

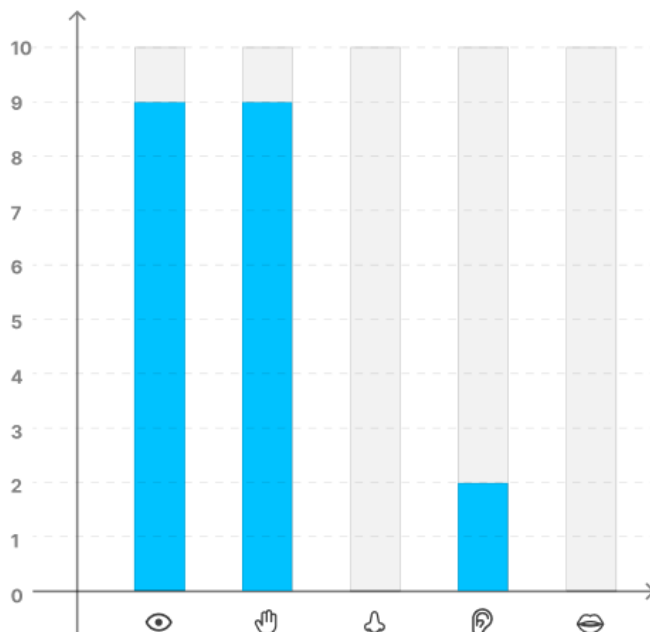
Diseño especulativo:

El diseño especulativo en este proyecto representa un quiebre significativo con las convenciones tradicionales del diseño industrial y de producto. Usualmente, un mouse está diseñado para ser funcional, ergonómico y estéticamente neutro. Al introducir elementos de tripofobia en la carcasa, este diseño obliga a los usuarios y observadores a reevaluar sus expectativas y relaciones con un objeto de uso cotidiano. El efecto de la tripofobia convierte un objeto común en una pieza de conversación y posiblemente en un objeto de estudio o crítica cultural. Se pueden cuestionar las nociones preestablecidas sobre la estética en la tecnología y abrirse un diálogo sobre cómo los elementos discordantes pueden tener su lugar en el diseño de productos.

Diseño emocional:

La emocionalidad en este diseño es polarizante. Para quienes encuentran patrones de tripofobia incómodos o perturbadores, el mouse podría provocar rechazo o aversión. Sin embargo, para otros podría resultar intrigante o incluso atractivo. Este diseño desafía la noción de que los productos deben buscar universalidad en su atractivo emocional. En lugar de buscar un diseño "para todos", este mouse reconoce que los productos pueden ser nicho y generar fuertes respuestas emocionales, lo cual en sí mismo es una forma de engagement con el usuario.

Gráfico diseño para los sentidos:



Affordance:

Desde el punto de vista del affordance, la funcionalidad intuitiva del mouse podría verse comprometida. Los patrones de tripofobia pueden generar cierta reticencia al tocar o interactuar con el mouse, lo que podría reducir su usabilidad. En otros términos, el affordance típico de un mouse —que sugiere ser agarrado y deslizado— podría verse oscurecida o incluso contrarrestada por una textura que evoca respuestas emocionales fuertes.

Propuesta de Diseño Especulativo y Emocional: Exploración de la Tripofobia en Objetos Cotidianos

Esta propuesta de diseño especulativo y emocional se adentra en el territorio de la tripofobia, una fobia caracterizada por una aversión a los patrones repetitivos de agujeros o protuberancias. Nuestro objetivo es desafiar los límites del diseño industrial y explorar cómo estos patrones pueden incorporarse en objetos cotidianos, como sillas, mouse, tazas y alimentos. Además, examinaremos la usabilidad de estos productos y cómo despiertan emociones y respuestas sensoriales en los usuarios. Este proyecto se concibe como una crítica cultural y un experimento destinado a comprender por qué ciertas personas pueden sentir incomodidad ante estos objetos.

En este proyecto, el diseño especulativo se manifiesta a través de la introducción de patrones tripofóbicos en la estética de los objetos cotidianos mencionados. Estos patrones pueden variar en intensidad y ubicación, permitiendo una experimentación gradual con los límites de la tripofobia en el diseño.

La usabilidad de estos productos se mantiene funcional, lo que significa que cumplen con sus propósitos principales. Sin embargo, la experiencia emocional y sensorial que generan puede ser profunda y polarizante. Algunos usuarios podrían sentir curiosidad, intriga o incluso admiración por la provocación emocional que ofrecen estos objetos. Otros podrían experimentar aversión o incomodidad. Esta polarización es fundamental para nuestro experimento y crítica cultural.

Nuestra investigación revela que la tripofobia tiene raíces en respuestas instintivas relacionadas con la percepción de patrones en la naturaleza. Al incorporar estos patrones en objetos cotidianos, exploramos cómo los instintos humanos influyen en la interacción con los objetos y cómo estos instintos pueden manipularse para generar respuestas emocionales y sensoriales únicas.

En nuestra investigación, hemos considerado la interacción de los 5 sentidos en estos productos. No solo nos enfocamos en la vista, sino también en cómo los patrones tripofóbicos pueden influir en el tacto, la audición, el olfato y el gusto. Por ejemplo, la textura de una silla o una taza puede provocar una respuesta táctil, y la presentación visual de alimentos puede afectar la experiencia gastronómica.

Esta propuesta desafía las convenciones del diseño industrial al incorporar la tripofobia en objetos cotidianos. A través de la experimentación gradual, la crítica cultural y la exploración de respuestas emocionales y sensoriales, buscamos comprender mejor por qué ciertas personas pueden sentir aversión hacia estos productos. Nuestro proyecto se presenta como un experimento interdisciplinario que involucra no solo la vista, sino todos los sentidos, y tiene como objetivo abrir un diálogo sobre la relación entre diseño, emociones, percepción estética y la influencia de los instintos humanos en la interacción con los objetos.