PVC y el Polietileno funciona en paños y se vende en metros tal cual fuese un producto textil, da la libertad de trabajarla en secciones menores, en láminas y demás. Por otro lado, el pelo sintético también responde a una terminación textil, más ligado al crin, lana, o seda.

- **Moda experimental:** Dentro de esta selección se pensaba en como nuevos artistas, diseñadores de moda, trabajan nuevos textiles, materiales con nuevas técnicas, formas y usos. Se hizo necesario experimentar desde sus propuestas, en cómo los materiales podría entregar nuevas posibilidades.

Es necesario aclarar, que muchos de estos referentes llegaron después de distintos análisis de obras de distintos artistas y diseñadores, otros llegaron por conversaciones con amigos, profesores, hasta algunos de ellos revisando fuentes digitales que aplicaban con el objetivo final.

En esta sección se disponen fotografías de referencia, obtenidas en Internet, frente a la fotografía del trabajo hecho a mano según corresponda. Su descripción en palabras de lo trabajado y el análisis en pros y contras de lo que significó su trabajo. La observación se enfoca en el efecto visual que permitía ver a través de él, su posibilidad de construcción a gran tamaño; el trabajo que se requería en desarrollarla, apegándose a los tiempos propuestos para el Proyecto de Título. Especulando desde una etapa temprana el tamaño que ameritaba el proyecto.



Proceso de construcción de pruebas. Fotografías: Alonso Morales.



Referente

Caída de agua artificial.

Pros

Genera un micro volumen, muy interesante.
El material cambia completamente con el calor.
Fácil de producir a gran escala.
Con el control del calor se pueden producir más y nuevas formas.



Polietileno (PE) planchado con calor.

Contras

El material resultante se vuelve un tanto rígido.

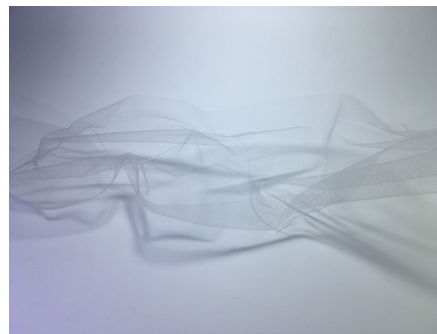


Referente

Movimiento del mar.

Pros

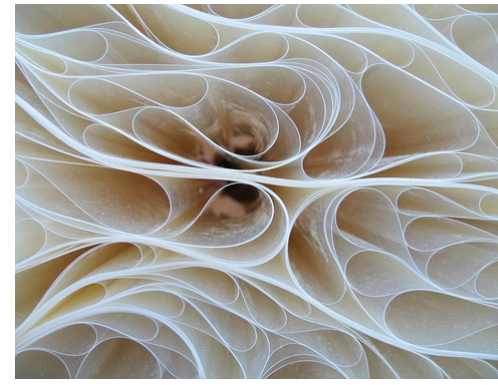
Genera ondas en el tul de forma sutil.
Bajo costo de producción



Tul gris cosido con caña de pescar transparente en grandes intervalos para luego ser fruncido.

Contras

La caña de pescar es muy gruesa por lo tanto cuesta controlarlo intensionalmente, además que toma mucho protagonismo.
Por efecto de la gravedad el material tiende a caer.
Difícil de manipular.



Referente

Tara Donovan.

Pros

Genera variedad en curvas, lo que con la luz genera distintas profundidades.



PVC transparente planchado con calor, y luego dejado caer sobre sí mismo.

Contras

El material resultante se vuelve un tanto rígido.
Al unirse distintas secciones de la lámina, se adhieren pelusas indeseadas.
Difícil de producir a la escala del ambiente.



Referente

Gweilo Lamp.

Pros

Genera volumen.
Proyecta una sombra débil pero interesante, ya que da la sensación de ondas que se mimetizan con el material.
Posee una sensación acuosa interesante.



PVC transparente planchado con calor y luego entrelazado.

Contra

Al ser calentado con la plancha el material no se altera mayormente, se vuelve maleable pero no mantiene la forma deseada.

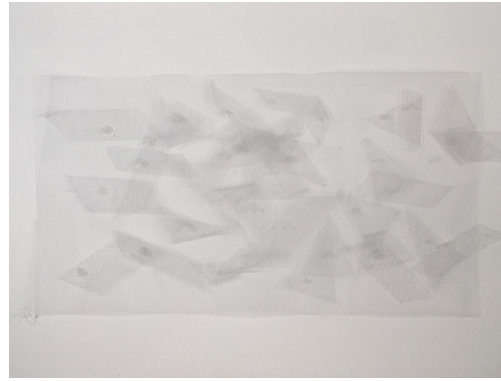


Referente

White Clouds, Jagoda Buić.

Pros

Al sobreponer varios trozos produce variedad en la tela, efecto moiré.



Tul gris picado y pegado con silicona caliente sobre tul gris.

Contras

El pegamento es muy notorio.
Producido en una superficie mayor, es muy laborioso para un efecto poco interesante
La pieza se torna plana.



Referente

Four Veils, Peggy Osterkamp.

Pros

Genera volumen en una segunda capa con respecto al interior.
Se genera el efecto moiré en cada pieza.
Tiene un efecto con el movimiento del espectador y textura atractiva.



Muselina gris, hilvanada por el centro y luego fruncida

Contra

Su forma rememora a los tentáculos de una medusa, demasiado figurativo.
Por efecto de la gravedad, sus ondas tienden a caer.
Mayor tiempo de producción.



Referente

Yellow Tube, Marianne Kemp.

Pros

Crea un juego de alternancia entre la dirección de una sección con respecto a la opuesta.



Pelo sintético blanco cosido en tul gris, en largas secciones alternando la dirección de una sección de otra, dejando caer el excedente.

Contras

Difícil de trabajar, el pelo es incontrolable manualmente.
Si es a gran escala es mucho trabajo para un efecto poco interesante.
El pelo se desordena fácilmente.



Referente

Arbor, Lenore Tawney.

Pros

Crea un juego dinámico entre la dirección de una sección de pelo con respecto a la opuesta.
Genera micro textura entre el tul y el pelo.
Al desmembrar la sección de pelo se mimetiza con el tul, creando formas visuales intercaladas entre una y otra.



Pelo sintético blanco cosido en tul gris, en forma de ondas en diagonal, alternando de una sección de otra.

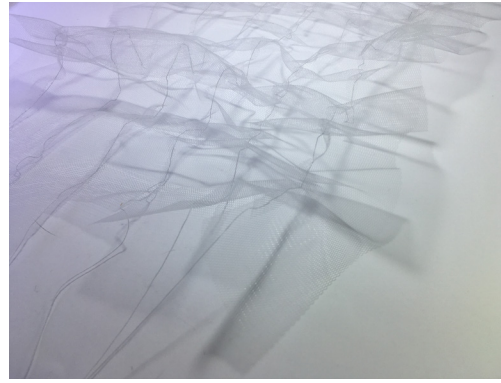
Contras

Difícil de trabajar, el pelo es incontrolable manualmente, a lo que fácilmente se desarma.
Si es a gran escala es mucho trabajo para un efecto poco interesante.



Referente
Inge Dusi.

Pros
Genera una textura de ondas a pequeña escala.



Tul gris de 5 cm de ancho cosidas una al lado de la otra, para luego ser fruncido.

Contras
Unir varias franjas genera líneas que se contraponen con las ondas.
El hilo toma mucho protagonismo.
Al reproducir el trabajo pero un solo paño, las ondas caen con la gravedad.



Referente
Inge Dusi.

Pros
Genera volumen.
Proyecta una sombra débil pero interesante, ya que da la sensación de ondas que se mimetizan con el material.



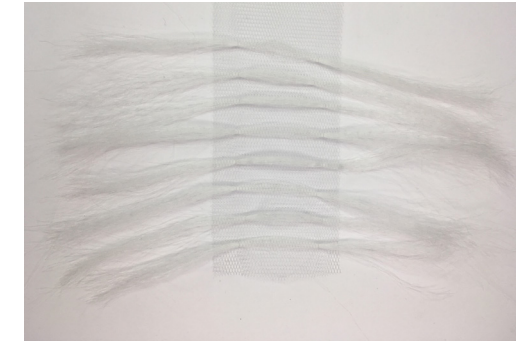
Tul gris con pequeñas costuras, a modo de puños.

Contras
Mucho trabajo de pequeña escala.
Con la gravedad el trabajo pierde volumen.
Los intervalos y distancias de los puños resultan monótonos y aburridos.
Difícil de manipular.



Referente
Peggy Osterkamp.

Pros
Los extremos del pelo se tienden a desmembrar, alternándose con el entorno observado.



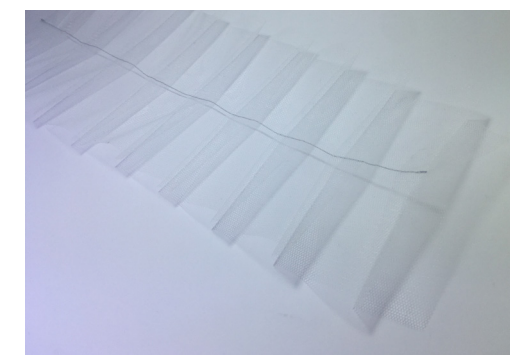
Pelo sintético blanco cosido en tul gris, en pequeñas secciones alternando la dirección de una sección de otra

Contras
Difícil de trabajar, el pelo es incontrolable manualmente.
Si es a gran escala es mucho trabajo para un efecto que se vuelve monótono.
En una sección gruesa no deja ver a través de ella.



Referente
Etude pour tapisserie. Jagoda Buić.

Pros
Genera ondas si es observado de costado.
Cuando el material está doble o triple, se generan movimientos visuales.



Tul gris con costura central a modo de acordeón

Contras
Resulta ser plano, no produce mucho volumen.
No genera un movimiento visual, efecto moiré poco desarrollado para considerarlo un efecto preponderante.
Su construcción se vuelve geométrica por lo tanto aburrida y monótona.

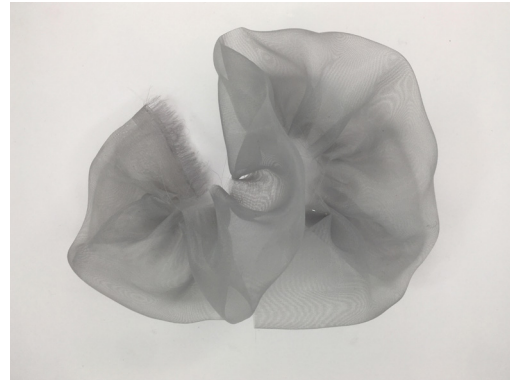
**Referente**

Spring Summer 2007, Alexander McQueen.

13

Pros

Genera volumen como ondas en espiral.
Se genera el efecto moiré de forma independiente en cada pieza.
Tiene un efecto con el movimiento y textura atractiva.



Muselina gris, hilvanada por el costado y luego ser fruncida.

Contras

Su forma rememora a una medusa, muy figurativo.
Las hilachas entorpecen con la forma orgánica de la pieza central.

**Referente**

Between the lines, Iris van Herpen.

14

Pros

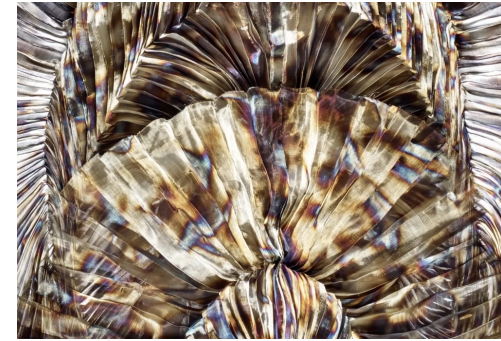
Genera pequeñas curvas que con la luz genera un movimiento visual atractivo.



PVC transparente pegado con silicona caliente a modo de zig-zag.

Contras

La silicona se despegar con el paso del tiempo.
Es mucho trabajo a gran escala.
Se vuelve geométrico y monótono.

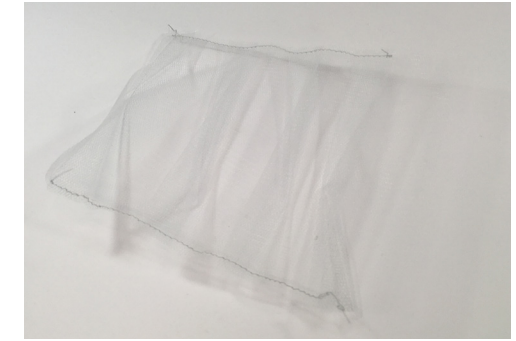
**Referente**

Hacking Infinity, Iris van Herpen.

15

Pros

Genera un volumen uniformes, variando el efecto moiré en secciones controladas fácilmente.



Tul gris con costura laterales a modo de acordeón, variando la dirección un borde de otro.

Contras

Resulta ser poco interesante.
Las costuras vuelven rígida la pieza.
Su construcción se vuelve geométrica, por lo tanto aburrida y monótona.

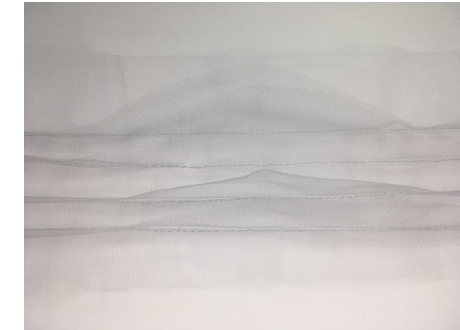
**Referente**

Syntopia, Iris van Herpen.

16

Pros

Genera volumen en dos direcciones; la base con respecto a las ondas.
Proyecta una sombra débil, da la sensación de ondas que se mimetizan con el material.
Con el movimiento las ondas generan nuevos movimientos.



Tul gris cortado en largas ondas, luego cosido a máquina a una base de tul, luego planchado en contra de la dirección de la costura.

Contras

El volumen queda de un solo lado y no resulta tan interesante para desarrollarlo a gran escala.
El hilo y la sección que queda apegada a la base adquiere un protagonismo que entorpece.
El material planchado vuelve a su posición original con el paso de tiempo.

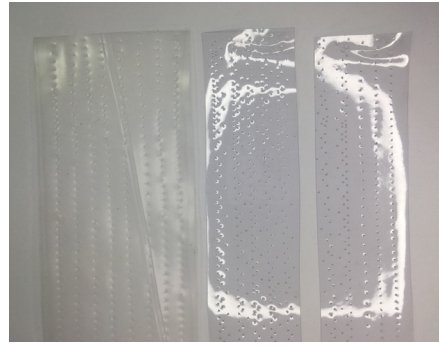
**Referente**

Autumn-Winter 2019 Artisanal,
Maison Margiela.

17

Pros

Genera una micro textura al material interesante.



PVC transparente y polietileno cosidos a máquina sin hilo.

Contras

No es un efecto muy interesante, el material no cambia sustancialmente para considerarlo a gran escala.

**Referente**

Falda de Maison Margiela.

18

Pros

Genera reflejos biselados. Superpuesto en varias capas se produce un efecto de desenfoque y quiebre con respecto a lo que aprecia a través de él.



PVC transparente plisado como abanico.

Contras

El material vuelve a su forma original con facilidad. La rigidez lo vuelve poco amable, es un material bastante frío. Su superficie refleja mucha luz.

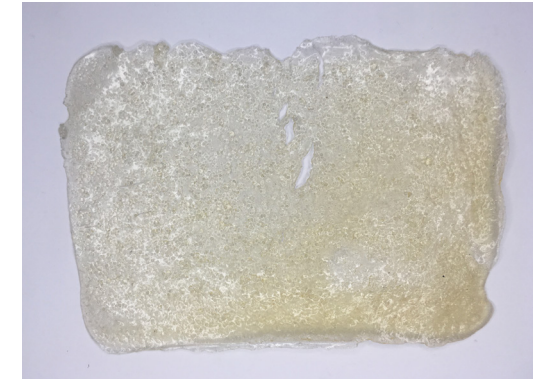
**Referente**

Between The Lines, Iris van Herpen

19

Pros

Crea un juego de brillos debido al azúcar, que aparecen con la luz. Posee una viscosidad interesante, difícil de describir. Su color lo vuelve una pieza más orgánica.



Solución de gelatina sin sabor con glicerina.

Contras

Difícil de trabajar, ya que su preparación debe hacerse en pequeñas cantidades. Con la manipulación y la gravedad la pieza se rompe. Sucio de trabajar.

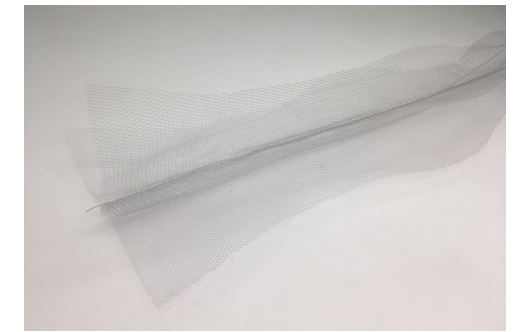
**Referente**

Autumn-Winter 2019 Artisanal,
Maison Margiela.

20

Pros

Genera volumen virtual entre las secciones de tul planas. Proyecta una sombra débil pero interesante, ya que da la sensación de ondas que se mimetizan con el material. Emula un volumen de un objeto 3D.



Tul gris cortado en largas ondas, luego cosido a máquina finalmente planchado, de forma de abrir un volumen.

Contras

El hilo adquiere un protagonismo a modo de eje central. El material vuelve a su posición original con el paso de tiempo.

Tras este análisis, se seleccionaron tres pruebas: 'N°1' hecha con polietileno, la 'N°4' trabajada con PVC transparente y la 'N°10' hecha con tul gris. Seleccionadas por el efecto que se produce acorde a los objetivos y que puedan ofrecer a una escala mayor. De estas se produjo un ejemplo a escala real de cada experimentación, eliminando el uso del tul, ya que su peso y la gravedad desarmarían lo propuesto. El PVC transparente se trabajó con pistola de calor lo que produce más libertad que trabajarlo con plancha de ropa, generando ondas más pronunciadas en el material, interesantes y acorde al objetivo del proyecto.

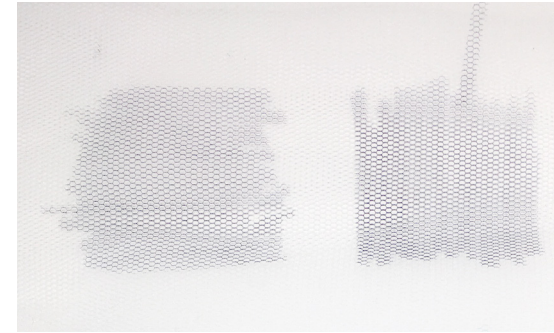
Finalmente, la prueba 'N°1' de polietileno es el que mejor responde a la búsqueda de la alteración de lo observado a través de él, que sumado al trabajo con pistola de calor, controlando distancia y temperatura, ofrece más y nuevas posibilidades de probar y proponer nuevas formas para el desarrollo de un ambiente. Aporta dinamismo acorde a los conceptos y objetivos, permite crear grandes formatos y formas orgánicas que permiten hacer un juego visual en contraposición a la construcción plana del panóptico.

En paralelo, se intervinieron los materiales mencionados con distintos pigmentos con el fin de experimentar y probar micro intervenciones más gráficas para el ambiente, de forma que al encontrarse en capas para densificar el material. En ellas aparecen imágenes, que con el movimiento del espectador genera nuevas sensaciones visuales. En

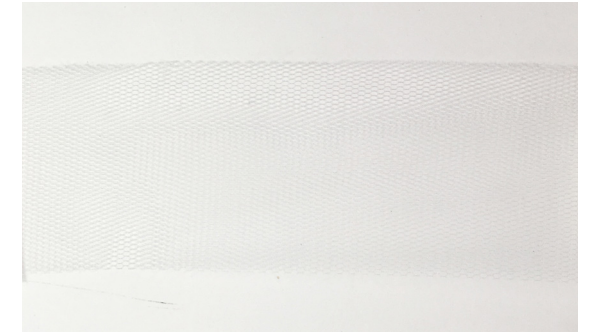
esta etapa no se aplicaron algunos pigmentos sobre los materiales descritos, ya que por su composición simplemente no se adherían a ellos

Este trabajo se descartó rápidamente debido al exceso de trabajo que requería, sin dar grandes aportes al objetivo. Sin embargo, se decide agregar en la descripción de este proceso, como una arista que puede ser trabajado posteriormente.

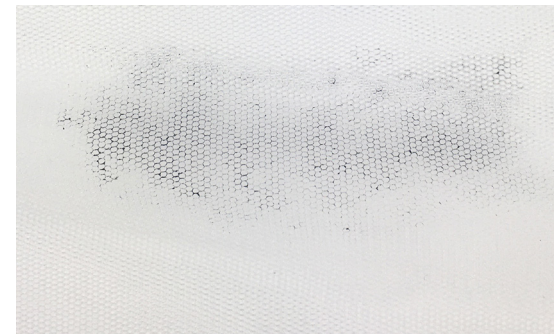
Pruebas sobre tul gris



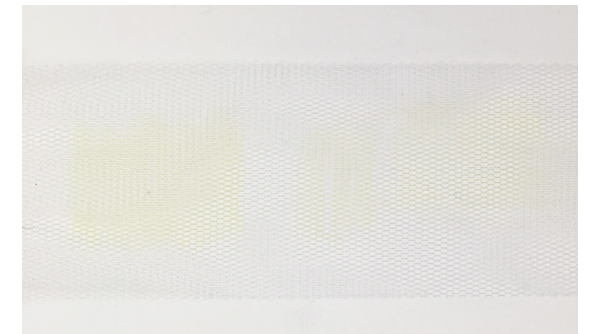
Sharpie negro



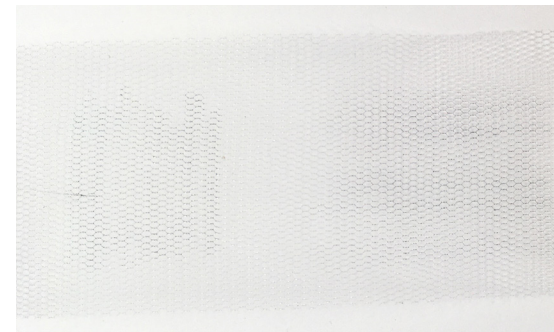
Polychromo blanco



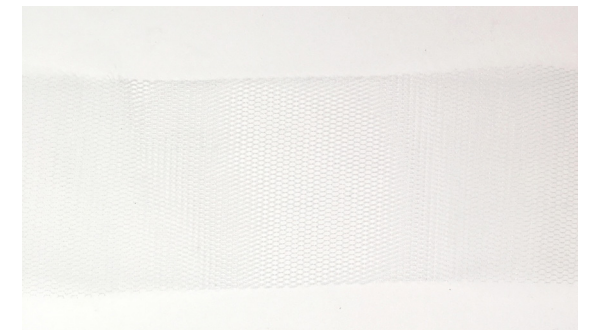
Esmalte de uñas negro



Lápiz pastel seco amarillo



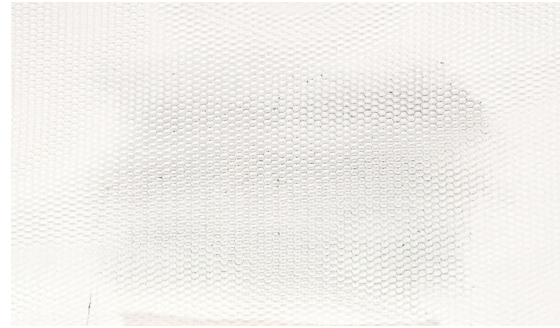
Lápiz grafito 6B



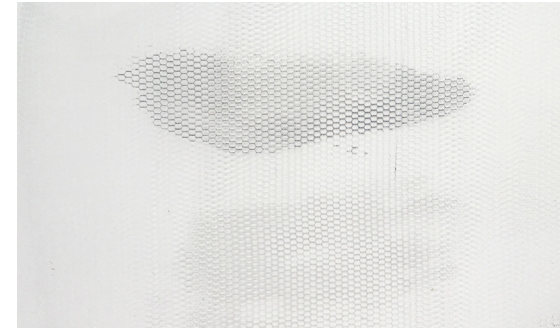
Lápiz watercolor blanco



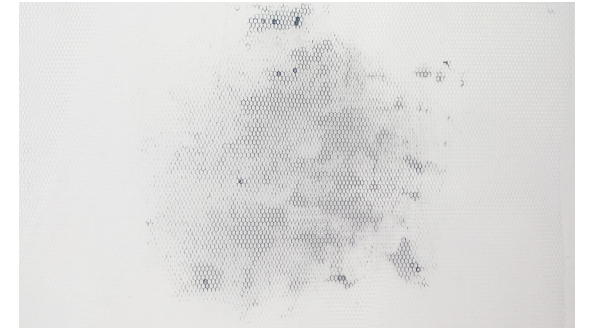
Solución de gelatina sin sabor con glicerina



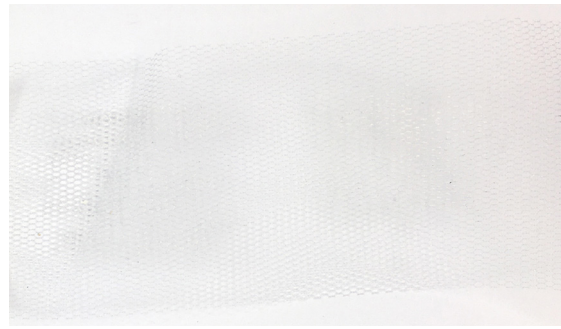
Pintura de tela negra



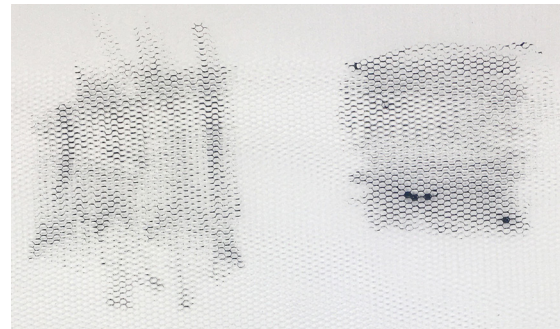
Tinta china negra



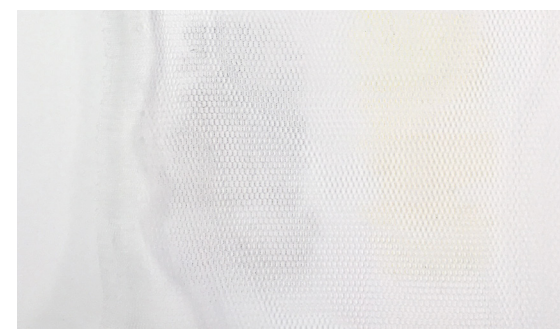
Tinta para cuero negra



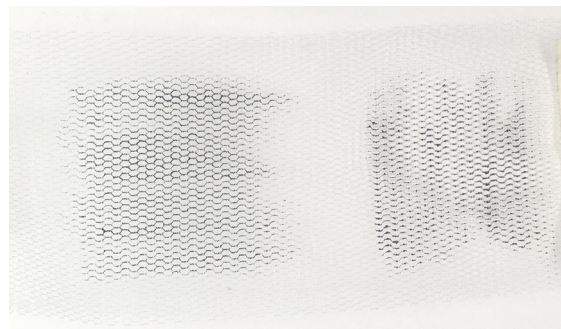
Delineador de labios blanco



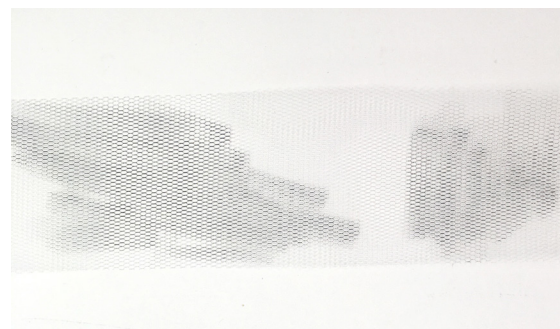
Pasta de zapato negra



Lápiz scripto color gris y amarillo

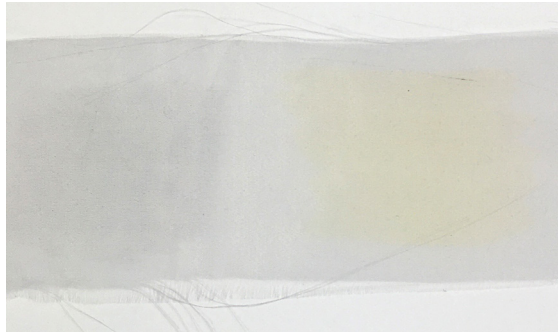


Delineador de ojos negro

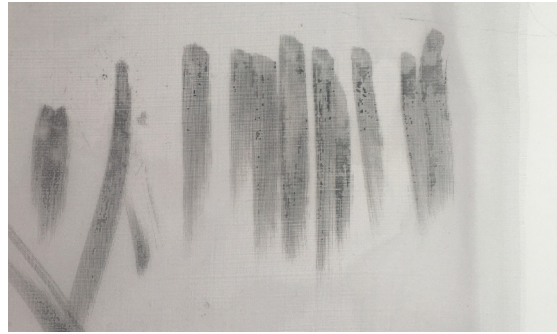


Plumón Posca negro

Pruebas sobre muselina gris



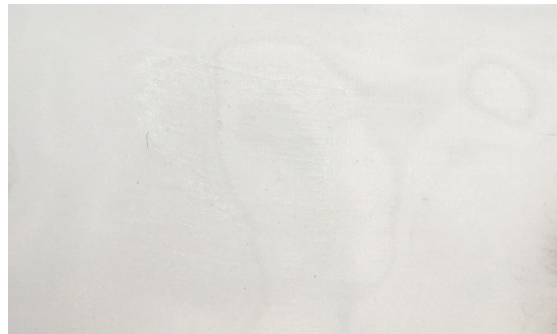
Lápiz pastel seco amarillo



Plumón Posca negro



Pintura de tela negra

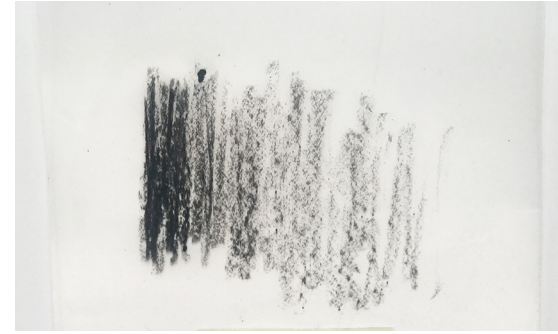


Pintura de tela blanca

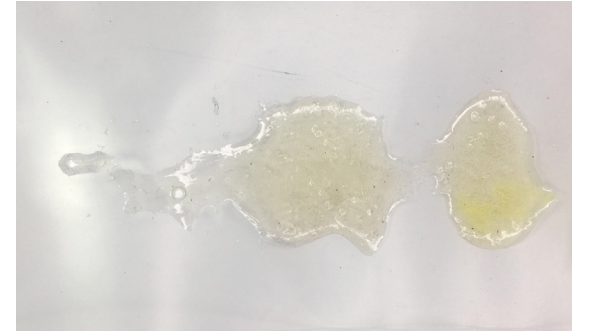


Tinta china negra

Pruebas sobre polietileno (PE)



Delineador de ojos negro



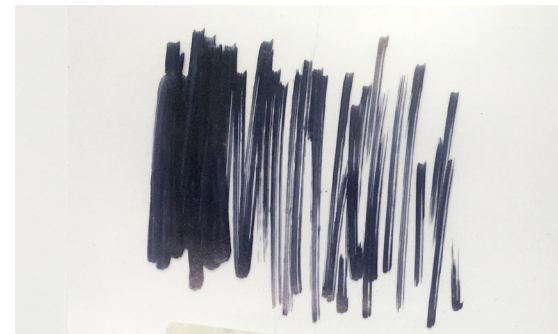
Solución de gelatina sin sabor con glicerina



Delineador de labios blanco



Sharpie amarillo

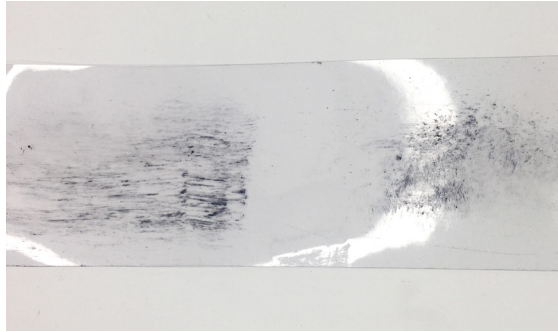


Sharpie negro

Proyección de un *no lugar*

Alonso Morales Gutiérrez

Pruebas sobre PVC transparente



Pasta de zapato negra



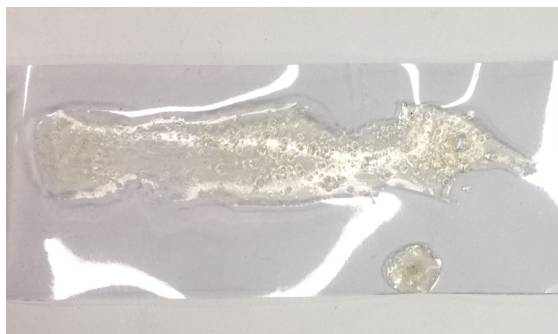
Delineador de ojos negro



Esmalte de uñas negro



Sharpie negro

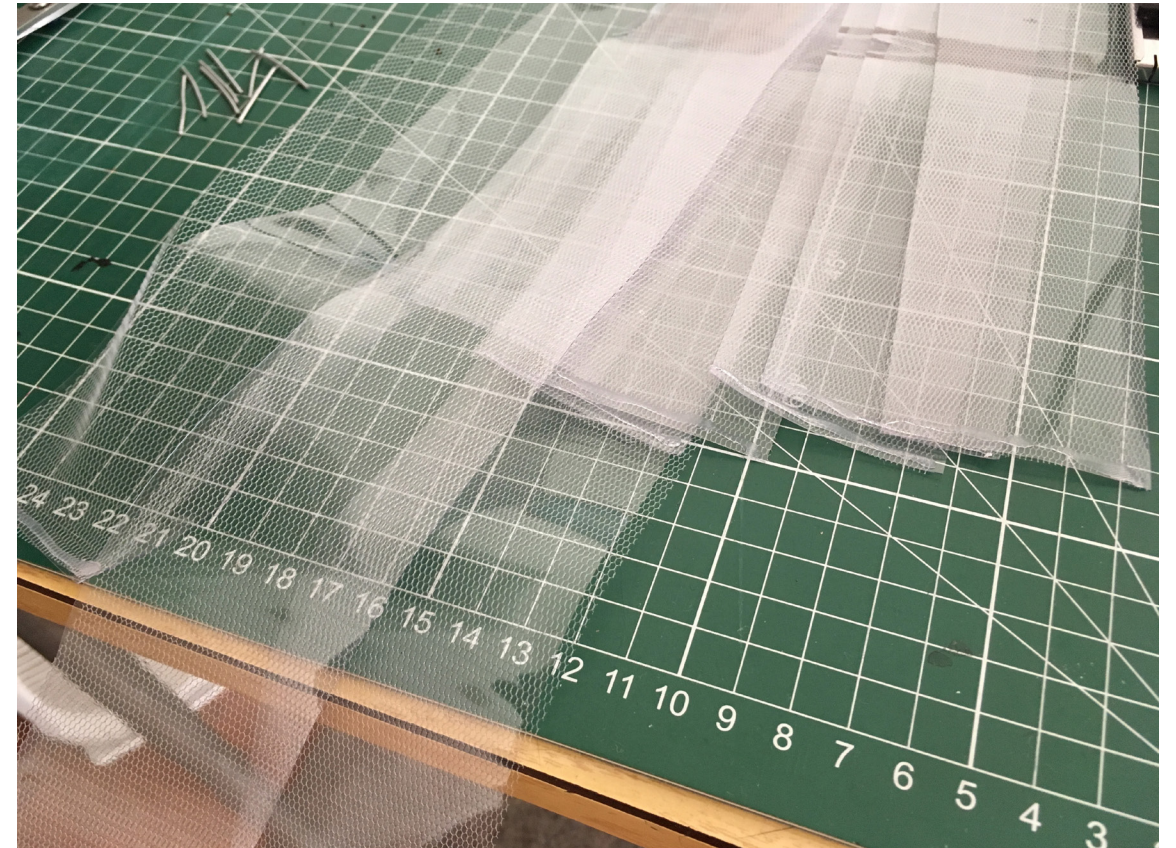


Solución de gelatina sin sabor con glicerina



Delineador de labios blanco

Proyección de un *no lugar*



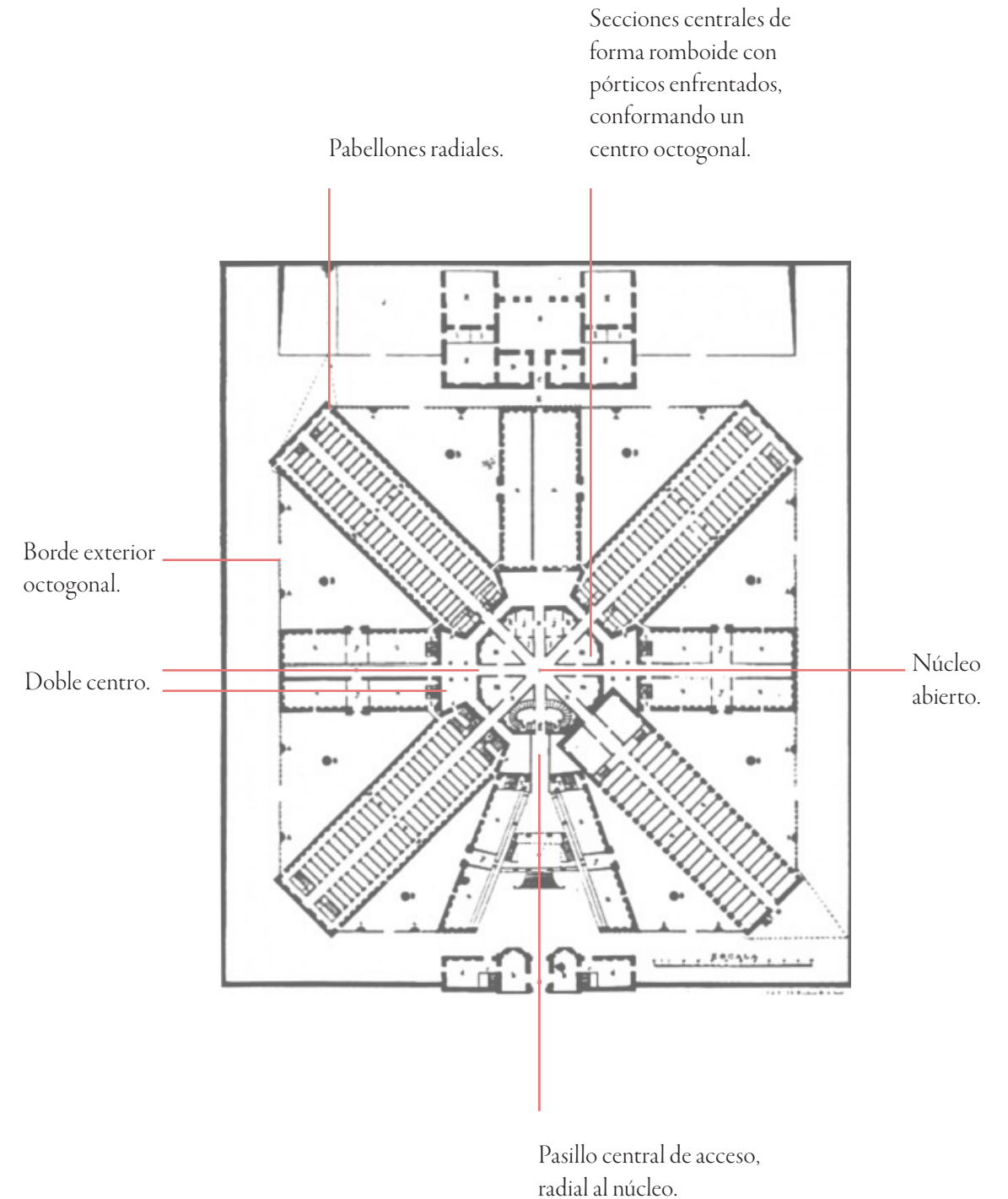
Alonso Morales Gutiérrez

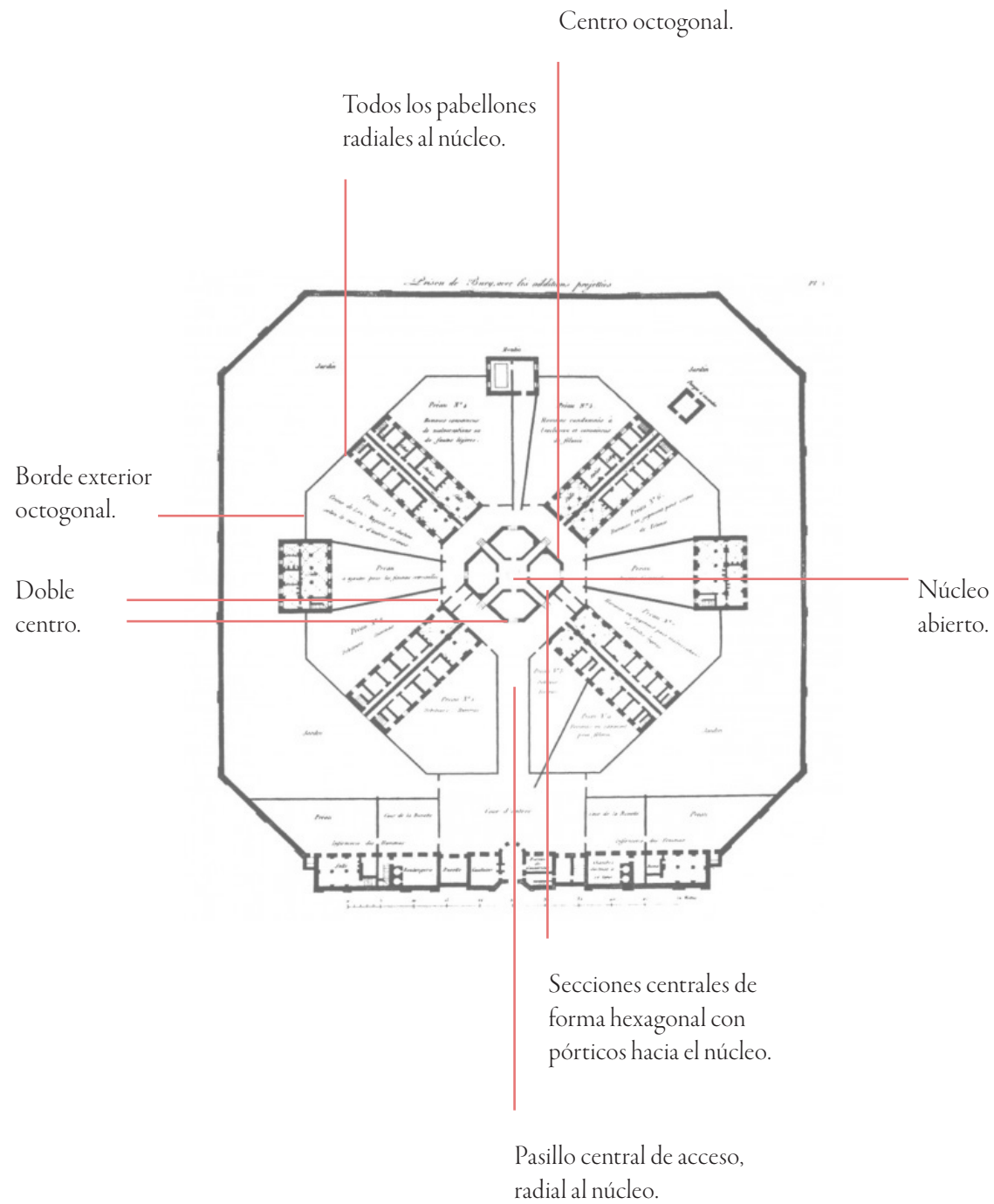
Análisis de planos

Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto es el desarrollo conceptual desde el panóptico de Jeremy Bentham, para ello se recolectaron distintas plantas de obras arquitectónicas, con foco en cómo se desarrolla el centro de estos, dónde se disponen los vigilantes, la conformación de las celdas y pasillos. Se analizan distancias, posibilidad de construcción y dimensiones. Observar la relación morfológica de estos con el concepto de laberinto, aquel que permita su recorrido, sin tener que modificarla, ser lo más fiel a la obra original.

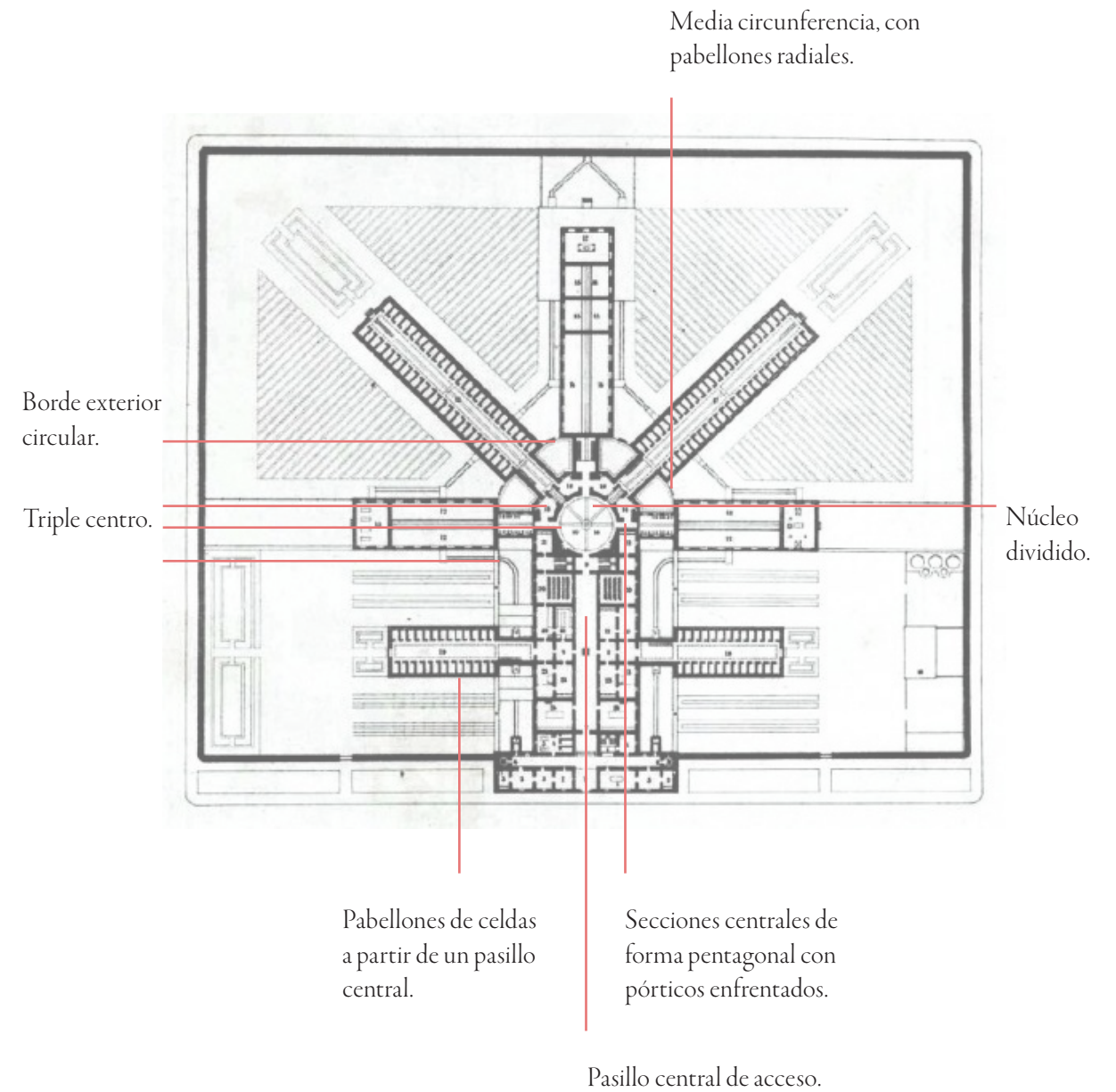
Del gran universo de obras se seleccionaron tres plantas, que tienen en común un centro hexagonal u octogonal, lo que considera más paredes y secciones para trabajar. Poseen además doble centro; el primero donde se disponen las habitaciones de los vigilantes y otro que considera los pabellones donde se concentran las celdas.

Desde aquí se observan las características que comparte el centro como una sección completa con el concepto de laberinto, ya que al tener doble separación generan corredores e interespacios, y sus habitaciones centrales propician una construcción compleja. Se plantea como terreno para el proyecto, desarrollarlo, construirlo para poder transitarlo libremente.





Planta de la Prisión de Bury St. Edmunds, Inglaterra. Baltard, Architectonographic des prisons, Paris, 1829.



Planta de la penitenciaría de Lima. Soldán. Atlas geográfico del Perú, Paris, 1865.

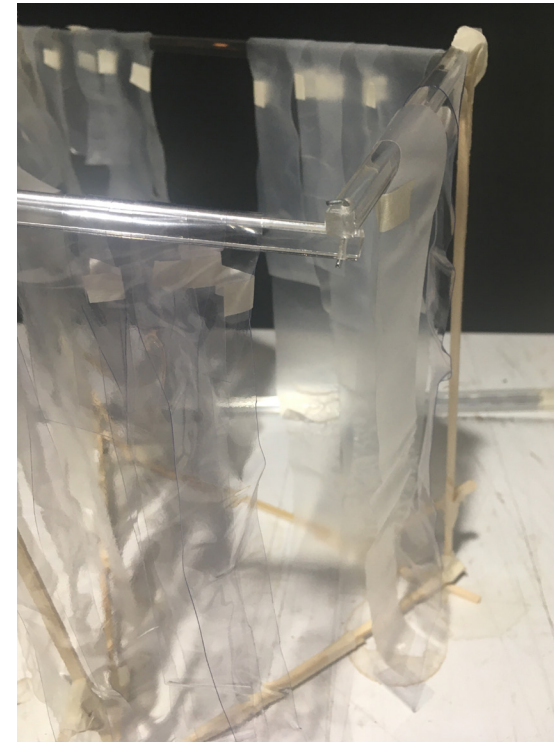
Finalmente es seleccionado sólo una obra para la realización del proyecto, la planta de la Casa de Correção do Rio de Janeiro, de 1834. Se consideraron distintos aspectos, que entre las tres obras se diferenciaban por pocos elementos. Que terminó siendo el más completo:

- Poseer un centro completo y doble, con un núcleo octogonal.
- El perímetro que separa el centro de los pabellones posee gran cantidad de pórticos que permiten el acceso de distintas direcciones. Que comprende un gran corredor en todo su alrededor.
- El núcleo cuenta con secciones centrales, simétricas e iguales que cuentan con pórticos enfrentados de forma de poder recorrer fácilmente, y poder llegar de una a otra.
- Secciones centrales donde los ángulos de las paredes generan espacios interesantes de apreciar, y que juegan con la percepción normalizada de las habitaciones del contexto especulado; habitaciones cuadradas o rectangulares.

Por temas de presupuesto, espacio y cantidad de trabajo se decide construir solo una de las secciones centrales a gran escala, las que llaman la atención por su forma modular y tamaño.

Se realizó una maqueta de la sección a escala 1:10, con láminas de polietileno y PVC transparente. Es una maqueta rápida, sin atención al detalle, que

construyó principalmente para calcular cantidad de láminas que se necesitan para la escala 1:1. Además de imaginar cómo podría funcionar el paso desde el exterior al interior imaginando la posibilidad de poder atravesar las láminas, en el caso de no considerar los pórticos de la planta, de forma de construir una forma continua.



Trabajo a mayor escala

Tras las etapas anteriores; el análisis y las posibilidades que entregan las nuevas intervenciones, se desarrollan tres de ellas a mayor escala, tanto en ancho como largo de las láminas.

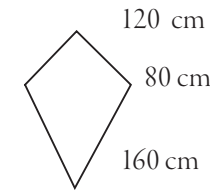
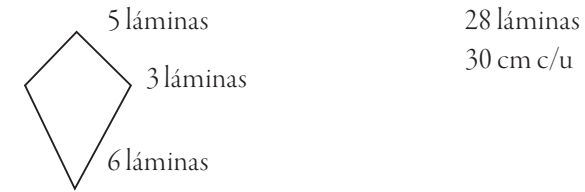
Con el PVC transparente, solo se probó deformar las láminas con el calor directo de la pistola, ya que de la etapa anterior de intervención con la plancha no se obtuvieron mayores alteraciones de este, aún así el resultado no es notorio, por lo que finalmente se descartó.

Del Polietileno (PE) se trabajaron láminas de 10, 20 y 30 centímetros por 3 metros de largo, en dos versiones;

- Para deformar el material se dispone de una superficie acolchada, luego hojas de papel mantequilla entre el material, ya que sin ellas, el polietileno se adhiere a la superficie de la plancha.
- Deformar el material con pistola de calor, tras varias pruebas, controlando distancia, calor y fuerza de esta, para obtener las formas deseadas, donde la intervención genera onda más grandes.

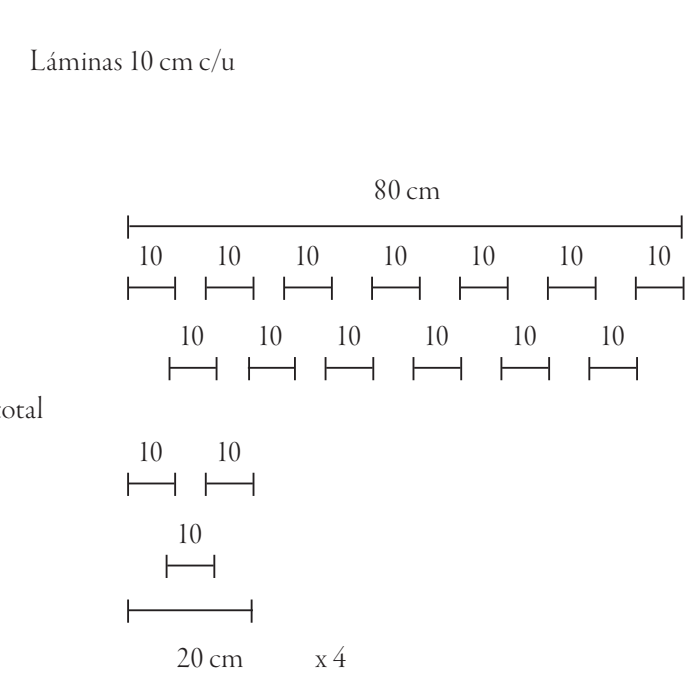
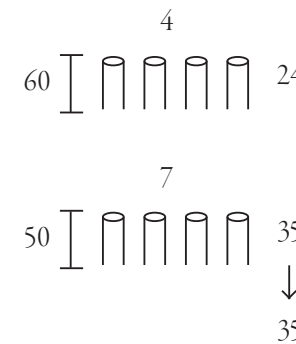
Al disponer las láminas desde una barra de aluminio, que está suspendida de las vigas del techo, se logra observar mejor. El material pierde rendimiento al fraccionarlo en láminas más angostas, para sobreponerlas unas de otras, se entorpece la continuidad del trabajo de

deformado de las láminas, la relación de una sobre otra crea líneas que rompen con las ondas, a lo que se decide hacer láminas completas a la representación de muros del plano, dejando los pórticos tal como se representan en el plano.

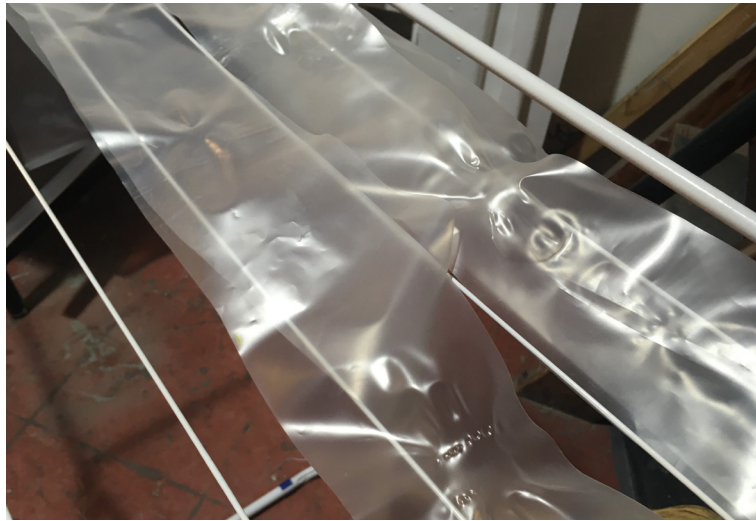
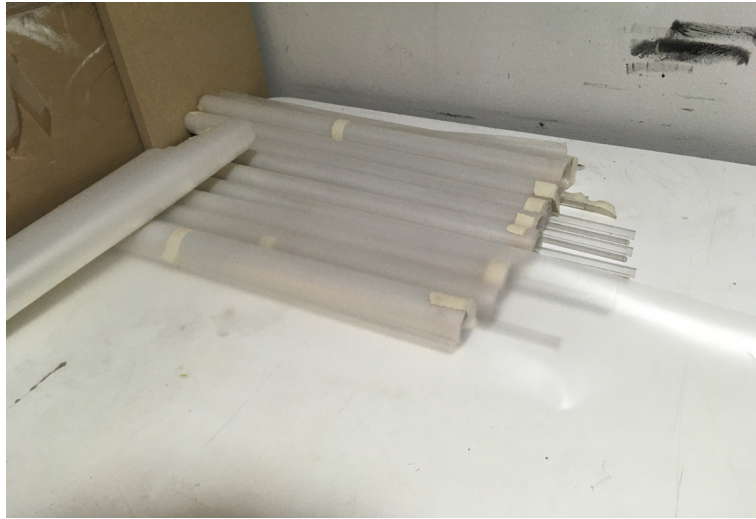


48
24
36

108 láminas en total



$$\begin{array}{r} 80 - 12 \\ x - 3 \\ \hline x = 20 \end{array}$$



Pruebas a escala 1:1, testeo de altura sobre los 3 metros. Fotografías: Alonso Morales.

Materialidad

• **Polietileno (PE):** Es un material termoplástico blanquecino, de transparente a translúcido, y es frecuentemente fabricado en finas láminas. Las secciones gruesas son translúcidas y tienen una apariencia de cera. Mediante el uso de colorantes pueden obtenerse una gran variedad de productos coloreados.

Por la polimerización de etileno se pueden obtener productos con propiedades físicas muy variadas. Estos productos tienen en común la estructura química fundamental $(-CH_2-CH_2-)_n$.

• **PVC Transparente:** El Policloruro de Vinilo (PVC), de la familia de los termoplásticos. Es un polímero obtenido de dos materias primas naturales cloruro de sodio o sal común (ClNa) (57%) y petróleo o gas natural (43%), siendo por lo tanto menos dependiente de recursos no renovables que otros plásticos.

El Policloruro de Vinilo (PVC) $(C_2H_3Cl)_n$ es el producto de la polimerización del monómero de cloruro de vinilo. Es Autoextinguible, es decir, la capacidad de un material, para cesar de arder, después que el origen del fuego ha sido eliminado.

• **Aluminio:** Es un elemento metálico no ferroso representado en la tabla periódica con el símbolo 'Al'. Es el tercer elemento más común de la corteza de nuestro planeta

Es uno de los metales más útiles y más empleados industrialmente, por sus propiedades de ligereza, maleabilidad y larga vida, además de resistencia a la corrosión. Se emplea en una enorme variedad de aleaciones para fabricar numerosos utensilios y envases, así como partes de maquinaria.

Es un metal no magnético y no se enciende con facilidad. Es de color plateado o gris opaco, dependiendo de la porosidad de su superficie.

Color

A partir de la terminación natural del polietileno (PE) de color gris cuando se observa en una sola capa y un tanto blanco, cuando el material está enrollado. Del sitio proyectacolor.cl, se rescata lo siguiente:

[El gris] *Es neutro y pasivo, simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Es una fusión de penas y alegrías, del bien y el mal. Psicológicamente es el más difícil de asociar: es demasiado débil para ser masculino, pero también es muy amenazante para ser femenino.*

(...)
Pero también el gris es el color de la teoría y la reflexión. El entendimiento se localiza en la materia gris del cerebro. Las publicaciones especializadas y las tesis doctorales conforman la "literatura gris". También es el color de lo secreto y de aquello entre lo permitido y lo castigable. De gris se tienen los sentimientos que mantenemos en secreto, es el color de la sombra.

En cuanto al blanco, proyectacolor.cl dice:

Es el color absoluto, cuanto más puro, más perfecto. No hay ningún "concepto blanco" de significado negativo. Es el color del comienzo, el nacimiento y la resurrección. El simbolismo del blanco comienza

con referencias a la luz y la unidad, significa paz o rendición. Es el color del bien y la honradez.

(...)
El blanco es además, el color de la exactitud y lo inequívoco, estos son los lados fuertes de la verdad. Pero también simboliza los atributos físicos de la debilidad y con ello la delicadeza, la femineidad.

El blanco también correspondió a una moda en el siglo XIX, como una manera de renunciar a los valores externos para subrayar los valores internos de las personas, buscando volver al aspecto natural, y llamando la atención por la esencia de la persona y no por su forma de vestir.

Desarrollo de la maqueta

Desde el plano de la obra arquitectónica seleccionada, se decidió trabajar las proporciones a una escala que podía ser construida. Con una razón de 80 centímetros por pórtico, —que es el tamaño promedio de una puerta— que en la maqueta representa 8 centímetros, y desde ahí se fueron generando los tamaños para las divisiones del espacio, paredes y pasillos bajo la misma lógica. Por ejemplo, en la sección escogida, las paredes que miden 1,60 metros corresponde a $2x$, siendo $x=80$.

Se hizo una pequeña modificación en la zona inferior derecha, para volverla simétrica y similar al resto del corredor que rodea el perímetro.

La maqueta se desarrolló con varillas de acrílico de perfil cuadrado de 6 milímetros, escogido para mantener una coherencia visual con las láminas trabajadas, de manera que estas no entorpezcan con su apreciación. En escala real estas serán de perfiles cuadrados de aluminio de 20 milímetros, que estarán ancladas con cáncamos al techo de la habitación donde se instale el proyecto. Estas varillas se unieron con ganchos creados con alambre galvanizado de 1,24 milímetros de BWG 18, que simulan cáncamos abiertos. Esta estructura es colgada con hilo transparente desde sus correspondientes ganchos a una cubierta de mdf de 3 milímetros, anclada al techo, dejándola en suspensión.

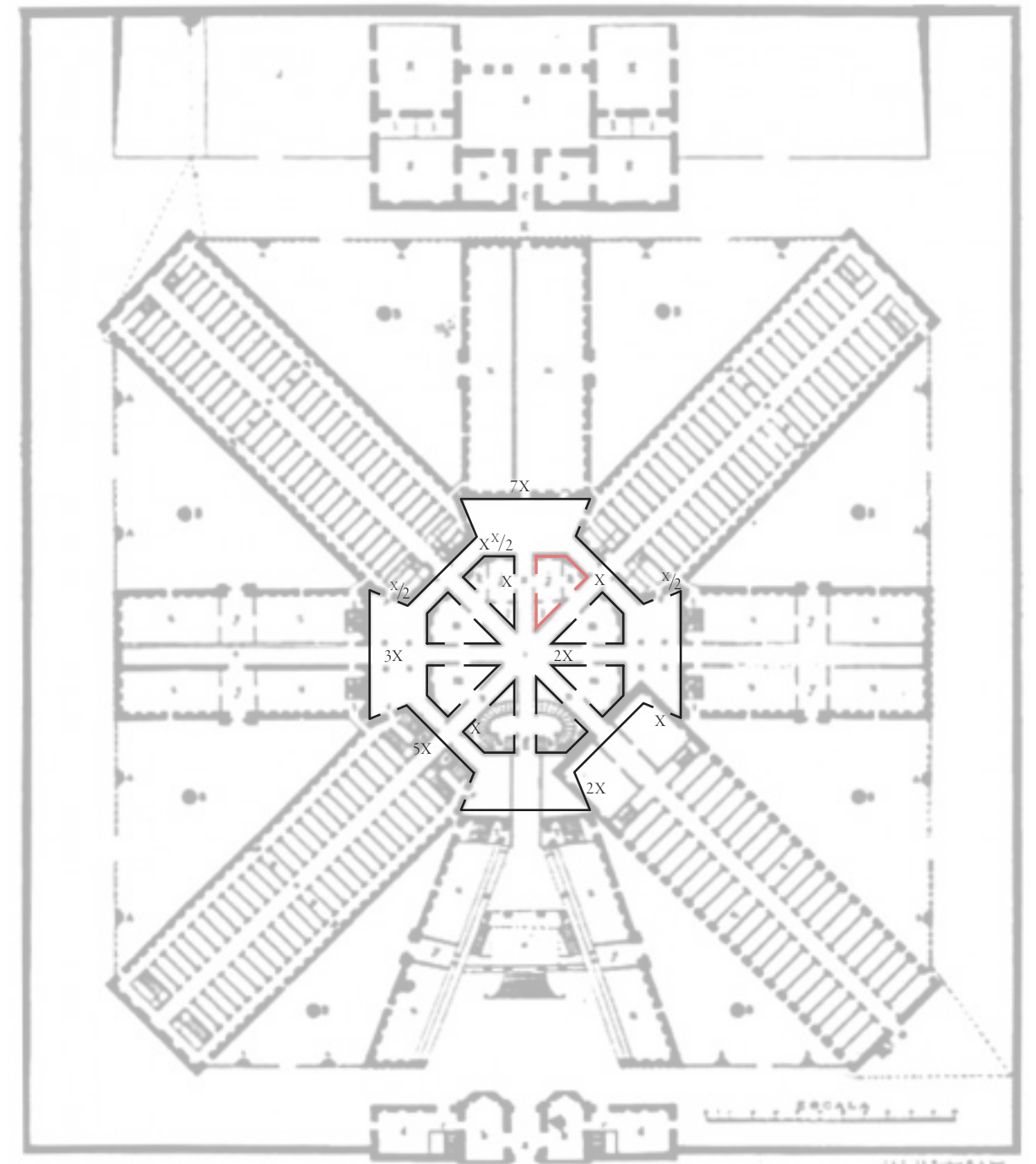
Las varillas que representan los perfiles de aluminio fueron encimadas en sus extremos de tal forma de construir la planta seleccionada, en estructuras unidas. Estas pueden ser plegadas a

su mínima expresión, reduciendo el espacio que utilizan, además ser lo más fácil para transportar.

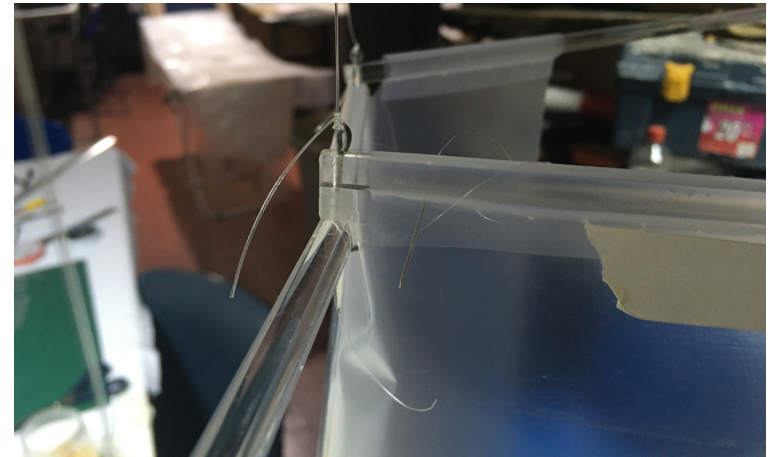
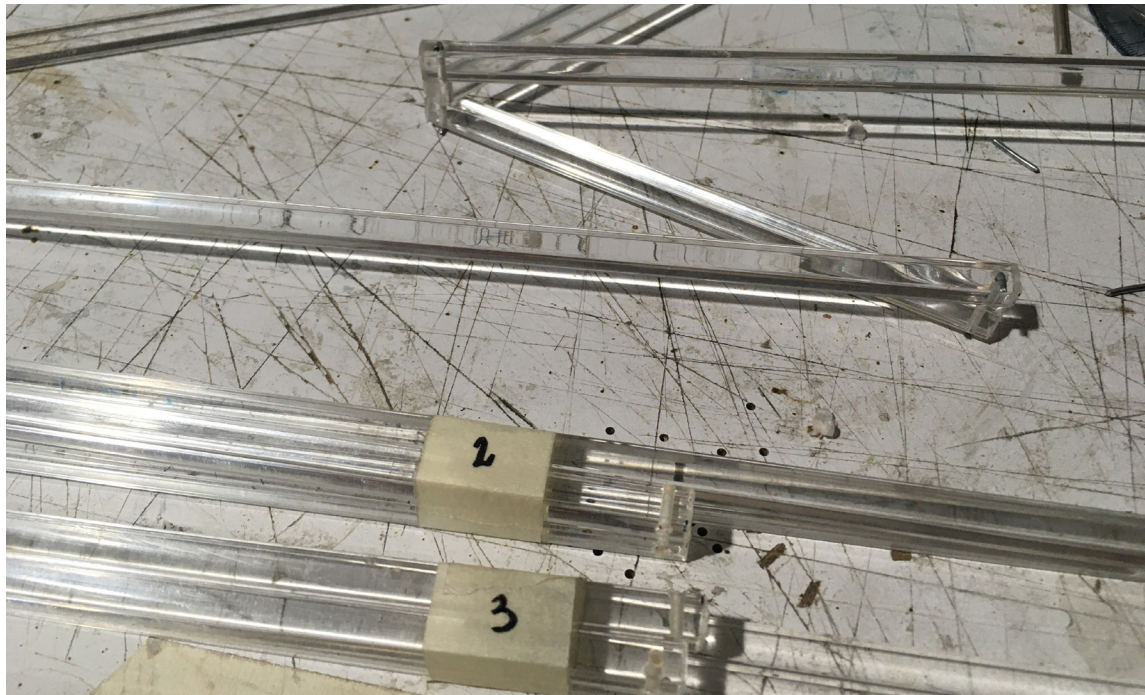
Cada lámina de polietileno en primera instancia es recortada según los tamaños del plano, se crean secciones continuas, de pórtico a pórtico, para obtener 'paredes'. Luego son plegadas en las zonas según corresponda para demarcar esquinas, estos pliegues coinciden con la unión de las varillas de acrílico.

Tras ello, se demarcan las zonas que deben ir plegadas en su parte superior para crear bolsillos, por las que pasan las varillas de acrílico. Al estar encimadas unas de otras, se generan diferentes alturas por lo que se debe considerar una diferencia para hacer cortes en vertical, justo en medio de los pliegues. Corte que considera el ancho de ambos perfiles de acrílico, —y de su proyección al de aluminio— este proceso está ilustrado más adelante.

Más tarde, se aplica calor con la pistola simulando a escala lo que se trabajará en la sección presentada a escala 1:1. Finalmente, todas las láminas son montadas a la estructura, con masking tape para luego ser cocidas a mano una a una, con distancias de puntada de un centímetro.



Selección de la construcción total del proyecto, con su correspondiente plano de origen, donde x equivale a 80 centímetros en la escala 1:1. En ella se demarca con rosa la sección construida a escala real. Las zonas marcadas son aquellas en las que se distribuye el polietileno. La construcción de la estructura de aluminio se puede observar en su totalidad en la página 176-177.

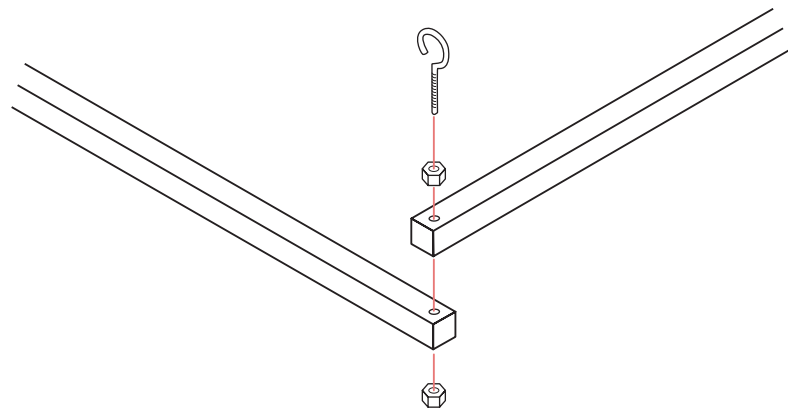


Fotografías: Alonso Morales.

Construcción de una sección

Desde la construcción de la maqueta se sistematizó la forma de proceder, el orden en que deberían ser trabajada cada una de las partes para la porción seleccionada a escala 1:1.

Se dimensionan 4 barras de aluminio de perfil cuadrado de 20 milímetros; 2 de 3,20 metros y 2 de 1,20 metros. Para luego perforan en sus extremos. Se enciman intercaladas una sobre otra, se ajustan con cáncamos abiertos y tuercas a cada extremo de éste, para luego suspender la estructura a partir de cáncamos cerrados anclados a las vigas del techo, se levanta esta con cuerdas, un tipo de polea que permite subir y bajar desde la altura de una persona, mientras dure el proceso de pruebas y experimentación.



Orden de encaje de cáncamo abierto, tuercas y barras de aluminio.

El polietileno se vende por metro en distintas ferreterías, su ancho máximo es de 2 metros, lo que se denomina 'manga', es decir, es de doble ancho, y que está cerrado por ambos extremos, que al cortarlo se obtienen secciones del doble de su ancho, —4 metros— que si es cortado por uno de ellos queda por defecto un pliegue pronunciado, lo que se toma como ventaja para la construcción. Con una altura total de 4 metros, para la primera lámina 'A', se corta a 1,60 desde este pliegue, dejando el otro pliegue sobrante.

Para la lámina 'A', de 3,20 metros de ancho total —de muros de 1,60 metros cada uno— se crea los bolsillos en la parte superior.

El segundo bolsillo, se crea con de 1,5 centímetros de diferencia del borde superior, más 9 centímetros del bolsillo. En el medio se realiza un corte vertical de 16 x 6 centímetros —que corresponde la unión de los cáncamos, es decir al ancho de las barras de aluminio— se cose a mano con hilo transparente con intervalos de 2 centímetros. Para luego deformar el material con la pistola de calor.

Se levanta la estructura desde cuerdas que pasan por cáncamos anclados las vigas del techo, y se observan distintos detalles:

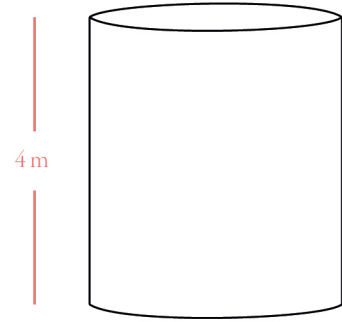
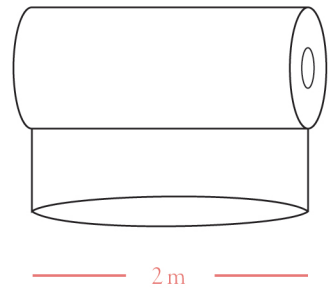
- El trabajo con la pistola de calor no fue suficiente.
- Ambas láminas tienen distinta terminación, una es más opaca que la otra.
- Los pliegues verticales no son lo suficientemente tensos, se pierde forma y estructura.
- Al caer el material este se abre, formando pórticos más anchos de lo planificado, debiendo medir 80 centímetros estos miden 120 centímetros.

Se vuelve a comprar material, esta vez las dos láminas del mismo proveedor. Por recomendación del profesor guía, se vuelve a construir la lámina 'A', —segundo intento, explicado en las siguientes ilustraciones como lámina 'A2'— a los 3,20 metros se le agregan 0,30 metros a cada lado de la línea base, que rosa al suelo, creando un trapecio de base 3,80 metros, para evitar que esta se abra cuando llegue al suelo, que da la ilusión que al caer son cortes perpendiculares al suelo.

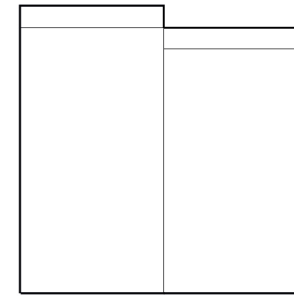
Para la lámina 'B' sólo se corta un pliegue de la manga, resultando la superficie total para su construcción. Se hace el corte vertical de 12 x 6 centímetros, se confeccionan los bolsillos correspondientes. Se crean los 3 pliegues verticales a 80, 120 y 120 centímetros con respecto al borde izquierdo. Se deforma con la pistola de calor, esta vez con intervalos más seguidos unos de otros para dar una apariencia más rugosa.

Se vuelve a plegar verticalmente para ser quemado con la plancha de ropa, creando una especie de costra que permite tensar el material para que al caer se marque la estructura.

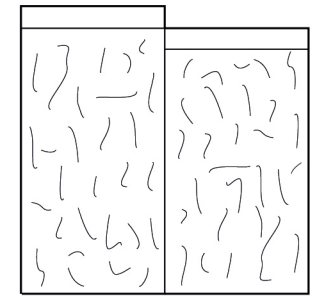
Proceso construcción lámina 'A'



Despliegue de la manga

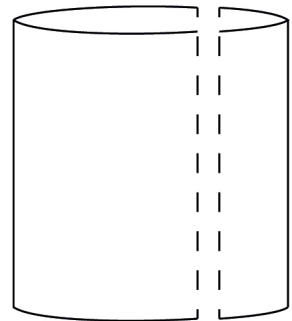


Costura de bolsillos

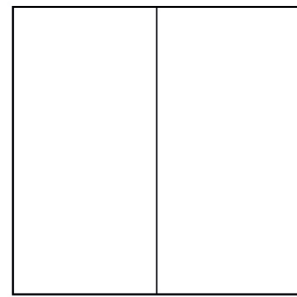


Deformación con calor

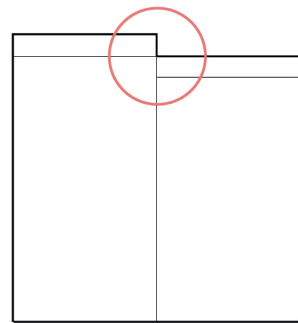
Proyección de un *no lugar*



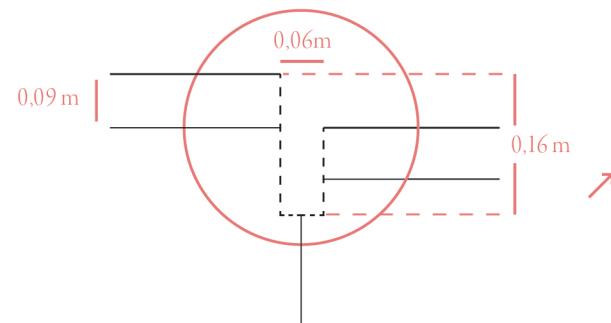
Corte



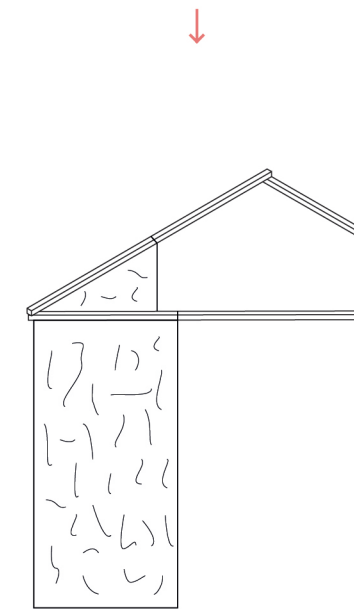
Pliegue



Confección de bolsillos



Corte vertical para la unión de barras de aluminio

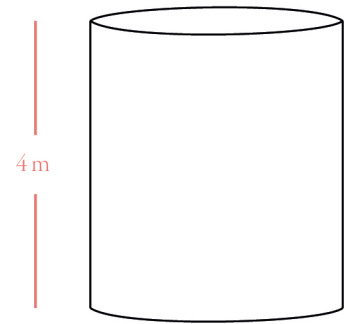
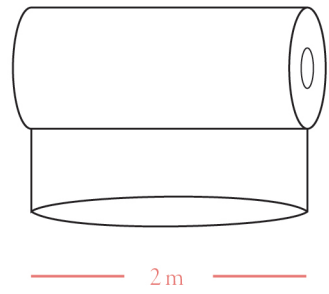


Montaje en la estructura de aluminio

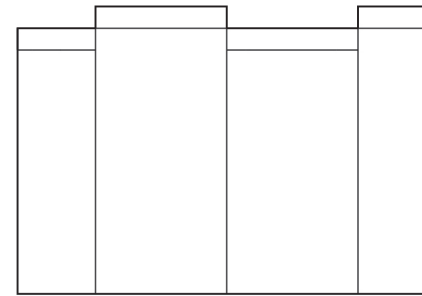


Alonso Morales Gutiérrez

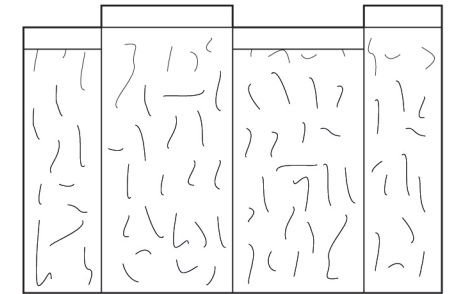
Proceso construcción lámina 'B'



Despliegue de la manga

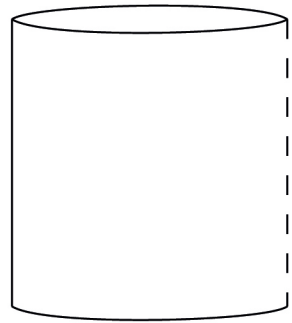


Costura de bolsillos

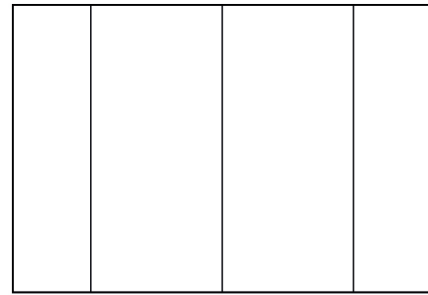


Deformación con calor

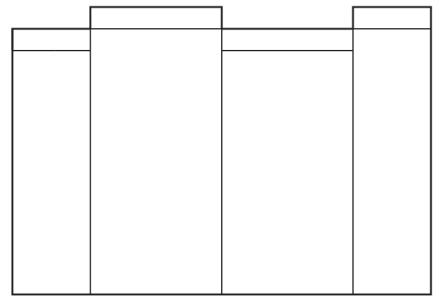
Proyección de un *no lugar*



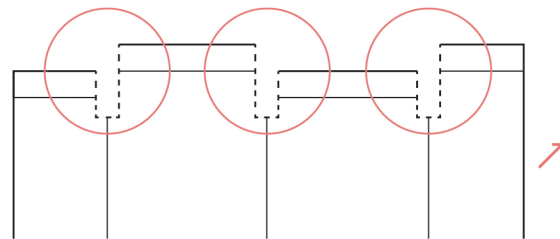
Corte



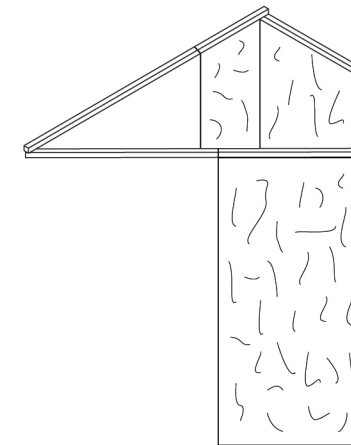
Pliegues



Confección de bolsillos



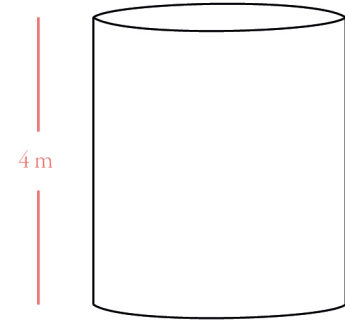
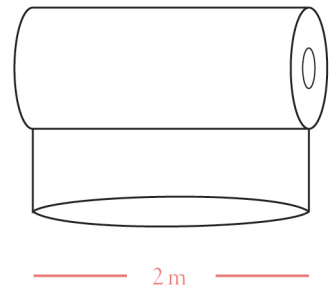
Corte vertical para la unión de barras de aluminio



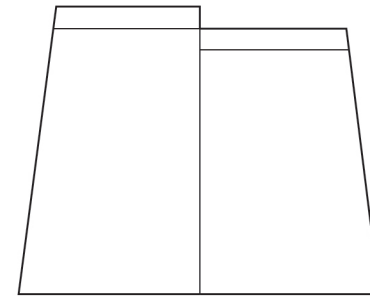
Montaje en la estructura de aluminio

Alonso Morales Gutiérrez

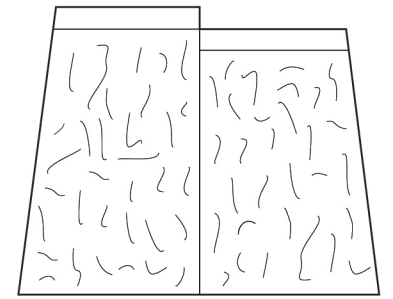
Proceso construcción lámina 'A2'



Despliegue de la manga

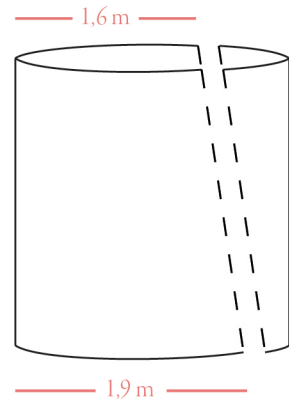


Costura de bolsillos

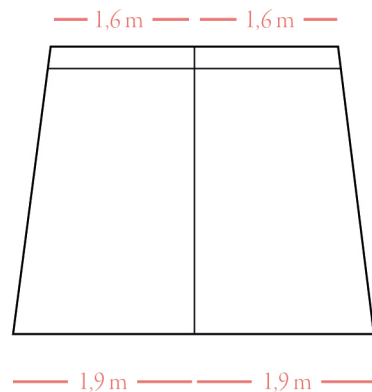


Deformación con calor

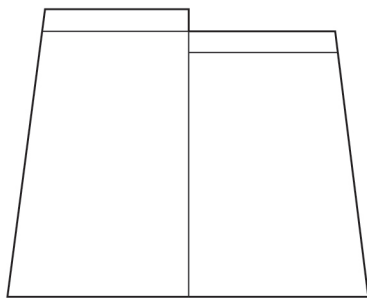
Proyección de un *no lugar*



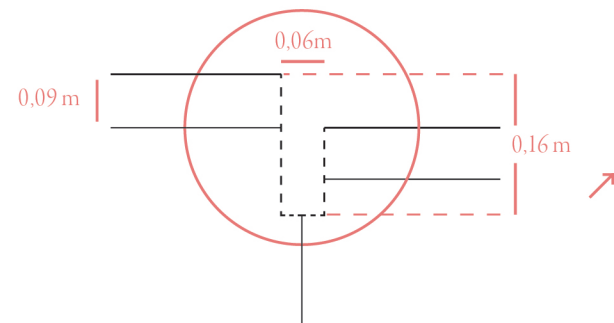
Corte



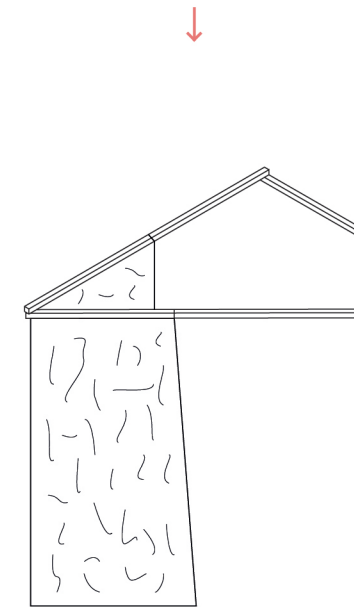
Pliegue



Confección de bolsillos



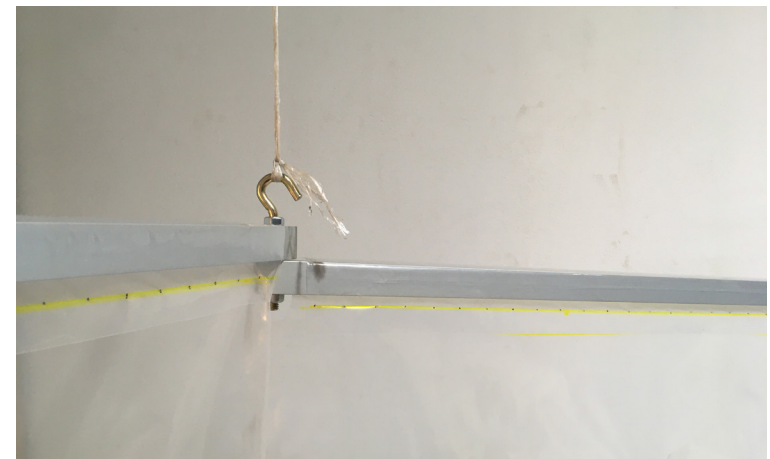
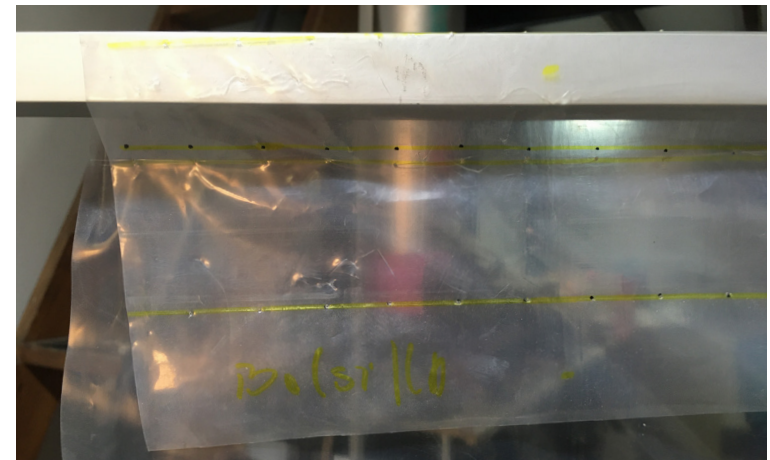
Corte vertical para la unión de barras de aluminio



Montaje en la estructura de aluminio



Alonso Morales Gutiérrez

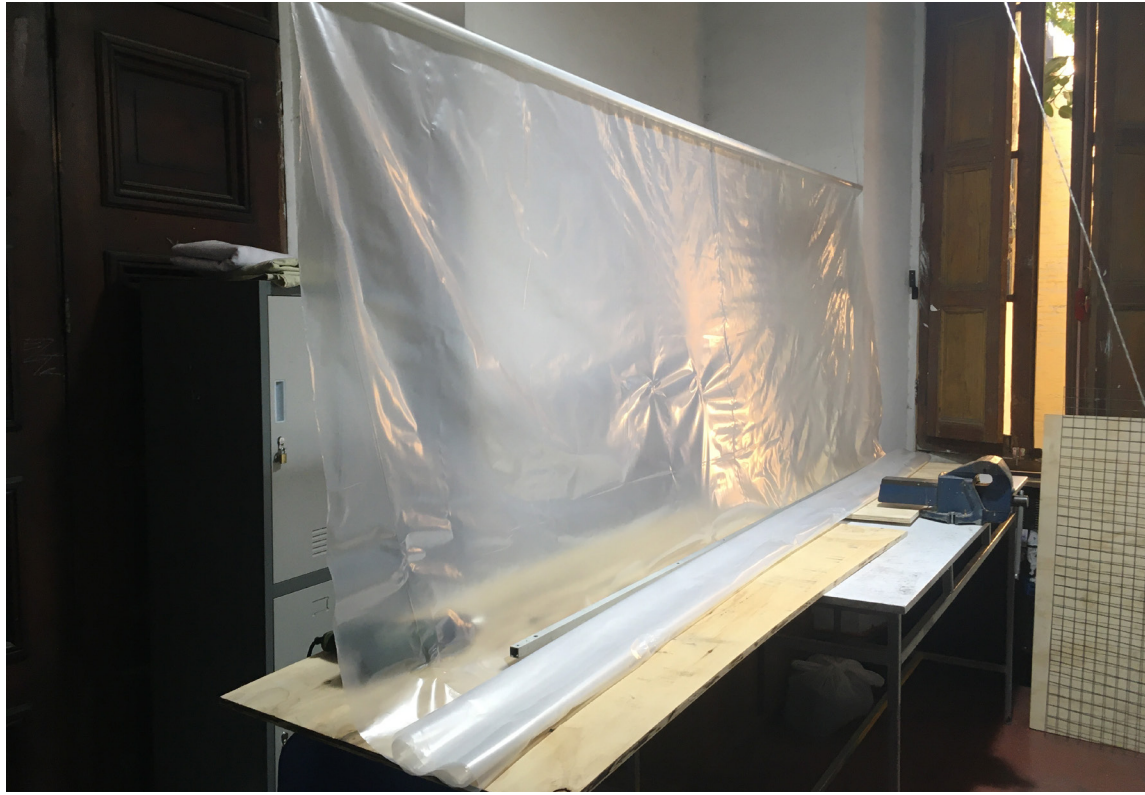




Fotografía: Fernanda Gutiérrez.



Fotografía: Lucía López.







Video

En esta etapa se buscó trabajar con las propiedades de la luz, apelando a su carácter intangible y etéreo. Para ello se buscaron referentes que han trabajado anteriormente con ella y otros que pertenecen a lo que hoy se conoce como 'Artes mediales'. De todos ellos, el que más llamó la atención fue el trabajo desarrollado por Thomas Wilfred. Se propuso referenciar su propuesta en lo análogo y conceptual, para ello se utilizaron dos ampollitas, que ya contaban con un mecanismo de movimiento giratorio, pero a pequeña escala. Estas fueron intervenidas cambiando las luces de colores verde, azul y rojo de fábrica por luces de color blanco, la primera se limó el acrílico que cubre las luces y pintó con pasta relieve negra, la segunda no se modificó su cubierta.

Se montaron en la sección 1:1 del proyecto y estas no funcionaron como se esperaba, el mecanismo giraba muy rápido, y junto con la potencia no permitía apreciar las formas que se intervinieron en el acrílico, tampoco se logró ver el efecto en la superficie de las láminas de polietileno. Etapa que se descartó, y se pasó a probar directamente con un video de la obra de Thomas Wilfred, Opus 140 de Lumia. Se descargó de YouTube, se proyectó en la superficie del polietileno, y funcionaba mucho mejor, se lograba apreciar una imagen visible e interesante, aquello etéreo de la refracción y reflexión de la luz.



Transformación de ampollita. Fotografías: Alonso Morales.

Luego se trabajó el video en Adobe Premiere Pro CC 2017, con efectos de video se teñió, volviendo el video a monocromático, —una forma más limpia y pura, de acuerdo a los colores anteriormente descritos— se aumentó el brillo y contraste de este, para aumentar la diferencia de los tonos.

Con el resultado anterior se propuso desmontar la ampollita de su cubierta de acrílico, se proyectó sobre una opalina blanca dentro de un cuarto oscuro, se trabajaron formas y movimientos manuales similares a los que presentaba Wilfred, se grabó en formato video, que luego se llevó a After Effects CC 2017, se estabilizó y se eliminó el granulado, para tener un video más limpio y estable en sus movimientos. Para luego aplicar los efectos de teñido a monocromático, se editó el brillo y contraste además de crear máscaras de recorte irregular de forma de evitar los bordes simulando una figura etérea en medio de la proyección. Y construir un video de transiciones fluidas. Luego se aumentó la velocidad, y se construyó un video de larga duración duplicando el primero, y reflejando su transición para ser proyectado. Con un formato de 1024x768px, que es la superficie total de proyección del proyector. Para finalmente ser exhibida en la construcción del ambiente.

Se consideró trabajar desde la obra del Wilfred por ser un pionero del trabajo desde las propiedades de la luz, mediante un mecanismo análogo y efectivo. Se vuelve una metáfora interesante; apelar a la proyección, que le da fuerza, brillo y vuelve el proyecto imponente,

inmersivo frente a los espectadores, donde imagen y material logran fundirse en uno solo, alterando la percepción uno de otro.

Considerando el título 'Proyección de un *no lugar*', se apela a la proyección de un video donde se vuelve una imagen nebulosa, etérea. La proyección del video vuelve a la sección un ambiente cambiante, vivo, que se camufla y juega con el trabajo de deformación del polietileno. Es poder habitar, recorrer la luz y el espacio.

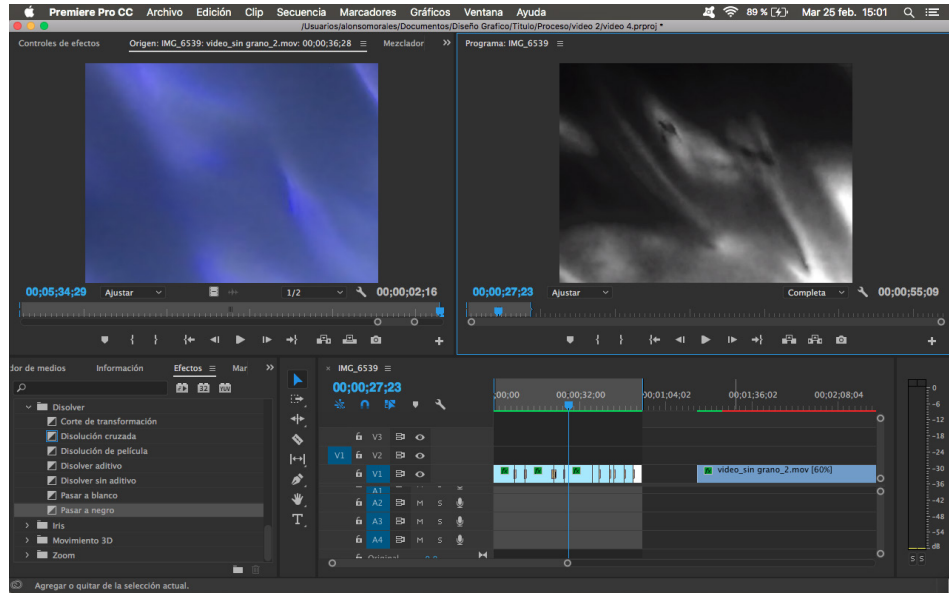
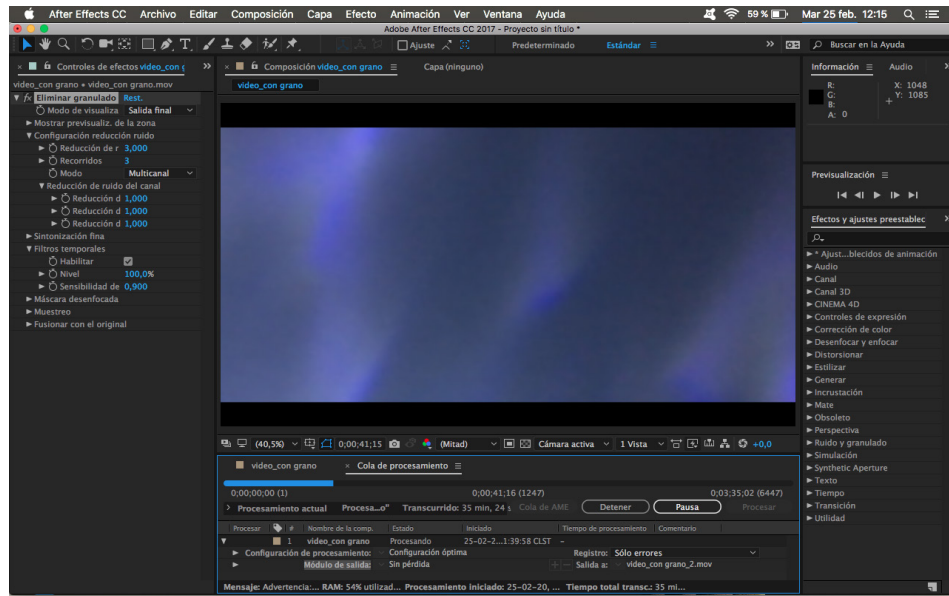
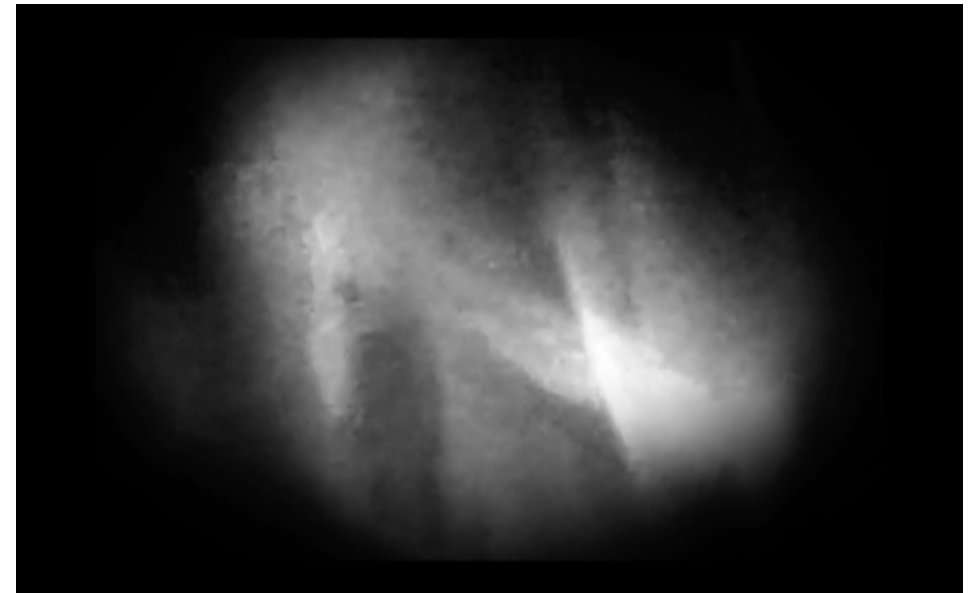
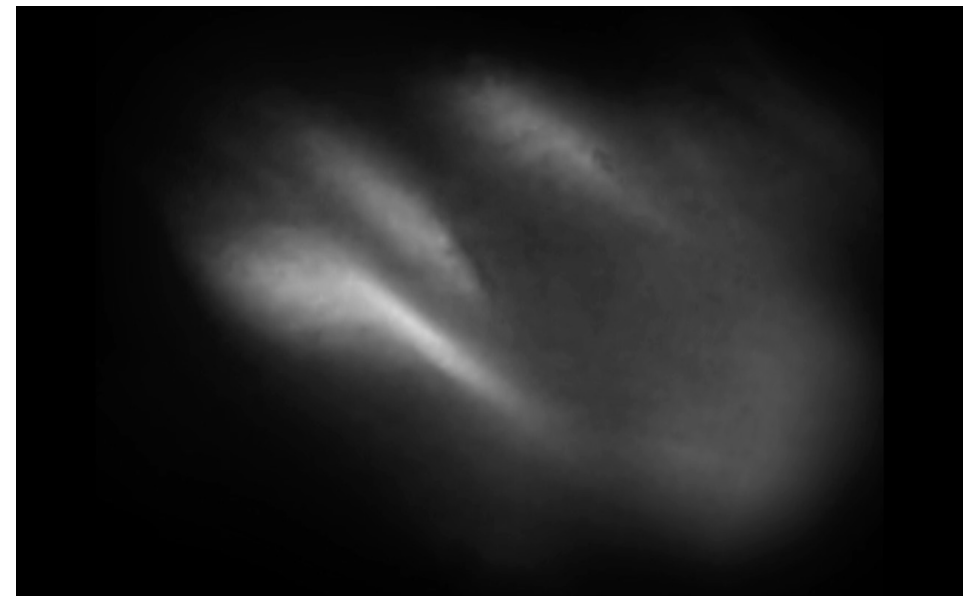


Imagen superior, trabajo en After Effect CC 2017 de estabilización y granulado, para su posterior procesamiento.

Imagen inferior, trabajo de teñido, brillo y contraste. Para luego ordenar, crear transiciones fluidas del video final, en Premiere Pro CC 2017.



Capturas de fotogramas del video final.

Sonido

Para comenzar este proceso, se reflexiona en la reverberación, el eco, el ruido blanco, aquellos fenómenos tangentes al sonido, que no significan música, instrumentos o voz. Aquellos resultados sonoros que producen los grandes espacios, las grandes construcciones de iglesias, gimnasios, bodegas, entre otros. Considerarlos como un sonido del espacio, un paisaje sonoro, sin música bajo una partitura de instrumentos tradicionales, sino de sonidos que solo remite a sensaciones de espacio.

En paralelo se reflexiona sobre el espacio exterior, como algo que no se escucha, ni se siente, que no se tiene acceso en el cotidiano, a lo que se encontró una pista de audio que compartió la Nasa, —y que se tomó como referente para crear una nueva pieza— en su página de SoundCloud bajo el nombre de Sun Sonification, disponible en <https://soundcloud.com/nasa/sun-sonification?in=nasa/sets/spookyspacesounds>

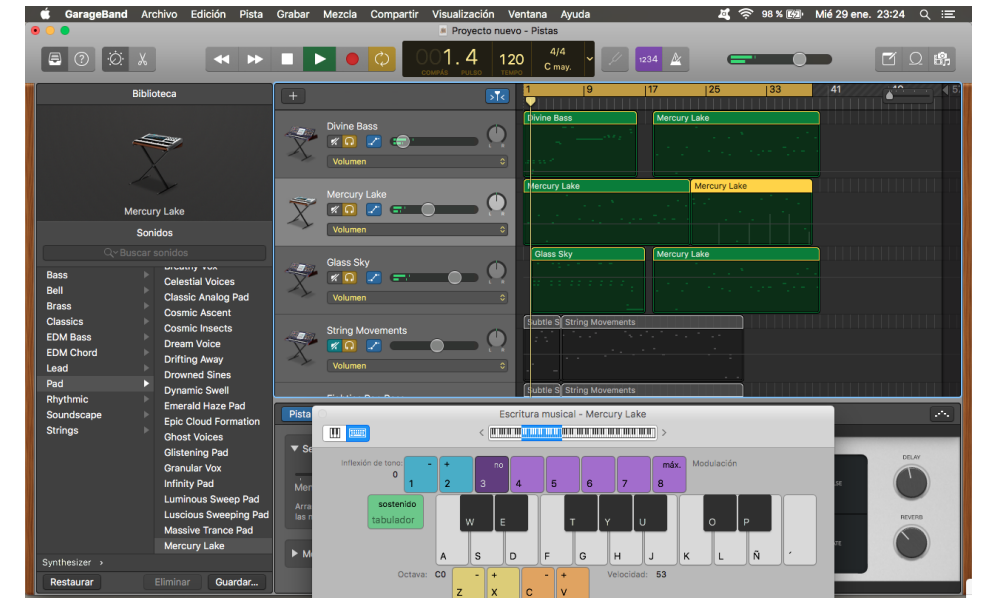
El Laboratorio de Física Experimental de Stanford sonificó datos de la Agencia Espacial Europea y el Observatorio Solar y Heliosférico de la NASA (SOHO). Este zumbido captura las vibraciones naturales del sol y proporciona a los científicos una representación concreta de sus movimientos dinámicos.¹¹

Se recreó el sonido, con el programa GarageBand, incluido en MacBook Pro de Apple, se trabajaron sonidos desde instrumentos que podrían imitar aquellos entregados por Nasa. Haciendo una relación entre los sonidos del espacio exterior y un *cuerpo-espacio*, delimitado en la tierra y que a la vez permiten la sensación de amplitud del espacio.

En GarageBand se crearon distintas pistas con un teclado en pantalla, con partitura libre, trabajando desde la intuición, el espacio, y la individualidad de cada nota, sin seguir un orden lógico pero si en una armonía de sonidos que dan paso al espacio de una a la otra. Utilizando distintos sintetizadores, desde los sonidos que estos entregan, creando una atmósfera pero no una pieza de música. Se utilizaron los siguientes instrumentos:

Synthesizer > Pad > Slow Drift
 > Ghost Voices
 > Airways
 > Soundscape > String Movements
 > Glass Sky

Arpeggiator > Synth Chords > FM Bell Chords

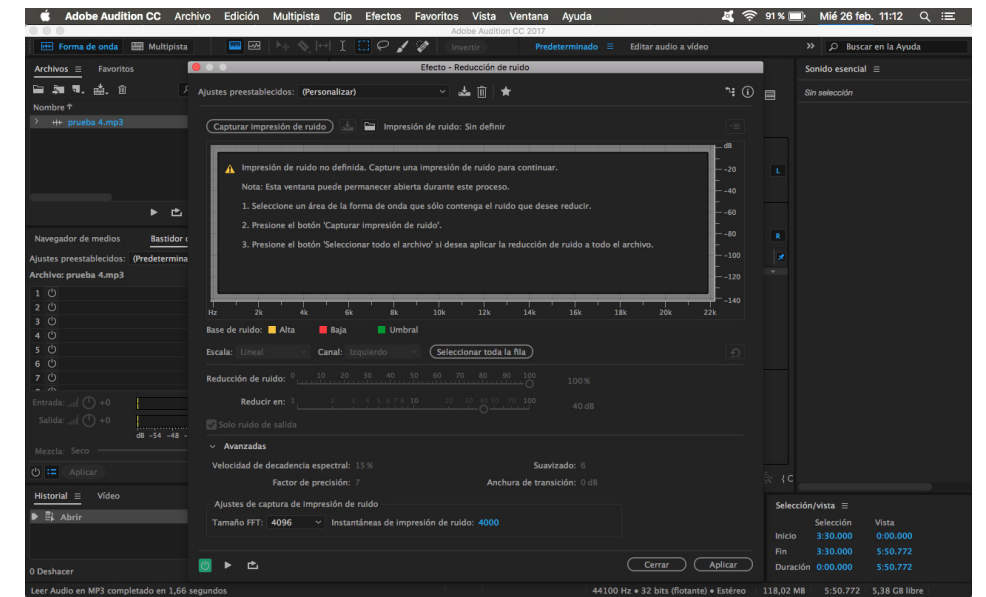
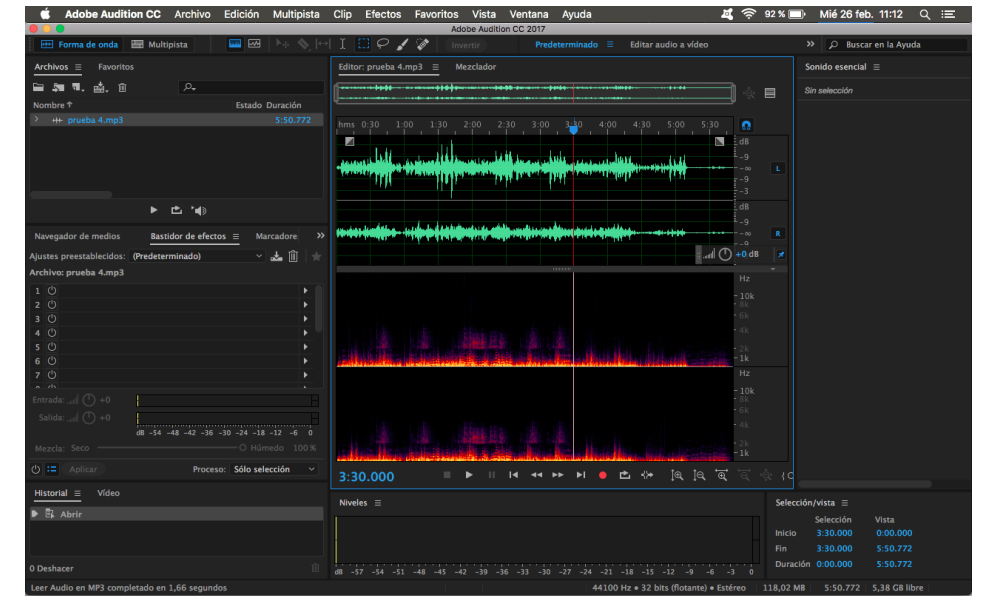


Captura del trabajo en GarageBand con teclado en pantalla.

¹¹ Texto original: “The Stanford Experimental Physics Lab sonified data from the European Space Agency and NASA’s Solar and Heliospheric Observatory (SOHO). This humming sound captures the Sun’s natural vibrations and provides scientists with a concrete representation of its dynamic movements.”

Distribuyendo por canales de derecho e izquierdo para generar una atmósfera espacial. Se duplican las partituras a distintos instrumentos para generar mayor intensidad, y otras se desplazan en dos tiempos para generar *delay* en la pieza, es decir un eco sonoro, de forma de crear una consecuencia en el sonido de uno al otro.

La pieza final se lleva a Audition CC 2017, para masterizar, limpiar y aumentar la intensidad de distintas partes de lo producido desde GarageBand. Para obtener un trabajo más claro, pulido con distintos efectos que posee el programa de Adobe.



Captura del trabajo en Audition CC 2017 para limpiar los sonidos.

Proyección de la construcción

La construcción completa del ambiente considera el centro del plano de la 'Casa de Correção do Rio de Janeiro'. En ella se incluyen las dimensiones de lo que el proyecto sería en la realidad.

Desde la planta se trabajan las dimensiones en razón de 80 centímetros, —como se dijo anteriormente— el plano se modifica en una pequeña parte para hacerlo simétrico. Se incluyen imágenes de la planta con vista superior, que incluye dimensiones del proyecto total.

Se realizó una imagen isométrica del conjunto, es decir, una mirada en perspectiva del proyecto completo, para dar una aproximación volumétrica de este. Desde la planta realizada en Illustrator, se convierte en PDF para llevarlo a Rhinoceros, así trabajar su volumen, y llevar lo plano al 3D. Luego de esto se exporta el archivo para llevarlo a AutoCAD y generar una imagen de mejor calidad, con las líneas que construyen la estructura final.

En las ilustraciones de las próximas páginas se detalla la conformación de la estructura de aluminio, la ubicación de cáncamos y tuercas del armado. Además la ubicación de los 8 proyectores anclados desde el techo y 4 parlantes dispuestos en el suelo, más el quinto suspendido en el centro del proyecto.

Por último, se presenta una tabla de los costos de materiales y herramientas de la construcción total del ambiente, esta no incluye gastos operacionales ni asistentes de montaje y construcción.

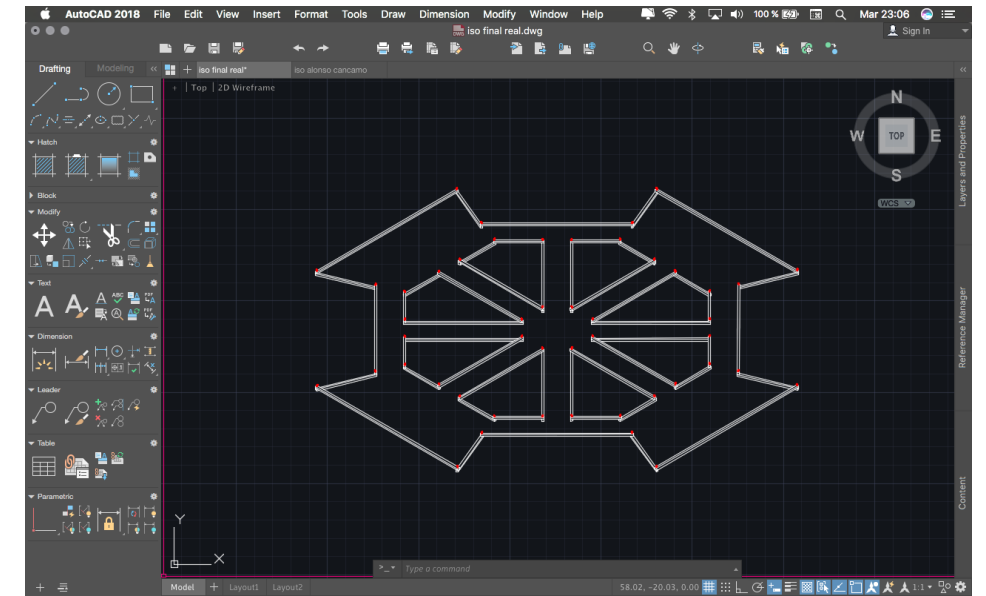
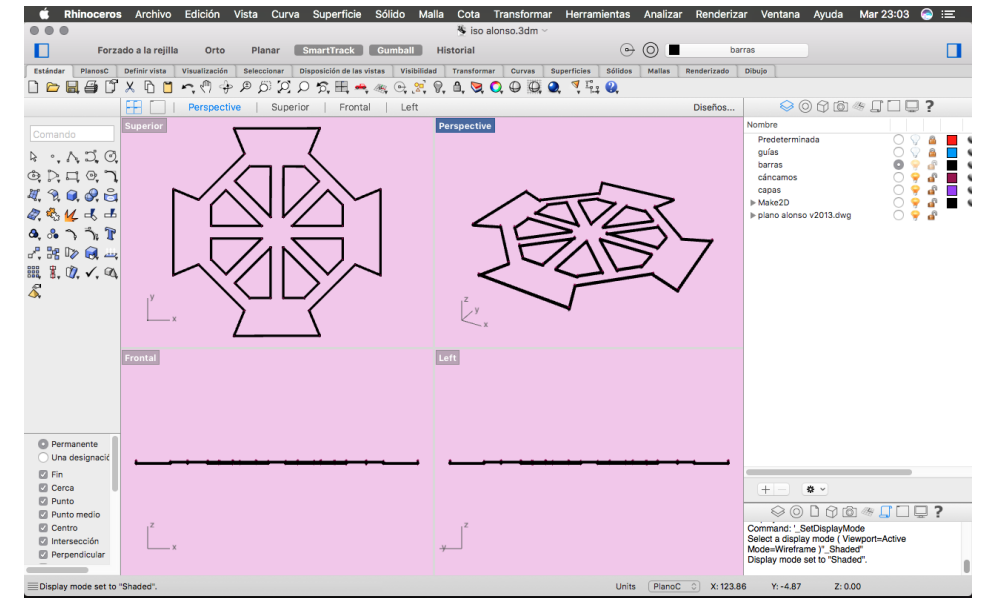


Imagen superior desarrollo de la estructura en Rhinoceros.

Imagen inferior limpieza de líneas en AutoCAD.

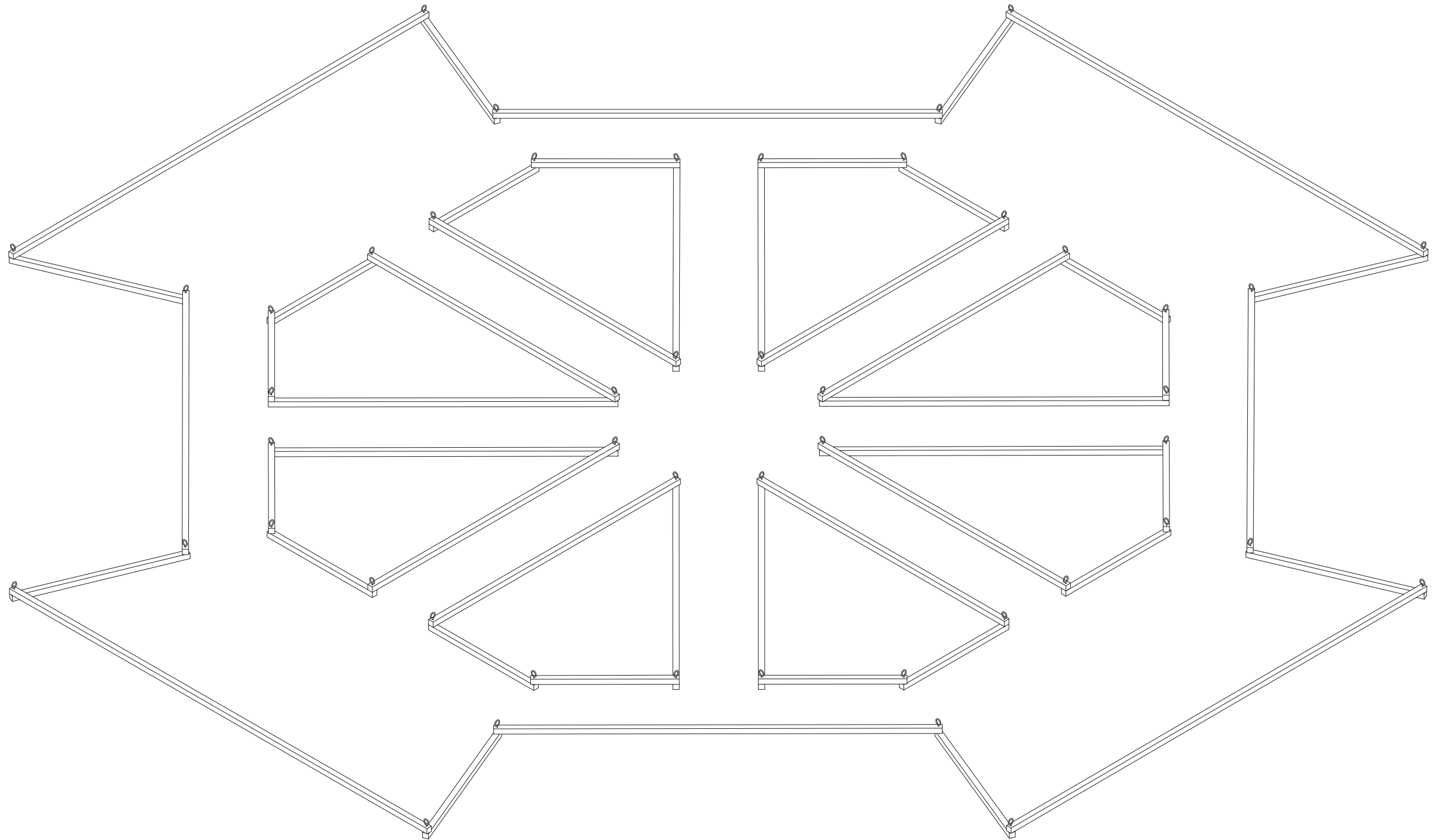
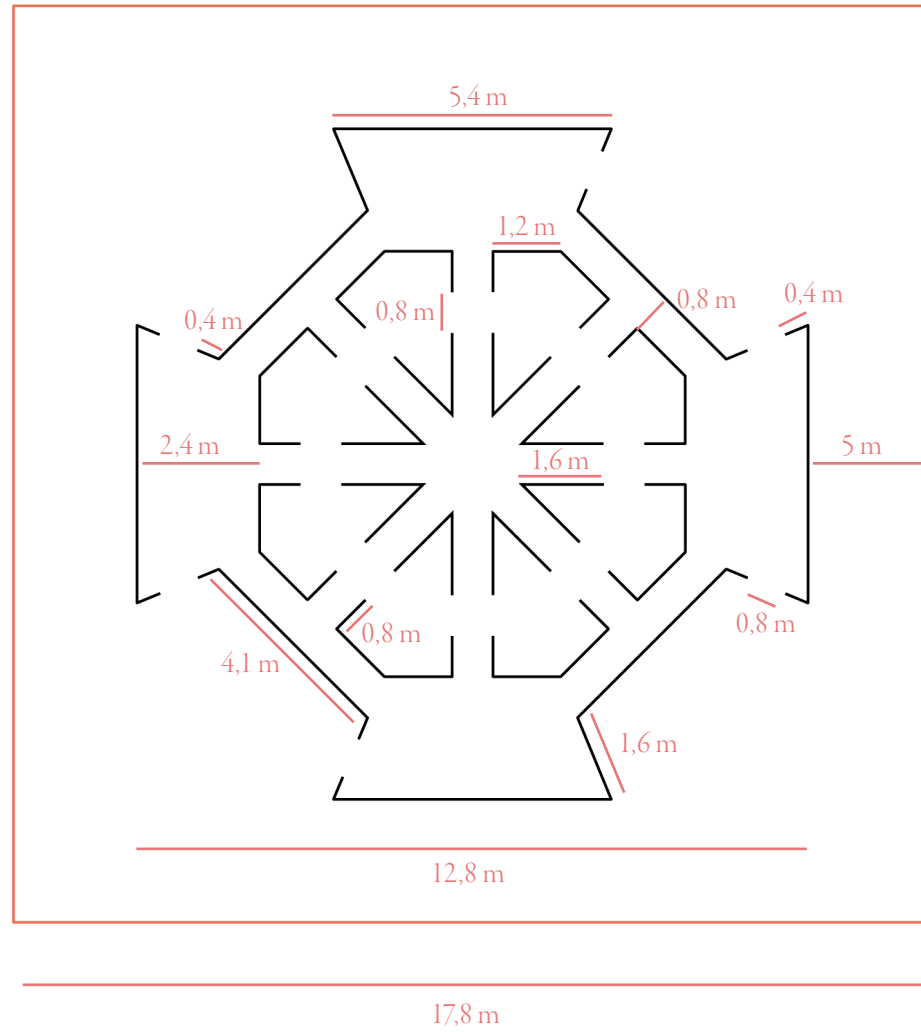
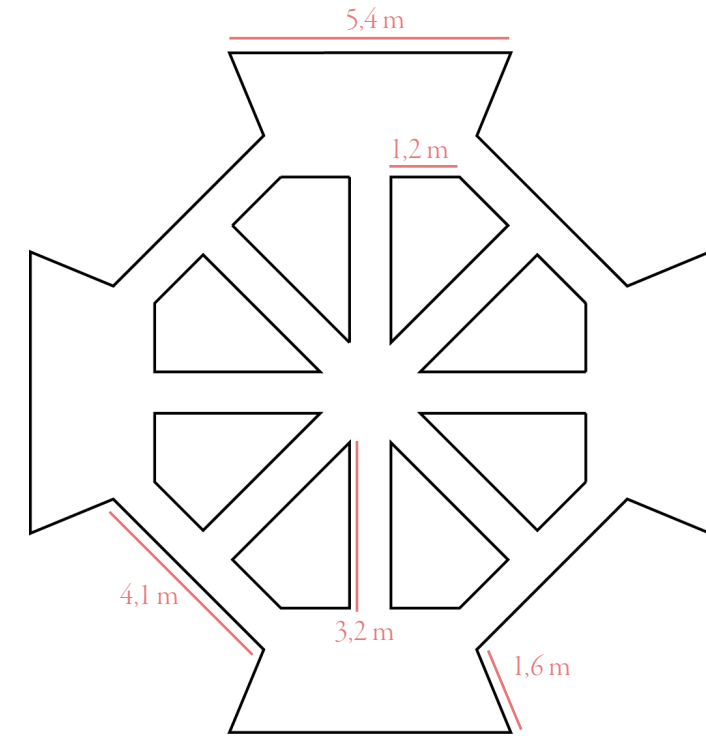


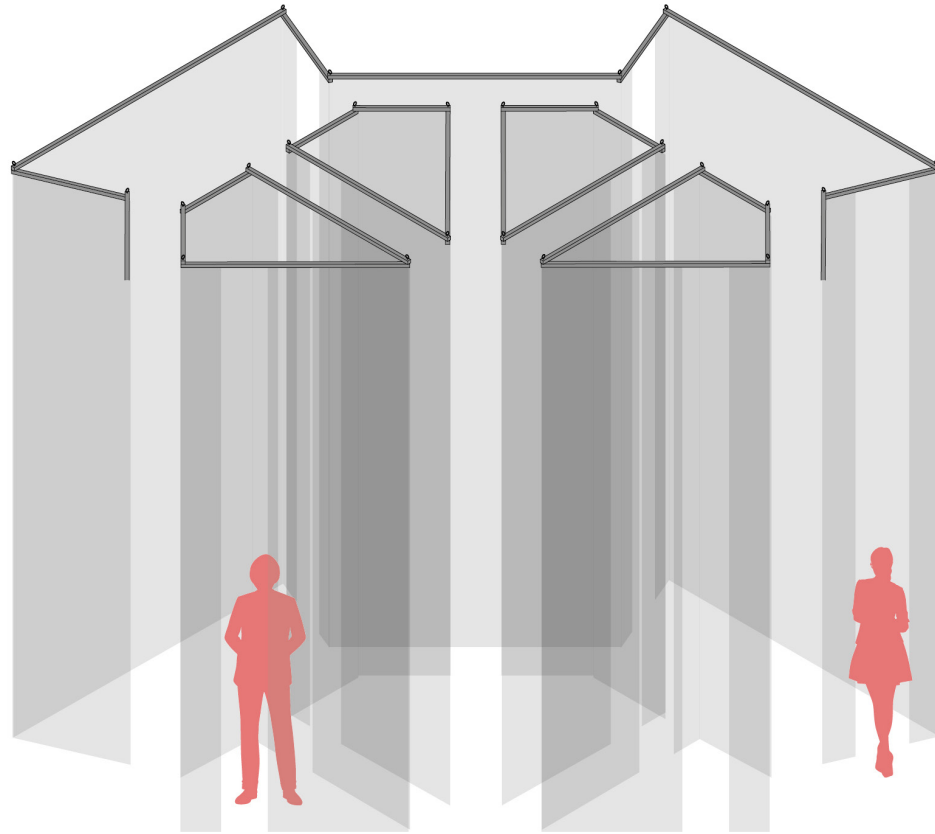
Imagen isométrica de la estructura total de barras de aluminio y cáncamos. En ella se puede observar, como las barras se superponen unas a otras, para facilitar su plegado y transporte.



Medidas reales del ancho de las láminas de polietileno en la escala 1:1. No se especifica cada segmento, ya que al ser simétrico se entiende que las medidas corresponden a su homólogo. Se remarca con un cuadrado color rosa el espacio mínimo para instalar el proyecto en su totalidad.



Medidas reales de las barras de aluminio en la escala 1:1. No se especifica cada segmento, ya que al ser simétrico se entiende que las medidas corresponden a su homólogo.



Corte de la isométrica de la construcción total del proyecto. En ellas se presenta la relación con personas de tamaño promedio. No se incluye la simulación de la deformación con la pistola de calor, ya que entorpece con la apreciación de la estructura del ambiente, por la sobreposición de capas.

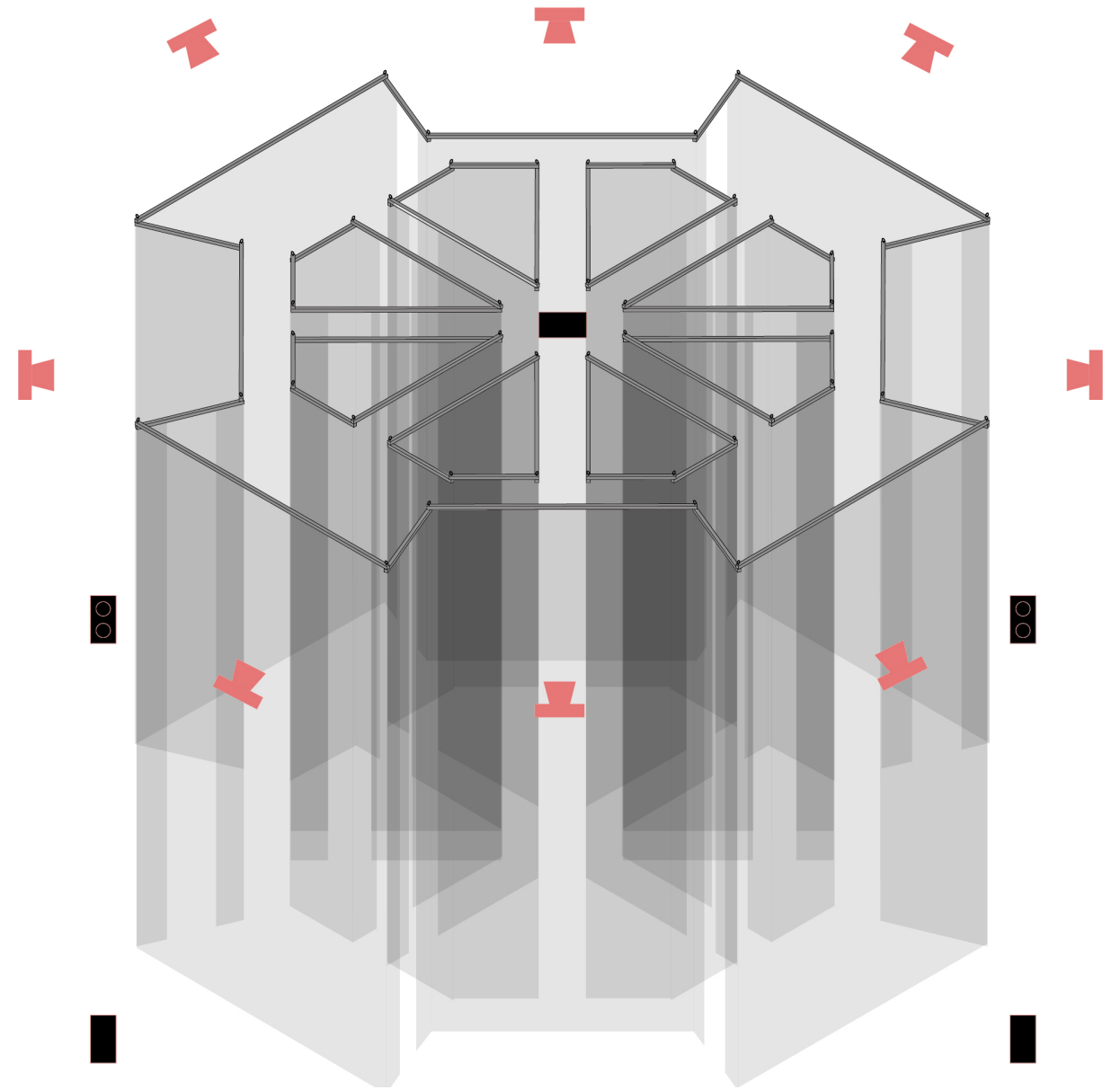


Imagen isométrica de la construcción total del proyecto. Incluye ubicación de proyectores, figuras en rosado y parlantes aquellas figuras en negro.

Presupuesto materiales

Proyección de un no lugar

Cantidad	Ítem	Proveedor	Precio unitario	Precio total
101,2 metros	Polietileno (PE)	Homecenter	\$1.290.-	\$130.548.-
101,2 metros	Aluminio perfil cuadrado 20x20 mm	Droguett y Cia Ltda.	\$2.330.-	\$235.796.-
48 unidades	Cáncamo abierto 1/4x3"	Pernos R y R	\$290.-	\$13.920.-
48 unidades	Cáncamo cerrado #5	Pernos R y R	\$170.-	\$8.160.-
96 unidades	Tuerca hexagonal 1/4 zinc	Pernos R y R	\$13.-	\$1.248.-
4 unidades	Pistola de calor eléctrica Bauker 2000 W. Modelo HG2031	Homecenter	\$73.990.-	\$295.960.-
8 unidades	Proyector ViewSonic. Modelo PA503S	PcFactory	\$267.990.-	\$2.143.920.-
8 unidades	SopORTE Proyector para Techo Spektra. Modelo GO003R	PcFactory	\$11.990.-	\$95.920.-
1 unidades	Kit taladro percutor eléctrico Bauker 13 mm 900 W. Modelo ID750E KIT-69	Homecenter	\$37.990.-	\$37.990.-
2 unidades	Parlantes Gamer Genius Subwoofer 2.1 Modelo GX SW-G2.1 3000	PcFactory	\$ 69.990.-	\$139.980.-

Presupuesto realizado el 10 de marzo de 2019, considera solo gastos en materiales.

\$3.103.442.-

Nota del autor: La representación virtual

Debido a la pandemia a causada por Covid-19, que coartó el encuentro físico de marzo de 2020, la finalización de este proceso se posterga en el corto-mediano plazo, por lo que esa instancia no pudo concretarse, no dejando otra opción más que presentar vía Online. Es por ello que se prepara una representación virtual del ambiente, que incluye aquella sección modular que se elaboró físicamente.

Como se ha explicado en esta memoria, tanto en su base teórica como en su parte práctica, era imperativo la vivencia física de la experiencia de este ambiente. Que propone el encuentro y comprobación de lo propuesto especulativa y teóricamente en primera persona.

Las condiciones sanitarias no lo permitieron, por lo que no queda otra alternativa, que virtualizar el encuentro. El medio de relación con otras personas y el exterior, en el que además el espacio se percibe aún más limitado, pequeño y que aumenta las sensaciones de encierro.

Si bien solo se construyó solo una sección del ambiente, para la demostración virtual se desarrolla el proyecto completo, haciendo alusión al desarrollo de lo que se construyó como maqueta, acompañado del resto de los elementos para tener un acercamiento más aproximado de 'Proyección de un *no lugar*'.

De la representación de la estructura de aluminio trabajada en Rhinoceros, se desarrolla el modelado

de la representación de las láminas de polietileno deformadas con pistola de calor, para luego renderizar en Lumion, la elaboración de dos videos que demuestren esta construcción espacial en lo virtual. En ella se considera una aproximación de la habitación-contexto especulado anteriormente descrito, equipos de sonido, proyectores y la correspondiente proyección del video.

El primero; una demostración aérea, como si fuese la vista de un dron, que abarca el ambiente completo, alusivo a la maqueta real. El segundo; simula un plano subjetivo, tal como si la cámara fuesen los ojos de un espectador recorriendo libremente el ambiente, de forma de quién observa el video vive la experiencia de transitar por el ambiente.

Es necesario recalcar, que esta representación es la muestra virtual de lo físico y no supone un ideal de lo que se quería demostrar. La propuesta inicial y esencial de este proyecto siempre fue la experiencia del proyecto.

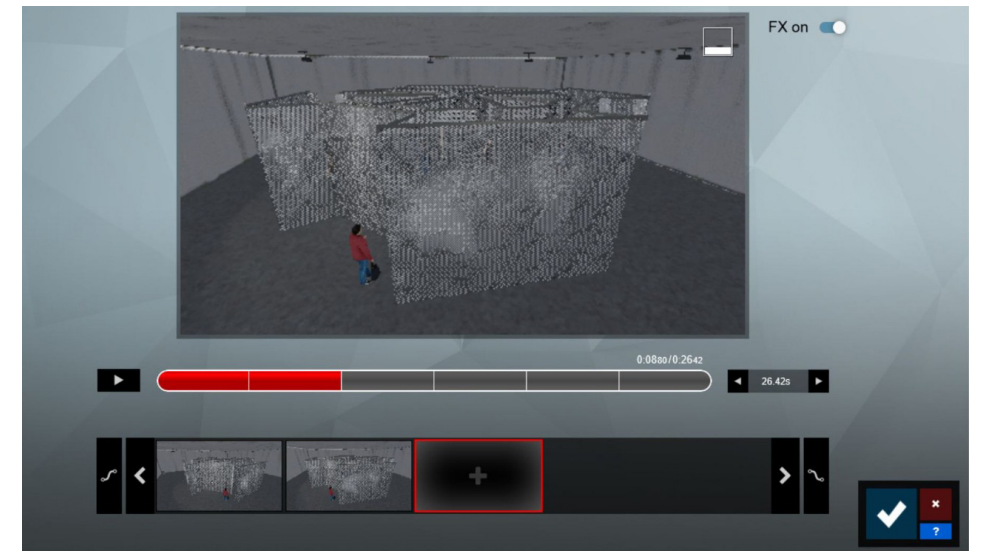
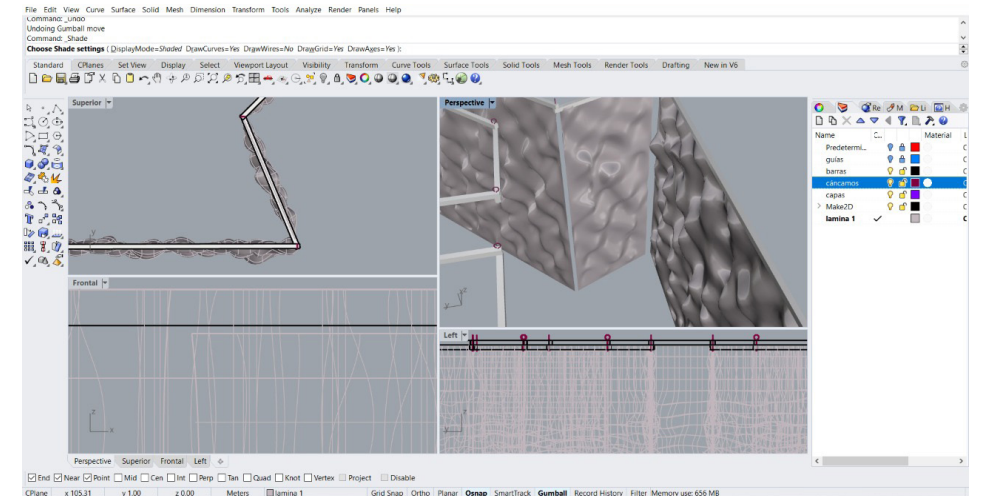
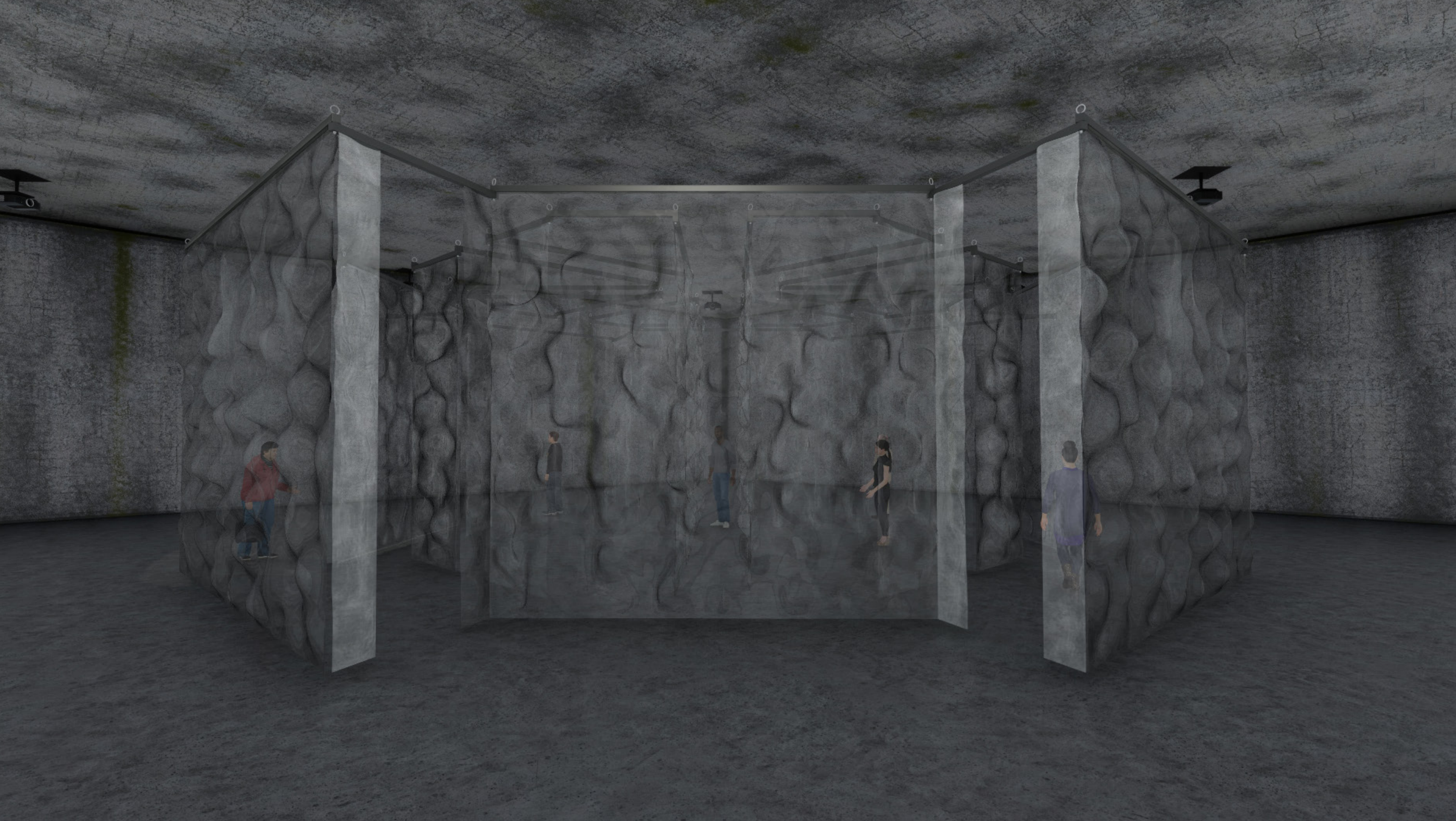


Imagen superior desarrollo de la simulación del trabajo realizado en láminas de polietileno, en Rhinoceros.

Imagen inferior renderizado del ambiente en Lumion.



Captura del primer video de la representación virtual, vista aérea.



Captura del segundo video de la representación virtual, plano subjetivo.



Conclusiones

Una vez finalizado el proceso de investigación y la construcción de una sección del ambiente, llegan distintas preguntas ¿En qué se convirtió esto? ¿En qué se convierte el ambiente? ¿A qué se enfrenta el ser? Sin ánimos de responder, sino más bien de proponer una aproximación más concisa de toda la investigación y experimentación, se considera a este ambiente como un 'mediador de espacios', que adquiere el sentido del *espacio-cuerpo* gracias a la división de su volumen. Pero más que eso, este proyecto se piensa como un mediador entre la presencia del ser, las expectativas de lo intangible y la sensibilidad. Un mediador invisible. Una separación entre un aquí y un allá, entre el yo que piensa y el yo que siente. Un mediador del volumen del espacio, de aquello que conforma un *no lugar*, que se siente sin poder definir.

Con lo anterior, se hace el alcance a una pregunta personal y que cada tanto vuelve ¿Cómo se puede entender al otro, en aquello que siente? ¿Cómo podemos compartir conceptos de emociones que son tan personales? Es por ello que se radica la experiencia personal como motor de trabajo, sin ánimos de categorizar, comprobar, ni validar la experiencia personal, sino la invitación a estar presente, vivo.

En el capítulo de 'Experiencia estética' vuelven a hacerse presente estas preguntas. Y tras el estudio de tantas definiciones y aproximaciones del concepto, fue difícil tomar una como verdad, como una sentencia observable, comprobable y categórica frente a las otras. En esa diversidad se

entendió que cada autor entregó lo que para sí mismo significaba. Y, por lo tanto, definir solo con una podía significar la validez o no para todos, sin considerar a las personas en su totalidad, que todo lo que produzca sentimientos sea válido. Que conmover a los otros es tener algo más adentro. Con este proyecto, en lo físico, se trabajó como algo que te llena, que es inmenso, qué se ve y qué no, qué se oye y qué se siente. Finalizado el proyecto, se propone una experiencia estética desde lo más grande, en lo inmenso, en el uso del cuerpo, en el ser activo, en el curioso y en lo viejo en crisis con lo nuevo. Así como en este Chile comenzó una crisis, una revolución.

Este proyecto de título se realizó en su mayoría durante el año 2019, —y desde aquí me permito hablar en primera persona— el 18 de octubre comienza una revolución por parte del pueblo chileno. Un alzamiento que comenzó por las secundarias, mujeres quienes se levantaron en contra de la injusticias de este país, cansadas de los abusos del gobierno, de años de gobiernos ineficientes.

En este momento se demostró nuestro descontento desde la protesta con cacerolas, tapas, y cucharones, haciendo ruido y gritando nuestro malestar por diversos puntos de las ciudades del país. Mientras el gobierno nos declaró la guerra, por medio de sus policías; que nos reprimió, nos torturó, se nos mutilaron ojos y se nos asesinó. Se nos impuso toque de queda, pero aún así seguimos luchando.

Los primeros días y semanas fueron tensas, a todos nos impactó, pero lo más importante es que volvimos a sentir una calidad humana que por mucho tiempo nos hicieron creer que no teníamos. Es por ello que desde esta revolución el concepto de 'humanidad' del que se habla en este proyecto vuelve a la discusión, tras conversaciones con *amigos* y familia e incluso con desconocidos; admirarnos de lo que estaba pasando principalmente a nivel humano, en el que la empatía por los que sufrían y los que menos tenían en este sistema de competencia y capitalismo.

Decidí dejar el capítulo de 'Humanidad' tal cual fue escrito, por dos motivos. El primero por tratarse de una especulación creada antes que esto sucediera, y segundo como un vestigio de cómo creía que funcionaba esta sociedad y que se veía poco esperanzador de cambios. Cada vez que salí a marchar me preguntaba ¿Qué sería de este capítulo, aquel que hablé del miedo y del individualismo? Un capítulo pensado desde este modelo neoliberal impuesto en dictadura que nos hizo tanto daño, no sólo en lo económico, sino en lo humano. Cuántas personas ofrecían su agua con bicarbonato para hacer frente a las lacrimógenas y seguir protestando por dignidad. Cuántas *amigos* hicieron dedo para llegar a sus casas, cuántos compartían limones, cuántos centros de voluntarios de primeros auxilios se conformaron.

Por otro lado, el centro de Santiago y también las comunas de la periferia, se volvía un campo de piedras, lacrimógenas y barricadas. Tal como especulaba en este escenario del próximo siglo;

rayados, gritos, pancartas, cartones escritos y carteles que cubrían las paredes, portones y calles. Lo que para mí se volvía una rara mezcla de lo que imaginaba y reflexionaba para el futuro antes de esta revolución, se volvió de un momento a otro, una realidad que chocaba. Las personas desconocidas acompañándose frente a un contexto destruido, quebrado, de calles cortadas, de cortinas abajo. Una rara mezcla que no dimensionaba, y que me hace pensar en lo incierto del futuro, en que las especulaciones quedan limitadas con lo que la realidad puede llegar a ser. Se pueden imaginar miles de ellas, y desde ahí proponer diseño, críticas, reflexiones y soluciones.

Con todo lo sucedido cabe mencionar en que los proyectos de diseño, son proyectos vivos, que el trabajo *in situ* nos pueden llevar a nuevas fronteras. En este caso, las especulaciones se encontraron con la realidad, sin ni siquiera buscarse. Esto es lo rico de la experimentación abrirse a los cambios, a las vueltas que el hacer en el trabajo mismo puede mutar.

Con 'Proyección de un *no lugar*', se propone una construcción de un entre tantos de percepciones. Desde el espectador en primera persona, y replantear un medio para observar, un medio concreto y al mismo tiempo, un mediador a nuevas imágenes vivas, que no tienen una traducción en digital o en un papel, sino que se llevan en la experiencia propia, a la memoria, como un filtro momentáneo a la realidad, para así repensarla. Que no existe filtro sin propósito, este proyecto las piensa hacia el futuro en una actualidad no

muy distinta a la de hoy en día. Entonces presentar una forma de convertir percepciones puede ser una nueva arista a desarrollar. Presentar este proyecto como una aproximación dentro de una infinidad de resultados de un mismo problema, y que se pueden llevar hacia nuevas aristas. Como el 'Programa de Expansión Mental', creado por Haus-Rucker-Co, donde se puede analizar como cuestionamiento de la era contemporánea, como espacio, artefacto y percepción de la ciudad, que de la mano con nuevas tecnologías, nos puede llevar a especular miles de futuros tan distópicos de los que se imaginó George Orwell, o reales como los vividos tras el 18 de octubre de 2019.

Tras muchas conversaciones con *amigos*, con aquellos pares de diseño y con otros que no pertenecen a esta disciplina, algunos de danza, de música, de artes, de educación, de periodismo, aparecieron cuestionamientos sobre cómo y qué es diseño, y que se hace necesario tensar sus límites. Dejar sentencias categóricas de lo qué es, y que puede ser, e interconectarlo con otras ramas de saber y del hacer para rehacer y redefinir en cada nueva propuesta, como una disciplina híbrida y moldeable. Apostar por la permeabilidad de unos con otros en el desarrollo de nuevos desafíos, tal como lo fue este, permitir que 'Proyección de un *no lugar*', se abra al resto de los *no lugares*. Repensar los conceptos, y cómo estos se postulan a la construcción de un ambiente, que puede abrirse a nuevos diálogos. Esta es sólo una etapa, no un resultado final, es una de las miles de soluciones, de muchas búsquedas que pudieron existir. Como

el título lo dice: Una proyección ¿Qué sucedería si otras disciplinas lo toman y lo reinterpretan? ¿A qué nuevos *no lugares* llevan otros ojos, otras manos? ¿Cuáles son los *no lugares* con otras disciplinas? ¿Cuál es el *no lugar* del diseño?

Bibliografía

- Arnheim, Rudolf. (2006). *Arte y percepción visual*. España: Alianza editorial.
- Arnheim, Rudolf. (1985). *El pensamiento visual*. España: Paidós Ibérica.
- Augé, Marc. (2000). *Los "no lugares" espacios de anonimato*. España: Editorial Gedisa.
- Bauman, Zygmunt. (2004). *Modernidad líquida*. Argentina: Polity Press y Blackwell Publishers.
- Bishop, Claire. (2008). *El arte de la instalación y su herencia*. Ramona, 78, 46-51.
- Bonsiepe, Gui. (1999). *Del objeto a la interfase*. Argentina: Ediciones Infinito.
- Botelho, Fabio. (2008). *La fenomenología de Maurice Merleau-Ponty y la investigación en comunicación*. Siglo y pensamiento, 27 (52): 68-83.
- Bruno Munari. (2016). *Diseño y Comunicación visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Buck-Morss, Susan. (1993). *Estética y anestética. Una revisión del ensayo de Walter Benjamin sobre la obra de arte*. La balsa de la Medusa, 25, 55-98.
- Calogne, Fernando. (2005). *Post-humanismo y ética: reflexiones para la reconstrucción de las solidaridades en la sociedad moderna avanzada*. Foro Interno, 5, 59-83.
- Cortés, José. (2006). *Políticas del espacio*. Barcelona: Iaac.
- Dondis, A. (1992). *Sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Dunne, Anthony. Raby, Fiona. (2013). *Speculative everything*. Londres: MIT Press.
- Foucault, Michel. (2002). *Vigilar y Castigar*. Argentina: Siglo veintiuno editores.
- Grosenick, Uta. (2005). *Art now 2*. Italia: Taschen.
- Horkheimer, Max. Adorno, Theodor. (1988). *Dialéctica del iluminismo*. Sudamericana. (No registra)
- Larrañaga, Josu. (2006). *Instalaciones*. San Sebastián: Editorial Nerea.
- López, Estrella. (1991). *Distopía: otro final de la utopía*. Reis, 55, 7-23
- Lucy R, Lippard. (2004). *Seis años la desmaterialización del objeto artístico*. España: Ediciones Akal.
- Mandelbrot, Benoît. (1997). *La geometría fractal de la naturaleza*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Marchan, Simon. (1994). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Ediciones Akal.
- Merleau-Ponty, Maurice. (1994). *Fenomenología de la percepción*. España: Planeta-Agostini.
- Mike Press. Cooper, Rachel. (2007). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Mitrović, Ivica. (2016). *Speculative - Post-Design Practice or New Utopia?*. Zagreb: Tiskara Zelina.
- Montero, Jaime. (2007). *Fenomenología de la conciencia en E. Husserl*. Universidad Philosophica, 24 (48): 127-147.
- Morales, Isdanny. (2018). *La revolución de los sentidos: prácticas multisensoriales en el arte contemporáneo* (Ponencia). Universidad de la Habana, Cuba.
- Oviedo, Gilberto. (2004). *La definición del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de la Gestalt*. Revista de estudios sociales. 18: 89-96.
- Rand, Paul. (2014). *Thoughts on design*. Estados Unidos: Chronicle Books LLC.
- R.A.E. Recuperado el 9 de julio de 2019, <https://dle.rae.es/?id=DyzvRef>
- Robles, Lina. Carreño, Iván. Santiago, David. (2013). *La percepción en el diseño gráfico*. Revista Schema. 3: 35-56.
- Schütz, Alfred. Luckmann, Thomas. (2001). *Las estructuras del mundo de la vida*. Argentina: Amorrortu Editores.
- Soto, Claudia. Vargas, Ivonne. (2017). *La fenomenología de Husserl y Heidegger*. Cultura de los cuidados. 21(48): 43-50.
- Vande Gorne, Annette. (2002). *L'interprétation spatiale. Essai de formalisation méthodologique*. DEMéter: December 2002.
- Villamil, Miguel. (2009). *Fenomenología de la mirada*. Discusiones Filosóficas. 14, 97-118.

