



**BDSM Y SHIBARI (ATADURA JAPONESA): ERGONOMÍA Y SEGURIDAD EN LAS  
PRACTICAS SEXUALES DIVERGENTES**

**NOMBRE: DAVID DANIEL LOPEZ OVALLE**

**CORREO: [davlopez@uan.edu.co](mailto:davlopez@uan.edu.co)**

**DIRECTOR: JENY CARREÑO**

**CORREO: [jcarreno36@uan.edu.co](mailto:jcarreno36@uan.edu.co)**

**FACULTAD DE ARTES**

**PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL**

**UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO**

**BOGOTA D.C**

**2020**

**RESUMEN:**

Este proyecto se hace con el fin de poder mejorar la experiencia que envuelve el shibari dentro del BDSM partiendo del reconocimiento de una comunidad como parte de la sociedad en donde se encuentran individuos de diferentes géneros, identidades sexuales y estratos sociales los cuales buscan en la infinidad de prácticas que enmarcan al BDSM el placer mental.

Durante el proceso de indagación se pudo identificar que existen dentro de este movimiento que los unen demasiadas prácticas que llevan a cabo a partir de show y eventos que se consolidan en lugares que abarcan temáticas fetichistas las cuales estas personas tienen o van descubriendo con el tiempo. Con esta experiencia se quiere llevar a cabo a partir de la seguridad y comunicación, ya que muchas personas desconocen este mundo del BDSM por falta de información o por malas experiencias que ocurrieron por no consentir y dejar claros los límites que enmarcan cualquier práctica de BDSM.

Se evidencia que el cuerpo cuenta con zonas que estimulan la mente y en donde los juegos de rol cumplen una función que alimenta a cada individuo de manera que entregan su vida en desarrollo de una práctica, estimulando en simultáneo cuerpo y mente. Se evidenciaron 3 fases las cuales son primordiales en la ejecución de la actividad y en donde se pudo intervenir en una (Fase Previa) Creando una experiencia que diera confianza en ambas partes (Dominante/Sumiso) para así generar equilibrio y confianza.

## **INTRODUCCION:**

La sociedad colombiana se caracteriza por un fuerte arraigo en tradiciones conservadoras y su reticencia a tocar temas que tengan que ver con la sexualidad, sus diferentes manifestaciones, expresiones y prácticas, así como la tendencia a invisibilizar y marginar a las personas que se atreven a adentrarse en estos debates, considerándoles como fuera de lo normal e incluso de la moralidad.

Estas concepciones de la sexualidad, por fuera de la norma heterosexual y de sus finalidades reproductivas, es lo que pretende abordar la presente investigación estableciendo que existen en la realidad de muchas personas y que desde diferentes ciencias y disciplinas (Müller, 2015, p. 1) que se han interesado por abordar diferentes aspectos del conjunto de prácticas comprendidas en el *BDSM*, acrónimo de Bondage, Disciplina, Dominación, Sumisión, Sadismo y Masoquismo.

El ejercicio de estas dinámicas de relacionamiento sexual se acuña como concepto y se ha establecido como toda una comunidad que ha encontrado en el *BDSM* un estilo de vida y de expresar su sexualidad de manera segura, consensuada y sana, dejando de lado los prejuicios y asumiendo en su totalidad el rol con el que se identifican. A este respecto Müller (2015) precisa que:

La característica básica de las prácticas de *BDSM* se define por la presencia de dos roles centrales: el de la persona que realiza los actos de dominación sexual —que exige disciplina y sometimiento por parte del otro y que hace ejercicio de la autoridad—; el otro, la persona que reconoce la autoridad y se somete al control, abandonando temporalmente la responsabilidad propia y que obtiene la satisfacción sexual a través del castigo o, más generalmente, el sometimiento. (p. 3)

Así entonces, el presente proyecto se plantea con el fin de identificar las principales variables, tanto en lo referente a las necesidades ergonómicas como las características sociales presentes en la comunidad BDSM y basadas en el testimonio de una pequeña muestra de población, integrando tanto la recolección de información de fuentes primarias, quienes practican el *shibari*, una modalidad japonesa de atadura que es muy popular dentro de los roles y juegos propios del BDSM.

Con el fin de conocer y proponer elementos ergonómicos y de experiencia que minimicen la posibilidad de daño o maltrato en su práctica, para lo cual se propone el diseño de un kit compuesto por diferentes elementos, definidos a partir de la información recolectada y las necesidades identificadas, como lo son sogas de fibras naturales, accesorios de restricción sensorial y físico, entre otros que serán detallados más adelante.

Para tal fin, se dispuso de un instrumento metodológico a manera de encuesta compuesta por preguntas cerradas en escala tipo liker en aras de determinar la afinidad o poder cualificar las sensaciones que el usuario percibe

dispondrán de dos elementos metodológicos, a saber: una encuesta de caracterización social y emocional aplicado a miembros de la comunidad del BDSM que será contrastado con el análisis que se realizará en torno a dos perspectivas de diseño, el diseño de experiencia y el diseño positivo, como puntos de vista que hacen complementario el uso de objetos con la forma como sus usuarios se relacionan con estos. Las precisiones teóricas de cada tipo de diseño serán ampliamente desarrolladas durante el marco referencial.

No obstante, en este sentido es preciso aclarar cómo puede interactuar el diseño industrial con el sistema de prácticas ya descrito, puesto que la creciente industria de los juguetes eróticos y accesorios sexuales demanda materiales y diseños apropiados para la variedad de situaciones a las que las personas se pueden enfrentar al practicar la dominación, las ataduras eróticas o la disciplina, partiendo de un entendimiento de la ergonomía y la mecánica de los cuerpos.

La primera letra del acrónimo que será recurrente en estas páginas, *Bondage*, y particularmente del *Shibari* cabe reparar en su descripción respecto a las generalidades de su finalidad y dinámicas. Restringir físicamente a la pareja con fines eróticos mediante elementos como esposas, sogas, antifaces, etc., es el eje central de la práctica del bondage, que a lo largo de su desarrollo ha encontrado diferentes manifestaciones de igualmente variada procedencia.

Así entonces se presentarán diferentes apartados distribuidos así: en el primer capítulo se presentarán los elementos que fundamentan esta investigación atendiendo a establecer una problemática clara, una justificación consecuente con la pertinencia de la temática y su relación con el diseño, para finalmente exponer los objetivos a los que se apunta resolver.

Un segundo acápite se dedicará a la presentación de la necesidad, problemática u oportunidad, donde se expondrán los conceptos básicos sobre los cuales se desarrolla la propuesta, así como la identificación de la pertinencia disciplinar en el marco de un contexto de referencia. A su vez este apartado se dedicará en un primer momento a lo concerniente a las aristas ergonómicas y de diseño en general, en el marco de la experiencia individual, para dar paso el segundo momento donde se planteará una discusión que transita la frontera entre los aspectos sociales, culturales y emocionales del diseño y los estudios feministas y de género, terreno en el cual se involucran múltiples ciencias y disciplinas.

En un tercer capítulo se dará paso a la metodología seleccionada y los instrumentos de recolección de información dispuestos para tal fin, que como ya se mencionó, comprenderá una encuesta aplicada a una población identificada como practicante del BDSM y un ejercicio de análisis comparativo de las perspectivas y orientaciones rectoras del diseño de experiencia y el diseño positivo, así como de los postulados de sus mayores exponentes.

Finalmente, se presentarán una serie de consideraciones finales y un pequeño glosario que facilite la comprensión de conceptos y siglas propias de la temática tratada a los diversos públicos.

## 1. Marco Conceptual

### 1.1. Variabilidad Ergonómica, diseño de experiencia y diseño positivo

Formalmente y según la síntesis que ofrece la D.I. Carmen Villarreal en su conferencia de 2005 titulada *La ergonomía es parte del proceso de diseño industrial*, se establece que la ergonomía como concepto y disciplina ha evolucionado en diferentes acepciones y concepciones representadas en un factor común:

“El término ergonomía fue acuñado en Inglaterra, en 1950, por un grupo de físicos, biólogos, psicólogos, médicos e ingenieros, para describir las actividades interdisciplinarias destinadas a resolver los problemas creados por la tecnología de guerra. El término se derivó de las raíces griegas *ergom* (trabajo o fuerza) y *nomos* (ley, regla o conocimiento). (Villarreal, 2005, p. 2)

La ergonomía, entendida como el estudio de las situaciones físicas a la que se expone un usuario y el desarrollo de dispositivos para minimizar sus impactos sobre la salud, es en muchos casos el punto de partida al evaluar las actividades humanas, en especial lo concerniente a entornos laborales (Laurig & Vedder, 2012), pero también se ha desplazado hacia el campo del diseño de elementos destinados a actividades recreativas como las relacionadas con el ámbito deportivo, social o tecnológico, siendo el caso de elementos de protección en los deportes de contacto o accesorios para dispositivos electrónicos como teclados o ratones que minimizan la posibilidad de padecimientos como el síndrome del túnel del Carpio.

En este sentido, las necesidades ergonómicas del usuario o del practicante de una actividad específica, deben ser identificadas de acuerdo con los *factores humanos* implicados. Esto quiere decir que, para el caso específico del BDSM y del Shibari, debemos tener en cuenta las diferentes características tanto físicas como psicológicas, sociales y emocionales, puesto que más allá del

relacionamiento usuario – objeto, debe tenerse en cuenta la connotación íntima y sexual que motiva la práctica y la escogencia de elementos de restricción física o de sumisión con fines eróticos, lo cual demanda ciertas características de seguridad y cuidado.

Por su parte, una perspectiva orientada a la *actividad de las personas* se ocupa primordialmente del ámbito laboral o industrial y las potenciales consecuencias negativas de llevar a cabo movimientos repetitivos o que impliquen disposiciones corporales contrarias a las capacidades del usuario, lo que a su vez se rige por un principio de bienestar ergonómico. Así entonces estas dos perspectivas deben entenderse como complementarias, aun en escenarios recreativos como el establecido para los fines de la presente elaboración, puesto que el Shibari, como estilo de atadura restrictiva pero que comprende un gran componente estético, muchas veces fuerza las articulaciones y demanda posiciones corporales inusuales para cumplir con el estilo que implica dicha práctica.

La variabilidad ergonómica debe entenderse entonces como la multiplicidad de características de la persona o colectivo que será objeto de diseño. En este sentido se entiende que deben ponerse a consideración tres tipos de variables ergonómicas que se relacionan con la práctica del BDSM y del Shibari, a saber: las físicas, las psicológicas y las sociales. Cada una comprende una serie de factores que se relacionan con las causas, consecuencias y necesidades identificadas a lo largo del desarrollo de la etapa de caracterización de la población.

Las variables físicas atañen a la correcta disposición corporal de los sujetos durante la práctica del Shibari, lo cual a su vez se relaciona con las consideraciones de cuidado y seguridad enfocadas en prevenir daño como lo es la constricción de los miembros, el riesgo de asfixia o la

provocación de moretones o hematomas como producto de excesos de fuerza o situaciones de abuso.

Por su parte, las variables psicológicas se relacionan más con el masoquismo y el sadomasoquismo que con el bondage, considerando que los anteriores implican la sumisión y la degradación en un escenario jerárquico en el que quien adopta el rol dominante emplea tanto la fuerza física como el condicionamiento emocional para el desarrollo del juego de rol, lo que puede ser tener efectos negativos sobre la emocionalidad y situación anímica de quien asume el rol de sumisión, en tanto su autoestima o la capacidad de relacionarse con los demás.

Finalmente, pero no menos importante, las variables emocionales se refieren al estado anímico producto de la práctica en relación con la forma como el usuario paso por la experiencia, reconociendo o familiarizándose con los objetos y las personas con las que interactuó y formando una opinión o sensación respecto al trato recibido y las sensaciones causadas por los materiales y la forma como fueron empleados. Estas variables son indispensables para analizar de forma objetiva los postulados del diseño positivo y el diseño de experiencia.

El *Diseño de experiencia*, también conocido como marketing experiencial o experiencia de marca, consiste en el diseño de una estrategia comunicacional y comercial que va más allá de la transacción comercial enfocada en el producto, que trasciende el principio de la marca como un mero productor de objetos para satisfacer necesidades de los consumidores, asumiendo la consolidación de un referente, la marca como una experiencia de servicio y de creación de significado.

Nathan Shedroff, uno de los principales exponentes del diseño de experiencia, extendió el concepto de *experiencia del usuario*, original del lenguaje tecnológico y el diseño de interfaz de

usuario de plataformas digitales, adaptándolo a la forma como un potencial usuario o cliente entre en contacto con el significado que se pretende comunicar desde el mismo momento que se da a conocer tanto el producto como las características que lo asocian como exclusivo de un productor identificado, una marca, la calidad de la misma y la experiencia que le ofrece al cliente o usuario a través de las diferentes etapas de relacionamiento, a partir de darse a conocer y hacerse atractivo para públicos específicos (Shedroff, 2020), como es el caso.

Por otra parte, se trae a colación el *diseño positivo*, cuyo representante en el ámbito nacional es el Mg. En Diseño Simón Jiménez, quien establece que toda relación con un objeto, producto o servicio tiene un impacto para la persona que lo utiliza, en este sentido se pretende emplear los marcos conceptuales de la psicología emocional e incluso de la economía conductual para promover el bienestar humano. Así pues, se comprende el mundo y los objetos cotidianos que nos rodean como elementos complementarios entre sí.

Un ejemplo sencillo de esto es la adecuación de las ciudades para el uso de medios alternativos de transporte como la bicicleta, haciendo de las vías un lugar seguro y adecuado para movilizarse; en un sentido más cercano a la temática del BSDM, es posible afirmar que un diseño positivo para la práctica del Shibari comprende todo un sistema de diseño que complemente las necesidades y características de quienes lo practica con las necesidades de cuidado y bienestar identificadas en esta población, proporcionando elementos informativos, instructivos y didácticos que minimicen la posibilidad de daño y se acoplen a la cotidianidad de las personas.

## **1.2. Sexualidad, contrasexualidad y prácticas divergentes**

La contrasexualidad es un análisis que busca identificar y diferenciar el sexo del género, conceptuándole como un producto social históricamente construido y legitimado en el heterocentrismo, propio de la definición de los cuerpos como verdades biológicas binarias, complementarias e inmutables (Curiel Pichardo, 2011). En este sentido, el objetivo de la contrasexualidad es la sustitución del contrato social y el discurso biológico científico que considera las sexualidades y prácticas diversas y no convencionales como desviaciones y perversiones de la conducta o la mente. Se busca la deconstrucción sistemática de la naturalización de las dinámicas sexuales y de género. Proclamando la equivalencia (no igualdad) de todos los cuerpos hablantes que se compromete en términos contrasexuales en busca del placer-saber.

Los cuerpos que no se reconocen dentro de la lógica binaria del sexo biológico, es decir que rebasan los supuestos de asumir un rol como hombre o mujer, y que reconocen a los otros cuerpos de la misma manera se han encargado de generar nuevas dinámicas que abren campo a lugares de enunciación que en el pasado se les negó a través de la patologización de las identidades sexuales diversas, la represión jurídica que condenaba como un crimen la homosexualidad o la violencia directa de la sociedad hacia los sujetos “desviados”.

Si bien la Organización Mundial de la Salud – OMS declaró a mediados de la década de 1990 que la homosexualidad y las sexualidades diversas no podían seguir siendo clasificadas y tratadas como trastornos psicológicos, orientación a la que la sociedad occidental en general atendió, muchos países donde las libertades sexuales son un tema mucho más delicado, la pena de muerte es hasta la actualidad una de las consecuencias de manifestarse en contra de la sociedad heterocéntrica y patriarcal. En el caso colombiano se tiene que:

Aunque en el código penal de 1980 desapareció el delito que sancionaba a quienes realizaran actos homosexuales en Colombia (...) Para la época del 90, con la modificación de la Constitución Política, se hace explícito que la homosexualidad no era un delito y que no había cabida para la discriminación. (Calvo Corredor, 2019, p. 14)

La contrasexualidad, como perspectiva del cuerpo que se sitúa fuera de posiciones binarias hombre/mujer, masculino/femenino, heterosexualidad/homosexualidad; definiendo la sexualidad como tecnología, considerando que los diferentes componentes del sistema sexo/genero denominados hombre, mujer y transexual, así como sus prácticas e identidades sexuales, no son sino máquinas y productos, flujos de energía e información. Renunciando a designar un pasado absoluto donde se encuentra una heteropía lesbiana que se relaciona con una especie de utopía radical feminista separatista. Sabiendo que no se necesita un origen puro de dominación masculina heterosexual para justificar una transformación de los sexos y géneros.

La sexualidad ha sido una de las grandes dimensiones de la humanidad, causando curiosidad y discordia, abordada desde la biología, las ciencias sociales y la religión, su definición moderna está enmarcada en una concepción natural y que escapa de las convenciones y construcciones culturales, que varían de una sociedad a la otra. Sería más preciso comprenderlo en los términos de la evolución y el desarrollo de las tecnologías, siendo el género y el sexo componentes inscritos de un sistema tecnológico complejo.

Para ejemplificar esto muy ilustrativamente se puede recurrir a la forma como objetos de uso cotidiano, los juguetes, parten de la necesidad de establecer roles definidos para cada sexo; las niñas juegan con muñecas o la cocina y los niños con carros y herramientas. La relación del usuario – objeto – contexto se establece en tanto el objeto está destinado para un género particular y al

usuario, por convención social, solo se le permite relacionarse con los objetos propio de la asignación sexual.

En el plano de la sexualidad se diseñan políticas para distribuir mejor las “energías”, recursos si se quiere, que deben enfocarse en la producción y reproducción del orden social establecido, en pro de la sociedad de consumo y su sistema económico imperante, el capitalismo. La anatomopolítica, como rama del estudio de los cuerpos y la biopolítica, entendida como la concepción política de los sujetos y sus dimensiones tanto físicas como psicológicas y sociales, se hace evidente en la aplicación de las ciencias al control de la población en el ejercicio regulatorio de las tasas de natalidad, mortalidad, definición de matrimonio, familia, ciudadanía, etc. (Foucault, 1976)

Durante la época victoriana, definida entre los siglos XVIII y XIX, la sexualidad era bien vista únicamente entre la aristocracia, pues el interés social en la reproducción de los miembros de familias acaudaladas era permisivo en contraste con las medidas represivas y discursos de censura que recaían sobre el vulgo. Con la venida de la modernidad y la evolución de las ramas de la medicina ocupadas de la mente humana, la psiquiatría patologizó toda sexualidad divergente o que obviase la reproducción: “la Medicina ofrece a la burguesía una nueva legitimidad para el control social de los disidentes” (Guasch, 1993, p. 108). Surgen mitos en torno a la sexualidad “excesiva” tales como: derroche de energía, muerte prematura e incluso idiotez (Vera-Gamboa, 1998).

Bénédict Morel, médico influyente en la psiquiatría del siglo XIX, introduce el término “degeneración” y plantea que aquellos que son “anormales” son degenerados, tomando elementos de la religión para marcar una normalidad, es decir existen distintos factores que pueden alejar a una persona de la normalidad: “El degeneracionismo de Morel pretende que las anomalías del

comportamiento humano tienen base biológica y se transmiten hereditariamente” (Guasch, 1993, p. 110).

Sigmund Freud (1909) padre del psicoanálisis y psiquiatra de formación se atrevió a estudiar de manera sistemática por primera vez el campo de la sexualidad en relación con la mente humana y el sistema psicológico, fisiológico y anatómico en la evolución y desarrollo de las etapas comprendidas entre la lactancia y la madurez sexual de los sujetos; estudio que comprendió la relación del sujeto con su entorno, las cosas y las personas que los rodean, la pulsión instintiva que despiertan y la fijación objetual consecuente, es decir: las emociones que despierta y la experiencia que el sujeto desea.

Ahora bien. Tras la denominada *revolución sexual* iniciada a finales de los años 50 del siglo pasado y que alcanzó su punto cúlmine de la mano de la contracultura de los años 60, el movimiento hippie y la consigna de amor libre significó tanto la caída de una moral recalcitrante que no permitía la expresión de la sexualidad abiertamente y en su diversidad y repudiaba la finalidad recreativa, que fue finalmente reemplazada por una concepción más abierta, más libre, en relación a otras épocas históricas gracias a los avances políticos, culturales, sociales, tecnológicos, alcanzados durante la segunda mitad del siglo XX.

Moncrieff (2007) denuncia que existen hoy en día límites en los cuales se juega la sexualidad, y todo lo que esté por fuera de los mismos es considerado enfermo, lo raro, abominable, el otro, a tal punto que ha generado movimientos desde los sectores más conservadores contra el avance de los derechos civiles de la población LGBTI, al considerar su estilo de vida como marginal.

Las parafilias no deberían verse como como un problema o trastorno en sí, sino la forma en como estos intereses sexuales se manifiestan. Es decir, esta perspectiva cambia y despatologiza las parafilias, abriendo el campo a otras características psicológicas que van a describir al individuo (Moser & Kleinplatz, 2006)

Las expresiones de la sexualidad, estigmatizadas desde el pecado hasta la patología de hoy, para ser entendidas y vividas plenamente deben estar acompañadas de un proceso de desnaturalización de la salud. Para ello es importante un recuento histórico que enuncie los procesos históricos, políticos, sociales, etcétera que influyen en el pensamiento normativo sobre la sexualidad que nos interpela constantemente.

El término BDSM es una yuxtaposición de tres pares de términos: Bondage y Disciplina, Dominación y Sumisión, Sadismo y Masoquismo; comprende un conjunto de prácticas sexuales no convencionales que implican situaciones de dominación (ya sea tanto dominar como ser dominado), de dolor (sentir dolor o infligir dolor), rol play, control físico y psicológico, humillación e inmovilización.

Dulcinea Pitágora (2013) plantea que aquellos que incorporan las prácticas BDSM a sus interacciones sexuales lo hacen de distintas maneras e intensidades, a su vez que se identifican a sí mismos, con distintos términos. Es decir, que existe un espectro que va desde quienes están inmersos en la cultura BDSM hasta aquellos que experimentan, pero no se sienten identificados con la misma.

La cultura BDSM posee distintos elementos propios como normas, lenguaje común, valores, conductas entre otros los cuales además de generar un sentido de pertenencia, marca aquello que está por fuera y que es peligroso

## **2. Marco contextual**

### **2.1. Origen y desarrollo del BDSM**

### **2.2. Shibari como tradición y práctica emergente**

### **2.3. El fetiche y la teoría del color en el dispositivo**

### **2.4. El diseño industrial y el mercado de los accesorios y juguetes sexuales**

## **3. Metodología para el diseño del dispositivo**

Teniendo en cuenta el contexto establecido y mediante el cual se delimitó la problemática, se realizó una encuesta, cuyos resultados se presentan a continuación, que fue orientada para poder identificar las experiencias y las emociones que suscita la práctica de una sexualidad no convencional.

De forma complementaria se propone el análisis de los enfoques de diseño positivo y modelo de experiencia para el establecimiento de las fases de desarrollo, con el fin de identificar la adaptabilidad de dichas perspectivas al contexto de la presente propuesta, dado que no siempre los modelos son pertinentes en contextos diferentes a los que fueron pensados inicialmente, pero teniendo presente que hay características que pueden ser de gran utilidad en el desarrollo de productos y servicios cuya valoración adicional corresponde a la experiencia y al vínculo emocional.

### **3.1. Instrumento de recolección de información**

El instrumento de recolección de información elegido para identificar la tendencia en las experiencias vividas por 20 personas activas en la práctica del BDSM no pretende una

caracterización sociológica ni demográfica, puesto que no indaga por el estrato económico, el nivel de estudios ni composición del grupo familiar de los encuestados, sino que se ocupa directamente de la evaluación de la experiencia, de las sensaciones y de las emociones producto de su práctica en pareja, las consecuencias deseadas y accidentales como un maltrato fuera de lo consensuado y los niveles de satisfacción respecto a la expectativa que se proyecta. Lo anterior debido a que el objetivo que prima acá es mejorar dicha experiencia y minimizar la posibilidad de consecuencias no deseadas.

Sobre la base de estas respuestas se propone un instrumento que contemple preguntas con respuesta abierta con el objetivo de ahondar en los detalles que la escala tipo liker no permite, sobre todo al momento de sistematizar emociones o sensaciones.

### **3.2.Fases de diseño: la experiencia y lo positivo.**

En lo que respecta a la propuesta metodológica del diseño positivo y el diseño de experiencia, es necesario primero definir los puntos en los que coinciden y en los que distan, pues a pesar de que ambas parten del sujeto o usuario, en tanto la necesidad de ofrecer toda una puesta en escena que sirva para posicionar a los elementos de marca y producto. Nathan Shedroff ha sido enfático al establecer que el diseño de experiencia debe trascender a los objetos como simples productos de uso y posicionarlos como referentes de significado, aunque existan productos similares, pues como personas y colectivo le otorgamos ciertas características a ciertos elementos físicos o discursivos, que nos agradan o que rechazamos. En este sentido el autor señala que:

No siempre preferimos los significados de los otros, pero no podemos separar el hecho de que el significado es una construcción compartida, estemos de acuerdo o no. Para las empresas y diseñadores esto significa que, aunque no podamos crear significado, podemos evocarlo. Ya que el significado es relevante y contextual dentro de la cultura, podemos evocarlo en todos de la misma manera. La investigación con clientes nos muestra que el significado es el mismo para todos en cualquier sociedad, pero la manera en que se expresa y cuáles significados son prioritarios, varía con cada cultura. (Shedroff, 2008, p. 13)

Como ya se evidenció, es probable que el BDSM y por defecto el Shibari no signifique mayor cosa para la mayoría de la población, pues al hacer parte de prácticas sexuales no convencionales son marginadas del mercado o la publicidad al asociarse con conductas violentas o dolorosas. Ante es prudente traer a colación lo que por su parte Simón Jiménez, referente del Diseño Positivo, manifestó durante una entrevista a la Revista Séneca (2016) indicando que:

Si uno piensa en diseñar productos y servicios, generalmente es porque quiere que la gente se sienta bien. Uno quiere generar emociones positivas, y cuando te hablan de emociones negativas es un poco extraño. Sin embargo, durante sus cinco años de PhD el investigador holandés Steve Fokkinga hizo un estudio sobre este tema y se dio cuenta de que las emociones negativas, cuando están en un marco protector, se pueden disfrutar. Por ejemplo, un niño siente miedo cuando va al zoológico a ver un león que ruga, pero disfruta ese miedo porque sabe que el león está dentro de una jaula.

Vale la pena insistir en comparaciones en tanto la mayoría de la gente teme a las prácticas no convencionales, en especial a las que buscan el placer y la intimidad en elementos aparentemente divergentes del placer, como el dolor, las ataduras o la sumisión. Pero otra es la concepción que pueda tener el público sobre estos elementos sabiendo que el león está enjaulado,

es decir, que los riesgos se minimizan y que la posibilidad de lesionar o ser lesionado está controlada.

En este sentido se adoptará la metodología propuesta por Shedroff (Figura 2) en la fase de significación, debido a los limitantes de tiempo para el desarrollo de un sistema objetual, lo que implica entonces plantear lo elementos descritos en la misa: Significado, Estatus, Emoción, Precio y Función. La primea dimensión atañe lo referente a la práctica del Shibari en tanto una comunidad de sentido que se reconoce en los términos de una inclinación por lo no convencional, rayando en lo peligroso pero que se desarrolla dentro de los límites de lo consensuado y el bienestar.

Figura 2: Fases del Diseño de Experiencia



Fuente: (Shedroff, 2008, p. 15)

El estatus se relaciona con la experiencia de los juegos de rol de dominación y sumisión, la forma como se genera una identidad a partir tanto de elementos físicos, como sogas, disfraces y vendajes, así como los didácticos propios de asumir dichos roles. La emoción corresponde a las sensaciones generadas en torno al placer y la relación íntima entre quien ata y quien se somete a las ataduras, motivo por el cual el estudio de los materiales, que según la tradición debe corresponder a fibras naturales, para garantizar la solidez de los nudos, pero también que proporcione texturas agradables.

La funcionalidad hace parte del diseño de experiencia en tanto un objeto o producto en su esencia universal no deja de serlo a menos que se le pueda otorgar esa significación particular para una actividad en concreto. Así como unos tenis son en esencia zapatos para correr, a los zapatos de la marca Adidas o Nike se les reconoce por lo que significan en el mundo del deporte; en el mismo sentido debe dotarse a los elementos del BDSM y las sogas para el Shibari significados más profundos y relativos a lo erótico, trascendiendo su utilidad como objetos cotidianos, una soga en fibra natural para Shibari no es la misma soga que se emplea en la construcción.

### 3.3. Cronograma de actividades

MES		1				2				3				4			
SEMANA		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Actividad	Establecimiento de hoja de ruta																
	investigación de referentes																
	Contextualización																
	Diseño de dispositivo																

Implementación de dispositivo														
Análisis de resultados														
Presentación de avances y resultados														

4. Análisis de referentes

4.1. Dispositivos para las prácticas sexuales no convencionales

4.2. Mapa de Experiencia de servicio como método de evaluación de dispositivos

5. Planteamiento

5.1. **Justificación**

Durante los últimos años se ha generado un crecimiento del interés general por la exploración de la sexualidad mediante la práctica de sus formas no convencionales, es decir aquellas que trascienden al ejercicio de una sexualidad hetero normada y de finalidad reproductiva, en un escenario donde el placer corresponde a la asunción de roles dominantes y sumisos, desarrollados como juegos de rol que implica el empleo de ataduras como es el caso de la que se trata la presente propuesta, el *shibari*, de origen japonés, sobre el cual se profundizará más adelante, debido a que es muy común dentro de la comunidad del BDSM.

La revista Shock (2018), de circulación nacional, en su artículo titulado *La guía del placer sexual no convencional*, aducen al BDSM como una alternativa para disfrutar de la vida en pareja, así como lo son el empleo de juguetes sexuales, disfraces y demás recomendaciones que los profesionales de diferentes áreas como la medicina, la biología la psicología y los estudios de género que han confluído en el campo de la sexología y sus debates subsecuentes.

A pesar de dicho auge, la práctica del BDSM implica una serie de formas de relacionarse que van en completa contravía de las concepciones tradicionales del amor romántico, fundamentadas en una idea que no concibe el dolor, la sumisión o incluso la violencia – consensuada y ajustada al rol sin intención de dañar al otro - como parte del placer y la dinámica de pareja.

En este sentido, la forma como las personas se relacionan con los objetos que les rodean comprende una dimensión emocional de lo que implica el diseño, producción y promoción de estos. Este factor también ha ganado relevancia en las estrategias de marca posicionando las emociones como un atributo o valor agregado del producto o servicio ofrecido. Tal es el impacto del factor emocional, debido a su nivel de significación para cada persona, pero también porque se ancla en el subconsciente, que este también incide en los beneficios de ejecución o funcionales simples y va creciendo en términos de conexiones emocionales y psicológicas mientras progresa.

Colombia no es la excepción en cuanto a las comunidades de sentido construidas en torno a esta práctica, donde la diversidad de cuerpos e identidades están en la búsqueda de dinámicas que exploten su creatividad enmarcándola en el SSC. De hecho, es notoria la existencia de una comunidad, organizada y constituida, que permite la interacción de personas que manifiestan abiertamente sus preferencias por lo poco común, que se identifican con un fetiche o afinidad con ciertas prácticas que prescinden del coito tradicional como forma de obtención de placer sexual. Este espacio realiza actividades al público donde exponen de qué manera se puede vivir el BDSM de una manera segura y práctica, elaborando talleres de bondage, shibari, kinbaku, juego de roles y hasta fiestas temáticas en donde se exponen marcas y colectivos mostrando mercancía y parafernalia para el público BDSM.

En lo que a la cultura del BDSM respecta, el 24 de julio se celebra su día internacional (Roy, 2018), durante el cual los miembros de la comunidad se manifiestan orgullosamente como tal, asumiendo frente a la sociedad el disfrute de los roles con los cuales se identifican los cuerpos. Especialmente debido a que y en la mayoría de las ocasiones funciona como terapia de pareja incitando cada vez más a que más público explore su sexualidad e imaginación de una forma sana, segura y consensuada.

Partiendo del hecho de que se está hablando de cuerpos, sexualidad y género, debe tenerse en cuenta la pertinencia del diseño industrial para el desarrollo de acciones encaminadas a ofrecer productos y servicios que favorezcan la práctica sana, satisfaga las necesidades ergonómicas y sensoriales del cuerpo ya que se pretende el desarrollo de un sistema que cumpla estos requerimientos corporales y didácticos.

En este sentido, incorporar el diseño industrial como una herramienta que tenga la capacidad de incidir en las experiencias y comportamientos que viven los cuerpos y sus sexualidades, permitiéndoles encontrar y descubrir emociones y sensaciones innovadoras, a su vez posicionando la discusión sobre la existencia irreductible del BDSM como práctica social, propia de nuestro contexto y de la visibilización de las sexualidades alternativas cuyo fin último es el placer.

## **5.2.Planteamiento del problema**

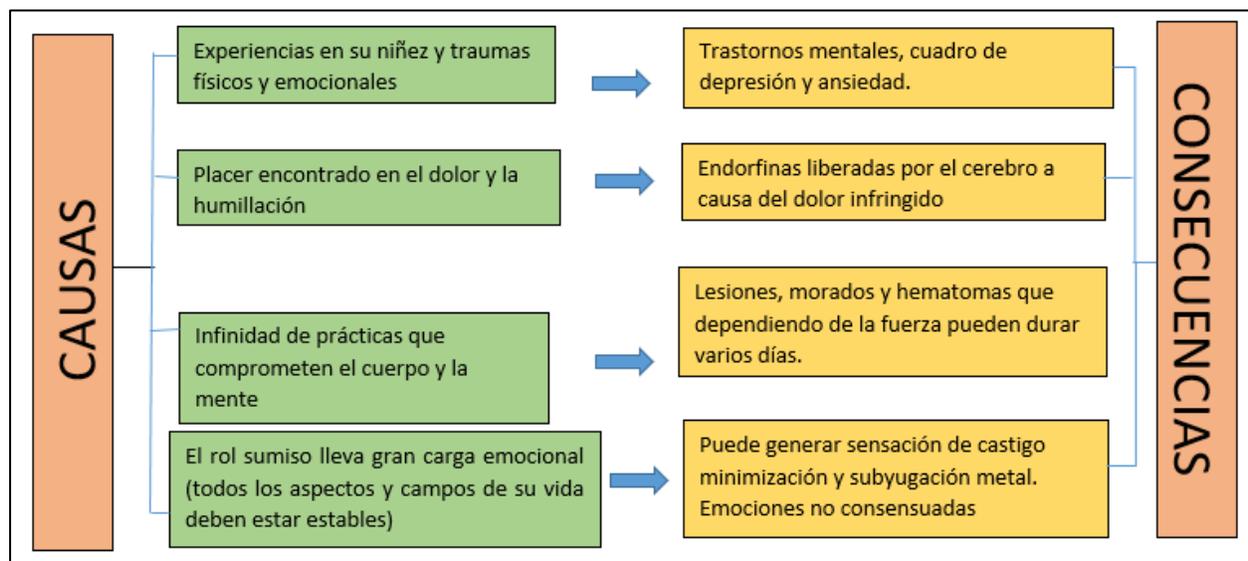
Para lograr una caracterización que sirva como línea base para identificar a la población que practica el BDSM se propone la figura 1, en la cual se identifica la relación entre causas y consecuencias que se obtuvieron producto de la aplicación de una encuesta (ver Anexo 6.1.), mediante la cual se pudo identificar que la parte que por lo general asume el rol de sumisión lleva

a cuentas una mayor carga emocional ya que este debe tener estables todos los aspectos de su vida (familia, dinero, estabilidad emocional) en un contexto donde se llevan a cabo prácticas sexuales enmarcadas dentro del *Safe Sane and Consensual* (en adelante SSC), término acuñado por el activista David Stein (2002) para referirse a un conjunto de condiciones acordadas por quienes practican el BDSM para mantenerlo *Seguro, Sensato y Consensuado*.

A partir de la recolección de los testimonios de personas que practican BDSM y se identifican como parte de una comunidad, se hace evidente una tendencia que relaciona las experiencias recolectadas con una exposición a niveles de estrés psicológico debido a la demanda de responsabilidad afectiva que conllevan estas prácticas.

La mayoría de las personas conciben el BDSM como una práctica que comprende exclusivamente un encuentro físico y sexual, desconociendo los elementos que dan significado al conjunto de prácticas sexuales no convencionales en tanto las relaciones de poder, la satisfacción mental y de la carga emocional del ejercicio de placer consensuado y seguro (ver Figura 1).

**Figura 1: Relación de causas y consecuencias en la práctica de sexualidades no convencionales**



Fuente: Elaboración propia.

En primer lugar, se establecen cuatro causas primordiales por las que dicho fenómeno tiene lugar: La primera consiste en las experiencias y traumas que se vivieron en su niñez y adolescencia teniendo así rupturas en su estabilidad emocional; la segunda, se refiere al placer generado por el dolor y la humillación que llevan a cabo las endorfinas liberadas por este; la tercera gira en torno a la infinidad de prácticas que se llevan a cabo en donde se expone tanto la parte física como la parte emocional; y la cuarta se enfatiza en la parte sumisa en donde se deben tener todos los aspectos de la vida fuera del BDSM estables, como así se ha evidenciado a través de la encuesta aplicada.

En lo que respecta a las consecuencias se identifica que puede existir una relación de correspondencia de estas tanto con los antecedentes psicológicos y emocionales, como con la intensidad de la práctica puesto que, en el mismo orden que se presentaron en la Figura 1, se siempre que se presenten padecimientos psiquiátricos, satisfacción ante las sensaciones de dolor,

pero que también atañen a efectos no deseados como moretones, lesiones físicas o tratos no consensuados que puedan considerarse abusivos.

### **5.3. Planteamiento de oportunidad**

A partir del estudio y análisis de la información recolectada a través de la encuesta, aplicada a una muestra de 20 personas que se identificaron como practicantes del BDSM, se procede a delimitar la hipótesis que atienda a las necesidades reales manifestadas por la mayoría de la población estudiada; insumo del cual se nutren las oportunidades de diseño y posibles dimensiones de enfoque del objeto encaminadas a atender el diseño que requiere una fase específica de la práctica del Shibari. En este sentido cabe preguntarse: ¿Cómo mejorar la experiencia que se vive en el shibari y dentro del BDSM, respecto a la forma como se relaciona el usuario con los objetos empleados para esta actividad?

## **5.4. Objetivos**

### **5.4.1. Objetivo General**

Diseñar un kit de dispositivos para la fase previa del shibari, a través de elementos de confort y de seguridad generando con ella una nueva experiencia en el usuario.

### **5.4.2. Objetivos específicos**

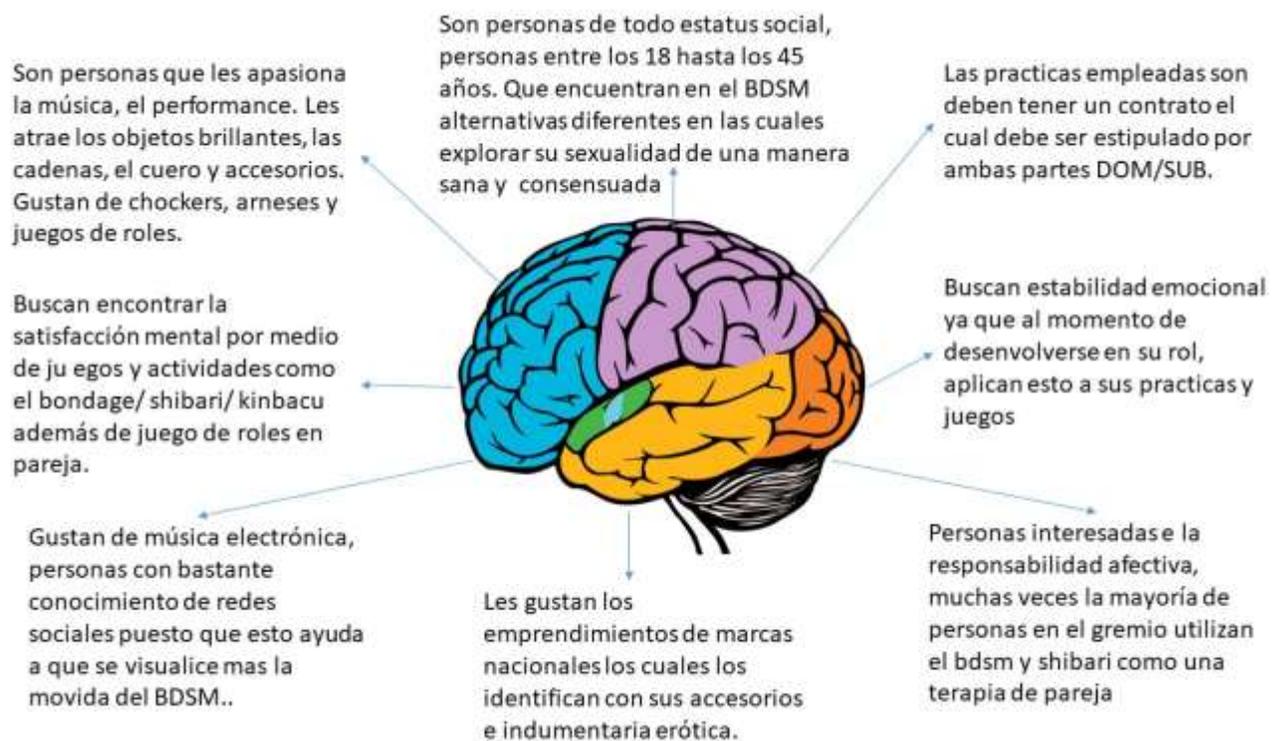
- Utilizando como método de recolección de información se realiza una entrevista a la población en estudio.
- Realizar un análisis de la fase previa del shibari en la realización de prácticas sexuales no convencionales.

- Proponer una nueva experiencia de usuario fundamentada en axiomas de Diseño para llevarlos acabo en la fase previa del shibari entregando como resultado un video animado

## 6. Propuesta de Diseño

### DESARROLLO

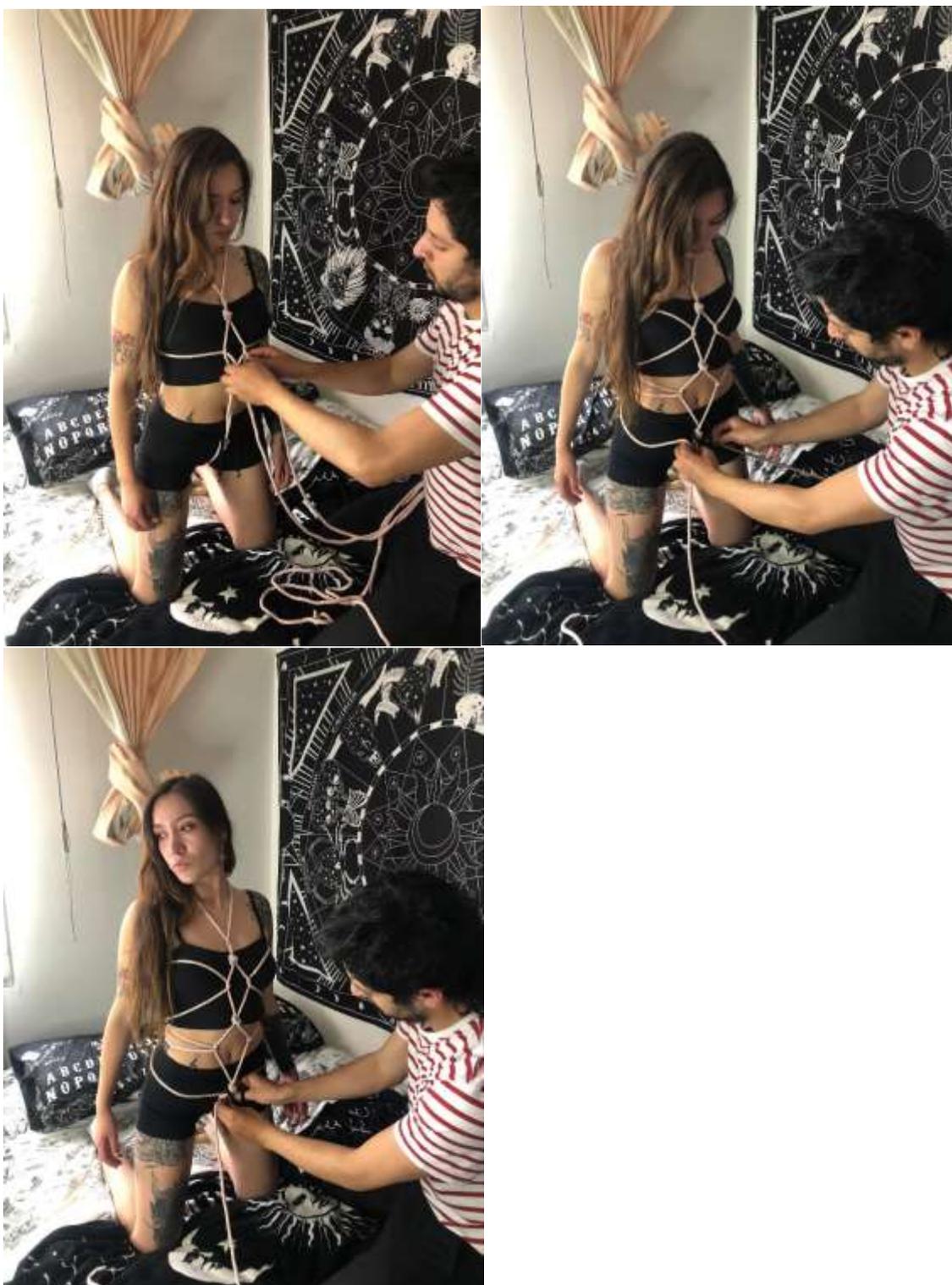
6.1 Utilizando como método de recolección de información se realizara una entrevista a la población en estudio.



Se pudieron identificar factores en donde se pueden encontrar este tipo de personas dependiendo de sus gustos y estilo de vida, estando en un rango de edad bastante amplio en donde se encuentran en un mismo punto que es el placer mental.

6.2 Realizar un análisis de la fase previa del shibari en la realización de prácticas sexuales no convencionales.





Se inicia con un momento previo con aromaterapia, para poder entrar en un estado de relajación, para poder empezar a realizar la sesión de shibari. Se utilizan cuerdas de yute o en su defecto de algodón.

Existen varias técnicas de hacer shibari y cada una consiste en colocar nudos en puntos erógenos del cuerpo que ayudaran a que por medio de la presión se sienta estimulante en el cuerpo y mente.

- 6.3 Proponer una nueva experiencia de usuario fundamentada en axiomas de Diseño para llevarlos a cabo en la fase previa del shibari entregando como resultado un video animado

## 7. Anexos

### 7.1. Glosario

**BONDAGE:** De origen francés, se basa en la inmovilización.

**DISCIPLINA:** Normas y hábitos a las que se tiene que adaptar un sumiso en su adiestramiento. Puede incluir castigos.

**DOMINACIÓN:** Es el papel que desempeña quien toma el control ante la parte sumisa.

**SUMISIÓN:** Compañero de la dominante, ejerce este rol desde la total libertad durante la sesión de placer.

**SADISMO:** Se trata de sentir placer al infligir dolor físico o psíquico al otro.

**MASOQUISMO:** Se obtiene el placer mediante el dolor propio, también psíquico o físico.

**SHIBARI:** (traducción del japonés: *atadura tensa*). Su principal fin no es restrictivo sino estético, ya que pretende resaltar la sensualidad de los cuerpos y de las figuras que las cuerdas generan en cada nudo y atadura, así como holístico en tanto atiende a principios energético y anatómicos de la medicina oriental.

## 7.2. Batería de preguntas

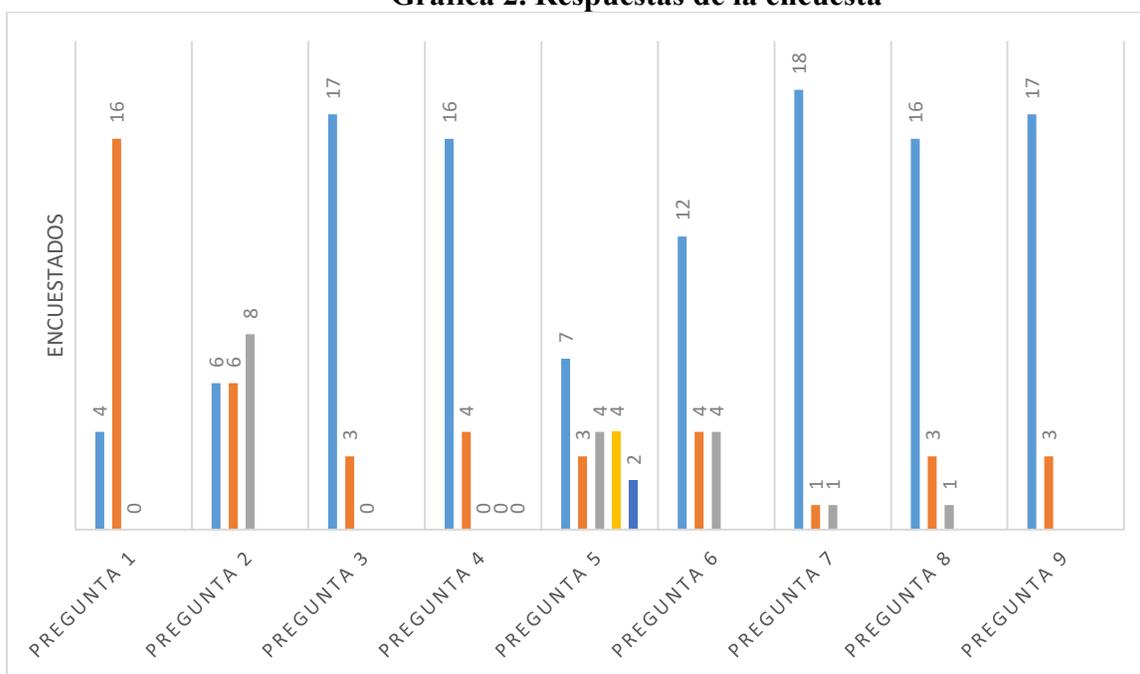
La batería de preguntas consiste en 9 ítems con opción de respuesta cerrada, algunas que apuntan a una respuesta afirmativa o negativa y otro grupo que atiende a una modalidad de escala liker o de afinidad para identificar emociones y sensaciones. En general son preguntas que atañen directamente a las sensaciones, a la emocionalidad del encuentro y la experiencia íntima. A continuación, se presentan las preguntas en el orden que le fueron expuestas a los encuestados.

1. ¿Siente usted algún tipo de trauma después de llevar acabo la práctica de shibari?
2. ¿Qué le gustaría a usted mejorar dentro de la práctica?
3. ¿Representa para usted algo la marca, hematoma o morado después de la práctica?
4. ¿Cree usted que pueden intervenir otros objetos en la práctica?
5. ¿Qué problema ha encontrado en la práctica antes, durante y después de llevar acabo la sesión de shibari?
6. ¿Qué fase considera usted (previa/durante/después) se deba intervenir para mejorar la experiencia en el shibari?
7. ¿Qué emociones manifiestas en cada una de las fases?
8. ¿De acuerdo con las emociones que experimenta, las considera positivas o negativas?
9. ¿Cuál sentido cree usted que se agudiza más en el momento de llevar acabo la práctica?

### 7.2.1. Resultados

Para la presentación de los resultados se presenta una gráfica de barras que expresa las frecuencias absolutas de cada pregunta respecto a las opciones de respuesta proporcionadas, con el fin de hacer más ilustrativo su entendimiento. De igual manera se hará un análisis pormenorizado de las necesidades identificadas y hallazgos en cuanto a las oportunidades de mejora en los diferentes aspectos de la práctica.

**Gráfica 2. Respuestas de la encuesta**



Fuente: Elaboración propia.

## 8. Conclusiones

- Se instauro una nueva experiencia basado en una fase de la práctica del shibari (Fase Previa) lo cual ayuda a reforzar la confianza y comunicación entre ambas partes (Dominante/Sumisa)
- Se demostró que existe variedad de personas que buscan en esta práctica una manera liberadora de poder llevar su sexualidad de una manera sana segura y consensuada sin importar género o estrato social.
- Se da la posibilidad de que nuevas personas lleguen a esta práctica de una manera sana teniendo en cuenta los parámetros establecidos en la primera fase.

## Recomendaciones.

- Se busca poder intervenir en los tres momentos de la práctica de manera simultánea (Previa/Durante/Después) para así poder extender la experiencia, proponiendo nuevos objetos que permitan la satisfacción mental plena que es lo que busca el shibari.

**Bibliografía:**

- Calvo Corredor, J. N. (2019). BDSM placer mutuo y dolor equivoco.
- Curiel Pichardo, R. Y. O. (2011). Género, raza, sexualidad: debates contemporáneos.
- Foucault, M. (1976). Historia de la sexualidad. Volumen 1: La voluntad de saber. *Curso en el Collège de France, 1977.*
- Freud, S. (1909). Tres ensayos para una teoría sexual.
- Guasch, O. (1993). Para una sociología de la sexualidad. *Reis*, 105-121.
- Jiménez, S. (2016) *Diseño Positivo: una experiencia humana/Interviewer: R. Séneca*. Revista Séneca.
- Laurig, W., & Vedder, J. (2012). *Capítulo 29 Ergonomía*: Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo (INSHT).
- Moncrieff, H. (2007). Sexualidad y sociedad moderna: El saber de qué aún no somos del todo “libres”. *A parte Rei (revista de Filosofía)*, 50, 1-12.
- Moser, C., & Kleinplatz, P. J. (2006). EL DSM-IV Y LAS PARAFILIAS: UN ARGUMENTO PARA SU RETIRADA. *Archivos Hispanoamericanos de Sexología*, 12(2).
- Müller, J. (2015). BDSM: Aproximación a las prácticas de dominación y sumisión sexual.
- Roy, E. (2018, 2018-07-24). Día internacional del BDSM. *República*. Retrieved from <https://www.republica.com/sexo-con-eva/2018/07/24/bdsm/>
- Shedroff, N. (2008). Las emociones están en camino a la innovación significativa. *Revista Faz*, 2, 8-19.
- Shedroff, N. (2020) *Core77 Broadcast: Nathan Shedroff, interviewed by Steve Portigal - Core77/Interviewer: S. Portigal*. Core 77 Broadcast, @core77.
- Shock, R. (2018, 2018-10-30). La guía del placer sexual no convencional. Retrieved from <https://www.shock.co/sexo-y-amor-en-los-tiempos-de-internet/la-guia-del-placer-sexual-no-convencional-ie35>
- Stein, D. (2002). Safe Sane Consensual. *The making of a Shibboleth. VASM scene (The newsletter of vancouver activists)*, September/October, 1-8.
- Vera-Gamboa, L. (1998). Historia de la sexualidad. *Rev Biomed*, 9, 116-121.
- Villarreal, C. (2005). La ergonomía es parte del proceso de diseño industrial. *Universidad de Monterrey. México [en línea]*< <http://www.semec.org.mx/archivos/5-4.pdf>>< Consultado, 20.