



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

PERDIDO EN EL DISEÑO



AUTOBIOGRAFÍA DE UN ESTUDIANTE

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

María Catalina Hernández Pereira
Profesora guía: Marcela Parada Poblete
Enero 2024 - Santiago de Chile

PERDIDO EN EL DISEÑO

AUTOBIOGRAFÍA DE UN ESTUDIANTE

María Catalina Hernández Pereira
Profesora guía: Marcela Parada Poblete

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

Enero, 2024
Santiago, Chile

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y amigos, quienes me han acompañado y ayudado en todo este (larguísimo) proceso que ha sido mi formación, tanto profesional como personal.

A Blanca y Jesu, mis panitas del Team Cokita, por todo el cariño y apañe que me han dado.

A mis queridos compañeros, que han aportado su granito de arena en este proyecto.

A Marcela Parada, por su guía, su gran apoyo e infinita paciencia conmigo, sobre todo en los últimos meses de este proyecto que tan dolorosos han sido.

A mi Yayo, quien siempre me acompañó en los hitos más importantes de mi vida y cuya partida a la mitad de este camino me dejó cojo el corazón. Sé que debe estar mirándome con orgullo desde allá arriba, como siempre lo hizo desde aquí abajo...

INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	5	Desarrollotemprano.....	34
Motivación personal.....	6	Levantamiento de información.....	35
Planteamiento del problema.....	7	Buzón de anécdotas.....	41
MARCO TEÓRICO.....	8	Secciones del buzón.....	41
Sobre el Diseño.....	9	Muro de graffiti.....	43
¿Qué es el Diseño?		Entrevistas.....	47
¿Qué se sabe sobre el Diseño?.....	10	Análisis de Información.....	48
¿Qué son los diseñadores?.....	12	Matriz de clasificación.....	49
Escuelas Diseño.....	13	Ideas centrales en los relatos.....	49
Sobre la identidad: ¿Qué o quién soy?.....	14	Estructuranarrativa.....	50
La identidad individual y colectiva		Storyline.....	51
Crisis en la Identidad: autoimagen y síndrome del impostor.....	15	Argumento.....	51
Al rescate de la Identidad.....	16	Diseño de personajes.....	53
Sobre la autobiografía y el relato referencial.....	17	La protagonista.....	55
Sobre la narración gráfica.....	18	Personajes secundarios.....	55
El arte secuencial como medio de expresión		Diseño de viñetas.....	58
¿Cómic o Novela gráfica?.....	19	Escaleta.....	59
FORMULACIÓN DEL PROYECTO.....	20	Guion + Storyboards.....	59
Formulación.....	21	BIBLIOGRAFÍA.....	63
Objetivos + IOV.....	22	ANEXOS.....	65
Usuario.....	24	Encuesta en forms: ¿Qué es el Diseño?.....	66
Contexto de implementación.....	25	Encuesta presencial: ¿Qué es el Diseño?.....	67
Referentes.....	26	Muro de graffiti: ¿Qué es el Diseño?.....	69
Antecedentes.....	29	Respuestas en Buzón de anécdotas.....	70
Metodología.....	32	Entrevista: “Langosta”.....	72
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	33	Entrevista: Romi.....	74
		Entrevista: Java.....	76
		Relatos recopilados y clasificados.....	79

INTRODUCCIÓN

MOTIVACIÓN PERSONAL

Este proyecto, como tal, nace desde mi experiencia personal como estudiante de diseño: desde los cuestionamientos que yo misma me he hecho durante estos últimos años, y de los cuestionamientos que he recibido desde el entorno alejado del diseño en el cual me veo inserta cada día al salir de la universidad.

También nace de mi interés por los cómics como medio de expresión, pues creo profundamente que, cuando las palabras no son suficientes, quizás un montón de acciones dibujadas en secuencia puedan ayudar a entendernos a nosotros mismos y ¿por qué no? A que los demás nos comprendan.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Diseño, como carrera, puede generar confusión entre quienes no se encuentran relacionados a ésta, sobre todo en su forma más integral, pues cualquiera podría dar una definición concreta de lo que sería el Diseño Gráfico o Industrial (por dar un ejemplo), pero al momento de referirse al Diseño como una única disciplina que es, a su vez, interdisciplinaria, las personas suelen declararse ignorantes en el asunto. Así mismo, como se pueden definir fácilmente las distintas ramas del Diseño por separado, pero no el Diseño como una totalidad, sucede algo similar cuando se pregunta por el diseñador.

¿Qué significa ser diseñador? Al momento de responder esta pregunta la página de Admisiones de la Pontificia Universidad Católica de Chile define al diseñador como “un profesional que ejerce el arte de diseñar, especializándose en una amplia variedad de áreas relacionadas, y que posee conocimientos y herramientas para asumir la responsabilidad del desarrollo proyectual de un objeto, producto o concepto”, pero ¿qué significa realmente esta definición tan redundante?, ¿qué comprende siquiera el “arte de diseñar”?, es más ¿cómo es que se hace una persona que practica este “arte”? y ¿cómo es que llegan estas personas a entenderlo?.

Es en estas interrogantes donde existe la oportunidad de indagar en una posible respuesta desde la mirada de los mismos diseñadores o, más bien, desde la mirada de aquellos que buscan el Título de diseñador y poseen un punto de vista lleno de expectativas con respecto a esta carrera, pues es en la etapa formativa de los estudiantes donde comienzan a gestarse en las mentes de estas personas las definiciones de los conceptos del Diseño y del diseñador, siendo este último en el cual se centrará el siguiente proyecto.

El proyecto que se presentará a continuación busca indagar desde una mirada retrospectiva en el proceso de formación de un diseñador, ya que se considera que éste puede generar una reflexión sobre qué define a los diseñadores y qué no, y sobre si aquellos que realizan esta retrospectiva se consideran a sí mismos diseñadores o no luego de pasar años adquiriendo conocimientos y herramientas en la materia.

Y es, por medio de un relato autobiográfico creado de forma colectiva, como ejercicio retrospectivo e introspectivo, que se pueden plasmar las realidades de los diseñadores desde sus propias vivencias como estudiantes y, por medio de la narrativa gráfica, específicamente la novela gráfica, se pueden retratar visualmente estas experiencias y pensamientos de una forma amena y de fácil entendimiento para un público general y, también, para los mismos implicados en el mundo del Diseño, ya sean estos profesionales ya formados o estudiantes.

MARCO TEÓRICO

SOBRE EL DISEÑO

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Si buscamos una definición de lo que es el Diseño, nos podemos encontrar con que no hay criterios claros sobre cómo evaluar un diseño o un diseñador mismo, probablemente porque no se acaba de entender lo que realmente es el Diseño (Zimmerman, 1998). De hecho, la definición de Diseño se reconstruye constante y conscientemente, pero también se descentra, se dispersa y se desorganiza (Julier, 2013), y es que el Diseño, como disciplina, arte o profesión, es un campo relativamente nuevo en comparación con otros ámbitos como lo son, por ejemplo, la Arquitectura y las Bellas Artes, pues es sólo desde el siglo XIX, con la Revolución Industrial, que hablamos del Diseño como “lo conocemos” hoy en día. Además de que sus movimientos no se encuentran separados a lo que ocurre en el contexto sociocultural (López-León, 2019).

Rodio (2006) en *Diseño: Teoría y Reflexión* toma como su primera premisa válida que “el Diseño es una actividad disciplinar”, pues ésta posee los aspectos indispensables para la ciencia o la disciplina propuestos por Sigfried Maser (1972. Citado por Bürdek, 1994): una finalidad, la cual es la formulación de conceptos y propuestas válidos para la disciplina; un objeto, que son la materia y sujeto de la disciplina; y un método, el proceso que permite verificar las relaciones entre los conceptos y establece la validez de las propuestas.

SE PUEDE DECIR QUE EL DISEÑO NO ES UNA NOCIÓN DE FÁCIL COMPREENSIÓN A PARTIR DE ESQUEMAS TRADICIONALES QUE EXISTEN EN LA ORGANIZACIÓN ACADÉMICA, LA CUAL TIENDE A SEPARAR LAS DISCIPLINAS DEL CAMPO ARTÍSTICO/HUMANÍSTICO DE LAS DE TIPO CIENTÍFICO/TECNOLÓGICO, PUES EL DISEÑO, COMO DISCIPLINA, ES UNA DE LAS POCAS DEL MUNDO ACTUAL QUE TIENDE UN PUENTE ENTRE AMBAS ÁREAS DEL CONOCIMIENTO.
(CAMPI, 2019)

Muchas veces se piensa el Diseño como una búsqueda por la “belleza” de las cosas, aunque en realidad esta disciplina implique mucho más que eso. Campi (2019) en *¿Qué es el Diseño?*, comenta que “si a mucha gente le cuesta entender qué es el Diseño es porque ignora el complicado proceso que se encuentra detrás de cualquier objeto de nuestra vida cotidiana”.

Fuera de esta “búsqueda por la belleza” mencionada anteriormente, el Diseño se puede encontrar muy ligado al arte, incluso Jorge Filippis (2011) en su *Glosario del diseño*, lo define como “un arte dirigido a resolver problemas”, y muchas veces se puede hablar de un “arte de diseñar”. De hecho, a menudo el artista y el diseñador tienden a confundirse, porque, según Munari (1971) “en el pasado no existía esta distinción” y, también, porque existen artistas que pretenden crear lo que ellos denominan como “objetos de diseño” como una forma de modernizarse. Sin embargo, Wong (2014) en *Fundamentos del diseño*, señala una diferencia sustancial al mencionar que “a diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (p. 41), por lo cual, la obra del diseñador se justifica a sí misma antes de quedar sujeta a interpretaciones (como es el caso del arte).

¿QUÉ SE SABE SOBRE EL DISEÑO?

Con la finalidad de indagar en la visión que se tiene del Diseño fuera de las definiciones ofrecidas desde la academia, se realizó un levantamiento de información por medio de encuestas abiertas de elaboración propia* tanto a estudiantes dentro y fuera de Campus Lo Contador (usado como punto de referencia al encontrarse ahí la Escuela de Diseño UC) como a transeúntes escogidos de forma aleatoria.

A continuación, se presenta un resumen de los puntos comunes encontrados dentro de las respuestas** y la cantidad de veces que se mencionan y/o se insinúan, divididos según si poseen relación con el campus o no, con el objetivo de visualizar la existencia de conceptos compartidos.

ENCUESTA: ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Dentro de Campus Lo Contador

(Personas encuestadas presencialmente +
Respuestas en muro de graffiti)

“Solución de problemas” (13)

“Materialización de ideas” (5)

“Es todo” (5)

“Disciplina multidisciplinaria” (4)

“La base de las cosas” (4)

“Sufrimiento” (3)

“No sé” (3)

“Comunicación/Expresión” (2)

“Algo egoísta” (2)

“Arte funcional” (1)

Fuera de Campus Lo Contador

(Personas encuestadas presencialmente +
Respuestas en formulario en línea)

“Comunicación/Expresión” (5)

“No sé” (3)

“Proyección de objetos” (2)

“Solución de problemas” (2)

“Algo importante” (1)

“Materialización de ideas” (1)

“Algo estético” (1)

“La base de las cosas” (1)

(*) DETALLE DE LAS ENCUESTAS DISPONIBLE EN ANEXOS.

(**) ALGUNOS DE LOS ENCUESTADOS PRESENTARON MÁS DE UNA IDEA DENTRO DE SU RESPUESTA.

¿QUÉ ES EL DISEÑO?



¿QUÉ SON LOS DISEÑADORES?

Al igual que la definición del Diseño, la definición del diseñador también es incierta, de hecho, según Norman Potter (1989), “todo ser humano es un diseñador” y, según Jorge Filippis (2011), este es sólo una “persona que diseña”. La simplicidad de estas definiciones puede deberse a que el diseñador, desde su nacimiento, ha registrado una sucesiva mutación desde artesano a empresario pasando por los estadios de artista, técnico, científico, sociólogo, economista y quizás filósofo, y es que éste aparece (al igual que el Diseño) en la Revolución Industrial, en una sociedad que necesitaba de un personaje que condensara conocimientos de las necesidades humanas, la producción tecnológica y el arte, además de poseer una capacidad inventiva y de adelantarse a configuraciones y usos (Rodio, 2006).

Sin embargo, aunque lo mencionado anteriormente puede dar a creer que el ser diseñador es sólo proyectar en cualquier disciplina donde esto se requiera, según Guy Julier (2013): “se puede decir que el término diseño se halla íntimamente entrelazado con el proceso histórico de profesionalización de su práctica, pues fue importante que se reconociera como un ejercicio que requería una educación y una formación específicas para adquirir unos niveles mínimos de conocimiento, intelecto y habilidad” (p. 66), es decir, quizás para ser diseñador se requiera mucho más que el sólo diseñar.

De hecho, se puede decir que, un buen diseño, es la mejor expresión de “algo”, por lo mismo, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese “algo” sea creado, no sólo estética, sino también funcional, mientras refleja el gusto de su época (Wong, 2014), es más, una actividad fundamental para ellos son la ideación y ejecución de un proyecto mediante una metodología específica, y su capacidad de integrar variables de la cultura visual con otras procedentes de la ciencia y la tecnología (Campi, 2020).

A partir de lo mencionado anteriormente, se entiende que el diseñador engloba conocimientos en diversas disciplinas y debe recorrer sus campos en un sentido horizontal, por esto mismo, Potter (1989) sugiere que “tiene mucho sentido común que un trabajador creativo (en este caso, diseñador) siga siendo siempre un humilde estudiante de su materia” (p. 17) y, con la palabra “estudiante”, el autor se refiere a aquellos que se interrogan sobre lo que hacen y se preguntan el por qué. Es decir, tiene mucho sentido que parte de la identidad del diseñador se encuentra en siempre mantener una actitud interrogativa y, fuera de toda la educación mencionada anteriormente, también la identidad se encuentra en ser una persona capaz de imaginar soluciones a los problemas que se le vayan planteando.



Fig. 1. Edificio Escuela de Diseño UC. Cristóbal Palma (2010)

ESCUELAS DE DISEÑO

Al profesionalizarse el Diseño como una disciplina, se generó la necesidad de instituciones que brindaran la educación requerida para la formación de diseñadores. Según Richard Buchanan (citado por Campi, 2020), a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX, la actividad del diseñador estaba considerada como la adquisición de un oficio y el modelo de aprendizaje se inspiraban en los oficios artísticos donde se desarrollaba la práctica en un taller y se transmitía de maestro a alumno, mientras que, para la década de 1960, el profesor ya no enseña la adquisición de técnicas manuales, sino el ejercicio simulado de una práctica profesional, donde los talleres adquieren un carácter más experimental que finalista y, desde la década de 1980 hasta nuestros días, la investigación pasa a ser un elemento central de la disciplina y se considera que el ámbito más idóneo para la formación del diseñador es el de la universidad (p. 115-117).

Si bien el aprendizaje de los diseñadores comienza desde un ámbito académico, no se puede negar que este proceso se desarrolla durante toda la vida, en la cual, como se mencionó con anterioridad, el diseñador se debe mantener siempre como estudiante. Como menciona Campi (2020), “lo primero que tiene que hacer el aspirante a diseñador es desarrollar una cierta capacidad de autoaprendizaje o autonomía personal y entender la escuela como un lugar donde se ofrecen oportunidades más o menos afortunadas de adquirir y poner en práctica nuevos conocimientos” (p. 114). Es decir, el diseñador, a pesar de pasar por una educación académica superior, debe mantenerse autodidacta.

AL SER EL AUTODIDACTISMO UNA CARACTERÍSTICA DE LA DISCIPLINA DEL DISEÑO, EXISTE LA POSIBILIDAD DE SER O CONSIDERARSE DISEÑADOR SIN HABER PASADO POR UNA ESCUELA, YA SEA POR FALTA DE ACCESO A INSTITUCIONES, PROGRAMAS O POR GUSTO PERSONAL (RODRÍGUEZ, 2019) Y, GRACIAS AL FÁCIL ACCESO A LA INFORMACIÓN BRINDADO POR LA INTERNET EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, ESTO PUEDE HABERSE NORMALIZADO AÚN MÁS.

SOBRE LA IDENTIDAD

LA IDENTIDAD INDIVIDUAL Y COLECTIVA

Según la Real Academia de la Lengua Española, la identidad se puede definir como un “Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás” o como la “Conciencia que una persona o colectividad tiene de ser ella misma y distinta a las demás”. Es decir, el concepto de Identidad puede responder a las preguntas sobre “quienes somos” y “quienes creemos que somos” con respecto a los demás, incluso nos puede brindar respuestas sobre “quienes NO somos”.

Según Carlos Yáñez (2014): “La identidad es un sí mismo de elementos estables permanentes, que huye de los procesos o cambios en el tiempo y los contextos, que privilegia la materia en relación con la forma, y que remite a una dimensión originaria, a una esencia por naturaleza; se erige como garantía de verdad y explicación de la realidad en sus relaciones” (p. 18). En otras palabras, lo que conocemos como “Identidad” se puede definir como las partes estables de nuestro ser (y, por consiguiente, nuestro no-ser).

El origen de esta identidad de los sujetos se da a partir de una primera clasificación genérica, sobre la cual se conjugan otros elementos de la identidad como derivados de la pertenencia real y subjetiva de estos. La identidad se nutre

también de la adscripción a grupos definidos por todo lo que agrupa o separa a los individuos en la afinidad y en la diferencia (Lagarde, 1990).

Es de esta adscripción a grupos que nace lo que se puede denominar como una “identidad colectiva”, conformada por el conjunto de creencias compartidas por una sociedad que implican una visión de sí misma como “nosotros”, es decir, una autorepresentación de “nosotros mismos” como estos y no otros (Cabrera, 2004).

Es por esto último que lo que llamamos “identidad individual” no es más que el producto de la identidad colectiva pues, en la medida en que los individuos interactúan en diferentes grupos, la identidad se convierte en la encrucijada de los diferentes moldes simbólicos a los que se expone, diversificando y volviendo aún más compleja su propia autopresentación (García y Sánchez, 2004. Citado por Juárez, 2012).

Finalmente, la identidad (tanto individual como colectiva) se encuentra ligada a la interacción con el entorno, a los cambios que este pudiera presentar y a la mantención de ciertas características arraigadas en el ser a pesar de asunción de nuevos roles y el dejar de lado otros.

CRISIS EN LA IDENTIDAD: AUTOIMAGEN Y SÍNDROME DEL IMPOSTOR

Cuando hablamos de una crisis de identidad, nos referimos a la pérdida de aquello que “nos vuelve nosotros mismos”, es decir, la pérdida de los referentes del ser en cuanto a intereses y creencias, lo que puede llevar al borde de creer que nada en absoluto tiene estricta importancia (Taylor, 1996). Las situaciones de cambio en el entorno/contexto de un ser, además de aprendizajes/descubrimientos nuevos pueden desencadenar una crisis en la identidad de las personas al mover aquello que conforma las bases de su ser y que, por consiguiente, podría afectar también su autoimagen.

Retomando la definición de la RAE con respecto a la Identidad, es correcto afirmar que esta se conforma por dos elementos: el “quién soy” y el “quién CREO que soy”, siendo este último elemento lo que podemos denominar “autoimagen”, la cual es básicamente la forma en que un individuo se ve a sí mismo, ya sea por medio de aspectos físicos o por aquellos que han sido internalizados a partir de sus vivencias e interacciones con otros (Buitrago & Sáenz, 2021). Es de esta internalización que nace la que consideraremos como una “crisis de identidad”, el llamado Síndrome o Fenómeno del impostor.

Según la Real Academia de la Lengua Española, un impostor se puede definir como una “persona que se hace pasar por quien

no es”, es decir, una persona cuya identidad constituye una falsedad. Cuando hablamos del Síndrome del Impostor, hablamos de un fenómeno psicológico en donde el individuo externaliza su éxito, atribuyendo este a factores como podrían ser la suerte, e internaliza sólo el fracaso (Fernández & Bermúdez, 1998). Es decir, las personas que sufren de este síndrome no se creen merecedoras de sus éxitos y creen que sus capacidades son constante e injustificadamente sobreestimadas por los otros, además de que están constantemente preocupados de ser “descubiertos” en lo que ellos consideran una farsa (Clance, 1985. Citado por Fernández & Bermúdez, 2000).

Según Pauline Clance, “el Síndrome del Impostor es definido como un sentimiento intenso de falsedad o falta de autenticidad con respecto a la autoimagen de competencia, experimentado por personas con una apreciable historia de éxitos” (1985. Citado por Fernández & Bermúdez, 2000. P. 116), por lo cual, haciendo énfasis en la palabra “competencia”, no sería de extrañar que los contextos competitivos, como podría el ambiente universitario, sean predilectos para el desarrollo de este fenómeno.



AL RESCATE DE LA IDENTIDAD

La Identidad humana no es más que una historia de vida, con escenas, ambientes, tramas, personajes y argumentos. Las personas en reconstruyen el pasado, perciben el presente y anticipan el futuro por medio de una historia identitaria internalizada, una narrativa integradora que provee de unidad y propósito a la vida. (McAdams, 1996. Citado por Guitart, 2012).

Como forma de “rescatar” una Identidad que ha entrado en crisis, o que necesita un recordatorio sobre sí misma, sobre quién es y sobre lo que le ha llevado a ser quién es, se puede recurrir a diferentes metodologías y/o herramientas que permitirán no sólo observar los cambios en una persona/colectividad, sino que también pueden dar cuenta sobre movimientos en su entorno que, finalmente, contribuirán a su continua formación y deformación.

En primera instancia, nos encontramos con el retrato. Si bien este se puede entender como la imagen (hablando de forma literal) de un individuo, y el autorretrato, como la imagen del individuo hecha por este mismo, el retrato también es definido por la Real Academia de la Lengua Española como la “descripción de las cualidades físicas o morales de una persona” o también como la “combinación de la descripción de los rasgos externos e internos de una persona”, es decir, el concepto comprende mucho más allá de la mera superficie.

El retrato o autorretrato, pueden ser llevados a cabo mediante un autorregistro, el cual, como su nombre lo indica, es un registro que el usuario puede llevar de sí mismo, ya sea de forma casual (como podría ser la publicación en redes sociales) o de forma mucho más estructurada, como es el uso que se le da en terapias cognitivo-conductuales (TCC), donde el paciente recoge información de sí mismo durante el día y se identifican los factores que incrementan su malestar, para así analizar el grado de dominio y agrado de las actividades llevadas a cabo, y finalmente cuestionar las cogniciones que surgen durante estos acontecimientos (Ruiz et al., 2012).

En cuanto a lo anterior, nos encontramos con la autoetnografía, “un método de investigación cualitativo en el que la persona que investiga y su entorno cultural se convierten en el objeto principal de la investigación” (Ellis y Bochner, 2003. Citado en Serrano-Miguel. 2022, p. 5). Incluso se puede entender como una mezcla entre la etnografía y el relato autobiográfico, donde (entendiendo el concepto de autobiografía) se realiza una mirada retrospectiva hacia la propia subjetividad, aunque inserta en un contexto histórico, social y político.

Fig. 2. Quinto diario de vida. Colección de Museo de la Memoria y los Derechos Humanos.

SOBRE LA AUTOBIOGRAFÍA Y EL RELATO REFERENCIAL

De forma etimológica, la autobiografía corresponde a la “escritura de la vida de uno mismo”, sin embargo, El Pacto Autobiográfico de Phillipe Lejeune (1975), establece que ésta no sólo es la biografía de una persona escrita por ella misma, pues esta definición deja fuera la personalidad del autor, ya que en su pacto se estipula que la autobiografía es un “relato retrospectivo en prosa que una persona real hace de su propia existencia, poniendo énfasis en su vida individual y, en particular, en la historia de su personalidad” (p. 50), en otras palabras, más que contar la historia de una vida, se cuenta la historia de cómo se llegó a esa vida (entendiendo que la vida/identidad de una persona es algo que se va moldeando y evolucionando a lo largo del tiempo).

Tanto la autobiografía como la biografía son textos referenciales, pues estos aportan información de la realidad que puede verificarse y se oponen a las formas de ficción (la novela), sin embargo, “su fin no es la mera verosimilitud sino el parecido a lo real: no el efecto de realidad, sino la imagen de lo real” (Lejeune. 1975, p. 76) y, por lo mismo, existen las novelas y ficciones autobiográficas.

En las novelas de corte autobiográfico, a diferencia de la autobiografía, existen diferentes graduaciones en cuanto a la identidad entre personaje, narrador y autor. En estas el lector puede sospechar de una identidad entre el autor y el personaje que el mismo autor prefiere negar o, al menos, no afirmar, y es esto lo que finalmente separa este tipo de novela de la autobiografía como tal, pues el personaje-

narrador puede ser un calco del autor, pero no existe más conexión entre ambas identidades que la “sospecha” por parte del lector.

Si bien es la identidad la que separa la autobiografía/texto referencial de la novela, lo que va a separar la autobiografía de la biografía (a pesar de ser ambos textos referenciales) es lo que se llama el “parecido”, o sea, aquí el autor no es el narrador, sino que la identidad del personaje es un modelo que, por su parecido a la realidad, confirma esta identidad.

Mientras que en la biografía el parecido sostiene la identidad, en la autobiografía es la identidad la que sostiene el parecido, pues el pacto autobiográfico, presentado por Lejeune (1975) en su ensayo, es la afirmación en el texto de la identidad del nombre/autor con la del personaje, ya sea de forma implícita empleando títulos o compromisos por parte del narrador, o de forma explícita, cuando el narrador-personaje posee el mismo nombre del autor.

Junto con el pacto autobiográfico, Phillipe Lejeune (1975) también nos presenta otro pacto: el pacto referencial, correspondiente a los textos referenciales mencionados anteriormente, que define el campo de lo real al que se apunta y el grado de parecido al que el texto aspira. Y, como ambos pactos son coextensivos, es muy difícil disociarles, el “yo, el abajo firmante” se convierte en un “juro decir la verdad y nada más que la verdad”, aunque esta verdad mencionada se restringe sólo a lo posible, es decir, ésta siempre se encontrará sujeta a la subjetividad de quien la declara y dejará margen a olvidos, errores y deformaciones.



Fig. 3. Portada de El pacto autobiográfico y otros estudios. Phillipe Lejeune (1975).

SOBRE LA NARRACIÓN GRÁFICA

EL ARTE SECUENCIAL COMO MEDIO DE EXPRESIÓN

La narración gráfica es una descripción genérica para cualquier narrativa que se sirve de la imagen para la transmisión de ideas (Eisner, 1996), sin embargo, si ahondamos mucho más dentro de este concepto, encontraremos con el concepto de los cómics, historietas o tebeos.

Según Will Eisner (1985), el cómic puede ser entendido como "Arte secuencial", o sea, un "engranaje de imágenes que configuran una secuencia" (Eisner. 1996, p. 6). Aunque esta definición no deja de ser muy amplia, puesto que la animación tradicional también puede ser considerada arte secuencial. Scott McCloud (1993) en su libro *Understanding comics* propone una ampliación al entendimiento inicial de Eisner al mencionar que los comics son "ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada" (p. 9), es decir, que los cómics son un entramado secuencial que

contempla tanto la imagen como la palabra escrita (o dibujada) para funcionar.

La importancia de la utilización de los cómics como medio de expresión radica en el poco entendimiento que tenemos los seres humanos de la subjetividad de las demás personas por más que intentemos comunicarnos con ellos, puesto que "sólo con la palabra, el autor dirige la imaginación del lector. (Mientras que) En los cómics, al lector se le da lo imaginado. Una vez dibujada, una imagen se convierte en una exposición precisa que no requiere mayor interpretación" (Eisner. 1985, p. 124).

En el cómic, las voces individuales tienen una oportunidad de ser escuchadas. El cómic da la bienvenida a cualquier escritor o artista en su mundo, que está tan al alcance como un lápiz y papel (McCloud, 1993).

"EL ARTE DE LA HISTORIETA CONSISTE EN MOSTRAR LA CONDUCTA HUMANA DE MANERA RECONOCIBLE."
-WILL EISNER (1996, P. 17)



Fig. 4. Cómic. @porliniers (2018)

¿CÓMIC O NOVELA GRÁFICA?

Si bien la novela gráfica cae dentro de la categoría del cómic, existe una diferencia sustancial en donde “históricamente, los cómics se han dedicado a narraciones breves o a relatar episodios de breve pero intensa duración” (Eisner, 1985, p. 143), mientras que la novela gráfica se podría ver como un movimiento artístico dentro del mismo mundo del cómic, donde las obras de los autores pertenecientes a este movimiento se caracterizarían por un objetivo común (Gómez, 2013): “la legitimación del cómic como un vehículo válido para la expresión artística y, por tanto, digno de ser considerado una manifestación cultural del pleno derecho” (Gómez, 2013, p. 81).

Este aparente objetivo de la novela gráfica se ve reflejado principalmente en la extensión de los relatos que las componen, los cuales son de carácter continuo e incluso divididos en tomos, además de poseer temáticas mucho más “maduras” o serias, cosa que acercaría a este medio mucho más a lo que se conoce como una novela literaria.

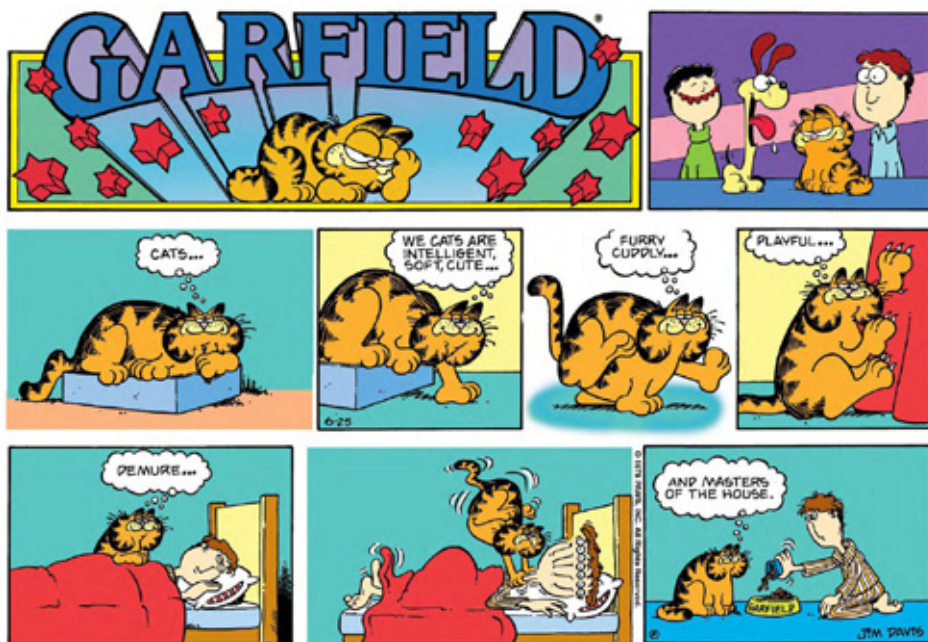


Fig. 5. Cómic Garfield. Jim Davis (1978)

Fig. 6. Página de Persépolis. Marjane Satrapi (2000)

FORMULACIÓN DEL PROYECTO

QUÉ

Autobiografía colectiva, plasmada en formato de novela gráfica, que retrata la experiencia de estudiantes dentro de una Escuela de Diseño en su búsqueda por convertirse en diseñadores y por comprender qué significa el Diseño.

POR QUÉ

Si bien existen definiciones de Diseño y diseñador desde la academia, siguen existiendo ciertas incertidumbres entre el público general y en los mismos estudiantes de Diseño con respecto a lo que define al Diseño, los diseñadores, y sus prácticas. Y con respecto a esto, se consideran importantes el interrogar e interrogarse personalmente, el reflexionar respecto a la propia identidad como Ser en el mundo del Diseño.

PARA QUÉ

Para proporcionar a los lectores un entendimiento y reflexión sobre el Diseño y qué es lo que vuelve diseñador a un diseñador, desde una mirada “interna” de esta carrera y por medio de relatos autobiográficos recopilados de estudiantes.

OBJETIVO GENERAL

A TRAVÉS DE LA NARRACIÓN GRÁFICA Y EL RELATO AUTOBIOGRÁFICO, DAR A CONOCER EL MUNDO DEL DISEÑO DESDE LA EXPERIENCIA DE LOS MISMOS ESTUDIANTES DE DISEÑO.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- DESARROLLAR HISTORIETAS QUE SINTETICEN TANTO RELATOS PROPIOS COMO RECOPIADOS DE ESTUDIANTES DE DISEÑO.
- 2.- IDENTIFICAR, EN LOS RELATOS RECOPIADOS, FENÓMENOS, VICIOS Y/O MALAS PRÁCTICAS DENTRO DE UNA ESCUELA DE DISEÑO.
- 3.- GENERAR UN ESPACIO PARA LA IDENTIFICACIÓN Y REFLEXIÓN EN TORNO AL APRENDIZAJE DEL DISEÑO.
- 4.- DISEÑAR UNA ESTRATEGIA DE DIFUSIÓN DE LAS HISTORIETAS HACIA LOS USUARIOS QUE FACILITE LA LECTURA EN INCENTIVE EL APOORTE DE MATERIAL PARA LA EXPANSIÓN Y SOSTENIBILIDAD DEL PROYECTO A LARGO PLAZO.

INDICADORES DE OBJETIVOS VERIFICABLES

Colección de historietas terminadas que conformarán la novela gráfica inserta en un tomo one-shot impreso.

Incorporación de estos temas dentro de la narrativa.

Utilización de focus group que proporcionen una retroalimentación luego de la lectura de las historietas.

Formación de una comunidad que sigue el proyecto, lo difunde y aporta para este.

USUARIO

EL ESTUDIANTE DE DISEÑO

Este proyecto se encuentra principalmente dirigido a estudiantes de Diseño: Aquellos que llevan poco tiempo adentrándose en el mundo del Diseño y que suelen provenir desde ambientes relativamente alejados de este mencionado mundo, especialmente del que se encuentra específicamente dentro de una escuela de Diseño, donde se pueden presentar confusiones o sesgos referidos al “arte de diseñar” y de donde, incluso, puede generarse esta última definición tan vaga.

La razón para escoger a los mismos estudiantes como usuario es que no sólo se busca la comprensión por parte del lector de una subjetividad nacida desde la colectividad, sino que también se busca que los lectores se identifiquen y se pueda generar una reflexión en torno al mundo dentro de una escuela de Diseño y al camino que debe recorrer un diseñador para convertirse en diseñador.

CONTEXTO

Según García Garrido (2019) “la disciplina del diseño tiene un hándicap [...] que le impide desarrollar todo su potencial, debido precisamente a su competencia en todos los ámbitos de nuestra sociedad. Su carácter transversal le incorpora en las necesidades de innumerables disciplinas” (p. 2), es decir, la misma versatilidad del diseño (como disciplina integral) puede generar confusiones al momento de entender al Diseño y, muchas veces, el público general entiende el diseño sólo en sus formas gráfica, industrial, de interiores o de moda, las cuales, podría decirse, que son las más extendidas en el imaginario colectivo. De hecho, la implicación de que el diseño es una disciplina transversal “no se corresponde con la colaboración habitual de los diseñadores en proyectos que no sean orientados directamente a la creación gráfica, de producto o cualquiera de sus especializaciones” (García Garrido. 2019, p. 2), en otras palabras, se suele subestimar la competencia de los diseñadores en cuanto a otras labores que no sean la creación de “cosas” específicas y tangibles.

Es en esta misma subestimación de competencias que los diseñadores también se encuentran sujetos a cierta confusión al momento de ser definidos como tal, puesto que se considera muchas veces que el diseñador es quien, valga la redundancia, hace diseño y posee aptitudes artísticas, más que ser una persona que, además de tener conocimientos técnicos y una visión estética, también poseen la capacidad de detectar los problemas y oportunidades presentes en diferentes ámbitos de la sociedad, los cuales son los que, finalmente, propiciarán el inicio de cualquier proyecto.



Fig. 7. Grupo de trabajo. Konformix

REFERENTES

SI VOS NO LAS TOMÁS Y LOS NIÑOS
SE QUEDAN EN CASA...ES UNA PESADILLA



MAITENA

Historietista argentina destacada por dar una mirada humorística y sin censura a problemáticas de mujeres comunes. Pasando por viñetas sobre maternidad, relaciones de pareja, el envejecimiento, entre otros, hasta la crítica hacia las frivolidades presentes en mujeres y el machismo.

Se rescata el uso de la viñeta como medio de crear un retrato irónico sobre las mujeres contemporáneas y dar paso a la reflexión e identificación respecto a las temáticas abordadas.

RELEVANTE PARA OBJETIVOS 2 Y 3.



"MAUS" (1986-1991) - ART SPIEGELMAN

Novela de carácter biográfico sobre la vida del padre del autor como sobreviviente del holocausto durante la Segunda guerra mundial. Se destaca el uso de la narrativa gráfica como medio para el relato referencial que contempla tanto el relato biográfico del padre, como el relato con tintes autobiográficos del mismo autor al incluir, dentro de una línea narrativa que da saltos entre el pasado y el presente.

Otro punto a destacar es la separación de "lo real" que se da por medio de la representación de personas reales como ratones antropomórficos.

RELEVANTE PARA OBJETIVO 1.



"PERSÉPOLIS" (2000) - MARJANE SATRAPI

Novela gráfica autobiográfica de la misma autora, narra la historia de su vida y su personalidad, desde su niñez durante la Revolución islámica en Irán hasta su difícil entrada a la adultez en Europa.

Se destaca narración gráfica autobiográfica y la visibilización que se da a la vida y búsqueda de pertenencia de la misma autora, cuya identidad personal no terminaba de encajar con el mundo que la rodeaba.

RELEVANTE PARA OBJETIVO 1.



"RELATOS DE UNA MUJER BORRACHA" (2016) - MARTINA CAÑAS

Nace como un fanpage que, por medio de relatos subidos por su propia creadora, se incentivaba a que mujeres tuvieran un espacio para contar sus propios relatos de cuando se encontraban en estado de ebriedad. Posteriormente, estos relatos originalmente publicados en redes sociales, se recopilaban en diferentes libros.

Se destaca el uso de redes sociales como medio para la publicación de relatos personales que finalmente dan lugar a la identificación entre sus lectores y al intercambio de experiencias entre estos mismos, creando así una comunidad virtual.

RELEVANTE PARA OBJETIVOS 3 Y 4.



"#YENIJUEVES" - CHRISTOPHER BAST

Serie de cómics de 4 viñetas (aunque existen algunos más extensos) publicados en redes sociales, principalmente en Instagram, que relatan las vivencias de Yeni, una chica universitaria de cabello rosado basada, en sus inicios, en una compañera del autor. Estos cómics son en su mayoría auto conclusivos, sin embargo, existen también algunos que responden al argumento de una historia mucho más amplia.

Se destaca el uso del formato de 2x2 cuadros para los cómics, el cual responde principalmente al formato utilizado por Instagram para sus publicaciones, además del diseño de personajes que rescata ciertos rasgos de las personas en las que se basan para la creación de una identidad ficticia completamente nueva.

RELEVANTE PARA OBJETIVOS 1, 3 Y 4.

ANTECEDENTES



"EN PAÍS AJENO" (2016)

ROSARIO SCHMIDT JONSON
PROYECTO DE TÍTULO PARA DISEÑO UC

Colección de viñetas de humor gráfico que buscan dar a conocer la idiosincrasia chilena a inmigrantes latinoamericanos en Chile. Se destaca como antecedente la metodología de recopilación de testimonios como material para el desarrollo de las viñetas, la cual se dio por medio de entrevistas semi estructuradas presenciales y una "modalidad anónima" que consistió en la creación de un fanpage de Facebook donde los usuarios podrían compartir sus experiencias.



"DÍAS NUBLADOS" (2018)

JAVIERA ROMERO
PROYECTO DE TÍTULO PARA DISEÑO UC

Novela de Medicina Gráfica que, a través de la ilustración y el dibujo, registra y transforma experiencias en torno al Trastorno de Ansiedad Social. Se destaca como antecedente su metodología de levantamiento de información, donde se entrevistaba a personas que sufren de TAS para la recopilación de relatos, los cuales eran categorizados en cuanto a patrones que se presentaban en ellos para finalmente crear una historia ficcionalizada para la novela, siendo también este método para la creación de una línea argumental un antecedente relevante.



Para todos menos para mí. Había algo de él que no me gustaba.

"(NO) ABUSES DE ESTE LIBRO" (2016) NATALI SILVA (NATICHULETA)

Novela gráfica autobiográfica de la autora. Nace a partir de sus diarios ilustrados y, a pesar de considerarse una autobiografía, establece cierta distancia entre la identidad de la autora y la narradora-personaje a modo de protección de su identidad, pues cuenta sobre un abuso sexual que sufrió por parte de la pareja de su madre y, en palabras de la autora, no deseaba revivir una y otra vez lo sucedido mientras creaba la novela, ni que su historia se prestara al morbo del lector.

Se destaca el uso que se hace de la metáfora, el humor y la ficción dentro de la autobiografía como una forma de distanciamiento (y catarsis) de acontecimientos que fueron traumáticos.



"QUINOTERAPIA" (1985) QUINO

Serie de viñetas que ilustran situaciones irónicas y muy cómicas referentes al mundo de la medicina, en todos sus rubros: psicología, odontología, medicina clínica, cirugía, etc. Se destaca como antecedente relevante la temática abordada en esta serie, pues se crea un espacio para la identificación y para la crítica hacia un rubro específico, como es el de la medicina.



"DIARIO DE UN SOLO" (2014)

CATALINA BU

Recopilación de historietas de humor gráfico que la misma autora publicaba en internet sobre la vida cotidiana de un muchacho que vive solo en la gran ciudad. Se destaca como antecedente la creación de un personaje cuyo día a día presentado como un diario de vida en formato de cómic permite la identificación con el lector.

METODOLOGÍA

La realización de este proyecto contempló principalmente dos grandes etapas, el Seminario de título y el Taller de titulación, las cuales, a su vez, fueron divididas en diferentes sub etapas que comprendieron los pasos a seguir desde la concepción hasta la elaboración del producto final, el tomo único, y su implementación.

SEMINARIO		TÍTULO	
DEFINICIÓN	PRE DESARROLLO	DESARROLLO	IMPLEMENTACIÓN
INVESTIGACIÓN INICIAL DESDE LA AUTOETNOGRAFÍA RECOPILACIÓN INICIAL DE EXPERIENCIAS DEFINICIÓN SÓLIDA INICIAL DEL PROYECTO SUSTENTO TEÓRICO	EXPLORACIÓN INICIAL DE ESTILO VISUAL Y NARRATIVO LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN ORDENAMIENTO Y SISTEMATIZACIÓN DE INFORMACIÓN	SINTETIZACIÓN Y FICCIONALIZACIÓN DE RELATOS ESCRITURA DE LA NOVELA DISEÑO DE PERSONAJES ILUSTRACIÓN DEL GUIÓN DIBUJO Y DIAGRAMACIÓN DE HISTORIETAS FINALES	ELABORACIÓN DE TOMO ÚNICO IMPRESO DIFUSIÓN DIGITAL POR MEDIO DE REDES SOCIALES

DESARROLLO DEL PROYECTO

DESARROLLO TEMPRANO

En esta primera gran etapa, la del Seminario de título, se definieron las áreas de interés para la materialización final del proyecto, además de la problemática que le seguiría desde el cuestionamiento a la propia experiencia de vida en cuanto a la carrera de diseño.

I. DEFINICIÓN DEL PROYECTO

INVESTIGACIÓN INICIAL DESDE LA AUTOETNOGRAFÍA

Al nacer el proyecto desde la experiencia y los gustos personales, se hizo un levantamiento inicial de antecedentes y referentes relacionados al mundo de la ilustración, los cómics, el diseño editorial y el autorregistro, además del reconocimiento del interés que estos generaban para así ir definiendo aún más el proyecto y problemáticas a seguir.

Se hizo, también, un reconocimiento de particularidades dentro de la propia experiencia en el día a día como estudiante de diseño y se reconoce el valor de estas vivencias como parte de la formación profesional del diseñador.

RECOPIACIÓN INICIAL DE EXPERIENCIAS

Una vez reconocido el valor de las experiencias, se hace una recopilación inicial de relatos de otros estudiantes de diseño como una forma de validación externa de las particularidades reconocidas durante la autoetnografía y se llega a la conclusión de que, como norma general, los estudiantes de diseño pasan por vivencias, cuestionamientos e inseguridades similares durante su paso por la escuela.

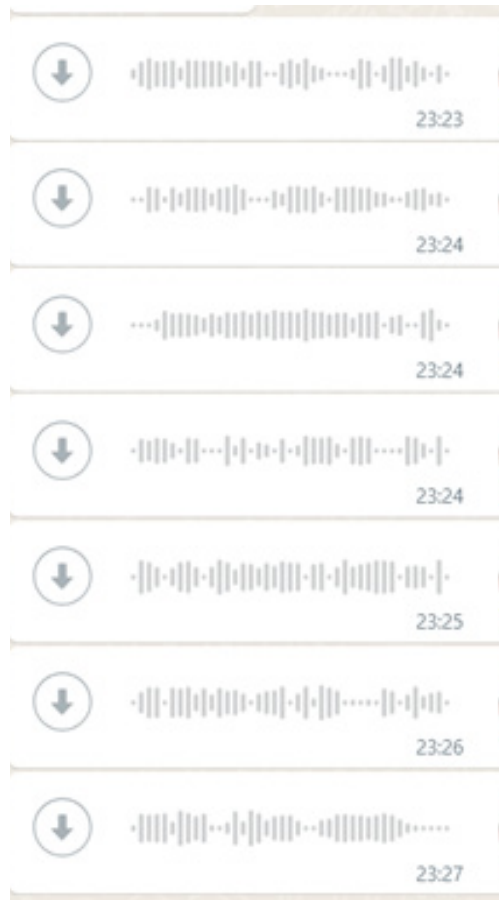


Fig. 8. Relatos enviados por medio de audio.
Elaboración propia

DEFINICIÓN SÓLIDA DEL PROYECTO Y LA NARRATIVA DE CARÁCTER AUTOBIOGRÁFICO

El proyecto se define como un relato autobiográfico que indaga en la subjetividad de estudiar diseño en búsqueda de aclaraciones sobre el mundo de los diseñadores y los cuestionamientos que se presentan durante la formación académica.

SUSTENTO TEÓRICO

Búsqueda de fuentes que sustentarán teóricamente el proyecto (papers, libros, definiciones de diccionario, etc.)

II. DESARROLLO INICIAL

EXPLORACIÓN INICIAL DE ESTILO VISUAL Y NARRATIVO

Una vez sustentada la base conceptual y teórica del proyecto, se comenzó con el trabajo de definición del estilo narrativo que llevará el proyecto, el estilo de viñetas que se utilizarán, el boceteo de algunas de las historietas, y la exploración del estilo visual de los personajes.

LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

BUZÓN DE ANÉCDOTAS

Con la finalidad de recopilar relatos por parte de estudiantes a una escala mayor, se implementó, en primer lugar, lo que se denominó como “Buzón de anécdotas”*. Este buzón fue alojado en la plataforma Microsoft Forms y se encontraba abierto a cualquier usuario que tuviera en su poder el enlace de acceso, el cual fue distribuido a los usuarios objetivo por medio de códigos QR pegados en diferentes puntos del Campus Lo Contador, y por redes sociales, específicamente, por medio de publicaciones de Instagram.

Los códigos QR eran acompañados por un anuncio en formato de viñeta, en el cual se pedía la ayuda de la comunidad estudiantil con el proyecto y se describía la finalidad del Buzón. Mientras que, los enlaces de redes sociales se compartían principalmente en Historias de Instagram que también se valían del recurso de la viñeta para llamar la atención y comunicar su finalidad.



Fig. 9. Código QR proporcionado por Microsoft Forms. Elaboración propia

(*) RESPUESTAS DISPONIBLES EN ANEXOS.

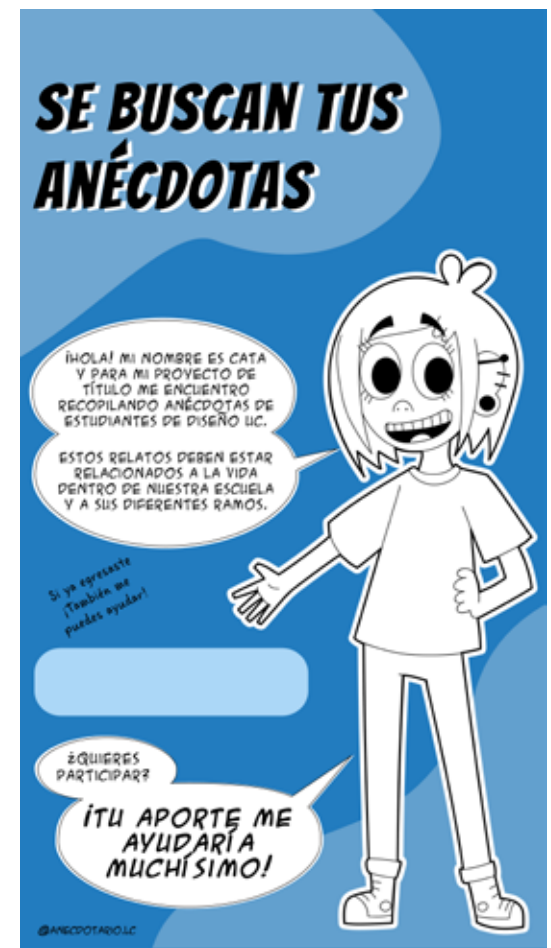


Fig. 10. Gráficas para historias de Instagram.
Elaboración propia.



Fig. 11. Perfil de Instagram utilizado para la difusión del buzón. Elaboración propia.



Fig. 12. Historia de Instagram. Elaboración propia.



Fig. 13. Publicación en Instagram. Elaboración propia



Fig. 14. Cómic para Instagram. Elaboración propia



Fig. 15. Carteles utilizados para la difusión del buzón. Elaboración propia.



SECCIONES DEL BUZÓN

¡Se buscan tus anécdotas!

¡Hola! Mi nombre es María Catalina Hernández y por motivo de mi proyecto de Título, me encuentro recopilando anécdotas de estudiantes (o egresados) de Diseño UC que se encuentren relacionadas a la Escuela y sus diferentes cursos y talleres.

Estas anécdotas pueden ser graciosas, trágicas, extrañas o, también, con un carácter de denuncia, y serán utilizadas para la creación de un relato colectivo que, finalmente, busca ser plasmado en forma de una colección de cómics.

Consentimiento informado

1. La información recopilada dentro de este formulario será utilizada dentro del contexto de un proyecto para Taller de titulación. En ningún momento se pedirán datos como nombres, género u edad para mantener el anonimato de los relatos, a menos que el/la participante decida incluirlos personalmente o quiera participar de forma mucho más profunda de este proyecto. *

☐ Estoy de acuerdo

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Da a entender a los participantes del uso con fines puramente académicos de la información que se encontraban a punto de proporcionar, además de informar sobre el compromiso de mantener el anonimato de la información y los mismos relatos.

Datos de clasificación

2. ¿En qué semestre de la carrera de Diseño te encuentras actualmente? *

Selecciona la respuesta



3. En caso de responder Ninguno ¿Cuál fue tu último taller cursado?

Escriba su respuesta

Sobre el relato

4. Primero que todo ¿En qué semestre o curso transcurre este relato? *

Escriba su respuesta

5. ¡Escribe aquí tu anécdota! *

Escriba su respuesta

Contacto

6. ¿Hay más cosas que quieras contar y quisieras participar más a fondo de este proyecto?

¡Deja aquí tu correo y conversamos!

DATOS DE CLASIFICACIÓN

Responde al compromiso de anonimato al sólo preguntar datos generales sobre el avance que han tenido los participantes respecto a la carrera de Diseño.

SOBRE EL RELATO

Corresponde al espacio disponible para que los participantes pudieran escribir sus relatos sin un límite de palabras. Esta sección también poseía una pregunta de datos de clasificación, pero esta vez, para la ubicación del relato en una línea de tiempo.

CONTACTO

Espacio para que aquellos participantes que quisieran colaborar más a profundidad con el proyecto dejaran sus correos de contacto y así organizar una entrevista personal* mucho más detallada.

(*) DETALLADO EN SECCIÓN DE ENTREVISTAS.

MURO DE GRAFFITI

Los muros de graffiti son un método de investigación cualitativo que incentivan la participación de forma natural al facilitar un espacio para comentarios casuales y anónimos sobre el contexto en el que se encuentran insertas (Martin & Hanington, 2012).

El muro de graffiti se implementó como un refuerzo de los códigos QR del Buzón de anécdotas. Esta intervención fue instalada en el edificio de la Escuela de Diseño UC, en una de las zonas más transitadas del campus, junto al llamado Patio de madera. Y, además de poseer el enlace hacia el buzón, este también ofrecía una alternativa rápida y casual para que los usuarios pudieran compartir sus relatos con respecto a tres preguntas guía: “¿Qué ha sido más bizarro que te ha pasado estudiando Diseño?”; “¿Cómo fue tu primer semestre?”; y “¿Qué expectativas tenías antes de entrar? ¿Qué ha cambiado?”.



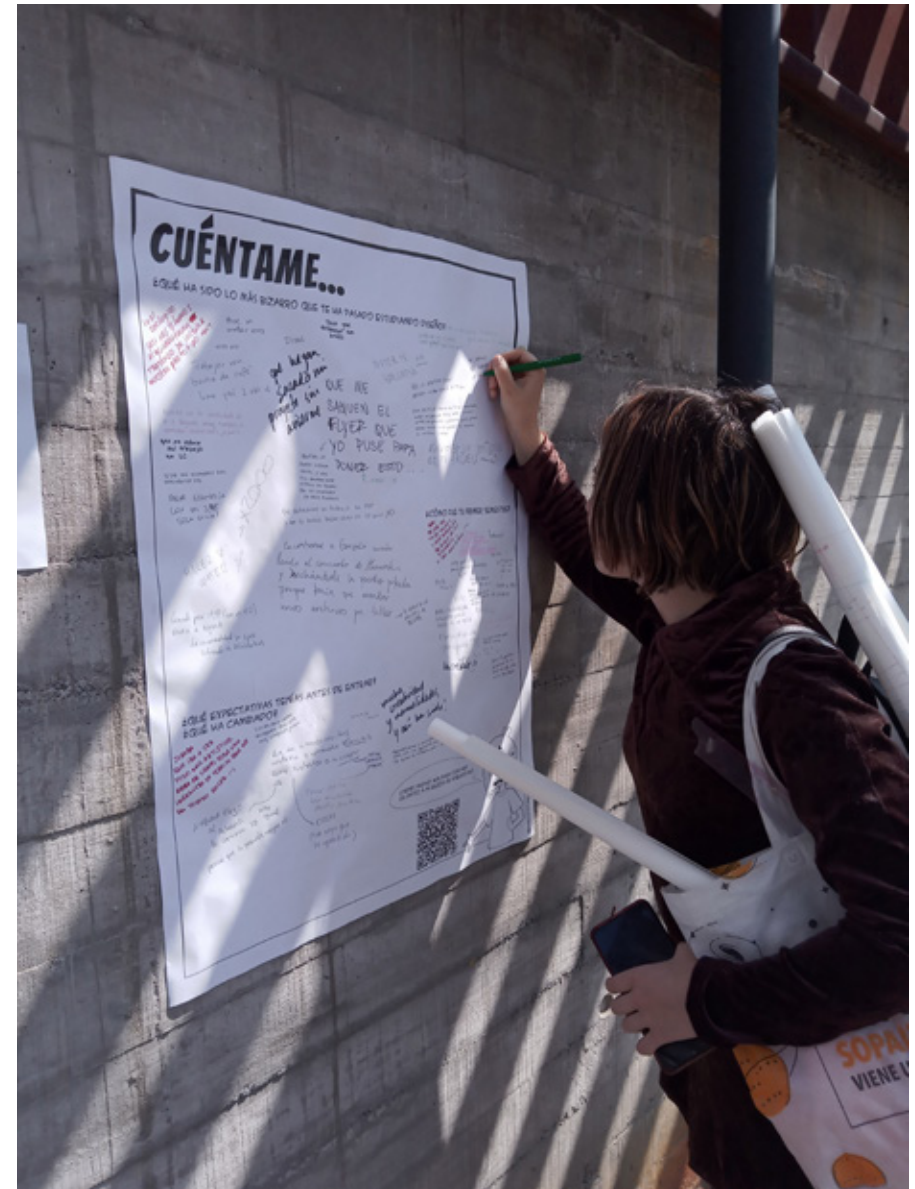


Fig. 16. Diseño del cartel. Elaboración propia.

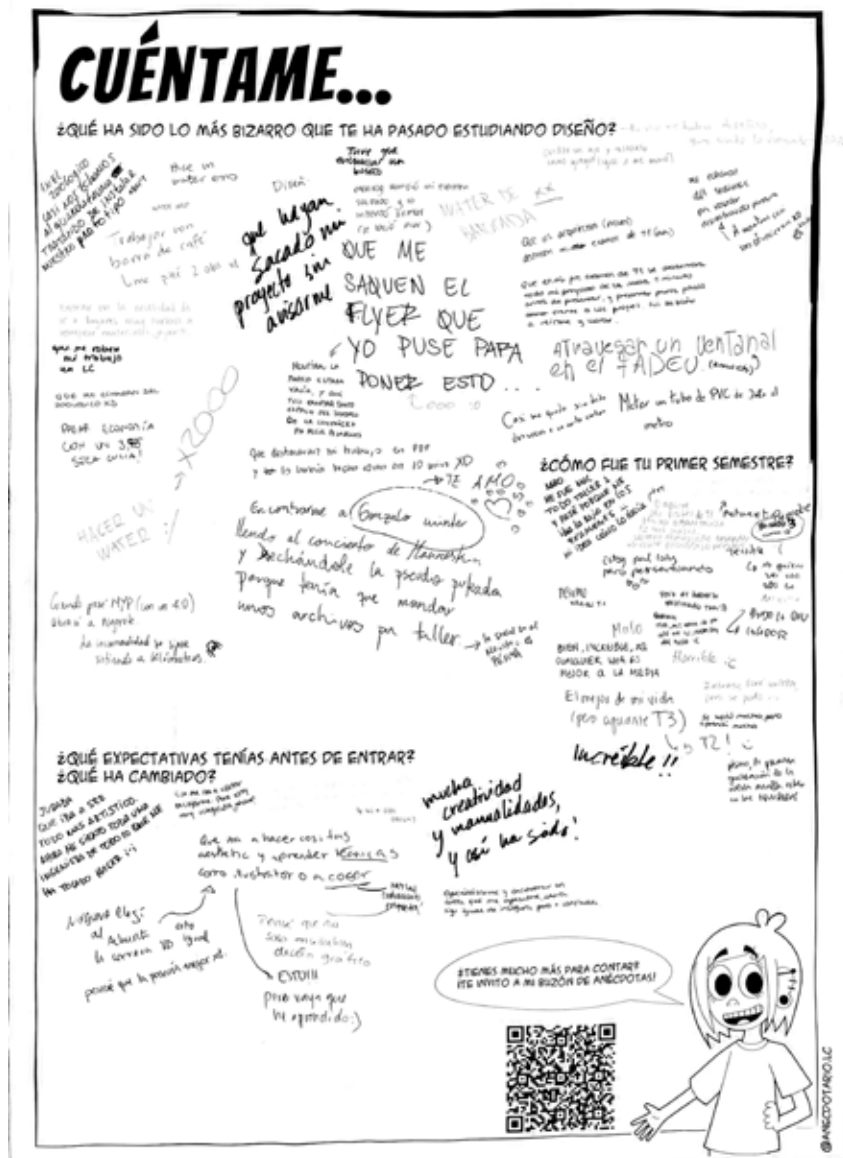


Fig. 17. Cartel escrito por estudiantes. Elaboración propia.



Fig. 18. Información relevante destacada. Elaboración propia.



Maria Catalina Hernandez Pereira
Para:



Hola!

Gracias por ofrecerte a apoyarme en mi proyecto de Título.

Quisiera saber si pudiéramos reunirnos, ya sea de forma online o presencial, para poder hacerte algunas preguntitas y también conversar con respecto a tus vivencias dentro de la escuela como estudiantes de Diseño.

Para coordinar, te dejo mi numero de wsp .

De nuevo, muchas gracias
y quedo atenta a tus comentarios.
Saludos!!

ENTREVISTAS

A los participantes que dejaron su contacto en el Buzón se les escribió con la finalidad de concretar una entrevista personal, ya fuera esta por medio de videollamada o de manera presencial según la conveniencia del participante, con el objetivo de recopilar la mayor cantidad de anécdotas que finalmente moldearían la historia y personajes del proyecto.

La entrevista semi estructurada consistió principalmente de 8 preguntas, a las cuales se le fueron uniendo más a medida que la sesiones se iban desarrollando. Cabe destacar que estas entrevistas fueron grabadas*, siempre con el previo consentimiento de la contraparte.

PAUTA DE LAS ENTREVISTAS

Se comienza la entrevista aclarando que ésta será grabada y que cualquier mención a un tercero será censurada. También se dejará claro que al entrevistado sólo se le referirá por un apodo y semestre dentro de los registros del proyecto a modo de mantener su identidad en reserva.

- 1.- ¿ME PUEDES CONTAR SOBRE EN QUÉ TE ENCUENTRAS ACTUALMENTE EN LA CARRERA?
- 2.- ¿ME PUEDES CONTAR SOBRE POR QUÉ DECIDISTE ENTRAR A ESTUDIAR DISEÑO?
- 3.- ¿QUÉ EXPECTATIVAS TENÍAS AL MOMENTO DE INGRESAR?
- 4.- ¿CÓMO HA CAMBIADO TU VISIÓN DE LA CARRERA DESDE QUE INGRESASTE HASTA ESTE PUNTO?
- 5.- ¿ME PUEDES CONTAR SOBRE TU PRIMER AÑO?
¿CÓMO FUE?
- 6.- ¿ME PUEDES CONTAR SOBRE TU SEMESTRE ACTUAL?
¿CÓMO ESTÁ SIENDO?
- 7.- ¿ME PUEDES CONTAR SOBRE TUS EXPECTATIVAS DE AQUÍ AL FUTURO?
- 8.- ¿QUISIERAS CONTARME ALGUNA COSITA EXTRA?

(*) DETALLE DE LAS ENTREVISTAS EN ANEXOS.

ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

MATRIZ DE CLASIFICACIÓN

Una vez recopilada una cierta cantidad de relatos, se procede a la clasificación* de estos, comenzando por el reconocimiento de aquellos que contienen información relevante para el proyecto, para luego ubicarlos en una "línea temporal" que comprende desde las razones que llevan al ingreso a la carrera, hasta reflexiones y expectativas hacia el futuro que surgen casi al final de esta, pasando por aquellos relatos que no se pueden ubicar de forma temporal y se quedan en una categoría general aplicable a cualquier periodo de tiempo.

SOBRE LOS RELATOS GENERALES

Aquellos relatos que no poseían indicadores del periodo de tiempo en el que transcurrieron fueron clasificados como "generales" y sólo divididos en temáticas comunes encontradas entre estos. La importancia de estos relatos atemporales es que tienen la capacidad de ser utilizados para nutrir la novela en cualquiera de sus capítulos.

(*) DETALLE DE RELATOS EN ANEXOS.

GENERAL	23	SEMESTRE V	02
RAZONES	03	SEMESTRE VI	03
EXPECTATIVAS	11	SEMESTRE VII	02
SEMESTRE I	39	SEMESTRE VIII	01
SEMESTRE II	16	SEMINARIO	06
SEMESTRE III	04	REFLEXIONES	12
SEMESTRE IV	02	EXP. FUTURAS	02

EXTRACCIÓN DE IDEAS CENTRALES

Los relatos clasificados previamente son procesados (muchos de estos relatos provienen de transcripciones literales de las entrevistas) y se extraen las ideas principales que se presentan en ellas para luego volver a clasificarlas, pero esta vez en función de si poseen un carácter negativo, positivo, curioso, gracioso, etc.

Esta última clasificación permite la construcción de nuevos relatos y la ficcionalización de estos mismos al converger en lo que finalmente se convertirá en parte de la novela.

Juraba que iba a ser más artístico. Ahora me siento toda una ingeniera de todo los que me ha tocado hacer.	"Esperaba que fuera más artístico." "Descubrí que tenía mucha más ingeniería."	
Pensé que me iba a dedicar a dibujar y pintar mucho, terminé investigando las ODS una por una.		
Que me iba a costar encajarme. Pero estoy muy integrada ahora!	"Me siento más aceptado de lo que creí"	
Ninguna, elegí al achunte la carrera.	"No sabía en qué me estaba metiendo." "No la estoy pasando tan bien como creía."	
Pensé que la pasaría mejor xd	"Esperaba hacer cosas más estéticas." "Esperaba aprender habilidades técnicas."	"No la estoy pasando tan bien como creía." "No sabía en qué me estaba metiendo." "Esperaba que fuera más artístico." "Descubrí que tenía mucha más ingeniería." "Esperaba hacer cosas más estéticas." "Esperaba aprender habilidades técnicas." "Esperaba que me enseñaran más áreas del diseño." "Mucho enfoque en lo gráfico."
Que iba a hacer cositas aesthetic y aprender técnicas como illustrator o a coser.	"Esperaba que me enseñaran más áreas del diseño." "Mucho enfoque en lo gráfico."	
Pensé que no sólo enseñaban diseño gráfico.	"Esperaba hacer hartas manualidades, y no me equivoqué."	
Mucha creatividad y manualidades y así ha sido!	"Esperaba encontrar mi camino en el diseño." "Aún no sé cuál es, pero voy confiada."	
Especializarme y encontrar un área que me apasione, ahora sigo igual de insegura, pero + confiada.	"Conocí más de la carrera al hablar con estudiantes." "Supe de lo bueno, pero también de lo malo."	
ido partió cuando fui a una charla en CC que después se derivó una marcha. Allí conocí a otras personas y ellos eran de primer mestre. Hablamos mucho y me ilusionaron bastante, para mbién me trumaron porque me dijeron que "habían pruebas per brigadas como la de 3D y la de 2D", y yo me fui anticipando sas. Me dijeron "practica tales cosas, presentación, te advierto ! MyP igual es brigo". r eso las expectativas no las tenía tan arriba por este evento.	"Esperaba encontrar mi ambiente." "Esperaba hacer conexiones."	
ida, sólo encontrarme con gente como yo. Hacer amigos, nocer gente bacán. Tener química con los profes, llevarme en, tener un ambiente sano, grato, que fuera entrete. Pasarla en, hacer conexiones...	"No tenía ni idea de en qué me estaba metiendo. Veía que hasta las personas que llevaban mucho tiempo en la carrera no tenían claro de lo que realmente estaban haciendo, pero qué si sabían que se encontraban haciendo todo tipo de cosas con diferentes herramientas. Creí que era el lugar para mí porque creía que era buena para dar soluciones. Y al final así ha sido la carrera."	"Conocí más de la carrera al hablar con estudiantes." "Supe de lo bueno, pero también de lo malo." "Vi que incluso los estudiantes no sabían bien qué era el diseño." "Los estudiantes eso sí reconocían todo lo que hacían." "Entendía la carrera como solucionar problemas y yo era buena en eso." "Esperaba hacer hartas manualidades, y no me equivoqué." "Esperaba encontrar mi ambiente." "Esperaba encontrar mi camino en el diseño." "Aún no sé cuál es, pero voy confiada." "Me siento más aceptado de lo que creí".
nguna, no sabía en qué me estaba metiendo. Yo ni siquiera bía que debía dar la prueba de historia y tuve que cambiarme electivo en el colegio a mitad de año en el intensivo. A mitad año daban clases intensivas para la PSU. Yo les dije: "Me abo de dar cuenta de que debo dar la prueba de historia ¿me rrmite cambiar?". Y me lo permitieron porque mi hermana mpire fue una buena alumna. no tenía ninguna expectativa, pero una vez que fuimos a la ría Novata en mi colegio, había un tipo de Diseño y cuando le egunte: "¿Qué es esta carrera?", me dijeron siempre: "Puedes tar en quinto año y jamás vas a poder definir Diseño, pero ensa que está carrera te sirva para diseñar con diferentes rmas: gráfica, industrialmente, o por medio de servicios... por edio de diferentes herramientas, diseñar solución a los oblemas". Y yo me dije que soy buena para eso: bajo presión y buena para dar ideas. Esa fue mi única referencia, y yo icuento que la carrera se puede resumir bien así.	"Vi que incluso los estudiantes no sabían bien qué era el diseño." "Los estudiantes eso sí reconocían todo lo que hacían." "Entendí la carrera como solucionar problemas y yo era buena en eso."	

TRANSCRIPCIÓN

RESUMEN

IDEAS PRINCIPALES

CLASIFICACIÓN

NEGATIVAS

- "No la estoy pasando tan bien como creía."
- "No sabía en qué me estaba metiendo."
- "Esperaba que fuera más artístico."
- "Descubrí que tenía mucha más ingeniería."
- "Esperaba hacer cosas más estéticas."
- "Esperaba aprender habilidades técnicas."
- "Esperaba que me enseñaran más áreas del diseño."
- "Mucho enfoque en lo gráfico."

POSITIVO

- "Conocí más de la carrera al hablar con estudiantes."
- "Supe de lo bueno, pero también de lo malo."
- "Vi que incluso los estudiantes no sabían bien qué era el diseño."
- "Los estudiantes eso sí reconocían todo lo que hacían."
- "Entendía la carrera como solucionar problemas y yo era buena en eso."
- "Esperaba hacer hartas manualidades, y no me equivoqué."
- "Esperaba encontrar mi ambiente."
- "Esperaba encontrar mi camino en el diseño."
- "Aún no sé cuál es, pero voy confiada."
- "Me siento más aceptado de lo que creí."

ESTRUCTURA NARRATIVA

PRESENTE

PASADO

PRESENTE

PRÓLOGO

DESARROLLO

RESOLUCIÓN

STORYLINE

Como primer paso para escribir la novela, se procede a escribir un storyline, la sinopsis mínima de la historia. Aquí se define un personaje principal y su conflicto, además de plasmar el cómo terminará esta historia.

« UNA ESTUDIANTE DE DISEÑO SE ENCUENTRA DESARROLLANDO SU PROYECTO FINAL PARA TITULARSE. MIRA A SUS COMPAÑEROS YA TITULADOS Y ELLA MISMA SE CUESTIONA SI ALGÚN DÍA SERÁ COMO ELLOS A PESAR DE HABER PASADO LOS ÚLTIMOS CINCO AÑOS ESTUDIANDO Y APROBANDO. CREE QUE QUIZÁS TODO HA SIDO PRODUCTO DE LA SUERTE.

COMIENZA A REPASAR SUS AÑOS UNIVERSITARIOS Y SE PREGUNTA SI TODO LO HECHO Y VIVIDO LA HAN FORMADO COMO UNA DISEÑADORA. PIENSA ¿CUÁL HABRÍA SIDO EL SENTIDO DE TODO LO HECHO SI NO? »

ARGUMENTO

Se amplía el storyline y se crea el relato total de la historia. Aparecen los personajes y sus principales acciones.

Cata se encuentra en el último año de su carrera y no sabe cómo ha llegado hasta ahí. Por supuesto que aprobando todos los cursos que debía aprobar para llegar hasta la parte en donde debes dar un examen de titulación, pero una parte importante de ella piensa que no debería estar ahí.

A pesar de haberse convertido recientemente en Licenciada en Diseño, aún no cree que tiene lo suficiente para considerarse "Diseñadora". Ve a sus compañeros ya titulados y no puede evitar compararse a sí misma con ellos, ve a sus amigos que se encuentra en etapas anteriores a ella y tampoco puede evitar compararse con ellos. Teme no convertirse en Diseñadora, aunque consiga el título.

A veces ve a su amiga del colegio. Ella es Diseñadora web, aunque nunca pisó una escuela. Eso hace pensar a Cata "Ella no tuvo que pasar tantos años estudiando y ejerce con total naturalidad ¿Qué sentido tiene haber pasado por una Escuela de Diseño? ¿Qué sentido tiene buscar validación por medio de un cartón si cualquiera puede definirse como diseñador? ¿Por qué si quiera me tomé la molestia de seguir una carrera si podía aprender de forma autodidacta?".

En un afán por tranquilizar su corazón, comienza a repasar sus memorias. Buscando el sentido y alguna razón para no sentir que ha desperdiciado su tiempo. Vuelve a ver lo que hace o ha hecho y vuelve a cuestionarse: "¿Qué rayos es siquiera el Diseño? ¿qué rayos hace un diseñador? ¿qué es esto lo que estoy haciendo? ¿qué me diferencia de un artista o un maestro chasquilla?".

Revisa sus trabajos antiguos y comienza a recordar. Su entrada a la universidad; su afán por hacerlo todo perfecto y sacar buenas calificaciones; la frustración por no poder ser lo suficientemente buena en sus trabajos; la frustración porque los demás no eran lo suficientemente

buenos en los trabajos y aun así triunfaban más que ella; las envidias; las acusaciones de otros compañeros; las caras de disgusto de los profesores; los traspasos; la investigación en temas que parecen estar alejados de su campo; el intercambio de ideas con otros compañeros; las prácticas profesionales; el momento en donde se dio cuenta de que debía relajarse respecto a hacer lo que pudiera parecer correcto y confiar en su intuición...

Piensa seriamente en el último tiempo. Cata no sólo se encuentra trabajando su proyecto de título, sino que también se encuentra trabajando en algunos cursos que tenía pendientes, allí se ha visto obligada a trabajar con compañeras mucho menores que ella y, ayudando a estas chicas con tareas que ella considera "fáciles", es que comienza a notar lo mucho que ha aprendido en el camino hasta el título.

Lo que ella llamaba intuición resulta no ser más que la acumulación de conocimientos y experiencias en su formación, las cuales finalmente la llevaron al nivel del Título y a escoger un tema para un proyecto. Cata nota que posee los conocimientos y el pensamiento para definirse a sí misma como una Diseñadora. Quizás las respuestas a sus cuestionamientos sigan sin una respuesta concreta, pero ¿no es aquella libertad lo que la llevó en un inicio a seguir aquella carrera?.

¿Quién sabe? Quizás lo único que se necesita para ser diseñador es una intuición y autoconfianza. Quizás un Título Universitario te valida como Diseñador frente al sistema y abre infinitas puertas, pero sin la confianza en una intuición alimentada por el conocimiento y la experiencia, no vale la pena. Es por eso que la amiga autodidacta de Cata y otras personas que aún se encuentra en la etapa de estudiante se pueden declarar a sí mismos Diseñadores.

Quizás Cata deba quitarse las inseguridades de encima y comenzar a adoptar la identidad del Diseñador, después de todo ¿no es eso lo que es después de todo?



DISEÑO DE PERSONAJES

LA PROTAGONISTA



CATA

OCUPACIÓN:
ESTUDIANTE DE DISEÑO EN VÍAS
DE TITULACIÓN

DESCRIPCIÓN:
CUESTIONA CONSTANTEMENTE
SUS PROPIOS LOGROS, CREE QUE
LLEGÓ AL FINAL DE LA CARRERA
DE DISEÑO POR SUERTE, AUNQUE
DE VEZ EN CUANDO LOGRA
CONTROLAR SU ANSIEDAD.

CREACIÓN

Cata es la protagonista de la autobiografía y la conexión con mi identidad como autora de la misma. Si bien la historia contada en la novela se basa en los relatos de diferentes estudiantes de Diseño, esta también se nutre en gran parte con mis propias vivencias y, por lo mismo, se decidió usar a Cata como una protagonista que mantiene una identidad de autor/narrador/personaje en esta autobiografía.

Su creación se dio originalmente en 2015 como la una especie de alterego para mis redes sociales personales donde, a veces, en vez de publicar como mi propia persona, utilizaba a la que denominaba como “Mini Cata”.

La utilización de “Mini Cata” en viñetas como ejercicio exploratorio para Seminario propiciaron su rediseño a uno mucho más caricaturesco y expresivo para ser utilizado en la novela gráfica final.

Su nombre pasó de ser “Mini Cata” a sólo “Cata”, no sólo para establecer su identidad dentro del relato, sino que también porque “Catalina” es un nombre común que insinúa que la protagonista podría ser cualquier persona en realidad.

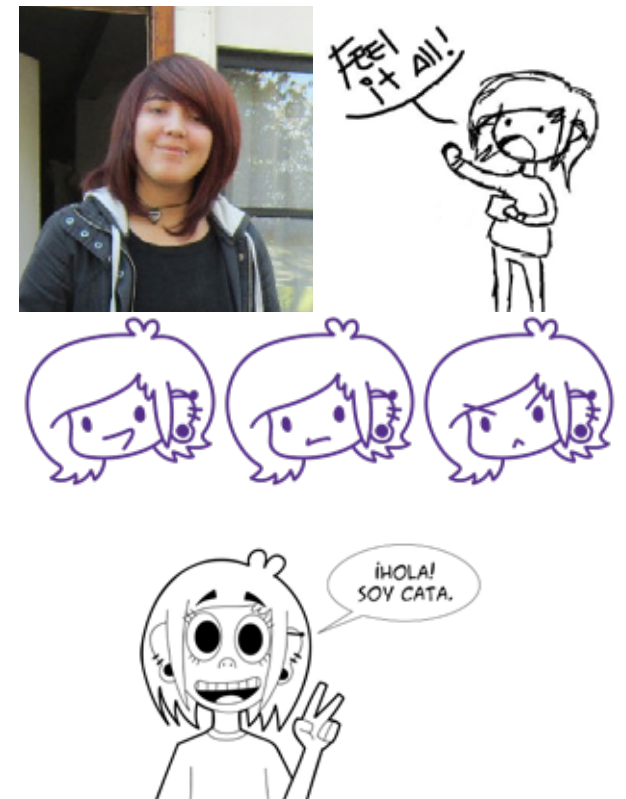


Fig. 19. Evolución del diseño, desde su inspiración en mi propia persona en 2015, hasta 2023. Elaboración propia.



*P.P.
¡MOSTRABO!



no si yo
trabajo
supere
bien
en
papo

¿CÓMO QUE
ESTÁ MALO?

¡FUE
TODOS
LO QUE
HACIENDO...

O LEVANTAS
LA BATA POR
EL EQUIPO O TENIENDO

PERSONAJES SECUNDARIOS



BERILIO

OCUPACIÓN:
ESTUDIANTE DE DISEÑO

DESCRIPCIÓN:
TALENTOSO Y LLENO DE
CONFIANZA EN SÍ MISMO,
ES UN AMIGO DE CATA QUE
SE ENCUENTRA UN PAR DE
GENERACIONES MÁS ABAJO Y
RECURRE A SU AYUDA SIEMPRE
QUE LO REQUIERE.

(*) ENTREVISTA DISPONIBLE EN ANEXOS

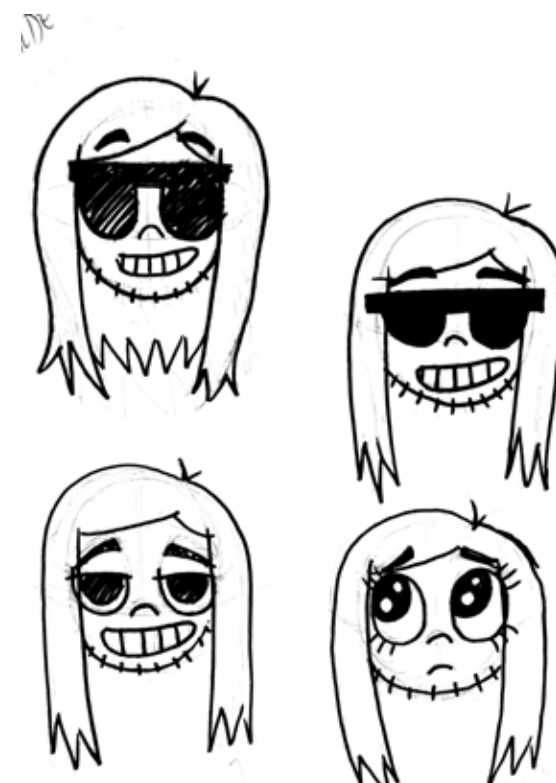
CREACIÓN

Berilio se encuentra fuertemente basado en "Romi", uno de los entrevistados* durante el proceso de levantamiento de información, quién también dio su consentimiento para convertirse en un personaje dentro de la novela.

Como sucede con los demás personajes secundarios que detallaré luego, Berilio se encuentra relacionado a un color, en este caso, el verde. Sin embargo, al contrario de los demás personajes su nombre no responde explícitamente a su color, sino a un elemento de la tabla periódica, el berilio (Be), que puede ser encontrado dentro de minerales de berilo, cuya variedad de color verde corresponde a la esmeralda.

<< (LO QUE ME VOLVIÓ DISEÑADOR)
IGUAL FUE CREERSE EL CUENTO.
TIENE QUE VER MÁS COMO LA
ACTITUD CON LA QUE AFRONTAS LOS
PROBLEMAS EN VERDAD. >>

-ROMI.

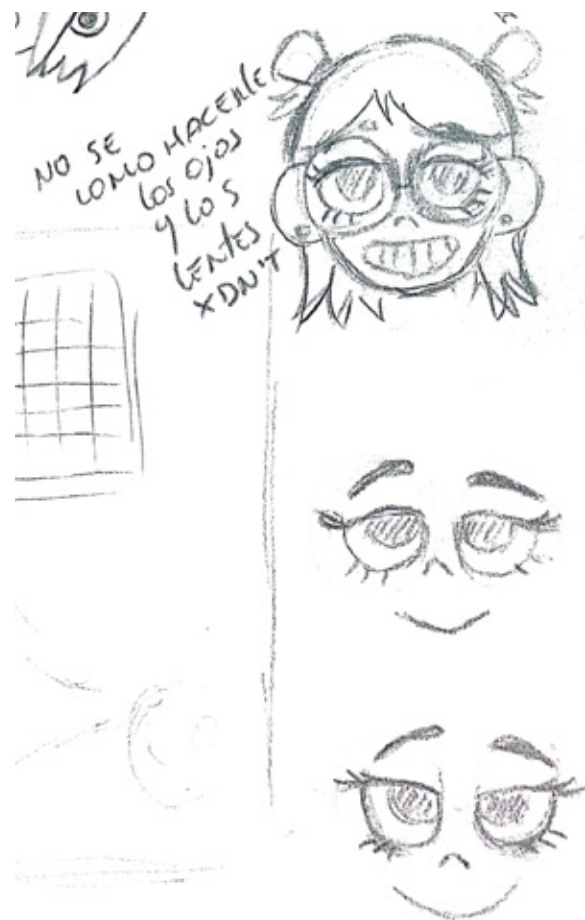




ROSITA

Ocupación:
ESTUDIANTE DE DISEÑO EN VÍAS
DE TITULACIÓN

Descripción:
SENSIBLE Y OPTIMISTA, UNA DE
LAS MEJORES AMIGAS DE CATA
DESDE LOS PRIMEROS AÑOS DE LA
CARRERA DE DISEÑO.





CELESTE

OCUPACIÓN:
ESTUDIANTE DE DISEÑO EN VÍAS
DE TITULACIÓN

DESCRIPCIÓN:
DE APARIENCIA TRANQUILA Y
MUY INTELIGENTE, UNA DE LAS
MEJORES AMIGAS DE CATA
DESDE LOS PRIMEROS AÑOS DE LA
CARRERA, TAMBIÉN PUEDE CAER
FÁCILMENTE EN LA ANSIEDAD.



LILA

OCUPACIÓN:
DISEÑADORA RECIÉN TITULADA

DESCRIPCIÓN:
GUAPA E INGENIOSA, ENTRÓ A
LA UNIVERSIDAD EN EL MISMO
AÑO QUE CATA Y TRABAJARON
JUNTAS EN MÁS DE UNA
OCASIÓN, PERO EVENTUALMENTE
SE SEPARARON Y CONSIGUIÓ
ADELANTARSE EN LA "CARRERA".



DISEÑO DE VIÑETAS

ESCALETA

Cuando hablamos de una producción audiovisual, la escaleta cumple la función de ordenar cada una de las escenas que finalmente conformarán el guión de la producción. Sin embargo, al tratarse este proyecto de una novela gráfica, la escaleta servirá de mapa para cada una de sus páginas.

Este punto de la escritura representa la ficcionalización final de aquellas ideas extraídas de los relatos recopilados anteriormente. A continuación, a modo de ejemplo, se presenta la escaleta correspondiente al primer capítulo de la novela.

CAPÍTULO 1: NO SÉ QUÉ HAGO AQUÍ

1.- Escritorio

Cata dibujando en una tablet con cara seria/concentrada. Mira su trabajo, un dibujo, se preocupa.

2.- Subida por la malla curricular hasta donde se encuentra ella, pasa por todos los semestres hasta el seminario, que es un escalón más alto que los anteriores. Lo supera con esfuerzo.

3.- Cima de la escalera

Mira el escalón de título, no hay alegría. Cara de duda, se cuestiona.

4.- Computadora con mail de “felicidades, ya pasaste todos los ramos para ser licenciada”. Hay alegría inicialmente, pero esta se apaga.

5.- Escritorio.

Cata comienza a recordar.

*** FLASHBACK ***

6.- Una graduación.

Aplaude lentamente y contempla a los titulados. No hay alegría.

7.- Un almuerzo en la U.

Cata y amigos, ellos conversan sobre taller y ella observa su comida y su reflejo en la sopa.

8.- Starbucks con la amiga.

Ella le conversa de su trabajo. Cata la observa atentamente y no puede evitar pensar que no ha hecho nada con su vida.

*** FIN FLASHBACK ***

9.- Escritorio.

Cata se refriega las sienes, como tratando de sacarse los pensamientos negativos.

10.- Escritorio.

Cata mira lo que está haciendo y sus cuaderno de anotaciones, donde hay notas de trabajos anteriores.

11.- Comienza a revisar Archivos del computador.

Ve lo diverso de los encargos que ha hecho. Cara de incredulidad. No encuentra el sentido de haber hecho todo esto.

12.- Archivos.

Sigue bajando por las carpetas y se encuentra un trabajo de primer semestre. Comienza a recordar.

GUIÓN + STORYBOARDS

Una vez descritas cada una de las páginas en la escaleta, se procede a la escritura de un guión que describa cada una de las viñetas a dibujar y sus respectivos diálogos, para luego traducir este guión de forma gráfica en forma de storyboard que posicionará cada uno de los elementos que componen las viñetas en su encuadre correspondiente.

A continuación, a modo de ejemplo, se presenta el guión y storyboards correspondientes al primer capítulo de la novela.

CAPÍTULO 1: NO SÉ QUÉ HAGO AQUÍ

(Cata en su tablet dibujando sobre un escritorio, iluminada por una lampara articulada. En una esquinita de la página en un plano general. Su rostro es de concentración)

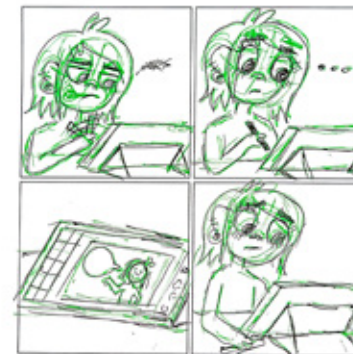
Cómic 1

La misma imagen de Cata dibujando, pero en un plano medio largo.

Mismo plano, rostro cambia a uno contemplando su trabajo, el lápiz deja de moverse.

Se muestra lo que ella ve, un dibujo en la tablet.

Mismo plano que el segundo cuadro. Ahora el rostro es de preocupación.



3

Cómic 2: Después de mucho tiempo, lo he logrado...

Vista de una escalera cuyos escalones representan cada semestre.

Cata arriba de esa escalera mirando hacia abajo con orgullo en el rostro, detrás de ella hay un escalón más alto que los anteriores. Plano general "Ha sido un camino largo".

Comienza a subir el escalón más alto que representa el seminario. Plano general. Mismo encuadre anterior.

Logra subir. Su expresión es de esfuerzo y cansancio. Plano general. "Pero he podido superarlo".



DESPUÉS DE MUCHO TIEMPO, LO HE LOGRADO...

2

Cómic 3 (Continuación directa del anterior)

Cata se sacude el polvo contenta. Plano general, mismo encuadre anterior. "Pero a pesar de ello.."

Deja de sacudirse el polvo y mira lo que tiene en frente estupefacta. Mismo encuadre anterior.

Frente a ella está el verdadero último escalón que representa el título. Es un escalón más alto aún y en su cima flota el título.

Plano medio corto. Cata tiene una expresión de miedo/nerviosismo. "... No sé si sea realmente capaz de llegar a la meta".



3

Cómic 4: En estricto rigor, ya soy una Licenciada...

Encuadre de la pantalla de un computador con un mail abierto que dice "¡Felicidades, haz completado la Licenciatura!".

Medio plano largo. Cata mira muy feliz la pantalla sobre su escritorio.

Mismo encuadre anterior. Da un saltito de alegría. Gran sonrisa, ojos cerrados.

Mismo encuadre anterior. El saltito queda congelado, la expresión representa esa congelación.

EN ERICTO
RIGOR, YA
SOY UNA
LICENCIADA



4

Cómic 5: (Continuación directa del anterior)

Plano general. Cata sólo de pie mirando el computador. En una esquinita de la página. "¿Qué significa eso siquiera?".

Flashback

Cómic 6: Mis amigos se están titulando

Plano general de una ceremonia de titulación.

Plano medio largo. Cata sentada entre el público aplaudiendo. Rostro estupefacto.

Mismo encuadre anterior. Cata baja los brazos. Rostro estupefacto.

Cata mirando a los recién titulados. "¿Podré ser algún día como ellos?".

MIS AMIGOS
SE ESTÁN
TITULANDO



* FLASH BACK *

6

Cómic 7: Mis amigos hablan de cosas que no entiendo

Cata, Celeste y Rosa en la mesa del almuerzo. Celeste y Rosa sentadas juntas y Cata frente a ellas. Celeste y Rosa hablan entre ellas. Plano medio largo.

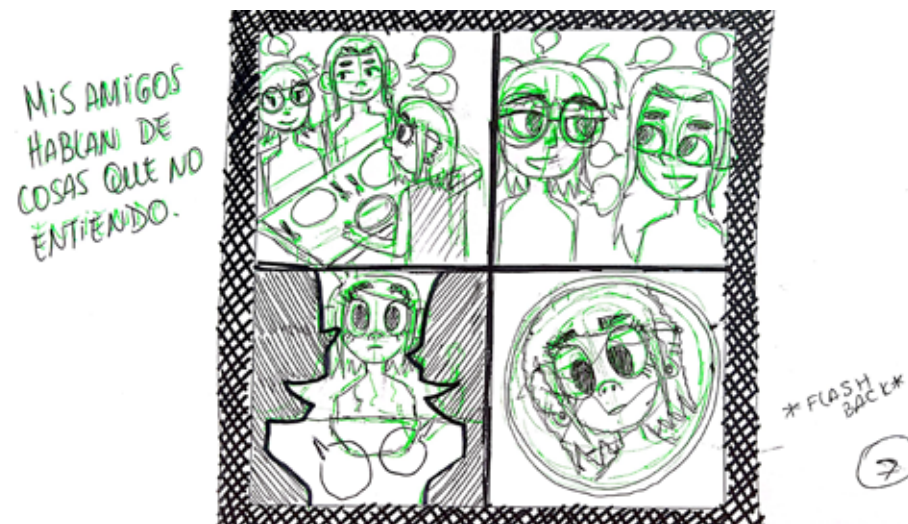
Plano medio corto de Celeste y Rosa hablando entre ellas.

Celeste: "Entonces decidí implementar una metodología específica para el diseño colaborativo de las piezas".

Rosa: "En mi taller nos encontramos trabajando con el diseño de artefactos".

Contraplano de Rosa y Celeste en su conversación. Y detrás Cata observándolas, con confusión seria, con una cuchara en la mano y frente a ella su plato de sopa.

Encuadre a la sopa. Se ve el reflejo de Cata con cara de confusión y tristeza.



Cómic 8: A mis amigos les va mejor que a mí.

Plano general de una cafetería.

Plano general de Cata y Aurora tomando un café, sentadas frente a frente.

Aurora: "Y cómo te iba diciendo..."

Contraplano, Cata observando a Aurora hablar.

Aurora: "Estoy recibiendo clientes de todas partes y comencé a recibir practicantes".

Plano medio corto de Cata. Cara de seriedad.

Aurora: "Cuando necesites, puedo darte alguna peguita".



Fin flashback

Cómic 9

Plano general. Cata en su escritorio masajeándose las sienes con rostro cansado. "ugh"

Cómic 10

Plano general medio. Cata deja de masajearse las sienes, sigue con el rostro cansado.

Cata: "Mejor continuo con mi trabajo"

Mismo encuadre anterior. Cata pasa rápido las páginas de su libreta.

Cata: "¿Qué debía dibujar a continuación?"

Mismo encuadre anterior. Cata se detiene en una página en particular que le llama la atención.

Cata: "!"

Se ve la página particular. Es un diseño viejo de un tanque de agua.



10

Cómic 11: (Continuación directa del anterior)

Plano general medio. Cata pasa su atención a su computador.

Cata: "¿Qué era ese trabajo?"

Se muestra la pantalla del computador. Un montón de carpetas separadas por semestres.

Plano general medio (el mismo del primer cuadro). *scroll scroll*. Concentrada.

Cata: Ughhh Hay de todo aquí ¿Qué sentido tiene guardar todo esto?

Mismo encuadre anterior. Cata se detiene cuando algo le llama la atención.

Cata: "!"



11

Cómic 12: (Sólo una burbuja de diálogo)

"Es el primer examen que hice..."

BIBLIOGRAFÍA

Buitrago, R. & Sáenz, N. (2021). *Autoimagen, autoconcepto y autoestima, perspectivas emocionales para el contexto escolar*. Educación y Ciencia, https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/12759/11022

Bürdek, B. (1994). *Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Cabrera, Daniel. (2004). *Imaginario social, comunicación e identidad colectiva*. https://www.researchgate.net/publication/242731193_Imaginario_social_comunicacion_e_identidad_colectiva

Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?*. Editorial GG. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/210901>.

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial: Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. Editorial Norma.

Eisner, W. (1996). *La narración gráfica*. Editorial Norma.

Filippis, J. (2011). *Glosario del diseño*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuko. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/77679?page=1>.

García Garrido, S. (2019). *Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo*. I+Diseño. Revista Científica De Investigación Y Desarrollo En Diseño. <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2019.v14i0.7106>

Guitart, M. E. (2012). *La Multi-metodología Autobiográfica Extendida (MAE): una estrategia cualitativa para estudiar la identidad, los fondos de conocimiento y las formas de vida*. REMA. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4107732>

Jiménez, E., & Moreno, J. (2000). *El pesimismo defensivo y el síndrome del impostor: análisis de sus componentes afectivos y cognitivos*. Revista de psicopatología y psicología clínica. <https://revistas.uned.es/index.php/RPPC/article/view/3892/3747>

Juárez, J. (2012). *Memoria colectiva: procesos psicosociales*. Editorial Miguel Ángel Porrúa. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/38610>

Julier, G. (2013). *La cultura del diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/45529?page=16>.

Lagarde, Marcela. (1990). *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Lejeune, P. (1975). *El pacto autobiográfico y otros estudios*. Madrid, España: Editorial MEGAZUL-ENDYMION.

López-León, R. (2019). *Contexto y diseño: el binomio invisible*. Universidad Autónoma de Aguascalientes. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/131226>

Martin, B., & Hanington, B. M. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Beverly, MA: Rockport Publishers.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. EEUU: Kitchen Sink Press.

Munari, B. (1971). *Artista y diseñador*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Potter, N. (1989). *Qué es un diseñador: Cosas, lugares, mensajes*. Barcelona, España: Editorial Paidós. https://www.academia.edu/33239535/QUE_ES_UN_DISENADOR_NORMAN_POTTER.

Real Academia Española. *Identidad*. En Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/identidad>.

Real Academia Española. *Impostor*. En Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/impostor>

Real Academia Española. *Retrato*. En Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/retrato>

Rodio, S. M. (2006). *Diseño: teoría y reflexión*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuko. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/78935?page=2>.

Rodríguez, T. (2019). *'Hágalo usted mismo'. El autodidactismo como alternativa para la generación de capacidades sociales*. Academia. <https://doi.org/10.22201/fa.2007252Xp.2019.19.69891>.

Ruiz, M. Díaz, M. & Villalobos, A. (2012). *Manual de Técnicas de Intervención Cognitivo Conductuales*. Bilbao, España: Editorial Desclée De Brouwer. <https://capacpsico.com.mx/wp-content/uploads/2021/06/Manual-de-t%C3%A9cnicas-de-intervenci%C3%B3n-cognitiva-conductuales.pdf>

Sartre, J. (1943). *El ser y la nada*.

Serrano-Miguel, M. (2022). *La autoetnografía como estrategia de formación y autoconocimiento con estudiantes de trabajo social*. Quaderns de Psicologia. <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1868>

Taylor, C. (1996). *Identidad y reconocimiento*. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:filopoli-1996-7-414B70DC-E97A-AF16-847B-FC24A3A32058/identidad_reconocimiento.pdf

Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. Editorial GG. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/45553?page=43>.

Yáñez, C. (2014). *La identidad personal entre afectos y afectaciones*. Universidad Nacional de Colombia. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/128237?page=19>

Zimmermann, Y. (2013). *Del diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili. <https://elibro.net/es/ereader/bibliotecasuc/45470?page=115>.

ANEXOS

ENCUESTA EN FORMS: ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

¿Cómo te llamas?	¿A qué te dedicas?	¿Qué crees que es el diseño?
Ines		La creación de objetos funcionales bonitos y creativos
Yope	Educación para la sostenibilidad	Expresar ideas en algo físico, ya sea arte o cosas funcionales.
Maria	Ejecutiva de ventas	Una labor que busca soluciones a problemáticas humanas (o no humanas por ejemplo el diseño de una máquina de una cadena productiva o de artículos de ortopedia para animales) desde perfilar/crear objetos de uso funcionales, o artículos que responden a estética y estilo de vida. Hasta diseño de conceptos y desarrollo comunicacional de piezas gráficas etc.
Jazmín	A sobrevivir	Facilitar el entendimiento de un "producto" al público objetivo, que va dirigido este.
Sofía	Estudiantes	Creación de cosas (ropa, muebles)
Isabella Gallardo	A ser estudiante	Una carrera donde se aprende a dibujar y componer diseños

ENCUESTA PRESENCIAL: ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

EN LA ESCUELA

Una disciplina. Es como multi disciplinada. Básicamente saber hacer un buen proyecto tomando distintas disciplinas para mejorar o ayudar en distintos aspectos... para básicamente facilitarle la vida a las personas.

-Macarena, estudiante de diseño.

Diseñar es crear y en el diseño editorial tiene un rol de edición y de curación. Es una medio para traducir ideas y bajarlas a la forma/materialidad para después llegar a un espectador y generar cierto impacto...

-Ex alumna de la escuela.

La forma que tenemos de hacer lo que necesitamos. El diseñador para mí es cualquier persona o ente natural que logre hacer cumplir esa forma de lograr lo que necesita.

-JD, estudiante de diseño.

El diseño lo entiendo como una disciplina, una manera de ver al mundo en la que ves las cosas que las personas necesitan y los problemas que existen y a través de esa disciplina entregar soluciones y mejoras a los problemas reales que puedes ver.

Definir al diseñador es mucho más difícil... puede verse como demasiado obvio, pero es la persona que diseña. Un diseñador puede ser temporalmente una persona que haga una cosa una vez, pero también podría ser alguien que se dedica a ello permanentemente.

-Augusta, estudiante de diseño.

El diseño es una carrera artística con aristas también de las ciencias y humanidades. Es como una disciplina interdisciplinaria...

-Camila, estudiante de diseño.

El diseño para mí es el punto medio entre la ciencia y el arte. Es el pensamiento de función y ornamento, es la fusión de eso y la culminación.

-Jesús, estudiante de diseño.

Para mí el diseño es un tránsito de ir de una idea a la cosa. Donde no hay nada, los diseñadores ponemos algo. También es el camino de vuelta, de ir desde la cosa a la idea, porque ser diseñador significa tener un ojo adiestrado, ejercitado en donde podemos sacar ideas de las cosas que nos estimulan en el día a día y que son la inspiración base para hacer proyectos.

-Alejandra.

Es una de las grandes preguntas existenciales el qué es el diseño y siempre se va quedar corta. Pienso que diseñar viene de dar forma y ese dar forma viene de ofrecer un signo o una señal, y este proceso de dar forma tiene distintas áreas y distintas salidas. Ese dar forma a la vez tiene un contexto, no es dar forma de cualquier manera, debe responder a ciertas observaciones de campo o necesidades...

El diseño y los diseñadores somos storytellistas, contamos historias... cada objeto que uno diseña en el fondo debe ser capaz de contar una historia sino queda descontextualizado. Creo que diseñar es pensar afuera de la caja también.

-Marcela.

Desde siempre sabemos que cualquier respuesta es válida, que el diseño tiene muchos significados dependiendo de la persona, que cualquier respuesta es válida y para mí el diseño es todo, literalmente todo.

-Daniela, estudiante de diseño.

Yo creo que es todo, que todo se puede diseñar y ahora que entramos a la carrera como que igual lo tomamos el peso a eso y que hay más áreas del diseño que las que son conocidas, que al final como que nos damos cuenta de que podemos diseñar todo.

-Josefa, estudiante de diseño.

Yo podría tomarlo como una "solución de problemas" porque para algo existen las oportunidades de diseño y siempre salen de una problemática.

-Florencia, estudiante de diseño.

Nooooo esa pregunta ¡Basta!

Yo creo que igual el diseño es todo. Cuando entras a la carrera te das cuenta.

A mí me gusta entenderlo como lo que condiciona a la forma de vida o los contextos desde los objetos hasta los servicios, todo tiene que estar bien pensado para que funcione en coexistencia. Es un poco lo que condiciona el contexto o experiencia de vida en el día a día.

-Francisca, estudiante de diseño.

A mí me pasa que el diseño no debería condicionarse a una forma de vida sino que nuestra forma de vida debería condicionarse al diseño, pero siento que ahora es en realidad al revés, muchas veces por el tema de la basura o que sobre diseñamos.

-Renata, estudiante de diseño.

Uff yo creo que es como la disciplina que piensa todas las cosas que tenemos a nuestro alrededor, desde lo más chico hasta la escala como de un mueble, hasta lo arquitectónico también es diseño, y al final es como hacer las cosas con un sentido de estética y bien, que sirvan para el servicio.

-Nicolás, estudiante de arquitectura.

Yo lo veo como una forma de comunicar algo visualmente.

-Emilia, estudiante arquitectura.

¡Esta difícil! ¿Es como un estilo de vida quizás? Como una expresión...

Aunque depende igual. Lo que es el diseño en términos académicos puede ser muy distinto a lo que uno considera diseño, que es mucho más personal, y en el ámbito personal, por lo menos para mí, como que veo el diseño como algo más egocéntrico u egoísta de mi lado que me gusta hacer cosas mías... por lo mismo de la expresión y de mostrar cosas.

-Valentina, estudiante de diseño.

Para mí es como un estilo de vida, como algo que uno hace todos los días, como que lo piensa, lo hace. Vive en torno a eso, quizás un poco egocéntrico, pero no sé, es algo como que llena el corazón.

-Helena, estudiante de diseño.

Uy que complicado. Es muy difícil. Yo creo que el diseño es, no sé muy bien cómo explicarlo, pero es todo y también es la capacidad de poder encontrar problemas que las personas no pueden ver a simple vista y buscarle soluciones para que la sociedad sea mejor o más cómoda... no sé, ¡es muy complicada la pregunta! Pero es lo que se me ocurre.

-Deborah, estudiante de diseño.

El diseño, quitando el diseño de ser como un dibujo... es como encontrar la manera perfecta o la mejor manera de solucionar algo teniendo en cuenta otras necesidades: no es solo un producto final, sino todos los procesos que incluye el usuario que tiene y el final del producto. No solo resolver el problema y ya, sino tener en cuenta otras cosas.

-Paulina, estudiante de diseño.

Para mí es como la base de la realidad según una visión humana.

-Seba, estudiante de diseño.

FUERA DE LA ESCUELA

Diseño es la proyección de objetos en cuanto a su fabricación, elaboración, producción... de acuerdo a la funcionalidad que vayan a cumplir y es hecho en base a códigos comunicacionales que pueden ser lingüísticos o gráficos...

-Luis, psicólogo.

El diseño es lo más importante que hay, una persona que estudia diseño es lo máximo.

-Transeúnte, metro Tobalaba.

¡Qué profundo! El diseño para mí, por mi profesión, lo veo como una forma de componer, incluso de exteriorizar lo que quiero plasmar en una coreo, el diseño es estético para mí, y estético lo veo como bonito o feo... lo veo como una estructura para armar algo que quiero comunicar.

-Nicole, bailarina.

¿El diseño de moda? ¿de ropa o cualquiera? No sabría decirte.

-Yanina, aseo industrial.

Diseño es qué sentido? ¿diseño gráfico, diseño de vestuario? Uhhh no sé qué puedo decirte ¿diseño? No sé.

-María, dueña de casa.

¿Diseño? Algo arquitectónico, no sé...

-Teresa, dueña de casa.

Sería como la disciplina que planifica soluciones, a problemas del día a día y que esas soluciones tienen una arista como estética.

-Transeúnte, metro Tobalaba.

Es como la estructura, como la base de las cosas antes de hacerlas y es el origen de las ideas y donde está todo lo creativo, todo lo entretenido y, para mí, es muy importante porque siento que es una manera muy bacán de que la gente pueda expresarse más allá de que es un poco cuadrado, por siempre hay que seguir medidas y cosas así, pero encuentro que es una manera muy linda de expresarse.

-Transeúnte, metro Tobalaba.

Una forma de expresar el arte de la persona por así decirlo... no sé qué más decirte, esa es mi perspectiva.

-Transeúnte, metro Tobalaba.

Para mí el diseño es... igual es bastante genérica (la respuesta), para mí tiene que ver con quizás, hoy en día, la moda y todo lo que tiene que ver con ropa, los accesorios que ese puede colocar la gente, orientado a aparentar un tipo de moda ¿quizás?.

Yo creo que un diseñador tiene que estar constantemente con una mirada hacia el diseño, hacia la moda que cada vez va cambiando, va mutando y que se tiene que adaptar a los tiempos o a los gustos de la gente, a básicamente eso, a irse adaptando en relación a la moda, los accesorios y los gustos de las personas..

-Felipe, estudiante de enfermería.

Para mí es como crear cosas teniendo en cuenta las necesidades del usuario.

-Jenny, estudiante de ingeniería.

MURO DE GRAFFITI: ¿QUÉ ES EL DISEÑO?

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

AY NO SÉ :C

Dixitar / crear
algo sin querer
a resolver algo

1) Diseño, es crear el mundo ♥.



Aprender a
piratear programas
y descargar
fonts gratis.

Es cuando
una plantita
a la sombra
crece para el lado
buscando el sol

Perdese los desire paths
Evento
forhite

No se

El poder movilizar
valores a la politica interna,
es poder dar forma a las
similitudes existentes

es más que
hacer cosas bonitas

Para mí el diseño es algo muy
divergente, puede ser casi cualquier
cosa, pero lo que tiene en común
es la creatividad y la capacidad
de crear. Puede ser que alguien cree
algo por el muro pero entonces y
es tan bueno como un proyecto
ayuda de alguna manera a la
sociedad :)

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

TODAVIA
NO SÉ :C

todo es diseño!

¿QUÉ ES EL DISEÑO?

Crisis

ES COMO
EL ARTE...
PERO FUNCIONAL

el diseño es la búsqueda de soluciones eficientes que
ayuden a la vida :)

¿QUÉ ES EL DISEÑO?



MUERTE Y DESTRUCCIÓN
(DE SUEÑO)



Muerte leemtaaa

RESPUESTAS BUZÓN DE ANÉCDOTAS

Persona: Egresadx/Tituladx
¿Cuándo? 1er semestre, siendo 1 novatín

Jajshd ay que risa

Fue super irresponsable y estaba cortando cartón al aire, no en una mesa y weno, cortando me hice un corte en el muslo. No me dolía. Eso fue lo más extraño. Mi compañera miro y dijo: ay Irene si no es nada grave. Luego miramos el corte, SE VEIA MI GRASITA. MI G R A S I T A. Y luego fue: ya wn partamos a la enfermería HAJAJAJ niñxs NUNCA corten en otro lugar que no sea una mesa!!!!

Persona: Egresadx/Tituladx
¿Cuándo? Segundo semestre - Taller 2

2.1. Ya, lo que paso fue que ese taller siempre fue problemático, históricamente malas notas, mala pedagogía etc y cuando le tocó a mi generación entrar no fue diferente. Nos hicieron un primer encargo del cual hubieron 70 nota 1, 45 nota 2,5 y solo 5 azules (4,5 max), y ahí comenzó todo. Para contextualizar, daban un encargo y lo explicaban poco o nada, no daban referencias para saber cómo desarrollarlo ni nada, y así toda la primera etapa, de 3.

2.2. La segunda fue trabajar con el zoológico metropolitano, donde paso lo mismo, encargos muy ambiguos y poco concretos, y las notas solo mejoraron en ciertos grupos, además de evidente favoritismo a grupos con ciertos animales. Finalmente en la etapa 3 nos tocó trabajar con el colegio de niñas de san bernardo, donde nos dijeron explícitamente NO GENERAR LAZOS CON LAS ALUMNAS y no pedirles su información. Esto generó un problema enorme cuando el colegio se fue a paro en pleno desarrollo del proyecto y nos quedamos sin usuarios para prototipar y/o estudiar y salían con cosas como “ay pero no tienen sus números o su instagram?” Lo cual es súper contraproducente con lo severo que habían sido al principio con este tipo de información. Eso en términos de exámenes y experiencia generalizada en la generación pero ahora comento mis anécdotas personales.

2.3. Cuando comenzamos a trabajar en el zoológico mis notas no subían y comencé a preocuparme por lo que busqué ayuda en los profesores para saber en qué estaba errando, en un momento les lleve mi trabajo (nota 1) y le dije al profesor xxxxxxxxxxxx, “es imposible que en un trabajo así de grande no haya nada bueno, ni un punto como para sacarme al menos un 2, porque no puede ser que tenga la misma nota que gente que ni siquiera entrego el encargo.” A lo que no supo que responder y lo que es peor, no supo responder porque mi trabajo estaba TAN malo como para un 1 y ahí comenzó mi batalla semanal contra estos profesores.

2.4. La siguiente fue luego de terminar el zoológico. Ya llevaba bastante tiempo discutiendo (de manera educada) con los profesores sobre sus prácticas que no estaban funcionando ya que la mayoría de mi generación tenía promedio rojo en ese momento, y decidí hacer un acto casi performance, donde entregaba mi trabajo pero encima, a modo de tapa, tenía una hoja con una frase escrita: Esta hoja en blanco debería ser un 1,5, lo de atrás no puede tener la misma nota. Esto lo hice para poder demostrar mi disgusto con su manera de poner notas y no explicar la razón de esas notas para mejorar. La parte ya cómica es que a mi trabajos no le pusieron un 1,5 sino que un 1, nuevamente. Así que en ese momento me rendí y al comenzar la etapa del colegio me concentré en aprobar y no intentar hacer entender a esos 5 profesores.

2.5. Pero de todas formas ni ellos se ponían de acuerdo en las correcciones, un profe decía que rosado era lo mejor para el proyecto y otro decía que y cito lo que le paso a una compañera “mmm elegiste rosado porque tu llama es hembra?? Eso es sexista...” y en si caso habían elegido rosado por otras razones.

2.6. Y finalmente algo para mi inaceptable era que llegaban a la corrección sin saber que habían pedido y leían ahí mismo el encargo, como si nos les importara nada. La verdad fue una pésima experiencia, llena de abuso psicológico de parte de los profesores. xxxxxxxxx en una ocasión nos dijo que nos fuéramos de la carrera y que diseño no era para nosotros solo porque dijo algo y nadie comentó... cero pedagogía y capacidad de reflexión. Al semestre siguiente cambiaron completamente la dinámica del taller y fue muy diferente y relajado, pero al lote (por comentarios que escuché) y creo que después volvió a ser nefasto hasta que cambiaron la malla.

Persona: Título
¿Cuándo? En primer semestre, Modelo y Prototipo

Cuando estábamos trabajando para el examen de Modelo y Prototipo, en ese entonces era un scooter, un día decidimos dejar nuestro trabajo en proceso en ex-artes. Con miedo a que le pasara algo le pusimos unos carteles de no tocar y de tener cuidado, agregando en broma el nombre que le habíamos puesto, Jaimito, y que podían prenderle una velita si quisieran. Esto escaló rápidamente y Jaimito a los días tenía desde notas pidiendo pasar taller hasta diferentes tipos de globos y regalos al rededor, todos rezándole a San Jaimito. Fue una muy linda experiencia todo lo que se construyó alrededor de sólo querer cuidar un scooter en proceso, la manera en que los estudiantes de Lo Contador se apropiaron de un espacio de manera espontánea.

Persona: Seminario

¿Cuándo? Taller 1 (3D)

En taller estábamos en uno de los encargos de madera, tenía una buena idea de entrega, le llevaba mucha fe, a la ayudante le había gustado mi idea, era respecto a los signos zodiacales y había trabajado hartito en el taller de herramientas la semana anterior. El fin de semana antes de presentar, viaje a mi ciudad (soy de región) y lleve el trabajo para avanzar allá, ya que tenía que lijar principalmente, tenía todas las piezas del mecanismo, solo quedaba montarlas y armar, cosa que hice. Llegó el día lunes en la mañana y como entraba a taller a las 2, viaje ese mismo día más temprano, ya que no estaba taaan lejos de Santiago pero de todas maneras llegaba justa en la hora, tipo del terminal para la u. Mi trabajo lo llevaba listo y funcionando en una bolsa de estas de supermercado, las reciclables, porque además llevaba material sobrante y herramientas, le voy a echar la culpa al sueño de la mañana de que se me ocurrió la brillante idea de echarla en la parte de los bolsos, porque igual estaba grande y pesada, mala mía claramente jajajaja porque al momento de llegar a la sala para montar me encontré con que estaba todo despegado y ya no funcionaba más. Juro que intenté pegarlo y hacer algo en los 20 minutos que quedaban para terminar de montar y entregar, pero ya solo lo termine de arruinar llenándolo de cola fría que jamás alcanzaba a secarse jajajaja me saqué un 3,8 en un trabajo que, de haber funcionado, podría haber sido un éxito, no lo digo yo, la gente que sabía del encargo y de mi idea, me decía que funcionaba, hasta la profe lo cachó y me hizo entender que si hubiese estado funcional me iba bien jsjajaja ahora lo veo como anécdota, pero en el momento me quería m word... F jajaja

Persona: Entre Taller 8 y Seminario

¿Cuándo? Primer semestre

Cuando entré a diseño, estaba muy emocionada, y tenía muchas ganas de aprender, pero en representación, lo pase pésimo, hacia todas las tareas con tiempo, intentaba lo mejor de mí pero igual me sacaba puras Rs, al final me terminé echando el ramo con un 3,9, fui casi la única q se lo hecho y dieron las notas al frente de todo el curso, fue muy humillante. Después trate de hablar con los profes para ver si había alguna forma de subir esa décima, trabajo aparte, repetir el examen, y me dijeron, nos vemos el próximo semestre.

Persona: Título

¿Cuándo? 6

Estaba en el balcón del fablab apoyándome con la espalda en la baranda, tenía la mochila puesta y estaba abierta... se cayó un libro que me habían prestado hacia el "hoyo" que ahora tiene el taller de herramientas. Había llovido el día anterior así que cayó JUSTO entre dos charcos de agua. Tuve que bajar con vergüenza y después de muchos semestres al taller a pedirle a xxxx que me dejara pasar para recuperar el libro. No me entendía así que le expliqué como tres veces.

Persona: Taller 2

¿Cuándo? Taller 2,,,,,

Resulta que tengo entrega de un video mostrando la experiencia de un examen hoy, 23 de octubre a las 23:59hrs. Vengo de San Joaquín corriendo para llegar a mi casa al otro lado de la ciudad para darme cuenta en el camino que, para mi mala suerte, justo hoy no traigo conmigo las llaves de mi casa y no hay nadie que me pueda abrir. Quedándome menos de 5 horas para editar, exportar y entregar un video, me las tuve que arreglar para que mágicamente me aparecieran las llaves en mis manos y poder llegar a editar (no tan) tranquilamente. (Good ending: me junté en modo emergencia con un familiar que tenía llaves, y ahora al menos podré entrar a mi dulce hogar.)

Persona: Egresadx/Tituladx

¿Cuándo? Seminario

Siendo ayudante hubo un problema con unos alumnos, se habló mal de mí y de mi familia, mucho comentario negativo y amenazante hacia mi persona. Cuento corto el profesor encargado no hizo nada al respecto, ni siquiera me defendió, le dio la razón a los alumnos, yo estaba devastada pero tome cartas en el asunto. Eventualmente todo quedó en nada como todas las denuncias de esta escuela. Termine el semestre y conversando sobre el semestre siguiente el profesor me dice que debería ser "más maternal" al tratar con los alumnos, a mí no me pareció y le discutí que esa no era la forma, al día siguiente me saco del ramo. El profesor aún hace clases del ramo y sigo escuchando historias de lo machista que es, no solo con alumnas sino que con profesoras también. Si llega a leer esto él sabe perfectamente quien soy, sé por otros profesores de que él cuenta la historia como que yo fui exagerada, porque le interesa siempre salir bien parado.

Persona: Taller 4

¿Cuándo? Taller 1, la primera semana de clases de hecho

Bueno, era mi primer día de clases, estaba conociendo todo y muy ilusionado de al fin estar estudiando diseño y nos pidieron en taller 1 un video de presentación personal mostrándonos a nosotros :) y nuestra personalidad, era MUY LIBRE y podíamos hacer lo que queríamos en vdd, y bueno yo hice un video sketch de que yo era pop lolita, literalmente el video de ella viral lo recree con mi persona, muy icónico jsdkd quería que la gente me conociera de una forma no tan convencional, y bueno, para mi primer encargo me destacaron en ese video y desde ahí que mi carrera me conoce por el pop lolita o por el que hizo el video jsdkd me da mucha risa a veces pero lo recuerdo con mucho cariño <3 ver para atrás ahora que estoy en taller 4 y qué hay un yo lleno de ideas e ilusión por ser diseñador :)

ENTREVISTA: "LANGOSTA"

¿En qué te encuentras ahora?

Egresada y desempleada, no he podido conseguir pega. Hay quienes ya han conseguido, aunque muchos de forma temporal.

¿Me puedes contar por qué diseño?

No tenía más opciones, pensé en otras carreras, pero pensé que me limitarían mucho.

Cuando me encontraba en el PENTA, justo me topé con una ayudante que era de Diseño UC y me comentó mucho sobre la carrera y yo antes me quería ir a Diseño Gráfico en la Chile.

Ella llegó y me dijo: "no, metete a la cató, que la cató no tiene distinciones así (de área), tiene más amplitud del panorama, vas a poder tener visión y vas a poder experimentar más cosas, tiene un enfoque más antropológico y es súper interesante".

¿Y crees que mintió o tenía razón?

Tenía razón en varias cosas, pero me mintió con su ilusión, porque ella estaba muy feliz.

¿Qué expectativas tenías al entrar?

Todo partió cuando fui a una charla en CC que después se derivó a una marcha. Allí conocí a otras personas y ellos eran de primer semestre. Hablamos harto y me ilusionaron bastante, para también me traumatizaron porque me dijeron que "habían pruebas súper brígidas como la de 3D y la de 2D", y yo me fui anticipando cosas. Me dijeron "practica tales cosas, presentación, te advierto de MyP igual es brígido".

Por eso las expectativas no las tenía tan arriba por este evento.

¿Qué ha cambiado hasta ahora?

Antes era súper estructurada, era todo muy cuadrado. Siento que cambió la expectativa porque antes era todo como un entrenamiento fallido de lo que necesitábamos aprender de la vida universitaria que era tan dura y tan cruel, pero al final terminó siendo muy relajada a pesar de todas las cosas que teníamos que hacer. Aquí estas muy por tu cuenta, así que "haz lo que quieras, nosotros te vamos a evaluar qué es lo que tenemos que hacer como sistema". Esa falta de estructura igual encuentro que me afectó mucho porque creo que podría haberme sacado una mucho mejor nota en título. Si bien me saqué un 5.9, igual lo sentí como un rojo, no sé por qué.

Vivir ese quiebre en la universidad fue brígido, porque el primer año era igual que el colegio de estricto, excepto en el código de vestimenta, pero en ese tema de los atrasos, las asistencias... pero después no iba a ninguna clase de economía.

¿Cómo fue tu primer año? ¿Cómo lo resumirías?

Uy horrible. Pero fue por un factor externo, porque estaba pololeando. Y este es un consejo que le quiero dar a los novatos: "no se pongan a pololear en el primer año, no lo hagan".

Eso bajo mucho mi rendimiento, bajo mucho mi foco de atención porque lo tenía en mi pareja.

Igual pude sobrevivir con el apoyo de la gente porque estábamos varios en las mismas, tuve la suerte de que la generación en la que estuve no era tan cuica como otras, que eso me daba igual como miedo: encontrarme con gente muy cuica y quedarme sola, totalmente sola.

Y con respecto al cambio de colegio-universidad ¿Tú crees que fue algo terrible? ¿Fue mucho el cambio?

No. De hecho no porque creo que esto igual fue una experiencia super excepcional y creo que nos pasó a varios que estuvimos en el PENTA, porque el PENTA te acostumbra a las clases universitarias porque pasaban ramos de universidad adaptados a estudiantes de media. Entonces no fue mucho para mí el contraste para enfrentarme a una clase de U. Yo tuve cursos de antropología, de sociología, de ciencias también, de exámenes médicos... cosas que te enseñan en los primeros años de las carreras y con profesores universitarios, entonces no fue un gran choque para mí.

Pero lo que sí lo fue, fue el tema de las relaciones interpersonales, porque en mi colegio, que era municipal, las cosas se decían en la cara y si no te llevabas con alguien no te juntabas con esta persona. Pero en la U había tanto de "uy me cae como el hoyo" y luego el "uy amigui te quiero mucho". Eso me perturbó demasiado.

Me imagino que será porque estamos obligados a convivir entre nosotros.

Yo creo que es más por el tema de contactos, conveniencia y ese tipo de cosas porque igual está bien una relación neutra. El caso es que he presenciado pelambres feos FEOS a otras personas y al otro día los veo súper amiguis carreteando, pasándola bien, haciendo proyectos en grupo y dentro de estos proyectos en grupo igual pelaban a esta persona...

Con respecto a este impacto del primer año ¿cómo crees que fue el segundo? ¿y el tercero, el cuarto...? ¿cómo fueron los años siguientes?

El segundo fue horrible porque Taller 2. Taller 2 como que nos cagó la psiquis, porque no sabíamos que querían, no había comunicación, era demasiado villanos y se esforzaban en serlo porque al final uno de los profesores terminó siendo un amorcito, de hecho el me ayudó mucho en título al final. v Viendo el contraste en el curso de la carrera, como que los profes se alivianan más, el ambiente se alivia más de las cargas y presiones de ser perfecto.

Porque si algo me enseñó un profesor es que “todo es un proceso y que si no te sale bien un proyecto final, no significa que después no vayas a poder mejorarlo o no lo vayas a poder cambiar, todos los proyectos que hagas hoy en la U, son potenciales proyectos que puedes sacar el día de mañana. Y hay veces que no se te ocurre nada, que estas todos los días maquinaando y un día en tu cama, mientras estas cansado de no saber que vas a hacer, te llega la chispa, tres horas antes de la entrega”.

¿Cómo fue tu último año con respecto al resto de la carrera?

Horrible. Pero porque ahí me invadió la inseguridad de que “pucha, todos los demás proyectos están super bien elaborados y yo no rendí casi nada” y mucha gente me decía “hiciste un proyecto demasiado analítico e igual importante como lo que respecta las neurodiversidades en los espacios públicos ¿por qué dices que no hiciste nada?” Y yo: “¡Es que no hice nada!”.

Y también me sentí que veía a otra gente que hacía cosas importantes y yo me sentía muy caquita con mi proyecto y era muy triste. Todos hacen cosas muy elaboradas y yo sólo una especie de signos que más encima ya existen, y yo como “¡no hice nada, no hice nada!”.

Pero debo admitir que llegando a ese punto de la carrera, al final me trato de consolar y decirme “lo hiciste, saliste, lo lograste, no te sacaste una mala nota, no te fue tan mal, igual tenías sustento, tenías el poquito de literatura que había, lograste hacer algo...”.

Eso, me caía mucho en la comparación con otras personas: “¿Por qué ella pudo hacer esto y yo no? ¿Por qué ella se sacó un 6.7 y yo no?”.

Como egresada. ¿Qué expectativas tienes de aquí al futuro?

Ojalá estar ganando plata. A parte de eso, ejercer, pero no tanto en una oficina apatronada, porque igual quiero hacer hartas cosas. Porque si bien el diseño es mi carrera oficial, me gustaría incursionar también en seguir el tema de la magia, de leer cartas... porque es un talento que no puedo dejar pasar. Igual también en paralelo ser freelance o armar un book dentro de dos años y decir que esa es mi experiencia laboral y postularme a algún cargo que tenga PLATA, o sea una plata fija, porque igual es muy inseguro solamente hacer eso porque aparte no tienes las cotizaciones y esas cosas, y hay que pensar en eso, en las cotizaciones que tienes que rendir al momento que te quieras ir de la casa, al mundo... y si no... trabajo en algún callcenter para tener 2 cotizaciones y comenzar a independizarse.

¿Alguna cosa extra que quieras contarme?

Hay que escoger muy bien a las amistades. Yo era amiga de una persona muy problemática aquí en la universidad. Nos iba súper bien en los trabajos que hacíamos.

Debí darme cuenta antes, pero esta persona pelaba a toda la carrera. Te salvabas del pelambre si ella no te conocía.

Era una egocéntrica y se codeaba con los profesores que, igual bien en ese sentido. Ella debía ser el centro de atención y yo me aburrí y me fui sin explicación. La bloqueé de todas partes y esperé no encontrármela más en la universidad, pero ella amiga de la coordinadora de las prácticas.

Yo tuve que pedir una prórroga porque la práctica donde yo estaba me dejó mal justo en los plazos de entrega del informe y nunca me dio los papeles, y yo

tuve que dar fe todo eso y estaba al borde del llanto porque no sabía qué hacer. Igual obtuve la prórroga y todo bien, pero igual me llegó un correo que me decía que fui reprobada porque no tenía una prórroga.

Mandé un correo y viendo que la coordinadora no me respondía, fui a su oficina y le dije lo sucedido. Ella me respondió que fue un error, que “la niña con la que trabajaba se traspapeló con tus papeles” ¿y quién era la niña que trabajaba con ella? Mi ex amiga.

Ella ha hecho mucho de cagarse gente solamente porque se le place.

Encuentro que aquí somos súper peleadores...

¿Tú crees que en esta carrera se dan hostilidades o venganzas?

Si, demasiado. Hay mucha gente que es demasiado backstabber.

Como una vez en Taller 2, en un grupo había una chica que quería mucho tocar al animal que le tocó en el zoo y escandalizaba un montón por no poder interactuar directamente con el animal. Una de las chicas del grupo fue a reclamarle al ayudante y él grabó toda la conversación, y se la enseñó a la otra chica (eran amigos).

ENTREVISTA: ROMI

¿Me puedes contar en qué te encuentras actualmente en la carrera?

Estoy en el primer semestre de mi 4to año, estoy en Taller 7 y voy al día con mis ramos, pero estoy atrasado con el examen de comunicación escrita, y estoy además haciendo la práctica de servicio. Estoy con 5 ramos y la práctica.

¿Me puedes contar sobre por qué decidiste estudiar diseño? ¿Por qué en esta U específica?

Porque es como la escuela mejor evaluada de Diseño casi en Latinoamérica y porque ya había estudiado en la Chile así que ya mas o menos cachaba como era la infraestructura y el ambiente y quizás era mejor acá.

¿En qué estabas en la Chile?

Arquitectura.

¿Qué diferencias encuentras? ¿Qué ha cambiado entre Arquitectura en la Chile y Diseño en la UC?

Todo.

¿Por qué Diseño?

Siempre sentí que tuve una afinidad. De repente hago encargos para taller y tengo flashbacks de yo a los 13 haciendo cosas similares. De hecho yo siempre quise estudiar diseño al principio y mi papá me convenció de “no, ándate a arquí porque ahí hay plata, y si te gusta el arte y las matemáticas ¿qué puede salir mal?”. Y fue siempre, cuando estaba en la media que pensaba que el diseño igual era lo mío, y fue como gracias a una profe porque ella había estudiado diseño industrial y era mi profe de arte, y nos hacía hacer cosas muy bacanes y como que hablaba con ella y me decía que “a lo mejor lo tuyo es diseño” y fue como “sí”.

¿Y te ha ido bien en diseño comparado con arquitectura?

Sí. En arquí estuve como dos años en primer año y ya llevaba como 4 años y recién iba en cuarto semestre, y fue como que “sí me salgo ahora me voy a demorar lo mismo en sacar otra carrera que en seguir acá”. De hecho el año pasado recién, mis amigos que entraron conmigo se titularon y yo voy a terminar la carrera el próximo año, así que tampoco es tanto. Al menos para mí no es tanto.

¿Qué expectativas tenías al momento de entrar?

Nada, sólo encontrarme con gente como yo. Hacer amigos, conocer gente bacán. Tener química con los profes, llevarme bien, tener un ambiente sano, grato, que fuera entrete. Pasarla bien, hacer conexiones...

¿Qué ha cambiado con respecto a tus expectativas iniciales?

Nada en verdad. Ha sido todo como me lo esperaba y de hecho es mejor. Ahora encontré un grupo de amigos súper sólido y que me apaña en todo y los quiero mucho.

¿Me puedes contar sobre tu primer año? ¿Cómo fue? Yo sé que entraste en pandemia.

Igual estuvo penca porque fue extraño. Hacer maquetas y prototipos desde la casa igual fue super raro y no tener acceso al taller de herramientas como que me saturó, quizás fue el encierro porque hubo como 3 o 4 ramos en donde no entregué el examen y pasé igual con 4 pelados.

¿Y qué te dijeron por hacer eso?

Nada en realidad porque ¿qué me iban a decir? Si sólo hablábamos por zoom, si la única que me llamó la atención fue una ayudante de taller que me mandó un correo preguntando “¿Estas bien?”, porque como que anduve desapareciendo de taller. Digo, igual entregué pero la cosas gráficas y me saqué un 3.5. Era ese trabajo de ortesis.

¿Y no te humillaste en video?

No, es que más encima eso. Ni siquiera era humillarse porque tenías que grabarte en tu casa y mandarlo y subirlo a la carpeta y eso sólo lo veían los profes.

También esto de representación, como que nos pedían que hiciéramos las cosas a mano y que después las escaneáramos e igual se notaba que había gente que hacía las cosas en digital, pero igual estaba bien ¿cuál era la diferencia?. Como en taller, en la sección 2D que era como “hagan todo a mano y después le sacan fotos o lo escanean” y yo igual lo hacía, pero llegó el momento en que me di cuenta de que yo igual podía mezclar las dos cosas (análogo y digital), y habría estado bien fomentar eso porque ya que estábamos todos digital que hagamos todo digital ¿cuál es el drama?.

Después de eso ¿cómo fue llegar a clases presenciales ya tan avanzado en la carrera?

Cuando estaba en tercer semestre, ahí tenía correcciones híbridas, como que los lunes si o si era presencial, y al principio era sólo taller, como que los demás ramos igual seguían online. Igual fue entrete, como necesario.

Después cuando estábamos ya en Taller 4, ahí ya fue todo presencial e igual se notaba porque estábamos acostumbrados al tema de hacerlo digital, de presentarlo y de repente nos pedían cosas a mano, maquetas o productos, y era como “chuta ¿cómo se hace esto?”. Y aprendía caleta en ese semestre porque me tocó una sección bacán.

¿Me puedes contar sobre tu semestre actual? ¿Cómo está siendo?

Está brutal. Es que por primera vez en la carrera tengo clases todos los días, como yo vivo lejos y tengo que mamarme un pique de hora y media o dos horas, ida y vuelta pierdo casi 4 horas al día en sólo movilizarme y se me está notando caleta. Aparte tengo 5 ramos y tengo la práctica, entonces estoy como saturado de cosas, pero aquí estamos y me ha ido súper bien igual para todo lo colapsado que estoy.

¿No has sacado la calculadora todavía?

No... oh, Diseño de información me está pesando porque como la clase es muy temprano y cambiaron el horario y ahora es más temprano, entonces no estoy llegando a las clases de repente/siempre.

¿Me puedes contar sobre tus expectativas a futuro con respecto a la carrera?

Me veo igual que ahora la verdad, dándolo todo.

Pero ¿planeas ejercer?

Claro, me gustaría de hecho el próximo año ya empezar a buscar pega y por eso igual me saturé de ramos y cosas para estar los años de título y seminario ya con pega en paralelo, y estar ejerciendo y ojalá trabajar en algo para quedarme ahí y que tenga que ver como con mi título que, aún no sé, debería estar pensándolo.

Después de todo lo que ha pasado ¿Te sientes diseñador?

Si, de hecho en mis prácticas siento que igual he sido aporte y he aprendido hartas cosas, y de repente hago trabajos chicos como freelance, los típicos “hazme un loguito”. Tiro curriculum y me salen cosas, he trabajado con cosas chicas, diseñando para la vida.

¿En qué momento crees que te transformaste en diseñador? ¿Qué cosa te transformó en diseñador? ¿Qué necesitaste?

Igual fue creerse el cuento. Tiene que ver más como la actitud con la que afrontas los problemas en verdad. No sé si la metodología, pero tiene que ver con la forma en la que afrontas los problemas o los desafíos, ni siquiera los problemas porque no hay que siempre problematizarlo todo. Pero verlo todo con el prisma del diseño: cuando entiendes que todo está diseñado o pensado, waw me explotó el cerebro.

Por último ¿Quisieras contarme alguna cosita extra?

He tratado de llevarme bien con todos, tampoco le caigo bien a todos, creo.

¿Algún conflicto?

Hace poco me pasó que estaba con dos compañeras y a ellas las conocí online y me caen súper bien, pero el otro día estaba almorzando con ellas y me comentaron que antes me tenían mala, porque una vez a una de ellas por Discord... ella no lo sabía usar y estaba preguntando una cosa por el chat general del canal que teníamos y le puse “small brain”. Qué vergüenza y como que se frustró caleta y se salió del canal, y se sentía como con la media depre, en pandemia más encima.

También la otra vez una de las mismas chicas me contó que una vez que hicimos un trabajo juntos para Taller 2, que nos fue excelente, ella tenía que

hacer una pega. No me acuerdo que tenía que hacer, pero ¡se demoró caleta! Y entonces cuando lo tenía listo, era una ilustración y dijo “Ya chiquillos lo tengo listo” y yo con mi otra compañera ya lo habíamos hecho los dos solos y no le dijimos y como que de verdad la dejé con depre, se puso a llorar, entonces me dijo “tú me hiciste llorar en pandemia” y como “noooo, perdóname”. Hice llorar a dos personas en pandemia.

Y por curiosidad, tú, siendo una persona que ya tenía media carrera al hombro al momento de entrar a Diseño ¿Encontraste alguna diferencia con respecto a tus compañeros?

Al principio si, se notaba. Veía a mis compañeros ultra perdidos y que no entendían nada, y yo como que llegaba y hacía las cosas no más desde la experiencia. De repente sacaban mis trabajos como para destacarlos, en primer semestre y en segundo semestre como que tiraban las cosas que hacía para mostrar el “cómo se hace”, pero hasta ahí no más me duró. Después nos nivelamos todos.

ENTREVISTA: JAVA

¿Me puedes contar en qué te encuentras actualmente en la carrera?

Yo anulé el semestre. Yo estaba en Título, estaba a la mitad de mi proyecto, estaba en un periodo en el que yo estaba buscando prototipar y estaba súper complicado encontrar gente o lugares donde prototipar con adultos mayores. Entonces me retrasé hartito y estaba con hartito estrés que no me gustaba para nada, y gastaba demasiada plata. Por lo mismo, por salud mental, preferí anular.

¿Me puedes contar sobre por qué decidiste estudiar Diseño y por qué en esta universidad específicamente?

Para mí es una increíble historia. Yo quería estudiar Astronomía porque quería ver las estrellas, y una vez fue la Chile a mi colegio a presentarnos carreras y vino Astronomía, y yo estaba emocionada y pidiendo que me contaran sobre la carrera y me dijeron: “Ni cagando vemos un telescopio, sólo vemos números y analizamos números todo el día”. Fue una desilusión tan grande que dije: “Estoy a finales de tercero medio, entrando a cuarto medio y no sé qué estudiar”.

Después yo quería estudiar Arte porque usualmente yo me entretengo con algunas cosas que después las abandono, entonces tengo hobbies muy cortos. Mi familia sabía eso y odiaban la idea de que yo fuera a botar la carrera. entonces me dijeron que buscara algo que realmente me hiciera levantarme todos los días para trabajar en ello y yo dije que arte era lo que más me sonaba posible, aunque no sabía en qué trabajaría. Y me trataron pésimo: mi mamá me dijo que no y mi pololo de ese entonces me dijo: “es la peor decisión del mundo, no vas a ganar plata, vas a pasar hambre”, me tiró pura mierda. Y mi papá me dijo que lo viera más como un hobby.

Entonces llegó cuarto medio y yo no sabía qué estudiar. Justo vino otra de esas cosas de las universidades al colegio, y estaba la Cato. A mí no me tincaba la Cato porque no compartía las mismas ideas religiosas, aparte de que la Cami estudiaba ya en la Cato. Entonces como que entre quería alejarme de mi hermana y alejarme de todo eso, además de que siempre he sido más comunacha, así que igual idolatraba un poco más la Chile.

Ahí me puse a ver Arquitectura porque mi papá siempre ha dicho que él debió haber estudiado Arquitectura y no lo hizo porque no se le ocurrió. Y comencé a ver la malla de Arquitectura y abajo, escondido entre todos los folletos de Arquitectura, estaba Diseño. No sé por qué me acordé que cuando estaba chica, como en séptimo básico, entré ilegalmente a esas cosas de las universidades y me anduve robando todos esos folletos, como que los coleccionábamos con mis amigos, era un logro conseguir la mayor cantidad de mallas curriculares. Entonces había visto la de Diseño y me había gustado, aunque fue en otra universidad, da igual, me gustó Diseño.

Vi la Universidad del Desarrollo porque quería tener una mejor oportunidad para irme al extranjero, y la UDD recién había lanzado la carrera de Diseño, aunque no la tenía acreditada, me iban a dar una beca completa si mantenía un promedio arriba de 5,6.

Me dio algo porque no quería decirme entre gráfico o industrial, como que me segregaba mucho y yo estaba muy convencida de que era industrial, entonces me dije: “en la Cato no me van a obligar a tomar un camino u otro”, pero chistoso porque en Taller 1 si te hacían eso. Me metí a la Cato.

A mí me pasó por lo menos que cuando entré a la primera clase, que era Introducción al Diseño (ramo que me eché, pero da igual) y pasaron la primera materia, dije “De aquí soy” y nunca me vi en otra carrera y la he pasado la raja en las buenas y en las malas, yo siento que esta es mi carrera.

¿Qué expectativas tenías al entrar a la carrera?

Ninguna, no sabía en qué me estaba metiendo. Yo ni siquiera sabía que debía dar la prueba de historia y tuve que cambiarme de electivo en el colegio a mitad de año en el intensivo. A mitad de año daban clases intensivas para la PSU. Yo les dije: “Me acabo de dar cuenta de que debo dar la prueba de historia ¿me permite cambiar?”. Y me lo permitieron porque mi hermana siempre fue una buena alumna.

Yo no tenía ninguna expectativa, pero una vez que fuimos a la Feria Novata en mi colegio, había un tipo de Diseño y cuando le pregunte: “¿Qué es esta carrera?”, me dijeron siempre: “Puedes estar en quinto año y jamás vas a poder definir Diseño, pero piensa que esta carrera te sirva para diseñar con diferentes formas: gráfica, industrialmente, o por medio de servicios... por medio de diferentes herramientas, diseñar solución a los problemas”. Y yo me dije que soy buena para eso: bajo presión soy buena para dar ideas. Esa fue mi única referencia, y yo encuentro que la carrera se puede resumir bien así.

¿Qué ha cambiado hasta ahora? ¿Le recomendarías la carrera a otra persona?

Si, totalmente. Te encontraste con alguien que por lo menos si le gusta la carrera. Si, porque siento que no es limitante en cuanto a las ramas, aunque Taller 1 si te hacía eso de elegir, pero siento que para mí fue muy útil porque dije que era industrial y me hizo falta una pasada por industrial para saber que ahí yo no pertenecía. Que me obligaran a estar en esas dos ramas (gráfico e industrial) siento que fue productivo. Además de que hay variedad, mi área siempre fue de servicios y experiencias, y eso no se encuentra mucho en otras universidades y, por lo menos, en esta universidad si hay OPR u oportunidades, incluso prácticas que te ofrece la U donde yo pude explotar eso y lo puedo presentar en mi portafolio. Así que si justamente están más interesados en el área que a mí me interesa, si, la recomiendo. Especialmente ahora que se pusieron más suaves con la malla nueva.

¿Me puedes contar sobre tu primer año? ¿Cómo fue?

Como el hoyo. Yo me eché Taller e Introducción al Diseño que son dos de los cinco ramos que nos daban, que son la base de la carrera. También hice el examen de Representación y lo empecé a hacer a las tres de la mañana porque no podía hacerlo antes, miraba la hoja en blanco y no podía hacerlo antes. Además de que mi pololo de ese tiempo me estaba casi terminando porque no lo podía ver tanto y yo estaba full carrera, si el primer semestre igual te quita todo tiempo de vida.

Me estaba echando tres ramos, mi abuela se estaba muriendo y mi hermana había tenido una decaída horrible en su salud mental. Así que imagina, entre todo eso, yo estaba dibujando el Santa Lucía. Fue un momento surrealista y no sé cómo pasé Representación porque yo y un amigo fuimos los únicos que nos sacamos un 3,8 en el examen y pasamos igual. Al menos yo porque tenía buenas notas de antes.

Fue como el hoyo, perdí vida social, no dormí. Me pasó que hubieron veces donde no dormí dos días seguidos y empezaba a alucinar en el Uber porque ni cagando podía caminar a la U. Me decía: "Quizás debería dormir una siesta por salud mental". Me acuerdo que, cuando entregamos el proyecto de Taller, yo lo entregué sabiendo que ya me había echado ese ramo. Entregamos ese trabajo y yo me escondí debajo de una mesa a dormir, y cuando me desperté, habían como 10 personas más conmigo.

Fue horrible, yo creo que lo que más me salvó fueron los amigos. Yo llegaba tarde porque no tenía buen control de los horarios, porque es difícil pasar del colegio a la U, porque en el colegio estas 12 horas encerrado en un lugar, mientras que en la U realmente vas cuando tú quieres y yo no tenía siquiera una medida mental para saber en cuánto llegaba a ese lugar y en ese momento no había metro y dependía de micros. Ahí mi amigo reservaba un espacio para mi trabajo y se preparaba para recogerlo apenas yo llegaba al ascensor y correr a colgarlo él para que no notaran que había llegado tarde.

Recuerdo también que una vez en 2D, cuando hay que hacer un patrón con letras. En unas vacaciones de invierno, me tomé efectivamente las vacaciones cuando debí haberlas trabajado y yo no hice el trabajo de las letras, me rendí. Lloraba internamente y mi amigo, en un break, mientras el profesor pasaba la clase, me hizo el diseño para que yo pudiera imprimirlo a media clase. Lo peor es que eso fue mi mejor nota de taller, yo me sacaba sólo 1 y 2, pero eso que hizo mi amigo en cinco minutos se sacó un 3,5. Ese taller lo sobreviví a puros amigos.

Ya la segunda vez que di el Taller empecé a agarrarle la mano. Comencé a notar que no se trataba del proyecto en sí mismo, sino de cómo lo vendías. Fui mucho más descarada. Yo recuerdo que en el primer semestre no dormía por hacer las cosas, en el segundo no pasaba, yo en clases prototipaba, llegaba donde la profesora y le decía muchas cosas que ella por alguna razón veía en el prototipo y le gustaban. Mis amigas lo veían y entre que se asombraban y se cagaban de la risa porque sabían que eso yo lo había inventado con una servilleta en el recreo. Entonces fue cuando aprendí que había que venderse bien.

El único momento traumático que tuve fue con un profesor al que todavía no se lo perdono. En un trabajo me había tocado un tema particularmente difícil

y yo esa vez sí me esforcé por hacerlo bien. Me acuerdo que yo fui la última que ese profesor vio y supongo que él también estaría cansado ya a esa altura, aunque no lo justifico, porque miró mi trabajo y solo dijo "¿Cómo no pudiste entender? Pusimos ejemplos". Yo me basé en los ejemplos. "No entiendo como lo pudiste hacer tan mal". El volvía a mostrarme los ejemplos recalcándome que mi trabajo no agarraba nada de ellos. "No entiendo como lo puedes hacer tan mal". Yo creo que él fue tan así porque no había nadie más en la sala, pudo darse la libertad de destruirme, y yo no había dormido por hacer ese proyecto, así que estaba muy mal recibiendo lo que me decía. Y no me dijo nada más, esa fue mi corrección para el examen.

Entonces llegó un ayudante y me ayudó un montón. Él tenía fama de ser pésimo en las correcciones, pero ahí lo sentí muy humano, porque el vio que yo estaba sola en la sala con el profesor destruyéndome. Me tomó y el realmente me hizo una corrección al final. Me fui llorando a la casa y eso no se lo perdono al profesor. Yo no lo puedo ver a ese señor. Siento que abusó del hecho de que yo era la única en la sala, además de que eran casi las 8 de la noche porque se demoraban un montón en hacer las correcciones, yo puedo entender que estuviera cansado, pero creo que también era su responsabilidad de que si yo no entendía, había algo mal en su enseñanza.

Luego de haber pasado dos veces por Taller 1 ¿Encuentras que hubo un momento en el que te afirmaste en la carrera?

Sí, cuando comencé a venderme. Haciendo la cosas al lote y vendiéndolas bien, empecé a dormir y era como decían los ayudantes, cuando mencionaban que a veces había que soltar el proyecto y perder el miedo a las malas notas. Gané resiliencia porque las malas notas no me definen como diseñadora, pero tampoco voy a mentir cuando no hago los trabajos.

Mi habilidad de chamullar me llevó por toda la carrera.

¿Cómo crees que fueron los restos de tu talleres?

A mí me encantó Taller 2. Era abusivo, sí. Y encuentro que no debían ponernos 1, eso de entregar y que igual nos pusieran 1, yo lo encontraba mala onda. Esa protesta que hizo un compañero en donde entregó en blanco y decía que eso si equivalía a un 1, encuentro que tenía validez, porque si entregas algo, es al menos un 2 porque al menos se hizo algo.

Ese taller era observar hasta encontrar oportunidades de diseño y, si bien era difícil quedarse sentada 6 horas en un lugar, era parte de encontrar una oportunidad de diseño.

El trabajo del zoológico lo chamullamos caleta... De hecho hubo tanto drama que me encantó. A mí me gustó Taller 2 porque fue dramático. Como armaron los grupos y nadie se conocía, ahí comenzamos a socializar y también comenzaron las muertes sociales. Hay gente que odia eso, porque no genera un ambiente social grato, lo que es válido, pero yo lo encontraba que cada día había una noticia nueva. Le daba suspenso al asunto. De hecho en mi grupo quedó la zorra.

Yo estaba en grupo con un amigo y tres personas cuicas. Yo y mi amigo éramos de la clase más humilde de ese grupo. Había una chica que tenía un departamento propio y era dictadora, nos tenía trabajando hasta las 2 de la mañana en un trabajo sin pies ni cabeza solo porque nos quería ver trabajar, no

quería que volviéramos a casa. Yo estaba tan mal que dormía en la alfombra de la tipa.

Ella era tan dictatorial que con mi amigo estábamos hartos. Tener que trabajar hasta la madrugada para después tener que devolvernos a nuestras casas que quedaban lejos... ella no era consciente de la diferencia. A veces usaban materiales muy caros y luego mandaban la cuenta ¡Yo no podía pagar esa cuenta!. Nos caía mal, pero era buena en su trabajo, así que igual le hacíamos caso.

En una ocasión, mi amigo la estaba pelando por wsp mientras yo iba al baño, y yo le había prestado mi pc a esta chica para que hiciera una presentación. Estaba wsp web prendido y mi amigo insultándola por mensajes hacia mí, y a esta chica le aparecieron todos los mensajes. Cuando salí del baño, había gente llorando, uno de nuestros compañeros justo llego y no entendió que pasaba... entonces la chica le escribió a mi amigo y lo encaró... quedó la zorra. Después hicimos una reunión y en teoría nos arreglamos, aunque en realidad no. Fue dramático, fue genial e incluso me quede con algunos materiales caros para mí.

De ahí la gente se separó y comenzaron a etiquetar personas como "problemáticas para trabajar". Especialmente una que salió harto en las funas. A mí me da lata porque yo quede del lado de la gente "trabajadora", y me tocó ver amigos ser tachados de "flojos". Aunque al menos uno de ellos en Taller 3 se puso las pilas y pudo limpiar su nombre. Se redimió y yo pensaba que si morías socialmente habías cagado. Igual yo me esforzaba para no ser la próxima tachada socialmente.

Ya en Taller 3 me acuerdo de una vez que me tocó un grupo diferente al que solía tener, pero iba siempre donde mis amigas para ver cómo les iba. Ellas una vez le pidieron una segunda opinión a uno de los profesores y él dijo: "Cuénteme mientras me termino el cigarro". La duración de su atención se media en un cigarro, y yo lo encontré... no sé si funarlo o admirarlo, porque fue muy potente. Él era la ejemplificación del "El que puede, puede, y el que no, aplaude" para mí. A mi amiga eso le encantaba especialmente.

¿Qué tal fue el periodo de pandemia?

Horrible, pero me sirvió harto personalmente, aunque para mi carrera no sé, porque igual nos perdimos de harto.

El trabajo con Nestlé fue como el hoyo. A nosotros se nos ocurrió trabajar con cereal porque era como firmar una sentencia de muerte. Nosotras propusimos muchas cosas que después se comercializaron. Yo encontraba las ideas una estupidez y ellos igual las hicieron, aunque con otro nombre.

¿Qué tal fue el regreso a clases presenciales?

La verdad es que esperé que me afectara mucho más, pero se sentía más natural. Recuerdo que estuve tan encerrada en la casa y se me hace muy ajeno. Tomé la decisión de no llenarme de ramos al volver, sólo tomé los justos y necesarios.

¿Me puedes contar sobre tus últimos año? ¿El último Taller, Seminario... Título?

Seminario en verdad fue más simple de lo que esperaba, pero siento que toda la presión que le ponen afecta mucho en la mente. Porque entras y te dicen

que comienzas con el proceso de titulación y debes hacer un proyecto y te van a juzgar profesores que son eminencias y tienes que entregar a tiempo sino de ponen un 1... a mí me dio ansiedad, mucha ansiedad.

Y depende de si te gusta mucho tu profesor guía o no, porque el mío es mucho más liberal en el sentido de que no le importa si le llevas avances cada semana. Aunque igual me presionaba a mí misma para entregarle avances porque hay gente que simplemente no lo hacen si no se les exige.

Eso lo encontré penca porque te peleas a muerte los profesores y si el que te alcanzó no te gustó, tienes que aguantarlo todo un semestre o botar seminario y atrasarte, y eso la U no lo va a cubrir. Lo encuentro injusto.

Al menos yo si tenía más o menos claro lo que quería hacer y eso me dio una ventaja en Seminario, pero me equivoque y tomé 60 el semestre de seminario. No lo recomiendo, en la malla sale que solo son 50.

¿Me puedes contar sobre tus expectativas a futuro con respecto a la carrera?

Existe un beneficio en dar la práctica antes del final de la carrera para saber si el trabajo te gusta o no, pero siento que es tan importante salir de la U con pega y es algo tan beneficioso en la otras carreras en donde cierran toda la carrera con la práctica. Yo me quedé trabajando una semestre más en la empresa donde hice la práctica para que me pudieran certificar el diseño en el que trabajé y eso habría sido mejor si hubiera sido al final de la carrera.

Me gustaría que la carrera tuviera más desarrollo en el diseño de experiencias porque diseño de servicios se queda muy en el último taller que se da. Le han dado tantas oportunidades a textil y yo encuentro que está bien, pero hay un mundo tan grande de oportunidades laborales para diseñadores de programación, que es algo que muy recientemente se está incentivando en la u con la malla nueva.

En el punto en el que estas ¿Te sientes diseñadora? ¿Por qué?

Si y siempre me he llamado diseñadora. Desde que saqué la Licenciatura y aunque no nos hayan dado un diploma, que eso me caga porque en otras carreras, por pasar la Licenciatura hay una premiación. Yo me llamo diseñadora y lo digo por mi experiencia acumulada en la carrera y por mi experiencia que he tenido en ambas prácticas. A parte de mis prácticas, como dije, me quedé 6 meses trabajando en una consultoría. He participado en proyectos con diferentes empresas nacionales e internacionales...

Siento que, cuando te declaras diseñador es creerse el cuento porque cuando te enfrentas a la primera práctica, lo primero que te cuestionas es si estas capacitado o no, y la empresa te pasa un PowerPoint que tienes que arreglar porque ellos lo hacen mal...

Al final es un "El que sabe, sabe, y el que no, paga", y hay que creerse el cuento. Y eso beneficia también a tus compañeros diseñadores porque cuando uno se mira en menos, uno cobra menos, y eso le caga la economía a todos tus colegas diseñadores porque tus clientes después valorizarán menos el servicio que se presta.

Y yo soy Licenciada, nadie me va a quitar los cinco años que estuve en esta carrera. Yo firmo mis correos como "Licenciada en Diseño".

Creerse el cuento es como saber venderse.

RELATOS RECOPIADOS Y CLASIFICADOS

GENERAL

"Hacer un water emo"

"Water kpop"

"Hacer un water"

"Trabajar con borra de café (me pitié 2 ollas)"

"Entrar en la necesidad de ir a lugares muy turbios a comprar materiales."

"Que me roben mi trabajo en LC."

"Pasar economía con un 3,975. Seca culiá!"

"Tuve que enchular un baño."

"Que hayan sacado mi proyecto sin avisarme."

"Water de batucada"

"Me echaron del Sodimac por robar muestras de pintura."

"Casi me quedo sin dedo dos veces por corta cartón."

"Meter un tubo de PVC de 3mts al metro."

"Cuando quise hacer un trabajo sobre la depresión y me dijeron como que la depresión no era de verdad, que no existía, que no era una enfermedad, que era como que la gente llamando la atención no más, y después el profe quedó como preocupado y como que se puso a leer y se educó y como que me escribió un mail pidiéndome perdón porque se había dado cuenta de que había sido un cretino y más encima después al semestre siguiente como que hizo todo el examen sobre salud mental, entonces fue como un cambio."

"Lo chistoso es que en comunicaciones empiezo diciendo "una de las veces que pasé de largo en la u"y me miran como ""eso se puede hacer?""

"Pude sobrevivir con el apoyo de la gente porque estábamos varios en las mismas, tuve la suerte de que la generación en la que estuve no era tan cuica como otras."

"También la otra vez una de las mismas chicas me contó que una vez que hicimos un trabajo juntos para Taller 2, que nos fue excelente, ella tenía que hacer una pega. No me acuerdo que tenía que hacer, pero ¡se demoró caleta! Y entonces cuando lo tenía listo, era una ilustración y dijo "Ya chiquillos lo tengo

listo" y yo con mi otra compañera ya lo habíamos hecho los dos solos y no le dijimos y como que de verdad la dejé con depre, se puso a llorar, entonces me dijo "tú me hiciste llorar en pandemia" y como "noooo, perdóname". Hice llorar a dos personas en pandemia."

"¿Encontraste alguna diferencia con respecto a tus compañeros?"

Al principio si, se notaba. Veía a mis compañeros ultra perdidos y que no entendían nada, y yo como que llegaba y hacía las cosas no más desde la experiencia. De repente sacaban mis trabajos como para destacarlos, en primer semestre y en segundo semestre como que tiraban las cosas que hacía para mostrar el ""cómo se hace"", pero hasta ahí no más me duró. Después nos nivelamos todos."

"Hace poco me pasó que estaba con dos compañeras y a ellas las conocí online y me caen súper bien, pero el otro día estaba almorzando con ellas y me comentaron que antes me tenían mala, porque una vez a una de ellas por Discord... ella no lo sabía usar y estaba preguntando una cosa por el chat general del canal que teníamos y le puse "small brain". Qué vergüenza y como que se frustró caleta y se salió del canal, y se sentía como con la media depre, en pandemia más encima."

"Andar con una olla en la mochila"

"Crear un organismo come caca."

"-Quería probar si era resistente un listón de madera en el sodimac, lo terminé rompiendo y salí corriendo.

-Sí wn pasó el guardia, me dejaste sola y fingí demencia."

"Jajshd ay que risa. Fue super irresponsable y estaba cortando cartón al aire, no en una mesa y weno, cortando me hice un corte en el muslo. No me dolía. Eso fue lo más extraño. Mi compañera miro y dijo: ay Irene si no es nada grave. Luego miramos el corte, SE VEIA MI GRASITA. MI G R A S I T A. Y luego fue: ya wn partamos a la enfermería HAJAJAJ niñxs NUNCA corten en otro lugar que no sea una mesa!!!!!"

RAZONES

"No tenía más opciones, pensé en otras carreras, pero pensé que me limitarían mucho. Cuando me encontraba en el PENTA, justo me topé con una ayudante que era de Diseño UC y me comentó mucho sobre la carrera y yo antes me quería ir a Diseño Gráfico en la Chile.

Ella llegó y me dijo: ""no, metete a la cato, que la cato no tiene distinciones así (de área), tiene más amplitud del panorama, vas a poder tener visión y vas

a poder experimentar más cosas, tiene un enfoque más antropológico y es súper interesante”

“Porque es como la escuela mejor evaluada de Diseño casi en Latinoamérica y porque ya había estudiado en la Chile así que ya mas o menos cachaba como era la infraestructura y el ambiente y quizás era mejor acá. ¿Por qué Diseño? Siempre sentí que tuve una afinidad. De repente hago encargos para taller y tengo flashbacks de yo a los 13 haciendo cosas similares. De hecho yo siempre quise estudiar diseño al principio y mi papá me convenció de “no, ándate a arqui porque ahí hay plata, y si te gusta el arte y las matemáticas ¿qué puede salir mal?”. Y fue siempre, cuando estaba en la media que pensaba que el diseño igual era lo mío, y fue como gracias a una profe porque ella había estudiado diseño industrial y era mi profe de arte, y nos hacía hacer cosas muy bacanes y como que hablaba con ella y me decía que “a lo mejor lo tuyo es diseño” y fue como “sí”.

“Me puse a ver Arquitectura porque mi papá siempre ha dicho que él debió haber estudiado Arquitectura y no lo hizo porque no se le ocurrió. Y comencé a ver la malla de Arquitectura y abajo, escondido entre todos los folletos de Arquitectura, estaba Diseño. No sé por qué me acordé que cuando estaba chica, como en séptimo básico, entré ilegalmente a esas cosas de las universidades y me anduve robando todos esos folletos, como que los coleccionábamos con mis amigos, era un logro conseguir la mayor cantidad de mallas curriculares. Entonces había visto la de Diseño y me había gustado, aunque fue en otra universidad, da igual, me gustó Diseño. Vi la Universidad del Desarrollo porque quería tener una mejor oportunidad para irme al extranjero, y la UDD recién había lanzado la carrera de Diseño, aunque no la tenía acreditada, me iban a dar una beca completa si mantenía un promedio arriba de 5,6. Me dio algo porque no quería decirme entre gráfico o industrial, como que me segregaba mucho y yo estaba muy convencida de que era industrial, entonces me dije: “en la Cato no me van a obligar a tomar un camino u otro”, pero chistoso porque en Taller 1 si te hacían eso. Me metí a la Cato. A mí me pasó por lo menos que cuando entré a la primera clase, que era Introducción al Diseño (ramo que me eché, pero da igual) y pasaron la primera materia, dije “De aquí soy” y nunca me vi en otra carrera y la he pasado la raja en las buenas y en las malas, yo siento que esta es mi carrera. “

EXPECTATIVAS

“Juraba que iba a ser más artístico. Ahora me siento toda una ingeniera de todo los que me ha tocado hacer.”

“Que me iba a costar encajarme. Pero estoy muy integrada ahora!”

“Ninguna, elegí al achunte la carrera.”

“Pensé que la pasaría mejor xd”

“Que iba a hacer cositas aesthetic y aprender técnicas como illustrator o a coser.”

“Pensé que no sólo enseñaban diseño gráfico.”

“Mucha creatividad y manualidades y así ha sido!”

“Especializarme y encontrar un área que me apasione, ahora sigo igual de insegura, pero + confiada.”

“Todo partió cuando fui a una charla en CC que después se derivó a una marcha. Allí conocí a otras personas y ellos eran de primer semestre. Hablamos harto y me ilusionaron bastante, para también me traumaron porque me dijeron que “habían pruebas súper brígiditas como la de 3D y la de 2D”, y yo me fui anticipando cosas. Me dijeron “practica tales cosas, presentación, te advierto de MyP igual es brígrado. Por eso las expectativas no las tenía tan arriba por este evento. “

“Nada, sólo encontrarme con gente como yo. Hacer amigos, conocer gente bacán. Tener química con los profes, llevarme bien, tener un ambiente sano, grato, que fuera entrete. Pasarla bien, hacer conexiones...”

“Ninguna, no sabía en qué me estaba metiendo.

Yo no tenía ninguna expectativa, pero una vez que fuimos a la Feria Novata en mi colegio, había un tipo de Diseño y cuando le pregunte: “¿Qué es esta carrera?”, me dijeron siempre: “Puedes estar en quinto año y jamás vas a poder definir Diseño, pero piensa que esta carrera te sirva para diseñar con diferentes formas: gráfica, industrialmente, o por medio de servicios... por medio de diferentes herramientas, diseñar solución a los problemas”. Y yo me dije que soy buena para eso: bajo presión soy buena para dar ideas. Esa fue mi única referencia, y yo encuentro que la carrera se puede resumir bien así. “

SEMESTRE I

Cuando pasé MyP (con un 4,0) abracé al profesor. La incomodidad se sigue sintiendo a kilómetros.

El profesor rompió mi examen soldado y lo intentó armar (le salió peor).

Que los arquitectos (profes) destrocen mi examen de T1 (diseño).

Que en mi examen de T1 se desarmara todo mi proyecto de la nada 1 minuto antes de presentar, y presentar puros pocos frente a los profes. Fui al baño a reirme y llorar.

Me fue mal todo Taller 1 y pasé porque me iba la raja en los exámenes. Ni idea de cómo lo hacía.

O aporte los profes de T1. Pésima organización de sus clases. Costaba demasiado entender. Terminé pasándolo pésimo.

Estoy pal loly, pero perseverando <3

Pésimo. Horrible T1.

Feliz de haberlo terminado.

Bien, increíble, xq cualquier weá es mejor que la media.

Horrible :c

Intenso, lloré caleta, pero se pudo.

Se sufrió mucho, pero aprendí mucho.

El mejor de mi vida.

Increíble!!

Pésimo, la primera generación de la malla están en las trincheras.

“A una compañera le estaban destrozando el trabajo a una compañera y quiso apañarla y dijo como “”pero igual está bonito esto del rompecabezas”” y el profe dijo “”¡El rompecabezas es un cliché hediondo!””. Y todos quedamos para adentro y como que siguieron rostizándole el trabajo a la compañera. Nadie pudo salvarla.”

Una vez que el profe de Modelos y Prototipos me dijo que (mi trabajo) era el peor trabajo que había visto en toda su vida como docente y me dejó pal hoyo y yo así como llorando en el baño que tenía sensor de luces. Entonces yo lloraba un ratito y tenía que saludar al vacío para que no se apagaran las luces del baño.

Una vez unas compañeras en Modelos y Prototipos tuvieron que hacer la mitad del trabajo de nuevo porque dejaron su entrega en el casino y alguien se la robó.

Era terrible cuando me eché taller la primera vez que era como que llegaba a todas las clases de 3D con mi trabajo que me había tomado así como mil años hacer, y llegaba, y veía los trabajos de mis compañeros y decía “conchetumadre no entendí nada de lo que había que hacer. Claramente mi trabajo no es lo mismo que hicieron los demás. Puta la weá”. Y me sacaba un

2 en todos los trabajos y como que yo ya estaba así demasiado rendida y triste, y en una el profe Carlos, que era hermoso, me pone un 4 en una corrección, y yo así como “este es el día más feliz de mi vida”, y el ayudante dice “pero ese trabajo no era para un 4, no era para un azul”, y yo destrozada nuevamente, y el profe dice “me importa una weá yo soy el profe, yo pongo la nota”.

Algo fantástico. Una vez que nos quedamos trabajando hasta la hora del pico ya estábamos todos así pero agotadísimos, cansados, horrible. Lo estábamos pasando pésimo, más encima estábamos trabajando para Modelos y Prototipos, era como lo peor lo peor lo peor y llegan las señoras del casino y como que les habían sobrado pancitos y los estaban regalando, nos dieron un planchadito y fue como la mejor experiencia.

“Cuando nos enseñaron a trabajar con fibra de vidrio. Como que abrieron el paquete, lo abrieron y como que empezaron a salir pelusitas y nos dicen como “”¿ven todas esas pelusitas? Todo eso irá a sus pulmones. De ahora en adelante usen mascarillas””, y nosotros como “”Gracias por avisar con tiempo””.

Yo sólo estuve un año en diseño, año y medio en realidad, pero yo creo que lo más bizarro o trágico, más bien, fue la cantidad de veces que pasé de largo en la U y siento que cada una de esas es una experiencia como sobrenatural. Una en específico, nos juntamos entre tres personas a terminar el scooter req1 de Modelos y Prototipos y era fibra de vidrio, pero estábamos teniendo que arreglarlo porque la fibra de vidrio yo la había hecho antes, pero se tenía que arreglar, y nos quedamos arreglando todo así como armándolo. Y empezamos pidiendo como pizzas y después “no pero pidamos como con otros snacks y cerveza”. Y pasamos la cerveza. Y después empezamos como a pedir más cosas, a poner música, a hacer sendo carrete. Estábamos en el estacionamiento de la U y fue así pero que bizarro, yo me acuerdo como de repente decir “estoy en un carrete de tres personas, armando un scooter, en un subterráneo, a las 5 de la mañana”. O sea, era bizarro, fue hermoso y después entregamos y nos fue bien. Así que fue bacán.

En taller estábamos en uno de los encargos de madera, tenía una buena idea de entrega, le llevaba mucha fe, a la ayudante le había gustado mi idea, era respecto a los signos zodiacales y había trabajado hartito en el taller de herramientas la semana anterior. El fin de semana antes de presentar, viaje a mi ciudad (soy de región) y lleve el trabajo para avanzar allá, ya que tenía que lijar principalmente, tenía todas las piezas del mecanismo, solo quedaba montarlas y armar, cosa que hice. Llegó el día lunes en la mañana y como entraba a taller a las 2, viaje ese mismo día más temprano, ya que no estaba taaan lejos de Santiago pero de todas maneras llegaba justa en la hora, tipo del terminal para la u. Mi trabajo lo llevaba listo y funcionando en una bolsa de estas de supermercado, las reciclables, porque además llevaba material

sobran y herramientas, le voy a echar la culpa al sueño de la mañana de que se me ocurrió la brillante idea de echarla en la parte de los bolsos, porque igual estaba grande y pesada, mala mía claramente jajajaja porque al momento de llegar a la sala para montar me encontré con que estaba todo despegado y ya no funcionaba más. Juro que intenté pegarlo y hacer algo en los 20 minutos que quedaban para terminar de montar y entregar, pero ya solo lo termine de arruinar llenándolo de cola fría que jamás alcanzaba a secarse jajajaja me saqué un 3,8 en un trabajo que, de haber funcionado, podría haber sido un éxito, no lo digo yo, la gente que sabia del encargo y de mi idea, me decía que funcionaba, hasta la profe lo cachó y me hizo entender que si hubiese estado funcional me iba bien jsajaja ahora lo veo como anécdota, pero en el momento me quería m word... F jajaja

Cuando entré a diseño, estaba muy emocionada, y tenía muchas ganas de aprender, pero en representación, lo pase pésimo, hacia todas las tareas con tiempo, intentaba lo mejor de mí pero igual me sacaba puras Rs, al final me terminé echando el ramo con un 3,9, fui casi la única q se lo hecho y dieron las notas al frente de todo el curso, fue muy humillante después trate de hablar con los profes para ver si había alguna forma de subir esa décima, trabajo aparte, repetir el examen, y me dijeron, nos vemos el próximo semestre

Bueno, era mi primer día de clases, estaba conociendo todo y muy ilusionado de al fin estar estudiando diseño y nos pidieron en taller 1 un video de presentación personal mostrándonos a nosotros :) y nuestra personalidad, era MUY LIBRE y podíamos hacer lo que queríamos en vdd, y bueno yo hice un video sketch de que yo era pop lolita, literalmente el video de ella viral lo recree con mi persona, muy icónico jsdkd quería que la gente me conociera de una forma no tan convencional, y bueno, para mi primer encargo me destacaron en ese video y desde ahí que mi carrera me conoce por el pop lolita o por el que hizo el video jsdkd me da mucha risa a veces pero lo recuerdo con mucho cariño <3 ver para atrás ahora que estoy en taller 4 y qué hay un yo lleno de ideas e ilusión por ser diseñador :)

Igual estuvo penca porque fue extraño. Hacer maquetas y prototipos desde la casa igual fue super raro y no tener acceso al taller de herramientas como que me saturó, quizás fue el encierro porque hubo como 3 o 4 ramos en donde no entregué el examen y pasé igual con 4 pelados.

Como el hoyo. Yo me eché Taller e Introducción al Diseño que son dos de los cinco ramos que nos daban, que son la base de la carrera. También hice el examen de Representación y lo empecé a hacer a las tres de la mañana porque no podía hacerlo antes, miraba la hoja en blanco y no podía hacerlo antes. Además de que mi pololo de ese tiempo me estaba casi terminando porque no lo podía ver tanto y yo estaba full carrera, si el primer semestre igual te quita todo tiempo de vida.

Fue como el hoyo, perdí vida social, no dormí. Me pasó que hubieron veces donde no dormí dos días seguidos y empezaba a alucinar en el Uber porque ni cagando podía caminar a la U. Me decía: "Quizás debería dormir una siesta por salud mental". Me acuerdo que, cuando entregamos el proyecto de Taller, yo lo entregué sabiendo que ya me había echado ese ramo. Entregamos ese trabajo y yo me escondí debajo de una mesa a dormir, y cuando me desperté, habían como 10 personas más conmigo.

Fue horrible, yo creo que lo que más me salvó fueron los amigos. Yo llegaba tarde porque no tenía buen control de los horarios, porque es difícil pasar del colegio a la U, porque en el colegio estas 12 horas encerrado en un lugar, mientras que en la U realmente vas cuando tú quieres y yo no tenía siquiera una medida mental para saber en cuánto llegaba a ese lugar y en ese momento no había metro y dependía de micros. Ahí mi amigo reservaba un espacio para mi trabajo y se preparaba para recogerlo apenas yo llegaba al ascensor y correr a colgarlo él para que no notaran que había llegado tarde.

Recuerdo también que una vez en 2D, cuando hay que hacer un patrón con letras. En unas vacaciones de invierno, me tomé efectivamente las vacaciones cuando debí haberlas trabajado y yo no hice el trabajo de las letras, me rendí. Lloraba internamente y mi amigo, en un break, mientras el profesor pasaba la clase, me hizo el diseño para que yo pudiera imprimirlo a media clase. Lo peor es que eso fue mi mejor nota de taller, yo me sacaba sólo 1 y 2, pero eso que hizo mi amigo en cinco minutos se sacó un 3,5. Ese taller lo sobreviví a puros amigos.

Ya la segunda vez que di el Taller empecé a agarrarle la mano. Comencé a notar que no se trataba del proyecto en sí mismo, sino de cómo lo vendías. Fui mucho más descarada. Yo recuerdo que en el primer semestre no dormía por hacer las cosas, en el segundo no pasaba, yo en clases prototipaba, llegaba donde la profesora y le decía muchas cosas que ella por alguna razón veía en el prototipo y le gustaban. Mis amigas lo veían y entre que se asombraban y se cagaban de la risa porque sabían que eso yo lo había inventado con una servilleta en el recreo. Entonces fue cuando aprendí que había que venderse bien.

"El único momento traumático que tuve fue con un profesor al que todavía no se lo perdono. En un trabajo me había tocado un tema particularmente difícil y yo esa vez sí me esforcé por hacerlo bien. Me acuerdo que yo fui la última que ese profesor vio y supongo que él también estaría cansado ya a esa altura, aunque no lo justifico, porque miró mi trabajo y solo dijo ""¿Cómo no pudiste entender? Pusimos ejemplos"". Yo me basé en los ejemplos. ""No entiendo como lo pudiste hacer tan mal"". El volvía a mostrarme los ejemplos recalándome que mi trabajo no agarraba nada de ellos. ""No entiendo como

lo puedes hacer tan mal””. Yo creo que él fue tan así porque no había nadie más en la sala, pudo darse la libertad de destruirme, y yo no había dormido por hacer ese proyecto, así que estaba muy mal recibiendo lo que me decía. Y no me dijo nada más, esa fue mi corrección para el examen. Entonces llegó un ayudante y me ayudó un montón. Él tenía fama de ser pésimo en las correcciones, pero ahí lo sentí muy humano, porque el vio que yo estaba sola en la sala con el profesor destruyéndome. Me tomó y el realmente me hizo una corrección al final. Me fui llorando a la casa y eso no se lo perdono al profesor. Yo no lo puedo ver a ese señor. Siento que abusó del hecho de que yo era la única en la sala, además de que eran casi las 8 de la noche porque se demoraban un montón en hacer las correcciones, yo puedo entender que estuviera cansado, pero creo que también era su responsabilidad de que si yo no entendía, había algo mal en su enseñanza. “

“Si, cuando comencé a venderme. Haciendo la cosas al lote y vendiéndolas bien, empecé a dormir y era como decían los ayudantes, cuando mencionaban que a veces había que soltar el proyecto y perder el miedo a las malas notas. Gané resiliencia porque las malas notas no me definen como diseñadora, pero tampoco voy a mentir cuando no hago los trabajos. Mi habilidad de chamullar me llevó por toda la carrera. “

Otra (historia) más trágica que bizarra fue una vez que me quedé a alojar en la U, así terminando la fibra de vidrio que dije antes para Modelos y Prototipos, y estaba sola y fue bizarro y ya yo terminándolo la verdad cansadísima. Después de eso tuve clases, después de eso almorcé en la U, después de eso seguí haciendo cosas. Al final, entremedio me llamó mi papá diciendo como “oye, nació tu sobrina” y yo como “bueno, perfecto”. Y después de eso, fui a mi casa, me duché para sacarme la fibra de vidrio y fui a visitar a mi sobrina recién nacida, después de 37 horas de no haber dormido, o sea, bizarro, trágico, pero bizarro.

La peor experiencia de mi vida. Gracias T1

Cuando dejaron llorando a todo mi grupo en pre examen de T1

Pasé de largo muchas entregas :(

Pensé que me iba a dedicar a dibujar y pintar mucho, terminé investigando las ODS una por una. Gracias T1.

SEMESTRE II

En el zoológico, casi nos echamos al guardafauna tratando de instalar nuestro prototipo.

Que me echaran del zoológico.

No sé si cuenta y es medio complicado pq se supone que no podíamos entrar al recinto de los animales en el zoológico, pero me mordió un pingüino.

Cuidar un ajo y tratarlo como guagua (igual se me murió).

También cuando íbamos a presentar el preexamen en el zoológico, estábamos como mostrando nuestra cuestión y un guardafauna instaló el comedero justo a la misma hora, entonces lo lémures ni pescaron lo que nosotros habíamos puesto porque tenían comida, y más encima cuando sale del recinto, comienza a decir “¿Ese es su trabajo? ¿Eso es lo que van a entregar? Está bien feo, súper poco original, siempre hay de esto”, y nosotras como para adentro, y el profe dice como “chiquillas tranquilas, su trabajo está bacán y si fuera tan poco original, ya lo tendrían puesto, así que quédense tranquilas no más”.

En taller 2, que nuestro colegio se fue a paro, pero a pura punta de ser tercicos, terminamos trabajando igual con las niñas y fue como un taller excelente, y casi hicimos llorar a la profe cuando le mostramos como habíamos terminado el proyecto, y estaba ella así muy feliz.

Ya, lo que paso fue que ese taller siempre fue problemático, históricamente malas notas, mala pedagogía etc y cuando le tocó a mi generación entrar no fue diferente. Nos hicieron un primer encargo del cual hubieron 70 nota 1, 45 nota 2,5 y solo 5 azules (4,5 max), y ahí comenzó todo. Para contextualizar, daban un encargo y lo explicaban poco o nada, no daban referencias para saber cómo desarrollarlo ni nada, y así toda la primera etapa, de 3.

La segunda fue trabajar con el zoológico metropolitano, donde paso lo mismo, encargos muy ambiguos y poco concretos, y las notas solo mejoraron en ciertos grupos, además de evidente favoritismo a grupos con ciertos animales. Finalmente en la etapa 3 nos tocó trabajar con el colegio de niñas de san bernardo, donde nos dijeron explícitamente NO GENERAR LAZOS CON LAS ALUMNAS y no pedirles su información. Esto generó un problema enorme cuando el colegio se fue a paro en pleno desarrollo del proyecto y nos quedamos sin usuarios para prototipar y/o estudiar y salían con cosas como “ay pero no tienen sus números o su instagram?” Lo cual es súper contraproducente con lo severo que habían sido al principio con este tipo de información.

Pero de todas formas ni ellos se ponían de acuerdo en las correcciones, un profe decía que rosado era lo mejor para el proyecto y otro decía que y cito

lo que le paso a una compañera “mmm elegiste rosado porque tu llama es hembra?? Eso es sexista...” y en si caso habían elegido rosado por otras razones.

Cuando comenzamos a trabajar en el zoológico mis notas no subían y comencé a preocuparme por lo que busqué ayuda en los profesores para saber en qué estaba errando, en un momento les lleve mi trabajo (nota 1) y le dije al profesor, “es imposible que en un trabajo así de grande no haya nada bueno, ni un punto como para sacarme al menos un 2, porque no puede ser que tenga la misma nota que gente que ni siquiera entrego el encargo.” A lo que no supo que responder y lo que es peor, no supo responder porque mi trabajo estaba TAN malo como para un 1 y ahí comenzó mi batalla semanal contra estos profesores.

La siguiente fue luego de terminar el zoológico. Ya llevaba bastante tiempo discutiendo (de manera educada) con los profesores sobre sus prácticas que no estaban funcionando ya que la mayoría de mi generación tenía promedio rojo en ese momento, y decidí hacer un acto casi performance, donde entregaba mi trabajo pero encima, a modo de tapa, tenía una hoja con una frase escrita: Esta hoja en blanco debería ser un 1,5, lo de atrás no puede tener la misma nota. Esto lo hice para poder demostrar mi disgusto con su manera de poner notas y no explicar la razón de esas notas para mejorar. La parte ya cómica es que a mi trabajos no le pusieron un 1,5 sino que un 1, nuevamente. Así que en ese momento me rendí y al comenzar la etapa del colegio me concentré en aprobar y no intentar hacer entender a esos 5 profesores.

Y finalmente algo para mi inaceptable era que llegaban a la corrección sin saber que habían pedido y leían ahí mismo el encargo, como si nos les importara nada. La verdad fue una pésima experiencia, llena de abuso psicológico de parte de los profesores. El profesor en una ocasión nos dijo que nos fuéramos de la carrera y que diseño no era para nosotros solo porque dijo algo y nadie comentó... cero pedagogía y capacidad de reflexión. Al semestre siguiente cambiaron completamente la dinámica del taller y fue muy diferente y relajado, pero al lote (por comentarios que escuché) y creo que después volvió a ser nefasto hasta que cambiaron la malla.

Pésimo... Pandemia y Taller 2

Taller 2 como que nos cagó la psiquis, porque no sabíamos que querían, no había comunicación, era demasiado villanos y se esforzaban en serlo

”Hay mucha gente que es demasiado backstabber.

Como una vez en Taller 2, en un grupo había una chica que quería mucho tocar al animal que le tocó en el zoo y escandalizaba un montón por no poder

interactuar directamente con el animal. Una de las chicas del grupo fue a reclamarle al ayudante y él grabó toda la conversación, y se la enseñó a la otra chica (eran amigos). “

”A mí me encantó Taller 2. Era abusivo, sí. Y encuentro que no debían ponernos 1, eso de entregar y que igual nos pusieran 1, yo lo encontraba mala onda. Esa protesta que hizo un compañero en donde entregó en blanco y decía que eso si equivalía a un 1, encuentro que tenía validez, porque si entregas algo, es al menos un 2 porque al menos se hizo algo.

Ese taller era observar hasta encontrar oportunidades de diseño y, si bien era difícil quedarse sentada 6 horas en un lugar, era parte de encontrar una oportunidad de diseño.

El trabajo del zoológico lo chamullamos caleta... De hecho hubo tanto drama que me encantó. A mí me gustó Taller 2 porque fue dramático.

Como armaron los grupos y nadie se conocía, ahí comenzamos a socializar y también comenzaron las muertes sociales. Hay gente que odia eso, porque no genera un ambiente social grato, lo que es válido, pero yo lo encontraba que cada día había una noticia nueva. Le daba suspenso al asunto. De hecho en mi grupo quedo la zorra.

Yo estaba en grupo con un amigo y tres personas cuicas. Yo y mi amigo éramos de la clase más humilde de ese grupo. Había una chica que tenía un departamento propio y era dictadora, nos tenía trabajando hasta las 2 de la mañana en un trabajo sin pies ni cabeza solo porque nos quería ver trabajar, no quería que volviéramos a casa. Yo estaba tan mal que dormía en la alfombra de la tipa.

Ella era tan dictatorial que con mi amigo estábamos hartos. Tener que trabajar hasta la madrugada para después tener que devolvernos a nuestras casas que quedaban lejos... ella no era consciente de la diferencia. A veces usaban materiales muy caros y luego mandaban la cuenta ¡Yo no podía pagar esa cuenta!. Nos caía mal, pero era buena en su trabajo, así que igual le hacíamos caso.

En una ocasión, mi amigo la estaba pelando por wsp mientras yo iba al baño, y yo le había prestado mi pc a esta chica para que hiciera una presentación. Estaba wsp web prendido y mi amigo insultándola por mensajes hacia mí, y a esta chica le aparecieron todos los mensajes. Cuando salí del baño, había gente llorando, uno de nuestros compañeros justo llego y no entendió que pasaba... entonces la chica le escribió a mi amigo y lo encaró... quedó la zorra. Después hicimos una reunión y en teoría nos arreglamos, aunque en realidad no. Fue dramático, fue genial e incluso me quede con algunos materiales caros para mí. “

SEMESTRE III

Mal, mis amix de 1er año me hicieron la ley del hielo.

Aguante T3

Un momento así mega satisfactorio: Estábamos así hasta el pico con el examen de Taller 3 y fue el estallido social, y nos dijeron “chiquillos, si quieren les cerramos el semestre”, y fue como unánime, todos: “sí, porfavor”.

“De ahí la gente se separó y comenzaron a etiquetar personas como “problemáticas para trabajar”. Especialmente una que salió harto en las funas. A mí me da lata porque yo quede del lado de la gente “trabajadora”, y me tocó ver amigos ser tachados de “flojos”. Aunque al menos uno de ellos en Taller 3 se puso las pilas y pudo limpiar su nombre. Se redimió y yo pensaba que si morías socialmente habías cagado. Igual yo me esforzaba para no ser la próxima tachada socialmente.

Ya en Taller 3 me acuerdo de una vez que me tocó un grupo diferente al que solía tener, pero iba siempre donde mis amigas para ver cómo les iba. Ellas una vez le pidieron una segunda opinión a uno de los profesores y él dijo: “Cuénteme mientras me termino el cigarro”. La duración de su atención se media en un cigarro, y yo lo encontré... no sé si funarlo o admirarlo, porque fue muy potente. Él era la ejemplificación del “El que puede, puede, y el que no, aplaude” para mí. A mi amiga eso le encantaba especialmente. “

SEMESTRE IV

Después cuando estábamos ya en Taller 4, ahí ya fue todo presencial e igual se notaba porque estábamos acostumbrados al tema de hacerlo digital, de presentarlo y de repente nos pedían cosas a mano, maquetas o productos, y era como “chuta ¿cómo se hace esto?”. Y aprendía caleta en ese semestre porque me tocó una sección bacán.

ver para atrás ahora que estoy en taller 4 y qué hay un yo lleno de ideas e ilusión por ser diseñador :)

SEMESTRE V

Un momento mega feliz, cuando en taller 5 todos nos mandamos los medios trabajos y nos pusieron 7 a todo el curso. Nos hicieron trabajar como armando proyectos de difusión de la muestra de artesanía para niños. Hicimos todos así los medios trabajos que eran muy bacanes y nos pusieron 7 a todos así fue como “uff demasiado impactante”.

El trabajo con Nestlé fue como el hoyo. A nosotros se nos ocurrió trabajar con cereal porque era como firmar una sentencia de muerte. Nosotras propusimos muchas cosas que después se comercializaron. Yo encontraba las ideas una estupidez y ellos igual las hicieron, aunque con otro nombre.

SEMESTRE VI

Que destacaran mi trabajo en PDP y lo había hecho como en 10 minutos.

Bueno, en Taller 6, tu sabís como era la Profe. Como que me dijo: “espero que hayas aprendido algo” y que no leía mis láminas y sólo me puteaba por putearme, porque por algún motivo la agarró conmigo.

Estaba en el balcón del fablab apoyándome con la espalda en la baranda, tenía la mochila puesta y estaba abierta... se cayó un libro que me habían prestado hacia el “hoyo” que ahora tiene el taller de herramientas. Había llovido el día anterior así que cayó JUSTO entre dos charcos de agua. Tuve que bajar con vergüenza y después de muchos semestres al taller a pedirle a xxxx que me dejara pasar para recuperar el libro. No me entendía así que le expliqué como tres veces.

SEMESTRE VII

También fue bacán cómo todas las veces que con el profe nos fuimos a la playa, y el profe era como que decía que en las encuestas docentes siempre le llegan comentarios chistosos como “el profesor siempre nos invita comida y nos lleva a cosas, y sospecho venta de drogas, sospecho trata de blancas”, como que... ¿por qué tenía tanta plata ese profe como para invitarnos el almuerzo a todo el mundo, para comprarnos helados al todo el curso, para comprarnos cabritas a todo el curso? Y era demasiado simpático.

Está brutal. Es que por primera vez en la carrera tengo clases todos los días, como yo vivo lejos y tengo que mamarme un pique de hora y media o dos horas, ida y vuelta pierdo casi 4 horas al día en sólo movilizarme y se me está notando caleta. Aparte tengo 5 ramos y tengo la práctica, entonces estoy como saturado de cosas, pero aquí estamos y me ha ido súper bien igual para todo lo colapsado que estoy.

SEMESTRE VIII

Cuando yo estaba como “por favor por favor por favor que no quede en el taller de salud” y quedé en el taller de salud, y entro a la primera clase y lo primero que veo es que la profe tenía proyectado y un pie así como explotado de lo hinchado que estaba. Fue tan frustrante, pero impresionantemente, al igual que casi todos los talleres que terminé tomando así a la fuerza, fue bacán porque como que aprendí mucho y la profe era muy bacán y era muy motivada, entonces como que todo lo que ella estaba motivada te motivaba a ti y al final aprendí caleta, aprendí cosas que me van a servir para todo el resto de los ramos. Incluso para seminario y para la vida también.

SEMINARIO

En seminario, ya te he contado como es xxxxx que está curando todos mis traumas de la vida, todos mis problemas. Está así como validándome la existencia.

“Siendo ayudante hubo un problema con unos alumnos, se habló mal de mí y de mi familia, mucho comentario negativo y amenazante hacia mi persona. Cuento corto el profesor encargado no hizo nada al respecto, ni siquiera me defendió, le dio la razón a los alumnos, yo estaba devastado pero tome cartas en el asunto. Eventualmente todo quedó en nada como todas las denuncias de esta escuela. Termine el semestre y conversando sobre el semestre siguiente el profesor me dice que debería ser “más maternal” al tratar con los alumnos, a mí no me pareció y le discutí que esa no era la forma, al día siguiente me saco del ramo. El profesor aún hace clases del ramo y sigo escuchando historias de lo machista que es, no solo con alumnas sino que con profesoras también. Si llega a leer esto él sabe perfectamente quien soy, sé por otros profesores de que él cuenta la historia como que yo fui exagerado, porque le interesa siempre salir bien parado.

Viendo el contraste en el curso de la carrera, como que los profes se alivianan más, el ambiente se aliviana más de las cargas y presiones de ser perfecto. Porque si algo me enseñó un profesor es que “todo es un proceso y que si no te sale bien un proyecto final, no significa que después no vayas a poder mejorarlo o no lo vayas a poder cambiar, todos los proyectos que hagas hoy en la U, son potenciales proyectos que puedes sacar el día de mañana. Y hay veces que no se te ocurre nada, que estas todos los días maquinaando y un día en tu cama, mientras estas cansado de no saber que vas a hacer, te llega la chispa, tres horas antes de la entrega”.

“Horrible. Pero porque ahí me invadió la inseguridad de que “pucha, todos los demás proyectos están super bien elaborados y yo no rendí casi nada” y mucha gente me decía “hiciste un proyecto demasiado analítico e igual importante como lo que respecta las neurodiversidades en los espacios públicos ¿por qué dices que no hiciste nada?” Y yo :”¡Es que no hice nada!”.

Y también me sentí que veía a otra gente que hacía cosas importantes y yo me sentía muy caquita con mi proyecto y era muy triste. Todos hacen cosas muy elaboradas y yo sólo una especie de signos que más encima ya existen, y yo como “¡no hice nada, no hice nada!”.

Yo anulé el semestre. Yo estaba en Título, estaba a la mitad de mi proyecto, estaba en un periodo en el que yo estaba buscando prototipar y estaba súper complicado encontrar gente o lugares donde prototipar con adultos mayores.

Entonces me retrasé hartito y estaba con hartito estrés que no me gustaba para nada, y gastaba demasiada plata. Por lo mismo, por salud mental, preferí anular.

“Seminario en verdad fue más simple de lo que esperaba, pero siento que toda la presión que le ponen afecta mucho en la mente. Porque entras y te dicen que comienzas con el proceso de titulación y debes hacer un proyecto y te van a juzgar profesores que son eminencias y tienes que entregar a tiempo sino de ponen un 1... a mí me dio ansiedad, mucha ansiedad. Y depende de si te gusta mucho tu profesor guía o no, porque el mío es mucho más liberal en el sentido de que no le importa si le llevas avances cada semana. Aunque igual me presionaba a mí misma para entregarle avances porque hay gente que simplemente no lo hacen si no se les exige. Eso lo encontré penca porque te peleas a muerte los profesores y si el que te alcanzó no te gustó, tienes que aguantarlo todo un semestre o botar seminario y atrasarte, y eso la U no lo va a cubrir. Lo encuentro injusto. Al menos yo si tenía más o menos claro lo que quería hacer y eso me dio una ventaja en Seminario, pero me equivoque y tomé 60 el semestre de seminario. No lo recomiendo, en la malla sale que solo son 50. “

REFLEXIONES FINALES

Pero debo admitir que llegando a ese punto de la carrera, al final me trato de consolar y decirme “lo hiciste, saliste, lo lograste, no te sacaste una mala nota, no te fue tan mal, igual tenías sustento, tenías el poquito de literatura que había, lograste hacer algo...”.

“Después de todo lo que ha pasado ¿Te sientes diseñador?”

Si, de hecho en mis prácticas siento que igual he sido aporte y he aprendido hartas cosas, y de repente hago trabajos chicos como freelance, los típicos “hazme un loguito”. Tiro curriculum y me salen cosas, he trabajado con cosas chicas, diseñando para la vida.

¿En qué momento crees que te transformaste en diseñador? ¿Qué cosa te transformó en diseñador? ¿Qué necesitaste?

Igual fue creerse el cuento. Tiene que ver más como la actitud con la que afrontas los problemas en verdad. No sé si la metodología, pero tiene que ver con la forma en la que afrontas los problemas o los desafíos, ni siquiera los problemas porque no hay que siempre problematizarlo todo. Pero verlo todo con el prisma del diseño: cuando entiendes que todo está diseñado o pensado, waw me explotó el cerebro. “

Si, totalmente. Te encontraste con alguien que por lo menos si le gusta la carrera. Si, porque siento que no es limitante en cuanto a las ramas, aunque

Taller 1 si te hacía eso de elegir, pero siento que para mí fue muy útil porque dije que era industrial y me hizo falta una pasada por industrial para saber que ahí yo no pertenecía. Que me obligaran a estar en esas dos ramas (gráfico e industrial) siento que fue productivo. Además de que hay variedad, mi área siempre fue de servicios y experiencias, y eso no se encuentra mucho en otras universidades y, por lo menos, en esta universidad si hay OPR u oportunidades, incluso prácticas que te ofrece la U donde yo pude explotar eso y lo puedo presentar en mi portafolio. Así que si justamente están más interesados en el área que a mí me interesa, si, la recomiendo. Especialmente ahora que se pusieron más suaves con la malla nueva.

Me gustaría que la carrera tuviera más desarrollo en el diseño de experiencias porque diseño de servicios se queda muy en el último taller que se da. Le han dado tantas oportunidades a textil y yo encuentro que está bien, pero hay un mundo tan grande de oportunidades laborales para diseñadores de programación, que es algo que muy recientemente se está incentivando en la u con la malla nueva.

“Si y siempre me he llamado diseñadora. Desde que saqué la Licenciatura y aunque no nos hayan dado un diploma, que eso me caga porque en otras carreras, por pasar la Licenciatura hay una premiación. Yo me llamo diseñadora y lo digo por mi experiencia acumulada en la carrera y por mi experiencia que he tenido en ambas prácticas. A parte de mis prácticas, como dije, me quedé 6 meses trabajando en una consultoría. He participado en proyectos con diferentes empresas nacionales e internacionales...

Siento que, cuando te declaras diseñador es creerse el cuento porque cuando te enfrentas a la primera práctica, lo primero que te cuestionas es si estas capacitado o no, y la empresa te pasa un PowerPoint que tienes que arreglar porque ellos lo hacen mal...

Al final es un “El que sabe, sabe, y el que no, paga”, y hay que creerse el cuento. Y eso beneficia también a tus compañeros diseñadores porque cuando uno se mira en menos, uno cobra menos, y eso le caga la economía a todos tus colegas diseñadores porque tus clientes después valorizarán menos el servicio que se presta.

Y yo soy Licenciada, nadie me va a quitar los cinco años que estuve en esta carrera. Yo firmo mis correos como “Licenciada en Diseño”.

Creerse el cuento es como saber venderse. “

Mi habilidad de chamullar me llevó por toda la carrera.

Siento que, cuando te declaras diseñador es creerse el cuento porque cuando te enfrentas a la primera práctica, lo primero que te cuestionas es si estas capacitado o no, y la empresa te pasa un PowerPoint que tienes que arreglar porque ellos lo hacen mal...

Si, cuando comencé a venderme. Haciendo la cosas al lote y vendiéndolas bien, empecé a dormir y era como decían los ayudantes, cuando mencionaban que a veces había que soltar el proyecto y perder el miedo a las malas notas. Gané resiliencia porque las malas notas no me definen como diseñadora, pero tampoco voy a mentir cuando no hago los trabajos.

Al final es un “El que sabe, sabe, y el que no, paga”, y hay que creerse el cuento. Y eso beneficia también a tus compañeros diseñadores porque cuando uno se mira en menos, uno cobra menos, y eso le caga la economía a todos tus colegas diseñadores porque tus clientes después valorizarán menos el servicio que se presta.

Y yo soy Licenciada, nadie me va a quitar los cinco años que estuve en esta carrera. Yo firmo mis correos como “Licenciada en Diseño”.

Creerse el cuento es como saber venderse.

Eran demasiado villanos y se esforzaban en serlo porque al final uno de los profesores terminó siendo un amorcito, de hecho el me ayudó mucho en título al final.

EXPECTATIVAS FUTURAS

Ojalá estar ganando plata. A parte de eso, ejercer, pero no tanto en una oficina apatronada, porque igual quiero hacer hartas cosas. Porque si bien el diseño es mi carrera oficial, me gustaría incursionar también en seguir el tema de la magia, de leer cartas... porque es un talento que no puedo dejar pasar. Igual también en paralelo ser freelance o armar un book dentro de dos años y decir que esa es mi experiencia laboral y postularme a algún cargo que tenga PLATA, o sea una plata fija, porque igual es muy inseguro solamente hacer eso porque aparte no tienes las cotizaciones y esas cosas, y hay que pensar en eso, en las cotizaciones que tienes que rendir al momento que te quieras ir de la casa, al mundo... y si no... trabajo en algún callcenter para tener 2 cotizaciones y comenzar a independizarse.

“Pero ¿planeas ejercer?

Claro, me gustaría de hecho el próximo año ya empezar a buscar pega y por eso igual me saturé de ramos y cosas para estar los años de título y seminario ya con pega en paralelo, y estar ejerciendo y ojalá trabajar en algo para quedarme ahí y que tenga que ver como con mi título que, aún no sé, debería estar pensándolo. “