

BOGOTÁ

1RO DE JUNIO

2026

¿HASTA DÓNDE TE ALCANZAS

A

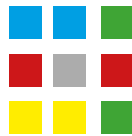
MIRAR ?

METODOLOGÍA MÁS
CONOCIDA COMO

“ESTUDIO DE MIRADA”

SILVIA LÓPEZ MENESES
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

TRABAJO DE GRADO



Universidad de los Andes

Junio 2026

Bogotá d.c

Facultad de arquitectura y diseño

Departamento de diseño

Trabajo de grado

Silvia López Meneses

202122852

Dirección y asesoría:

Alexander Rudolf Gumbel.

Índice

1. Resumen / Abstract.....	1
2. Sala de espera (Introducción).....	2
2.1 Motivación	4
2.2 Pregunta de investigación	6
2.3 ¿Por qué un Estudio de mirada?	8
3. Historia Clínica (Marco Teórico)	10
3.1 Glosario	10
Eje 1 — La memoria como lente.....	14
3.2 Memoria Colectiva y culturas del recuerdo - Astrid Erll	14
Eje 2 — El diseño como el marco.	16
3.3 Diseño Especulativo: Speculative Everything (Dunne y Raby)	16
3.4 El Pensamiento Sistémico — Donella Meadows.....	21
Eje 3 — La creatividad como expansión.	24
3.5 El acto de crear: Una manera de ser — Rick Rubin	24
3.6 The Artist's Way — Julia Cameron.....	26
Eje 4 — Los insumos.....	28
3.7 Ciudadela — Antoine de Saint-Exupéry.....	28
3.8 Identität — Rolf Eickelpasch y Claudia Rademacher (2004)	29
3.9 Hallazgos del marco teórico	32
4. Anatomía de la mirada — (Objetivos del proyecto)	34
¿Qué no es?	34
Objetivo general.....	35
Objetivos específicos	35

5. Procesos Clínicos.....	(Metodología)36
5.1 Enfoque metodológico.....	36
5.2 Metodología de prototipado.....	37
5.3 Prototipos	38
Prototipo #2	44
Prototipo #3	46
Prototipo #4	48
Prototipo #5	50
Prototipo #6	53
Prototipo #7	54
Prototipo #8	56
Prototipo #9	58
6. Hallazgos	61
6.1 Macro hallazgos	70
6.2 insights	72
7. Propuesta final	74
8. Conclusiones.....	88
9.Bibliografía.....	90

**Agradecimientos a
todas las personas
que me ayudaron
en este proyecto,
especialmente por su
tiempo.**

Leonardo Lamus
Gregorio Camargo
Carolina Rodríguez
Juan Esteban Arcila
Juliana López
Adriana Pallarez
Valeria Castellanos
Mariana Castellanos
Isabella Estrada
Andrés Santofimio
Manuela Herrán
Isabel Forero
Santiago Gomez
Alejandro Alfonso
Gabriela Freydell
Jean Carlos
Juliana Mora Rey
Sofia Torres
Manuela Granados
Maria Jose Zapata
Gladys Torrado
Felipe Gomez
Alejandro Torres
Tala Pedraza
Elizabeth Hidalgo
Carlos Herrán
Matha Meneses
Alvaro López

Gracias, Alex, por tu guía durante toda esta neblina

1. Resumen / Abstract

¿Hasta dónde te alcanzas a mirar? Es un estudio de mirada (metodología) que explora y busca expandir nuestros horizontes, acercándonos a la incertidumbre de manera lúdica y abriéndonos a las posibilidades. Las certezas suelen restringir nuestro campo de acción. Estas pueden encegarnos y generar una falsa sensación de confort. La metodología aquí propuesta surge de prácticas creativas y herramientas de diseño, para así ampliar nuestra mirada para concebir nuevas posibilidades de habitar nuestra cotidianidad.

Al profundizar en la introspección y reconocer nuestra naturaleza contradictoria y cambiante, la metodología propone narrar vidas ajenas con ojos propios. Esto crea un espacio de apertura individual como colectiva, donde el norte se encuentra adentro y los problemas pesan menos. Usando recursos de diseño en una simulación de la vida cotidiana, nos aventajamos de las certezas para poder llegar a ver las posibilidades.

Keywords

Metodología, Diseño especulativo, memoria, certeza y posibilidad, introspección colectiva

2. Sala de espera

(Introducción)

¿Qué es la mirada? Todos tenemos una propia, basada en experiencias, sueños, deseos y dolores. La mirada nos facilita interpretar el mundo desde adentro; es el acto consciente o inconsciente de dirigir la atención a algo y construir su significado. Nos contamos historias que, desde nuestro punto de vista, se van convirtiendo en certezas. Estas certezas nos acortan el horizonte, por así decirlo, pero ¿cómo se podrían expandir esos límites? y tener ojos que nos abran a nuevas maneras de vivir.

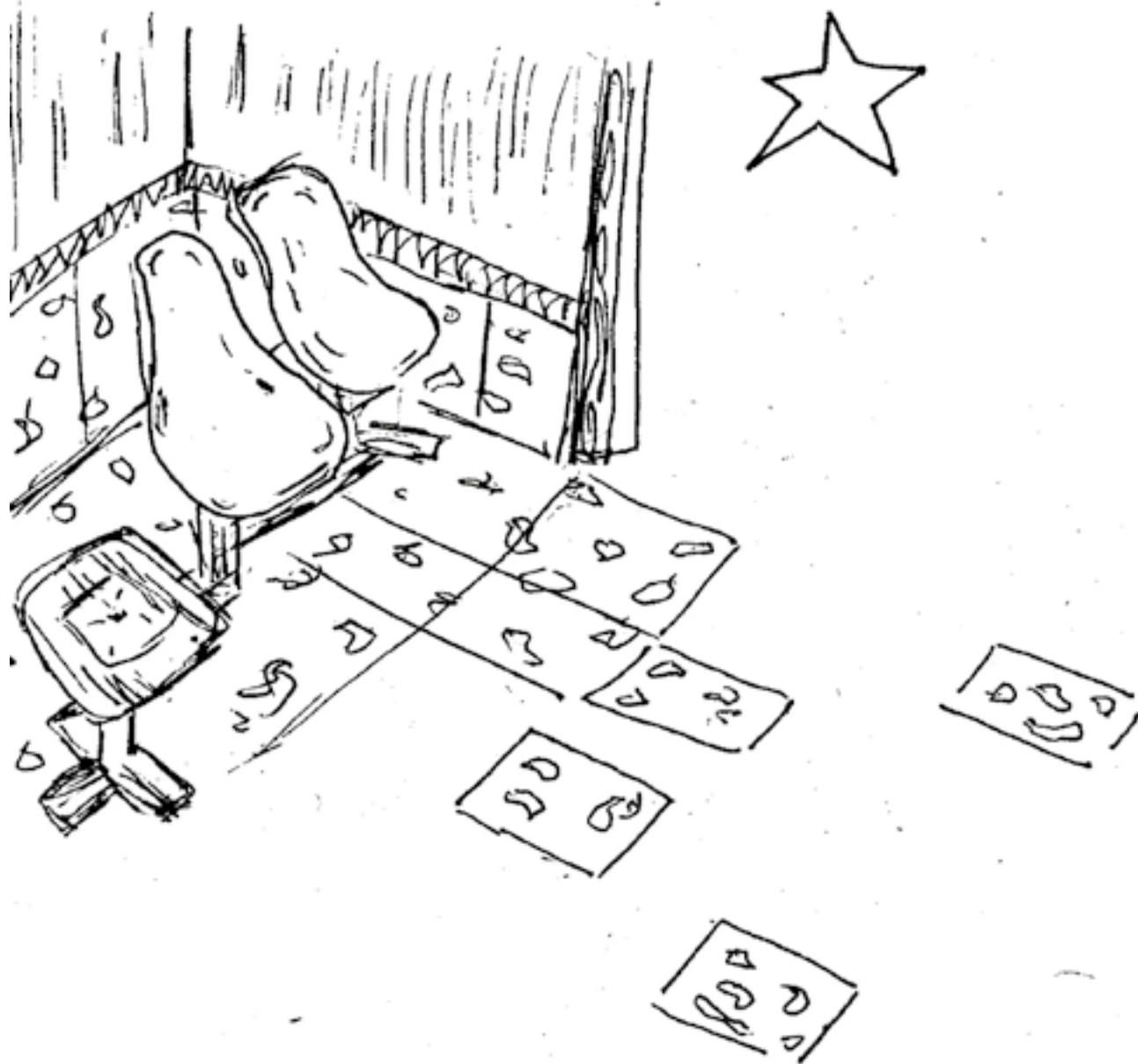
Para hacer eso deberíamos ganar consciencia sobre lo que nuestros ojos ya ven cuando miran. Para este proyecto esto se hace desde el juego, la imaginación y desde entablar una amistad con la incertidumbre, como se hace en los procesos creativos. Deberíamos ir a chequearnos la mirada. ¿No lo creen?

El propósito de este proyecto es ampliar lo que eres capaz de imaginarte siendo, para que salgas del método viendo un poco más lejos.

El estudio de mirada aquí propuesto se divide en 5 partes:

1. Preparar — Al inicio se usan métodos que activan la presencia y la creatividad en grupo.
2. Expandir — Un ejercicio de introspección con el Cubo Rubik como dispositivo de creación donde cada color del cubo recoge fragmentos del individuo: roles, deseos, límites, etc... Se completa en grupo.
3. Recomponer — Al mezclar el cubo las categorías se cruzan y surgen combinaciones que mezclan fragmentos del individuo.
4. Imaginar — Se toma una situación ficticia ajena al azar, el individuo navega la cara mezclada para, desde la distancia, narrarse interpretando cada uno de los 9 fragmentos dentro del cubo y así construir una historia.
5. Reinterpretar — El cierre. Volver a lo propio.

Salas de espera



2.1 Motivación

Un día vi un diagrama que genuinamente odié. Me pareció que le faltaba de todo al intentar explicar los futuros posibles. El diagrama es el siguiente.

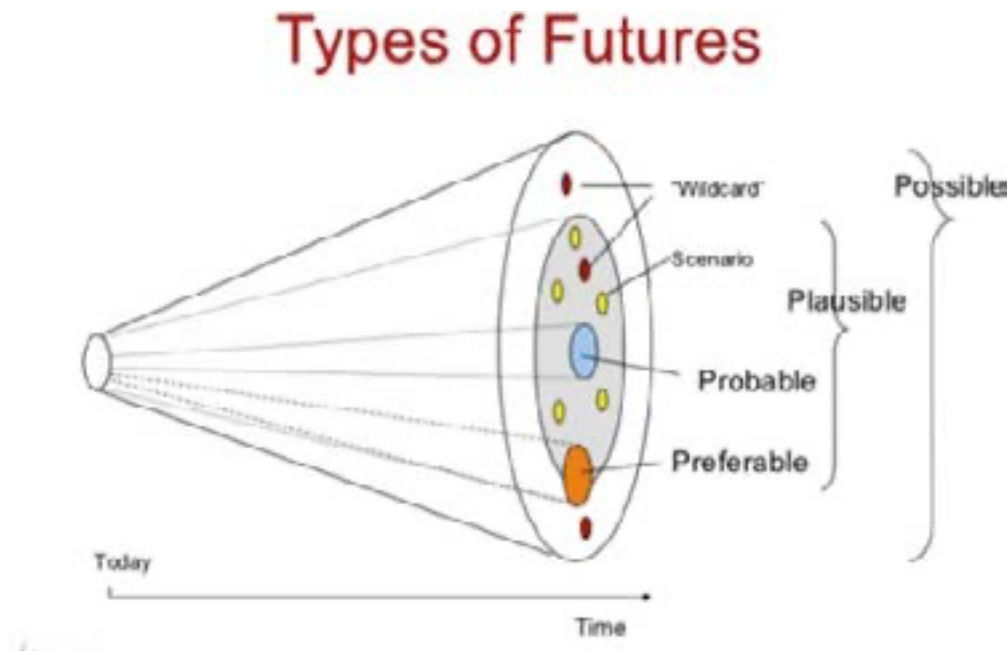


Figura 1 Futures cone, Clem Bezold [1993]

Me comencé a preguntar qué significaban sus convenciones, así como cómo podía ir de lo probable a lo posible, si es que algo así se podía. ¿Cómo dar ese salto? ¿Cuáles son las variables para estirar ese diagrama? No dejaba de pensar en él. Pronto me di cuenta de que lo que realmente me molestaba es que no todos tenemos la amplitud visual para ver más allá de lo probable. Pero si la llegamos a tener nos causa angustia, especialmente pensar en todo lo posible que puede suceder en el espacio de la incertidumbre. Me generó tanta curiosidad que decidí hacer mi propia versión de él. Haciéndole los ajustes pertinentes para calmar mis molestias, entre ellos, un cambio de título, no era Types of futures, era otra cosa similar, un diagnóstico de futuros visibles.

Comencé a ver que el tema de los futuros visibles y el de hacerse amigo de la incertidumbre ya habían sido tratados durante toda mi carrera. En los dichos prototipos y sus mil iteraciones. La carrera me entrenó para lanzarme a la incertidumbre y aprender de ella, y me enseñó que uno puede traducir ideas para llevarlas al mundo. Empecé a caer en

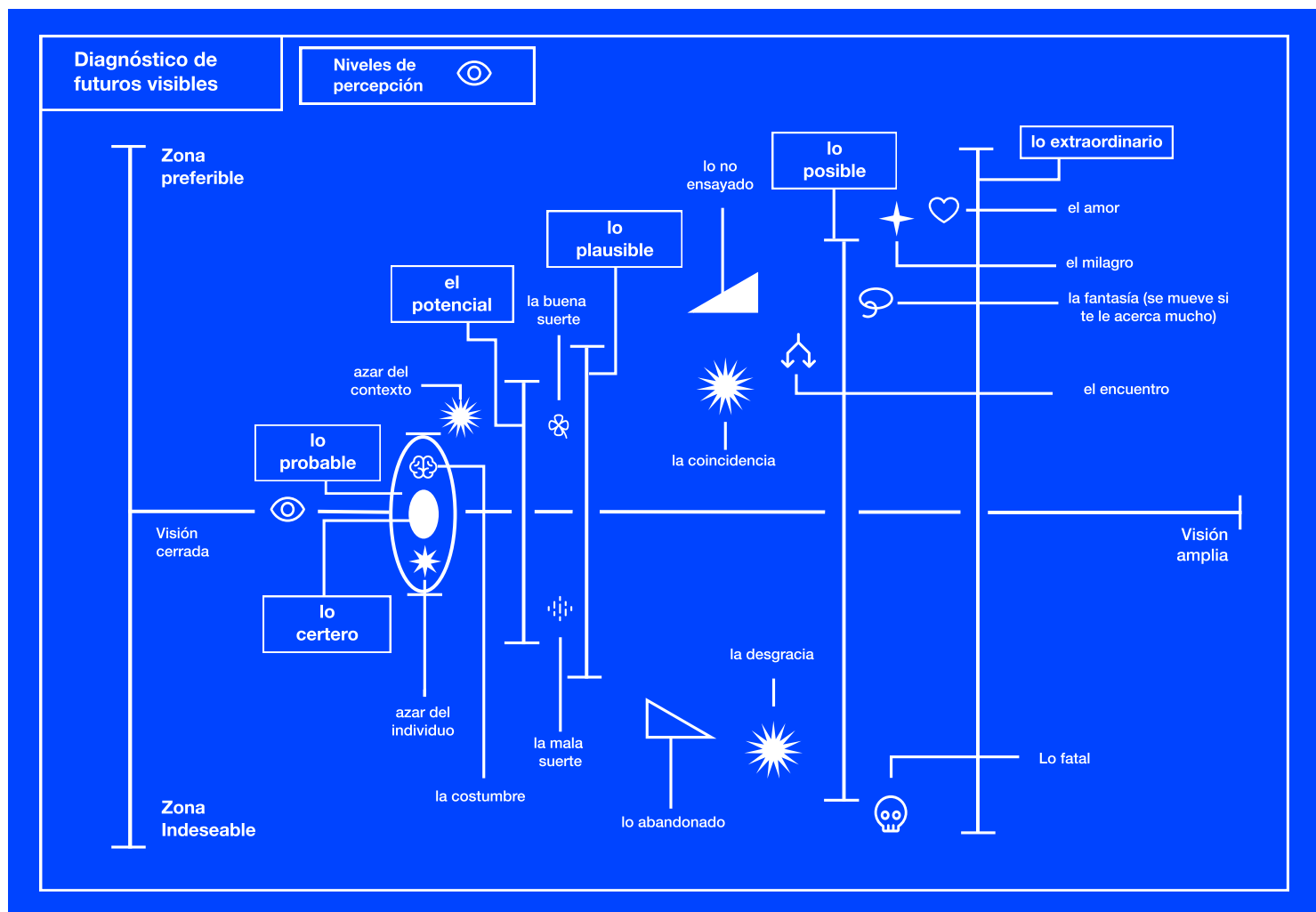


Figura 2 Diagnóstico futuros visibles, autoría propia [Bogotá 2026]

cuenta de que el proceso de diseño (definir - idear) y el salto (certidumbre - posibilidad) dialogaban bastante. Ambos buscaban explorar un terreno desconocido y aprender de él. Solo que en diseño se sabía desde un principio que el proceso iba a ser desordenado, que era todo menos lineal, incluso hasta más divertido, porque le daba paso al intento. En la cotidianidad esa mentalidad difiere; todo es muy estricto, muy serio. Gracias a las consecuencias que nos imaginamos, nos mantenemos al margen en nuestras decisiones en vez de darle paso a la creatividad.

Entonces, ¿cómo se vería algo que parte de la cotidianidad pero use las herramientas de diseño para ayudar a imaginarnos de maneras distintas? ¿Podría ese algo ser divertido? ¿Se podría prototipar ese salto? Me mueve generar consciencia sobre

nuestras maneras de transitar el mundo. Me obsesioné tanto con eso que tuve que hacer algo al respecto. Este proyecto es ese *algo*.

Pero la pregunta no solo venía del diagrama, venía también de haberlo vivido. 20 años de mi vida los pasé en Bogotá construyendo lo que creía que iba a ser una identidad fija. Los 21 los viví en Francia, allí la libertad de estar en otro lugar, conocer personas que vivían su vida de maneras muy diferentes a la mía me dio el empuje para vivir distinto. Lo que pensaba como las reglas fijas sobre mí se me disolvían entre las manos cada día. Allí le llaman *la joie de vivre*. A los 22 me encuentro de nuevo en Bogotá creando nuevas historias de mí, porque un día me atreví a pensarlas y lo que consideraba un espacio de incertidumbre que angustiaba, se volvió un espacio para crear.

2.2 Pregunta de investigación

**¿Cómo
ampliar la
percepción
de lo
posible en la
cotidianidad
a través del
diseño?**





1 220 pages of serious fun.



2.3 ¿Por qué un Estudio de mirada?

Al ver los diagramas existentes de futuros posibles, se vio un patrón: todos están en 2D. Surgió entonces una idea: ¿Podría entenderse como un campo de visión con profundidad? En ese orden de ideas la probabilidad es un campo cuyos límites están definidos y son cortos, asimismo son claros. La posibilidad, por otro lado, es lejana y no todos la pueden ver, es difusa. Es clave tener esto en mente

porque en ese orden de ideas la mirada se convierte en objeto de estudio y de expansión.

Un mejor y más provechoso diagrama es el siguiente. Aunque sigue en dos dimensiones, sus convenciones ayudan a verlo como un campo donde lo probable está dibujado como una linterna de corto alcance, enfocada y pequeña dentro de la posibilidad.

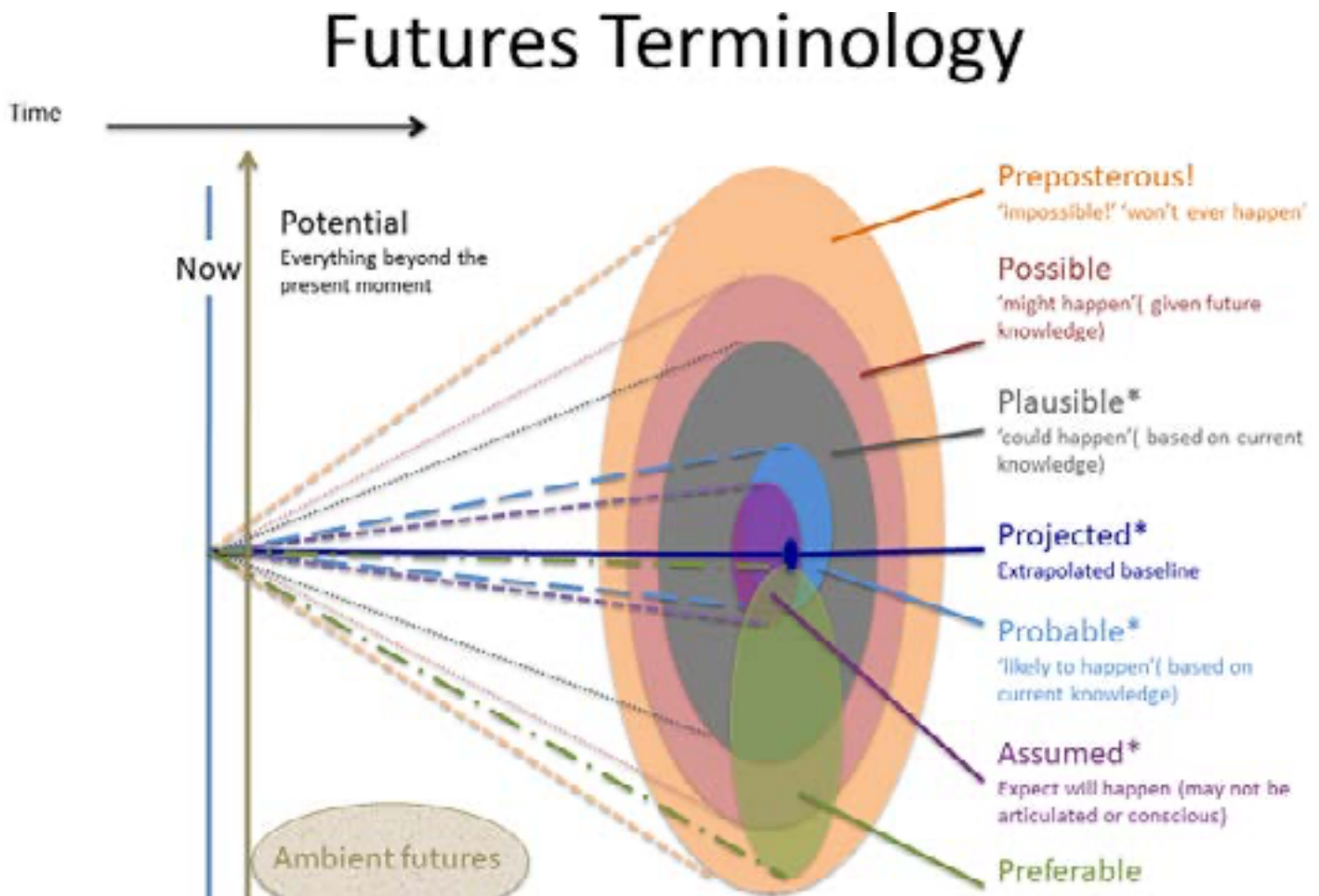


Figura 3 De “Futures terminology,” por S. Pride, 2020, IPANZ (ahora Hāpai Public). https://hapaipublic.org.nz/Article?Action=View&Article_id=150253

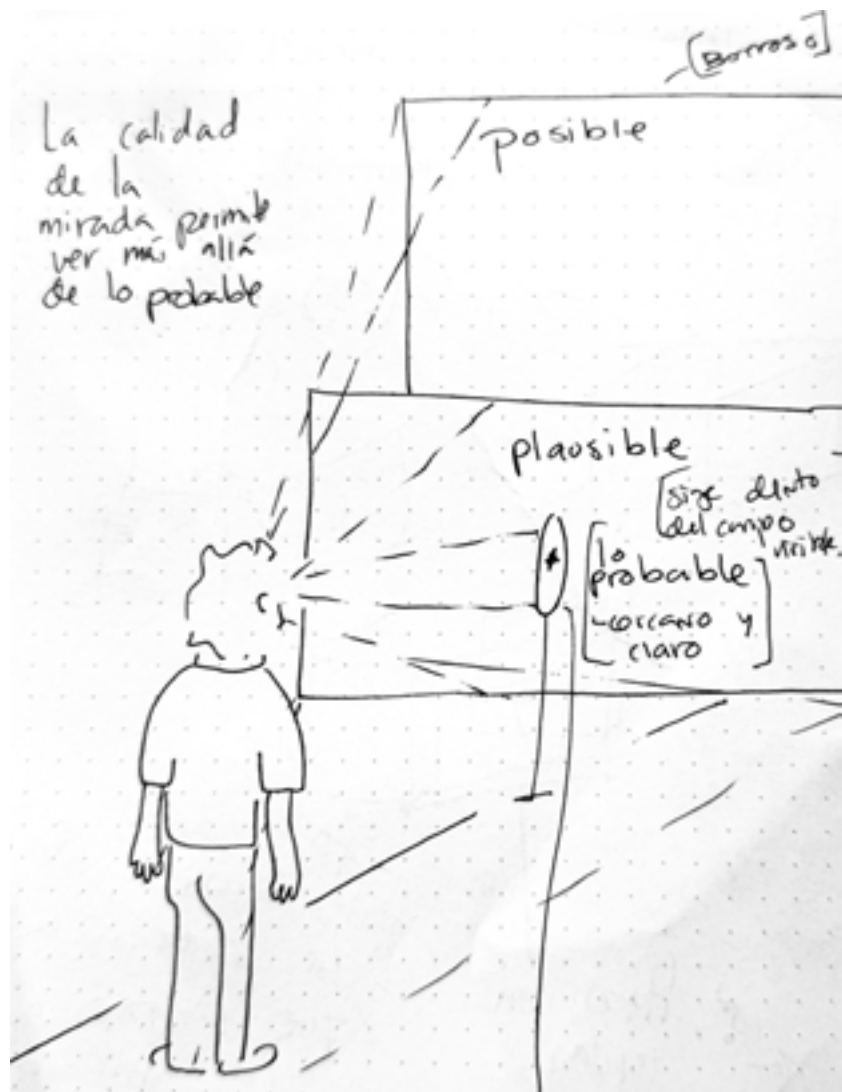


Figura 4 futuros visibles con profundidad, autoría propia [Bogotá 2026]

Entender los futuros visibles como un campo de profundidad permite también entender cómo funcionan las maneras de mirar. De esta manera se pueden definir los siguientes diagnósticos:

Miopía: Dificultad para ver posibilidades lejanas con claridad. Las probabilidades son claras al ojo pero lo posible se difumina.

Astigmatismo: Tanto lo lejano como lo cercano puede parecer borroso. Hay múltiples puntos focales y la atención se dispersa entre lo plausible.

Cataratas: Nublan la visión en general y hacen que los colores se perciban menos intensos. Aparecen cuando la mirada se ha acostumbrado tanto a lo mismo que ya no distingue matices.

Algo que cabe recalcar es que los diagnósticos no están aquí para ser juzgados. Este estudio no busca reemplazar la mirada existente, propone darle las condiciones para entenderla, mapearla y jugar con ella. Diversificando entre las lejanías para construir un imaginario mucho más amplio.

3. Historia Clínica

(Marco Teórico)

Para entender la mirada, primero hay que definir las palabras que la componen, las mismas que están en la introducción. Aquí se encuentra un glosario de autoría propia con algunas cucharadas de la RAE en orden lógico. Se adjunta una canción para nutrir la definición musicalmente. También se le recomienda al lector buscar estas palabras después de leer las definiciones en el abstract y la introducción.

3.1 Glosario

Certeza: Se entiende como un conocimiento “seguro” sobre sí mismo. Este actúa como un punto fijo para interpretar la realidad. Son anclas basadas en experiencias pasadas que van definiendo los límites de la zona de confort. Pueden generar resistencia al cambio o al cuestionamiento de las propias creencias. Se puede tener certeza de algo falso. Las certezas son atractivas a la vez que limitantes.

Once in a lifetime — Talking Heads

Probabilidad: Verosimilitud o fundada apariencia de verdad. Las probabilidades permiten anticipar resultados, evaluar riesgos y tomar decisiones informadas ante la incertidumbre cotidiana. Siguen siendo apariencias, y las apariencias engañan al ojo, le hacen ver límites donde no los hay.

The Logical Song — Supertramp

Plausibilidad: Es una cualidad de aquello que resulta creíble, admisible o aceptable. Se basa en pruebas disponibles, pero también en la experiencia común, especialmente la que tenemos más cerca o la que nos enseñan a creer. Muestra qué tan probable o razonable es una hipótesis, argumento o historia.

Man in the Mirror — Michael Jackson

Potencial “El puente” : Es una fuerza latente. No se refiere al evento, sino a la capacidad. Es la virtud o recurso que, si se activa, convierte una posibilidad en algo plausible o probable.

Lady Lady — Olivia Dean

Posibilidad: La posibilidad es el espectro más amplio. Incluye todo lo que podría suceder, basándose en el conocimiento que tenemos hoy o que podríamos tener en el futuro. Son escenarios imaginables sin restricciones severas de verosimilitud inmediata. La posibilidad exige apertura. Existe antes de la validación, antes de la certeza y antes incluso de la acción. Es un territorio flexible donde una persona puede ensayar versiones distintas de sí misma y de su realidad. Es lo que alcanzamos a ver cuando ampliamos la mirada lo suficiente como para no reducirnos únicamente a lo que ya conocemos de nosotros mismos.

Unwritten — Natasha Bedingfield

Incertidumbre: La incertidumbre se entiende como la zona gris, donde todo puede pasar, donde las certezas no existen. Al ser humano lo hace sentir vulnerable, le da ansiedad y desasosiego. La incertidumbre para este proyecto es con lo que se busca entablar amistad. También se puede ver como la niebla y, así como la niebla, es transitoria.

Yet Another Mystery — Nathaniel Drew

La mirada: En la mayoría de idiomas hay una separación lingüística entre el ver y el mirar. El ver es algo natural, vemos porque nuestros ojos reciben luz. La mirada se construye a lo largo de nuestros días, es el filtro por donde reconocemos y nos relacionamos con la realidad. En el texto *Más allá del ver está el mirar*, Vásquez Rodríguez (1992) lo explica así: “El ver depende del ángulo de visión de nuestros ojos, el mirar está en directa relación con nuestra forma de socialización, con la calidad de nuestros imaginarios” (p. 2).

Si la mirada depende de los imaginarios que tenemos, ¿podríamos construir unos nuevos? ¿Cómo se ve la cotidianidad desde ahí? Vásquez Rodríguez (1992) también habla de una taxonomía de la mirada: hay miradas pesadas y miradas livianas. Las pesadas están hechas de plomo, “son miradas duras y duraderas” (Vásquez Rodríguez, 1992, p. 2), las que juzgan, las que encasillan. Las livianas son las que vivifican, las que dan aire y esperanza. Lo que me pregunto es desde cuál de las dos nos miramos a nosotros mismos cuando pensamos en lo que somos capaces de hacer. Porque si la mirada tiene el poder de enaltecer o degollar al sujeto, también tiene el poder de expandirlo o achicarlo.

Una vez vi un caso de una mujer que nunca se quitó los lentes de contacto cuando se iba a dormir. Se ponía un lente nuevo día tras día, estrenaba ojo, y ponía el nuevo casi encima del anterior. Me gusta pensar que tenía la mejor visión de todas y que podía hacer zoom. Tuvieron que operarla después. A lo que voy es que si la mirada es un lente, este proyecto propone añadir uno encima, no quitarle el que ya tiene. Incluso hasta de intentar hacer zoom.

Nota:

Otra cosa para tener en cuenta es que los prototipos se hicieron a la par que se nutría el marco teórico, funciona para entender los ajustes en las iteraciones. Para una mayor comprensión, cada referente tiene un número (ej: 3.2) que después estará en la tabla de prototipos donde se entiende mejor qué cambios realizó dentro del mismo. Este proceso fue un zigzag.



Eje 1 — La memoria como lente.

Antes de expandir la mirada hay que entender qué la construye. La memoria no es solo lo que recordamos sino la estructura desde la cual interpretamos todo lo demás.

3.2 Memoria Colectiva y culturas del recuerdo - Astrid Erll

Para nutrir el marco teórico es fundamental hablar primero de Astrid Erll (2005/2012). El pilar que explica cómo la memoria es la “lente” que configura nuestra mirada actual. Lo que define nuestros niveles de profundidad en la visión. Bajo esta perspectiva, se propone que para expandir los límites, debemos entender primero cómo están organizados nuestros recuerdos y las dimensiones de la memoria como medios para revelar las certezas.

Para entender desde dónde construimos nuestra visión del mundo, es necesario dirigirse a la memoria. Hay quienes dictan que definir un tema así de amplio no se considera posible ni deseable dadas las múltiples perspectivas en juego; sin embargo, Erll (2005/2012) logra proponer un modelo heurístico que organiza la cultura del recuerdo en tres dimensiones interconectadas que actúan como la materia prima de nuestra percepción:

i. Dimensiones del recuerdo

Dimensión Mental: Se refiere a los esquemas y

modelos de pensamiento que guían nuestra percepción. Son los filtros internos que deciden qué es importante recordar y qué no. Aquí entra la memoria episódica, que es nuestra capacidad de realizar un “viaje mental en el tiempo” para revivir una experiencia propia, convirtiéndonos en narradores de nuestra vida.

Dimensión Social: Abarca los marcos y personas que validan y dan forma a nuestros recuerdos. Nadie recuerda solo; recordamos para y con los demás. Por ejemplo: la memoria comunicativa, que es el recuerdo que surge del diálogo cotidiano y la interacción directa con personas cercanas.

Dimensión Material: Se refiere a los artefactos y medios físicos que “objetivan” la memoria, permitiendo que el recuerdo sea tangible y compartible. Los “cues” o disparadores son objetos que actúan como señales que ponen en marcha el proceso de evocación en nuestra mente.

ii. Las Ficciones Revisionistas

Cuando estas dimensiones se reagrupan de forma deliberada y creativa, entramos en el terreno que Erll (2005/2012) define como las ficciones revisionistas. Estas utilizan la capacidad de la memoria para reconfigurarse y explorar versiones potenciales de lo que la historia tuvo la capacidad de ser.

Al jugar con los fragmentos de la memoria y unirlos de distintas maneras, se producen narrativas que permiten indagar, deconstruir y transformar las versiones “oficiales” o “certeras” que tenemos de la historia. Traer estos conceptos al plano individual es lo que permitiría que el individuo deje de verse como una historia tallada en piedra para reconocerse flexible.

Para llevar estos conceptos del plano literario y colectivo al plano individual, se identificaron los pasos que propone Erll (2005/2012), interpretándolos como hoja de ruta. Si la literatura usa la palabra para reescribir la memoria de un pueblo, el diseño puede crear un mecanismo para que el individuo haga lo mismo con la suya.

Paso 1: Identificación de la “Versión Oficial” El primer paso consiste en identificar el canon o la narrativa dominante que ha fijado la memoria de una manera determinada. Esta es una versión “certera” pero selectiva que deja a un lado otras realidades y da un falso sentido de coherencia a la historia.

Paso 2: Selección Crítica y Reagrupación. Una vez identificada la narrativa limitante, se realiza la operación de añadir y reagrupar los datos disponibles en el presente. Esto con el objetivo de realizar una selección crítica de fragmentos, voces, o lugares que se omitieron en la versión oficial.

Paso 3: Configuración en Modo Antagonista Con los fragmentos seleccionados, se construye una nueva configuración que se opone a la anterior. Erll (2005/2012) define esto como el modo antagonista de la retórica de la memoria: una pelea por la “soberanía del recuerdo”. Aplicado al individuo, es una pelea por la soberanía de su propia historia, lo que es y lo que puede ser.

¿Cómo se podrían traducir estos conceptos a experiencias, propuestas y materialidades a través del diseño?

Eje 2 — El diseño como el marco.

Si la memoria es la lente, el diseño es el instrumento que permite cambiarla. Este eje explora cómo el diseño puede intervenir en los sistemas de creencias y abrir campos de visión nuevos.



3.3 Diseño Especulativo: Speculative Everything (Dunne y Raby)

El diseño especulativo se caracteriza por su renuncia a la función tradicional de servicio a la industria para convertirse en un medio de especulación sobre cómo podrían ser las cosas. A diferencia del diseño afirmativo, que refuerza el statu quo, esta disciplina prospera en la imaginación y busca abrir nuevas perspectivas sobre los llamados “problemas complejos” (wicked problems), creando espacios para el debate sobre formas alternativas de ser. Su objetivo principal es actuar como un catalizador

para redefinir nuestra relación con la realidad, utilizando escenarios ficticios para permitirnos imaginar nuestra realidad.

Para expandir la mirada según el diseño especulativo, existen ciertas herramientas tanto técnicas como conceptuales que le permiten navegar con tranquilidad en la incertidumbre. Dentro de esta referencia encontré otro diagrama que mostraba los campos de mirada, pero enfocado a la hora de diseñar.

“Literature deals with the possibilities of human nature, whereas design deals with the possibilities of human nature manifested in machines and systems.”

(Dunne, A., & Raby, F, 2013, p103)

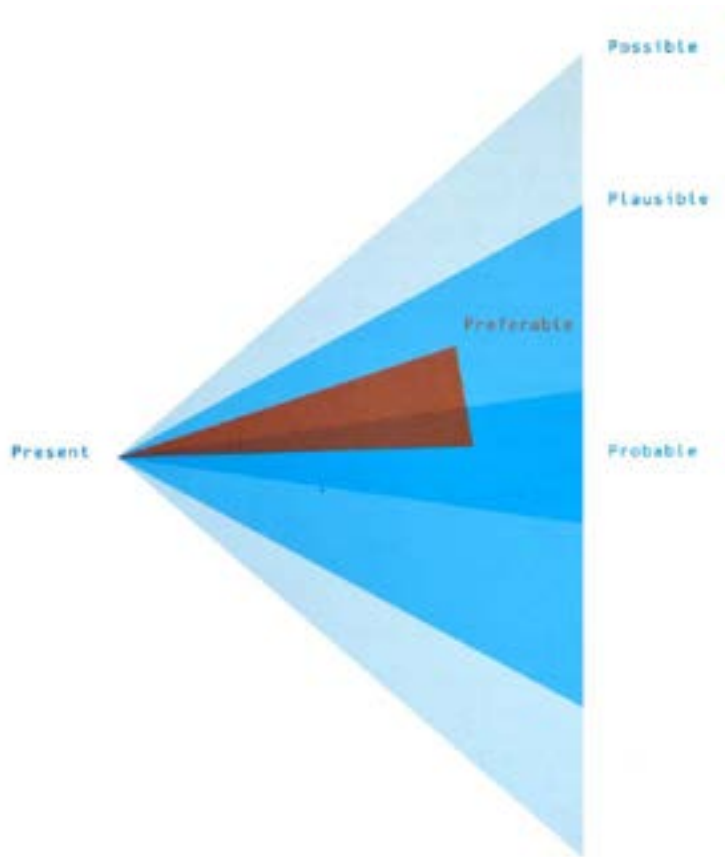


Figura 5 De *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming* (p. 5), por A. Dunne y F. Raby, 2013, The MIT Press.

i. Más allá del diseño radical: el espectro de lo posible

Lo que más interesa del diseño especulativo es que se sitúa en un espacio intermedio entre la realidad y lo imposible, con un pie a cada lado. Para navegar este terreno, se utiliza el modelo de los conos de futuros (PPPP), que distingue entre lo probable, lo plausible, lo posible y lo preferible. Mientras que el diseño convencional suele limitarse a lo probable, la especulación se aventura hacia lo posible. El objetivo de este desplazamiento es utilizar el campo de la posibilidad como un medio para inquietar el presente y cuestionar las actitudes y valores que dan forma a nuestro mundo actual.

ii. El diseño como apertura a lo posible: El diseño contemporáneo se ha centrado históricamente en la resolución de problemas: una aproximación optimista orientada a optimizar, medir y corregir situaciones concretas. Frente a esto, Dunne y Raby (2013) proponen otra función para el diseño: utilizarlo como una herramienta para especular sobre cómo podrían ser las cosas. Esta postura busca ampliar la percepción sobre problemas complejos y abrir discusiones acerca de otras maneras posibles de vivir, actuar y relacionarse con el mundo. Es el diseño que busca abrir más preguntas.

iii. El diseño especulativo como espacio metodológico: Dunne y Raby (2013) describen el diseño especulativo como un espacio metodológico donde la ficción, el prototipo y la simulación permiten explorar escenarios alternativos sin necesidad de validarlos de inmediato como soluciones reales. En este contexto, el diseño deja de operar únicamente desde la funcionalidad y comienza a trabajar buscando “aflojar el agarre que la realidad tiene sobre nuestra imaginación”. Bajo esta lógica, el diseño es una herramienta que flexibiliza la mirada certera y permite ensayar temporalmente nuevas formas de percibir la realidad.

iv. Mundos ficcionales y experimentos de pensamiento: Para que la especulación tenga peso, debe construirse sobre “mundos posibles” que funcionan como laboratorios experimentales. Estos mundos utilizan fragmentos de la realidad para actuar como sinécdoques (partes que representan un todo) de una existencia alternativa. Mediante el uso de escenarios del tipo “¿qué pasaría si...?” y experimentos de *reductio ad absurdum*, se crean construcciones que permiten a las personas habitar momentáneamente otras versiones de la historia.



Figura 6 De *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming* (p. 75), por A. Dunne y F. Raby, 2013, The MIT Press. Fotografía de Giles Keyte.

Dunne y Raby (2013) mencionan *Black Mirror* como un ejemplo contemporáneo de ficción especulativa capaz de tomar tecnologías ya existentes y llevarlas hasta sus consecuencias humanas, sociales y emocionales más extremas. La serie trabaja a partir de elementos cotidianos reconocibles y los reorganiza hasta volver visible aquello que normalmente pasa desapercibido. Lo importante es la creación de una distancia crítica frente al presente.

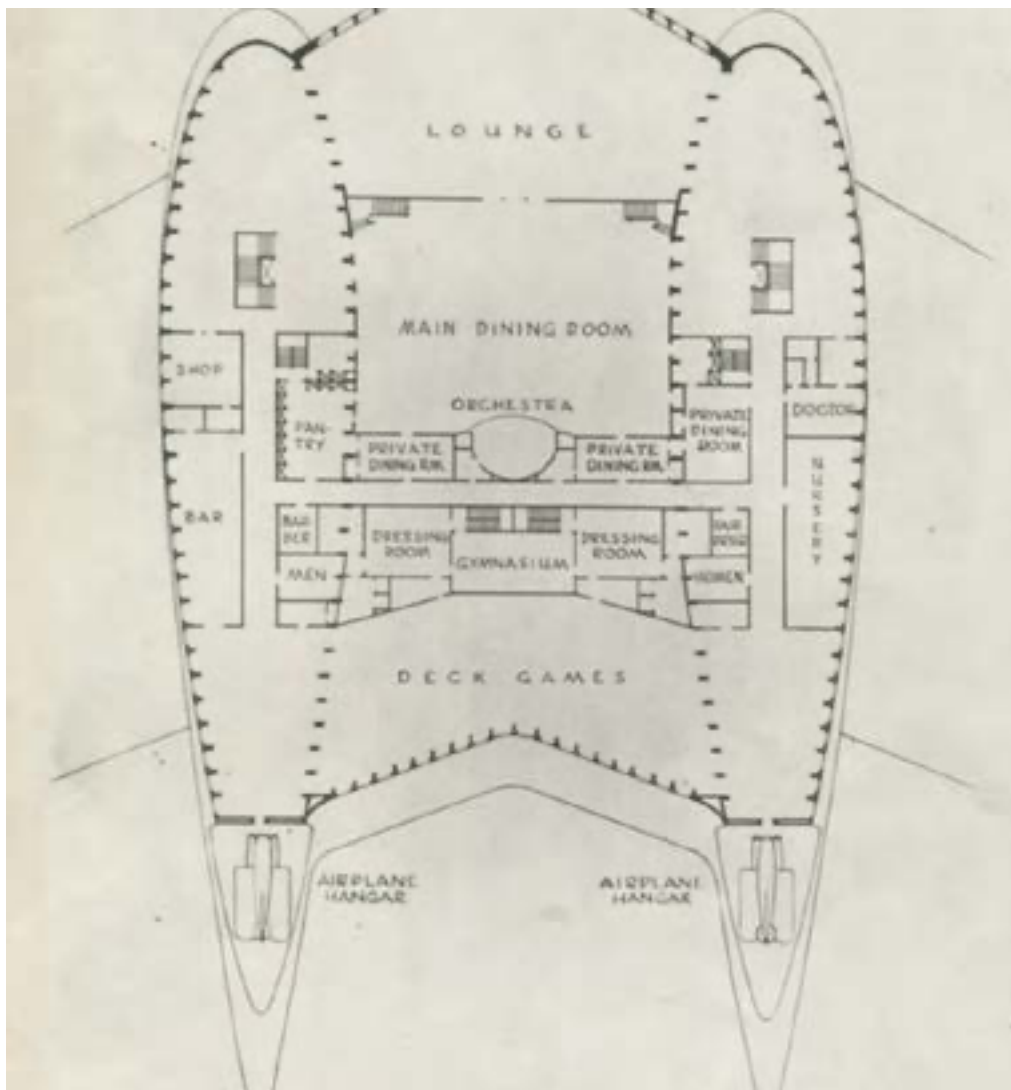


Figura 7 De *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming* (p. 113), por A. Dunne y F. Raby, 2013, The MIT Press. Imagen cortesía de la Fundación Edith Lutyens y Norman Bel Geddes.

Estética de la irrealidad: increíblemente creíble.

El desafío estético de diseñar para la irrealidad consiste en caminar simultáneamente entre la fina línea de lo real y lo irreal. Para evitar que la propuesta sea descartada como simple fantasía, el objeto u experiencia debe ser plausible pero no necesariamente creíble. Mientras que el lenguaje del diseño cotidiano busca ser transparente, el lenguaje de la especulación puede ser disruptivo o antinatural, forzando al observador a ser un “imaginador activo”. Esta ambigüedad estética es la que genera un “placer complicado”: el goce intelectual de reconocer que la vida, tal como la conocemos, podría ser otra.

Así como *Black Mirror* utiliza escenarios plausibles para cuestionar nuestras relaciones con la tecnología, el proyecto utiliza el acercamiento, las posibilidades y la simulación para cuestionar las certezas desde las cuales las personas operan. La propuesta entonces busca generar suficiente extrañamiento como para que aparezcan nuevas maneras de verse a sí mismo.

3.4 El Pensamiento Sistémico – Donella Meadows



Figura 8 Adaptado de “Identifying leverage points in a system,” por C. Cataldi, 2018, *Converge Perspectives* (Medium). <https://medium.com/converge-perspectives/identifying-leverage-points-in-a-system-3b917f70ab13>

Para fundamentar la transformación de las estructuras que rigen nuestra percepción y entender cómo es posible expandir sus límites, es imperativo integrar la perspectiva sistémica de Donella Meadows. En su obra *Leverage Points: Places to Intervene in a System*, Meadows (1999) propone que cualquier entidad compleja, ya sea una organización, un ecosistema o el sistema de creencias de un individuo, posee puntos críticos donde una pequeña intervención puede generar cambios significativos en todo el conjunto.

Puntos de Apalancamiento Meadows (1999) introduce el concepto de puntos de apalancamiento (*leverage points*) como “lugares dentro de un sistema complejo donde un pequeño cambio en una cosa puede producir grandes

cambios en todo” (Meadows, 1999, p. 3, traducción propia). Sin embargo, la autora advierte que el comportamiento de los sistemas complejos suele ser contraintuitivo: las personas suelen identificar dónde están estos puntos, pero tienden a presionar en la dirección equivocada, empeorando los problemas que intentan resolver.

Para que una intervención sea efectiva, Meadows (1999) establece una jerarquía de doce niveles. Mientras que en la base se encuentran ajustes superficiales de parámetros que rara vez cambian el comportamiento del sistema a largo plazo, los puntos de mayor impacto son aquellos que operan sobre la lente a través de la cual se interpreta la realidad.

1. El Paradigma como Fuente del Sistema

El punto de apalancamiento número dos en la escala de efectividad es el paradigma o mentalidad de la cual surge el sistema. Los paradigmas son las asunciones más profundas y compartidas sobre cómo funciona el mundo, las cuales dictan los objetivos, las reglas y las estructuras de información. Intervenir en este nivel es la forma más poderosa de transformación, pues, como cita Meadows, a Ralph Waldo Emerson:

“Cada nación y cada hombre se rodea instantáneamente de un aparato material que corresponde exactamente a... su estado de pensamiento... el menor ensanchamiento de las ideas... causaría los cambios más sorprendentes en las cosas externas” (Emerson, como se citó en Meadows, 1999, p. 20, traducción propia).

Un cambio de paradigma no requiere de grandes inversiones físicas o de tiempo prolongado; puede ocurrir en un milisegundo a través de un “clic en la mente” o una nueva manera de ver. Al alterar las ideas que pueden gobernar en la mente, el sistema entero se configura para obedecer a esa nueva visión.

2. Mecanismos de Intervención en el Paradigma

Según Meadows, para intervenir y transformar este punto de partida mental, se pueden seguir estrategias que permiten dilatar los límites de lo que creemos posible:

- i. Identificar anomalías y fallos del paradigma actual: La intervención comienza al señalar los fracasos del modelo mental vigente. En lugar de ajustar detalles superficiales, se debe exponer que las certezas actuales ya no responden de manera efectiva a los desafíos del presente.
- ii. Construir y comunicar una nueva visión: El cambio se fortalece al insertar una nueva narrativa en lugares de visibilidad que permita imaginar los futuros posibles.

iii. Modelar el sistema para verlo desde fuera: Una de las formas más potentes de cambiar un paradigma es crear un modelo que obligue al individuo a salir del sistema y observarlo en su totalidad. Este distanciamiento permite ganar conciencia sobre los filtros que dirigen nuestra atención y reconocer que la estructura actual es solo una de muchas configuraciones posibles.

La Potencia de Trascender Paradigmas

Finalmente, el nivel máximo de intervención consiste en el poder de trascender los paradigmas. Esto implica mantenerse flexible y reconocer que ningún paradigma es la “verdad” definitiva, sino una comprensión limitada de un universo inmenso. En lugar de aferrarse a una sola cosmovisión, el individuo puede aprender a habitar el espacio del “no saber”. Meadows (1999) sugiere que este es el fundamento del empoderamiento radical: si ninguna lente es absolutamente correcta, el individuo adquiere la libertad de elegir el paradigma que mejor sirva a su propósito y potencial.

Esta perspectiva sistémica fundamenta la necesidad de un ejercicio que no busque simplemente ajustar comportamientos superficiales, sino que actúe directamente sobre el paradigma del observador, permitiendo que la realidad se vuelva más maleable a través de observar sus paradigmas en su totalidad.

Eje 3 — La creatividad como expansión.

La creatividad no es un talento, es un estado. Este eje explora cómo desbloquearla para que el individuo pueda ver más allá de sus respuestas automáticas.

3.5 El acto de crear: Una manera de ser — Rick Rubin

“Nuestras mentes buscan reglas y límites. En un intento de navegar este vasto e incierto mundo. Nos construimos creencias que nos dan un framework coherente, nos reducen las opciones y nos dan un falso sentido de certeza” (Rubin, 2023, p. 174).

Rick Rubin, en su obra *El acto de crear: Una manera de ser* (2023), plantea que la creatividad no es solo la producción de objetos, sino un estado de conciencia y una forma de habitar el mundo. Para este proyecto, su enfoque permite estructurar el examen de mirada mediante tácticas que desestabilizan las certezas y fuerzan la aparición de nuevas realidades.

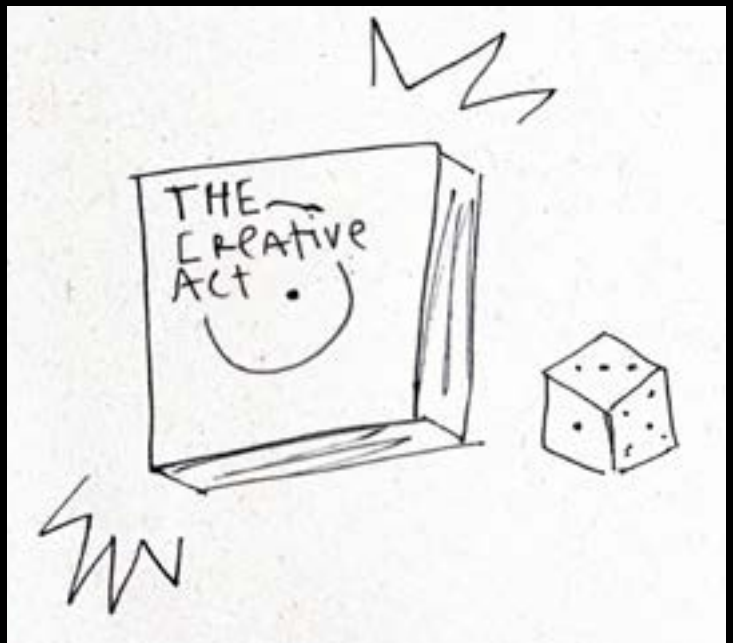
La vida como performance

Rubin (2023) sugiere que el estancamiento ocurre cuando los procesos se vuelven predecibles, por lo que propone interrupciones deliberadas para alcanzar una naturaleza distinta de la acción:

Cambio de ambiente: Si buscamos una performance de una naturaleza diferente, puede ayudar a cambiar un elemento del ambiente.

Acciones simples pueden crear un cambio en la consciencia y romper la “cadena de igualdad” entre una acción y otra.

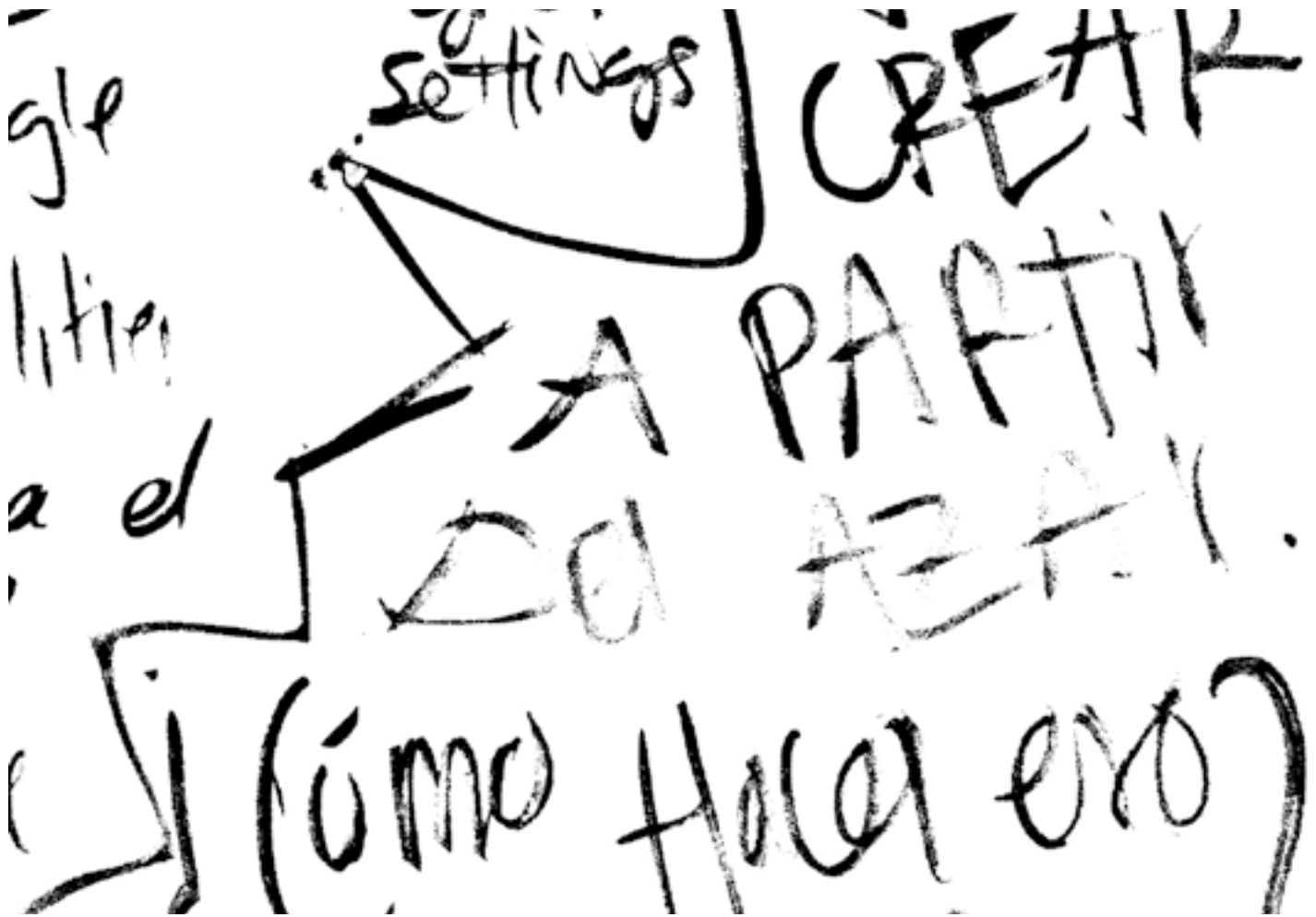
Audiencia: Introducir un observador permite



“tomar prestados un segundo par de oídos”. Al compartir el trabajo, nuestra perspectiva cambia y las dudas subyacentes salen a la luz.

Cambio de contexto: El contexto determina la percepción. Un objeto cotidiano adquiere significados radicalmente distintos según su ubicación, permitiendo ver más allá de su función original.

Escribir para alguien más: Este ejercicio de despersonalización permite romper con el propio ego al imaginar lo que otro querría escuchar o realizar, reconociendo que lo personal es, en última instancia, universal.



“Si quieres que los creadores traigan todo de sí mismos a algo, dales la mayor libertad para crear” (Rubin, 2023, p. 120).

Mente de principiante y el azar

Rubin (2023) destaca que el conocimiento acumulado y las convenciones pueden convertirse en una prisión para la mirada creativa:

“Cuanto más arraigado está el enfoque que has adoptado, más difícil es ver más allá de él” (Rubin, 2023, p. 80).

Las historias que nos contamos se convierten en certezas que actúan como anclas basadas en experiencias pasadas. El “enfoque arraigado” del que habla Rubin (2023) es el muro que impide el salto de lo probable a lo posible. Al aplicar la mente de principiante y el azar, se busca desaprender esos límites para que el potencial actúe como el puente hacia nuevas realidades visibles.

Desapego conectado

Para ampliar la mirada hacia lo posible, Rubin (2023) sugiere observar la propia vida como si fuera una obra ajena:

“Considera desapegarte de la historia de tu vida mientras sucede” (Rubin, 2023, p. 142).

Al ver los eventos personales como si fueran escenas de una película, el individuo puede distanciarse de la carga emocional. Rubin (2023) explica que ante un reto, la respuesta creativa debería ser: “No me esperaba ese giro en la trama. Me pregunto qué le pasará a nuestro héroe a continuación” (p. 142).

Esta perspectiva es fundamental para el ejercicio donde se invita a la persona a narrar situaciones ajenas pero plausibles nutriéndolas con sus propios rasgos y medios. Rubin (2023) sostiene que esta práctica apoya una vida de “posibilidad abierta y ecuanimidad” (p. 142). En última instancia, el creador tiene el poder de decidir su enfoque.

***“How can you
teach creativity?
I can't. I teach
people to let
themselves be
creative.”***
(Cameron, 2016, p. 12)

Julia Cameron en su libro *The Artist's Way* (2016), propone un método que tiene como objetivo que las personas se encuentren de nuevo a sí mismas como artistas, que utilicen y desbloqueen su creatividad para relacionarse con ella de nuevas formas. Su programa de 12 semanas está estructurado de manera que cada semana tiene un tema. El orden que interesa para este proyecto va de la 1 a la 5:

[Semana 1: Recuperar la sensación de seguridad [Desmontar viejas creencias].

Semana 2: Recuperar la identidad [Afirmación del valor creativo].

Semana 3: Recuperar el poder [Enfrentar la ira y el bloqueo].

Semana 4: Recuperar la integridad [Práctica de la honestidad].

Semana 5: Recuperar la posibilidad [Explorar los límites].]

Su programa para recuperar la creatividad empieza por la seguridad para poder llegar eventualmente a la posibilidad. Para estudiar la mirada posible, según Cameron (2016), primero se debe caminar una ruta: explorar la identidad, el poder y la integridad antes de llegar a los límites.

En el capítulo sobre la posibilidad ella empieza hablando sobre los límites. Para poder ver lo posible propone ver primero los horizontes que las certezas nos acortaron. El ejercicio que ella propone es

individual, donde se hacen listas respondiendo a preguntas como: ¿Qué haría si no fuera muy loco? ¿Qué haría si no fuera muy egoísta? Estas preguntas, aunque sean algo ridículas, revelan creencias y revelan límites. Es en el acto de escribir que se reflexiona y se empieza a comprender.

Otra lista a completar son las felicidades prohibidas. Cameron (2016) justifica que los creativos bloqueados se acostumbran a mantenerse en el margen con sus deseos sin notarlo. En sus clases les pide a sus estudiantes que completen la lista: *10 cosas que amaría hacer pero no me permito hacerlas*. Muy a menudo, el acto de escribir estas “felicidades prohibidas” rompe las barreras para hacerlas una realidad. Ella propone poner esta lista en un lugar con bastante visibilidad. Donde se pueda ver bien.

Cameron (2016) aporta la idea de que la creatividad no se enseña, esta se desbloquea. Con sus ejercicios ella crea las condiciones para que el participante pueda ver las cosas distinto y llegue a sus propias conclusiones e insights. Dentro de su framework es clave empezar desde alentar una sensación de seguridad y confianza para que después lo incómodo pueda ser más ameno y transitable.

Eje 4 — Los insumos

¿Sobre qué material trabaja todo lo anterior? El individuo mismo. Este eje define al ser humano como materia flexible, contradictoria y en construcción permanente.

3.7 Ciudadela — Antoine de Saint-Exupéry

**“Pues a semejanza del árbol, nada sabes del hombre si expones su duración y lo distribuyes en sus diferencias. El árbol no es semillas, después tallo, tronco flexible, después madera muerta. No es preciso dividirlo para conocerlo. El árbol es esa fuerza que lentamente desposa al cielo. Así pasa contigo, mi hombrecito. Dios te hace nacer, crecer, te llena sucesivamente de deseos, de pesares, de alegrías y sufrimientos, de cóleras y perdones... Sin embargo, no eres ni ese escolar, ni ese esposo, ni ese niño, ni ese anciano. Eres aquel que se realiza.”
(Saint-Exupéry, 1948, p. 27)**

Saint-Exupéry (1948) nos habla de que estamos en un constante devenir, donde cada parte que nos compone no funciona si se divide en atributos. Somos cambiantes y nos vamos construyendo. Somos la esencia que permanece y crece. Aun así pienso que poder visibilizar este ser cambiante y en constante construcción es de gran valor. Dividirse en partes puede que no nos revele pero sí revela que podemos llegar a ser contradictorios y en eso reconocer nuestra mirada como un lienzo que pintamos constantemente donde hay espacio para ser creativo.

3.8 Identität — Rolf Eickelpasch y Claudia Rademacher (2004)

“A veces asusto a mis amigos porque soy tantas cosas. Me tienen por esto o por aquello. Al momento siguiente piensan: es una imagen reversible (Umspringbild). Alguien que camine a mi lado podría obtener una imagen distinta de mí cada diez metros.” (Eickelpasch y Rademacher, 2004, p. 14, traducción propia)

Umspringbild: Imposibilidad simultánea: es biológicamente imposible que la mente sea consciente de ver dos figuras en el mismo microsegundo. Ves una o ves la otra.

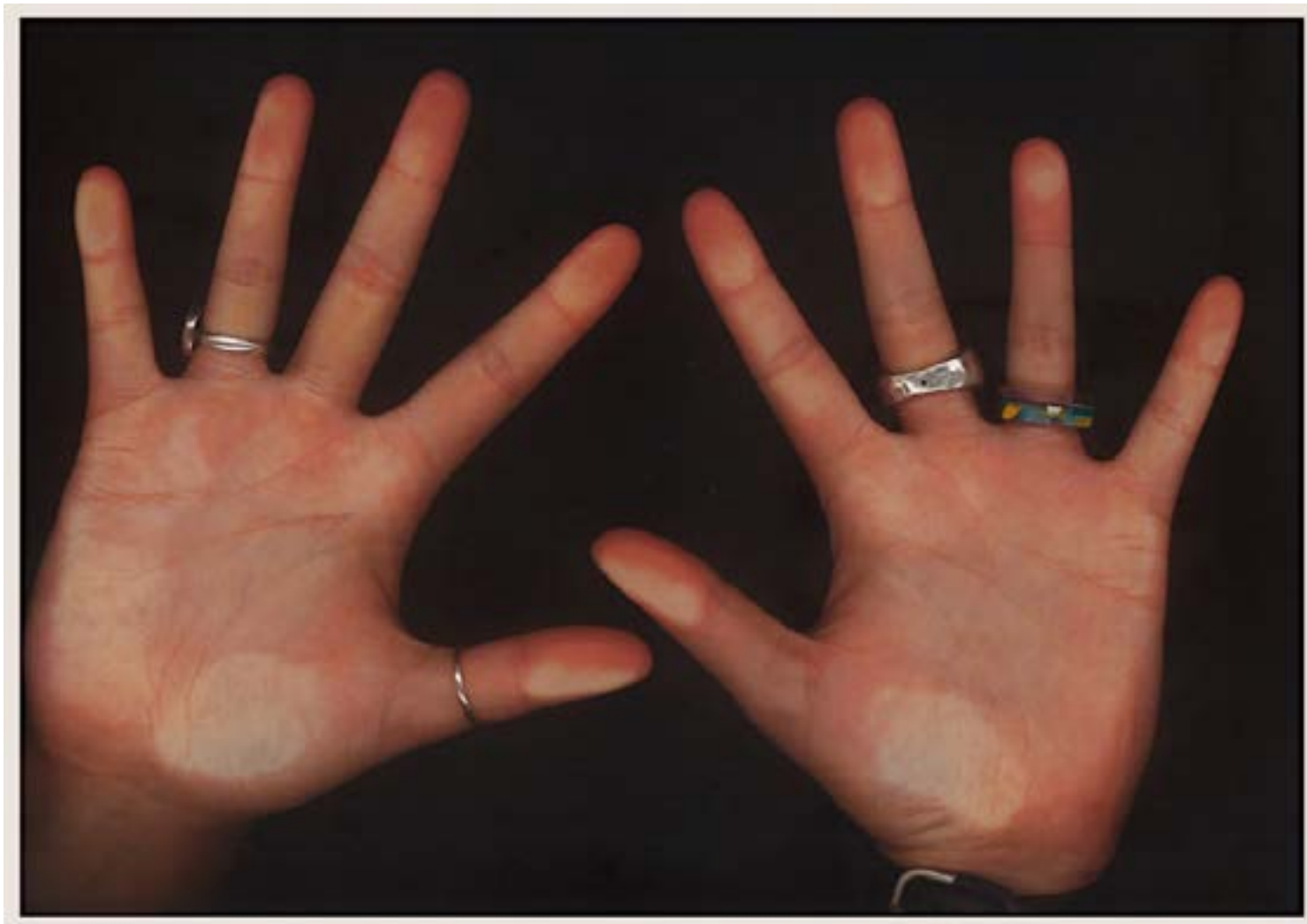


Figura 9. Kippfigur (figura del conejo-pato).

Nota. De *Fliegende Blätter*, 1892. Recuperado el 14 de mayo de 2026, de <https://de.wikipedia.org/wiki/Kippfigur>

La frase anterior abre el libro y resume muy bien la idea de que el individuo no es una unidad estática sino un ser en construcción permanente. Nos vamos nutriendo con cada experiencia y esta nos va dando una forma nueva. Eickelpasch y Rademacher (2004) argumentan que el individuo de la modernidad tardía tiene la capacidad de verse a sí mismo como arquitecto de su propia biografía.

Dentro de su compendio sociológico hay dos conceptos clave que fundamentan este estudio de mirada:



Bastelexistenz, la artesanía de la propia historia.

Según ellos la construcción de la identidad antes se concebía por patrones culturales que brindaban pasos claros y dictaban una manera de vivir certera (estudiar, trabajar, casarse, morir). Hoy en día el individuo se encuentra en un estado más abierto que ellos llaman Bastelexistenz: estar construyéndose constantemente, como un artesano. El individuo se moldea y se rediseña para construir una historia coherente, aunque provisional, de sí mismo.

Se entiende al individuo como Bastler, palabra alemana que se traduce como manitas: alguien que construye y arregla las cosas por su cuenta. La identidad para él se construye con las manos todo el tiempo, no tiene un resultado fijo pero puede comunicar uno provisional. Es una teoría que flexibiliza la mirada porque le devuelve al individuo la autoría de su propia historia. No hay un resultado fijo, no hay un plan maestro de vida: hay un artesano que trabaja con lo que tiene, que soporta las contradicciones y que puede siempre volver a construirse.

Dividuum. Los muchos ojos.

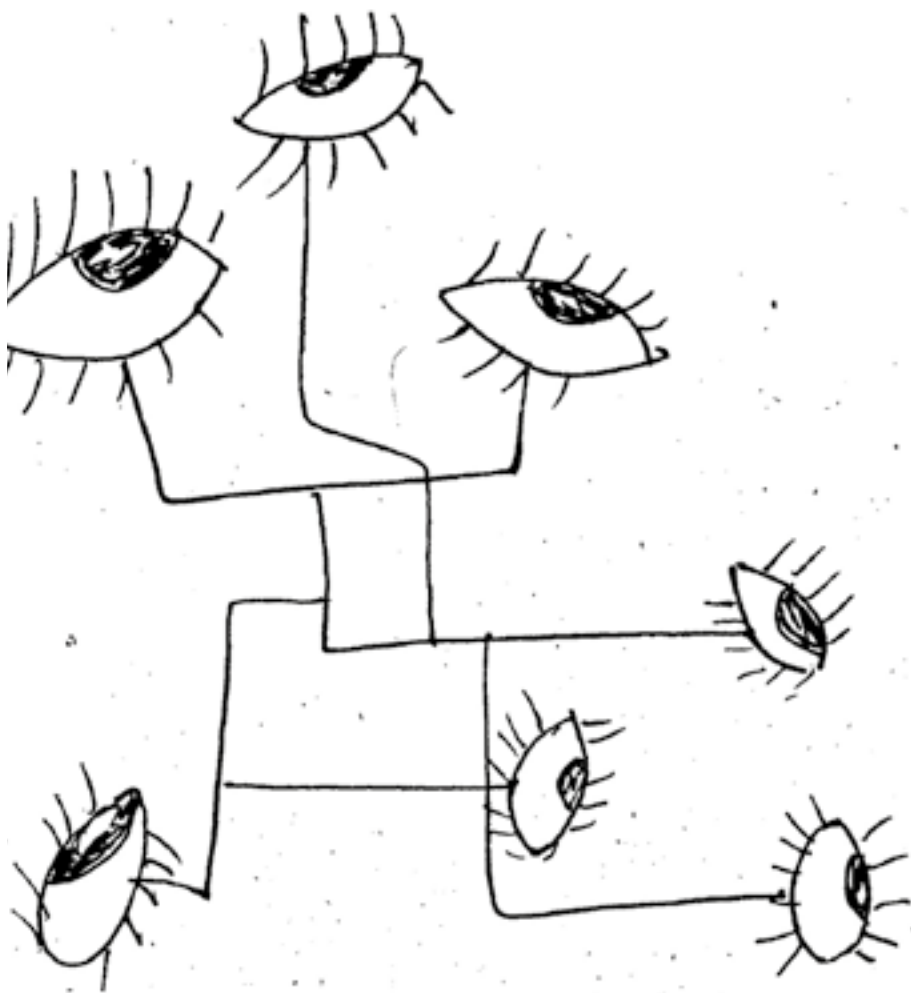
Dividuum es un concepto filosófico que ve al individuo fraccionado y múltiple. Habla de que no tenemos una sola mirada sino muchos lentes por los cuales mirar. Estos lentes son en relación a los sistemas en los que habitamos: la familia, el trabajo, el ocio o la soledad.

Somos “dividuos” que tienen muchas maneras por donde mirar, dependiendo del ángulo, o de donde tengamos los pies.

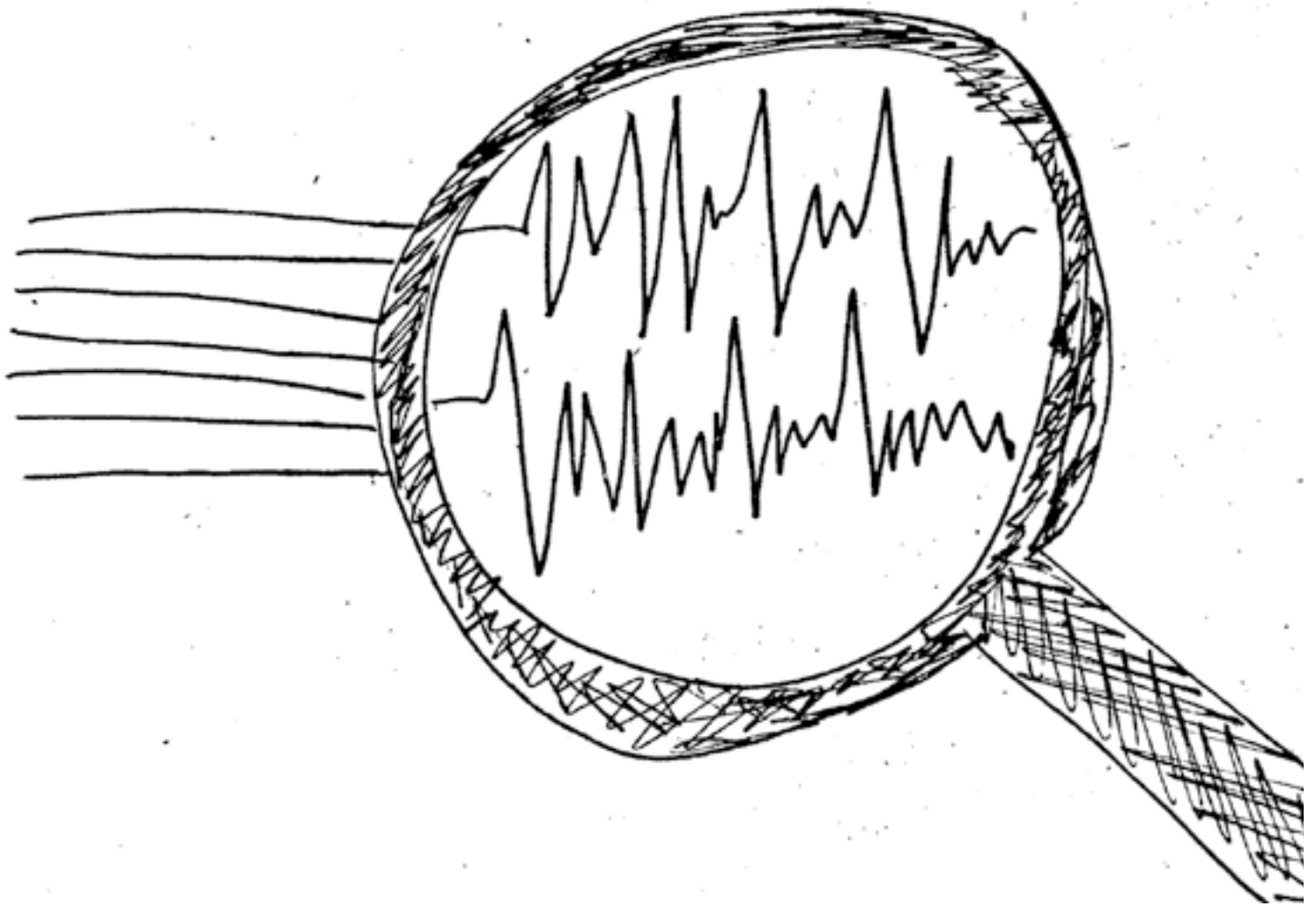
“El individuo está definido por su divisibilidad. Necesita un yo musical para la ópera, un yo ambicioso para la profesión, un yo paciente para la familia. Lo que le queda para sí mismo es el problema de su identidad.”

(Eickelpasch y Rademacher, 2004, p. 18, traducción propia)

Estos dos pilares revelan que la ceguera cotidiana no es otra cosa que el agotamiento de intentar mantener unidas piezas que, por naturaleza, están divididas. Si somos maestros de obra de un yo fragmentado, el estudio de la mirada se vuelve el espacio necesario para empezar a jugar y dejar de sufrir al pensar en muchos “yo” que se contradicen. Así, el estudio se concibe como un lugar donde se pueda impulsar el concepto de Bastelexistenz y crearse de nuevas maneras.



3.9 Hallazgos del marco teórico



Hallazgo 1 — La versión oficial del individuo mismo es selectiva e incompleta. Este hallazgo se enmarca en el Eje 1 (La memoria como lente) y responde al concepto de narrativa dominante. La historia que una persona construye sobre sí misma está hecha de lo que recuerda y de lo que decide omitir. Esa versión es coherente pero parcial, y esa parcialidad limita lo que el individuo cree que puede ser, ya que está compuesta de certezas.

Hallazgo 2 — Tenemos múltiples yos para múltiples sistemas. Este hallazgo se enmarca en el Eje 4 (Los insumos) y responde al concepto de Dividuum. El individuo no es una unidad estática. Es distinto dependiendo del sistema en el que habita: la familia, el trabajo, el ocio, la soledad. Esa multiplicidad no es una contradicción a resolver sino una condición natural del ser.

Hallazgo 3 — El paradigma es el límite más difícil de ver. Este hallazgo se enmarca en el Eje 2 (El diseño como el marco de los lentes) y el Eje 4, y responde al concepto de ceguera sistémica. Las asunciones más profundas sobre quiénes somos no se perciben como asunciones sino como verdades. Intervenir en el paradigma es la forma más poderosa de transformación porque actúa sobre la fuente de todo lo demás.

Hallazgo 4 — Fragmentar para reorganizar es un acto creativo. Este hallazgo cruza el Eje 1, el Eje 3 (La creatividad como expansión) y el Eje 4, y responde al concepto de re-membering. Dividir al individuo en partes y reorganizarlas produce narrativas que la versión oficial nunca habría generado. En las combinaciones inesperadas aparecen contradicciones más honestas que cualquier relato coherente.

Hallazgo 5 — Los objetos ayudan a pensar. Este hallazgo cruza el Eje 1 y el Eje 4, y responde al concepto de cognición material. Los objetos funcionan como extensiones del pensamiento y permiten externalizar emociones, recuerdos y relaciones que de otra forma permanecerían invisibles. La dimensión material de la memoria hace tangible lo que las palabras no alcanzan.

Hallazgo 6 — El acto de escribir revela lo que no sabíamos que creíamos. Este hallazgo se enmarca en el Eje 3 y responde al concepto de escritura como detonante. Materializar un pensamiento no es solo registrarlo: es descubrirlo. El gesto de escribir activa capas de creencia y deseo que la conversación o el pensamiento abstracto no alcanzan a revelar.

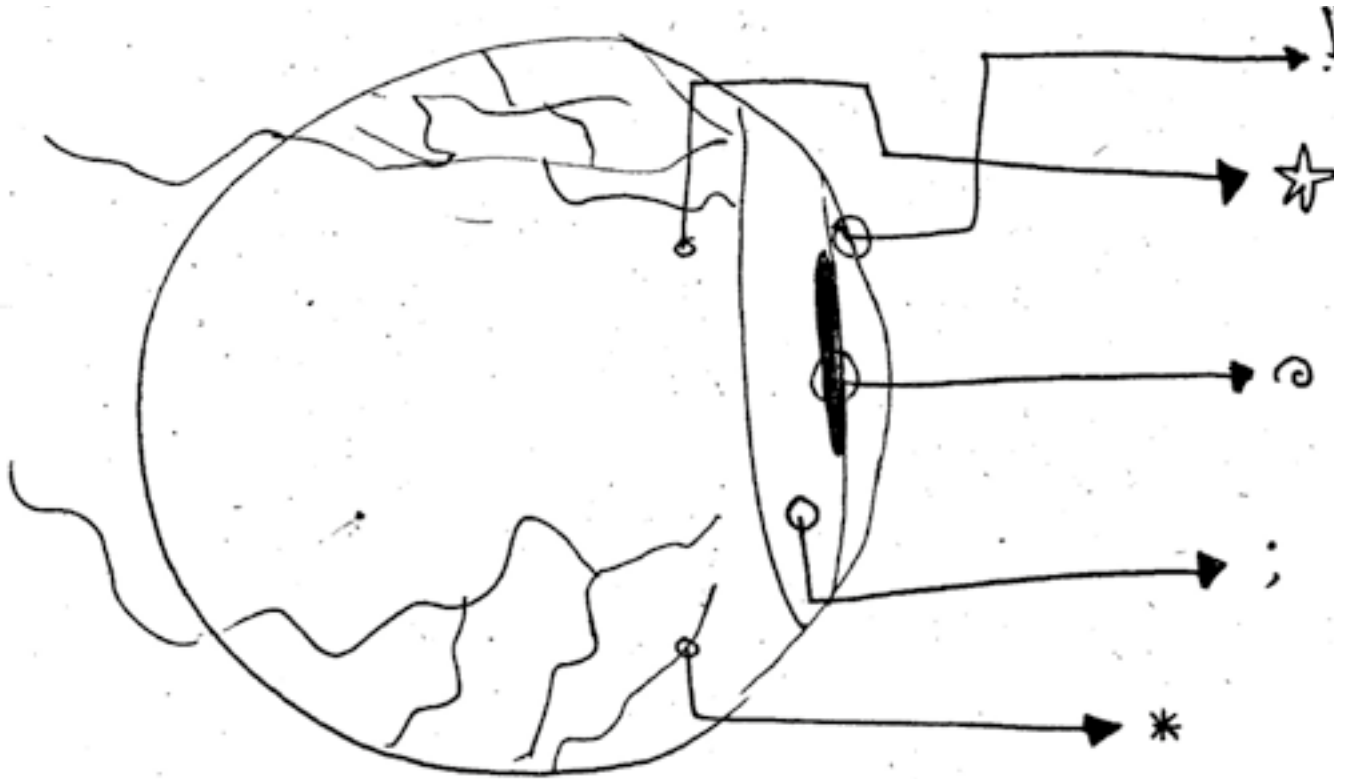
Hallazgo 7 — La seguridad debe preceder a la posibilidad. Este hallazgo se enmarca en el Eje 3 y responde al concepto de ruta de apertura. Para que lo incómodo sea transitable, primero tiene que existir confianza. La creatividad y la apertura emocional no aparecen en cualquier condición: requieren un entorno que las haga posibles.

Hallazgo 8 — La ficción permite decir verdades reales. Este hallazgo cruza el Eje 2 y el Eje 3, y responde al concepto de distancia crítica. La distancia que da hablar desde un personaje o una situación ajena permite abordar emociones y conflictos que desde la primera persona serían demasiado directos o defensivos. Lo ficcional protege y al mismo tiempo libera.

Hallazgo 9 — Cambiar de contexto cambia la respuesta. Este hallazgo cruza el Eje 2 y el Eje 3, y responde al concepto de contexto como catalizador. El ambiente, el espacio y las condiciones físicas no son el fondo de una experiencia sino parte activa de ella. Un contexto distinto activa percepciones distintas que el contexto habitual no permite.

4. Anatomía de la mirada —

(Objetivos del proyecto)



3. ¿Qué no es?

Antes de definir los objetivos del proyecto, es importante delimitar aquello que no pretende ser, ya que el encuadre inicial condiciona la experiencia y afecta directamente la profundidad de los resultados obtenidos.

Este proyecto no es terapia. No busca diagnosticar, interpretar clínicamente ni intervenir en procesos emocionales que requieran acompañamiento profesional. Su campo de acción pertenece al diseño especulativo y metodológico: generar condiciones de extrañamiento y reflexión que permitan al individuo ensayar nuevas maneras de percibirse a sí mismo.

Finalmente, tampoco es una experiencia recreativa orientada exclusivamente al entretenimiento. Aunque incorpora elementos lúdicos y un ambiente de comodidad, el juego funciona como un medio metodológico para facilitar la apertura, no como un fin en sí mismo. Los prototipos evidenciaron que un tono excesivamente festivo disminuye la capacidad de introspección y vulnerabilidad necesarias para el desarrollo de la experiencia.

4. Objetivo general

Diseñar una metodología experiencial que permita ampliar la percepción de las posibilidades individuales en la cotidianidad a través de herramientas del diseño.

Este objetivo se fundamenta en el hallazgo central del marco teórico: el paradigma desde el cual el individuo se interpreta a sí mismo constituye uno de los límites más poderosos y menos visibles de su percepción.

5. Objetivos específicos

1. Diseñar condiciones de apertura y confianza

Construir un entorno físico y relacional que facilite la participación, la vulnerabilidad y la exploración personal. Este objetivo parte de la idea de que la creatividad y la apertura para llegar a la posibilidad requieren condiciones de seguridad previas para poder emerger.

2. Visibilizar fragmentos del individuo

Permitir que los participantes identifiquen las estructuras narrativas desde las cuales perciben sus posibilidades de acción. A partir de Erll (2005/2012), se entiende que toda construcción de sí mismo es parcial, selectiva y condicionada por la memoria.

3. Activar procesos de cognición material

Incorporar objetos, gestos y dinámicas físicas como herramientas para pensar, recordar y reorganizar la experiencia personal. Este objetivo se fundamenta en la dimensión material de la memoria propuesta por Erll (2005/2012) y en la noción de Bastelexistenz de Eickelpasch y Rademacher (2004), donde la identidad se construye activamente.

4. Propiciar procesos de reorganización y extrañamiento

Generar situaciones donde los fragmentos que componen la identidad puedan reorganizarse de maneras inesperadas. Desde el diseño especulativo,

la reorganización de elementos reales permite cuestionar narrativas establecidas y abrir nuevas interpretaciones sobre uno mismo.

5. Facilitar distancia crítica mediante la ficción

Utilizar escenarios ficticios y ejercicios de proyección para permitir que el individuo observe su experiencia desde otra perspectiva. La ficción funciona aquí como una herramienta metodológica que reduce la defensa inmediata y habilita nuevas formas de reflexión.

6. Promover una reflexión tanto individual como colectiva

Diseñar una experiencia que combine introspección personal con intercambio grupal. Este objetivo parte de la comprensión de la memoria y la imaginación como procesos sociales que se construyen en relación con otros.

7. Tratar la relación con la incertidumbre de manera lúdica

Propiciar una aproximación a la incertidumbre no como amenaza, sino como espacio de exploración y posibilidad. Este objetivo atraviesa toda la investigación y entiende la incertidumbre como una condición necesaria para la creatividad, el cambio y la construcción de nuevas maneras de habitar la cotidianidad.

5. Procesos Clínicos

(Metodología)

5.1 Enfoque metodológico

Este proyecto se desarrolla desde una metodología de investigación-creación-proyecto, donde el conocimiento surge a través de la experimentación, el prototipado, la investigación teórica y la experiencia vivida de los participantes. El proyecto busca abrir preguntas sobre cómo percibimos nuestras posibilidades cotidianas y cómo el diseño puede generar condiciones para imaginarnos de maneras distintas.

5.2 Metodología de prototipado

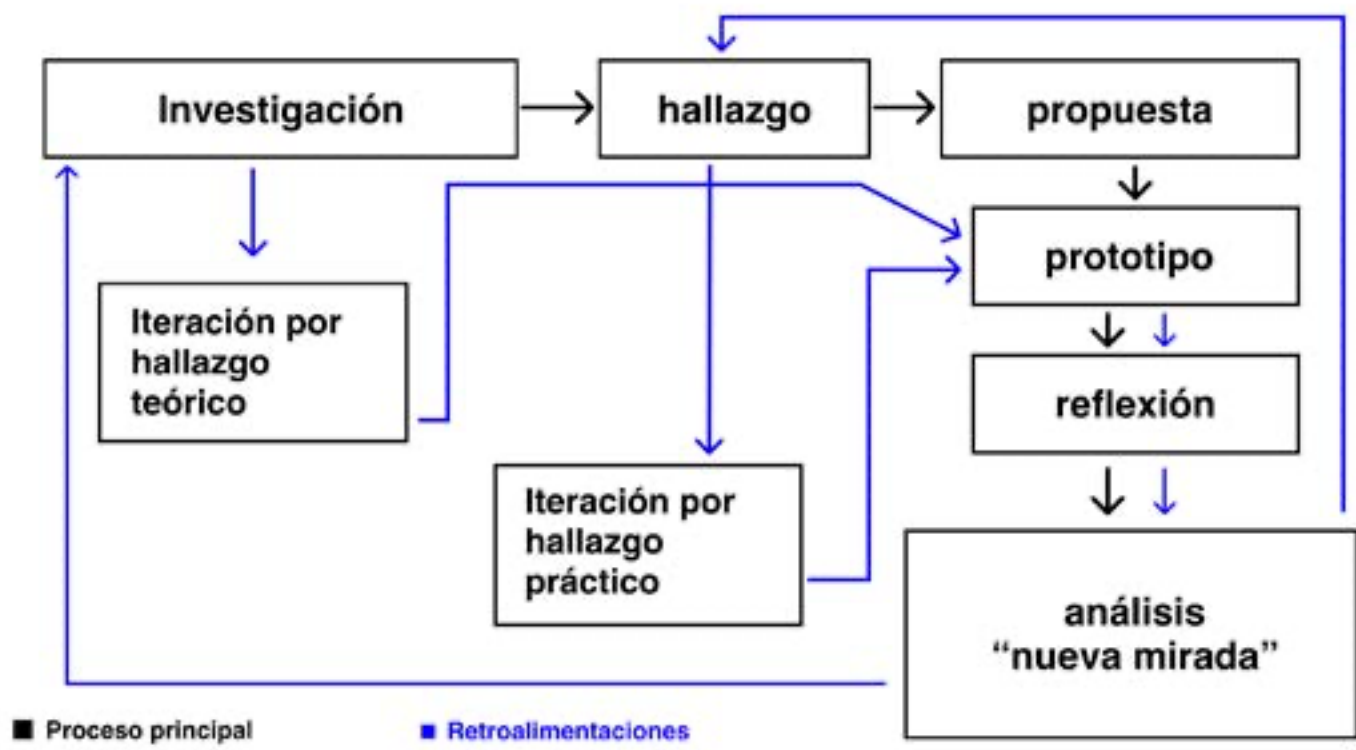


Figura 10 Diagrama metodología. Autoría propia [Bogotá, 2026].



5.3 Prototipos



Hipótesis: Al tratar los fragmentos de las dimensiones del recuerdo del individuo como piezas tangibles que se pueden girar y organizar físicamente en el cubo Rubik, el diseño permite que la persona realice el acto y el gesto de “reagrupar” de forma concreta. Así, el objeto no es solo un juguete, sino una herramienta para que el individuo comience a habitar versiones potenciales de sí mismo.

Se propone para hacer esto el objeto: cubo Rubik y sus caras como fragmentos de las dimensiones del recuerdo.

Primer prototipo 20 de febrero de 2026



Objetivo: Ver qué ocurre a la hora de reconfigurar las caras. ¿Podrían ver más allá? ¿Podrían verse como creadores de su propia historia?

Con quiénes: 5 personas entre 20 y 28 años, algunas se conocían pero no mucho.

Categorías en el cubo (un framework tentativo por donde vemos el mundo):

Yo soy: 9 cosas que me identifiquen.

Vidas extra: Si tuvieras 9 vidas extra para ser lo que quisieras ser, ¿qué serías?

Recuerdos de la infancia: 9 recuerdos de la infancia.

El sótano de los deseos: 9 cosas que quiero hacer pero la sociedad o yo no me permite hacer. Puntos suspensivos... Para crear conexión dentro de las historias.

Lo milagroso: 9 maneras en las que algo bueno suceda.

Lugar: El comedor de mi casa.

Variables extra: Música de acuerdo a la categoría.

Tiempo de actividad: 3:30 h. Desde las 7 pm hasta las 10:30 pm.



1. Preparación

Cada participante recibía un set de stickers, un esfero, un Sharpie y una hoja en blanco destinada al registro de respuestas y convenciones gráficas.



2. Conversación guiada

La sesión comenzaba con una conversación abierta y guiada. Las preguntas iban de acuerdo a la categoría y buscaban activar la reflexión personal y generar un ambiente de confianza.



3. Completar el cubo

A medida que aparecían las categorías y preguntas, cada participante escribía sus respuestas directamente sobre los stickers y los adhería al cubo Rubik. Paralelamente, registraba en la hoja las convenciones, símbolos o dibujos que representaban cada respuesta.

4. Construcción simultánea

Todos los participantes llenaban el cubo al mismo tiempo. Este proceso permitía observar cómo las respuestas ajenas influían, contrastaban o expandían la propia mirada.

5. Conversación emergente

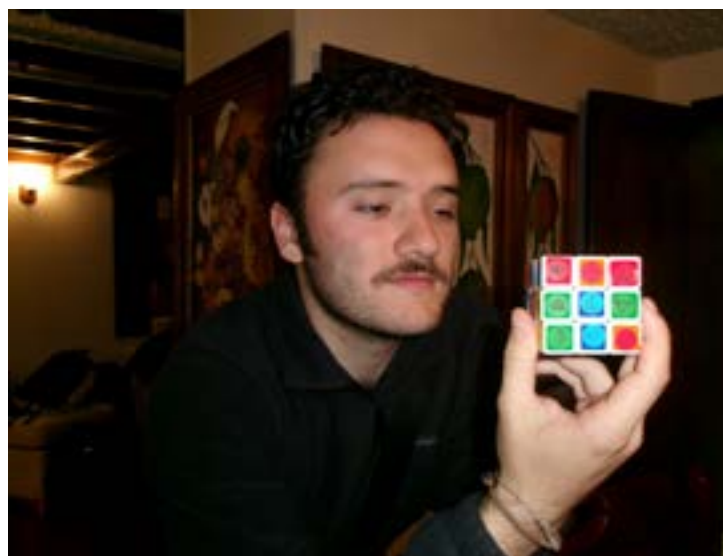
Mientras el cubo se llenaba, surgían conversaciones espontáneas entre los participantes para responder a las categorías. Las respuestas activaban recuerdos, asociaciones y discusiones sobre experiencias personales, límites, deseos y contradicciones.

6. Reconfiguración



Una vez completado el cubo, este comenzaba a mezclarse y reorganizarse. Las categorías se cruzaban entre sí, generando nuevas relaciones y posibles lecturas de las respuestas iniciales.

7. Interpretación y narración



A partir de las nuevas configuraciones, los participantes respondían a la pregunta: ¿Qué dice esta cara de mí?



8. Efectos adversos

Los participantes a la hora de hablar de la cara del cubo mezclada la veían por separado, no como un todo para llegar al potencial.

Se demoró mucho la actividad.

Les costó contestar a la categoría de “Lo milagroso”. Después de dos horas empieza a doler la cola en esas sillas. La hoja de convenciones era difícil de leer por la cantidad. Llenar todo el tiempo el cubo era demandante mentalmente.



9. Efectos secundarios

Los participantes sintieron más cercanía entre ellos. Funciona como rompehielos.

Lo encontraron bastante entretenido.

10. Sesgos del experimento

La mayoría se consideraban buenos dibujando. Eran amigos y familiares de la investigadora.



A partir del primer prototipo se hicieron otros muchos, unos que funcionaron para cosas para las que no deberían funcionar y otros fueron fructíferos. El proyecto estuvo mutando, pero se mantuvo su esencia. A continuación se presentan los nueve prototipos organizados por los momentos que componen la propuesta final. Estos momentos se fueron añadiendo entre prototipos y también mejorando entre los mismos, con el propósito de mostrar las diferencias y cambios entre cada intento.

Prototipo #2

Objetivo y participantes. El segundo prototipo mantuvo el objetivo de ver si se podía ver el potencial reorganizando fragmentos, pero agregó dos preguntas nuevas: si se podía leer la cara como un todo, y si intercambiar una categoría con otro participante podía expandir la propia percepción. Participaron 5 personas entre los 17 y los 62 años, algunas se conocían. La actividad duró 4 horas. Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8.



Dilatar las pupilas (el inicio). No hubo protocolo de inicio.

Actividad con el cubo mezclado. Contar la historia que cuenta la cara mezclada.

Tabla visionaria (manual). Solo papel tamaño carta y stickers.

Diagnóstico final (cierre). No hubo.

Categorías: 1) Yo soy + cosas de mi rutina. 2) Cualidades de otro que me gustaría tener. 3) Vidas extra. 4) Cosas que creo que la persona de al lado podría hacer (intercambiable). 5) Recuerdos de la infancia. 6) Sótano de los deseos.

Actividad entre categorías. Conversación guiada con música.

Mezcla del cubo. Dándole el cubo al otro.





Ajustes por hacer: La redacción de las categorías seguía vaga y las personas no contestaban bien, especialmente Vidas extra. No funcionaba dibujar símbolos para todos, especialmente personas mayores o personas que se creían “malas dibujando”.

La actividad se seguía sintiendo sin un fin claro, ya que no se unían los fragmentos. La parte de intercambiar fue muy confusa, no funcionó bien y ensució la mirada. Algunos dibujaron convenciones y era difícil leer la cara combinada.

Aspectos positivos: El orden de las categorías se fue dictando por los niveles de intimidad. Funcionó muy bien como rompehielos, aunque no para ver el potencial. Los gestos lúdicos de pegar stickers, escribir, dibujar y mezclar el cubo inspiraron la presencia. Había categorías que se cruzaban y llegaban a historias coherentes del individuo. Por ejemplo, en el cubo de Isa Estrada se encontraron: Yo soy tranquila, Vida extra (Pastelera) y Recuerdo de la infancia (Ver Discovery Home and Health, Cakeboss). Le cogieron cariño al cubo y se lo querían llevar.





Prototipo #3

Objetivo y participantes: El tercer prototipo buscó ver si el individuo podía ver su “historia no contada” reorganizando sus fragmentos, y si podía leer la cara como un todo. Participaron 2 personas entre los 21 y los 23 años, desconocidas entre sí. La actividad duró 3 horas. Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en la sala, un lugar más cómodo.

Tabla visionaria (manual): Papel tamaño carta doblado en 4 lados iguales y un set de stickers.

Categorías: 1) Cosas que me gusta hacer. 2) Maneras en las que logro algo. 3) Limitantes míos. 4) Recuerdos de la infancia. 5) Vidas extra. 6) Deseos.

Actividad entre categorías: Conversación guiada con música.

Mezcla del cubo: Libre.



Actividad con el cubo mezclado. Completar la frase: “Esta es una historia de un...”

Diagnóstico final (cierre): No hubo.

Ajustes por hacer: Las categorías estaban muy positivas y la experiencia se sentía falsa. Se les dificultaba completar las 9 respuestas de cada



categoría. Podía haber caras sin límites si los límites eran una categoría de color. Hacía falta algún tipo de introducción a la actividad más allá de la conversación e instrucciones. Las reconfiguraciones aún se sentían lejanas.

Aspectos positivos: Generó reflexión sobre la cotidianidad pero no llegó al potencial. Hablar de las maneras de lograr las cosas les hizo alejarse de sí mismos. Hubo cercanía entre los participantes como de costumbre. Fue muy divertido. Se estaba llegando a lugares de imaginación cercana, pisando

cerca al terreno de lo potencial pero sin llegar del todo. “Recordando es que imagino” — Andrés Santofimio.



Prototipo #4

Objetivo y participantes: El cuarto prototipo buscó ver si el individuo podía ver su “historia no contada” al reorganizar sus fragmentos, y que pudiera leer la cara como un todo. Participaron 4 personas entre los 21 y los 23 años, desconocidas entre sí. La actividad duró 4 horas.

Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8, la mitad del 3.7.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en la sala, un lugar más cómodo. A los participantes se les invitó a una game night.

Tabla visionaria (manual): Papel tamaño carta doblado en 4 lados iguales y un set de stickers.

Categorías: 1) 8 cosas que me gustaba hacer de niño/a. 2) 8 personas que me apoyan. 3) 8 riesgos que tomaría. 4) 8 roles que cumplo. 5) 8 cosas que no me gustan de mí. 6) 8 vidas extra. 7)

Categoría limitante: dados los mecanismos del cubo, hay solo una parte de cada cara que no se mueve, que siempre va a estar independiente de la mezcla: los centros. Ahí fue la nueva categoría: Límites míos.

Actividad entre categorías. Set de tarjetas cubo y set de tarjetas con preguntas abiertas en orden.

Mezcla del cubo. 10 movimientos para crear la cara perfecta.

Actividad con el cubo mezclado. Se les dieron situaciones ficticias para reaccionar desde la cara inversa a la cara “perfecta”. Se hizo una ronda de situaciones narradas desde la categoría 3. Ejemplo: Rol hijo — “Este es un hijo que...”

Diagnóstico final (cierre): No hubo.

Ajustes por hacer. Seguía siendo un lío el cierre. Las situaciones se pasaron de ficticias y no funcionaron como era esperado. Se deberían hacer icebreakers antes de cada categoría para darle aire al proceso de llenar el cubo y generar confianza para poder soltarse después a narrar una historia ficticia desde lo propio. No era una game night.

Aspectos positivos: El azar emocionó mucho a las personas, tanto que prefirieron mezclar el cubo sin ver antes que crear su cara perfecta, pues no se puede tener todo. Los participantes encontraron la parte de narrar la historia muy entretenida pero conflictiva porque no era la cara que les generaba curiosidad, y a la hora de familiarizarse con las convenciones algunos se sentían perdidos. Funcionó para generar historias.

**“Nos recuerda que sí
somos sostenibles”
— Isabel Forero.**





Prototipo #5

Objetivo y participantes: El quinto prototipo buscó ver si el individuo podía ver una historia al reorganizar sus fragmentos, y que pudiera leer la cara como un todo. Participaron 4 personas entre los 21 y los 23 años: dos se conocían entre sí pero no a los otros dos. La actividad duró 5 horas. Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8, 3.7 completo.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en la sala, un lugar más cómodo. A los participantes se les invitó a una game night para que vinieran con una disposición abierta. Al llegar se les dio cerveza y se les pidió que se quitaran los zapatos.

Tabla visionaria (manual): Papel tamaño postal grapado arriba para facilitar la búsqueda de las convenciones a la hora de narrarse.

Categorías: 1) 8 cosas que me encanta hacer. 2) 8 vidas extra. 3) 8 cualidades mías. 4) 8 experiencias de las que aprendí algo. 5) 8 cosas que me llevaría al cielo. 6) Cosas que quiero hacer pero está mal visto. 7) Limitantes míos.

Actividad entre categorías: Se hicieron cartas con preguntas abiertas entre las categorías para dar aire entre las llenadas de cubo.

Mezcla del cubo: 2 minutos para mezclar.

Actividad con el cubo mezclado. ¿Qué historia cuenta esta cara?

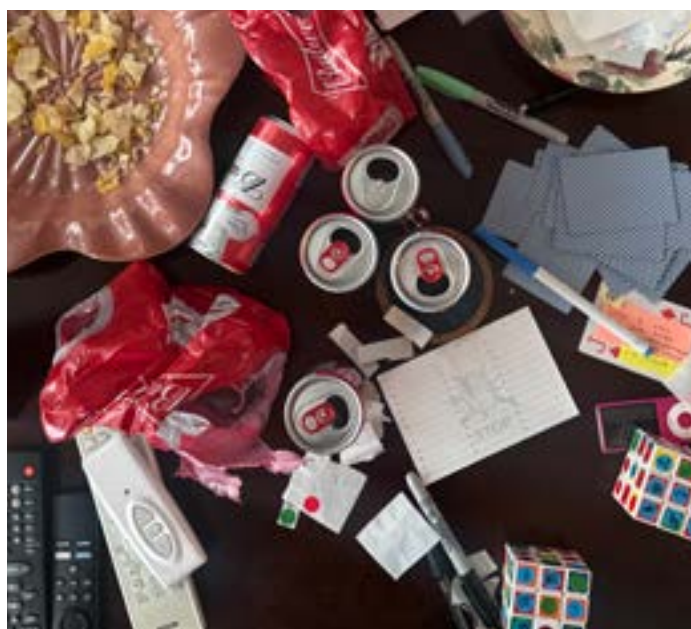
Diagnóstico final (cierre): No hubo.

Ajustes por hacer: La cerveza nubló la mirada y los participantes se pusieron habladores. Funcionaron las tarjetas para entablar confianza, pero solo respondía a la tarjeta la persona del turno. No se logró llegar a la parte de narrarse desde otro lado, pues ya estaba muy tarde. Los dos minutos para mezclar dieron igual. Hubo participantes que no usaron ni convenciones de dibujo ni de palabra, puro número.

Aspectos positivos: Los papeles tamaño postal funcionaron pero seguía siendo difícil leer las convenciones y necesitaron más. Al mezclarse hubo caras contrariadas de nuevo. Se volvieron a sentir cercanos. Estuvo generando discusiones interesantes.



**“Me acordé
de todo lo
que no estoy
viviendo y
quiero vivir”
— Pablo
Amorocho.**





Prototipo #6

Objetivo y participantes: El sexto prototipo buscó lograr que los participantes pudieran llevar el cubo a otro lado; tal vez no era una historia lo que tenían que crear. Que se pudiera leer la cara como un todo. Participaron 4 personas entre los 21 y los 23 años. La actividad duró 4 horas. Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8, 3.7 completo.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en la sala, un lugar más cómodo. A los participantes se les invitó a una game night (aunque no lo fuera) para que vinieran con una disposición abierta. Al llegar se les dio cerveza y se les pidió que se quitaran los zapatos.

Tabla visionaria (manual): Papel tamaño postal grapado arriba para facilitar la búsqueda de las convenciones a la hora de narrarse.

Categorías: 1) 8 cosas que me gustan. 2) 8 vidas extra. 3) 8 cualidades. 4) 8 experiencias de las que aprendí algo. 5) 8 roles que cumpla. 6) Sótano de los deseos. 7) Límites míos.

Actividad entre categorías: Un dado con las iniciales de todos los participantes para que fuera más dinámico al sacar las cartas de pregunta o cartas de cubo.

Mezcla del cubo: Libre.

Actividad con el cubo mezclado. Después de tener el cubo mezclado, los participantes fueron a “el comedor creativo”, un lugar para que pudieran crear usando distintos medios: guitarra, crayones, revistas, papel.



Diagnóstico final (cierre): No hubo.

Ajustes por hacer: La actividad fue interesante pero arruinó la dinámica y no estaban creando en grupo. Se sentía mal que cada uno estuviera por su lado después de 4 horas de estar hablando. Había que tener cuidado aún con la manera de poner en palabras las instrucciones para no generar confusiones.

Aspectos positivos: El grupo tuvo la idea de contestar entre todos las preguntas. Al mezclar la cara se rieron mucho. Las preguntas le dieron aire y dinamismo a la experiencia. **“Creo que no hubiera respondido lo que respondí si hubiera tenido los zapatos puestos” — Juliana Mora.**

Prototipo #7

Objetivo y participantes: El séptimo prototipo buscó lograr ver la cotidianidad desde las maneras potenciales de habitarla, y que se pudiera leer la cara como un todo. Participaron 2 personas de 23 y 59 años: mamá e hija. La actividad duró 1 hora y 30 minutos. Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8, 3.7 completo.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en la sala de la casa de ellas. Se les pidieron 3 cosas: quitarse los zapatos, hacer respiraciones profundas, y se les dio un papel en blanco para que pusieran los problemas que tenían en la mente. Este papel lo doblaron y se lo metieron en un bolsillo.

Tabla visionaria (manual): Se les hizo un papel que ya tenía las convenciones a color por cada categoría y estaba doblado para que al desdoblarse se pudieran ver las categorías como un todo.

Categorías: 1) 8 roles que cumpla. 2) 8 cualidades más. 3) 8 personas que me apoyaron en cualquier cosa. 4) 8 aprendizajes. 5) 8 deseos ocultos. 6) Cosas que me gustaría por más que nunca las haya hecho. 7) Límites.

Actividad entre categorías: Iban sacando las cartas pregunta y las cartas cubo por turnos.

Mezcla del cubo: Mezclaban con el objetivo de hacer la cara con más colores posibles.

Actividad con el cubo mezclado: Con la cara que más les causara curiosidad, a las participantes se les daba una situación ficticia compuesta por un nombre, una edad y un problema. Ejemplo: Martina, 13 años. Se peleó con su mejor amiga y no la invitó a sus quince.

Diagnóstico final (cierre): Después de 3 rondas de respuesta a la situación ficticia, la actividad de cierre fue que volvieran a abrir el papel con sus situaciones y problemas. Se les dejó de tarea que con alguna de las caras mezcladas intentaran pensar sus problemas desde ese lado.

Ajustes por hacer: La hija se sintió inhibida por la presencia de su mamá para responder algunas categorías. Se les dificultó poner a 8 personas que las apoyan. Había que mejorar la lista de situaciones por unas más cercanas, ajustar el papel por uno más grande y evaluar si el cubo podría tener otra forma para que fuera más coherente con los conceptos.

Aspectos positivos: ¡Funcionó!

Crearon historias desde la cara como un todo. Funcionaron muy bien las categorías por color y la convención del papel para leer las caras. A la madre le pareció conmovedor ver cómo su hija ve el mundo ahora. Hubo una cercanía muy linda. También fue mucho más rápido que los demás prototipos. Les pareció que el cierre fue coherente con el resto de la actividad.



**“Hay que mirar
hacia adentro
para encontrar
el norte” —
Gladys Torrado.**

Prototipo #8

Objetivo y participantes: El octavo prototipo mantuvo el objetivo de lograr ver la cotidianidad desde las maneras potenciales de habitarla, y que se pudiera leer la cara como un todo. Participaron 3 personas entre los 22 y los 23 años: dos amigos y una persona que no conocían. La actividad duró 3 horas y 10 minutos.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en la sala. Se les pidieron 3 cosas: quitarse los zapatos, hacer respiraciones profundas, y se les dio un papel en blanco para que pusieran los problemas que tenían en la mente. Este papel lo doblaron y se lo metieron en un bolsillo.

Tabla visionaria (manual): Se les hizo un papel un poco más grande que ya tenía las convenciones a color por cada categoría y estaba doblado para que al desdoblarse se pudieran ver las categorías como un todo.

Categorías: 1) 8 roles que cumpla. 2) 8 cualidades mías. 3) 8 objetos. 4) 8 aprendizajes. 5) 8 deseos ocultos. 6) Cosas que me gustaría por más que nunca las haya hecho. 7) Límites.

Actividad entre categorías: Iban sacando las cartas pregunta y las cartas cubo por turnos.

Mezcla del cubo: Mezclaban con el objetivo de hacer la cara con más colores posibles.

Actividad con el cubo mezclado: Con la cara que más les causara curiosidad, los participantes decían un número al azar y se les daba una situación ficticia compuesta por un nombre, una edad y un problema. Desdoblaban su tabla visionaria para ver al tiempo todas las categorías. Se les pedía que a partir de esa situación respondieran a: ¿Cómo llegó allá? ¿Cómo reacciona?



Diagnóstico final (cierre): Después de 2 rondas de respuesta a la situación ficticia, la actividad de cierre fue que volvieran a abrir el papel con sus situaciones y problemas. Se les dejó de tarea que con alguna de las caras mezcladas intentaran pensar sus problemas desde ese lado.

Ajustes por hacer: Unas categorías se volvían fáciles de contestar con la edad: “Tú esperas que yo tenga 9 aprendizajes.” Un participante dijo: “Dame un par de años y me vuelvo más cínico, no sé qué responder.” El diseño de los objetos (cubo, tarjetas) debería también guiar la experiencia y generar preguntas. Las situaciones deberían volverse otro set de cartas.

Aspectos positivos: Los participantes consideraron que narrar la historia era más fácil y estaban viendo el cubo como “su caja de herramientas”. Se les facilitó leer la cara completa con las historias para dejarse llevar y ser creativos. Llegaron a las conclusiones y objetivos por sus propios medios. Se querían llevar el cubo para usarlo como oráculo. “Si no tomo tan en serio a XXXX, ¿por qué me tomaría a mí?”





Prototipo #9

Objetivo y participantes: El noveno prototipo mantuvo el objetivo de lograr ver la cotidianidad desde las maneras potenciales de habitarla, y que se pudiera leer la cara como un todo. Participaron 2 personas de 57 y 60 años: una pareja de esposos. La actividad duró 2 horas y 10 minutos. Conceptos del marco teórico: 3.2, 3.8, 3.7 completo.

Dilatar las pupilas (el inicio): La actividad se hizo en el comedor de la casa de ellos. Se les pidieron 3 cosas: quitarse los zapatos, hacer respiraciones profundas, y se les dio un fanzine “tabla visionaria” diagramado junto con las cartas “azules” (cubo) y las cartas “rojas” (situación).

Tabla visionaria (manual): Se les hizo un fanzine con las categorías.

Categorías: 1) 8 roles que cumpla. 2) 8 cualidades mías. 3) 8 suposiciones que la gente haya hecho de mí. 4) 8 aprendizajes. 5) 8 deseos ocultos. 6) 8 cosas riesgosas que me gustaría por más que nunca las haya hecho. 7) 6 límites en los centros.

Actividad entre categorías: Iban sacando las cartas rojas (pregunta) y las cartas cubo por turnos.

Mezcla del cubo. Mezclaban con el objetivo de hacer la cara con más colores posibles.

Actividad con el cubo mezclado: Las personas desplegaban la tabla visionaria y escogían una cara del cubo que les generara más curiosidad. Se

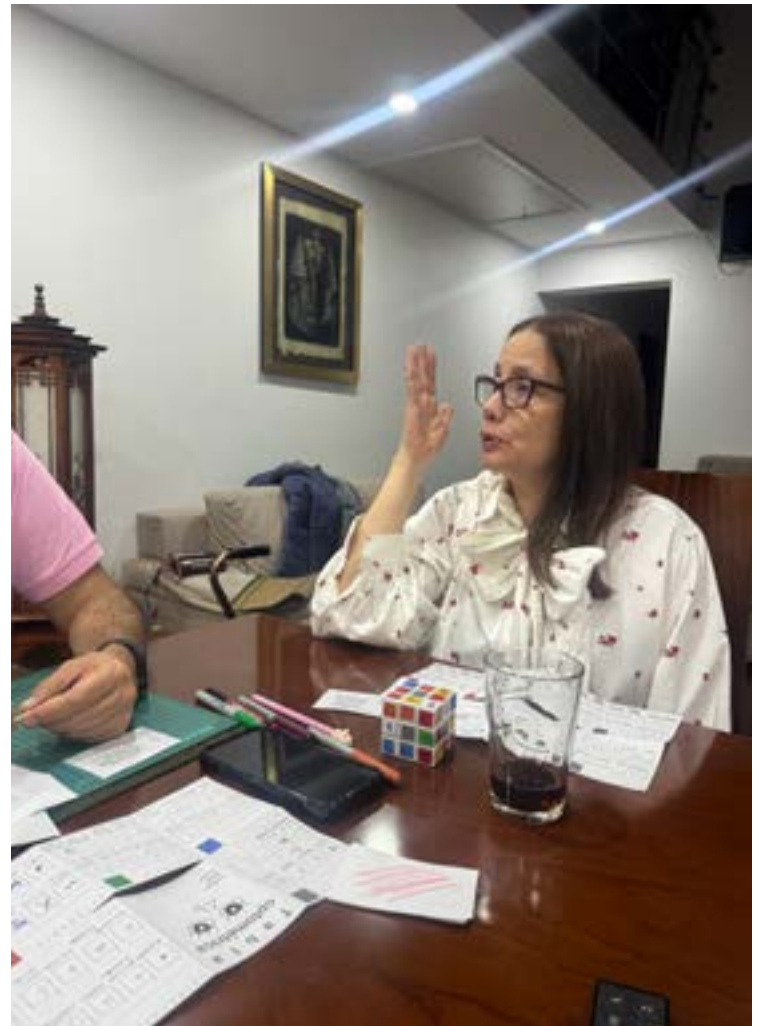


familiarizaban con las caras. Después cogían una carta situación (azules) y narraban la historia de esa cara en primera persona.

Diagnóstico final (cierre): Al igual que en el prototipo anterior, después de las rondas de narración, los participantes abrieron el papel que habían guardado al inicio con sus situaciones y problemas. Se les dejó de tarea que con alguna de las caras mezcladas intentaran pensar sus problemas desde ese lado.

Ajustes por hacer: La categoría de las suposiciones estuvo mal redactada y los participantes se confundieron al responderla. Sin embargo, creó una tensión sobre la mirada propia y la externa. Había que ajustar las instrucciones para que fueran más gráficas, ya que fueron confusas. La categoría de Aprendizajes servía para la reflexión pero no estaba ayudando a expandir la historia.

Aspectos positivos: Funcionó como herramienta de toma de decisiones. El riesgo se considera diferente con la edad.



con m
2 por los
11 llavó a
con mi h

① 3h30 ≈ 4
y mi hermana
4 juveniles

9 - Forte
10 - Masculino
? - Curioso
11 - Gracioso

20.02.2026
P1

X(V2) - Racional

- adri
- Valeria
- Mari
- isa eireda
- Andres Subofino

3h30

adri entiendo,
ni yo?

23.02.2026

NOTES

Aprenden otro deposit
Cociner

P#3

2 Manass
Santafina

P#4

5.03.2026

LIE:

P#2

"RANDOMS"

sesión en
familia

22.04.20

Prototi

JMK
JEAN
+2

P#

1. Freydel
1. A.A.
1. Leo
1. Pablo Amarocho

"Sesión con peder"

11.03.2026

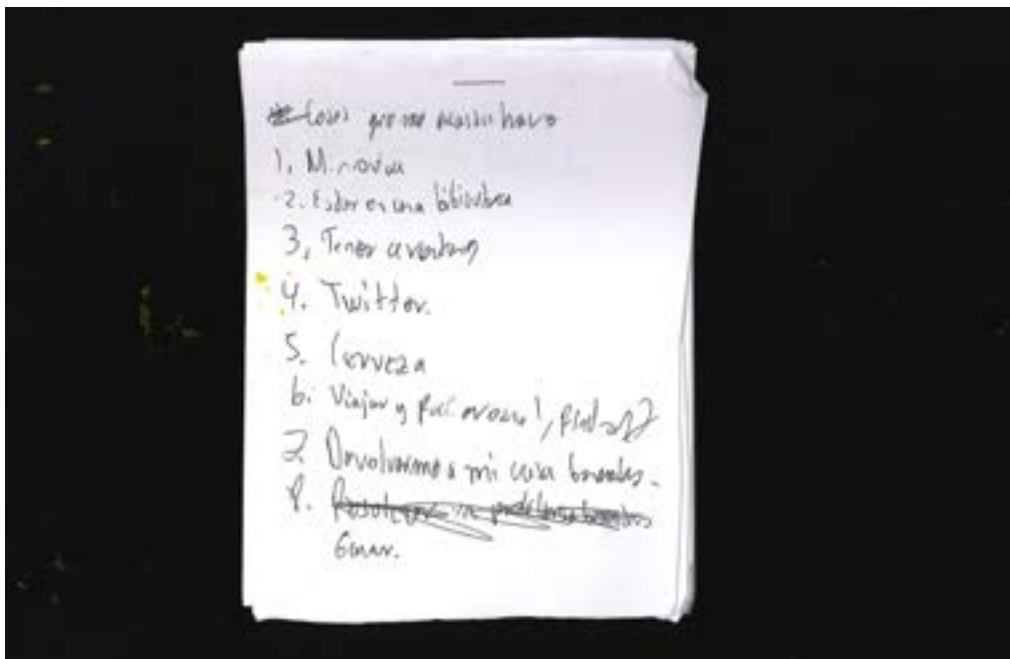


6. Hallazgos



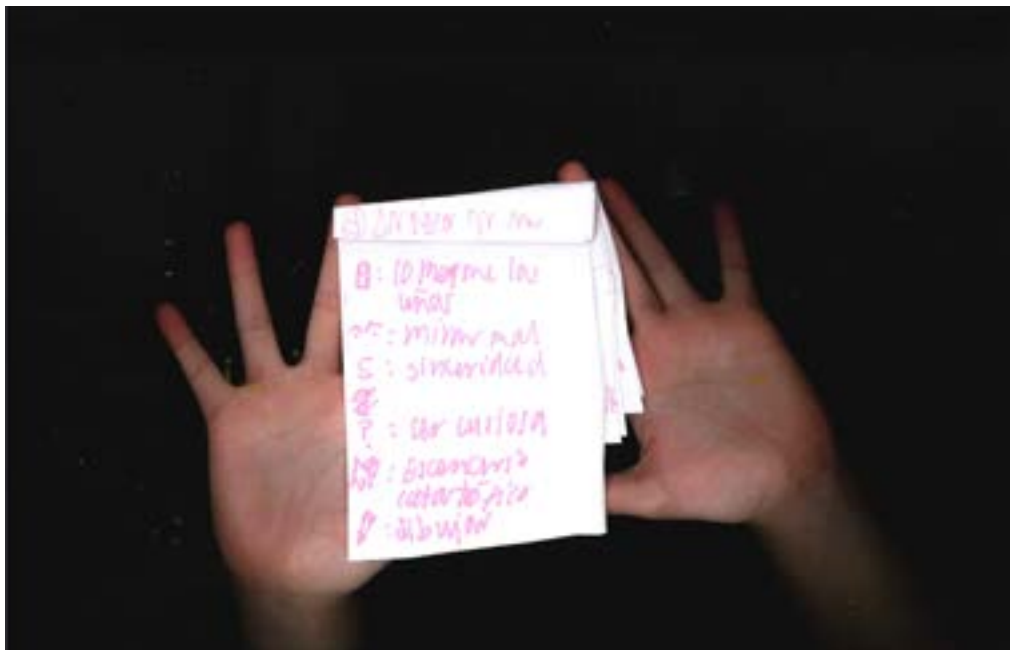
“Espérenme, espérenme, me faltan dos.”

Las 6 categorías revelan más que sus respuestas: cuestionan la habilidad para completarlas y muestran qué se facilita responder y qué cuesta. Los participantes son rápidos al reconocer límites, los pueden ver claramente, pero se demoran más pensando en “aprendizajes” o en “el sótano de los deseos”.



“Arqueología nivel 8”

Las primeras 4 respuestas son fáciles, las otras 2 son extras y las últimas dos cuestionan las primeras. Llegar a 8 respuestas permite contradicciones y lleva al terreno de dudar de uno mismo. ¿Realmente me gusta resolver problemas? ¿Eso sí me gusta? ¿O prefiero ganar?



“Zoom in Zoom Out Zoom in”

Los participantes se acercan a sí mismos usando las categorías como punto de partida. Se alejan con la situación pero terminan por narrarse desde otra perspectiva.



“Viendo la tormenta desde el Olimpo”

Dadas las condiciones del espacio, la comodidad, la hora, junto a las condiciones sociales de apertura, presencia y confianza, a la hora de llegar a las situaciones problema se puede narrar con total libertad los fragmentos de la historia sabiendo de dónde vienen pero sin que se juzguen. Esa es la funcionalidad también de las preguntas entre llenar el cubo.

“Me andan mirando mucho mucho”

Ser observado cambió cómo las personas responden y construyen sus narrativas. La presencia de otros aumentó la conciencia y el performance a la hora de narrar la historia.



“Cambiemos de ojos pero no de pasos.”

Aconsejar desde una situación ajena permitió mayor libertad narrativa y emocional. A las personas les parece más atractivo responder a una situación lejana de su edad ya que no se sienten tan apegados.

“Quítate los zapatos para ponerte en mis medias”

Acciones corporales simples modificaron la disposición emocional y la presencia dentro de la actividad. Parte de generar encuentros era generar una disposición a la apertura.



“Yo me construyo con mis manos, con las mismas con las que me abro paso”

Los gestos de la mano, escribir, dibujar y mezclar permitieron conectar más con la actividad y encontrarla entretenida.

“Me and my sexy problems”

Cuando los problemas se abordan como problemas sin una carga de consecuencia y no únicamente personales, aparecían respuestas más libres e inesperadas.

“Dame aire para que el fuego exista”

Las dinámicas funcionan mejor cuando había cartas de pregunta para responder entre cada “respuesta” del cubo, ya que de lo contrario se convertía en algo más personal y no grupal. Así como pesado mentalmente.

“¿Me lo puedo llevar a la casa?”

El cubo dejó de sentirse como un simple objeto y comenzó a percibirse como una representación de la identidad del participante. Como una fotografía de lo que son hoy.



Mezclar el cubo se siente como reorganizarse

El acto físico de reorganizar el cubo produjo una conexión inmediata con reorganizar pensamientos, recuerdos y posibilidades personales.

El azar emociona más que el control

Las combinaciones inesperadas generaron más conversación y curiosidad que las respuestas completamente planeadas.

Las personas sí quieren hablar de sí mismas, solo no directamente

Las dinámicas ficticias o indirectas facilitaron conversaciones personales más profundas.

Las categorías funcionan como excavación y al cruzar

se contradicen o se unen coherentemente

A medida que se responden más capas aparecían contradicciones, recuerdos y relaciones inesperadas entre categorías.

El orden de las preguntas afecta la apertura inicial y final

La profundidad de las respuestas dependía de cómo iniciaba la experiencia y de la progresión emocional del ejercicio tanto individual como en grupo. Así mismo ayudaba la narración de la historia al final; las tarjetas de pregunta no solamente introducen la temática a llenar sino que le dan paso a poder narrar una historia a los otros sin pena.

El proyecto no funciona como una game night

Cuando el tono era demasiado festivo, disminuye la reflexión y el nivel de vulnerabilidad.

Las convenciones deben ser para el que las lee

Algunas personas se sintieron limitadas al tener que dibujar o representar visualmente ciertas ideas. Para los adultos de más de 50 esto fue principalmente difícil, pero escribir las respuestas o letras iniciales fue de gran ayuda para ellos. Las convenciones fáciles de leer varían por lector.



El cierre es tan importante como la mezcla

La experiencia necesitó momentos finales de aterrizaje y reorganización emocional.





overthinker



brusco



me day multa
p210



caprichoso



load



self doubt



control



food self



to

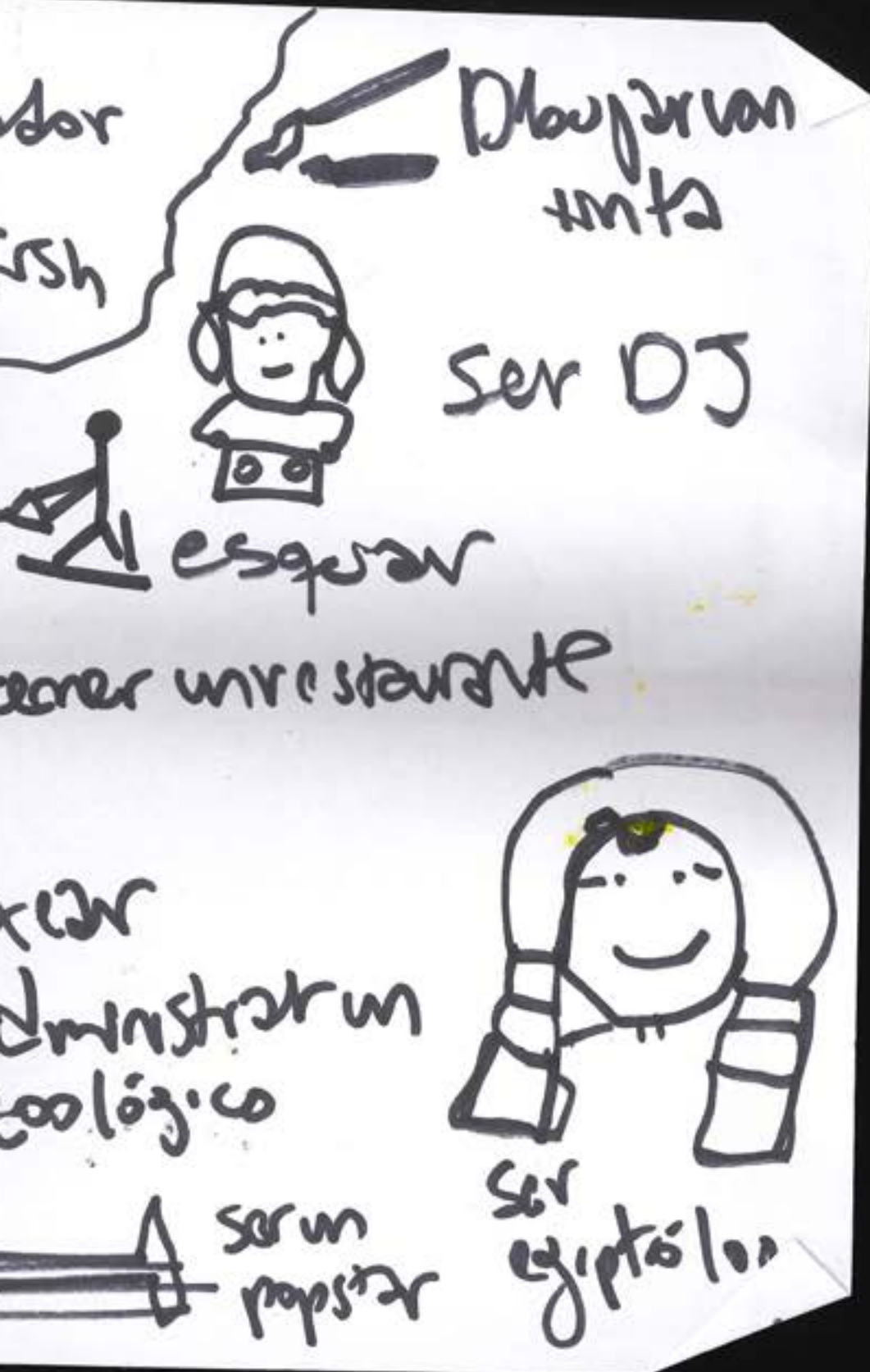


book



are





**El proyecto
funciona mejor
como experiencia
metodológica que
como objeto**

El valor principal apareció en
las conversaciones y relaciones
generadas alrededor del cubo y
no únicamente en el artefacto.

6.1 Macro hallazgos

Macro hallazgo — Cambiar de distancia cambia la mirada

Hallazgos relacionados: “Zoom in Zoom Out Zoom in” / “Cambiemos de ojos pero no de pasos.”

Nos acercamos a nuestros problemas y a nuestra cotidianidad para coger una caja de herramientas que nos ayuda a alejarnos de la misma. Al dar un paso atrás nos permitimos ser libres para usar las herramientas como punto de partida. Vemos la situación desde nuestro filtro pero aconsejando al otro. Nos alejamos y nos liberamos. Al volver a la realidad, volvemos con una perspectiva nueva de nosotros mismos.

Macro hallazgo — El contexto y el cuerpo modifican la respuesta

Hallazgos relacionados: “Viendo la tormenta desde el Olimpo” / “Quítate los zapatos para ponerte en mis medias” / “Yo me construyo con mis manos, con las mismas con las que me abro paso”

Si queremos una performance desde otra naturaleza, deberíamos tener un contexto desde otra naturaleza. El espacio debe plantearse desde la comodidad para balancear la incomodidad de la situación. La presencia requiere comodidad, y la creatividad requiere presencia. Las manos y el gesto también construyen pensamiento; el cuerpo participa activamente de la reflexión.

Macro hallazgo — La mirada del





otro cambia cómo nos construimos

Hallazgo relacionado: “Me andan mirando mucho mucho”

Tener ojos extra es esencial. Ser observado cambia cómo el individuo crea, principalmente porque tendemos a enfocarnos más y a estar más presentes. Los individuos actúan como performers y observadores; el acto de mostrar tu mirada cambia cómo dices esto, lo que dices y lo que no.

Macro hallazgo — La creatividad aparece cuando se flexibiliza la idea de problema

Hallazgo relacionado: “Me and my sexy problems”

¿Qué pasaría si tratáramos nuestros problemas como artistas tratan sus problemas? Cuando se dejan de ver únicamente como obstáculos y comienzan a verse como material creativo, aparecen nuevas posibilidades de habitarlos.

Macro hallazgo — La libertad necesita estructura

Hallazgo relacionado: “Dame aire para que el fuego exista”

La experiencia funciona mejor cuando hay suficiente libertad para apropiarse de las respuestas, pero también suficiente estructura para orientar el proceso.

Macro hallazgo — El espejo de nueve caras

El cubo comenzó a sentirse como una representación material de la identidad de cada participante. Mezclarlo y reorganizarlo produjo una conexión inmediata con reorganizar pensamientos, contradicciones y posibilidades personales.

6.2 insights

Las personas no necesitan que les digan quiénes son; necesitan estructuras que les permitan descubrir versiones distintas de sí mismas

El proyecto evidenció que las personas ya contienen posibilidades, contradicciones y deseos latentes, pero rara vez cuentan con espacios o herramientas para explorarlos sin juicio. Cuando el sistema deja de buscar respuestas correctas y propone reorganizaciones, aparecen nuevas narrativas personales. El valor del proyecto no está en diagnosticar identidades, sino en abrir condiciones para imaginarlas de nuevo.

La posibilidad no aparece cuando eliminamos la incertidumbre, sino cuando aprendemos a jugar dentro de ella

Los momentos más ricos surgieron cuando los participantes dejaron de intentar controlar completamente sus respuestas. El azar, la mezcla, la ficción y las combinaciones inesperadas generaron apertura emocional y creatividad. El proyecto demostró que la incertidumbre puede dejar de sentirse como amenaza cuando se convierte en espacio de exploración.

1. A
2. B
3. C
4. D
5. E
6. F

Papero
Indulgente
Perezoso
Dudoso
Indolente
Indolente

La imaginación personal es una práctica colectiva

Aunque el proyecto parte de la introspección individual, los hallazgos mostraron que las personas se imaginan mejor a sí mismas cuando lo hacen acompañadas. Ser observados, escuchar otras respuestas, narrar la vida de otro o reorganizar perspectivas colectivamente expandía las posibilidades visibles para cada participante. La imaginación no ocurrió en aislamiento; ocurrió en relación.

“Todos somos Martha”

Parte de la reflexión que genera al final después de narrar las situaciones es sobre nuestras maneras de actuar pero también de las que no hacemos y de las que dejamos a un lado, como nuestros deseos tanto buenos como malos. El individuo ve los “límites” como obstáculos en una historia y sus posibilidades de “mirar” la realidad con cada categoría.

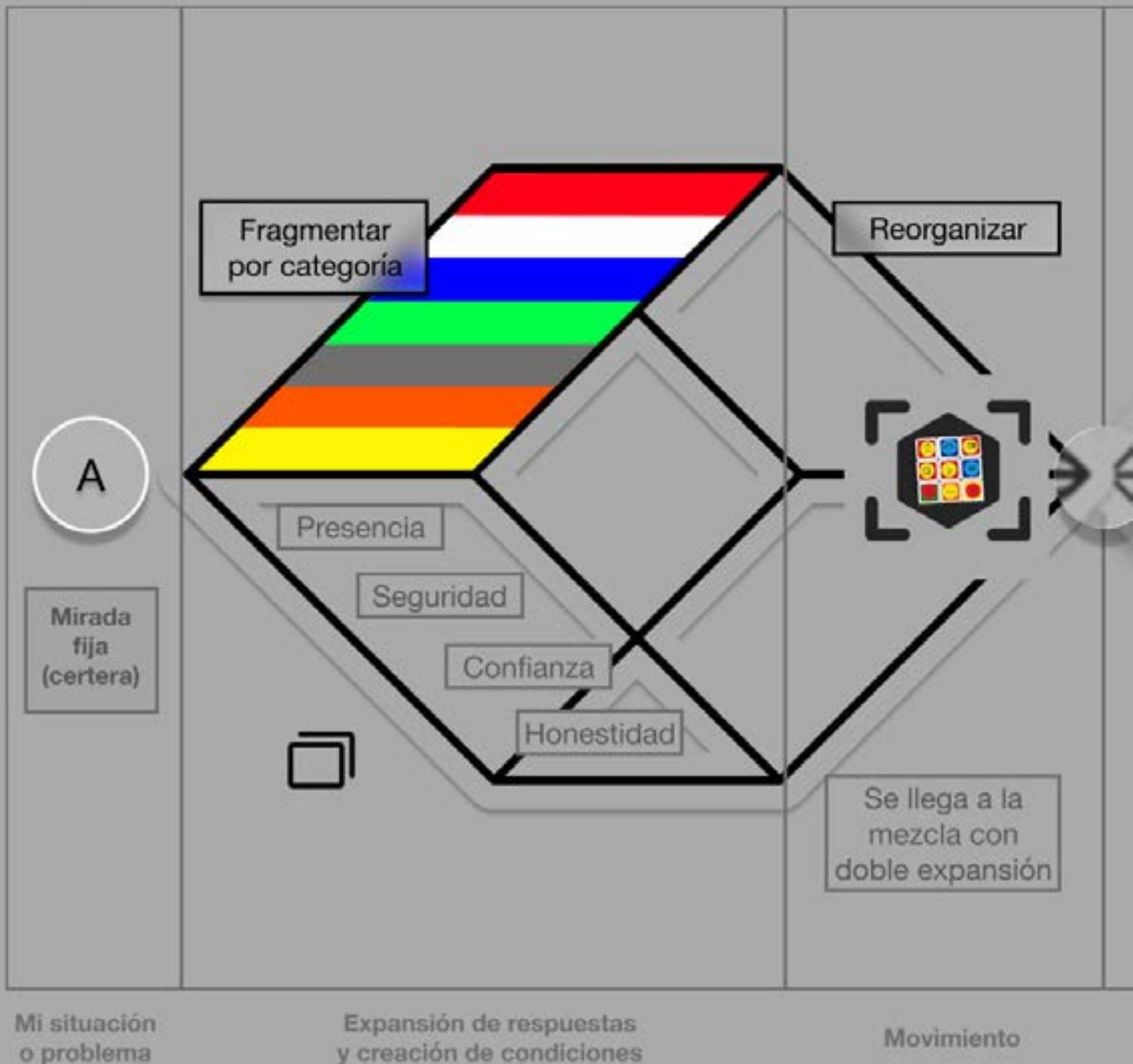
7. Propuesta final

Arquitectura metodológica para la expansión de mirada

Momento 1:
Preparar

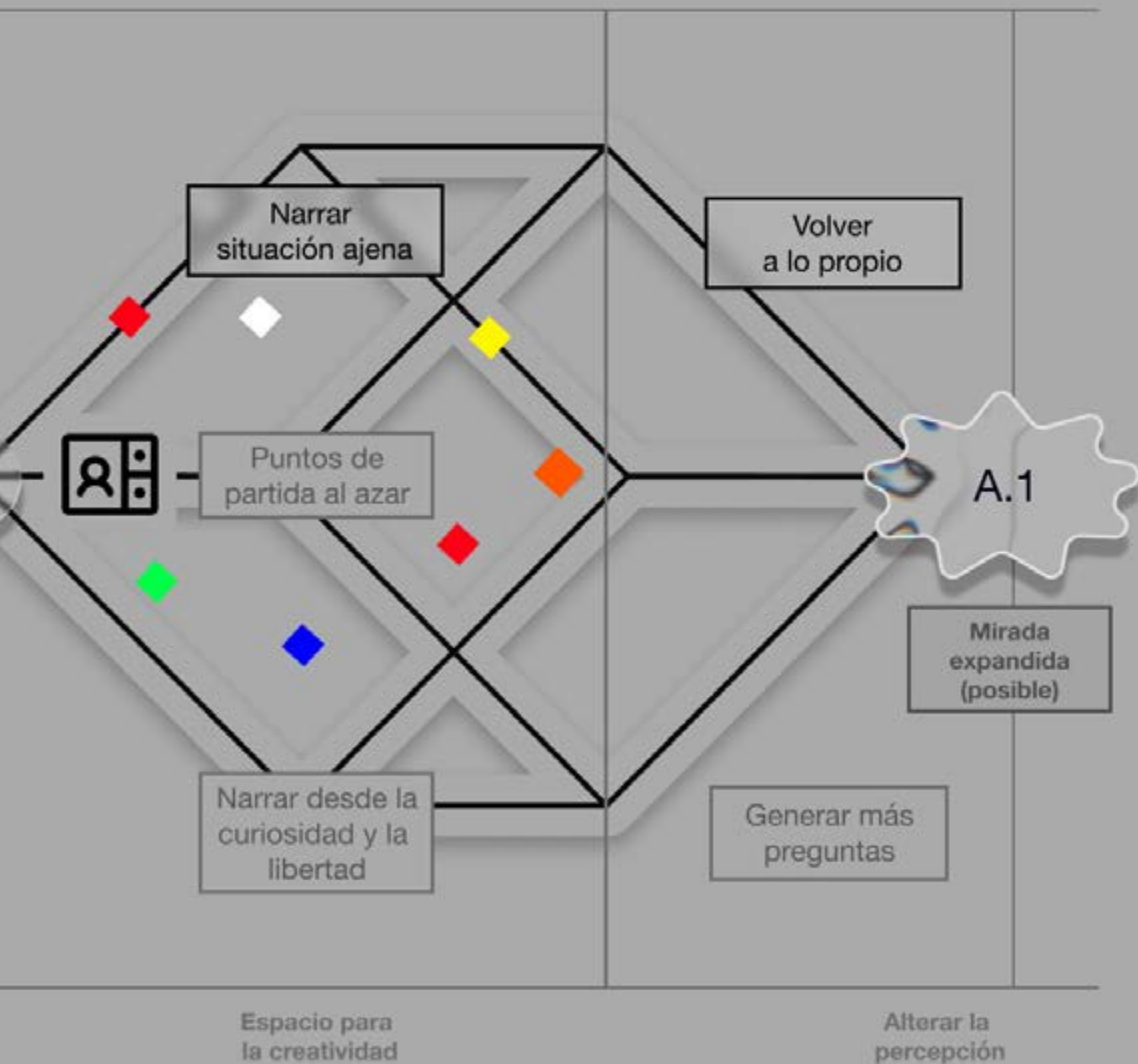
Momento 2: Expandir

Momento 3: Recomponer



Momento 4: Imaginar

Momento 5: Reinterpretar



¿Qué es?

¿Hasta dónde te alcanzas a mirar? Es una metodología de diseño que crea las condiciones para que las personas amplíen su percepción de lo posible en la cotidianidad. Lo hace a través del juego, la creatividad y la ficción como herramientas de reflexión, usando objetos físicos para externalizar, reorganizar y narrar fragmentos propios desde una distancia que lo hace posible.

Es un estudio de mirada, un espacio donde esta se estudia, se juega con ella y se redirige hacia territorios que normalmente no alcanza.

La metodología opera en cinco momentos y viene acompañada de un kit físico que la hace replicable. El valor está en las conversaciones, las contradicciones y las narrativas que emergen cuando el individuo deja de buscar respuestas correctas y empieza a reorganizar y crear a partir de las que ya tiene.

¿HASTA DÓNDE TE ALCANZAS

A

MIRAR ?

Momento 1 — Dilatar las pupilas (preparar)

Antes de empezar hay que crear las condiciones para la presencia.

El espacio donde están los participantes debería ser cómodo; se recomiendan sofás o el piso con algunas almohadas y cobijas, especialmente si se hace en Bogotá. También, dados los prototipos, se recomienda hacerla en horas de la noche 17h UTC-5.

Se le pide al participante que se quite los zapatos, que respire profundo tres veces y que tome la hoja en blanco. En ella escribe lo que está ocupando espacio en su cabeza: un problema, una duda, eso que no lo deja tranquilo. Cuando termina, dobla la hoja y la guarda en un bolsillo.

En un gesto de vaciado: se deja lo propio en un lugar seguro para poder concentrarse en lo que viene. Y también es el primer material del examen, porque esa hoja regresa al final. El participante es el único que ve esta hoja.

Los hallazgos mostraron que acciones corporales simples como quitarse los zapatos modificaron la disposición emocional de los participantes. La comodidad no es el fondo de la experiencia sino parte activa de ella para poder crear confianza y seguridad.





Momento 2 — Los alcances (expandir)

Aquí el participante construye el material con el que va a trabajar. Abre su tabla visionaria como un libro por secciones: ahí están las 7 categorías con el color que le corresponde a cada una.

Las categorías son las formas de mirar del individuo: los roles que cumple, las cualidades que lo definen, las vidas extra que podría vivir, los riesgos que tomaría, las suposiciones que otros han hecho de él, los deseos ocultos que guarda, y los límites que siente. Juntas componen un mapa provisional de quién es hoy. Es donde se exploran sus certezas pero también se expande su potencial. Las categorías funcionan tanto como anclas como alas.

Antes de cada categoría hay una carta pregunta que el grupo responde en voz alta. Esa pregunta no es solo una introducción temática: es el puente que conecta a los participantes entre sí antes de que cada uno se adentre en lo suyo y a su vez con la categoría que van a llenar. Crea un momento colectivo antes del momento individual, construye confianza y genera la disposición para poder narrar al final sin pena.

Las cartas de colores se turnan en el sentido de las manecillas del reloj

y alternan entre cartas pregunta, que responden todos en voz alta, y cartas cubo, que cada uno llena individualmente usando la convención que prefiera: una palabra, un símbolo, un número. Lo que le sirva para leerlo después.

Las categorías están ordenadas de las más livianas a las más retadoras. Se empieza por los roles y las cualidades, que son más externos y fáciles de nombrar, y se termina por los deseos ocultos, los riesgos y los límites, que exigen más vulnerabilidad. Ese orden construye confianza progresivamente para que cuando lleguen a las capas más profundas ya exista un espacio seguro donde decirlas.

Las categorías como formas de mirar

Algo importante a mencionar aquí es que las categorías, a la par que se entienden como maneras de mirar, también se dividen entre categorías ancla y categorías alas. Las categorías ancla son nuestras percepciones de nosotros mismos y de nuestras vivencias, estas son:

Categoría 1: Roles.

Categoría 2: Cualidades.



Categoría 7: Límites.

Estas sirven para que la historia tenga puntos de referencia hacia la realidad cercana, es decir lo probable.

Las otras categorías son categorías alas, estas entran en el campo de lo potencial y lo posible, sirven para catalizar la imaginación:

Categoría 3: Vidas extra.

Categoría 4: Deseos ocultos.

Categoría 5: Suposiciones.

Categoría 6: Los riesgos.

Entre estas dos se logra llegar a una historia ficticia del individuo donde se encuentran sus tensiones, también gracias a las 8 respuestas que logran llegar a sus contradicciones.

¿Por qué al centro los límites?

Por la misma naturaleza humana donde cada día nos enfrentamos al límite de la energía, del tiempo, de los recursos y de que por cada decisión que tomamos dejamos de tomar otras. Los límites son inevitables. En el cubo hay 3 piezas: las esquinas, las aristas y los centros. Dentro de sus mecanismos el centro es la única pieza que no se mueve y siempre va a estar en cada cara. El centro es lo inevitable.

Momento 3 — El cierre (recomponer)

El momento 3 empieza con la última carta de la primera baraja, esta dice “Mezcla hasta que tengas los 7 colores”. Dentro de los hallazgos el azar fue el factor que más sirvió a la hora de mezclar, pues intentar construir una cara perfecta es igual de difícil que armarlo; el tiempo como instrucción variaba por la capacidad del participante y podía llegar a ser muy rápido o lento. El objetivo de tener los 7 colores es generar aleatoriedad y tensión entre las mismas.

El acto de mezclar cierra la primera parte de la actividad. Es un cierre que a su vez abre a las posibilidades gracias a las categorías que se cruzan, los fragmentos se reorganizan y aparecen combinaciones que el individuo no habría elegido conscientemente. Es el momento en el que el azar hace lo que el control no puede.

Tener los 7 colores en una cara significa tener todos los lentes al mismo tiempo. No una versión ordenada de uno mismo sino una versión mezclada, contradictoria, más honesta. Una cara donde conviven los roles con los deseos ocultos, las cualidades con los límites, las vidas extra con los riesgos. Esa tensión entre anclas y alas es el material.

Los hallazgos mostraron que las combinaciones inesperadas generaron más conversación y curiosidad que las respuestas completamente planeadas. Mezclar el cubo se sintió como reorganizarse: el gesto físico produjo una conexión inmediata con reorganizar pensamientos, recuerdos y posibilidades personales.

La cara mezclada da paso para la narración.



LA REPÚBLICA DEL PROBLEMA

Nombre: Diana Duarte
edad: 17



Situación: La aceptaron en la universidad que quería. Está en otra ciudad. Su mamá acaba de quedar sin trabajo.



Momento 4 — Iluminar al otro con mis ojos (imaginar)

El participante escoge la cara de su cubo que más le genere curiosidad. Despliega su tabla visionaria por completo: al abrirse, todas las categorías y sus convenciones quedan visibles al mismo tiempo, haciendo legible lo que cada color y símbolo significa.

Toma una carta incertidumbre. En ella encuentra una persona con una situación: un nombre, una edad, un problema. Desde la cara que escogió narra la historia de esa persona conectando los 9 elementos de la cara a su gusto. No hay un orden obligatorio ni se busca llegar a una respuesta concreta. Hay 9 fragmentos propios y una situación ajena: lo que emerja de esa combinación es la historia. Responde a la pregunta: ¿Qué pasaría con esta persona si tuviera estas 9 miradas? Un factor también es narrarlo en tercera persona.

La distancia de la ficción hace posible lo que la primera persona no permite. Las personas terminan hablando de sí mismas mientras construyen respuestas para otros; narrar desde una situación ajena permitió mayor libertad narrativa y emocional, y las situaciones más lejanas a la edad del participante generaban menos apego y más creatividad.

“Todos somos Martha” — al final, sin importar quién sea el personaje de la carta, el individuo se narra a sí mismo. Sus recursos, sus miedos, sus deseos y sus límites aparecen en la historia del otro. El acto de alejarse les permite acceder a la creatividad en su cotidianidad.

Se hacen tres rondas. Cada una con una carta distinta.

Momento 5 — Iluminarme a mí (reinterpretar)

Después de tres rondas el participante saca el papel que guardó en el bolsillo al inicio. Lo abre. Lee lo que escribió antes de empezar: el problema, la duda, lo que no lo dejaba tranquilo cuando llegó.

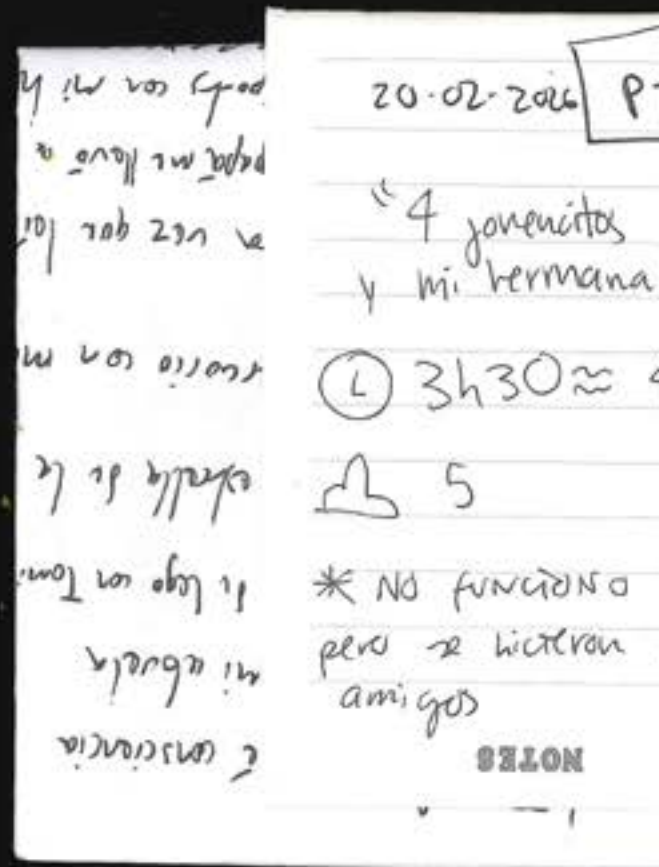
Así es como el cierre vuelve al punto de partida: el papel que se había guardado en el bolsillo con sus situaciones o problemas que los tenían intranquilos. Los hallazgos mostraron que la experiencia necesitó momentos finales de aterrizaje emocional y que sin ese aterrizaje la experiencia quedaba incompleta. Es cuando el individuo regresa a sí mismo que se puede preguntar desde dónde mira y pensar en sus posibilidades cuando ya las ha explorado especulativamente.

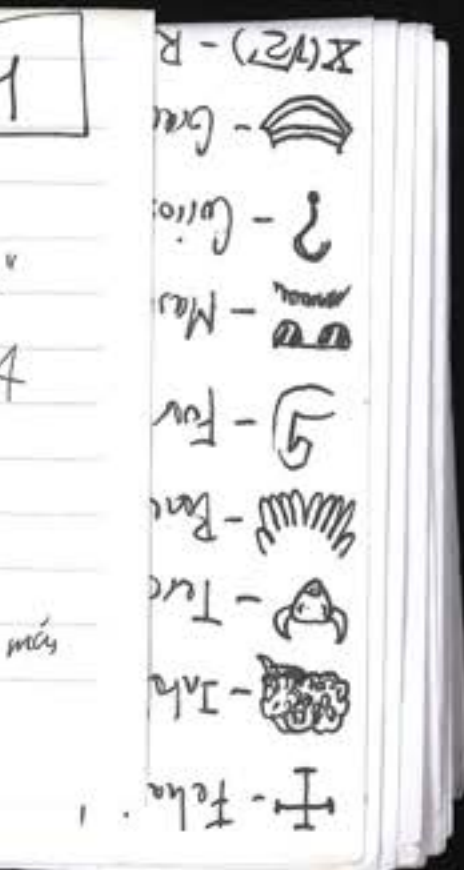
El detalle final es que el participante se lleva el cubo y la tabla visionaria. El cubo como fotografía de quién es hoy. La tabla como la llave para leerlo.



8. Conclusiones

1. Se puede llegar a mirar las posibilidades desde la reorganización de los fragmentos del presente y tomando distancia crítica sobre uno mismo.
2. No se puede tener todo todo el tiempo. Aunque sea a menor escala, el cubo también representa la toma de decisiones y las negociaciones por las que pasamos cada día.
3. Parte de la efectividad del cubo es que funciona como visualizador de paradigmas en el sistema de creencias propio. Según la dinámica de sistemas, es un punto de mayor efectividad de intervención dentro de un sistema.
4. La creatividad puede salir de los proyectos para llegar a lo cotidiano.
5. No hay un único público objetivo para este proyecto.





6. Este proceso fue uno que, por así decirlo, me abrió los ojos

9. Bibliografía

Cameron, J. (2016). The artist's way: A spiritual path to higher creativity (25th anniversary ed.). TarcherPerigee.

Cataldi, C. (2018). Identifying leverage points in a system. Converge Perspectives (Medium). <https://medium.com/converge-perspectives/identifying-leverage-points-in-a-system-3b917f70ab13>

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. The MIT Press.

Eco, U. (2015). How to write a thesis (C. Mongiat Farina & G. Farina, Trans.). The MIT Press. (Obra original publicada en 1977)

Eickelpasch, R., & Rademacher, C. (2004). Identität. Transcript Verlag.

Erll, A. (2012). Memoria colectiva y culturas del recuerdo. Estudio introductorio (J. Córdoba y T. Louis, Trans.). Ediciones Uniandes, Facultad de Ciencias Sociales. (Obra original publicada en 2005)

Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad de los Andes. (s.f.). Modelo de Investigación, Creación y Proyecto (ARQDIS) [Documento interno].

Fliegende Blätter. (1892). Figura del conejo-pato (Kippfigur). Recuperado el 14 de mayo de 2026, de <https://de.wikipedia.org/wiki/Kippfigur>

Google. (2024). NotebookLM (versión de 2024) [Herramienta de inteligencia artificial generativa]. Utilizada para apoyar la comprensión de los conceptos de identidad (Identität) y memoria colectiva. <https://notebooklm.google.com>

Meadows, D. (1999). Leverage points: Places to intervene in a system. The Sustainability Institute.

Pride, S. (2020). Futures terminology. IPANZ (ahora Hāpai Public). https://hapaipublic.org.nz/Article?Action=View&Article_id=150253

Rubin, R. (2023). El acto de crear: Una manera de ser (V. Simó Perales, Trad.). Diana Editorial.

Saint-Exupéry, A. de. (1948). Ciudadela [Edición digital]. Freeditorial.

Thinking about the future of health and cities in the Anthropocene. (2020). The futures cone [Figura]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/The-futures-cone_fig1_342406463

Vásquez Rodríguez, F. (1992). Más allá del ver está el mirar (pistas para una semiótica de la mirada). Signo y Pensamiento, 11(20), 31–40. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3468>

Nota: Todas las imágenes, dibujos e ilustraciones que aparecen en este documento son de autoría propia, salvo aquellas referenciadas explícitamente en la bibliografía.

