

**Claudia Garduño García**

¿Cómo podríamos

superar la crisis

emocional

generalizada derivada

de la pandemia?

Especulando desde

el diseño emocional

# ¿Cómo podríamos superar la crisis emocional generalizada derivada de la pandemia? Especulando desde el diseño emocional

Claudia Garduño García (<https://orcid.org/0000-0002-1308-6996>)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Posgrado en Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México. [claudiagarduno@posgrado.unam.mx](mailto:claudiagarduno@posgrado.unam.mx)

Fecha de recepción: 23 de febrero de 2022 | Fecha de aceptación: 03 de agosto de 2022

## Resumen

Este artículo ha sido escrito con base en información recabada entre diciembre de 2021 y febrero de 2022; es decir, aunque habían pasado dos años desde el descubrimiento del virus SARS-CoV-2, ni la crisis ni la incertidumbre habían sido superadas. A nivel mundial, a lo largo de este tiempo, las medidas de aislamiento social han variado en rigidez de acuerdo con medidas sanitarias, económicas, sociales y políticas de cada país. Todavía no se cuenta con mediciones precisas, pero se prevén afectaciones en casi cada ámbito de la vida humana, incluyendo la salud emocional. En este artículo se esbozan potenciales aportaciones del diseño emocional (DE) para la superación de la crisis emocional generalizada. Para ello, se revisan, primero, los hitos que anteceden y suceden al DE y; segundo, estudios sobre las afectaciones a la salud emocional provocadas por el aislamiento social. Además, se describen algunas respuestas desde el DE que emergieron durante la pandemia, algunas desde el diseño no profesional y otras desde el profesional, incluyendo colaboraciones transdisciplinarias. Se concluye con una reflexión de corte especulativo en la cual se explora el potencial del DE para desarrollar e implementar métodos creativos de investigación dentro de colaboraciones transdisciplinarias orientadas a la superación de la crisis emocional generalizada.

**Palabras clave** | Respuestas de Diseño Emocional, Crisis Emocional, COVID-19, Especulación.

## How Might We Overcome the Generalized Emotional Crisis that Derived from the Pandemic? Speculating Through Emotional Design

### Abstract

This article was written from data gathered between December 2021 and February 2022; that is, although two years had passed since virus SARS-CoV-2 was discovered, neither the crisis nor its uncertainty had been overcome. Globally, throughout that period, social isolation measurements had varied in rigidity, in accordance with sanitary, economic and social measurements of each country. We still did not count with precise numbers, but effects were foreseen in nearly every area of human life, including emotional health. In this article, we sketch potential contributions of Emotional Design (ED) for overcoming the generalized emotional crisis. We first review the milestones that preceded and succeeded ED; second, we review studies on the effects that social isolation has on emotional health. Additionally, we describe some ED answers that emerged during the pandemic; some by non-professional and professional design, including transdisciplinary collaborations. We conclude with a speculative reflection through which we explore the potential of ED to develop and implement creative research methods within transdisciplinary collaborations aimed at the overcoming of the generalized emotional crisis.

**Keywords** | Emotional Design Responses, Emotional Crisis, COVID-19, Speculation

### Copyright

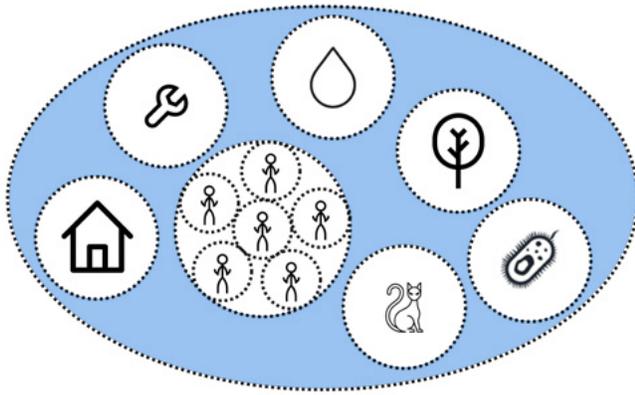
Centro de Diseño y Comunicación, S.C.© 2021. Este es un artículo de acceso abierto distribuido según los términos de la Licencia de Atribución de Creative Commons ([CC BY-NC-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)), que permite la descarga, el uso y la distribución en cualquier medio, sin propósitos comerciales y sin derivadas, siempre que se acredite al autor original y la fuente.

## Introducción

El SARS-CoV-2 es un virus nuevo, de elevada transmisibilidad y letalidad, características que en su conjunto generaron una crisis global que ha sido calificada como la más grave desde la Segunda Guerra Mundial (Sarukhan, 2020). En febrero de 2022, a casi dos años de haber sido declarada por la Organización Mundial de la Salud (OMS), la pandemia por COVID-19 no ha sido del todo superada, pero algunos aspectos de su manejo se han convertido en dominio público.

La tasa de transmisión de la enfermedad se visualiza mediante la curva epidemiológica, donde el control de la pandemia es inversamente proporcional a la aceleración del contagio. Es decir, el objetivo compartido por todas las naciones del mundo es domar o aplanar la curva y evitar, a toda costa, su crecimiento descontrolado (Namihira Guerrero et al., 2020). Adelaida explica que esto se alcanza cuando el número básico de reproducción ( $R_0$ ) de la enfermedad es menor a 1; lo cual, a su vez, ocurre cuando entre el 50% y el 60% de la población ha desarrollado inmunidad al virus, ya sea por haber superado la infección o por haber sido vacunado (Sarukhan, 2020, p.4).

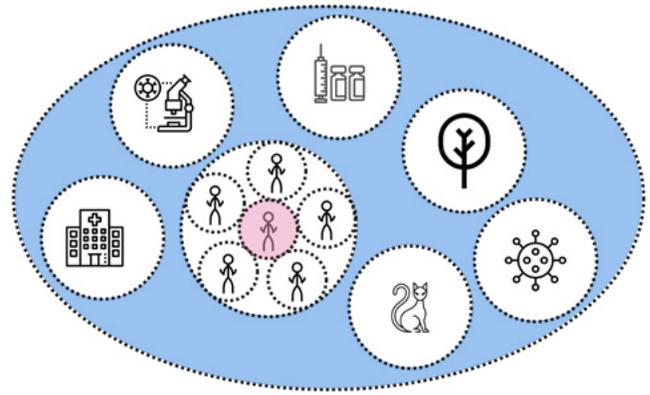
Desde el inicio se determinó que el desarrollo de vacunas y la vacunación de la población era urgente. También se hizo evidente que cuando las personas que desarrollan síntomas severos son atendidas de forma oportuna, la probabilidad de recuperación aumenta de manera considerable. Por lo tanto, una de las variables más importantes del control de la crisis es la capacidad médica instalada, es decir, la combinación que resulta al contar tanto con la infraestructura hospitalaria requerida para el tratamiento de la enfermedad como con suficiente personal calificado para operar dicha infraestructura. Una curva exponencial de contagio representa un riesgo inminente para cualquier país, pues puede provocar el colapso del sistema de salud y, en consecuencia, aumentar la letalidad de la enfermedad.



**Figura 1.**

Una comunidad como ensamblaje (DeLanda, 2006). La comunidad es producto de las interrelaciones entre sus distintos elementos (ensamblajes en sí mismos): las personas, otras especies, elementos inertes del mundo natural y elementos creados por la humanidad.

**Fuente:** Elaboración propia.



**Figura 2.**

Grado de vulnerabilidad de una persona en cualquier momento de la pandemia visto a través del ensamblaje de DeLanda (2006). Se considera, entre otras cosas: el estado de salud de la persona en cuestión, el desarrollo de las vacunas y el estado de la vacunación en la sociedad, la cantidad de contagios, la infraestructura médica disponible y la cantidad de especialistas en su territorio.

**Fuente:** Elaboración propia.

En 2006 Manuel de Landa propuso la teoría del ensamblaje (ver Figura 1), una teoría de ontología social a partir del trabajo de Gilles Deleuze. La teoría se basa en procesos objetivos de ensamblaje, donde una variedad de totalidades; átomos, moléculas, organismos biológicos, especies y ecosistemas pueden ser tratados como ensamblajes y, por lo tanto, como productos de procesos históricos (incluyendo la historia del cosmos y la evolucionaria). La teoría del ensamblaje se puede usar también para tratar entes sociales (organizaciones y naciones) y una de sus características principales es su capacidad para atravesar la división naturaleza-cultura.

Con base en esta teoría, podría decirse que, en todo momento de la pandemia, el grado de vulnerabilidad de una persona está determinado por una serie de factores (ver Figura 2). Algunos de estos factores son inherentes a la persona (edad, condición física, historial médico, etc.); pero otros se establecen con base en factores externos y sus relaciones. Un sistema de salud eficiente que no se encuentra saturado, en combinación con un alto porcentaje de población vacunada, contribuyen a disminuir la vulnerabilidad ante el virus. Un alto índice de contagio, un sistema de salud colapsado y un bajo porcentaje de población vacunada, incrementan la vulnerabilidad de la persona ante el virus.

Con el objetivo de desacelerar la tasa de transmisión, mientras se desarrollaban las vacunas y mientras se lleva a cabo la vacunación de la población, casi todos los países optaron por establecer medidas de distanciamiento social. Puede resultar evidente que ésta no es una condición deseable, pero a nivel mundial fue la preferida por casi todos los gobiernos ante el riesgo de una catástrofe de mucho mayor magnitud.

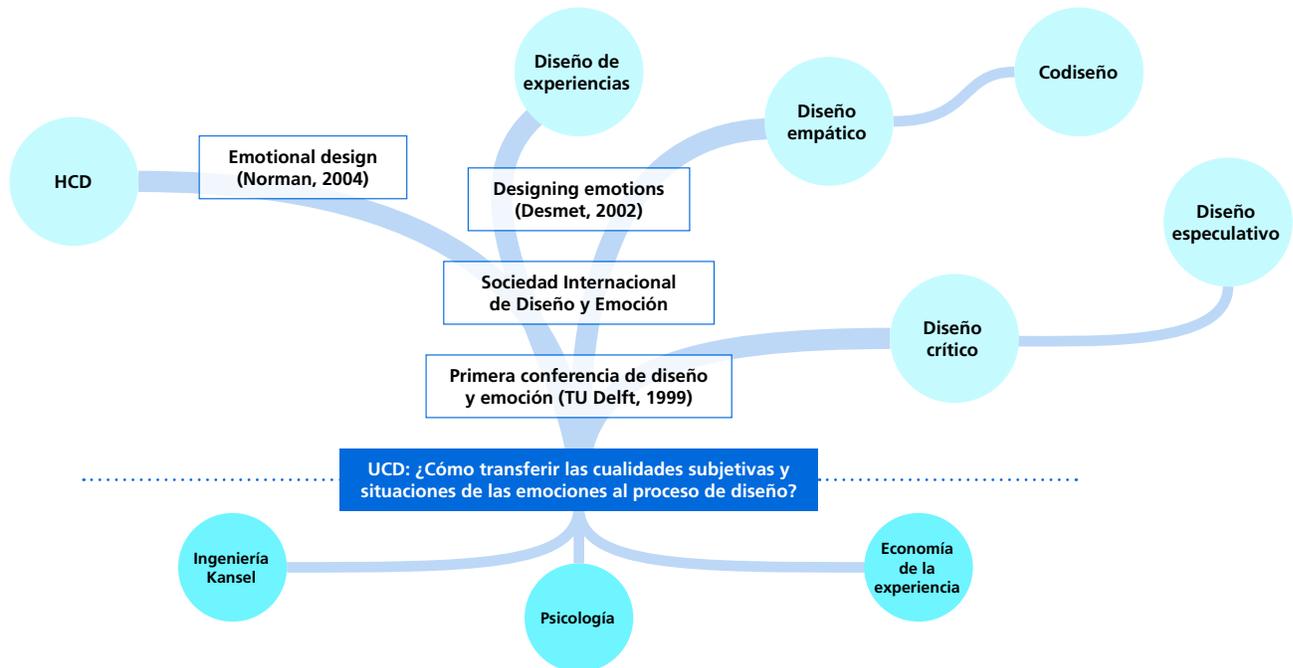
Resulta muy difícil generar predicciones precisas cuando todavía hay mucha incertidumbre, pero no parece exagerado pensar que existirán afectaciones en cada ámbito de la vida humana. De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), la paralización de la economía informal y la caída de las remesas provocarán un aumento de 4.4% en el número de pobres en América Latina, representando a la tercera parte de su población total (Casanova, 2020). Asimismo, la CEPAL anticipa importantes efectos negativos en la salud, la educación y el empleo (CEPAL & UNESCO, 2020). Sin duda, todos estos factores tienen un efecto en la salud emocional, que es también una de las identificadas de manera más frecuente por las personas alrededor del mundo. El ensamblaje se complejiza, toda vez que las circunstancias extremas generadas por la enfermedad en sí misma, las medidas que se han tomado para contenerla y las afectaciones provocadas por dichas medidas han precipitado reacciones como ansiedad, desánimo, estrés, miedo y aburrimiento, que, si bien podrían ser reacciones apropiadas a una crisis, también podrían inhabilitar a las personas (Razai et al., 2020).

Un reto casi tan grande como la pandemia son sus efectos emocionales y esto compete a toda la humanidad, incluyendo a la disciplina del diseño. Con anterioridad he argumentado que la falta de una base ética sólida no justifica que el diseño se deslinde de retos de esta naturaleza (Garduño García, 2017); pues, en línea con Richard Buchanan (2001), sostengo que el diseño ha de preocuparse por la construcción de un mundo humano más justo y más digno. Ante quienes afirman que el diseño en sí mismo no sería capaz de resolver la problemática, respondo que la complejidad es tal, que ninguna disciplina o sector está en capacidad de hacerlo; el reto demanda la estrecha colaboración entre las diversas disciplinas y los distintos sectores sociales.

Este artículo explora posibilidades de respuesta para la pregunta implícita en las líneas anteriores: ¿Cómo podría el diseño aportar a la resolución de la crisis emocional generalizada provocada por la pandemia? Para hacerlo, se presenta primero una revisión de los hitos que anteceden y suceden al DE. Después se presenta una revisión más exhaustiva del problema que deviene de la revisión de investigaciones publicadas durante la pandemia y de otras generadas en épocas anteriores pero que se enfocaron en los efectos que causa el aislamiento o el duelo complicado en las personas. El artículo continúa con la revisión de algunas propuestas de diseño (profesional y no profesional) que han sido desarrolladas durante la pandemia. En la parte final se especula sobre el potencial que existe para que el DE pueda contribuir de manera significativa a la atención y superación de las crisis emocionales.

### **Antecedentes y sucesiones del diseño emocional**

El diseño es una capacidad inherentemente humana. Rastro de ello son los vestigios prehistóricos de más de dos millones de años de antigüedad, al mismo tiempo testigos del inicio de la creación del mundo humano y del origen de la humanidad (Fry, 2013; Fry, 2018). En comparación, es común identificar a la Revolución Industrial (1760 - 1840) como el establecimiento formal del diseño industrial. La incorporación del diseño a los sistemas de educación superior como un campo de conocimiento es aún más reciente, pues da inicio en 1919, con la Bauhaus. Muchas de las primeras investigaciones sobre el diseño fueron desarrolladas desde otras áreas del saber; asimismo, en muchos casos, teorías y herramientas externas a la disciplina, sentaron las bases para la investigación propuesta desde el diseño. También ha de establecerse que, en la década de los ochenta, la industria privada jugó un rol preponderante en el desarrollo de la investigación en diseño y que todo esto se refleja en el desarrollo del subcampo del diseño emocional.



**Figura 3.**

Esbozo de los orígenes del DE y la influencia que éste aparentemente ha tenido para el desarrollo de otros subcampos del diseño.

No quiere decir que todos los campos mencionados hayan nacido del DE, sino que para todos los campos mencionados, el estudio de las emociones es muy relevante.

**Fuente:** Elaboración propia.

De forma tradicional, los diseñadores se han dedicado a la conceptualización de los objetos de la vida diaria, con los cuales las personas reconocen construir lazos afectivos (Csikszentmihalyi, 1991). Por lo tanto, las emociones humanas han sido un factor común con el cual ha lidiado la disciplina del diseño. No obstante, el estudio de la vinculación entre el diseño y las emociones estuvo precedido por investigaciones desarrolladas en el campo de la tecnología y de la psicología.

El DE es un campo que emergió de manera formal hace veinte años, tiempo tras el cual se robusteció y fortaleció hasta convertirse en un referente tanto para la investigación académica en diseño como para el desarrollo industrial contemporáneo. Sin negar la existencia de perspectivas propias de otras regiones geográficas, culturales o políticas, como se observa en la Figura 3. A continuación se presenta una recolección de los hitos más relevantes del diseño emocional que se desarrolló en Países Bajos, Finlandia, Estados Unidos de América y Japón, sobre el cual ha sido posible consultar documentos históricos y revisiones sistemáticas longitudinales.

Dos de los autores cuyo trabajo ha sido referido como fuente de inspiración para el diseño emocional son los psicólogos Mihaly Csikszentmihalyi y Mitsuo Nagamachi.

El primero se encontró con el diseño de manera furtiva, cuando llevó a cabo un estudio sobre la percepción de la belleza en la vida cotidiana y, para su sorpresa, en vez de señalar obras artísticas, los participantes reportaron relaciones afectivas con objetos del ámbito doméstico (Csikszentmihalyi, 1991). El segundo es reconocido como el fundador de la Ingeniería Kansei.<sup>1</sup> Es decir, una poderosa tecnología que busca traducir sentimientos de potenciales consumidores al diseño de nuevos productos y que, desde hace cincuenta años ha sido adoptada con éxito por empresas como Mitsubishi, Toyota, LG, Samsung, o Cannon (Nagamachi, 2002).

Al final de la década de los noventa, las expectativas asociadas al cambio de milenio incluían un creciente interés en torno a las emociones. Existen dos trabajos que anticiparon la transición hacia la economía de la experiencia y una mayor comercialización de las emociones humanas (Pine & Gilmore, 1999; Jensen 2001). Schmitt (1999) propuso el término “mercadotecnia experiencial”, que enfatiza el papel central que juegan las emociones en el desarrollo de nuevos productos (Desmet & Hekkert, 2009). Por su parte, desde el campo de las tecnologías de la información se identificaba un reto interesante: que ni la ingeniería ni las ciencias cognitivas eran capaces de transferir las cualidades subjetivas y situacionales que poseen las emociones humanas al proceso de diseño (Lee et al, 2020).

Partiendo del estudio de la usabilidad y del diseño centrado en el usuario (UCD, por sus siglas en inglés), en noviembre de 1999, la Universidad Tecnológica de Delft (*TU Delft*) albergó la que se convertiría en la Primera Conferencia Internacional de Diseño y Emoción y que, a su vez, daría origen a la Sociedad Internacional de Diseño y Emoción. De esta primera conferencia, a la cual asistieron más de cuarenta diseñadores, investigadores y pensadores del diseño, sobrevive una compilación de trece artículos que recolecta las posturas iniciales de Kees Overbeeke,

---

<sup>1</sup> La ingeniería Kansei es ergonomía y tecnología orientada al consumo aplicada a la generación de un nuevo producto. *Kansei* proviene del japonés y alude al sentimiento y a la imagen mental que tiene una persona cuando busca comprar algo nuevo. La idea central es que la implementación de dichos sentimientos en un nuevo producto haría que la persona estuviera más satisfecha con él. El objetivo, entonces, es traducir kansei al campo del diseño de producto (Nagamachi, 2002).

Paul Hekkert, Jan Jacobs, Stephan Wensveen, William Gaver, Pieter Desmet, Liz Sanders y Uday Dandavate, entre otros (Overbeeke & Hekkert, 1999). Aunque dichos posicionamientos eran diversos, coincidían en algunos aspectos, como al plantear que el fin último del DE era mejorar los procesos de diseño y diseñar mejores productos: más auténticos, más cautivadores y más fáciles de usar (Overbeeke & Hekkert, 1999; Desmet & Hekkert, 2009).

La disertación doctoral de Pieter Desmet (2002), titulada *Designing Emotions*, fue uno de los primeros trabajos académicos que abordó el tema. Poco tiempo después, Donald Norman (2004), publicó *Emotional Design*, con una perspectiva diferente, pues el autor sostiene que “la investigación en diseño es excelente cuando se trata de mejorar categorías de productos ya existentes, pero esencialmente inútil cuando se trata de generar innovaciones radicales” (Norman, 2018)<sup>2</sup>. El libro de Norman ayudó a popularizar el DE también entre los practicantes del diseño en la industria.

Diez años después de la primera conferencia, Desmet & Hekkert (2009) identificaron que, las investigaciones desarrolladas tanto por universidades como con compañías en torno al DE tomaron rumbos distintos, pero podían agruparse en cuatro principales categorías:

1. Las investigaciones centradas en el usuario buscaban el involucramiento de los usuarios en el proceso de diseño, de forma particular, buscaban convertir sus sentimientos y aspiraciones en fuerza creativa (Desmet & Hekkert, 2009). En algunos casos, como en IDEO, el diseño centrado en el usuario (UCD) fue reemplazado por el diseño centrado en el humano (HCD, por sus siglas en inglés). En otros, como fue el caso de Liz Sanders, en *Make Tools*, se discutía que el rigor de los métodos desarrollados por las ciencias y la tecnología

---

<sup>2</sup> [T. del A]. Texto original: “[...] design research is great when it comes to improving existing product categories but essentially useless when it comes to new, innovative breakthroughs” (Norman, 2018).

simplifica demasiado el fenómeno investigado y que una retroalimentación más robusta demandaba métodos más lúdicos e implicaba sacrificar rigor para incrementar su relevancia (Sanders, 1999 en Overbeeke & Hekkert, 1999, p. 24). De forma similar, en Finlandia, el departamento de diseño de la Universidad de Arte y Diseño de Helsinki (hoy *Aalto University*), identificó la necesidad de generar aproximaciones más sociales, corporizadas e interpretativas, lo cual culminó con la fundación del programa de investigación en diseño empático (Mattelmäki et al., 2014; Lee et al., 2020).

2. Las investigaciones enfocadas en las y los diseñadores les consideraban autores que comunicaban ideas con sus diseños. Proponían productos que retaban a sus usuarios, en vez de complacerlos (Desmet & Hekkert, 2009). Por ejemplo, en el *Royal College of Art* ubicado en el Reino Unido, Anthony Dunne (2006) dio origen al diseño crítico, que exploraba la posibilidad de que las personas tuvieran reflexiones profundas en torno a objetos que les provocan emociones negativas o no placenteras.
3. Las aproximaciones enfocadas en la investigación buscaban entender el efecto emocional producido por las decisiones de diseño, para lo cual desarrollaron métodos que les ayudaban a medir las emociones (Desmet & Hekkert, 2009). Aquí resultó especialmente relevante el trabajo de Desmet (1999), quien proponía un instrumento no verbal que permitía a los usuarios reportar las emociones evocadas por un producto de diseño. Además, la Ingeniería Kansei fue introducida al diseño a través del trabajo presentado por Harada (1999) en la conferencia.
4. Finalmente, las aproximaciones basadas en la teoría, estudiaban la posibilidad de que las deducciones teóricas permitieran a las y los diseñadores concebir nuevas relaciones entre los usuarios y los productos. Cupchink (1999), por ejemplo, identificó tres niveles de significación asociados a los productos y estudió su relación con los procesos emocionales: sensorial/estético, que afecta de manera directa la experiencia de uso; cognitivo/comportamiento, relacionado con el desempeño y la facilidad de uso; y personal/simbólico, que se refiere a su significado suplementario.

En la actualidad existe consenso en la comunidad del diseño a nivel global sobre que la disciplina ha pasado de enfocarse en el desarrollo de productos a hacerlo en los servicios y en los sistemas. Esto ha generado nuevos discursos y aproximaciones; y, aunque han pasado dos décadas desde los inicios del DE, en muchos casos es posible rastrear su influencia directa o indirecta.

En Helsinki el diseño empático derivó en el codiseño, una aproximación que identificó que, además de la participación de los usuarios finales, el diseño de servicios y sistemas demanda la participación de otras disciplinas y otros sectores sociales, como el gobierno y las organizaciones de la sociedad civil (Mattelmäki, et al., 2014; Lee et al., 2020).

En el Reino Unido, tomando como punto de partida el diseño crítico, Dunne & Raby (2013) desarrollaron el diseño especulativo,<sup>3</sup> lo cual abrió posibilidades también para el diseño de futuros. Incluso se ha consolidado el campo del diseño de experiencias (UX), una postura que pasó de intentar diseñar emociones o de provocarlas a proponer que lo que se diseña son los contextos que tienen el potencial de provocar experiencias, que a su vez tienen siempre una carga emocional. Además, todas estas corrientes han colaborado en la definición y el estudio del llamado *constructive design research*,<sup>4</sup> que sostiene que en el campo del diseño, la investigación necesariamente implica a la práctica de diseñar y que dicho proceso constituye un medio para la construcción de conocimiento (Koskinen et al., 2011).

---

<sup>3</sup> El diseño crítico nació en la década de los noventa en el Reino Unido, específicamente, en el Royal College of Art. Algunas veces es perfilado como un subcampo del diseño que nació en respuesta a una serie de condiciones, incluyendo una educación modernista obsoleta, la frustración con el impacto del consumo masivo, la computación y las redes de comunicación y una creciente consciencia sobre las responsabilidades y los impactos del diseño (Ward, 2019). El término fue acuñado por Anthony Dunne (2006) y posteriormente, mediante su colaboración con Fiona Raby, popularizó el término diseño especulativo. Este último se refiere a la creación de productos de diseño que no pretenden ser reales, sino que busca sugerir realidades alternativas para, potencialmente, convertirse en un medio para que las personas participen en la creación de futuros más deseables (Dunne & Raby, 2013). El diseño de futuros, por su parte, puede hacer uso del diseño especulativo para la comunicación de sus resultados.

<sup>4</sup> Ofrezco la siguiente traducción para *constructive design research*: investigación constructiva a través del diseño. No obstante, lo hago bajo la advertencia de que de ninguna manera soy traductora profesional o certificada y que, se requiere mayor discusión hasta alcanzar consenso y encontrar la mejor traducción al español.

A partir de las investigaciones detonadas por el DE el mundo del diseño ha adquirido un entendimiento más amplio y profundo; entre otras cosas, sobre la medición e identificación de las emociones provocadas por un producto de diseño (objeto, servicio o sistema), los roles que juegan los sentidos y el cuerpo, el cerebro y el sistema cognitivo, las experiencias previas y la cultura (Desmet & Hekkert, 2009). No obstante, los retos emocionales que enfrenta la humanidad ante la pandemia por COVID-19 son tan vastos y complejos que todavía es difícil determinar las potenciales aportaciones del DE para su atención, contención y superación.

### **Entendiendo mejor el reto**

Intentar comprender un fenómeno mientras sucede, es una empresa por demás dificultosa. No obstante, investigadores provenientes de todas las áreas del saber, incluyendo el desarrollo de vacunas abanderado por la Organización Mundial de la Salud (2022), los estudios sobre educación llevados a cabo conjuntamente por la CEPAL y la UNESCO (2022), o el número especial de la revista especializada en diseño *Strategic Design Research Journal* (Rossi et al. 2020) han procurado contribuir desde sus trincheras al control de la pandemia y sus efectos. En esta sección se presentan algunos hallazgos sobre los efectos emocionales de la pandemia que, desde la psicología se han generado durante y a pesar de la pandemia. De manera complementaria, se presentan hallazgos pertenecientes a investigaciones anteriores sobre los efectos emocionales de eventos traumáticos similares a los que se viven en estos momentos. La intención es construir un panorama más amplio sobre las implicaciones potenciales del aislamiento social y el duelo, sobre todo, en la salud emocional de las personas.

### **Afectaciones emocionales relacionadas al aislamiento social**

Existen investigaciones que demuestran que el cerebro humano está cableado para la empatía y la socialización (Rifkin, 2009), respaldando la noción de que antes de llegar a ser seres humanos, fuimos seres sociales. Además, existe un consenso

generalizado sobre que las interacciones sociales significativas y la conexión social tienen un efecto positivo en la salud física y mental de las personas (Haney, 2018, p. 374). Por otra parte, yendo al caso extremo, estudios enfocados en las afectaciones que el aislamiento social provoca en las personas que se encuentran en prisión, han concluido que la obstaculización de la socialización quebranta el bienestar psicológico e incrementa la morbilidad física, e incluso, la mortalidad (Haney, 2018, p. 375).

Mohammad S. Razai y colaboradores (2020, p. 1) definen a la soledad como una experiencia desagradable resultante de una discrepancia entre el estado actual de las relaciones sociales de una persona y el preferido. Además, refieren que la soledad es una manifestación psicológica del aislamiento social asociada con afectaciones a la salud física y mental. Puede afirmarse que, el costo de oportunidad del manejo de la pandemia por COVID-19 ha sido la obstaculización, en distintos grados, del establecimiento y el mantenimiento de las relaciones sociales de casi todas las personas del mundo.

Con el fin de entender los potenciales efectos psicológicos del aislamiento social durante COVID-19, Cavicchioli *et al.* (2021) condujeron una revisión sistemática de la literatura enfocada en las afectaciones emocionales sufridas por las personas que estuvieron expuestas a medidas restrictivas para el manejo de una pandemia (p.ej. SARS, MERS, Ébola y H1N1), donde mencionan que el 20% reportó niveles significativos de estrés psicológico, particularmente, depresión y síndrome de estrés postraumático. Más aún, los autores estiman que, durante una pandemia, cerca de una de cada cinco personas se encuentra en riesgo de desarrollar alguna afectación psicológica de importancia clínica.

Durante la pandemia por COVID-19, las medidas de distanciamiento social adoptadas por los gobiernos oscilan entre el cierre de las actividades sociales, afectando actividades recreativas, y el confinamiento absoluto, generando afectaciones en diversos dominios de la vida diaria (Cavicchioli *et al.*, 2021, p. 101). En los últimos dos años, cada país ha determinado sus propias medidas, mismas que han

variado en rigidez de acuerdo con la velocidad de transmisión de la enfermedad, pero también en respuesta a otros factores sociales, políticos y económicos.

Resulta evidente que cada persona ha vivido la crisis de acuerdo con sus circunstancias particulares (ensamblaje). No obstante, algunos hitos han sido compartidos a través de las fronteras y las culturas. Por ejemplo, el anuncio de la pandemia, por parte de la OMS, seguido, en muchos países, del cierre forzado de actividades sociales y de las actividades económicas catalogadas como no esenciales, generó un estado de incertidumbre acompañado de compras de pánico, estrés, confusión y miedo. Las primeras muertes registradas en el país de residencia, incrementaron el miedo al contagio propio o de algún ser querido. Después, se confirmó lo ya sospechado, que la crisis se prolongará por varios meses más, lo cual pudo haber añadido o intensificado el desánimo, el estrés, el aburrimiento y la ansiedad.

Existen otras causas que han contribuido a que las personas presenten aflicciones particulares, incluyendo factores preexistentes (ej. el mal humor, el desapego y sentir miedo extremo) y estresores directos (ej. duración del aislamiento, infección, miedo a la infección) e indirectos (ej. daño financiero, violencia doméstica) a los cuales han sido expuestas (Cavicchioli et al., 2021, p.8; Brooks et al., 2020). En contextos donde prevalece una alta desigualdad, como en el caso de México y América Latina, se añade una capa a los factores que determinan el tipo de experiencias que viven las personas. Al inicio de la pandemia, cuando las medidas de distanciamiento social fueron especialmente enrigidecidas, resultó evidente que, en tanto una parte de la población tuvo que adaptar sus espacios para poder trabajar y estudiar desde casa, otra no pudo evitar moverse, no tuvo los medios para que sus hijos asistieron a clases de manera remota ni el tiempo para acompañarlos a diario en sus lecciones.

Tomando en cuenta lo anterior, resulta evidente que la siguiente lista tendría que adecuarse al contexto mexicano; no obstante, es importante saber que los grupos identificados como especialmente vulnerables a alguna afectación emocio-

nal severa durante la pandemia son: las personas con condiciones preexistentes de salud mental y física; los adultos mayores viviendo solos o en instituciones; las personas con discapacidad (en especial discapacidades de aprendizaje o de comunicación); las personas que perdieron a alguien o padecieron alguna enfermedad de manera reciente; las personas infectadas con COVID-19; las personas que padecen violencia doméstica; las personas que abusan del uso de sustancias; las personas que ejercen labores de cuidado; las personas desempleadas; las personas que viven solas y tienen redes sociales limitadas; las personas que se encuentran en cuarentena estricta y obligatoria; las personas jóvenes; y las personas refugiadas, desplazadas y migrantes que no portan documentos (Razai et al., 2020, p. 1905).

### ***Afectaciones emocionales relacionadas al duelo***

Las medidas de distanciamiento social buscan controlar el número de contagios, pero es evidente que el fin último es evitar la pérdida de vidas humanas. En diciembre de 2021, tan solo en México se contabilizan, de manera oficial, más de 295 mil muertes por COVID-19. Es decir, en cuantiosas ocasiones, el escenario catastrófico no ha podido evitarse. Además, estos son casos de desdicha que se han visto intensificados de forma directa por las restricciones sociales, pues las familias se ven impedidas de acompañar al paciente en sus últimos días, de despedirse y de llevar a cabo los rituales que les son propios.

En 2002, el Doctor en psicología clínica, Robert A. Neimeyer<sup>5</sup> publicó un estudio interdisciplinario sobre el duelo en colaboración con la Doctora en epidemiología psiquiátrica Holly G. Prigerson y la investigadora en enfermería Betty Davies. En este entretejen sus perspectivas y argumentan que los seres humanos le buscan

---

<sup>5</sup> Neimeyer es profesor en el Departamento de Psicología en la Universidad de Memphis y un reconocido investigador del proceso del duelo, tema sobre el cual ha escrito cerca de treinta libros. Además, ha liderado o participado en muchos de los estudios sobre el tema durante la pandemia por COVID-19. De manera pragmática, se hace aquí un análisis del duelo con base en su trabajo.

significado a la pérdida de un ser querido mediante la construcción de una narrativa coherente que dé continuidad a quienes habían sido hasta ese momento y, que al mismo tiempo, integre la realidad de un mundo transformado en su concepción de quienes deben ser a partir de entonces (Neimeyer et al., 2002, p. 235).

Aunque parecería que la construcción de significado ocurre en los pensamientos y sentimientos del deudo, los estudios sugieren que éste es un proceso oscilatorio entre las reacciones personales y la orientación externa (Strobe & Schut, 1999 citado en Neimeyer et al., 2002, p. 239). Esta última se explica desde una perspectiva antropológica, pues cada cultura construye creencias y prácticas propias a través de las cuales da sentido a la mortalidad y su rol en la vida humana (Campbell, 1988 citado en Neimeyer et al, 2002, p. 236). Por lo tanto, la muerte está ligada de forma directa con la creación de las pautas culturales que vinculan a los miembros de una comunidad de forma intergeneracional.

Entendido como un acto social, el sistema de duelo de cualquier comunidad humana, está conformado por sus rituales, su cultura y sus discursos. Los rituales juegan un papel preponderante, pues son una serie de eventos ordenados de forma simbólica, que proporcionan una estructura al caos emocional generado por la pérdida y que facilitan la construcción de un significado compartido entre los miembros de una comunidad. Las tres dimensiones básicas de un ritual luctuoso son: la transformación del sentido de identidad del deudo, la transición a un nuevo estatus social provocada por la pérdida de una persona y la conexión con la persona fallecida (Romanoff & Terenzio, 1998 citados en Neimeyer et al., 2002, p. 237).

Desde el punto de vista biológico, la respuesta humana a la pérdida es consistente con la observada en otros animales sociales, ésta incluye el llanto, el comportamiento desorientado y el anhelo por la figura perdida (Bowlby, 1973 citado en Neimeyer et al., 2002, p. 238). Además, es común que dichas respuestas estén acompañadas de algunos síntomas fisiológicos como falta de aire, taquicardia,

boca seca, sudoración, problemas digestivos, sensación de ahogo e incluso inquietud, tensión muscular e insomnio.

Estudios llevados a cabo en EEUU mostraron que aunque la mayoría de las personas se sobreponen a estos síntomas (McCrae & Costa, 1993, citados en Neimeyer et al., 2002), cerca del 40% padecen trastornos del sueño de forma prolongada (Hall & Irwin, 2001, citados en Neimeyer et al., 2002) y entre el 10% y el 20% tienen dificultad extrema para integrar la pérdida en sus narrativas y continuar con sus vidas (Prigerson & Jacobs, 2001, citados en Neimeyer et al., 2002). Es decir que una minoría significativa se encuentra en riesgo de padecer *duelo complicado*, que implica síntomas severos que van desde la soledad excesiva hasta insensibilidad, incredulidad, pérdida del sentido de la vida y enojo persistente.

El duelo complicado resulta riesgoso dado que su sintomatología anticipa morbilidades sustanciales y comportamientos dañinos a la salud incluyendo eventos cardiacos, presión alta, cáncer, colitis ulcerativa, propensión al suicidio, cambios en el consumo de alimentos, alcohol y tabaco. Más aún, la psicoterapia no parece tener un efecto significativo en la reducción de los síntomas (Neimeyer et al., 2002, p. 242).

En su investigación, Neimeyer y colaboradores (2002) señalan dos factores que pueden dificultar el proceso de construcción de sentido de la pérdida que son pertinentes en el contexto actual. El primero es el proceso de duelo que se da en torno a una muerte traumática o que viola el orden natural (muerte de una persona joven) y presenta un reto especial para la adaptación del sobreviviente. El segundo es que pareciera que algunas pérdidas no ameritan el mismo ritual de apoyo; como ejemplos, los autores mencionan la muerte de un nonato, un amante o una expareja. Una muerte por COVID-19 es un evento traumático y las medidas de aislamiento social provocan que estas pérdidas no estén acompañadas de los rituales normales, lo cual, de acuerdo con Cardoso et al. (2020), amplifica el sufrimiento.

A inicios de la pandemia ya se anticipaba que las muertes repentinas en combinación con una serie de estresores muy posiblemente traería como consecuencia al duelo complicado. Estudios como el de Lee & Neimeyer (2020) encontraron que 66% de las personas que perdieron a alguien por COVID-19 cumplían con e incluso excedían los criterios para diagnosticar un duelo disfuncional. Después, otro estudio identificó que una afirmación más precisa es que las muertes (todas) que han ocurrido durante COVID-19, podrían precipitar síntomas de preocupación clínica significativa (Breen et al., 2021).

Las investigaciones citadas en esta sección, coinciden en que, aunque no podemos predecir con exactitud los efectos psicológicos y emocionales que el COVID-19 generará en la población mundial, se anticipa que la humanidad tendrá que lidiar con consecuencias graves a largo plazo. También debemos reconocer que no sabemos cómo habrá de operar el mundo si, una vez controlada la pandemia, una quinta parte de la población mundial continúa lidiando con alguna afectación psicológica severa. No obstante, queda clara la relevancia y la urgencia con la cual se demandan propuestas que hagan frente a la crisis emocional generalizada. En un esfuerzo por discurrir sobre las potenciales aportaciones del diseño emocional a este respecto, en la siguiente sección se presentan algunas aportaciones generadas durante el transcurso de la pandemia, desde sus inicios hasta febrero de 2022.

### **Diseño y la crisis emocional causada por COVID-19**

En esta sección se presentan algunas respuestas desde el DE que emergieron durante la pandemia tanto de la mano de profesionales como no profesionales del diseño. Como ya fue enunciado, todavía no se ha generado suficiente investigación al respecto, por lo tanto, los ejemplos presentados a continuación no resultan de un estudio riguroso, sino que provienen de experiencias cercanas a la autora o bien, han sido recolectados mediante el monitoreo de los medios de información entre abril de 2020 y febrero de 2022.

Podría decirse que, en este contexto, la primera aportación de tipo emocional o afectiva del diseño se relaciona con la contención de la crisis y ocurrió de forma indirecta. Entre finales de 2019 y principios de 2020, la sociedad civil contribuyó a la generación de herramientas como mapas y bases de datos que ayudaban a comprender el progreso de la pandemia en tiempo real (p.ej. Ghert-Zand, 2020). Esto es importante desde el punto de vista afectivo porque el acceso a información fidedigna está reconocido como una medida que ayuda a contrarrestar las reacciones emocionales negativas del distanciamiento social (Brooks et al., 2020).

A inicios de 2020 en América Latina se recibían imágenes transmitidas desde Europa que mostraban sus sitios emblemáticos, hasta entonces siempre concurridos, convertidos en espacios desiertos. Empezaron también a llegar historias de personas que se encontraban devastadas al no haber podido acompañar a un ser querido en sus últimos días, al no haber podido despedirse. Los médicos confirmaban, con terrible acongojo, haber atestiguado demasiados fallecimientos de personas que se fueron de forma tan temprana y repentina, pero, sobre todo, en soledad. Con el fin de humanizar y dignificar el cuidado de los pacientes, los hospitales comenzaron a utilizar tabletas electrónicas para conectar a los pacientes con sus seres queridos (Bloom-Fleshbach et al., 2021). La interacción mediada por la pantalla de una tableta dista mucho de la experiencia vivencial, pero en tiempos de crisis, alguna pizca de consuelo habrá otorgado.

Circularon después escenas de cortinas de plástico instaladas de manera estratégica con el fin de devolverle a las personas la dicha del abrazo (Ellyatt, 2020). La idea circuló por el mundo, siendo adoptada por casas de retiro de adultos mayores, maestras de escuela y familiares de personas con condiciones médicas delicadas, entre otros. Otra escena que dio la vuelta al mundo fue cuando Semei Araújo Cunha y Vanessa Formenton, enfermeras brasileñas descubrieron que un guante lleno de agua caliente servía para aumentar la temperatura de las manos de los pacientes de COVID-19; que esto mejoraba las lecturas de sus niveles de oxigenación; y, en especial, que servía para simular contacto humano, lo cual, al menos en apariencia, tiene un efecto positivo en el estado de los pacientes (Benassatto et al., 2021).



**Figura 4.**

Memory bear fabricado por Late-lita especialmente para un cliente con la ropa de un ser querido que falleció.

**Fuente:** Fotografía cortesía de Eréndira Guerrero Quiñones.

En medios mexicanos circularon notas sobre Esther Madrigal y Eréndira Guerrero, quienes, en Tijuana y Ciudad Juárez, respectivamente, habían comenzado a fabricar osos de duelo o *memory bears*<sup>6</sup> (Forbes Staff, 2021; Animal Político, 2021; Mendoza, 2021). Como puede observarse en la Figura 4, estos son osos de peluche fabricados bajo demanda y que están hechos de o vestidos con la tela de alguna pieza de ropa que era especial para un ser querido que falleció. Eréndira empezó a fabricarlos durante la ola de violencia que azotó a Ciudad Juárez hace varios años, ofreciendo la posibilidad de agregar alguna nota de voz o escrita que ayude a cerrar el ciclo a los deudos que no lograron despedirse. Eréndira Guerrero expresó en una entrevista que “este proyecto ha logrado ayudar a sanar corazones heridos y espero de todo corazón, poder seguir prestando esta labor que da consuelo a tantas personas” (Eréndira Guerrero citada en Adriano, 2021).

<sup>6</sup> Su origen puede rastrearse a 1994, cuando Rita Glosser, en Estados Unidos tuvo la idea de confeccionar un oso con una estola de mink que había pertenecido a su difunta madre (ReMinkie Memory Bears, 2020), aunque el concepto se popularizó a partir de la iniciativa de Mary MacInnes, quien en 2019, inició *Memory Bears* en el Reino Unido (Cole, 2019). La enfermera Esther Madrigal afirma haber iniciado la confección a partir de un curso impartido por la diseñadora textil Gina Vega, de San Cristóbal de las Casas a través de la iniciativa llamada *Un oso para mi duelo*.



Figura 5.  
Purrble.

Fuente: Fotografía cortesía de Mónica Mirón del Río (2022).



Figura 6.

Purrble en uso.

Fuente: Fotografía cortesía de Mónica Mirón del Río (2022).

### **Purrble**

Es un juguete interactivo que fue desarrollado por *Committee for Children*, una organización sin fines de lucro con 40 años de experiencia en el ámbito del aprendizaje socio-emocional, en colaboración con *Sproutel*, una compañía que además de integrar diseño y tecnología, colabora con familias y expertos médicos en el desarrollo de productos para el cambio de comportamiento y el acompañamiento emocional en la niñez. Tomando como inspiración los juguetes *fidjet*, el equipo se planteó la tarea de diseñar una herramienta para ayudar a los niños a calmar su ansiedad durante la pandemia. Desarrollaron un acompañante interactivo que asemeja un muñeco de peluche (ver Figura 5), pero que ha sido programado para estar agitado. Los niños escuchan el corazón de Purrble, que palpita acelerado, pero conforme lo acarician éste se relaja hasta convertirse en un ronroneo (ver Figura 6). La intención es que, ayudando a alguien a tranquilizarse, los niños aprendan a calmarse y a manejar sus propias emociones (*Committee for Children*, 2020). Purrble fue listado como una de las 100 mejores invenciones de 2021 por la revista *Time* (Cachero, 2021).

### **Museo de las Emociones Contemporáneas**

La Oficina de la Primera Ministra de Finlandia, Sanna Marin, lanzó el Museo de Emociones Contemporáneas, que tiene la misión de brindar soporte emocional a su población. El museo constituye un esfuerzo orientado a generar resiliencia, pues opera bajo la premisa de que, para iniciar la recuperación, primero debemos enfrentar nuestros sentimientos (*Finnish Government Communications Department*, 2021).

El proyecto combinó arte y ciencia, reuniendo a especialistas de diversas disciplinas provenientes de la academia, el sector público y el privado, incluyendo fotógrafos, artistas visuales, compositores, programadores, psicólogos, psicoterapeutas, estudiantes e investigadores de temas como relaciones de pareja, teorías de la conspiración, el duelo, violencia doméstica y salud mental en niños. El museo es una colección virtual de testimonios sobre las emociones experimentadas durante la pandemia y está estructurado a partir de una línea de tiempo que identifica hitos de la emergencia que a su vez se relacionan con comportamientos, fenómenos y emociones específicas.

La compilación de narraciones experienciales de emociones vividas permite a las personas identificarse con otras que han pasado por situaciones similares. Más aún, la plataforma virtual invita a las personas a compartir sus emociones, abriendo la oportunidad de que cualquiera que exprese sus emociones, sea escuchado.<sup>7</sup>

### **Taller Interuniversitario de Diseño 2020: La emergencia de lo común**

Algunos equipos del Taller Interuniversitario de Diseño (TiUD) de 2020 desarrollaron conceptos similares al Museo de las Emociones Contemporáneas, aunque, al tratarse de proyectos de corte académico, su alcance fue mucho menor. El TiUD es una iniciativa desarrollada por un grupo de docentes pertenecientes a distintas

---

<sup>7</sup> La experiencia inmersiva está disponible en: <https://museumofcontemporaryemotions.fi/>

universidades públicas y privadas de la Ciudad de México que se conformó en el marco del nombramiento de la Ciudad de México como Capital Mundial del Diseño 2018. Desde esa primera edición, el TiUD busca “entender al diseño como una herramienta con un potencial inexplorado para imaginar y sobre todo materializar colectivamente nuevos conceptos urbanos que propicien la visión de una ciudad enfocada en el bienestar común” (TiUD, 2018). Una regla básica del TiUD es que el estudiantado debe distribuirse en equipos interuniversitarios para, desde lo común, desarrollar proyectos en torno a contextos de la vida real.

El TiUD se imparte de forma anual, pero evoluciona de manera continua. En 2020, se llevó a cabo de forma virtual por primera vez. Además, el cuerpo docente añadió el diseño para las transiciones<sup>8</sup> (Irwin, 2015) a sus bases epistemológicas y metodológicas: el diseño para la sostenibilidad y el diseño activista. Esto implicó plantear una metodología general a través de la cual el cuerpo docente guió al estudiantado durante todo el curso. El punto de partida fueron diez temáticas generales que el equipo docente planteó con base en temáticas de ediciones anteriores y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de las Naciones Unidas. Estas temáticas fueron: educación, infraestructura, economía, medio ambiente, género, violencia, salud, cultura, alimentación y relaciones humanas.

En equipos aleatorios, el estudiantado debía analizar una temática desde el marco de la pandemia por COVID-19 en la Ciudad de México. Un punto crucial era que debían capturar evidencia fotográfica sobre manifestaciones de la problemática asignada en su contexto inmediato. Después, se llevaron a cabo ejercicios que permitieron al estudiantado relacionar las temáticas para plantear

---

<sup>8</sup> El diseño para las transiciones se sustenta en estudios de transiciones para la sostenibilidad y en el estudio de sistemas complejos. La propuesta de Irwin, que se desarrolla a través de un programa doctoral en la universidad de *Carnegie Mellon*, en los Estados Unidos, es generar una nueva área para la investigación y la práctica del diseño para el trabajo transdisciplinario de soluciones transicionales. El diseño para las transiciones considera que el rol fundamental del diseño en estos procesos es el entendimiento de las interrelaciones entre los sistemas sociales, económicos, políticos y naturales para abordar problemáticas en todos los niveles de la escala espacio-temporal con tal de mejorar la calidad de vida. El diseño para las transiciones aboga por el rediseño absoluto de los estilos de vida, con tal de hacerlos más locales, conviviales y participativos, además de armonizarlos con el entorno natural (Irwin et al., 2020, p. 47).

problemáticas complejas, a partir de las cuales se re-organizaron los equipos de trabajo. Dos de los diez equipos decidieron abordar el problema de la salud emocional. De acuerdo con sus experiencias, observaciones, e investigaciones, las redes sociales son uno de los estresores que causa afectaciones a la salud mental, en especial en personas jóvenes. Paradójicamente, la suspensión de todas las actividades sociales y educativas en su formato presencial propició que la gran mayoría de sus relaciones interpersonales estuvieran mediadas por las redes sociales.

Habiendo establecido sus problemáticas complejas y después de realizar un mapeo histórico de la misma, cada equipo de estudiantes generó una visión deseable del futuro a 50 años. Después, y volviendo al principio de lo común, todos los equipos negociaron para diseñar una visión compartida del futuro. Como siguiente paso, cada equipo construyó una línea del tiempo al plantear, de manera retrospectiva, los hitos requeridos para unir el presente con el futuro común. Finalmente, apelando a la naturaleza activista del curso, a cada equipo se le asignó la tarea de diseñar un llamado a la acción con el potencial de desencadenar el primer hito hacia el futuro común.

El equipo llamado *México en Miradas*, conformado por Clarisa López Vallín, Iker Toledo Rieder, Karen Sarahí Villa Mendoza, María Fernanda Suárez Velázquez, Mariana Serrano Robles, Marinés Reyes Mendoza y Ximena Jiménez Sotelo, observó que, al impedir a las personas reconocer las expresiones faciales de los demás, el uso del cubrebocas restringe la comunicación no verbal. Por otra parte, identificaron a los ojos como un medio para la expresión y bajo la consigna de que “al compartir y reconocer emociones, se crea sentido de comunidad”, el equipo lanzó su llamado a la acción a través de Instagram (@mexico\_en\_miradas).<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> La liga al Instagram del equipo es: [https://www.instagram.com/mexico\\_en\\_miradas](https://www.instagram.com/mexico_en_miradas)



**Figura 7.**

Captura de pantalla de la cuenta de Instagram del equipo *México en Miradas* del Taller Interuniversitario de Diseño (2020). La imagen muestra miradas con un filtro de color asociado con la emoción representada: amarillo= paz; morado= temor.

**Fuente:** Elaboración propia.

Tomando como referencia la teoría de las emociones de Paul Ekman (2000), pedían a las personas tomar una foto de su mirada y colocarle un filtro de color de acuerdo con la emoción del momento y acompañarla con los *hashtags* #mimiradasiente, #sintiendoaqueveo y #misojoshablan (Sara, 2020). Puede verse un ejemplo en la Figura 7.

Por su parte, el equipo que trabajó en el proyecto *Nuestras paredes*, integrado por Jorge Roche Bolaños, Carmen María Domínguez Hernández, Ailyn Fernanda Avalos Albino, Graciela Ixchel Barreiro Reyes y Vivian Itzel Solórzano, reconoció que otro dominio de la vida humana que enfrentaba dificultades especialmente graves debido a la pandemia y que se relacionaba con la afectación a la salud emocional, era la cultura y las artes. En su llamado a la acción, tomaron influencia de los exvotos y convocaron a la población a generar *neo votos*, expresiones gráficas de alguna situación emocional, acompañadas por un agradecimiento (ver Figura 8 y Figura 9). Además, buscaban propiciar el establecimiento de nuevas relaciones sociales al conectar personas con la necesidad de expresarse con otras con la habilidad para hacerlo de manera gráfica (Nuestras Paredes, 2020).



**Figura 8.** Captura de pantalla de la cuenta de Instagram del equipo *Nuestras Paredes* del Taller Interuniversitario de Diseño (2020). La imagen muestra un neovoto. El texto dice: “El malo: Durante el confinamiento mi familia y yo nos volvimos muy unidos, gracias a su cariño y apoyo tuve el valor de terminar mi relación tóxica”. **Fuente:** Elaboración propia.



**Figura 9.** Captura de pantalla de la cuenta de Instagram del equipo *Nuestras Paredes* del Taller Interuniversitario de Diseño (2020). La imagen muestra un neovoto. El texto dice: “Dejar ir: Papá doy gracias por haber compartido mi vida contigo y aunque ya no estás a mi lado, estoy feliz de que por fin descanses, no me despidió de ti, simplemente te digo un hasta luego y espero el día en que caminemos juntos de nuevo y no sueltes mi mano”. **Fuente:** Elaboración propia.

Podría decirse que, en sí mismo, el TiUD 2020 fue un servicio educativo que procuró brindar apoyo al estudiantado en la construcción de nuevas relaciones. Al menos, esto fue reportado como uno de los principales atributos de la experiencia educativa (Garduño García et al., 2021).

## En síntesis

La Tabla 1 sintetiza las ocho respuestas del DE a la crisis emocional actual presentadas en esta sección. Aunque cada una tiene una función específica y una audiencia particular, todas buscan ser medios o herramientas para ayudar a las personas a procesar emociones difíciles relacionadas con el aislamiento social. Además, todas son respuestas generadas en un contexto de absoluta incertidumbre. Tanto las desarrolladas desde el diseño profesional como desde el no profesional, las iniciativas ciudadanas, privadas y públicas tuvieron que concebirse e implementarse de forma inmediata, sin mucho tiempo para planear.

No ha transcurrido suficiente tiempo como para evaluarlas de forma profunda y longitudinal, pero en conjunto dejan de manifiesto, como señala Fry (2018), que el hacer, es decir, tomar materiales y transformarlos en cosas para ser usadas

**Tabla 1.** Síntesis de las respuestas de diseño emocional (profesional y no profesional) recolectadas en esta sección.

Respuesta de Diseño Emocional	Origen	Fecha	Tipo de diseño	Fuente
<b>Mapas de avance de COVID-19 en tiempo real</b>	EUA (Seattle)	diciembre 2019 a la fecha	Diseñador no profesional, un muchacho.	<a href="https://ncov2019.live/data">https://ncov2019.live/data</a>
<b>Tabletas electrónicas en hospitales COVID-19</b>	Global	inicia en 2020	Objeto diseñado profesionalmente, aplicación por no diseñadores.	<a href="https://www.univision.com/noticias/salud/un-ipad-ayuda-a-los-enfermos-de-coronavirus-a-despedirse-de-sus-familias">https://www.univision.com/noticias/salud/un-ipad-ayuda-a-los-enfermos-de-coronavirus-a-despedirse-de-sus-familias</a>
<b>Cortinas de plástico para abrazos</b>	Global (posible origen en el Reino Unido)	mayo-julio 2020	Diseño no profesional.	<a href="https://www.cNBC.com/2020/07/02/cuddle-curtains-are-going-global-amid-the-coronavirus-pandemic.html">https://www.cNBC.com/2020/07/02/cuddle-curtains-are-going-global-amid-the-coronavirus-pandemic.html</a>
<b>Guante relleno de agua caliente en hospitales COVID-19</b>	Brasil (Sao Carlos)	abril 2021	Diseño no profesional. Dos enfermeras.	<a href="https://www.reuters.com/world/americas/hands-love-warm-latex-gloves-mimic-human-touch-covid-19-patients-brazil-2021-04-20/">https://www.reuters.com/world/americas/hands-love-warm-latex-gloves-mimic-human-touch-covid-19-patients-brazil-2021-04-20/</a>
<b>Memory bears</b>	México (Ciudad Juárez, Tijuana, Chiapas)	enero 2021 (se publican las notas en los medios)	Diseño original de diseñadora profesional (UK). Aplicación a la emergencia por ciudadanos.	<a href="https://www.facebook.com/groups/unosoparamiduelo">https://www.facebook.com/groups/unosoparamiduelo</a> <a href="http://www.late-lita.com/@munecas_latelita">http://www.late-lita.com/@munecas_latelita</a>
<b>Purrrible</b>	EUA	mayo 2019 - diciembre de 2020	Colaboración interdisciplinaria desde la industria	<a href="https://www.purrrible.com/">https://www.purrrible.com/</a> <a href="https://www.instagram.com/mypurrrible/">https://www.instagram.com/mypurrrible/</a> <a href="https://www.facebook.com/purrrible/">https://www.facebook.com/purrrible/</a>
<b>Museo de las Emociones contemporáneas</b>	Finlandia	octubre 2021	Colaboración transdisciplinaria. Intersectorial, proyecto organizado desde el sector público	<a href="https://museumofcontemporaryemotions.fi">https://museumofcontemporaryemotions.fi</a>
<b>Taller Interuniversitario de Diseño</b>	México, Ciudad de México	agosto-diciembre 2020	Colaboración interdisciplinaria, interuniversitaria desde la academia.	<a href="http://www.mexico_en_miradas">http://www.mexico_en_miradas</a> <a href="http://www.nuestras_paredess">http://www.nuestras_paredess</a>

Fuente: Elaboración propia.

–diseñar– es la habilidad inherente de los seres humanos que precede la existencia del mundo artificial (humano), que a su vez transforma (diseña) a la humanidad. Aún en tiempo de crisis fue imposible dejar de idear para mejorar la situación. Con un ímpetu similar, en la siguiente sección se especula, con tal de

desenvolver todo el potencial del DE, de la mano de los métodos creativos de investigación en diseño y las colaboraciones transdisciplinarias para contribuir a superar la adversidad.

### **Especulaciones del futuro desde el diseño emocional**

Los grandes problemas, la crisis emocional generalizada inclusive, rebasan en complejidad a cualquier campo del saber. Por lo tanto, su abordaje implica la difuminación de barreras disciplinares y sectoriales e incluye el reconocimiento de que otros saberes, además del generado por esferas académicas expertas son indispensables para la creación de conocimiento que contribuya a su solución (Polk, 2015). Los estudios más vanguardistas dentro y fuera del campo del diseño afirman, en otras palabras, que las problemáticas más complejas de la actualidad demandan la colaboración transdisciplinaria, que implica la coproducción de conocimiento entre personas provenientes de distintas disciplinas y de distintos sectores de la sociedad (Ceschin & Gaziulusoy, 2020; Irwin, 2015; Polk, 2015).

Hoy en día, el DE posee un amplio entendimiento sobre la incorporación de la dimensión emocional a los procesos de diseño, sobre las posibilidades para diseñar condiciones que provoquen experiencias cargadas de emociones y sobre métodos que permiten medir la respuesta emocional de un usuario al interactuar con un producto del diseño. ¿Cómo aplicar estos conocimientos en procesos de codiseño, que permitan la interacción entre personas provenientes de distintos sectores y áreas del saber, con tal de mejorar nuestro entendimiento de la problemática y generar propuestas relevantes para su superación?

Algunas investigaciones desarrolladas en el mundo del diseño (p.ej. Manzini & Rizzo, 2011; Manzini, 2015) observan que, los diseñadores profesionales tienen la capacidad de actuar como facilitadores y hasta provocadores de procesos creativos orientados a potenciar las propuestas generadas por no diseñadores (Manzini, 2015). En un escenario ideal, hablamos de proyectos como el Museo de las Emociones

Contemporáneas; que son patrocinados por el estado y que involucran un equipo tan robusto como diverso. Que en el TiUD se hayan generado conceptos parecidos es un indicio de que los métodos creativos de investigación, desarrollados desde el diseño son vías efectivas para la generación de propuestas innovadoras. En combinación, un proyecto bien fundeado y dirigido de manera creativa tiene el potencial de generar herramientas apropiadas para la superación de la crisis emocional generalizada.

En México podría llevarse a cabo un experimento a pequeña escala mediante el financiamiento del sector público y/o privado. Primero se tendría que acotar la problemática al determinar el contexto de acción y la población específica afectada; esto puede variar desde el diseño de experiencias y materiales didácticos que ayuden a niños de preescolar a adaptarse al entorno social de sus escuelas, hasta atender, específicamente a los preadolescentes que terminan la primaria y empiezan la secundaria, o a los ancianos que tienen mucho miedo de volver a la calle. Otro proyecto interesante sería el diseño de un nuevo ritual que se lleve a cabo de manera extemporánea, con la finalidad de ayudar a las familias que no pudieron despedir a sus seres queridos debido a las medidas de aislamiento social.

Aunque ninguna de las anteriores sea una tarea sencilla, todas son importantes y muchas son urgentes. Además, las proyecciones muestran que, derivado de COVID-19, cerca de una quinta parte de la población mundial padece o padecerá alguna afectación emocional severa. Es decir, la magnitud del reto es tan amplia que la única manera de superarlo es mediante la participación activa y coordinada de todos los sectores sociales y todos los campos del saber. Por lo tanto, dependiendo del reto, se conformaría un equipo multidisciplinario con personas que representen a la población afectada, ciudadanos, académicos y expertos del sector público, privado y la sociedad civil organizada. El equipo de expertos tendría la tarea de delimitar los alcances de la investigación. Por ejemplo, sería la tarea de un psiquiatra determinar qué casos pueden mejorar por efectos de un producto, servicio o sistema y cuáles necesariamente requieren de tratamiento especializado. La labor de las personas profesionalmente entrenadas en diseño es la facilitación de procesos de codiseño que permitan la colaboración transdisciplinaria.

El proyecto podría centrarse en algún barrio tradicional de la Ciudad de México, y tener la tarea de co-diseñar elementos y eventos de orden simbólico para facilitar la creación de una narrativa coherente que permita dotar de significado la pérdida de un ser querido. El proceso podría llevarse a cabo en las instalaciones de alguna universidad pública o privada, de la mano de personal médico, así como investigadores (como en *Purrble*). Los participantes serían habitantes de dicho barrio en proceso de duelo, estudiantes de la universidad (de todos los niveles), y personas experimentadas en la práctica, como Eréndira Guerrero o las enfermeras Semei Araújo Cunha y Vanessa Formenton. El fin último de un encuentro de esta naturaleza sería la potenciación de la capacidad creativa de todas las partes en pro de la creación de una herramienta apropiada que acompañe a personas específicas durante la superación de sus propias afectaciones.

### Comentarios finales

La disciplina del diseño tiene la voluntad de contribuir de manera significativa a que la humanidad supere y se recupere de la pandemia y sus efectos colaterales, entre los cuales, la crisis emocional se perfila como uno de los más graves. El reto que esto supone rebasa las capacidades actuales del campo del DE; no obstante, se han identificado algunas respuestas generadas desde el diseño profesional y no profesional que han mostrado efectos positivos. También se abren oportunidades para combinar otros discursos del diseño con las emociones y la afectividad, y colaborar transdisciplinariamente en el codiseño de respuestas de cualquier tipo que faciliten el proceso de recuperación de las personas afectadas. Los equipos que asuman el reto tendrán que considerar que la manera como cada individuo ha experimentado la crisis es muy particular y por lo tanto demanda soluciones apropiadas. Se advierte un sesgo importante en este artículo derivado de la dificultad de escribirlo durante la crisis misma: los casos revisados han sido recopilados personalmente por la autora, la selección carece de rigor y de sistematización. Una selección sistematizada de casos podría expandir considerablemente los alcances aquí presentados.

## Referencias

- Adriano, D. (2021, febrero 4).** Hace muñecos como recuerdo de familiares fallecidos por Covid. *Presencia Digital*. <https://presencia.digital/hace-munecos-como-recuerdo-de-familiares-fallecidos-por-covid>
- Animal Político. (2021, enero 13).** Eréndira, la mujer que hace osos con prendas de personas fallecidas por COVID. *Animal Político*. <https://www.animalpolitico.com/2021/01/erendira-guerrero-osos-peluche-prendas-personas-fallecidas-covid/>
- Benassatto, L., Spring, J., & Ricci, A. (2021, abril 20).** «Hands of love»: Warm latex gloves mimic human touch for COVID-19 patients in Brazil. *Reuters*. <https://www.reuters.com/world/americas/hands-love-warm-latex-gloves-mimic-human-touch-covid-19-patients-brazil-2021-04-20/>
- Bloom-Feshbach, K., Bullington, B. W., Wahid, N., & McNairy, M. L. (2021).** Using Digital Tablets to Humanize Patient Care During the COVID-19 Pandemic. *Academic Medicine*, 96(2), e9-e10. <https://doi.org/10.1097/ACM.00000000000003792>
- Breen, L. J., Mancini, V. O., Lee, S. A., Pappalardo, E. A., & Neimeyer, R. A. (2021).** Risk factors for dysfunctional grief and functional impairment for all causes of death during the COVID-19 pandemic: The mediating role of meaning. *Death Studies*, 1-10. <https://doi.org/10.1080/07481187.2021.1974666>
- Brooks, S. K., Webster, R. K., Smith, L. E., Woodland, L., Wessely, S., Greenberg, N., & Rubin, G. J. (2020).** The psychological impact of quarantine and how to reduce it: Rapid review of the evidence. *Lancet*, 395(10227), 912-920. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)30460-8](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)30460-8)
- Buchanan, R. (2001).** Human dignity and human rights: Thoughts on the principles of human-centered design. *Design issues*, 17(3), 35-39. <https://doi.org/10.1162/074793601750357178>
- Cachero, P. (2021, noviembre 10).** Keeping Kids Calm. Sproutel Purrble. *Time* [Online]. <https://time.com/collection/best-inventions-2021/6113137/purrble/>
- Casanova, L. (2020).** El daño económico del covid-19 en Latinoamérica. *Foreign affairs: Latinoamérica*, 20(3 - Impacto mundial del covid-19), 29-35. <https://revistafal.com/numeros-anteriores/fal-20-3/#:~:text=El%20da%C3%B1o%20econ%C3%B3mico%20del%20covid%2D19%20en%20Latinoam%C3%A9rica>
- Cardoso, É. A. de O., da Silva, B. C. de A., dos Santos, J. H., Lotério, L. dos S., Accoroni, A. G., & dos Santos, M. A. (2020).** The effect of suppressing funeral rituals during the COVID-19 pandemic on bereaved families. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 28. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.4519.3361>
- Cavicchioli, M., Ferrucci, R., Guidetti, M., Canevini, M. P., Pravettoni, G., & Galli, F. (2021).** What Will Be the Impact of the Covid-19 Quarantine on Psychological Distress? Considerations Based on a Systematic Review of Pandemic Outbreaks. *Healthcare*, 9(1), 101. <https://doi.org/10.3390/healthcare9010101>
- CEPAL, & UNESCO. (2020).** *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. CEPAL – UNESCO. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>
- Ceschin, F., & Gaziulusoy, I. (2020).** *Design for Sustainability: A Multi-Level Framework from Products to Socio-Technical Systems* (1<sup>st</sup> Edition). Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1991).** Design and Order in Everyday Life. *Design Issues*, 8(1), 26-34. <https://doi.org/10.2307/1511451>

- Cole, M. (2019, diciembre 4).** Woman Creates “Memory Bears” From the Clothes of People’s Loved Ones. *My Modern Met*. <https://mymodernmet.com/mary-macines-memory-bears/>
- Committee for Children. (2020).** *Purrrble*. Committee for Children. <https://www.purrrble.com/about.html>
- Cupchik, G. C. (1999).** Emotion and industrial design: Reconciling meanings and feelings. En K. Overbeeke & P. Hekkert (Eds.), *Proceedings of the First International Conference on Design and Emotion* (pp. 75-82). Department of Industrial Design, School of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2635690>
- DeLanda, M. (2006).** *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. Continuum.
- Desmet, P. (1999).** To love and not to love: Why do products elicit mixed emotions? En K. Overbeeke & P. Hekkert (Eds.), *Proceedings of the First International Conference on Design and Emotion* (pp. 67-74). Department of Industrial Design, School of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2635692>
- Desmet, P. (2002).** *Designing Emotions* [PhD Thesis]. TU Delft. <https://studiolab.ide.tudelft.nl/studiolab/desmet/dissertation/>
- Desmet, P., & Hekkert, P. (Eds.). (2009).** Special Issue Editorial: Design & Emotion. *International Journal of Design*, 3, 1-6. <http://ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/626/255>
- Dunne, A. (2006).** *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/books/hertzian-tales>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013).** *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Ekman, P. (2000).** Basic Emotions. En T. Dalgleish & M. Power (Eds.), *Handbook of Cognition and Emotion*. John Wiley & Sons.
- Ellyatt, H. (2020, julio 2).** «Cuddle curtains» are going global amid the coronavirus pandemic. *CNBC*. <https://www.cnbc.com/2020/07/02/cuddle-curtains-are-going-global-amid-the-coronavirus-pandemic.html>
- Finnish Government Communications Department. (2021, octubre 7).** *Finland opens Museum of Contemporary Emotions to support crisis recovery*. FINNISH GOVERNMENT. <https://valtioneuvosto.fi/en/-/10616/finland-opens-museum-of-state-of-emergency-emotions-to-support-crisis-recovery>
- Forbes Staff. (2021, enero 15).** Un peluche con ropa de fallecidos de Covid-19 para soportar el duelo. *Forbes*. <https://www.forbes.com.mx/noticias-peluche-ropa-fallecidos-covid-duelo/>
- Fry, T. (2012).** *Becoming Human by Design*. Berg Publishers.
- Fry, T. (2018).** In the Beginning. En A. M. Willis (Ed.), *The Design Philosophy Reader*. Bloomsbury Publishing.
- Garduño García, C. (2017).** *Design as freedom* [PhD Thesis]. Aalto University. <https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/25259>
- Garduño García, C., Martínez, G. C., Tule, A. R. R., Penhos, L. A., & Quintana, I. R. L. (2021).** TIUD 2020: La emergencia de relaciones significativas durante el distanciamiento social. *RChD: creación y pensamiento*, 6(10), 1-19. <https://doi.org/10.5354/0719-837X.2021.60878>
- Ghert-Zand, R. (2020, marzo 10).** Updated every minute, 17-year-old whiz kid’s coronavirus site used by millions. *The Times of Israel*. <https://www.timesofisrael.com/updated-every-minute-17-year-old-whiz-kids-coronavirus-site-used-by-millions/>
- Haney, C. (2018).** The Psychological Effects of Solitary Confinement: A Systematic Critique. *Crime and Justice*, 47, 365-416. <https://doi.org/10.1086/696041>

- Harada, A. (1999).** KANSEI evaluation through network and log analysis. En K. Overbeeke & P. Hekkert (Eds.), *Proceedings of the First International Conference on Design and Emotion* (pp. 15-22). Department of Industrial Design, School of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2635704>
- Irwin, T. (2015).** Transition design: A proposal for a new area of design practice, study, and research. *Design and Culture*, 7(2), 229-246. <https://doi.org/10.1080/17547075.2015.1051829>
- Irwin, T., Tonkinwise, C., & Kossoff, G. (2020).** Transition Design: An Educational Framework for Advancing the Study and Design of Sustainable Transitions. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 23(105), 31-65. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi105.4188>
- Jensen, R. (2001).** *The Dream Society: How the Coming Shift from Information to Imagination Will Transform Your Business*. McGraw Hill Professional.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. (2011).** *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom* (1.ª ed.). Morgan Kaufmann.
- Lee, J. J., Koskinen, I., & Whalen, J. (2020).** Multiple intelligibility in constructive design research: The case of empathic design. *International Journal of Design*, 14(3), 55-67. <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/3799>
- Lee, S. A., & Neimeyer, R. A. (2020).** Pandemic Grief Scale: A screening tool for dysfunctional grief due to a COVID-19 loss. *Death Studies*, 46(1), 1-11. <https://doi.org/10.1080/07481187.2020.1853885>
- Manzini, E. (2015).** *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- Manzini, E., & Rizzo, F. (2011).** Small projects/ large changes: Participatory design as an open participated process. *CoDesign*, 7(3-4), 199-215. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.630472>
- Mattelmäki, T., Koskinen, I., & Vaajakallio, K. (2014).** What Happened to Empathic Design? *Design Issues*, 30(1), 67-77. [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00249](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00249)
- Mendoza, A. (2021, febrero 6).** Enfermera en Tijuana hace ositos con ropa de fallecidos por COVID-19 para regalar a sus deudos. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/espanol/mexico/articulo/2021-02-06/enfermera-en-tijuana-hace-ositos-con-ropa-de-fallecidos-por-covid-19-para-regalar-a-sus-deudos>
- Nagamachi, M. (2002).** Kansei engineering as a powerful consumer-oriented technology for product development. *Applied ergonomics*, 33(3), 289-294. [https://doi.org/10.1016/S0003-6870\(02\)00019-4](https://doi.org/10.1016/S0003-6870(02)00019-4)
- Namihira Guerrero, D., Namihira Guerrero, R., Gallardo Namihira, H., & Meneses Namihira, D. (2020).** *Glosario epidemiológico 2020 para entender la pandemia COVID-19*. Universidad Veracruzana. [https://www.uv.mx/plande-contingencia/files/2020/05/Glosario\\_Epidemiologico\\_90520.pdf](https://www.uv.mx/plande-contingencia/files/2020/05/Glosario_Epidemiologico_90520.pdf)
- Neimeyer, R. A., Priegeron, H. G., & Davies, B. (2002).** Mourning and Meaning. *American Behavioral Scientist*, 46(2), 235-251. <https://doi.org/10.1177/000276402236676>
- Norman, D. (2004).** *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things* (First Edition). Basic Books.
- Norman, D. (2018, diciembre 3).** Technology First, Needs Last. *jnd.org*. [https://jnd.org/technology\\_first\\_needs\\_last/](https://jnd.org/technology_first_needs_last/)
- Nuestras Paredes. (2020).** *Nuestras Paredes | Presentación del Proyecto*. <https://www.youtube.com/watch?v=4xp2MHfnTEE>
- Organización Mundial de la Salud. (2022).** *Global research on coronavirus disease (COVID-19)*. World Health Organization. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/global-research-on-novel-coronavirus-2019-ncov>

- Overbeeke, K., & Hekkert, P. (Eds.). (1999).** *Proceedings of the first international conference on Design & Emotion*. Department of Industrial Design, School of Industrial Design Engineering, Delft University of Technology. <https://research.tue.nl/en/publications/proceedings-of-the-first-international-conference-design-and-emot>
- Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999).** *The Experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. Harvard Business Press.
- Polk, M. (2015).** Transdisciplinary co-production: Designing and testing a transdisciplinary research framework for societal problem solving. *Futures*, 65, 110-122. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2014.11.001>
- Razai, M. S., Oakeshott, P., Kankam, H., Galea, S., & Stokes-Lampard, H. (2020).** Mitigating the psychological effects of social isolation during the covid-19 pandemic. *BMJ*, 369, m1904. <https://doi.org/10.1136/bmj.m1904>
- ReMinkie Memory Bears. (2020, noviembre 16).** Meet Rita. *ReMinkie Memory Bears*. <https://reminkiebears.com/meet-rita/>
- Rifkin, J. (2009).** *The Empathic Civilization: The Race to Global Consciousness in a World in Crisis* (First Edition). Tarcher.
- Rossi, E., Nicolantonio, M. D., Ceschin, F., Mincolelli, G., Santos, A. dos, Kohtala, C., Jacques, E., Cipolla, C., & Manzini, E. (2020).** Design Contributions for the COVID-19 Global Emergency (Part 1): Empirical Approaches and First Solutions. *Strategic Design Research Journal*, 13(3), 294-311. <https://doi.org/10.4013/sdrj.2020.133.01>
- Sara. (2020).** *México en miradas* [Video]. <https://vimeo.com/487490385>
- Sarukhan, A. (2020).** Covid-19: Crónica de una pandemia anunciada. *Foreign affairs: Latinoamérica*, 20(3) (Impacto mundial del covid-19), 2-8. <https://revistafal.com/numeros-antiguos/fal-20-3/#:~:text=Covid%-2D19%3A%20cr%C3%B3nica%20de%20una%20pandemia%20anunciada>
- Schmitt, B. (1999).** Experiential Marketing. *Journal of Marketing Management*, 15(1-3), 53-67. <https://doi.org/10.1362/026725799784870496>
- TiUD. (2018).** *Aprendizaje para el Diseño CDMX: Bitácora de Trabajo*.
- Ward, M. (2019, julio 23).** *Thoughts on critics of Critical and Speculative Design at the intersection of critical reflection and pedagogic practice*. SpeculativeEdu. <https://speculativeedu.eu/critical-about-critical-and-speculative-design/>