



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# EL CUERPO QUE DISEÑA

Un gran ausente en las  
Metodologías de Diseño

Catalina Belén Maldonado Fuentes  
Profesor guía: Pablo Hermanssen

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia  
Universidad Católica de Chile para  
optar al título profesional de Diseñador

Julio, 2023  
Santiago, Chile.



**LA EMOCIÓN ES LA QUE IMPULSA  
NUESTRAS ACCIONES, ORIGINA  
NUESTROS SENTIMIENTOS, TIENE  
INFLUENCIA EN NUESTRA CONDUCTA,  
PERO, SOBRE TODO, DETERMINA  
NUESTRA TOMA DE DECISIONES.**

—GÓMEZ & LÓPEZ, 2022



#### *Agradecimientos:*

*Quiero agradecer a mi profe guía Pablo por su confianza en mis ideas y en su capacidad de potenciarlas con su sabiduría.*

*A mis amigas de toda la vida: Pame, Karen y Claudia por estar de manera incondicional en cada momento de mi vida, compartiendo alegrías y penas pero siempre unidas y en pro de que cada una crezca cada vez más.*

*A mi papá por darme ánimos cuando tenía dudas de mi progreso y confiar en las elecciones que he hecho.*

*A mis amigas que conocí estudiando Diseño, en especial a la Fran, con las cuales hemos compartido a lo largo de la carrera ayudándonos a potenciar nuestros talentos en cada trabajo grupal y motivándonos para encontrar nuestro camino en el diseño.*

*Y por último, pero no menos importante, a mis compañeras y compañeros de trabajo y mis jefas por creer en mi talento, apoyarme durante la tesis y abrirme las puertas a diversas oportunidades.*

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Pág.	
<b>06</b>	<b>Aspectos Introducctorios</b>
07	Resumen
08	Motivación personal
09	Cómo leer esta tesis
10	Introducción
<b>11</b>	<b>Marco teórico y empírico</b>
13	Metodologías de diseño
19	Cuerpo
21	Diseñador y emociones
<b>22</b>	<b>Levantamiento de información</b>
24	Metodología
25	Primera fase
43	Segunda fase
<b>55</b>	<b>Demarcación del proyecto</b>
56	Oportunidad de diseño
57	Formulación del proyecto (Qué, Por qué, Para qué?)
58	Objetivos
59	Usuarios
<b>60</b>	<b>Inspiraciones</b>
61	Antecedentes
63	Referentes
<b>66</b>	<b>Proceso de diseño</b>
68	Involucrar a otros diseñadores
80	Seleccionar y categorizar relatos
83	Definición estilo gráfico
88	Composición del libro
97	Resultado

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

## **106\_ Implementación**

107\_ Implementación y proyecciones

108\_ Estrategia de difusión

111\_ Recepción

## **116\_ Cierre**

117\_ Conclusión y reflexión final

## **119\_ Referencias**

**120\_ Figuras**

**123\_ Anexos**

# **ASPECTOS INTRODUCTORIOS**

**Resumen  
Motivación personal  
Cómo leer esta tesis  
Introducción**

Al diseñar, nuestras emociones se encuentran estrechamente relacionadas con los logros de nuestros proyectos y las interacciones con los otros (Soto, 2020). Esto implica directamente a nuestro cuerpo con el proceso de diseño, ya que es allí donde las emociones se emplazan y desde donde se despliegan. No obstante la centralidad de estas emociones y de nuestro cuerpo en el proceso creativo, éstas son grandes ausentes en las metodologías de diseño.

Esta tesis cuestiona la ausencia del cuerpo del diseñador en las metodologías de diseño, aun cuando es ineludible que se diseña desde este y su disposición es una de las variables que más influencia los procesos creativos que llevamos a cabo.

Para guiar la investigación se profundizó en algunas metodologías de diseño que son generalmente enseñadas en la Escuela de Diseño UC. Estas metodologías fueron analizadas críticamente usando una definición de *cuerpo* que comprendiera la profundidad de este más allá de las acciones que realiza y su producción y en cómo los procesos creativos se influyen directamente por nuestro cuerpo.

Ya que se busca diseñar desde el cuerpo, esta investigación comenzó desde el cuerpo de la autora, desde la introspección para empatizar con el cuerpo de otros a través de una

investigación etnográfica. De manera que, por medio de etapas de prototipado se logró identificar cómo el cuerpo del diseñador se desenvuelve en sus procesos creativos a pesar de estar ausente en las metodologías de diseño.

Con la finalidad de evidenciar esta problemática e identificar etapas claves del cuerpo del diseñador que influyen de manera directa en sus procesos detectando las partes que componen este cuerpo y cómo se comporta cada una frente a un proceso de diseño. Este informe entrega las proyecciones a futuro de esta investigación para continuar profundizando en esta problemática y cómo la enfrentan los diseñadores en la actualidad para guiar a los diseñadores del futuro.

## RESUMEN

---

Desde temprana edad, he estado inmersa en los procesos creativos que han dado forma a mi vida. Mi fascinación por el dibujo y las manualidades, sumado al apoyo incondicional de mi padre, quien es Diseñador de profesión y Artesano de corazón, me ha impulsado a mantenerme en constante aprendizaje y a desarrollar un profundo interés por las artes visuales.

A medida que crecía, esta pasión me llevó a tomar la decisión de estudiar Diseño y a convertirme en una tatuadora independiente. Durante mis momentos de ocio, he dedicado mi tiempo a explorar diferentes técnicas de tejido, experimentar con pintura, bordado y sumergirme en museos y galerías por varias horas. Me he rodeado constantemente de procesos creativos, tanto los míos como los de otras personas, convirtiéndolos en una parte integral de mi vida.

Cada proceso creativo en el que me embarco implica una conexión profunda con mi cuerpo y mis emociones. Ya sea diseñando o trabajando en un tatuaje, me involucro personalmente en cada paso del proceso. Me comprometo no solo con la creación en sí, sino también con el significado y el propósito.

Pero, si pareciera que cada paso que he dado en mi vida me ha conducido al diseño

¿Como es posible que llegue a doler tanto el proceso de diseño?

En base a estas experiencias, he llevado a cabo una investigación sobre los procesos creativos, centrándome específicamente en el ámbito del Diseño.

Durante mis estudios en la Escuela de Diseño UC, noté una repetitiva ciclicidad en las metodologías de Diseño que se enseñan, pero también percibí una carencia fundamental: la ausencia del cuerpo + EMOCIÓN de quien diseña como parte integral del proceso. Demasiado a menudo, se ve a quien diseña como un simple ejecutor de pasos predefinidos, olvidando que dejamos una parte de nuestros cuerpos en todo lo que creamos.

Con esta reflexión en mente y cuerpo, me impulsa la búsqueda creativa de nuevas perspectivas en el ámbito del Diseño, donde se valore y se integre plenamente la influencia del cuerpo y las emociones de la creadora. Estoy convencida de que esta visión más holística del proceso creativo enriquecerá nuestras expresiones artísticas y nos permitirá trascender los límites establecidos.

# MOTIVACIÓN PERSONAL

---

Al ser una investigación desde el diseño que inicia desde mi propio cuerpo y experiencia. Esta tesis estará escrita en primera persona a modo de relato desde la diseñadora, hacia la persona que este leyendo para lograr una cercanía e intimidad como lo fue el trabajo desarrollado para esta tesis.

Las fotografías insertas a lo largo del trabajo fueron tomadas de forma espontánea, como registro de los momentos en que estaban sucediendo las cosas, por lo que la iluminación no será siempre la misma a pesar de los retoques digitales previos.

A lo largo este texto también te encontrarás con diversas ilustraciones y esquemas con el estilo del gráfico final para acompañar la información entregada.

Lector/a, espero que disfrutes el proceso que te contaré en las siguientes páginas, que puedas sentirte identificado/a, que cuestionen como vivimos el diseño y sobre todo que sientas en relato cercano y transparente.

## CÓMO LEER ESTA TESIS

---

# INTRODUCCIÓN

En la Escuela de Diseño de la Universidad Católica se enseñan diversas metodologías de diseño, como herramientas para pensar y entender las necesidades del usuario, pero en estas se evidencia la escasa vinculación con el cuerpo del diseñador para comprender de mejor forma los parámetros del proceso creativo.

Si observamos los procesos de dichas metodologías podemos ver este problema, por ejemplo, el design thinking enfatiza las emociones, metas, frustraciones y el viaje. De un modo similar, el Mapa de Empatía centra su interés en lo que dice, hace, siente y piensa el usuario (Friis & Yu Siang, 2020), mientras

que la metodología Doble Diamante detalle las etapas que el diseñador debe seguir; esto es, descubrir, definir, desarrollar y entregar (Framework for Innovation, 2017).

Como estudiante de esta Escuela he notado que en estas metodologías de diseño existe un gran ausente, nuestro cuerpo. El cuerpo de quien está ideando, investigando y realizando el diseño. No considerar el cuerpo, es como si el diseñador fuera un ente que produce externamente, sin involucrarse afectivamente en lo que está creando. Cuando, por el contrario, al diseñar estamos dejando una extensión de nosotros, pues los individuos tenemos una tendencia ineludible a sentirnos a nosotros mismos con aquello que percibimos o imaginamos (Bedolla Pareda, 2017).

Cómo estudiante de diseño he notado en las metodologías la ausencia del cuerpo como una fuente de producción, haciendo que mi cuerpo se vea forzado a desprenderse de lo que estoy creando. Desde luego, esto suele tener importantes repercusiones en la visión que tengo de lo que diseño y en cómo lo ejecuto, pues genera fragmentaciones de mi cuerpo para el proceso de diseño. A saber, mi cuerpo puede estar pasando por una situación nociva no considerada que afecta negativamente el proceso de diseño, pero para las metodologías convencionales es

soslayado al mostrar un proceso fluido, lineal y secuencial.

Estas fragmentaciones del cuerpo son entendidas en la investigación como un ciclo en el que si una falla, todo el cuerpo falla. Si fallan las emociones, fallará el cuerpo. Si falla el cuerpo, fallará la motivación. Para enfrentar estas “fallas” corporales, que en realidad son propias de la vida misma. De manera que es necesario desarrollar prácticas de auto cuidado que sean aplicadas en los procesos creativos y así poder evitar los riesgos de su quiebre.

El quiebre en el proceso de diseño puede ser un bloqueo creativo causado por circunstancias como el agotamiento mental o un dolor de cabeza, impidiendo continuar con la fluidez del proyecto. En consecuencia, el quiebre afecta también el resultado final, disminuyendo o anulando completamente la relación con la persona que lo está creando. En otras palabras, se separa el diseño del cuerpo, siendo que el cuerpo es en primera instancia el lugar donde el diseño es creado y realizado. Entonces, conforme a lo planteado, emerge la duda sobre qué pasa con el cuerpo del diseñador en el proceso creativo.

# MARCO TEÓRICO- EMPÍRICO

En este marco teórico se presentarán los conceptos claves de la investigación que se fueron identificando a través de los procesos de prototipado y las entrevistas realizadas. Por lo tanto, se le suma al marco teórico el marco empírico recabado durante el proceso de investigación.



# METODOLOGÍAS DE DISEÑO

---

Una de las características distintivas del ser humano es su capacidad para resolver problemas, pero más importante es la capacidad que tiene para plantearlos (González, s.f.). A este respecto, en diseño se suelen identificar las necesidades del otro para brindar soluciones, para lo cual el diseñador desarrolla tareas específicas que le permitan alcanzar el resultado que logre satisfacer al usuario. O bien, le compete proyectar de manera coherente la disposición de los elementos que serán sometidos a la percepción del usuario, pasando a ser el diseñador un organizador de estructuras (González, s.f.). Estas estructuras son las metodologías de diseño, las cuales nos brindan una guía de cómo nuestro cuerpo puede lograr el resultado final. Sin embargo, las metodologías no suelen incluir lo que pasa con el cuerpo de quien diseña durante el proceso de diseño, dejando un vacío importante al momento de crear.

A continuación, presentaré dos de las metodologías de diseño más enseñadas en la Escuela de Diseño UC, en las cuales podemos observar rápidamente la ausencia del cuerpo del diseñador como individuo presente, pasando a ser solo un ente que ejecuta dichos procesos.

# DOBLE DIAMANTE

Esta es una representación del proceso de diseño, elaborada por el British Design Council, que facilita la comprensión de la técnica para la generación de soluciones frente a desafíos y problemas de todo tipo.

La metodología considera 7 etapas, 4 principios y un banco de métodos. (Aguayo, s. f.)

## ETAPAS:

- **Identificar** el desafío a resolver.
- **Descubrir** información y datos sobre la situación.
- **Definir** nuestros insights a partir de los hallazgos.
- **Re-definir** el problema como elemento accionable (“¿Cómo podemos...?”).
- **Desarrollar** potenciales soluciones que respondan al problema redefinido, de acuerdo con los insights revelados.
- **Entregar, testear e iterar** las propuestas ideadas hasta llegar a una solución óptima.
- **Solución sustentada** (primer diamante) y validada (segundo diamante).

## PRINCIPIOS:

Pon a las personas primero. Comience con una comprensión de las personas que utilizan un servicio, sus necesidades, fortalezas y aspiraciones.

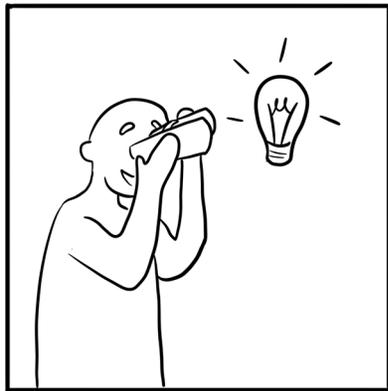
Comunicar de forma visual e inclusiva. Ayude a las personas a obtener una comprensión compartida del problema y las ideas.

Colaborar y co-crear. Trabajen juntos e inspirense en lo que otros están haciendo.

Iterar, iterar, iterar. Haga esto para detectar errores temprano, evitar riesgos y generar confianza en sus ideas. (Design Council, 2019)

Métodos: Corresponde al conjunto de técnicas, conocimientos y actividades que debemos saber para llevar a cabo el proceso de diseño (Design Council, 2019).

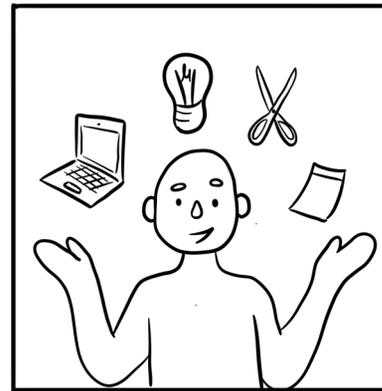
# ¿Dónde está mi cuerpo? ¿Es sólo un ejecutor?



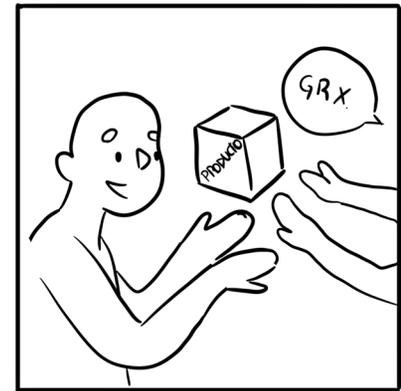
**DESCUBRIR**



**DEFINIR**



**DESARROLLAR**



**ENTREGAR**

Fig 1: Esquema de Metodología Doble diamante.

# DESIGN THINKING

Es una metodología que presenta un enfoque centrado en el usuario, utilizada para abordar problemas complejos y generar soluciones innovadoras. Aunque las etapas pueden variar ligeramente según la fuente, en general, se suelen identificar cinco etapas principales:

- **Empatizar:** En esta etapa, el objetivo es comprender profundamente las necesidades, deseos y experiencias de los usuarios involucrados. Se busca establecer una conexión emocional y generar empatía para obtener una perspectiva más amplia del problema.

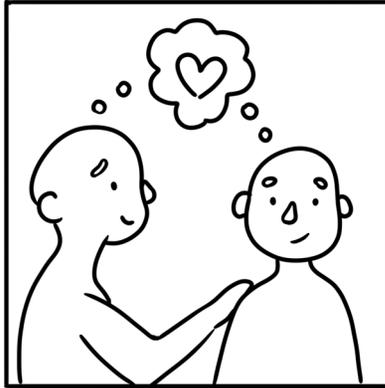
- **Definir:** Una vez recopilada la información sobre los usuarios, se procede a definir el problema de manera clara y precisa. Se analizan los hallazgos obtenidos en la etapa anterior y se establece un enunciado de problema que guiará el proceso de diseño.

- **Idear:** En esta etapa, se generan múltiples ideas y se exploran diferentes soluciones posibles. Se fomenta la creatividad y se utilizan técnicas como el brainstorming para generar una amplia gama de conceptos y enfoques. El objetivo es buscar opciones innovadoras y fuera de lo convencional.

- **Prototipar:** Aquí es donde se materializan las ideas en prototipos tangibles. Los prototipos pueden variar en nivel de fidelidad, desde bocetos simples hasta maquetas funcionales. El objetivo es probar y evaluar rápidamente las soluciones propuestas, obtener retroalimentación de los usuarios y realizar iteraciones para mejorar los conceptos.

- **Testear:** En la etapa final, se someten los prototipos a pruebas y se recopila la retroalimentación de los usuarios. Se evalúan los resultados y se utilizan para refinar y mejorar las soluciones. Este proceso iterativo permite aprender de los errores y hacer ajustes antes de la implementación final.

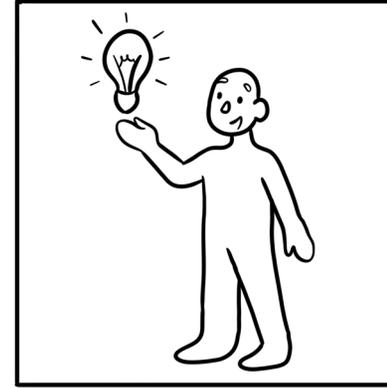
# ¿Dónde está mi cuerpo? ¿Es sólo un ejecutor?



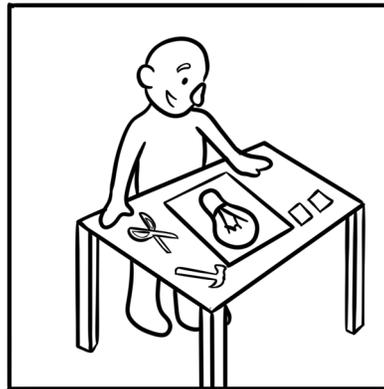
**EMPATIZAR**



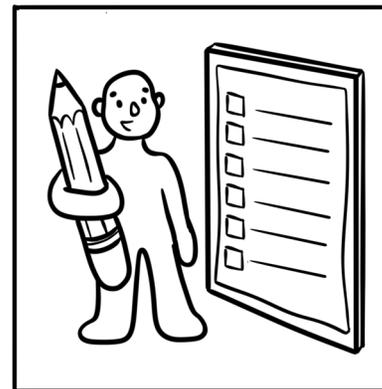
**DEFINIR**



**IDEAR**



**PROTOTIPAR**



**TESTEAR**

Fig 2: Esquema de Metodología Design Thinking.

Decidí preguntarle al Chat GPT sobre metodologías de diseño y cuerpo. Ya que al ser una AI que recopila información desde el 2021 a través de una amplia variedad de textos y documentos que abarcan múltiples dominios y temas. Basándose en un gran corpus de texto, que incluye libros, artículos de noticias, páginas web, conversaciones y mucho más. Podía entregarme una visión actual del tema con gran rapidez.

Le pregunte si las necesidades, como ser humano, de un diseñador están incluidas explícitamente en las metodologías de diseño más reconocidas y su respuesta fue: "Las necesidades de un diseñador como ser humano no están explícitamente incluidas en las metodologías de diseño más reconocidas. Las metodologías de diseño se centran

principalmente en el proceso de diseño y en la creación de soluciones efectivas para los problemas planteados. Estas metodologías suelen abordar aspectos como la investigación, el análisis, la generación de ideas, el prototipado y la evaluación.

Sin embargo, es importante destacar que el diseño centrado en el usuario (DCU) y el diseño emocional son enfoques que tienen en cuenta las necesidades y experiencias de los usuarios. Estos enfoques consideran aspectos humanos y emocionales para diseñar productos y servicios que sean más relevantes y significativos para las personas.

Además, algunos diseñadores y profesionales del diseño han ampliado su enfoque más allá del proceso de diseño y se han centrado

en la aplicación de principios éticos en su trabajo. Esto implica considerar el impacto social, ambiental y cultural de los diseños que crean."

Debido a todo lo anteriormente mencionado a lo largo de esta sección se decide cuestionar las metodologías de Diseño que más nos han pedido usar en la Universidad y las que más reconocimiento tienen hasta el día de hoy como lo son el Design Thinking y el Doble Diamante sin negar que hay nuevas corrientes al momento de diseñar que están tomando fuerza y que permiten un desarrollo más transversal del diseño.

Entender la experiencia del cuerpo, en este caso de quien realiza el diseño y de las personas investigadas, puede ser clave para entender las relaciones de las personas con los ambientes físicos y sociales (Ortiz Guittart, 2014). No obstante, la oposición binaria entre cuerpo y mente que emerge tempranamente el discurso occidental (Oyěwùmí, 2017), es probable que haya influido en que en las metodologías no incluyan el cuerpo en el diseño como tal, a pesar de que es la realidad concreta más inmediata del individuo (Paredes. J, 2010). Por el contrario, las metodologías incluyen a la mente como la desarrolladora del proceso creativo, ante ausencia de un cuerpo visible. Incluso durante el siglo XX, los diseñadores estadou-

nidenses crearon programas orientados hacia formar un diseño más centrado en el proceso y en metodologías, para así pensar con mayor “objetividad” y no influenciarse por sus propias experiencias subjetivas. Esto provocó que los diseñadores se distanciaran de sus valores éticos y políticos al diseñar (Heidaripour & Forlano, 2018).

Es por lo anterior, la presente investigación se enfoca en el cuerpo del diseñador, ya que este es capaz de entablar relaciones con diversos ámbitos: amistad, amor, erotismo, relaciones con la naturaleza como trascendencia, conocimiento y producción (Paredes. J, 2010). También a través del cuerpo experi-

## CUERPO

---

mentamos nuestras emociones y nos conectamos con el mundo. Los cuerpos ocupan espacios y, a la vez, son espacios en sí mismos; son lugares físicos donde las relaciones de género, clase y etnia ocurren y son practicadas (Ortiz Guitart, 2014).

Los cuerpos juegan un papel clave para configurar las experiencias de las personas en los lugares. Y la práctica de nuestros cuerpos (con su género, orientaciones sexuales, habilidades físicas, edad, color y etnicidad) es única y depende de los contextos espaciales, temporales y culturales específicos de donde se sitúen. De ahí que los cuerpos no pueden ser entendidos como proyectos individuales o entidades autónomas, sino más bien como productos relacionamente constituidos (Ortiz Guitart, 2014). Las investigaciones geo-

gráficas feministas han demostrado que el cuerpo nunca es una entidad fija y acabada, sino plástica y maleable (Ortiz Guitart, 2014). Por lo tanto, tampoco podemos suponer que el cuerpo del diseñador sea estable durante todo el proceso de diseño, pudiendo esto influir en el diseño mismo al cambiar los resultados a los que se llega.

En esta investigación, se entenderá que el cuerpo y las emociones constituyen dos componentes esenciales de la vida, que vienen siendo reconocidas crecientemente en las Ciencias Sociales como una forma de comprender lo social en sentido amplio (Lindón, 2009). Como plantea Haraway en el concepto Embodiment, que se refiere a la forma en que nuestras experiencias corporales influyen en la forma en que entendemos

el mundo. La objetividad no puede ser sobre una visión fija cuando lo que cuenta como un objeto es precisamente lo que resulta ser la historia del mundo. En lugar de eso, propone una forma de pensar sobre la ciencia que sea más abierta, flexible y receptiva a las necesidades y experiencias.

Y tal como fue siendo trabajado en esta investigación, es un ciclo donde cada parte, tanto emocional, mental y física, pertenece a un ciclo de funcionamiento al momento de diseñar. En este sentido, al compararlo con un sistema de engranajes, podemos notar que si una parte falla puede perjudicar el proceso de diseño en distintas escalas.

Para llevar a cabo un proyecto de diseño se utiliza el cuerpo en su totalidad y cada componente influye en los procesos creativos que lleva a cabo. Pensamiento, sentimientos y cuerpo, llevan a comprender nuestra actitud sobre el desarrollo de la creatividad y la capacidad de cambio personal (Gómez & López, 2020).

Generalmente se considera el pensamiento como generador de las ideas que determinan nuestras acciones y hábitos, convirtiéndonos en quienes somos (Gómez & López, 2020). Pero las emociones, son también parte del Cuerpo, eso que sentimos constantemente en nuestras vidas y las cuales influyen en las decisiones que tomamos, ya que se afirma que la emoción es la que impulsa nuestras acciones, origina nuestros sentimientos, tiene influencia en nuestra conducta, pero por sobre todo, determina nuestra toma de decisiones. (Gómez & López, 2020). Por lo que al diseñar, nuestras emociones están estrechamente relacionadas con los logros del proyecto y las interacciones con los otros (Soto, 2020).

Otro factor que se considera importante en el proceso de generación de ideas en nuestro cerebro es el contexto, se ha descubierto que cuando la persona se encuentra en espacios tranquilos y relajados se genera claridad mental, aparecen las ideas y las potenciales

soluciones a los problemas. (Gómez & López, 2020). Esto explicaría por que la naturaleza de las etapas del diseño puede influir en las emociones a través del tipo de interacciones que se dan en ella. (Soto, 2020).

Es por todo lo anterior que es necesario potenciar la habilidad de leer las situaciones; la capacidad de alinear la razón, las emociones y el comportamiento; y el conocimiento sobre las emociones, ya que brindan a los diseñadores precisión para percibir sus propias emociones y las de los demás, así como para sopesar sus propias observaciones y decisiones (Soto, 2020).

Esta serie de planteamientos de distintas diseñadoras sobre como el Cuerpo influye en nuestros procesos de diseño y en sus resultados entrega un sustento a la problemática planteada sobre cómo el cuerpo es olvidado en las metodologías de diseño.

# DISEÑADOR Y EMOCIONES

---

# **LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN**

**METODOLOGÍA  
RESULTADOS DEL PROCESO**



# METODOLOGÍA

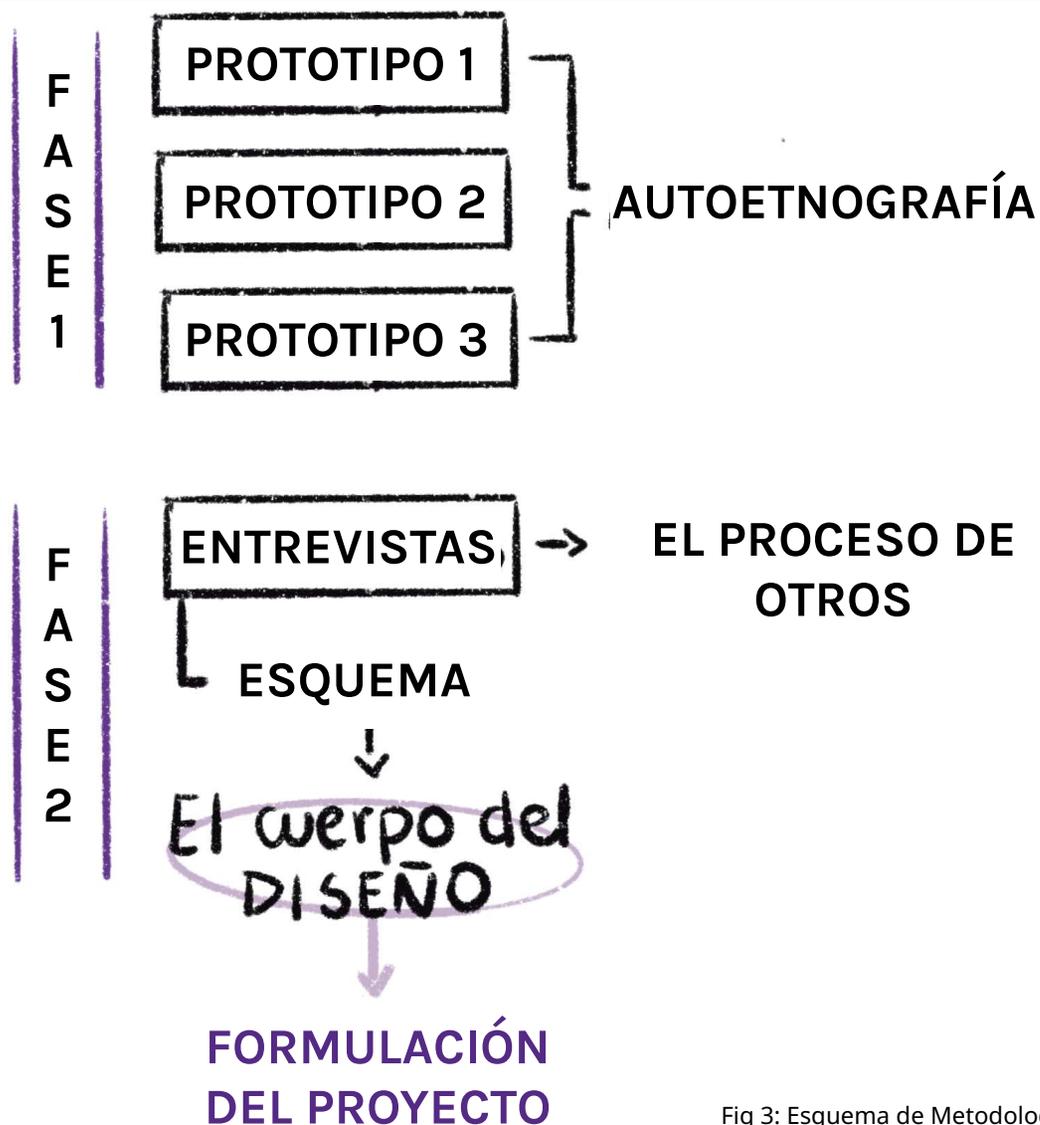


Fig 3: Esquema de Metodología utilizada en esta investigación.

Como persona inserta dentro del diseño, las experiencias que he tenido en distintos proyectos de diseño fueron la motivación para iniciar la investigación desde mi propio cuerpo, para ligarlo desde un inicio con el diseñar desde él. Así, pude analizar de primera fuente cómo la no consideración de mi cuerpo afecta en los procesos creativos realizados anteriormente.

Me apoyo en el concepto *conocimientos situados* de Haraway. Argumenta que los conocimientos situados pueden ser una fuente valiosa de información, pues son aquellos que se basan en la experiencia y la perspectiva de una persona o grupo en un contexto específico. Reconociendo que la posición social, cultural y política de una persona influye en su comprensión del mundo, buscando construir un conocimiento más completo y preciso a través de la colaboración y el diálogo entre diferentes grupos. (Haraway, 1988).

También me apoyo sobre la calidad estética del activismo del diseño como enfoque efectivo para conectar mensajes activistas con las emociones de las personas. Para extender la demostración de preocupaciones al ámbito de la vida cotidiana integrando las emociones y aumentando la conciencia factual y empática para alterar el statu quo (Heidaripour & Forlano, 2018).

La primera instancia de investigación fue de tipo cualitativa, auto-etnográfica desde el prototipado experimental. Esto para reconectar con mi cuerpo y conocimiento adquirido de situaciones anteriores.

Trabajé analizando desde el sentimiento-macro de quiebre del cuerpo en el proceso de diseño, hasta con el comportamiento del cuerpo en momentos específicos de la vida cotidiana. Lo anterior, para poder profundizar en las reacciones de mi cuerpo ante situaciones que, aunque en distintos contextos, activan mecanismos de defensa o de autocuidado que pueden ser aplicadas en el diseño para la relación entre cuerpo y creación.

Guíe gran parte de la investigación teniendo como técnica principal el proceso de prototipado experimental. Una de sus cualidades es que lejos de producir representaciones formales de futuros originales, funciona como dispositivo vital de interacción, producción y corroboración de conocimiento (Hermansen y Tironi, 2018). Para complementar e incentivar los hallazgos en los prototipados, desarrollé una fuerte introspección respecto de la experiencia de indagar mi propio cuerpo, de una manera experimental y a través del dibujo. Este medio me permite expresar de manera situada (Haraway, 2016) mis flujos de consciencia. La introspección es un proce-

so en espiral que puede incluir el mayor conocimiento de uno mismo, aunque también tiene efectos externos. Esto último implica que podremos mejorar también el conocimiento profundo de los otros e incluso ayudarlos a conocernos mejor (Díaz, 2017), lo que fue la conexión ideal para la siguiente etapa de la investigación.

# PRIMERA FASE

---

## PROTOTIPO 1

Como base de un primer acercamiento metodológico para definir una rutina en los procesos creativos, se tomó el viaje del héroe para llevar la rutina a un paso a paso circular que se va repitiendo en la vida laboral/ estudiantil como diseñadora. Cuando el héroe pasa al mundo extraordinario aceptando el llamado a la aventura (encargo de trabajo, tarea universitaria, etc.), previo a la prueba de fuego, o mejor dicho, previo a la aprobación del diseño/correcciones, existe un enfrentamiento a enemigos y aliados.

Asimismo, existe una aproximación que en este caso personal serían las dudas sobre el encargo, el temor al error, alguna posible dificultad o en ocasiones hechos fuera del propio control que perturban el trabajo de diseño.

## PROTOTIPO 2

Al profundizar de forma introspectiva sobre a cómo me presento en el enfrentamiento, pude notar que existen dos fases primordiales en mi proceso de diseño que se pueden expresar de forma física en el maquillaje y el cuidado de la piel. Estas fueron exploradas en una tarde conmigo misma, fotografiando el paso a paso del proceso, para ir analizando cada instante y dejar un registro de ambas fases; éstas se denominaron sanación y máscara al concluir el prototipado.

## PROTOTIPO 3

Para determinar donde existe otro momento de sanación previo a enfrentarse a un proceso de diseño se realizó una arqueología de dos días. Se llevó a cabo mediante una tira ilustrada donde cada cuadro representa un momento del día. Para complementarlas se buscaron huellas digitales en mi teléfono: fotografías, mensajes de Whatsapp, correo, etc., más una tira de expresión de emociones a través de la acuarela siguiendo el mapa de emociones de Plutchik para tener una guía de colores ya establecida.

Comencé analizando mi rutina como diseñadora, pensando en los momentos que se repetían desde antes de recibir un encargo hasta cuando este era entregado de forma satisfactoria. Al notar que mi cuerpo repetía varios comportamientos de manera cíclica el recibir y luego entregar los trabajos de isleño tanto como estudiante como diseñadora freelance o en mi vida cotidiana al enfrentar una nueva decisión busque una forma de representarlos gráficamente. Para esto me apoye en el Viaje del héroe utilizado en el Storytelling entendiendo que al aceptar el proyecto de diseño pasamos al mundo extraordinario. Determinando que existían 11 pasos al igual que en esta metodología por lo que relacione cada uno de mis procesos con una etapa del viaje del héroe:



Fig 4: Esquema realizado en papel a mano alzada donde se reinterpreto el esquema del *Viaje del héroe* para bajar la información de manera visual para luego generar descripciones más concisas de cada fase.

## PROTOTIPADO 1

### Rutina cíclica del creativo

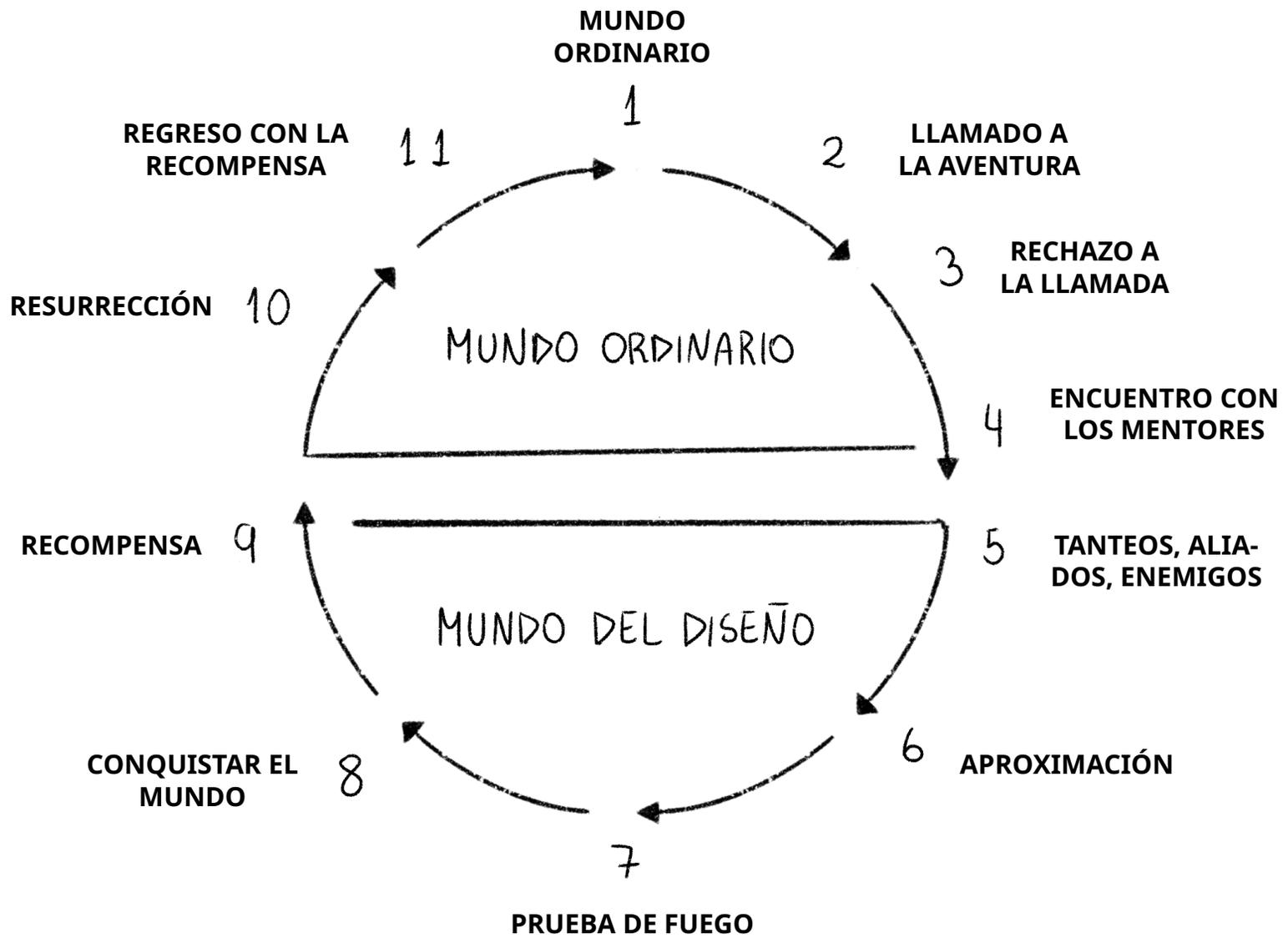


Fig 5: Esquema donde reinterpreto el esquema del Viaje del héroe .

**1) Mundo ordinario**

En mi vida fuera del diseño, en mi mundo ordinario, me encuentro dibujando, aprendiendo distintas artes.

**2) Llamado a la aventura**

Esta sería en el diseño un encargo de la universidad o una oferta de trabajo.

**3) Rechazo de la llamada**

Si rechazo el llamado a la aventura regreso a mi mundo ordinario. O en esta etapa suelo analizar si soy capaz de desarrollar el diseño solicitado, invadida por dudas o inseguridades.

**4) Encuentro con el mentor**

Si acepto el llamado a la aventura suelo conversarlo con mis amigas más cercanas o con mi papá, personas de confianza que me ayudan a tomar decisiones.

**5) Tanteos, aliados, enemigos**

Al enfrentar un encargo de diseño tengo que combatir con las dudas, dificultades que este pueda tener, el estrés, cansancio y analizar como enfrentarlo y de quién o qué apoyarme para desarrollarlo.

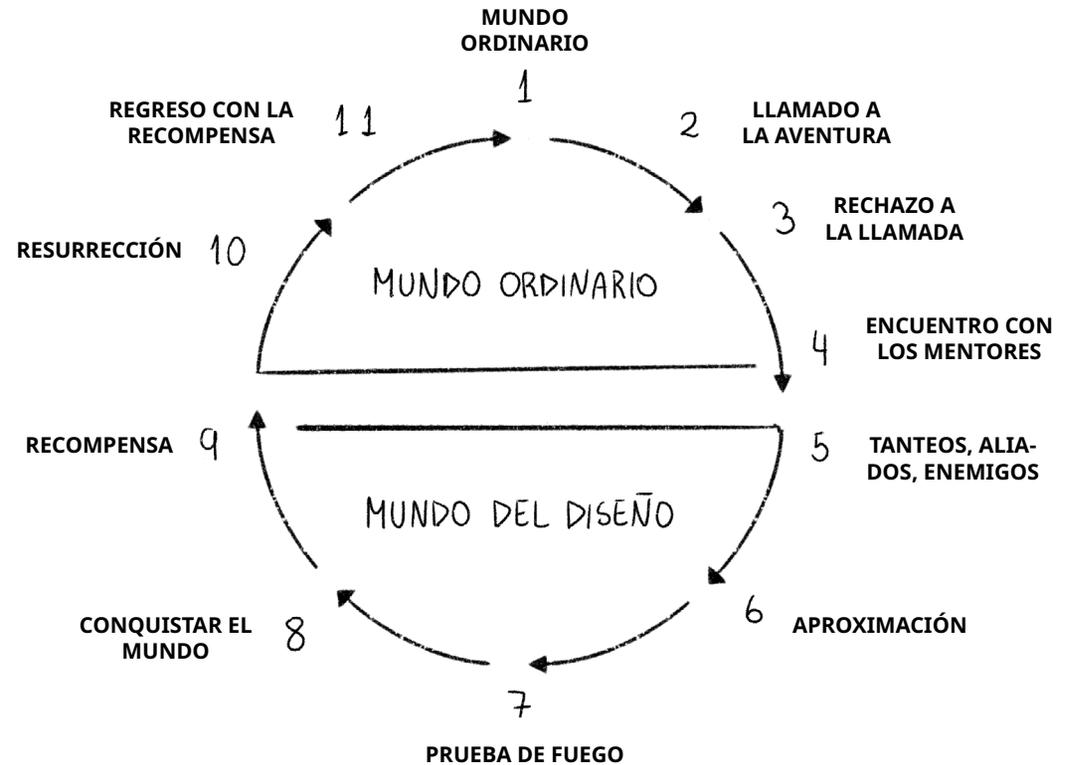


Fig 5: Esquema donde reinterpreto el esquema del Viaje del héroe .

**6) Aproximación**

Esta aproximación sería la primera presentación del diseño para recibir feedbacks y correcciones para iterar.

**7) Prueba de fuego**

La presentación final del diseño terminado ante profesores, jefes o usuarios

**8) Conquistar el mundo**

Sentirse realizada al finalizar el llamado de la aventura.

**9) Recompensa**

Esta puede ser una recompensa económica, una calificación en la universidad o quizás nuevos aprendizajes para mejorar en trabajos futuros.

**10) Resurrección**

Momento donde el cuerpo se repone y comienza a volver al mundo ordinario, ya sea descansando, saliendo a pasear o disfrutando de momentos con amigos.

**11) Regreso con el elixir**

En este punto regreso completamente a mi mundo ordinario con la recompensa obtenida.



Fig 5: Esquema donde reinterpreto el esquema del Viaje del héroe .

## OBSERVACIONES

A partir de este primer acercamiento al funcionamiento de mi cuerpo como diseñadora determine que el punto donde el cuerpo se ve afectado y no es considerado en las metodologías de diseño es en el punto 5: tanteos, aliados, enemigos ya que en las metodologías de diseño se tomas más en cuenta solo la ejecución del diseño.

Comencé a cuestionarme como me presento ante esta etapa como diseñadora pensando en que estoy entrando a un enfrentamiento. Me pregunte entonces cómo es la armadura con la cual me presento ante estos desafíos del enfrentamiento que pueden ir desde un dolor físico hasta un bloqueo creativo. Determiné que dichos desafíos son un punto de quiebre en el proceso de diseño ya que alteran el paso a paso ideal que plantean las metodologías de diseño.

Como mencione anteriormente determiné el enfrentar los desafíos que se pudieran presentar en un proceso de diseño como Punto de quiebre. A partir de esto comencé a cuestionarme cómo es la armadura con la cual los enfrento, qué hago para salir adelante en los desafíos de diseño. Estos cuestionamientos me los planteo sobre mi cuerpo en un nuevo prototipo experimental donde a partir de una sesión de fotos y fotos recopiladas analice los procesos que llevo con mi cuerpo.

En este prototipo pensé en el apoyo que recibo de mis Mentores para enfrentar cada prueba que se me pueda poner. ya que son ellos los que están en este campo de batalla guiándome para tomar las mejores decisiones, no olvidarme de mi valor y de mantener un nivel de auto cuidado en el proceso.

Principalmente lo que más recalco de este prototipo fue el momento de sanación frente al espejo ya que un simple acto de autocuidado me ayuda a autoregularme pero comienza a aquejarme la sombra de los deberes y responsabilidades propias de la vida y los procesos de diseño. Y como para acallar esa sombra debo vestir una armadura que me haga sentir que soy firme frente a las personas que me observan.

---

## **PROTOTIPADO 2**

### ***Armadura ante los desafíos***

## MENTORES

Los Mentores son las personas que nos aconsejan y guían para llaver a cabo nuestro “llamado a la aventura” de la mejor manera posible, en mi caso tengo 3 grandes mentores.

Mis amigas son las mentoras a las que recorro la mayoría del tiempo. Nos conocemos hace 10 años porque estabamos en el mismo curso, pero ya en la media nuestra amistad se fue formando y luego de salir de cuarto medio nos transformarnos en, como me gusta decirle a mi, una familia.

Con ellas puedo contar en los momentos buenos, malos y los más o menos. Siempre tienen un consejo o palabra de aliento para continuar mi camino de la mejor forma posible.



Fig 6: Fotografía con mis amigas en la playa .

A pesar de que no se ven nuestras caras esta foto es muy especial para mi porque en ese momento estabamos en pijama frente al mar diciendonos cuantos nos amabamos y siendo felices por cuanto hemos crecido y superado en nuestras vidas.

Mi papá, no es perfecto, pero tengo la certeza de que siempre me va a apoyar en mis decisiones y me va a escuchar sin prejuicios cada vez que lo necesite.

Me dejo hacerle los primeros tatuajes cuando estaba recién aprendiendo, aunque quedaron muy tiritones y mal hechos.

Siempre que tengo un buen día esta ahí para escucharlo y cuando tengo un mal día y no quiero hablar siempre me tiene un regalo, la mayoría de las veces algo rico para comer como papas fritas.



Fig 7 y 8: Fotografía con mi papá.



La Fran, mi amiga que conocí en la universidad y que ha sido mi gran compañera durante toda la carrera.

Con ella siempre podemos compartir lo lindo, lo feo, lo caótico y lo asombroso que es aprender del diseño y querer vivirlo día a día. Hemos aprendido mucho una de la otra como diseñadoras en el camino universitario y ha sido un gran apoyo para crecer como profesional.

Somos grandes amigas y muy buenas colegas.



Fig 9: Fotografía con Francisca.

## MOMENTO DE SANACIÓN

En el Espejo pude notar que a través del skincare encuentro un momento personal de introspección dentro de la carga que pueda estar teniendo mi cuerpo en ese momento.

La concentración que requiere cuidar la piel con las serie de productos necesarios, esperar que se absorban y mirarme al espejo fijamente, me hacen despejar mi mente por un momento.

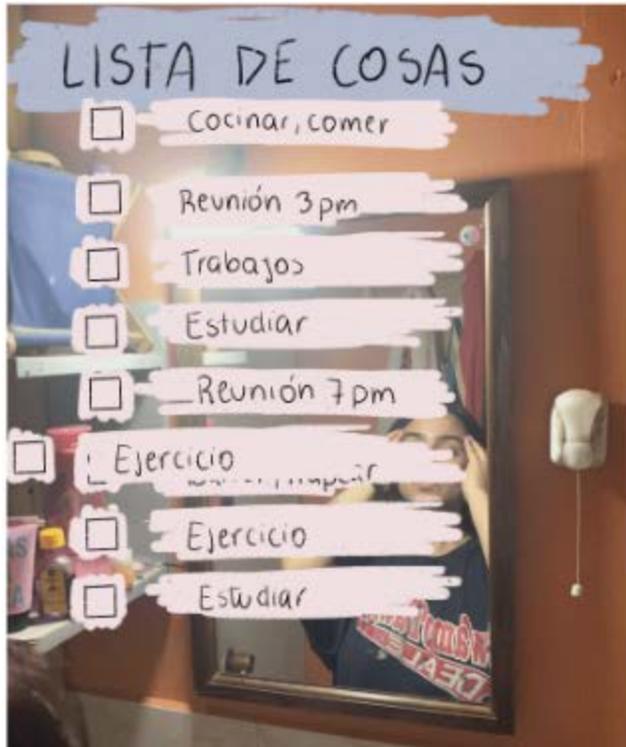
A este momento lo denomine “momento de Sanación” ya que es una pausa en la que converso conmigo misma para organizar mis deberes, pensamientos y volver a sentir calma conmigo misma.



Representación fotográfica de los distintos pasos para lograr un buen cuidado facial entre cremas y caricias en el rostro.

Fig 10: Fotografías de proceso skincare.

Pero en un punto vuelven todas las responsabilidades y tareas a la mente



En estas fotos se busca representar como la lista de responsabilidades comienza a aparecer nuevamente llenandome de estrés e impaciencia.



Y hay que volver a armarse.

Fig 12: Fotografías de proceso frente al espejo.

## ARMADURA

La Armadura con la que me presento ante los desafíos suele ser el maquillaje colorido y bien definido. Con esta armadura me siento segura y que mi cuerpo puede con cada desafío que se le presenté.

Maquille mi rostro hasta que no pudiera más, hasta que sintiera que era un punto suficiente y lo lleve al extremo que considere que se viera como mi Quiebre. Cómo mi cuerpo siente el Quiebre al no poder seguir diseñando cuando estos desafíos aquejan mi cuerpo.

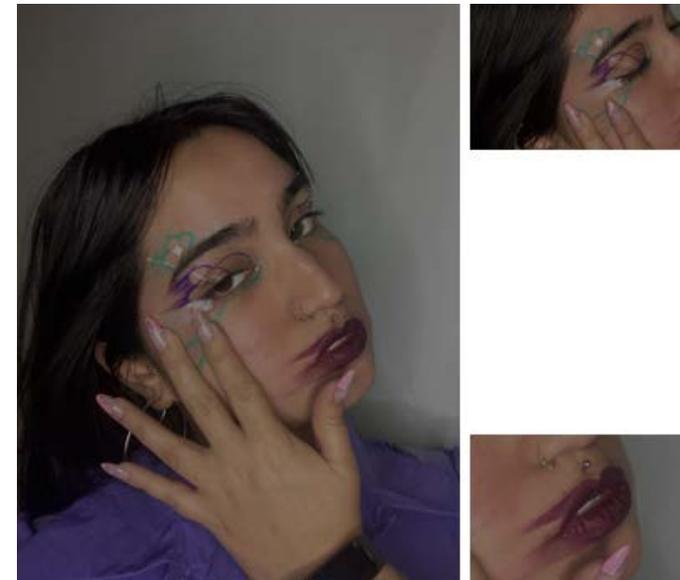


Fig 13: Fotografías de proceso armadura.

En este prototipado busqué detectar en mi cotidianidad otros momentos donde la Armadura, Sanación y Quiebre se presentarán. Para esto realice una arqueología de dos días, 26 de Septiembre y 20 de Septiembre, como mencione en Metodología, se llevó a cabo mediante una tira ilustrada donde cada cuadro representa un momento del día, desde la mañana hasta la noche previa a dormir. Para complementarlas se buscaron huellas digitales en mi teléfono: fotografías, mensajes de Whatshapp, correo, etc., más una tira de expresión de emociones a través de la acuarela siguiendo el mapa de emociones de Plutchik para tener una guía de colores ya establecida.

Estos días fueron escogidos debido a que en ambos tuve mucha carga laboral y académica llevando mi cuerpo y emociones por distintos estados como pueden notar en las tiras ilustradas y en la líneas de tiempo a continuación.

---

## PROTOTIPADO 3

### *Ilustrando el día*

# MARTES 20 SEPTIEMBRE 2023

En este día tuve aproximadamente 5 reuniones por Zoom, algunas laborales y otras académicas haciéndome llegar al final del día con un agotamiento corporal y mental enorme por lo cual llegué a mi punto Quiebre sin saber cómo iba a llevar a cabo los deberes que me quedaban.

Al día siguiente debía entregar un encargo de Ilustración en acuarela en la Universidad, a pesar de estar en mi punto de Quiebre comencé a recordar cuanto me gustaba pintar en esta técnica cuando era más pequeña, en estos recuerdos encontré mi momento de Sanación y me sentí capaz de llevar a cabo la ilustración.



Fig 14 :Fotografía de prototipado experimental 20 de Septiembre.



Fig 15: Fotografía de prototipado experimental 26 de Septiembre.

# SÁBADO 26 SEPTIEMBRE 2023

A pesar de ser sábado tenía que ir a trabajar temprano como monitora de Technovation Girls en un curso de niñas de 6 a 11 años para enseñarles programación y luego de esto tenía que tatuar a una clienta. La mañana con las niñas fue de mucho movimiento pero a la vez de mucho aprendizaje ya que ellas aprendían de mi y yo de ellas al momento de conversar sobre sus gustos e interés como futuras diseñadoras y programadoras. Encontré en estas conversaciones un momento de Sanación que no necesitaba o mejor dicho que no buscaba.

Al regresar a mi hogar la clienta me cancelo la cita diciéndome que prefería tatuarse con alguien más profesional. En este momento tuve un punto de Quiebre en el que no me sentí suficientemente buena en lo que hago, luego de una pause consulte a clientas anteriores como iban sus tatuajes, al responderme que todo iba bien volvió mi confianza como tatuadora. Luego en noche realice pedidos de diseño pendientes y algunos tutoriales que les prometí a las niñas de Technovation.

# OBSERVACIONES

El cuerpo se adaptará al punto de Quiebre para ser sobrellavado, no sanado en su totalidad adquiriendo habilidades de evasión efectiva para continuar con el listado de deberes, volviéndose estos momentos de sanación nuevas partes de mi Armadura para enfrentar futuros desafíos.

Los momentos de Sanación son necesarios para continuar con procesos de la vida cotidiana de una diseñadora ya que si no hubiera llevado a cabo los momentos de Sanación no hubiera continuado mis procesos de Diseño de la manera fluida en la cual se llevaron a cabo.

Una vez que logré reconocer y comprender mi cuerpo, pude entender el cuerpo de otros diseñadores desde la empatía comprendida como la percepción del otro en uno, como alguien que no soy yo, pero que me resulta tan familiar como lo soy para mí mismo. De allí que se pueda afirmar que si me conozco a mí mismo puedo tener una idea mucho más clara del prójimo (Bedolla Pereda, 2017), ya que los participantes compartían espacios y vivencias en común en el diseño.

Se buscó comprender las experiencias de otros a través de entrevistas y conversaciones distendidas, teniendo como foco principal que pudieran expresar sus experiencias, sintiéndose comprendidos y escuchados en un espacio seguro. El modelo que representa la empatía en las entrevistas es La rueda de la empatía:

Los cuatro aspectos básicos del modelo son:

- 1) **Auto empatía (self empathy):** Traducir los juicios internos hacia sentimientos y necesidades.
- 2) **Empatía espejo (mirrored empathy):** Desarrollar la empatía emocional con los demás a través de las neuronas espejo.
- 3) **Empatía imaginativa (imaginative empathy):** Reconocer el ser distinto del individuo y al mismo tiempo reconocerse como los demás. Esto permite desarrollar la habili-

dad de toma de roles y considerar las perspectivas de otros individuos.

4) **Acción empática (empathy action):** Resolver el rompecabezas de organizar nuestra experiencia compartida, buscando modos creativos de entender a los demás. (Bedolla Pereda, 2017).

En suma, se realizaron conversaciones profundas con desconocidos de una manera que me hizo conectar genuinamente con las vivencias y el cuerpo de individuos con los que compartía más de lo que pensaba. Por ejemplo, fue sorprendente como llegábamos a puntos en la conversación que se sentían como si estuviera frente a un espejo. Esto fue primordial para recabar datos, conclusiones y unificar las experiencias de cuerpos situados en distintos contextos personales, pero similares al momento de diseñar.

## SEGUNDA FASE

---

## PROTOTIPO 4

A partir de la información entregada en las entrevistas, más los datos recabados desde mi cuerpo, lleve a cabo un esquema ilustrado que representara el cuerpo del diseñador como un ciclo. Este esquema consta de 8 partes que se describirán más en profundidad en las próximas páginas.

La imagen que pueden observar en esta página es una compilación de las frases claves que mencionaron los entrevistados que aportaron en validez del esquema del cuerpo del diseñador.

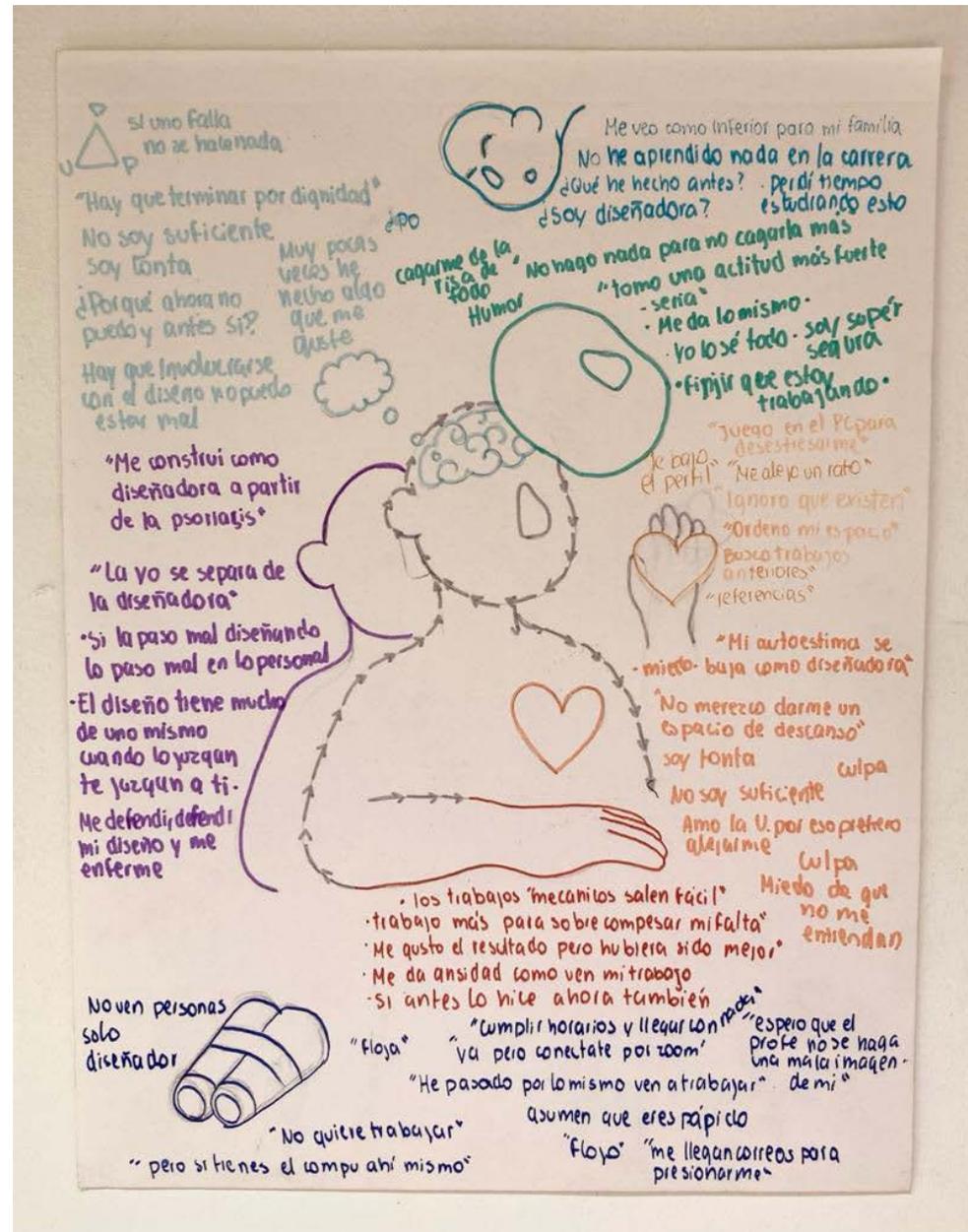


Fig 16: Esquema realizado a partir de las entrevistas realizadas a 4 participantes que pertenecen a la Escuela de Diseño Uc.

Aquí compile las principales citas ligandolas a cada parte del cuerpo de un diseñador.

Con las conclusiones que se desencadenaron del proceso de prototipado en la Fase 1 se comenzó un ciclo de entrevistas a estudiantes de la escuela de Diseño UC para compartir experiencias sobre cómo se han enfrentado a los procesos de diseño desde la empatía y la introspección, para generar una conversación en un espacio seguro. De esta manera, se encontraron puntos en común entre las experiencias de los cuerpos de cada participante y mi propio cuerpo.

Se entrevistó a un grupo acotado de diseñadores por separado, ya que cada entrevista tuvo una intensidad en la información que hizo visible rápidamente comunes denominadores entre nuestros cuerpos al diseñar ya que note que cada participante también vivenciaba momentos de Sanación, Quiebre y formación de Armadura en sus procesos de diseño. [Entrevistas en anexo 1]

Estas similitudes permitieron trazar el cuerpo del diseñador como un ciclo constante donde cada parte permite el buen funcionamiento de otra, en un prototipado ilustrado que fusionó cada cuerpo participante, uniendo cada frase que dijeron en las entrevistas con una parte del cuerpo.

Fig 17: Esquema cuerpo del diseñador.



## PROTOTIPADO 4

### *Cuerpo de quien diseña*

# MÁSCARA

La máscara, más que una simple protección física, representa una herramienta simbólica que un diseñador emplea para presentarse ante los demás cuando atraviesa un punto de Quiebre. Esta figura oculta encarna una faceta defensiva y cautelosa que permite al diseñador resguardar su vulnerabilidad y preservar su integridad emocional durante momentos de fragilidad. Al portar esta máscara, el diseñador establece una barrera entre su mundo interno y el entorno externo, evitando exponerse en exceso mientras intenta lidiar con los desafíos emocionales y creativos que se presentan en su camino.



Fig 18: Esquema cuerpo del diseñador - Máscara

## MENTE

La mente, ese complejo universo interior, se convierte en el epicentro donde se desencadenan los pensamientos durante el punto de Quiebre y el Momento de Sanación. Estos pensamientos, en su mayoría, están teñidos de baja autoestima y autocrítica, generando una incesante tormenta de dudas y cuestionamientos sobre la propia valía y habilidades como diseñador. La mente se convierte en un campo de batalla en el que se libra una lucha interna entre la confianza y la incertidumbre, desafiando constantemente la percepción de uno mismo, la capacidad de superar las adversidades creativas y deslumbrándose por las posibilidades que logramos ver al momento de tener ideas.



Fig 19: Esquema cuerpo del diseñador - Mente

## ANTES DE SER DISEÑADOR

Antes de embarcarse en el camino del diseño, cada uno de nosotros alberga otros propósitos y aspiraciones en su vida cotidiana. Sin embargo, al transformarse en diseñador, uno se fusiona con esos propósitos previos, lo que implica que el proceso creativo impacta todo el cuerpo de manera significativa. Los juicios más severos provienen de uno mismo, y surge una constante interrogante sobre la propia identidad: ¿Realmente soy diseñador? Este cuestionamiento interno provoca una reestructuración profunda de la percepción de uno mismo, a la vez que se experimenta una necesidad continua de validación y reconocimiento en el ámbito del diseño.



Fig 20: Esquema cuerpo del diseñador - Antes de ser diseñador.

## EMOCIONES

Como seres sintientes, nuestras emociones se ven inevitablemente afectadas cuando no podemos diseñar o cuando nos encontramos en un punto de Quiebre. El corazón, epicentro de nuestras emociones más profundas, siente la carga de la frustración, la insatisfacción y la desorientación creativa. Experimentamos una amplia gama de sentimientos, desde la tristeza y la ansiedad hasta la confusión y la falta de motivación. Estas emociones se entrelazan con nuestro ser interior, impactando no solo nuestra capacidad para crear, sino también nuestra estabilidad emocional y nuestra relación con el arte y la expresión creativa.



Fig 21: Esquema cuerpo del diseñador - Emociones

# CÓMO SE ENFRENTAN LAS EMOCIONES

Cada individuo tiene su propia forma de enfrentar y gestionar sus emociones. En el proceso de un punto de Quiebre en el diseño, es común que las personas opten por alejarse de la actividad creativa en sí misma como un mecanismo de afrontamiento emocional. Al tomar distancia del diseño, buscamos restablecer el equilibrio interno y recuperar la claridad mental necesaria para enfrentar los desafíos creativos. Este alejamiento temporal nos permite reconectar con nosotros mismos, explorar diferentes perspectivas y canalizar nuestras emociones de manera constructiva antes de retomar.



Fig 22: Esquema cuerpo del diseñador - Cómo se enfrentan las emociones.

# CÓMO CREO ME VEN LOS OTROS

Existe una preocupación en pensar cómo nos ven nuestros compañeros, profesores, colegas, familias, amistades, etc.

Cuestionándonos si se darán cuenta de nuestras fallas juzgándonos en silencio sin decir nada o si nuestros logros son tan importantes para el resto como para nosotros mismos. Se espera una aprobación de quienes nos observan para sentir nuestros diseños y su proceso validado más allá si esta correcto o no, sino que nos digan "Si, eres diseñador y eres bueno". También existe la duda de la visión del resto sobre el trabajo de diseño a veces sentimos que nos ven como una máquina de producción incansable de ideas y creatividad cuando somos seres más complejos que solo esto.



Fig 23: Esquema cuerpo del diseñador -  
Cómo creo que me ven los otros.

## CÓMO ME VEO

Somos nuestros más grandes críticos al momento de diseñar, nos corregimos, nos juzgamos y pocas veces nos damos aliento o empatizamos con nosotros mismo como lo haríamos con otra persona.

A veces nos vemos como una persona que diseña con un gran valor y otras veces nos vemos como alguien que debió escoger otro camino en la vida. Esta es una batalla interna que puede ser una montaña rusa de emociones y sentires físicos.



Fig 24: Esquema cuerpo del diseñador -  
Cómo me veo.

## CUERPO FÍSICO

Los diseñadores suelen continuar con su trabajo en ocasiones, pero admiten que los resultados no fueron los mejores y que pudieron serlo.

El Cuerpo físico a pesar de estar pasando por momentos difíciles o dolorosos en el proceso creativo funciona y realiza las actividades que tiene que hacer para que logremos terminar nuestro trabajo, nos duele la espalda o la vista generalmente, pero aún así continúa su función hasta terminar el diseño. Las consecuencias posteriores a esta exigencia dependen de cada uno suelen ser más mentales que físicas como tal.



Fig 25: Esquema cuerpo del diseñador - Cuerpo físico

**a. Recuerdos como fuente de motivación**

En muchas ocasiones los recuerdos de nosotros mismos siendo exitosos nos ayudan a continuar con procesos de diseño que quedan pausados por puntos de Quiebre en los cuales el cuerpo no puede diseñar.

**b. La importancia del auto cuidado**

Buenas prácticas de auto cuidado constante entre procesos de diseño ayudan a manejar de mejor forma los puntos de Quiebre. Haciendo que los momentos de Sanación sean más cortos y la fluidez del proceso de diseño sea mejor.

**c. Identificación de momentos de quiebre en procesos de diseño y cómo se ignoran.**

Cada persona, cada Cuerpo reconoce cuando está en un punto de Quiebre que simplemente no le permite seguir diseñando o diseñar con la delicadeza que lo suele hacer, pero ignora este Quiebre para seguir adelante con el diseño dañando acumulativamente su cuerpo a lo largo de su desarrollo como diseñador arriesgándose a llegar a un punto de Quiebre mucho mayor.

**d. Si no diseño bien, todo en mi cotidianidad sale mal.**

Cuando un diseñador recibe un mal feedback o una mala calificación en su trabajo o simplemente pierde la autoestima con respecto a sus diseños se desencadena un malestar que afecta su vida cotidiana fuera del diseño, dejándolo con una sensación de malestar generalizada.

**e. El contexto influye**

El contexto social, económico, familiar, de cada persona es primordial para entender sus sentires y como lleva a cabo su proceso de diseño, en todo aspecto, cuanto empatiza con ciertas temáticas, cuanto acota su presupuesto, cuanto tiempo le puede dedicar al diseño, etc.

Este contexto también va ligado a los mentores que escogen para que los acompañe en sus procesos, en el modo que vive su momento de sanación, su punto de quiebre y como construye su máscara.

## CONCLUSIONES GENERALES

# DEMARCACIÓN DEL PROYECTO

OPORTUNIDAD DE DISEÑO  
FORMULACIÓN DEL PROYECTO  
OBJETIVOS  
USUARIOS

# OPORTUNIDAD DE DISEÑO

La falta de integración del cuerpo del diseñador en las metodologías de diseño existentes crea una desconexión entre el proceso creativo y el propio diseñador. Al no considerar el cuerpo como una fuente de producción y expresión, se generan fragmentaciones en el proceso de diseño, lo cual puede tener repercusiones en la visión del diseñador y en la ejecución del proyecto. Además, las metodologías convencionales suelen mostrar un proceso lineal y secuencial, sin abordar las situaciones o circunstancias propias de la vida que pueden afectar el proceso creativo.

Es crucial reconocer que el cuerpo del diseñador es el lugar donde el diseño es concebido y realizado. Ignorar su participación activa puede llevar a bloqueos creativos, disminución de la motivación y resultados finales insatisfactorios. La integración del cuerpo del diseñador en el proceso creativo permitirá una mayor fluidez, una mejor relación con el diseño y una disminución de los puntos de quiebre. Para lograr esto, es fundamental desarrollar prácticas de auto cuidado que sean aplicadas de manera constante entre los procesos de diseño.

# FORMULACIÓN DEL PROYECTO

## QUÉ

Investigación - acción creativa que, desde y para el diseño, hace foco en las relaciones diseño-cuerpo-metodología. En tanto investigación desde el diseño, sus resultados se socializan mediante una narración visual materializada en un libro de ilustraciones y textos representativos de los resultados y hallazgos etnográficos obtenidos.

## POR QUÉ

Porque las metodologías de diseño que actualmente se enseñan y que son las más difundidas por otras disciplinas no incorporan el cuerpo, enactando al diseñador como un agente automatizable y el diseñar como una actividad potencialmente toxica para el diseñador y, por extensión para lo diseñado y sus destinatarios.

## PARA QUÉ

Para aportar a una relación armónica entre cuerpo, proyecto y resultados de diseño, mediante la visibilización del cuerpo del diseñador como una variable transversal y sintiente, fundamental como ejecutor tanto en los procesos de diseño como en el logro de resultados.

Afectivamente, hago esta investigación para otros diseñadores, para que se comprendidos en sus dolores al diseñar y empaticen con su propio cuerpo y, por extensión, con

# OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Comprender y visibilizar la relación cuerpo-emoción-diseño entregada por la experiencia personal y colectiva a través de una relato gráfico ilustrado que profundice en los procesos de manera más cercana y transparente considerando el cuerpo de quien diseña y experiencias que no se ven las metodologías de diseño más difundidas.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Problematizar como estamos viviendo el diseño actualmente desde nuestros cuerpos identificando los momentos críticos de los procesos de diseño.

I.O.V: Identificar experiencias creativas no visibilizadas a través del prototipado experimental

Comprender las variables afectivas y corporales en la experiencia de diseñar, tanto propia como de otros en sus procesos creativos en proyectos personales y colectivos.

I.O.V: Relacionar las experiencias de cada participante para evidenciar la problemática

Articular el corpus de textos e ilustraciones en un libro para que representen las partes de un diseñador y como cada una afecta y se afecta en el proceso de diseño.

I.O.V: Trazar un modelo que compile y clasifique las experiencias de diseñadores.

## DISEÑADORES

### Usuario primario

Personas que estén entrando al mundo profesional del diseño y profesionales recientes de 23 a 25 años. Los cuales se pueden sentir identificados y acompañados con gran parte de las ilustraciones y situaciones expuestas debido a que están basadas en experiencias de colegas del mismo rango etario. Estas ilustraciones buscan causar un autoreconocimiento en ellos y generar un espacio de entendimiento de sus propio cuerpo al momento de diseñar y del cuerpo de otras personas que diseñan.

Se espera que los usuarios reflexionen acerca de la forma que se esta diseñando, que se sientan acompañados en las dudas e inseguridades que puedan surgir en el camino

### Usuario secundario

Personas que estén entrando al mundo diseño, estudiantes de 18 a 22 años. Los cuales están iniciándose, guiándose principalmente por lo que establecen sus profesores y las metodologías que les enseñan. Por lo que estas ilustraciones les abren una ventana a la empatía con ellos mismos y sus compañeros al ver como sus cuerpos se afectan en los procesos creativos de diseño.

También se espera llegar a profesor de diseño o diseñadores con más años de experiencia. Ellos pueden sentir representadas sus experiencias de los primeros años en el mundo del diseño, ya que actualmente se supone que han armado estrategias y han adquirido experiencia para afrontar el camino profesional de mejor forma.

**INSPIRACIONES**

**ANTECEDENTES  
REFERENTES**

# ANTECEDENTES

## La armadura de una Investigadora

Esta investigación profundiza en como los investigadores y profesionales del diseño se relacionan continuamente con seres humanos, lo que puede traducirse en encuentros con historias personales, preguntas desafiantes y expectativas.

El investigador puede verse ante la disyuntiva de seguir siendo “profesional”, lo que a menudo se asocia a ser “neutral”, o comprometerse con sus propias emociones, vulnerabilidades e inseguridades.

El resultado es un artefacto vestible llamado La armadura de una investigadora. Encarna las experiencias somáticas que se experimentan al “hacer investigación” y “ser investigador” durante los estudios cualitativos con participantes. Pretende provocar reflexiones y apunta a pensar acerca del profesionalismo. (Universidad de Salzburgo & Beuthel, 2022).



Fig 26: Fotografías del resultado de la investigación “Armadura de una investigadora”.

# ANTECEDENTES

## El arte de llevar una vida creativa Frank Berzbach

Este libro explora la realidad detrás de las profesiones creativas, como diseño, publicidad, arte y artesanía 2.0. Aunque parecen trabajos de ensueño, en realidad los profesionales creativos deben lidiar con desafíos como el exceso de trabajo, el miedo a la falta de inspiración, las rutinas y las exigencias mundanas. El autor, Frank Berzbach, ofrece recursos y técnicas para armonizar la vida creativa con las demandas diarias, manteniendo el sentido y la espiritualidad que impulsaron a elegir una vida dedicada a la creatividad. Este libro te enseña cómo llevar una auténtica vida creativa sin dejar que el estrés y el lado tedioso del trabajo afecten tu verdadera pasión.



Fig 27: Fotografías de la portada del libro "El arte de llevar una vida creativa".

# REFERENTES

## Alfonso Casas

Alfonso Casas Moreno es un ilustrador e historietista español. A través de su cuenta de Instagram (@alfonsocasa) comparte diversas ilustraciones donde él es el personaje principal.

En sus ilustraciones logra retratar diversas temáticas como la ansiedad, la depresión, el sobrepensar, cómo lidiar con ciertas emociones, días buenos, días malos e incluso historias de amor y amor propio. Esto lo representa de manera simple pero reflexiva haciendo que uno como usuario se sienta representado en sus ilustraciones.

### Aportes al proyecto:

Ilustraciones de trazado grueso con un personaje autoreferente que logra que el público se sienta representado.

Lograr representar la intensidad de las emociones en una sola imagen ilustrada.



Fig 28: Ilustración de Alfonso Casas.

# REFERENTES

## Días Nublados

Proyecto de Tesis de Javiera Antonia Romero Valiente en el 2018 para optar al título de Diseñadora de la Escuela de Diseño UC.

En esta tesis llevo a cabo una novela gráfica, "Días Nublados", donde a través de sus ilustraciones retrata el Trastorno de Ansiedad Social en jóvenes logrando representar las sensaciones que causa en sus cuerpos y mentes en distintos escenarios cotidianos.

### Aportes al proyecto:

Organización en el proceso de ilustración, producción del libro y distribución de pasos que siguió en su tesis ya que al encontrarla note que seguimos procesos similares.

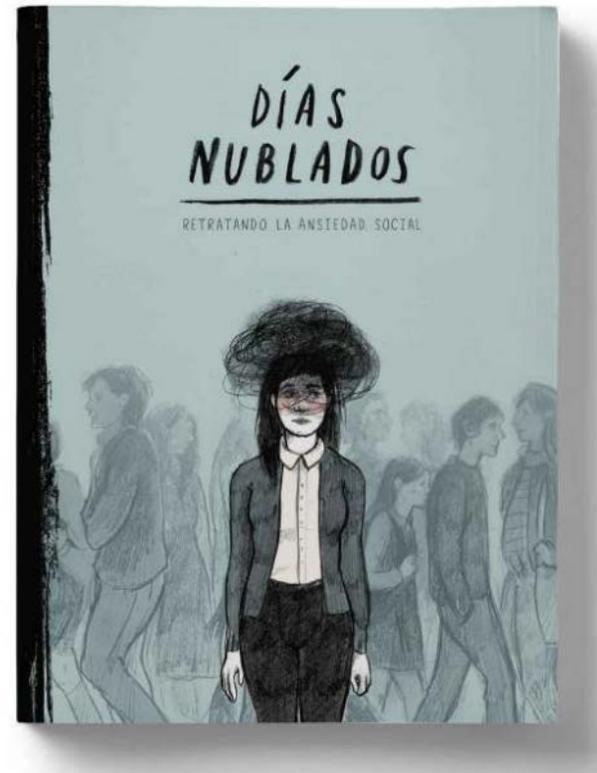


Fig 29: Fotografía del libro "Días Nublados".

# REFERENTES

## Cartas a Marianne

Libro del artista gráfico LaFatBordieu (@lafatbordieu) que en sus páginas muestra: diversas ilustraciones, frases, espacios para interactuar con el libro pegando fotos o escribiendo, cartas escritas a mano, ilustraciones de películas reconocidas. Con el fin de contar una historia sobre el amor y desamor de manera no lineal pero con un sentido común en el relato.

### Aportes al proyecto:

Relato no lineal pero con un contexto claro de base el cual hace que la narrativa sin ser lineal tenga sentido al momento de representar emociones.



Fig 30: Fotografía del libro “Cartas a Marianne”.

# PROCESO DE DISEÑO

1.  
INVOLUCRAR A  
OTRAS PERSONAS  
QUE DISEÑAN

2.  
SELECCIONAR  
RELATOS

3.  
DEFINICIÓN DE  
ESTILO GRÁFICO

4.  
COMPOSICIÓN  
DEL LIBRO

5.  
RESULTADO



**QUE ESTOS DIBUJOS SE LLEVEN MIS  
PENAS Y ME DEVUELVAN EL FUEGO QUE  
CON MI LLANTO APAGUE**

LAFATBORDIEU, 2021

Con el fin de cumplir el objetivo de representar de manera cercana el cuerpo del diseñador en los procesos de diseño, decidí crear una actividad/entrevista de co-diseño.

Esta entrevista tenía como objetivo permitir a las personas que diseñan expresar gráficamente sus emociones mientras hablaban conmigo acerca de sus procesos de diseño mientras tenían frente a ellos el proceso ideal propuesto por las metodologías de diseño como el Design Thinking y el Doble Diamante. De esta manera podían expresar lo que en realidad les pasa en estos pasos propuestos por las metodologías logrando así mostrar un contraste entre estas y el lienzo.

La conversación se llevó a cabo de manera libre, proporcionando parámetros iniciales sobre el propósito de la sesión, y luego siguiendo la dirección que la persona deseaba abordar. De esta manera, logramos adentrarnos en las emociones, sensaciones y momentos clave que han influido en el pasado y en la actualidad en sus procesos de creación.

Para garantizar un entorno adecuado, organicé los elementos que rodearían la entrevista de manera que generaran una sensación de calma. Esto se hizo con el propósito de que los participantes se sintieran cómodos y pudieran expresarse de manera libre y fluida. El objetivo final de esta actividad era extraer

los relatos de los participantes para representarlos de manera ilustrada en el libro además de sus expresiones gráficas sobre el lienzo.

# INVOLUCRAR A OTROS DISEÑADORES

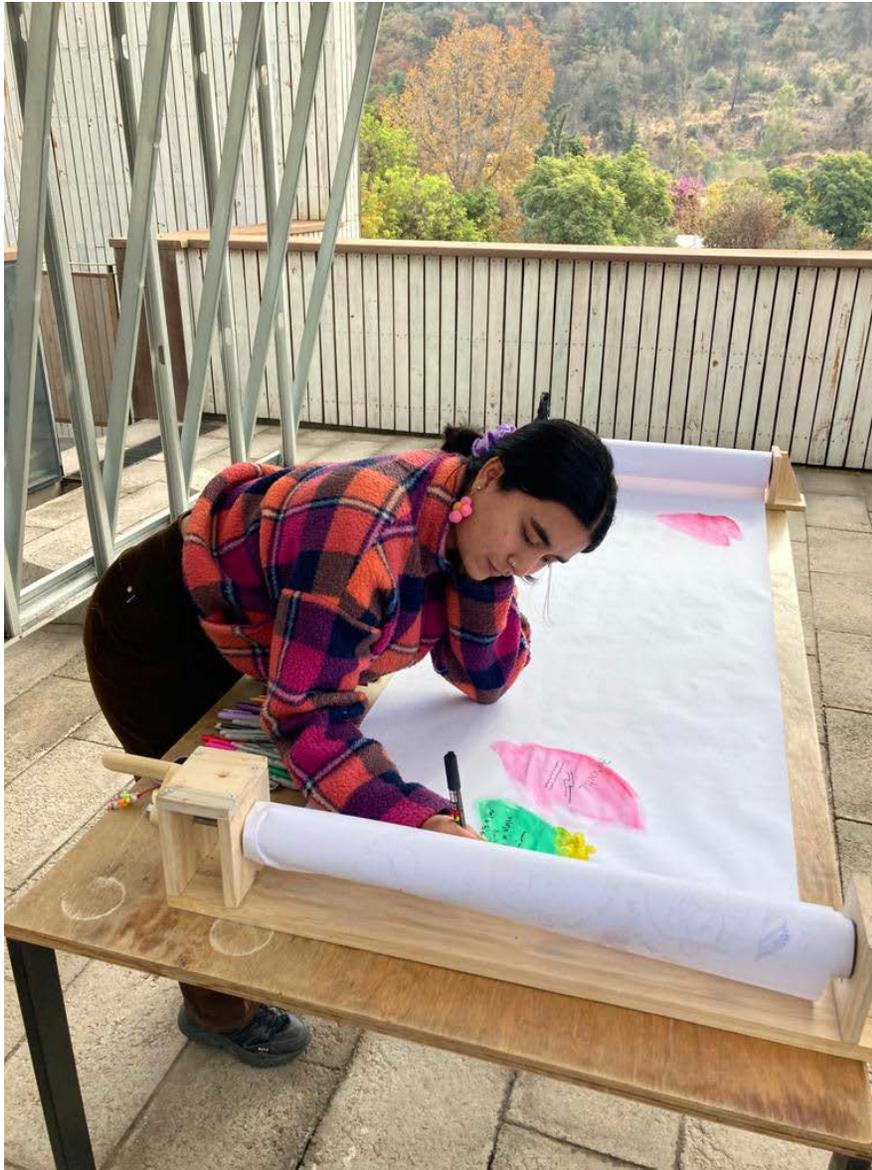


Fig 31: Fotografía de Nataly.

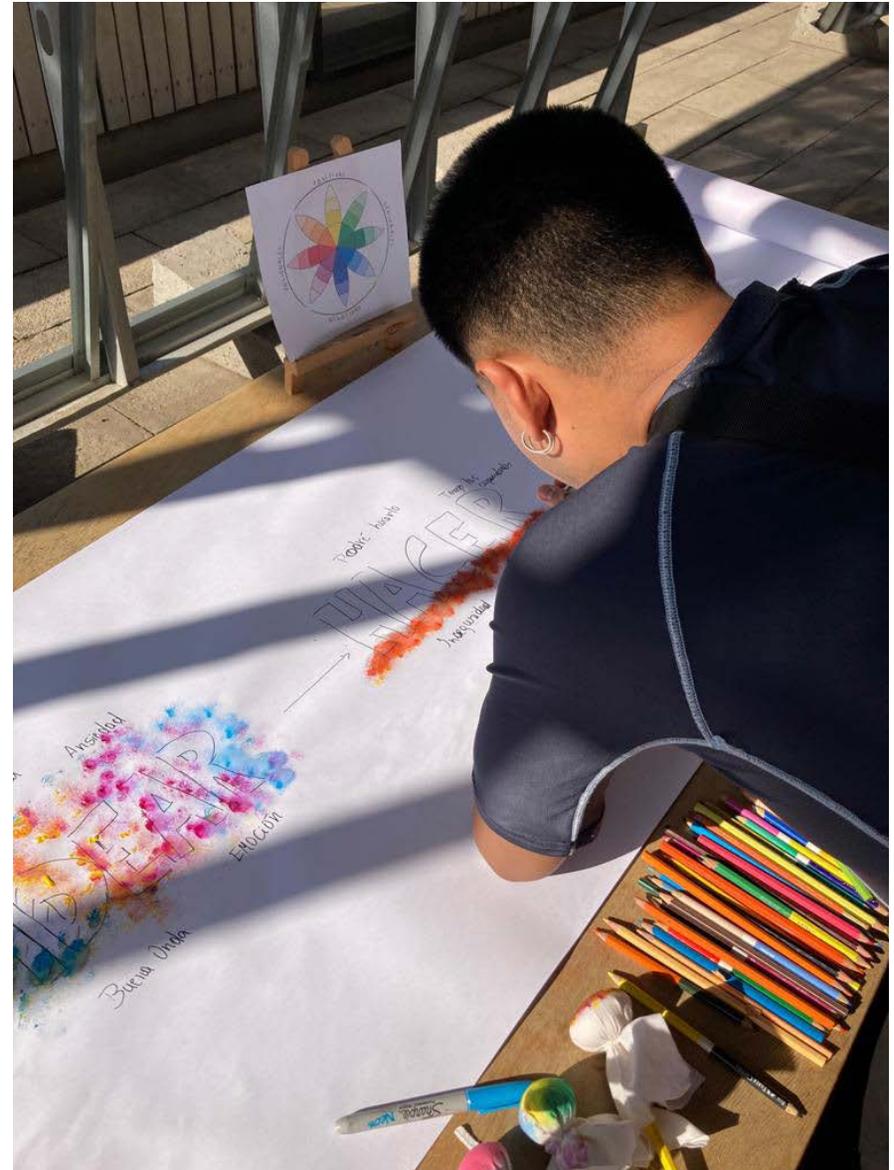


Fig 32: Fotografía de Diego.

# PARÁMETROS INICIALES

---

Al iniciar la actividad, se les informó a los participantes que serían grabados con el propósito de utilizar posteriormente el registro de audio para transcribir sus relatos. También se les explicó que las expresiones gráficas que realizaran serían utilizadas o representadas con mi estilo gráfico en el proyecto.

Una vez que aceptaron lo anterior, se les presentó el espacio y se les explicó la función de cada implemento dispuesto en el área física de la actividad. Y se les explicaba porque frente a ellos se encontraba el Design Thinking y el Doble Diamante.

También les presentaba el trabajo que había realizado sobre el lienzo y el que habían realizado otros participantes para disminuir la duda sobre que tenían que realizar sobre el lienzo o que encontrarán inspiración en sus pares entendiendo de que no había una forma única o correcta de expresarse sobre este.

Las sesiones se llevaron a cabo de manera individual para garantizar la privacidad, y cada participante decidía si quería conversar mientras se desplegaba en el lienzo o si prefería explicarme posteriormente lo que había desarrollado.

# PARTICIPANTES

En esta parte de la investigación - acción desde el diseño participaron 5 personas las cuales estuvieron dispuestas a ser grabadas en audio y entregar a disposición mía sus dibujos sobre el lienzo para ser utilizado en el resultado final.

Para resguardar sus identidades sin invisibilizarlos decidí presentarlos con su nombre y edad tanto en los anexos donde podrán leer a detalles las transcripciones de audio como en los resultados ilustrados que se presentarán en las próximas páginas.

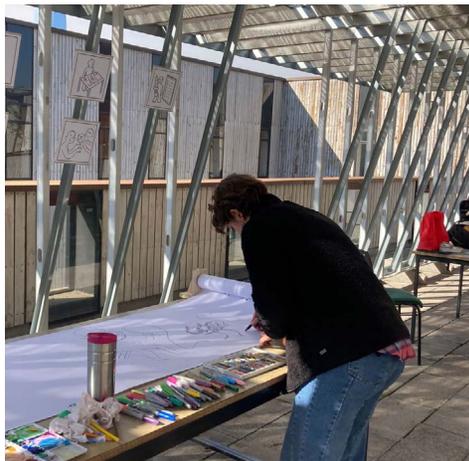
Fig 33, 34, 35 36 y 37: Fotografía de cada participante



**Nataly, 26.**



**Diego, 24.**



**Augusta, 23.**



**Javiera, 23.**



**Marta, 23.**

## MI CUERPO

Al ser una investigación cuerpo - emoción desde mi cuerpo que se fue desplegando a otros note que debía tener una disposición específica para llevar a cabo las sesiones con los participantes y el lienzo.

Las dos primeras veces que lleve a cabo este proceso de entrevista, para mi grata sorpresa, se dieron conversaciones honestas y sumamente profundas, sentí que logré conectar de manera empática y segura con los participantes por lo que se abrían conmigo confiándome sus relatos.

Por esto es que note que debía estar en un estado de control emocional para no sobre emocionarme en las conversaciones y así no perder la confianza que me estaban entregando.

Un momento que me dejó esto en claro fue un día que tenía agendada dos sesiones de entrevistas más. Ese día sufrí una crisis de ansiedad por lo que no me sentía preparada para realizar la actividad.

Aplique lo aprendido en esta misma investigación comunicándome con las personas

para cancelar la sesión y tener un momento de sanación real donde pudiera reconectar con mi cuerpo para continuar con los procesos de diseño relacionados a esta investigación desde el diseño.

## ESPACIO FÍSICO

Escogí un espacio que fuera tranquilo y accesible para todos los participantes que fueron estudiantes de Diseño UC. Por esto esta actividad se llevo a cabo en la Escuela de Diseño UC, específicamente, en el cuarto piso del Edificio de Diseño.

Este espacio en una terraza abierta con muros amplios, una vista al cerro San Cristóbal, un techo para resguardarnos, tranquilidad y privacidad al ser un espacio poco concurrido.



Fig 38: Fotografía de cuarto piso edificio diseño vista 1.

Fig 39: Fotografía de cuarto piso edificio diseño vista 2.

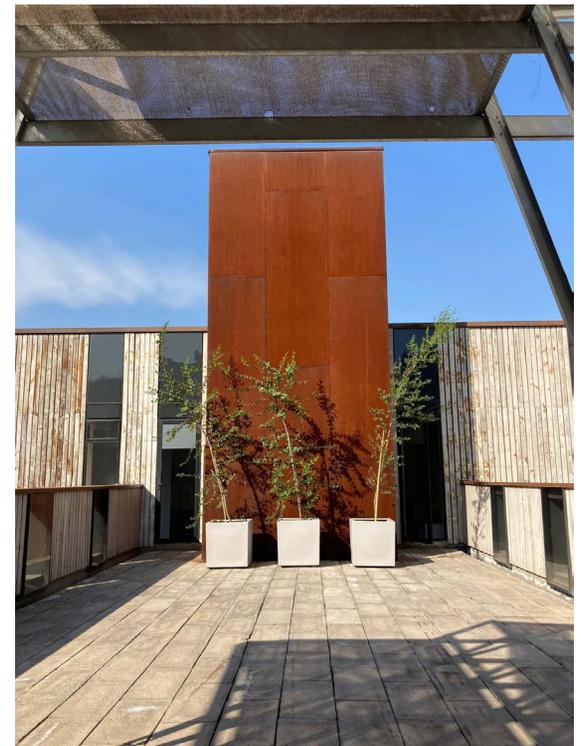


Fig 40: Fotografía lienzo.

## LIENZO

Construí un lienzo “infinito” con un rollo de papel bond 80 gr para impresiones plotter y una estructura de madera con una maníbel para así poder enrollar y desenrollar el pliego.

El propósito del lienzo “infinito” fue proporcionar un espacio amplio y personal para que los participantes pudieran expresarse sobre el con total libertad sin invadir el trabajo de otro participante. Esto se lograba enrollando el lienzo ya intervenido para dar espacio en blanco a la siguiente persona. Para mostrar el lienzo ya intervenido se realizaba el proceso inverso a lo anterior mencionado.



## IMPLEMENTOS

Dispuse en un mesón amplio el lienzo junto a una variedad de materiales para que los participantes intervinieran el lienzo de la forma que más les acomodara.

Dentro de estos materiales se encontraban: lapices de color, plumones, acuarelas, esponjas para pintar, pegamento, tijeras y papeles lustre.



Fig 41: Fotografía implementos.

Los implementos y el espacio fueron utilizados según la comodidad y fluidez de la persona participante

Fig 42: Participante utilizando los implementos.



Fig 43: Rueda de emociones

# GUÍA DE COLOR Y EMOCIONES

Para brindar a los participantes una guía sobre qué colores utilizar para representar sus emociones, les proporcioné una rueda de colores y emociones basada en la rueda de emociones de Plutchik.

Esta rueda constaba de cuatro puntos cardinales de emociones, definidos por mi propia experiencia con las emociones. Les di las siguientes pautas a los participantes para que seleccionaran y luego me explicaran cómo relacionaban cada color:

1. Emociones Pasionales: Estas son emociones intensas que nos hacen sentir apasionados, tanto de manera positiva como negati-

va. Algunos ejemplos son el amor, el odio, el enojo y la nostalgia.

2. Emociones Sensoriales: Estas emociones están relacionadas con lo que vemos o sentimos, tanto de manera positiva como negativa. Incluyen el asco, la calma, la paciencia y el desagrado.

3. Emociones Positivas: Estas emociones suelen estar asociadas con sentimientos de felicidad, tranquilidad y orgullo.

4. Emociones Negativas: Estas emociones están comúnmente relacionadas con la tristeza y la soledad.

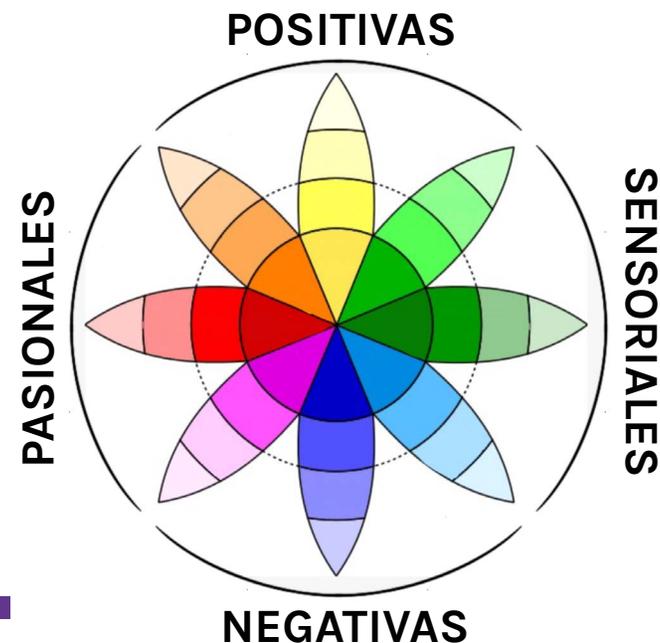
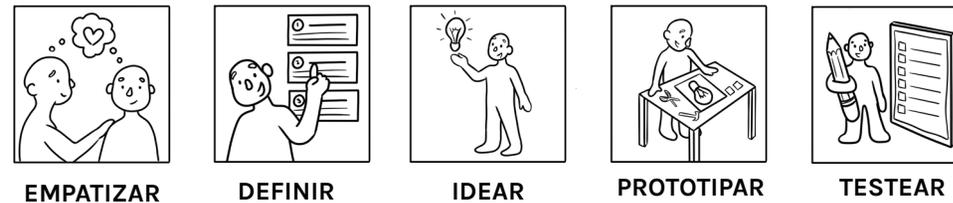


Fig 44: Cuadros de metodologías de diseño ilustradas.



# CUADROS DE METODOLOGÍAS

Para que pudieran visualizar las principales metodologías de diseño seleccionadas en este proyecto ,Design Thinking y Doble Diamante, y contrastarlas con su realidad para expresarla en el lienzo, ilustre cada paso propuesto por estas metodologías de manera simple dentro de cuadros para que se notará el contraste de lo establecido, de lo “correcto”, de lo normado versus la libertad de expresión que quedaba como resultado en el lienzo.

El estilo gráfico de los cuadros consto de ilustraciones digitales con trazado grueso negro y fondo blanco dentro de un cuadro establecido.

El personaje en las metodologías siempre estaba feliz ya que cada paso de las metodologías los logra realizar sin dificultades emocionales o corporales.

Para encontrar las poses precisas para representar cada etapa me fije en que entendía el colectivo virtual por cada una de estas fases buscando en un banco de ilustraciones vectoriales, Freepik, juntando elementos que iba viendo que se repetían es ellas. Como por ejemplo: una ampolleta para representar ideas, empatía con un corazón, testeo como un checklist.



Fig 45: Fotografía cuadros de metodologías de diseño ilustradas.

Cada cuadro fue impreso y pegado en un cartón piedra para que se mantuviera derecho al momento de pegarlos con doble contacto en los pilares metalicos del lugar. A los participantes les explique cuales metodologías eran y reconocian los pasos inmediatamente.

# ¿Cómo se sintieron visibilizando su proceso?



"Quizás como no es verbalizar, pero mostrar o sacar de mi cuerpo todo lo que estoy sintiendo ahora."

- Nataly, 26



"Yo creo que funcionó igual que, que mi proceso de diseño al final, porque me puse a pensar como en lo que iba a hacer y dije como "va a quedar filete" y después cuando lo iba intentando me empecé a dar cuenta de que estaba tirando líneas para todas partes y que quizás no se iba a entender si no lo estaba diciendo yo y dije "Putá, esto tengo que empezarlo de cero", pero me dije "No, Javiera, no puedes abandonar esto. Esto no se puede abandonar" y por ejemplo en esta parte, yo me sentí así: como cuando lo fui escribiendo, como que de verdad el desarrollo del proyecto me hace sentir angustiada. Eh... no sé, todo ese proceso en el que no se piensa al final como... como que no se incluye el cómo me siento."

- Javiera, 23.



"Primero fue como "debería saberme los pasos de una metodología de diseño" Después fue un chuta no sabía que la pasaba tan mal. Está tan internalizado y romantizado el dolor de espalda y tener que entregar que uno se olvida".

-Marta, 23

Fig 46, 47 y 48: Fotografía participantes interactuando con el lienzo

# SELECCIONAR Y CATEGORIZAR LOS RELATOS

En el proceso de co- diseño anterior grabe en audio las conversaciones que fueron surgiendo con cada uno de los participantes.

Transcribí las grabaciones para luego ir destacando las frases que estaban ligadas al cuerpo del diseñador para luego categorizarlas según cada parte de este. Luego cada cita fue representada en bocetos rápidos basándome en las frases que destacué previamente para también ordenar los bocetos según cada categoría. [Pueden encontrar las transcripciones de texto en los Anexos]

Así podía ir viendo las similitudes o diferencias entre un entrevistado y otro en sus pro-

cesos de diseño, los cuales no solían ligarse a los procesos establecidos por las metodologías tradicionales, sino que iban ligadas netamente a su cuerpo y a su contexto como llevan a cabo sus procesos de diseño como habíamos visto anteriormente.

Algunas frases fueron boceteadas pensando en un darles toque de humor para exagerar las emociones, otras con más emocionalidad y el resto exagerando situaciones para demostrar la intensidad de los relatos recopilados.

Al tener todos los conjuntos de frames sobre una mesa pude notar las distintas visiones

que existían sobre algunas temáticas, como por ejemplo trabajar en equipo, a veces se me expreso que era lo mejor y otras que era lo peor, otras personas me comentaban que dependía de la situación. Esto me hizo ver que era necesario representar estas distintas caras de una misma moneda ya que muchas veces el contexto en el que nos situamos nos hace sentir o percibir una situación de distintas maneras.

[Trancripción de relatos en anexo 2].

En las siguientes páginas podrán encontrar algunas citas categorizadas según cada parte del cuerpo a modo de ejemplo de como se fue desarrollando este proceso de selección y orden de los relatos.

También se debe comprender que el cuerpo es una unidad donde cada parte nombrada converge por lo que algunas citas pueden ser categorizadas en dos o más partes del cuerpo.

## **CÓMO SE ENFRENTAN LAS EMOCIONES**

“Sí, me fue pésimo y ahora como que me entiendo mejor y me va mejor y como que tengo estrategias en base a todas estas cosas”  
- Augusta

“La estabilidad mental es lo que permite que esto funcione, literal, como que si no tenemos eso no podemos y pongo evadir mis responsabilidades porque esa es básicamente, a veces mi forma de estar bien” - Diego

## **EMOCIONES**

“Con la emoción principal que siento yo, la verdad, como al momento de diseñar que es miedo al error, miedo a la frustración, el equivocarse como el no cumplir con las expectativas que te piden caché.” - Diego

“Creo que ha sido como un momento en mi vida, muy difícil emocionalmente, He pasado como por cosas penca.”

## **MENTE**

“Entonces mi proceso de diseño es como una relación como de entendimiento de todos estos factores internos en el que si es que yo los entiendo, los puedo como amaestrar y podemos como trabajar juntas para como hacer un buen trabajo.” - Augusta

“No puedo ir a la Universidad, me da mucha ansiedad, miedo me puedo enfrentar” - Diego

## **CÓMO ME VEO**

“Sentía como que era inútil, como que no podía, como que... eeeh... no era pa' mí, como que los estándares eran demasiado altos y yo simplemente no estaba a la altura.”

## **CÓMO CREO QUE ME VEN LOS OTROS**

“Ver a la gente que conoces. Cuestionamiento, como ni siquiera eso, tampoco a veces ni siquiera nadie te pregunta nada, solamente quieren preguntarte cómo estás yo o qué bueno verte, pero sí da miedo cachai, pero a mí me da mucha ansiedad entonces.”

## **ANTES DE SER DISEÑADOR**

“Para contextualizarte un poco, yo he tenido muchas dificultades con esta carrera, estuve a punto, a punto, a punto de salirme, porque me fue super mal al principio.”

“Sí, eso igual es complicado y a veces yo no lo pienso mucho porque yo vivo solo acá y tengo que comer, tengo que hacer preocuparme en la casa”

## **CUERPO FÍSICO**

“A veces paso horas frente al escritorio y sufrí mucho de la espalda, me duele demasiado al final del día pero sé que tengo que seguir trabajando hasta entregar lo que me pidieron”

## **MÁSCARA**

“yo necesito como para motivarme poner cosas que me gusten, entonces como que cosas brillantes pueden ser tanto, literalmente, como que tengo 300.000 pines puestos y como que me maquillé con glitter para venir a presentar como pa’ motivarme.”



# DEFINICIÓN ESTILO GRÁFICO

## ESTILO ILUSTRATIVO

El estilo gráfico lo base en la forma que suelo dibujar digitalmente de manera libre en mi privacidad para expresar inquietudes que suelen surgir en mi mente con respecto a aspectos de mi diario vivir. Además lo base en los referentes presentados anteriormente los que buscan representar de manera simple.

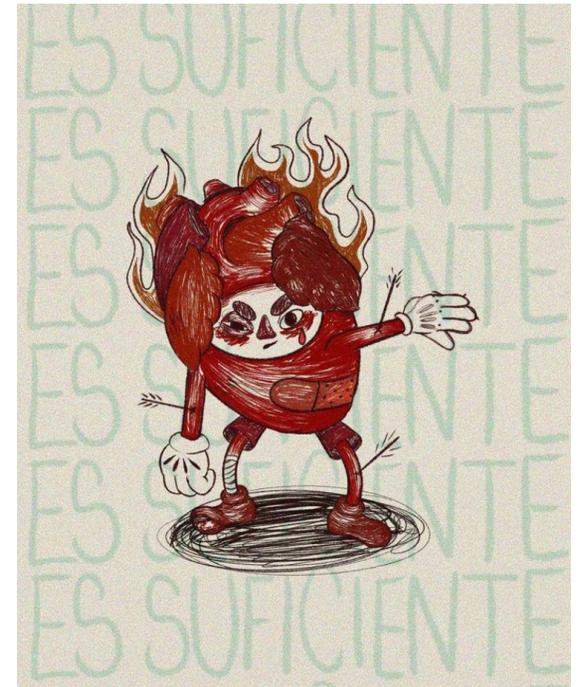


Fig 50, 51 y 52: Ilustraciones digitales creadas por la autora.

Usualmente suelo usar color al momento de ilustrar pero para la representación de los datos simplifiqué el estilo para dejar solo el delineado de las ilustraciones.

La ilustración digital la hice a través de la aplicación Procreate con el pincel "Tinta seca" para dar un aspecto de dibujo tradicional y para que al momento de tener que hacer rayados más desordenados para demostrar las emociones confusas o intensas se notara más aún esta sensación de caos emocional.

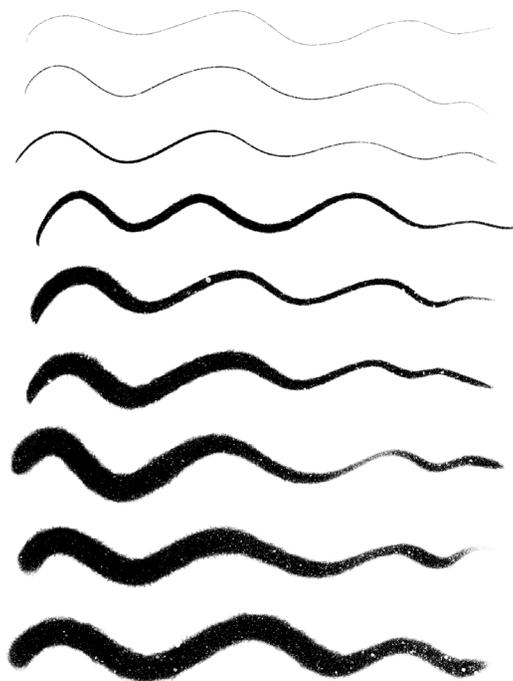


Fig 53: Trazos logrados en Procreate.

Fig 54: Ilustración.



## TIPOGRAFÍA

La tipografía escogida estilo display basada es mi propia letra con el pincel anteriormente mencionado cuidando que las letras sean similares para darle una continuidad al estilo de ilustración. Para lograr que fuera lo más uniforme y consistente posible a lo largo de las ilustraciones practique sobre el ipad repetidamente las letras.

Para los títulos se utilizo la tipografía “Karla” ya que su estilo bold mayúsculas brinda una presencia inmediata en las páginas.

Para los textos y citas se utilizo la tipografía “Montserrat” ya que tiene una muy buena legibilidad tanto de forma impresa como de forma digital.



AA BB CC DD EE  
FF GG HH II JJ  
KK LL MM ÑÑ OO  
PP QQ RR SS TT  
UU VV WW  
XX YY ZZ

Fig 55: Tipografía display creada por la autora.



abcdefghijklmnop-  
nopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJ-  
KLMNOPQRS-  
TUVWXYZ  
0123456789

Fig 56: Tipografía Montserrat.



abcdefghijklmnop-  
nopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLM-  
NOPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Fig 57: Tipografía Karla.

## TÉCNICA MIXTA

En algunas ilustraciones se usó una técnica mixta que consistió en imprimir los dibujos, intervenirlos con recortes, brillos y rayados con lapices pasteles para luego escanearlos. Además se seleccionaron algunos dibujos del lienzo utilizado en la etapa anterior.

Esto con la intención de dar más intensidad a la representación de algunos relatos seleccionados y hacerlos más cercanos a la persona que los está viendo.



Fig 58: Fotografía de ilustraciones intervenidas.

---

## EL CUERPO DEL DISEÑO

---

**PORTADA**

**PRÓLOGO**

**CUERPO**

**RELATOS**

**PROCESOS**

**EXTRAS**

ESQUEMA

RELATO

DESCRIPCIÓN

ILUSTRACIÓN

**COMPOSICIÓN DEL  
LIBRO**

# CARACTERÍSTICAS DEL FORMATO

## DIMENSIONES

El formato para el libro fue 21,5 x16,5 cm cerrado y 21,5 x 33 cm abierto, con el fin de poder visualizar correctamente las ilustraciones y la información, para que sea fácil su uso y transporte.

## ENCUADERNACIÓN

Para la encuadernación escogí el sistema de empastado para aportar eficiencia a la fabricación e edición del libro.

También tendrá tapa dura con el fin de brindarle una protección al contenido y darle más durabilidad al libro.

## PAPEL

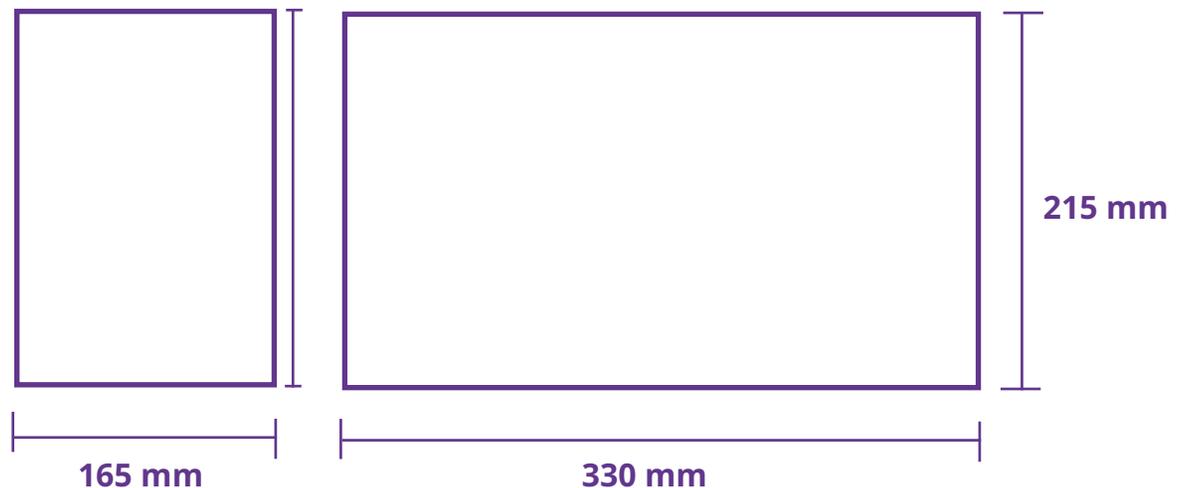
La elección del papel se basó en distintas pruebas de impresión. Para el resultado final escogí papel bond ahuesado de 80 grs con una leve textura para aportar a los trazos realizados en las ilustraciones.

El tono de papel ahuesado lo seleccioné con el fin de aportar una calidez y bajar el contraste tan fuerte que se hubiera dado en las ilustraciones con un fondo blanco puro, además de que este tono de papel disminuye el agotamiento visual.

## FABRICACIÓN

La fabricación del libro se llevó a cabo en dos partes. La primera fue la edición e impresión en casa de cada página del libro. Para luego, en la segunda etapa, llevar este a una imprenta a que fuera encuadernado en conjunto a las tapas para el libro fabricadas por ellos.

Esquema libro cerrado y abierto



# PÁGINAS TIPO

## PORTADA

Para el diseño de la portada se utilizó el nombre “El Cuerpo del Diseño”, nombre que lleva esta investigación desde un comienzo y que representa al diseñador no solo como un medio de producción sino como una totalidad de todo su ser reconociendo cada parte de su cuerpo.

En cuanto a la ilustración fusione a la personaje ilustrada en las ilustraciones representativas de los relatos con el modelo del cuerpo del diseñador que ha sido un apoyo gráfico a lo largo de esta investigación.



Fig 59: Mockup portada.

## PRÓLOGO

Para desarrollar este texto me base en la introducción, motivación personal y resumen que se encuentran en esta tesis, fusionandolos para lograr un texto claro, acotado y mucho más cercano a la persona ya que los relatos e ilustraciones que se presentarán a lo largo del libro tienen un fuerte contenido emocional que hace reflexionar a quien los ve.

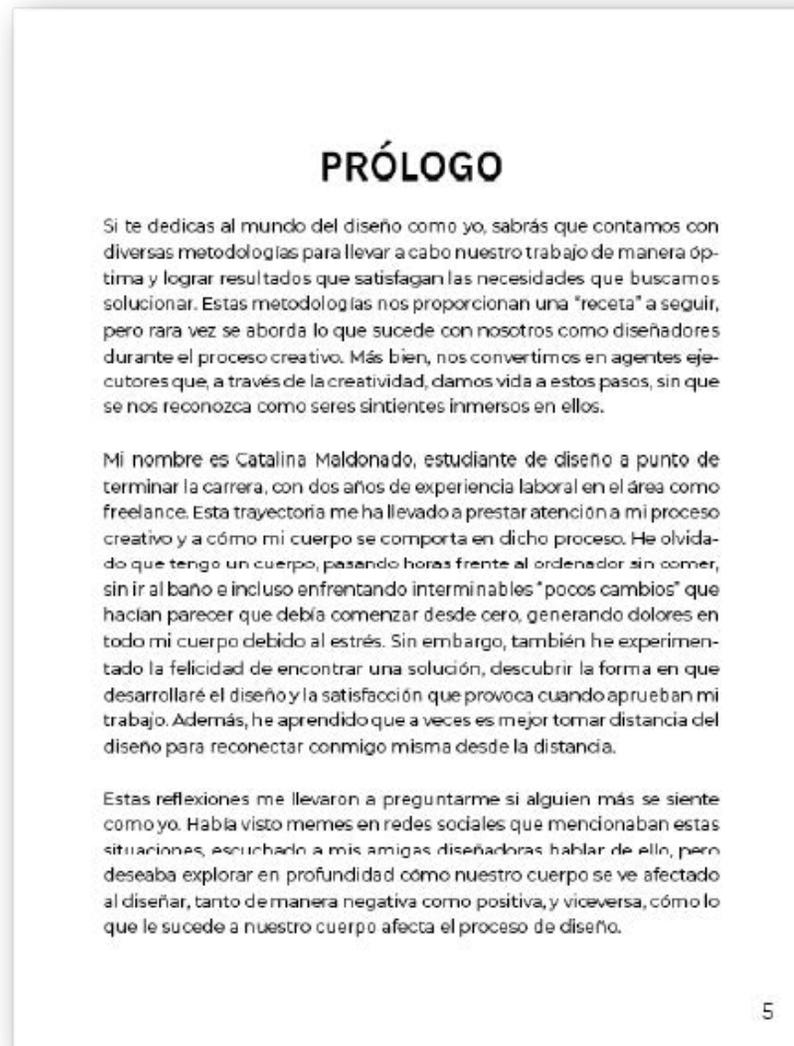


Fig 60: Mockup prólogo.

## CUERPO

El enfoque principal de esta investigación desde el diseño es poner en valor y visibilizar la realidad del cuerpo de la persona que esta diseñando.

Por esto comencé cada sección del libro con la descripción de cada parte de este cuerpo que suele verse más como un ejecutor de actividades de diseño que como un ser con experiencias transversales que afectan de manera positiva o negativa su proceso de diseño.

Acompañe cada descripción con su respectiva ilustración del esquema destacando la parte del cuerpo de la que se está hablando. El esquema esta basado en el mostrado en los resultados de las entrevistas sumandole el personaje que se verá en las páginas siguientes.



Fig 61: Mockup páginas cuerpo.

## RELATOS

Para representar los relatos entregados por los participantes en la etapa de *Involucrar a otros cuerpos que diseñan*, que se llevaron a boceto, en esta etapa ya se llevaron a cabo en el estilo ilustrativo escogido.

Cada una se acompaña de una cita extraída de las entrevistas transcritas de las que se estragieron los bocetos iniciales para poner en valor la experiencia y el relato profundo contado por las personas que diseñan.

Elegí dar privacidad a los participantes dejando solo su nombre y la edad en las citas para establecer que son personas reales de determinado rango de edad pero salvaguardando su identidad.

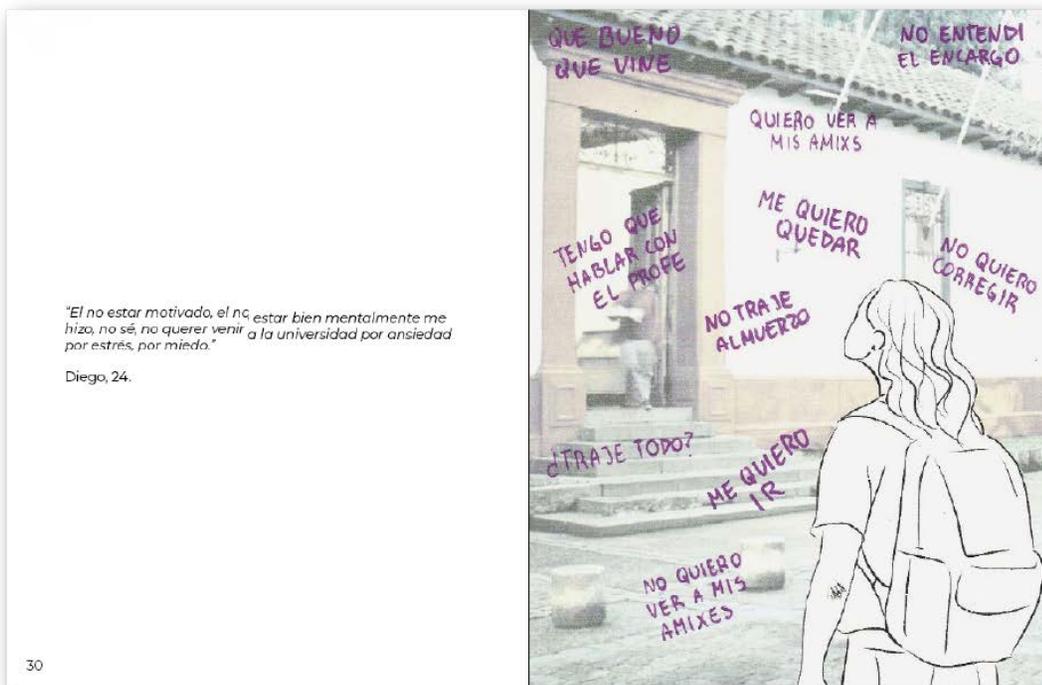


Fig 62: Mockup páginas relatos.

## PROCESOS

Quería darle más visibilidad a los relatos de los participantes pero en esta sección se dejaron a libre interpretación.

En cada página se encontrará un acercamiento a ciertas partes de los rayados hechos por los participantes que demuestran la densidad e intensidad de sus relatos, rescatando las texturas y los trazos que acompañaron las citas que se interpretaron en ilustraciones.



Fig 63: Mockup páginas procesos.

## EXTRAS

En esta sección se dejaron algunas ilustraciones que no cabían dentro de las descripciones de cuerpo entregadas o que fueron interpretaciones personales de otras situaciones vividas al momento de diseñar desde mi experiencia.



Fig 64: Mockup páginas extras.

**RESULTADO**

**VER PDF DEL LIBRO AQUÍ**



EL CUERPO DEL DISFRENZADO

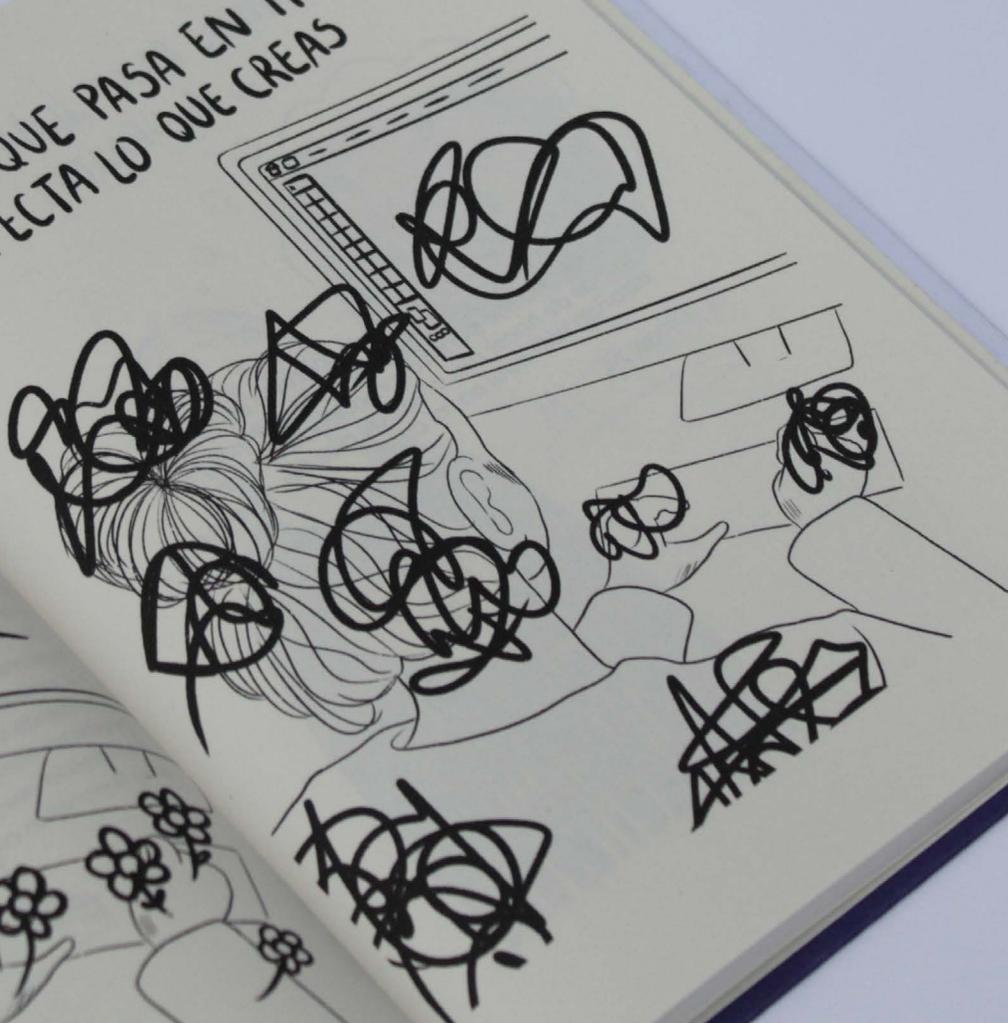


MARIALINA  
DONADO

LO QUE PASA EN TI  
AFECTA LO QUE CREAS



LO QUE PASA EN TI  
AFECTA LO QUE CREAS





... como que son más  
... como que siento  
... como que nada sien-  
... como que llegué a

¡FELICIDADES!  
¡COMO LO LOGRÉ?

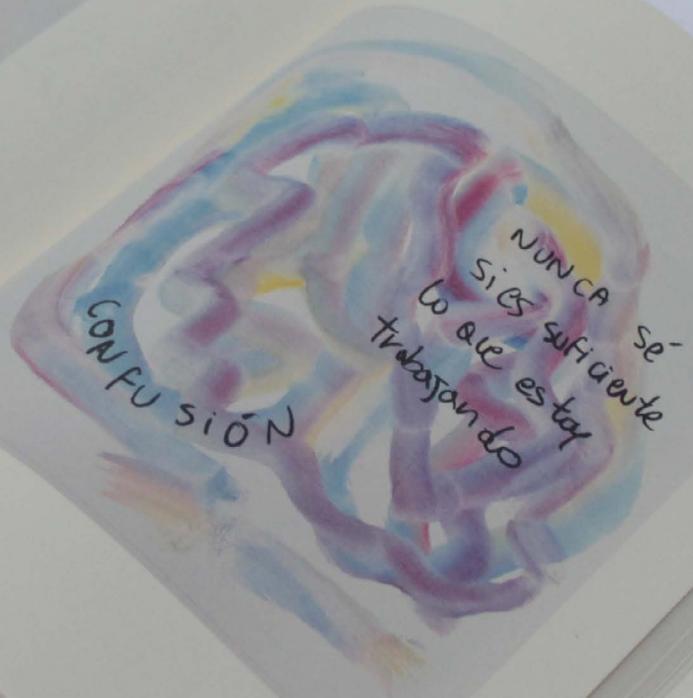
¡COMO LO LOGRÉ?



## MÁSCARA

La máscara, más que una simple protección física, representa una herramienta simbólica que un diseñador emplea para presentarse ante los demás cuando atraviesa un punto de Quiebre. Esta figura oculta encarna una faceta defensiva y cautelosa que permite al diseñador durante momentos de fragilidad y preservar su integridad emocional guardando su vulnerabilidad y cautelosamente estableciendo una barrera entre su mundo interno y el entorno externo, evitando exponerse en exceso mientras intenta lidiar con los desafíos emocionales y creativos que se presentan en su camino.

Realmente  
me ves como a  
||  
como diseñadora



NUNCA sé  
si es suficiente  
lo que estoy  
trabajando

CONFUSIÓN



Proceso de investigación - acción creativa que hace foco entre las relaciones diseño-cuerpo-metodología que se proyecta mediante una visualización final como un libro de ilustraciones representativas de los resultados etnográficos obtenidos.

Porque las metodologías de diseño actualmente vigente y más difundidas en otras áreas no incorporan el cuerpo y el diseñar se transforma en una actividad toxica tanto para el diseñador como para lo diseñado.

Para que el cuerpo del diseñador sea visibilizado más como un agente transversal sintiente que como un ejecutor tanto en los procesos de diseño como por los usuarios.

Pero más por otros diseñadores para que se sientan representados y empaticen con su propio cuerpo y el de otros diseñadores.

**IMPLEMENTACIÓN**

# IMPLEMENTACIÓN Y PROYECCIONES

Ya que la investigación se basó en los conocimientos situados entregados por la experiencia, de participantes y por la investigadora, al momento de relacionarse con sus procesos de diseños y sus cuerpos. Concedo la implementación de esta investigación como una devolución a las personas investigadas y a los usuarios de esta investigación.

La producción de este libro en su primera edición va enfocada en entregar los resultados a las personas que participaron de ella y hacerlo llegar a la mayor cantidad de personas. Esto con el fin de que continúen reflexionando acerca de sus formas de vivir el diseño, ha no sentirse solos en sus procesos creativos y de como les gustaría que nuevas generaciones comiencen su camino en el.

Como plantean los principios de visualización de datos feministas, se espera que logren repensar las dicotomías, abrazar el pluralismo, examinar el poder y aspirar al empoderamiento, así como considerar el contexto, legitimar la corporeidad y el afecto, y, finalmente, hacer visible el trabajo (D'Ignazio y Klein, 2016).

Para lograr que esta investigación llegue a la mayor cantidad de personas que se puedan sentir representadas con los resultados. Concedo también como implementación la creación de un Instagram el cuál se va a conformar de las ilustraciones creadas y utilizadas en el libro, sumándole también la explicación de cada concepto principal y del desarrollo de la investigación. Ya que las redes sociales, como Instagram, son masivas y de fácil difusión, sobre todo cuando los usuarios van compartiendo el trabajo en sus perfiles lo que genera una red de nuevos posibles usuarios de manera efectiva.

Al proyectar el futuro de este proyecto espero que esta realidad ilustrada presentada sea un punto de partida para la reflexión de como estamos viviendo el diseño en las universidades. Esto se lograría creando una red de contactos que me permita presentar el proyecto sumado a la intervención con el lienzo que se implementó en el proceso de diseño de esta investigación para generar dialogo y discusión sobre nuestro cuerpos al momento de diseñar.

Para así generar más ediciones del libro las cuales podrían ser difundidas en redes socia-

les y al aliarme con una editorial ser producidas en serie y generar ventas para con los fondos adquiridos ampliar más esta investigación. Colaborando con muchas más personas interesadas en el tema para así escalar esta investigación a una implementación de nuestros cuerpos diseñadores de manera más explícita en las metodologías de diseño que se están utilizando en el área del diseño.

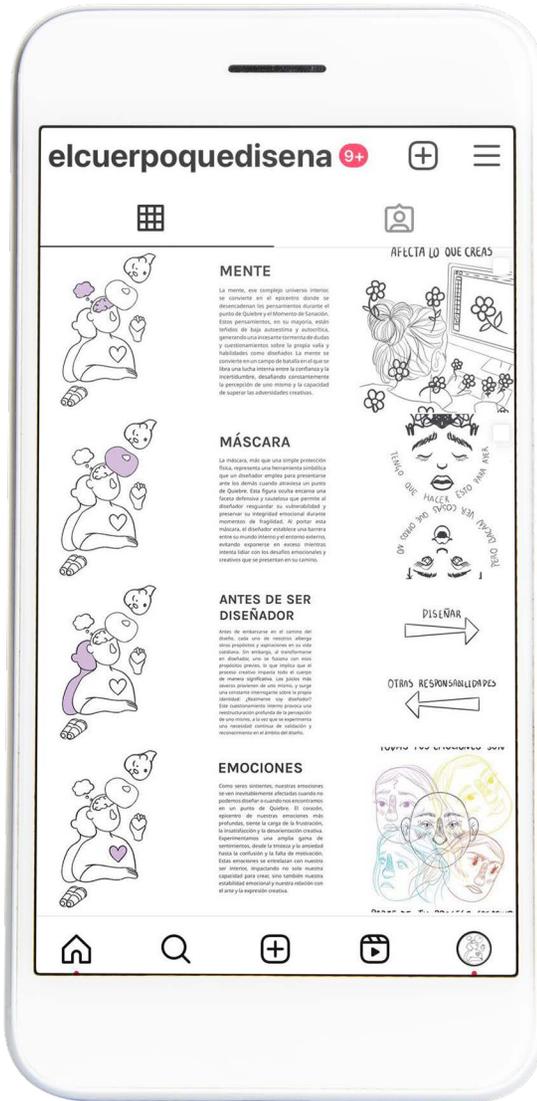
# ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN

La producción del libro físico iba siendo tardada debido a la cantidad de ilustraciones que se llevaron a cabo más el tiempo de edición y fabricación de este. Por esto decidí comenzar la difusión del proyecto y sus resultados ilustrados a través de una red social en la cual podría lograr un alcance rápido y recibir feedback de quien lo viera para así lograr una etapa de la implementación de investigación con devolución.

Así nace el Instagram *@elcuerpodequien diseña* el día 11 de Julio desde cero, a los 4 días de su creación ya contaba con 53 seguidores y 45 publicaciones. Las primeras publicaciones fueron las descripciones de las partes del cuerpo de un diseñador y dejando en historias destacadas para su fácil acceso el prólogo del libro para que se explicará el proyecto de manera simple y rápida manteniendo la constancia en su movimiento subiendo 3 a 6 publicaciones diarias.



Fig 65: Mockup con captura de pantalla del Instagram creado.



Como menciono anteriormente, las primeras publicaciones del instagram consistieron en explicar el proyecto y describir cada parte del cuerpo del diseñador para que lograrán identificar cada parte en publicaciones futuras de las ilustraciones resultantes de los relatos entregados por los participantes.

Se subieron las publicaciones de tal manera que se formara una grilla ordenada en el feed, donde a la izquierda quedarán los esquemas, al centro la descripción del esquema y a la derecha una ilustración que demostrará la descripción entregada.

Posterior a subir todas las partes del cuerpo del diseñador comencé a subir aleatoriamente las ilustraciones de los relatos esperando las reacciones de las personas que poco a poco comenzaban a seguir el instagram

Fig 66: Mockup con captura de pantalla del Instagram creado vista 2.



La recepción de las personas fue inmediata en los primeros días de la cuenta.

Algunas publicaciones, como las que se muestran en la imagen a la izquierda dejaban el espacio para que los usuarios las intervinieran virtualmente.

A continuación dejaré más ejemplos acerca de la recepción de las personas con respecto al proyecto.

Fig 67: Mockup con captura de pantalla de publicación compartida por una seguidora.

# RECEPCIÓN

La recepción del público alcanzado los primeros días del Instagram fue positiva logrando el objetivo de visualizar una realidad que se vive desde el cuerpo - emoción de los diseñadores.

Se logro llegar de manera empática al cuerpo de otros diseñadores con las ilustraciones publicadas, confirmando que esta es una realidad que no solo representa a los participantes de la intervención - acción con el lienzo sino que es una temática que llega de manera transversal y refleja en algún punto a muchas más personas que llevan al diseño en sus vidas.

A continuación estarán expuestas las capturas de pantalla que demuestran la recepción positiva y representativa de las personas.

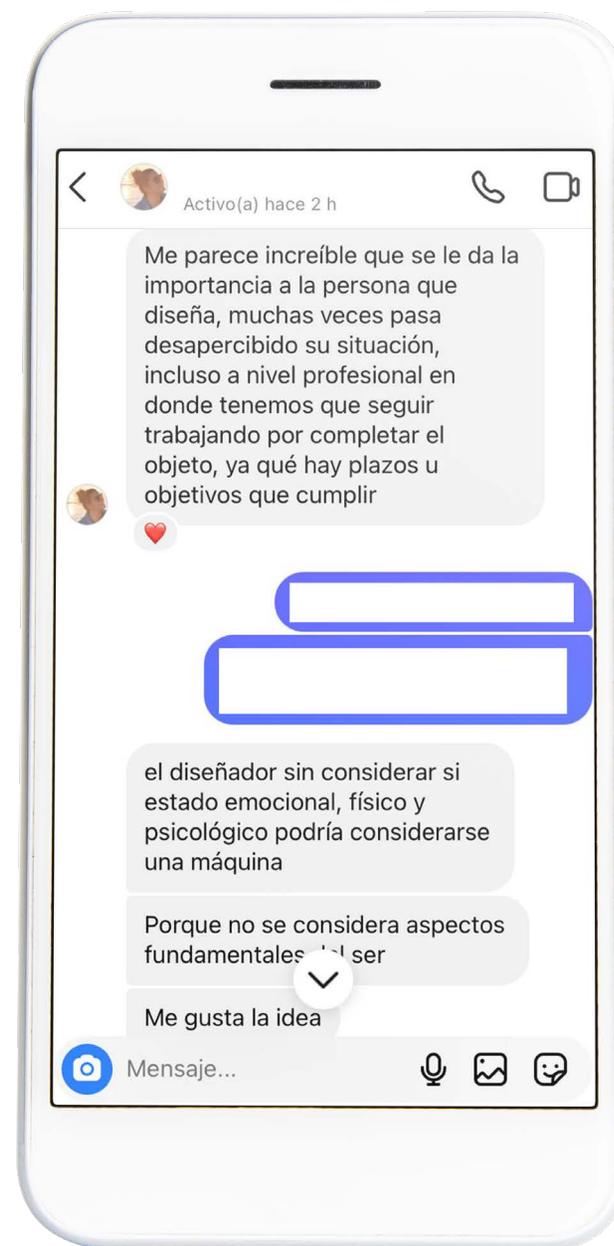


Fig 68: Mockup con captura de pantalla de conversación con una persona que opino sobre el proyecto.



Fig 69: Mockup con captura de pantalla de opiniones sobre el proyecto.



Siento que hubiese sido muy bueno aplicarlo en el desarrollo de mi seminario

En el sentido en que me sentia muy decaída y como avergonzada de no tener buenas ideas en un principio y después en el proceso también por no saber si era lo suficientemente bueno o como avanzar al respecto

Y sentia que nadie más sentia lo mismo

Como de los compas de seminario

Mas que nada porque no hablaba como con nadie de eso

Hasta que ya no pude aguantar más el estres y como que tuve esa semana mala donde me mori practicamente

Y después de eso me liberé y le dije a todo el mundo lo mal que estaba

Y de ahí todos me contaron que estaban igual de mal djdjdjdj

Y eso fue liberador

Fig 70: Mockup con captura de pantalla de conversación con una persona que opina sobre el proyecto.



Esa soy yo cuando me dicen mis consultantes que le di en clavo con el Tarot 🎴 ✨.

Responder Ver traducción



ay siiiii, como que me da ansiedad ponerme a limpiar???? wn q traumante proceso

Fig 71: Capturas de pantalla de comentarios en Instagram acerca de las publicaciones compartidas



no hay de qué, me llega mucho esa ilustración en específico jejej



Lo mismo me estoy preguntando 😂

Responder Ver traducción



Fig 72 y 73: Capturas de pantalla de comentarios en Instagram acerca de las publicaciones compartidas

**CIERRE**

# CONCLUSIÓN Y REFLEXIÓN FINAL

El cuerpo que diseña comenzó como un proceso exploratorio de mi propio cuerpo al momento de diseñar y generó interrogantes que me llevaron a explorar los procesos de diseño de otras personas, donde finalmente se confirmaron las dolencias corporales que vivimos al momento de crear desde el diseño.

Dando a relucir que todas estas dolencias no se consideraban al momento de aprender y vivir el diseño de forma académica con sus metodologías tradicionales, insertandonos en una forma de trabajo donde nos transformamos en ejecutores de tareas para lograr el resultado esperado, silenciando a las sensaciones que tiene nuestro cuerpo en el proceso, dejándonos a nosotros mismos, como maquinarias más que como seres sintientes.

La recepción recibida del proyecto junto con las ganas de los participantes de querer con-

tar sus experiencias para poner en valor sus cuerpos y la de las personas a través de las redes sociales demuestra que es un tema que falta plantearnos como diseñadores, nuestros cuerpos en el diseño.

Faltan instancias donde podamos tomar más consciencia sobre nuestros procesos de diseño, entender que los bloqueos creativos, la falta de motivación, la espera de aprobación y otras situaciones, no le pasan a una sola persona sino que son vivencias compartidas que nos avergüenza hablar por creer que somos los únicos que las pasamos.

Cuando en realidad poner estas temáticas sobre la mesa nos hace reflexionar en sobre nuevas formas en las que esperamos desarrollarnos como profesionales, en como queremos que se viva el diseño en el futuro, como queremos relacionarnos laboralmente y principalmente poner en valor nuestro

cuerpo sin olvidarnos del auto cuidado que requiere llevar una carrera creativa.

Por otra parte realizar este proyecto me llevo a pensar como son los cuerpos de otras profesiones u oficios, cuales son sus dolencias, como las viven y como las trabajan. Quedando la duda de si el esquema de cuerpo diseñado en este proyecto es aplicable a cualquier área para cuestionar las formas de trabajo y desarrollo académico.

Como autora de este proyecto espero que seamos más conscientes de nuestros cuerpos y del de los otros para generar mejores ambientes para diseñar. Que la sensación de que diseñar puede ser doloroso vaya disminuyendo y que sigamos asombrándonos con las posibilidades creativas manteniendo el auto cuidado de nuestros cuerpos.



# REFERENCIAS

Aguayo, E. (s. f.). *¿Qué es el modelo del Doble Diamante?* Eduardo Aguayo ~ Consultoría e Investigación en UX. Recuperado 13 de diciembre de 2022, de <https://eduardoaguayo.cl/recursos/glosario-ux/doble-diamante>

Bedolla Pereda, D. (2017). *Sobre la empatía y la introspección emocional en los diseñadores*. *Economía Creativa*, 8, 85-113. <https://doi.org/10.46840/ec.2017.08.04>

Carvajal, A. (2021). *Cuerpa vella: Conocer y transformar*, p. 133.

Díaz, A. P. (2017). *La introspección como herramienta para la didáctica de las ciencias en Educación Superior: Reflexiones sobre la obra de Otero Pedrayo como ejemplo*, p. 9.

*Explorando la Rueda de las Emociones de Plutchik – Six Seconds*. (s. f.). Recuperado 14 de diciembre de 2022, de <https://esp.6seconds.org/2020/07/04/explorando-la-rueda-de-las-emociones-de-plutchik/>

Forlano & Heidaripour. (2018). *Formgiving to Feminist Futures as Design Activism*. Artículo.

*Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond*. (2017). <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>

Friis, R., & Yu Siang, T. (2020). *Empathy Map – Why and How to Use It*. *Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/empathy-map-why-and-how-to-use-it>

Gómez Carmona, Gabriel & Colín, María. (2020). *Razón, emoción e intuición. El desarrollo de la Creatividad en el Diseño*. [https://www.researchgate.net/publication/341190150\\_Razon\\_emocion\\_e\\_intuicion\\_El\\_desarrollo\\_de\\_la\\_Creatividad\\_en\\_el\\_Diseño](https://www.researchgate.net/publication/341190150_Razon_emocion_e_intuicion_El_desarrollo_de_la_Creatividad_en_el_Diseño)

Lindón, A. (2009). *La construcción socioespacial de la ciudad: El sujeto cuerpo y el sujeto sentimiento*. p. 15.

Ortiz Guitart, A. (2014). *Cuerpo, emociones y lugar: Aproximaciones teóricas y metodológicas desde la Geografía*. *Geographicalia*, 62, 115. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_geoph/geoph.201262850](https://doi.org/10.26754/ojs_geoph/geoph.201262850)

Paredes, J. (2010). *Hilando fino desde el feminismo comunitario*. (Cooperativa El Rebozo, 2010) (Primera Edición).

Soto, M. (2020). *Las emociones y el diseñador de servicios: Una relación al descubierto*. Revista Diseña, 17, 84-105. <https://doi.org/10.7764/dise-na.17.84-105>

Tironi, M., Hermansen, P., & Neira, J. (2014). *El prototipo como dispositivo cosmopolítico: Etnografía de prácticas de diseño en el Zoológico Nacional de Chile*. Pléyade, 14, Art. 14.

Universidad de Salzburgo, & Beuthel, J. M. (2022). *La armadura de una investigadora: Un compromiso material crítico con las experiencias somáticas*. Revista Diseña, 20. <https://doi.org/10.7764/disena.20.Article.3>

## FIGURAS

Fig 1: Esquema de Metodología Doble diamante. Elaboración propia.

Fig 2: Esquema de Metodología Design Thinking. Elaboración propia.

Fig 3: Esquema de Metodología utilizada en esta investigación. Elaboración propia.

Fig 4: Esquema realizado en papel a mano alzada donde se reinterpreto el esquema del Viaje del héroe para bajar la información de manera visual para luego generar descripciones más concisas de cada fase. Elaboración propia.

Fig 5: Esquema donde reinterpreto el esquema del Viaje del héroe . Elaboración propia.

Fig 6: Fotografía con mis amigas en la playa . Elaboración propia.

Fig 7 y 8: Fotografía con mi papá. Elaboración propia.

Fig 9: Fotografía con Francisca. Elaboración propia.

Fig 10: Fotografías de proceso skincare. Elaboración propia.

Fig 11: Fotografías de proceso frente al espejo. Elaboración propia.

Fig 12: Fotografías de proceso frente al espejo. Elaboración propia.

Fig 13: Fotografías de proceso armadura. Elaboración propia.

Fig 14 :Fotografía de prototipado experimental 20 de Septiembre. Elaboración propia.

Fig 15: Fotografía de prototipado experimental 26 de Septiembre. Elaboración propia.

Fig 16: Esquema realizado a partir de las entrevistas realizadas a 4 participantes que pertenecen a la Escuela de Diseño Uc.

Fig 17: Esquema cuerpo del diseñador. Elaboración propia.

Fig 18: Esquema cuerpo del diseñador - Máscara. Elaboración propia.

Fig 19: Esquema cuerpo del diseñador - Mente. Elaboración propia.

Fig 20: Esquema cuerpo del diseñador - Antes de ser diseñador. Elaboración propia.

Fig 21: Esquema cuerpo del diseñador - Emociones. Elaboración propia.

Fig 22: Esquema cuerpo del diseñador - Cómo se enfrentan las emociones. Elaboración propia.

Fig 23: Esquema cuerpo del diseñador - Cómo creo que me ven los otros. Elaboración propia.

Fig 24: Esquema cuerpo del diseñador - Cómo me veo. Elaboración propia.

Fig 25: Esquema cuerpo del diseñador - Cuerpo físico. Elaboración propia.

Fig 26: Fotografías del resultado de la investigación "Armadura de una investigadora". Fuente: Beuthel, J. M. (2022). The Armor of a Researcher: A Critical, Material Engagement with Somatic Experiences. *Diseña*, (20), Article.3. <https://doi.org/10.7764/disena.20.Article.3> (Original work published January 31, 2022)

Fig 27: Fotografías de la portada del libro "El arte de llevar una vida creativa". Fuente: Busca libre ([https://www.buscalibre.cl/libro-el-arte-de-llevar-una-vida-creativa-frank-berzbach-gustavo-gili/9788425230431/p/48981565?gclid=Cj0KCQjwk96lBhDHARIsAEKO4xbpcn0zx-Y-vnqrf45u-gZiUIUeYgBXzabp9lwRt8BU9kAYP4zibnKAaAu\\_2EALw\\_wcB](https://www.buscalibre.cl/libro-el-arte-de-llevar-una-vida-creativa-frank-berzbach-gustavo-gili/9788425230431/p/48981565?gclid=Cj0KCQjwk96lBhDHARIsAEKO4xbpcn0zx-Y-vnqrf45u-gZiUIUeYgBXzabp9lwRt8BU9kAYP4zibnKAaAu_2EALw_wcB))

Fig 28: Ilustración de Alfonso Casas. Fuente: Instagram: alfonsoacasas

Fig 29: Fotografía del libro "Días Nublados". Fuente: Javiera Romero ([https://diseno.uc.cl/memorias/pdf/memoria\\_dno\\_uc\\_2018\\_2\\_ROMERO\\_VALLIENTE\\_J.pdf](https://diseno.uc.cl/memorias/pdf/memoria_dno_uc_2018_2_ROMERO_VALLIENTE_J.pdf)).

Fig 30: Fotografía del libro "Cartas a Marianne". Fuente: Instagram: lafatbordiu.

Fig 31: Fotografía a Nataly. Elaboración propia.

Fig 32: Fotografía de Diego. Elaboración propia.

Fig 33, 34, 35 36 y 37: Fotografía de cada participante. Elaboración propia.

Fig 38: Fotografía de cuarto piso edificio diseño vista 1. Elaboración propia.

Fig 39: Fotografía de cuarto piso edificio diseño vista 2. Elaboración propia.

Fig 40: Fotografía lienzo. Elaboración propia.

Fig 41: Fotografía implementos. Elaboración propia.

Fig 42: Participante utilizando los implementos. Elaboración propia.

Fig 43: Rueda de emociones. Elaboración propia.

Fig 44: Cuadros de metodologías de diseño ilustradas. Elaboración propia.

Fig 45: Fotografía cuadros de metodologías de diseño ilustradas. Elaboración propia.

Fig 46, 47 y 48: Fotografía participantes interactuando con el lienzo. Elaboración propia.

Fig 48 y 49 Fotografías de bocetos. Elaboración propia.

Fig 50, 51 y 52: Ilustraciones digitales creadas por la autora. Elaboración propia.

Fig 53: Trazos logrados en Procreate. Elaboración propia.

Fig 54: Ilustración. Elaboración propia.

- Fig 55: Tipografía display creada por la autora. Elaboración propia.
- Fig 56: Tipografía Montserrat. Elaboración propia.
- Fig 57: Tipografía Karla. Elaboración propia.
- Fig 58: Fotografía de ilustraciones intervenidas. Elaboración propia.
- Fig 59: Mockup portada. Elaboración propia.
- Fig 60: Mockup prólogo. Elaboración propia.
- Fig 61: Mockup páginas cuerpo. Elaboración propia.
- Fig 62: Mockup páginas relatos. Elaboración propia.
- Fig 63: Mockup páginas procesos. Elaboración propia.
- Fig 64: Mockup páginas extras. Elaboración propia.
- Fig 65: Mockup con captura de pantalla del Instagram creado. Elaboración propia.
- Fig 66: Mockup con captura de pantalla del Instagram creado vista 2. Elaboración propia.
- Fig 67: Mockup con captura de pantalla de publicación compartida por una seguidora. Elaboración propia.
- Fig 68: Mockup con captura de pantalla de conversación con una persona que opino sobre el proyecto. Elaboración propia.
- Fig 69: Mockup con captura de pantalla de opiniones sobre el proyecto. Elaboración propia.
- Fig 70: Mockup con captura de pantalla de conversación con una persona que opina sobre el proyecto. Elaboración propia.
- Fig 71: Capturas de pantalla de comentarios en Instagram acerca de las publicaciones compartidas. Elaboración propia.
- Fig 72 y 73: Capturas de pantalla de comentarios en Instagram acerca de las publicaciones compartidas. Elaboración propia.

# ANEXOS

## ANEXO 1: ENTREVISTAS SEGUNDO SEMESTRE 2022.

### ENTREVISTA 1: MARTA. 2022.

ESTUDIANTE DE DISEÑO UC.

Conversación fluida

autosabotaje constante

hace falta feedback e iterar siempre me acostumbre a eso en la u porque siempre hay alguien que te dice que lo puedes hacer mejor piensan que estas todo el rato en el computador

¿Cómo enfrentas tus emociones cuando no puedes diseñar?

Normalmente me alejo lo más posible de lo que estoy haciendo me tomo un café o me voy a dar una vuelta

Busco referencias

Abandonó el proyecto hasta que me sienta mejor conmigo misma

Cambio de ambiente

¿Cómo te ves a ti mismo cuando no puedes diseñar?

Me cuestiono si en realidad soy diseñadora. Me siento mal mal porque empiezo a pensar en todo el tiempo

Empiezo a recordar lo que ya he hecho (arqueología)

¿Cuáles son los pensamientos que tienes en esos momentos?

Me da rabia porque pienso en momentos en los que lo pude hacer y no comprendo porque no lo puedo hacer ahora

¿Cómo está tu autoestima tanto profesional como personal?

Ahora se mezcla la chini diseñadora de la normal. Ya no se puede separar mucho la vida personal de la laboral

si la paso mal diseñando la paso mal en lo personal. Lo pienso hasta en escenarios donde no estoy diseñando hasta que recuerdo que necesito espacios para tener vida

¿Tienes una máscara para enfrentar estos momentos frente a la gente? (da ejemplo del maquillaje)  
En taller me ponía en la postura de que yo lo sabía mucho aunque no lo tuviera claro mostraba una seguridad mucho y cuidar la forma de hablar no utilizaba muletillas moverme harto postura mucho de presentación

en freelance presentaba una baraja de opciones de manera formal dando a notar que tengo conocimiento del tema con lenguaje de diseño

¿Cómo sientes que te ve el resto al tener estos episodios de no poder diseñar?  
Depende mucho de si la otra persona es diseñadora o no

la que no dira que le metas mas diseño. no entienden los procesors creativos asumen rapidez y que estaras 24/7 disponible para ellos. Siempre estas diseñando No ven personas solo ven trabajador diseñador

los diseñadores lo pueden entender mejor pero pero como saben cómo funciona quizás vean la situación sera poca cosa

¿Cómo te gustaría que esto fuera recibido por tus compañeros de trabajo de estudio?  
generar instancias de dialogo que puedan desbloquear la mente como juegos pero fuera del diseño primero como distraerte y despues llevarte nuevamente al trabajo

## **ENTREVISTA 2: DIEGO. 2022**

ESTUDIANTE DE DISEÑO UC.

Conversación fluida

¿Cómo enfrentas tus emociones cuando no puedes diseñar?

Cuando estoy mal emocionalmente no quiero hacer ese tipo de cosas. Prefiero alejarme  
La u me interesa mucho

El diseño tiene demasiado de uno mismo. Pasa mucho que si te corrigen \*mal\* es como si te estuvieran juzgando a ti

¿Cómo te gustaría que esto fuera recibido por tus compañeros de trabajo de estudio?  
Que fuera entendible. Uno está mal y le busca bajar el perfil a la situación  
a conversarlo

Una invasión de la tecnología 24/7 al servicio por el zoom, wsp

Culpa por no haber ido

El miedo a que no entiendan

¿Cómo te ves a ti mismo cuando no puedes diseñar?

¿Cuáles son los pensamientos que tienes en esos momentos?

¿Cómo está tu autoestima tanto profesional como personal?

Ansiedad porque hay que cumplir, hay que cumplir si o si. Finges que estás haciendo

Mentirte a ti mismo, cumplirle más al profesor para que no se haga una mala imagen de mi por eso he hecho muy pocas cosas que me gustan

Cuando la profe estaba "ni ahí" hice lo que quise

Defendí mi diseño ante una profesora de textil con razones sensatas del encargo y luego de eso me dio colon irritable por una semana ni fui a clases

Me llegaron correos para presionarme para que fuera a clases y rindiera (el ramo era con asistencias)

¿Cómo sientes que te ve el resto al tener estos episodios de no poder diseñar?  
el flojo

¿Tienes una máscara para enfrentar estos momentos frente a la gente? (da ejemplo del maquillaje)

Herramienta más que máscara

Puede ser tirar buena onda, el humor. Me encanta cagarme de la risa para sentirme más cómodo en las situaciones serias

Con la pandemia se fue perdiendo mucho

es una herramienta que debería ocupar a mi favor

No es necesario que la seriedad demuestre que sabes cosas

No puedo separar el yo diseñador del yo personal

La ansiedad me corta

Hay muchas veces en las correcciones son innecesarias te obligan a cumplir con un horario se entiende por la pega de la profesora

como se llega con poco avance queda como si esta todo malo, te corta la fluidez del proceso del diseño

hablabamos en un taller de la Lina: gente de intercambio que tenia mucho tiempo disponible para realizar un proyecto con más libertad de corregir o no

Los procesos creativos son distintos

Taller nunca ha sido un espacio para trabajar, todo es como tarea para la casa

El espacio de taller podría ser más colaborativo en el espacio de trabajo, con más workshops

Taller con Dúran: Me sentía muy débil en las clases online. Estaba con temas personales además de la situación

### **ENTREVISTA 3: NATALY**

ESTUDIANTE DE DISEÑO UC

Conversación fluida

¿Cómo enfrentas tus emociones cuando no puedes diseñar?

para estar plena primero tengo que ordenar todo, un espacio adecuado limpio orden buena luz encontrar la comodidad

¿Cómo te gustaría que esto fuera recibido por tus compañeros de trabajo de estudio?

que den el espacio y que no se metan. yo poder

¿Cómo te ves a ti mismo cuando no puedes diseñar?

Siento que no se nada que no he aprendido en la carrera.

No es algo físico es algo más mental

¿Cuáles son los pensamientos que tienes en esos momentos?

No ser suficiente (no se si es la palabra correcta)

sentirse tonta

¿Cómo está tu autoestima tanto profesional como personal?

hay dos personas

natu diseñadora y natu persona

¿Cómo sientes que te ve el resto al tener estos episodios de no poder diseñar?

¿Tienes una máscara para enfrentar estos momentos frente a la gente? (da ejemplo del maquillaje)

me da lo mismo

la U me da ansiedad me importa como ven mi resultado más que a mi resultado

## **ENTREVISTA 4: ROCÍO.**

ESTUDIANTE DE DISEÑO UC

El diseño de servicio como base

tres lado, diseñador

si el diseñador no funciona no hace el proyecto

el triángulo no parte como el diseñador el proyecto no funciona

lujo de decir chao

terminarlo por dignidad

me reacciona el cuerpo psoriasis, muslo brazos psoriasis

Articular interna

Casco extremidades uñas torso espalda

Me he tenido que construir en base a eso como diseñadora también pensar más donde me meto porque el cuerpo reacciona

Conversación fluida

¿Cómo enfrentas tus emociones cuando no puedes diseñar?

Ignoro que existen

¿Cómo te gustaría que esto fuera recibido por tus compañeros de trabajo de estudio?

¿Cómo te ves a ti mismo cuando no puedes diseñar?

Me voy a acostar. Sentir presión de parte de la familia.

No debo o no me merezco darme este espacio

Jugar es el momento que me doy. Procesos automáticos y mecánicos

¿Cuáles son los pensamientos que tienes en esos momentos?

Me cuestionaba si realmente estaba siendo floja

¿Cómo está tu autoestima tanto profesional como personal?

Autoestima se me baja mucho el autoestima

¿Cómo sientes que te ve el resto al tener estos episodios de no poder diseñar?

Depende de con quién diseñas

Taller dos tuve un problema con el grupo, yo estaba en un proceso de luto, una amiga se suicidó

quede con tensión muscular de por vida.  
falté a dos reuniones o clases y ya estaba siendo juzgada de que trabajaba mal o floja.  
Para sobrecompensar me ofrecía excesivamente para realizar tareas.

Taller por segunda vez  
advertí desde un inicio lo que me pasaba. No necesite dar detalles

¿Tienes una máscara para enfrentar estos momentos frente a la gente? (da ejemplo del maquillaje)  
En un inicio era quietud para evitar cagarla más para no generar desconfianza

Actitud más fuerte, cara de poker.

trabajo mecano  
En el diseño hay trabajos más mecánicos que los puedes hacer bien este como este

No hay trabajos malos pero sí un momento distinto hubiera estado mejor o con otra actitud hubiera tomado un mejor rumbo

En el diseño de servicios en el momento de idear importa demasiado cómo estés porque en un trabajo estaba con muy buena parada y salió un perfecto

En otro me gustaba el tema, era de los feriantes. Y me dio un bajón pero fue un buen proyecto super completo para que la gente lo prosiguiera  
Este bajon afecto la vision del resto

# ANEXO 2: TRANSCRIPCIONES DE GRABACIONES DE LAS PARTICIPACIONES

## GRABACIÓN ENTREVISTA AUGUSTA.

Realizada con ayuda con el sistema de transcripción de audio automático de Word Microsoft para luego ser corregido por la entrevistadora Catalina Maldonado

Orador 2: Augusta

Orador 1(Entrevistadora): Catalina

La entrevistada acepta ser grabada en audio y le pido que explique su proceso de diseño, el cual previamente ilustro en el lienzo

---

00:00:10 Orador 2

Esto es una representación, como de... como un resumen del trabajo que he hecho en el taller que ha sido como reconocer como ya, mi proceso; y de me di cuenta como que yo tengo como, como una especie como de fauna interna en el que tengo como distintos personajes que representan distintas cosas y para mí el proceso de diseño ha sido como un proceso como de demasiado autoconocimiento, porque para contextualizarte un poco, yo he tenido muchas dificultades con esta carrera, estuve a punto, a punto, a punto de salirme, porque me fue super mal al principio. Sentía como que era inútil, como que no podía, como que... eeeeh... no era pa' mí, como que los estándares eran demasiado altos y yo simplemente no estaba a la altura.

00:00:48 Orador 1

Claro...

00:00:49 Orador 2

En especial como toda esta... eeeh... imagen que hay como que la Católica y el prestigio y todo eso, era como onda "no estoy a la altura de eso". Pero, logré como quedarme acá dándome cuenta, con terapia y con mucho proceso de, de autoentendimiento y me di cuenta de que no era realmente mala para esta carrera, sino que tengo como dificultades que son aparte. Eeeeh... pero que yo entendiendo que tengo esas cosas, puedo como hacer mi trabajo ameno. Entonces, las tres como principales, que más tienen que ver con mi proceso de diseño, son el goblin de la procrastinación...

00:01:26 Orador 1

Ya...?

00:01:28 Orador 2

Que bueno, es muy autoexplicativo: es el que se sienta encima de mi computador. Va y onda, no me deja trabajar y me dice onda "No, vamos a hacer cualquier otra cosa, pero no puedes trabajar ahora".

Está el monstruo de la creatividad, que es esta como cosa que se mueve todo el rato, está inquieta, pero que no es necesariamente muy obediente, entonces a veces puede estar echada como un gato y tú le deci' como "Ya po, necesitamos trabajar" y puede estar como "Mmm... No".

Y por último está el cuervo de las cositas brillantes, que es como una cosa como tanto de mi como de mis trabajos, que yo necesito como para motivarme poner cosas que me gusten, entonces como que cositas brillantes pueden ser tanto, literalmente, como que tengo 300.000 pines puestos y como que me maquillé con glitter para venir a presentar como pa' motivarme. Como por ejemplo, que en mi presentación yo necesito como que haya temas que me interesen, que me motiven o también necesito a veces como que haya ilustraciones bonitas en las presentaciones o como hasta que hayan colores o tipografías que me gusten. Como que para mi es una cosa importante para la motivación...

00:02:24 Orador 1

Poner mucho de ti en realidad.

00:02:26 Orador 2

Claro. Eeeh... Que si no pongo cosas que me interesen, entonces no me interesa el trabajo. Entonces no logro como trabajar. Entonces mi proceso de diseño es como una relación como de entendimiento de todos estos factores internos en el que si es que yo los entiendo, los puedo como amaestrar y podemos como trabajar juntas para como hacer un buen trabajo.

00:02:47 Orador 1

¡Me encanta! Y cuéntame, sé que tienes poquito tiempo, pero cuéntame cómo se siente hablar de esto, plasmarlo en papel, hablarlo con alguien que no conoces... ¿Cómo se siente para ti, como tu cuerpo? ¿Te gusta, te sientes como aliviada?

00:03:03 Orador 2

Eeeh... Como había hecho parte de este proceso en clases, ya tengo como un poquito más de práctica, pero ahora es una cosa como que siento que tengo más procesada como más, eeeh... como externalizada. No me cuesta tanto, pero en un principio era pa' mí muy difícil decir como onda "Me fue pésimo, hice como Bowling con los ramos, como que de verdad me daba como mucha vergüenza que me hubiera ido mal. Pero después de todo este proceso, hablar de esto se me hace mucho más fácil. Como "Sí, me fue pésimo y ahora como que me entiendo mejor y

me va mejor y como que tengo estrategias en base a todas estas cosas, como, como complacer al, al cuervo de las cosas brillantes, como dominar, como dejar tranquilito al goblin de la procrastinación para que no me hueee mientras trabajo...

00:03:55 Orador 1

Te ha servido mucho de autoconocimiento para tu proceso de diseño, como para salir de estas casillas como tan así y hacer como muy lo tuyo.

00:03:58 Orador 2

Sí, demasiado, demasiado, demasiado, demasiado. Fundamental o si no siento que de verdad no podría.

00:04:05 Orador 1

Que seca encanta, muchas gracias.

## **GRABACIÓN ENTREVISTA DIEGO.**

Realizada con ayuda con el sistema de transcripción de audio automático de Word Microsoft para luego ser corregido por la entrevistadora Catalina Maldonado

Orador: Diego

El entrevistado acepta ser grabada en audio y le pido que explique su proceso de diseño, el cual previamente ilustro en el lienzo

---

\*\*\*\*Solo se transcribieron las partes donde habla Diego para poder armar su relato

Bueno ya creo que esto es como el loop, básicamente que he estado como repitiendo desde termino de pandemia

Creo que ha sido como un momento en mi vida, muy difícil emocionalmente, He pasado como por cosas pencas

Que obviamente estoy superando, yo creo que estoy mucho mejor que hace muchísimo tiempo. Em, pero. Pero eso, obviamente, influye mucho en lo que hacemos. Porque así como Eh siento yo que por ejemplo, el no estar motivado al no estar bien mentalmente me hizo, no sé por

no venir a la Universidad Cachai por ansiedad por estrés, por miedo, que son como cosas que personalmente sin.

Ver la casona con ver a la gente que conoces también cachai porque hay mucha pregunta, hay mucho como como

Ver a la gente que conoces. Cuestionamiento, como ni siquiera eso, tampoco a veces ni siquiera nadie te pregunta nada, solamente quieren preguntarte cómo estás yo o qué bueno verte, pero sí da miedo cachai, pero a mí me da mucha ansiedad entonces.

Por eso puse primero como idear que básicamente las dos cosas que hago es como idear, plantearme algo en mi cabeza como qué hacer y luego hacerlo.

Siendo como super conciso. Obviamente existen todas estas otras partes, pero va a depender igual de qué tipo de diseño hagas y todo eso.

Ya al inicio como el ideal, Eh Obviamente es súper emocionante, EH, ansioso, porque quería hacer muchas cosas. Quizás te propones un montón de metas.

O te propones o tienes una cosa en la cabeza?} Un ideal es la cabeza que lo queréis plasmar en alguna parte, en algo digital, en algo, en una pintura. En lo que sea, EH, que puede pasar que al momento de hacerlo puede ser Algo complejo. Cacho, EH, en el sentido de que de que al hacerlo Eh, no necesariamente vaya a llegar a lo que tú quieres o no necesariamente vaya plasmar lo que tenía cacho.

Por eso al hacer nace la inseguridad, nace quizás tengo las capacidades de hacer lo que yo me propongo, lo que tengo en mi cabeza podría hacerlo, EH? Quizás no pueda hacerlo caché. Yo siempre soy muy de que no. No digo cómo, no puedo hacerlo.

Quizás caché es como siempre, hay una probabilidad. Es muy probable que sí lo pueda hacer, pero siempre, como soy tan inseguro.

Exactamente caché. Y eso se relaciona mucho, como con la emoción principal que siento yo, la verdad, como al momento de diseñar que es miedo al error, miedo a la frustración, el equivocarse como el no cumplir con las expectativas que te piden caché. Como no estás cumpliendo con lo que te estoy diciendo, Cachai tenía una mala nota.

Te duele, te choca, ya nosotros igual estamos acostumbrados a recibir eso YY yo la verdad, igual lo he soltado de alguna manera, pero yo creo que es un miedo que igual se como que se instauró básicamente en mí y no necesariamente con la Universidad.

Siento yo que soy así desde muy chico. El sentir, como sí, como el el momento del del miedo a equivocarse, cachai que me genera vergüenza, me genera ansiedad, me genera.

Sería feliz Si cuando era chico en algún momento que me equivoqué y me traumé me hubieran dicho como tranqui.

Es un error, pero literal es de los errores se aprende

Y eso caché como miedo al error, que es heavy, Heavy, heavy. Y eso está dentro de lo que siempre hago que soy y, obviamente, la estabilidad mental es lo que permite que esto funcione

Literal, como que si no tenemos eso no podemos y pongo evadir mis responsabilidades porque esa es básicamente, a veces mi forma de estar bien

Es contradictorio pero el evadir te deja en un en un momento como en un, en un lugar cómodo. Y después vuelves a hacer las cosas, es como autocuidado también alejarse un rato y volver a retomar....

Sí es como pucha tengo que ir a la U mañana, pero creo que arme en la casa porque no quiero preocuparme de qué me voy a poner, no quiero preocuparme de de que no sé tengo que conversar con tanta gente. O no sé qué cosa. Cachai es como prefiero quedarme en mi casa y estar solo y así.

Confort como estar. Solo tranquilo, que nadie te diga nada, Ese evadir cachai.

Sí, pero porque porque es como \*\*\*\*\* haciendo así como muy psicólogo es algo como no sé cómo se dice, pero puede ser como ansiedad evitativa como algo así. Porque \*\*\*\*\* yo yendo al psiquiatra le comentaba estas cosas para hacer como no puedo ir a la Universidad, me da mucha ansiedad, miedo me puedo enfrentar la wea YY básicamente lo que hacía era evadir.

Pero la única manera cómo afrontar esta \*\*\*\*\* es hacerlo claro, porque la mente se acostumbre hecho ahí. Entonces vienes te acostumbras, y de ahí ya no vaya a tener esa \*\*\*\*\* caché, pero en general siento yo que el evadir es como mi momento, quizás de.

Estar en paz, entre comillas.

Idealmente, ya no lo hago mucho porque si luego me voy a la \*\*\*\*\* porque es un extremo

Ah, y ahí pues lo hago igual, pero a última hora, y quizás ni con no con muchas ganas, no porque porque, o sea, hay cosas que sí me gustan.

Cachay, por ejemplo, el el ramo de la mañana, que es de patrones como de estampado. Es super entretenido pero termino haciendolo a ultima hora.

Todos funcionamos muy a presión, pero igual es como mal hábito y es es fome porque literal lo siento en mi cuerpo, igual estoy conforme con lo que se entregué, pero si si me planificara o si de verdad le tomara el tiempo y lo hiciera mucho antes, podría llegar. Quizá un resultado mucho mejor. Cachai y mucho más satisfactorio.

¿Sí, igual igual sí, obvio, pero, pero cachai? Cómo planificar me más, con con las cosas como decir ya el fin de semana reviso esto y que poder hacer esto, pero no el día antes que voy a terminar a las 4:00 H de la mañana y enviando algo que ya sí me gusta, pero a las 4:00 H de la mañana, a veces 1 se distrae.

Cuando ya le subiste a la carpeta y decir como no, eso no era lo que quería entregar el

y el la y en la noche cuando estaba ahí a las cuatro.

Que sí, pero después como \*\*\*\*\* \*\* \*\* \*\*\*\*\* , se me ha pasado entonces, Eh, eso.

\*\*\*¿Y crees que en la metodología o en la escuela te pudieron haber de alguna forma enseñado a evitar eso?

Sí, eso igual es complicado y a veces yo no lo pienso mucho porque yo vivo solo acá y tengo que comer, tengo que hacer preocuparme en la casa

Es un tiempo, es un tiempo que ya quizás yo no, no soy el \*\*\* más preocupado de la \*\*\*, pero pero sí es distinto a que yo diga con mi familia porque

por ejemplo, a mí me pasa que no sé, yo no quiero, Eh? No quiero hacer \*\*\*, si es que el departamento no está ordenado porque me es como anda, puede estar en la \*\*\*\*\* y ya haciendo algo no me incomoda mucho.

Entonces creo que todas mis \*\*\*\* están ahí, como todo ordenado y ya parto cachai, pero el partir es como no sé.

Ayer ayer hablaba con Ricardo, con mi pololo, me decía "ya ordenemos juntos, porque si yo me voy,....." porque yo le decía a Ricardo, Ricardo, si te estoy aquí, no voy a hacer nada

Nada, claro literal, no voy a hacer nada. ¿Entonces, EH? Me dijo "ya ordenemos juntos, porque si no ordenáis, Eh sí o sí, vay a estar a las 12 de la noche partiendo."

No no se contabiliza como tú contexto. Exacto, el contexto es súper relevante, muy, muy importante.

Es muy importante, yo no no lo toma en cuenta. Si por eso te digo yo igual a mí me pasa mucho eso. Yo yo soy de las pocas de región igual, porque en diseño tampoco hay tanta gente de región. Entonces como que de verdad otra \*\*\*\* YY vivir solo y vivir en Santiago solo es super duro. Es difícil. Sí es súper difícil y toma tiempo, entonces para uno la Universidad, por lo menos para mí como el trato que tengo como con mi familia.....

Es como, tú estás aquí en Santiago estudiando, sí, pero tengo una vida también caché y tengo otras cosas que hacer. Tengo, tengo que tener una vía, una relación amorosa, tengo que tener amigos, tengo que salir a carretear, tengo que ordenar, hacer la casa también....

No se toma en cuenta el contexto de uno. Yo soy de Chiloé y cuando voy para allá estoy con mi mamá me siento acompañado, me dan ganas de hacer mis cosas, de diseñar más que estando solo aquí en mi casa

.....

Sí, y claro no. A veces me pasa que no que no le enfoco de toda la energía como la Universidad y hoy día igual estoy como en esa parada, no, no como en la parada de que no quiero hacerlo, pero en la parada de que son procesos, como que uno igual tiene que vivir momentos como emotivos YY que te afectan de alguna manera.

Preocúpate. Exacto, es como me pasa a veces que yo digo "Estoy procrastinando mucho. Estoy perdiendo el tiempo", pero después digo como no estoy bien caché, no estoy bien, no estoy bien para hacer este tipo de cosas.

Entonces quiero esperar en un momento en donde yo de verdad tenga la motivación y la capacidad de las ganas de hacerlo y si ya terminaste la carrera \*\*\*\* Caché, pero igual en este momento estoy en un así como nada

Dilatando la situación, claro, pero sé que en un momento va a ser, como ya veremos el jueves, lo voy a hacer cachay, pero es porque es un espacio, un tiempo, que necesito caché, como de de madurar mentalmente, de entender un montón de cosas, de, de aprender a vivir contigo mismo, de aprender a vivir la vida adulta también, que es súper complejo.

El el cambio de pasar como de un pendejo mantenido a una una persona adulta como que teni que ganarte tus lucas, teni que comer.

Me encantan los procesos creativos. Me gusta cuando uno idea las cosas

Pasa mucho como eso, porque el miedo de que quizásno pueda lograr lo que yo tengo en mi cabeza, pero me encanta trabajar en equipo.

Porque siento que cuando tú estás con más personas, se genera una cosa muy bacásm que no es solo tu visión ,tu visión tampoco es la correcta o la más perfecta o la más viable.

Entonces, cuando compartes con más personas se genera una idea mucho más bacan, más completa.

Por el dolor emocional me corto. Hace que sea difícil, ya sí hace que sea mucho más difícil porque al final entré a esta carrera. O entré a estudiar diseño porque me gusta el diseño.

Y a veces son momentos que no. No quería hacer nada, básicamente entonces, Eso es lo complicado. Sí, sí, influye para mí, personalmente me influye mucho.

\*\*\*Bueno, entonces te digo que encuentras que es como una especie de dolor que poco se nombra y que le decimos no, frustración, no estoy casado, no estoy atrasada, como que le damos otro nombre, pero en verdad que es.

Exacto. Por ejemplo, por ejemplo, mío me ha pasado mucho ahora.

Que que solo digo como ya mi meta es terminar la carrera, no, no, ahora este año, pero quizá en 1 año más la terminó.

Pero digo, y es como no creo que trabaje como diseñador cachai.

No, no me veo de otra cosa. De hecho, estaba en otra carrera. Me cambié de diseño caché, como que de verdad es porque algo que quería entonces decir eso estaba en college, Ciencias Naturales. Entonces, decir eso es heavy porque tú yo tomé esa decisión de literal, yo creo que fue mi primera gran decisión de la vida, como volver a dar la PSU entrar el diseño cachai.

Y decir como creo que no creo trabajar de diseñador es heavy porque si si, no sé si sacrificar, pero si hice todo ese show, cachay como todo ese dolor, todo ese esfuerzo que le puse para entrar a para entrar aquí, claro, para entrar aquí y estar aquí, Eh Y decir como no creo que trabaje diseñador.

Quizá en un tiempo más sí me voy a motivar, quizá en el tiempo más voy a encontrar una algo que me motive y vuelva a llevarme al diseño.

## **GRABACIÓN ENTREVISTA NATALY.**

La entrevistada acepta ser grabada en audio y le pido que explique su proceso de diseño, el cual previamente ilustro en el lienzo

---

00:00:00 Orador 2

Ya, cuéntame cómo a qué relación hay en cada cosa, si es que las relacionas con alguna parte de la metodología. Los colores, el tipo de rayas que hiciste, todo.

00:00:11 Orador 1

Mmm, como que no empecé del primer, primer, primer, primer paso como de diseñar o de un proyecto de diseño.

00:00:21 Orador 1

Como empecé al toque por idear ya, y quizás así descubrí... Ya, que se te ocurra la cuestión. Ya, me cuesta mucho, porque nunca confió. Me cuesta confiar en lo que yo puedo llegar a hacer.

00:00:39 Orador 2

Ya...

00:00:40 Orador 1

Por eso lo puse en rojo, porque como que más que algo pasional, para mi es algo conflictivo el color rojo. ¿Ya, EH? Por eso lo puse en rojo como que me, no sé, como algo malo quizás. Pero más como algo conflictivo.

El azul, porque es algo negativo.

00:00:57 Orador 2

Ya, jaja.

00:00:58 Orador 1

Me cuesta idear como... En vola no sé, a veces en los trabajos en grupos como que doy una idea, y ellos dan otro da una idea, es como "ya, bueno si, hagamos lo que querai".

00:01:07 Orador 2

Como que terminas poniéndote sumisa respecto a la idea.

00:01:10 Orador 1

Si, me vuelvo pequeña en esos momentos. Ya, eso me frustra, todo el rato. Eso quiere decir que el proceso de diseño me frustra mucho. En general, en totalidad. Por lo mismo, porque como que me cuesta mucho confiar en mí.

00:01:20 Orador 2

¿y eso se debe como a algo que te haya pasado en la escuela, en alguna pega, en algo o ha sido como algo también más personal desde tu contexto? Como desde tu cuerpo siempre.

00:01:31 Orador 1

Sabes que no, antes no era tan... Es que siento que en diseño en específico soy muy insegura, como más que en la vida. Hay momentos y momentos que sí, pero como que yo siento que en general no. Como que en diseño si, muy, demasiado. Como que nunca sé si estoy haciendo bien lo que estoy haciendo o si va a ser como suficiente. No sé, me cuesta. No sé por qué me pasa en verdad. Como creo que me siento inferior, como aquí en la carrera.

00:02:05 Orador 2

En la escuela, como que igual debe a la comparación constante, las correcciones en grupo.

00:02:13 Orador 1

Sí, porque siento que tengo compañeros que son más bacanes que la mierda... Eso, como que siento que me siento mala diseñadora o como que estoy en título y no he aprendido nada, siento todo eso todo el rato, como: "cómo llegué a título".

Ya, y eso me produce mucha confusión, por eso me puse como todos los colores.

00:02:32 Orador 2

Ya...

00:02:30 Orador 1

Como que, hueón, a veces es muy bacán, como se me ocurre una idea bacán... Después la profe me la hace pico y es como... Igual lo estoy asociando como al proceso del título.

00:02:40 Orador 2

Ya, si si, como que ha pasado...

00:02:41 Orador 1

Por eso necesito todo el rato como la aprobación, hueón, de la profe...

00:02:47 Orador 2

Que te validen constantemente con tu trabajo...

00:02:51 Orador 1

Síiii, que me diga "ya, dale con eso". Sí, como que siento que yo no sé si a todos les pasa, pero mi profe es muy de darnos autonomía en las hueás, como en las ideas y yo "no po, si estoy en pregrado, necesito como apoyo". Que me digai' si está bien o mal. No que me digai' "velo tú", ¿cachai? Y en general, como en todos los talleres, en todos los ramos.

Ya, el tiempo... Es algo que me juega demasiado en contra a mí. Lo puse rojo, porque encuentro que es conflictivo.

00:03:24 Orador 2

Ya...

00:03:25 Orador 1

Ah, y aprobación lo puse en este color, porque para mi el celeste es como algo calmado, como algo bueno.

00:03:38 Orador 2

La aprobación, es algo bueno que te aprueben.

00:03:39 Orador 1

Si po, o que me estén como ayudando, aprobando.

Ehm, el tiempo, siempre tengo muchas cosas que hacer, como por la vida. Siento que no le doy 100% al diseño. Como en mi 100% mi tiempo...

00:03:59 Orador 2

¿Y te gustaría poder darle más? Onda, si tuvieras otras condiciones...

00:04:03 Orador 1

Siii, obvio que si, me encantaría.

00:04:05 Orador 2

Entonces no es que el diseño sea como una prioridad menos, sino que en estos momentos lo es, pero por otras circunstancias.

00:04:14 Orador 1

Pero yo no sé si es que en este momento, yo siento que en todo momento. Como que no sé si le doy tanta prioridad, pero sí me gustaría darle más tiempo, hacer mejor las cosas. Esforzarme en hacer bien el trabajo. Como "tiene detalles" y que no me dé lo mismo.

Ehm... Ya, esto: prototipar me gusta. O sea, la etapa de prototipar me gusta mucho y me hace sentir como tranquila, como que estoy siendo diseñadora

00:04:41 Orador 2

Ya...

00:04:41 Orador 1

Como que me valió a mí por eso puse eso. Me válida a mí, a mí como diseñadora. Como que la otra etapa no, hueón. Pero esta sí.

00:04:49 Orador 2

Y si el resultado de prototipado sale mal, ¿igual te gusta ver como fue?

00:04:53 Orador 1

Sí, porque para eso es po.

00:04:55 Orador 2

Ya...

00:04:54 Orador 1

Sí, me da lo mismo como el resultado.

00:04:57 Orador 2

¿Y en qué instancia o en qué trabajo que te acuerdes como qué prototipado te ha gustado mucho, así como que tú digas "Oh no, este es"?

00:05:03 Orador 1

Oooh, sabi' que no sé. O sea, si me pongo a pensar, no me acuerdo de todos los trabajos que he hecho en la U. Que han sido hartos... Ay, no sé.

00:05:14 Orador 2

Pero igual en general recuerdas que esa etapa si te ha gustado mucho, como que a lo largo de la carrera te ha gustado.

00:05:20 Orador 1

No sé, como es lógico, por ejemplo, como que siento que la hueá que hicimos fue muy poca. Si y el prototipo como que funcionó, como todo perfecto.

Ya, pero en específico no. Sólo como que esa etapa me hacer sentir validada, a mí.

Ya, presentar me carga. Como entregar el proyecto, presentar... Por lo mismo, porque soy muy insegura de las huéas que hago. Entonces me... ¡AAAAH!

00:05:51 Orador 2

¿Y cuando tienes que presentar qué actitud pones o te muestras cómo vulnerable? ¿O tienes como una máscara que es como...?

00:05:59 Orador 1

Es que no lo puedo controlar... Porque por ejemplo, para Seminario, hueón, me puse muy nerviosa. Muy nerviosa. Onda, me tiritaba la voz y no podía controlarlo.

00:06:09 Orador 2

Porque tu cuerpo se expresó totalmente, no pudiste tener una cara más seria.

00:06:11 Orador 1

Como no me controlé, no sé ni qué cara tenía. Pero mi voz temblaba y yo como así "¿por qué estoy tan nerviosa?", pero es que no podía. Estaba demasiado nerviosa.

00:06:28 Orador 2

Brígido...

00:06:29 Orador 1

Pero por ejemplo me pasa hasta con la más mínima huéa. En la mañana, por ejemplo, estaba en fotografía y había como que presentar los trabajos semanales... Que es una foto y decir por qué lo hiciste así y ya, y estaba terrible nerviosa. Onda, me dolía la guata y para decir nada. Si como que en ese ramo nada está malo, nada está bien. Y yo con una hueá, que no era de lo que pidieron, pero cachai? Como que siento que...

00:06:58 Orador 2

Y en ninguna de estas etapas te dicen como "ten seguridad en ti mismo", jaja

00:07:00 Orador 1

No po, nada... Y se supone que cuando ya presentas como que ya tení todo el proceso listo o listo! Eso me carga.

00:07:12 Orador 2

Claro...

00:07:13 Orador 1

Me carga y me carga que me cargue. Como que me encantaría poder presentar bien y que la hueá sea un trámite. No algo tan terrible, de verdad. Me carga, no... Haría un taller de la hueá, así, te juro, como que me desespera la hueá. Como para comunicación oral, de verdad, me pone demasiado nerviosa. Y por eso las rayas, no sé, temblar, tristeza y todo mal.

Y, después de haber pasado por esta etapa horrible de presentar... aunque me haya salido bien o mal, ya filo, me tranquiliza, porque "ya, lo solté". Y me siento bien, aunque me haya salido mal, es como "Ya, lo puedo olvidar y seguir con mi vida". Entonces es como un sentimiento bueno, aunque me haya salido mal.

00:08:07 Orador 2

Y en las metodologías de diseño te dicen que una vez que estés aquí y hay que sellar como esta presentación, igual puedes volver a la etapa, como que tienes que regresar a veces. ¿Qué pasa si sale mal y tienes que volver? Si sale mal y tienes que volver como hacer todo de nuevo, repetir algo y volver a presentar.

00:08:23 Orador 1

O sea, me pasó en título.

00:08:23 Orador 2

¿Y cómo te sentiste? ¿Cómo fue el proceso para tu cuerpo, en todo sentido?

00:08:27 Orador 1

No, frustrada y como desesperación. Y como que estoy histérica. Si ahora, hoy, ahora estoy histérica con el título. Como que no...

00:08:38 Orador 2

¿Y en tu cuerpo físico eso se ve representado de alguna manera en tu contexto? ¿cómo que te ha afectado en otra etapa o en otro ámbito de tu vida?

00:08:43 Orador 1

Si po, siiii. Ay, en todo, hueón. Como que no te podría decir algo. Haber, no sé, en el tiempo. Como que ando así...

00:08:52 Orador 2

En cocinar, no sé... Como en cosas básicas igual puedes pensarlo.

00:08:56 Orador 1

Hueón, hasta en tirar. Estoy tan estresada, que no tengo ni ganas.

00:08:58 Orador 2

Esa parte la voy a omitir...

00:08:59 Orador 1

Pero a ese nivel. Como, todo, hueón. No sé, como que veo toda mi agenda, todas mis semanas y como que, hueón, estoy más organizada que la chucha para poder ocupar bien mis tiempos...

00:09:13 Orador 2

Sí, te entiendo...

00:09:14 Orador 1

Pero sí, en todo. En todo, en todo me afecta. Yo creo que en el nerviosismo, hasta mi cara, yo creo, no sé, mi pelo. Yo creo que en todo afecta, hueón.

00:09:24 Orador 2

Te salen más espinillas, te salen más puntos negros, el pelo se pone como friz. No sé.

00:09:27 Orador 1

Síii, como que andai' fea, hueón.

00:09:34 Orador 2

Como cuando andan con la regla y te sientes fea. Hinchada, no sé.

00:09:36 Orador 1

Sí, algo así... pero como más... La palabra que le pondría es como "desesperación". Igual "histeria"... Igual como que estoy "AAAAH! Como que me voy a morir en cualquier momento". Como que no quiero ni carretear, hueón. Sólo quiero terminar el título y ya. Como que en verdad no me quiero perder ningún segundo de mi tiempo. Eso...

00:10:05 Orador 2

¿Algo más que me quieras comentar? ¿Otra cosa que se te venga a la mente? ¿Te gusta la interacción, qué harías distinta? ¿Te gustaría tener otro material? No sé, como cualquier cosa...

00:10:14 Orador 1

¿Cómo con respecto a la actividad?

00:10:19 Orador 2

Claro, como a la actividad en sí.

00:10:21 Orador 1

Ehm... sí, o sea, quizás, es que se supone que esto igual ya lo sabemos po. Yo creo que es muy libre, como para alguien que no es tan creativo como yo, es demasiado libre.

00:10:35 Orador 2

¿Y qué te gustaría para ayudarte un poco más?

00:10:40 Orador 1

Como quizás algo más estructurado, como...

00:10:42 Orador 2

La Chini me sugirió tener como no tener que rayar tanto y como tener los papeles de colores para pegarlos.

00:10:47 Orador 1

Puede ser... O quizás como una tabla así como "este proceso", "este proceso". Porque igual es muy... Ni cagando lo puse todo po, cachai? O sí, pero no en orden. Pero sí, igual como que depende mucho de la persona.

00:11:03 Orador 2

Pero sirve igual preguntarlo, para que cualquier cosa poder ir agregando y que más gente se motive.

00:11:14 Orador 1

Pero bacán pa' la gente creativa, como que igual te puede hacer así un comic.

00:11:19 Orador 2

Ya, pero tú igual eres creativa. O sea, igual creo que esto te sirvió. ¿Cómo te sentiste haciéndolo? ¿Te pudiste soltar?

00:11:27 Orador 1

Sí, como... O quizás como no es verbalizar, pero mostrar o sacar de mi cuerpo todo lo que estoy sintiendo ahora.

00:11:43 Orador 2

Qué bueno que te sirvió, si al final esa era la idea...

## **GRABACIÓN ENTREVISTA MARTA.**

Transcripción

Realizada con ayuda con el sistema de transcripción de audio automático de Word Microsoft para luego ser corregido por la entrevistadora Catalina Maldonado.

La entrevistada acepta ser grabada en audio y le pido que explique su proceso de diseño, el cual previamente ilustro en el lienzo.

\*\*\*El audio de la entrevista se dañó al momento de pasarlo al notebook por lo que se rescató la mayor cantidad de la conversación.

---

Transcripción

Marta:

Me pasa al principio cuando hay que empatizar que pienso que se pueden hacer muchas cosas. Me creo que siempre se resume en plata. Ahora estamos trabajando con las bibliotecas del Bosque y se resume a que tienen poca plata para contactar personal y tienen un espacio muy bacán y es abrumador porque no puedo salvar el mundo, pero podría salvar el mundo de esas personas, pero no puedo hacerlo al toque. Me empiezo a emocionar, ha ver referentes y es como demasiado viable y es como AAAAh pero no hay plata. Quiero hacer mucho esto, pero después es como no puedo hacerlo por el presupuesto

De hecho, me paso con el proyecto de título que estaba diseñándolo con todo, pero eran 300mil pesos y no lo podía pagar. Entonces toda la ideación se va apagando a pesar de estar muy apasionada con la idea que tengo y empiezo a bajarlo totalmente.

Es un vaivén en el que me emociono mucho y luego tengo ir bajándolo a algo más viable.

Me siento muy apasionada con algunos proyectos y veo las posibilidades y me imagino muchas hueas y después me doy cuenta de que no puedo.

Catalina: ¿Y eso estudiando diseño te ha pasado mucho en las correcciones estudiando diseño o en lo laboral?

Si, pero no tanto, ósea hay restricciones entre eso, pero más que eso porque, hmmm,.....

\*audio difuso\*

Catalina: ¿Esto afecta físicamente a tu cuerpo de alguna manera?

Marta:

Sii, me deprimó y no me dan ganas de hacer cosas. Me creo muchas expectativas y tengo que bajarlo a tierra. Me restrinjo al diseñar porque si tuviera la plata o los recursos o la ayuda de más gente por ejemplo en el mismo proyecto de título, podría ser algo más bacán y en el definir ciertas cosas o en el lugar sentí que había obstáculos que quizás son como parte de la vida, pero también me quiero titular y hacerlo bien y bacán.

Empiezo a juntar ideas que son muy abstractas pero que no me alejen tanto de lo bacán que quiero hacer pero que sea lo más aterrizado posible con poca plata por ejemplo como solucionar una estructura iluminada con cosas recicladas. Siendo lo más estrategica posible para lograr el objetivo y me siento muy clever

Catalina: ¿Qué color sería para ti la intelegencia?

Un dorado, algo brillante. Mucho de luz, literal se me prendió el foco.

En el prototipado siempre hay una nebulosa entre lo que espero entre lo que siento y entre el ¿Y si no les gusta?

Siento que es muy bacán y los comentarios que recibo no, y pienso ya chao. O a veces lo que siento que no está bien es muy bien recibido por el resto.

Corto mucho en papel primero y parten muy deformes pero suelen gustarme mucho las cosas deformes y ahí comienzo a iterar y empiezo hacerlo lo más...

¿Lo más estandarizado?

Que se vea bien, pero me apasiona hacerlo más deforme y después afinarlo. Mi cuerpo es más fluido cuando siento que todo va quedando bien, está más tranquilo. Tengo la presión de esto tiene que quedar muy bien y me frustró porque me gustan las cosas deformes y no tengo mucho oficio.

Siento inútil mis manos. ¿Cómo si estudio diseño no puede quedar bonito?

Antes tenía mucho más oficio pero me di cuenta que era mejor tener una mejor idea que un prototipo deje muy de lado eso. Aparte deje de hacer muchas cosas manuales

¿Extrañas hacer esas cosas manuales?

Sii, creo que por eso empecé el título a hacer cosas manuales

¿Y fuera de la universidad has hecho algo así?

No. Mi cabeza está muy nublada para hacer otras cosas. Quiero titularme y después hacer otras cosas.

Esto es como como el limbo es como que entre me gusta y no.

Me empieza a frustrar, sé que es una buena idea, pero empiezo a dudar y si es una buena idea o no.

Al prototipar me siento como una científica probando cosas.

Igual esta esto de sentirme frustrada porque hay cosas que pensaba que iban a salir mejor pero también es como, pero oye puedo tomarlo desde otro lado por eso me siento como más científica.

En definir hay algo de inseguridad en realidad, ya que la escuela de diseño uc sin querer lo ha establecido de que hay mucha competencia y que algo muy bacán para ti puede ser muy malo para otra persona. Y también esta esto de que me gusta mucho mi proyecto y me saco un 2.

Según yo pasa porque todo tiene que ser para ayer, que todo tiene tiene bajo presión constante siempre. Tambien es porque quizas, ahora igual me paso que no, tendia que definirlo, tenia que seguir un paso a paso

## **GRABACIÓN ENTREVISTA JAVIERA**

Transcripción

Realizada con ayuda con el sistema de transcripción de audio automático de Word Microsoft para luego ser corregido por la entrevistadora Catalina Maldonado

Orador 2: Javiera

Orador 1(Entrevistadora): Catalina

La entrevistada acepta ser grabada en audio y le pido que explique su proceso de diseño, el cual previamente ilustro en el lienzo

---

00:00:00 Orador 2

Ya, todo empieza en idear. Es como una de mis partes favoritas, porque hay 1000 ideas, como que es parte del proceso favorito, porque como que vienen todas las ideas de una, vuela y se va a Saturno a inventar ideas y es bacán, porque podí hablar con mucha gente y como que vai contándole a todo el mundo, te van llegando ideas y todo eso y hay una lluvia como de muy buenas ideas, obvio, pero muchas son imposibles y como que ahí viene... Te caí directo de Saturno hasta la tierra.

00:00:38 Orador 1

¿Y qué te hace sentir o pensar que son imposibles?

00:00:39 Orador 2

Que... que hay cosas que no funcionan o que no van a resultar como... como esperaba. Como que digo, así como "Aaaah... ya, con esto solucio- no el, no sé, el hambre mundial y luego me doy cuenta de que no, que no iba a resultar y que era solamente una idea y eso bajonea mucho y por eso lo puse en morado, porque eeehm, pero también están las ideas que sí son viables y que quizás no van a hacer al mundo mejor completamente, pero sí hace que el mundo sea mejor para mí. Como saber que sí tengo ideas que están funcionando y eso me hace sentir bien.

00:01:15 Orador 1

Que puede hacer mejor el mundo de alguien, aunque no sea por el mundo en general, sino que eso pequeño de alguien...

00:01:20 Orador 2

Claro, sí, eso como que no necesariamente sea el mundo de todos, pero sí el mundo de unos pocos. Al final me terminé dando cuenta de que no tengo cómo salvar al mundo, pero sí tengo cómo ayudar, cómo ayudar a algunos pocos.

Después viene el desarrollo de ideas, que es como buscar los materiales, conseguir la información, leer y hablar con el usuario.

Conseguir los materiales a veces es como un poco pajero, pero ya, está como simplemente se hace y ya.

00:01:48 Orador 1

Claro...

00:01:49 Orador 2

El conseguir información, leer, me da flojera. Como que me cuesta leer a veces, porque estoy como "ble...". En cambio, hablar con el usuario y conseguir información, lo puse con naranja, porque era como el punto en el que siento que se junta como lo bueno y lo emotivo y todo eso, que es la parte linda del proyecto. Cuando sentí que estáí ayudando a alguien que realmente está ahí como haciendo algo en conjunto con una persona a la que voy a ayudar en el futuro.

Eeh... y ya después viene el desarrollo del proyecto en general y es como organizar la información, empezar a sacar resultados y esto es terrible, como que ahí ya entra todo el caos y me muero, porque me siento culpable cuando estoy descansando. Hay que desarrollarlo, hay que escribir, hay que prototipo, hay que dibujar, hay que trabajar y yo estoy chiquita.

00:02:37 Orador 1

¿Y hay alguna parte de tu cuerpo físico que sienta eso? Como un nudo en la espalda, duele la cabeza. No sé, algo.

00:02:44 Orador 2

Siiii... Eeh, bueno, la espalda en general siempre me duele, así que no creo que sea por eso, pero, pero me pasa que me empieza a doler la guata y no puedo dejar de pensar, pero no es como pensar en el proyecto, sino que me siento culpable. Es como siento culpa y siento angustia, como de estar pasándola bien cuando debería estar trabajando; de estar durmiendo cuando debería estar trabajando.

00:03:08 Orador 1

No lo ves como un espacio donde las ideas pueden fluir más tranquilamente, es como un espacio de caos y malestar al final...

00:03:12 Orador 2

Sí, y ese, ese proceso es terrible y ahí está como que tengo que empezar a sacar esa espada y el escudo que me protejan de, pero yo soy muy chiquita pa' agarrarlos cachai' y está como descansar, está mi familia, mi pareja, mis amigas, mi casa. Eeh... que al final terminan siendo mi escudo, pero que también son pesados y por eso también los hice grande, porque pesan mucho para alguien tan chiquita.

00:03:45 Orador 1

Claro...

00:03:45 Orador 2

Como que no tengo la fuerza para agarrarlo y darle el tiempo que necesito, porque tengo que trabajar y... y en esta misma parte viene el abandono del proceso de muchos proyectos. Como hay muchas cosas que empiezo a hacer y que nunca termino, porque llega un punto en que digo como "No, ya no".

00:04:04 Orador 1

¿Pero como proyectos personales o de la universidad?

00:04:04 Orador 2

O sea, no, de la Universidad y la pega no, porque tengo que terminarlos, porque estoy obligada a terminarlos, pero sí en los proyectos personales que son como parte del diseño, como del diseño adónde yo aplico el diseño fuera de lo que es necesario aplicarlo, sino de dónde yo quiero aplicarlo y muchas veces termino dejándolo botado, porque me da paja, porque tengo cero tiempo, porque me faltan ganas o porque ya no me quedan ideas.

00:04:32 Orador 1

Claro, para poder fluir como diseñadora independiente, como para poder crecer en el área del diseño donde te gustaría crecer.

00:04:39 Orador 2

Ya, y después viene el prototipar. Ya, eh... vuelve a aparecer la gente, vuelvo a socializar, tengo ganas de seguir y ahí vienen como los fuegos artificiales así [hace ruidos que intentan emular el sonido de los juegos de artificio].

00:04:53 Orador 1

¿Por qué te gusta tanto el prototipado?

00:04:54 Orador 2

Porque estoy con la gente, como que ya no es solamente mi trabajo, sino que empiezo a probarlo. Empiezo a darme cuenta de qué opinan las personas, como qué va saliendo y todo eso, entonces...

00:05:03 Orador 1

Y sean como reacciones buenas o malas igual te gusta.

00:05:03 Orador 2

O sea, si son malas, espérate, es que todavía no llego ahí.

La idea es que sean buenas, entonces por eso vienen como los fuegos artificiales, de nuevo soy poderosa y la luz está conmigo y todo, y todo cool, pero algo falta o algo sale mal: alguna idea es como negativa o algo así y me, me caigo así, aunque sea una mala y 100 buenas, me pasa, me pasó con la Gabriela, que si bien yo me mostré así como súper "no me interesa" y a todo el mundo le dije como "Putá, ya, filo"; "Es una profe de tres y los otros tres me dijeron que estaba bien, entonces ella no importa", pero sí, en el fondo, cuando me voy a acostar y tengo que descansar digo "Putá, hay alguien que no le gustó mi proyecto" y "hay alguien que dijo que no tenía sentido" y...

00:05:55 Orador 1

¿Y qué pasa cuando son comentarios negativos pero a la vez son constructivos?

00:05:57 Orador 2

Ah, no, esos, esos me mantienen con luz, porque fue, por ejemplo, lo que pasó con Villela po. Villela que me dijo que había cosas que estaban mal, pero que se podían arreglar y yo como "Maravilloso, se arregla". Eh... y ya, aquí me devuelvo a organizar la información, empezar a sacar resultados y vuelvo a la parte terrible, porque algo salió mal. Entonces tengo que volver al desarrollo del proyecto y volver a intentarlo, pero después de eso vuelvo a prototipar, vuelve a ser todo como este proceso bonito y al volver a intentarlo, eeh... lo malo, es que si bien es el proceso bonito, yo ya no tengo ganas de hacerlo.

00:06:39 Orador 1

¿Por qué no?

00:06:40 Orador 2

Porque ya falló una vez y después puede volver a fallar. Soy una persona que no está preparada para fallar.

Eh... y es como "ya, terminemos esto luego, porfa, porque ya stoy chata. Ya di mucho de mí, ya no tengo ganas de seguir intentándolo y si resulta bien, ya, puede volver a resultar mal, pero ya eso sería demasiado trágico. Pero si resulta bien, ya vuelvo a la gente, a socializar, a trabajar, a tener ganas de seguir, soy una persona de luz de nuevo y amo lo que estoy haciendo, porque al final es muy cuático, pero es un amor-odio. Como que amo lo que estoy haciendo y a la vez lo odio con todo mi corazón, porque es mi relación más tóxica.

Eh... Y vuelvo a amar. O sea, lo vuelvo a amar, aunque el proceso duela. Cuando, cuando me miro de afuera y digo "hueón, lo hice, lo conseguí, la maldita hija de puta lo logró" y, y ahí me siento orgullosa y borro completamente todas las partes malas. Como que no existen, nunca pasó, todo fue bonito y de hecho, es parte de mi proceso de diseño yo creo, que tener ese proceso de catarsis en el que me muero. Y es parte de renacer y que vuelva a salir bonito, pero, pero eso. Yo creo que ese es mi proceso de diseño.

00:08:08 Orador 1

Y en contraste como a las metodologías de diseño. Estos cuadritos perfectos, ¿qué sentimientos tienes? ¿o sientes que se parece a tu proceso, sientes que falta algo?

00:08:16 Orador 2

Noooo, completamente no se parecen po. O sea, si intento seguirlos, como que va saliendo mal.

00:08:22 Orador 1

¿Por qué? ¿Por qué va saliendo mal?

00:08:24 Orador 2

Porque es imposible que, que uno prototipe y tenga el resultado, eso no pasa.

00:08:31 Orador 1

Claro, está el proceso de iterar, que igual te lo muestran como "pero itera, reitéralo de nuevo", pero no te cuentan lo que sientes tú cuando estás iterando.

00:08:34 Orador 2

Siii, iterar yo creo que es lo peor del mundo, porque es volver algo que tú ya sabí que funcionó mal y que puede que vuelva a funcionar mal y

que puede que vuelva a funcionar mal y que puede que vuelva a funcionar mal mil veces.

00:08:47 Orador 1

Claro...

00:08:47 Orador 2

Eeeh... y, y cuando pasa eso de que también ahí está la mano del proceso, como la iteración, también puede llevarme a la norma del proceso, porque ya me aburrí de intentarlo. Depende, puede llevar a que salga bien y que esté feliz o a que lo abandone, porque no resultó.

00:09:22 Orador 1

¿Y te ha pasado como en la U o en la pega, que has tenido que abandonarlo y cómo lo has abandonado?

00:09:32 Orador 2

O sea, lo abandono desde cero y empiezo todo de cero y es más pega, porque empiezo todo de cero, pero ahí llega un punto en que no encuentro qué es lo que está fallando y digo "Ya, no voy a seguir con esto"; "Chao". Lo cierro, lo tiro y me pongo a hacer otra cosa. Y después a veces lo retomo y vuelve a funcionar, porque ya viene una Javi diferente a la que estaba antes, pero con la Javi de antes ya no se puede.

00:10:15 Orador 1

Y bueno, cuéntame cómo te sentiste haciendo esta actividad. Como qué sentimientos te trajo recordar esto de manera como más honesta, como con tu propio proceso?

00:10:22 Orador 2

Yo creo que funcionó igual que, que mi proceso de diseño al final, porque me puse a pensar como en lo que iba a hacer y dije como "va a quedar filete" y después cuando lo iba intentando me empecé a dar cuenta de que estaba tirando líneas para todas partes y que quizás no se iba a entender si no lo estaba diciendo yo y dije "Putá la hueá, esto tengo que empezarlo de cero", pero me dije "No, Javiera, no puedes abandonar esto. Esto no se puede abandonar" y por ejemplo en esta parte, yo me sentí así: como cuando lo fui escribiendo, como que de verdad el desarrollo del proyecto me hace sentir angustiada. Eh... no sé, todo ese proceso en el que no se piensa al final como... como que no se incluye el cómo me siento.

Ahora, como ya avanzando en el tiempo y trabajando pal' proyecto de título, por ejemplo, me ha pasado que he empezado a incluir el cómo me siento, pero nunca me enseñaron a hacer eso, entonces siempre como que lo invisibilizaba. Entregué exámenes llorando. Onda...

00:11:30 Orador 1

Claro y también se normalizaba mucho yo creo, en lugar de invisibilizarlo, también se normalizaba el como "Va a ser un examen, voy a llorar", ¿o no?

00:11:35 Orador 2

¡Sí! Si... como que era como el día antes estar llorando toda la noche: "Filo, es normal, porque mañana tengo examen" y ahora no po': ahora es como "No, no es normal". Antes era como "Ah, sí, es normal dormir una hora toda la semana antes de entregar el examen, porque tengo examen". Ahora no, es como "No, no puede ser así". Entonces ahí va cambiando mi proceso, o sea, el proceso que yo quiero tener de diseño de cambia y empieza a ser como "Podría dibujarlo"; como en un alquito chiquito, pero que sea como la idea eh... el desarrollo, incluirme a mi e incluir a la gente para que así sea más probable que resulte bien en los primeros procesos.

00:12:23 Orador 1

Claro...

00:12:24 Orador 2

Y así ya no llegar al abandono o a explotar.

00:12:32 Orador 1

Y ver tu proceso completo rayado acá, ¿qué te hace sentir? Como físicamente, emocionalmente, mentalmente...

00:12:42 Orador 2

Me hace sentir que estoy chiquita y que no sé, como me angustia, me angustia pensar como que esté tan cagá' solamente por intentar hacer un proyecto.

00:12:57 Orador 1

Y que te guste tanto también...

00:12:58 Orador 2

Claro...

00:12:59 Orador 1

Porque pusiste ahí "amarlo tanto", pero que el proceso sea tan doloroso.

00:13:02 Orador 2

Sí, o sea, por eso te decía: es como no es una relación tóxica. Es, es donde sabí' que te, que te maltratan, donde sabí' que te tratan con no sé, con palabras feas; que te hace daño, que te está cagando, cualquier cosa y seguir ahí y seguir volviendo. Es como eso.

00:13:23 Orador 1

¿Y en qué momento encuentras alivio? ¿Como donde la culpa desaparece o dónde como esta relación tóxica se vuelve amable en el prototipar?

00:13:33 Orador 2

En el prototipar, en el estar con la gente. Es que de verdad estar con la gente y como que la gente me diga "Oye sí, conseguiste hacer lo que necesitaba".

00:13:44 Orador 1

Y que te validen.

00:13:47 Orador 2

Claro, es la validación de la gente la que me hace sentir tranquila, igual es algo que se ha repetido en todos los relatos anteriores. No es como casualidad que uno lo sienta si ya van, cuánto, cinco personas que dicen lo mismo...

00:14:01

¿Algo más que agregar?

00:14:03 Orador 2

No sé, yo creo que no.

00:14:08 Orador 1

Ya, gracias...

# EL CUERPO QUE DISEÑA

Un gran ausente en las  
Metodologías de Diseño

Catalina Belén Maldonado Fuentes  
Profesor guía: Pablo Hermanssen



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño