

REPORTE DE CONCEPTOS:

# PARADOJAS EMOCIONALES



## Diseño Inspirado en las Emociones

---



Diseño Inspirado en las Emociones es un curso de la Universidad de los Andes del programa de Diseño. Este curso se enfoca en aplicar conceptos del Diseño Positivo para la conceptualización de proyectos de diseño que ayuden a comprender la complejidad y riqueza de las experiencias humanas, en relación con sus emociones y su bienestar, permitiéndonos entender la esencia de éstas para ser aplicada en nuestros diseños.


**Curso dictado por: Santiago de Francisco Vela**

**Monitora: Sofía Posada**

El Reporte de Conceptos: Paradojas Emocionales compone una investigación y creación por parte de los estudiantes del curso Diseño Inspirado en las Emociones. Las emociones son la forma en la que interactuamos con el mundo, es la manera de externalizar lo que experimentamos y sentimos. Las emociones son también como el cerebro y el cuerpo se comunican. Este reporte documenta la exploración conceptual de una emoción positiva y una negativa con las que construya una paradoja emocional. El listado de emociones se toma de los estudios de 25 emociones positivas (Desmet, 2012) y 36 emociones negativas (Fokkinga & Desmet, 2012).

El proyecto inicia con la exploración de las constelaciones que componen de una emoción positiva y una emoción negativa. De esta manera, se desarrollaron desde los universos emocionales para llegar a un universo propio de dicha paradoja, creando así un nuevo concepto que define la unión negativa y positiva de estas emociones. Junto con una composición gráfica y un video, se manifiesta la paradoja para luego verla presente en proyectos que se convierten en referentes visuales, estéticos y conceptuales de este nuevo mundo.

## Índice de contenido



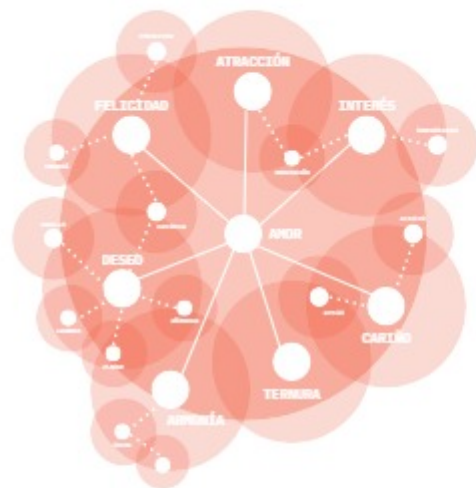
DISEÑO INSPIRADO  
EN LAS EMOCIONES

<b>Aislamor</b>	<i>Amor + Desprecio</i>	5	<b>Insegufacción</b>	<i>Satisfacción + Inseguridad</i>	77
<b>Alvidia</b>	<i>Alivio + Envidia</i>	11	<b>Iralentía</b>	<i>Valentía + Ira</i>	83
<b>Arrepentoso</b>	<i>Respeto + Arrepentimiento</i>	17	<b>Ludo</b>	<i>Lujuria + Miedo</i>	89
<b>Celoñación</b>	<i>Ensoñación + Celos</i>	23	<b>Masoforia</b>	<i>Fascinación + Rechazo</i>	95
<b>Cinitación</b>	<i>Anticipación + Odio</i>	29	<b>Plascocentero</b>	<i>Encanto/Enamoramiento + Asco</i>	101
<b>Des-Esperanza</b>	<i>Esperanza + Desesperación</i>	35	<b>Resentic</b>	<i>Energizado + Resentimiento</i>	107
<b>Desillación</b>	<i>Deseo + Humillación</i>	41	<b>Shamedness</b>	<i>Amabilidad + Vergüenza</i>	113
<b>Dishope</b>	<i>Admiración + Insatisfacción</i>	47	<b>Soberbia elitista</b>	<i>Orgullo + Reluctancia</i>	119
<b>Diverpa</b>	<i>Diversión + Culpa</i>	53	<b>Solforia</b>	<i>Euforia + Soledad</i>	125
<b>Dudanza</b>	<i>Confianza + Duda</i>	59	<b>Vergümpatía</b>	<i>Simpatía + Vergüenza</i>	131
<b>Extalina</b>	<i>Alegría + Ansiedad</i>	65	<b>Worrynspiration</b>	<i>Inspiración + Preocupación</i>	137
<b>Frustresa</b>	<i>Sorpresa + Frustración</i>	71	<b>Worshistress</b>	<i>Adoración + Angustia</i>	143

# AISLAMOR

El aislamor nace del egoísmo, del desprecio puro hacia el sacrificio del yo y la negación absoluta del ingreso de un distractor en el camino del desarrollo propio y autoconocimiento.

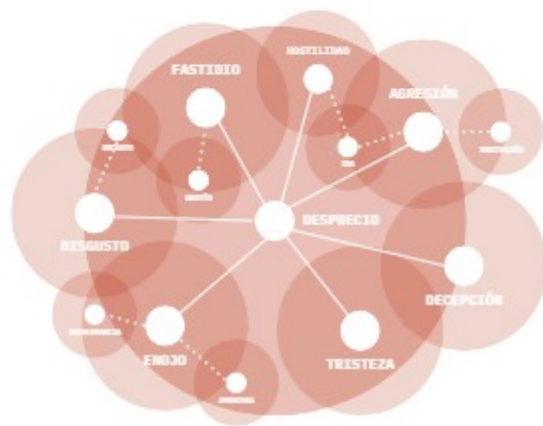
Amy Rodgers Sarmiento



### AMOR (Love)

AMOR - (hacia el) APRECIO

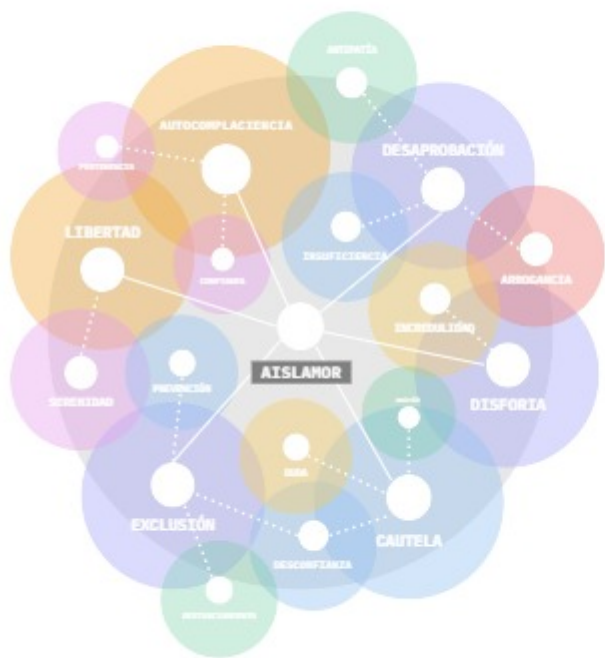
1. m. Sentimiento intenso del ser humano que, partiendo de su **propia insuficiencia**, necesita y busca el encuentro y **unión con otro ser**.
2. m. Sentimiento hacia otra persona que naturalmente nos atrae y que, procurando reciprocidad en el deseo de unión, nos completa, alegra y da energía para convivir, comunicarnos y crear.



### DESPRECIO (Contempt)

DESPRECIO - (hacia la) ARROGANCIA

1. m. Desestimación, falta de aprecio.
  2. m. Desaire, desdén.
- El desprecio es lo opuesto a la empatía. La empatía implica ser capaz de ponerse en el lugar de los demás, experimentar sus emociones y comprender sus ideas, mientras que el desprecio implica una actitud de **arrogancia y superioridad** con la cual se juzga al otro. La empatía nutre los vínculos de la relación mientras que el desprecio los rompe.



Rechazo y desesperanza profunda frente al amor resultado de un temor hacia la pérdida de individualidad y libertad.

#### Sintomatología

Arrogancia - Narcisismo

Rechazo agresivo de situaciones románticas o demostraciones de afecto ajenas.







### Limitaciones a la capacidad de amar

El autor se adentra en la exploración del amor, después de una larga trayectoria de lidiar con estas cuestiones en la práctica analítica.

[Visite el referente](#)



### Gambito de Dama

Dinámicas tóxicas con grandes tintes de soledad y angustia producto de la exaltación del talento individual y la carencia de interés en la unión

[Visite el referente](#)



### LENA: Postpartum Sexual Wellness

Producto multiusos para cuidar y estimular la corporalidad femenina después del parto.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- Inicialmente, después de ser asignadas las dos emociones, se realizó un brainstorming para aterrizar pensamientos personales asociados.
- Investigación a profundidad de las emociones asignadas y lectura de referentes.
- Creación universos emocionales
- Planteamiento y conceptualización de la nueva emoción (aislamor).
- Brainstorming moodboard y desarrollo del mismo.
- Brainstorming video y desarrollo del mismo.
- Reunión de todas las piezas en informe y revisión de todo en búsqueda de unidad gráfica y coherencia entre piezas.

## Referencias

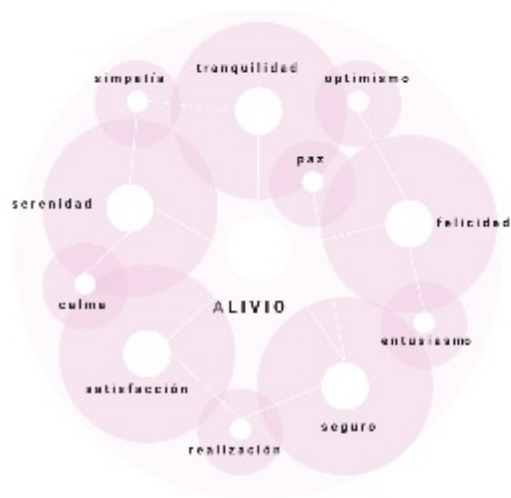
1. Aires, F. (2020, 29 febrero). ¿Qué es el amor? ¿Cuántos tipos hay? Psicondos. <https://psicondos.es/amor-tipos/>
2. Báez, E. (2020, 8 noviembre). 'Gambito de Dama', un emocionante estudio psicológico de un genio disfrazado de entretenido drama de ajedrez. Cinéfiloz. <https://cinefiloz.com/resena-gambito-de-dama/>
3. Beautiful Free Images & Pictures. (s. f.). Unsplash. Recuperado de <https://unsplash.com>
4. Corbin, J. A. (2021, 19 septiembre). ¿Qué es el amor? (Y qué no lo es). Psicología y mente. <https://psicologiymente.com/pareja/que-es-amor>
5. Domene, Y. (s. f.). Limitaciones a la capacidad de amar. Aperturas psicoanalíticas. <http://www.aperturas.org/articulo.php?articulo=0000719>
6. Suarez, J. D. (2021, 9 febrero). ¿Qué es el desprecio? Lo que esconde este sentimiento. Rincón de la Psicología. <https://rinconpsicologia.com/que-es-el-desprecio/>

# ALVIDIA

Alvidia nace de la exploración de la paradoja emocional entre el alivio y la envidia. El alivio de la envidia es una herramienta de aproximación conceptual que explora la tranquilidad de saber que alguien logro obtener algo que tanto ansiaba e impulsa a la autosuperación y busca generar inspiración para los diseñadores.

Laura Martinez

## Universo Emociones - Alivio

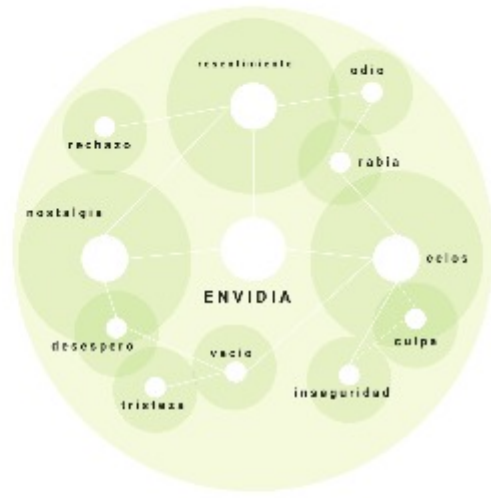


### Alivio (Relief)

RELIEF - (hacia la) OBTENCIÓN DE UN LOGRO

1. m. Aligeramiento o disminución de la carga o peso
2. Disminución o mitigación de una enfermedad, una pena, una fatiga
3. Atenuación de las señales externas de duelo, especialmente en el color de la ropa, una vez transcurrido el tiempo de luto riguroso
4. vestir de alivio.
5. Genera un estado de tranquilidad, transmite energía positiva.

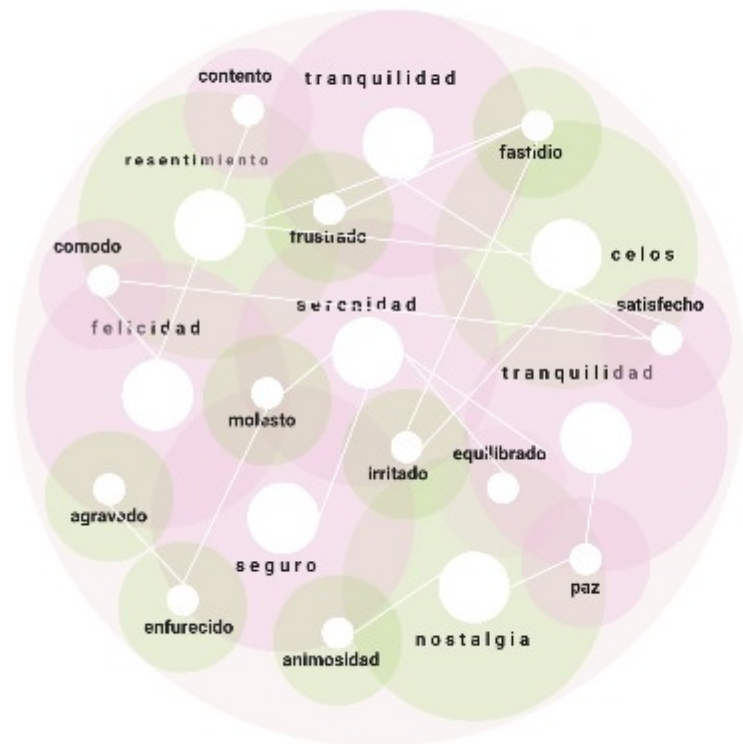
## Universo Emociones - Envidia



### Envidia (Envy)

ENVY - (hacia el) QUERER ALGO Y AUTOSUPERARSE

1. f. Tristeza airada o disgusto por el bien ajeno o por el cariño o estimación de que otros disfrutan.
2. Deseo honesto de emular alguna cualidad o algún bien que otro posee
3. Envidia benigna: Es momentáneo y se enfoca en el deseo de querer algo.
4. Aunque es una emoción como un pecado puede promover una mejoría y ganas de salir adelante.
5. La autosuperación es el espíritu interior que exhiben aquellas personas que no se conforman, buscan perfeccionarse y superarse constantemente, y cuando se les presenta un obstáculo, solo ven la oportunidad de seguir adelante, de encontrar la fuerza interior que les ayude a dejarlo atrás



## Definición

Autosuperación / progreso / querer mejorar / enviarle a alguien sin desear el mal / tranquilidad

Sentimiento de tranquilidad y serenidad al ver que otra persona alcanza un logro y motiva a la autosuperación personal generando esperanza y añoranza.

"Estoy verde de la envidia"

"Te tengo envidia de la buena"

## Sintomatología

"Wannabe": querer ser cómo otra persona o querer tener algo que esta posee.

Añoranza, tranquilidad, seguridad, equilibrado.



## Referentes



### Calmingstone

Este producto esta dirigido a personas que padecen de ansiedad pero que por medio de su propio sonido del corazón lo logran superar. Alvidia genera esta sensación, ya que aquellos que la padecen comienza sintiéndose en medio de un caos y después logra sentir tranquilidad.

[Visite el referente](#)



### Meliora

A través de piezas de ornamentación, las cuales detectan y regulan el ritmo cardiaco, se busca generar autonomía. Esto le brinda a las mujeres una herramienta para combatir la ansiedad por sus propios medios. Se busca empoderarlas de modo que estas sea consciente de sus capacidades así como su nivel de autocontrol y de progresar en todo aquello que se proponga.

[Visite el referente](#)



### Elderly Furniture Aid Objects

Por medio de estas piezas de diseño, las personas de la tercera edad logran autosuperarse y romper el estigma de que debido a su edad no pueden realizar las mismas actividades que antes hacían. Se intenta crear autonomía por medio de objetos que incitan a la independencia y a la autosuficiencia.

[Visite el referente](#)



### Dove Real Beauty Sketches

Por medio de unos retratos se busca mostrarle a mujeres su belleza interior, de modo que estas se sienta empoderadas. Esto les permite comprender que los estigmas creados y que tanto envidian no son lo importante, sino entender que lo que llevan por dentro es suficiente. Ellas tienen una visión negativa de sí mismas por lo que estos retratos les permiten valorar sus belleza física e interna y dejar de lado los estándares de belleza impuestos por la sociedad.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- Investigación de las emociones asignadas.
- Buscar múltiples definiciones de la emoción positiva (alivio) y negativas (envidia).
- Conceptualización, escogencia de definiciones y creación de universo emocional.
- Delimitación de un definición específica para cada emoción.
- Búsqueda de conexiones y creación de universo emocional convergente entre la emoción positiva y la negativa.
- Articulación de la paradoja emocional en dónde se explora su definición, situaciones en donde se pueda presentar y la sintomatología de esta.
- Definición de la estética e imágenes que se logren asociar a la paradoja creada.
- Planeación de storyboard para la creación de un video que complemente la paradoja emocional . Se analizo referentes que pudiesen guiar la línea narrativa del video.
- Búsqueda de referentes que permite tangibilizar el concepto creado. Se buscaba no solo encontrar objetos si no también piezas gráficas, campañas, etc, que apoyen el concepto.

## Referencias

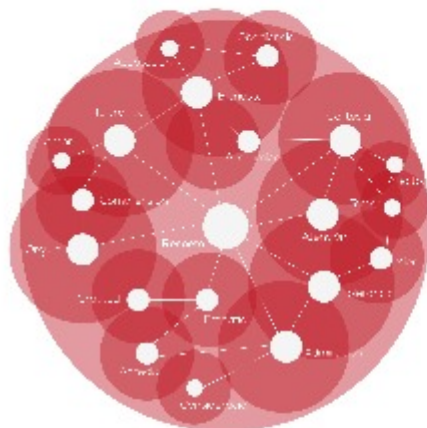
1. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
2. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
3. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference (pp. 438-447). ACM.
4. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
5. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). Positive Emotional Granularity Cards. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.
6. World Reference. (2021). Online language dictionary.
7. Bisquerra, R. (s.f). Psicopedagogía de las emociones. España: Editorial Síntesis
8. Paniagua, C. (2002). Psicología de la envidia. Revista de humanidades medicas, 1 (1), 35-42.



# ARREPENTUOSO

Arrepentoso nace de la exploración de la paradoja emocional entre el respeto y el arrepentimiento. Arrepentoso es una herramienta de aproximación conceptual que explora la acción de cambiar de pensamiento sobre las situaciones ocurridas (que generan arrepentimiento) y mirar de nuevo una segunda oportunidad, respetando y aceptando el curso del universo sin darse golpes de pecho por lo que pasó o pudo pasar y busca generar inspiración para los diseñadores.

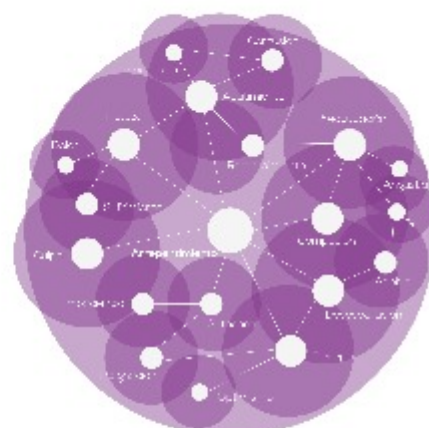
Sofía Fajardo Suárez



### Respeto

Respect

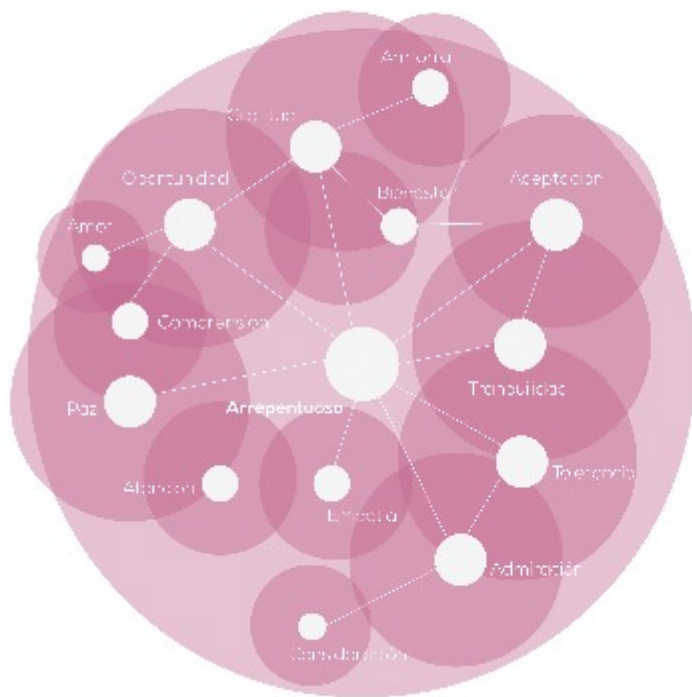
1. Proviene del latín *respectus*, que traduce atención, consideración y originalmente significa mirar de nuevo.
2. Consideración, acompañada de cierta sumisión, con qué se trata a una persona o una cosa por alguna cualidad, situación o circunstancia que las determina y que lleva a acotar lo que dice o establece o a no causarle ofensa o perjuicio.
3. Es equivalente a tener veneración, aprecio y reconocimiento por una persona o cosa.
4. Es la consideración y valoración especial que se le tiene a alguien o a algo, al que se le reconoce valor social o especial diferencia.



### Arrepentimiento

Regret

1. La palabra griega para arrepentimiento es *metanoë*, que significa "cambiar de pensamiento". Por lo tanto, el arrepentimiento es el acto de cambiar los pensamientos.
2. El arrepentimiento es el pesar que una persona siente por algo que ha hecho, dicho o dejado de hacer.
3. Sentimiento de pesar por una acción o una omisión pasadas.
4. Lamentar haber hecho o dejado de hacer algo y volverse atrás en una decisión.



### Definición

Culpa / Dolor / frustración /  
tranquilidad / Serenidad

1. La acción de cambiar de pensamiento sobre las situaciones ocurridas (que generan arrepentimiento) y mirar de nuevo una segunda oportunidad, respetando y aceptando el curso del universo sin darse golpes de pecho por lo que pasó o pudo pasar.

### Sintomatología

Tranquilidad, bienestar, paz,  
comprensión

## Universo Estético

Hemos sentido en diferentes y repetidas situaciones el sentimiento de arrepentimiento, en algunas ocasiones este sentimiento es tan fuerte que no nos ni deja dormir. Nos arrepentimos por las cosas que pasaron, que se dijeron o las que nunca se pudieron hacer ni decir, sentimos culpa y nos damos golpes de pecho. Estas desiciones nos atormentan la conciencia y nos enfrascamos en que solo hay una manera de ver las cosas cuando en realidad cuando una puerta se cierra, mil más se abren.

Video Conceptual

[Link de acceso](#)





### EmotionPrism

Aunque en este referente se plasmen las emociones positivas, el recurso de experimentarlas con un objeto, sus diferentes materiales y las manos, hizo que fuera un pilar para mi video en cuando a concepto arrepentioso con las preguntas que se hacia sobre cómo se podrían llegar a representar las emociones de manera abstracta.

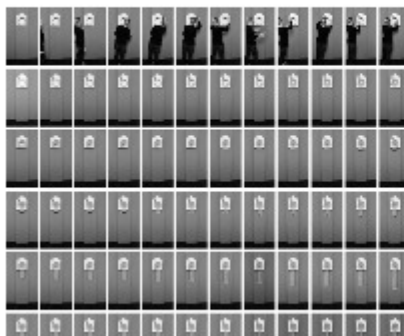
[Visite el referente](#)



### Magic Water

En el final del video muestra la fluidez de "agua" y como esta se convierte en diferentes objetos, además de ser un referente para el formato del video, fue un referente para la forma y materialización (fácil de manejar) del objeto que se utilizó en el video

[Visite el referente](#)



### Grandfather Knitting Clock

Este proyecto tiene como objetivo mostrar de una manera totalmente diferentes el tiempo, por medio de la creación de un pañuelo con el transcurso de este. En conexión con la paradoja, el arrepentimiento es una memoria, las cuales quedan marcadas, y en ocasiones estas nos logran sesgar. El tiempo puede ser en este caso, el aliado que ayuda a producir algo más, o el enemigo que te deja marcas de por vida.

[Visite el referente](#)



### The Fifty Fifty Cake

Este proyecto tiene como objetivo disminuir la culpa de consumir azucaras, en relación con mi paradoja arrepentioso la cual tiene como intención cambiar de pensamiento, dejar la culpa a un lado y mirar las diferentes posibilidades que pueden existir.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- |   |   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Exploración emoción positiva (construcción de la definición)</li> <li>2. Exploración de emoción negativa (construcción de la definición)</li> <li>3. Constelación de la emoción positiva (inspirada en el Universo de las Emociones)</li> <li>4. Constelación de la emoción negativa (inspirada en el Universo de las Emociones)</li> <li>5. Exploración de la paradoja emocional (Construcción conceptual)</li> <li>6. Constelación de la paradoja emocional</li> <li>7. Construcción de la nueva emoción (tipo palabra inventada construida por las dos emociones)</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definición de la nueva emoción</li> <li>2. Expresiones coloquiales que expliquen la nueva emoción</li> <li>3. Gráficas de datos que expresen temas relacionados con la nueva emoción</li> </ol> |
|---|---|

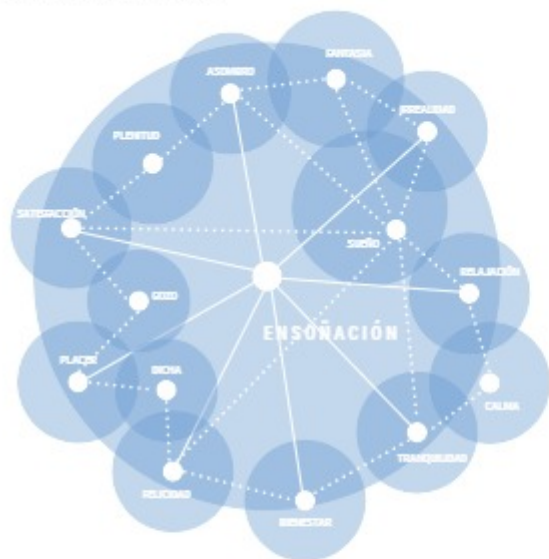
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# CELOÑACIÓN

La celoñación nace de la exploración de la paradoja emocional entre los celos y la ensoñación. La celoñación es una herramienta de aproximación conceptual que explora la sensación de felicidad, plenitud y tranquilidad que se siente al visualizarse a si mismo en situaciones improbables e inalcanzables, con el fin de escapar del dolor de la realidad. Con esto, se busca generar inspiración para los diseñadores.

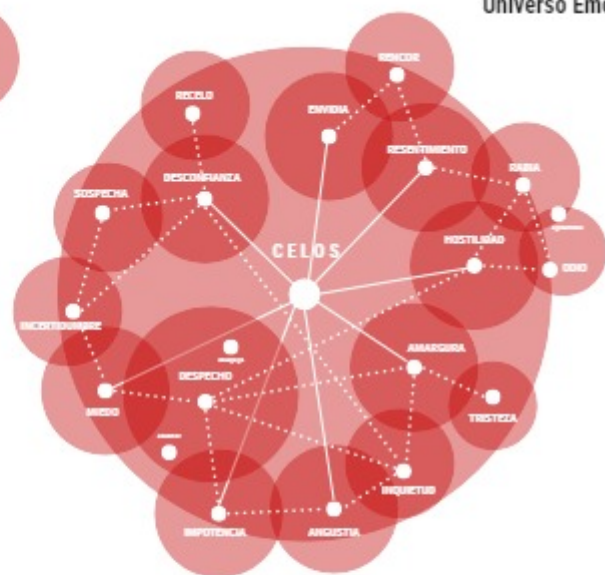
Gabriela Bolívar O.



### Ensoñación (Dreaminess)

*Dreaminess - (estar) SOÑANDO DESPIERTO*

1. La ensoñación se considera como el estado en donde quien lo experimenta se siente como si estuviera viviendo una fantasía; como si estuviera soñando despierto. Está también asociada a un completo estado de relajación, en el cual se pierde cualquier capacidad de alerta.



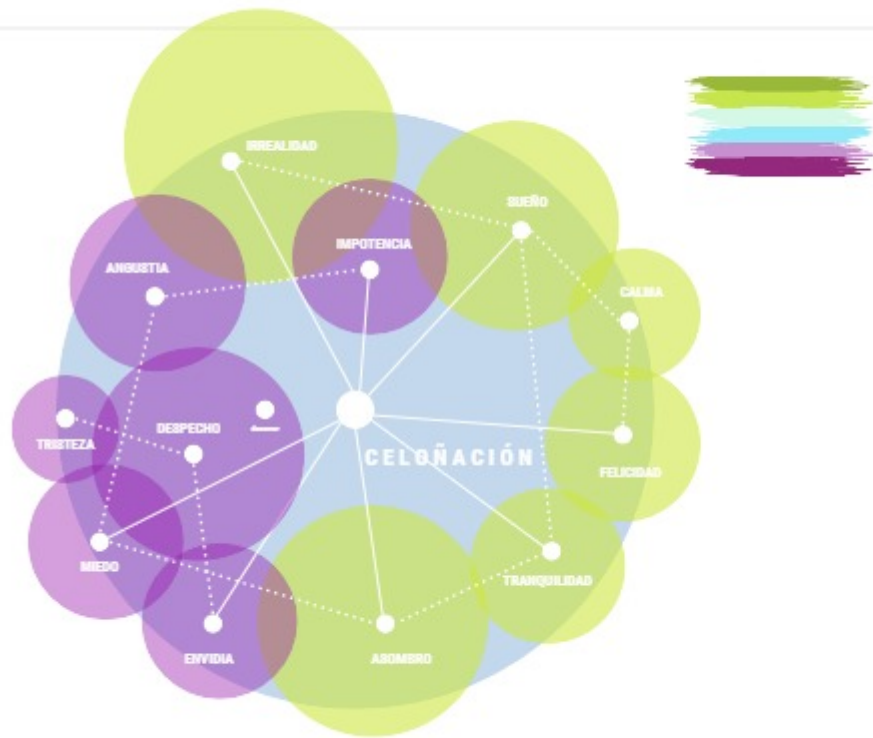
### Celos (Jealousy)

*JEALOUSY - (hacia) HOSTILIDAD Y DESPECHO*

1. Los celos constituyen una respuesta emocional hacia una persona porque esta tiene algo que uno quiere y no puede tener. Estos normalmente vienen acompañados con sentimientos de resentimiento profundo, miedo, angustia, inquietud, amargura, desconfianza u hostilidad.







## Celoñación

### Definición

Irrealidad / sueño / plenitud / inalcanzable / fantasía

Breve momento de relajación, paz y tranquilidad, en donde uno se visualiza en situaciones ajenas, en las que en realidad no se puede estar ni pueden suceder. Esto con el fin de escapar del dolor, amargura o despecho en el que se vive tras la imposibilidad de experimentar esta situación en la realidad

### Sintomatología

Plenitud, tranquilidad, felicidad, paz, dicha, gozo.

Síntomas causales: Amargura, malestar general, necesidad de escape, desespero, impotencia.

Síntomas de alarma: Incapacidad de diferenciar realidad y sueño, recurrencia de episodios, llanto inconsolable.



## Referentes



### Kit de reparación Kintsugi

El Kintsugi es un técnica japonesa en la que se reparan piezas de cerámica rotas con barniz de resina mezclado con polvo de oro. Este kit recrear la misma experiencia a un costo más bajo. Su conexión con la paradoja recae en la exaltación de las fracturas o defectos, y de cómo de un estado de maltrato se puede llegar a algo hermoso.

[Visite el referente](#)



### Do Hit Chair

Con un martillo, se pretende golpear la caja para darle la forma deseada. Su conexión con la paradoja recae en el acto de martillar. Esta es una acción que por lo general libera rabia, por lo que se ve que desde un movimiento 'violento' se pueden crear obras de arte, o en su defecto, satisfacción para quien la usa.

[Visite el referente](#)



### Teatro inmersivo "Seven Deadly Sins"

Esta propuesta teatral realizada en Nueva York pone en escena en formato de vitrina los 7 pecados capitales. Se toma como referencia para la paradoja la manera de conceptualizar materialmente (diseño de vestuario y escenografía) emociones negativas de manera que transmitan la sensación de estar en lugares hermosos y bienaventurados, cuando en realidad son pecados.

[Visite el referente](#)



### Ventricle

Para el 'Love Festival' en Londres, se realizó una instalación que pretendía representar al corazón. La obra rescata los ventrículos del corazón, al igual que una inspiración en los jardines colgantes de babilonia. La estructura fue hecha con paneles de espejo solar triangulares. De la instalación se rescata para la paradoja la forma en la que se conceptualiza el amor y el corazón, y la manera en la que se materializa el concepto. Este referente visual ayuda a la representación del papel que juega la emoción positiva.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Exploración emoción negativa: Celos
- Entrevistas para explorar percepciones individuales de la emoción negativa.
- Exploración emoción positiva: Ensoñación
- Entrevistas para explorar percepciones individuales de la emoción positiva.
- Rescate de insights sobre ambas emociones para encontrar puntos de convergencia entre ellas.
- Conceptualización de la paradoja emocional
- Exploración de la paradoja emocional
- Construcción de moodboard para la paradoja
- Investigación de referentes conceptuales
- Elaboración de video basado en el concepto de la paradoja

## Referencias

1. Do hit chair – unshaped – droog. (2021). Retrieved 27 September 2021, from <https://www.droog.com/product/do-hit-chair-new/>
2. Humade Nuevo kit de reparación de Kintsugi - Dorado - Trouva. (2021). Retrieved 27 September 2021, from <https://www.trouva.com/es/products/humade-new-kintsugi-repair-kit-gold>
3. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
4. Rockwell Group create inspired look for immersive theatre project bringing the sinners back to New York's Meatpacking District... (2021). Retrieved 27 September 2021, from <https://www.we-heart.com/2021/07/14/seven-deadly-sins-new-york-set-design-rockwell-group/>
5. Ventricle. (2021). Retrieved 27 September 2021, from [https://www.behance.net/gallery/41414617/Ventricle?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Canger%20installation](https://www.behance.net/gallery/41414617/Ventricle?tracking_source=search_projects_recommended%7Canger%20installation)
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). Positive Emotional Granularity Cards. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6

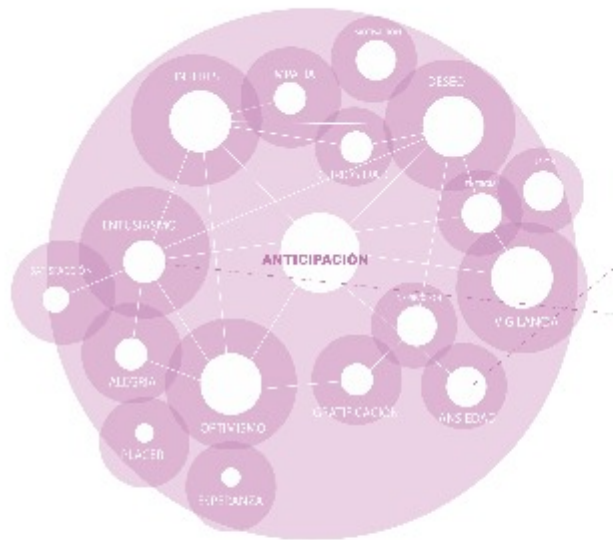
# CINITACIÓN

## LA ANTICIPACIÓN DEL ODIO

Es el acto de anticiparse a odiar algo que no se conoce, sin importar si es algo positivo o negativo la anticipación al odio genera un sentimiento de rechazo y desconsideración

Laura Sarasti

## Universo Emociones - Anticipación

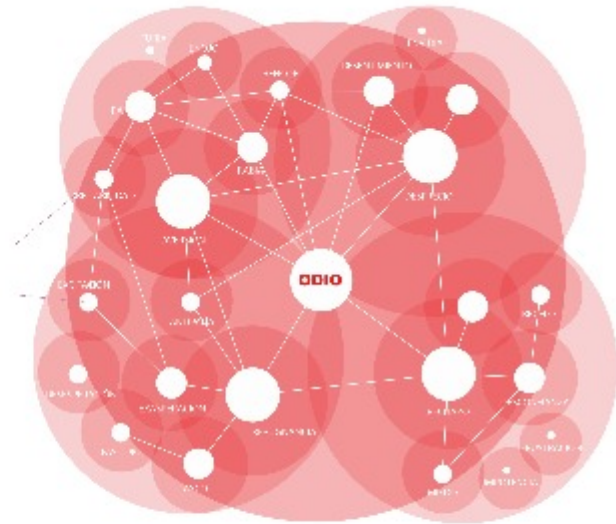


### Anticipación

Anticipación (hacia) la excitación y la ansiedad

1. Esperar ansiosa y anticipadamente un evento deseado que se espera que suceda.
2. **Anticipación + Enfado** --> **Alevosía**: Juzgar antes de conocer, traición
3. cuando se espera con vigilancia que algo ocurra genera no solo sentimientos positivos sino altos grados de excitación por la ansiedad que produce tener expectativas sobre algo.

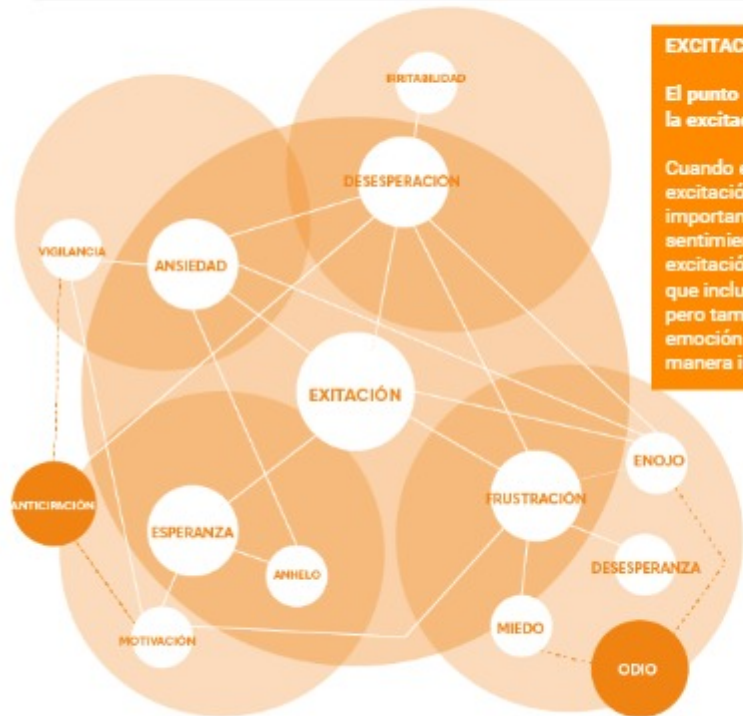
## Universo Emociones - odio



### Odio

odio (hacia) el rechazo

1. Aversión o repugnancia violenta hacia una cosa que provoca su rechazo.
2. **Aversión + Anticipación** --> **Cinismo**: El cinismo sería la anticipación de algo que no nos gusta, algo que despreciamos, sin que importe demasiado si ese algo es positivo o negativo para nosotros mismos o para los demás.
3. Una parte importante del odio es la repugnancia, el rechazo ante algo que genera un sentimiento de intranquilidad, esta a su vez produce que las emociones lleguen a un grado de **excitación** por el estrés que ocasiona que las personas se vean expuestas a situaciones que nos causan desconfianza, fastidio, asco etc.



### EXITACIÓN

El punto de encuentro de ambas emociones es la **excitación**.

Cuando el cuerpo llega a altos grados de excitación emocional, se acentúan de forma importante la actividad fisiológica y el sentimiento de emoción. Los estados de excitación pueden ser **positivos y negativos**, ya que incluyen el incremento del **miedo y la ira**, pero también de la **curiosidad y el amor**. Esta emoción impulsa a las personas a **actuar de manera irreflexiva**.

## Cinitación

### Definición

Miedo/ desconfianza/ inseguridad rechazo/ prejuicios.

Es el acto de anticiparse a odiar algo que no se conoce, sin importar si es algo positivo o negativo la anticipación al odio genera un sentimiento de rechazo y desconsideración.

**Ejemplo 1:** cuando una persona realiza acciones discriminatorias hacia otra, por tener ideales, apariencia, género o sexualidad diferente a la de sí mismos. (racismo, machismo, homofobia)

**Ejemplo 2:** cuando una persona se niega a conocer a algo o alguien por un mal presentimiento.

### Sintomatología

Ansiedad y desconfianza al verse enfrentados a cosas o situaciones que no se conocen.







### Dejando atrás el odio

Artículo sobre extremistas de derecha que han renunciado a sus puntos de vista y han decidido ayudar a los demás. Cinitación se refleja en este proyecto en cómo representan los extremos ideales de una persona de derecha por medio de la ilustración.

[Visite el referente](#)



### Slash Lamp

Una lámpara que ofrece al consumidor la posibilidad de intervenir en su aspecto final. Para ello, han incluido una piedra en la caja que contiene la lámpara, con la intención de desafiar al consumidor a enfrentarse con su nueva adquisición y dotarla de un aspecto personalizado. Cinitación se refleja en este proyecto, al dar posibilidad de generar un producto que la persona desee y no algo que alguien más le impone. Permite que las personas que se anticipan al odio y no se abren a las ideas de otros y puedan generar su propia artículo.

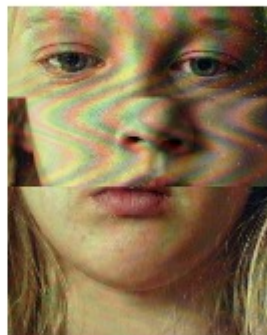
[Visite el referente](#)



### Porta Cuchillos Vudu

Inspirado quizá por una furia incontenible en la cocina, el El Porta Cuchillos Vudu es una mezcla de diseño, modernidad y lo bizarro. Cinitación se refleja en este proyecto por estar relacionado con emociones negativas como el odio y acciones impulsivas como la anticipación que concluye en el desarrollo actos basados en la ira y la excitación producida por situaciones de estrés o frustración, en este caso, dentro de la cocina.

[Visite el referente](#)



### Arkangel (Episodio de Black Mirror)

Una madre puede satisfacer su obsesión por el control y la protección de su hija gracias a un dispositivo implantado en la niña que permite su localización, protegerla de visiones que puedan resultarle perturbadoras e incluso ver lo que ella ve. Cinitación se refleja en este proyecto en la forma en que la madre se anticipa a proteger a su hija de los "peligros" de la vida y la obliga a vivir en un mundo donde desconoce la realidad y no sabe como diferenciar lo bueno de lo malo.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Exploración emoción negativa y positiva: odio y anticipación (definiciones)
- Entendimiento de ambas emociones
- Elaboración de constelación emocional de anticipación y odio.
- Análisis de relaciones entre ambas emociones
- Análisis de la rueda de las emociones de Robert Plutchik
- Análisis de las diadas primarias y secundarias de cada una de las emociones ( rueda de Plutchik)
- Entendimiento de las diadas de emociones positivas y negativas de ambas emociones ( anticipación+enfado-> Alevosía) y (aversión + anticipación-> cinismo)
- Elaboración del concepto
- Entendimiento de las situaciones que se dan a partir del concepto
- Elaboración del moodboard del universo estético de la paradoja emocional
- Elaboración del video del concepto
- investigación de referentes

## Referencias

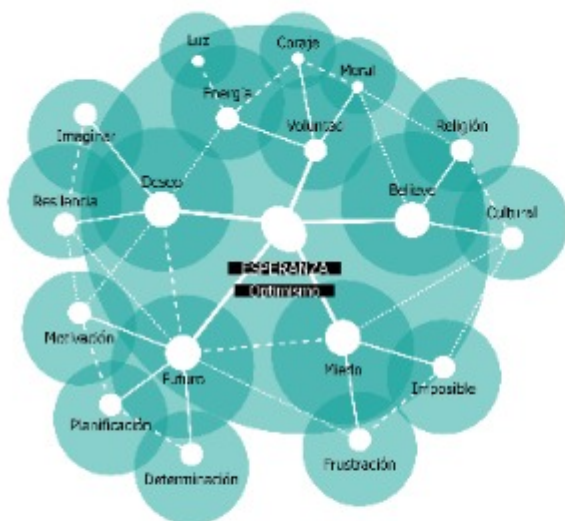
1. psicologia-online.com. 2021. La RUEDA de las EMOCIONES de Robert Plutchik. [online] Available at: <<https://www.psicologia-online.com/la-rueda-de-las-emociones-de-robert-plutchik-4707.html>>: [Accessed 28 September 2021].
2. Felipe Arenas 2021. Emociones. [online] Available at: <<https://www.slideshare.net/felipearenas777/emociones-76191864>>: [Accessed 28 September 2021]
3. 2021. [online] Available at: <<https://www.psicoadictiva.com/blog/la-excitacion-emocional/>>: [Accessed 28 September 2021].
4. sendaemocional. 2021. Cinismo. [online] Available at: <<https://sendaemocional.wordpress.com/2018/05/30/cinismo/>>: [Accessed 28 September 2021].
5. NeoTeo. 2021. Porta cuchillos vudú. [online] Available at: <<https://www.neoteo.com/porta-cuchillos-yudu/>>: [Accessed 28 September 2021].
6. Thibault, S., 2021. Dejando atrás el odio. [ilustración digital]. [https://www.behance.net/gallery/52324543/Positive-News-Mag-Leaving-Hate-Behind?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Chate](https://www.behance.net/gallery/52324543/Positive-News-Mag-Leaving-Hate-Behind?tracking_source=search_projects_recommended%7Chate)
7. Motica, D., n.d. Slash Lamp. [Metal, Cemento]. <https://www.despiertaymira.com/index.php/2014/09/slash-lamp-lampara-de-cemento/>
8. Arkangel. 2019. [DVD] Directed by J. Foster. Netflix. <https://www.netflix.com/watch/80131566?trackId=13752289>

# DES-ESPERANZA

Des-Esperanza nace de la exploración de la paradoja emocional entre Esperanza y Desesperación. La Des-Esperanza es una herramienta de aproximación conceptual que explora el proceso en el que se va perdiendo la motivación de lograr un objetivo y busca generar inspiración para los diseñadores.

Karina Caballero Hernández

## Universo Emociones - Esperanza



### Esperanza (Hope)

*HOPE - (hacia el) ESPERAR*

1. f. Estado de ánimo que surge cuando se presenta como alcanzable lo que se desea.
2. f. Mat. Valor medio de una variable aleatoria o de una distribución de probabilidad.
3. f. Rel. En el cristianismo, virtud teologal por la que se espera que Dios otorgue los bienes que ha prometido.

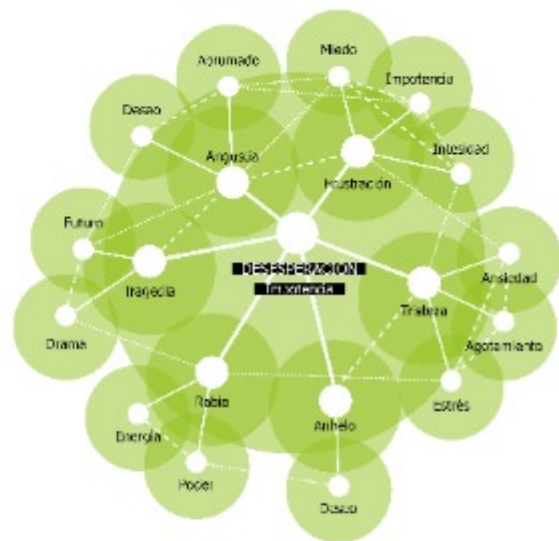
Alimentarse alguien de esperanzas

1. loc. verb. Esperar, con poco fundamento, que se conseguirá lo deseado o pretendido.

Qué esperanzas

1. loc. interj. Cuba, Méx. y Ven. U. para indicar la improbabilidad de que se logre o suceda algo.

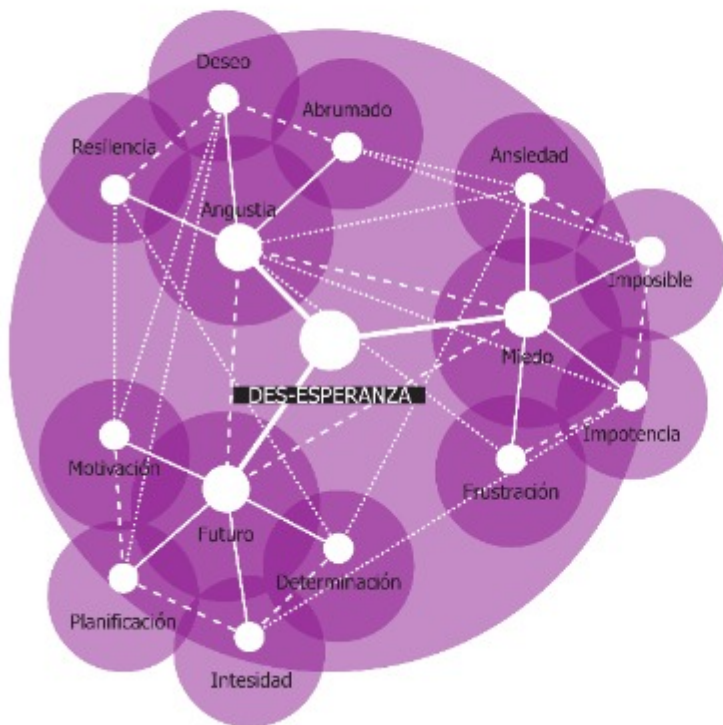
## Universo Emociones - Desesperación



### Desesperación (Desperation)

*DESPERATION - (hacia) DESESPERAR*

1. f. Pérdida total de la esperanza.
2. f. Alteración extrema del ánimo causada por cólera, despecho o enojo.
3. f. Persona o cosa que provoca desesperación.



### Definición

Desesperar / Desilusión / Frustración / Impotencia / Duelo

Sensación generada durante el proceso de perder la motivación para cumplir un objetivo. Cuando todo se torna de color gris.

### Sintomatología

Des-Esperanza: Trastorno que genera perdida de aliento, ocasionando ansiedad e irritabilidad.

1. f. Proceso en el que se va perdiendo la motivación de lograr un objetivo.
2. f. Objeto y/o persona en su último esfuerzo.
3. f. El ultimo respiro.





### Adam Alter: Drunk Tank Pink

Este proyecto habla de la influencia del color rosa en el cambio de comportamiento de una persona. La conexión que se puede implementar es como el color puede influir en la Des-Esperanza.

[Visite el referente](#)



### TERRA

Terra es un dispositivo diseñado para avisarte 60 segundos antes de que un terremoto suceda. Esta conexión con Des-Esperanza es un lapso de tiempo en el cual se debe tomar acción y ese proceso genera ansiedad y angustia por lo que pueda pasar.

[Visite el referente](#)



### Botanomancy by Lush Cosmetics is Infused with CBD Oil

Producto cosmético que contiene cannabis. La conexión que se plantea es por la relajación causada de un producto de uso cotidiano que puede emitir beneficios durante un proceso de duelo.

[Visite el referente](#)



### Land of Dough's Play Dough Has Compostable Glitter & Calming Aromas

Producto sensorial y natural. El método del juego sensorial como una herramienta que ayuda a manejar Des-Esperanza.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- El proceso conceptual de una paradoja inicia en la investigación y análisis de dos emociones opuestas, como lo son Esperanza y Desesperación. En este análisis se identifican conceptos que definen cada emoción y a partir de esos conceptos, se conectan por medio de similitudes directas e indirectas.
- El análisis de cada emoción fue mapeado en constelaciones emocionales, con el objetivo de encontrar conceptos en común que al unir las dos constelaciones permitiera crear la paradoja.
- Al tener los conceptos que definen la paradoja, se le otorga una palabra que mezcla ambas emociones, como lo es Des que proviene de (Desesperación) y Esperanza. Después se define la paradoja como el proceso en el que se pierde la esperanza.
- Se crea el universo estético que ayuda a materializar esta ansiedad, frustración y desespero que caracteriza la paradoja. Se realiza por medio de moodboard y video.

## Referencias

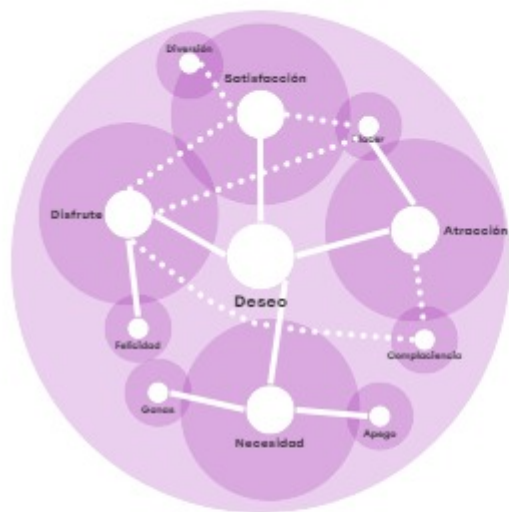
1. Valencia, C. (2021, 22 mayo). ¿Qué es la esperanza? Qué es y porqué es importante. La Autoestima. <https://www.laautoestima.com/esperanza/>
2. de Emociones, U. (2020, 30 octubre). Esperanza. Universo de Emociones. <https://universodeemociones.com/esperanza/>
3. Faces of Product Pleasure: 25 Positive Emotions in Human-Product Interactions. (2012). International Journal of Dsign. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1190/459>
4. Walsh, L. (2013, 14 julio). Color's Effect on Behavior. TrendHunter.Com. <https://www.trendhunter.com/keynote/behavioral-change-speech>
5. Monopolitan, T. (2019, 21 febrero). Terra - La Alarma que te Alerta antes de que un Terremoto Suceda. The Monopolitan. <https://themonopolitan.com/2019/02/terra>
6. McQuarrie, L. (2021, 9 febrero). CBD Bubble Bars. TrendHunter.Com. <https://www.trendhunter.com/trends/cbd-bubble-bar>
7. McQuarrie, L. (2021b, abril 20). All-Natural Sensory Toys. TrendHunter.Com. <https://www.trendhunter.com/trends/play-dough>



# DESILLACIÓN

Desillación nace de la exploración de la paradoja emocional entre Deseo y Humillación. La Desillación es una herramienta de aproximación conceptual que explora la satisfacción, el placer y el deseo sexual por ser humillado y busca generar inspiración para los diseñadores.

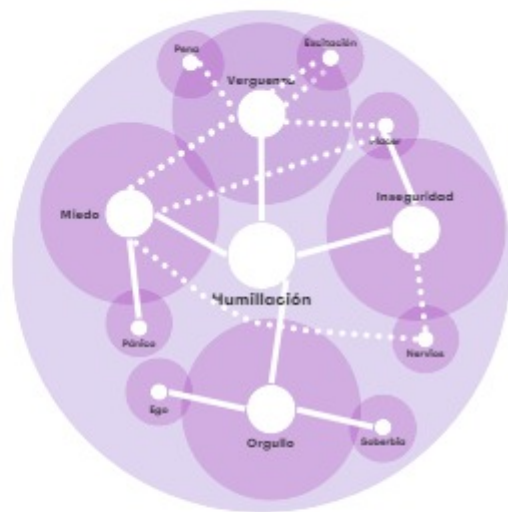
Alejandro Mora Salinas



### Deseo (Desire)

*Desire - (hacia el) PLACER Y SATISFACCIÓN*

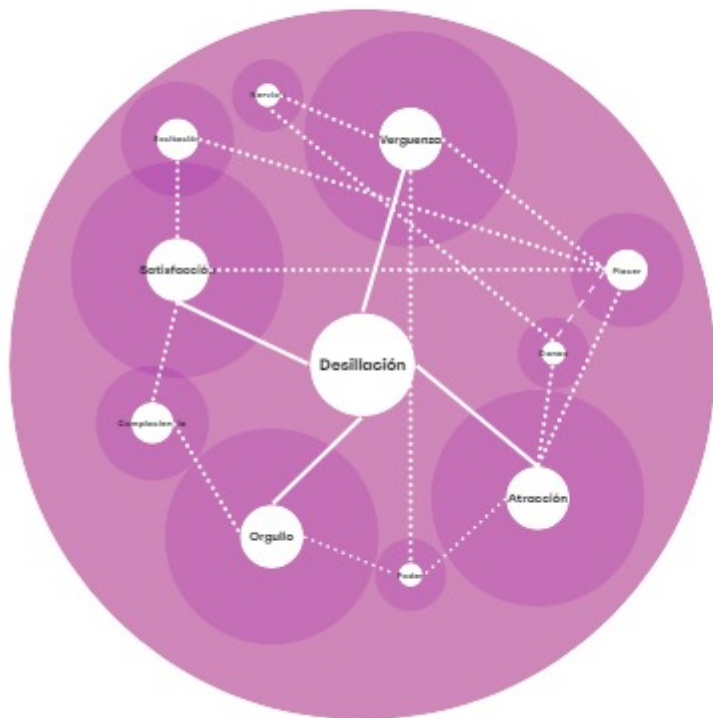
1. Impulso consciente sobre algún objeto o persona que le produzca diversión o satisfacción al encontrarse con él.
2. El deseo se puede entender como una fuerte atracción por la consecución, el conocimiento y el disfrute de alguna cosa. Es por esto, que se puede llegar a tomar desde dos perspectivas; algo bueno, o que satisface; o algo malo, que genera una necesidad.
3. Por otro lado, el deseo se puede entender como un sentimiento sexual, que referencia al apetito sexual y busca la satisfacción por medio del placer.



### Humillación (Humiliation)

*HUMILLIATION - (hacia) VERGUENZA Y SENTIRSE INFERIOR*

1. Sensación de sentirse inferior o verse mal ante la mirada de los demás.
2. La humillación es una emoción que se refleja con respecto a la opinión ajena. De esta manera, las personas pueden llegar hacer sentir mal, estúpido o tonto dejando mal visto a la persona y humillada.
3. La humillación esta centrada en una audiencia, por lo que sin ella no tendría el mismo efecto. De igual manera, es una lucha de poder, por lo que el humillador siempre tratará de hundir al humillado.



### Definición

Placer/ Satisfacción/ Disfrute/  
Excitación por humillarse

Sentimiento de sentir placer sexual y satisfacción al ser humillado y/o menospreciado. Esto genera una sensación de deseo por sentirse inferior frente a una persona dominante.

### Sintomatología

Calor, sudor, piel erizada, excitación, alegría, ganas, necesidad, sentirse inferior.





### Le Wand Crystal G Wand

Crystal G Wand es un juguete sexual hecho mediante cristales como el cuarzo y la obsidiana. Debido a ser un juguete sexual se centra en buscar el placer de diversas formas, asimismo al ser un material diferente a los juguetes de silicona puede generar esta sensación de humillación por probar erróneamente algo nuevo.

[Visite el referente](#)



### The It Kit

The it kit, logra plantear un método de enseñanza de la vida sexual. Esto se relaciona con el proyecto, ya que, puede abrir la mente hacia la desillación y la normalidad de la misma.

[Visite el referente](#)



### Bonding

Bonding es una serie que explora y enseña la desillación en múltiples formas. Esto se debe a que la protagonista es una dominatrix, una mujer que domina y humilla a sus clientes para darles placer sexual. Esto lo hace de diferentes formas, algunas de ellas son el masoquismo, juegos de rol entre otras cosas.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- La paradoja emocional surge del entendimiento conceptual de la relación entre dos emociones, una positiva, deseo y una negativa, humillación. Desde este punto, se analizó el universo de cada emoción para poder tomar los elementos esenciales de cada una de estas.
- A partir de las constelaciones de cada una, se indagó como podrían relacionarse cada una. A través de una pequeña matriz, se encontró como puede unirse el deseo y la humillación, formando así, la desilusión. Cuando se articularon las dos emociones, la desilusión surgió por sí sola, como un sentimiento de placer al ser humillado por otra persona.
- Una vez el universo de la paradoja fue construido se realizó el universo estético que pudiera transmitir las sensaciones de la paradoja emocional. A través de esto, se realizó un video que logrará tomar en cuenta cada una de las características de la paradoja.

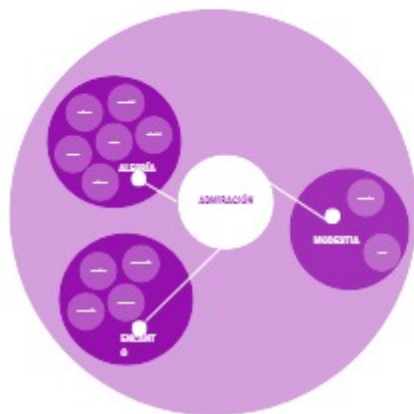
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# DISHOPE

Dishope nace de la exploración de la paradoja emocional entre la admiración y la insatisfacción. Dishope es una herramienta de aproximación conceptual que explora la introspección del ser humano y lo que este busca llegar a ser en medio de una utopía donde se cree que se puede todo, pero a la vez se carga con el peso y arrepentimiento de todo lo que se cree que se pudo hacer y ser sin tener éxito.

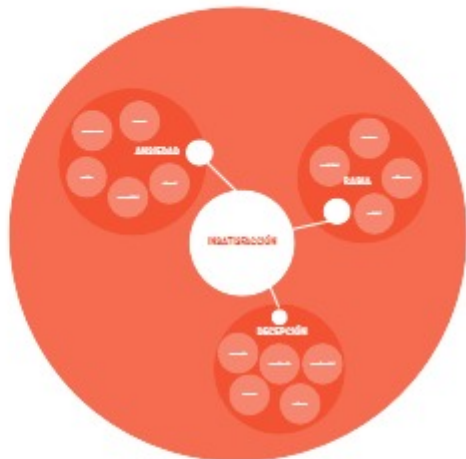
Francesca Sarmiento López



### Admiración (Admiration)

ADMIRATION - (hacia el) ENCANTO Y ANHELO

1. Valorar a otra persona por lo que representa o ha hecho.
2. Sentimiento de asombro de los logros propios o de alguien más.
3. Veneración a otra persona por lo que es, hace o significa.
4. Necesidad de llegar a ser otro ser.
5. Valorar el reflejo propio.
6. Reconocer la valentía en otro al poder superar una situación difícil.

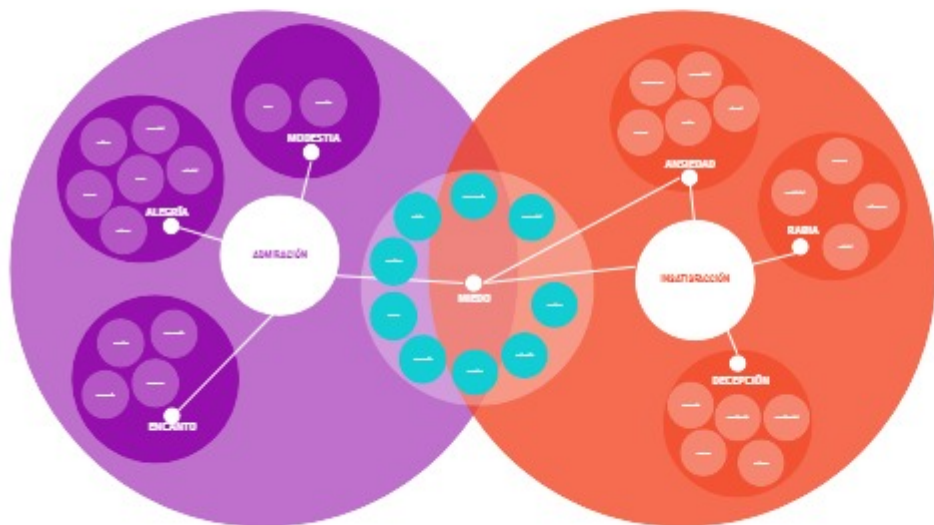


### Insatisfacción (Dissatisfaction)

DISSATISFACTION - (hacia el) AGOBIO Y FRUSTRACIÓN

1. Sentimiento de inconformidad donde las expectativas esperadas no se cumplen.
2. Sentimiento de frustración por el reflejo de lo que soy.
3. Ansiedad por el futuro y presente gracias a metas no cumplidas.
4. Sentimiento de agobio por el "deber ser" social.





### Definición

- Visión introspectiva del reflejo de lo que se es o se quisiera llegar a ser a través del semblante.
- Sentimiento de desencanto y orgullo por las expectativas no cumplidas.
- Asombro por experimentar algo por primera vez y que con el tiempo genere indiferencia.
- Sentirse inmerso en una utopía donde lograr todo es posible y fascinante pero se sabe que es imposible llegar a ese grado de satisfacción.

### Sintomatología

Decepción, Frustración, Anhelos, Ansiedad, Tristeza, Agotamiento y Esperanza

## Universo Estético

En medio de la decepción y frustración hay un tinte de anhelo y esperanza de lo posible, de aquello que queremos lograr. Al tiempo una fuerte tristeza, ansiedad y sensación de agotamiento, donde el sentirse enfrascado en medio de una sensación de inconformidad, refleja el desencanto de lo que soy pero alegría de lo que he logrado.

Video Conceptual

[Link de acceso](#)





### Aceites esenciales

Los aceites esenciales o la aromaterapia demuestran el deseo del ser humano por ser todo lo que no es y hasta donde esta dispuesto a ir para conseguirlo. Creer que diferentes olores pueden ayudar a solucionar los problemas que se tienen enfatiza la utopía en la que viven las personas, en donde hasta la mas mínima e insignificante validación hace creer que todo esta bien.

[Visite el referente](#)



### Bird intelligent sound box

Vivir en un mundo donde el casi es un constante y la perfección es algo imposible, recurrir a objetos que no requieren de una interacción real para sentir una conexión real solo demuestra lo que el ser busca con lo que pudo ser. Tener que recurrir a un objeto inanimado para tener una interacción casi humana demuestra como la soledad se hace paso al camino de la perfección, como cuando se busca lograr todo y ser todo, se pierde una gran parte de la esencia humana.

[Visite el referente](#)



### Sculpture building blocks

Componer con pequeñas piezas los ideales inalcanzables o lograr crear solo hasta lo que la imaginación alcanza nunca será suficiente para satisfacer la necesidad de más. Crear figuras o formas para tener una oportunidad de relajación solo hará mas evidente el vacío que habita en cada ser humano al nunca ser lo suficientemente bueno o creativo para crear la mejor versión de lo que se esta imaginando, demostrando así que las piezas creadas son solo un reflejo del sentimiento de insatisfacción interno que tiene el ser humano sobre si mismo.

[Visite el referente](#)



### Woo-bi lámpara

Tener una lámpara que se basa en la nostalgia del momento perfecto bajo la lluvia que se tenía cuando se era un niño solo demuestra el anhelo de buscar el momento donde se fue realmente feliz sin la preocupación de ser más. Volver a la infancia, es volver a cuando no había un directriz de todo lo que se podía lograr y no se hizo, en ese momento solo estaba la expectativa de vivir en una utopía en la que todo es posible y alcanzable, sin el remordimiento de no ser suficiente.

[Visite el referente](#)



## Metodología

1. Exploración de la emoción positiva dentro de referentes visuales y conceptos
2. Construcción de la definición positiva (a partir de una conceptualización concreta)
3. Exploración de la emoción negativa dentro de referentes visuales y conceptos
4. Construcción de la definición negativa (a partir de una conceptualización concreta)
5. Constelación de la emoción positiva (inspirada en el Universo de las Emociones)
6. Constelación de la emoción negativa (inspirada en el Universo de las Emociones)
7. Exploración de la paradoja emocional (Construcción conceptual a base de referentes)
8. Constelación de la paradoja emocional (inspirada en el Universo de las Emociones)
9. Construcción y definición de la palabra *Ludo* (palabra inventada a partir de la paradoja emocional)
10. Expresiones coloquiales que ejemplifiquen el *Ludo*
11. Construcción del universo estético por medio de un moodboard/collage
12. Construcción del universo estético por medio de un vídeo conceptual
13. Búsqueda de referentes que puedan englobar la emoción/palabra creada.

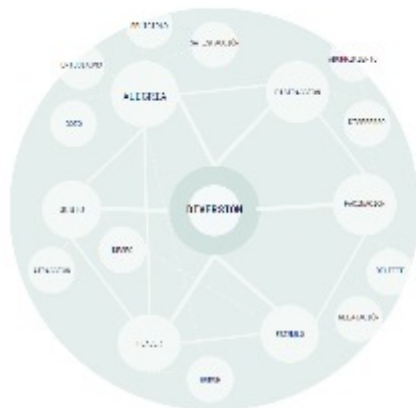
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferriadesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). Positive Emotional Granularity Cards. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.
7. Mistry, N. (2021). This emotive desk lamp embodies the fondest memories of your childhood rainy days!. Retrive September 2021. Recuperado de: <https://www.yankodesign.com/2021/03/21/this-emotive-desk-lamp-embodies-the-fondest-memories-of-your-childhood-rainy-days/>
8. Morby, A. (2015). Kengo Kuma's Tsumiki building blocks can be arranged to create original sculptures. Retrive September 2021. Recuperado de: <https://www.dezeen.com/2015/12/14/kengo-kuma-tsumiki-cedar-wood-building-blocks-original-sculptures/>
9. Li, G. (2018). Bird Intelligent Sound Box. Retrive September 2021. Recuperado de: [https://www.behance.net/gallery/68171175/Bird-intelligent-sound-box?tracking\\_source=for\\_you\\_recommendations](https://www.behance.net/gallery/68171175/Bird-intelligent-sound-box?tracking_source=for_you_recommendations)
10. Olfabrand. (S.F). Aromaterapia botánica lavanda y naranja. Retrive September 2021. Recuperado de: <https://www.olfabrand.com/collections/aceites-esenciales-puros/products/aromaterapia-botanica-naranja-lavanda>

# DIVERPA

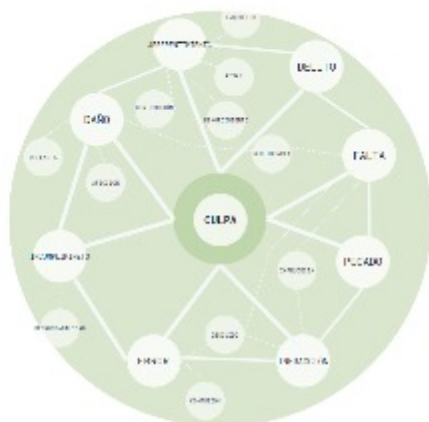
Diverpa nace de la exploración de la paradoja emocional entre "Diversión" y "Culpa". Diverpa es una herramienta de aproximación conceptual que explora el gusto, la alegría y la satisfacción a causa de algún suceso culposo o de algún acto indebido, y busca generar inspiración para los diseñadores.

Sergio Andrés Becerra



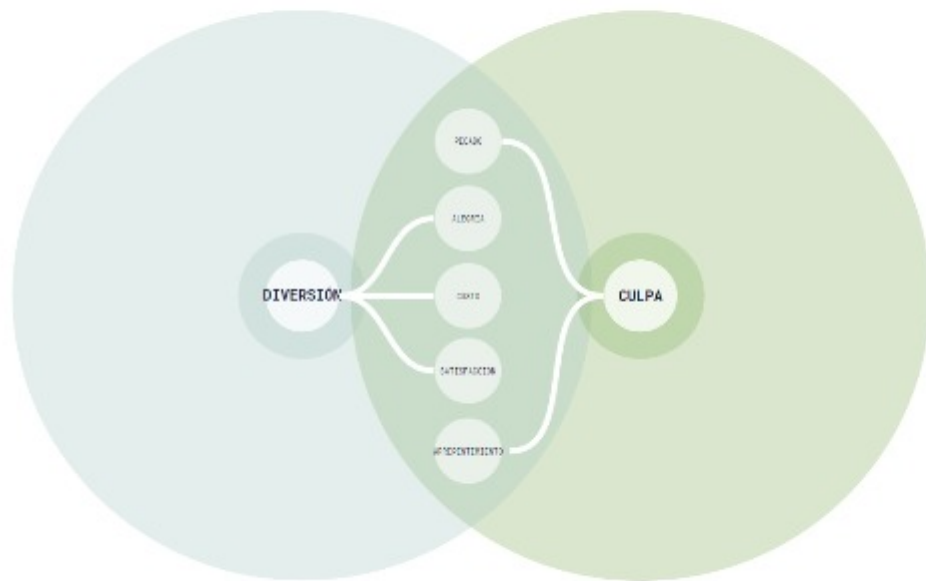
### Diversión (Amusement)

1. Todas aquellas actividades que generan alegría en quien las realiza ya que se caracterizan por ser entretenidas, alegres, relajantes o interesantes.
2. La diversión es subjetiva, ya que depende mucho de cada uno y de sus intereses personales, anhelos, deseos, expectativas, etc.
3. Se presenta mas en edades infantiles pero también en adultos si la actividad o la acción a realizar es interesante y estimulante para quien la está llevando a cabo.



### Culpa (Guilt)

1. Es un sentimiento que se asienta en las conciencias de las personas, especialmente cuando no se tiene la intención de perturbar al otro, sino que el daño surge por negligencia, da paso al remordimiento y siente esa sensación de inquietud por haber realizado un mal acto.
2. Acción imprudente o negligente a una omisión que se comete de manera voluntaria, sabiendo que implicará daños a terceros.
3. Falta de responsabilidad o causa de un suceso o de una acción negativa o perjudicial, que se atribuye a una persona o cosa.



### Definición

Disfrutar / Culpa / Satisfacción /  
Alegría / Arrepentimiento

Esta emoción te genera culpabilidad/  
frustración/arrepentimiento sobre  
algo que te divierte.

### Sintomatología

Se siente bien a causa de algún  
suceso culposo o de algún acto  
indebido.

### Situaciones

Fumar / Escuchar música a un  
volumen muy alto / Pasar demasiado  
tiempo jugando videojuegos.

## Universo Estético

En muchas ocasiones hacemos cosas que nos gustan sin pensar que más adelante en un futuro vamos a estar arrepentidos de lo sucedido, y a medida que va pasando el tiempo poco a poco sentimos esa culpa consumir nuestro cuerpo enteramente.



Video Conceptual

[Link de acceso](#)





### Alla Goccia: The fun side of annoyance

La forma y la actividad que generan las copas es muy divertida pero poco a poco va a hacer que inconscientemente el hecho de tomar "obligatoriamente" genere una diverpa dependiendo de la bebida que se tome.

[Visite el referente](#)



### E. chromi

Este proyecto explora en la experimentación con materiales que son muy poco comunes como lo es la materia fecal y genera en algunas personas una diverpa al saber la clase de material que es.

[Visite el referente](#)



### Guilty Pleasure

Este proyecto se relaciona directamente con la diverpa ya que muestra algunos de los casos que generan esta emoción por medio de nuestras acciones y de distintas situaciones.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- Investigación y exploración en profundidad sobre cada una de las emociones tanto positiva (Diversión) como negativa (Culpa) desde el punto de vista social y personal.
- Elaboración de un mapa de universos emocionales para partir de dos emociones
- A raíz de los universos nace una paradoja llamada diverpa partiendo de dos emociones
- Se crea un universo estético el cual muestra como pasas de una diversión a una culpa que te va consumiendo poco a poco por todo tu cuerpo.
- En el video se muestra una recreación del como pasamos de un sentimiento de diversión a una culpa que nos encierra y recoge frente a todas nuestras emociones.
- La decisión de los referentes nace debido a que estos comparten emociones con la diverpa y a su vez sirvieron de inspiración como mecanismos de exploración social en la paradoja.

## Referencias

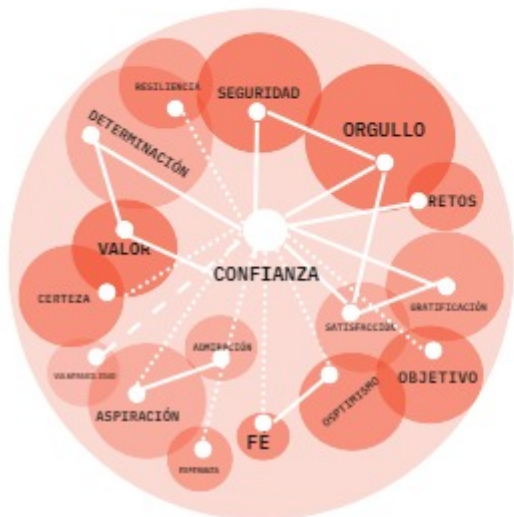
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# DUDANZA

Dudanza nace de la exploración de la paradoja emocional entre la duda y la confianza. La Dudanza es una herramienta de aproximación conceptual que explora el sentir de dudar de la confianza que se tiene sobre si mismo, algo o alguien más y busca generar inspiración para los diseñadores.

**Maria Paula Osorio**

## Universo Emociones - Confianza



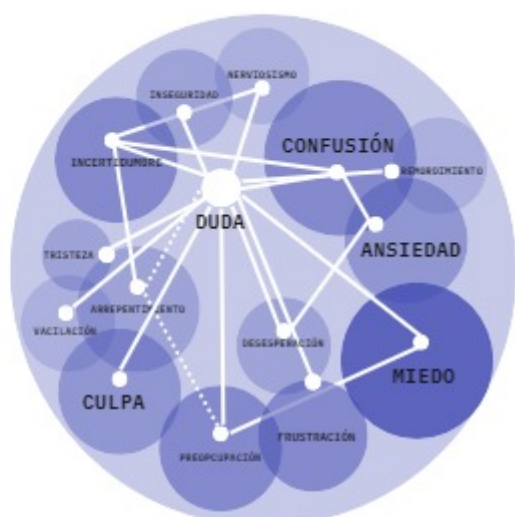
### Confianza (confidence)

CONFIDENCE - (hacia la) SEGURIDAD Y REAFIRMACIÓN

1. Seguridad, especialmente al emprender una acción difícil o comprometida.
2. Esperanza firme que una persona tiene en que algo suceda, sea o funcione de una forma determinada, o en que otra persona actúe como ella desea.
3. Experimentar fuerza mental o moral para resistir o hacer frente a cualquier situación
4. Surge cuando se tiene la certeza de que uno es capaz de superar un desafío en el proceso de realización de su objetivo

RETO → HABILIDAD → CONFIANZA

## Universo Emociones - Duda

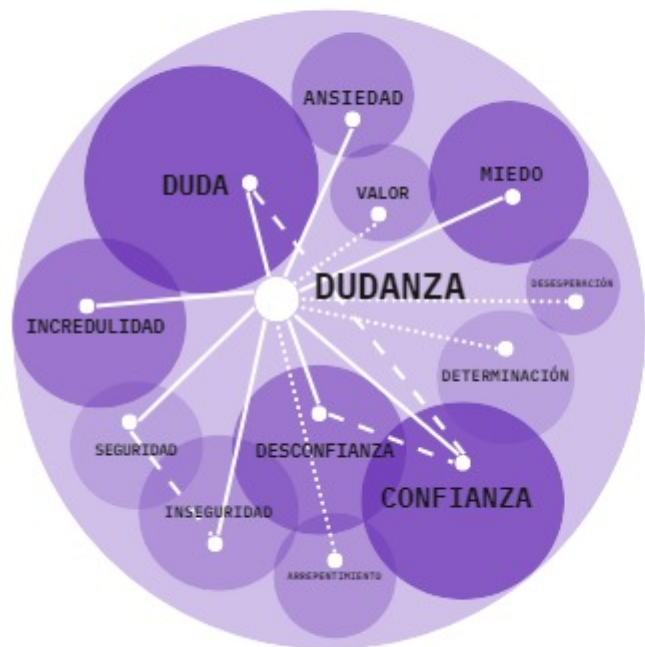


### Duda (Doubt)

DOUBT - (hacia) INCERTIDUMBRE Y DESCONOCIMIENTO

1. Proceso cognitivo que causa la emoción negativa se evoca cuando hay posibles consecuencias negativas involucradas en una decisión o postura por tomar.
2. Vacilación o falta de determinación ante varias posibilidades de elección sobre creencias, noticias o hechos.
3. La sensación cuanto debes hacer algo hay más de un curso de acción para elegir.

DECISIÓN → MIEDO DE EQUIVOCARSE → DUDA



## Dudanza

*nombre femenino*

### Definición

Emoción paradójica que surge cuando se duda de la confianza propia que se tiene como una reacción contra intuitiva frente a una situación.

También puede darse frente a la duda de la confianza que alguien ajeno tiene frente a una situación en el que el sujeto se ve implicado.

Esta emoción puede llevar ya sea a una reafirmación de esta confianza o a un replanteamiento o disminución de la confianza que se tenía antes de sentir la dudanza.

### Fenómenos Relacionados

"Fake it till you make it": Puede ser una antídoto frente a la dudanza: esta estrategia se puede aplicar una vez se siente la dudanza sobre sí mismo para recuperar la confianza.

Síndrome del impostor: la Dudanza puede ser uno de los síntomas de este trastorno psicológico o creencia en el que el sujeto no reconoce sus méritos, logros o valía personal pues considera que lo que lo ha llevado a su éxito es suerte o percepción de los demás. Incredulidad de las capacidades propias.

CONFIANZA → DUDA DE ESTA → DUDANZA





### Happiness Hat

El Happiness Hat es un dispositivo portátil que detecta si estás sonriendo y proporciona retroalimentación de dolor si no lo estás. Mediante el uso repetido de este dispositivo acondicionador, puede entrenar a su cerebro para sonreír todo el tiempo. Se conecta con la Dudanza por medio de la expresión *"fake it till you make it"* como antídoto ante esta paradoja emocional.

[Visite el referente](#)



### Design Posture

Jeffrey Heiligers diseñó Posture, una colección de prendas diseñadas para corregir las malas posturas. Se conecta por la dudanza por medio del Power Posing o la creencia de que el lenguaje corporal que manejamos puede influenciar la confianza que nos tenemos y proyectamos. Así pues si alguien está sintiendo dudanza una prenda que diseñe una postura de confianza puede ayudar.

[Visite el referente](#)



### I doubt it

Juego de cartas que se basa en confiar o dudar de lo que los contrincantes están diciendo. Donde la Dudanza frente a otros se ve constantemente presente.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- Exploración de emoción positiva: Confianza.
- Exploración de emoción negativa: Duda.
- Exploración de posibles combinaciones entre las dos emociones
- Elaboración de constelación emocional de Confianza y duda.
- Conceptualización: dar nombre y sentido a la paradoja emocional
- Elaboración de constelación emocional de la paradoja Duda.
- Entendimiento del proceso mental que se tiene para llegar a la confianza, duda y dudanza.
- Investigación de la influencia del lenguaje corporal tanto en emoción positiva como en la negativa.
- Investigación de fenómenos que se podían relacionar con la paradoja
- Investigación en Amy Cuddy y la teoría del Power Posing
- Investigación del Síndrome del impostor
- Elaboración del moodboard a partir de lo investigado para entrar a un universo estético de la paradoja
- Redacción de una definición final de la paradoja Dudanza
- Elaboración de video que entre en el universo estético y que de a entender el concepto de dudanza
- Investigación de referentes.

## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Cómo funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.
7. Your body language may shape who you are | Amy Cuddy. (2012, 1 octubre). YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=Ks\\_Mh1QhMc](https://www.youtube.com/watch?v=Ks_Mh1QhMc)
8. Barbosa, R. (2021, mayo). Síndrome del Impostor. Universidad Autónoma de México. [https://www.researchgate.net/publication/352088110\\_Sindrome\\_del\\_impostor](https://www.researchgate.net/publication/352088110_Sindrome_del_impostor)
9. Ruano, K. (2004). La influencia de la expresión corporal sobre las emociones: Un estudio experimental. Universidad Politécnica de Madrid. [https://oa.upm.es/451/1/KIKI\\_RUANO\\_ARRIAGA.pdf](https://oa.upm.es/451/1/KIKI_RUANO_ARRIAGA.pdf)
10. Clothes designed to correct poor posture. (2019). Design Indaba. <https://www.designindaba.com/articles/creative-work/clothes-designed-correct-poor-posture>
11. The happiness hat forces you to smile. (2009). Core77. <https://www.core77.com/posts/15061/the-happiness-hat-forces-you-to-smile-15061>



# EXTALINA

Extalina nace de la exploración de la paradoja emocional entre Alegría (Joy) y Ansiedad (Anxiety). La Extalina es una herramienta de aproximación conceptual que explora la sensación de éxtasis como resultado de los nervios y adrenalina por el disfrute de algo, y busca generar inspiración para los diseñadores.

Daniela Ariza Martínez

## Universo Emociones - Alegría

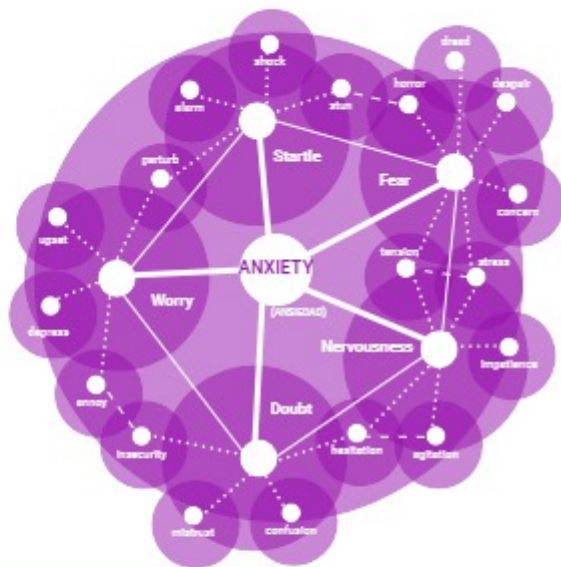


### Alegría (Joy)

JOY - (hacia el) PLACER Y ÉXTASIS

1. La experiencia de estar contento (o tomar parte en) algo placentero o un evento deseable.
2. Se puede experimentar cuando un producto es placentero de usar, cumple a cabalidad con sus funciones, o facilita el disfrute de una actividad. Adicionalmente, puede representar o recordar una actividad "disfrutable" del pasado.
3. Sentimiento de gran placer y felicidad.
4. Emoción evocada por el éxito, la buena fortuna o la obtención de los objetivos fijados.
5. Surge cuando algo se disfruta en exceso, proporciona placer sensorial y lleva al éxtasis.

## Universo Emociones - Ansiedad

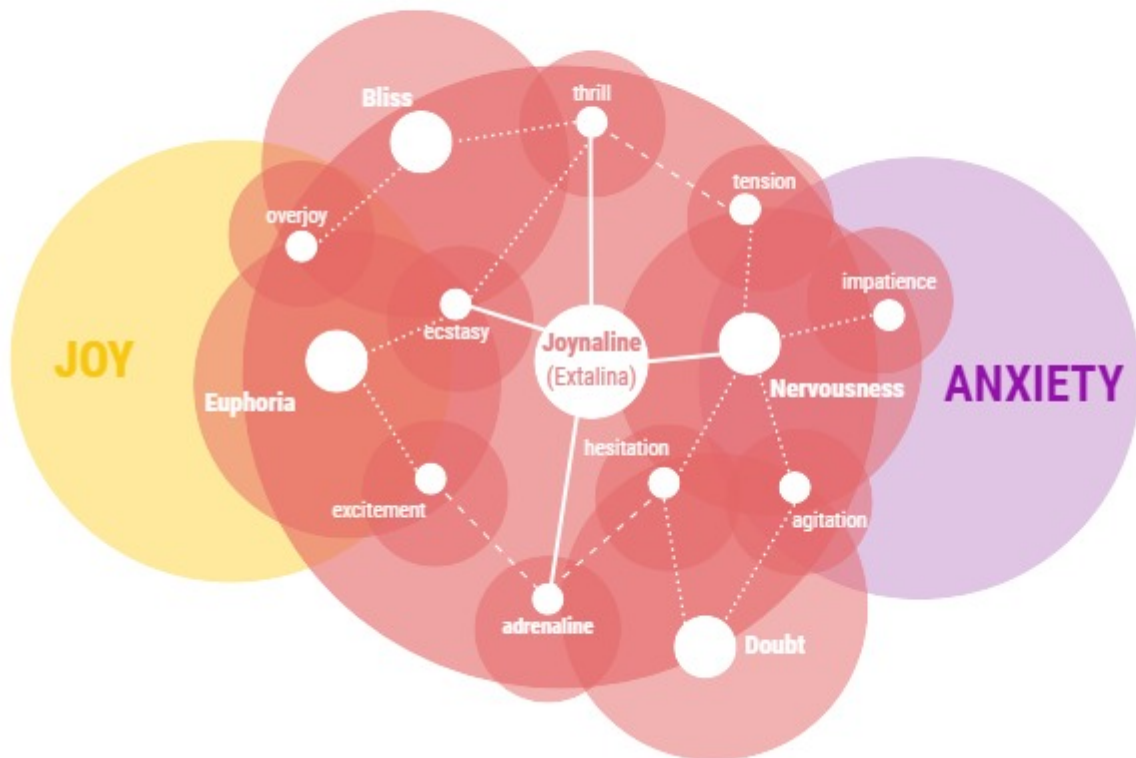


### Ansiedad (Anxiety)

ANXIETY - (hacia) NERVIOS Y ADRENALINA

1. Sentimiento experimentado cuando se piensa en exceso sobre cosas malas que pueden pasar. La guardia está alta porque no se sabe cuál sea la amenaza o en que momento ocurrirá.
2. Preocupación y miedo intensos, excesivos y continuos ante situaciones cotidianas. Es posible que se produzca taquicardia, respiración agitada, sudoración y sensación de nervios.
3. Estado generado por una situación particular que pueda resultar en intensa excitación y sensación de adrenalina excesiva

# Extalina



### Definición

Liberación / Éxtasis / Placer / Adrenalina

1. Sensación de nervios, estrés o impotencia como respuesta a una felicidad excesiva o un placer máximo.
2. Se puede experimentar ante la ansiedad de sentir una excitación o éxtasis muy intenso.
3. Sentimiento de placer y éxtasis tras la liberación de una gran cantidad de energía o adrenalina acumulada.
4. Se libera extalina tras una situación de mucha impotencia y ansiedad debido a un exceso de placer.

### Sintomatología

Ansiedad y éxtasis canalizado a placer y liberación.

## Universo Estético

Una sensación de placer, descontrol y éxtasis incontrolable puede llegar a liberar extalina. Sentir tanta ansiedad y adrenalina que la única forma de canalizar esta sensación y liberarla es a través de apretar objetos, sentir como sus fluidos escurren y se liberan junto a esta sensación.

Video Conceptual

[Link de acceso](#)



### Example Stimuli

More Cute



Babies

Less Cute



Animals



### Playful Aggression

Cute aggression o agresión por las cosas tiernas es un estímulo que se genera ante objetos o especies cuya apariencia causa demasiada ternura que lleva al cuerpo a exteriorizar esa sensación a modo de rabia o deseo de espichar para liberar esta sensación.

[Visite el referente](#)



### Eyeborg

El artista Neil Harbisson nació con ceguera para los colores, pero un dispositivo conectado a su cabeza le permite transformar los colores a frecuencias sonoras para así poder identificarlos.

[Visite el referente](#)



### Climax

Esta película de Gaspar Noé narra la experiencia de una compañía de baile tras consumir LCD y presentar una crisis psicodélica colectiva. Al estar bajo el efecto de una droga, en algunos momentos tienen una liberación excesiva de placer a nivel psicológico y corporal tras estados de crisis. Algo parecido a experimentar extalina.

[Visite el referente](#)



### Lovesick: The Transfection

La artista Heather Dewey-Hagborg diseñó una instalación en la cual simula la creación de un virus que al infectar humanos, aumenta la producción de oxitocina en ellos buscando, de manera liberar energía y sentimientos de euforia.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Investigación general y específica de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva: Alegría (Joy). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Exploración emoción negativa: Ansiedad (Anxiety). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Conceptualización y entendimiento de ambas emociones: Comprensión de su definición, contexto, experiencias y formas de abordarlas. Desde entrevistas, encuestas y la perspectiva propia.
- Exploración y articulación de paradoja emocional: Extalina. Primeras aproximaciones a la combinación de ambas emociones, creación de constelación conjunta.
- Creación definición paradoja emocional: conceptualización y caracterización de la paradoja y su contexto.
- Creación y exploración de moodboard.
- Planeación y creación video Extalina: Analizar y buscar la manera de representar y transmitir el concepto, su definición y su relación a nivel estético con el moodboard.
- Desarrollo y ejecución del video.
- Búsqueda de referentes y asociaciones culturales contemporáneas con el concepto.

## Referencias

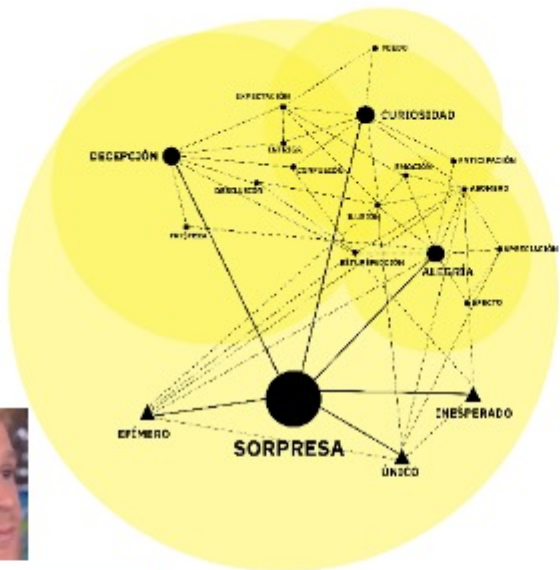
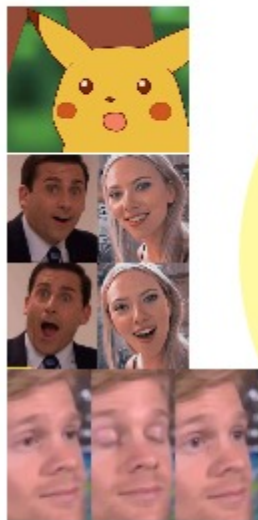
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# FRUSTRESA

La frustresa nace de la exploración de la paradoja emocional entre sorpresa y frustración. La frustresa es una herramienta de aproximación conceptual que explora la sorpresa negativa, las sensaciones de anticipación y decepción, así como situaciones de la vida cotidiana en las que estas se presentan generando inspiración para los diseñadores.

Tatiana López

## Universo Emociones - Sorpresa

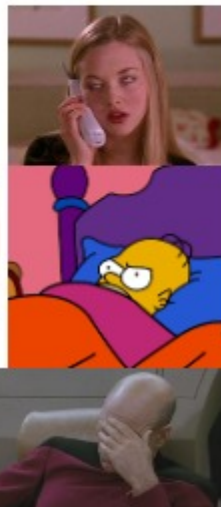
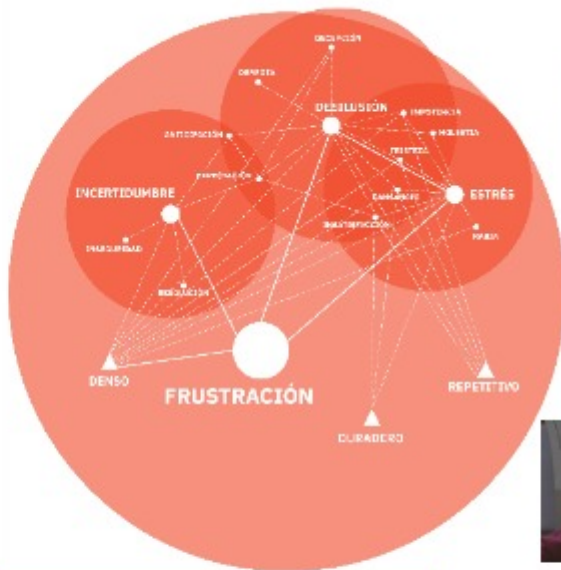


### Sorpresa (Surprise)

**SURPRISE** - (hacia) ESTUPEFACCIÓN Y SHOCK

1. Alteración emocional causada por algo imprevisto o inesperado.

## Universo Emociones - Frustración



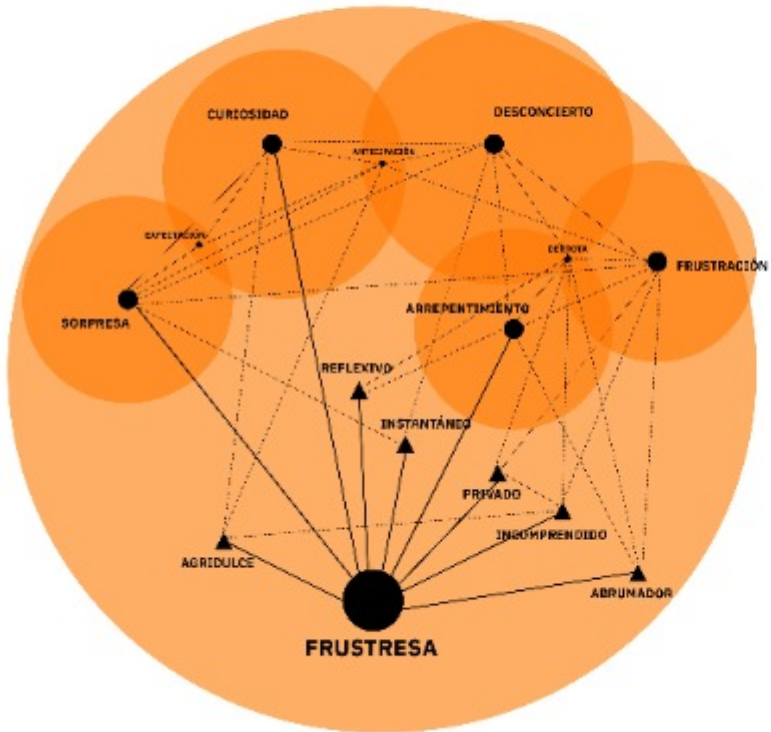
### Frustración (Frustration)

**FRUSTRATION** - (hacia) DECEPCIÓN Y DESILUSIÓN

1. Imposibilidad de satisfacer una necesidad o un deseo.
2. Sentimiento de tristeza, decepción y desilusión que esta imposibilidad provoca.



# Frustrata



### Definición

Desconcierto / desilusión / shock / estupefacción / desesperación

Sensación generada en el momento en que ocurre un evento que se anticipaba mucho, pero el resultado no es lo que se esperaba y causa insatisfacción.

### Sintomatología

Shock de frustrata: episodio en el que la persona no puede creer lo que acaba de pasar, y se sume en un estado de frustración total.





### Mr. Piggy

A pesar de que se basa en otra paradoja emocional (*the excitement of distress*), Mr. Piggy puede llegar a causar un shock de frustración, si llegara a romperse inesperadamente cuando aún no se ha recogido el dinero suficiente para la meta establecida; la anticipación del ahorro terminaría en una decepción frustrante.

[Visite el referente](#)



### The Uncomfortable

Esta colección de objetos cotidianos inconvenientes es completamente frustrante. Causaría frustración ir a un restaurante y enterarse de que el tenedor es completamente inútil, y prácticamente no hay manera civilizada de comer.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Se comenzó por explorar individualmente los elementos principales de la paradoja, es decir: la sorpresa y la frustración por separado.
- Para una primera aproximación se recopilaron GIFs e imágenes (principalmente memes) populares en redes sociales utilizadas para expresar las emociones principales de la paradoja. Esto con el objetivo de crear un consenso contemporáneo de lo que estas emociones evocan y cómo se manifiestan (palabras, expresiones, gestos, etc).
- Tras establecer el consenso general, se hicieron unas cortas preguntas a algunas personas, indagando en situaciones específicas en las que han experimentado las sensaciones de frustración y sorpresa (por separado).
- Bocetación de las constelaciones: se construye un esqueleto para lo que después serían las constelaciones finales, con la emoción principal en el centro y emociones secundarias (que pueden venir antes o después) a su alrededor, así como adjetivos relacionados con la experiencia de la emoción central.
- Se definen dos paradojas, *Sortración* y *Frustrata*, y se plantean situaciones de la vida cotidiana en las que se pueden presentar dichas emociones. Así cada quién puede comenzar a relacionarse con estas paradojas, e identificar momentos en los que las ha vivido, o podría vivirlas.
- La *Frustrata* es elegida como la paradoja a trabajar. Se construye el boceto de la constelación de esta emoción de la misma forma anteriormente mencionada.
- Nace el universo estético de la paradoja mediante un moodboard y un primer acercamiento al video.
- Se construyen las constelaciones finales para las dos emociones principales y la paradoja.
- Se realiza nuevamente el video, teniendo mucho más en cuenta el moodboard.

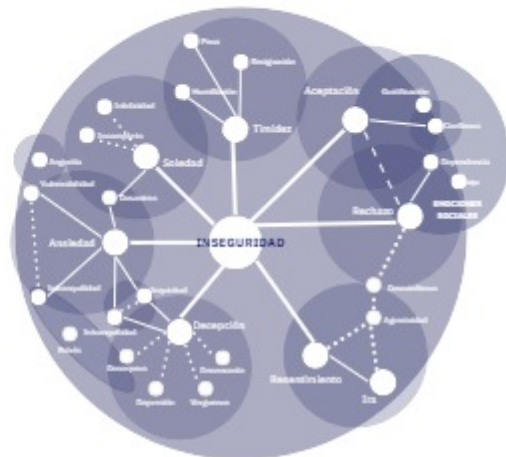
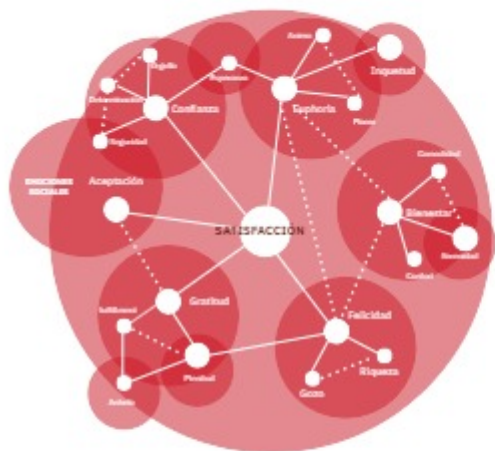
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Cómo funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# INSEGUFACCIÓN

Insegufacción nace de la exploración de la paradoja emocional entre la Inseguridad y la Satisfacción. La insegufacción es una emoción de la aproximación conceptual sobre las acciones tomadas con euforia que producen satisfacción pero que terminan alimentando una inseguridad mucho más grande.

Natalia Ortega Hortúa

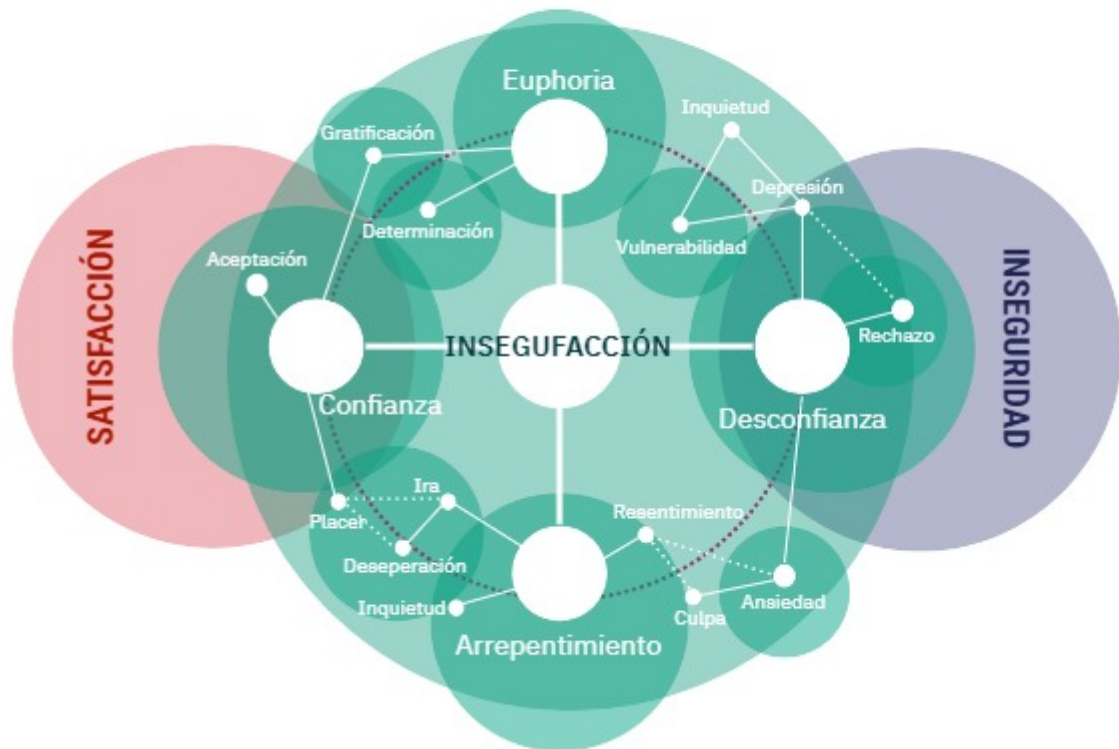


### Satisfacción

1. Sentimiento de bienestar o placer
2. Surge tras una acción que tiene como efecto un sentimiento de satisfacción que es momentáneo
3. Se asocia con felicidad pero es diferente aunque si se relacionan donde para sentir felicidad es necesario sentir satisfacción.
4. Cumplimiento de los propios deseos, expectativas o necesidades, o el placer derivado de ello.
5. La satisfacción puede ser generada por las acciones de cada uno, pero también puede ser generada por elementos sensoriales, de igual forma puede ser en el corto o largo plazo.

### Inseguridad

1. Falta de confianza
2. También puede ser asociada por no sentirse fuerte o seguro.
3. Por lo general, las inseguridades son producidas por alguien más, pero estas tiene un efecto que puede perdurar por muchos años dentro de una persona.
4. Existencia de un peligro, de un riesgo o refleja alguna duda sobre un asunto determinado.
5. Es única para cada persona, generando una desaprobación interna o inconformidad que puede ser invisible para las personas del exterior.
6. Varía según aspectos como el genero, la región, economicos, politicos y/o culturales.



### Definición

Lo que hoy me genera o me puede generar satisfacción, mañana me puede generar una inseguridad en corto o largo plazo.

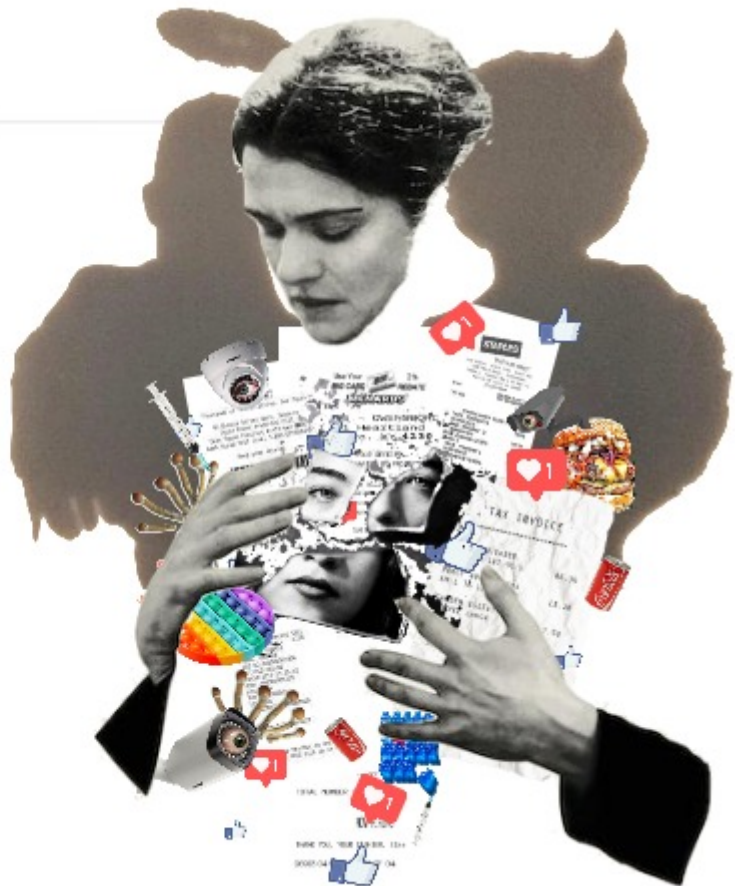
Proceso que puede generarse de manera inconsciente o consciente donde al tomar una decisión o una acción se produce una satisfacción que es momentánea y después esta se transforma en culpa y arrepentimiento que termina en presentarse como una inseguridad.

Es un ciclo vicioso donde la constante búsqueda de satisfacción momentánea alimenta de manera inversa a la o las inseguridades

## Universo Estético

Las inseguridades son únicas, son invisibles entre las personas del exterior, pueden perdurar todo la vida y son provocadas por sencillos aspectos de la vida cotidiana que generar por un corto instante satisfacción.

El video es una visión de diferentes personas experimentado la inseguridad en su día a día.



Video Conceptual

[Link de acceso](#)





### Orfield Laboratories

El lugar más silencioso del mundo.

Un espacio en el cual las personas no duran mucho tiempo. Al inicio sienten paz pero a los 5 minutos empiezan a tener alucinaciones y pueden escuchar su propio flujo sanguíneo.

[Visite el referente](#)



### Black Swan 2010

La película demuestra como ese deseo de la bailarina por ser la mejor, la hace hacer cosas que normalmente no haría y que además al final le terminan causando alucinaciones y aumenta sus trastornos y su inseguridad por ser la mejor bailarina

[Visite el referente](#)



### Mirror House (2012)

Es un proyecto que refleja los paisajes y todo lo que se encuentra a su alrededor, si te paras frente a esta vas por mucho tiempo te vas a empezar a enfocar en tus inseguridad o puntos debilidades.

[Visite el referente](#)



### Black Mirror

The entire history of you.

Aunque puede ser satisfactorio recordar todo y todos los aspectos diminutos de la vida, también puede generar inseguridad, al sobrepensar cada aspecto. Viviendo del pasado y estar encerrado en su propia memoria.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Inicialmente se analizó y se estudió cada una de las emociones por aparte.
- Luego se estudió como se desarrollan y originan las inseguridades en las personas por medio de un estudio que cuantificaba estos datos y permitía entender como surgen desde las adolescencias, generalmente son producidas por alguien más pero estas pueden perdurar por toda la vida.
- De igual forma, un video que recolectaba las inseguridades de las personas desde los 5 a los 75 años, demostró la evolución de esas inseguridades.
- Posteriormente se desarrolló cada uno de esos universos y como estos se comportarían si fueran una única emoción, construyendo así la paradoja emocional de la inseguridad.
- Por último, se desarrolló la emoción de manera gráfica, desde un moodboard hasta un video que demostrara como la búsqueda de satisfacción a corto plazo termina alimentando la inseguridad desde diferentes perspectivas de la vida cotidiana.

## Referencias

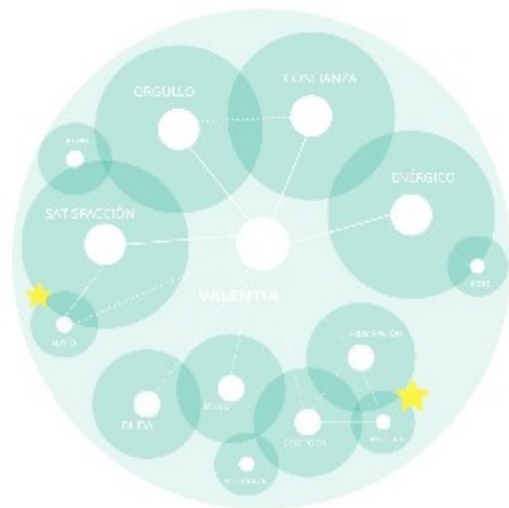
1. Fitrated. (2016). *An exploration of insecurity overtime*. Obtenido de: <https://www.fitrated.com/resources/insecurity-over-time/#methodology>
2. Glamour. (2020). *What's your biggest insecurity? 70 men ages 5-75*. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=g1aUj2kLmBw>
3. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). *¿Como funciona? Universo de Emociones*. Obtenido de: <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
4. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
5. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
6. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
7. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
8. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# IRALENTÍA

Iralentía nace de la exploración de la paradoja emocional entre Valentía e Ira. La Iralentía es una herramienta de aproximación conceptual que explora la necesidad de enojarse para dejar ir lo que nos impide avanzar o tomar decisiones difíciles y busca generar inspiración para los diseñadores.

Mariana Ramírez Toro

## Universo Emociones - Valentía



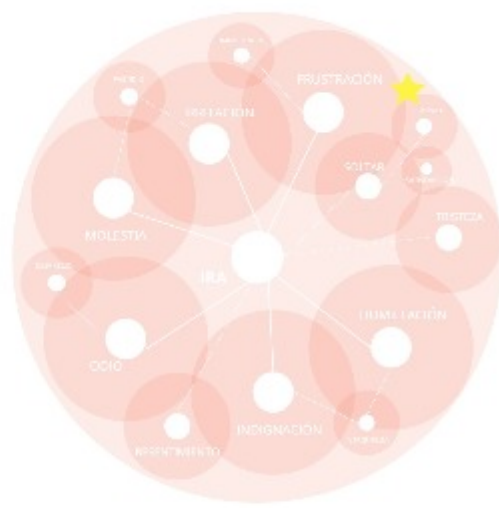
★  
Puntos de  
contacto con  
Ira (Anger)

### Valentía (Courage)

COURAGE - (hacia el) ANFRONTAR

1. Experimentar la fuerza mental o moral para perseverar y soportar el peligro o las dificultades.
2. Surge cuando se tiene la certeza de que su comportamiento asegurará la eliminación de un obstáculo y mejorará las posibilidades de lograr la meta
3. Enfrentarse a lo que se presente y arriesgarse sin dudar
4. Los productos pueden llenar de valor a alguien para que se aventure a tomar riesgos o se prepare para afrontar el exterior, pero también pueden requerir de cierta confianza para ser usados.
5. A través de la evocación se puede hacer sentir orgulloso, confiado y de nuevo valiente a alguien

## Universo Emociones - Ira



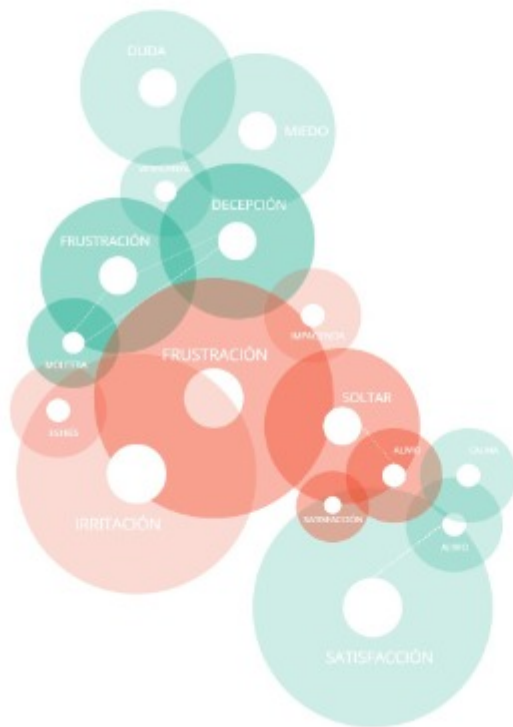
★  
Puntos de  
contacto con  
Valentía (Courage)

### Ira (Anger)

ANGER - (hacia la) PROVOCACIÓN

1. Sensación que puede ser provocado cuando alguien le hace algo malo a otro y este resulta lastimado u ofendido. Se va en contra de ese alguien para detenerlo o evitar que lo haga de nuevo.
2. Inicia tras el encuentro con algo o alguien que genera una ligera irritación, la cuál va aumentando y pasa a ser enojo. Luego, este se va acumulando más y más hasta transformarse en ira
3. Puede ser causada por situaciones cotidianas, como regar el café o tropezar en la calle y no necesariamente por alguien externo involucrado.

## Iralentía



### Definición

Afrontar / enfrentar / soportar / detonar / soltar

Instante en el cuál la paciencia y/o tolerancia de una persona llega a su límite, provocando ira que le llena de valor para enfrentar las consecuencias de soltar todos aquellos pensamientos que reprimía.

### Sintomatología

Suppressional disorder: trastorno en el que se reprime el enojo, frustración y estrés, hasta el punto de ahogarse en la ira y estallar de golpe soltando todo. Irritabilidad, sofocamiento, ansiedad, frustración, repentina calma o alivio.

## Universo Estético

Iralentía es la transición de un momento de ira en frenesí atravesado por la valentía que trae el deseo de salir adelante y en camino hacia el vacío y la calma que queda tras dejar ir esas emociones contenidas para afrontar lo que se viene.



Video Conceptual

[Link de acceso](#)



### "Do hit" Chair

Resulta increíble la idea de poder terminar en casa el producto comprado y convertirse en co-diseñador de algo único. Esto mientras se fomenta y direcciona la liberación de emociones contenidas para la construcción de algo positivo.

[Visite el referente](#)



### Chocolate Machine

Es emocionante como a través del entendimiento profundo de ciertas emociones y teorías del comportamiento humano pueden fortalecerse o entrenarse aspectos como la fuerza de voluntad y el autocontrol, el cual es el caso aquí. No se trata solo de expresar emociones.

[Visite el referente](#)



### Keymoment

Sugiere alternativas beneficiosas a lo habitual a través de instantes problemáticos pero divertidos o placenteros que apelan al condicionamiento del comportamiento humano sin forzarlo, sino entendiendo los puntos claves de este y usándolos a favor

[Visite el referente](#)



### Design for taboo of menstruation and well-being of women in India

Es inspirador ver cómo aborda temas tan sensibles para ese contexto y les da un vuelco interpretativo donde apela al humor, la competencia y más, para poner sobre la mesa tales temas de forma menos invasiva o abrupta.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- En primer lugar se realizó una investigación particular de cada una de las emociones asignadas, en este caso Ira y Valentía. Se inició con la búsqueda de posibles definiciones e interpretaciones de estas palabras para luego agrupar aquellas que más relación tenían y hallar las emociones secundarias que allí se conectan.
- Más tarde, se realizaron los mapas o universos de emociones correspondientes a la Ira y la Valentía y se prosiguió con la exploración de las emociones secundarias o complementarias, así como del concepto de Paradoja emocional.
- Con esto organizado, se enfrentó la información recopilada de cada emoción y sus respectivos mapas para encontrar los puntos que tienen en común y cómo llegan a relacionarse.
- A partir de allí, se plantea una intersección a la cual se le da el nombre de Iralentía y posteriormente es definida de forma sintética.
- Una vez desarrollada esta definición, se da paso a la construcción de una tercera constelación, esta vez de la Iralentía, la paradoja emocional resultado de la unión de las dos emociones principales.
- En este punto, comienza el desarrollo estético y visual de Iralentía, propuestos a través de un Moodboard y un video corto, los cuales buscan plasmar las sensaciones contenida en esta paradoja emocional.
- Por último se realiza una búsqueda de referentes que permitan inspirar el desarrollo de Iralentía en este proyecto, ya sea por sus aproximaciones desde la interacción o desde las apelaciones que hacen a ciertos puntos claves del comportamiento humano.

## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

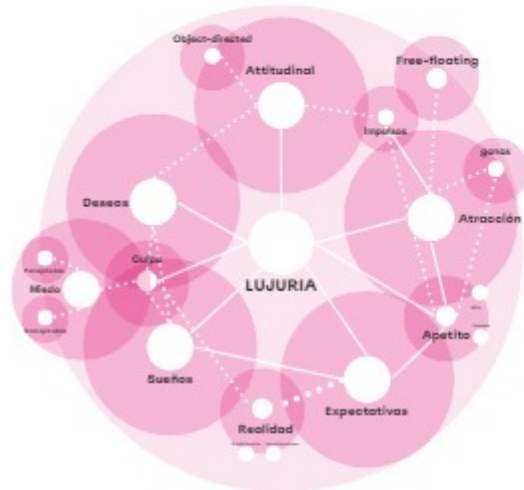


# LUDO

El *Ludo* nace de la exploración de la paradoja emocional entre Lujuria y Miedo. El *Ludo* es la angustia generada por las consecuencias reales o imaginarias que se pueden generar al momento de pecar. Es el recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a la alegría que le proporciona la acción de pecar. La paradoja emocional busca generar inspiración para diseñadores y artistas.

Samuel Mujica

## Universo Emociones - Lujuria

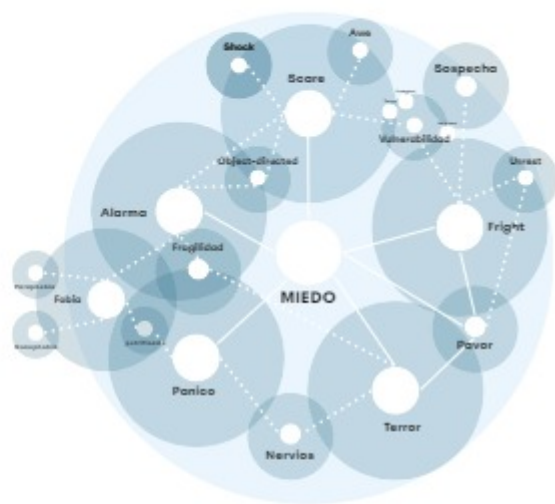


### Lujuria (Lust)

Lust - (hacia el) Deseo desenfrenado

1. Deseo excesivo y desenfrenado hacia el placer humano.
2. Exceso de demasía en sentimientos materiales.
3. Pecar de excesos.
4. Apetito y deseo insostenible sobre algo.

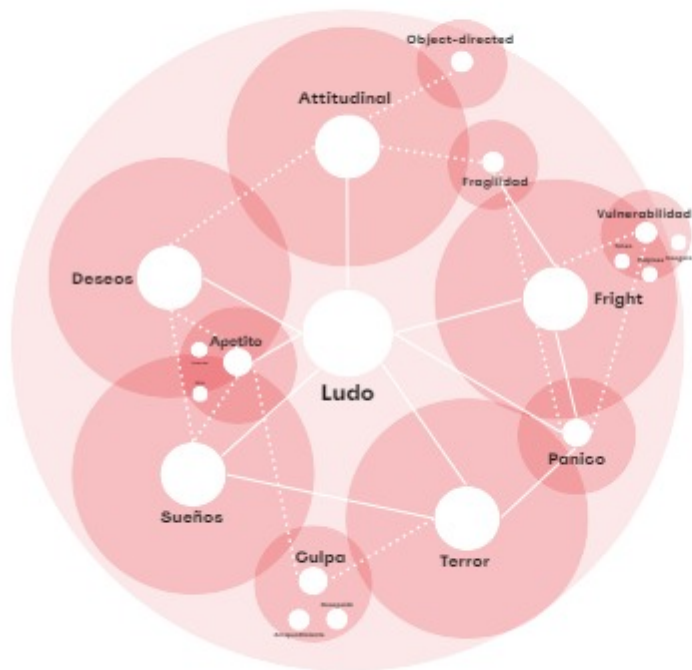
## Universo Emociones - Miedo



### Miedo (fear)

Fear - (hacia) terror y angustia ante una situación

1. Angustia por un riesgo o daño imaginario o ficticio.
2. Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo deseado.
3. Sentir terror sin relación aparente con el mundo que te rodea.
4. Horror que anula las facultades de decisión o raciocinio, impulsando a una persona a cometer actos opuestos a los que haría normalmente. Una circunstancia excepcional y angustiante.



## Definición

1. m. Angustia por la consecuencia real o imaginaria de pecar.
2. m. Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a la alegría que le proporciona el pecar.

Que el ludo no te quite la alegría

1. m. coloq. Reconocimiento de que el ludo puede acabar sentimientos de placer

En el ludo hay honestidad

1. m. coloq. Ser consciente de que el ludo es solo el reflejo de la naturaleza de la persona.

## Sintomatología

Angustia, sudor, evasión de realidad, incomodidad, arrepentimiento, decepción.

## Universo Estético

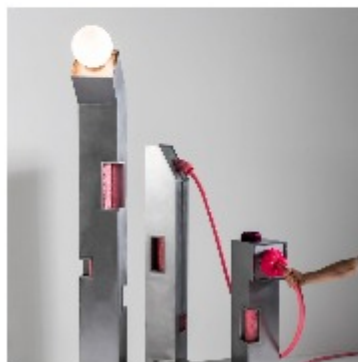
La angustia, el sudor, la incomodidad, el arrepentimiento y la decepción son sentimientos ligados al ser humano y, en ocasiones, son tan fuertes que pueden desdibujar la realidad. Nos arrepentimos debido a la moral y al castigo que esta puede generar, nos arrepentimos de nuestras acciones y no entendemos por que las hacemos. Negamos la naturaleza del humano y la absorbemos dentro de una burbuja de valores políticamente contruidos. Estamos constantemente ligados al miedo de pecar, al miedo de hacer el mal, al miedo de ser nosotros mismos, al **Ludo**.



Video Conceptual

[Link de acceso](#)

## Referentes



### Another Fucking Lamp

El encender una lámpara a través de la "penetración" de un objeto lleva al imaginario del usuario a pensar directamente en sexo, lo que dentro de moralidades conservadoras perturba la acción tan cotidiana que es encender una lámpara. El Ludo se percibe en este proyecto desde dicha incomodidad frente a la cotidianidad, generando un sinnúmero de emociones en situaciones que no deberían atraer pensamientos negativos.

[Visite el referente](#)



### Loving as the Road Begins

El Ludo en la casa planteado de este proyecto se ejemplifica en la realidad narrativa que plantean los artistas portugueses. En la instalación se encuentran lugares comunes dentro de la sexualidad queer/gey desdibujados y reimaginados a diferentes círculos pero mostrar la dualidad de la vida sexual dentro del placer y el castigo. Una realidad que está constantemente ligada al miedo de perder, el Ludo.

[Visite el referente](#)



### Palma

El onirico que se aprecia en el proyecto es un vibrador multifuncional para el placer sexual de la mujer, ejemplificado dentro de la cotidianidad pero poder ser usado en ambientes y entornos sociales y comunes. La diseñadora Polly Rodríguez intenta luchar con el Ludo histórico que han tenido que vivir las mujeres dentro de su sexualidad creando un objeto que rompa con la vergüenza y la idealización del mal dentro de su vida sexual.

[Visite el referente](#)



### VANITAS

Las vanitas eran comunes en arte funeral debido a que expresaban una obsesión natural de la muerte y la decadencia, intentando mostrar en las que le valen la vida, el placer y la inminente muerte. En el proyecto de Joseph Merr se intenta expresar el miedo constante que se pueda generar al mirarse al espejo y las dudas inminentes sobre uno mismo. El Ludo se evidencia dentro de todas las emociones que se puedan generar dentro de ese contacto.

[Visite el referente](#)

## Metodología

1. Exploración de la emoción positiva dentro de referentes visuales y conceptos
2. Construcción de la definición positiva (a partir de una conceptualización concreta)
3. Exploración de la emoción negativa dentro de referentes visuales y conceptos
4. Construcción de la definición negativa (a partir de una conceptualización concreta)
5. Constelación de la emoción positiva (inspirada en el Universo de las Emociones)
6. Constelación de la emoción negativa (inspirada en el Universo de las Emociones)
7. Exploración de la paradoja emocional (Construcción conceptual a base de referentes)
8. Constelación de la paradoja emocional (inspirada en el Universo de las Emociones)
9. Construcción y definición de la palabra *Ludo* (palabra inventada a partir de la paradoja emocional)
10. Expresiones coloquiales que ejemplifiquen el *Ludo*
11. Construcción del universo estético por medio de un moodboard/collage
12. Construcción del universo estético por medio de un video conceptual
13. Búsqueda de referentes que puedan englobar la emoción/palabra creada (El *Ludo*)

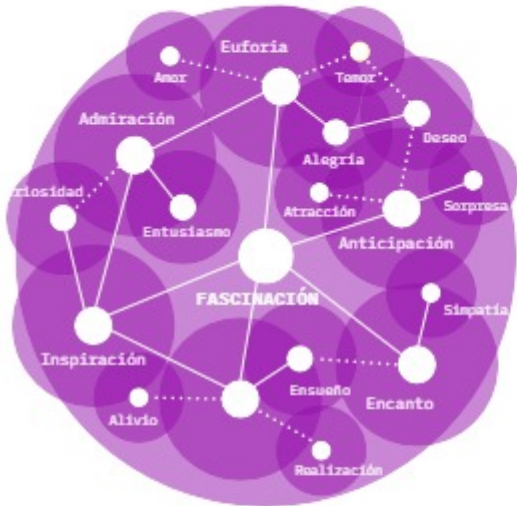
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.
7. Hahn, J., 2021. Brecht Wright Gander designs lamp with rubber orifice that lights up when "turned on". [online] Dezeen. Available at: <https://www.dezeen.com/2020/12/03/brecht-wright-gander-another-fucking-lamp-room57-gallery/>; [Accessed 28 September 2021].
8. Frearson, A., 2021. House installed inside MAAT gallery to draw parallels between queerness and incarceration. [online] Dezeen. Available at: <https://www.dezeen.com/2019/11/23/maat-installation-house-joao-pedro-vale-nuno-alexandre-ferreira/>; [Accessed 28 September 2021].
9. Block, I., 2021. Unbound Babes disguises vibrating sex toy as ring. [online] Dezeen. Available at: <https://www.dezeen.com/2019/07/19/palma-unbound-babes-ring-vibrator-sex-toy/>; [Accessed 28 September 2021].
10. Marr, J., 2021. Vanitas - Joseph Marr. [online] Joseph Marr. Available at: <https://josephmarr.de/portfolio/vanitas/>; [Accessed 28 September 2021].
11. Petric, Domina. (2020). *The Sin of Lust*. 10.13140/RG.2.2.28937.80487.

# MASOFORIA

La Masoforia nace de la exploración de la paradoja emocional entre Fascinación y Rechazo. La Masoforia es una herramienta de aproximación conceptual que explora la dualidad dentro del espacio íntimo y social en el cual ese sentimiento de placer por la desaprobación ajena y mutua encuentra su punto más álgido de euforia y soledad y busca generar inspiración para los diseñadores.

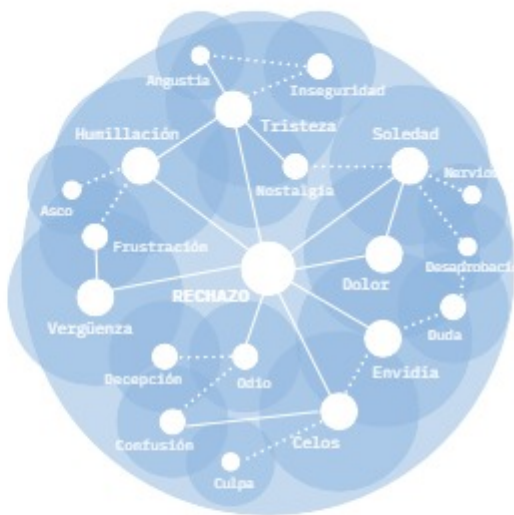
Juan Felipe Torres Piza



**Fascinación (Fascination)**

FASCINATION - (hacia) EUFORIA Y CURIOSIDAD

1. Experimentar una necesidad de explorar, investigar, o entender algo.
2. Sentimiento de atracción irresistible por algo desconocido.
3. Placer generado por la anticipación y curiosidad que genera alguna situación, persona u objeto.
4. Explosión de euforia casi temerosa generada por la realización y alivio de alguna actividad o interacción externa.



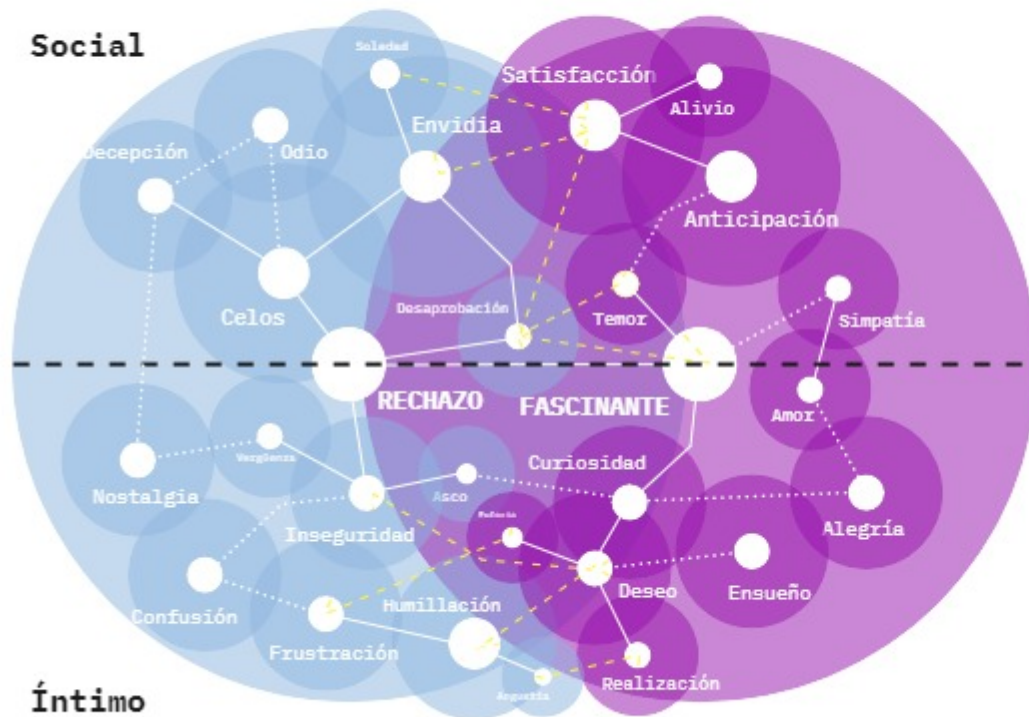
**Rechazo (Rejection)**

REJECTION - (hacia) MASOQUISMO Y SOLEDAD

1. La sensación cuando alguien, a quien quieres agradecerle, ha hecho algo que te hace pensar que no le agradas en absoluto.
2. Sentimiento de inseguridad y angustia que una persona siente cuando una persona cercana o íntima desaprueba alguna acción o comentario.
3. Estado de soledad y humillación absoluta que siente una persona cuando siente asco y repudio por sí mismo.



## Social



## Íntimo

### Definición

fetichismo / masoquismo / placer inseguro / narcisismo / dualidad

1. *adj.* Cuando dentro de un contexto social o público, las emociones de envidia, celos y soledad se combinan en una persona y esta siente la necesidad de exponerse a personas de su círculo con el fin de ser rechazado o desaprobado por sus pensamientos o acciones. Esto genera satisfacción y alivio que nutre el ego de la persona al saber que obtiene el foco de atención lo que hace que pierda el temor a expresarse e incremente su narcisismo.

2. *adj.* Cuando dentro de un contexto íntimo y personal una persona siente placer y deseo al verse rechazada por una persona que quiere o estima o al sentirse inseguro e infeliz consigo mismo. Viene anticipado por sentimientos de euforia y curiosidad que van creciendo a medida que la persona siente mayor angustia y humillación al saber que nada sale bien y no tiene la aprobación propia y de personas muy cercanas.

## Universo Estético

Cuando la masoforia llega nos encontramos en un encierro donde ambas caras de la moneda generan esa incontenida euforia y placer por la soledad y la desaprobación. Una dualidad en diferentes contextos y espacios que nos lleva a encontrar la satisfacción en el daño propio, dentro de un mundo que observa y que no calla encontramos el alivio en nosotros mismos y en ese narcisismo por ser la fuente de repudio ajena y propia.

Video Conceptual

[Link de acceso](#)





### The Wishbone

Este referente hace una crítica a lo que implica tener una sonrisa dentro de la sociedad y cómo forzarse a tenerla. Enmascara una falsa realidad dentro del contexto público siendo casi un arma contra el rechazo que resulta ser fascinante.

[Visite el referente](#)



### Rejection Therapy

En este proyecto se busca que la persona sea rechazada constantemente hasta que sea algo más satisfactorio y normal. Es casi como sentir ese placer por ser rechazado del que habla la masoforia

[Visite el referente](#)



### Giant Microbes

Esta compañía fabrica peluches que representan microorganismos y patógenos con fines educativos. Sutilmente puede apreciarse ese gusto por lo que rechazamos y repudiamos como lo son las enfermedades

[Visite el referente](#)



### The Never Hungry Caterpillar

Este producto es una extensión de un cable que busca generar consciencia sobre el malgasto de energía. El cable tiene vida propia y sufre y se retuerce cuando se desperdicia energía. Puede representar los distintos estados de la masoforia al encontrar euforia en la soledad

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Investigación formal de las definiciones de cada una de las emociones (Fascinación y Rechazo)
- Exploración emoción positiva: Fascinación (Fascination).  
Conceptualización, definición y creación de universo emocional.
- Exploración emoción negativa: Rechazo (Rejection).  
Conceptualización, definición y creación de universo emocional.
- Análisis conjunto de ambas emociones: Contexto, situaciones donde se presenten, definición, referentes y ejemplos
- Exploración y articulación de paradoja emocional: Masoforia.  
Primeras aproximaciones a la combinación de ambas emociones, creación de constelación conjunta.
- Creación definición paradoja emocional: conceptualización y caracterización de la paradoja y sus contextos donde se presenta
- Exploración y definición del moodboard que representa la paradoja
- Planeación del storyboard y narrativa del video de Masoforia:  
Búsqueda de referentes y análisis de cómo poder representar la paradoja en una situación abstracta y de la mano con el moodboard
- Desarrollo y ejecución del video
- Búsqueda de referentes de todo tipo que representen y ejemplifiquen el concepto de la paradoja (estudios, productos, proyectos, películas, etc).

## Referencias

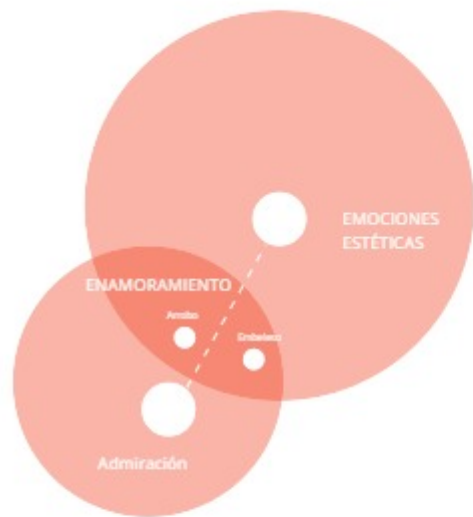
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Cómo funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# PLASCOCENTERO

Plascocentero nace de la exploración de la paradoja emocional entre encanto/enamoramiento y asco. Plascocentero es una herramienta de aproximación conceptual que explora un gusto adquirido luego de realizar una acción y busca generar inspiración para los diseñadores.

Valentina Silva Montoya

## Universo Emociones - Enchantment



### Encanto/enamoramiento (Enchantment)

encanto - (hacia el) PLACER Y DISFRUTE

1. Una sensación de deleite y escape de la realidad cotidiana.
2. El estado psicológico del encantamiento es tan fuerte que puede sentirse como si estuviera bajo un hechizo o trance.
3. Si alguien o algo te encanta, te provocan sentimientos de gran deleite o placer.
4. En los cuentos de hadas y las leyendas, encantar a alguien o algo significa poner un hechizo mágico sobre ellos.

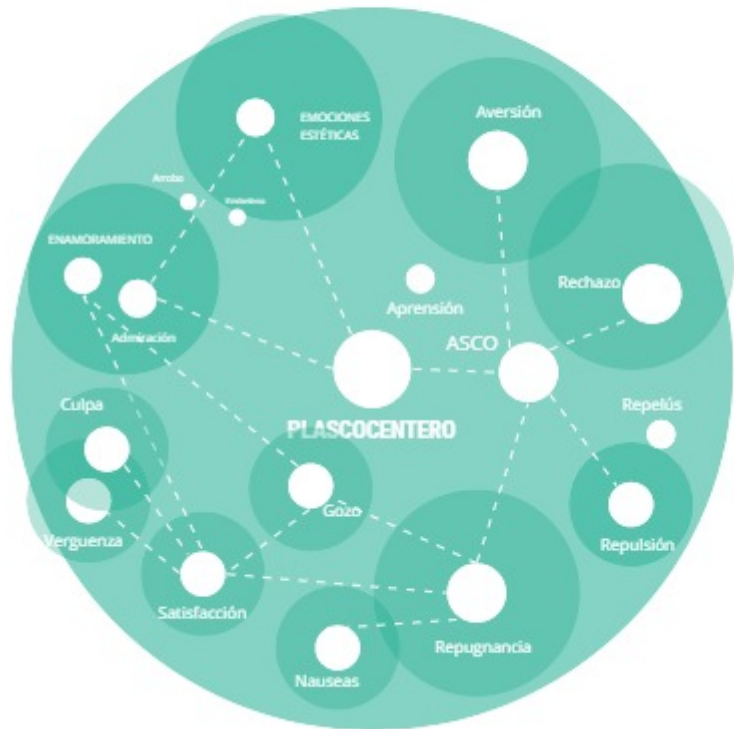
## Universo Emociones - Disgust



### Asco (Disgust)

asco - (hacia) desprecio, sensación

1. Sensación de querer quitarlo, la necesidad de rechazar y/o expulsar
2. La emoción está asociada con la entrada directa de los cinco sentidos
3. El asco es, como el miedo, una emoción que se considera primordial y está estrechamente relacionada con nuestra supervivencia física.
4. Aunque la emoción en sí es una reacción innata, las cosas que la desencadenan se aprenden en su mayoría y dependen en parte de las tradiciones culturales y las diferencias personales.
5. Esto incluso se puede ver en la expresión facial de disgusto: típicamente, las personas vuelven la cabeza y cierran los ojos, las fosas nasales y la boca.



### Definición

Gusto íntimo y culposo de realizar acciones no agradables ni bien vistas para los demás pero sí satisfactorias para uno mismo.

Gusto adquirido posteriormente a realizar una acción que pensó sería incómodo o asquerosa.

### Sintomatología

Sensación de asco por un objeto observado o imaginado, sintiendo la curiosidad por explorarlo y creando así un placer posterior que puede ser mal visto por otras personas.







### Cortical Homunculus

Penfield se refirió a sus creaciones como "criaturas grotescas" debido a sus extrañas proporciones, siendo estas directamente proporcional a los estímulos que representan en el cerebro

[Visite el referente](#)



### Sonidos ASMR

ASMR (siglas de Respuesta Autónoma Sensorial Meridiana) se refiere a un fenómeno en el que los sonidos suaves, como los susurros, provocan un efecto de hormigueo o relajación en el oyente. A pesar de que a simple vista puede parecer extraño y asqueroso escuchar a alguien masticar, puede generar una satisfacción posterior

[Visite el referente](#)



### Publicidad little's Baby's

La sensación de incomodidad y asco frente a la situación, sin embargo la imposibilidad de poder quitar la mirada de lo ocurrido

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Partiendo de la distribución de dos emociones una positiva, encanto y una negativa, asco, comencé a explorar su significado partiendo de definiciones básicas como de experiencias personas y entrevistas, sobre lo que significaban estas dos emociones para las otras personas. Fue así como desarrollé los universos de. mis dos emociones y como además encontré similitud entre estas para la construcción de mi paradoja.
- A partir del conocimiento obtenido en mi primer acercamiento lo pude compartir con mis compañeros de clase y junto a un ejercicio de lluvia de ideas pude profundizar mi paradoja, pues me permitió abrirme a perspectivas de la paradoja que yo no tenía en el momento.
- Fue así como desarrolle el nombre y la definición de mi paradoja, plascocentero.
- Más adelante, desarrolle la composición visual que me permitió profundizar la esencia de mi paradoja, la sensación que esta brindaba y lo que yo quería comunicar con su definición.
- Por ultimo, pero no menos importante con lo construido a lo largo del desarrollo del proyecto se pudo realizar un video que aportara a la paradoja y su definición, en mi caso la idea no era generar la paradoja en la audiencia, más hacerla entender como esta funcionaba y como esta se podría llegar a identificar.

## Referencias

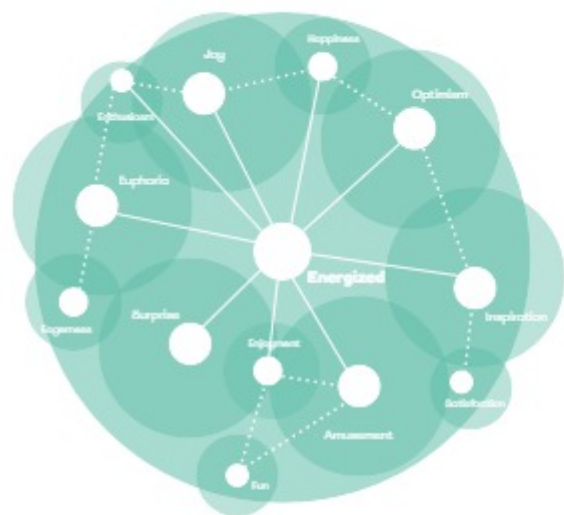
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# RESENTIC

Resentic nace de la exploración de la paradoja emocional entre Energized y Resentment. Resentic [The Energy of Resentment] es una herramienta de aproximación conceptual que explora las acciones que se toman frente a un hecho desagradable y busca generar inspiración para los diseñadores.

Erika Vargas

## Universo Emociones - Energized

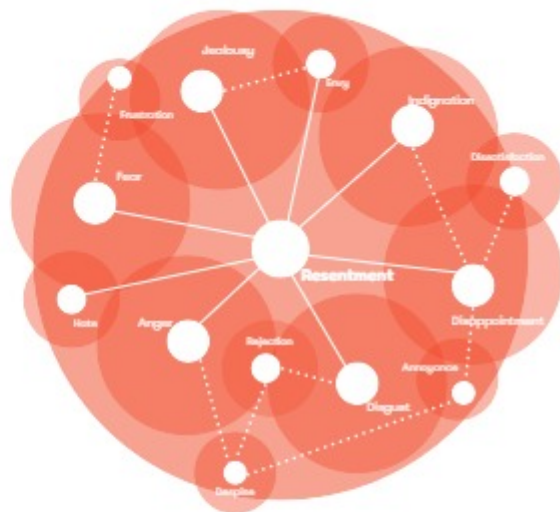


### Energizado

*Energized (Energetic)*

1. Determined (haber tomado una decisión firme y estar resuelto a no cambiarla), lively (lleno de vida y energía; activo y extrovertido)
2. Disfrutar de un estado lleno de energía o vitalizado.
3. Surge cuando algo agradable facilita el entusiasmo y la determinación por hacer algo.
4. Mostrar o involucrar gran actividad o vitalidad
5. Dar vitalidad y entusiasmo a

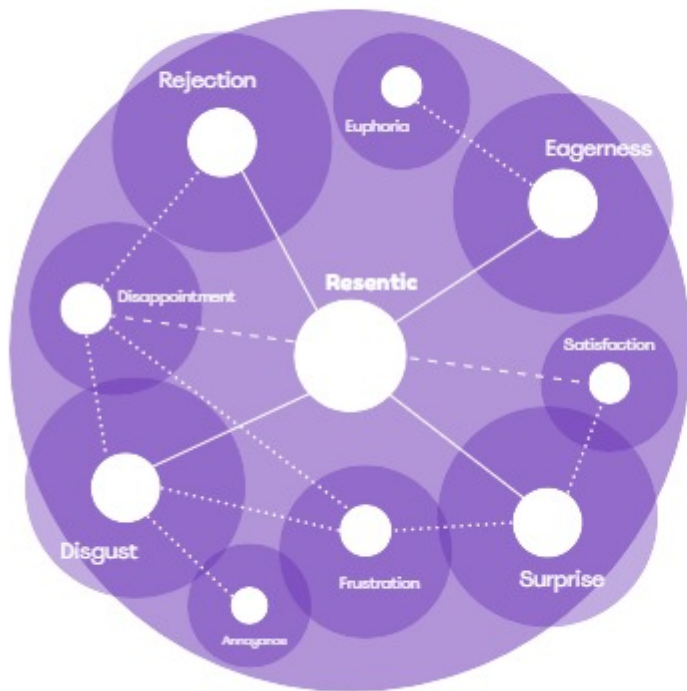
## Universo Emociones - Resentment



### Resentimiento

*Resentment*

1. Sentimiento persistente de disgusto o enfado hacia alguien por considerarlo causante de cierta ofensa o daño sufridos y que se manifiesta en palabras o actos hostiles.
2. Sientes resentimiento cuando sientes que te sucedió algo injusto, sentiste que merecías algo, pero no lo obtuviste, o que alguien más obtuvo algo que tú crees que no merecía.
3. Emoción que responde a la injusticia
4. Ejemplo: cuando tienes algo importante que contar pero nadie te está escuchando, o cuando sientes que mereces un cierto ascenso, pero tu colega lo consiguió.



### Definición

1. Cuando la energía que produce el resentimiento es tan grande que se busca tomar acción frente a lo que esta causando este sentimiento.
2. Invertir demasiado tiempo en un rencor que tal vez no tiene sentido, hasta el punto que se vuelve desgastante.
3. Tomar acción de forma espontánea frente a un hecho disgustante.

### Sintomatología

Inseguridad agresiva, reacciones espontáneas, irritabilidad, decepción.





### La luz es para todos: Little Sun / Olafur Eliasson

Es una lámpara de energía solar. Para mostrar el producto se hace mediante el arte de la luz. Resentico se ve reflejado en este proyecto por la forma en la que lo muestran pues de forma estética se muestra lo que parece ser energía detrás de una persona.

[Visite el referente](#)



### Soundshirt

Esta camisa que reacciona a la música y transmite sensaciones hápticas, son representativos de Resentico tanto por funcionamiento como por estética, pues envía una respuesta a un estímulo, además los colores y las líneas se relacionan a la paradoja.

[Visite el referente](#)



### (No)where (Now)here: Two Gaze-activated Dresses

Estas prendas que se iluminan al ser miradas, son un buen ejemplo de lo que es The Energy of Resentment, pues estas responden a un acto, al igual que la paradoja.

[Visite el referente](#)



### Puke Paimbow

Este proyecto se vuelve Resentico, pues la forma en la que se reacciona es debido a un estímulo, además las formas que se crean son dinámicas y espontáneas, es algo que en principios está dentro pero se saca para generar algo nuevo.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- La paradoja emocional y su desarrollo conceptual parten del entendimiento y la articulación de dos emociones, una positiva (Energized) y una negativa (Resentment). Decidí primero entender cada emoción por separado partiendo de los recursos dados e investigando otros para complementar sus definiciones.
- Decidí realizar las constelaciones emocionales, con el fin de entenderlas más a fondo y ver qué otras emociones se relacionaban a estas dos principales. Con esto en mente y una vez entendidas las emociones, fue importante confrontarlas y hacerlas dialogar, se dieron bastantes configuraciones interesantes. Hubo una configuración que resaltó y fue de la cual partí para construir la nueva constelación emocional.
- Con el nuevo concepto construido y sus sensaciones entendidas desarrolle el universo estético que da cuenta de la nueva definición de la paradoja, lo anterior dio paso al video que muestra esa energía detrás de la nueva emoción.

## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.
7. (No)where (Now)here: Two Gaze-activated Dresses, Y. Gao, from: <https://www.dezeen.com/2013/06/24/nowhere-nowhere-two-gaze-activated-glow-in-the-dark-dresses-eye-tracking-ying-gao/>
8. Soundshirt, Cutecircuit, from: <https://cutecircuit.com/soundshirt/>
9. La luz es para todos: Little Sun, O. Eliasson (2012) from: <https://www.archdaily.co/co/02-173333/la-luz-es-para-todos-little-sun-olafur-eliasson>



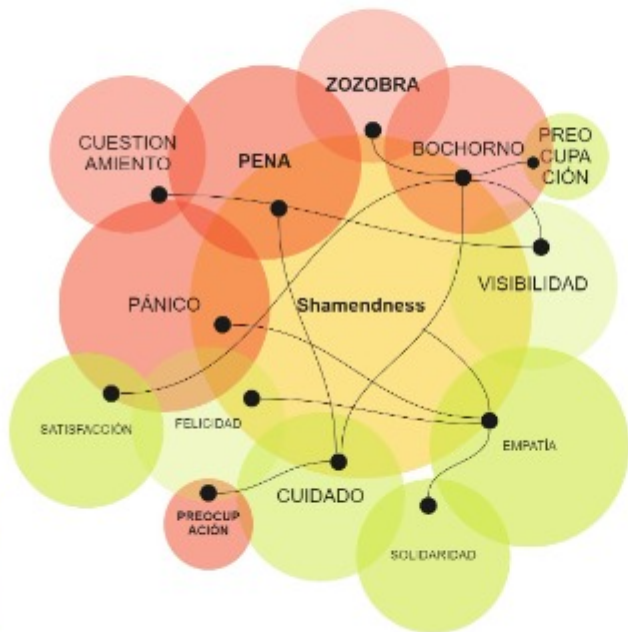
# SHAMEDNESS

Shamedness nace de la exploración de la paradoja emocional entre Amabilidad (Kindness) y Vergüenza (Shame). La Vergüedad (traducción a esp.) es una herramienta de aproximación conceptual que explora la sensación de temor y ansiedad de hacer algo que se quiere pero se evita por el qué dirán junto con la desconfianza que se da en la adultez frente a lo(s) desconocidos. Este acercamiento busca generar inspiración para los diseñadores.

Angie Tatiana Mendoza Becerra



## Vergüendad (Shamendness)



### Definición

Pánico / pena / nervios / bochorno / preocupación

Emoción que aflige a personas amables que tiene temor y ansiedad de hacer algo que quiere por otra persona, sea conocida o no. Antes de, reflexiona y se pregunta si debería hacerlo o no; sin embargo, al mismo tiempo le emociona el resultado que tendrá su acción, aún así se imagina lo malo que puede suceder, el qué dirán o que en realidad la persona no lo necesita.

### Sintomatología

En el momento de la Vergüendad, los nervios y la duda pueden llevar a actuar torpe o ansioso. En el camino se puede topa con desconfianza, temor, bochorno, zozobra, duda y pánico.

### Situaciones

Decirle a alguien que tiene la maleta abierta / cuando le dices a alguien que te gusta algo pero en realidad no te gusta / cuando saludas a alguien pero no te acuerdas de quién es



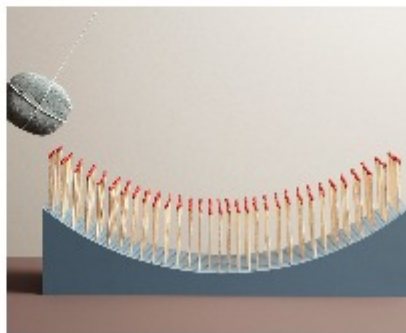
## Referentes



### "Shame-Out"

Generar espacio de enajenación ante sociedad y de auto-evaluación introspectiva, mediante la obstrucción de sentidos. Parte de la paradoja se ve en este proyecto al materializar la acción de abochornarse generada por la capucha, junto con el movimiento mismo de "avergonzarse" planteado por Charles Darwin.

[Visite el referente](#)



### In Anxious Anticipation

Así como la emoción implica una anticipación a la situación, este proyecto explora situaciones que podrían hacer que tu corazón se acelere mediante la creación de escenarios fotográficos que colocan al espectador en ansia de lo que pasará.

[Visite el referente](#)



### ReMind

ReMind es un "alborotador placentero" diseñado deliberadamente para hacer que la gente reflexione y ayude a superar la procrastinación. Conceptualmente se relaciona con la paradoja al colocar una situación anticipadamente en la mente de la persona lo cual lleva a una reflexión más profunda acerca de las cosas que implica.

[Visite el referente](#)



### Facebox

La red social más pequeña del mundo. Es un artefacto para rehabilitar a los fanáticos de las redes sociales, una declaración irónica a la enorme locura de las redes sociales. La paradoja se puede ver en este proyecto en la intención de mediar la interacción persona-persona en la vida real que puede ser un momento incómodo, de duda y nerviosismo.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- En un principio se exploró conceptualmente cada una de las emociones desde lo personal, desde lo que creo o preconcipto de sentirse avergonzado y ser amable.
- Posteriormente se hizo una mezcla de estas dos emociones, de nuevo partiendo desde lo personal. Buscando salidas conceptuales a partir de La vergüenza de la amabilidad y La amabilidad de la vergüenza. Esto me permitió entender más las posibles paradojas planteando situaciones cotidianas en las que eso se podría dar.
- Más adelante se continuo explorando las emociones de manera independiente creando constelaciones que evidencian la conexión de estas emociones con otras similares.
- Con los universos emocionales de cada emoción se llegó a un entendimiento individual de cada emoción y las relaciones que tiene con otras en menor o mayor medida. De esta manera se inclinó cada una de las exploraciones a un punto de intersección que me permitió encontrar un primer universo general de la paradoja.
- Posteriormente ese mapa se alimento de la exploración conceptual de la paradoja y se llegó a una definición junto con un universo estético.
- Mediante el universo estético se finalizo la exploración de la paradoja utilizando imágenes como memes, comics, etc. Para construir toda una paradoja.

## Referencias

1. Wikipedia. (2018). The Wheel of Emotions from Robert Plutchik.
2. EDUCALINGO. Kindness [en línea]. Extraído de <https://educalingo.com/es/dic-en/kindness>.
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. DELFT INSTITUTE OF POSITIVE DESIGN. (2021). Shame. Extraído de: <https://emotiontypology.com/typology/list/shame>
5. Muñoz, J. (2013). Shame-Out. Extraído de: [https://www.behance.net/gallery/7188153/Shame-Out?tracking\\_source=search\\_projects\\_null](https://www.behance.net/gallery/7188153/Shame-Out?tracking_source=search_projects_null)
6. Tilley, A. (2021). In Anxious Anticipation. Extraído de: [https://www.behance.net/gallery/112421359/In-Anxious-Anticipation?tracking\\_source=search\\_projects\\_null](https://www.behance.net/gallery/112421359/In-Anxious-Anticipation?tracking_source=search_projects_null)
7. Prosthetic Knowledge (2021). Facebox. Extraído de: <https://prostheticknowledge.tumblr.com/post/49946091501/facebox-physical-installation-with-claims-to-be>
8. Laschke, M. (2020). ReMind. Extraído de: <http://www.pleasurabledoubletroublemakers.com/remind/>

# SOBERBIA ELITISTA

Soberbia Elitista nace de la exploración de la paradoja emocional entre Orgullo y Reluctancia. La soberbia elitista es una herramienta de aproximación conceptual que explora el sentimiento que se da cuando alguien cree que es mejor o vale más que alguna acción o persona para evitar hacer algo relacionado a ese sujeto y busca generar inspiración para los diseñadores.

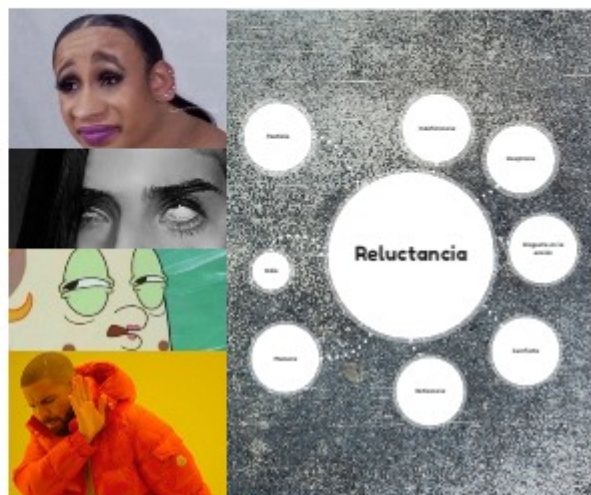
Juan Pablo Correa Aceros



### Orgullo (Pride)

**ORGULLO** - (hacia) Soberbia

1. El excesivo orgullo puede aislarnos de tal manera que no nos deje disfrutar al completo de nuestra relación. Cuando el orgullo insano nos invade el pecho, nos distanciarnos y nos encerramos en nosotros mismos, nos cubrimos con un muro infranqueable que nos aísla del otro.
2. El orgullo provoca rebelión en las personas, llevando a los demás a la intimidación y venganza.
3. El orgullo ocasiona el endurecimiento del corazón, lo que a su vez provoca independencia de todo y de todos, ausencia de sensibilidad humana y llena el corazón de pleito, agresividad y resistencia.
4. Ventajas: nos permite influenciar a los demás.
5. Consecuencias: Que causa daño —a veces irreparable— en nuestras relaciones, incluida la que mantenemos con nosotros mismos.



### Reluctancia (Reluctance)

**RELUCTANCIA** - (hacia) Mezquino

1. El asco o el fastidio que se siente al tener que realizar determinada actividad.
2. Actitud del que está poco dispuesto a hacer lo que se le dice o manda.
3. Sentir reticencia cuando tienes que hacer algo que no tienes ganas de hacer.
4. Existe un conflicto interno entre su placer inmediato y una meta más importante.
5. Hay una actividad que es desagradable, pero que tienes que realizar por motivos que son más importantes que el disgusto.





### Definición

Sentimiento que se da cuando alguien cree que es mejor o vale más que alguna acción o persona, así que evita hacer algo relacionado a ese sujeto.

**Ejemplo 1:** Cuando una persona no hace fila en el Transmilenio al pensar que por el hecho de ser ella y lo que vale, no debe hacer la fila como las demás personas, evitando toda acción o interacción que requiera desgastarla.

**Ejemplo 2:** cuando a alguien se le cae algo en la calle y en vez de ayudarlo, deja que siga ya que no quiere interactuar con esa persona, desgastarse y no siente que le corresponda a ella hacer esa acción al creerse superior o sentir que eso le corresponde a otra clase de gente.





### Vela aromática con olor a mi vagina - Gwyneth Paltrow

Esta es una vela aromática llamada "This smells like my vagina", con un precio de 75 dolares, representa la soberbia elitista al ser un producto egocéntrico, poniendo algo referido a como si el producto hubiera salido de ella literalmente, vendiéndose en tiempo record.

[Visite el referente](#)



### La fuente - Marcel Duchamp

Esta es una pieza de arte que critica el arte en sí, diciendo que es inútil. Refleja la soberbia elitista ya que es una pieza muy crítica y aunque tenga un mensaje dirigido hacia el arte, no deja de ser soberbio al poner un elemento cualquiera con su firma y ya considerarlo arte.

[Visite el referente](#)



### La Baronesa - Cruella (2021)

La baronesa es un personaje de la película Cruella, la cual es la encarnación de mi paradoja emocional. Soberbia y elitista, es una mujer que pasa sobre los demás y desprecia por ella sentirse superior, sin darles valor a las personas y nada mas utilizándolas como medios u obstáculos en el camino.

[Visite el referente](#)



### Ammonite - Ross Lovegrove

Esta celular fue un modelo que hizo Ross Lovegrove para Apple. El diseño de este dispositivo requiere de una inteligencia y entendimiento de su forma y función para usarlo. Este diseño representa la Soberbia Elitista ya que es poco intuitivo y tiene un grado de sofisticación que solo está dirigido para pocos.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- Para entender mejor la paradoja emocional, primero busque la definición de mis dos emociones, las cuales eran Reluctancia y orgullo. Sentí que era valioso buscar muchas definiciones de estas desde diferentes perspectivas tales como las religiosas, tradicionales de academias y definiciones populares no formales, ya que eso ampliaría mi vista sobre la paradoja.
- Una vez decidí el enfoque y definición de las emociones, me definí por llevarlo a un enfoque ejemplificado en las actitudes de la gente, a través de tomar la connotación negativa de cada una de las emociones ya que se complementaban mejor y daban como resultado la paradoja mas interesante.
- Para entender mejor esas definiciones, me propuse a hacer un mapeo de emociones relacionadas a mis dos principales y ver como estas se conectan, con lo cual saque el concepto definitivo Soberbia Elitista
- Ya con el estudio de emociones, ver sus conexiones, el contexto al que quiero aplicarlo, y la paradoja hecha, me decidí por hacer el mundo estético de este, usando estereotipos de personajes que reflejen la emoción, y con eso, el video que transmita esa sensación de elitismo y soberbia por medio de la gesticulación de las manos y elementos materiales.

## Referencias

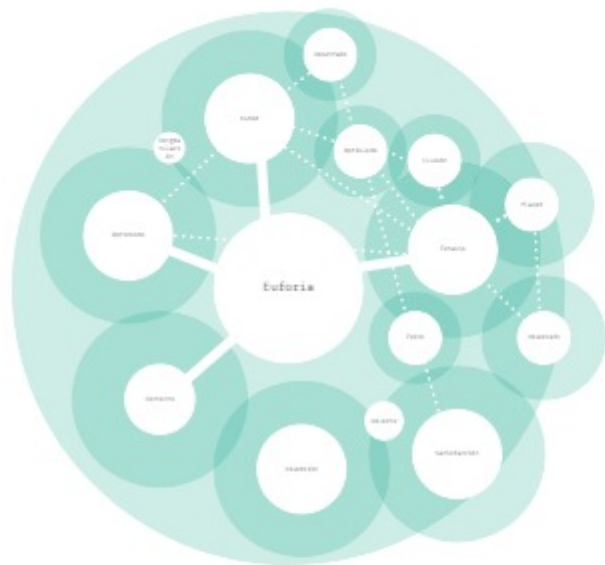
1. BIBLIOGRAPHY Apple Computer Inc. (1993). rosslovegrove. Obtenido de [http://www.rosslovegrove.com/custom\\_type/ammonite/](http://www.rosslovegrove.com/custom_type/ammonite/)
2. Gillespie, C. (Dirección). (2021). Cruella [Película]. Obtenido de [https://disney.fandom.com/es/wiki/Baronesa\\_Von\\_Hellman](https://disney.fandom.com/es/wiki/Baronesa_Von_Hellman)
3. Lampkin, F. (7 de Julio de 2007). Historia- Arte . Obtenido de <https://historia-arte.com/obras/la-fuente-de-duchamp>
4. Rivera, P. (1 de 13 de 2020). Cronica Directa. Obtenido de [https://cronicaglobal.elespanol.com/cronica-directo/famosos/gwyneth-paltrow-vela-olor-vagina\\_308654\\_102.html](https://cronicaglobal.elespanol.com/cronica-directo/famosos/gwyneth-paltrow-vela-olor-vagina_308654_102.html)

# SOLFORIA

La Solforia nace de la exploración de la paradoja emocional entre la Euforia y la Soledad. La Solforia es una herramienta de aproximación conceptual que explora el sentimiento de soledad aún estando eufóricos y busca generar inspiración para los diseñadores.

David Diaz Diaz

## Universo Emociones - Euforia



### Euforia

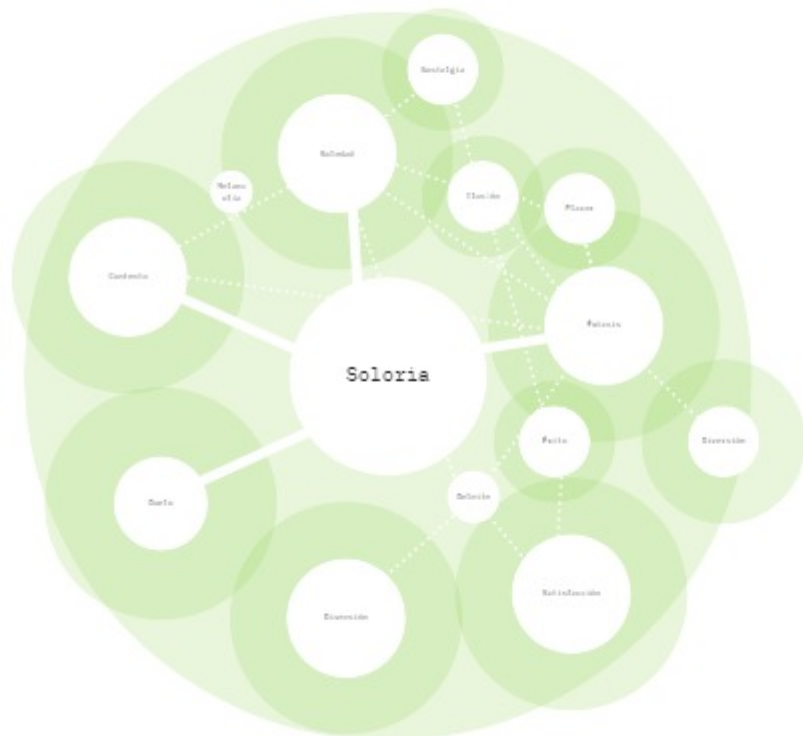
1. Un sentimiento o estado de **intensa emoción y felicidad**.
2. Se puede inducir por medio de varios métodos: **inducida por el ayuno, la música, el ejercicio, el sexo y las drogas**.

## Universo Emociones - Soledad



### Soledad

1. Sentimiento causado por el pensamiento de que no hay nadie que se preocupe por ti.
2. Tener gente alrededor no es garantía para no sentirse solo.



## Definición

Euforia / soledad / añoro / nostalgia / independencia.

Solforia positiva: Sensación generada en el momento en que se puede sentir euforia al estar solo, independencia.

Solforia negativa: Sentirse eufórico pero añorando la compañía de alguien para compartirlo.





## Referentes



### Her

El camino de altibajos que experimenta el protagonista permite observar ambos tipos de solforia, en este caso generada por el amor y desamor constante.

[Visite el referente](#)



### Wooly and Stitch

Este proyecto es un claro ejemplo de un objeto que podría causar solforia para alguien que disfruta tomar tiempos de reflexión consigo mismo/a.

[Visite el referente](#)

## Metodología

- Para este proyecto partí del entendimiento básico de lo que era la Soledad y la Euforia, construyendo sus Universos Emocionales y conectándolos entre sí para entender mejor la paradoja emocional planteada
- Mi primera exploración del concepto de la "Soledad de la Euforia" se expandió gracias a un ejercicio de Brainwriting que permitió conocer percepciones diferentes sobre mi entendimiento de la paradoja en ese momento.
- A partir de allí, exploré varias ideas de la paradoja y construí dos tipos de emoción de la ahora llamada "solforia", la solforia negativa y la positiva.
- Luego de esto, generé una composición visual sobre lo que para mí era la solforia desde situaciones particulares y personales en las que pienso que he podido sentirla. Esto trajo a mi mente texturas, colores y patrones que pude expresar en un moodboard tipo collage.
- El último paso en este proceso fue desarrollar mi video, lo cual fue un proceso curioso. Comencé tomando videos que había filmado hace un tiempo junto con otros de stock que expresaban esa emoción. Al hacerlo noté una visualización de colores que mostraba Premiere Pro y se ajustaban a la perfección al sentimiento que estaba buscando. Seguí explorando esta visualización y con base en videos del espacio muy relacionados con mi moodboard, grabé las composiciones de color y las ajusté a un soundtrack solfórico, llegando a un producto final muy interesante de mi propia autoría con ayuda de Premiere.

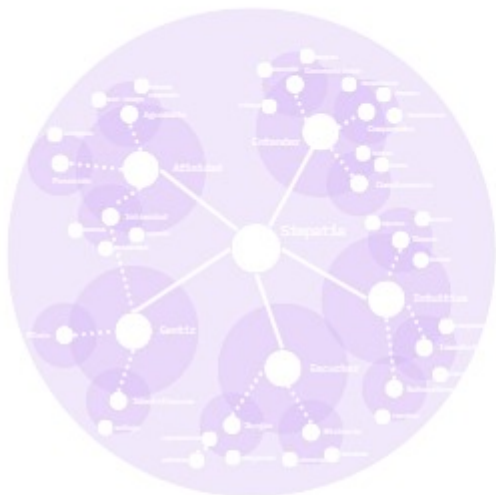
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# VERGÜMPATÍA

Vergümpatía nace de la exploración de la paradoja emocional entre simpatía y vergüenza. La vergümpatía es una herramienta de aproximación conceptual que explora sensaciones de agrado ante las situaciones fuera de control e inesperadas que están viviendo otros y busca generar inspiración para los diseñadores.

Valentina Corredor Cruz



**Simpatía (sympathy)**

*Simpatía - (hacia el) comprender e intuir*

1. Del lat. *sympathia*, y este del gr. *συνπάθεια* *sympátheia* 'comunidad de sentimientos'.
2. Inclinação afectiva entre personas, generalmente espontánea y mutua.
3. Inclinação afectiva hacia animales o cosas, y la que se supone en algunos animales.
4. Modo de ser y carácter de una persona que la hacen atractiva o agradable a las demás.
5. Sentimiento experimentado por una urgencia para identificarse con los sentimientos desafortunados o estresantes.



**Vergüenza (Embarrassment)**

*Vergüenza - (hacia la) rareza y timidez*

1. Sentimiento de rareza propia ante una situación no deseada.
2. Turbación del ánimo ocasionada por la conciencia de alguna falta cometida, o por alguna acción deshonrosa y humillante.
3. Turbación del ánimo causada por timidez o encogimiento y que frecuentemente supone un freno para actuar o expresarse.
4. Estimación de la propia honra o dignidad.

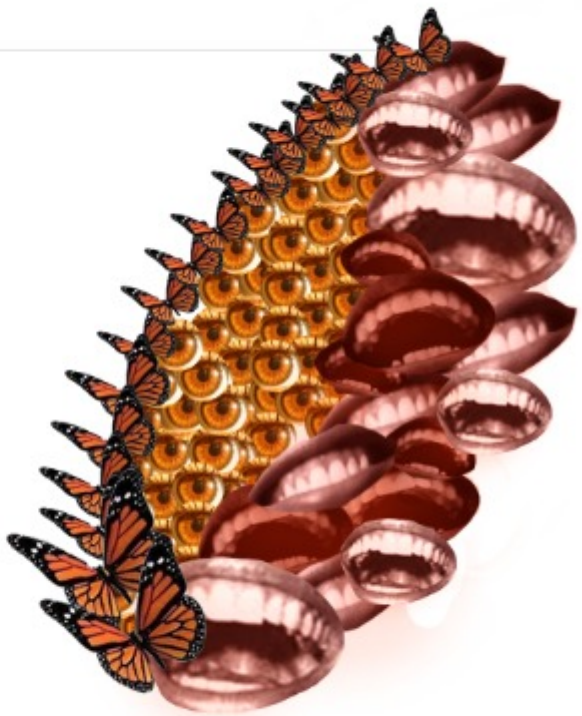


## Universo Estético

---

Pena - aceptación - risa  
risa - aceptación - pena  
pena - aceptación - risa

Un círculo vicioso de pena a través de la visión, aceptación a través de volar y risa a través de la sonrisa. No puede escapar de disfrutar la pena y tampoco puedes evitar contagiarte de risas en una situación vergonzosa.



Video Conceptual

[Link de acceso](#)



### The Balance Table

El producto tiene como objetivo generar una cultura de colaboración en las empresas. Las vergümpatía puede ayudar a que las personas conecten con otras al involucrar el traspaso de emociones positivas hacia otros.

[Visite el referente](#)



### Shame

La ilustración permite entender el sentimiento de la emoción negativa, la vergüenza. La cual se siente todos los ojos puestos encima por una situación pero que puedes ser producidos por nosotros mismos.

[Visite el referente](#)



### Bloom: self-acceptance campaign

La vergümpatía consiste en transformar, y construir aceptación es transformase. En este proyecto, se entiende una comunidad que ayuda a la aceptación personal, por lo que se puede entender que existe vergümpatía al aceptar las cosas que nos dan pena de nosotros.

[Visite el referente](#)



### Family Matters

Objetos creados para pacientes y terapeutas con el propósito de dialogar sobre aspectos en familia, autónomos y propios. Estos juguetes ayudan a perder la pena sobre conversaciones de terapias de familias.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- La paradoja emocional nace de un análisis personal de las palabras vergüenza y simpatía para construir un universo de palabras. Posterior a eso, se realiza la definición parcial de la unión de las palabras - *vergümpatía*.
- El juego de palabras conduce a la observación de situaciones que generan esta emoción, donde se comprende que es una emoción producida por la interacción con otros. En estas situaciones están películas, objetos, momentos.
- La exploración física fue un método destacado para la construcción de este concepto, pues permitió la construcción de un universo estético centrado en el rostro y sus reflejos de la emoción.
- La construcción del video a partir del moodboard permitió una exploración del sentimiento desde el otro y hacia si mismo. Pues se involucran los individuos de forma rápida y contagiosa como el concepto puede sugerir - el traspaso de la diversión.
- Finalmente, se enumeran referentes de proyectos de diseño para ser conectados con el concepto. De esta forma se observan diferentes aplicaciones en diseño gráfico y de productos.

## Referencias

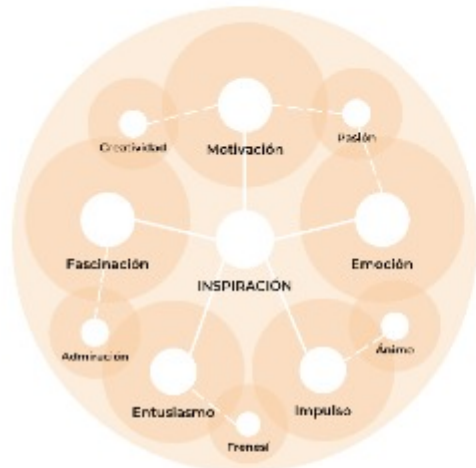
1. Asale, R. (2021). simpatía | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/simpat%C3%ADa>
2. Asale, R. (2021). vergüenza | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/vergüenza>
3. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
4. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
5. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference (pp. 438-447). ACM.
6. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
7. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). Positive Emotional Granularity Cards. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.



# WORRYNSPIRATION

Worrynspiration nace de la exploración de la paradoja emocional entre la inspiración y la preocupación. La preocupación de la inspiración es una herramienta de aproximación conceptual que explora el sentimiento de angustia por no poder conseguir la inspiración necesaria para empezar o continuar una obra y busca generar inspiración para los diseñadores.

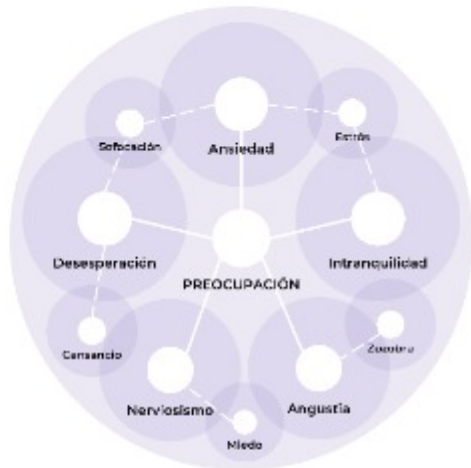
Mariana Isabel Girma Pérez



### Inspiración (Inspiration)

INSPIRACIÓN - (hacia el) IMPULSO Y CREATIVIDAD

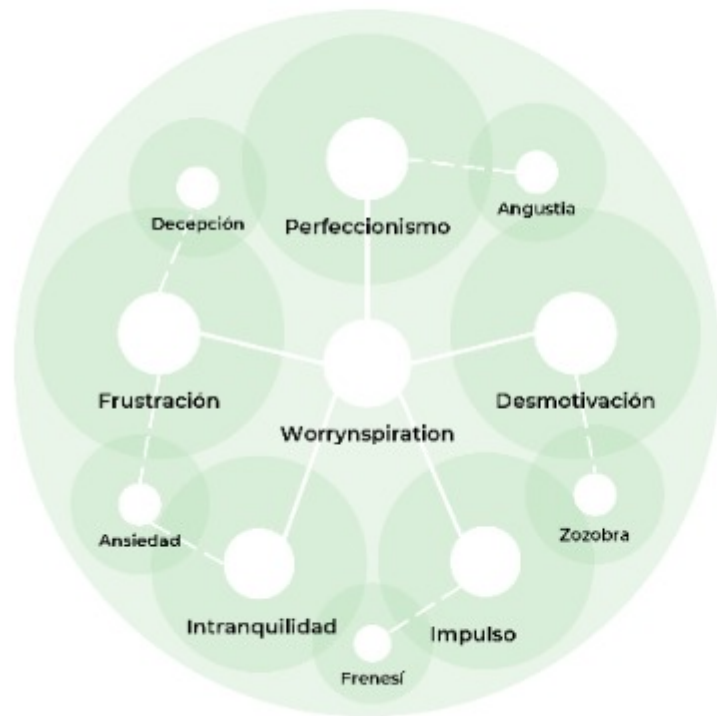
1. La sensación de tener un repentino y abrumador sentimiento de impulso creativo.
2. Estímulo o lucidez repentina que favorece la creatividad, la búsqueda de soluciones a un problema y la concepción de ideas que permiten emprender un proyecto, especialmente la que siente el artista y que impulsa la creación de obras de arte.
3. Estado propicio para cualquier creación, en especial aquel en el que el artista produce su obra sin esfuerzo y con fluidez.



### Preocupación (Worry)

PREOCCUPACIÓN - (hacia la) ANGUSTIA Y TEMOR

1. El sentimiento de que algo malo podría pasar, lo que provoca que la persona no pueda dejar de pensar en ello.
2. Lo que provoca que no puedas ser capaz de dejar de pensar en esto malo que podría pasar.
3. Estado de desasosiego, inquietud o temor producido ante una situación difícil, un problema, etc.
4. La preocupación suele asociarse a la angustia y a la inquietud que se produce por algún motivo.



### Definición

Angustia / creatividad / ejecución  
overthinking / ansiedad / comparar

1. Sentimiento de angustia por no poder conseguir la inspiración necesaria para realizar alguna acción. Aunque se puede tener una idea clara, se tiene problemas para saber cómo ejecutarla.
2. Se caracteriza por pensar las cosas una y otra vez y no llegar a nada.
3. Se intenta generar o ejecutar ideas, pero la falta de inspiración no deja avanzar.
4. Muro mental que aparta la creatividad, consiguiendo pensamientos depresivos.

### Sintomatología

Ansiedad y temor por no poder salir de un bloqueo creativo.

## Universo Estético

¿Por qué nada me sale bien?  
¿Por qué no soy tan creativo como los demás?

Preguntas que nos hacemos cada vez que empezamos un nuevo proyecto. A veces no podemos conseguir ni una idea, otras veces nos vemos abrumados por ellas.

Hay tantas ideas y tantas formas de llevarlas a cabo, que nos sentimos en un agujero negro en donde nos invade la angustia y el temor de no ser lo suficientemente creativos.

Nos sentimos vistos por el ojo que todo lo ve: nuestra misma crítica. No nos damos cuenta que lo único que nos mantiene en este agujero son nuestras propias barreras mentales.

### Video Conceptual

[Link de acceso](#)





### The Institute for Sensory Reconnection (2017)

Este proyecto fue ambientado en un futuro cercano ficticio, en donde una enfermedad, el síndrome de deterioro sensorial crónico, afecta gradualmente los sentidos de las personas. Se trata de un protocolo de reconexión sensorial para los afectados.

[Visite el referente](#)



### FOMO Breather (2017)

Estudiantes diseñaron productos que los humanos podrían necesitar en el futuro, basándose en sus opiniones sobre la tecnología, la sociedad y el medio ambiente. Este dispositivo monitorea las redes sociales y libera gases calmantes al hiperventilar debido a la exposición constante a vidas perfectas.

[Visite el referente](#)



### Frank (2014)

La primera escena de esta película se muestra a Jon, un joven compositor que no puede encontrar la inspiración necesaria para escribir una canción. Al final se da cuenta que la canción que compuso realmente era una canción que ya existía.

[Visite el referente](#)



### The Shining (1980)

Jack, un escritor con problemas de ira, es contratado para cuidar un hotel cerrado por el invierno. Él cree que la soledad le ofrecerá el ambiente perfecto para escribir su nueva novela. Sin embargo, un mes después, el proyecto literario de Jack queda estancado.

[Visite el referente](#)



## Metodología

1. Selección de dos emociones: una positiva y una negativa.
2. Investigación sobre las definiciones de las dos emociones.
3. Realización de los universos emocionales de cada emoción.
4. Construcción de la paradoja emocional.
5. Definición de la paradoja emocional.
6. Lluvia de idea de la paradoja de parte de otros compañeros.
7. Construcción del universo emocional de la paradoja emocional.
8. Realización del moodboard que refleje la paradoja.
9. Definición de la idea y el concepto del video.
10. Especificación cada toma del video, desde el concepto hasta el sonido.
11. Desarrollo del video.
12. Búsqueda de referentes que se relacionen con la paradoja.

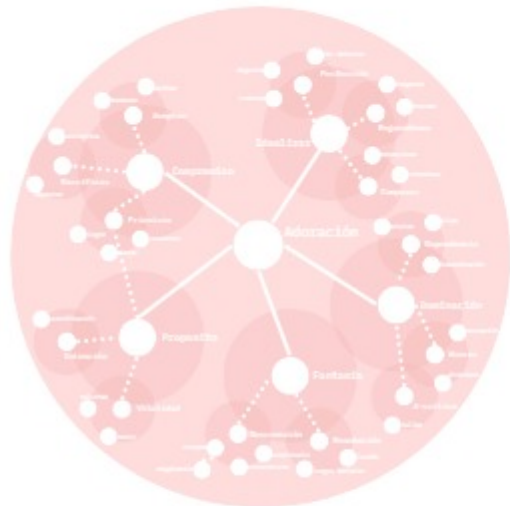
## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferraridesign.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

# WORSHISTRESS

*Worshistress*, o *adorangustia*, nace de la exploración de la paradoja emocional entre Adoración (Worship) y Angustia (Distress). *Worshistress* es una herramienta de aproximación conceptual que explora la sensación generada al observar el mundo de una manera más objetiva una vez se pone a un lado la idealización y busca generar inspiración para los diseñadores.

David Ramírez Del Busto

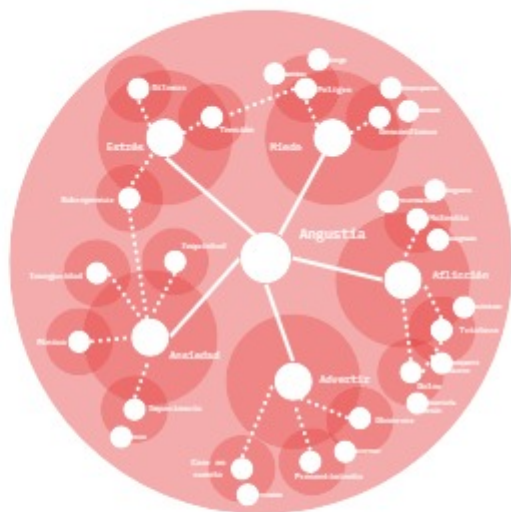


### Adoración (Worship)

WORSHIP - (hacia la) IDEALIZACIÓN

Adorar / Devoción / Veneración

1. Experimentar un impulso irracional por idolatrar, honrar y ser devoto a alguien.
2. Acto de adorar: rendir tributo y homenaje o hacer reverencia a una persona o a una divinidad.
3. No solo es una demostración del amor que se siente, sino y también del compromiso que se manifiesta.
4. La idea de adoración se puede usar con referencia a gustar mucho de alguna cosa o a amar de manera intensa.



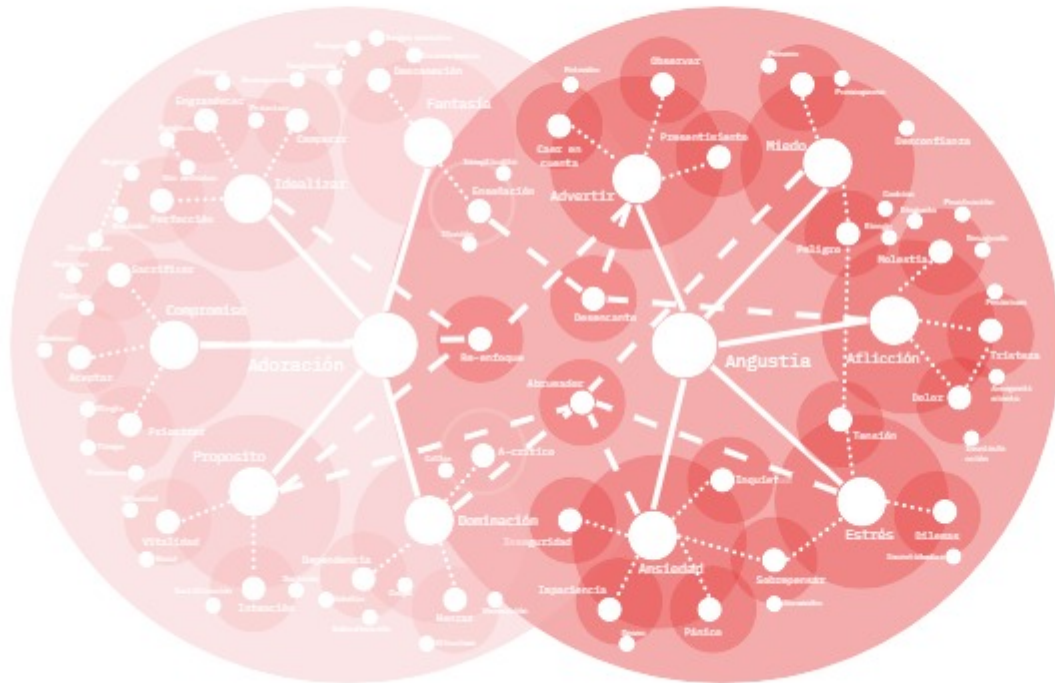
### Angustia (Distress)

DISTRESS - (hacia) ADVERTIR

Sufrimiento / Impotencia / Peligro / Ansiedad

1. Sensación intensa cuando algo malo está sucediendo en el momento presente y no se puede buscar una solución inmediata.
2. Estado afectivo que implica un cierto malestar psicológico, acompañado por cambios en el organismo (como temblores, taquicardia, sudoración excesiva o falta de aire).
3. Aprieto, situación apurada. Sensación física de estar apretado.
4. La diferencia entre miedo y angustia es que el miedo es la emoción por lo que puede pasar; la angustia es sobre lo que ya está sucediendo.





**Definición**

*Desencanto / Desilusión / Frustración  
Caer en cuenta / Engaño*

Sensación generada en el momento en que se advierten el peligro que se escondían bajo un sistema de creencias que, impetuosamente, se daba por verdadero.

Quando el color de rosa se torna rojo.

**Sintomatología**

Desilusional disorder: transtorno en el que se confronta constantemente lo real de lo imaginado.  
Confusión, desconfianza, irritabilidad, sofocamiento, ansiedad.

## Universo Estético

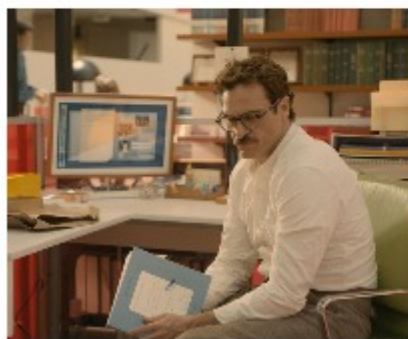
Worshistress implica un trayecto. Donde la angustia, de sensaciones arrasadoras, es la herramienta necesaria para advertir los peligros que se encuentran bajo las sensaciones placenteras de la adoración. La angustia posee un potencial liberador que se debe reconocer.



*Llegar a observar desde una perspectiva más objetiva*

Video Conceptual

[Link de acceso](#)



### HER (2013)

La película muestra la tensión entre la idealización y la realidad frente a la relación que un hombre construye con un sistema operativo futurista.

[Visite el referente](#)



### Macarons (2007)

Fotografía que explora el Síndrome de París. Estado de desilusión de los turistas al visitar París y conocer la realidad de la ciudad. Muestra el estado emocional posterior a la des-idealización.

[Visite el referente](#)



### The True Cost (2015)

Bajo la premisa de develar el lado oscuro del mundo de la moda, este documental busca que los espectadores observen la moda desde una perspectiva realista, al poner la mira en los efectos violentos de los estilos de vida capitalistas.

[Visite el referente](#)



### The School of Life (2015)

Organización inglesa que desarrolla proyectos de información para el autoconocimiento. Pone temas como la identidad, religión o relaciones en cuestión para comprenderlas en momentos de incertidumbre o angustia.

[Visite el referente](#)

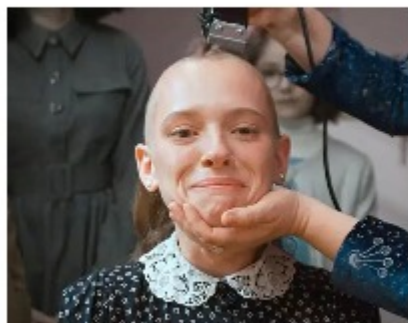
## Referentes



### Confesional (2016)

Proyecto experimental donde se cuestiona el grado de confianza que se tiene por la tecnología, al generar una cabina de confesiones realizada con un sistema inteligencia artificial diseñado para juzgar a las personas.

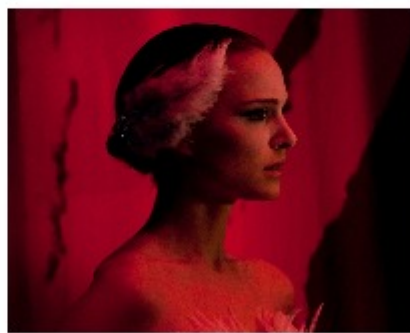
[Visite el referente](#)



### Unorthodox (2020)

La serie presenta el trayecto de una judía ortodoxa hacia la libertad. Cuestiona aquellos principios inculcados que ya no tenían sentido.

[Visite el referente](#)



### Black Swan (2010)

Una bailarina de ballet logra observar los peligros que requiere triunfar en su pasión.

[Visite el referente](#)



## Metodología

- El desarrollo conceptual de la paradoja emocional parte de la reflexión personal. Entender y articular la confrontación entre la emoción positiva y la emoción negativa desde las tensiones emocionales que suceden en las diferentes experiencias particulares. Así encontré mi profunda molestia hacia la idea de la adoración. Sobre todo, por las asociaciones religiosas que contiene y que, a mi parecer, encuentro violentas.
- Posteriormente, decidí entender las emociones por separado. Indagar en diccionarios populares, fuentes académicas de psicología y demás recursos que surgían. También hice lluvia de ideas para construir el universo estético y sensaciones de estas.
- Después realice la construcción de las constelaciones emocionales. Donde se buscaba entender los diversos campos de cada emoción.
- Con esta información, desarrolle la paradoja emocional. Desde la construcción del concepto y sus definiciones, sensaciones, sintomatología y fusión en una macro-constelación. Busque entender la paradoja como una emoción por si sola, que sucede en múltiples escenarios. Así la pude encontrar plasmada en referentes de diferentes temáticas.
- Desarrollo de moodboard y video, entendiendo la emoción como un trayecto: del color de rosa al rojo alarmante.

## Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.com/work/darker-shades-of-joy/>
3. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
4. Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing: how design mood boards work. In *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference* (pp. 438-447). ACM.
5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Cómo funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
6. Yoon, J., Pohlmeier, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). *Positive Emotional Granularity Cards*. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

Instagram




[Visita nuestro perfil](#)

Behance



[Visita nuestro perfil](#)

A circular graphic with a rainbow-colored border (red, orange, yellow, green, cyan, blue) and a white center. The text "DISEÑO INSPIRADO EN LAS EMOCIONES" is centered within the white circle.

**DISEÑO INSPIRADO  
EN LAS EMOCIONES**