

REPORTE DE CONCEPTOS:

PARADOJAS EMOCIONALES

VOLUMEN 2



Diseño Inspirado en las Emociones



El semillero de Investigación “Diseño inspirado en las emociones” es un espacio académico que tiene como objetivo discutir, construir y desarrollar proyectos relacionados con Diseño Positivo. Este semillero nace del interés de los estudiantes de Diseño de la Universidad de los Andes por profundizar en temáticas de diseño positivo y bienestar. Desde el semillero se busca compartir experiencias, herramientas y metodologías y plantear proyectos relacionados con el diseño de productos y servicios aplicados desde las emociones y el bienestar.

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.

Curso dictado por: Lina Samper Santamaría

Monitora: Daniela Ariza

Índice de contenido

DISEÑO INSPIRADO
EN LAS EMOCIONES

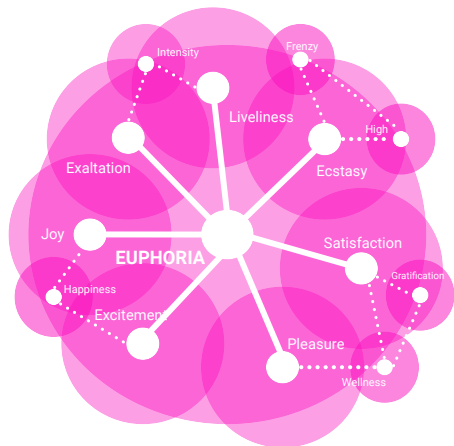
Abismal	<i>Euforia + Tristeza</i>	5	Falseabilidad	<i>Amabilidad + Inseguridad</i>	77
Adorafobia	<i>Adoración + Miedo</i>	11	Fasciret	<i>Fascinación + Arrepentimiento</i>	83
Alegreedia	<i>Alegría + Envidia</i>	17	Heraldo	<i>Orgullo + Desconfianza</i>	89
Añanza	<i>Confianza + Añoranza</i>	23	Imdesia	<i>Esperanza + Indignación</i>	95
Celofacción	<i>Satisfacción + Celos</i>	29	Luctapensa	<i>Alivio + Reluctancia</i>	101
Despertaar	<i>Ensoñación + Humillación</i>	35	Nerjuria	<i>Lujuria + Nerviosismo</i>	107
Difrucción	<i>Diversión + Frustración</i>	41	Relaxpero	<i>Relajación + Desesperación</i>	113
Disspersia	<i>Sorpresa + Insatisfacción</i>	47	Resprimido	<i>Respeto + Desprecio</i>	119
Embeduloso	<i>Embeleso + Duda</i>	53	Sextartle	<i>Exitación + Asustar</i>	125
Empalago	<i>Simpatía + Culpa</i>	59	Turbulencia	<i>Amor + Resentimiento</i>	131
Ensueño	<i>Deseo + Aburrimiento</i>	65	Valentía automática	<i>Valor + Shock</i>	137
Exitación Frustrada	<i>Anticipación + Rabia</i>	71			

ABISMAL

Es alejarse de la realidad debido al éxtasis de una caída inevitable, llegando al límite y sintiendo el vacío como una explosión destructiva, dolorosa y surreal.

Sophia Franco

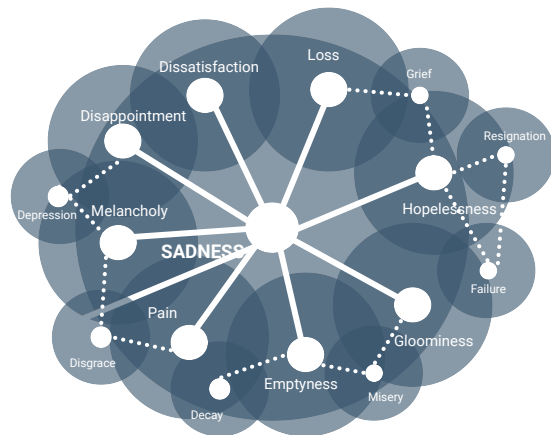
Universo Emociones - Positiva



Euforia (Positiva)

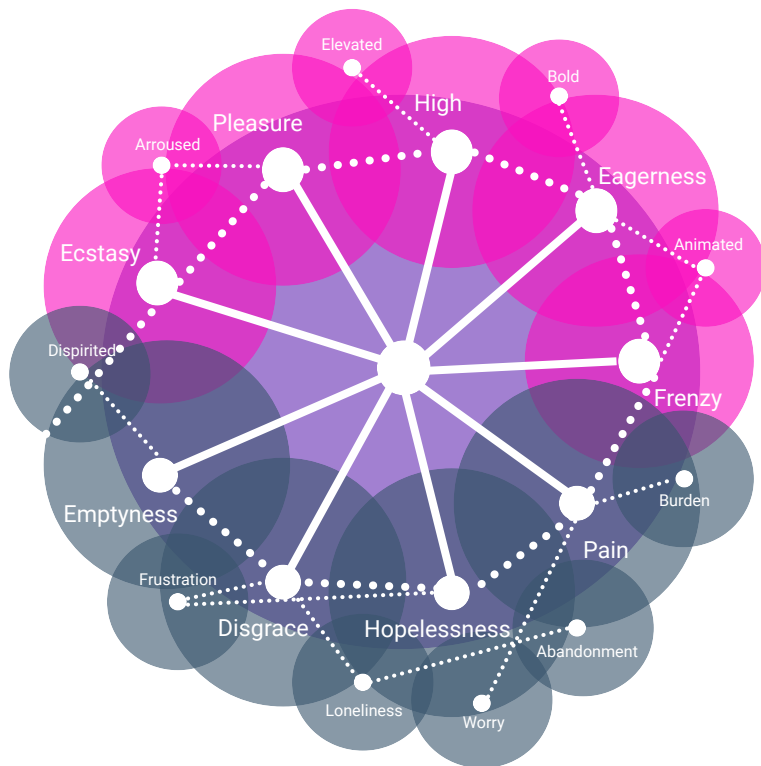
- Es una sensación adictiva de estar fuera de la realidad y sí mismo, una subida explosiva que atrapa todos los sentidos
- Gran alegría, emoción y sensación de bienestar.
- Alegría intensa no adecuada a la realidad, lo cual tiene efectos colaterales y generalmente no resulta positivo para la persona.

Universo Emociones - Negativa



Tristeza (Negativa)

- Es un dolor emocional como reacción ante la pérdida de algo importante, una sensación de decaimiento y desilusión..
- Tristeza es un estado anímico que ocurre por un acontecimiento desfavorable que suele manifestarse con signos exteriores como el llanto, pesimismo, melancolía, falta de ánimo, baja autoestima, en otros estados de insatisfacción.
- La tristeza también pueda aparecer tras grandes alegrías cuya dimensión resulta excesiva para que la persona que la experimenta pueda gestionarla emocionalmente con eficacia.



Definición

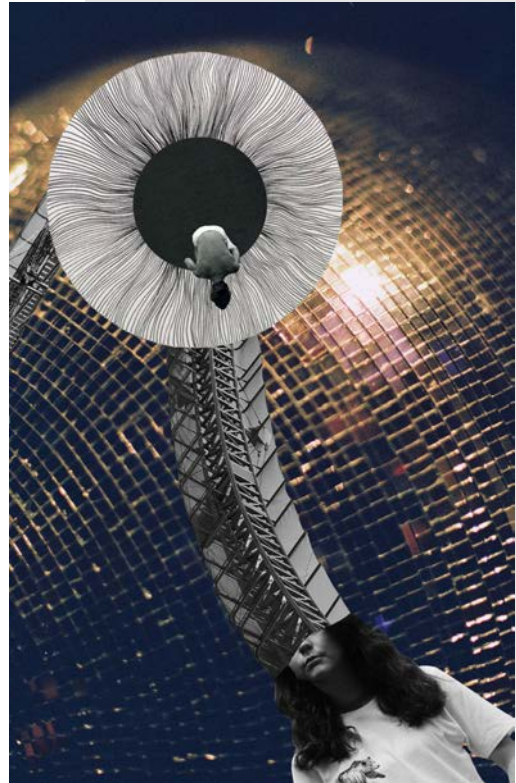
Es alejarse de la realidad debido al éxtasis de una caída inevitable, llegando al límite y sintiendo el vacío como una explosión destructiva, dolorosa y surreal.

Universo Estético

En el moodboard se quiere representar una dualidad y un contraste de dos emociones completamente opuestas, el hecho de estar fuera de sí y salirse de esta realidad. Se pretende evocar una sensación de caída y vacío ilusorio a través de la montaña rusa de emociones, de las subidas y las bajadas.



<https://www.youtube.com/watch?v=w0o4ID2ym-U>



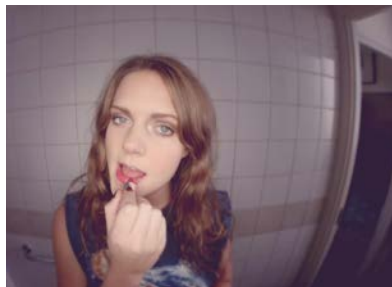
Referentes



Euphoria

Esta serie tiene una conexión inmediata ya que evidencia el contraste de las dos emociones en una montaña rusa además de relacionarse directamente con la estética

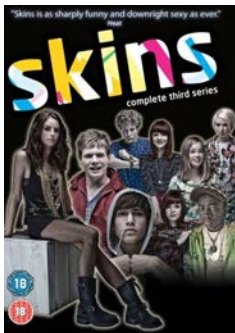
https://play.hbomax.com/series/urn:hbo:series:GXKN_xQX5csPDwwEAAABj



Habits -Tove Lo (Hippie Sabotage Remix)

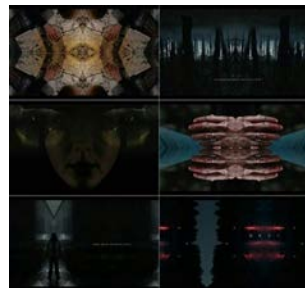
La canción tiene una relación tanto en el universo estético como en el significado de la letra, debido a que evoca sensaciones como éxtasis, ansiedad, estar fuera de esta realidad y demás.

<https://www.youtube.com/watch?v=SYM-RJwSQ8>



Skins

Esta serie se relaciona al evocar lo juvenil, la necesidad de huir de la realidad y llegar a un éxtasis ilusorio y temporal. En la trama se evidencian picos de emociones que complejizan a los personajes y los hacen descubrir lo peor de sí mismos.



Dark -Opening Credits

Esta introducción se conecta con el concepto al evocar una sensación surreal y distorsionada. Es evidente un contraste de sentimientos y sensaciones con la creación de la atmósfera.

Metodología

- Investigación de las emociones escogidas.
- Exploración emoción positiva, caracterización de sensaciones, olores sabores. Entendimiento profundo de la sensación.
- Exploración emoción negativa caracterización de sensaciones, olores sabores. Entendimiento profundo de la sensación.
- Creación de las constelaciones de ambas emociones.
- Empezar a crear la paradoja, primeros acercamientos.
- Crear la definición de la paradoja y darle nombre
- Conceptualización y caracterización de la paradoja y su contexto.
- Investigación de imágenes para empezar a crear el moodboard análogo. (explicación de cada imagen)
- Creación moodboard analogo.
- Planeación de video: Storyboards, estructurar video y escoger música adecuada.
- Ejecución del video.
- Búsqueda de referentes estéticos, artísticos y de proyectos que se relacionen con la paradoja.

Referencias

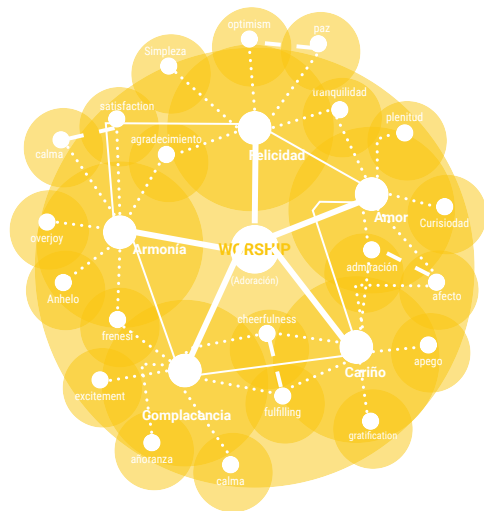
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.design/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.

ADORAFOBIA

Adorafobia nace de la exploración de la paradoja emocional entre Adoración (worship) y Miedo (Fear). La Adorafobia es una herramienta de aproximación conceptual, que representa el sentimiento de miedo a amar y ser amado, que termina siendo un método de protección como resultado de múltiples decepciones en el pasado.

Valeria Muñoz Cadena

Universo Emociones - Alegría

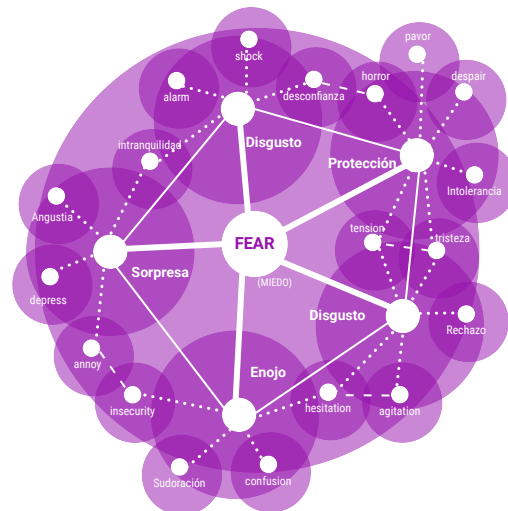


Adoración (Worship)

Adoración- (hacia) AMOR Y COMPLACENCIA

1. La experiencia de **ser amado o amar** ciegamente.
2. Sentimiento de **gran placer y felicidad**.
3. **Culto** que se rinde a la persona o cosa que **se considera divina**.
4. Amor o **carino profundo** hacia una persona o cosa.
5. **Actitud o intención** interna del corazón que implica la **obediencia, el servicio, la rendición, el amor etc...**

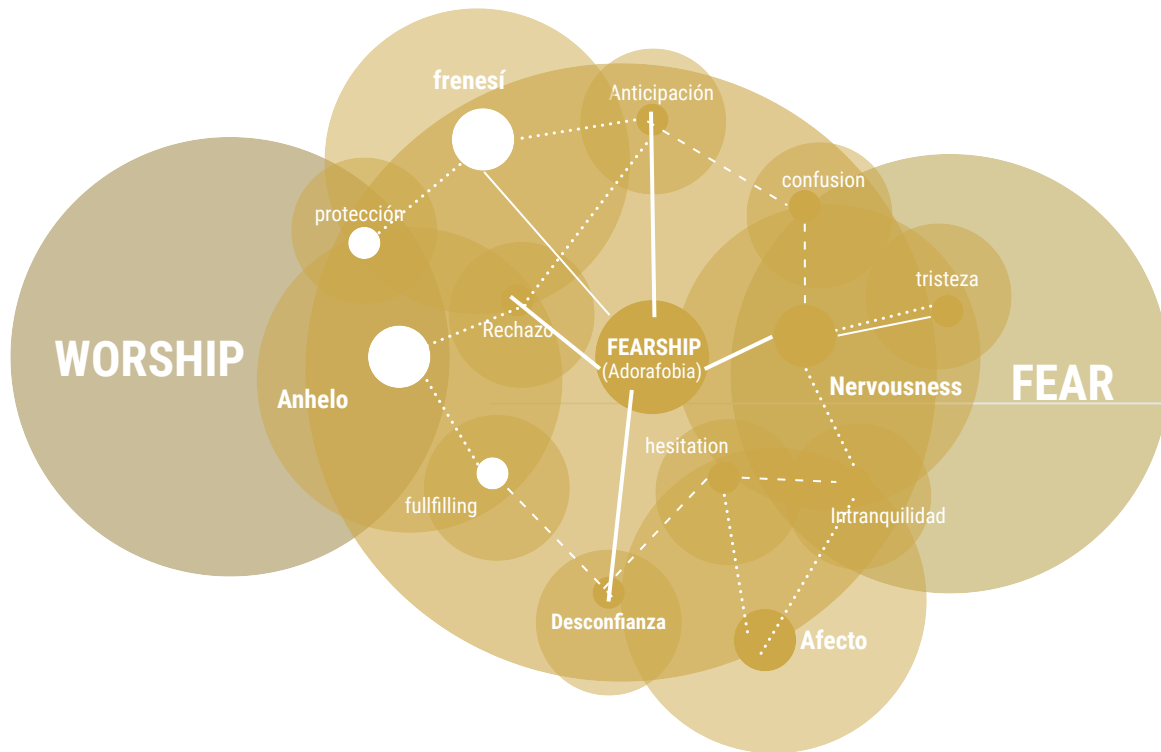
Universo Emociones - Ansiedad



Miedo (Fear)

MIEDO- (hacia) PROTECCIÓN Y RECHAZO

1. Sensación de **angustia provocada** por la presencia de un peligro real o imaginario.
2. Sentimiento experimentado cuando un **evento negativo** se presenta **sorpresivamente**.
3. Preocupación y **miedo intensos, excesivos** y continuos ante situaciones cotidianas.
4. Es posible que se produzca taquicardia, respiración agitada, sudoración y sensación de nervios.
5. Sentimiento de **desconfianza** que impulsa a creer que **ocurrirá un hecho contrario** a lo que se desea.



Adorafobia

Definición

Rechazo / Protección / Afecto /
Desconfianza / Ansiedad

1. Sensación de ansiedad, nervios, estrés y duda como respuesta al afecto.
2. Se puede experimentar al ceder parte del control emocional a una persona.
3. Aislamiento constante que evita la sensación de placer y éxtasis al amar.
4. Fobia a todo acto de amor que pueda poner en peligro la integridad emocional de la persona.

Sintomatología

Ansiedad, aislamiento, rechazo, estrés y duda constante.

Universo Estético

Una sensación de miedo, rechazo, autosabotaje, control y overthinking incontrolable.

Una sensación consecuencia del dolor causado en el pasado. Acompañado de una duda constante por querer anhelar amor pero a su vez de preferir la protección antes que este mismo.



<https://youtu.be/Dvc2r628EUY>



Referentes



Soli

Google sensor, ayuda a las personas a hacer uso de su tecnología sin tocarla, manteniéndose fuera del espacio personal.

<https://www.youtube.com/watch?v=0QNizfSsPc0>



Fantasma de ZOË

Un proyecto en 3D y NFT, continuación del proyecto original de ZOË . Creadas con un garabato de una sola línea, al igual que su predecesor.

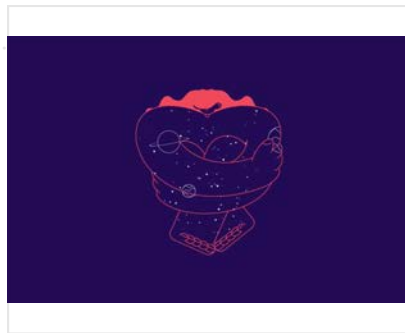
<https://abduzeedo.com/ghost-zoe-nft>



ATUS

Una colección que mezcla diferentes texturas y colores de recursos naturales, las rocas y la madera. Usando los beneficios técnicos de cada uno sin dejar a un lado su emocionalidad.

<https://www.beautifullife.info/interior-design/the-contrasting-atus-collection-merges-rocks-with-wood/>



Self-love

La artista Szabó Andrea ilustra y animo lo que ella siente es el universo del amor propio. Su línea grafica sale de lo cotidiano e intenta fomentar el sentimiento a través de un GIF.

<https://dribbble.com/shots/14994602-Self-love>

Metodología

- Investigación general y específica de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva: Adoración (Worship). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Exploración emoción negativa: Miedo (Fear). 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: Adorafobia. 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 Adorafobia: 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

- Listado de Referencias (Recursos bibliográficos y referentes)
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.design/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.

ALEGREEDIA

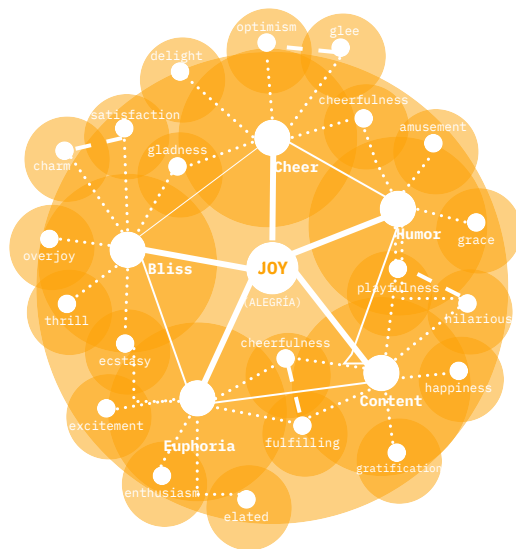
Sensación de estar suspendido en una amargura, casi onírica, al vivir una situación deseada en el momento equivocado.

Ejemplo.

Cuando recuerdas el viaje que experimentaste el mes pasado, pero crees que lo hubieses disfrutado más si lo hubieras compartido ahora con tu pareja actual.

Daniela Mancera Silva

Universo Emociones - Positiva

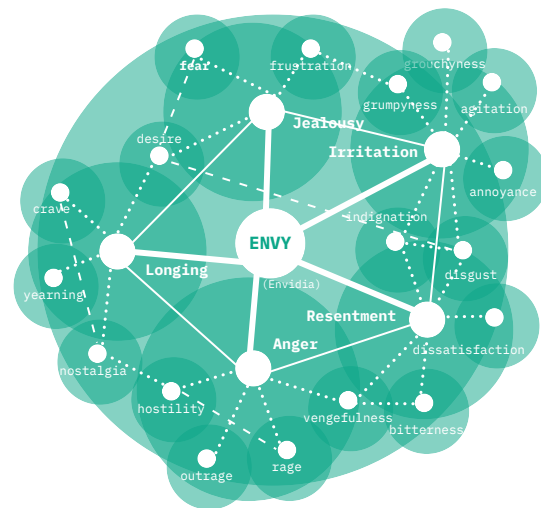


Alegría (Positiva)

ALEGRÍA hacia la satisfacción y felicidad

1. Sentimiento efímero de plenitud que envuelve un momento de cercanía con algo o alguien.
2. Sensación de calidez que encapsula un momento particular.
3. Sentimiento placentero que resulta de una situación de disfrute

Universo Emociones - Negativa



Envidia (Negativa)

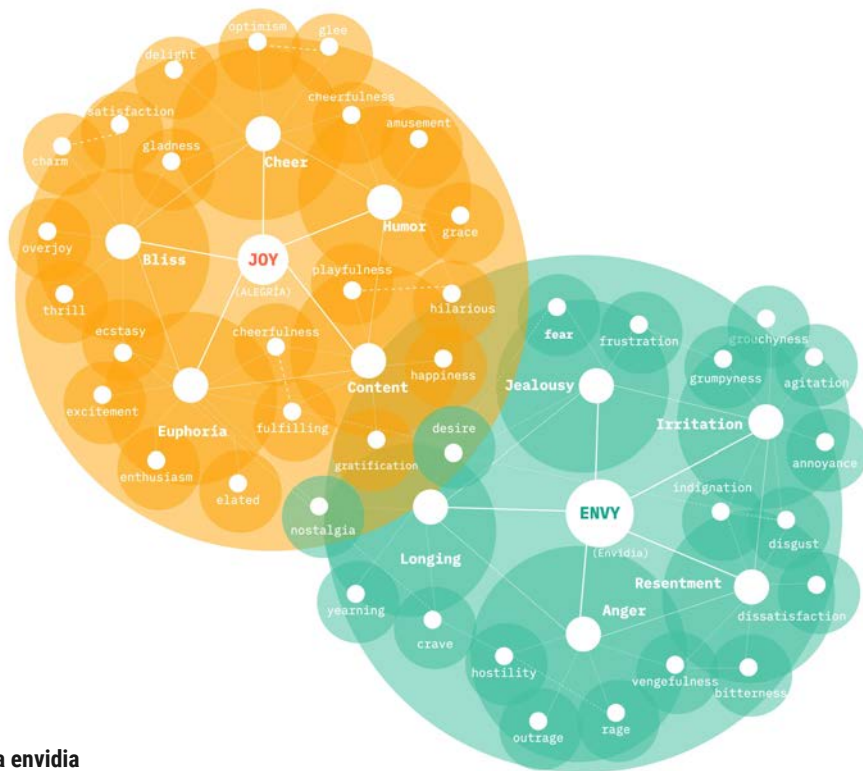
ENVIDIA hacia el resentimiento y anhelo

1. El deseo de aquello que le pertenece a otro.
2. Necesidad involuntaria de comparar nuestra vida con la de los demás, resultando en una sensación de inconformidad e injusticia.
3. Sensación amarga y de recelo respecto a las vivencias personales del otro.

Alegredia

Definición

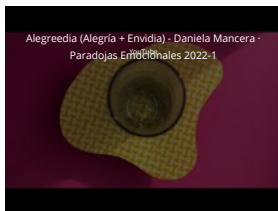
Sensación de estar suspendido en una amargura, casi onírica, al vivir una situación deseada en el momento equivocado.



La alegría de la envidia

Universo Estético

El moodboard busca expresar la atemporalidad de este deseo por vivir una experiencia en un momento diferente. Esta codicia intoxicante se expresa visualmente como un secreto que nubla los pensamientos ruminantes, distorsionando la memoria al ver las situaciones de manera idealizada.





Girl with Balloon Banksy

En la subasta de esta obra, Banksy añade el acto performático anti-capitalista del corte de la obra una vez se subasta. Esperando que esta se fragmente en su totalidad como sucedió en los ensayos realizados, la obra termina cortándose a la mitad. Es así como el resultado deseado toma lugar en el momento equivocado.

Link de acceso:
[Design Boom - Incomplete Shredding of Girl with Balloon was a malfunction](#)



Memo Box – product service system for the elderly to record memories

Este sistema de recopilación de memorias captura el anhelo de revivir lo que alguna vez se recordó. Diseñado para el adulto mayor, *memo box* permite grabar un audio explicando el significado de un objeto, de tal manera que se pueda visitar y escuchar el recuerdo.

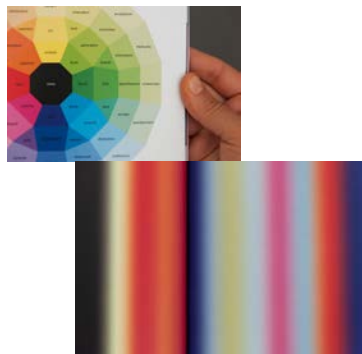
Link de acceso:
[Memo Box - Hunan University, China](#)



B&O Record Player Bang & Olufsen

Esta pieza reformada presenta la experiencia nostálgica del reproductor de vinilos con la calidad y durabilidad de las nuevas tecnologías. Esta propuesta integra de manera atemporal la experiencia de consumir música y las memorias atadas a la misma.

Link de acceso
[B&O recreates 50-year-old record player into a modern limited edition music system, Yanko Design](#)



300 Days of Emotion · Giestas

Giesta decide llevar un diario de las emociones que experimenta. Con la intención de representarlas, genera un código de color para cada emoción, las cuales crean composiciones de cromáticas por páginas divididas en el periodo de 12 horas. El libro en sí representa una necesidad de visitar lo vivido, con el deseo de interpretarlo de una manera diferente, más sutil y estética.

Link de acceso:
[300 Days of Emotion Color-Coded Diaries](#)

Metodología

- Selección aleatoria de dos emociones: Una positiva y otra negativa.
- Primera exploración: Percepción sensorial de la alegría y la envidia como emociones independientes.
- Exploración de estados del arte y momentos que representan cada emoción
- Definiciones propias de la alegría y la envidia: Desarrollo de constelaciones emocionales y aproximación a los conceptos.
- Análisis en matriz 4x4: La envidia de la alegría y la alegría de la envidia.
- Definición de la paradoja emocional: Alegreedia. Especificación del concepto y desarrollo de la constelación.
- Realización de moodboard representativo de la paradoja como expresión visual y material de la emoción.
- Realización de filminuto que evoca la emoción de la paradoja.
- Exploración de referentes de diseño asociados a la alegreedia, ya sea tanto en el desarrollo creativo como en la experimentación del producto/experiencia final.

Referencias

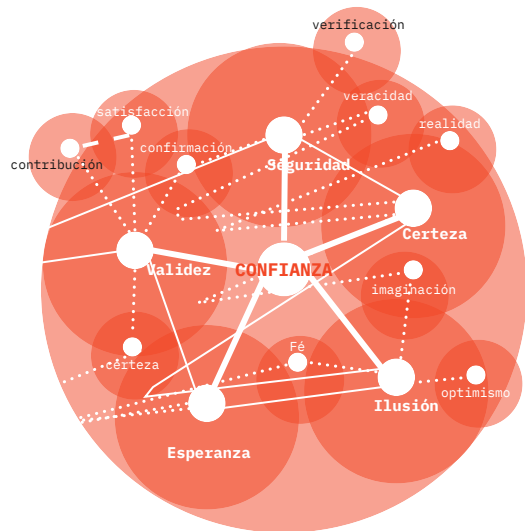
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Banksy says incomplete shredding of 'Girl with balloon' was a malfunction. (2018, October 18). Designboom | Architecture & Design Magazine. Recuperado el 7 de marzo del 2022, de <https://www.designboom.com/art/banksy-incomplete-shredding-girl-with-balloon-malfunction-11-18-2018/>
 2. Sood, G. (2022, March 6). B&O recreates 50-year-old record player into a modern limited edition music system. Yanko Design - Modern Industrial Design News. Recuperado el 7 de marzo del 2022, de <https://www.yankodesign.com/2022/03/06/bo-recreates-50-year-old-record-player-into-a-modern-limited-edition-music-system/filters=%7B%22hashtags%22%3A%5B%22y2k%22%5D%7D&show=61c09f95685dbc004053a953>
 3. Y2K Fashion Feed. WGSN. Recuperado el 7 de marzo del 2022, de <https://www.wgsn.com.ezproxy.uniandes.edu.co/fashion/feed?filters=%7B%22hashtags%22%3A%5B%22y2k%22%5D%7D&show=61c09f95685dbc004053a953>
 4. Williamson, C. (2015, October 19). 300 Days of Emotion Color-Coded Diaries. Design Milk. Recuperado el 7 de marzo del 2022, de <https://design-milk.com/color-coded-diaries-emotions-300-days/>
 5. Memo Box – product service system for the elderly to record memories. (s.f.). IxD Awards. Recuperado el 8 de marzo del 2022, de <https://awards.ixda.org/entry/2022/memo-box-product-service-system-for-the-elderly-to-record-memories/>

AÑANZA

A continuación recorreremos un camino en donde se encontraron obstáculos, pero a pesar de ello se siguió adelante para lograr el fin último de encontrar esta paradoja, este mismo recorrido es ese sentimiento, el sentimiento de añanza.

Felipe Lozano Figueroa

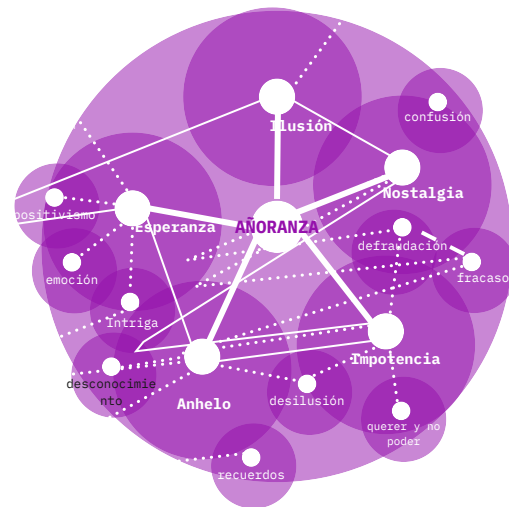
Universo Emociones - Confianza



Confianza

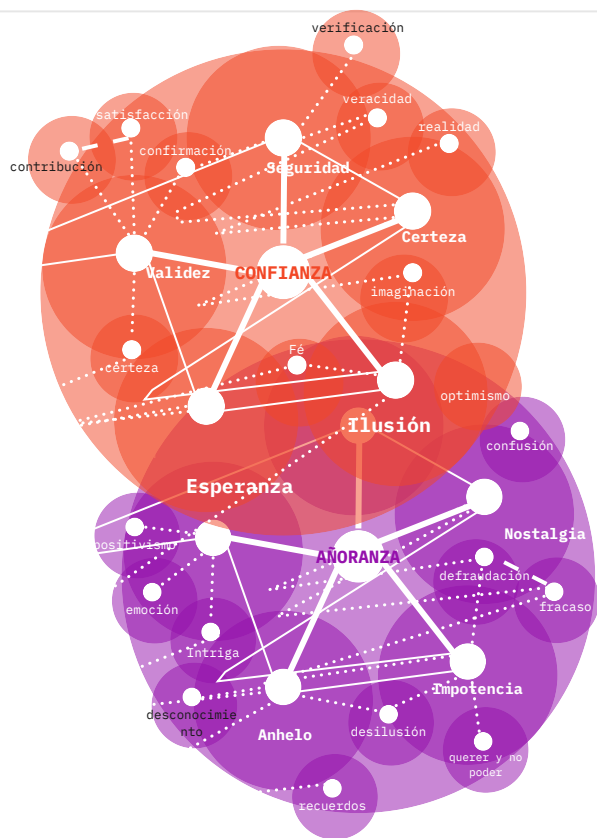
1. El hecho de creer y tener certidumbre de que alguien o uno mismo es lo suficientemente bueno, determinado y capaz de lograr algo, es decir que es esa esperanza que uno guarda y esa cuerda de la que uno esta colgando que uno no quiere que nunca se rompa, es decir que no quisiese que uno mismo o alguien más lo vaya a defraudar
2. Es la creencia en que una persona o grupo será capaz y deseará actuar de manera adecuada en una determinada situación y pensamientos.

Universo Emociones - Añoranza



Añoranza

1. Es una evocación y un deseo melancólico muy fuerte que está muy presente en el pensamiento, acerca de algo o alguien que se quiere obtener o lograr, al igual que revivir un recuerdo efímero que causó mucha felicidad en su debido momento que generalmente uno ve o siente lejos y difícil de conseguir dadas las diferentes circunstancias.
2. Nostalgia o sentimiento de pena que produce la ausencia, privación o pérdida de una persona o cosa muy querida:



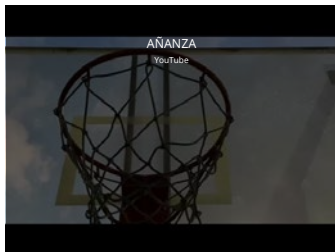
Añanza

Definición

Ese lazo estrecho del que el ser humano cuelga y no quisiese romper, porque es aquello que lo sostiene y lo mantiene confidente al igual que seguro y a la vez es ese arraigo que hay a la memoria del pasado que uno no quiere dejar ir y de alguna forma busca revivir, es esa esperanza de que algún día se obtendrá esa validación, esa sensación de romper barreras y superar obstáculos para lograr lo que tanto deseamos

Universo Estético

Este moldboard lo que quiere representar es una dirección clara hacia arriba, ese camino lleno de obstáculos y escaleras que tenemos en nuestras vidas, pero que superamos y escalamos hasta llegar a lo más alto, la mayor validación o como me gusta llamarlo, el cielo falso.



Referentes



Easyhome Huanggang Vertical Forest City Complex

Esta edificación muestra ese orden y esa conjugación entre niveles y unidades de apartamento, encajando perfectamente y yendo hacia arriba representando esa perfección y validación que el ser humano busca

<https://www.yankodesign.com/2022/02/01/this-sustainable-forest-complex-absorbs-co2-and-produces-oxygen-to-mitigate-the-effects-of-urbanization/>



SAWA

Es una estructura que a medida que crece y va hacia arriba, se va inclinando y da esta sensación de añanza al querer estar buscando esta validación pero a su vez se inclina, alejándose del punto de llegada.

<https://www.yankodesign.com/2022/02/16/this-sustainable-apartment-uses-90-wood-in-its-construction/>



Seeking for those feelings

Esta ilustración realizada por Goga representa cómo siempre hay alguien observándolo a uno, cada movimiento que hace y refleja esa angustia de estar haciendo todo bien, y de tener esa validación

<https://dribbble.com/shots/10496032-Seeking-for-those-feelings>



Leeza SOHO tower

Esta edificación diseñada por Zaha Hadid, representa este alcance a los cielos por su altura y en su estructura ay unos entrelazados que representan todos aquellos conflictos o obstáculos que tenemos cuando queremos alcanzar esta validación máxima

<https://www.beautifullife.info/urban-design/leeza-soho-tower-in-beijing-by-zaha-hadid-architects/>

Metodología

- Se estudio a detalle las posibles definiciones de cada sentimiento, tanto el positivo, como el negativo, en este caso confianza y añoranza
- Se encuentran tanto las similitudes como las diferencias y se genera una paradoja a partir de la combinación de estos sentimientos
- Se exploran distintos materiales e ideas de moodboard para representar el universo visual de nuestra paradoja
- Se conceptualizar un poco la sensación de este sentimiento y se busca como se podría representar.
- Se graba un vídeo que le genera a la audiencia este sentimiento con tan solo verlo y les transmite la sensación que uno desea
- Buscamos unos referentes que sean acordes a nuestro proyecto.
- Relacionamos un poco todas las cosas y nos podemos devolver a rectificar que todo tenga coherencia y sentido y como un proyecto se puede complementar con otro
- Organizamos los datos y el proyecto trabajado a lo largo del semestre y lo planteamos en unos entregables y fanzines.

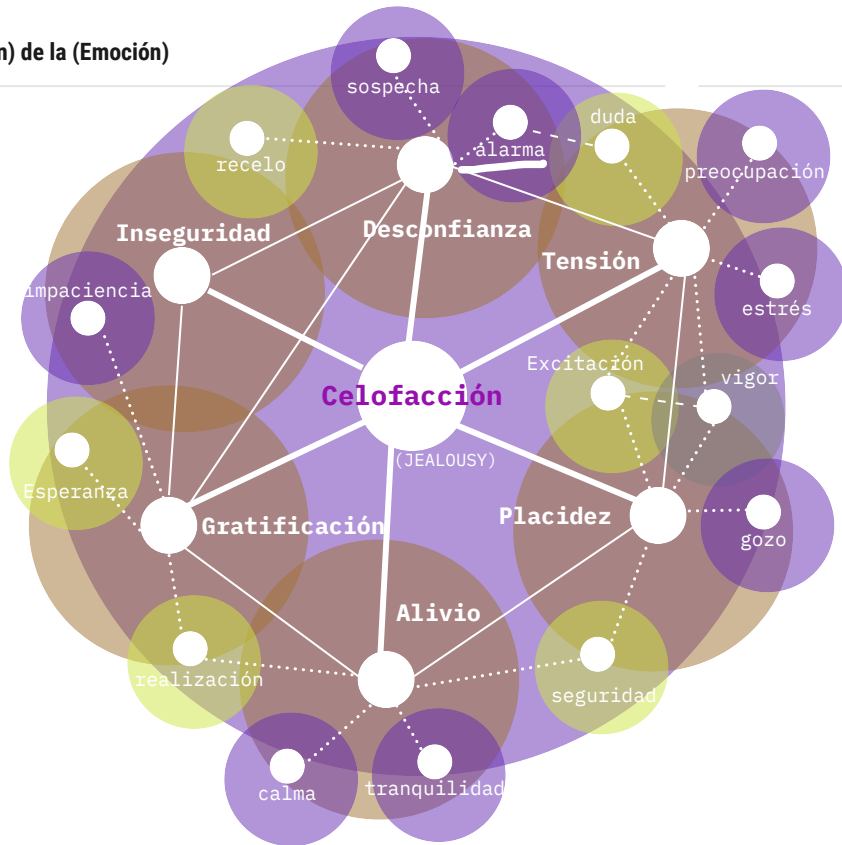
Referencias

- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
- 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. <https://www.beautifullife.info/urban-design/leeza-soho-tower-in-beijing-by-zaha-hadid-architects/>
- 8. <https://dribbble.com/shots/10496032-Seeking-for-those-feelings>
- 9. <https://www.yankodesign.com/2022/02/16/this-sustainable-apartment-uses-90-wood-in-its-construction/>
- 10. <https://www.yankodesign.com/2022/02/01/this-sustainable-forest-complex-absorbs-co2-and-produces-oxygen-to-mitigate-the-effects-of-urbanization/>

CELOFACCIÓN

Sensación agridulce que se genera al sentir una momentánea satisfacción tras aclarar una escena de celos donde aún se sienten los rezagos de molestia.

Natalia Pulido



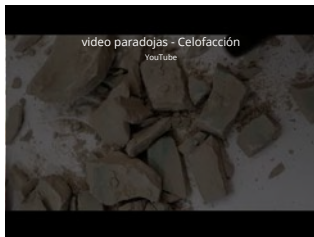
Paradoja

Definición

Sensación agrídulce que se genera al sentir una momentánea satisfacción tras aclarar una escena de celos donde aún se sienten los rezagos de molestia.

Universo Estético - Celofacción

Aquello que estéticamente no se ve tan agradable y no invita a tocarlo, pero cuando se toca se siente suave o apretable. También muestra el juego físico de frustración y desahogo que se tiene al jugar con las materialidades del board.



Referentes



"EMOTIONAL" - Yana Abramova

Trata de una serie de ilustraciones retratando el momento más emocional de estos personajes. Tomando en cuenta el instante tan honesto y emocional que puede ser el expresar y sentir celos, este referente permite tener una idea más visual de lo que sería irse volviendo una especie de sustancia a lo largo del proceso de sentir.

[Link de acceso](#)



ilustración - Yana Abramova

Esta ilustración de Yana Abramova retrata personajes algo desagradables que permiten entender qué colores se suelen utilizar como medio para transmitir sensaciones poco placenteras desde el punto de vista visual.

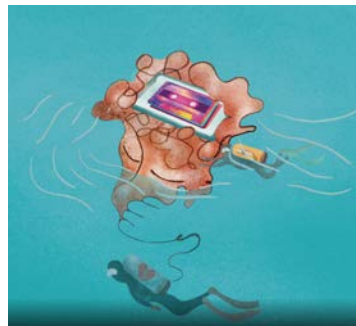
[Link de acceso](#)



BREAK TIME

Consiste en un servicio ofrecido a las personas que deseen liberar alguna emoción retenida al romper objetos en un cuarto seguro. Esto ayuda en el desarrollo de Celofacción pues me permite entender las emociones detrás de la liberación de de tensión.

[Link de acceso](#)



"EMOTIONAL health" - Wei-Yuan Cheng

Yuan-Cheng busca transmitir el hecho de que es posible superar el duelo de perder a alguien y aún así quedar con rezagos del sentimiento. Esto permite ver la forma como la dualidad de dos emociones muy distintas entran en colación para permitirse sentir ambas al mismo tiempo.

[Link de acceso](#)

Metodología

- Inicialmente se hizo una elección aleatoria de dos emociones: una positiva y una negativa.
- Se hizo una investigación general y específica de ambas emociones para mejor entendimiento.
- Exploración emoción positiva: Satisfacción (Satisfaction). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Exploración emoción negativa: Celos (Jealousy). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Se abordan ambas emociones desde entrevistas, exploración propia, y casos audiovisuales.
- Exploración y articulación de paradoja emocional: Celofacción. Primeras aproximaciones a la combinación de ambas emociones, creación de constelación conjunta.
- Creación de una definición más exacta de la paradoja emocional: Incluyendo casos específicos y situaciones para su conceptualización y contexto.
- Creación y exploración de moodboard basado en la paradoja "Celofacción".
- Planeación y creación del video Celofacción: Se busca analizar y explorar los sentidos y sensaciones que transmitan esta unión de emociones.
- Desarrollo y ejecución del video.
- Búsqueda de referentes y asociaciones culturales contemporáneas con el concepto, tanto con respecto al proceso de creación como en su resultado final.

Referencias

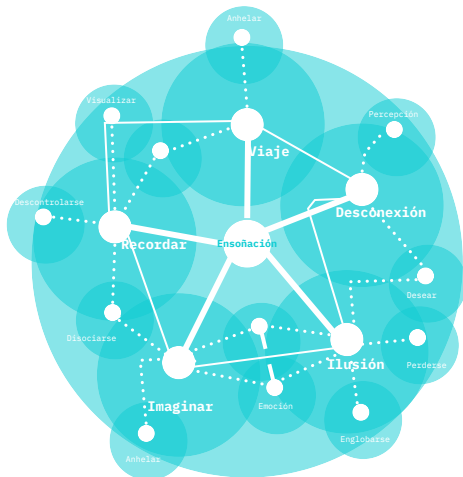
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.design/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.

DESPERTAAAR

Momento de choque contra la realidad. El despertar "mal viajante" de un mundo que solo habita en la mente.

Laura Sofía Gómez Candamil

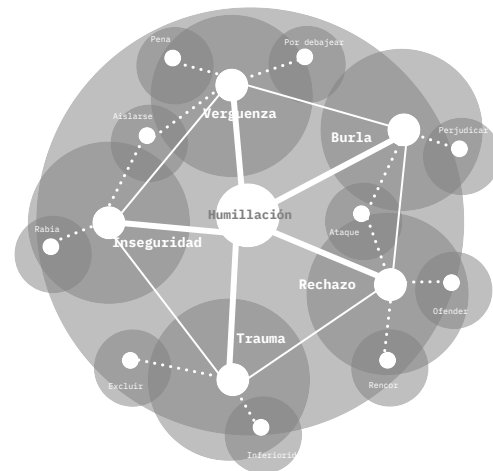
Universo Emociones - Ensoñación



Ensoñación (Positiva)

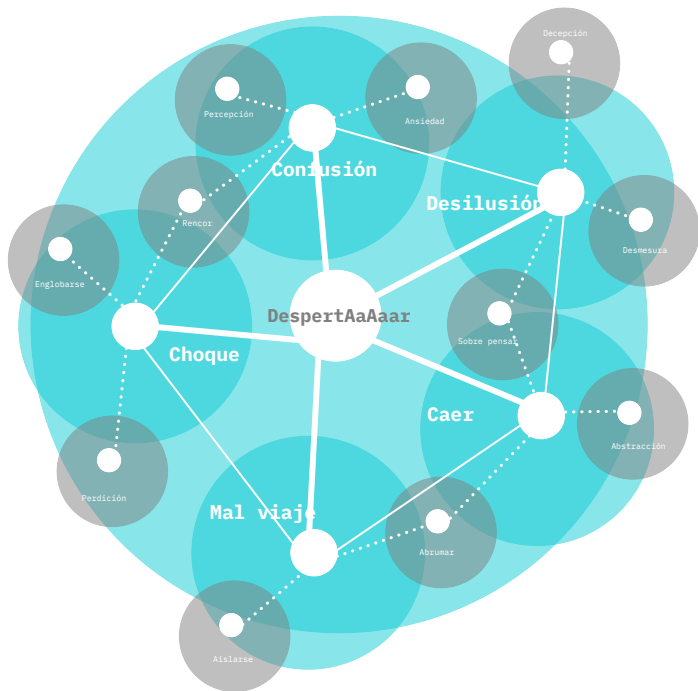
1. Estado de conciencia, más o menos desconectado de la realidad, en el que el sujeto se deja llevar por una sucesión casi siempre incoherente de imágenes y pensamientos dependientes de motivaciones afectivas (deseos, temores, emociones, etc.), más que del pensamiento lógico. Es un fenómeno habitual en la pubertad, donde tiene el sentido de anticipación de la realidad futura, pero puede convertirse en un síntoma de huida de la realidad.
2. Viaje a otra realidad o a diferentes realidades sucesivas que habitan en la mente.

Universo Emociones - Humillación



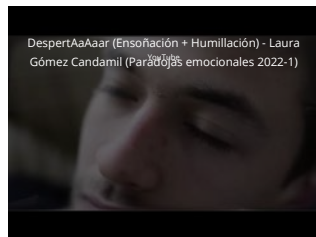
Humillación (Negativa)

1. Abatir el orgullo y altivez de alguien.
2. Herir el amor propio o la dignidad de alguien.
3. Dicho de una persona: Pasar por una situación en la que su dignidad sufra algún menoscabo.
4. Vergüenza por una situación de rechazo que atenta contra la dignidad.



Definición

Momento de choque contra la realidad. El despertar "mal viajante" de un mundo que solo habita en la mente.



Referentes



Eterno Resplandor de una Mente Sin Recuerdos

Película de Michel Gondry que trata de de una pareja separada que, mediante un proceso de borrado de memoria, se borraron uno al otro, encontrados en un estado en el que no se sabe qué es real y qué no.

<https://www.youtube.com/watch?v=okV2XFKeT-0>



The Truman Show

Película de Peter Weir que trata de un hombre criado dentro de una simulación de la vida real. Truman empieza a dudar sobre si lo que está viviendo es real y experimenta un "despertar" de la simulación en la que vive.

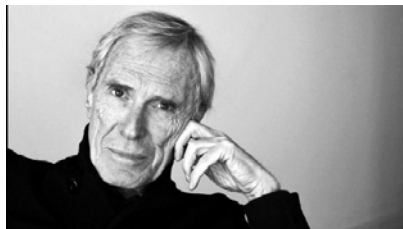
<https://www.youtube.com/watch?v=jrxDDIDdCDI&t=245s>



Inception

Película de Christopher Nolan.
"En el mundo de los sueños de Inception, el dolor es experimentado como real, pero el resultado de la muerte es el despertar".

<https://www.youtube.com/watch?v=YoHD9XEInc0>



"¿Soñar o ser soñado?"

Poema de Mark Strand que expresa aquella esencia del mundo de los sueños.

<https://culturainquieta.com/es/inspiring/item/16039-sonar-o-ser-sonados-un-poema-de-mark-strand.html>

Metodología

- Se hizo una investigación principal de ambas emociones, en donde a través de textos e información de origen "formal" se entendieron los diferentes "significados" de las emociones y las concepciones sociales y culturales que se le dan
- Se sacaron conceptos principales y palabras clave de cada una, por ejemplo: 1) Anhelar, aspirar, ilusión. Y 2) Ofender, burla, reprimir.
- Se hicieron entrevistas y encuestas con las preguntas de: ¿Qué es la ensoñación/humillación? ¿A qué huele? ¿A qué sabe? ¿Cómo se ve?
- Se preguntó a cada persona qué nombrara una canción que le recordara a cada emoción.
- Se creó una nueva emoción: una paradoja de ambas emociones.
- Se hizo un universo de emociones de ambas y otro de la paradoja creada.
- Se hizo un moodboard y un video.
- Se buscaron referentes conceptuales.
- Se elaboró un fanzine y una identidad gráfica.

Referencias

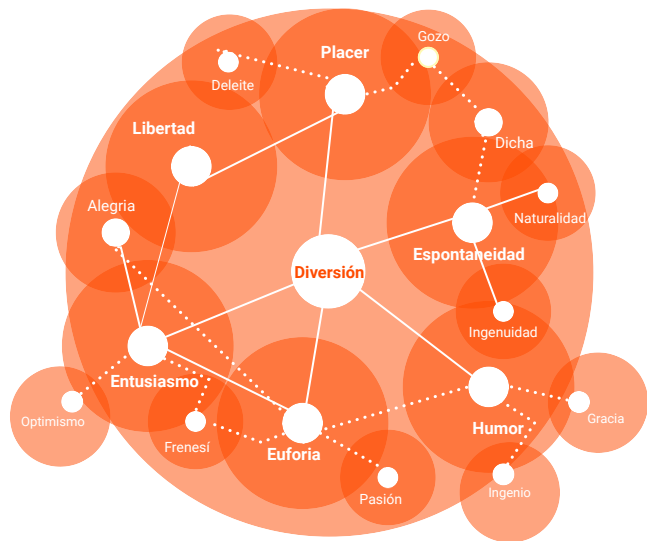
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what objects mean. <https://www.saraferrari.design/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.

DIFRUCIÓN

Tras estudiar las emociones de diversión y frustración individualmente, se creo una nueva emoción que nace de la frustración de la diversión, y se llama difrución. De este, se saca un universo gráfico que busca comunicar lo que hay dentro de esta.

Luisa Aguilera

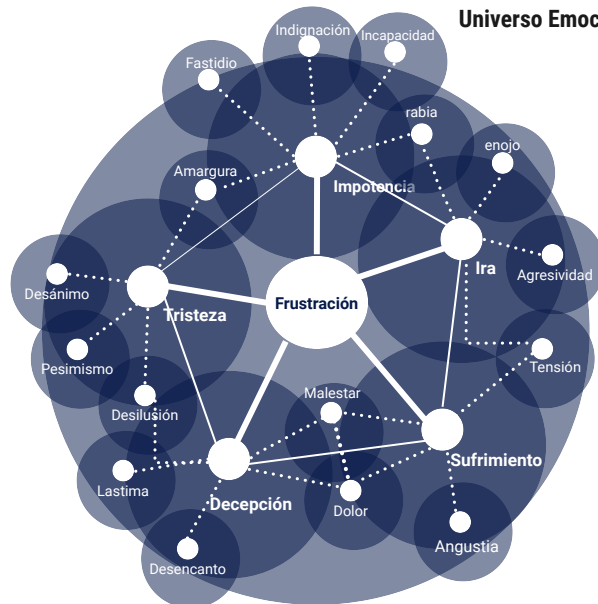
Universo Emociones - Positiva



Diversión (Positiva)

1. Es una emoción que aparece cuando se realiza alguna actividad entretenida que causa una grande sensación de disfrute.
2. Una emoción que sale cuando se realizan actividades que hacen feliz a tu niño interior.

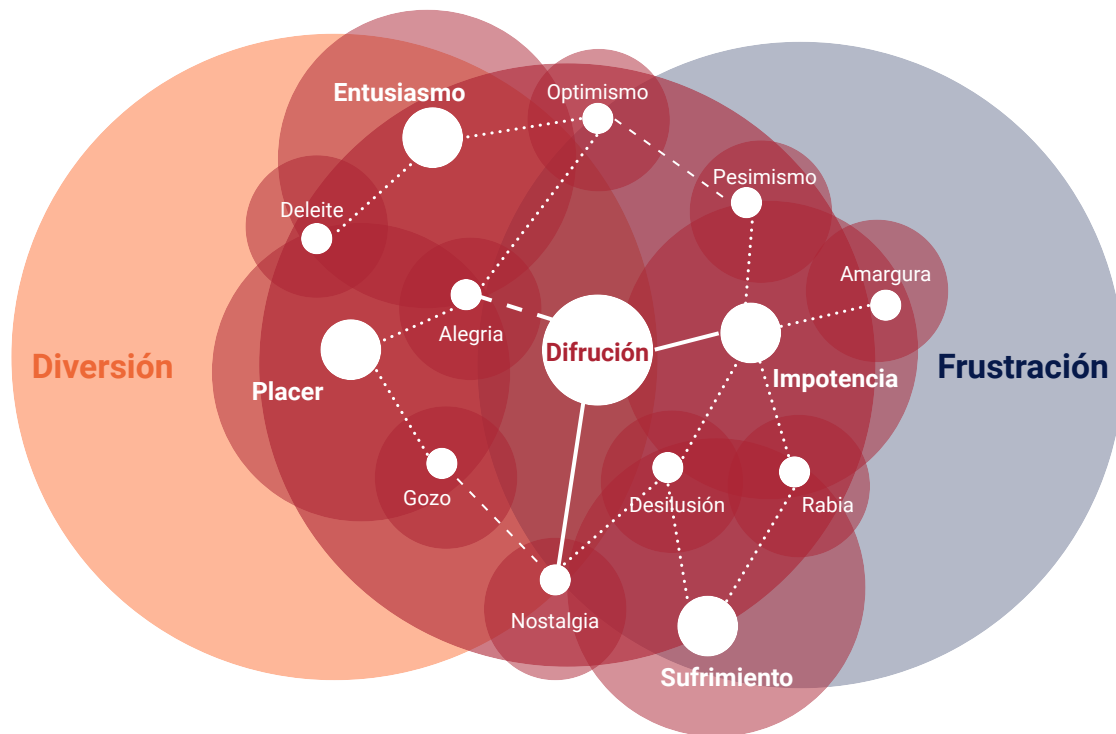
Universo Emociones - Negativa



Frustración (Negativa)

1. Es una emoción que aparece cuando, después de varios intentos, no ha sido posible cumplir una meta propuesta.
2. Suele ser una emoción que anticipa a la rabia o la tristeza.

Difrución



Definición

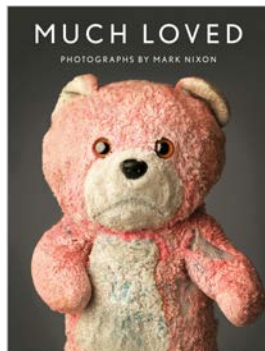
Emoción que se siente en el momento en el que se intenta realizar aquella actividad que solía causar diversión, pero se cae en cuenta de que ya no es lo mismo. Se intenta volver a divertirse de la misma manera, pero tras varios intentos, empieza a surgir una gran frustración. Suele surgir después de un periodo de grandes cambio.

Universo Estético

En el moodboard resaltan dos grandes elementos. Primero están las manos, donde se refleja esta frustración de la que habla la emoción. Segundo tenemos ese recuerdo que no se puede vivir de la misma manera que se recuerda. Se conecta con el elemento destruido dentro del video.



Referentes



Much Loved

Es una serie de retratos fotográficos de nostálgicos peluches, recopilando 60 de estas imágenes junto con las historias de fondo que las acompañan. Estas imágenes divertidas y agrisadidas, generan intriga en sus espectadores por su yuxtaposición irónica de la inocencia infantil y el desgaste por el uso. Cuando se ven estos peluches, no se puede evitar sentir nostalgia por pensar en la infancia y sus primeros compañeros que no pedían nada y devolvían mucho.

[Link de acceso](#)



Toy Story 3

La tercera película de Toy Story, muestra la dramática escena donde Andy debe dejar ir sus juguetes favoritos y decide regalarlos todos, incluso su favorito Woody, pues ya no les daba el mismo uso de antes. Esta escena evoca una gran tristeza, decepción impotencia y nostalgia en los espectadores

[Link de acceso](#)



Museum of broken relationships

Este museo exhibe objetos personales de antiguos amantes junto con breves sinopsis. Se dice que es donde yacen las memorias de los corazones rotos. Estos objetos contienen dentro de si momentos felices que se vivieron junto con esa pareja, pero que en la actualidad solo son un amargo recuerdo.

[Link de acceso](#)

What do
you miss
about your
childhood?

What do you miss

Este proyecto es un trabajo de una diseñadora gráfica donde ella comenta lo que le mencionan sus entrevistados que extrañan hacer de niños. como resultado de la investigación, realiza una serie de trabajos gráficos que la acompañan.

[Link de acceso](#)

Metodología

- La metodología utilizada para la realización de este proyecto fue conforme de diversos pasos que permitieron el crecimiento natural de este
- En primer lugar, se empezó por la exploración de cada una de las emociones por si solas, lo que permitió el descubrimiento de las definiciones y los universos de cada un de estas.
- Posteriormente, se empezo a buscar las posibilidades de paradojas entre estas dos emociones, hasta que se llevo a la indica, y se le otorgo un nombre
- Después, se adentro al universo gráfico de la paradoja por medio de la creación de un moodboard
- Luego esto llevo a la creación de un video que tenia como fin hacerle sentir esta emoción a quien lo esta viendo
- Con base en el video, se corrigió el universo grafico de la paradoja para que así comunicara lo deseada
- Finalmente, se realizo una búsqueda de referentes
- Para terminar, se reunieron todos los ejercicios dentro de varios entregables gráficos

Referencias

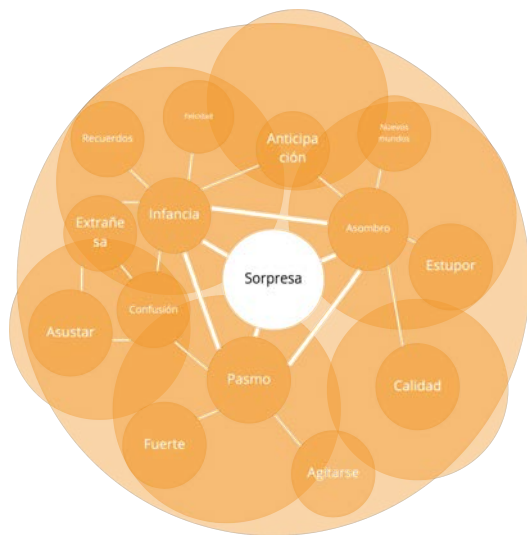
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
- 1. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
- 2. Much Loved – Mark Nixon Photography Studio. Mark Nixon Photography Studio. Retrieved 19 March 2022, from <https://www.marknixon.com/much-loved>.
- 3. Museum of Broken Relationships. Brokenships. Retrieved 19 March 2022, from <https://brokenships.com>.
- 4. Unkrich, L. (2010). Toy Story 3 [Video]. Disney Pixar.
- 5. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved 19 March 2022, 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.

DISSPRESIA

Cuando dejas de esperar una sorpresa o un evento, las cosas más pequeñas te pueden hacer más feliz. Disspresia es encontrar una luz pequeña en una eterna oscuridad.

Manuela Mestizo

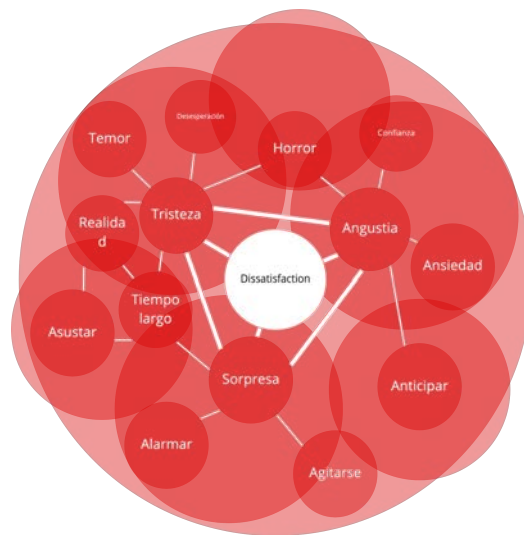
Universo Emociones - Positiva



Sorpresa (Positiva)

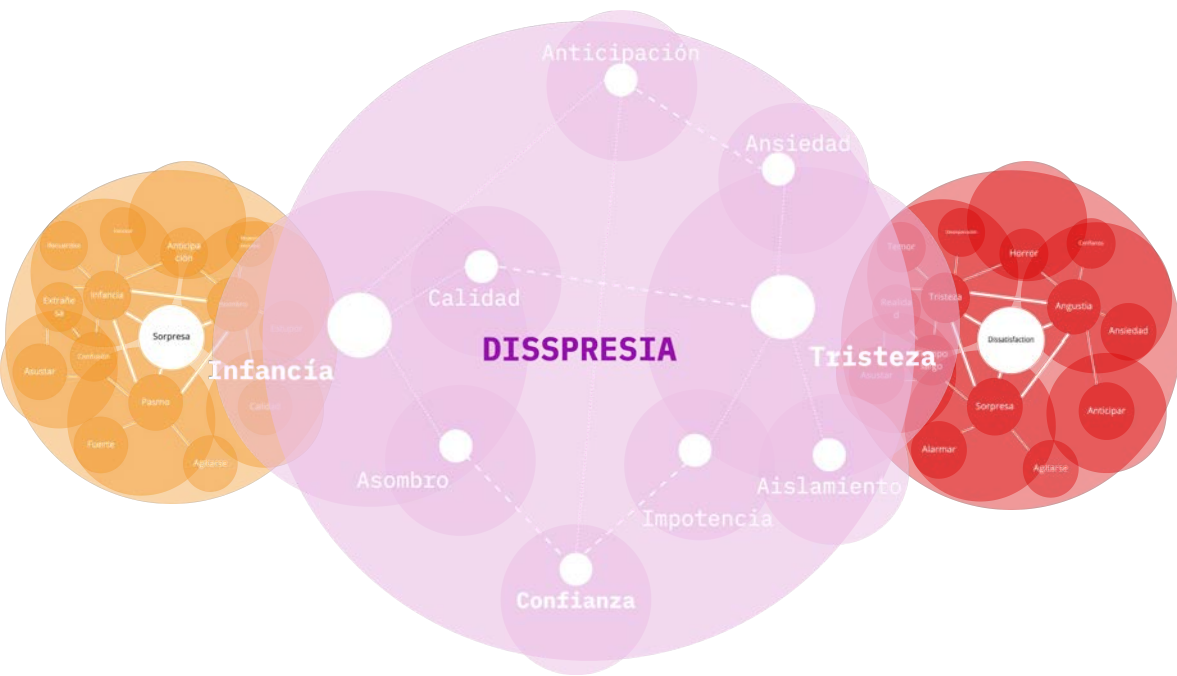
1. Sentimiento cercano a la memoria de la infancia en donde la inocencia hace esta experiencia positiva.
2. Alteración emocional causada por algo imprevisto o inesperado.
3. El concepto ordinario de sorpresa implica, por tanto, la noción de expectativa y también algo capaz de provocar la no satisfacción de las expectativas (puede ser un hecho, una información, etc.).

Universo Emociones - Negativa



Insatisfacción (Negativa)

1. Pérdida de confianza, en donde el conocimiento y las experiencias que da la adultez hace que se vuelva una experiencia difícil de olvidar; "eterna".
2. Falta de satisfacción.
3. La insatisfacción es un sentimiento que aparece cuando las cosas que tenemos o que hemos conseguido no cubren por sí mismas nuestras expectativas.



Definición

El sentimiento que empieza desde la insatisfacción constante, que genera una inocencia al pensar que nada positivo va a pasar. Cualquier mínimo acto bueno puede llegar a ser una sorpresa.

Universo Estético

Después de no esperar nada, la sorpresa de que algo pase tiende a ser explosiva y llena de sentimientos. Pasa de ser una confusión de colores monótonos a explotar con colores y texturas.



Referentes



Desktop Fireworks: A Mood Lifting Surprise Party For One

La rutina se vuelve muy aburrida y triste, nada sorprende y todo se vuelve lo mismo. Esta fiesta elimina esa sensación, sube los ánimos sin dejar de ser productivos.

[Link de acceso](#)



PHONE + BOOK (JOURNAL)

No todas las agendas deben ser aburridas. Cambia las reuniones largas con tu jefe utilizando tu agenda unica.

[Link de acceso](#)



A Box-Like House is Full of Surprises on the Inside

Una casa aburrida y cuadrada por fuera se convierte en toda una jungla de diversión por dentro. Esta casa maneja una imagen incógnita, que contrasta con su interior.

[Link de acceso](#)



Kinder Surprise Egg Marriage Proposal

Aunque un kinder sorpresa este creado para sorprender a las personas, las propuestas de matrimonio por lo general no se esperan, creando así una sorpresa mayor.

[Link de acceso](#)

Metodología

- Investigación de las emociones escogidas.
- Exploración emoción positiva, caracterización de sensaciones, olores sabores. Entendimiento profundo de la sensación.
- Exploración emoción negativa caracterización de sensaciones, olores sabores. Entendimiento profundo de la sensación.
- Creación de las constelaciones de ambas emociones.
- Empezar a crear la paradoja, primeros acercamientos.
- Crear la definición de la paradoja y darle nombre
- Conceptualización y caracterización de la paradoja y su contexto.
- Investigación de imágenes para empezar a crear el moodboard análogo. (explicación de cada imagen)
- Creación moodboard analogo.
- Planeación de video: Storyboards, estructurar video y escoger música adecuada.
- Ejecución del video.
- Búsqueda de referentes estéticos, artísticos y de proyectos que se relacionen con la paradoja.

Referencias

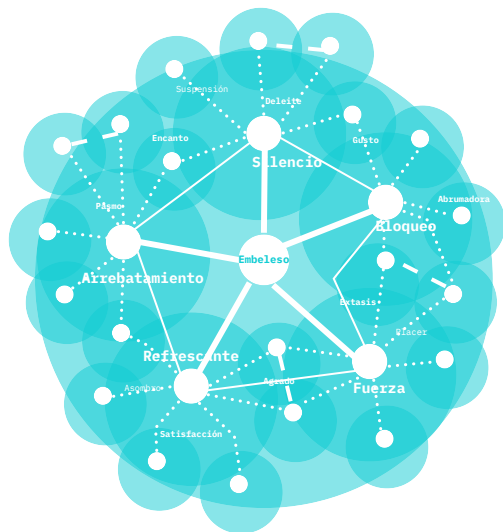
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what 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.

EMBEDULESO

La incertidumbre que se siente, la mayoría del tiempo, por flashbacks justo antes de ser conducido por un éxtasis o un placer intenso y abrumador.

Mariana Buitrago Correa

Universo Emociones - Positiva

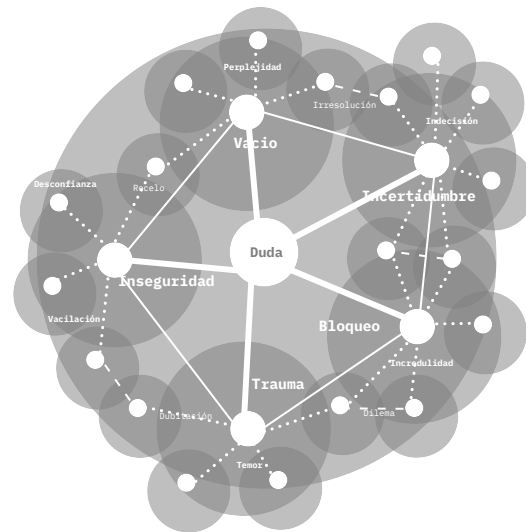


Embeleso (Enchantment)

Embeleso - (hacia el) PLACER Y EXTASIS

- Estado de la persona que siente un placer, una admiración o una alegría tan intensa que no puede pensar ni sentir nada más.
- Es ser cautivado por algo que se experimenta como delicioso o extraordinario.
- Es similar a la sorpresa pero requiere una violación de una expectativa o una creencia de una manera que está más allá de la comprensión fácil.
- Silencio/Refrescante/Bloqueo/Fuerza/Arrebatamiento

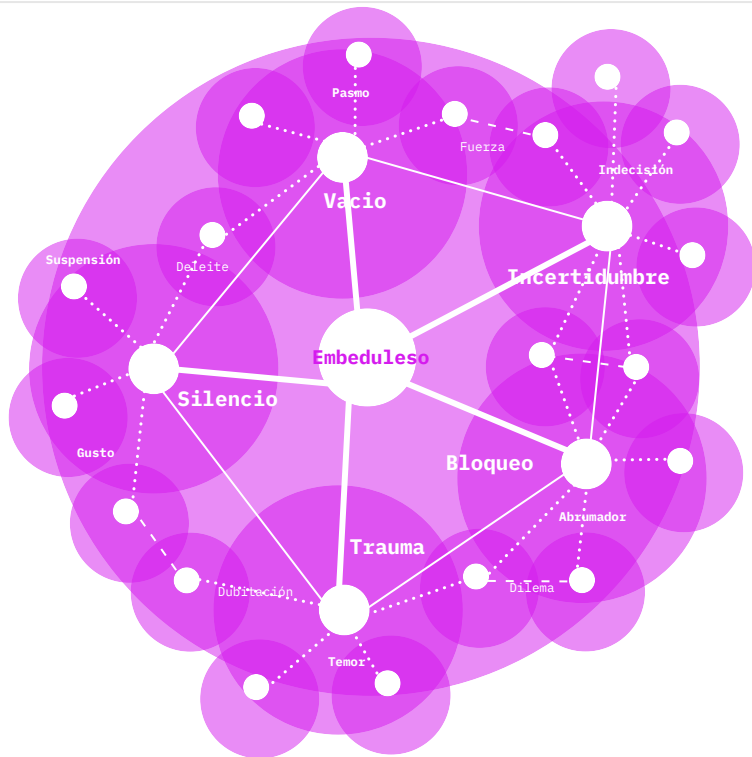
Universo Emociones - Negativa



Duda (Doubt)

DUDA - (hacia la) INCERTIDUMBRE Y EL VACIO

- Falta de determinación ante varias posibilidades de elección sobre creencias, noticias o hechos.
- Puede proyectarse en los campos de la decisión y la acción, o afectar únicamente a la creencia, a la fe o a la validez de un conocimiento.
- La duda es la vacilación o indecisión que se tiene entre dos o más juicios o decisiones; o la incertidumbre que se experimenta ante determinados hechos y noticias.
- Vacío/Trauma/Inseguridad/Bloqueo/Incertidumbre



Embeduleso

Definición

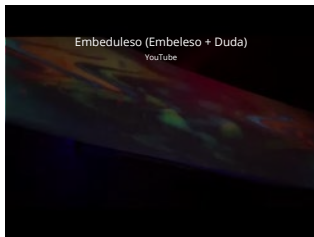
- A. El vacío previo que se presenta ante una experiencia de ser transportada por una gran emoción o pasión abrumadora.
- B. La incertidumbre que se siente, la mayoría del tiempo, por flashbacks justo antes de ser conducido por un éxtasis o un placer intenso y abrumador.
- C. Está presente cuando hay varios caminos para poder acceder a el sentimiento que produce el placer intenso o un éxtasis que abruma.

Ejemplo

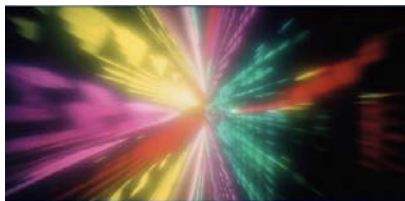
En una fiesta una persona quiere consumir alguna sustancia psicoactiva con el fin de disfrutar del ambiente de la misma. Minutos antes de consumir dicha droga siente vacío, incertidumbre, flashbacks de sus últimas experiencias. Finalmente la consume, pues es irresistible, y es transportado y abrumado por un placer intenso, una emoción ingente.

Universo Estético

El universo visual de la paradoja describe los tres momentos que tiene el Embeduleso. La cabeza más pequeña es el estado natural, luego sigue la duda abrumadora que viene siendo un poco más grande, para que la última sea la representación de esa gran emoción o ese placer envolvente.

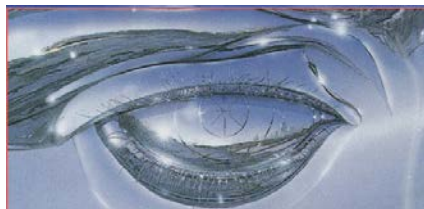


Referentes



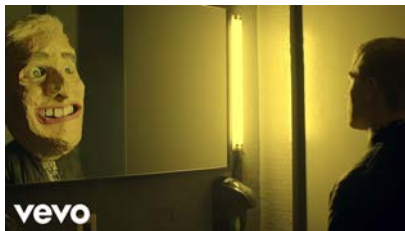
2001: A Space Odyssey, 1968

La obra de Stanley Kubrick es un referente que trabaja como un Universo visual construido a partir de escenas psicodélicas que develan, en fugaces pestañeos multicolor, las personalidades exteriorizadas de sus actores.



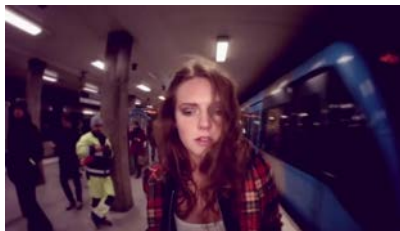
Retrofuturismo

Un movimiento artístico que muestra la influencia de las representaciones de un futuro imaginado, suelen ser descripciones utópicas o distópicas producidas en una época anterior. Su representación se caracteriza por la fusión de la estética clásica pasada de moda con tecnología futurista.



I took a pill in Ibiza (Mike Posner)

El vídeo musical de I took a pill in Ibiza, se inspira en el clásico de Bob Dylan Don't look back. Su narrativa muestra los sucesos del protagonista tras ingerir una pildora de éxtasis en una fiesta y como se desenvuelve tras estar en este estado.



Tove Lo - Habits (Stay High)

El vídeo musical construye una narrativa que muestra los sucesos de los mecanismos de afrontamiento que había implementado la protagonista para compensar la confusión emocional asociada a través del exceso.

Metodología

- Investigar a través de fuentes conocida y entrevistas a personas conocidas sobre su experiencia con las emociones.
- Iterar a través de la retroalimentación que me daban mis compañeros.
- Realizar varios modelos del mismo producto para poder elegir el que mejor se acomodaba al proyecto y trabajar sobre el.
- Utilizar los materiales vistos en clase para un mejor desarrollo.

Referencias

- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
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.

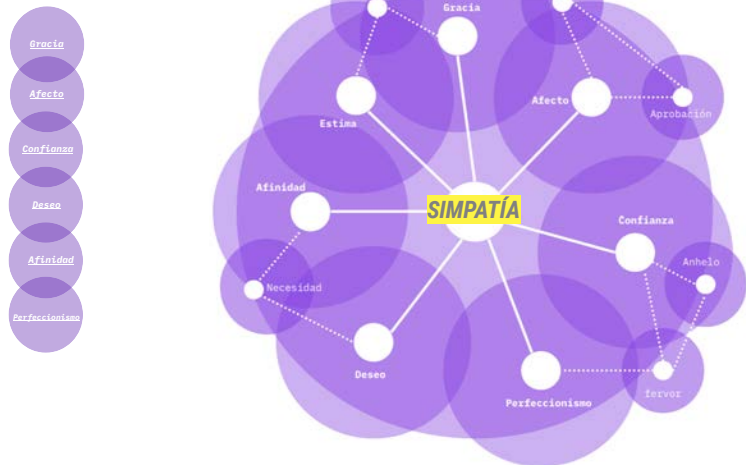
EMPALAGO

Empalago nace de la exploración de la paradoja emocional entre la culpa (guilt) y la simpatía (sympathy). El empalago es esa sensación o sentimiento invasivo de la necesidad hostigante de caerle bien a los que están alrededor.

María José Barrera Nieto

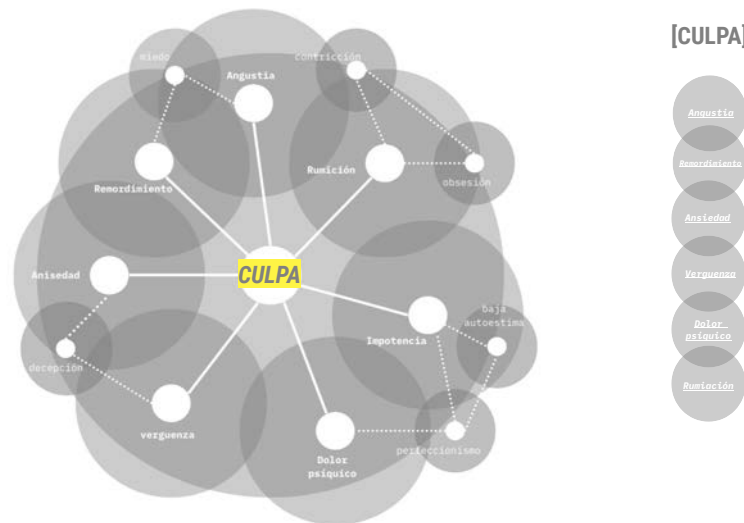
Universo Emociones - Positiva (negativa)

[SIMPATÍA]



Universo Emociones - Negativa

[CULPA]



Simpatía (Negativa)

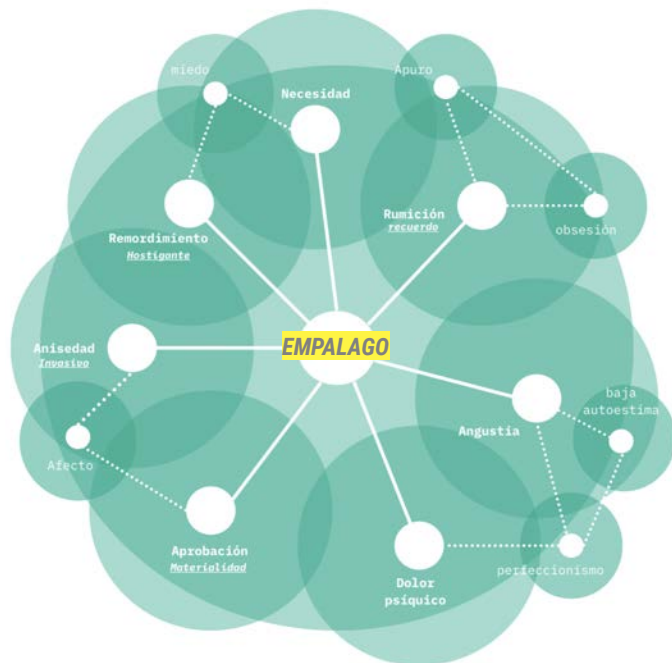
v

1. El **apuro** de caer bien y causar una buena conexión con los demás
2. **Necesidad** de causar esta conexión
3. Ansiedad social de tener muchas relaciones interpersonales sin **importar crear una conexión** 100% real con la otra persona

Culpa (Negativa)

1. **Materialidad** del recuerdo
2. Usualmente la persona con culpa siente la necesidad de **demonstrar** lo contrario
3. Se crea una pared de humo entre la "casualidad" y la "culpa", **RUMIACIÓN**

Paradoja



Definición

Necesidad/Rumiación/Angustia/Dolor psíquico /Aprobación/Ansiedad/Remordimiento

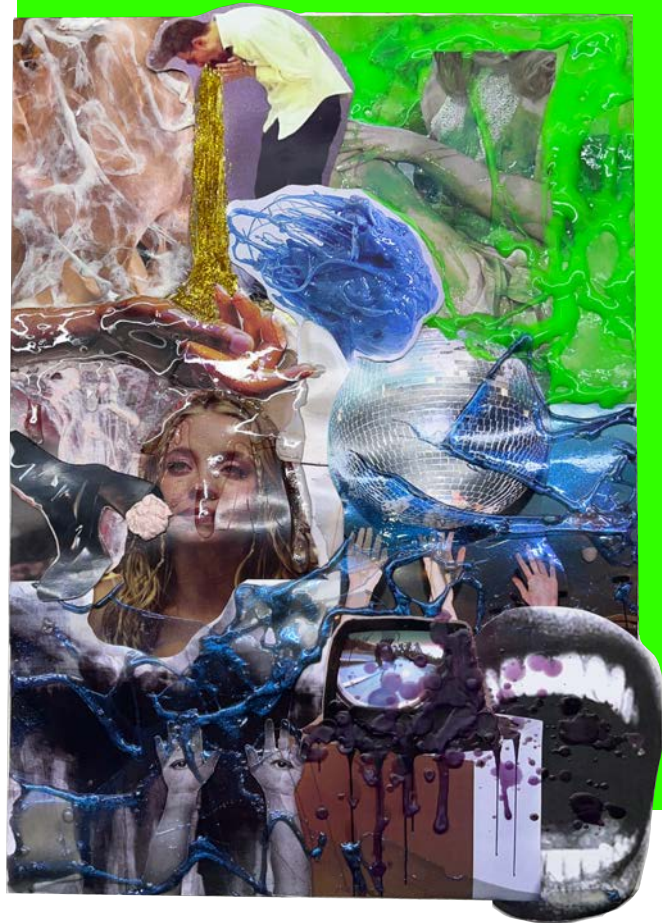
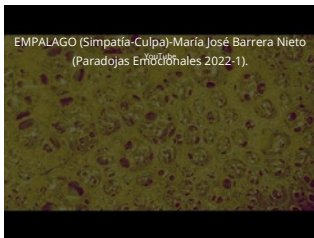
Es el **sentimiento invasivo** de la necesidad hostigante de caerle bien a los que están a tu alrededor.

Este empalago tiene repercusión en el tiempo ya que esta obsesión por la simpatía crea unos vicios que te van degenerando como persona, creando una pérdida de identidad propia.

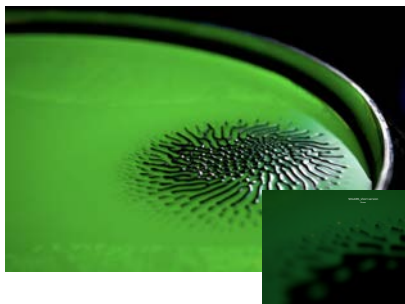
Universo Estético de lo **EMPALAGOSO**

Es la evocación hacia texturas y superficies con una materialidad que cause una rumiación con el tacto del cuerpo, para representar esta realidad utópica del recuerdo.

Con el paso del tiempo esta paradoja te va consumiendo creando una deterioro en tu interior, de este modo este moodboard presenta cambios en su materialidad debido al paso del tiempo.



Referentes



SOLARIS

Instalación de solaris por save lab visualiza ondas cerebrales con líquido magnético, materializando las ondas intangibles del cuerpo humano. Con esta materialidad pegajosa y contrastes de colores se relaciona con rumiación del el tacto del cuerpo.

<https://www.designboom.com/technology/solaris-save-lab-magnetic-installation-08-17-2015/>



OOZE

Las esculturas goteantes de dan lam rezuman una anatomía curvilínea de neón puntiagudo. Estas se asemejan a una materia orgánica exótica aparentemente procedente de otro planeta como la materialidad propuesta en el moodboard para demostrar este sentimiento hostigante.

<https://www.designboom.com/art/dan-lam-drippy-sculptures-04-18-2016/>



LIVING SCREENS

El proyecto tende maximizar las propiedades biológicas del moho mucilaginoso para involucrar una biomáquina estructural capaz de manifestar y articular las relaciones cognitivas entre el usuario y el espacio. Con esto se puede decir que en estas pantallas se va creando una deterioro en la superficie creando una relación hacia el sentimiento de invasión .

https://www.designboom.com/design/living-screens-slime-mould-iaac-11-01-2017/?utm_source=extension&utm_medium=click&utm_campaign=muzli



BLAKE LITTLE HONEY

Este proyecto fotográfico experimenta con el cuerpo humano y los medios que se pueden usar junto con la piel. esta investigación llevó al artista al concepto de la preservación; y esto se relaciona con la paradoja ya que es algo que te consume y que es difícil de desprender u olvidar y ayuda a "preservar" esta sensación hostigante (rumiación).

<https://www.designboom.com/art/blake-little-honey-covered-humans-preservation-02-24-2015/>

Metodología

- Investigación de las emociones escogidas.
- Exploración emoción positiva, caracterización de sensaciones, olores sabores. Entendimiento profundo de la sensación.
- Exploración emoción negativa caracterización de sensaciones, olores sabores. Entendimiento profundo de la sensación.
- Creación de las constelaciones de ambas emociones.
- Empezar a crear la paradoja, primeros acercamientos.
- Crear la definición de la paradoja y darle nombre
- Conceptualización y caracterización de la paradoja y su contexto.
- Investigación de imágenes para empezar a crear el moodboard análogo. (explicación de cada imagen)
- Creación moodboard analogo.
- Planeación de video: Storyboards, estructurar video y escoger música adecuada.
- Ejecución del video.
- Búsqueda de referentes estéticos, artísticos y de proyectos que se relacionen con la paradoja.

Referencias

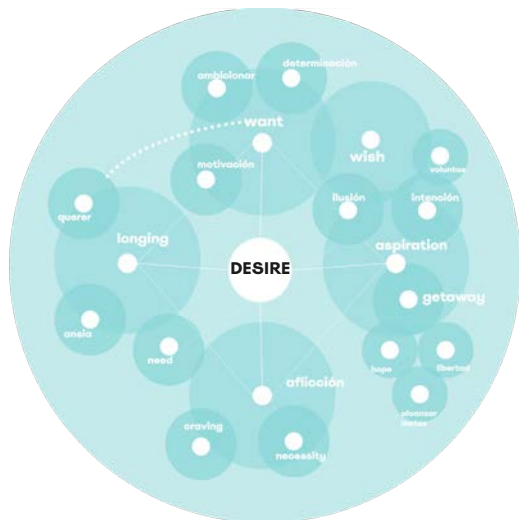
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what 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.

ENSUEÑO

Sentimiento que te lleva a alejarte del ahora y perderte en tus pensamientos imaginando la vida, situación o momento de tus sueños.

Manuela Cáceres

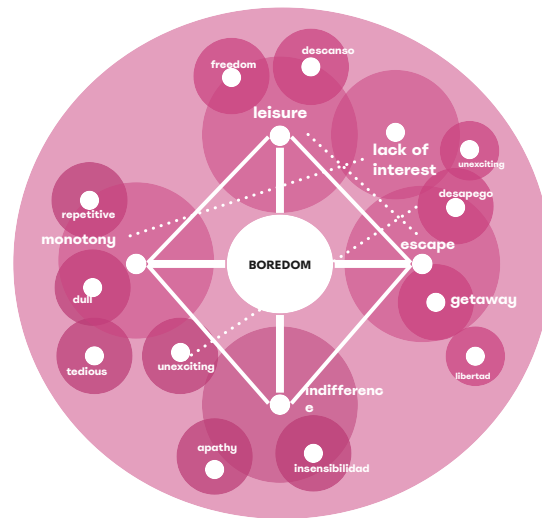
Universo Emociones - Positiva



Deseo (Positiva)

1. Sentimiento que posee una persona por conseguir un objetivo determinado, la aspiración, esperanza o anhelo que se origina en un individuo y que tiene un origen y un fin de saciar un gusto.
2. El deseo es una sensación que moviliza y te motiva
3. El deseo es el interés que tiene una persona por conseguir algo en concreto

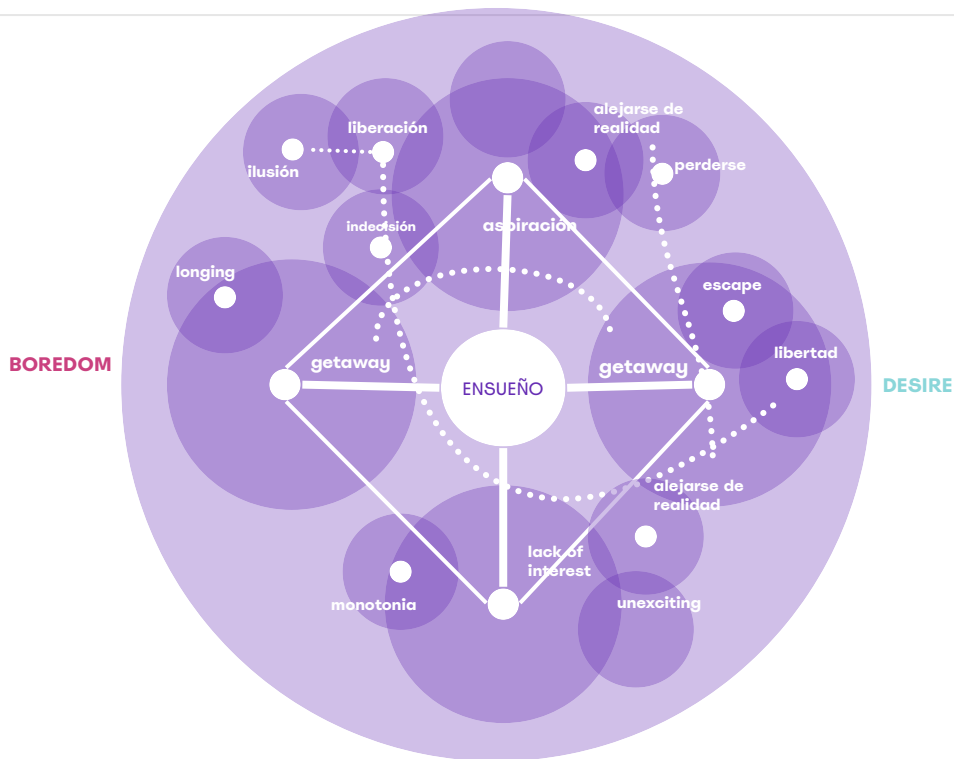
Universo Emociones - Negativa



Aburrimiento (Negativa)

1. Sensación de que no hay nada interesante o atractivo para hacer.
2. Estado de estar cansado e inquieto por falta de interés.
3. Sentimiento caracterizado por la percepción del entorno propio como aburrido, tedioso y carente de estimulación.

Paradoja



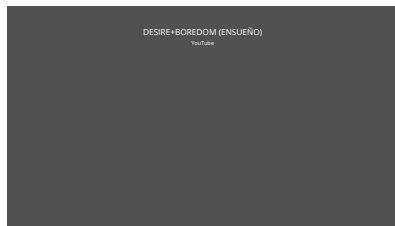
Definición

Escape, Aspiración, Sueño, Ocio

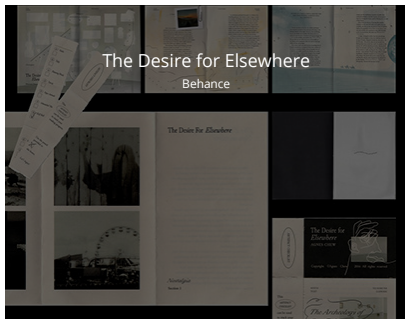
Sentimiento que te lleva a alejarte del ahora y perderte en tus pensamientos imaginando la vida, situación o momento de tus sueños.

Universo Estético

Se trata de mostrar el sentimiento de anhelo por esa vida de ensueño.



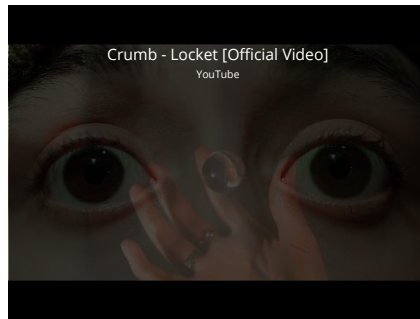
Referentes



The Desire of Elsewhere

Es un libro encantador de viajes e intimidad escrito por Agnes Chew se basa en la visita a un museo, a través de este proyecto se busca representar a través de objetos, texturas y sensaciones. Todo el concepto del proyecto me ayudó a entender esa fluidez que busco expresar con mi moodboard y video.

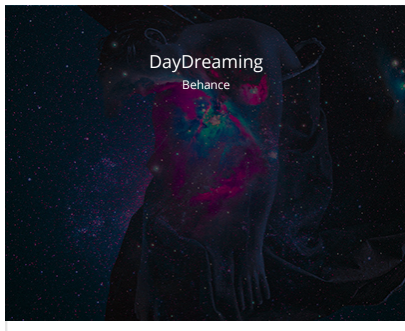
https://www.behance.net/gallery/132262151/The-Desire-for-Elsewhere?tracking_source=search_projects%7Cdesire



Crumb

Crumb es un video que expresa a través de sus tomas el estar perdido y/o un mundo paralelo ya sea dentro de tu mente o en un mundo externo. Me permitió entender y expresar mi concepto de alejarse del ahora.

https://www.youtube.com/watch?v=BqnG_Ei3J



Daydreaming

Este proyecto me ayudo a conceptualizar el daydreaming y entender como a través de distintos elementos se puede expresar de manera abstracta.

https://www.behance.net/gallery/135891993/Daydreaming?tracking_source=search_projects%7Cdaydreaming



Never happend, still there

Este proyecto muestra la historia de un sueño que nunca sucedió pero que se siente como si fuese real, es representado a través de objetos y texturas que transporta a quien sueña con eso.

https://www.behance.net/gallery/134720475/never-happened-still-there-1?tracking_source=search_projects%7C09&M%20&F

Metodología

- Investigación de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva: Desire (Deseo)
- Conceptualización, definición y creación de constelación de Desire (Deseo)
- Exploración emoción negativa: Boredom (Aburrimiento)
- Conceptualización, definición y creación de constelación de Boredom (Aburrimiento)
- Entrevistas, encuestas sobre ambas emociones
- Análisis de ambas emociones, conceptualización, encontrar punto donde convergen
- Exploración de paradoja emocional
- Creación de constelación conjunta, Primera Aproximación a tonalidades y universo visual
- Conceptualización y caracterización de la paradoja
- Creación del moodboard
- Planeación y creación video Ensueño: búsqueda de videos, sensaciones, texturas que ayuden a representar el concepto
- Desarrollo y ejecución del video.
- Búsqueda de referentes.

Referencias

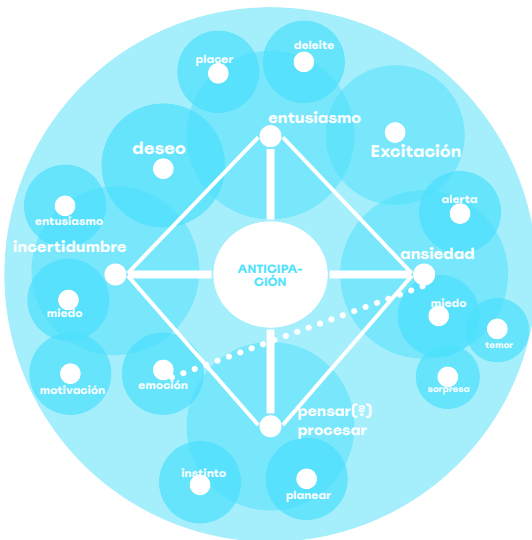
1. The New Yorker (2022) What Does boredom do to us and for us. Recuperado de: <https://www.newyorker.com/culture/annals-of-inquiry/what-does-boredom-do-to-us-and-for-us>
2. Tedxtalks (2014) The paradox of desire: Amber Krzys at TEDxMalibu [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UUgP27VfOLl>
3. Gabriel Rolón (2020) ¿ Qué es el deseo ? [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UUgP27VfOLl>
4. Marcelo Augusto Pérez (2019) El Deseo (Lo Inconsciente) y Su Interpretación [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sB2isOeqyp4>
5. Tedxtalks (2017) How boredom can lead to your most brilliant ideas | Manoush Zomorodi [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=c73Q8oQmwzo>
6. Tedxtalks (2015) Boredom - A Source of Inspiration | Hans Wilhelm [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=6GIUgPBysis>
7. Tedxtalks (2018) I Thought Boredom Was a Bad Thing ... | Hugo Bird [Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=u7Jb-UwEYk>
8. Tedxtalks (2011) The value of boredom | Genevieve Bell | TEDxSydney. [Video] Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Ps_YUEIM2EQ
9. Behance (2022) Imge Yuksel. Dream life: Never happend, still there. Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/134720425/never-happened-still-there-1?tracking_source=search_projects%7CDREAM%20LIFE
10. Behance (2022) J Retro. Daydreaming Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/135891993/DayDreaming?tracking_source=search_projects%7Cdaydreaming
11. Behance (2021) Tiffany Wong. The Disire of Elsewhere. Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/132262151/The-Disire-for-Elsewhere?tracking_source=search_projects%7Cdesire
12. Crumb The Band (2017) CRUMB. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=BqnG_Ei35JE

EXCITACIÓN FRUSTRADA

La sensación frustrante y casi interminable del fluir del tiempo antes del encuentro sexual tan deseado. Es el sentir un constante "pre" que genera enojo y que solo puede ser liberado mediante el acto sexual.

Sofía Vásquez Muñoz

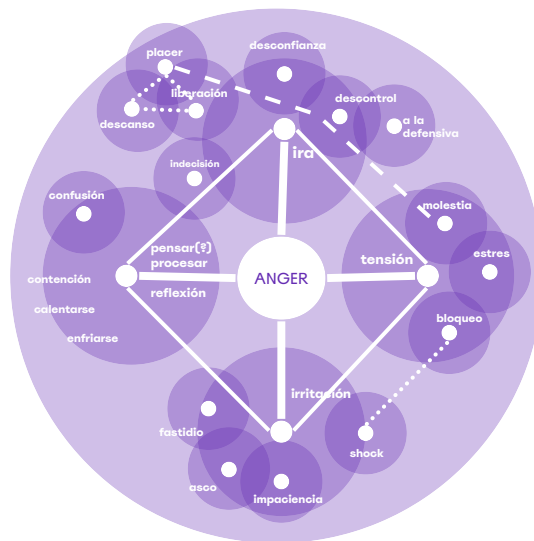
Universo Emociones - Anticipation



Positiva (Anticipation)

1. Se entiende cómo una anticipación imaginativa placentera que crea excitación. En ella se siente una ansiedad que activa o calienta al cuerpo y deja que la mente vuele.
2. Sensación que va en el aire, va en la mente y vuela [multicolores]
3. La ansiedad que se siente por la anticipación activa el cuerpo
4. Es el ingrediente central del deseo sexual. Como el sexo tiene un componente cognitivo importante para el deseo es la anticipación positiva

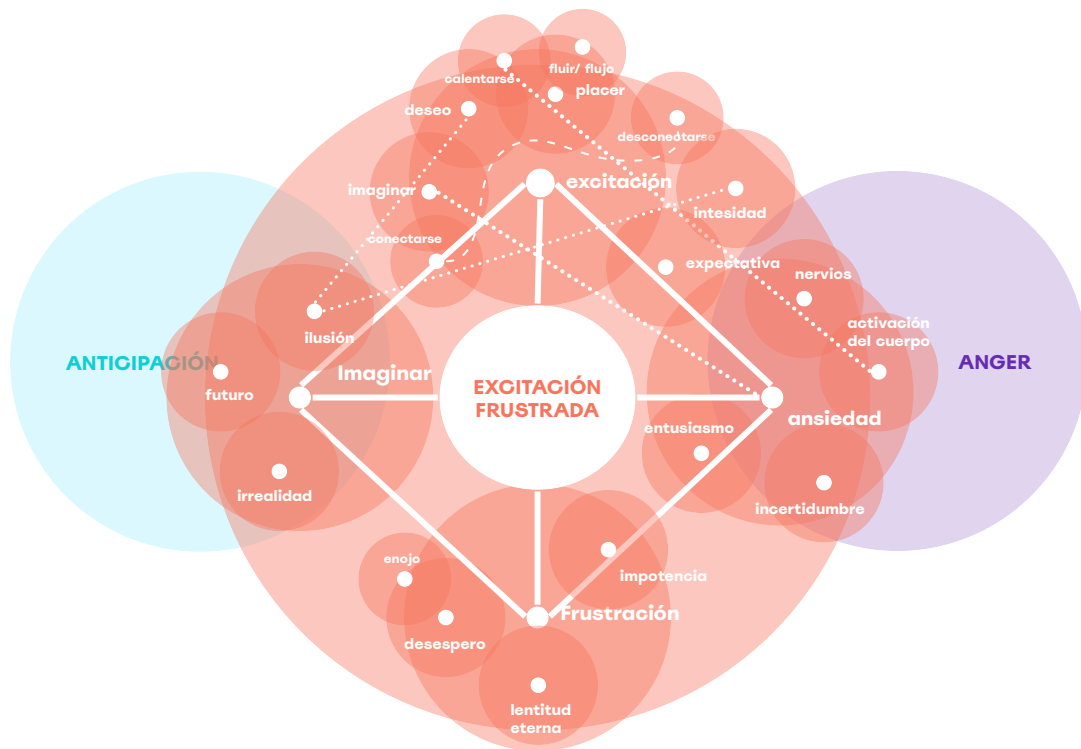
Universo Emociones - Anger



Negativa (Anger)

1. El enojo es la emoción que vuela entre el muro del bloqueo y la chispa de la explosión. Se entiende como un proceso de pensamiento que define al después: la liberación del enojo. Esta liberación puede ser tanto positiva como negativa, depende de cómo se lleve aquel proceso, sin embargo, su liberación siempre resulta ser placentera.
2. El enojo es lo animal del ser humano, lo que por norma social se ha reprimido durante siglos (Foucault, La voluntad de saber)

Excitación frustrada



Definición

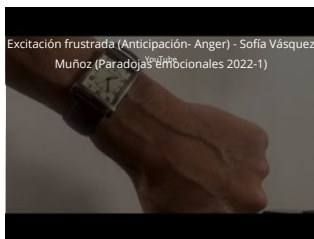
Éxtasis / Placer / Ansiedad /
Imaginar / Liberación

La sensación frustrante y casi interminable del fluir del tiempo antes del encuentro sexual tan deseado. Es el sentir un constante "pre" que genera enojo y que solo puede ser liberado mediante el acto sexual.

Síntoma de abstinencia

Universo Estético

Se trata de sentir un interminable fluir del tiempo antes del encuentro sexual tan lejano. Es el acto de ver como se mueve el reloj todo el día, escuchar el tic-toc de la manecilla cada vez más lento y simultáneamente imaginar el placer que se viene. Además, durante esto, se siente una ansiedad excitante que moja, una ansiedad que estimula y calienta el cuerpo.



Excitación frustrada (Anticipación- Anger) - Sofia Vásquez
Muñoz (Paradojas Emocionales 2022-1)



Referentes



El 'club de sexo' gay dentro del MAAT explora las nociones de sexualidad y castigo

La instalación/ lugar representa el concepto y las sensaciones de frustración y encierro que sienten las personas al experimentar la excitación frustrada. Es sentirse mojado (la piscina, la humedad) el imaginar, pero al mismo tiempo el sentir ese encierro de lo que no se puede lograr al instante

[Link de acceso](#)



La reparación es hermosa, proyecto de Paulo Goldstein

Comenzó con la idea de resolver la frustración. un objeto roto genera frustración porque no logra su funcionalidad. En un momento de incertidumbre, tomar las cosas en nuestras propias manos y recuperar la sensación de control puede ser muy terapéutico.

[Link de acceso](#)



Droog convierte el museo del sexo en un campamento erótico interactivo

El museo induce a los visitantes a pensar de manera diferente sobre la creatividad y el sexo. Con relación al concepto, este permite pensar y sentir la intimidad sin necesariamente estar en ella

[Link de acceso](#)



Jardín de las delicias

El Bosco

Este famoso cuadro se puede relacionar con la idea del deseo pecador y contenido en un lugar (la mente). El volar de la imaginación y la fantasía abrumadora.

[Link de acceso](#)

Metodología

- Investigación por separado de las dos emociones asignadas
- Exploración de la emoción positiva: Anticipación (encuestas, definición, referentes en el arte, universo emocional, relación entre las emociones del universo, conceptualización)
- Exploración emoción negativa: Anger (encuestas, definición, referentes en el arte, universo emocional, relación entre las emociones del universo, conceptualización)
- A partir de la investigación previa encontrar el punto en donde estas dos emociones convergen para definir la paradoja emocional.
- Definición de paradoja emocional y desarrollo conceptual de esta.
- Exploración y desarrollo de la paradoja emocional y del concepto "Excitación frustrada"
- Definición de la paradoja
- Creación del moodboard
- Desarrollo y planeación del video
- Creación del video
- Búsqueda de referentes
- Creación de identidad visual de la paradoja
- Creación y ensamble de piezas finales (físicas y digitales)

Referencias

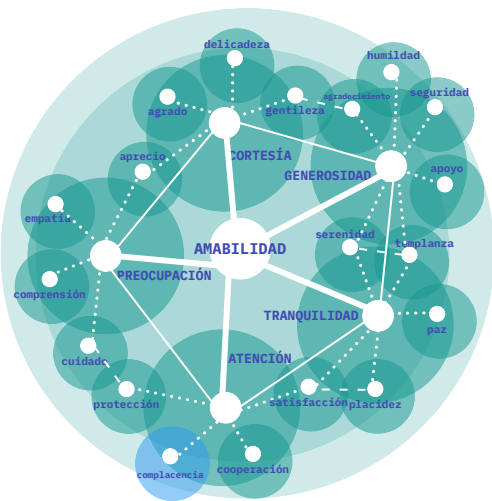
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Minici, A., Rivadeneira, C., & Dahab, J. (2017, marzo). El enojo y su expresión. *Revista de terapia conductivo conceptual*, 12. Recuperado marzo de 2017, de <http://cetecic.com.ar/revista/pdf/el-enojo-y-su-expresion.pdf>
3. Anger Is Your Ally: A Mindful Approach to Anger | Juna Mustad | TEDxWabashCollege. (2019, 20 mayo). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sbVBsrNnBy8>
4. Foucault, M., & Guíñazú, U. (2011). *Historia de la sexualidad: La voluntad de saber*. Vol. 1. SIGLO XXI Editores.
5. Anticipation. (s. f.). *Changing minds*. <http://changingminds.org/explanations/emotions/anticipation.htm>
6. Messler, J. (2009, mayo). Los momentos en que vibramos y los momentos en que suspiramos: Múltiples eróticas de la excitación física, la anticipación y la liberación. *Clinica e Investigación Relacional*, 3. https://www.psicoterapiarelacional.es/Portals/0/eJournalCeIR/V3N2_2009/04_Davies_Los-tiempos-que-vibramos_CeIR_V3N2.pdf?ver=2009-06-06-193200-000#:~:text=Es%20el%20estado%20afectivo%20que,satisfacci%C3%B3n%20sexual%20y%20desahogo%20final.
7. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
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
9. kieron marchese | designboom. (2019, 3 diciembre). gay 'sex club' inside MAAT explores notions of sexuality and punishment. *Designboom | Architecture & Design Magazine*. <https://www.designboom.com/art/gay-sex-club-maat-installation-joao-pedro-vale-nuno-alexandre-ferreira-12-03-2019/>

FALSEABILIDAD

Esta emoción surge de la paradoja emocional entre amabilidad e inseguridad, trayendo consigo la falseabilidad, esta es definida como el acto de complacer en exceso a los demás sobrepasando incluso los intereses propios.

KAREN ARGUELLO

Universo Emociones - Positiva

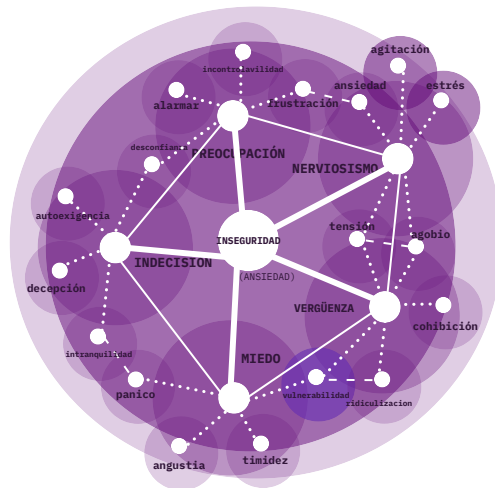


Amabilidad (Positiva)

1. acto de cortesía y complacencia hacia otros brindándoles la atención merecida.
2. reflejo de respeto y afecto que crea armonía en las relaciones sociales.

En este caso luego de crear el universo emocional se llega a la rama de complacencia, muy estrecha a la amabilidad pero esencial para continuar.

Universo Emociones - Negativa



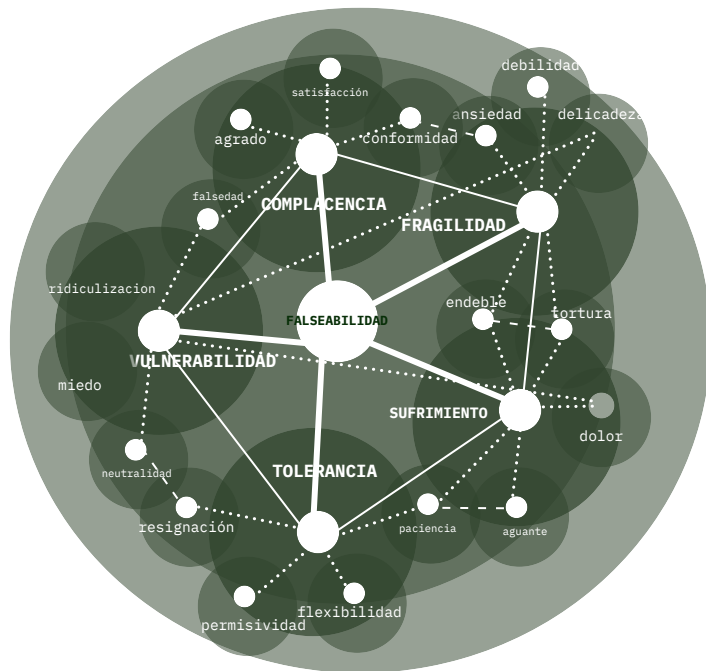
Inseguridad (Negativa)

NEGATIVA - (hacia) (OTRAS EMOCIONES)

1. Sensación de temor y nerviosismo al considerar la falta de capacidades de uno mismo, lo anterior dado por el pensamiento constante sobre la auto imagen
2. duda frecuente frente a los demás.

En este caso luego de crear el universo emocional se llega a la rama de vulnerabilidad, muy estrecha a la inseguridad pero esencial para continuar.

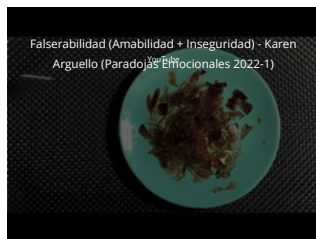
Falseabilidad



Definición

Mostrarse complaciente ante alguien, priorizando los sentimientos de otros sobre los propios, sin importar el nivel de estima que se tenga hacia el individuo. Esta conducta surge por el afán de agraderle a los demás.

Universo Estético



Referentes



Opresión y vulnerabilidad- William Ruiz

Es un trabajo sobre la mujer, el sometimiento y violencia al que se enfrenta y su fragilidad ante un abusador que la vulnera física, emocional y psicológicamente impidiendo su libertad.

[Link de acceso](#)



Be you but better- Poly Nor

Su trabajo tiene origen en las frustraciones, situaciones, emociones, cambios de humor, luchas grupales y personales, en su mayoría usa el recurso de desorden como muestra de su interior.

[Link de acceso](#)



Asfixia- Flavia Rolla

Un proyecto que busca hacer que el cuerpo luche por sentirse vivo a través de experiencias dolorosas para alejarlo de su cotidianidad y llevarlo al límite de su tolerancia personal.

[Link de acceso](#)



The Thoughts In My Head- Luisa Levy

"la complacencia arruinará tu vida". Es una serie de lienzos con pensamientos de la artista con animo de exteriorizar al fin todo aquello que pensaba dejándolo pasmado para que perdure en el tiempo.

[Link de acceso](#)

Metodología

- primera aproximación con una búsqueda básica sobre la definición de cada emoción de manera independiente
- búsqueda de como se refleja una persona amable y una persona insegura para ampliar el panorama frente a lo que se haría mas adelante
- encuesta sobre sabor, olor, sonido, tacto y como se ve para varias personas tanto la amabilidad como la inseguridad. A partir de este ejercicio se crea un pequeño universo estético. En paralelo se realizó una búsqueda de cómo se han representado ambas emociones por aparte.
- Creación de universos emocionales con distintas ramas que ampliaban las emociones, lo que seguía completando la información de cada una.
- Union de las emociones ¿hacia donde quería llevar la union entre amabilidad e inseguridad? para ello se creo una definición por cada union realizada
- Union de los universos emocionales a partir de la creación de una palabra que definiera esta nueva emoción (falseabilidad)
- ¿cómo se siente la falseabilidad? union de emociones en un moodboard para definir la linea estética de la emoción
- luego de definir la linea estética y con la búsqueda de imágenes se creó un video que pudiese representar la falseabilidad para lograr que otros entiendan la emoción
- Búsqueda de referentes que sigan la linea de la paradoja o se asocien de alguna manera a la emoción

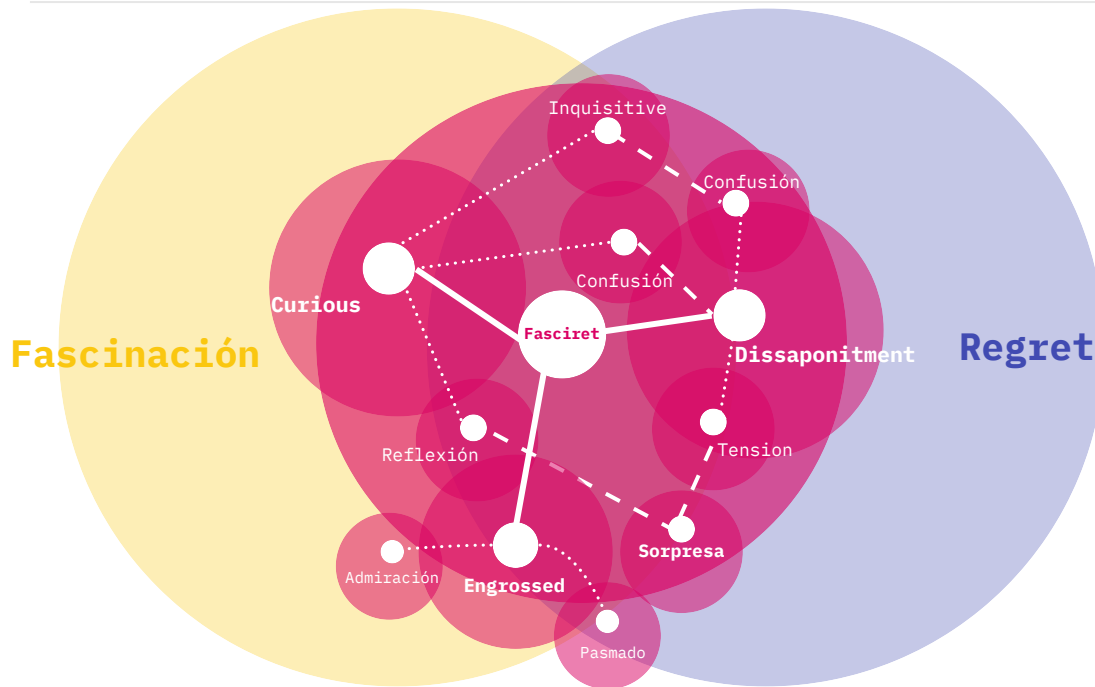
Referencias

1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
2. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
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. 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.
5. Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23a ed.).
6. Behance (2022) William Ruiz. Opresión y vulnerabilidad. Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/138989947/Opresion-y-Vulnerabilidad?tracking_source=search_projects%7Cvulnerabilidad
7. Behance (2021) Flavia Rolla. Asfixia. Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/99430963/Asfixia?tracking_source=search_projects%7Casfixia
8. Artsy (2020) Lisa Levy. The Thoughts In My Head. recuperado de: <https://www.artsy.net/artwork/lisa-levy-the-thoughts-in-my-head-number-92-complacency-dot-dot-dot>

FASCIRET

FASCIRET nace de la exploración entre las emociones de la fascinación (fascination) y el arrepentimiento (Regret). FASCIRET, es el concepto que refleja aquellos momentos en los que la fascinación se da por encontrar el encanto de situaciones equivocadas.

María Camila Cely



Definición

1. Es el encontrar el encanto de las situaciones equivocadas, para encontrar nuevos caminos y oportunidades. De este modo llegar a explorar nuevas realidades. Resignificando los momentos de arrepentimiento.



FASCIRET (Fascinación + Regret)- Maria Camila Cely
(Paradojas emocionales 2022-1)

FASCIRET

Es el encontrar el encanto de las situaciones equivocadas, para encontrar nuevos caminos y oportunidades. De este modo llegar a explorar nuevas realidades. Resignificando los momentos de error y arrepentimiento.



Referentes



Kintsugi

Es la práctica de reparar fracturas de la cerámica con barniz o resina espolvoreada con oro. Plantea que las roturas y reparaciones forman parte de la historia de un objeto y deben mostrarse en lugar de ocultarse.

Link de acceso



Readymade art de Duchamp

Creaciones de arte a partir de piezas ya manufacturadas. La elección de los objetos se basa en que sean ordinarios o aburridos para transformar su característica funcional en arte. Bicycle wheel (1913), se compone de una rueda sobre una banca de cocina con el único propósito de verla girar.

Link de acceso



Jackson Pollock y Convergence

Él no sabía dibujar, pero amaba el arte. Sabía que tenía algo que decir en pintura. Efectivamente, lo que al final consiguió fue nada menos que crear el primer estilo 100% estadounidense: lo que se conoce como expresionismo abstracto. "Convergence" encumbró a Pollock, que se sentía frustrado pues los espectadores seguían buscando lo figurativo en su obra.

Link de acceso



Endless

Luz/Espejo Creada por Bram Vanderbeke, que permite ver hacia el infinito para ver lo interminable del futuro. Se conforma de tres espejos con luz de diferentes tamaños y un espejo translucido móvil. Cuando se mueve este capta diferentes patrones de luz que te dejan ver hacia el infinito. La idea es permitirle a las personas empezar a soñar sobre el futuro y alejarse del ajetreo diario.

Link de acceso

Metodología

- Investigación general y específica de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva: Fascinación (Fascination). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Exploración emoción negativa: Arrepentimiento (Regret). 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: Fasciret. 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 Fasciret: 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

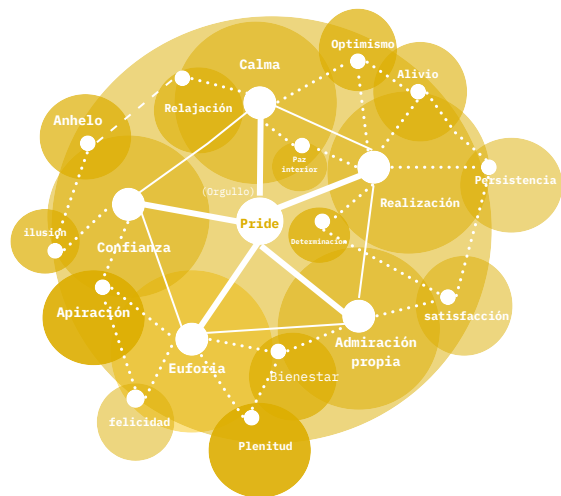
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
 1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering 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.

HERALDO

Heraldo nace de la exploración de la paradoja emocional entre el orgullo y la desconfianza. Heraldo es una herramienta de aproximación conceptual, que representa el sentimiento de liberación como resultado al reafirmar él porque se duda.

Paula Andrea Cruz

Universo Emociones - orgullo

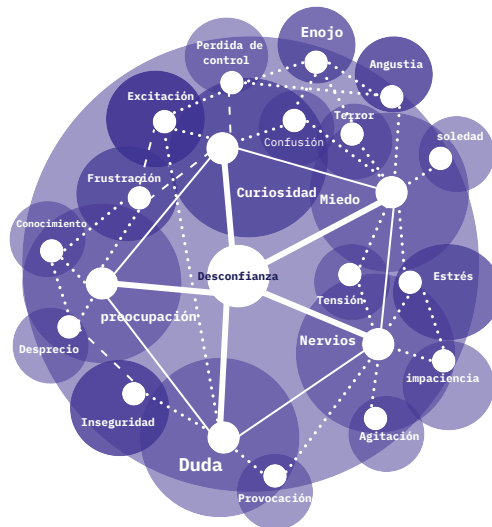


Orgullo (Pride)

Orgullo - (hacia) CONFIANZA Y DETERMINACIÓN.

1. Sentimiento de respirar (euforia, regocijo y admiración propia) al superar un obstáculo, recolectando fuerzas para enfrentar lo que sigue.
2. Se puede experimentar cuando uno termina un desafío personal de manera exitosa, también funciona a través de los recuerdos de los desafíos superados que permiten a la persona darse confianza de que puede superar el siguiente obstáculo.
3. Emoción evocada por la superación de un nivel (derrotar al villano, ganar un premio, llegar al destino).
4. Surge cuando después de sufrir grandes pérdidas o de enfrentarse a obstáculos, uno sale adelante y respira (trofeo) dejando los problemas atrás.

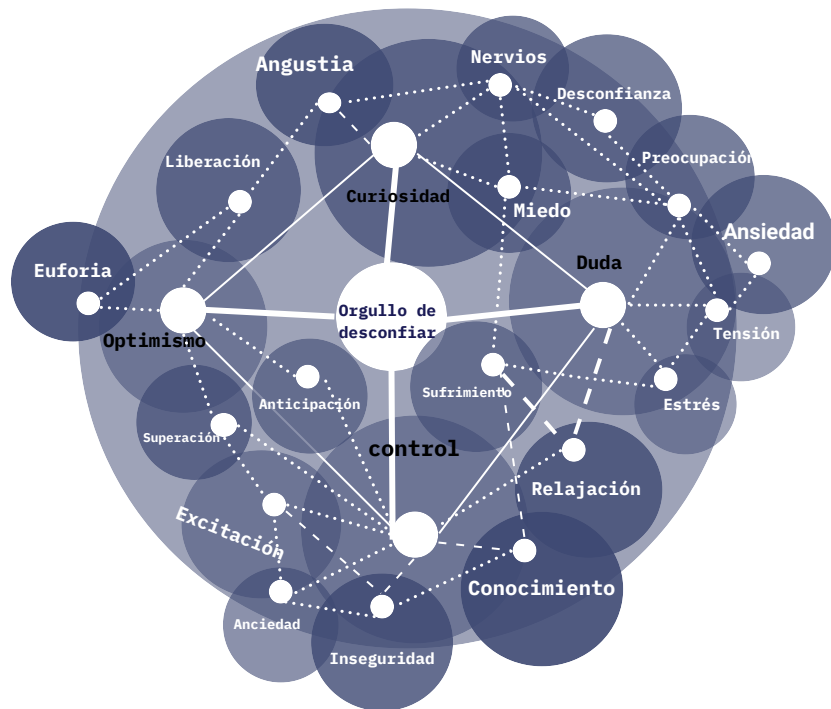
Universo Emociones - desconfianza



Desconfianza (Distrust)

Desconfianza- (hacia) INSEGURIDAD Y DUDA.

1. Sentimiento experimentado cuando se enfrenta una situación, persona u objeto desconocido que actúa como obstáculo para llegar a la meta. La guardia está alta porque no se sabe cuál sea la amenaza ni como superarla.
2. Preocupación, miedo y curiosidad por enfrentar lo desconocido. Es posible que por elementos del pasado se intensifiquen las emociones.
3. Estado mental que se caracteriza por una necesidad de controlar todo lo que pasa para evitar ser dañado incluso por uno mismo.
4. Surge después de fracasar o de ser herido.



Heraldo

Definición

Tensión / Desconfianza /
Satisfacción / Liberación /
incertidumbre

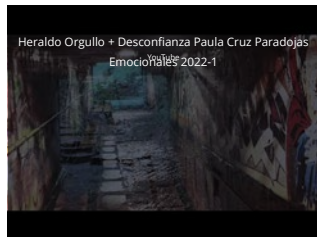
1. Sensación de satisfacción, liberación al descubrir y afirmar el mensaje oculto que te hacía dudar de una situación o persona.
2. Se puede experimentar al tener la razón de sentir incertidumbre de una situación o persona que generaba desconfianza en un principio.
3. Sentimiento de relajación y euforia tras la liberación de una preocupación o miedo al descubrir que se tiene la razón sobre las malas intenciones de una situación o persona.

Sintomatología

liberación y relajación al afirmar el porque se tenía miedo, duda, angustia.

Universo Estético

El moodboard representar los sentimientos de duda y satisfacción, sensaciones consecuentes de descubrir lo que se oculta a plena vista detrás de las capas, detrás de las texturas, dejando mensajes que se van encontrando a medida que se interactua con el moodboard



Referentes



Clue

Juego de cartas que consiste en descubrir quién es el asesino mientras se duda de todos los demás participantes, al final se descubre el asesino y puedes reafirmar lo que pensabas en un principio.

<https://www.aboutspanol.com/clue-o-cluedo-2077684>



In Anxious Anticipation

El diseñador Kyle Bean creó una colección de escenarios fotográficos que generan una anticipación en el observador al tener un conocimiento de lo que podría llegar a pasar, pero al no tener una continuación deja al espectador en una duda de la situación que espera ser liberada con la continuidad de la escena.

<https://www.kinfolk.com/in-anxious-anticipation/>



All is vanity

Es una ilusión óptica creada por Charles Allan Gilbert que te hace cuestionar lo que está viendo generando una sensación de inquietud.

<https://www.deceptology.com/2011-07/worlds-most-famous-optical-illusion.html>



El silencio de los corderos

Dirigida por Jonathan Demme la película es un thriller psicológico sobre un asesinato que juega tanto con la mente de la detective como con la de los espectadores al dudar constantemente de lo que lector hace o dice. Al mismo tiempo que la película va dando pistas por medio de índices embrionarios de lo que va a pasar que al descubrirlos te permite confirmar todas las ideas y dudas sobre la película liberando la tensión de la incertidumbre.

<https://youtu.be/3VZa6KAXE1I>

Metodología

- Investigación general y específica de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva: Orgullo(Pride). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Exploración emoción negativa: Desconfianza(Distrust). 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: Heraldo. 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 Heraldo: 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

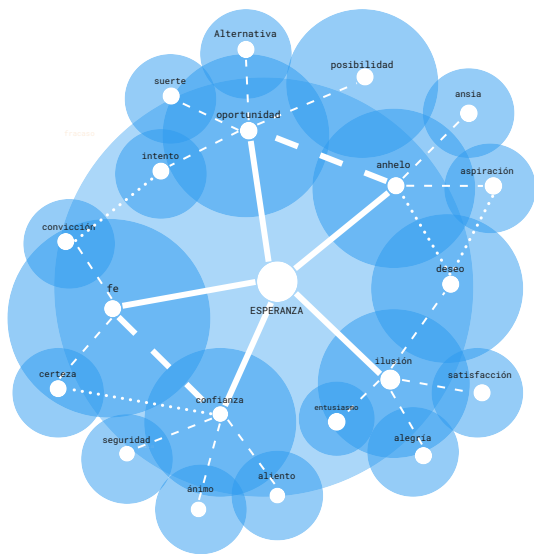
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what 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.

IMDESIA

Sensación de impotencia que se genera cuando sabemos que algo no es correcto pero sentimos un gran deseo y anhelo de que se haga realidad.

Laura Juliana Tobón Nuñez

Universo Emociones - Esperanza

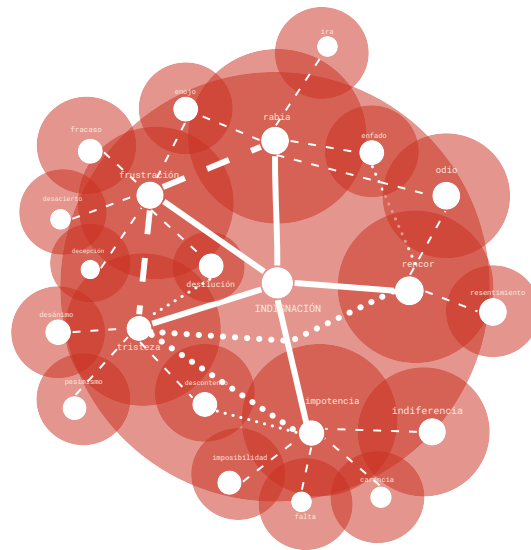


Esperanza (Hope)

POSITIVA - (hacia) (DESEO Y ANHELO)

1. Estado que obliga a desear y hacer acciones con todas las fuerzas del corazón para poder alcanzar lo que queremos.
2. Sensación de fe que se le otorga a cierto momento, con el fin de que se haga realidad lo que se espera.
3. Posibilidad de lograr una necesidad/deseo, ya que se trabaja con el mayor objetivo de hacerlo realidad.

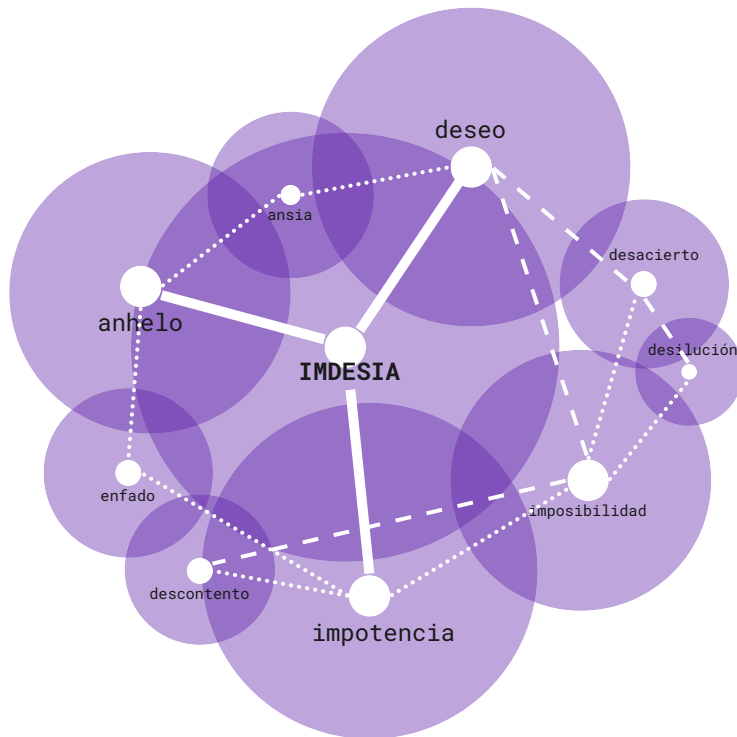
Universo Emociones - Indignación



Indignación (Indignation)

NEGATIVA - (hacia) (OPOSICIÓN E INJUSTICIA)

1. Emoción que se opone a lo que esperamos, creemos o sentimos limitando nuestra capacidad de controlarlo a nuestro favor.
2. Sentimiento de rabia y tristeza por un hecho que lastima, es injusto o de poco creer, que obliga a revalidar lo sucedido.
3. Sensación que surge cuando no se corresponde a lo que se quiero y/o espera.
4. Sentimiento de no hacerse valer y dejar de lado la convicción personal.

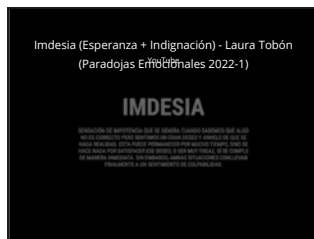


Definición:

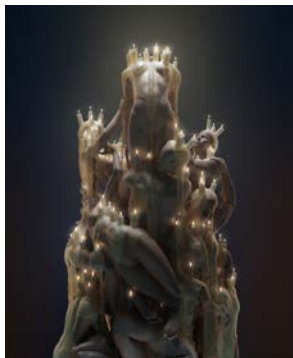
Sensación de impotencia que se genera cuando sabemos que algo no es correcto pero sentimos un gran deseo y anhelo de que se haga realidad. Esta puede permanecer por mucho tiempo, si no se hace nada por satisfacer ese deseo, o ser muy fugaz, si se cumple de manera inmediata. Sin embargo, ambas situaciones conllevan, finalmente, a un sentimiento de culpabilidad.

Universo Estético

En el siguiente moodboard se pretende representar la imposibilidad momentánea de aquel deseo y anhelo que debido a la impotencia enfrentada no se puede alcanzar de la manera deseada.



Referentes



Captivity

En este proyecto se presenta la forma en que nos poseen nuestros deseos, al igual que se generaría al momento de sentir Imdesia ya que nuestros deseos son más fuertes que nuestra razón.

Link de acceso:

https://www.behance.net/gallery/117234191/Captivity-Part-2?tracking_source=search_projects%7Cguilty%20desire

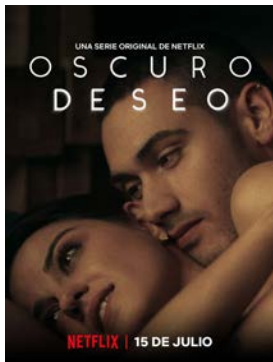


Juego Wine Therapy

Este proyecto mediante fotografías de la marca Baccarat, se conecta con la emoción de Imdesia al reflejar la necesidad de cumplir con un deseo. En este caso, cuando se quiere tomar un vino pero se esta dejando el alcohol.

Link de acceso:

<https://us.baccarat.com/es/legend-of-baccarat/lights-on/wine-therapy-ambassadors/?countryselected=true>



Oscuro Deseo

Al inicio de esta serie, se presenta un amor indebido conectado con la Imdesia, ya que la protagonista adquiere un anhelo y deseo incontrolable con alguien fuera de su matrimonio, encontrándose así sus pensamientos del actuar



Love: Dark Side

En este proyecto se demuestra el lado oscuro del amor, este es el reflejo de la Imdesia cuando inesperadamente se desea a alguien que no es correspondido o es incorrecto anhelarlo.

Link de acceso:

https://www.behance.net/gallery/104124723/Love-Dark-side?tracking_source=search_projects%7Cfrustration

Metodología

- La metodología utilizada que guío este proceso se llevo acabo en diferentes etapas. Inicialmente, se dio una exploración personal de las dos emociones (esperanza e indignación) que permitieron generar una aproximación más precisa.
- En segunda instancia, se generaron entrevistas que permitieron entender las diferentes perspectivas que pueden surgir o existen en cuanto a estas emociones.
- Así mismo, se generaron puntos de conexión que permitieron desarrollar una nueva emoción, la paradoja emocional de IMDESIA.
- Por ultimo, se permitió explorar la relación inconsciente que existía entre la paradoja y las experiencias personales/colectivas para desarrollar tanto el moodboard, como video y referentes.

Referencias

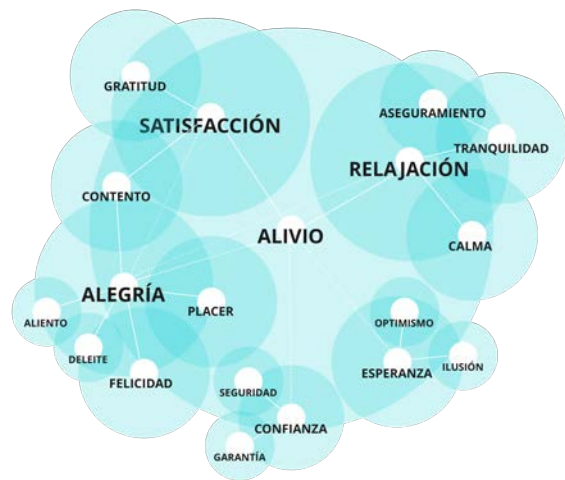
1. Kumar, N. (2020, 11 septiembre). Love: Dark side. Behance. https://www.behance.net/gallery/104124723/Love-Dark-side?tracking_source=search_projects%7Cfrustration
2. Volodkov, I. (2021, 13 abril). Captivity // Part 2. Behance. https://www.behance.net/gallery/117234191/Captivity-Part-2?tracking_source=search_projects%7Cguilty%20desire
3. Baccarat. (s. f.). Embajadores «Wine Therapy». Bacarrat. <https://us.baccarat.com/es/legend-of-baccarat/Is-lights-on/wine-therapy-ambassadors/?countryselected=true>

LUCTAPENSA

Este proyecto consta de la paradoja emocional creada para definir aquel sentimiento de alivio que llega como recompensa después de un periodo de experimentación de reluctancia.

Juan Felipe Salazar Trujillo

Universo Emociones - Alivio



Alivio (Relief)

Alivio - (hacia) Relajación, Esperanza y Satisfacción

1. La sensación calma que viene después de que una situación potencialmente perjudicial deja de ser un riesgo
2. Quitar a alguien o algo el peso que sobre él o ella carga.

Universo Emociones - Reluctancia

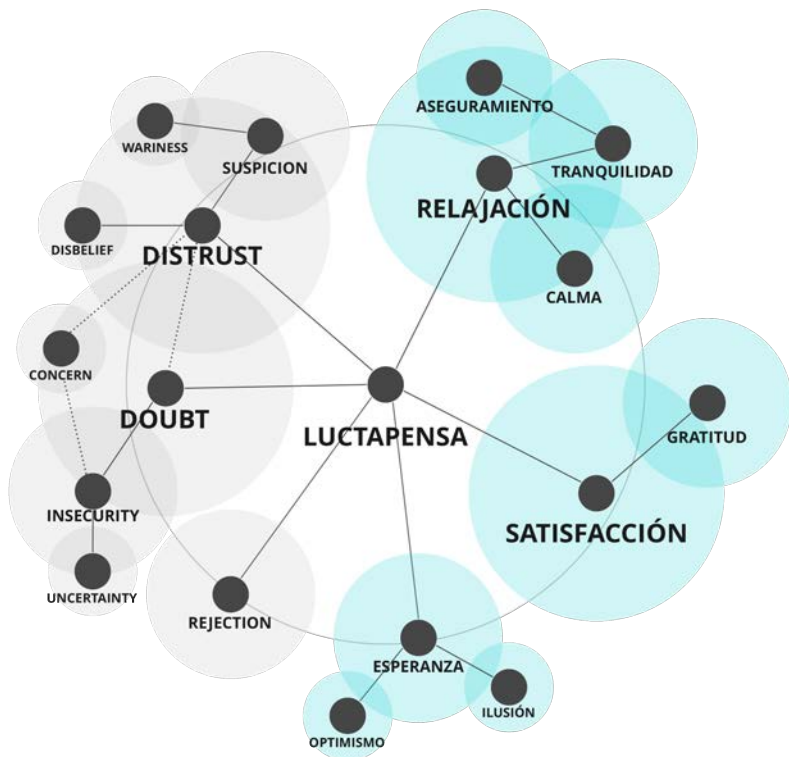


Reluctancia (Reluctance)

Reluctancia - (hacia) Desconfianza, Duda y Rechazo

1. Sensación de repelencia y falta de motivación hacia realizar una acción potencialmente perjudicial
2. El sentimiento de no tener motivación de realizar algo y de dudar antes de hacerlo, porque no se quiere hacer o porque no se está seguro si es lo correcto.

Luctapensa



Definición

La sensación de alivio que llega como recompensa después de finalizar una acción o actividad que provocaba previamente reluctancia en una persona. Están ordenados como causa y efecto, y son directamente proporcionales.

"¿Estás bien? Sonríes mucho."

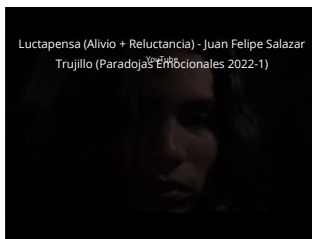
"¡Si! Es debido a la luctapensa tan inmensa que siento después de acabar mi entrega final para mañana."

Sintomatología

Relajación y satisfacción inmensa después de experimentar nervios, duda e inseguridad por un tiempo.

Universo Estético

Para el Universo Estético de la paradoja emocional se incluyeron objetos que representaran el peso de la reluctancia y la levedad del alivio, tanto como que ambas emociones están conectadas y se balancean la una a la otra.



Referentes



Monument Valley

Es un juego por ustwo en donde se resuelven puzzles creados a partir de ilusiones ópticas para progresar en la historia. La luctapensa se hace presente después de completar cada nivel, cuya dificultad aumenta con el tiempo, al igual que la intensidad del sentimiento.

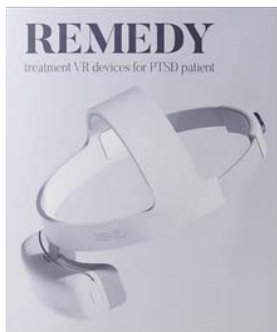
<https://design-milk.com/monument-valley-beautiful-mobile-game-youve-ever-seen/>



Nest

Es una reinención de la típica “alcancía de cerdito” diseñada por Lance McGregor para OTHR. El innovador diseño se basa en el minimalismo para representar la delicadeza de un huevo en un nido, de todas maneras se debe realizar un sacrificio después de un tiempo, al romperla para obtener los ahorros del interior.

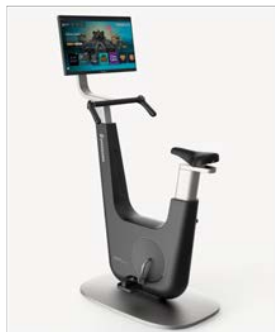
<https://design-milk.com/exclusive-nest-by-lance-mcgregor-for-othr/>



REMEDY

Es un dispositivo de realidad virtual desarrollado por Jaehong Park, cuyo objetivo consiste en ayudar a personas que necesitan de tratamientos para Trastorno de Estrés Postraumático, pero se encuentran relictantes a ir al hospital por razones psicológicas o factores externos.

https://www.behance.net/gallery/131223383/REMEDY?utm_source=extension&utm_medium=click&utm_campaign=muzli



PlayPulse ONE

Es una bicicleta eléctrica creada por PlayPulse, la cual da como recompensa al usuario el poder ver películas o jugar videojuegos si se realiza y continúa haciendo ejercicio con la misma.

<https://www.yankodesign.com/2021/04/14/this-exercise-bike-rewards-you-with-netflix-and-gaming-to-keep-you-working-out/>

Metodología

- Investigación general y específica de las emociones de "Alivio (Relief)" y "Reluctancia (Reluctance)".
- Exploración de la emoción positiva: Alivio (Relief). Conceptualización, definición y composición de universo.
- Exploración emoción negativa: Reluctancia (Reluctance). Conceptualización, definición y composición de universo.
- Entendimiento profundizado de ambas emociones: Comprensión de lo que son y las maneras en que surgen. Uso de herramientas como encuestas de Instagram y entrevistas cortas.
- Conceptualización, definición y exploración detallada de la paradoja emocional: Luctapensa. Combinación de ambas emociones y composición de universo conjunto.
- Investigación y exploración para creación de moodboard.
- Planeación y creación video en el que se transmita la Luctapensa.
- Búsqueda de referentes en relación con la emoción.

Referencias

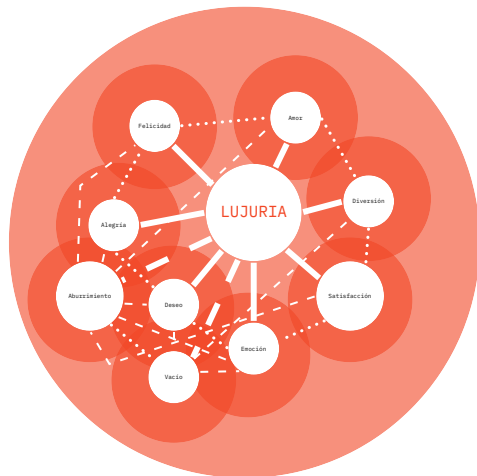
1. Sood, G. (2021). THIS EXERCISE BIKE REWARDS YOU WITH NETFLIX AND GAMING TO KEEP YOU WORKING OUT!. *Yanko Design*. <https://www.yankodesign.com/2021/04/14/this-exercise-bike-rewards-you-with-netflix-and-gaming-to-keep-you-working-out/>
2. Derringer, J. (2017). Exclusive: Nest by Lance McGregor for OTHR. *Design Milk*. <https://design-milk.com/exclusive-nest-by-lance-mcgregor-for-othr/>
3. Han, G. (2014). Monument Valley: The Most Beautiful Game You've Ever Seen. *Design Milk*. <https://design-milk.com/monument-valley-beautiful-mobile-game-youve-ever-seen/>
4. Park, J. (2021). *REMEDY/VR device for PTSD treatment*. Behance. https://www.behance.net/gallery/131223383/REMEDY?utm_source=extension&utm_medium=click&utm_campaign=muzli
5. Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.).

NERJURIA

Ese sentimiento de cuando estás acorralado contra la pared y no tienes a donde ir, sin embargo te sientes emocionado por ser retado y no tener una victoria asegurada. Te sientes nervioso por estar en una situación complicada pero no puedes evitar el emocionarte porque te gusta no estar en tu zona de comfort.

Daniel Felipe Guerrero

Universo Emociones - Positiva

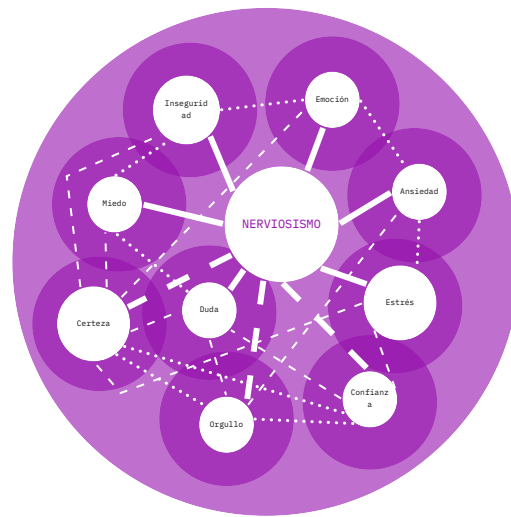


Lujuria (Positiva)

1. A. Un deseo sexual difícil de resistir que te inhibe el cerebro y olvidas las consecuencias a largo plazo. Es una emoción completamente ligada por el corazón y órgano reproductor.
B. Un gran deseo por algo. Tan grande que una vez cumplido un deseo se buscará otro. Así como el fuego sin importar cuanta madera haya, la quemará por completo. Nunca se estará satisfecho.

(Deseo y actividad sexual exacerbados. / Exceso o abundancia de cosas que estimulan o excitan los sentidos.)

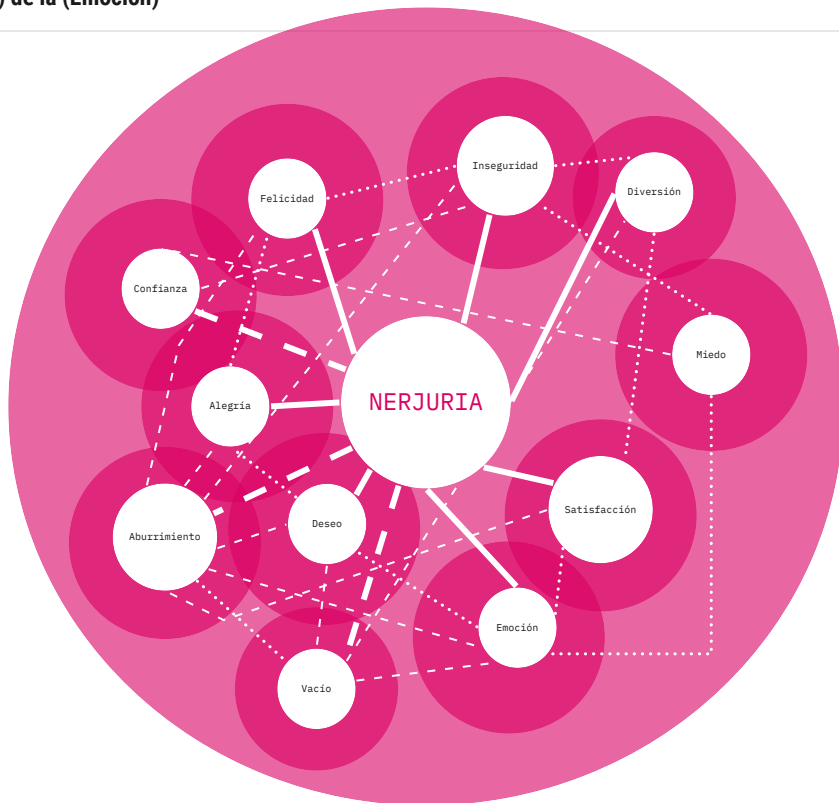
Universo Emociones - Negativa



Nerviosismo (Negativa)

1. Al estar en una situación no normal para el cerebro, este generará una ansiedad ligada al evento que está por ocurrir. Mientras más importante sea el evento más nervios se tendrá. Esto va ligado a la posibilidad de error que tomamos como absoluta catástrofe en vez de solo ver el peor caso como un resultado no placentero con el que se puede lidiar. (Estado pasajero de excitación nerviosa, inquietud o falta de tranquilidad.)

Nerjuria

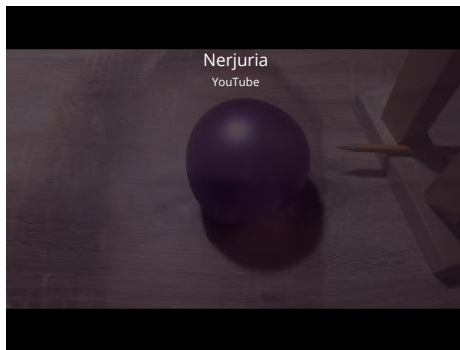


Definición

Ese sentimiento de cuando estás acorralado contra la pared y no tienes a donde ir, sin embargo te sientes emocionado por ser retado y no tener una victoria asegurada. Te sientes nervioso por estar en una situación complicada pero no puedes evitar el emocionarte porque te gusta no estar en tu zona de confort.

Universo Estético

El moodboard representa la subida de emociones que se pueden tener en distintos momentos en los que se puede aplicar la Nerjuria. Estando en la punta del peligro se siente la pasión y deseo que esta experiencia lejos de la zona de comfort que genera nerviosismo trae.



Referentes



Anime

Es usual ver que en el anime muchos personajes tienden a buscar una pelea debido a este sentimiento. Les genera nerviosismo el estar en una situación complicada y por ende se emocionan y desean estar constantemente en ese estado. Esto ni siquiera se limita a una satisfacción del momento sino define su constante búsqueda de sentido.



Montañas rusas

Acercándonos a un ejemplo más común, las montañas rusas están construidas de tal forma que generan nerviosismo ante la expectativa de la experiencia poco usual a la que se avecina para tu cuerpo, que es recompensada con inmediata satisfacción a pesar del sentido de peligro y nervios previos.



Conflictos

Estudios indican que nosotros como humanos requerimos y necesitamos del conflicto, ya que nos ayuda a apreciar nuestra vida, evolucionar y conectarse con otros. Aunque en principio parezca algo que queremos fuera de nuestras vidas, es algo que constantemente buscamos. Esos conflictos llevan a la Nerjuria y nos hacen crecer.



Terror

Aunque esto puede no aplicar para todos, hay un público que disfruta ser asustado o atemorizado, ya sea a través de películas o atracciones de terror. Estudios dicen que esto se asocia a lo nuevo y poco común. Como humanos queremos experimentar cosas nuevas, aunque al principio nos pongan nerviosos.

Metodología

- Se estudiaron las definiciones de los sentimientos
- Se pensó como esas definiciones se pueden hallar en una misma situación
- Se imaginó la situación y como esa situación se relacionaba con otras actividades
- Se vio como ese sentimiento era muy real y como se aplica a distintas situaciones
- Se aplicaron formas y conceptos para utilizar en el moodboard
- Se graba el video tratando de recrear el sentimiento del momento y generar esa ansiedad

Referencias

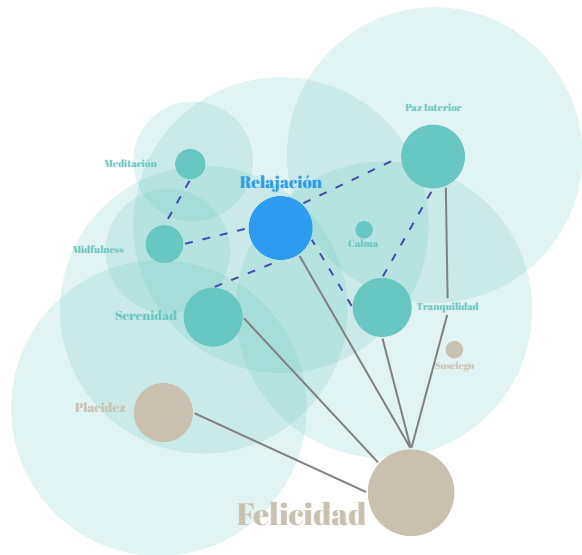
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
1. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. *International Journal of Design*, 6 (2), 2012.
 2. Ferrari, S. (2013). Darker shades of joy. Sara Ferrari Design – Wondering what 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. <https://www.seeker.com/why-do-we-love-roller-coasters-1792627641.html>
 8. <https://news.wisc.edu/curiosities-why-do-people-like-to-scare-themselves-by-watching-horror-movies-or-going-on-thrill-rides/>
 9. <https://www.theatlantic.com/health/archive/2013/10/why-do-some-brains-enjoy-fear/280938/>
 10. <https://youtu.be/0Z-HRXwTnYE>
 11. <https://youtu.be/EQB6ctBXNzs>

RELAXPERO

Relaxpero nace de la exploración de la paradoja emocional entre Relajación y Desesperación. Es una herramienta conceptual que explora la dualidad de la sensación de calma en medio de una situación agitada.

Paula Andrea Rodríguez Amesto

Universo Emociones - Positiva

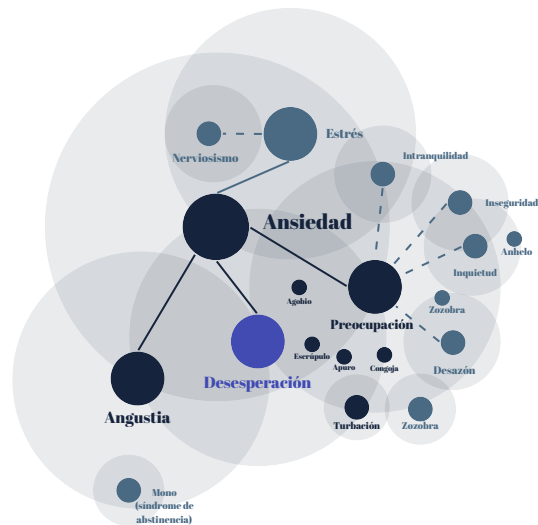


Relajación (Relaxation)

RELAXATION - (hacia la) (SERENIDAD Y CALMA)

1. La relajación es una emoción íntima que busca el equilibrio a través de tener el control de los estímulos a los que estamos expuestos.

Universo Emociones - Negativa



Desesperación (Desesperation)

DESESPERO - (hacia el) (APURO Y TURBACIÓN)

1. La desesperación es una emoción que está sujeta a los estímulos externos a los que estamos expuestos, es rígida y saturada de información de la cual no hay control en absoluto.

Universo Estético

Evoca una sensación de calma y alivio que está rodeada por los dos elementos (agua y fuego) que se encuentran en estado de agitación. Sin embargo, estas no permean la forma y reacción del elemento principal, representando una indiferencia ante todo lo que lo rodea.



Referentes



Nicolas Bruno

Se relaciona con la paradoja porque pone en paralelo dos situaciones en las que una es estática y la otra en movimiento, pero ninguna de las dos permea a la otra.

[Link de acceso](#)



PERCEPTUAL CELLS

Se relaciona con la paradoja porque la percepción de la situación se ve desafiada por estímulos externos al individuo.

[Link de acceso](#)



Stella Lucia by Txema Yeste for Número #175

Se relaciona con la paradoja porque utiliza los elementos de agua y fuego para representar una narrativa.

[Link de acceso](#)



Geof Kern

Se relaciona con la paradoja porque en sus fotografías juega con lo estático y el movimiento en un mismo escenario.

[Link de acceso](#)

Metodología

- Investigación general y específica de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva: Relajación. Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Exploración emoción negativa: Desesperation (Desesperación). Conceptualización, definición y creación de constelación.
- Conceptualización y entendimiento de ambas emociones: Comprensión de su definición, contexto, experiencias y formas de abordarlas. Desde percepción de esta emoción en olores, objetos y sonidos.
- Exploración y articulación de paradoja emocional: Relaxpero. 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 Relaxpero: 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.
- Correcciones que respondan y se comuniquen entre si.

Referencias

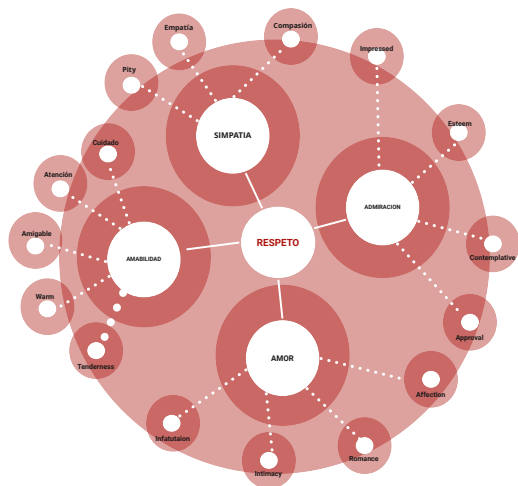
- Listado de Referencias en APA (Recusos bibliográficos y referentes)
- 1. Individuos y familias | Cigna. (2020, 16 junio). cigna. Recuperado 19 de marzo de 2022, de <https://www.cigna.com/es-us/individuals-families/>
- 2. Técnicas de relajación para el estrés. (2020, 13 agosto). medlineplus. Recuperado 19 de marzo de 2022, de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/patientinstructions/000874.htm>
- 3. Concepto de desesperación - Definición en DeConceptos.com. (s. f.). deconceptos. Recuperado 19 de marzo de 2022, de <https://deconceptos.com/ciencias-naturales/desesperacion>
- 4. Punset, E., Bisquerra, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, de <https://universodeemociones.com/como-funciona/>

RESPRIMIDO

Es la conceptualización de la paradoja emocional que nace tras investigar la fusión entre los universos emocionales del respeto y el contempt (desprecio). Resprimido explora la sensación de contener reacciones y emociones dolorosas en el cuerpo por amor a quien las causa.

Valentina Suárez Carvajal

Universo Emociones - Positiva

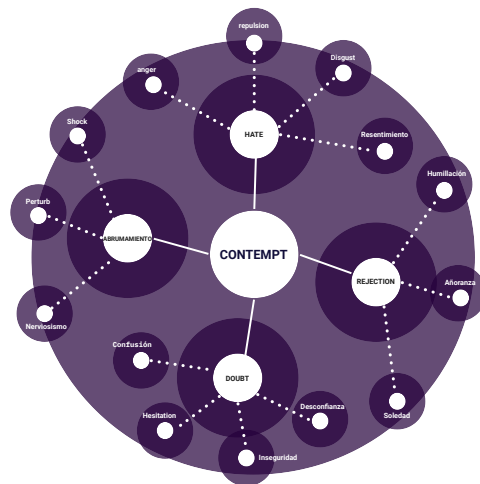


Respeto (Respect)

Respeto (hacia el) AMOR Y ADMIRACION

1. Emoción que se siente hacia las personas por las que se siente amor y/ o admiración.
2. Sensación dulce y gratificante que experimenta una persona al sentir que ella y sus acciones son reconocidas y aprobadas por los demás.
3. Serie de actos y comportamientos que son considerados correctos y apropiados en un determinado contexto que tiene importancia para la persona.
4. Considerado un acto de amor y protección hacia la persona a la que se siente esta emoción.

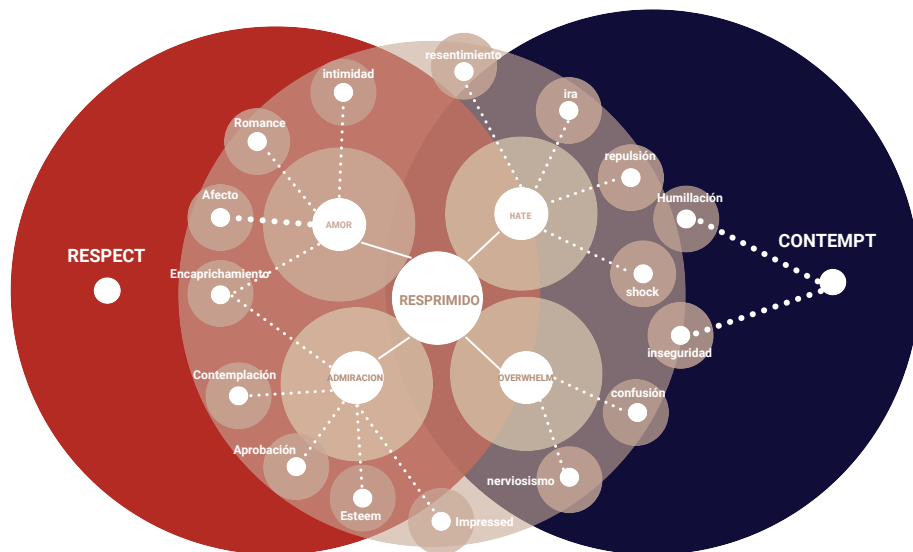
Universo Emociones - Negativa



Desprecio (Contempt)

CONTEMPT - (hacia) (ODIO Y ABRUMAMIENTO)

1. Se experimenta como una sensación dolorosa y amarga provocada por tratos que se consideran indignos hacia uno mismo.
2. Provoca una explosión de emociones interna que generan confusión y abrumación.
3. Se manifiesta a través acciones verbales o no verbales que resultan repulsivas e hiriente hacia alguien o algo, causando en ellos humillación, odio y resentimiento.



RESPRIMIDO

Definición:

Cariño / aprobación / overwhelm / odio

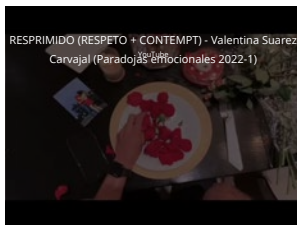
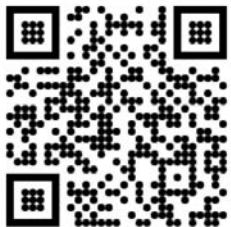
1. Máscara. Sensación que se genera en al sentir la presión de contener reacciones genuinas que se consideran irrespetuosas por el contexto en el que se encuentra la persona en ese determinado momento.
2. Momento de shock, abrumación en el que la persona, siente ataduras internas que se estrechan, se cierran y son difíciles de soltar al por no poder exteriorizar verbalmente aquello que se cruza entre la mente y el corazón al experimentar un acto de desprecio.
3. Se experimenta especialmente ante personas por las que se tiene afecto o de las que se quiere aprobación con el fin de no herirlas u atacarlas al dejarse llevar por el odio y la confusión.

Sintomatología:

Incomodidad, un nudo en la garganta. Una fuerza que impide que se exterioricen las emociones en el momento que se sienten.

Universo Estético

A través de las imágenes y materiales se muestran las capas que se esconden tras la piel para ocultar las emociones que se contienen en el interior. Muestra esta sensación del ahogo, el enredo, el nudo que se forma al no poder expresar lo que se siente y que duele.



RESPRIMIDO (RESPETO + CONTEMPT) - Valentina Suarez
Carvajal (Paradojas Emocionales 2022-1)



Referentes



The artist is present - Marina Abramovic

Tan solo por medio del contacto visual, la artista es capaz de hacer florecer emociones de miles de desconocidos que se sientan en la silla vacía frente a ella. Gracias a esto, no tienen como escapar de ellos mismos, ni de sus emociones reprimidas.

[Link de acceso](#)



Sin título - Kwang Ho Shin

Las pinturas de este artista reflejan la complejidad de la mezcla de emociones y pensamientos de cada persona. A través de capas de pinturas y trazos, Kwang refleja que hay algo "debajo de nuestra superficie y que fundamentalmente dan forma a nuestras identidades."

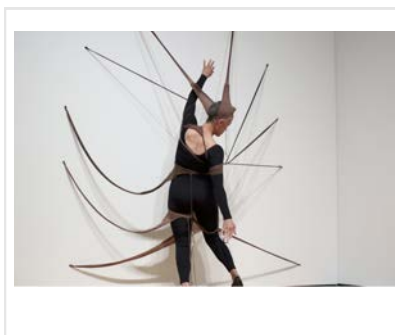
[Link de acceso](#)



Pages from Untitled Sketchbook - Rashid Johnson

A través de formas y garabatos, este artista empieza proyectar sus emociones en su sketchbook. Los colores, la intensidad de la tinta, los tamaños de las formas dan cuenta de lo que ocurre internamente en sí mismo.

[Link de acceso](#)



Senga Nengudi's 'R.S.V.P. Performance Piece

La artista a través de la interacción y el juego entre la danza y piezas elaboradas con medias veladas, intenta representar esa elasticidad del cuerpo, la resistencia, el movimiento, la carga, el enredo y cómo este al soltarse, intenta volver a su forma inicial.

[Link de acceso](#)

Metodología

- Investigación general del respeto y el desprecio a través de fuentes secundarias.
- Desarrollo de herramientas (fuentes primarias) de investigación para la exploración de ambas emociones.
- Exploración de la emoción positiva: Respeto (Definición, universo emocional, conceptualización)
- Exploración de la emoción negativa: Contempt (Definición, universo emocional, conceptualización)
- Identificación de la paradoja emocional Resprimido (Definición, universo emocional, conceptualización)
- Exploración del lenguaje gráfico a partir del concepto asignado a la paradoja (Resprimido)
- Creación del moodboard.
- Creación de un video que pretende transmitir la sensación de la paradoja Resprimido, siguiendo el lenguaje del moodboard.
- Búsqueda de referentes de distinta naturaleza que se asocien con el proyecto.

Referencias

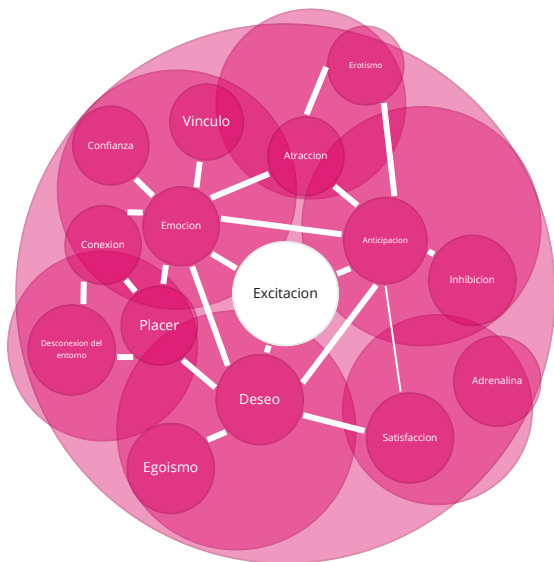
1. Dance & Violin Performance | Activation of Senga Nengudi's «R.S.V.P. Performance Piece». (2021, 24 marzo). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oEMVqy5hPyQ>
2. Desmet, P. M. (2012). Faces of product pleasure: 25 positive emotions in human-product interactions. International Journal of Design, 6 (2), 2012.
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. Friedman, S. (2021, 8 febrero). A Rashid Johnson Sketchbook | Magazine | MoMA. The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/magazine/articles/499>
5. Fokkinga, S. (2014). Negative emotion typology. Retrieved from <https://emotiontypology.com/>
6. Marina Abramovic in the MoMA and Ulay. (2016, 6 julio). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2TIZjFGriLw>
7. Punset, E., Bisqueria, R., Gea, A., & Palau, V. (2016). ¿Como funciona? Universo de Emociones. Retrieved September 2021, from <https://universodeemociones.com/como-funciona/>
8. Shin, K. (2018, 28 noviembre). KwangHo Shin on. Behance. <https://www.behance.net/ShinKwangHo>
9. Yoon, J., Pohlmeyer, A.E., & Desmet, P.M.A. (2015). Positive Emotional Granularity Cards. Delft, Delft University of Technology. ISBN: 978-94-6186-440-6.

SEXTARTLE

Es la emoción que define la búsqueda de placer y el orgasmo que nace al tener relaciones sexuales en lugares públicos o en situaciones en las que se pueda ser descubierto por otras personas.

Santiago Piedrahita

Universo Emociones - Excitación

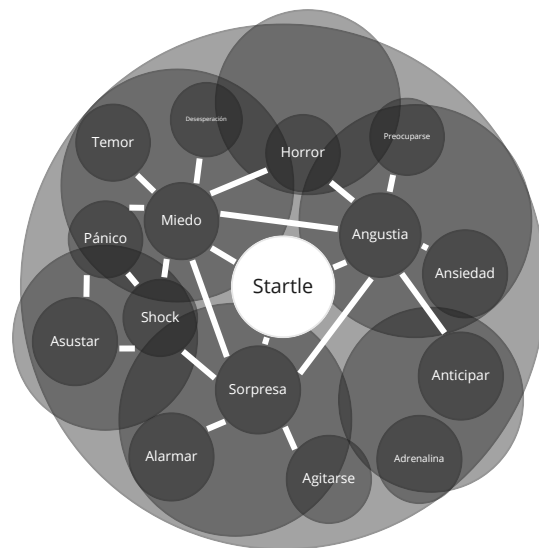


Excitación (Arousal)

POSITIVA - (hacia) (OTRAS EMOCIONES)

1. Se define cómo la **anticipación** al acto sexual.
2. Va de la mano con el placer y el **deseo**, nace de la **atracción** y el **erotismo**.
3. Es una emoción que progresivamente crece, creando un estado de **inhibición** que hace que se ignore el entorno.
4. Es una sensación que resulta **pegajosa** y **placentera**, la inhibición hace que se olvide el asco y se reemplace por **satisfacción**.

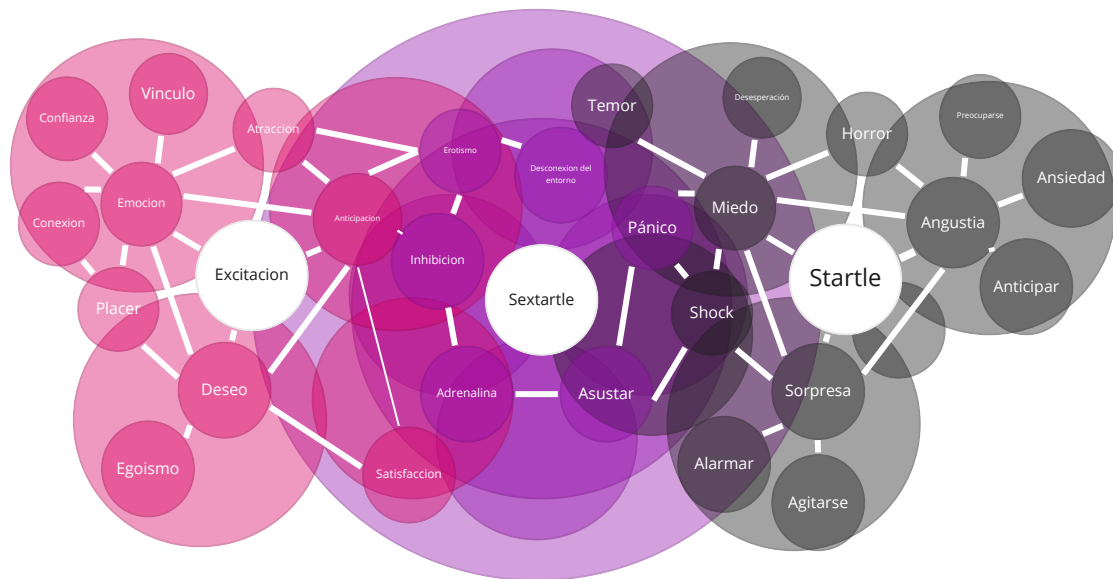
Universo Emociones - Startle



Asustar (Startle)

NEGATIVA - (hacia) (OTRAS EMOCIONES)

1. Es una respuesta involuntaria causada por **ansiedad** y **miedo**.
2. Es una variación negativa de la **sorpresa**, cuyo origen viene de un contexto o situación que genere **angustia**.
3. Se conecta con emociones de **horror** y **shock**.
4. Es una emoción que resulta **fria** y **punzante**, al ser un impulso involuntario, se manifiesta de forma **sorpresiva** cuando la acompaña el **temor** y la angustia.



Definición

Placer/Inhibición/Ansiedad/Anticipación /Adrenalina

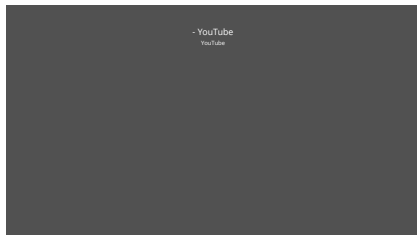
Es la emoción que define la búsqueda de placer y el orgasmo que nace al tener relaciones sexuales en lugares públicos o en situaciones en las que se pueda ser descubierto por otras personas.

Sintomatología:

Ansiedad y miedo convertidos en adrenalina y extasis. Sensaciones de panico se transforman en anticipación y erotismo.

Universo Estético

Es el caos y sensaciones crudas que surgen al tener relaciones sexuales en público, cómo el placer cubre los demás sentidos y la adrenalina de ser atrapados hacen que los eventos se vuelvan sensaciones separadas que solo se conectan por la humedad y rapidez de la adrenalina y el deseo.



Referentes



Voyeurism Box

A pesar de que Sextartling es una emoción relacionada el excibicionismo, la persona que se encuentra dentro de la caja, sabe que hay personas afuera, pero los espectadores no saben que hay alguien adentro.

<https://www.deviantart.com/samsunblock/art/Voyeurism-Box-137924744>



Nan Goldin

Nan Goldin es una fotógrafa que se enfoca en el aspecto de la sexualidad como algo natural, y considera su obra no como algo voyeurista, sino como si ella fuera un tercer miembro de la relación.

<https://www.moma.org/artists/7532>



Kōen - 公園 (Park)

La obra del fotógrafo Yoshiyuki Kohei, es un compilatorio de parejas teniendo relaciones en parques publicos de Tokyo.

<https://www.yossimilo.com/artists/kohei-yoshiyuki>



20/20

L20/20 se define como una experiencia voyeurista que permite ver el día a día de las personas en el parque Bolívar de Medellín.

<https://www.yossimilo.com/artists/kohei-yoshiyuki>

Metodología

- Investigación general de ambas emociones.
- Exploración emoción positiva, caracterización de sensaciones, olores sabores y materializaciones físicas de la emoción.
- Exploración emoción negativa caracterización de sensaciones, olores sabores y materializaciones físicas de la emoción.
- Creación de las constelaciones de ambas emociones.
- Exploración por medio de entrevistas para interpretar y contextualizar las emociones.
- Exploración de definiciones de la paradoja, primer acercamiento al nombre y significado.
- Creación definición paradoja emocional: conceptualización y caracterización de la paradoja y su contexto.
- Creación y exploración de moodboard con elementos análogos.
- Planeación y creación video Sextartle: Creación de storyboards y selección de escenarios que logren transmitir la emoción y sensaciones deseadas.
- Ejecución del video.
- Búsqueda de referentes estéticos, artísticos y de proyectos que se relacionen con la paradoja y su significado a nivel social y personal.

Referencias

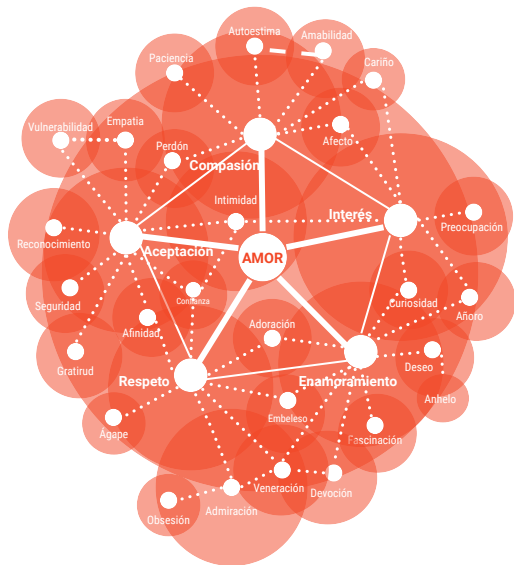
1. Lang, P. J., Bradley, M. M., & Cuthbert, B. N. (1990). Emotion, attention, and the startle reflex. *Psychological Review*, 97(3), 377–395. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.97.3.377>
2. La excitación. (s. f.). Planned Parenthood. <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/sexo-placer/sexo-y-placer/la-excitacion>
3. Embryology and anatomy of the vulva: the female orgasm and women's sexual health. (s. f.). *European Journal of Obstetrics and Gynecology and Reproductive Biology*. <https://secure.jbs.elsevierhealth.com/action/cookieAbsent>
4. Arousal o activación cortical y la ley de Yerkes-Dodson. (s. f.). PsicoActiva. <https://www.p psicoactiva.com/blog/arousal-o-activacion-cortical-y-la-ley-de-yerkes-dodson/>
5. Voyeurism Box by SamSunblock on. (2009, 23 septiembre). DeviantArt. <https://www.deviantart.com/samsunblock/art/Voyeurism-Box-137924744>
6. Nan Goldin | MoMA. (s. f.). The Museum of Modern Art. <https://www.moma.org/artists/7532>
7. Yossi Milo Gallery | Kohei Yoshiyuki. (s. f.). Yossi Milo Gallery. <https://www.yossimilo.com/artists/kohei-yoshiyuki>

TURBULENTIDAD

Sensación de sentirse completamente cegado por una emoción desbordante que subconscientemente se desea revivir obsesivamente, generada a partir de algún estímulo externo.

Manuela Pulido

Universo Emociones - Positiva

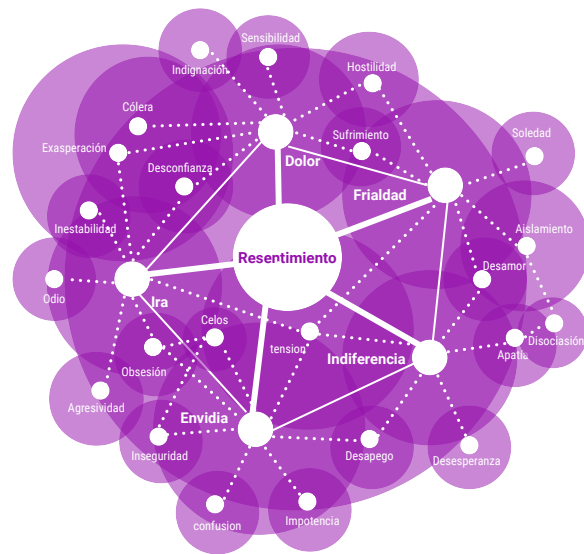


AMOR (Positiva)

AMOR - hacia el anhelo y deseo

1. Sentimiento de vivo afecto e inclinación hacia una persona o cosa a la que se le desea todo lo bueno.
2. Sentimiento de intensa atracción emocional y sexual hacia una persona con la que se desea compartir una vida en común. Definición de la emoción.
3. Sentimiento placentero que nace a partir del interés muchas veces romántico, que puede tornarse obsesivo.

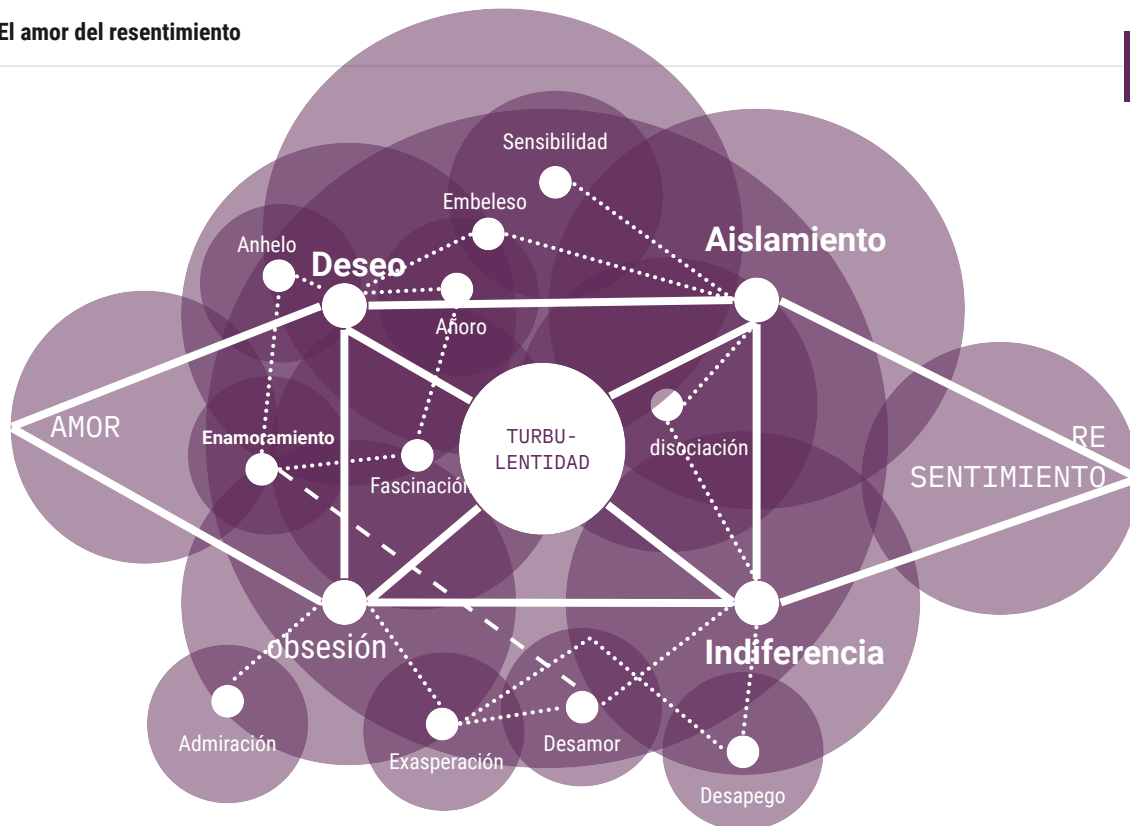
Universo Emociones - Negativa



RESENTIMIENTO (Negativa)

Resentimiento - hacia la frialdad y aislamiento

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. Sentimiento en el que hay un rencor o ira incesante que al detonar nuevamente genera aun más enojo.

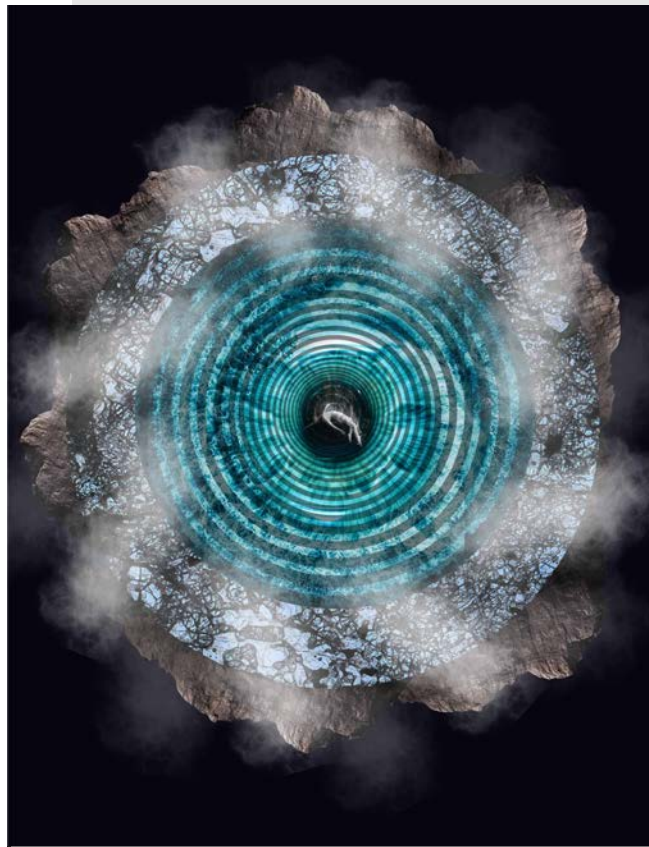
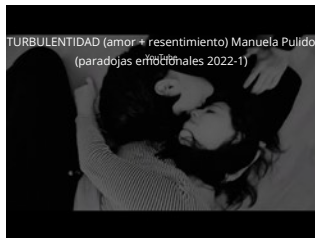


Definición

Sensación de sentirse completamente cegado por una emoción desbordante que subconscientemente se desea revivir obsesivamente, generada a partir de algún estímulo externo.

Universo Estético

El moodboard muestra figuras cíclicas que van en caída hacia el centro. Por medio de elementos acuosos como el remolino y con nubes se crea una ilusión de espiral descendente, pues la turbulencia es un sentimiento que detona rápidamente, y zambulle a la persona dentro de dicho espiral. En el centro se ve a una persona flotando en aguas oscuras, haciendo alusión a la sensación de aislamiento de la realidad que se percibe al experimentar la turbulencia.



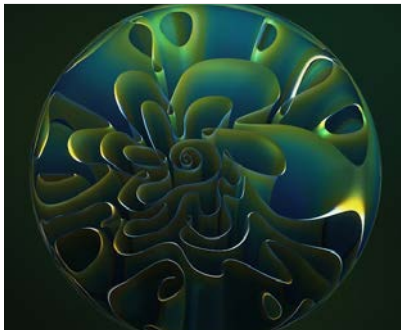
Referentes



The eternal sunshine of the spotless mind - Michael Gondry

En este film se muestra como un hombre se arrepiente de la eleccion de borrar su memoria. Dando a entender que si bien hay recuerdos tristes, existe la necesidad dentro del ser humano de recordar, como proceso de autoentendimiento.

[Link de acceso](#)



ZOË - Mike Campau

Esta obra se hizo mostrando como una sola linea se puede desdoblar ya en 3D, creando un laberinto. Laberinto el cual se asocia con la memoria y como esta puede quedar atrapada en tan solo un solo elemento.

[Link de acceso](#)



Tres Colores: Azul - Krzysztof Kieslowski

En esta película se muestra a una mujer que vive atrapada en el presente pero anhela un pasado mas feliz. Usa muchas tonalidades azules, relacionado con lo acuoso, mostrando como el recuerdo es capaz de dilatar el tiempo.

[Link de acceso](#)



FLEABAG - Phoebe Waller-Bridge

Esta serie habla de una mujer que constantemente sufre de flashbacks de buenos y malos momentos. Este constante recordar hace que a lo largo de la serie se muestre muy desconectada de su entorno. Esto se ve primordialmente por medio de ella rompiendo la cuarta pared.

[Link de acceso](#)

Metodología

- Se estudian separadamente ambas emociones (amor + resentimiento) y se busca darles una definición a ambas, teniendo en cuenta la percepción de estas emociones por medio de los sentidos.
- Se investiga un poco más y se inician a dar definiciones propias a raíz de la investigación.
- Se hace un análisis donde se trasponen las dos emociones.
- A partir del ejercicio de juntar estos sentimientos, se inicia a dar definición a la paradoja emocional y junto con ella se hace el desarrollo de el universo emocional.
- Se crea un moodboard a partir de la paradoja emocional (turbulencia) que muestre el concepto y la materialidad
- Se planea y produce un filmínuto que tiene la intención de hacer que la audiencia sienta la emoción creada.
- Se exploran también los posibles referentes que tengan relación con la paradoja.
- Se realiza un fanzine con varios contenidos, y se planea una exposición como parte final de la entrega.

Referencias

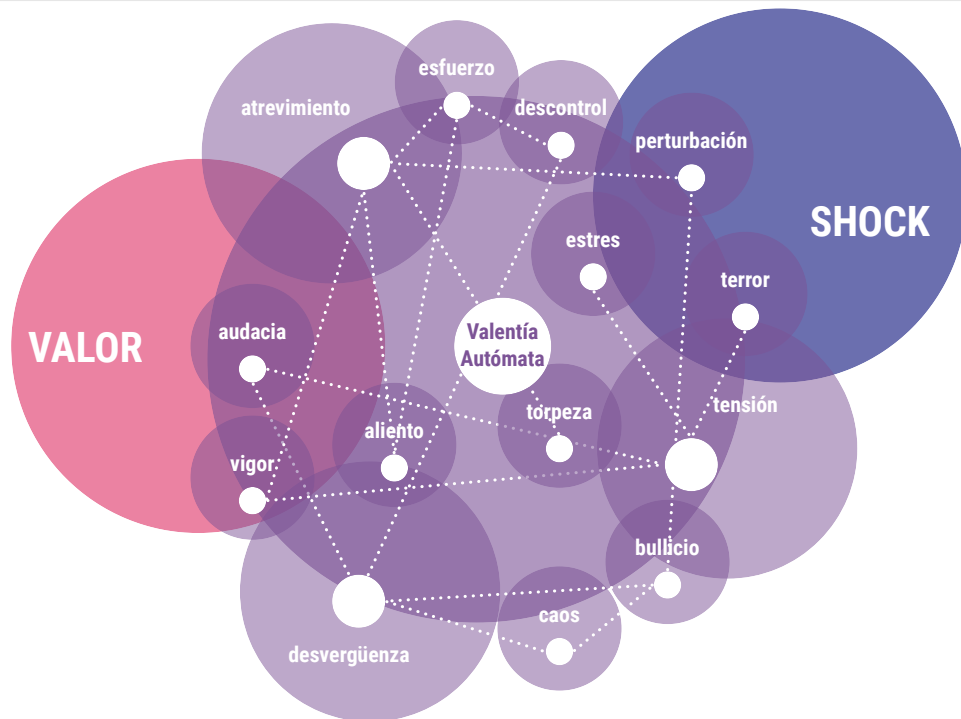
- Listado de Referencias en APA (Recursos bibliográficos y referentes)

1. Campau M. (2021). ZOË. <https://www.behance.net/gallery/135977599/ZOE>
2. Kieslowski K. (1993) Tres colores: AZUL https://youtu.be/Hxu6my_t4pM
3. Gondry M. (2004). The eternal sunshine of the spotless mind https://www.youtube.com/watch?v=86NjzbHhZOE&ab_channel=MaxCaulfield
4. Waller-Bridge P. (2016) Fleabag https://youtu.be/gpFC_NUouZw?t=280

VALENTÍA AUTÓMATA

Dado que, tanto el valor como el shock son emociones que puede llegar a experimentar una persona al momento de enfrentar una situación altamente estresante, estas dos emociones se pueden fusionar, dando como resultado la valentía automática. Esta paradoja consiste en la entrada en estado de shock, que desencadena en un actuar desenfrenado, que en la medida de lo impredecible que puede llegar a ser, las acciones no premeditadas pueden culminar en una acción valerosa y valiente. En otras palabras, la persona en estado de shock, por cuestiones aleatorias tanto ajenas como propias, termina llevando a cabo una acción valerosa gracias a la pérdida del control sobre su actuar. Es importante aclarar que la persona no es consciente de la nobleza de su actuar hasta que efectivamente culmina con este.

Luis Carlos Zorro Monroy



Valentía Automata

Definición

Atrevimiento /Tensión /Desvergüenza

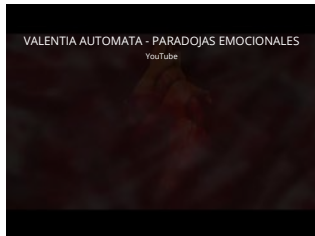
Dado que, tanto el valor como el shock son emociones que puede llegar a experimentar una persona al momento de enfrentar una situación altamente estresante, estas dos emociones se pueden fusionar, dando como resultado la valentía automática. Esta paradoja consiste en la entrada en estado de shock, que desencadena en un actuar desenfrenado, que en la medida de lo impredecible que puede llegar a ser, las acciones no premeditadas pueden culminar en una acción valerosa y valiente. En otras palabras, la persona en estado de shock, por cuestiones aleatorias tanto ajenas como propias, termina llevando a cabo una acción valerosa gracias a la perdida del control sobre su actuar. Es importante aclarar que la persona no es consciente de la nobleza de su actuar hasta que efectivamente culmina con este.

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.



https://www.youtube.com/watch?v=6mXblwN514&ab_channel=luiscarloszorromonroy



Referentes



One Punch Man

One Punch Man es un anime basado en un manga cómico, cuyo protagonista es el super héroe mas poderoso del planeta, el cual derrota a los villanos de un solo golpe, y el protagonista dada la facilidad con la que gana las peleas, no es consciente de la gran hazaña que acaba de hacer.

<https://www.netflix.com/watch/80117348?trackId=255824129>



Gears Of War: Saga

Gears Of War es una saga de videojuegos de acción exclusiva de XBOX, la cual tiene una estética muy visceral, y dinámicas de juego bastante sangrientas, pero con una historia densa y oscura, con momentos memorables donde los diferentes personajes principales a lo largo del tiempo hacen actos sumamente heroicos.

https://www.youtube.com/watch?v=XL38ksly7s8&t=7s&ab_channel=Eurogamerspain



Naruto con mando del Kyubi

Naruto es un Shonen cuyo protagonista, quien le da el nombre a la serie, tiene un demonio dentro de su cuerpo. Este demonio llamado Kyubi en situaciones en las que Naruto esta en peligro, se apodera de su cuerpo, dotándolo de una fuerza sobrehumana con la que gana las batallas, pero le quita la consciencia de su actuar.

<http://deweyhagborg.com/projects/lovesick-the-transfection>

Metodología

- Investigación de los diferentes paradigmas desde los cuales se podría abordar cada emoción por separado.
- Investigación de la emoción positiva desde la perspectiva de las virtudes filosóficas de Aristóteles.
- investigación del shock desde el punto de vista medico y científico.
- Redacción de la definición de las dos emociones según los referentes y acorde con los paradigmas iniciales.
- Búsqueda de puntos de contacto de las dos emociones para plantear la paradoja.
- Definición de la paradoja uniendo la información que se utilizó para las definiciones de cada emoción.
- Creación de los universos visuales de cada emoción por separado, con emociones relacionadas que podrían generar un espectro para ampliar el entendimiento de la emoción.
- Extracción de las emociones cercanas que permitieran la creación del universo emocional de la paradoja.
- Exploración de imágenes para la creación del moodboard, que comunicara bien el paradigma con el cual se abordó la paradoja.
- creación del video con una misma lineal visual del moodboard.
- búsqueda de referentes.

Referencias

- Listado de Referencias (Recursos bibliográficos y referentes)
- 1. https://www.youtube.com/watch?v=a8dybJrRwr8&ab_channel=EIPicalibro
- 2. <https://www.significados.com/valor/>
- 3. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-14722012000200006#:~:text=Valor,de%20esos%20bienes%20o%20servicios.
- 4. <https://medlineplus.gov/spanish/shock.html>
- 5. <https://www.msmanuals.com/es-co/hogar/trastornos-del-coraz%C3%B3n-y-los-vasos-sangu%C3%ADneos/presi%C3%B3n-arterial-baja-y-choque-shock/choque-shock>

Instagram



[Visita nuestro perfil](#)

Behance



[Visita nuestro perfil](#)



**DISEÑO INSPIRADO
EN LAS EMOCIONES**