

1.Una nueva visión .

Las experiencias sensoriales le permiten al hombre acercarse al entorno, para entender la realidad y para identificar la forma como el humano se relaciona con los espacios en los cuales se desenvuelve.

El interés del proyecto se sustenta así en la necesidad de explorar la funcionalidad de las texturas llevadas a una experiencia sensorial en el espacio, que les facilite principalmente a usuarios invidentes desde la sinestesia la creación de imágenes y la generación de recuerdos en el espacio.

2. CONTEXTO, JUSTIFICACIÓN PROBLEMA Y OPORTUNIDAD

En el contexto actual, la movilidad para personas con diferentes discapacidades ha respondido a políticas de inclusión que les permiten ser más independientes. En el caso de aquellos que no pueden ver, se ha comenzado a utilizar herramientas táctiles que guían y permiten la aproximación a los espacios, sin embargo, esta población no es muy tenida en cuenta en el diseño de experiencias en espacios cotidianos, lo que les dificulta acceder a espacios afectivos y emotivos. Por esta razón se hace necesario profundizar en experiencias sensoriales que les generen recordación con significación simbólica, esto quiere decir, utilizar texturas respondiendo a las políticas de inclusión, pero además generando un estímulo para estas personas, que se materialice en sensaciones y en nuevas posibilidades para vivir los espacios.

Las personas en su día a día recorren distintos espacios, los cuales se hacen identificables por los diferentes factores físicos que hay en el entorno que pueden ser reconocidos desde el sentido de la vista, el sentido del olfato, la audición, el tacto y el gusto. Esto posibilita generar un reconocimiento de cada lugar y facilita la movilidad para cada persona. Por su parte, las personas invidentes se valen de la agudización y el desarrollo superior de los demás sentidos para reconocer y guiarse en el entorno, principalmente a partir del tacto y el sonido. En mi paso por la Corporación Rehabilitar, descubrí incluso que algunas personas con discapacidades visuales afirman desarrollar un sentido extra que denominan el sentido de la percepción. Mi proyecto se basa en el uso del tacto y la sinestesia para generar espacios sensoriales que puedan ayudar a los usuarios invidentes y a usuarios que quieran visitarlo la posibilidad de crear imágenes y recuerdos a partir de un recorrido guiado basado en el tacto.

Por medio de esta investigación como Diseñador de Espacios he querido resaltar la importancia de las experiencias sensoriales táctiles que ayudan a la movilidad de personas con discapacidades visuales, desde la relación que existe entre estos individuos y la manera como procesan las texturas de cada entorno, potenciando la habilidad de este sentido con respecto a una persona sin dicha discapacidad. Como lo es mencionado, estas

personas aprenden a adaptarse al mundo que los rodea basados en estímulos externos de sentidos como su olfato, su gusto y especialmente y en lo que atañe a esta investigación a su tacto.

Sumado a este contexto, en la actualidad la población invidente se ha visto obligada a permanecer en un mismo espacio por mucho tiempo sin poder acceder a espacios educativos, corporaciones y fundaciones que usualmente ofrecen apertura de sus espacios para esta población. Esto plantea un reto para volcar la mirada a aquellos que aun confinados no tienen acceso total al espacio y que requieren de experiencias espaciales y estrategias de intervención que propicien el bienestar y el desenvolvimiento de estas personas.

Lo anteriormente señalado nos lleva a identificar una oportunidad muy importante para generar alternativas de espacios más incluyentes a través de experiencias que ayuden a mitigar algunos de los síntomas y consecuencias que desde el punto de vista psicológico puede generar el confinamiento causado por la situación actual, específicamente en población vulnerable.

Mi proyecto busca impactar socialmente a través de la generación de espacios más agradables sensorialmente para las personas invidentes para reducir el porcentaje de aparición de estrés en esta población lo cual generará un mejor relacionamiento de esta población con corporaciones que los ayudan en su proceso de inclusión social tales como la corporación Rehabilitar. Además mejorará su calidad de vida respondiendo a la tendencia global denominada qualia la cual consiste:

“En que cada uno de nosotros percibe cada experiencia de forma diferente. lo que se define como "las instancias individuales de la experiencia subjetiva y consciente". Y diseñar para los qualia podría ser el futuro de la experiencia de diseño. La diseñadora digital Lucy Hardcastle considera que nuestra tecnología debería tener más qualia – más margen individual y emocional.”

Dentro del contexto planteado mi proyecto busca permitir que personas invidentes puedan vivir experiencias sensoriales diferentes a las que diariamente están acostumbrados y generar un impacto muy positivo en sus vidas desde el punto de vista social, psicológico, laboral y de sentido de vida.

3. Hipótesis

Las texturas hacen parte de las variables que conforman un espacio, capaces de crear ambientes que influyen la interacción del hombre en el mismo pero a su vez, propician la generación de sensaciones y emociones que inciden sobre la recordación de los mismos. Es por ello que el conocimiento y la elección acertada de texturas propician una experiencia sensorial de un espacio, logrando un resultado más efectivo por parte del diseñador y acorde con las necesidades del cliente pero todo esto mediado por una alta recordación del mismo.

4. PROPUESTA DE PROYECTO

Para el diseño de este proyecto me basé en mi experiencia con la Corporación Rehabilitar, una entidad que brinda apoyo y capacitación a población con discapacidades visuales. A partir de las entrevistas se reconoció la necesidad de crear espacios de esparcimiento para esta población. Se encontró además el Jardín Botánico como uno de los únicos espacios destinados para el goce de esta población en la ciudad.

Por esta razón mi propuesta de proyecto es crear un pabellón sensorial que se ubicará al interior del Jardín Botánico. La idea es crear un espacio a manera de pabellón para vivir la experiencia de lo que significa ESTAR EN EL MAR a partir del uso de los sentidos. Mi proyecto contará con un recorrido guiado cerrado que se divide en tres momentos, aplicación de sensaciones térmicas como el calor distintivo del mar, a partir de ahí generar un estado de relajación generado por la proyección propia del individuo quien se imagina llegando a la playa y por último a partir de la utilización de telas suaves como la seda, olores, sonidos, texturas como la arena, la utilización de accesorios como conchas vacías de caracol y corrientes de aire frío generar la sensación de estar bajo el agua. La idea de mi recorrido es brindarle a las personas con discapacidades visuales la posibilidad de construir IMAGINARIOS a partir de la vivencia sinestesia del espacio.

El mecanismo que se utiliza para transformar el espacio es la utilización de formas construidas sobre materiales como madera, materiales en forma de túneles que están separados entre sí, pero se conectan mediante estructuras ubicadas estratégicamente y colgadas sobre el sendero a recorrer, dichas estructuras tienen las texturas con las cuales pretendemos generar las experiencias sensoriales propuestas.

El tránsito de las personas por las estructuras propuestas estará enfocada a representar paso a paso desde la llegada hasta la inmersión en la playa. Se trata de un recorrido que utilizara elementos sensoriales muy distinguidos dependiendo del momento a representar, por ejemplo la utilización de calor para representar la llegada a la zona

tropical o zona de la playa, o la utilización de arena para representar la caminata por la playa a la orilla del mar, o sonidos subacuáticos y olores a sal y fauna para representar la inmersión en el agua. Por lo anterior podemos ver la funcionalidad de lo táctil y el efecto pretendido sobre el individuo; en este sentido, será el entorno creado el que permitirá transportarlo a este mundo imaginario.

5.ACERCAMIENTO FORMAL

Se realizará una experiencia guiada, utilizando un degrade de formas, texturas, olores y al final llevarán a una experiencia abstracta del mar. Se iniciará con el calor, pasando luego a la relajación que genera este, terminando con la sensación de estar bajo el mar.

Primer momento: se usará degradación de formas, texturas textiles y emisión de calor. Segundo momento: se generará relajación utilizando sonidos musicales tropicales, sonidos de fauna y flora típica de esta geografía, arena con textura de playa y rocío de agua salada, entre otros.

Tercer momento: Se generara la sensación de estar bajo el agua, se emplearán sonidos, telas suaves que asemejen la manera como el agua acaricia la piel y corrientes de aire frio y caliente para mostrar las diferentes corrientes del mar.

6. Usabilidad

El proyecto busca generar una interacción entre la persona con discapacidad visual y el espacio creando una experiencia sensorial que traslada al usuario a una interacción real utilizando formas, texturas, sonidos y sensores que transformen el espacio ficticio en una experiencia real.

7. Componentes del proyecto

Según el acompañamiento que se realizó a las personas con discapacidades visuales de la Corporación Rehabilitar, se observó que uno de los espacios de esparcimiento frecuentado por los mismos, es el Jardín Botánico, por lo que se decidió que este sería un excelente lugar para el montaje del proyecto, ya que además de quedar rodeado de la naturaleza, tiene la ventaja de ser un lugar de entrada libre al público, por lo que se podría llegar no solo a la gente en la situación mencionada, sino también a todos los que lo frecuenten, sería como tener un pedacito de la playa en el corazón de Medellín.

8. Valor diferenciador de mi proyecto

Lo que diferencia mi proyecto de los demás y le da un valor agregado es el beneficio generado para la comunidad de personas invidentes de mi ciudad. Lo anterior en virtud a que este grupo de la población cuenta con oportunidades limitadas en cuanto a su recreación esparcimiento y vida social, generando de esta forma una nueva alternativa para que estas personas comportan experiencias diferentes en sitios distintos a los que normalmente habitan.

9.OBJETIVOS

9.1.Objetivo General

Diseñar e identificar los efectos de un experiencia espacial sensorial táctil para generar recordación en las personas invidentes .

9.2. Objetivos Específicos

- Conocer las tendencias en cuanto a preferencias de texturas, experiencias y diseños en el espacio.
- Diferenciar las experiencias táctiles según el tipo de texturas existentes en el mercado que pueden aplicarse en el diseño.
- Determinar la relación de las sensaciones táctiles sobre la generación de una recordación de las mismas en determinados espacios y sobre los individuos .

10.EJERCICIO DE ESCUCHA

Identificar un reto de diseño

Identificar el efecto que a partir de experiencias sensoriales táctiles se puede general en temas de recordación para personas invidentes (en espacios para personas invidentes)

Averiguar que se conoce

1. Lo que sabemos:

-Braille: Es un sistema de lectura y escritura táctil, pensado y desarrollado para personas ciegas, se conoce también como cecografía, fue ideado en el siglo XIX por el francés Louis Braille, que se quedó ciego debido a un accidente durante su niñez mientras jugaba en el taller de su padre. -Herramientas de audición: Existen varias herramientas y aplicaciones que potencian la capacidad auditiva en relación a la tecnología, teléfonos, tabletas, televisores y de más.

-Bastones y perros lazarillos 2. Lo que no sabemos: - ¿Cómo es la relación de las personas invidentes con las demás? - ¿Cómo se desenvuelven las personas invidentes en el entorno? - ¿Qué tanta ayuda u oportunidades hay en la ciudad de Medellín o en el área metropolitana que potencien las capacidades de las personas invidentes y faciliten la vida de los mismos?

Identificar las personas con quienes hablar

3. Identificar a las personas con quienes hablar:

- Médicos y/o encargados (cuidadores) de fundaciones para personas discapacitadas

4. Elije los métodos de investigación:

- Entrevista individual: Es importante para mi conocer la vida de las personas invidentes ya que gracias a eso podre desarrollar mejor mi proyecto, podré ayudar y potenciar las habilidades de estas personas. - Conocimiento generado por la comunidad: Quiero saber un poco más sobre el conocimiento general de las personas en relación a los invidentes, que conocimientos tienen, teniendo en cuenta que hayan tenido poco o ningún contacto con personas invidentes.

- Entrevista con expertos: Es importante conocer como estas personas son tratadas con diferentes terapias. Y hago referencia a expertos no solo personas que trabajen con los invidentes sino también con las propias familias de ellos (padres, hermanos).

SALIDA DE CAMPO A CORPORACIÓN REHABILITAR :

PREGUNTAS A PERSONAS INVIDENTES : Como dimensionas el Espacios ? Como

percibes el entorno ? Como te relacionas con los objetos y como los diferencias ? Como seleccionas tus vestimentas ?

PREGUNTA PARA EXPERTOS Que metodologías implementan para el ejercicio de desarrollar sentidos en las persona invidentes? RESULTADOS

ENTREVISTAS A PERSONAS INVIDENTES

Mónica Andrea Usuga Angarille Edad :35

Dani Edad:40

Silvia Edad:45

Conclusiones : Las entrevistas realizadas permitieron brindar una mejor percepción del invidente en cuanto a su espacio, por medio de las texturas y la recordación.

ENTREVISTAS PARA EXPERTOS

Carlos Andres Edad:36 Chef

Fredy hoyos Edad:44 -Especialista actividad física y salud -Maestría en discapacidad

Elizabeth Jaraba Herrera Edad:45 Secretaria

Gisela calle Edad:32 Licenciada en educación especial y licenciada en teatro

Luis Carlos López Edad: 49 Licenciado en danzas y gimnasias

Conclusiones :

Cada experto dependiendo de su campo laboral gestiona ejercicios, talleres y estrategias para generar un impacto más asertivo en personas invidentes. Todo esto con el fin de brindarnos una perspectiva de relación y desenvolvimiento humano totalmente diferentes.

11.CARTOGRAFÍA

Mi cartografía está basada en una investigación realizada en la Corporación Rehabilitar, que se dedica a brindar bienestar y ayuda a personas invidentes. Mi intención como diseñador fue crear una experiencia tomando como ejemplo cómo las personas invidentes se relacionan con el espacio, perciben las texturas e interactúan con los objetos. A partir de lo anterior surge el siguiente video, que muestra de manera gráfica el proyecto desarrollado.

VIDEO:

<https://youtu.be/kzoghewJPuU>

12.ALFABETO VISUAL

Luego de analizar los referentes ya mencionados, se creó una forma de comunicarlos de una manera abstracta, que depende del sujeto que lo observa.

VIDEO:

<https://youtu.be/zulpcY2kswo>