



¿POR QUÉ SOLO VER
CON LOS OJOS?

DISEÑO PARA LOS SENTIDOS

El diseño para los sentidos o diseño sensorial se basa justamente en atraer o potenciar lo que estos perciben, abarcando la diversidad humana. Explora el campo de la emoción y el placer de los sentidos, sacando partido de nuevos materiales y nuevos procesos, que permiten nuevas aplicaciones, centrándose en los factores psicológicos, sociales y culturales de la percepción.

Si bien la mayor parte de los objetos están diseñados para la vista, el ser humano reconoce el mundo usando sus múltiples sentidos. El diseño sensorial crea un entorno mejorado multisensorial que abarca una amplia gama de habilidades físicas y mentales para que las personas de todas las edades perciban el movimiento de objetos, aire y cuerpos a través del tacto, el sonido y el olfato, así como también la visión. El diseño sensorial es inclusivo, físico y experimental, al tiempo que mejora la salud, el bienestar y activa el lenguaje y la memoria.

El diseño sensorial considera no sólo la forma de las cosas, sino también cómo nos forman: nuestro comportamiento, nuestras emociones, nuestra verdad.

Este se basa en la fenomenología, campo que explora cómo los humanos y otros seres perciben el mundo, situando el conocimiento en el cuerpo.

..."hasta ahora los diseñadores nos hemos centrado en que las cosas parezcan bonitas y algo en el tacto lo que significa que hemos ignorado los otros tres sentidos"...

Jinsop Lee



EL DISEÑO INDUSTRIAL Y LOS 5 SENTIDOS



Mediante nuevos sabores despertar la curiosidad y el deseo de experimentar de los clientes.



Relacionado sobre todo al diseño ergonómico y la moda, logrando potenciar las sensaciones de la piel.



Lograr que los sonidos vibren dentro nuestro. Potenciar sus cualidades y mejorar su audición.



Crear un código de identidad y reconocimiento por medio de los olores.



Principalmente centrado en la estética para generar deseo, nuevas experiencias y consumo. Claramente la mayoría de los objetos se basan principalmente en este sentido.

..."Se come con la boca, con los ojos, con la mirada, hasta las orejas, por los codos... La máquina de comer, el sujeto, la boca, lo oral en juego..."

Charles Chaplin
La máquina de Comer - 1936



SENSORY STIMULI

Vajilla como
estímulos sensoriales

**¿Puede
la forma, la textura y el color
de los cubiertos cambiar el sabor
de los alimentos?**

Jin Hyun Jeon se vio fascinada por el fenómeno de la sinestesia, una condición neurológica en la que el estímulo de un sentido puede afectar a otro o varios sentidos más. Según la diseñadora todos podemos provocar la sinestesia interior desconocida.

Tomando este fenómeno empezó a trabajar en su proyecto de “estímulo sensorial a través de la cubertería y la vajilla”, teniendo como objetivo ampliar los límites de lo que se puede hacer con ella.

Jin ha creado una serie de docenas de diseños diferentes, hechos en cerámica, plástico o plata, buscando lograr una experiencia mucho más rica al momento de comer. Intenta fomentar la “comida consciente”, que el acto de comer no sea simplemente tragar, engullir, sino que se produzca un aumento de la estimulación multisensorial, complementando los 5 sentidos, los cuales interactúan con el color, la

...“la vajilla que usamos para comer no sólo debe ser una herramienta para colocar alimentos en nuestra boca, sino que debe convertirse en un aperitivo sensorial, provocando nuestros sentidos en el momento en que la comida todavía está en camino a ser consumida”...

Jin Hyun Jeon



forma, la textura, el peso y el volumen de los cubiertos. Esto permite que no sólo el gusto participe en el acto y disfrute de comer.

La diseñadora busca “experiencias sensoriales nutritivas para cuerpo y mente” ...“Manipulando las sensaciones, la experiencia del gusto se intensifica y se transforma”...

Entre los diseños más llamativos se encuentran unas cucharas que ya parecen estar llenas, que lucen los bordes rugosos o goteantes, otras cuyo interior asemeja tener azúcar pegada o que parecen haber sobrevivido maltrechos del lavavajillas.

Jin Hyun Jeon logró convertir un objeto como la cuchara en algo cercano, íntimo, casi como una prolongación de la boca o de la mano.



Jin Hyun Jeon
Diseñadora industrial,
espacial y social,
con sede
en Holanda.

▶ Scanea y
mira el video





TACTILE ORCHESTRA

Una exploración musical de los sentidos

Los artistas de Fillip Studios son Roos Meerman y Tom Kortbeek. Juntos crearon la obra Tactile Orchestra en 2018, una instalación que traduce el tacto en sonido.

Esta consiste en una gran pared de textiles suaves, peludos e inteligentes que reaccionan al tacto. Cuando se la acaricia, la interacción produce múltiples sonidos que pueden explorarse en toda la superficie. Al ser tocada con una mano, activa un instrumento de cuerda, mientras que al ser tocada por varias personas, se escuchan más instrumentos sonando y se crea una sinfonía, tratando al tejido como una orquesta. La forma de acariciar también influye en el sonido que se escucha.



La obra se convirtió en la base de los productos multisensoriales Kozie, aplicado para el cuidado de la salud de personas que padecen demencia, ayudándolos a experimentar asombro y admiración, que generalmente reside en lo inesperado. Esto revela cómo el diseño sensorial puede resolver problemas y mejorar la calidad de vida de las personas.

Fillip Studios: Impacto a través de la maravilla

Creamos objetos tangibles y experiencias que evocan una sensación de asombro y convierten las técnicas utilizadas en un valor impactante e innovador para la sociedad.



Roos Meerman

Diseñadora industrial,
desarrollo de materiales y técnicas
por medio de fuerzas
naturales invisibles.



Tom Kortbeek

Lic. en Letras y Música,
desarrolla proyectos en
la intersección de la
innovación artística y técnica.

“En todas las industrias y disciplinas, los diseñadores buscan ávidamente formas de estimular nuestras respuestas sensoriales para resolver problemas de acceso y enriquecer nuestras interacciones con el mundo”

Caroline Baumann
Directora de Cooper Hewitt

Descubrimos que nos interesa el campo del diseño sensorial porque ofrece una alternativa distinta a la objetualidad, permitiendo no sólo experimentar y diseñar para los sentidos, sino también desarrollar y potenciar los propios.

Creemos que un diseñador debe desarrollar un método de diseño para los sentidos, necesita concentrarse conscientemente en ellos y construir un proceso de síntesis...aprender a explorar, experimentar e inventar nuevos formatos y combinaciones de una experiencia inmersiva completa.

Podemos considerarlo dentro del Diseño Industrial porque busca conducir a la concepción de productos que a través de sus cualidades tanto utilitarias como comunicativas, sean capaces de satisfacer de mejor manera las necesidades humanas derivadas directa e indirectamente de los sistemas sensoriales, fomentando la estimulación sensorial y por lo tanto la inteligencia y mayor bienestar físico y anímico del ser humano.

Perfiles



Investigador

para saber y
conocer



Innovador

para sorprender
mediante lo nuevo



Explorador

para poder
descubrir la forma

Imaginamos un espacio de trabajo dual, por un lado, que se encuentre repleto de recursos como instrumentos, colores, texturas, fragancias y todo lo necesario para poder experimentar con los sentidos, y por otro lado un lugar despojado de todo, para poder descubrir sus propios sentidos sin estímulos externos.

CONCLUSIONES

El diseño sensorial es un ámbito de interés para muchos diseñadores, con el fin de desarrollar nuevas cualidades visuales (colores, materiales, formas), táctiles, olfativas y sonoras, tal como se perciben por los usuarios.

Tiene el potencial de rehacer el mundo para que funcione mejor para más personas, la capacidad de hacernos más conscientes de cómo nuestro cerebro percibe y procesa la información, y de crear entornos más estimulantes, aunque hoy en día el diseño está enjaulado por la imagen y la objetualidad. Miramos el diseño, no lo sentimos, experimentamos o vivimos. Desde la mirada del diseño sensorial podemos decir que la mayoría del diseño posee un sin sentido, el frío, técnico, formal e inhumano, diseñado para cumplir funciones comerciales o técnicas en lugar de sorprender, inspirar y deleitar. Son entornos que se ven bien, pero que no tienen un alma para vivir. Los diseñadores no tienen un proceso creativo establecido para la integración y síntesis del diseño para los sentidos. Nuestra práctica de diseño está construida para la imagen.

“Una alfombra inhala ruido; las tablas del suelo suspiran de pena. El diseño sensorial ajusta nuestra piel, huesos y músculos. Hace cosquillas, pellizcos y estallidos. Se juega rudo. Nos toca y nos toca volver a tocar”.

Andrea Lipps - Ellen Lupton



BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.economiadehoy.es/noticia/26477/empresas/5-sentidos-que-involucran-al-diseno-y-la-creatividad.html>
 - <http://www.brandpos.com/los-5-sentidos-en-el-diseno-de-experiencias-en-retail/>
 - https://elpais.com/cultura/2013/02/27/actualidad/1361994136_460912.html
 - <http://jjhyun.com/portfolio/stimuli-x-rndg/>
 - <http://notisabor.blogspot.com/2013/03/origen-de-la-cuchara-herramienta.html>
 - <https://www.nuevamujer.com/gourmet/2013/02/16/diseno-culinario-cucharas-para-estimular-los-sentidos.html>
 - <https://www.dezeen.com/2012/11/18/tableware-as-sensorial-stimuli-cutlery-by-jinhyun-jeon/>
 - <https://www.bangkokpost.com/life/social-and-lifestyle/432003/tasting-the-rainbow>
 - <https://www.fillipstudios.com/artists/>
 - <https://innovatie.artez.nl/2015/06/roos-meerman-laatste-blogpost/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=Q30GTyvjp9k>
 - <https://studiumgenerale.artez.nl/nl/studies/people/fillip+studios+tom+kortbeek+roos+meerman/>
 - <https://www.cooperhewitt.org/channel/senses/>
 - <https://www.nytimes.com/2018/04/19/arts/design/the-senses-review-cooper-hewitt.html>
 - <https://innovatie.artez.nl/author/roos-meerman/>
 - <https://www.curbed.com/2018/4/26/17272526/cooper-hewitt-museum-the-senses-exhibition-sensory-design>
 - <https://www.nytimes.com/2018/04/19/arts/design/the-senses-review-cooper-hewitt.html>
 - <https://www.fillipstudios.com/artists/>
 - <https://www.metropolismag.com/architecture/multisensory-architecture-design-history/pic/47846/>
- Libro: The Senses: Design Beyond Vision -
 Autor: Andrea Lipps, Ellen Lupton
 Editor: Cooper Hewitt, Museo de Diseño Smithsonian y Princeton Architectural Press
 Fecha: 2018

