



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



**DISEÑO DE AMBIGÜEDAD:
LA PERCEPCIÓN AMBIGÜA COMO ESTRATEGIA PARA ABORDAR EL
CONCEPTO DE DOBLE CONCIENCIA DEL ARTISTA MEDIAL ROY ASCOTT
A PROPÓSITO DE LA REALIDAD CIBERESPACIAL**

Autor: James Alfonso Delgado Giraldo

Resumen:

La ambigüedad es una característica cerebral que produce varias interpretaciones igualmente, correctas de un mismo estímulo. Es la función de selección (de la Memoria a Corto Plazo) la encargada de escoger una sola de estas interpretaciones para proyectar en la conciencia. Más de una interpretación no obstante puede oscilar en la conciencia provocando una percepción ambigua. Adicionalmente la función de selección puede ser alterada deliberadamente para permitir que interpretaciones no habituales accedan a la conciencia. La doble conciencia por otro lado es el estado de ser que ofrece acceso simultáneo a dos campos de experiencia distintos. Este estado describe lo que se conoce como trance chamánico y de manera semejante describe también la experiencia de la realidad ciberespacial. En la presente tesis se ha equiparado la ambigüedad con la doble conciencia para defender la necesidad de un diseño de ambigüedad en la realidad ciberespacial. La razón es que la ambigüedad promueve la superación de la división objeto/sujeto fundamental para la realidad ciberespacial.