

2025

**artbook**  
**PORTAFOLIO**

[Arte y Diseño de Paulo Correa]



# [Art Statement]

Mis obras no buscan ser grandes declaraciones, sino pequeños trayectos que se insertan momentáneamente en lo cotidiano y, a veces, en lo extraordinario. Mi trabajo se sitúa en el estudio crítico de la imagen y la interfaz, reconociéndolas no solo como meras representaciones, sino como el espacio vivo donde se genera un encuentro dialéctico de interacción e intercambio entre el objeto de diseño, y el sujeto. Desde esta perspectiva, busco nuevas formas de comunicar y transitar la interacción profunda entre personas, objetos, medios y discursos, investigando cómo estos elementos se transforman mutuamente en cada encuentro.

Me atrae especialmente aquello que no encaja del todo: amateur, low-tech, precario, y otras expresiones que a menudo pasan desapercibidas. Mi principal línea de discurso e investigación gira en torno a las escalas, el movimiento y el tiempo. He aprendido a jugar con la ilusión del tiempo, dilatando lo fugaz hasta volverlo significativo, y a redimensionar el espacio y la distancia, amplificando lo pequeño que merece ser visibilizado o reduciendo lo que se presenta como inmenso y aplastante. Mi práctica se materializa mediante el uso de los nuevos medios, no solo como herramientas, sino como soportes de operaciones artísticas. Así, mi trayectoria se define por la constante exploración y expansión de estos discursos, fusionando tecnología y conceptos para desafiar los límites disciplinarios y dar forma a una obra en constante expansión.

Paulo Correa →

# PROYECTOS

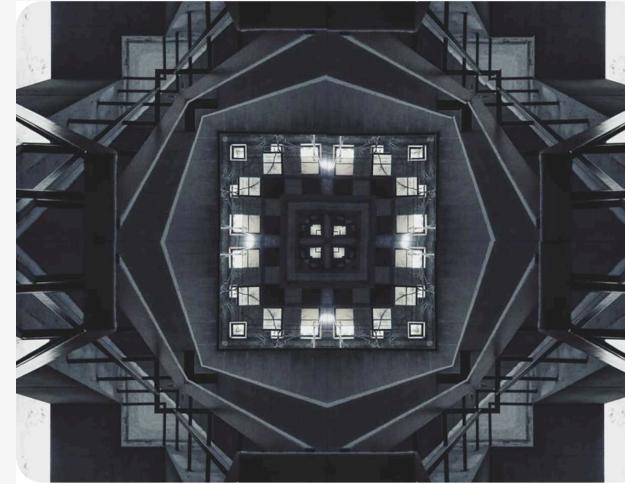
Investigación en Arte,  
Diseño y Nuevos Medios



artbook

# PROYECTOS

## Investigación en Arte, Diseño y Nuevos Medios



### Proyecto de Título: Declaración Universal DDHH

Tesis pionera de Diseño Gráfico (UPLA) que utilizó marketing de proximidad vía Bluetooth para difundir videos animados educativos sobre los Derechos Humanos, con un piloto en televisión universitaria. Este proyecto fue galardonado con el Primer Lugar en el concurso "Instantánea a Mis Derechos Humanos"

### Bestiario de Fragmentos Autómatas

Proyecto de magíster que presenta esculturas cinéticas creadas con software Open Source y estética Low Tech, interactuando aleatoriamente con el público y demostrando una sólida experimentación. Recibió la Distinción Máxima en su defensa de tesis en la Universidad de Chile

### Gffshow: Guerra de Juguetes

Animación GIF en Stop Motion que escaló una pequeña pieza digital a una pantalla gigante publicitaria en la Alameda, transformándola en una plataforma de videoarte animado y apropiándose del espacio público. Fue seleccionada para el proyecto Fondart GifShow.

### Sin Señal Video Arte

Ensayo audiovisual experimental que desafía la alta fidelidad de la imagen y la violencia mediática, utilizando una estética de "baja calidad" para generar quiebres visuales. Ha sido exhibido en importantes espacios como el MAC y galerías internacionales.

### Dreamscape: Deconstrucción de la Imagen

Investigación que explora la deconstrucción de la imagen como código a través de operaciones de diseño básicas, llevándola a nuevas significancias y dimensiones sensoriales. Presentado en Pecha Kucha Viña del Mar, abordando el diseño de interfaz UI no convencional.

### Valle de Voces: Código Arte

Iniciativa Fondart que rescata la tradición oral del Valle del Itata y Ñuble, fusionando artes y ciencias sociales para su difusión a través de cápsulas sonoras y un sitio web desarrollado con CodArt y Dirección de Arte.

### Stgo. en 100 Palabras: Redacción Creativa

Cuento galardonado con el Tercer Lugar en el concurso "Santiago en 100 Palabras", seleccionado entre más de 44.000 obras para exhibiciones urbanas masivas y distribución gratuita en libros de bolsillo.

# PROYECTO #01

## Declaración Universal DDHH

Proyecto de título de Diseño Gráfico, desarrollado en la Universidad de Playa Ancha, plantea implementar una innovadora estrategia de marketing por proximidad, para la época. A través de la tecnología Bluetooth, se compartían videos animados diseñados específicamente para educar a la población sobre los artículos fundamentales de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. Como parte de su fase piloto, el proyecto fue emitido en el canal de televisión de la universidad, Punta Ángeles TV.

### Reconocimientos y Premios:

Primer Lugar en el concurso público de video 'Instantánea a Mis Derechos Humanos'. Este certamen fue organizado por destacadas instituciones como 'El Quinto Poder', el 'Museo de la Memoria', 'UNESCO', 'Corporación Harald Edelstam' y Fundación Democracia y Desarrollo. El premio fue entregado directamente por el expresidente Ricardo Lagos Escobar.

### Exhibiciones Destacadas:

- 2012: Museo de la Memoria Santiago, Chile."



# PROYECTO #02

## Bestiario de fragmentos Autómatas

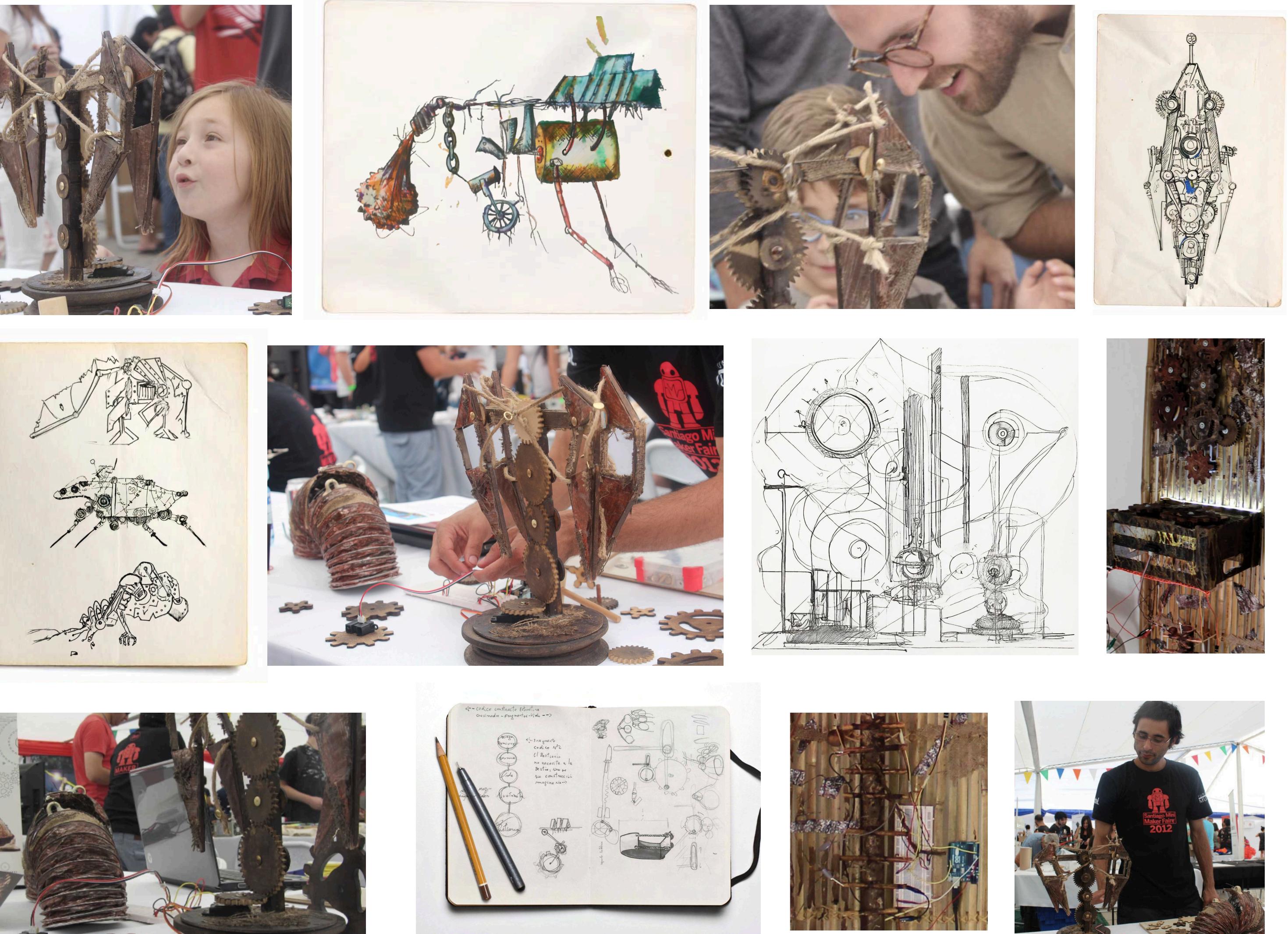
'Bestiario de Fragmentos Autómatas' es un proyecto desarrollado en el marco del Magíster en Artes Mediales que explora la intersección entre el arte, la tecnología y la interacción. Se materializa en una serie de esculturas cinéticas, diseñadas y construidas utilizando software y componentes Open Source "Arduino" y adhiriéndose a una estética 'Low Tech' a través del uso de una materialidad como madera y metales reciclados. Estas piezas exhiben un comportamiento aleatorio, invitando a la interacción espontánea con el público.

### Reconocimientos Destacados:

El proyecto fue merecedor de la Distinción Máxima en la defensa de tesis del Magíster en Artes Mediales de la Facultad de Arte, Universidad de Chile. Además, obtuve una beca y pasantía de Makerspace Stgo., lo que me permitió investigar y participar en la primera Mini Maker Faire en Santiago, un evento clave para la comunidad 'maker'.

### Exhibiciones Destacadas:

- Abr 2011: Facultad de Artes, Universidad de Chile
- Abr 2012: MAC Museo de Arte Contemporáneo
- Dic 2012: Mini Maker Faire Santiago
- Abr 2014: Muestra colectiva Galería Radicales
- Nov 2015: Presentación de grado, Facultad de Artes, Universidad de Chile"



# PROYECTO #03

## Gifshow: Guerra de Juguetes

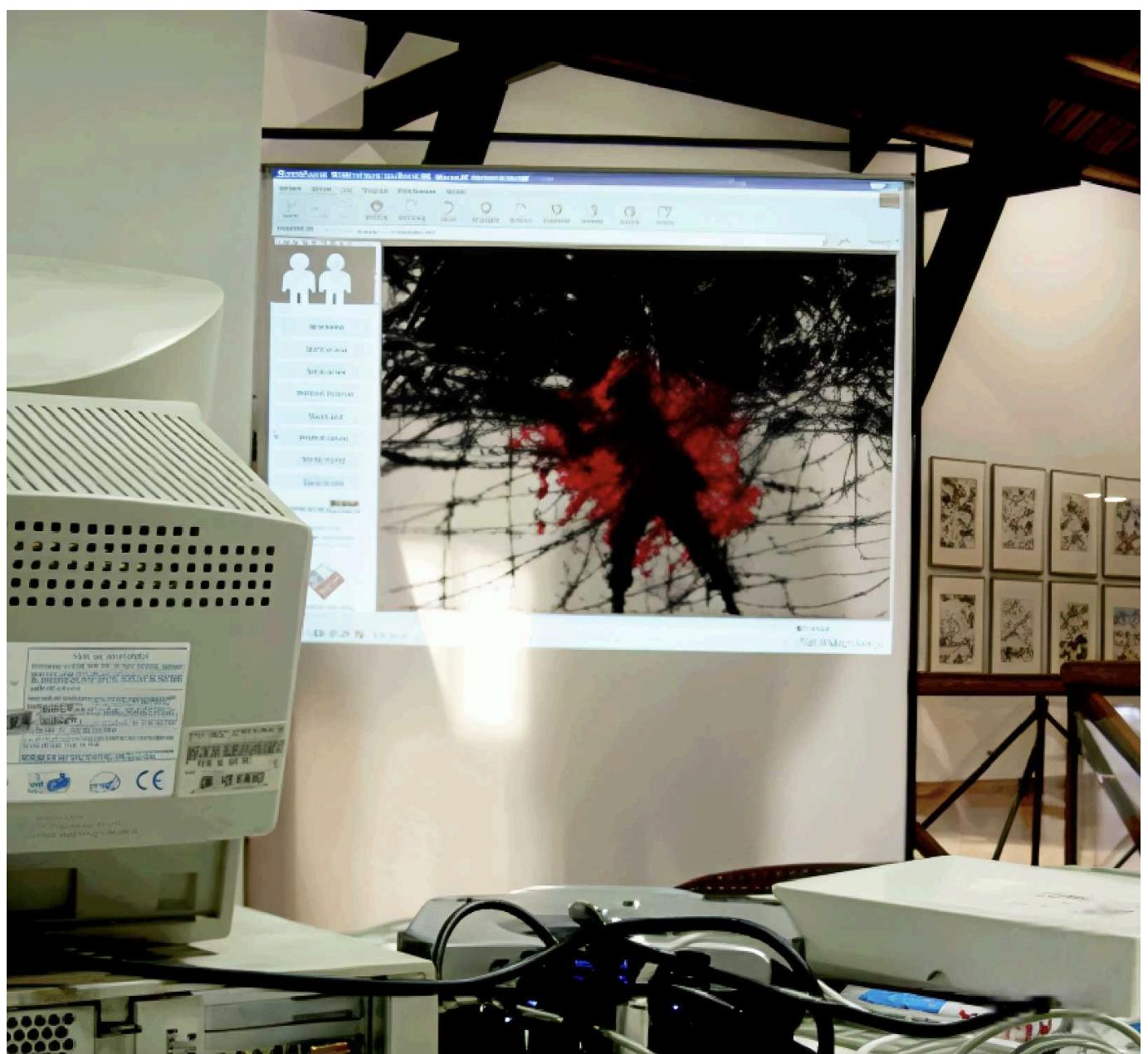
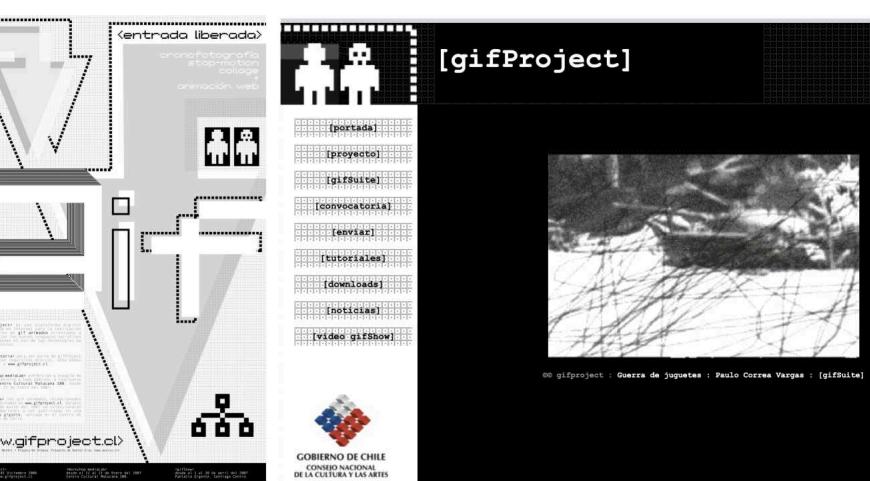
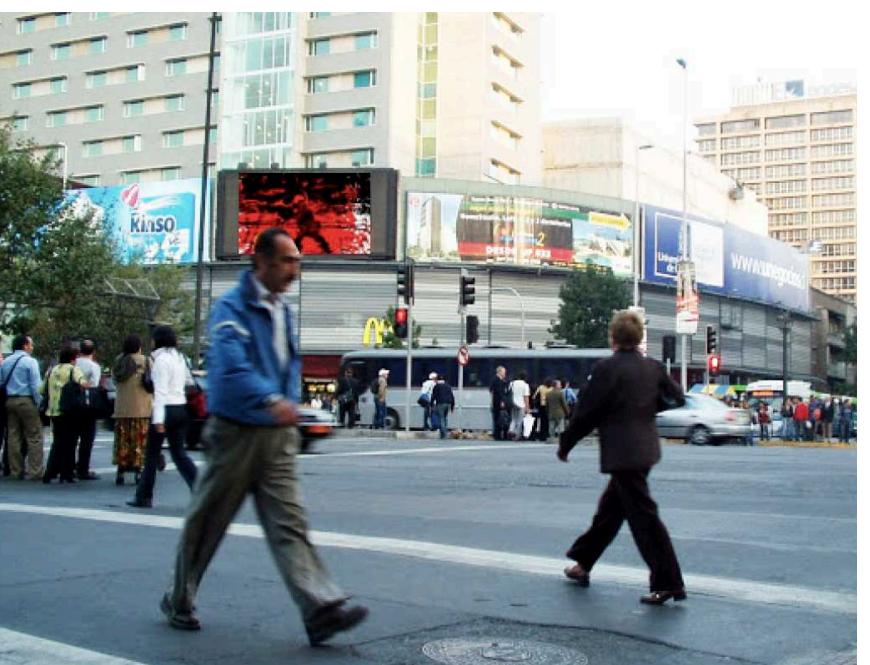
'Guerra de Juguetes' es una animación GIF experimental creada mediante la técnica de Stop Motion. Este proyecto desafió la noción de escala al tomar una pequeña animación digital de baja calidad y proyectarla en dimensiones de una pantalla gigante de publicidad, ubicada en la Alameda Bernardo O'Higgins (a la altura del Metro Santa Lucía, Santiago). Esta intervención, de carácter rupturista, transformó efímeramente una superficie comercial en una plataforma de videoarte animado, logrando una significativa apropiación del espacio público a través del arte digital.

### Reconocimientos Destacados:

La obra fue seleccionada como parte del proyecto Fondart de Daniel Cruz, 'GifShow', destacando su propuesta innovadora en el ámbito de la animación y el arte público.

### Exhibiciones Destacadas:

- Abr 2010: Centro Cultural Matucana 100 (Presentado como 'Work in progress')
- 14 de abril de 2010: Proyección Urbana: Pantalla Gigante, Alameda Bernardo O'Higgins esq. Santa Rosa, Metro Santa Lucía, Santiago, Chile.



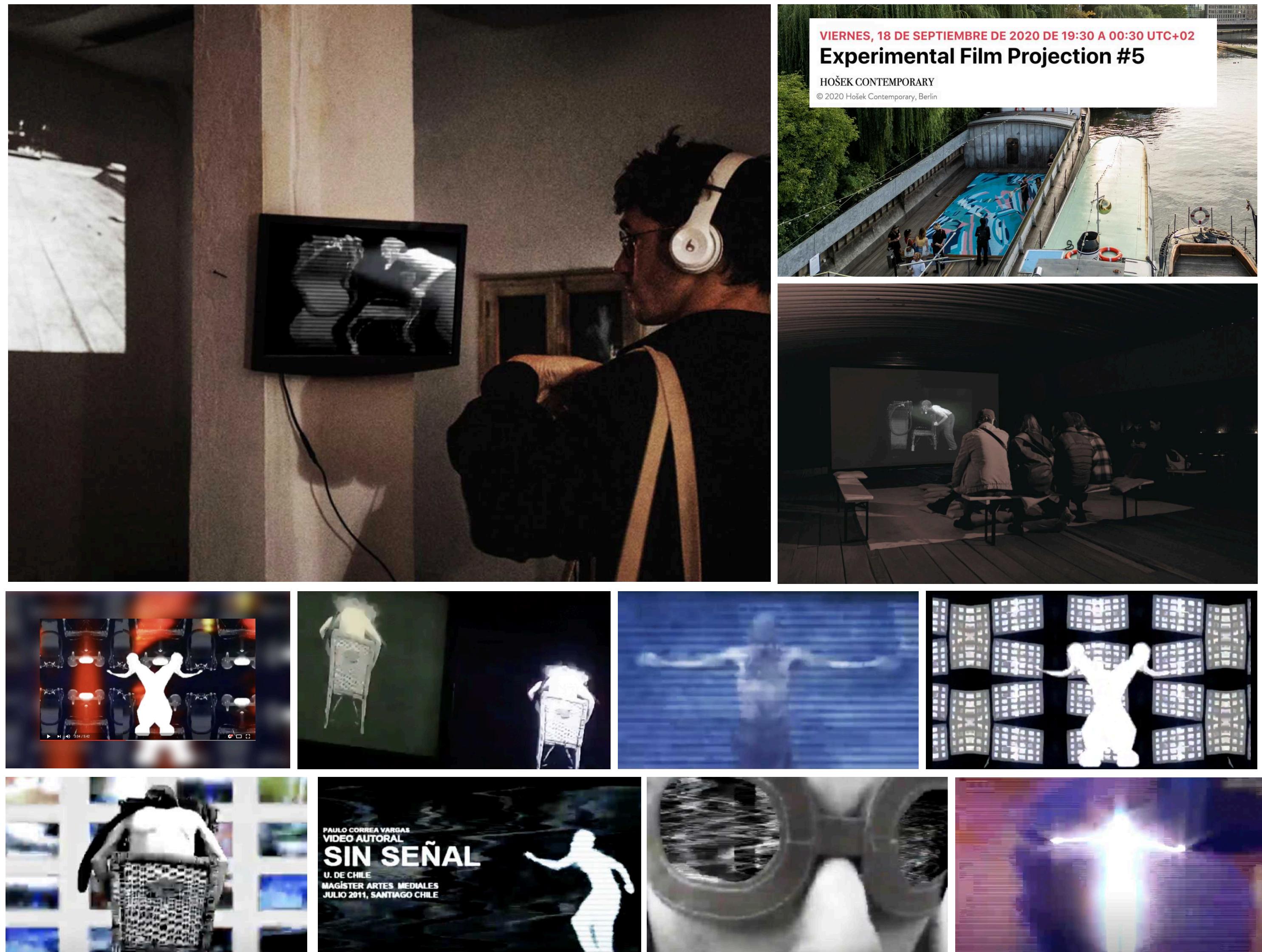
# PROYECTO #04

## Sin Señal Video Arte

'Sin Señal' es un ensayo audiovisual de naturaleza experimental que profundiza en una crítica reflexiva sobre la alta fidelidad de la imagen contemporánea y la violencia inherente que a menudo subyace en los nuevos medios. La obra emplea deliberadamente una estética de 'baja calidad' o 'glitch', utilizando estos soportes como herramientas para generar quiebres y fragmentos en los paradigmas visuales establecidos por el espectador, invitando a una reconsideración de lo que se percibe como 'correcto' o 'perfecto' en la representación digital.

### Exhibiciones Destacadas:

- Jul 2011: Presentado en el prestigioso Museo de Arte Contemporáneo (MAC) en Santiago de Chile, bajo la curaduría de Néstor Olhagaray.
- Dic 2019: Formó parte del evento 'Marginalia AV', una iniciativa organizada por Asun To y Matías A. Donoso y exhibida en Espacio El Cuarto.
- Sep 2020: Participó en la 'Experimental Film Projection #5' en la reconocida galería Hošek Contemporary en Berlín, Alemania, con la curaduría de Matías A. Donoso.



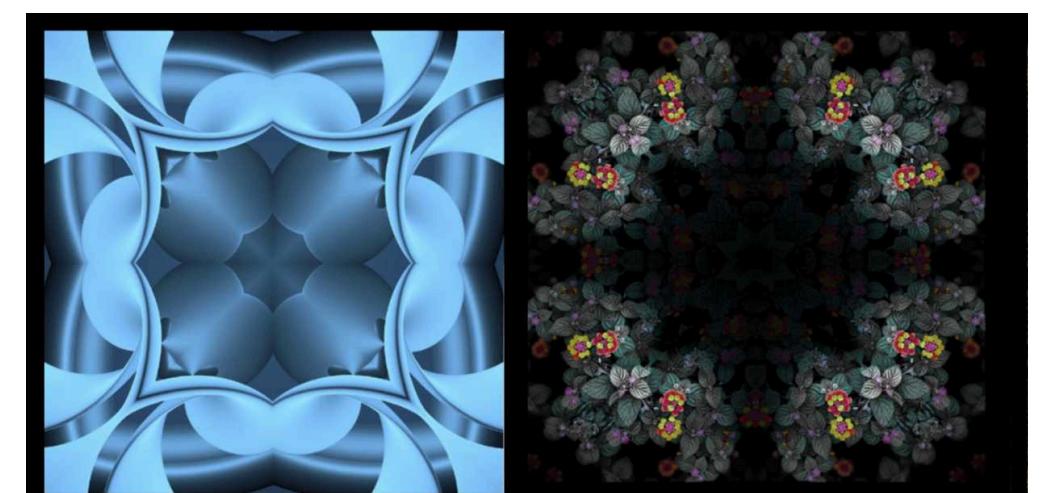
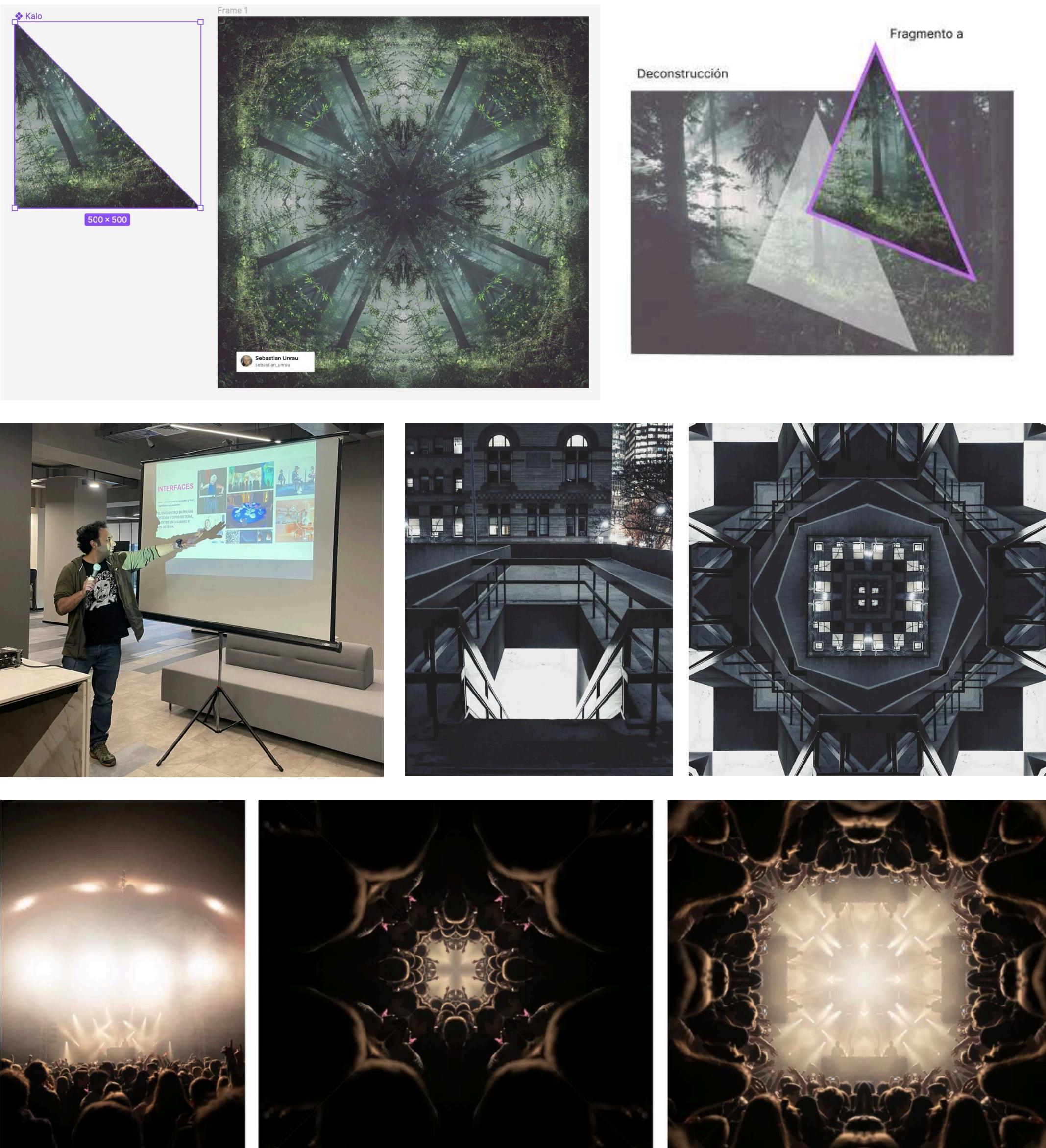
# PROYECTO #05

## Dreamscape: Deconstrucción de la Imagen

Este proyecto de investigación se adentra en la deconstrucción profunda de la imagen, entendiéndola no solo como una representación visual, sino como un código subyacente. La exploración se centra en cómo las operaciones más básicas del diseño —rotación, traslación y reflexión— pueden ser aplicadas para transformar esta imagen codificada, llevándola a nuevos planos de significancia y desvelando dimensiones sensoriales inesperadas para el observador.

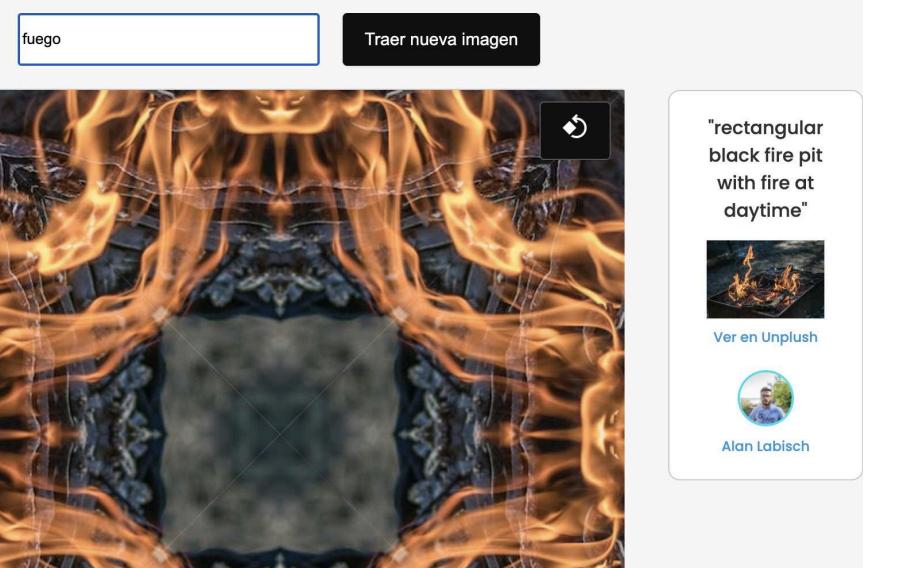
### Exhibiciones Destacadas:

El 30 de noviembre de 2023, 'Dreamscape' en el Pecha Kucha Viña del Mar Vol.16, evento que tuvo lugar en Cowork V21. Mi presentación, titulada 'Diseño de Interfaz UI Más Allá de lo Convencional en el Diseño de Experiencias Digitales', sirvió como una plataforma para compartir mi obsesión por la deconstrucción de la imagen caleidoscópica. Durante este evento, detallé mi proceso de investigación y desarrollo, así como el valor inherente del diseño UX/UI en la creación de experiencias digitales verdaderamente inmersivas y significativas.



Bienvenido a Dreamscape! Proyecto de exploración y experimentación visual que da vida a dimensiones únicas y perspectivas inéditas a partir de imágenes originales de Unsplash. ¡Explora Dreamscape y despierta tu creatividad!

### Explorar Nuevas Perspectivas



# PROYECTO #06

# Valle de Voces: Code Art

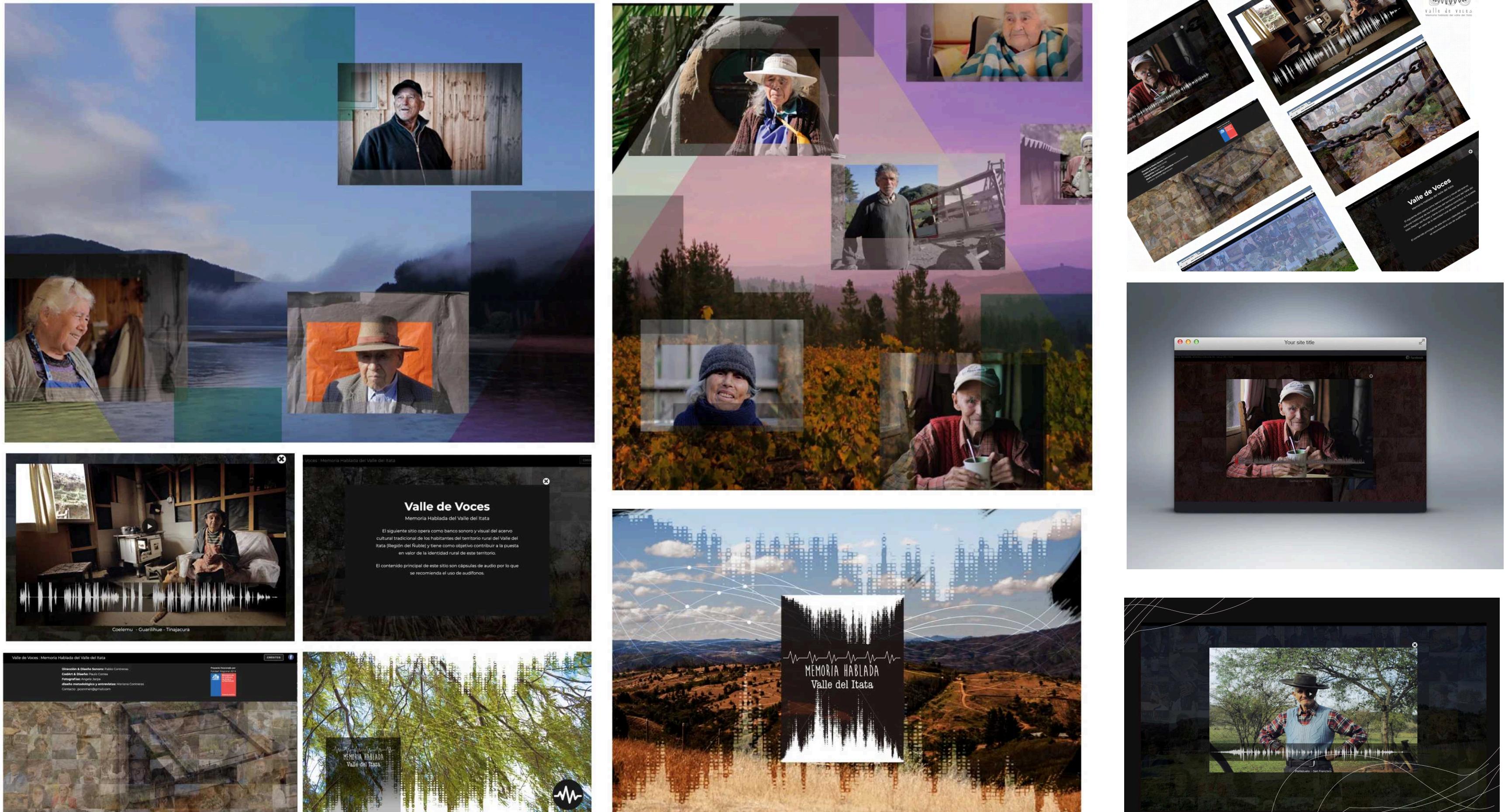
'Valle de Voces' es una iniciativa cultural y científica con un claro objetivo: salvaguardar, revitalizar y difundir la rica tradición oral inmaterial de los territorios del Valle del Itata y Ñuble. El proyecto se distingue por su enfoque innovador, que entrelaza las artes y las ciencias sociales para abordar el patrimonio desde la oralidad, explorando nuevas tecnologías y medios digitales para su transmisión y preservación. El corazón del proyecto es un sitio web interactivo que alberga cápsulas sonoras únicas, creadas a partir de entrevistas profundas con adultos mayores de la región y el registro inmersivo de sus entornos naturales y culturales. Mi contribución fundamental a 'Valle de Voces' fue el desarrollo creativo (Dirección de Arte) y funcional (Code Art) de la plataforma web.

## **Reconocimientos Destacados:**

El proyecto fue financiado a través del Fondart 2014, lo que permitió su enfoque dedicado al patrimonio inmaterial del Valle del Itata y Ñuble, en la Región del Biobío.

## Exhibiciones Destacadas:

- Sep 2014: Archivo de Literatura Oral y Tradiciones Populares, Biblioteca Nacional de Santiago.
  - Sitio web: [www.valledevoces.cl](http://www.valledevoces.cl)



# PROYECTO #07

## Santiago en 100 Palabras

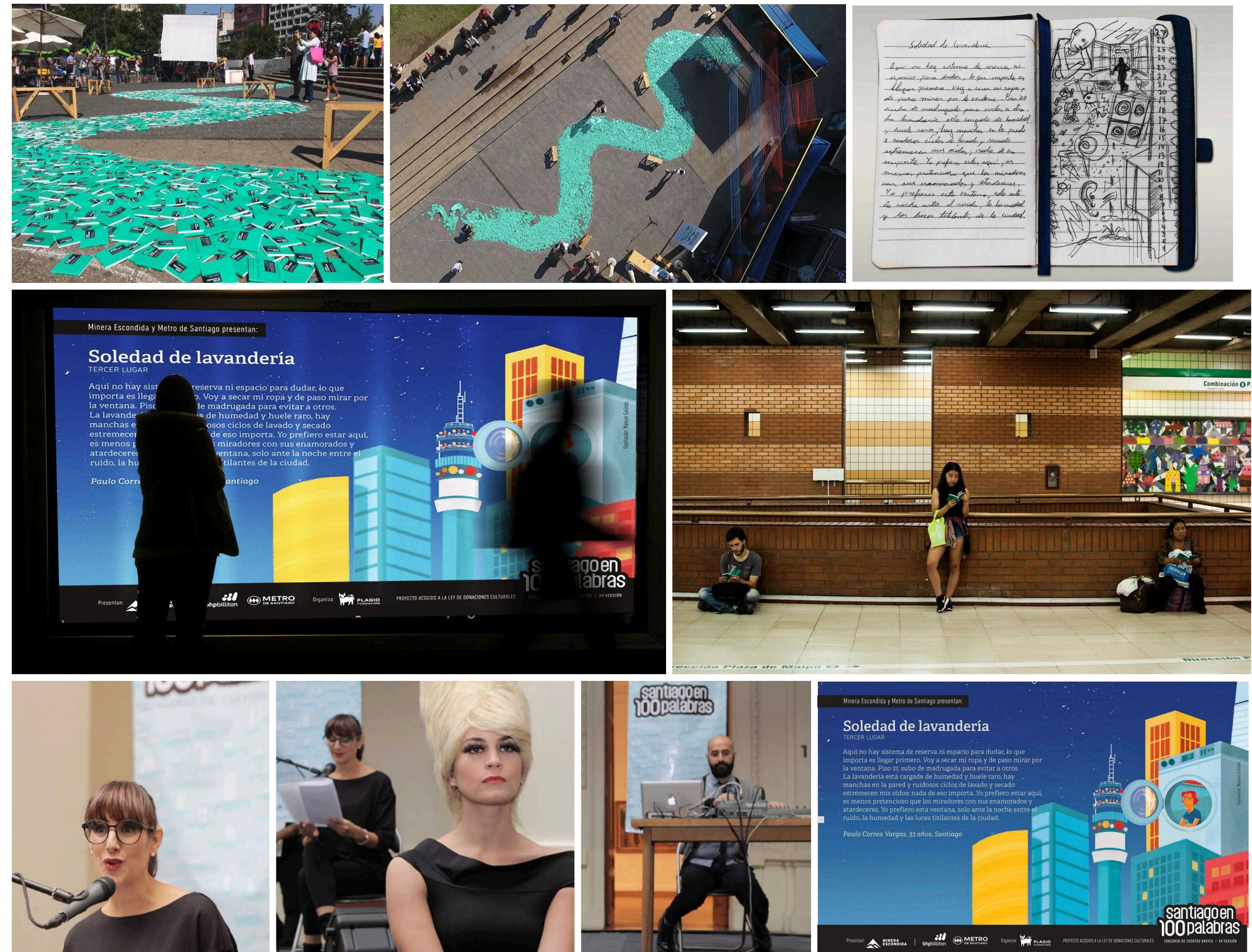
Pieza de redacción creativa, distinguido en un certamen que, con el tiempo, se ha convertido en un fenómeno cultural masivo y emblemático en Chile. La obra fue seleccionada entre una impresionante cifra de más de 44.000 cuentos participantes. exhibido en formato de gigantografía a lo largo de las estaciones de la red del Metro de Santiago, llevando el arte literario directamente al espacio público. Además, se distribuyen gratuitamente en ediciones de libros de bolsillo (ISBN: 112424235344364), democratizando el acceso a la literatura breve.

### Reconocimiento Destacado:

Obtuve el Tercer Lugar en el prestigioso concurso 'Santiago en 100 Palabras' (edición 2016-2017), una iniciativa organizada por entidades de gran relevancia como Minera Escondida, Metro de Santiago y la editorial Plagio.

### Exhibiciones y Presencia:

- 2016-2017: Gigantografías exhibidas a lo largo de toda la red de estaciones del Metro de Santiago.
- Abr de 2016: Participación en una lectura y performance en el Museo de Bellas Artes, llevando la obra a un contexto de arte formal.
- 2016 : Intervención urbana en Plaza Baquedano, Santiago de Chile.



# BRANDING

Desarrollo Estratégico de  
marca y Sistemas de Diseño



artbook

## Branding y Sistema de Diseño SP Digital

nov. 2020

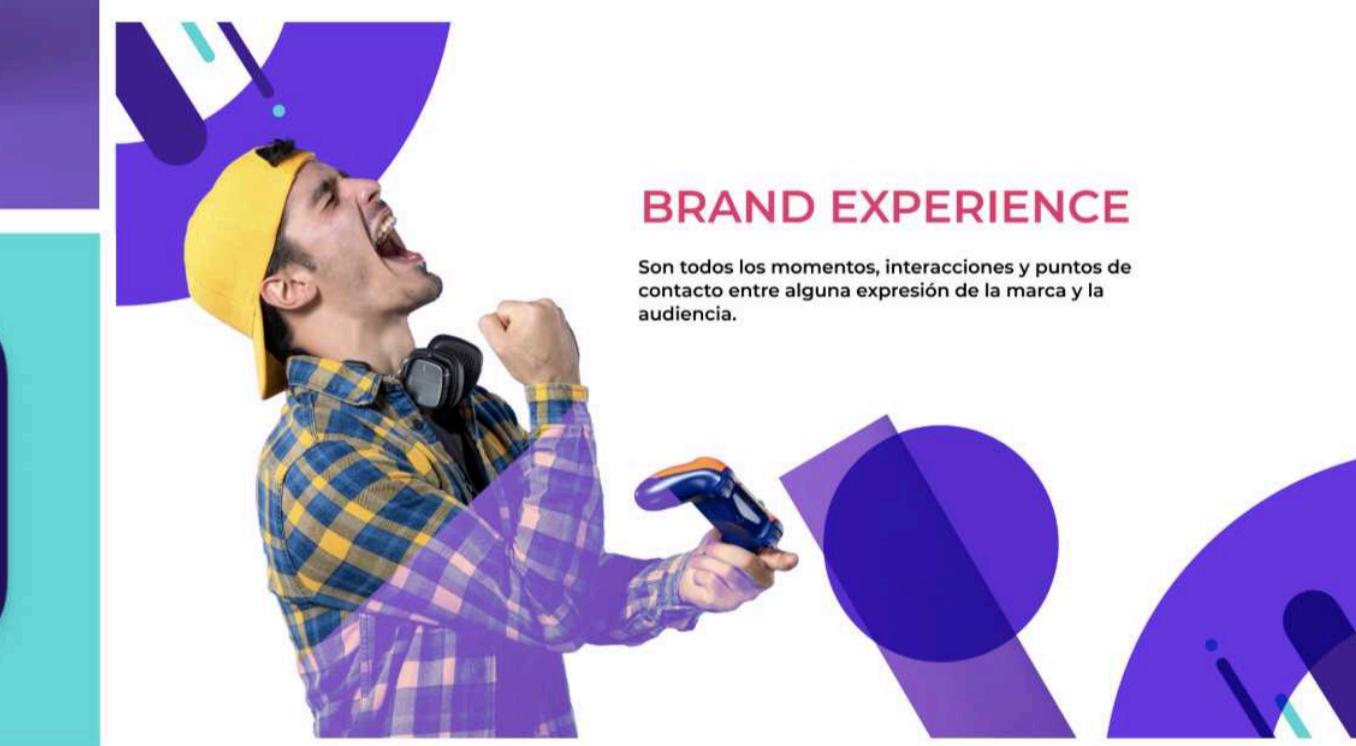
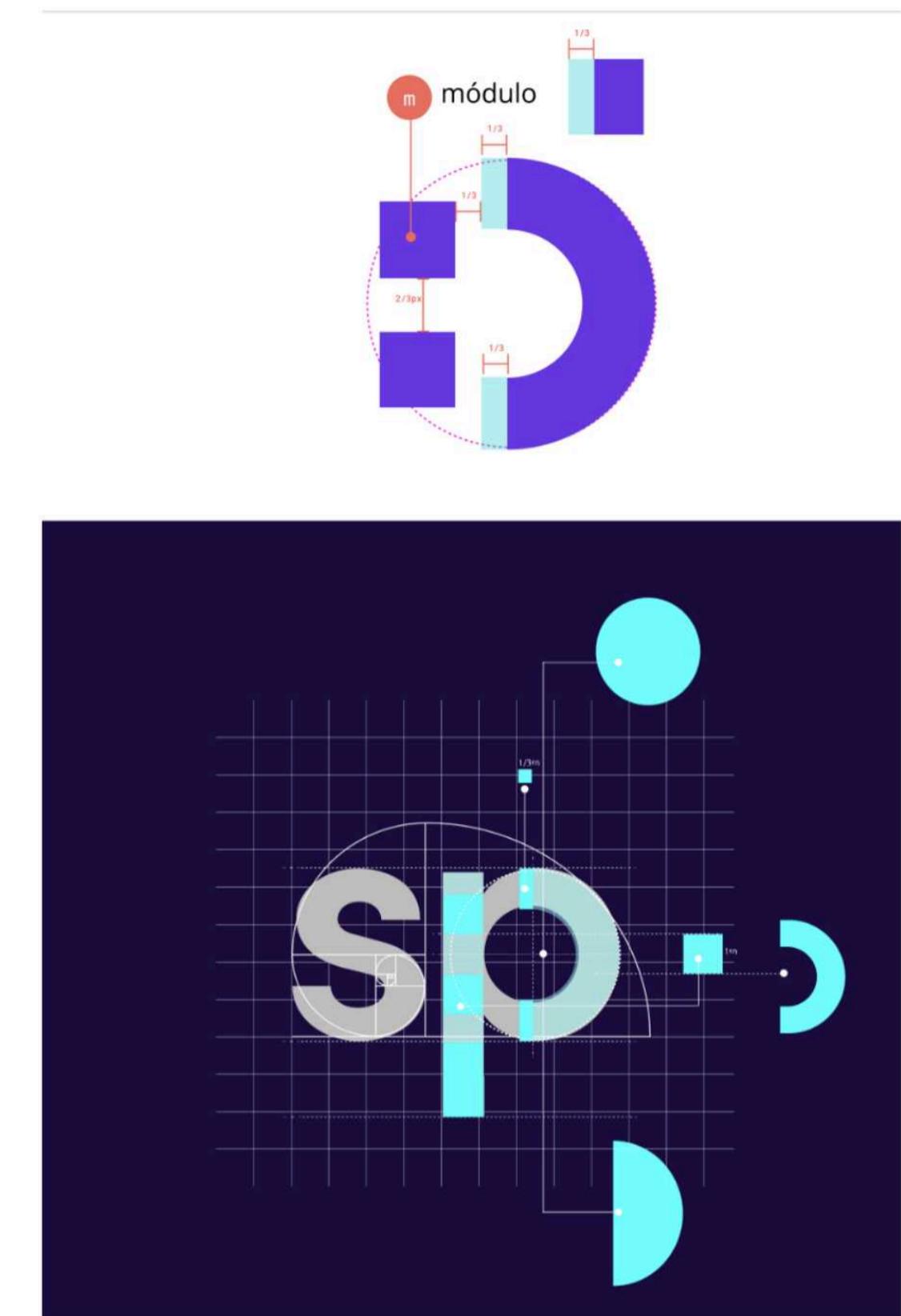


Finalista eCommerce Award Chile 2025  
Industria Retail: Techno & Electro



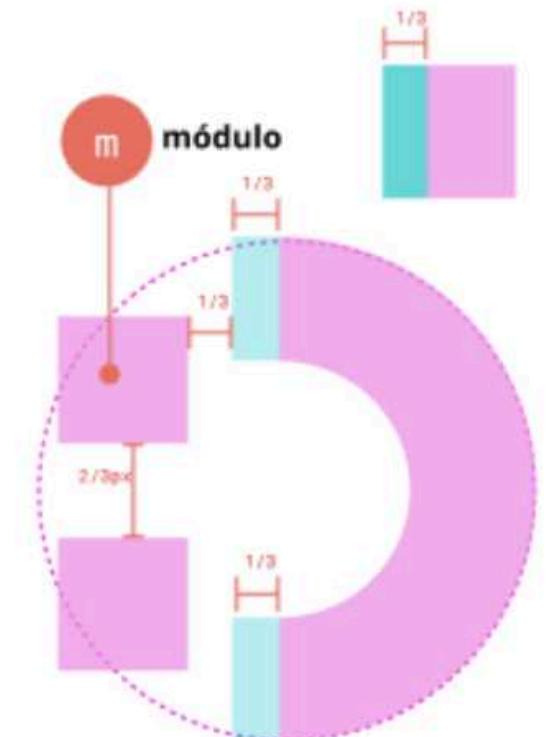
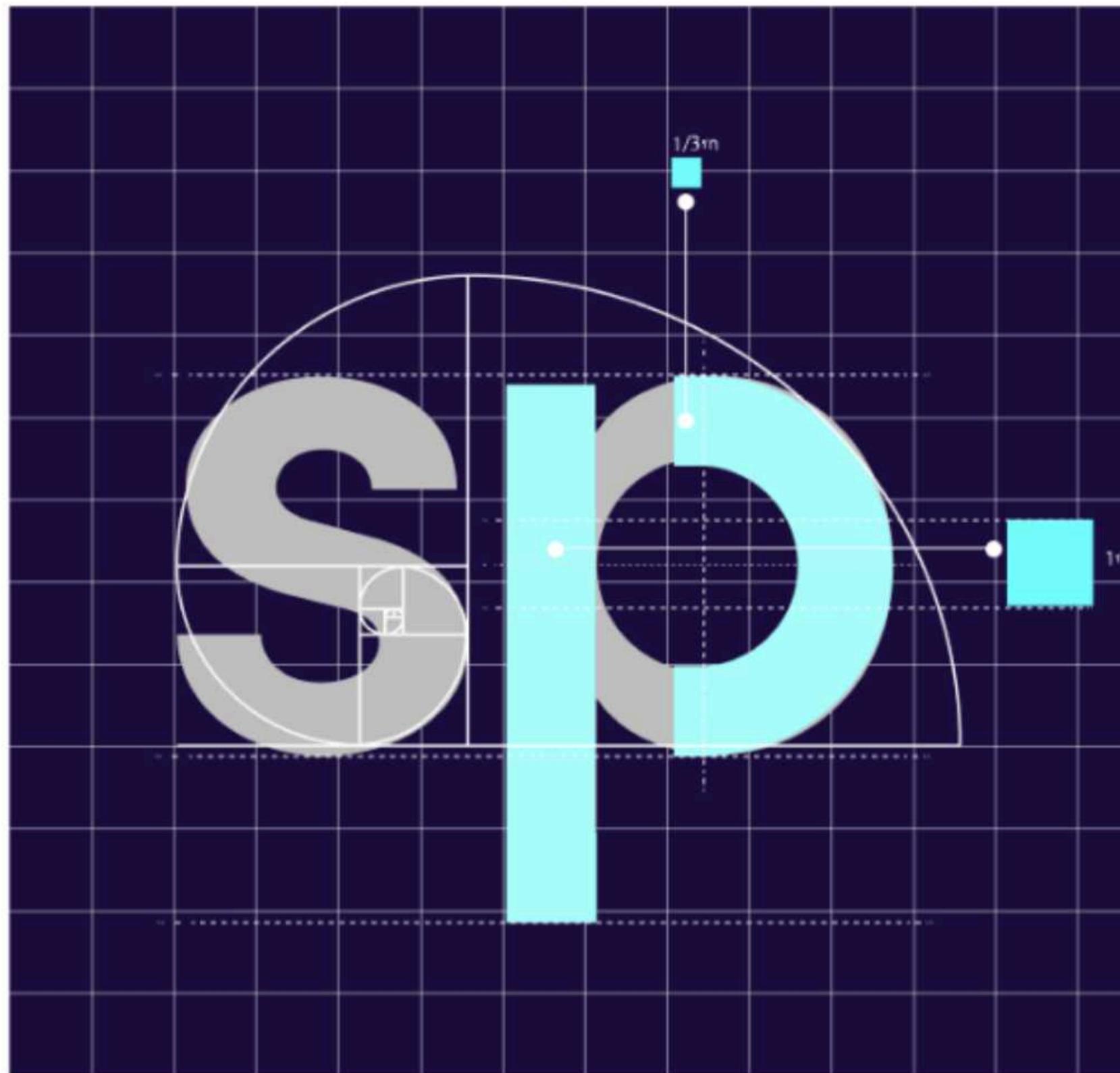
Tienda de Tecnología más  
popular del 2025! 🏆

A smartphone is displaying the 'Fractal' design system interface. The screen shows a dark blue background with the 'fractal' logo and the text 'SP DIGITAL | DESIGN SYSTEM'. Below the logo, there are several abstract graphic elements: a teal circle, a purple circle, a cluster of teal circles, a dashed square, and a solid square. At the bottom of the screen, there is a navigation bar with the following items: 'Brandbook &amp; Identity Guideline' (with a teal icon), 'Tokens' (with a purple icon), 'Componentes' (with a yellow icon), and 'Páginas' (with a pink icon). To the right of these items, there is a button labeled 'Hola Mundo'. At the very bottom of the screen, there is a footer bar with the text 'Bienvenidos a "Fractal", Sistema de Diseño de SP Digital espacio de documentación y conocimiento colaborativo'.

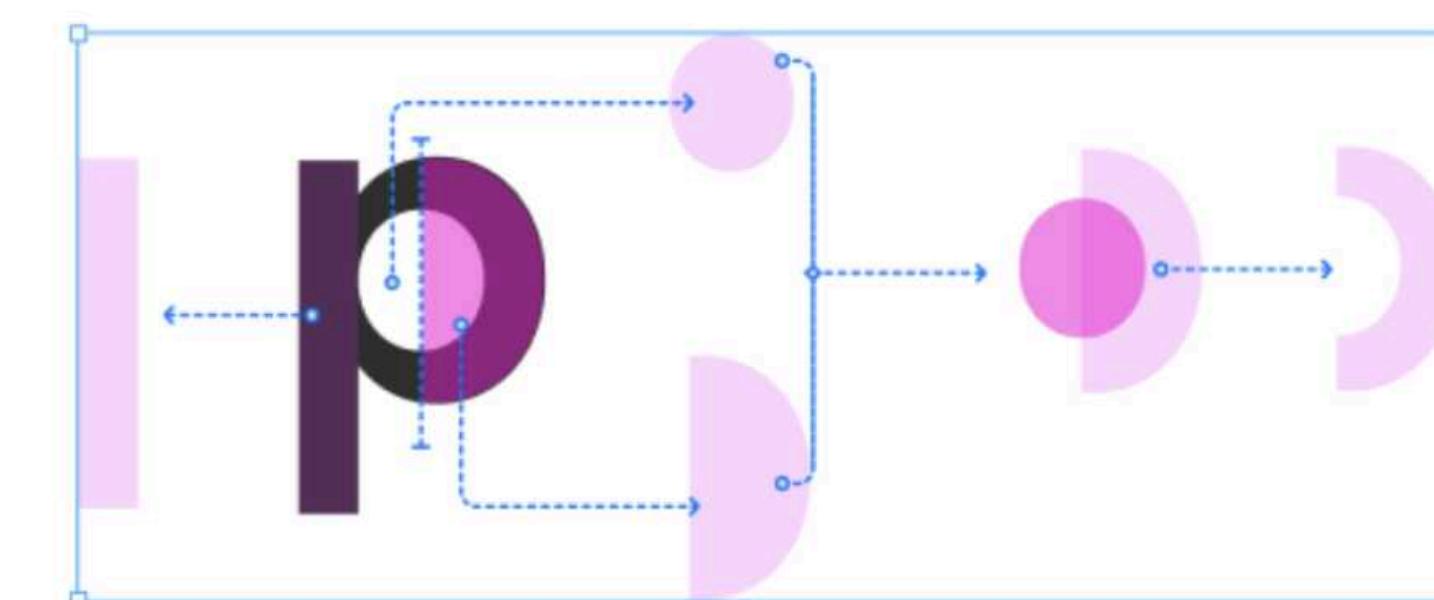
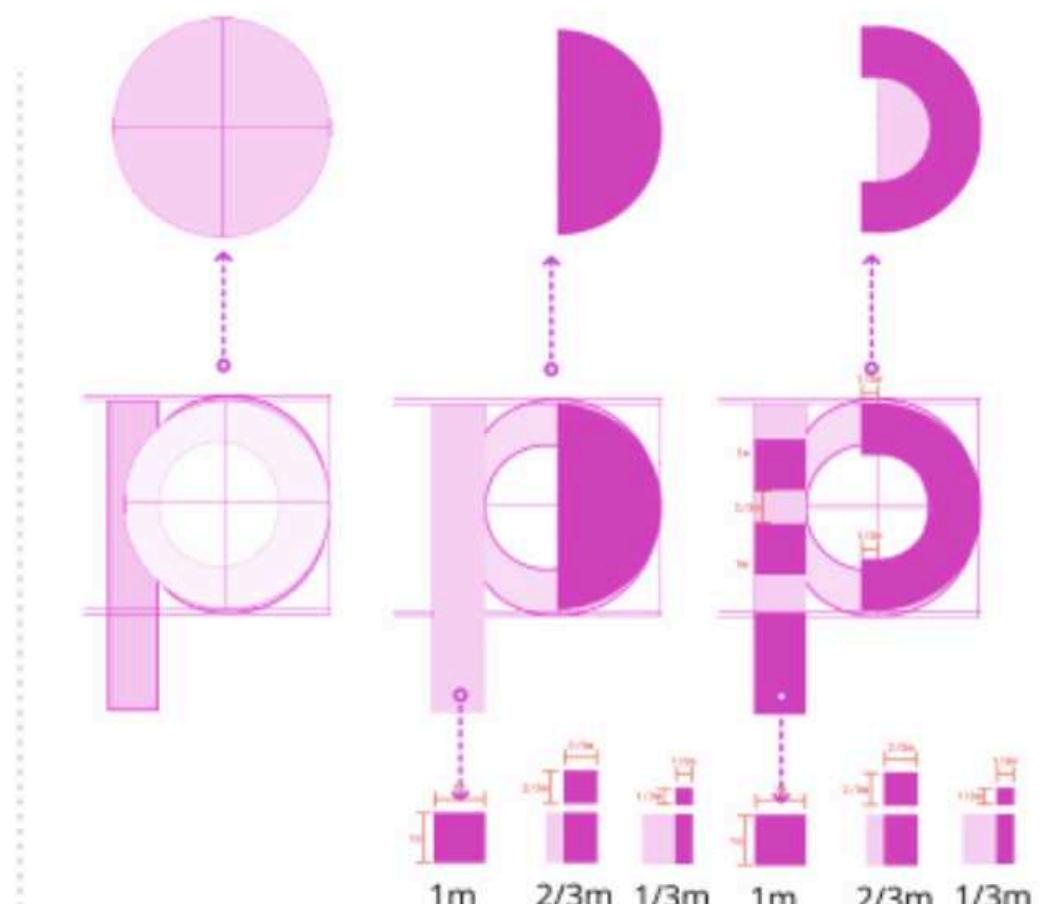


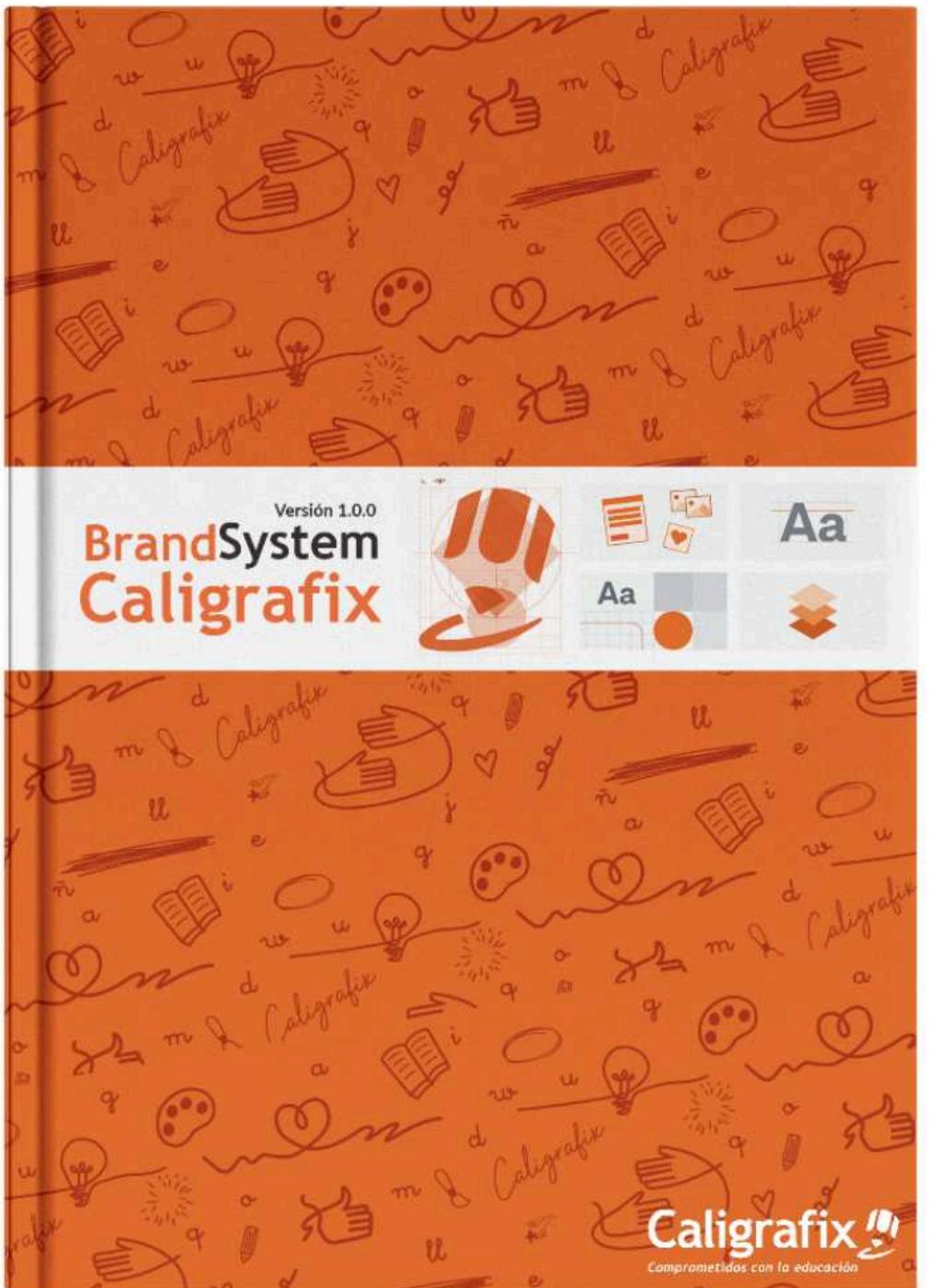
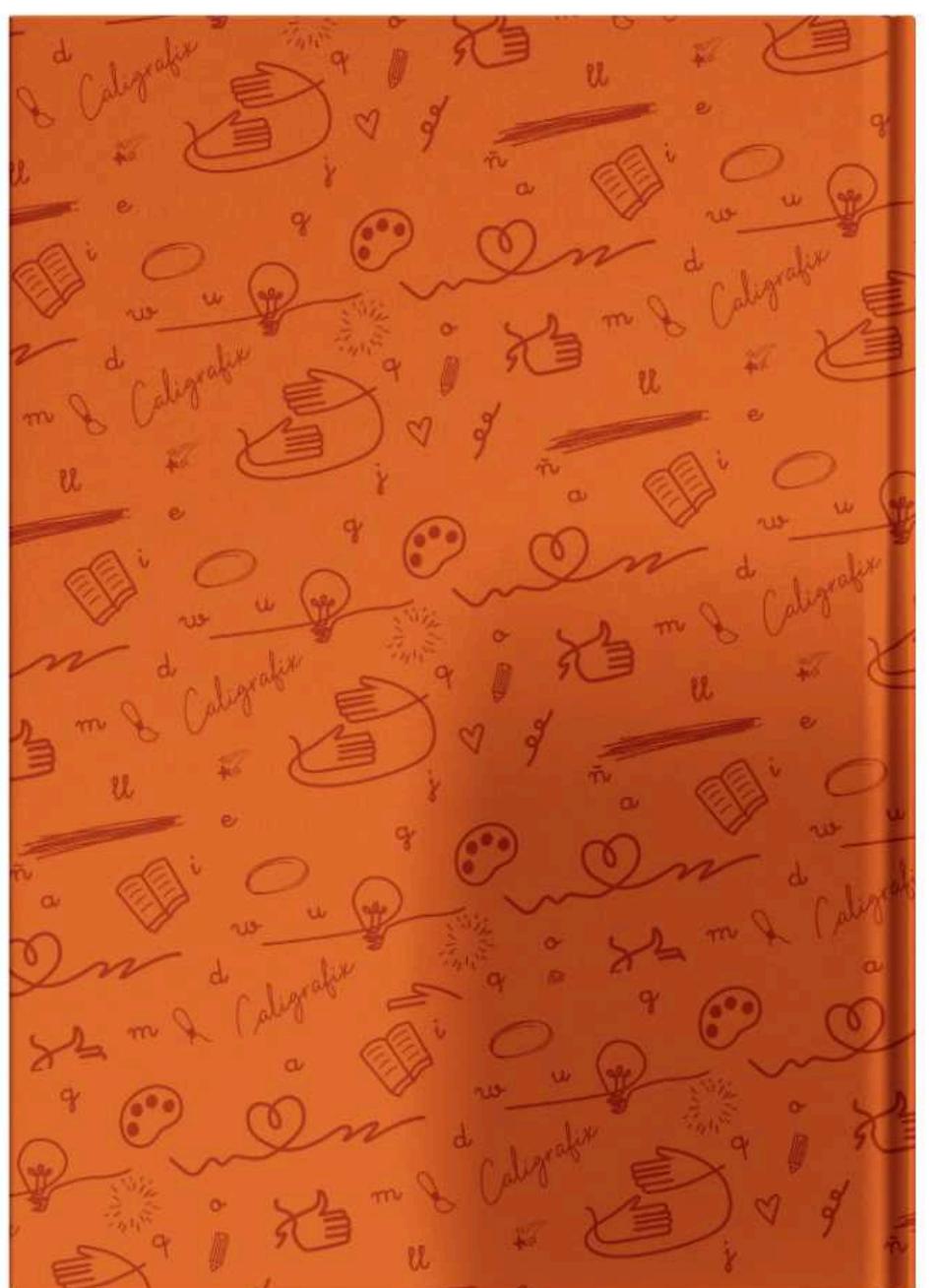
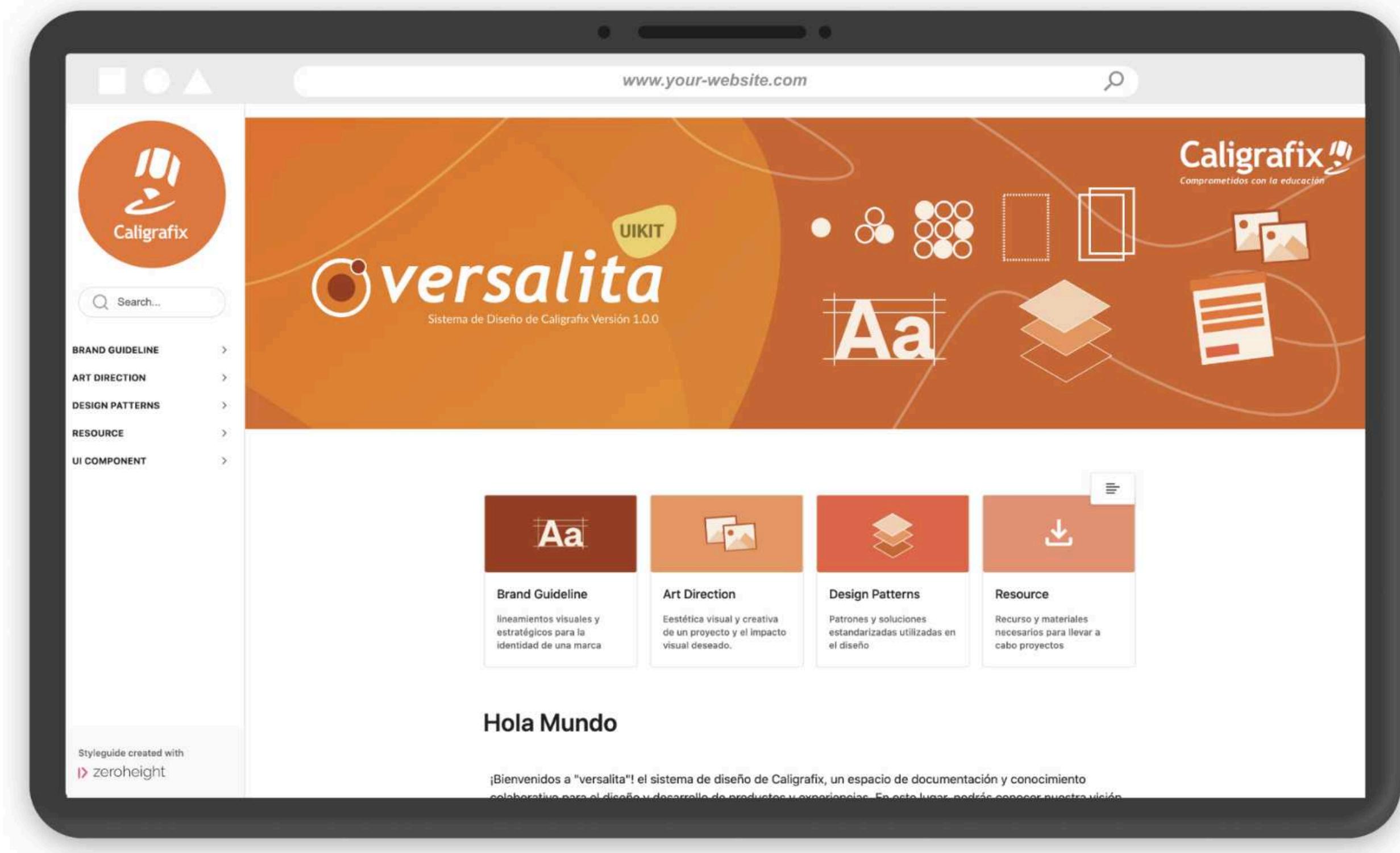
## Proceso de diseño

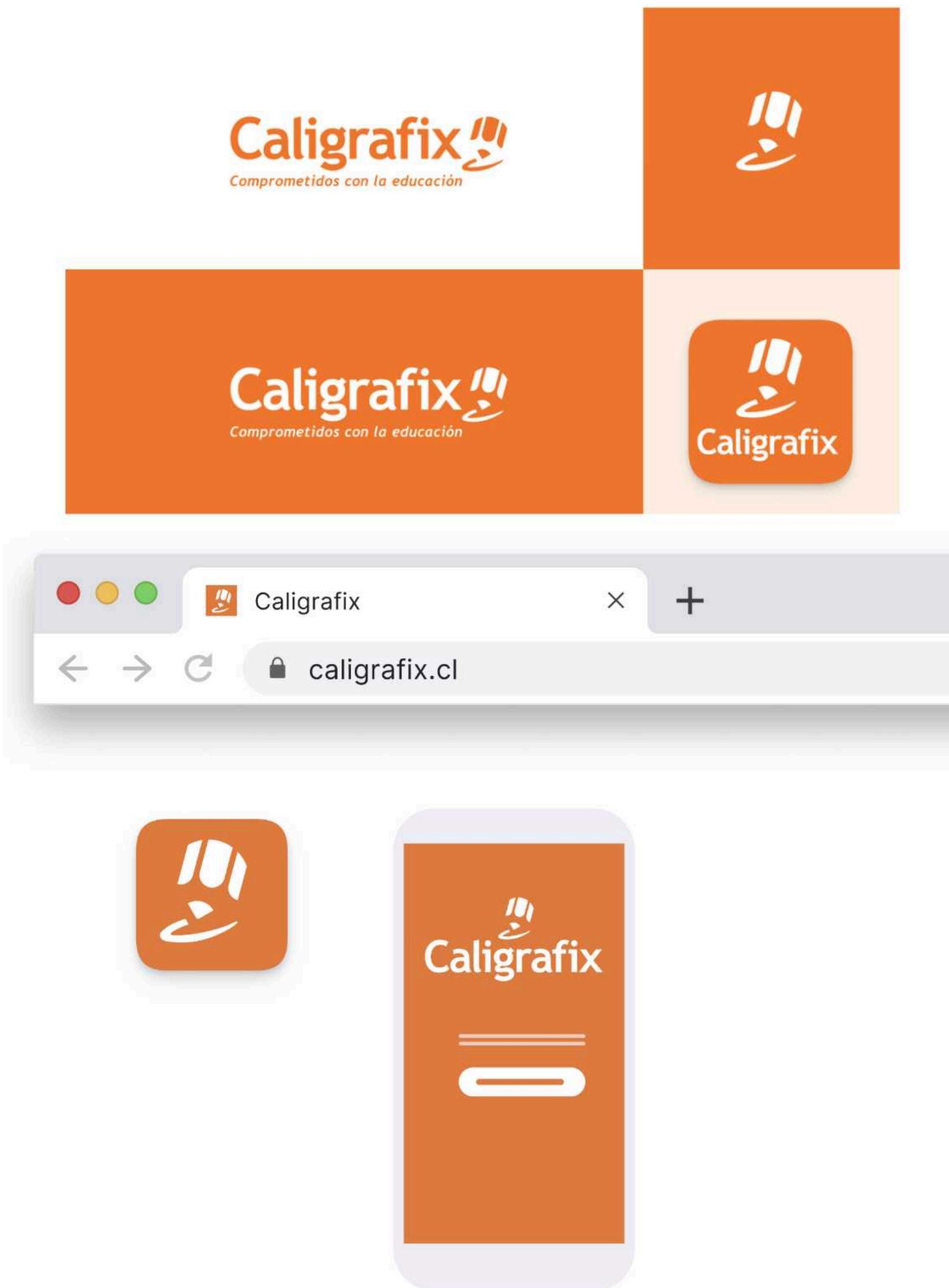
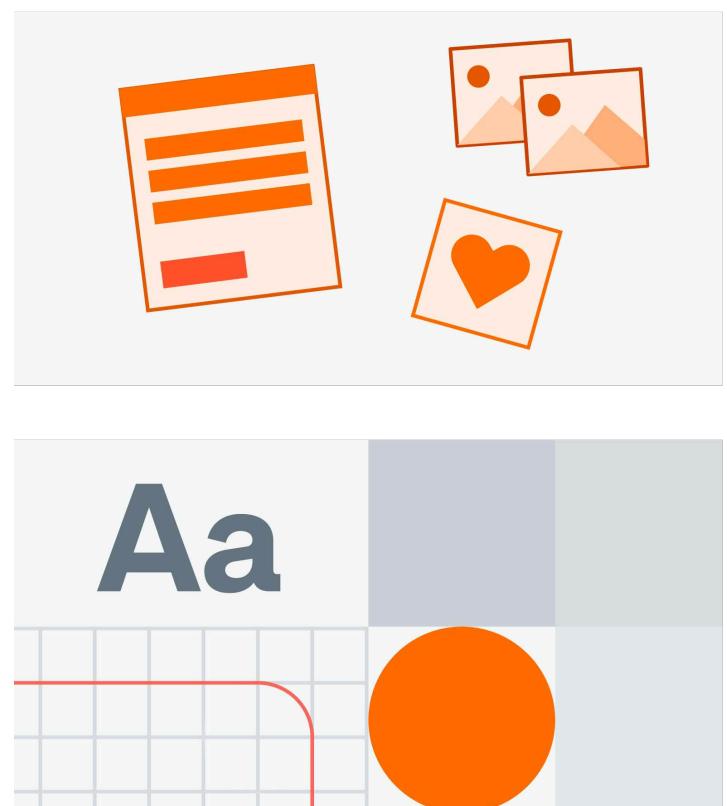
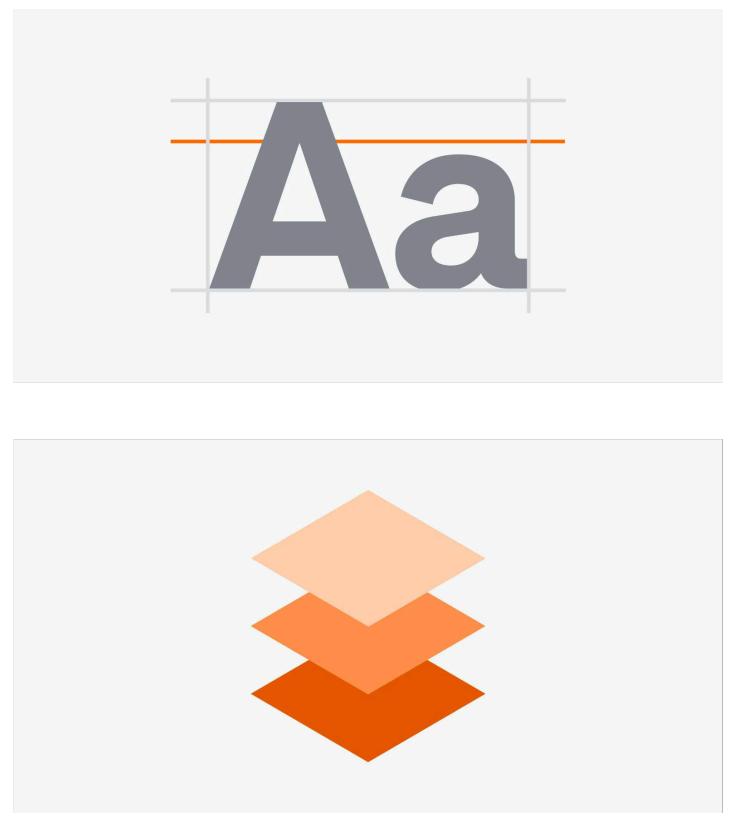
A partir de la forma inicial de la letra "P" se deconstruye y se obtienen las formas básicas y rasgos pertinentes para generar una nueva construcción que tense la percepción de figura y fondo entre la letra "P" y ":")

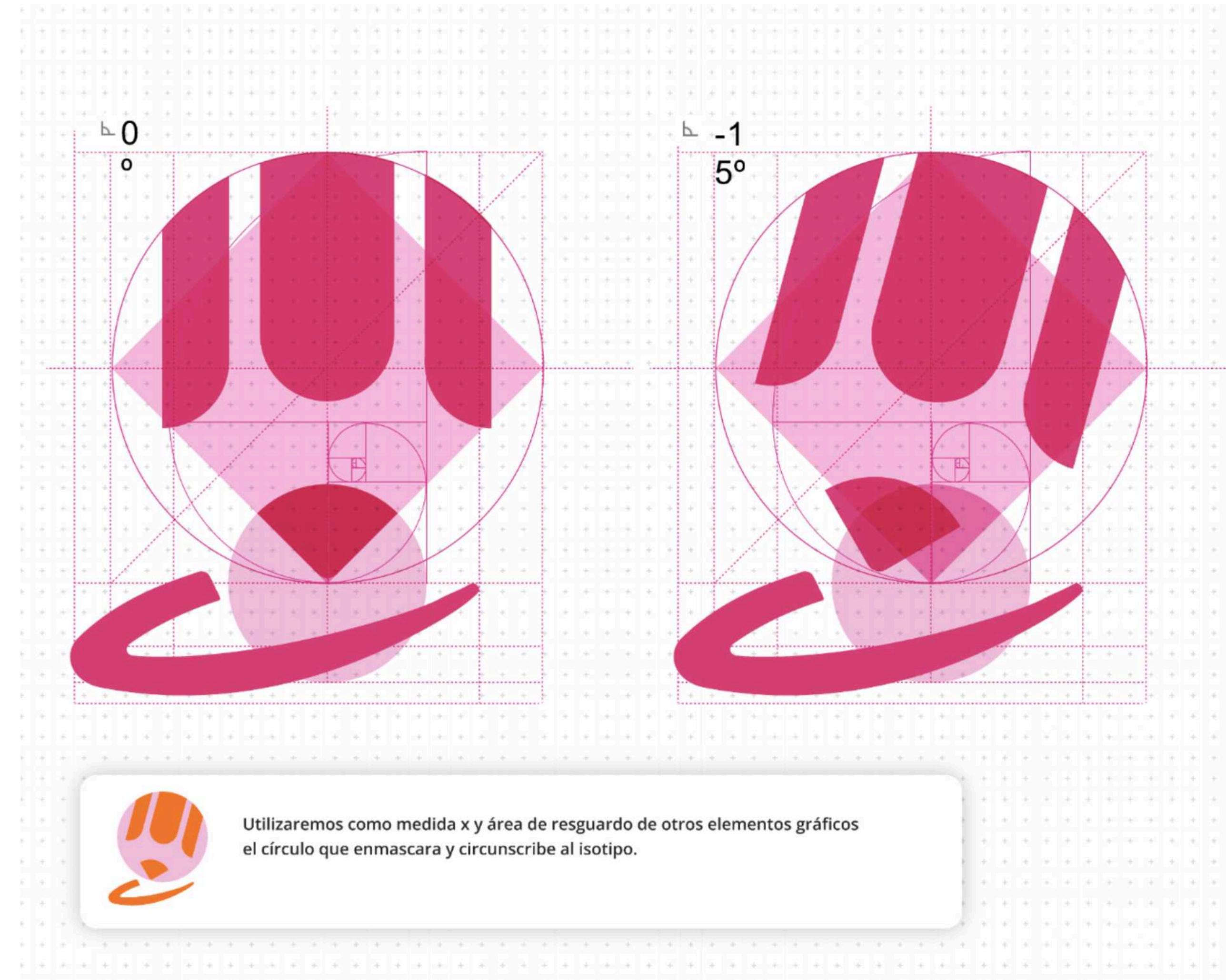


Se proyecta desde la semicircunferencia para mejorar reconocimiento 1/3 del módulo .









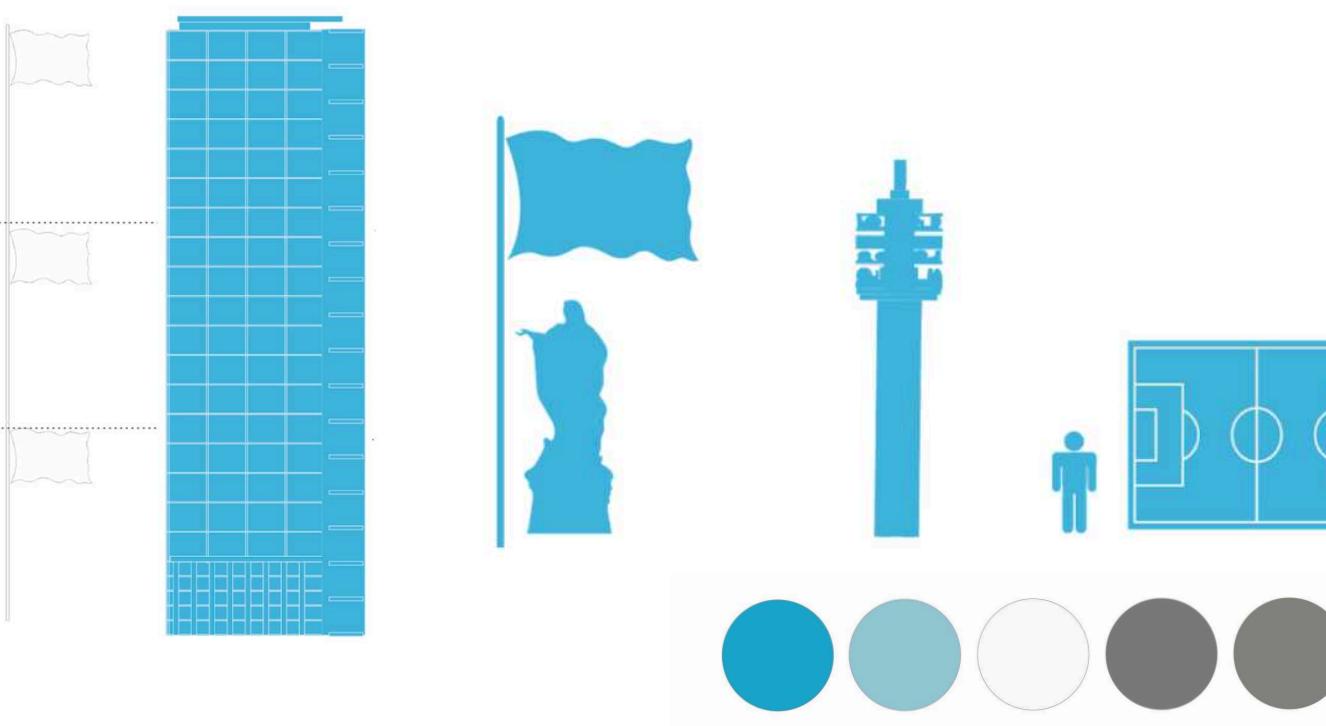
Utilizaremos como medida x y área de resguardo de otros elementos gráficos el círculo que enmascara y circunscribe al isotipo.



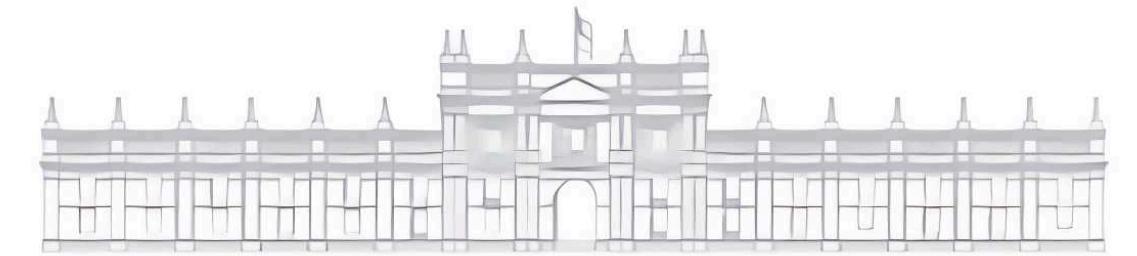
# DISEÑO UI

Diseño Centrado en el Usuario para  
Experiencias Digitales Óptimas. →

artbook



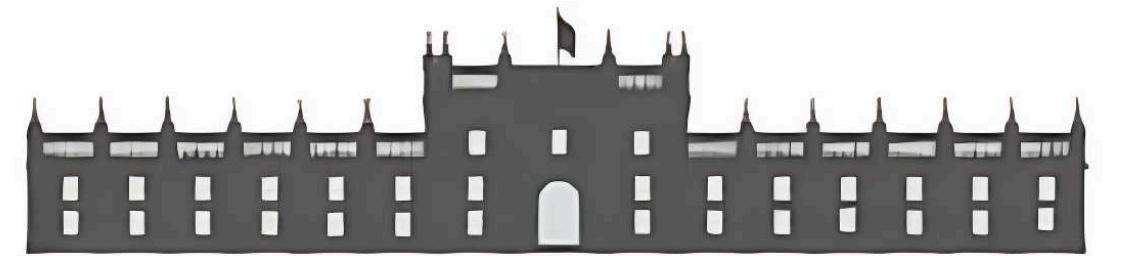
Diseño de interactivo infográfico sobre las dimensiones por comparación de la Bandera del Bicentenario. ¿qué tan grande es este emblema? Compáralo con otros íconos de la ciudad.



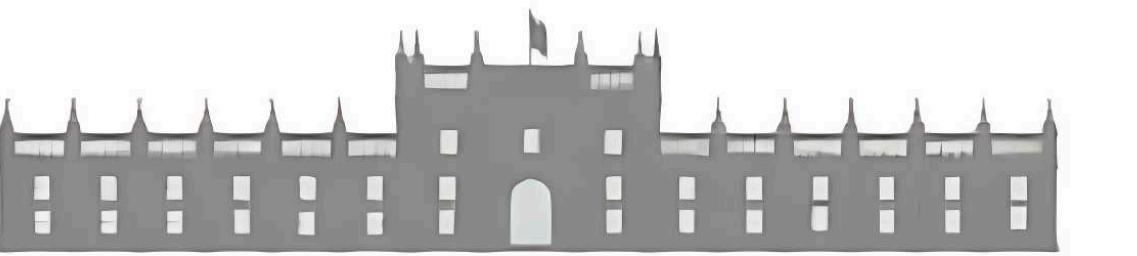
Estructura vectorizada



Estructura mouse hover



Estructura mouse hover



Estructura desactivada



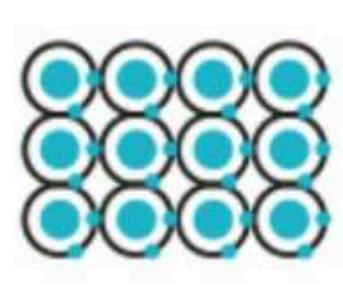
Átomo



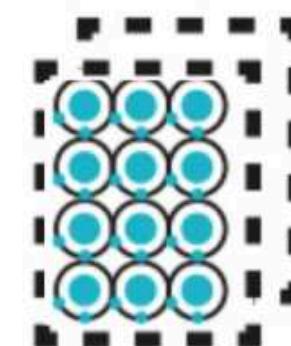
Molécula



Orgnismo



Sistema



## Section 2.2 Avatar

- **Nombre del componente :** AvatarMinimize
- **Tipo :** Átomo / Class component
- **Props :** theme(default, futbol-white, futbol-blue, default-white, default-headerwhite) / action(string)



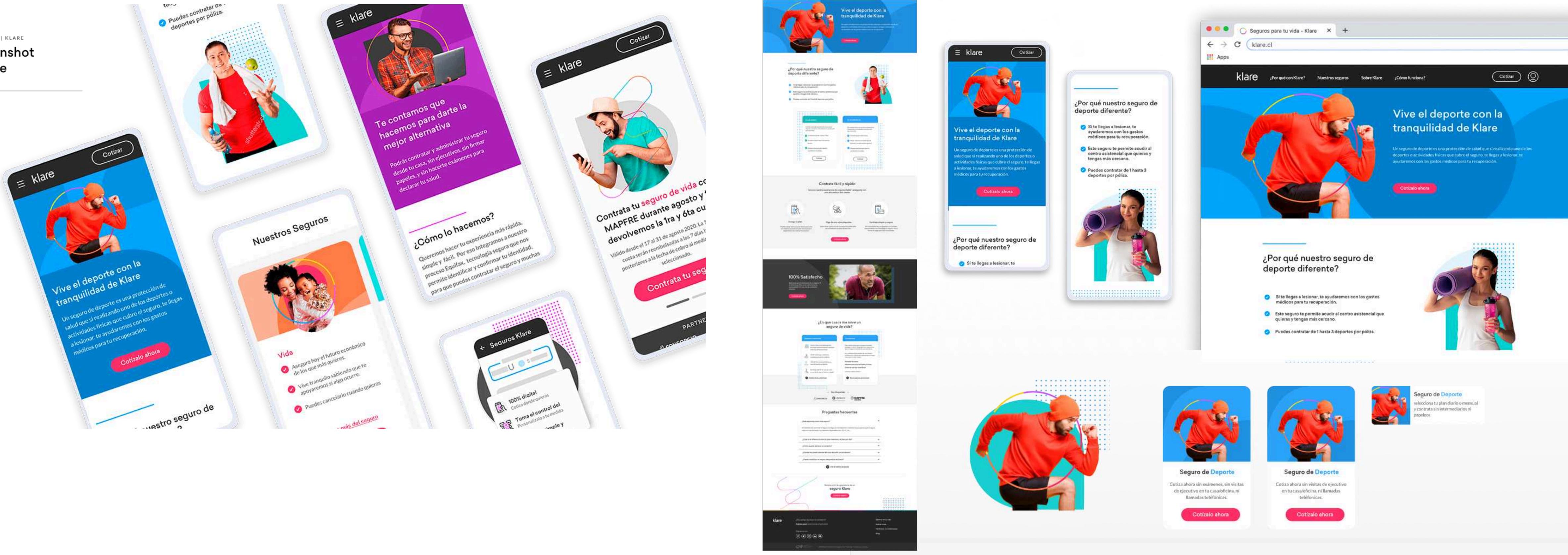
```
//how to call component
<AvatarMinimize theme="futbol-blue" action={this.max} />

// Component Structure
import React, { Component } from 'react';

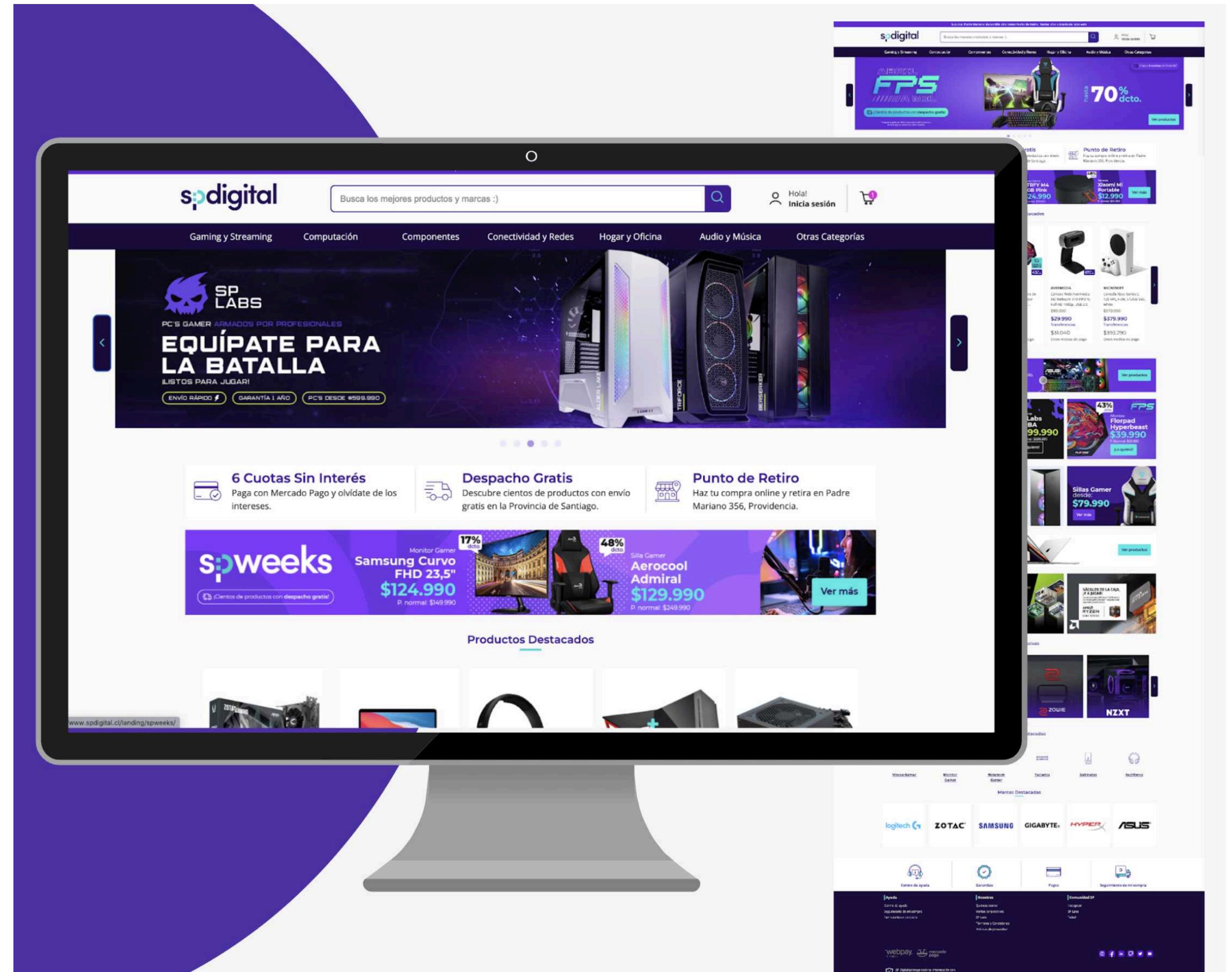
class AvatarMinimize extends Component {
  render() {
    return (
      <div>
        <div className={`avatar-minimize avatar-minimize--${this.props.type}`} onClick={this.props.action}></div>
      </div>
    )
  }
}
export default AvatarMinimize;
```

Source: components/atoms/AvatarMinimize/\_avatarMinimize.module.scss, line 2

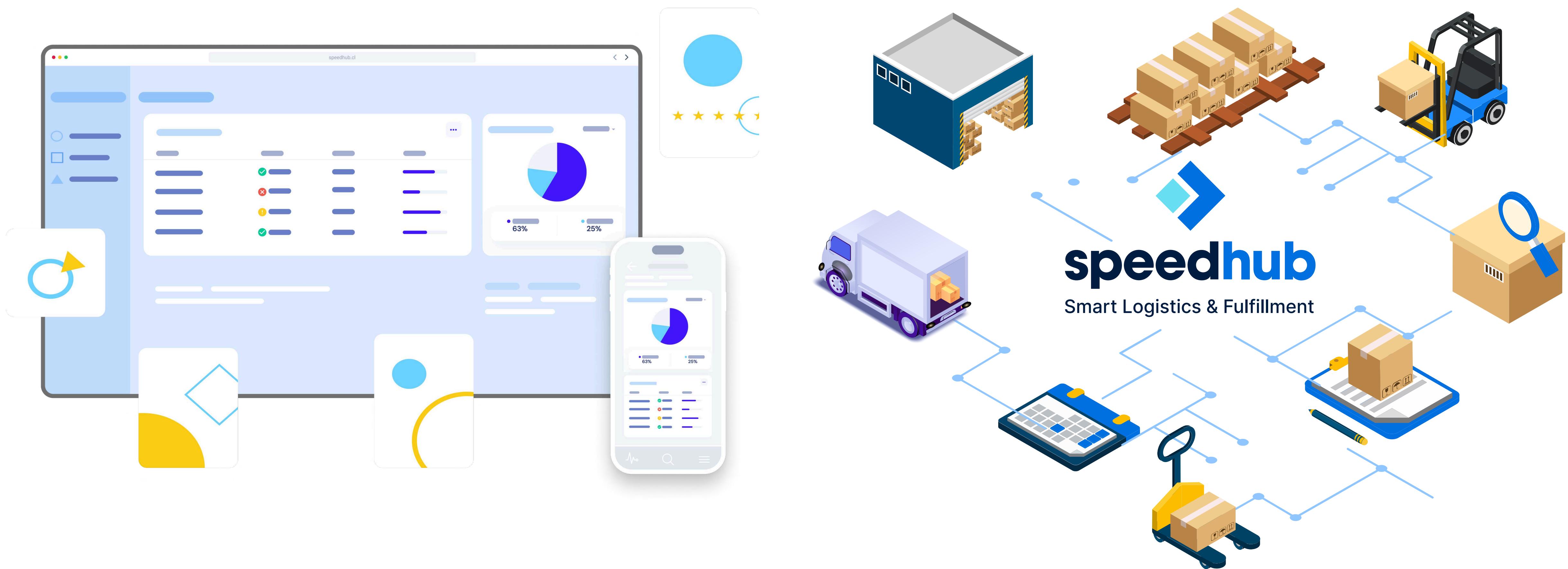
CASE | KLARE  
enshot  
bile



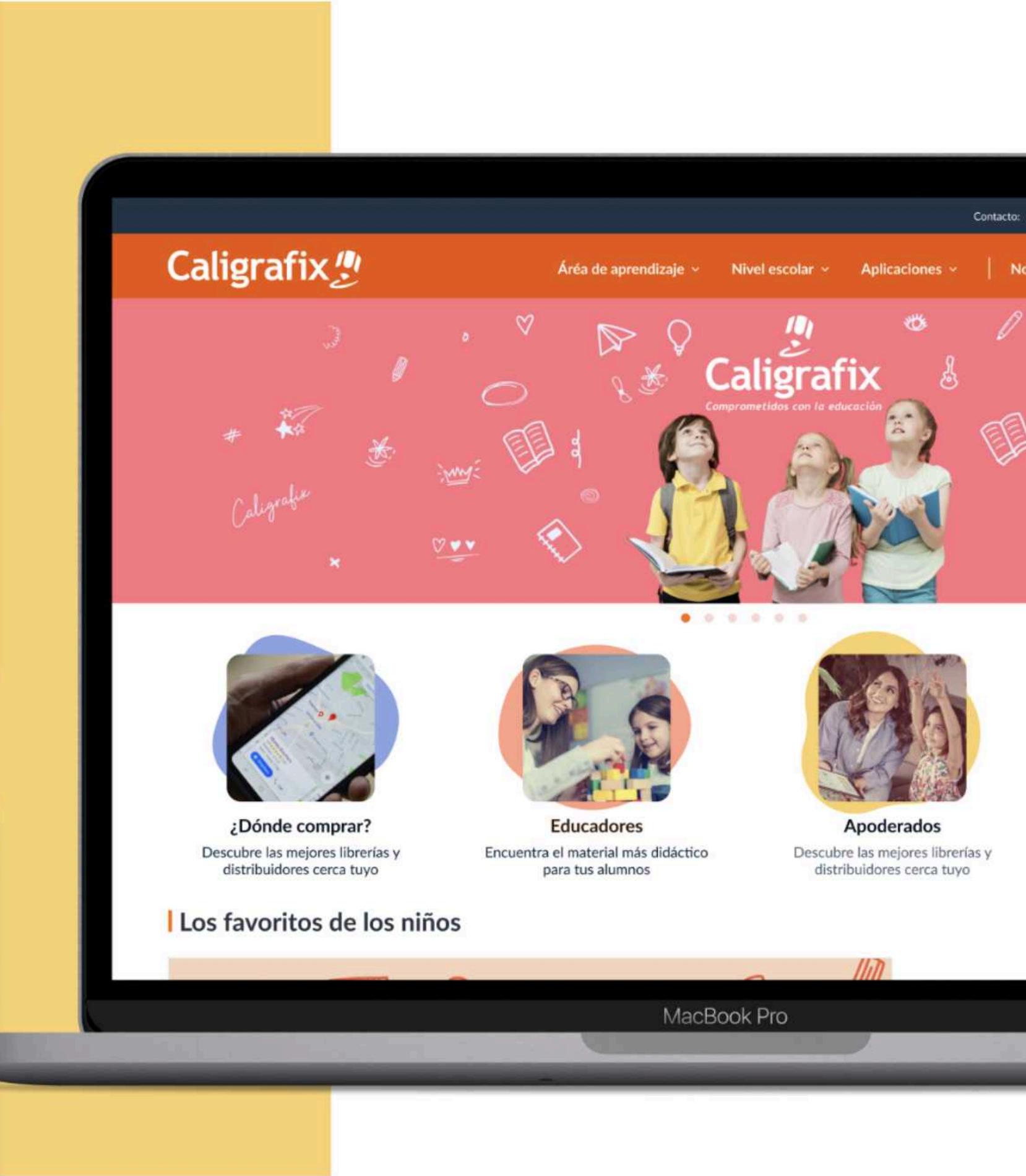
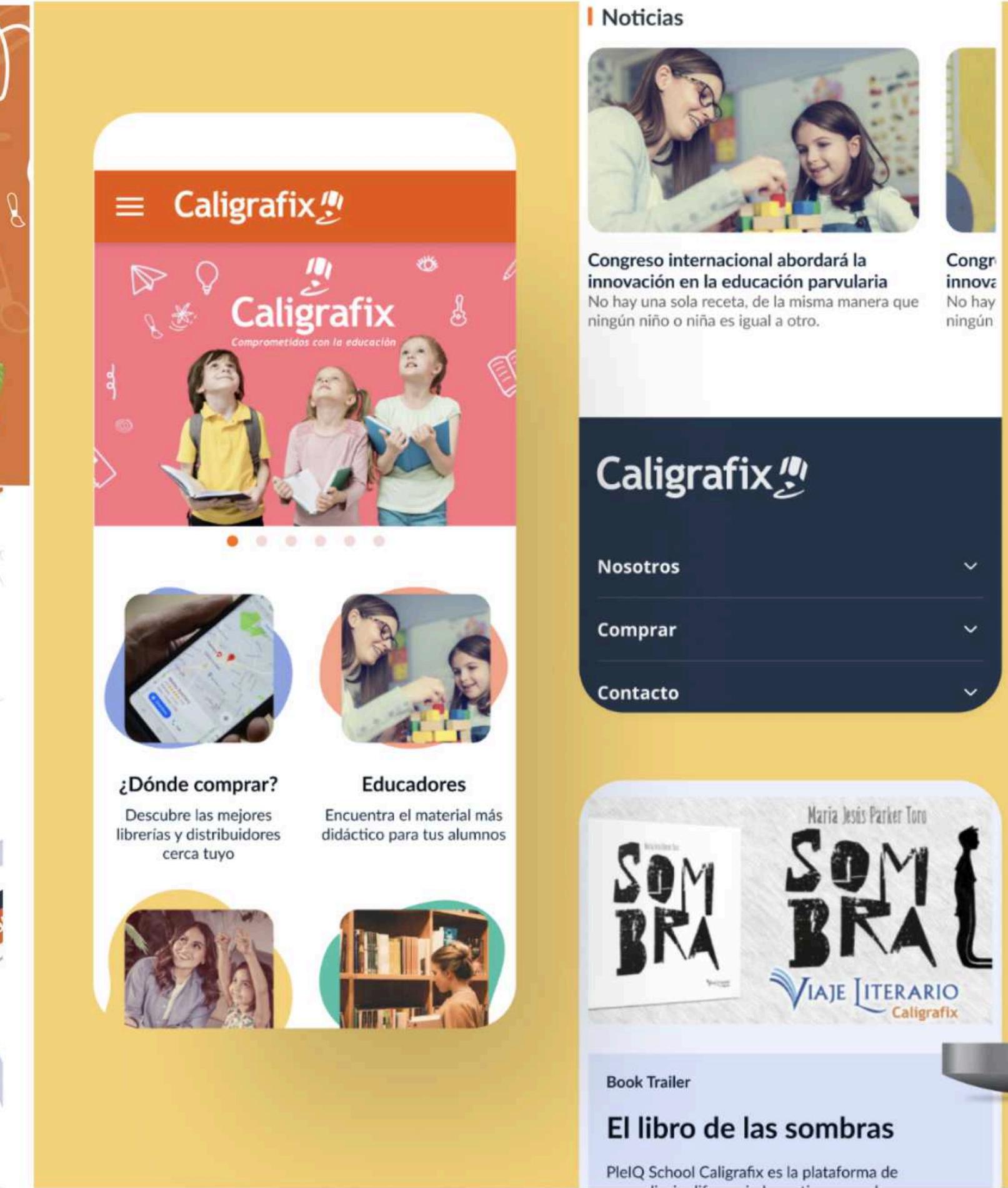
Sistema de diseño visual para Klare, Startup Insurtech del Banco Santander



Diseño de Interfaz para SP Digital: Dirección de Arte y patrones de diseño



Diseño de Interfaz para Speedhub: Dirección de Arte y patrones de diseño



# ILUSTRACIONES

Creación de Mundos  
Visuales y Estilos Narrativos.



artbook



# Cuéntame Valparaíso

Nombre del cuento:  
Va al paraíso



2º LUGAR

Ilustración Paulo Correa

Cuando abrió los ojos creyó ver a un ángel, era un niño que lo había encontrado malherido. No recordó lo del asalto, que se había desmayado cuando lo amenazaron con un revólver. El chico lo vio algo desorientado, le dijo entonces que se encontraban en Valparaíso. Cuando oyó aquello, el gringo salto a su pasado, aquel profesor de catecismo de raíz hispana, que siempre decía: "El bueno VA AL PARAÍSO, el malo al infierno." "I'm dead?" se preguntó. El niño lo supuso turista, y lo llevó de paseo. El gringo miraba los paisajes boquiabierto, la vida eterna. "It's wonderful", dijo, viendo el policromo de las casas desordenadas, emocionado por el mar que buscó abrazar sin éxito, las musas porteñas alzando sus pañuelos blancos, despidiéndose de sus novios uniformados. Ascendieron por un ascensor, y creyó que al fin, en la cima, podría ver la cara del Creador.

Autor: Maximiliano Acuña Fernández  
Opción: A

Ilustrador - Concurso "Cuéntame Valparaíso – Tu Región Escrita en Palabras" (2009): Ilustración para el 2do lugar del microcuento "Va al Paraíso" de Maximiliano Mauricio Acuña Fernández, en certamen organizado por El Mercurio y La Estrella de Valparaíso.



Tag: Día Mundial del Perro

#DíaMundialDelPerro e imágenes  
creativas para celebrarlo

Alejandro Rodríguez Durán - July 20, 2018

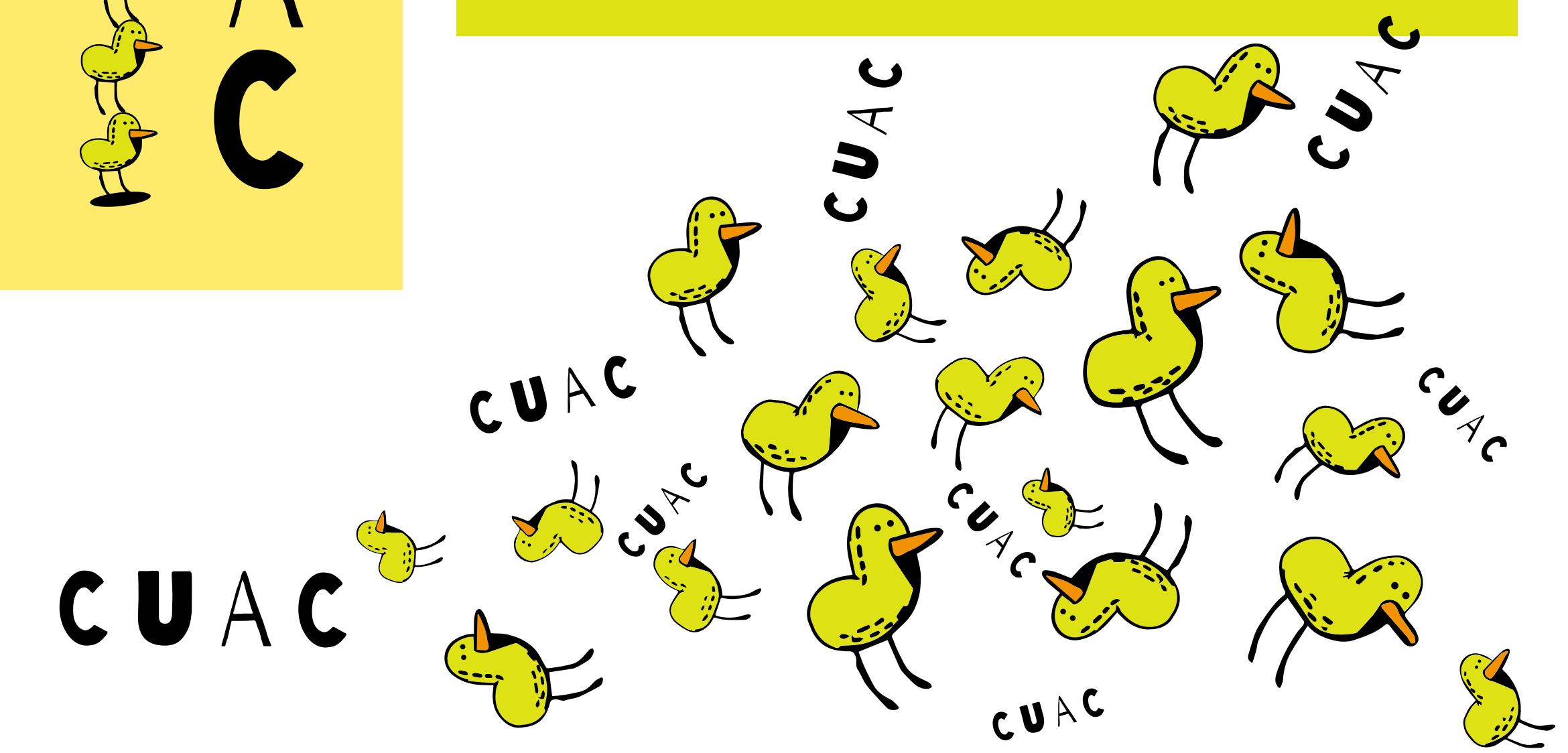
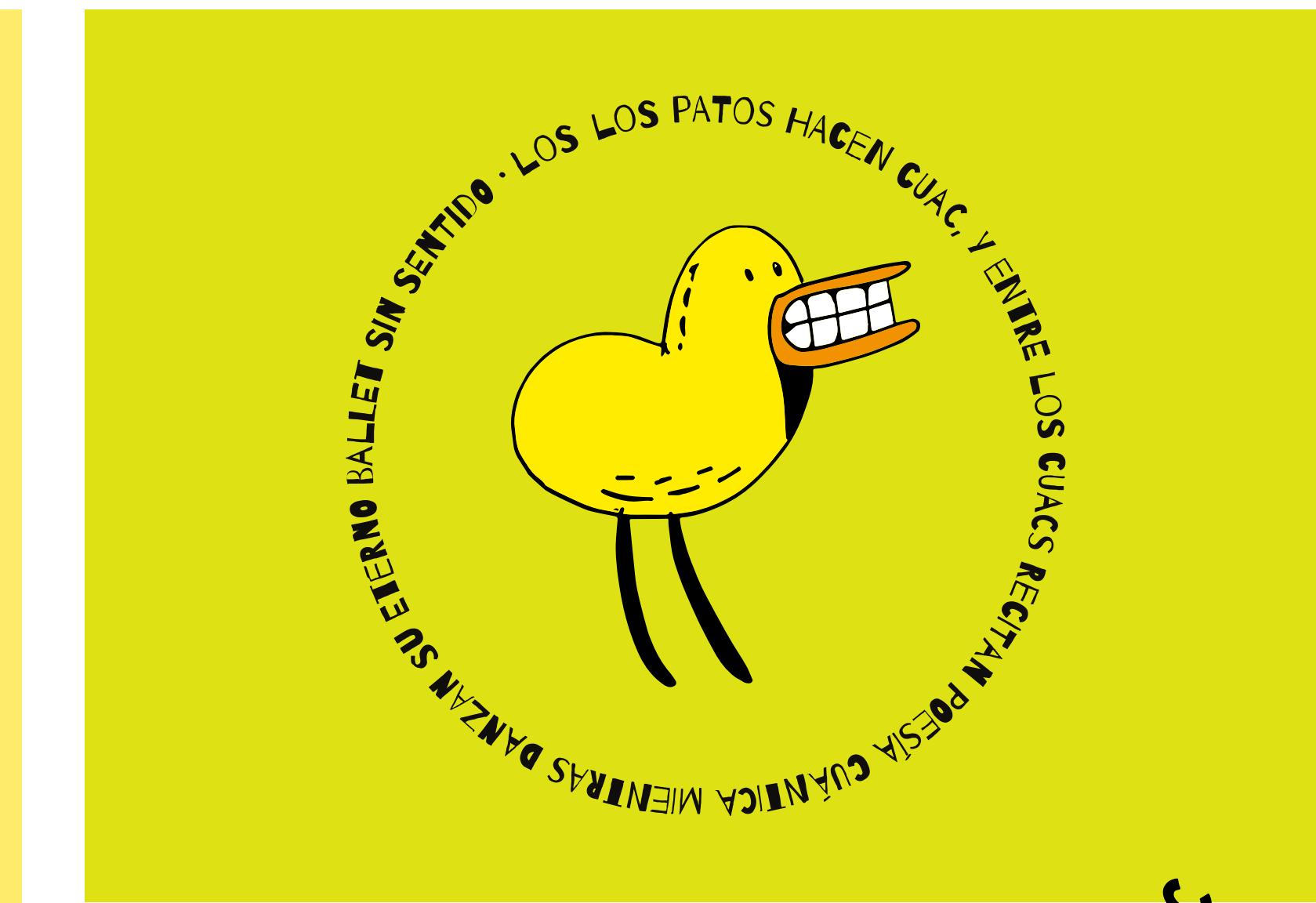
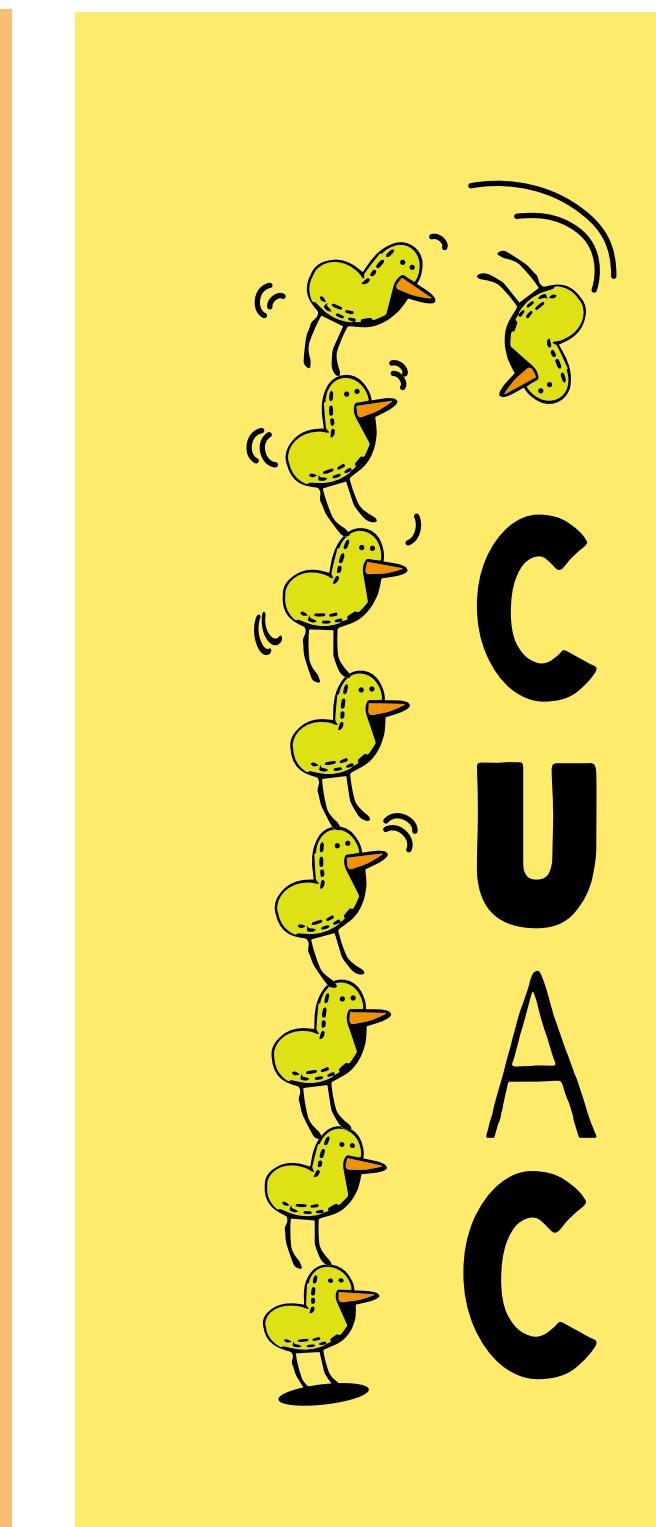
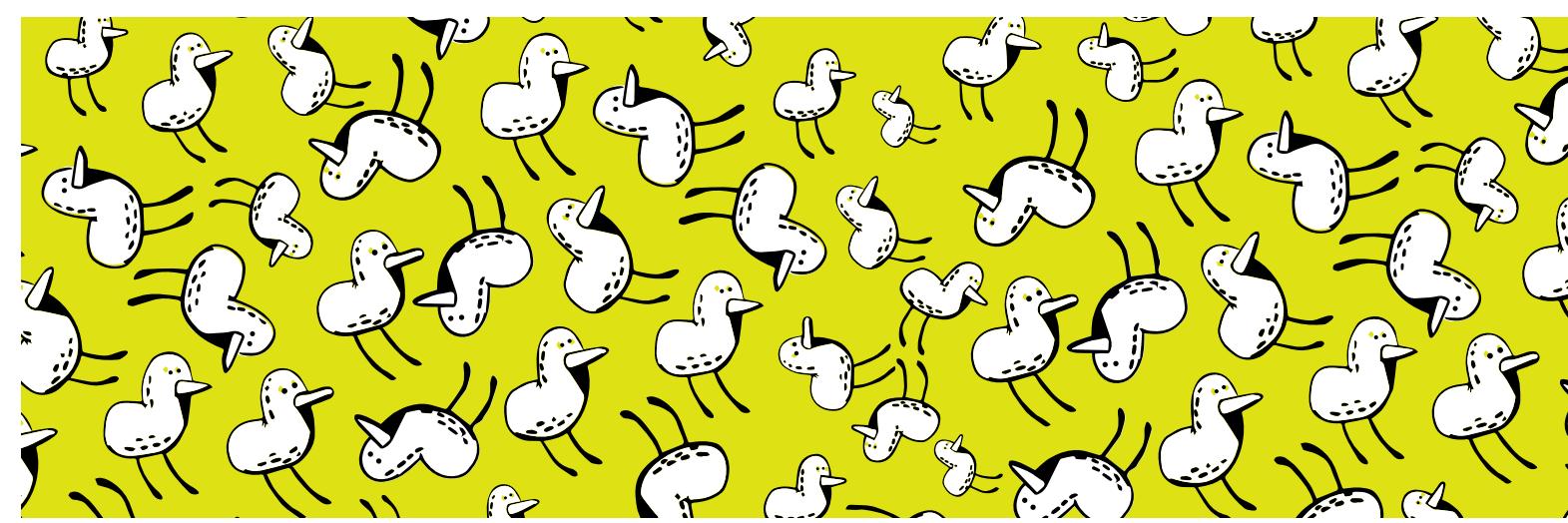
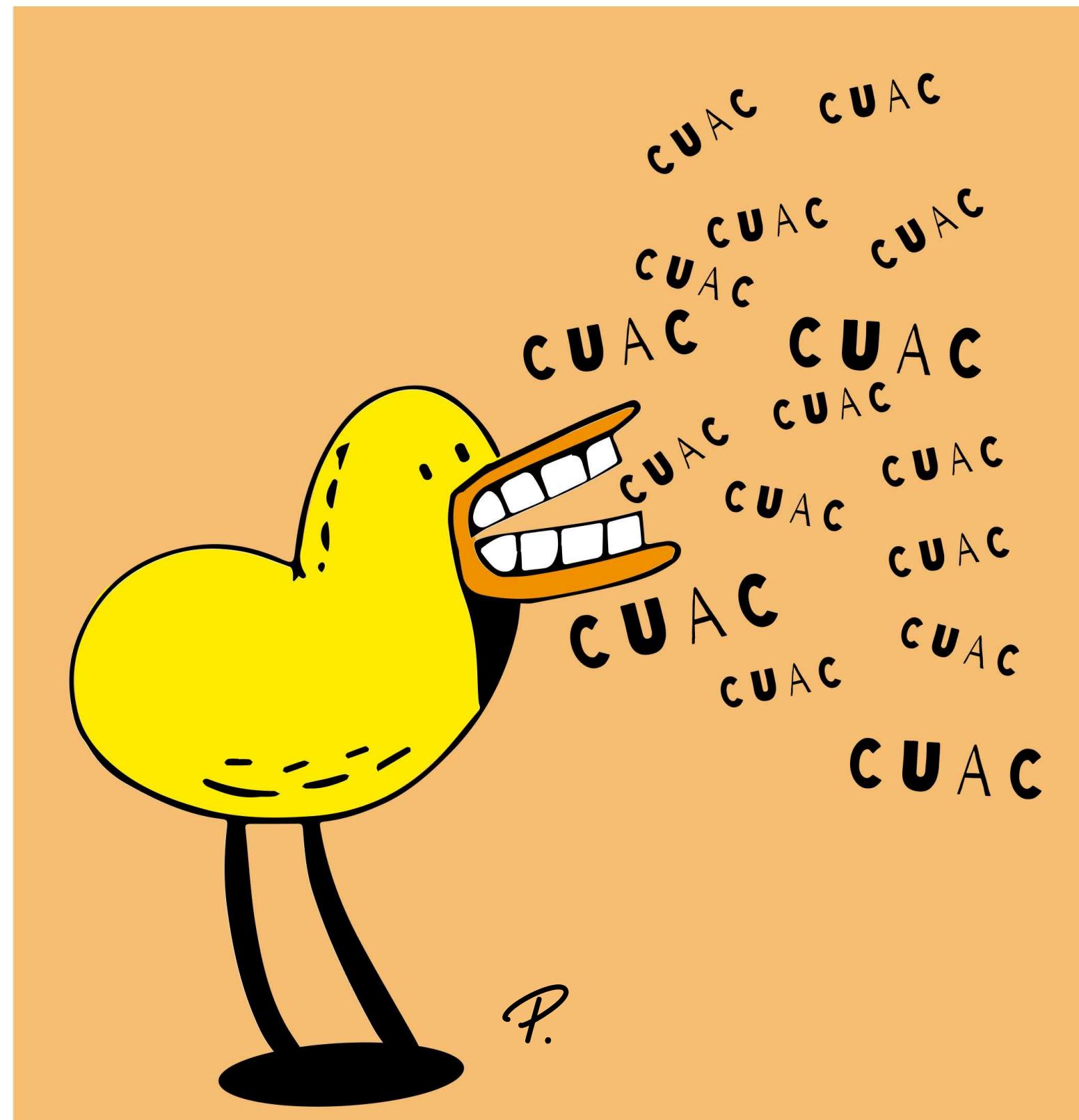
0

Autores latinoamericanos, En Behance.

Reconocida revista de Diseño mexicana "Paredro" realiza una selección de las mejores ilustraciones de "perros", en la plataforma de diseño Behance 2018. Compartiendo podio con ilustradores (as) de México, Perú, Guatemala, entre otros países.

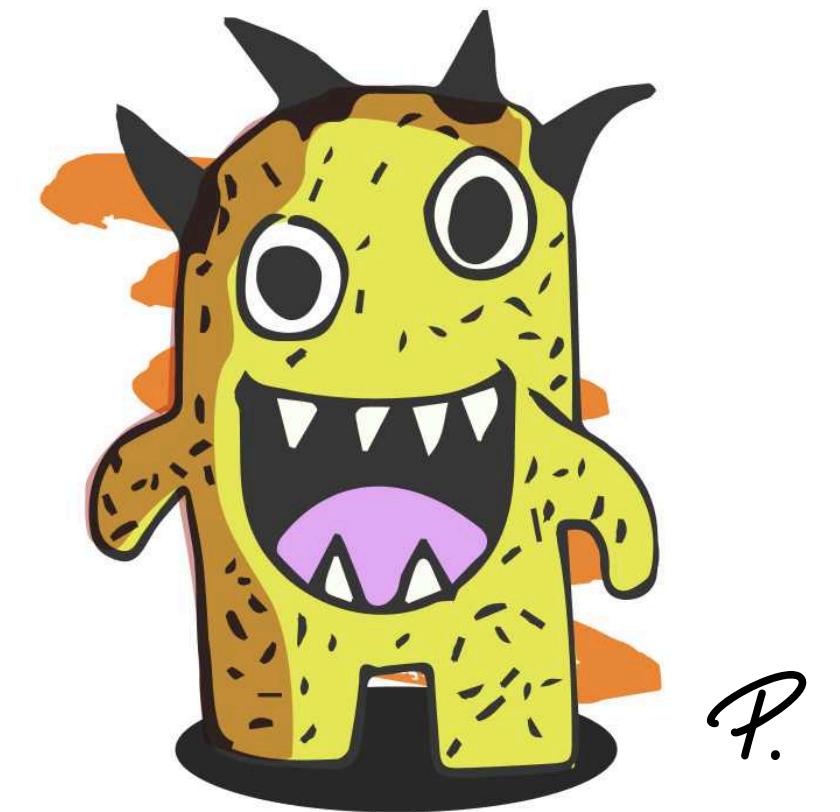
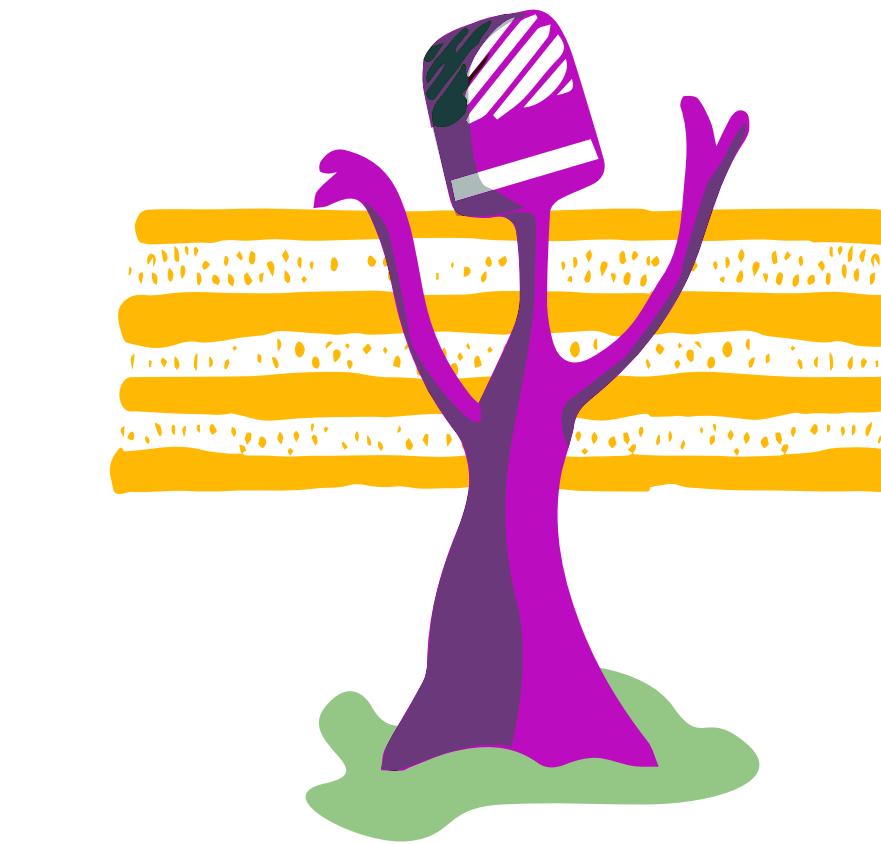
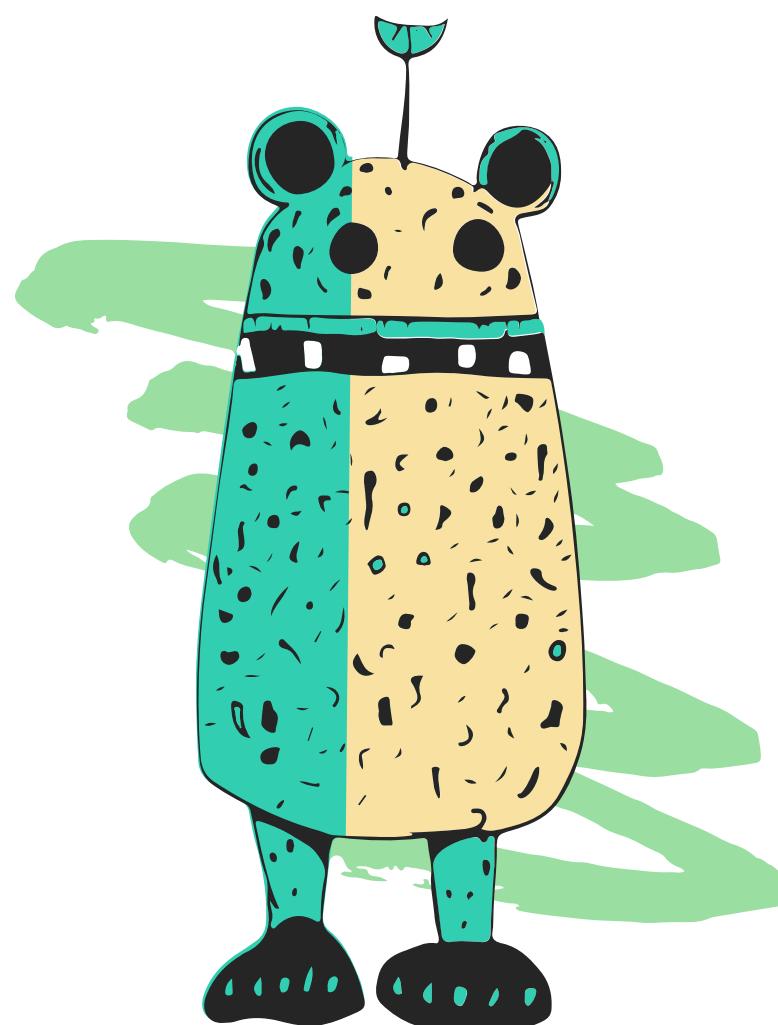
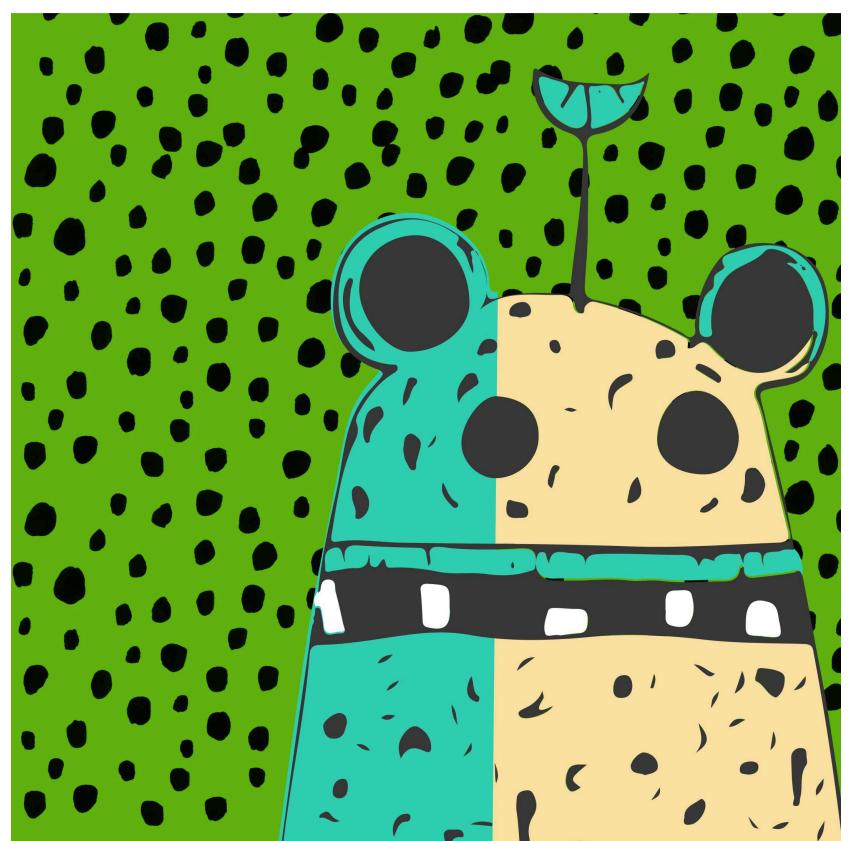
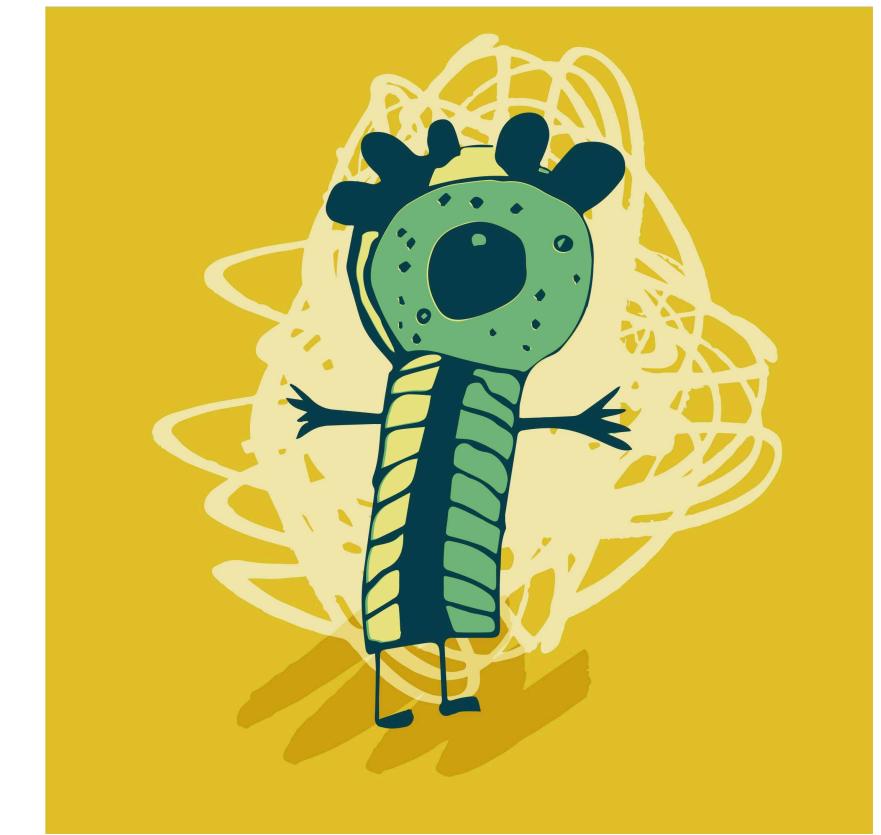
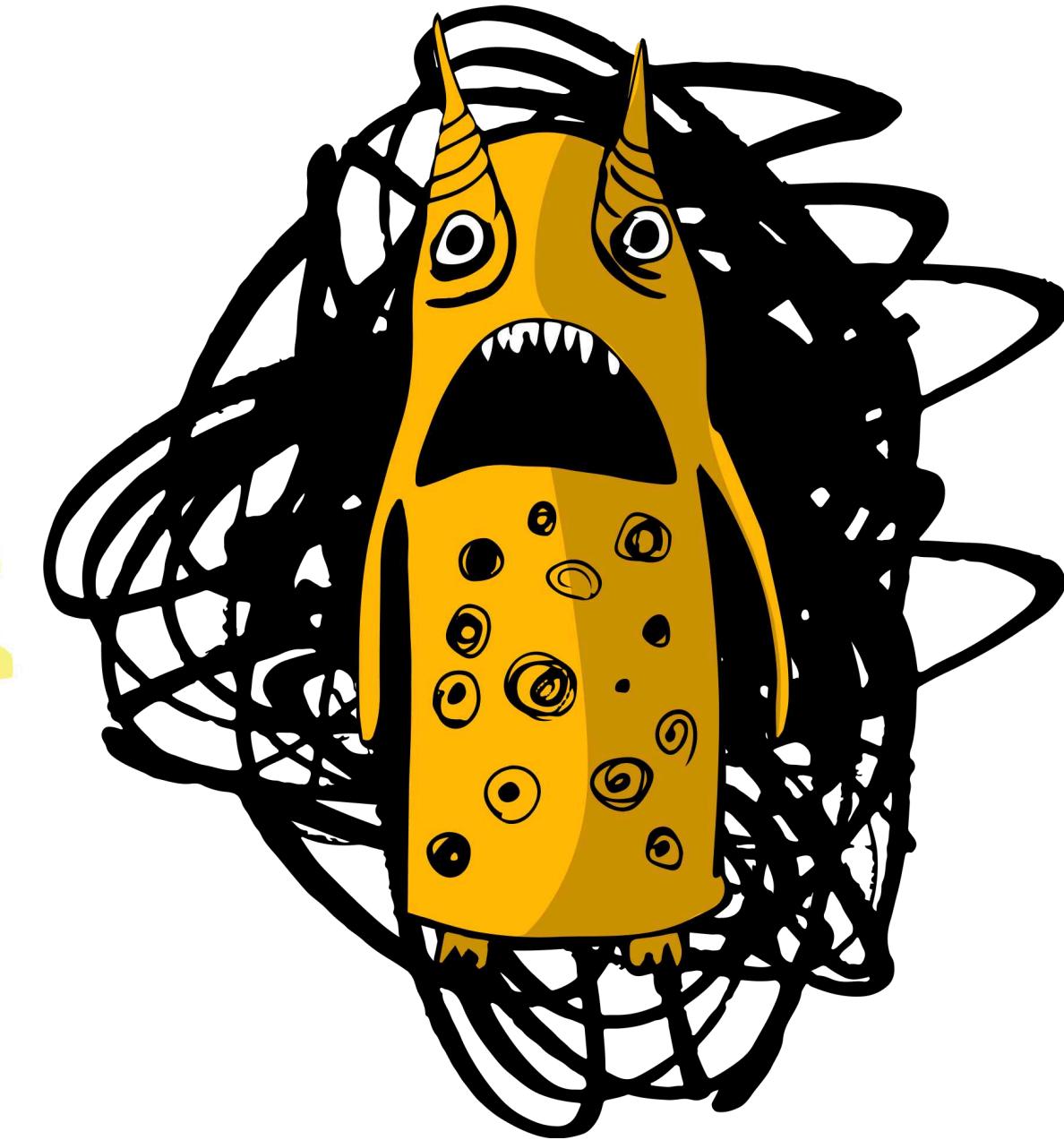
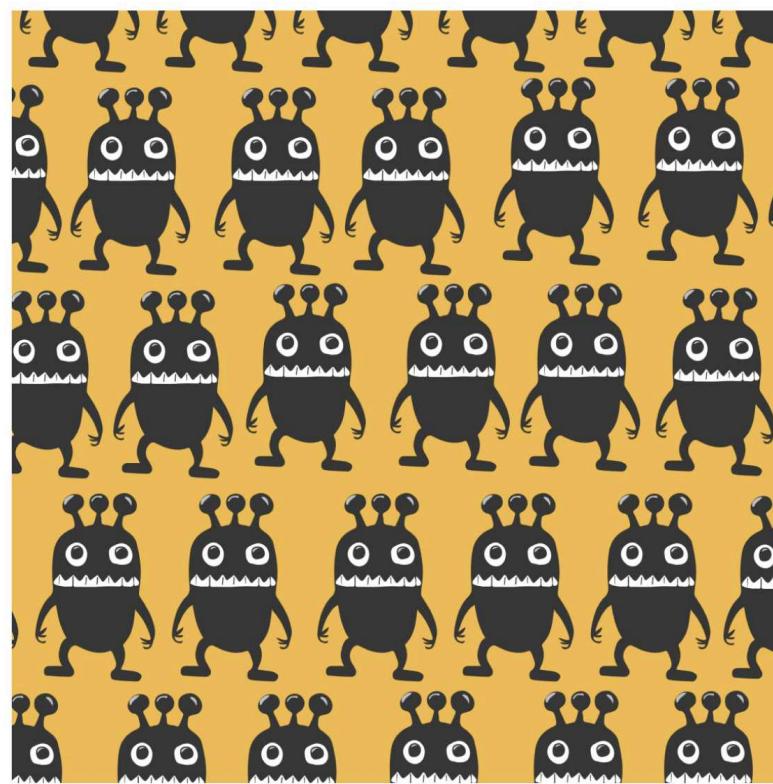


revista de Diseño mexicana "Paredro" realiza una selección de las mejores ilustraciones de "perros", en la plataforma de diseño Behance 2018. Compartiendo podio con ilustradores (as) de México, Perú, Guatemala, entre otros países.





"Exploración de Estilo y Diseño de Personajes (Práctica Personal)





"Exploración de Estilo y Diseño de Personajes (Práctica Personal)

**artbook**  
**PORTAFOLIO**

[Arte y Diseño de Paulo Correa]

2025