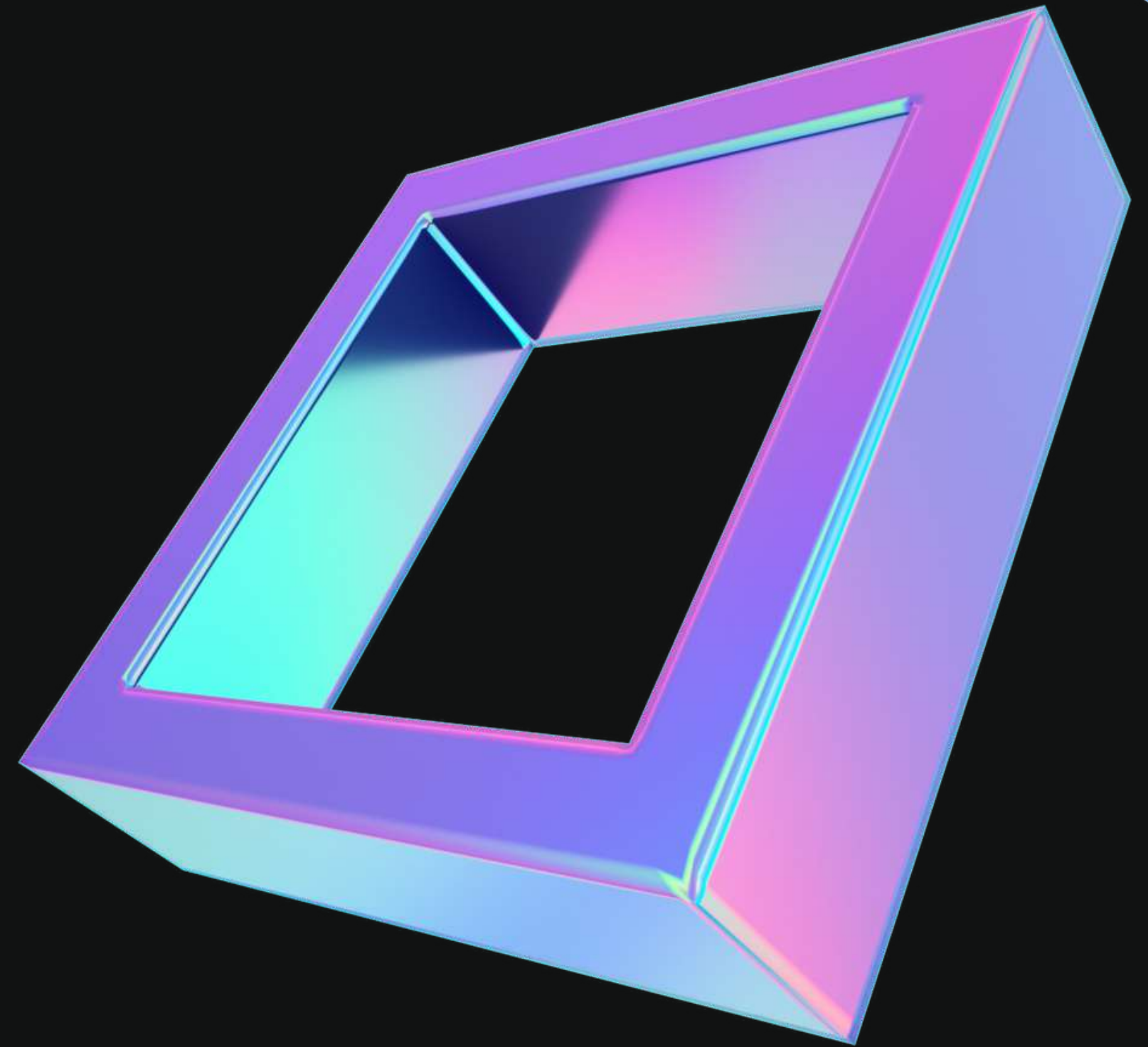
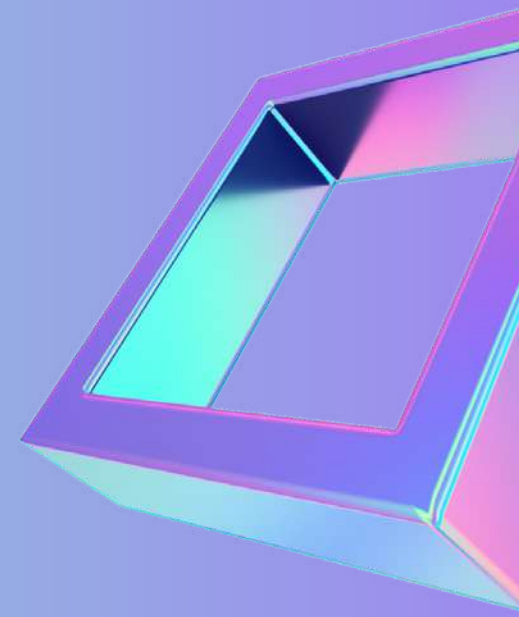
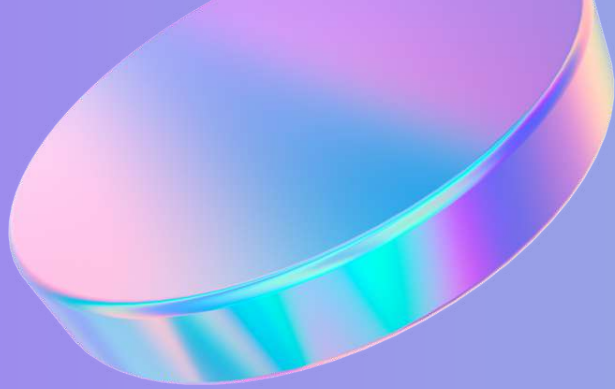


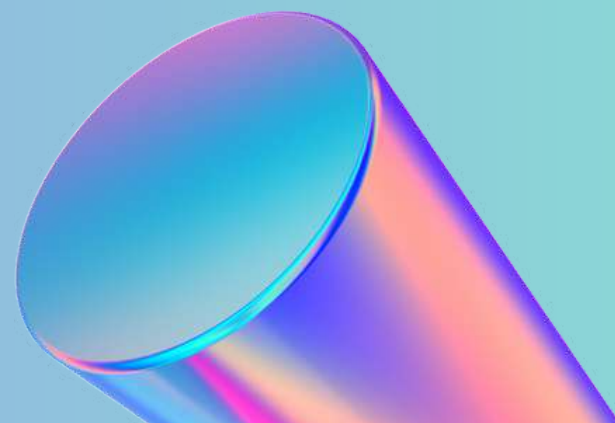
# INMERSO

Alejandro Mesa- Diseño gráfico  
8vo Semestre- Colegiatura Colombiana  
VI Coloquio Perfil Original





Se logró entender que la percepción es un estado mental en el cual se da la comprensión y el entendimiento de ciertos elementos, momentos y sensaciones; dando a conocer como el proceso de entendimiento es un factor individual y ligado directamente al contexto de la persona.





# Proyección

El trabajo real de un diseñador es lograr encontrar un punto en donde se balance el tangible tanto como el sensible para que de esta manera generen un choque llamado "real".

## TANGIBLE

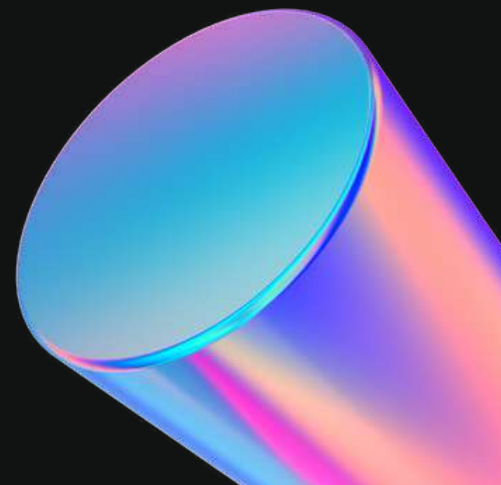
El elemento físico con el cual interactuo.

## SENSIBLE

La conexión emocional con el elemento.

## REAL

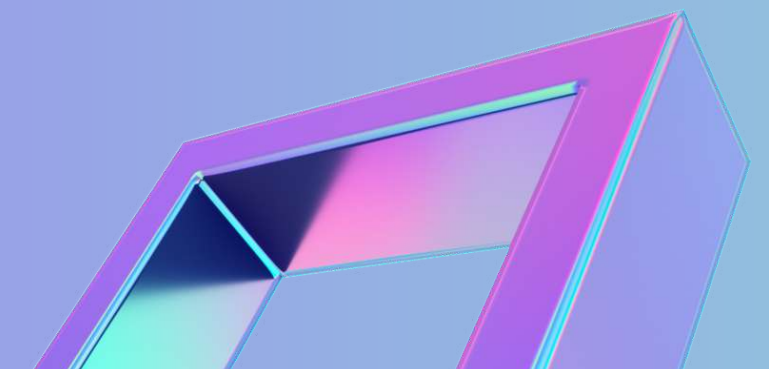
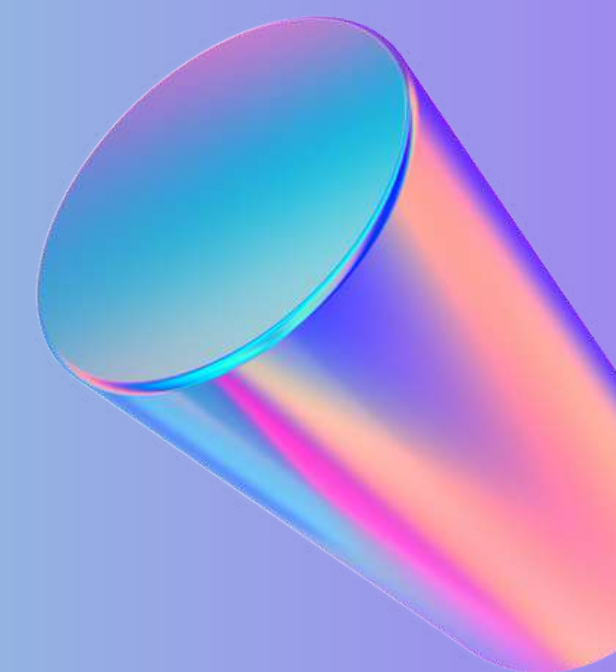
El elemento como tal, neutral y perceptible por todos.





# Estado alterado de realidad

Al ingerir ciertas sustancias, la mente y el cuerpo cambian su manera de percibir lo que nos rodea, de esta manera perdemos algunos criterios automatizados que el organismo tenía, algo así como el firewall de un computador







# La percepción y el estado alterado

## PERCEPCIÓN

Es la forma en la que el cerebro interpreta las sensaciones que recibe a través de los sentidos para formar una impresión inconsciente o consciente de la realidad física de su entorno. También describe el conjunto de procesos mentales mediante el cual una persona selecciona, organiza e interpreta la información proveniente de estímulos, pensamientos y sentimientos, a partir de su experiencia previa, de manera lógica o significativa.

## ESTADO ALTERADO

se define como el estado en el que las personas mantienen conocimiento sobre sí mismos y sobre el entorno en el que se encuentran. Por ello, cuando se da alguna alteración en este estado, se pueden producir distintos trastornos, la consciencia permite al sujeto dar una respuesta apropiada a los estímulos sensitivos y sensoriales.





# Referentes



## BRYAN LEWIS

Desde 1995, Bryan Lewis Saunders se ha hecho un autorretrato cada día de su vida. "Como las huellas dactilares, los copos de nieve y el ADN, son todos distintos, no hay dos iguales". Durante un periodo de su vida, se retrato bajo efectos psicodélicos.



## DISMALAND- BANSKY

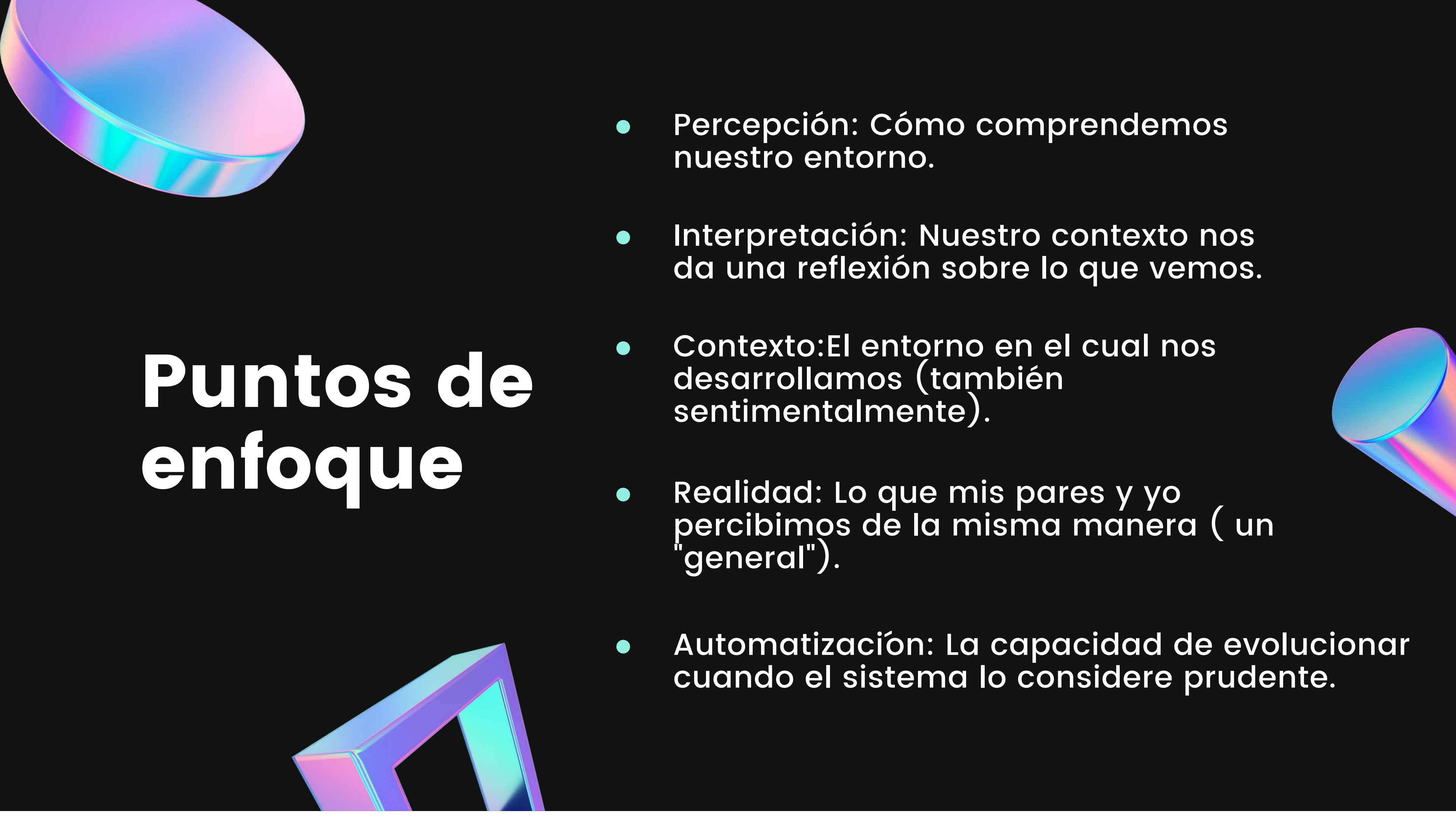
Un nuevo mundo caótico donde puedes escapar de las fantasías sin sentido. En vez de un puesto de hamburguesas, tenemos un museo. En lugar de una tienda de regalos, tenemos una biblioteca, aunque bueno, también tenemos una tienda de regalos.



## BRIAN POLLETT

Puedes centrarte solamente en tu existencia en el presente. Te ríes de la idea del futuro. Puedo crear arte sin preocuparme de los juicios ajenos, sin sobreanalizar el proceso e intuitivamente disfrutar creando la obra más honesta.





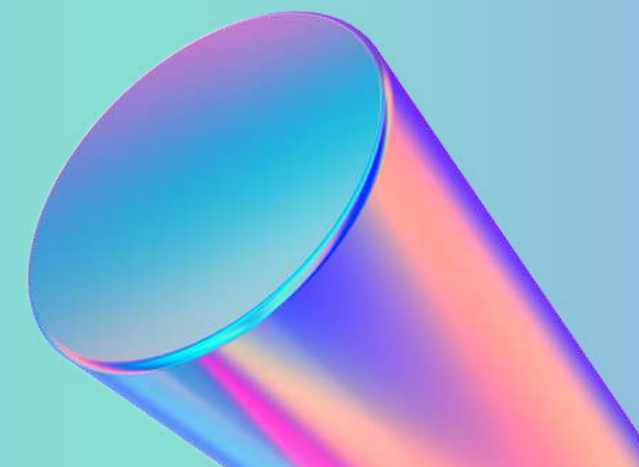
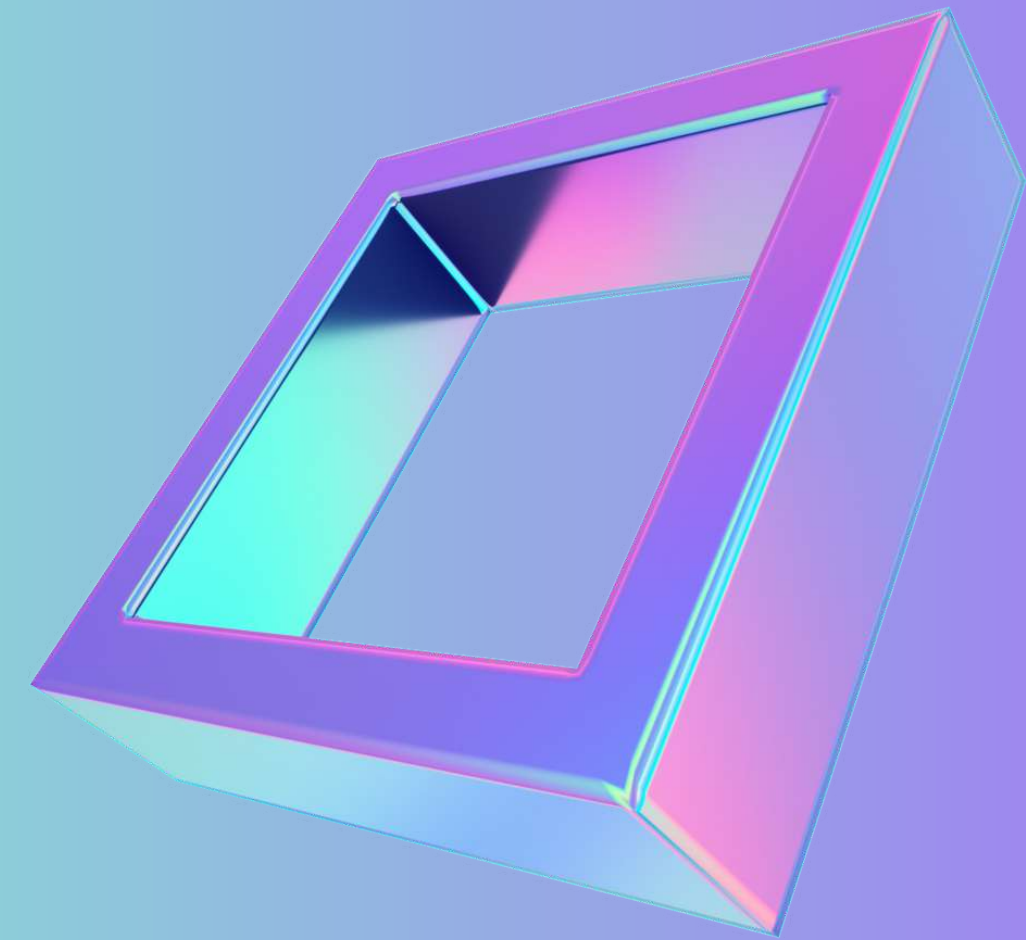
# Puntos de enfoque

- Percepción: Cómo comprendemos nuestro entorno.
- Interpretación: Nuestro contexto nos da una reflexión sobre lo que vemos.
- Contexto: El entorno en el cual nos desarrollamos (también sentimentalmente).
- Realidad: Lo que mis pares y yo percibimos de la misma manera (un "general").
- Automatización: La capacidad de evolucionar cuando el sistema lo considere prudente.



# Elementos a desarrollar

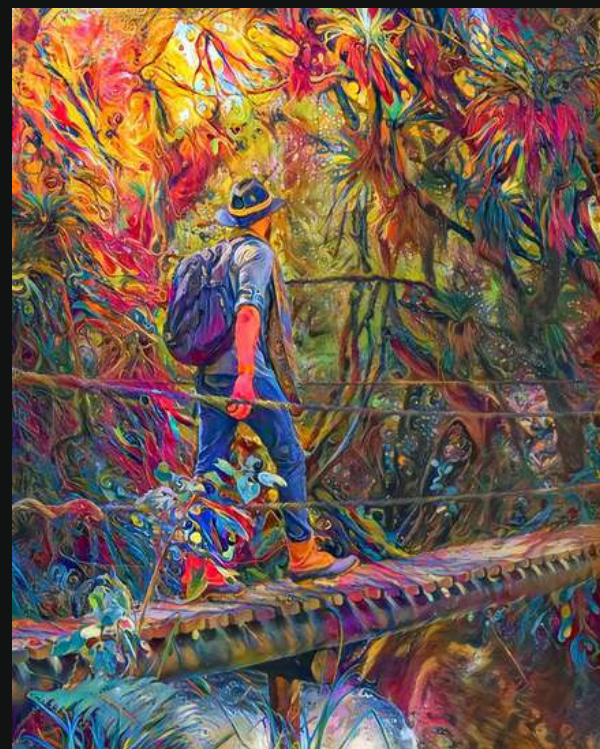
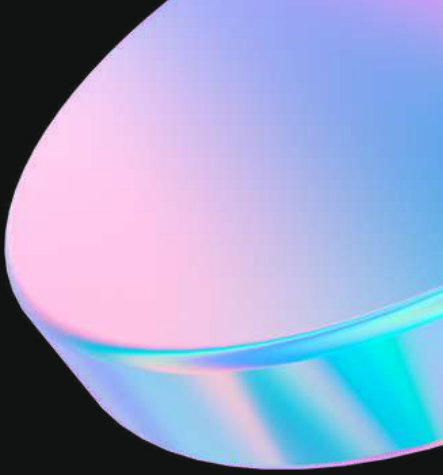
En primera instancia se desarrollará un diorama el cual busca plasmar el sentimiento del estado alterado de la realidad, en donde el usuario logre sentir estos momentos en los que se pierde la percepción. Como segundo proyecto (a futuro) se planteará un taller en donde artistas y diseñadores se unirán para crear una pieza en conjunto bajo efectos de sustancias y otra pieza en total sobriedad, esto con el fin de identificar que elementos siguen siendo relevantes en la pieza.







# Grafía de marca



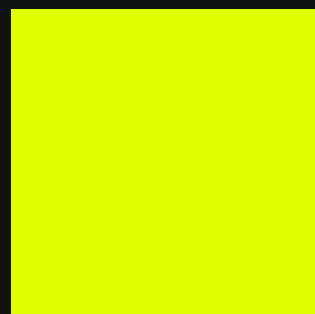
Montserrat

Abstract Groovy

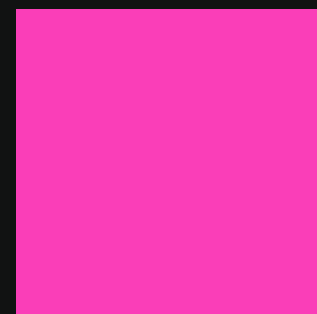
Coolvetica



20033D



E0FF00



FA3EB8





# Objetivo y público

El objetivo principal es comprender que más allá de un punto de vista, compartimos experiencias, momentos y sensaciones las cuales son difíciles de exteriorizar, en este proyecto se busca llegar a ese nivel interior de confortabilidad el cual desarrolla un sentido de pertenencia perceptual del real.

Esta experiencia no tiene un rango de edad especificado debido a que cualquier persona que desee entrar en este campo perceptual es bienvenido, ciertas temáticas si son +18 debido a restricciones, pero el publico objetivo sería jóvenes entre los 20 y los 25 años.