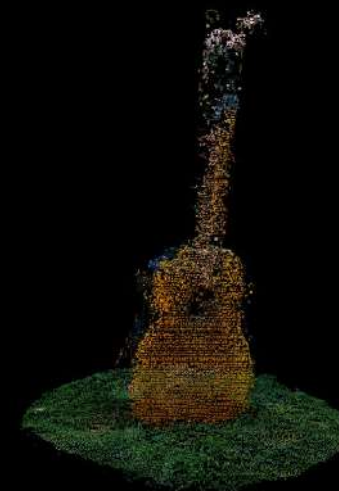


# Re- construir

Diseño de un espacio de memoria digital  
vinculado al Memorial Paine

Chriss Alejandra Ramírez Lemus  
Profesora guía | Alejandra Amenábar

*Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia  
Universidad Católica de Chile para optar al título de Diseñador.  
Enero, 2022. Santiago, Chile.*







Pontificia Universidad Católica de Chile  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos,  
Escuela de Diseño

# Re- construir



**Diseño de un espacio de memoria digital  
vinculado al Memorial Paine**

Autora: Chriss Ramírez | Profesora guía: Alejandra Amenábar  
Enero, 2022. Santiago, Chile.

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





*Quiero partir agradeciendo a Gerson, quien tuvo la voluntad y disposición de contarme sus experiencias y recuerdos más íntimos. Su testimonio me motivó a seguir trabajando en un proyecto tan personal como éste.*

*Gracias a todas las personas que me apoyaron en el proceso y me ayudaron a llegar hasta aquí. En especial a mi familia y amigos que estuvieron siempre a mi lado en todo momento, motivándome a confiar en mí y en lo que hago.*

# Índice de contenidos

<b>I. Introducción.....</b>	<b>8</b>
a. Abstract.....	10
b. Motivación Personal.....	11
c. Introducción.....	12
<b>II. Marco Teórico.....</b>	<b>14</b>
a. Por qué y cómo recordamos.....	16
b. La performatividad de la memoria.....	19
c. Cómo recuerdan las nuevas generaciones.....	22
d. Trabajos de la memoria.....	26
<b>III. Levantamiento de información.....</b>	<b>30</b>
a. Metodología.....	32
b. Identificación de interacciones críticas.....	35
c. Oportunidad de diseño.....	46
<b>IV. Formulación.....</b>	<b>48</b>
a. Formulación del proyecto.....	50
b. Contexto de implementación.....	52
c. Usuarios.....	54
d. Estado del Arte.....	55

<b>V. Proceso de diseño.....</b>	<b>60</b>
a. Método de trabajo.....	62
a.1. Pre-producción.....	63
a.2. Producción.....	74
a.3. Post-producción.....	83
b. Resultados finales.....	91
<b>VI. Implementación.....</b>	<b>92</b>
a. Plan de implementación.....	94
b. Proyecciones.....	100
<b>VII. Conclusiones.....</b>	<b>106</b>
a. Revisión de objetivos y validación.....	108
b. Reflexiones finales.....	114
<b>VIII. Bibliografía.....</b>	<b>116</b>
<b>IX. Anexos.....</b>	<b>120</b>

# I. Introducción

Fotografía Conmemoración Día del Detenido Desaparecido 2021 en Memorial Paine. Memorial Paine.



## Abstract

*Re-construir* es un proyecto que nace desde la exploración del proceso de reconstrucción de recuerdos y memorias de una comunidad que vivió y continúa viviendo las huellas de la dictadura. Se sitúa localmente en la comuna de Paine, donde se trabaja constantemente en torno al resguardo de la memoria y el cuestionamiento reflexivo del presente a través de las actividades organizadas por la Corporación Memorial Paine. En este contexto, y con mirada hacia el futuro surge la pregunta *¿cómo es posible hacer que estas memorias convivan y dialoguen con las miradas de las nuevas generaciones?* Esto con el objetivo de que puedan ser incorporadas de forma crítica en el presente.

Es aquí donde el rol del diseño como mediador y constructor de experiencias puede contribuir en la generación de instancias de cuestionamiento, reflexión e interpretación de los sentidos del pasado. El proyecto se establece como una propuesta de diseño audiovisual transmedia<sup>1</sup>, que pretende ser una herramienta que da pie al pensamiento reflexivo. Esto a partir de la visualización de testimonios y memorias de aquellos que vivieron las consecuencias de la dictadura de forma más directa. Con la finalidad de ser un agente activo en el trabajo de la memoria (Jelin, 2002), que no sólo reproduce recuerdos y relatos establecidos sino que busca que éstos sean escuchados, analizados y reinterpretados en el proceso de construcción de sentidos comunes con mirada hacia el futuro.

1 [narrativa, narración] Que se desarrolla a través de diferentes medios y plataformas de comunicación, requiere la participación activa del público y cuyos diferentes fragmentos y elementos deben complementarse para ofrecer una visión de conjunto. (Definición de Oxford Languages)

# Motivación personal

Desde que nací he vivido en la comuna de Paine, y desde pequeña siempre me han contado con mucha mesura y, en algunos casos temor la historia de la comuna y la terrible realidad que vivieron en la época de dictadura. Sin embargo, nunca tuve la oportunidad de entender completamente quiénes eran estas personas que habían sido detenidas ni por qué se las habían llevado.

Esa curiosidad por entender la realidad de mi localidad me llevó hasta el Memorial Paine y a indagar en materiales, relatos y contenido al respecto. No obstante, a pesar de tener todo el material a mi disposición, sentía que aún no lograba comprender de primera fuente estas experiencias. Es por ello que me interesé en llevar a cabo un proyecto que contribuyera a conocer la memoria local de la comuna en que he vivido toda mi vida y que forma parte de mi identidad, pero que a la vez se cruza con la memoria histórica del país, que es necesaria recordar y preservar para el futuro.

# Introducción

La comuna de Paine es tristemente conocida por ser la comuna con más detenidos desaparecidos en relación a su población durante la dictadura militar de Augusto Pinochet. Son 70 los detenidos desaparecidos y ejecutados de la comuna, quienes en su mayoría fueron campesinos que trabajaban en asentamientos<sup>2</sup> formados luego de la Reforma Agraria. Esto provocó que, una vez ocurrido el golpe de Estado, se repitiera la estructura agraria jerarquizada en que los iniciales dueños de las tierras de los asentamientos buscaban recuperar sus terrenos, lo cual llevó a la injusta detención, desaparición y ejecución de algunos de los participantes de sindicatos y trabajadores de los sitios constituidos tras la Reforma.

Todos los detenidos desaparecidos de la comuna fueron hombres que dejaron familias, esposas y, en algunos casos, hijos que nunca pudieron conocer, pero que vivieron las consecuencias de su desaparición forzada.

Bajo este contexto, son las madres, esposas, hermanos e hijos de las víctimas, quienes han tomado la labor de mantener viva la memoria de sus familiares e incluso algunos han tenido que construir y reconstruir sus propios recuerdos, memoria e identidad a partir de los recuerdos de otros que tuvieron la dicha de conocer a sus padres/tíos/abuelos. Memorias que a su vez, forman parte de la memoria colectiva e histórica del país.

Este proceso de construcción y reconstrucción de memorias que han vivido las segundas y terceras generaciones, es lo que mantiene en el presente a sus familiares, pese a su ausencia física. Trae también al presente, y de forma constante, aquello que debieron vivir y el contexto cultural de sus familias, permitiéndoles crear recuerdos comunes para la conformación de su propia identidad. Dicho proceso va de la mano con el resguardo de las memorias, puesto que en los últimos años, son esas las generaciones que se han dedicado a conmemorar a las víctimas y han luchado por los procesos de justicia y reparación.

Ese es el caso de los miembros de la Agrupación de Familiares de Detenidos Desaparecidos y Ejecutados de Paine, conformada por viudas, madres, hijos, sobrinos e incluso nietos de detenidos desaparecidos quienes, junto a la Corporación Memorial Paine, han trabajado durante años en proyectos de memoria y educación en torno a los derechos humanos, recordando a sus familiares para mantener viva su memoria en la comunidad y que las nuevas generaciones puedan conocerlos, y a la vez conocer la historia de la comuna.

<sup>2</sup> El asentamiento es la estructura legal, económica y social que creó la Reforma Agraria para poner en marcha el proceso de reforma del latifundio.



El proyecto busca que a través de la reconstrucción de una memoria familiar, éstas puedan ser compartidas, pasando de la esfera privada a la esfera pública, para que en un futuro las nuevas generaciones sean capaces de tomarlas, interpretarlas y reflexionar en torno a éstas. Tomando en cuenta la perspectiva de Jelin (2002), se busca generar un “trabajo de la memoria”, situando al diseño como un “agente de transformación”, que no sólo relata los hechos del pasado, sino que puede tomar diferentes perspectivas de una misma situación, y a partir de las cuales, más personas puedan identificarse, empatizar, cuestionar el pasado y actuar en pos de un futuro donde se respeten las diversas vivencias y se resguarden los derechos humanos. Es en este proceso, en el cual el diseño puede actuar como mediador de estos recuerdos, articulando las narrativas ya existentes en representaciones formales en las que puedan ser visualizadas las memorias reconstruidas a través de diversas herramientas de diseño.



Fotografía Conmemoración Día del Detenido Desaparecido 2021 en Memorial Paine. Memorial Paine.

## **II. Marco teórico**



Fotografía Mosaico conmemorativo "Juan Leiva"  
en Memorial Paine. 30 de Agosto, 2021.  
Imagen propia.





# Por qué y cómo recordamos

Es común que recordemos acontecimientos e incluso hechos históricos de los que no hemos sido parte. Por ejemplo, como menciona López (2020), muchos países recuerdan y conmemoran anualmente su fecha de independencia, a pesar de que probablemente ninguno de sus actuales habitantes vivió durante esa época. Entonces, cabe preguntarse: ¿qué es lo que provoca que lo sigamos recordando? ¿Con qué fin? La respuesta lógica a estas interrogantes sería decir que se recuerda el pasado desde el presente porque es un acontecimiento importante para un determinado grupo de personas, que guarda en su recuerdo experiencias y aprendizajes valorados por el grupo y que planean seguir conservando en el futuro. Es decir, aquellos acontecimientos que se recuerdan, forman parte de su identidad tanto como individuos como grupo social.

Ante esto, autores como Halbwachs (1992) plantean que la identidad social de un grupo guarda relación con la construcción de memorias colectivas que han constituido consciente e inconscientemente en una determinada comunidad. Pues tal como los recuerdos individuales de cada persona constituyen su identidad propia, uno de los objetivos de la memoria colectiva es la construcción de un proyecto identitario común (Wertsch, 2002). Y es precisamente la identidad social la que plantea en las comunidades preguntas sobre quiénes son y hacia dónde piensan ir como grupo. En el caso de la conmemoración de la

independencia, esta identidad les recuerda constantemente que fueron un territorio dominado, pero que finalmente logró independizarse y buscan continuar siendo independientes.

Si bien, como fue mencionado, la memoria colectiva cumple una función identitaria, esta no siempre refleja historias e identidades “oficiales”, ya que puede también representar la memoria de diferentes grupos minoritarios que a su vez construyen memorias a través de sus experiencias y que juegan un papel transformativo (Jedlowski, 2001) al no seguir la estructura “oficial” y además, proporcionan a las futuras generaciones la disposición de pasados alternativos.

En el caso de Chile, las memorias colectivas de los familiares y cercanos a los detenidos desaparecidos durante el período de dictadura constituyen, en la mayoría de los casos, memorias alternativas, puesto que, como mencionan (Piper, Fernández, Íñiguez, 2013), la mayoría de las iniciativas estatales y memorias oficiales, suelen basarse en el modelo cultural de transición, que se caracteriza por evitar el conflicto (Del Campo, 2004). Por lo tanto, no representan la realidad colectiva de quienes vivieron la desaparición forzada de sus seres queridos. Esto ha llevado a que diversas organizaciones, colectivos y comunidades formen sus propias memorias colectivas por medios e iniciativas independientes.

Dichas memorias, según Wertsch (2007) se construyen gracias a la mediación de “herramientas culturales” que reflejan el aspecto social de la memoria. Dentro de éstas, categoriza dos grupos de herramientas que se emplean para construir, transmitir y aprender la memoria colectiva. En el primer grupo, se encuentran aquellas que toman lugar principalmente en un formato lingüístico, es decir, cada vez que se refiere al pasado, esta rememoración es mediada por narrativas del pasado. Y en un segundo grupo, se encuentran aquellas herramientas que, en lugar de enfocarse en lo que se dice respecto al pasado, se focaliza en las acciones realizadas al recordar, tales como recreaciones históricas del pasado, celebraciones conmemorativas o rituales patrióticos.





Fotografía conmemoración del día del detenido  
desaparecido en Paine, 30 de Agosto de 2021  
Fotografía propia.

En relación a las herramientas narrativas, su forma más común de expresión es el relato de acontecimientos, que se transmiten de generación en generación creando una memoria colectiva en determinada comunidad. Retomando el caso de los familiares de detenidos desaparecidos, su testimonio constituye una pieza crucial en el recuerdo de las víctimas, puesto que describen los hechos vividos desde su experiencia directa, a través de la cual han podido construir una identidad a partir de los conceptos de la ausencia y la violencia ejercida sobre sus familiares. En este sentido “ser víctima va adquiriendo un carácter de esencialidad y el rescate de dicha esencia forma parte de los discursos del pasado que interpelan a la sociedad a reconocer que en su seno existe este nuevo sujeto social y que es un legado o huella de la dictadura” (Piper et al., 2013, p.24).

# La performatividad de la memoria y su representación de la ausencia

De acuerdo con la definición de Nora (1992), los lugares de memoria pueden entenderse como sitios donde se condensan significaciones otorgadas por una comunidad en torno a un cierto tema, donde se rememora, conmemora y/o denuncian hechos, personas, símbolos, u otras significaciones materializadas en un lugar, lo cual le otorga cierta especificidad. Estos espacios, permiten que las nuevas generaciones puedan resignificar el pasado en pos de la construcción de una memoria que se relacione directamente a lo ocurrido en el presente (Fabri, 2009), puesto que es necesario que la memoria tome una espacialidad, en la cual seguir testimoniando en relación al pasado colectivo de un territorio. (Escolar y Palacios, 2010)

Sin embargo, como sostienen Piper et al. (2013),

*“más allá de la intención de construir un elemento simbólico, un lugar de memoria deviene en tal sólo en la medida en que es utilizado para recordar. Ello implica poner atención a su carácter performativo, centrándonos en los usos y apropiaciones que, por medio de acciones de memoria, enuncian, articulan y construyen sentidos del pasado.”* (p. 26)

El carácter performativo al cual se refieren los autores, apunta a que la memoria no sólo se puede construir de forma lingüística, sino que también es necesario ir más allá de las palabras y

focalizarse en las acciones del propio recordar. Para entender la relación entre discurso y materialidad, se adoptan dos conceptos:

1. **Fuerza ilocutiva** (Searle, 1965, 1991): referida al potencial de la comunicación.
2. **Performatividad** (Butler, 1997, 2001): referido a las acciones que se ejercen para dar sentido al mensaje que se busca transmitir.

A partir de estos conceptos, definen que el discurso y la materialidad son procedimientos que ordenan una acción y la fuerza ilocutiva es aquella que sirve para comprender cómo se producen las articulaciones semiótico-materiales (Flores, Íñiguez-Rueda & Martínez, 2012). Además, afirman que el ámbito donde se produce esta conjunción es el de la performatividad.

Para generar espacios de performatividad de memoria, es necesario que diversos elementos como palabras, silencios, imágenes, artefactos, personas, lugares, entre otros. Y es a partir de esta interacción, que se contribuye a la construcción de recuerdos que podrán ser interpretados y se abre la posibilidad de creación de nuevos campos de sentido. (Piper et al., 2013)

## *Performatividad en lugares de memoria*

Un ejemplo de cómo la performatividad de un lugar sirve para representar mensajes es el caso del Memorial de Paine, en el cual a través de diversos elementos se crea un espacio para la memoria desde la representación de la ausencia, principalmente en el silencio y la materialidad.

Este espacio forma parte de los más de 150 memoriales en honor a los detenidos desaparecidos del país, y al igual que los demás lugares de memoria, es considerado un espacio sumamente significativo y relevante en la construcción de una cultura memorial.

La particularidad y el interés de este lugar de memoria radica principalmente en el nivel de involucramiento que ha tenido la comunidad local desde el inicio del proyecto. Esta iniciativa surgió a partir de la necesidad de la Agrupación de Familiares de Detenidos Desaparecidos y Ejecutados de Paine (AFDDyE) de un lugar físico donde recordar a sus familiares, el cual pudiese constituir un espacio de reparación simbólica y encuentro (Memorial de Paine, 2008). A partir de la demanda de la Agrupación, las instituciones se movilizaron y dieron espacio a la construcción del memorial, el cual consiste en “un bosque de casi mil pilares de madera de diversas alturas, que dibujan una curvatura similar al horizonte característico de Paine” (Memorial Paine, 2008). En su interior se puede observar la ausencia de

70 pilares, que simbolizan la desaparición forzada y muerte de las 70 víctimas de la comuna. En cada uno de estos espacios, se ubica un mosaico diseñado por las familias de las víctimas, que a través de imágenes y símbolos recuerdan a sus seres queridos (Memorial Paine, 2008).

Pero la representación física de la ausencia no es su única forma de performance, sino que también lo es el silencio. Ésto se manifiesta en que el suelo del memorial está cubierto con conchuela blanca, para que cuando los visitantes recorran el memorial, sus pasos generen un sonido constante, el cual cesa sólo cuando la persona se detiene a observar un mosaico, lo que según Alejandra Ruddoff (2014), escultora a cargo, genera que la ausencia sea aún más evidente al detener el sonido de los pasos.

Esto pone en evidencia que la interacción de las personas, la infraestructura y otros elementos forman parte del acto de recordar, que le otorga a la memoria un carácter reflexivo en torno al mensaje que se busca transmitir. Y en el caso de aquellas personas que no vivieron los hechos que se recuerdan en el lugar, éstos son transmitidos a través de la experiencia sensorial y narrativa que se vivencia allí, sumado al trabajo realizado en las visitas.





Fotografía del espacio Memorial  
Peñíscola. Imagen propia.



# Cómo recuerdan las nuevas generaciones

Al pensar en la memoria colectiva como un proceso identitario que se mantiene “vivo” y en constante cambio, es inevitable pensar en el rol que cumplen en esto las nuevas generaciones. Tanto en mantenerla viva, como también en interpretarla, hacerse partícipe y reflexionar en torno a ella.

Para entender cómo se hacen parte de la memoria las generaciones más jóvenes, es primordial entender sus características, dentro de las que destacan su cercanía a las tecnologías y nuevos medios, a través de los cuales se comunican, informan, recuerdan y crean memorias. Las redes sociales son un claro ejemplo de esto, pues es común encontrar contenido en el que se plasma la memoria de cierto grupo sobre cierta experiencia. Este es el caso del estallido social el año 2019; el cual ha sido descrito y registrado en redes sociales a través de diversos medios, tales como cuentas de Instagram, *hashtags*, hilos de Twitter, e incluso la creación de plataformas en las cuales se recuerdan los monumentos intervenidos durante el período.

Respecto a este fenómeno, y analizando los planteamientos teóricos sobre memoria de Nora (1992), Halbwachs (2004), y otros autores, Figueroa (2020) plantea que es posible considerar la figura del *hashtag* (#) en Twitter como un lugar de memoria. Puesto que, si bien Twitter no fue pensado como una plataforma para la construcción de memoria histórica y colectiva, sus usua-

rios han sido capaces de utilizar sus herramientas y construir en ella significados comunes, apropiándose del espacio digital, evocando sucesos ocurridos en el pasado, interpretándolos y resignificando los medios para sus motivaciones comunes, lo cual coincide con la definición de lugar de memoria de Nora (1992).

## *De la memoria colectiva a la conectiva*

Como plantea Mandolessi (2019), dentro del marco de la globalización y la sustitución de los medios masivos por la ecología digital, el adjetivo “colectivo” pierde su estabilidad y se vuelve cada vez más múltiple, heterogéneo y contingente en relación a las vivencias que interaccionan en el espacio social conectivo. Por lo cual, Hoskins (2016) comienza a referirse a una “memoria conectiva”, o memoria de la multitud, la cual es “modelada en la medida en que individuos y grupos se encuentran o interactúan con objetos, interfaces y otros, de manera continua” (p. 349). Dichas construcciones, cuestionan la espacialidad de la memoria, puesto que no están situadas necesariamente en un lugar físico, sino que se configuran como el resultado de “prácticas sociales que conectan puntos múltiples en una red conformada por actores humanos y no-humanos.” (Mandolessi, 2019, p. 5)

En la construcción de memorias conectivas, confluyen múltiples elementos, y a la vez se cuestiona la forma en que los medios tradicionalmente asociados a la memoria cambian su función en la era digital. Mandolessi (2019) toma como ejemplo la fotografía, puesto que antiguamente, en el caso de la construcción imaginaria en torno a los detenidos desaparecidos, ésta cumplía un carácter “documental” (García, 2018), ya que las madres y familias portaban fotografías de sus familiares, representando la lucha contra la invisibilización de los detenidos desaparecidos por parte del Estado. Sin embargo, con el cambio de paradigma a la era digital, la fotografía toma un carácter “expresivo” en su instrumentalización, en la cual dejan de ser su testimonio de vida en el pasado y representan su presencia en la actualidad. “En su función expresiva, las fotos de los desaparecidos son, literalmente, su forma de habitar el espacio social y el espacio del presente.” (Mandolessi, 2019, p. 7)



Fotografía de Plaza Dignidad durante el estallido social.  
Javier Collao.

## ***Lentes mediático-memorales***

A partir del análisis holístico de la memoria digital de Andrew Hoskins (2011), Talia Mendez (2021) define cuatro lentes a través de los cuales es posible analizar las diferentes variables que influyen en la construcción de memoria y narrativas digitales. A continuación se definen estas cuatro categorías:

### ***1. Lente de la conectividad:***

Referido al comportamiento digital y su relación con la hiperconectividad, debido a que se ha generado un desplazamiento hacia las pantallas, donde las sociedades e individuos construyen sus memorias individuales y colectivas a través de dispositivos, plataformas y medios digitales, guiados por una serie de prácticas conectivas con las que los individuos se sienten activos cuando publican, enlazan, guardan o leen textos extendidos.

### ***2. Lente de la arqueología:***

Referido a que los medios modelan el comportamiento de los individuos y cómo se comportan en los entornos. Con este lente, es posible establecer dos ámbitos:

- Observar cómo los usuarios se desplazan en los contenidos y plataformas mediático-memorales (Ernst, 2017)
- “Identificar las “discontinuidades, brechas y ausencias, silencios y rupturas” (Ernst, 2017) en la experiencia online; por ejemplo, metadatos descriptivos inexistentes, links rotos, páginas caídas, bloqueos, acceso restringido.” (Mendez, 2021, p. 11)

### ***3. Lente de la economía:***

Su objetivo es “revisar cómo la red de actores, instituciones y archivos de la memoria han internalizado y externalizado los contenidos mediático-memorales.” (Méndez, 2021, p. 12), lo cual permite configurar las herramientas que ofrecen los medios digitales para el trabajo de la memoria, analizando la interacción sujeto – iconocidad – industria, que define la propuesta de valor.

### ***4. Lente del archivo:***

“Permite identificar las brechas tecnológicas que podrían tener las instituciones de la memoria; también, señala las implicaciones que tiene crear, indexar y mantener los contenidos mediático-memorales.” (Méndez, 2021, p.13). Con esto, es posible analizar las prácticas digitalizadoras más adecuadas para cada propuesta.





palomavaldivia • [Seguir](#)



palomavaldivia Mi mamá cuenta que el 11 de septiembre de 1973 mi hermano aprendió a caminar. Tenía 1 año y 1 mes. La tele proyectaba las imágenes de la Moneda bombardeada y nadie se daba cuenta que por delante de ella pasaba el niño de la familia dando sus primeros pasos.  
Gracias por la imagen  
[@csalinasmusica](#)  
[#11deseptiembre1973](#)

121 sem



mama.riot [#NuncaMás](#)



121 sem [Responder](#)



Les gusta a [dilab.engineering.design](#) y **367 personas más**

11 DE SEPTIEMBRE DE 2019



Agrega un comentario...

[Publicar](#)

Captura de pantalla de publicación conmemorativa del 11 de Septiembre en Instagram de Paloma Valdivia.

# Trabajos de la memoria, cultura material y diseño

Jelin (2002) vincula los trabajos de la memoria con la definición de trabajo en sí mismo, donde la actividad humana otorga valor y sitúa a las personas como agentes activos y productivos. De esta forma, los trabajos de la memoria se entienden como aquellos esfuerzos que realizan diferentes agentes en pos de la transformación de sí mismos y del mundo social. Cabe destacar que el análisis de la autora se enmarca en la urgencia de trabajar sobre la memoria en un contexto de preocupación por las huellas de las dictaduras del Cono Sur durante los años sesenta y las décadas siguientes que se vivieron procesos post dictatoriales.

Para entender cómo trabajar la memoria, es necesario comprender el papel significativo que ésta tiene en el fortalecimiento del sentido de pertenencia dentro de las comunidades, ya que la construcción de pasados comunes refuerza y valida las memorias individuales, lo que aumenta el sentimiento de confianza propio de cada miembro de la comunidad (Jelin, 2002). Estas memorias generalmente son aceptadas como reales, puesto que se sitúan en un espacio y lugar determinado, en los cuales se comparten “experiencias” que, si bien muchas veces puede que no todos los miembros de un grupo hayan presenciado, igualmente viven las consecuencias de esto y forman parte esencial de su identidad. Como menciona Jelin (2002), la experiencia humana es capaz de incorporar en sus vivencias las transmitidas

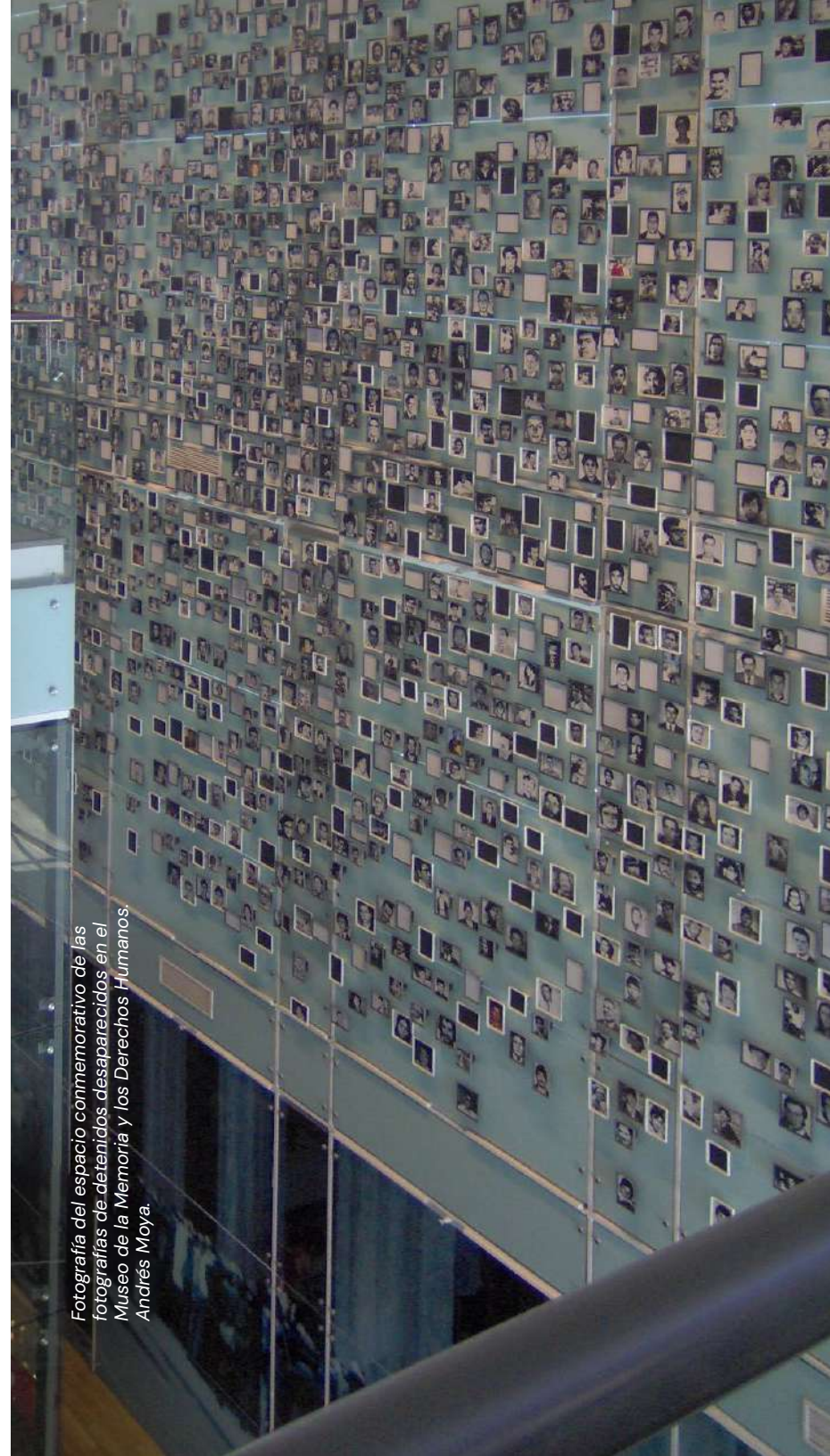
por otros, a través de procesos de significación y resignificación de éstas, pues son interpretadas y reconstruidas en el presente debido a que los diferentes sucesos histórico-sociales van moldeando dichas vivencias, las cuales atraviesan la multiplicidad de marcos interpretativos de cada subjetividad individual (Jelin, 2002).

Este proceso de resignificación de las memorias forma parte crucial del proceso de los trabajos de la memoria, puesto que el recordar y memorizar las experiencias pasadas no es suficiente, sino que éstas deben ser “trabajadas”. Ésto porque el acto de recordar sin un tratamiento de por medio, trae consigo las consecuencias de las experiencias recordadas, entre las cuales es posible acarrear traumas a quienes las vivieron. En esos casos, “la memoria del pasado invade, pero no es objeto de trabajo”. (Jelin, 2002, p. 14). Para evitar este tipo de sobreexposición de quienes recuerdan, es necesaria la intervención de agentes activos que trabajen dichas memorias, que permitan su transformación simbólica y la construcción de nuevos sentidos del pasado. Para esto, los agentes buscan indagar en el qué se busca transmitir con éstas memorias, darles un sentido y construir en base a ellas. Con ello se intenta proporcionar espacios en que aquellos que las “reciben” puedan darle su propio sentido y no les sea impuesta como algo que deben repetir y llevar



como discurso memorizado. Dando paso así, a que las nuevas generaciones puedan enfrentarse a estos pasados como un otro externo con quien dialogan y deciden cómo incorporar, más que como una identificación absoluta. Ésto a través de los procesos de reinterpretación y resignificación. (Jelin, 2002)

En este contexto, el desafío que plantea Jelin (2002) en su texto es la promoción de espacios que permitan el debate y la reflexión activa sobre el pasado y su sentido para el presente y el futuro desde las colectividades. Viendo en los agentes aquellos esfuerzos por materializar y/o manifestar estos nuevos sentidos del pasado que se transforman en vehículos de la memoria como libros, monumentos, museos, películas, entre otros soportes. Además de expresiones que incorporan el pasado no sólo como una forma representativa, sino que de forma performática. (Van Alphen, 1997, como se citó en Jelin, 2002).



Fotografía del espacio conmemorativo de las fotografías de detenidos desaparecidos en el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos. Andrés Moya.



Fotografías de la exposición "Objetos del Titanic".  
Kary Dwen.

## ***El rol de los objetos en los trabajos de la memoria***

Los objetos que guardamos pueden contener recuerdos y simbolismos que se les han sido asignados con el tiempo, puesto que reflejan la vida cotidiana de las personas y permiten analizar su entorno en relación a su interacción con los mismos. Como plantea Gutierrez (2021), citando a Fraenza y Perié (2015), los objetos actúan como intermediarios en las relaciones entre los hombres, puesto que es a través de éstos que los seres humanos establecemos nuestras interacciones. Al respecto, la autora afirma que en esta interacción, los objetos se van cargando de un significado más allá de su funcionalidad, incorporando las experiencias vividas por los sujetos que otorgan un simbolismo personal que puede o no perdurar en el tiempo (Gutierrez, 2021).

Este simbolismo que puede asignarse a los objetos, según Gutierrez (2021), resulta clave en el proceso de construcción de memorias colectivas, ya que éstos contienen en sí mismos experiencias de los sujetos. De esta manera, es posible que actúen como posibilitadores de recuerdos (Vigotsky, 1930) que permiten

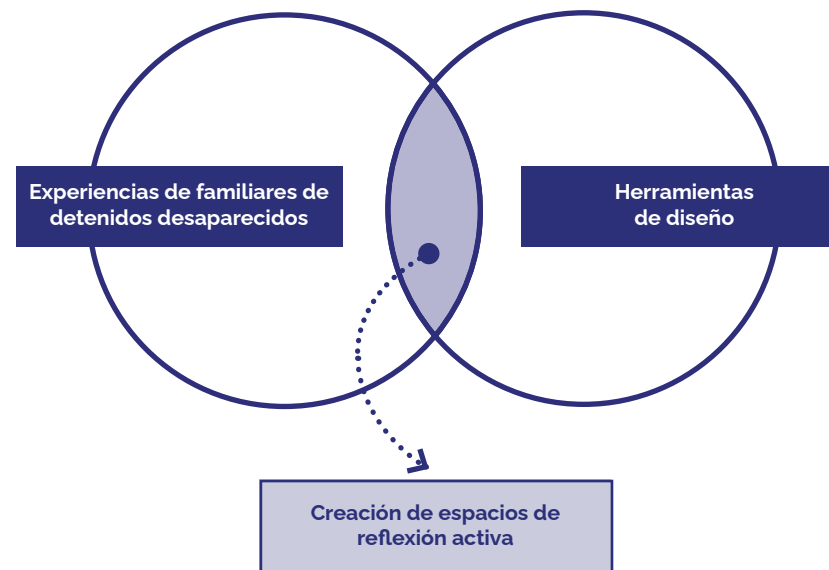
su resignificación al analizarlos desde la perspectiva de los trabajos de la memoria de Jelin (2002). Esto porque, si bien la interpretación de un objeto puede variar de acuerdo a la persona – situándose en un contexto y temporalidad específica –, dichos recuerdos pueden entrecruzarse en las memorias socio-históricas y las experiencias personales, reconstruyendo memorias colectivas.

Lo anterior ocurre porque ciertos objetos característicos de un grupo en particular, reflejan el contexto en el cual estaban insertos y en su visión colectiva aluden a determinados sentidos del pasado. Ésto, desde un análisis que comprende a los objetos no como bienes de consumo, sino que como elementos que forman parte de la cultura material de cada comunidad, permite a su vez ampliar el análisis al contexto histórico y social que conforma la cultura inmaterial contenida en sus simbolismos y recuerdos asociados.



## ***La agencia del diseño en la memoria***

La disciplina del diseño, gracias a sus herramientas de análisis de los contextos de sujetos y capacidad de articular narrativas especulativas (Dunne & Raby, 2013), es que puede tomar los desafíos planteados por Jelin (2002) y actuar como vehiculizador de conceptos y reflexiones (Gutierrez, 2021). Puede estructurarlos para proporcionar espacios de reflexión activa en que se cuestionen los sentidos del pasado, se reinterpreten y se resignifiquen constantemente en el proceso de construcción de identidades comunes que salgan de la intimidad de quienes recuerdan y puedan ser compartidos en la esfera pública.



*Esquema. Diseño como articulador.  
Elaboración propia*

# **III. Levantamiento de información**



Fotografía Gerson Ramírez, familiar de detenido desaparecido de Paine.  
Imagen propia.

# Metodología de investigación y proyectual

Para el desarrollo del proyecto y el previo levantamiento de información, se tomaron como referencia 3 enfoques de diseño que se adaptan a los objetivos del proyecto.

En primer lugar, se considera el **“Diseño centrado en la vida”** desde su perspectiva ideológica.

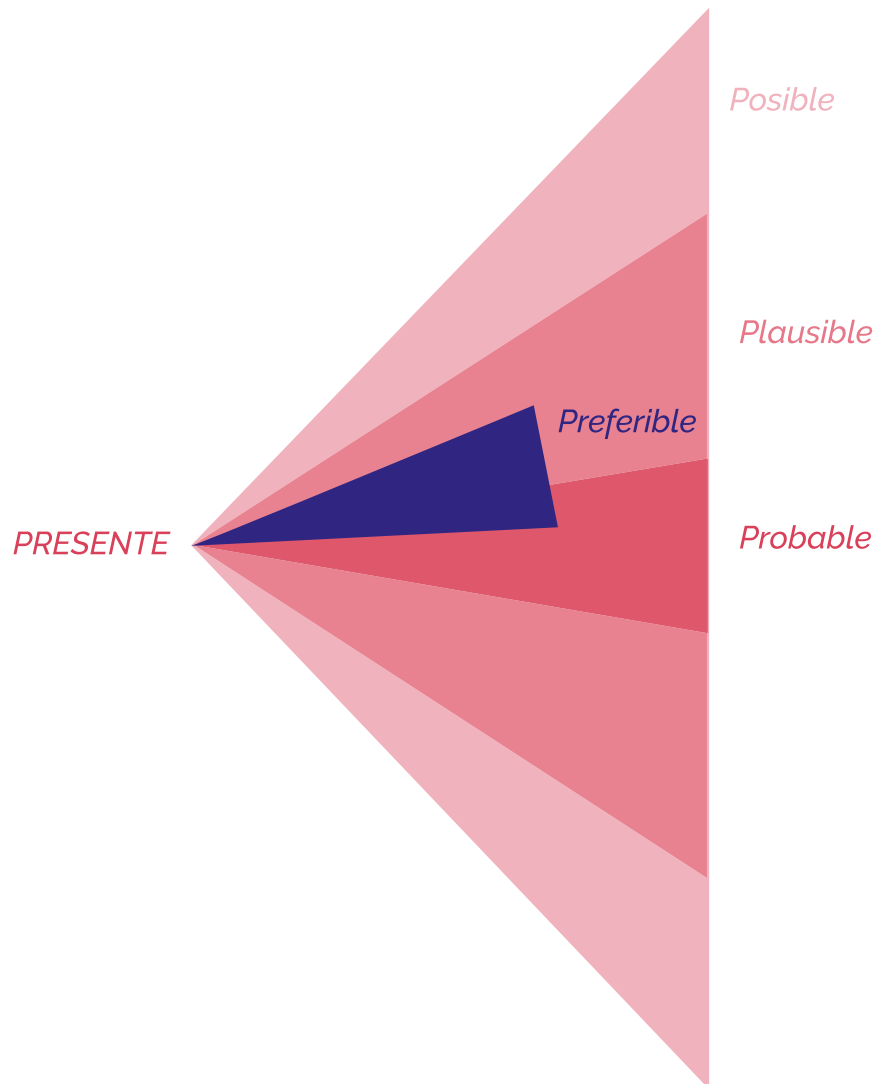
Sobre éste, Owens (2019) plantea que debemos cambiar nuestra forma de diseñar desde las necesidades de las personas hacia las necesidades de la vida, respondiendo a lo que él llama *real problems*, dentro de los cuales destaca temáticas relacionadas a derechos humanos, pobreza mundial, cambio climático, racismo sistémico, deforestación, entre otras. Para poder abordar estas problemáticas, el diseño centrado en la vida plantea que es necesario diseñar productos o servicios que permitan a los usuarios tomar decisiones más conscientes, que eviten contribuir al desarrollo de “problemas reales”.

Este enfoque es considerado debido a su mirada global del rol del diseño respecto a los derechos humanos. En este sentido, no ve al diseño como una disciplina que necesariamente interviene de forma directa en las acciones de defensa de los derechos humanos, sino que explica su rol desde la creación de herramientas o recursos que permitan reflexionar y tomar decisiones responsables en torno al respeto de los derechos humanos.

Por otra parte, desde un enfoque metodológico práctico, se considera la aproximación desde el **“Diseño Especulativo”**.

Como definen Dunne & Raby (2013), éste se caracteriza por abordar los *wicked problems*, concepto similar al mencionado por Owens (*real problems*), y buscar soluciones que guían a pensar modos alternativos de vivir. Se posiciona al diseño como un catalizador para redefinir nuestras relaciones con la realidad y pone especial énfasis en que no se trata de predecir el futuro, sino de utilizar esta metodología para discutir el futuro que las personas quieren, partiendo desde la premisa del “¿qué sucedería si...? (*What if...?*)”.

El campo de intervención del diseño especulativo se sitúa en diferentes niveles de acuerdo al grado de probabilidad de que ocurra determinado evento o cambio de comportamiento en el futuro. Para explicar cada nivel, se utiliza el esquema de Dunne y Raby (2013), y dentro de esta clasificación, el proyecto se sitúa en lo llamado “futuro preferible”, ya que se basa principalmente en tendencias y comportamientos actuales para pensar en un futuro próximo.

**Posible:**

Aquello que no va en contra de los principios fundamentales del mundo, todo aquello que puede suceder en algún momento.

**Plausible:**

Muchos más grados de incertidumbre dentro de un ámbito en que las cosas “podrían” ocurrir. Variables más complejas.

**Probable:**

Es el futuro con mayor grado de probabilidad. La mayoría de los proyectos de diseño obedecen al espacio de lo probable.

**Preferible:**

Tiene grados de probabilidad y grados de plausibilidad, esto es lo que se busca lograr en el proyecto.

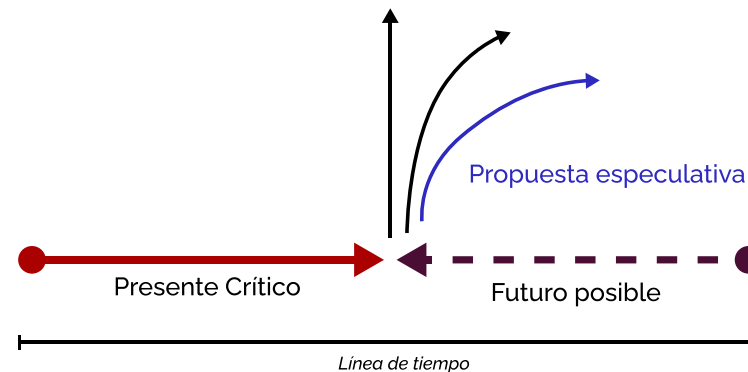
Esquema de tipos de futuros.  
Elaboración propia de la ilustración a partir del  
esquema de Dunne & Raby (2013)

El proyecto se sitúa desde las interrogantes sobre la memoria y su relación con las generaciones futuras: *¿Cómo recordarán? ¿A través de qué elementos recordarán? ¿Cómo serán capaces de reconstruir sus memorias para formar sus identidades? ¿Qué sucede cuando quienes transmiten las memorias ya no están presentes?*

El método de trabajo del diseño especulativo incluye 3 momentos clave en el proceso de exploración investigativa:

1. **Identificar el presente crítico**
2. **Describir un futuro probable**
3. **Desarrollar una propuesta de diseño especulativa que lleve a la reflexión de la problemática.**

Finalmente, el tercer enfoque de referencia corresponde a la utilización de herramientas de **diseño participativo** y algunos principios del diseño de servicios, considerando la importancia de la participación de los usuarios en el proceso de investigación y desarrollo del proyecto. Esto porque para poder determinar un presente crítico y lograr visualizar una propuesta especulativa, es necesario indagar en comportamientos, rituales y emociones a través de entrevistas, sesiones participativas, entre otras.



*Esquema del método para el diseño especulativo. Elaboración propia de la ilustración a partir del esquema de Córdoba (2018)*

## **Análisis del contexto e interacciones críticas**

El propósito del estudio es entender cómo actúa y de qué formas está presente la memoria en el contexto actual. Reconocer cómo se relacionan con ella las nuevas generaciones y las potencialidades de la performatividad de la memoria en espacios tangibles. Esto, con el fin de detectar el presente crítico sobre el cual diseñar. Para el desarrollo de este proyecto, se toma como escenario de investigación e intervención el espacio “Memorial Paine”.

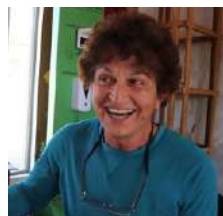
Dada la naturaleza del estudio, se utilizan métodos cualitativos de investigación como entrevistas semi estructuradas, observación en campo y netnografía. Además, se toma como referencia el análisis planteado por Hoskins (2018) para entender la memoria. En este caso, se tomó como referencia el uso del lente arqueológico, que analiza el comportamiento de los usuarios en las redes. Es decir, mediante la observación permite entender de mejor forma sus interacciones e identificar patrones y/o brechas.

Para la detección de patrones, brechas y elementos clave se utilizaron diferentes métodos de recolección de datos:

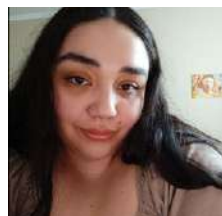
**Entrevistas:** Realizadas a 10 personas, dentro de las cuales se encuentran trabajadores del Memorial Paine (2), familiares de detenidos desaparecidos (2), visitantes del lugar (2), jóvenes de base (2) y expertos en relación al cruce de diseño y memoria (4).



*Juan Leonardo Maureira. Director del Memorial Paine y familiar de una de las víctimas.*



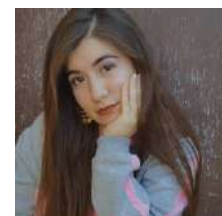
*Gerson Ramírez. Trabajador del Memorial Paine y familiar de una de las víctimas.*



*Carolina Araya. Joven de base.*



*Roxana López. Joven de base.*



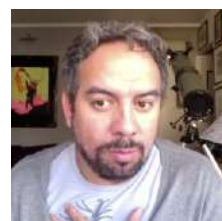
*Natalia Lobos. Visitante del lugar.*



*Paulina Valenzuela. Visitante del lugar.*



*M<sup>a</sup> Ignacia Court. Audiovisualista.*



*Pepe Rovano. Director de cine.*



*Verónica Calderón. Diseñadora.*

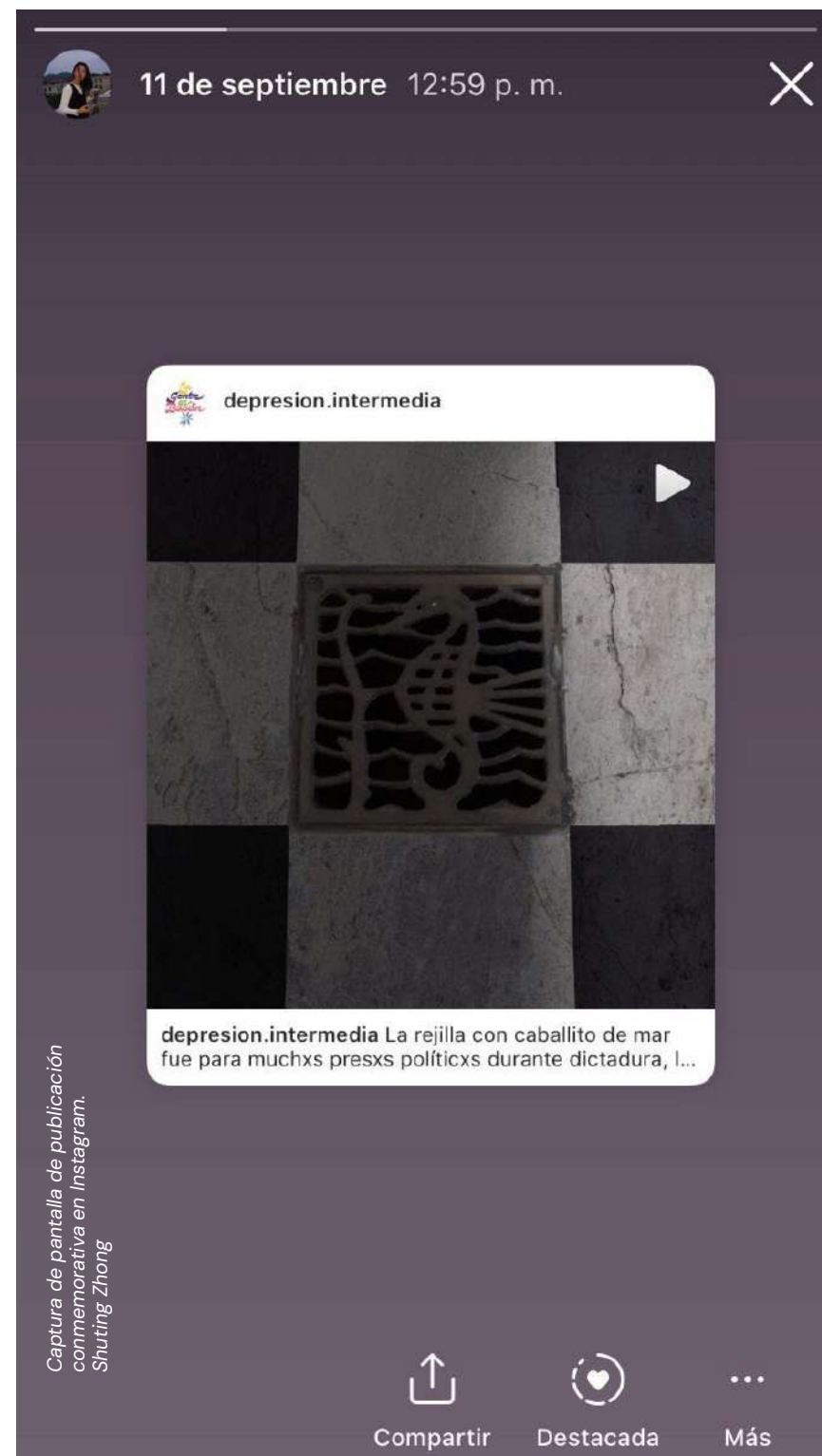


*Alfredo Duarte. Diseñador.*



### Netnografía:

1. Análisis de entrevistas a la artista a cargo del proyecto inicial de construcción del Memorial Paine.
2. Análisis etnográfico de material audiovisual de visitas guiadas realizadas con anterioridad.
3. Revisión de literatura y proyectos de memoria relacionados al Memorial Paine.
4. Encuesta en Google Forms para entender el conocimiento de la comunidad en torno a la memoria colectiva de la localidad.
5. Encuesta abierta en Instagram en relación al uso de redes sociales como un medio para el activismo
6. Observación y recolección de publicaciones conmemorativas en redes sociales.



## Interacciones clave

### 1. Relatos directos y su influencia en la reflexión

*"...Y cuando van preguntando y conociendo, van quedando aún más impactados. Porque es diferente que les cuente yo o las personas que sufrieron directamente a leerlo en un libro o en un artículo, entonces eso también es impactante para ellos. Yo veo que muchos de ellos se llevan esa parte de nosotros."*

– J. Leonardo Maureira (Comunicación personal, Octubre 2021)

*"La mayoría de las veces que vas al memorial, te atiende un profesional que se aprende un diálogo. Pero cuando tú me entrevistas a mí, que yo no soy profesor, ni nada, ni estudié, te deberías ir con un poco de paz tal vez, y un poquito de pena, porque si te cuento yo cada historia, tal vez te lleves mucha angustia, toda la pena y el horror que nos hizo pasar el golpe de Estado"*

– Gerson Ramírez (Comunicación personal, Septiembre 2021)

La experiencia de escuchar un testimonio en primera persona implica un proceso de introspección y empatía que genera, en la mayoría de los casos una reflexión más profunda en relación a lo que se está tratando de comunicar. En el caso del Memorial Paine, ésto lo pueden ver reflejado tanto quienes cuentan sus propios testimonios como quienes los escuchan.

*"Fue muy importante la visita de una de las viudas, puesto que su testimonio fue impactante y permitió una reflexión más empática [...] también los niños entendieron de primera fuente el concepto de lucha y búsqueda permanente"*

– Loreto Orellana (Comunicación personal, 2016)

### 2. Los mosaicos como elemento educativo y simbólico

En las actividades de visitas guiadas realizadas en el Memorial Paine, se utilizan los elementos físicos que configuran el lugar para recalcar ciertas aristas de la memoria local y enseñarlas a quienes visitan el lugar. Por ejemplo, se hace uso de los mosaicos, cuyos elementos representados muestran algunas de las temáticas en las cuales se enfoca el equipo de educación, tales como la Reforma Agraria, movimientos sociales, trabajo comunitario y miradas intergeneracionales.



Mosaicos de  
Silvestre Muñoz y  
Pedro Cabezas.

*"Aquí no le decimos "Pinochet asesino" ni nada por el estilo. A lo que apuntamos es a la educación, porque usted es la que tiene que reflexionar, usted es la que tiene que pensar, la que tiene que después hablar con otra persona y contarle de ellos. Eso es lo que nosotros queremos lograr."*

– J. Leonardo Maureira (Comunicación personal, Octubre 2021)







Registro del proceso de construcción de los mosaicos del Memorial Paine.

### 3. La creación del mosaico como proceso identitario

El simbolismo de cada mosaico creado por las familias es el resultado de múltiples procesos, dentro de los que es posible rescatar la búsqueda de una identidad familiar que representar a través de los mosaicos. Esto es observable en algunos de los testimonios registrados por el colectivo “Germina” (2019) en donde se relata el proceso de creación de ciertas familias, quienes destacan el trabajo de hacer memoria e identificar aquellos elementos que mejor representen a su familiar, pero también cómo éstos les permitió crear y reconstruir sus memorias familiares, que finalmente forman parte de su propia identidad.

*“Me acuerdo bien que cuando fue la primera sesión de trabajo nos pasan unos papeles en blanco y lápices, las demás señoras empezaron hacer bosquejos, dibujos, hacer guitarras, hacer palomas, a representar alguna memoria que tuvieran de los familiares y yo no hacía nada, yo no tenía nada [...] Estábamos llorando, y mi mamá me dice “Tu papá tocaba la guitarra” y el primer bosquejo que hicimos o tratamos de hacer fue una sombra, una silueta de un hombre y su guitarra que la pusimos en la espalda.”*

– Sara Ramírez Guajardo (Comunicación escrita, 2014)

Además, este proceso de búsqueda identitaria, es algo que se replica en los talleres de mosaico realizados por la Corporación Memorial Paine, quienes en instancias de participación, invitan a algunos visitantes a reflexionar en torno a la identidad de la comuna, las víctimas de la dictadura y a partir de sus propias memorias recrear el proceso vivido por las familias de detenidos desaparecidos, plasmando su propia identidad en la construcción de un mosaico.

#### 4. Lo “humano” de las víctimas

Un aspecto particular del Memorial Paine como lugar de memoria, es el hecho de que además de poner en valor la participación política y el contexto histórico de la dictadura en Paine, tiene un foco en mostrar a cada persona como un mundo diferente, dando a conocer quién era cada una de las personas, haciendo énfasis en que no son sólo un número en la cifra total de detenidos desaparecidos.

*“Nosotros tratamos de mostrar a mi papá con sus cosas, y a mi mamá, cómo quedó ella con sus 4 hijos, sola. No le hicimos un altar a ningún partido, sino resaltar a mi papá y quién fue Pedro Ramírez. Si yo no te cuento quién fue él, ¿cómo tú lo sabes?”*

– Gerson Ramírez (Comunicación personal, Septiembre de 2021)

#### 5. Falta de sensorialidad virtual

En los esfuerzos de la Corporación Memorial Paine por ampliar el alcance de las actividades a más personas sin depender de la espacialidad, se desarrolló una visita virtual, en la cual es posible observar los mosaicos y escuchar una breve reseña de cada uno. Sin embargo, ésta no logra generar la misma experiencia sensorial que ocurre en las visitas presenciales. Uno de los factores es el hecho de que el relato que está disponible está narrado por una persona externa y el guión está descrito de forma objetiva, por tanto no refleja las emociones de los familiares, ni logra profundizar en el simbolismo de cada elemento representado.

*“Cuando me metí a la visita virtual aprendí harto de cada persona, pero igual se notaba que la persona que hablaba estaba leyendo un guión de cada mosaico”*

– Roxana López (Comunicación personal, Octubre de 2021)



Captura de pantalla del recorrido virtual del Memorial.





Fotografía de una visita presencial guiada por Juan Leonardo Maureira. Memorial Painé.

## 6. Visión intergeneracional

Actualmente, quienes trabajan por mantener viva la memoria de sus familiares, en su mayoría son personas de segunda o tercera generación, quienes a través de los relatos de sus familias y algunos de sus propios recuerdos han podido construir una memoria colectiva. Es por ello que han estado en la búsqueda constante de transmitir estas memorias al resto de la comunidad, con el fin de que sean conocidas y así sean capaces de reconocer los hechos ocurridos y vulneraciones de derechos, para que no se vuelvan a repetir.

*“Nos hemos centrado en la educación, porque los chiquillos jóvenes tienen mucho que decir todavía, y para que esto no vuelva a ocurrir. Que ellos se puedan percatar que no por pensar diferente a una persona le van a hacer lo que le hicieron a ellos. Aunque a veces les cuesta entender cómo o por qué un militar los vino a buscar y los mataron, pero yo creo que es súper importante que puedan entender y mantengan la memoria, para que nunca más vuelva a ocurrir”.*

– J. Leonardo Maureira (Comunicación personal, Octubre 2021)

### 7. Desconexión de la comunidad

Al conversar con diferentes personas de las nuevas generaciones de la comunidad de Paine, y luego de una encuesta, se pudo observar que aquellas personas que conocen una o más historias de los detenidos desaparecidos de Paine, es porque algún familiar mayor les contó o porque tienen relación con las familias de las víctimas. Sin embargo, gran parte de la comunidad desconoce las historias que hay detrás de cada víctima.

De un total de 42 encuestados (personas entre 15 y 27 años de la comuna de Paine), 19 declararon no conocer ninguna, a pesar de reconocer la importancia de recordar a las víctimas.

*“Conozco más o menos la historia en general, porque mi abuelo me contó qué había pasado y tenía un amigo que fue detenido desaparecido, pero más allá de eso no he encontrado otro lugar en el que informarme”*

– Carolina Araya (Comunicación personal, Julio de 2021)

*“Me gustaría informarme y saber más acerca de esos sucesos históricos y conocer a los diferentes detenidos desaparecidos víctimas de la dictadura”*

(Comentario anónimo de la encuesta realizada en julio del 2021)

*“Conozco algunas historias por el Instagram del Memorial”*

(Comentario anónimo de la encuesta realizada en julio del 2021)

### 8. Las redes sociales como “antro social”

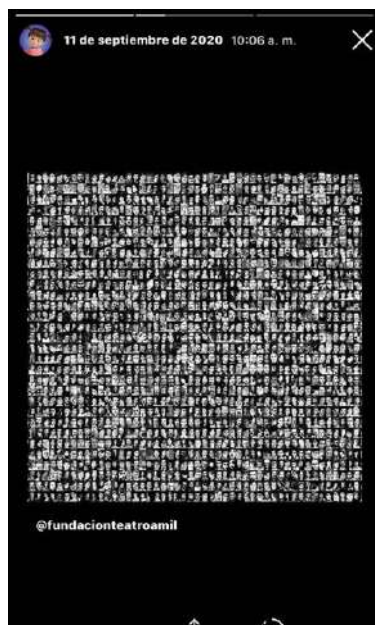
En base a una encuesta en la red social Instagram, se identifica el común de difusión de información en redes sociales, lugar donde se sienten cómodos de compartir ciertas posturas frente a diferentes causas (sociales/políticas/entre otras). Esto, destacando la característica de inmediatez de los medios, que permite difundir con gran rapidez la información. En algunas ocasiones las publicaciones que se comparten tienden a repetirse, debido al impacto que ha causado en quien la comparte.

*“Creo que la mayoría de las causas encuentran en las RR.SS el lugar para crecer, por ser el antro social de hoy. Cada persona tiene la capacidad de hablarle a todos sus seguidores, entonces compartir, reaccionar a otras opiniones, incluso memes de causas.”*

– Amanda del Río. (Comunicación escrita, Octubre 2021)

Si bien en las redes sociales es muy fácil y rápido difundir cierta información, es complejo que ocurra algo más allá de eso, es complicado tomar acción desde ahí, pues funciona más como un medio de difusión que de acción.





Capturas de pantalla de historias de Instagram que se repiten en determinadas fechas.



## Conclusiones

Para tomar en consideración la información rescatada en las interacciones críticas y poder establecer los lineamientos del presente crítico a partir del cual se desarrollará una propuesta especulativa, se agruparon las interacciones críticas en torno a 3 temáticas principales:

### 1. Importancia del factor humano:

Relatos directos y su influencia en la reflexión  
Lo "humano" de las víctimas

### 2. Performatividad e identidad:

Los mosaicos como elemento educativo y simbólico  
La creación del mosaico como proceso identitario  
Falta de sensorialidad virtual

### 3. Enfoque en las generaciones futuras:

Visión intergeneracional  
Desconexión de la comunidad  
Las redes sociales como "antro social"

A partir del análisis de las interacciones, es posible definir un presente crítico del cual se desprenden 3 principales ejes:

1. En este escenario, las personas (familiares de las víctimas) forman parte esencial de los procesos de reflexión de quienes visitan el lugar de memoria, dado que con sus testimonios invitan a la introspección, guían la comprensión de los mosaicos en mayor profundidad y les invita a cuestionar su propia identidad. Con esta premisa, surge la pregunta: ¿Qué sucederá cuando estas personas ya no estén? ¿Será posible recordar a las víctimas de la misma forma?

2. Con respecto a los elementos que se utilizan como detonantes de reflexión e introspección (como los mosaicos y los relatos orales), éstos se caracterizan por generar una experiencia sensorial física que no logra traspasar las barreras de lo físico, por tanto dificulta el hecho de que personas fuera de la comunidad puedan vivir la experiencia completa.

3. Desde la coordinación del Memorial Paine, ha habido especial interés en el enfoque educativo dirigido principalmente a los jóvenes de la comunidad, puesto que se espera que ellos sean capaces de reinterpretar y hacer estas memorias parte de su vida, además de reflexionar en torno a los derechos humanos e incorporarlo en su actuar. Sin embargo, a pesar de estar insertos en parte del sistema educativo público de la comuna, quedan fuera de los espacios recurrentes por los jóvenes, quienes "habitan" mayoritariamente entornos digitales (redes sociales).

# Oportunidad de diseño

En su libro, “Los trabajos de la memoria”, Jelin (2002) se refiere a los momentos en que es más común la reinterpretación y cuestionamiento de identidades y memorias:

“En los períodos calmos, cuando las memorias y las identidades están constituidas, instituidas y amarradas, los cuestionamientos que se puedan producir no provocan urgencias de reordenar o de reestructurar. [...] Los períodos de crisis internas de un grupo o de amenazas externas generalmente implican reinterpretar la memoria y cuestionar la propia identidad.” (p. 25)

Al poner esto en el contexto chileno, es lógico pensar que luego del reciente estallido social y las agitadas elecciones presidenciales, el país y sus habitantes comiencen a cuestionarse los sentidos del pasado. Algunos de los ejemplos más vívidos son las consignas que acompañaron el descontento social como “no son 30 pesos, son 30 años” haciendo alusión al contexto chileno luego de la vuelta a la democracia. Pero también fue posible observar cómo se repetían algunas de las medidas vividas en los años de dictadura, tales como el toque de queda, que posteriormente se extendió por cerca de un año y medio, producto de la pandemia.

Tras vivir esos sucesos, es imposible no traer a la memoria recuerdos del pasado histórico y personal, por lo cual se hace necesario continuar interpretando y resignificando las memorias e identidades que se han construido en nuestro país y comunidades.

En el caso del Memorial Paine, se trabaja constantemente en esta interpretación de memorias en sus talleres y visitas guiadas, enfocándose principalmente en incluir a las nuevas generaciones en este involucramiento con la identidad local y en el trabajo de derechos humanos. Sin embargo, en algunas ocasiones, la voz de los guías como transmisores de las memorias no bastan para comprender desde primera fuente las experiencias de los otros, y es en ese diálogo de experiencias donde ocurre la resignificación de los pasados e incorporación de las memorias. Es por eso, y a partir de la interrogante de “¿qué sucederá cuando estas personas no puedan estar?”, que se vuelve necesaria la creación de espacios en se fomente el diálogo y el intercambio de recuerdos del pasado, y donde se invite a la reflexión sobre las memorias y al cuestionamiento nuestras propias identidades de acuerdo con nuestro contexto presente. Sobre esta base, surgen preguntas sobre ¿cómo se representará la ausencia de las personas para este diálogo? ¿Cómo es posible cruzar los mundos del recuerdo del pasado con las formas de comunicar y crear memoria de las nuevas generaciones?

Es aquí donde el diseño puede actuar desde su rol de mediador y vehiculizador de espacios y diálogo entre generaciones y sentidos del pasado. A través de la articulación de diferentes elementos y voces que permitan la creación de instancias y espacios de reflexión, cuestionamiento y construcción de las memorias para hacerlas parte de nuestros presentes y futuros.

NO SON \$30. SON 30 AÑOS.

ORADEL  
MIRIO



Fotografía de un rayado durante el estallido social en Providencia. Cristian P.

# **IV. Formulación del proyecto**





# Formulación del proyecto

## Qué:

Espacio de memoria transmedia desarrollado a través del proceso de re-construcción de recuerdos de familiares de detenidos desaparecidos de Paine.

Los elementos que conforman este espacio son una cápsula audiovisual estilo documental, acompañada de filtros de Realidad Aumentada que presentan extractos del testimonio.

## Por qué:

Porque la construcción y reconstrucción de memorias de las segundas y terceras generaciones de familiares de detenidos desaparecidos forman parte de su proceso de formación de identidad, el cual se entrecruza con las memorias históricas del país y que por tanto, es necesario resguardar.

Además, la tendencia a la digitalización de la sociedad, exige la creación y expansión de los lugares de memoria a entornos digitales. Éstos, gracias a su interactividad, permiten agregar nuevas capas de información a los lugares de memoria, ampliando su alcance a nuevas personas, sin limitarse a las barreras de los espacios físicos.

## Para qué:

Mantener viva la memoria local de los familiares de detenidos desaparecidos de Paine, a través de la creación de relatos digitales que sean más próximos a las nuevas generaciones y les invite a reflexionar en torno a los derechos humanos y cuestionar sus propias memorias e identidades construidas.

## Objetivo general

Desarrollar un espacio de memoria digital a través de un proceso de reconstrucción de memorias de familiares de detenidos desaparecidos, que permita compartir sus recuerdos, invitando a la reflexión sobre temáticas de derechos humanos y construcción de identidad.

## **Objetivos específicos**

1. Caracterizar las formas de reconstrucción de memoria y representación de la ausencia.

*I.O.V: Análisis del estado del arte y revisión de literatura asociada.*

2. Sistematizar testimonios preexistentes de familiares de detenidos desaparecidos, identificando elementos clave en relación a la identidad de las víctimas y sus familias.

*I.O.V: Desarrollo de plantillas de elementos clave comunes en los relatos y sus representaciones en los mosaicos.*

3. Proponer instancias de participación que activen la memoria de los familiares de detenidos desaparecidos, a partir de elementos que permitan la reconstrucción de sus memorias.

*I.O.V: Evaluación de herramientas, realización de sesiones participativas y recopilación de relatos en torno a los diferentes elementos clave.*

4. Evaluar la implementación del espacio de memoria digital en entornos que permitan generar reflexión respecto a los derechos humanos, memoria y construcción de identidad.

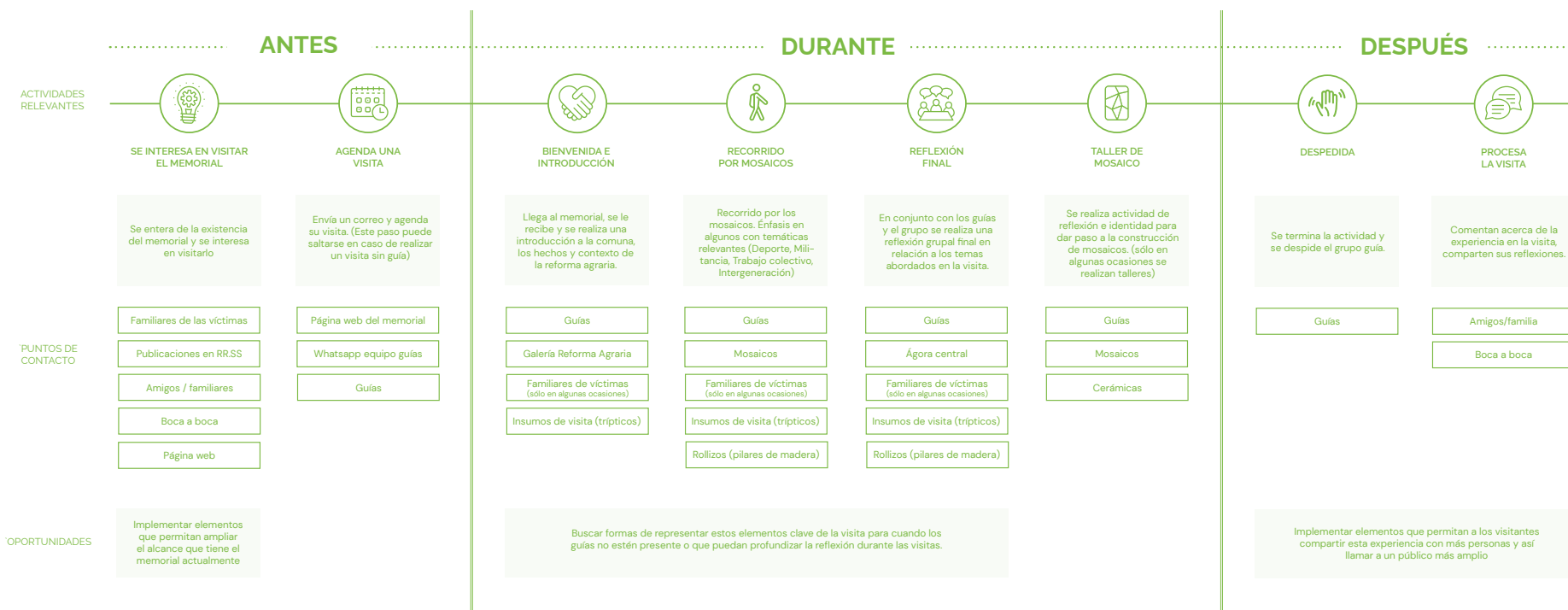
*I.O.V: Plan de pilotaje, análisis de testeos, focus group con contraparte.*



# Contexto

Dado que el propósito del proyecto es contribuir en el proceso de reflexión en torno a la construcción de identidad, memoria y derechos humanos, éste se sitúa en el Memorial Paine, un lugar de memoria que actualmente aborda estos temas en sus diferentes actividades.

Para poder identificar aquellos posibles espacios de intervención en las actividades propias del memorial, se construyó un mapa de viaje de sus visitantes a partir de entrevistas, observación en campo y observación de material audiovisual.

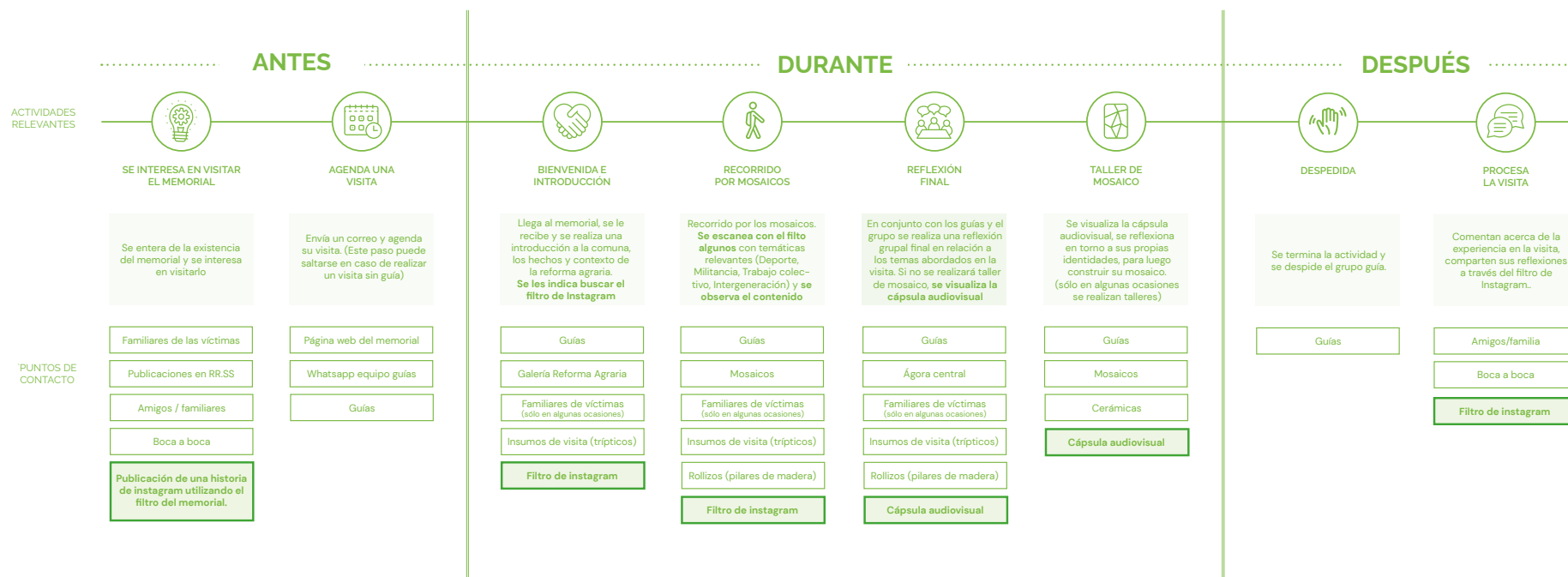


A partir de la detección de puntos clave, se decidió dividir las partes del proyecto e introducirlas en diferentes etapas de la experiencia de visita física y/o virtual al memorial.

- 1. Filtros de instagram. Realidad aumentada.**
- 2. Pieza audiovisual estilo documental.**



## Mapa de viaje con el proyecto insertado:



### Introducción filtro de Instagram:

**a. Etapa previa:** Funciona como forma de difusión del proyecto y las visitas al memorial, pues muestra una pequeña parte del testimonio completo. Con la finalidad de invitar a las personas a conocer el memorial y el proyecto.

**b. Durante la visita:** Al ser parte del testimonio, éste se puede utilizar durante la explicación de los mosaicos, puesto que agrega una nueva capa de información audiovisual a la experiencia.

**c. Post visita:** Se espera que las personas que visiten el memorial puedan compartir su experiencia utilizando el filtro. Éstas se recopilan en las historias destacadas del Instagram del Memorial.

### Introducción de cápsula audiovisual:

**a. Momento reflexivo grupal** de las visitas guiadas puesto que la cápsula funciona como detonante de reflexión e introspección, lo cual da paso a una conversación en torno a la construcción de memorias y derechos humanos.

**b. Momentos previos a los talleres de mosaico** dictados por el memorial, ya que invita a identificar aquellos elementos de su vida que forman parte de su memoria e identidad personal, dando paso a la construcción de sus propios mosaicos que reflejan esta reflexión personal. Proceso similar al vivido por las familias de detenidos desaparecidos al construir los mosaicos de sus familiares.

# Usuarios

Si bien cualquier persona puede acceder al contenido, considerando que uno de los objetivos es atraer a nuevas personas de diferentes contextos a conocer las memorias de los detenidos desaparecidos de Paine, el proyecto se enfoca principalmente en personas de la generación Z y futuras, puesto que, como se plantea en la oportunidad, éste busca generar recursos que les permitan tomar las memorias pasadas, interpretarlas, empatizar y reflexionar en torno a éstas para así, construir su propia identidad y en un futuro poder crear sus propias memorias.

Para definir un público más acotado, se centra en personas entre 15 y 28 años (rango aproximado), que se interesan en la participación ciudadana, la memoria histórica del país y su propia identidad. Que asisten con frecuencia a centros culturales y exposiciones en relación a esas temáticas, como lo son las exposiciones del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos, memoriales, conmemoraciones del Día del Detenido Desaparecido, entre otras. También se busca llegar a aquellos jóvenes que comparten con frecuencia publicaciones de carácter político y/o conmemorativo en sus redes sociales como medio de difusión y que habitan espacios politizados, tales como manifestaciones sociales, asambleas y otros que incentivan a la interacción en espacios que propician reflexión en torno a temas sociales.

A pesar de que parece un perfil bastante específico, es posible reconocer algunas de sus características en los resultados de las

encuestas “Pulso ciudadano” realizadas por Activa Research, donde se destaca cómo en los últimos meses y años, las personas de entre 18 y 30 años han aumentado su interés por temas de continuidad y bienestar nacional como pensiones, salud y educación. Además en la encuesta de Noviembre de 2021, son el rango etario que más atención presenta en la temática “Derechos Humanos”.

Otro de los aspectos destacables es en relación a su participación ciudadana, puesto que de acuerdo con las encuestas sobre el plebiscito para la nueva constitución, al igual que la mayoría de los encuestados, su preferencia fue “Apruebo” y en la actualidad, conforman el rango etario que mayor confianza tiene en la Convención Constitucional, reflejando la motivación e interés de las nuevas generaciones en apoyar los cambios sociales del país.



Fotografía visitantes Museo de la Memoria y los Derechos Humanos.  
Andrés Moya

# Estado del Arte

En la búsqueda de antecedentes y referentes, se decidió analizar principalmente proyectos relacionados a los trabajos de la memoria, el uso de tecnologías y la representación de la cultura material en proyectos de memoria.

## Antecedentes

En el análisis de antecedentes se tomaron como referencia algunos proyectos audiovisuales que representan la construcción de memorias personales que cruzan con la memoria colectiva e histórica del país en tiempos de dictadura:

**1. Trazos de memoria (2012):** Una iniciativa de Londres 38, que consiste en una microserie de cápsulas audiovisuales en las que se relata de primera fuente la experiencia de sobrevivientes a las torturas y familiares de detenidos desaparecidos. La relevancia de este proyecto destaca en la representación de relatos de primera fuente, con su propia voz en la representación audiovisual, lo cual provoca un mayor grado de empatía en la audiencia.

**2. “Mi vida con Carlos” (German Berger-Hertz, 2010):** Película documental que relata la vida de German, hijo de Carlos Berger, detenido desaparecido. En su recorrido logra construir recuerdos de su padre a través de entrevistas a sus familiares e investigaciones entre los recuerdos que se guardaban de él. Se considera éste un antecedente debido a la forma en que otras generaciones pueden reconstruir sus memorias mediante la investigación de los sentidos del pasado a través de objetos, videos, entrevistas, etc.



Frame de una de las cápsulas de Trazos de Memoria. (2012). Londres 38

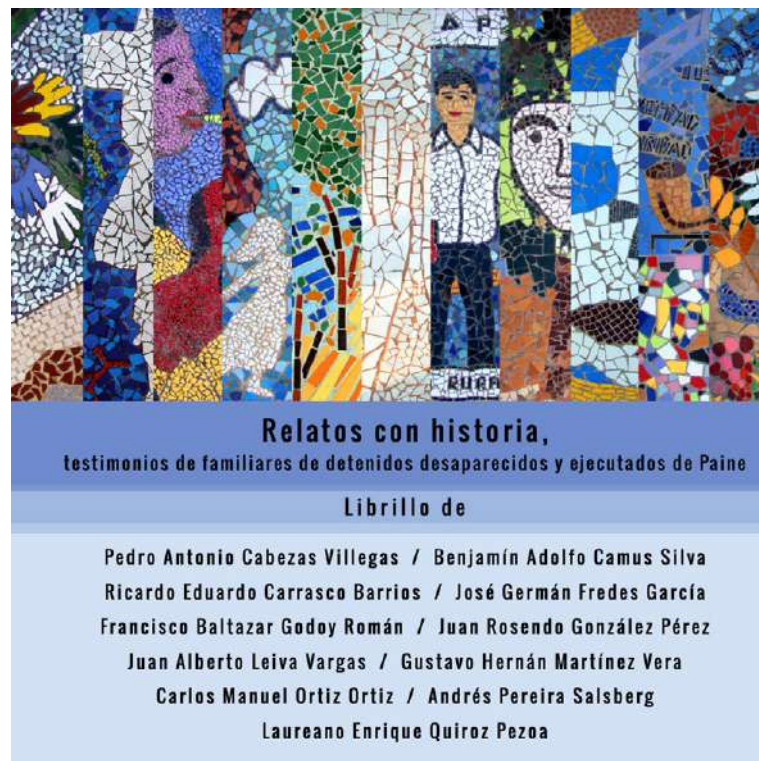


Frame de tráiler de la película Mi vida con Carlos (2010). German Berger-Hertz.

En relación a proyectos de trabajo directo con la Agrupación de Familiares de Detenidos Desaparecidos y Ejecutados de Paine:

**3. Mosaicos del Memorial (2008):** Piezas armadas por cada familia, en las cuales debieron hacer el ejercicio de recordar el pasado y representar aquellos elementos significativos. Destacado por ser parte esencial del memorial para representar la ausencia y presencia simultánea, además de la participación activa de los familiares.

**4. Relatos con historia (GERMINA. Carolina Maillard y Gloria Ochoa, 2017):** Serie de microlibros testimoniales que describen las vivencias de algunos de los familiares de detenidos desaparecidos. Para el proyecto se realizaron múltiples entrevistas a miembros de la Agrupación. Su relevancia en el proceso de construcción de memoria destaca en la presentación de experiencias de diferentes familiares como hijos/as, hermanos/as y esposas. Además constituye una base de los relatos para su posterior trabajo.



Portada de una de las publicaciones de *Relatos con historia*. (2017). Germina



## Referentes

Para el análisis de referentes se decidió agrupar algunos de acuerdo a sus características similares:

**1. Mi objeto migrante (2020) / What we keep (2018) / Saved: Objects of the dead (2020)**: Estos tres proyectos tienen en común la utilización de objetos para contar historias, o conmemorar a personas.

En el caso de *Mi objeto migrante* corresponde a una iniciativa del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos, en la cual se busca generar reflexión en torno al derecho a migrar, poniendo como referentes los objetos de aquellas personas que debieron exiliarse durante la dictadura.

Para el proyecto *Saved: Objects of the dead* se utilizan fotografías de objetos pertenecientes a personas fallecidas, a los cuales sus familiares asocian recuerdos y busca generar reflexiones en torno a la muerte y la memoria.

*What we keep* corresponde a un libro que recopila 150 historias de diferentes personas en relación con un objeto personal. Su objetivo es mostrar, de forma experimental, la emocionalidad y significancia que podemos otorgarle a ciertos objetos que atesoramos a lo largo de la vida.

Los tres se destacan como referentes conceptuales debido a la utilización de la cultura material como forma de representación de memorias y de la ausencia en algunos casos.



Mom's Ring

It's become a family comedy, of sorts. Everyone knows of Mom's ring, but no one knows where it came from. Mom conspired with Dad's family to get them married. All Dad had to do was show up. So he purchased several rings throughout their marriage because Mom always said, "you never bought me an engagement ring." Dad remembers that this one must have been inexpensive because he and Mom were broke. Their son Allen learned that it's a moonstone, or a Feldspar mineral, a stone the Romans once believed to be formed from moonlight. During Mom's frequent hospital stays, the ring stayed on her bedside table at home. As a boy, Allen liked to sit in his Mom's lap with her arms around him. He'd play with her cloudy-blue ring, spin it, and move it from finger to finger. Her hands, like Allen's, were long and skinny; she was six feet tall and very thin. Allen never minded how his hands appeared because they looked just like his Mom's. He recalls her hands (and that ring) more than her face.

Fotografías de pasaporte (*Objeto Migrante*), naipes (*What We Keep*) y anillo (*Saved: Objects of the dead*).

**2. Epistolario de la Memoria (2020):** Iniciativa del Museo de la Memoria, en que nietos y nietas de detenidos desaparecidos escriben una carta a sus familiares, invitando a conmemorarlos. Luego, estas cartas son leídas por actores y/o actrices que interpretan esta carta en microcápsulas audiovisuales. El proyecto se destaca como referente conceptual, por la vinculación entre generaciones y su representación audiovisual del relato.

**3. Quipu Project (2015):** Proyecto transmedia que busca visibilizar la experiencia de esterilización forzada vivida por miles de mujeres de zonas rurales y pobres de Perú durante el gobierno de Alberto Fujimori. Sus testimonios fueron recolectados a través de llamadas telefónicas y han sido difundidos en diversos medios: un documental interactivo disponible en la web y un video documental que expone la realidad de las personas afectadas y el proceso de recopilación de los relatos. Se destaca este referente desde su formato transmedial, su énfasis sonoro en plataformas digitales y el trabajo de los testimonios como elemento de memoria.

**4. Memorial ROCAS AR (2019):** Proyecto de reconstrucción digital del lugar de memoria que constituyó un resort de los años 70, que durante la dictadura de Augusto Pinochet se transformó en centro de concentración y tortura. Este lugar fue destruido y muchas personas desaparecieron de aquí, por eso, el proyecto busca reconstruir el lugar de memoria utilizando piezas audiovisuales interactivas, además del uso de tecnologías VR y AR para la visualización. Destacado como referente formal por su incorporación de tecnologías en la representación de la ausencia y conceptualmente en su trabajo de la memoria colectiva.



1. Frame de una cápsula del Epistolario de la Memoria.
2. Interacción del usuario en ROCAS AR.
3. Captura de pantalla de la reproducción de un testimonio de Quipu.



**5. Forever Project (2016):** Proyecto interactivo que permite una conversación con algunos de los sobrevivientes del holocausto a través de la tecnología VR. Con esto, buscan que las nuevas generaciones puedan aprender de la historia de un modo empático y sean capaces de reflexionar al respecto. Se analiza desde su formato y concepto, debido a la intención de un cruce generacional en el trabajo de la memoria. Además, se destaca el uso de tecnologías para preservar los testimonios de los sobrevivientes.

**6. El estallido de las cosas (2020):** Podcast estilo serie documental de ficción, que relata episodios del estallido social desde la perspectiva de los objetos. En la serie se puede encontrar relatos de una olla partícipe de un cacerolazo, un torniquete, entre otros. Este proyecto fue destacado como referente por su formato, ya que utiliza la cultura material para hablar de los sucesos que ocurrieron en su entorno. Además se destaca el trabajo sonoro de cada capítulo del podcast.

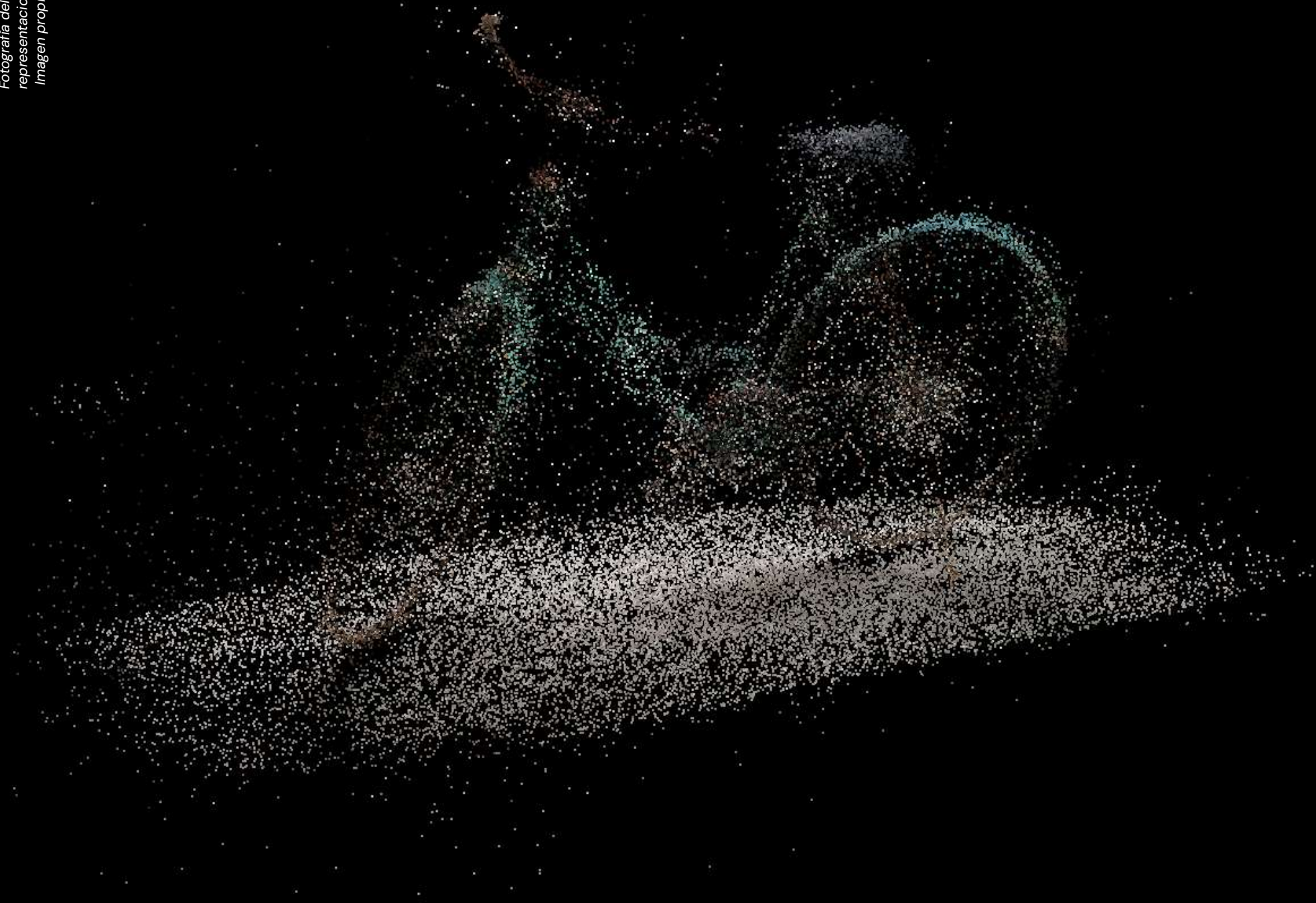
**7. Antes del olvido (2019):** Colectivo artístico formado luego del estallido social con la finalidad de registrar las intervenciones en el espacio público ocurridas durante el estallido antes de que fueran “restauradas”. Para lograrlo utilizan la técnica de fotogrametría, a través de la cual escanean los objetos para generar modelos 3D y así generar un archivo colectivo, invitando a las personas a registrar las intervenciones. Este referente es destacado por su técnica de registro de la cultura material, además de su concepto de memoria colectiva que le otorga sentido a los objetos de un suceso particular.



1. Interacción con la interfaz de Forever Project.
2. Captura de pantalla de la interfaz del podcast “El estallido de las cosas”
3. Modelo 3D de plaza dignidad del archivo colectivo de Antes del Olvido.

# V. Proceso de diseño

Fotografía del desarrollo de las  
representaciones visuales.  
Imagen propia.



# Método de trabajo

Bajo la lógica de la metodología del diseño especulativo, es necesaria la implementación de un método de trabajo sobre el cual diseñar la propuesta especulativa que permita llegar a un futuro en el cual se responda a las interrogantes planteadas en la oportunidad:

*¿Cómo es posible crear espacios que fomenten el diálogo e intercambio de recuerdos del pasado, y que invite a reflexionar sobre las memorias y cuestionar las identidades construidas?*

*¿De qué forma es posible representar la ausencia de las personas en ese diálogo?*

*¿Cómo es posible cruzar los mundos del recuerdo del pasado con las formas de comunicar y crear memoria de las nuevas generaciones?*

Dado que la naturaleza de la propuesta es de carácter audiovisual/digital, se decidió trabajar en la lógica de producciones audiovisuales a través de la cual se dará a conocer el proceso de diseño del proyecto.

## Pre-producción

1. Sistematización de testimonios preexistentes
2. Entrevistas
3. Desarrollo prototipo 1
4. Testeos
5. Entrevista participativa

## Producción

1. Sistematización del relato
2. Desarrollo de representaciones visuales
3. Animación
4. Desarrollo filtro de Instagram

## Post-producción

1. Diseño sonoro
2. Testeo
3. Carácter del proyecto



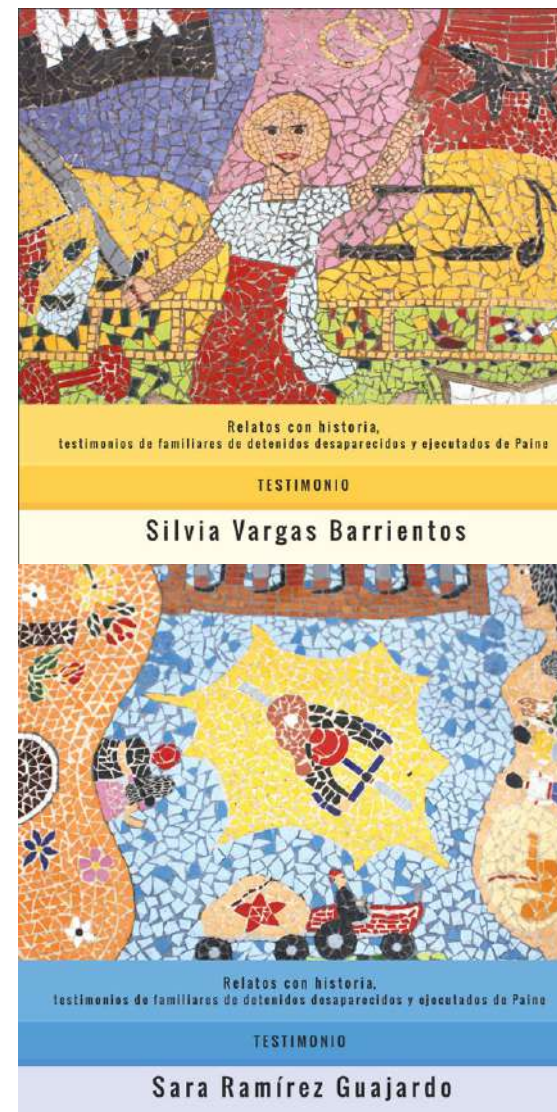
# Pre-producción

## 1. Sistematización de testimonios preexistentes

En primera instancia se tomó como referencia el trabajo realizado por las periodistas de la agrupación GERMINA, en el cual se recopiló testimonios de gran parte de miembros de la AFDDyE.

De estos, fue posible extraer aquellas temáticas recurrentes en los testimonios y también se identificó aquellos elementos representativos más comunes. (ya sea mencionados en su relato o representados en los mosaicos).

Esto con el fin de entender el panorama general de la situación, saber en qué ámbitos se puede trabajar y con qué elemento es posible iniciar una conversación que sirva de reflexión en torno a la construcción de memorias del pasado.



Portadas de testimonios registrados por GERMINA (2017).

<div style="text-align: center;">Testimoniante</div> <div style="text-align: center;">Temática</div>	<div style="text-align: center;">Silvia Vargas (hermana de Pedro Vargas)</div>	<div style="text-align: center;">Sara Ramírez (hija de Pedro Ramírez)</div>	<div style="text-align: center;">Luis Ortiz (hijo de Juan Ortiz)</div>	<div style="text-align: center;">Olga Lizama (esposa de Juan Albornoz)</div>
<div style="text-align: center;">Detención</div>	<p>"A Pedro le pegaron cuando estaba en la cola del pan, en la calle, delante de toda la gente que esperaba comprar. También estaba una vecina nuestra [...] Además, ella vio cuando lo subieron a la camioneta amarilla de don Claudio Oregón, en la que andaban unos carabineros que eran pensionistas de mi mamá, gente conocida y <b>lo tiraron boca abajo, sangrando y lo llevaron a la comisaría.</b>"</p>	<p>"El día 17 de septiembre de 1973, junto a cuatro compañeros del asentamiento Paula Jaraquemada, mi padre <b>se presenta voluntariamente</b> en la Subcomisaría de Paine. Desde ahí <b>fueron secuestrados</b> y llevados en la madrugada del 18 de septiembre al sector de Collipeumo, donde fueron ejecutados."</p>	<p>"Mi padre fue detenido el día 13 de octubre del año 1973, desde la bodega del asentamiento Rangue. El día que lo detuvieron estábamos en la casa mi mamá, mis hermanas y yo. [...] Llamaron a la puerta y dijeron <b>"Somos militares, venimos haciendo una búsqueda y tenemos que registrar la casa", y así fue como entraron a nuestra casa.</b>"</p>	<p>"Recuerdo que por el trabajo que estaba haciendo se lo llevaron con botas, desde ahí lo trasladaron hasta la puerta del fundo en la maleta de un vehículo, cuando llegaron a las puertas del fundo, <b>lo sacaron con metrallera y lo subieron a otro auto</b>, junto a su hermano Hernán y a don José, el padre de ambos, recuerdo que iban en el vehículo sentados uno arriba del otro, <b>los sentaron atrás y él se fue haciéndonos adios, hasta que se perdió.</b>"</p>
<div style="text-align: center;">Búsqueda</div>	<p>"Mi marido me ayudaba a buscar a mi hermano. <b>Anduvimos en diecisiete partes</b> y en ninguna lista estaba su nombre. Los primeros días fuimos al Congreso Nacional, al Comité Pro Paz, que luego fue la Vicaría, a la Cruz Roja Internacional."</p>	<p>"Mi mamá dentro de toda la situación que estaba viviendo, embarazada, con cuatro hijos más, sola, no podía salir a buscar, entonces un primo de mi padre salió a buscarlo. <b>A mediados del mes de noviembre lo encontraron en el sector de Collipeumo.</b>"</p>	<p>"Después de su arresto nosotros nos quedamos en la casa esperando, nadie le tomó mucho el peso a la situación. Cuando ya empezaron a pasar los días, comenzaron a venir las hermanas de mi papá y se movilizaron para salir a buscarlo. [...] <b>Fueron a hartas partes, a las comisarías de Buin y de Paine, al Estadio Nacional, hasta fueron a la cárcel de San Fernando.</b>"</p>	<p>"Íbamos al Estado Nacional, <b>íbamos a donde nos decían que fuéramos.</b> Mi cuñada, en ese tiempo estaba embarazada esperando a su hija y las dos solas andábamos en todas partes, estuvimos más de tres meses buscándolos y nunca supimos nada, <b>nunca se vio una lista donde estuvieran ellos</b>, ninguno de los dos. Eran los únicos hijos que tenían mis suegros y seguimos esperando, buscando."</p>
<div style="text-align: center;">Justicia</div>	<p>"Nos entregaron sus osamentas el año 1994. El 14 de marzo del 2005, lo exhumaron y al año siguiente, un día viernes 21 de abril del año 2006 <b>nos llaman a Santiago para decirnos que no era Pedro aquel a quien teníamos en el cementerio</b>, a quien íbamos a ver, a dejarle flores, rezarle, estar con él. Aquello nos derrumbó y empezamos otra vez a buscar respuestas, ¿por qué?, ¿qué pasó?, ¿por qué se burlaban de nosotros?, nos sentimos humillados, burlados, una vez más."</p>	<p>"El cuerpo de mi papá fue entregado por el Instituto Médico Legal, <b>fue enterrado en el cementerio de Paine, pero no hubo ceremonia porque fue en pleno '73.</b>"</p>	<p>"Al mes siguiente de las detenciones llegó a la casa un tío, Juan Vargas, que era esposo de una hermana de mi papá, y era militar retirado. Llamó a mi mamá y habló con ella afuera. <b>Habían encontrado el cuerpo de mi papá junto con otros en San Vicente de Lo Arcaya, en Pirque, en una fosa y tenía que ir a hacer el reconocimiento</b>"</p>	<p>"Después fuimos a poner un recurso de amparo a Santiago, íbamos y volvíamos sin nada, <b>seguimos harto tiempo buscando, pero nunca supimos nada.</b>"</p>
<div style="text-align: center;">Elementos representativos</div>	<div style="text-align: center;">Pesas Bandera MIR</div>	<div style="text-align: center;">Guitarra Tractor Bicicleta</div>	<div style="text-align: center;">Guitarra Chupalla</div>	<div style="text-align: center;">Caballo Campo</div>

## 2. Realización de entrevistas

Una vez en mente las principales temáticas de los testimonios y conociendo algunos aspectos de la historia de los entrevistados, se realizaron entrevistas semi estructuradas.

De éstas se pudo comprender que existen ciertos relatos que están establecidos en su narrativa como un guión estructurado de cómo ocurrieron los hechos. Uno de los ejemplos de esto, es la forma en que relatan la detención de sus familiares, la cual si bien es un momento sumamente *shockeante*, se relata como un guión memorizado que suele incluir detalles y fechas importantes. En cambio, al momento de hablar del mosaico (elemento más simbólico) y sus representaciones ahí plasmadas, fue posible notar un tono diferente en la conversación, puesto que se hablaba más directamente de sus recuerdos con su familiar, ya no desde un lenguaje legal ni argumentativo, sino desde la emocionalidad que los recuerdos les traían.

Con esto en mente, se decidió llevar el rumbo del proyecto desde un análisis más íntimo, que pone como foco las memorias personales de los entrevistados, dándole un carácter más emocional y menos expositivo, ya que en la misma narrativa de sus recuerdos personales logra darse a conocer toda la situación que debieron vivir con la detención y desaparición de sus familiares. Un relato desde la emocionalidad suele tener una mejor recepción desde la empatía y provoca una reflexión mucho más profunda en quienes lo escuchan.



Fotografía de Juan Leonardo  
Maureira en entrevista.  
Imagen propia.





Fotografía del mosaico de René Maureira Gajardo.

#### Frases del testimonio de Juan Leonardo Maureira:

##### Cuñas al hablar de la detención de su padre:

*“Mi papá **llega el 13 de Octubre a la casa**, alcanza a estar 3 días con nosotros y ahí un contingente de militares a cargo del teniente Andrés Magaña ingresan a la casa...”*

*“Cuando abre la puerta le pregunta a mi mamá por mi papá. Ella le dice que está en el dormitorio. ‘Entonces dígame que se levante’ le dice Magaña...”*

##### Cuñas de cuando habla del mosaico y su simbolismo:

*“La bandera está así como colgando en un hilo porque representa la traición que nos hizo el país como familia. También representa **la búsqueda de justicia... Bueno, aún no se hace justicia.**”*

*“Esas letras (R y S) son de mis papás, porque ellos en los cuadernos se ponían René y Shony, ella pidió que escribieran eso, porque ella sigue enamorada de mi papá hasta el día de hoy”*



### 3. Desarrollo Prototipo 1

Para el primer prototipo, se trabajó el testimonio de Silvia Vargas, hermana de Pedro Vargas (detenido desaparecido de Paine) registrado por GERMINA y disponible en su página web<sup>3</sup>

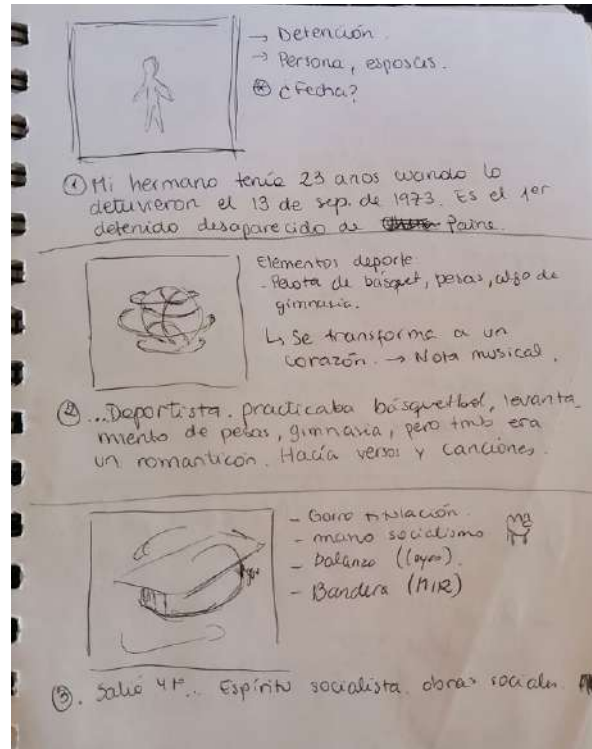
Se utilizaron algunas cuñas, se armó un relato breve y se grabó con la voz de otra persona para poder testear de forma rápida, ya que no se contaba con el contacto de ella.

Para probarlo se decidió hacer un video de forma rápida, utilizando una fotografía del mosaico e imágenes de internet que reflejaran aquellos elementos mencionados. También se preparó una versión con Realidad Aumentada para comprobar su utilidad y eficacia.

Aquí se puede visualizar:

[Video 1](#)

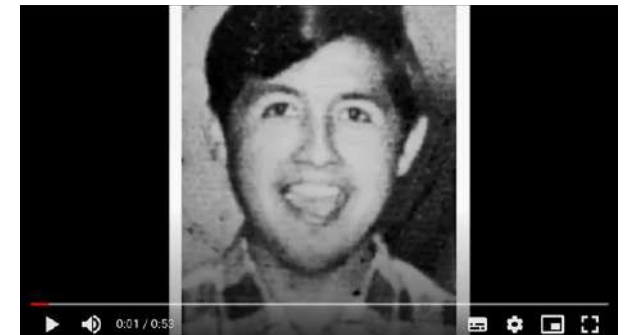
<sup>3</sup> El testimonio completo se puede visualizar en [https://germina.cl/wp-content/uploads/2016/12/Testimonio\\_Silvia\\_Vargas\\_Barriento.pdf](https://germina.cl/wp-content/uploads/2016/12/Testimonio_Silvia_Vargas_Barriento.pdf)



Storyboard borrador del primer MVP.



Frame del video.



Frame del video.

## 4. Testeos

### TESTEO 1 (13.09 - 19.09)

En el testeo del primer prototipo se buscaba identificar las emociones que el relato podía generar, identificar algunos elementos que se considerasen importantes y tener feedback respecto del tipo de representación para definir lineamientos de representación visual y sonora.

Fue testado en 4 personas vía Whatsapp y con scanner AR presencial. Participantes:

1. Carolina Araya (22 años)
2. Demian Núñez (13 años)
3. Javiera Román (23 años)
4. Fabián Ramírez (19 años)

Para esto, se les envió el video y se les pidió que marcaran en una plantilla las emociones que habían sentido al verlo, que identificaran qué partes del relato las habían generado y que respondieran las siguientes preguntas:

1. ¿Qué elementos visuales/sonoros llamaron tu atención?
2. ¿Qué elementos agregarías o crees que hacen falta para aumentar tu atención al relato?

Luego de escuchar y observar el relato.  
¿Qué emociones sentiste?  
Marca las que correspondan

- Preocupación
- Enojo
- Miedo
- Curiosidad
- Agrado
- Culpa
- Rencor
- Diversión
- Admiración
- Optimismo
- Frustración
- Compasión

¿Podrías mencionar cuáles fueron los aspectos del relato que te provocaron estas emociones?  
Puedes mencionar otras emociones también.

Plantilla de Carolina Araya.

*“Me da mucha pena y angustia pensar que hasta el día de hoy no se hace justicia por ello y que las familias tampoco tienen el consuelo”  
– Carolina Araya.*

Luego de escuchar y observar el relato.  
¿Qué emociones sentiste?  
Marca las que correspondan

- Preocupación
- Enojo
- Miedo
- Curiosidad
- Agrado
- Culpa
- Rencor
- Diversión
- Admiración
- Optimismo
- Frustración
- Compasión

¿Podrías mencionar cuáles fueron los aspectos del relato que te provocaron estas emociones?  
Puedes mencionar otras emociones también.

Plantilla de Demian Núñez.

*“Me hace darme cuenta que todo lo que le hicieron fue terrible y que a pesar de que haya hecho algo malo o no, no lo merece”  
– Demian Núñez.*

### Conclusiones del testeo

A la mayoría le generó preocupación al escuchar el relato. Uno de los participantes mencionó que el relato le generó angustia. Para poder comprender de mejor forma, se sugirió el uso de otras imágenes de los objetos mencionados o transiciones más controladas. En general, se quedan con las sensaciones y emociones generadas, pero cuesta que generen una reflexión en torno a lo escuchado, por lo cual es posible que sea necesario incorporar algún tipo de elemento final que invite a esta reflexión. Se cuestiona la necesidad de hacerlo en AR, puesto que un video podría funcionar de la misma forma, quizás se puede plantear con diversos formatos. Probar un relato más pauteado en cuanto a elementos visuales.

A partir de los resultados del primer testeo se decidió intentar múltiples formatos que mostraran diferentes partes de un relato. Por eso se decidió tomar extractos de las grabaciones de las entrevistas y utilizar los elementos representados en los mosaicos para el siguiente testeo.

Luego de este testeo se realizó un segundo video, el cual se descartó por su poca concordancia visual.

Éste se puede visualizar aquí: [Video 2](#)

Luego de escuchar y observar el relato.  
¿Qué emociones sentiste?  
Marca las que correspondan

- Preocupación
- Enojo
- Miedo
- Curiosidad
- Agrado
- Culpa
- Rencor
- Diversión
- Admiración
- Optimismo
- Frustración
- Compasión

¿Podrías mencionar cuáles fueron los aspectos del relato que te provocaron estas emociones?  
Puedes mencionar otras emociones también.

Plantilla de Javiera Román.

“Tal vez agregar más imágenes para hacerlo más emotivo y algun sonido de fondo”  
– Javiera Román.

Luego de escuchar y observar el relato.  
¿Qué emociones sentiste?  
Marca las que correspondan

- Preocupación
- Enojo
- Miedo
- Curiosidad
- Agrado
- Culpa
- Rencor
- Diversión
- Admiración
- Optimismo
- Frustración
- Compasión

¿Podrías mencionar cuáles fueron los aspectos del relato que te provocaron estas emociones?  
Puedes mencionar otras emociones también.

Plantilla de Fabián Ramírez.

“Quizás más imágenes, movimiento y transición entre ellas puede ayudar un poco en concentrarse más en el relato”  
– Fabián Ramírez.

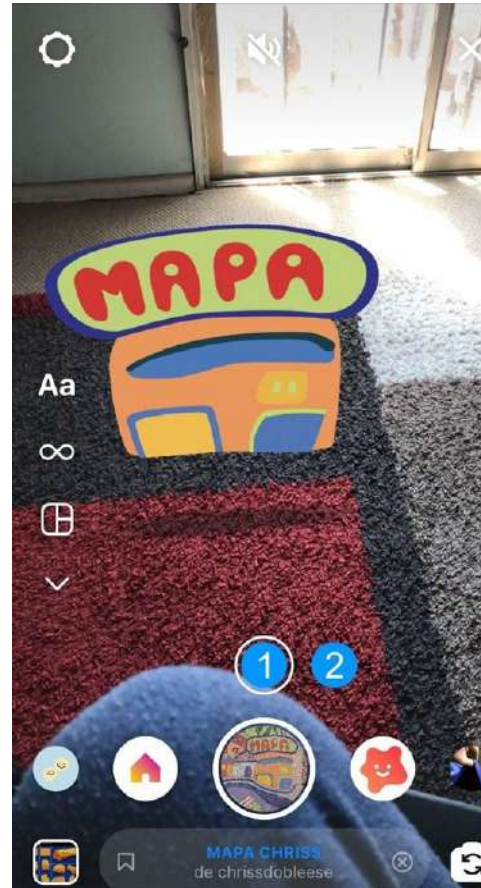
**TESTEO 2 (15/10)**

Se utilizaron los relatos de la entrevista de Juan Leonardo Maureira, a los cuales se agregó una representación gráfica estilo ilustración de dos de los elementos principales del mosaico de su padre.

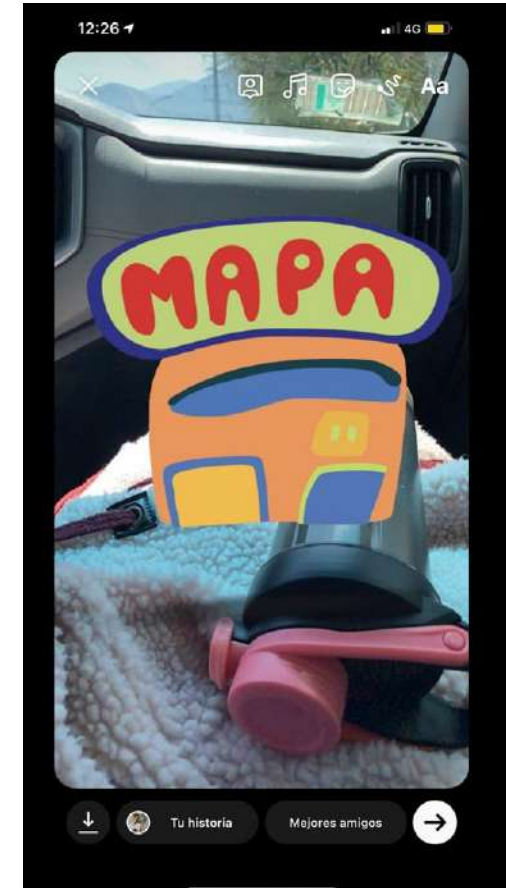
En este testeo se probó la interpretación de las personas sobre la representación gráfica de los elementos sobre los cuales se habla, la coherencia con el relato que se escuchaba y el interés en conocer el resto de la historia para saber si alguna propuesta con extractos del relato podría funcionar como engancho para el resto del proyecto.

Para esto, se desarrolló un filtro de prueba en Instagram, el cual fue testado por 7 personas:

1. Shuting Zhong (Estudiante de Diseño, 25 años)
2. Florencia Valdés (Estudiante de Diseño, 22 años)
3. Katalina Betanzo (Arquitecta, 24 años)
4. Paulina Contreras (Trabajadora Social, 27 años)
5. Stephania Sazo (Estudiante de Fonoaudiología, 21 años)
6. Constanza Avendaño (Estudiante de Medicina, 21 años)
7. Sophia López (Estudiante de Diseño, 23 años)



Captura de pantalla del filtro en uso.  
Shuting Zhong.



Captura de pantalla del filtro en uso.  
Stephania Sazo.



### Conclusiones del testeo

En general, cuesta entender a primeras de qué se trata o el contexto en que se debe usar. El relato en primera persona es importante para comprender que se trata de una historia personal.

Algunos elementos necesitan contexto para entender de lo que se habla.

Lo real del relato no se condice con la ilustración. El uso de elementos "más reales" podría contribuir.

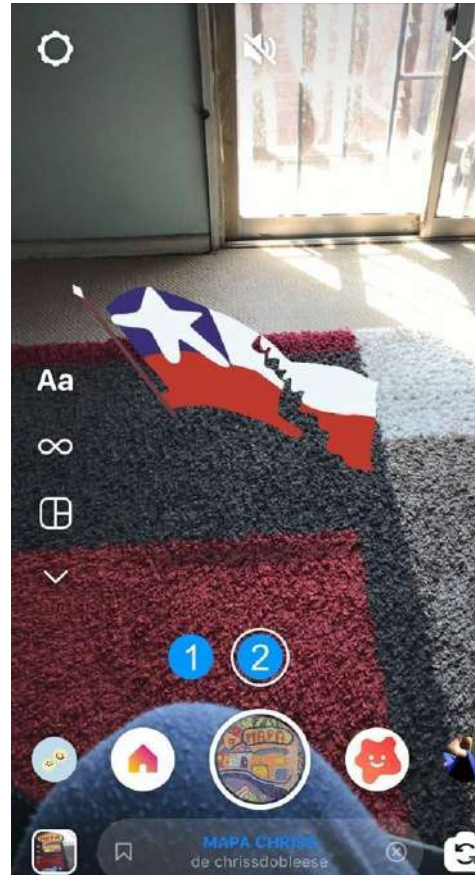
Se debe agregar una introducción o elemento que indique de qué trata el tema y un elemento final que invite a conocer el resto de la historia en otra plataforma.

*"Quizás el tipo de representación como es vector, no me provocó las sensaciones tan reales como el audio. Sí fuese una imagen más real podría empatizar más. Como que por el tipo de representación no era coherente con el relato real del audio."*

– Shuting Zhong.

*"Me hizo sentir impotencia el audio, y también me dan ganas de saber más, tipo ¿qué edad tenía él cuándo le pasó? ¿Qué más pasó? Y si alguien les respondió por el daño a su familia.."*

– Katalina Betanzo.



Captura de pantalla del filtro en uso.  
Shuting Zhong.



Captura de pantalla del filtro en uso.  
Katalina Betanzo.

## 5. Entrevista participativa

Una vez realizados los testeos, se decidió continuar explorando las memorias alrededor de los objetos y los simbolismos que éstos pueden tener.

Para esto, se preparó material para realizar una actividad con el entrevistado que participaría del proyecto.

El propósito de la actividad era identificar aquellos elementos de la cultura material que tuvieran alguna relación con la vida del entrevistado y le devolvieran recuerdos de su padre al presente.

Para esto, se utilizaron fotografías referenciales de los elementos identificados en la sistematización de relatos inicial y una plantilla en la cual se le pedía formar un “baúl de los recuerdos”.

Durante la entrevista se contó con la participación de Gerson Ramírez, quien ya había sido entrevistado pero en menor profundidad.

Antes de la actividad, se revisó el testimonio de Sara Ramírez, hermana de Gerson, que había sido publicado años antes, para tener una base de conocimiento de su experiencia.

En la actividad se le presentó la plantilla y el objetivo de la actividad, en la cual él seleccionó algunas imágenes y naturalmente comenzó a contar los recuerdos que se venían a su mente.

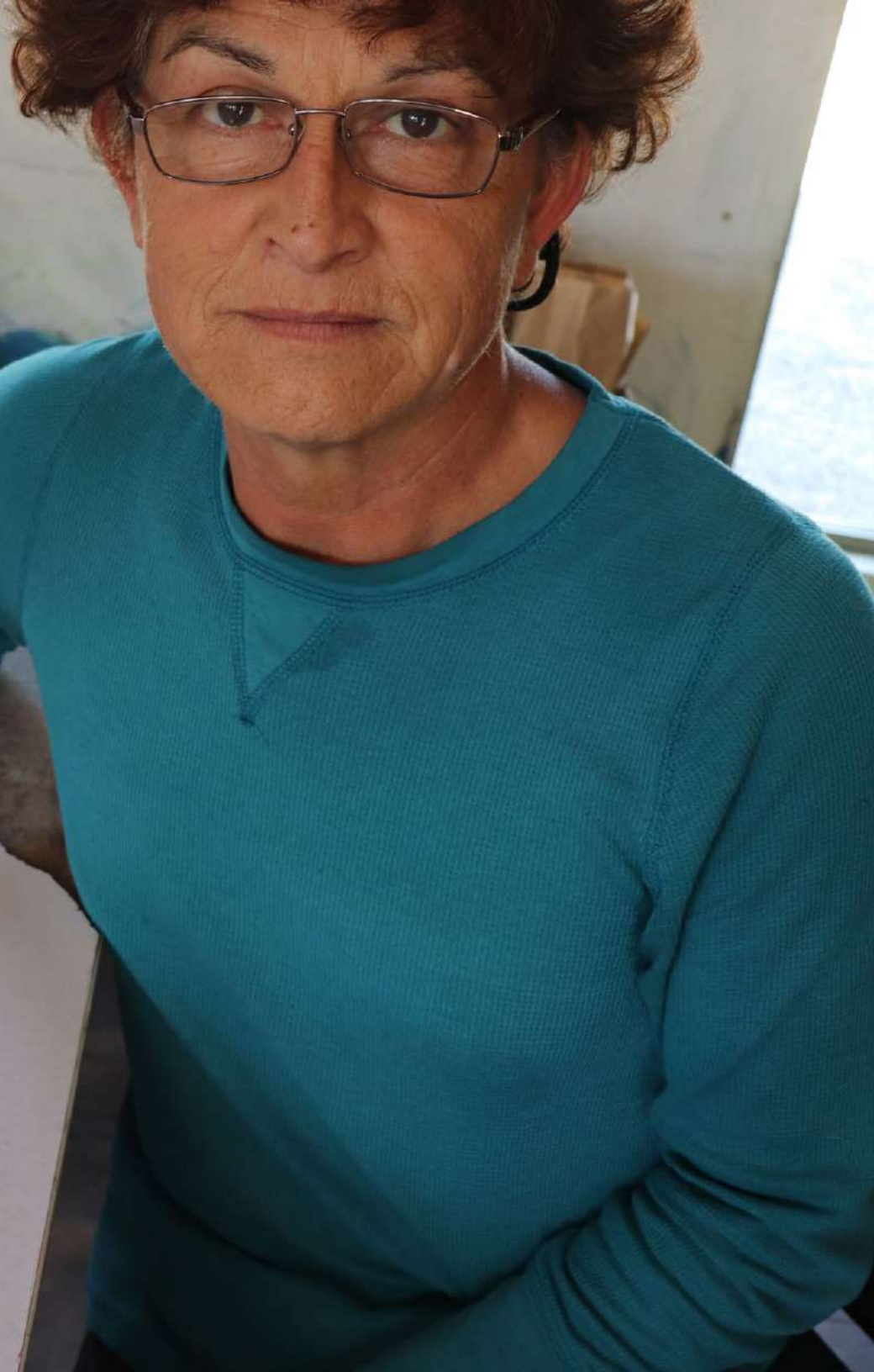


Fotografía tomada durante la entrevista participativa con Gerson Ramírez.





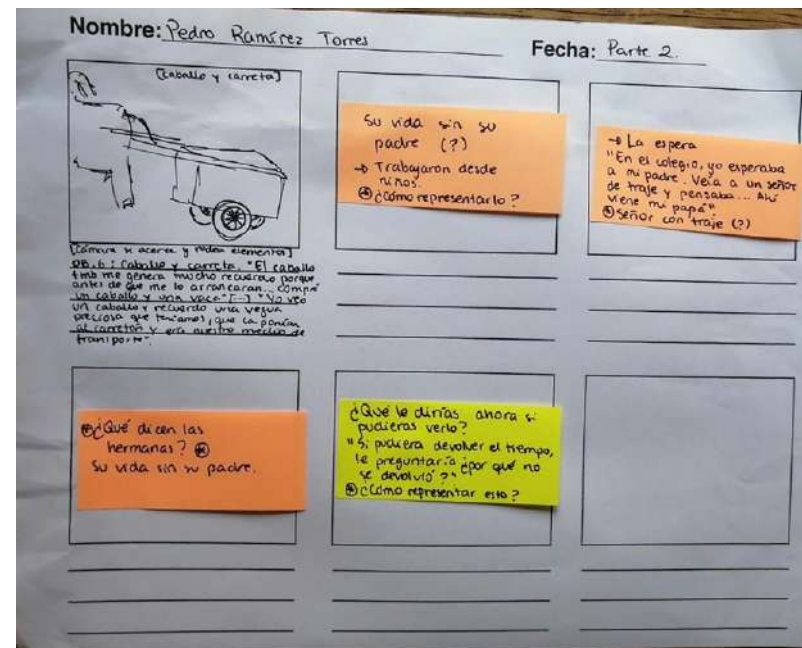
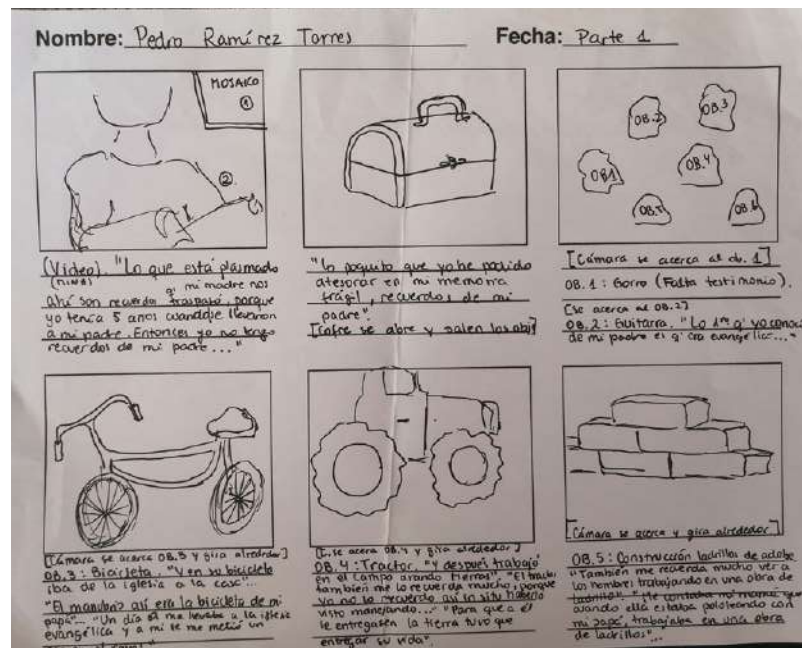
Si pudiese armar una especie de "Baúl de los recuerdos" de *Luca Ramírez* para que las demás personas lo pudieran recordar, ¿qué pondría en ella? Asumiendo que en esta caja no sólo puedo guardar objetos, sino también características, actividades, actitudes, sonidos, olores, imágenes, etc.



# Producción

## 1. Sistematización del relato

Con el material completo (Grabación, video y plantillas), se realizó un proceso de filtración para la creación de una narrativa coherente. Para esto, se desarrolló un storyboard general en el cual se plantea la estructura del relato de acuerdo con los objetos de los que se había conversado en la actividad realizada anteriormente.



Fotografía de los primeros storyboards generales.



A partir de la sistematización del relato y las entrevistas, se desarrolló una pauta base de entrevista y actividades participativas que permita estructurar el proceso y hacerlo replicable con otros testimonios a futuro.

**Actividad de la entrevista**

**Parte 1.**

1. Si pudiese armar una especie de "Baúl de los recuerdos" de \_\_\_\_\_ para que las demás personas lo pudieran recordar. ¿Qué pondría en ella? Asumiendo que en esta caja no sólo puede guardar objetos, sino también características, actividades, actitudes, sonidos, olores, imágenes, etc. Poner imágenes referenciales impresas en caso de que no se les ocurran cosas y tener post it para escribir.
2. A partir de los elementos que escogió/eron para el baúl, qué recuerdos se le vienen a la mente que le gustaría compartir. Grabar los relatos.

\*Se utilizan las plantillas anexas

**Parte 2.**

1. ¿Podría contarnos cómo fue su vida después de la desaparición de su familiar? ¿Qué roles cambiaron en su familia?
2. Si pudiera hablar o preguntarle algo a su familia, ¿Qué le diría?

Si pudiese armar una especie de "Baúl de los recuerdos" de \_\_\_\_\_ para que las demás personas lo pudieran recordar. ¿Qué pondría en ella? Asumiendo que en esta caja no sólo puede guardar objetos, sino también características, actividades, actitudes, sonidos, olores, imágenes, etc.

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_


Plantillas generadas para sistematizar el proceso de recopilación de relatos.

## 2. Desarrollo representaciones visuales

Una vez con el guión estructurado fue necesario definir la forma de representación de los objetos de los cuales se habla en el testimonio.

Debido a los resultados de los testeos, se descartó en primera instancia el uso de ilustraciones, ya que de acuerdo a éstos, las representaciones deberían ser más cercanas a la realidad para lograr coherencia con el relato y así evitar la infantilización y abstracción que puede generar la ilustración en algunos casos. Por ello, se decidió seguir el referente “Antes del Olvido”, quienes a través de la técnica de fotogrametría capturan objetos reales y generan modelos 3D de éstos. Esta técnica fue escogida principalmente por dos razones:

1. Permite generar modelos desde fotografías, por lo tanto su representación es más “realista”.
2. Sus modelos no son perfectos, lo cual crea una estética similar a una “ruina” o algo que no está completo, lo cual conversa con una estética de recuerdos que no son 100% nítidos o completos, puesto que forman parte de una reconstrucción de memorias.

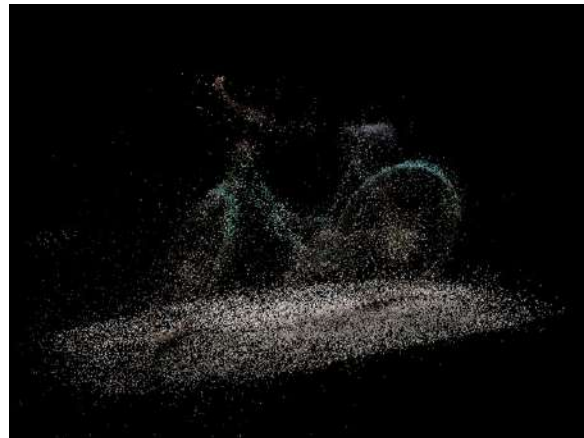
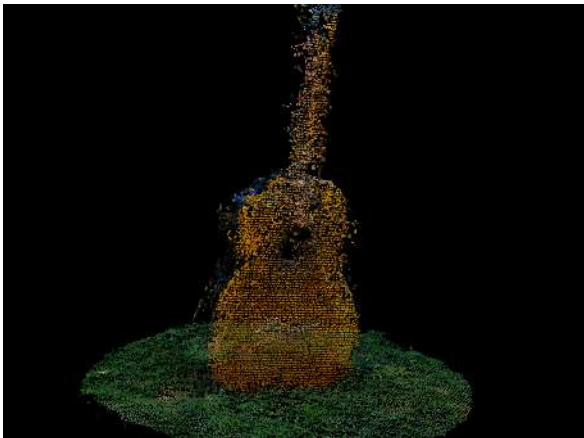


Captura de pantalla de referente Antes del Olvido.



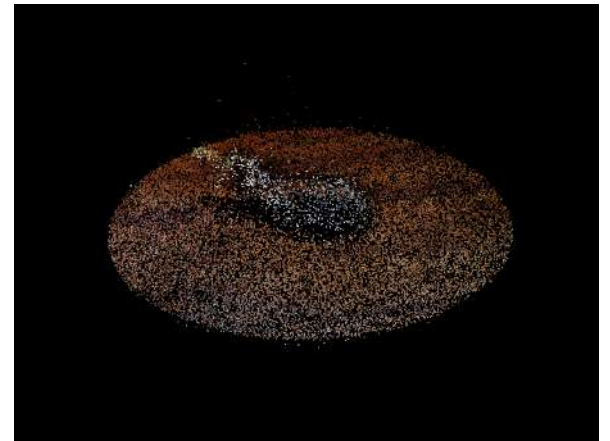
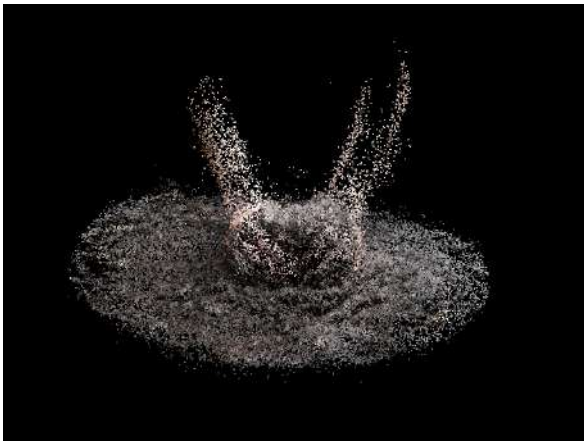
Primera exploración en técnica fotogrametría.

Para el desarrollo de la pieza audiovisual se consiguieron algunos de los objetos que se mencionan en el relato, pero también se utilizaron algunos que representaran las situaciones de las que se hablaba.



Objetos y su versión en nube de puntos (creados a partir de fotogrametría).



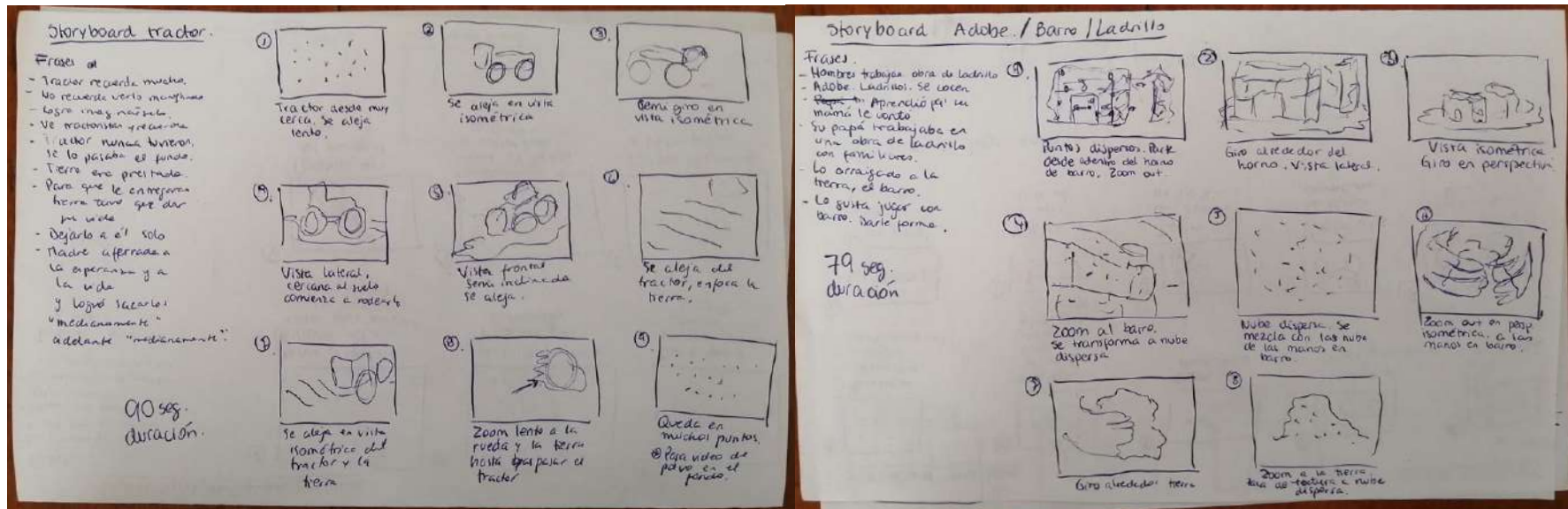


Objetos y su versión en nube de puntos (creados a partir de fotogrametría).



### 3. Proceso de animación

Para cada objeto se realizó un storyboard guía para la grabación de cada uno. En éstos se consideró la duración “en pantalla” de cada objeto y los movimientos de la cámara en relación a detalles que se quisieran resaltar.



Storyboards guía de cada animación.

### Storyboard ~~carreta~~ Guitarra

**Frases:**

- Lo primero que conocí a que era evangelio.
- Tena una guitarra pare cantor.
- El mismo me prestó sus propios cantos.
- Todavía tiene la guitarra.

21 seg. duraci.

1 Nube dispersa. Video polvo. Lento hace zoom out a la guitarra. (Sale de la foto)

2 Guitarra flotando. Hace un giro alrededor.

3 Zoom por y paneo por las cuerdas hacia abajo.

4 Mientras baja del paneo se aleja.

5 Zoom a la izquierda. Se vuelve nube dispersa.

6 Puntos objetivos + video polvo.

### Storyboard carreta.

**Frases:**

- Caballo te genera reacción.
- Pape antes de irte - eso que compró una vez cuando nació.
- Ver caballo te hace sentir.
- La magia la ponían en la carreta y era su medio de transporte.
- Muy rico.
- Tuvieron que empezar a trabajar la tierra.
- A pesar de que los niños doleros, lo seguían al guano por el trabajo, la tierra, por aprender a ella.

122 seg. duración.

1 Nubes dispersas. Hace zoom out hacia el objeto (carta/objeto). Vista simétrica del objeto. Giro alrededor.

2 Vista simétrica del objeto. Giro alrededor.

3 Zoom a una de las partes.

4 Nube dispersa. Se mezcla con la nube de la carreta.

5 Zoom out. Simétrica de la carreta.

6 Giro alrededor. Vista perspectiva.

7 Giro alrededor. Vista lateral. (Casi a ras de suelo)

8 Zoom a la tierra.

9 Cambio a nube dispersa - zoom in (mucho zoom). Video del polvo.

### Storyboard bicicleta

**Frases:**

- Iba al colegio a esperar a su padre.
- Miraba a un vecino de tenos pensaba que era su papá.
- Antes el colorito de papá.
- Pierde un Nave.
- No llega su padre pero si su hermano.
- Ayudar a unir a sus hermanos...
- Antes no lo veía ahí.
- Quería jugar como jugaban ellos.
- ¿Tú sabes jugar?
- Tener el privilegio de jugar.
- Eso hizo la vida difícil... Sobrevivir y si no podía jugar.

1.42 seg. Duración

1 Bicicleta desde muy cerca (nube dispersa).

2 Se aleja y se ve la bici. Cámara gira alrededor. (lento)

3 Zoom al manubrio.

4 Se aleja y sigue girando.

5 Otro giro completo.

6 Paneo vista superior bicicleta.

7 Vuelta a la vista lateral.

8 Zoom a la rueda de la bici.

9 Vuelta vista lateral completa.

10 Zoom lento hacia la bici.

Ⓢ Poner en loop animación.

### Storyboard P.2

**Frases:**

- Iba al colegio a esperar a su padre.
- Miraba a un vecino de tenos pensaba que era su papá.
- Antes el colorito de papá.
- Pierde un Nave.
- No llega su padre pero si su hermano.
- Ayudar a unir a sus hermanos...
- Antes no lo veía ahí.
- Quería jugar como jugaban ellos.
- ¿Tú sabes jugar?
- Tener el privilegio de jugar.
- Eso hizo la vida difícil... Sobrevivir y si no podía jugar.

1.61 seg.

1 Nube dispersa. Lento zoom out.

2 Resalta y se ve vista frontal del vecino con rojo.

3 Giro completo desde arriba hacia abajo luego termina enfocado completo.

4 Zoom al pecho del traje. Pasa a puntos dispersos.

5 Puntos dispersos + pierren (en puntos dispersos).

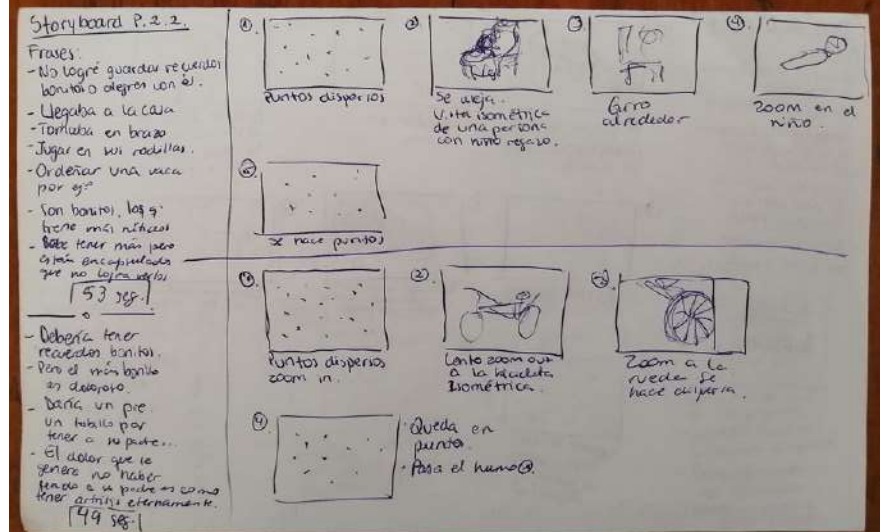
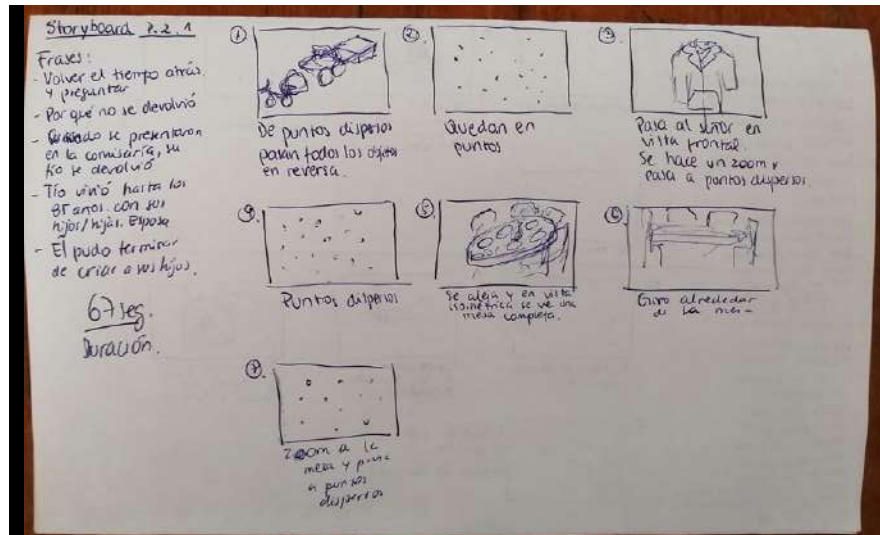
6 Punto simétrica zoom in al pecho.

7 Puntos dispersos a mano de la gente giro alrededor de las cosas.

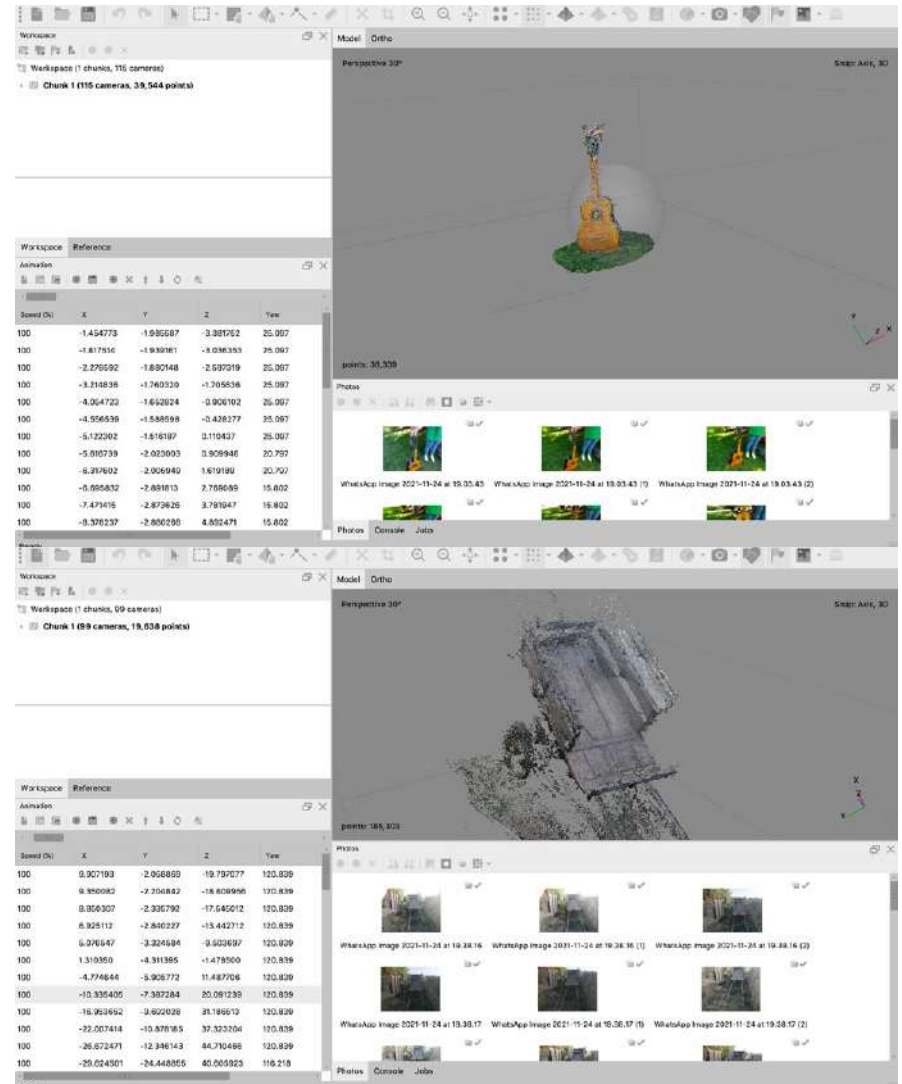
8 Zoom en uno de los objetos y pasa a los jugadores.

9 Zoom out de uno de los jugadores. Simétrica de la situación completa. Giro alrededor del columpio. Zoom en jugador a punto disperso.

Storyboards guía de cada animación.



Storyboards guía de cada animación.



Proceso de animación en Agisoft Metashape.



## 4. Desarrollo maqueta filtro de Instagram

El propósito del filtro de Instagram es poder agregar una capa de información a los mosaicos, por lo tanto se aplicó el reconocimiento de imágenes para escanear el mosaico con el filtro, y que de éste surgiera el modelo de uno de los elementos del mosaico, junto con el relato audible asociado a ese objeto.

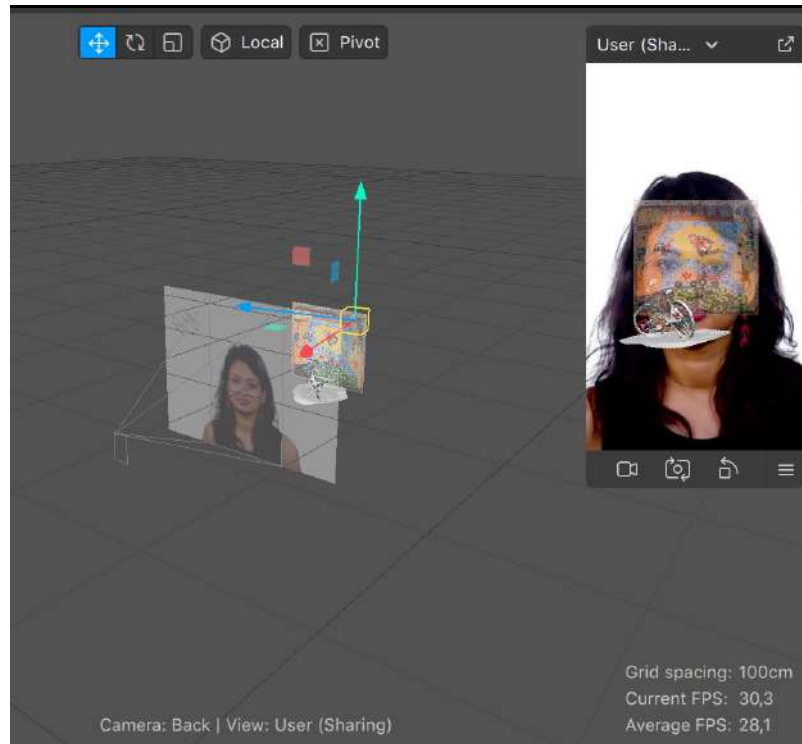
Para su desarrollo, se realizó una prueba con el relato de la bicicleta de la misma cápsula audiovisual.

Aquí puede encontrar el [link del filtro](#) de Instagram. (Para utilizarlo debe ser abierto desde un dispositivo móvil)



QR escaneable para acceder al filtro de instagram desde dispositivo móvil.

Aquí está la imagen del mosaico que debe escanearse:



Proceso de desarrollo filtro Instagram en Spark AR



Fotografía del mosaico de Pedro Ramírez

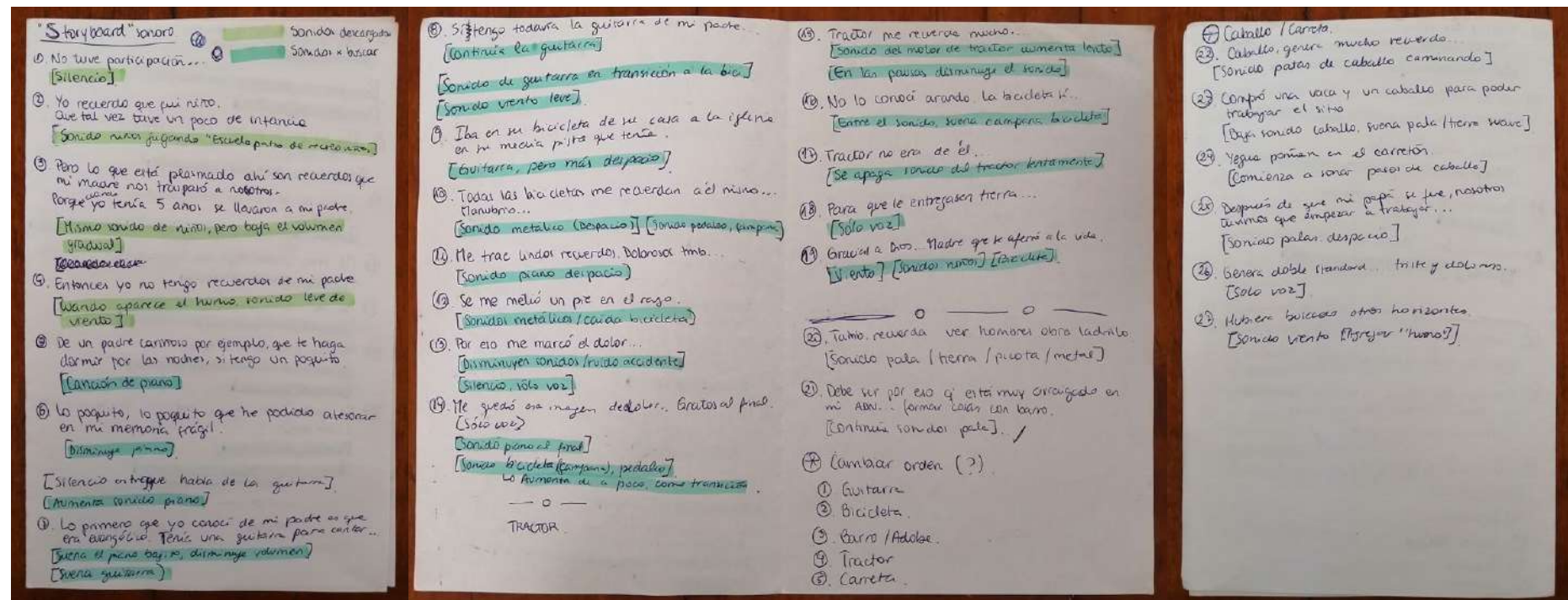


# Post-producción

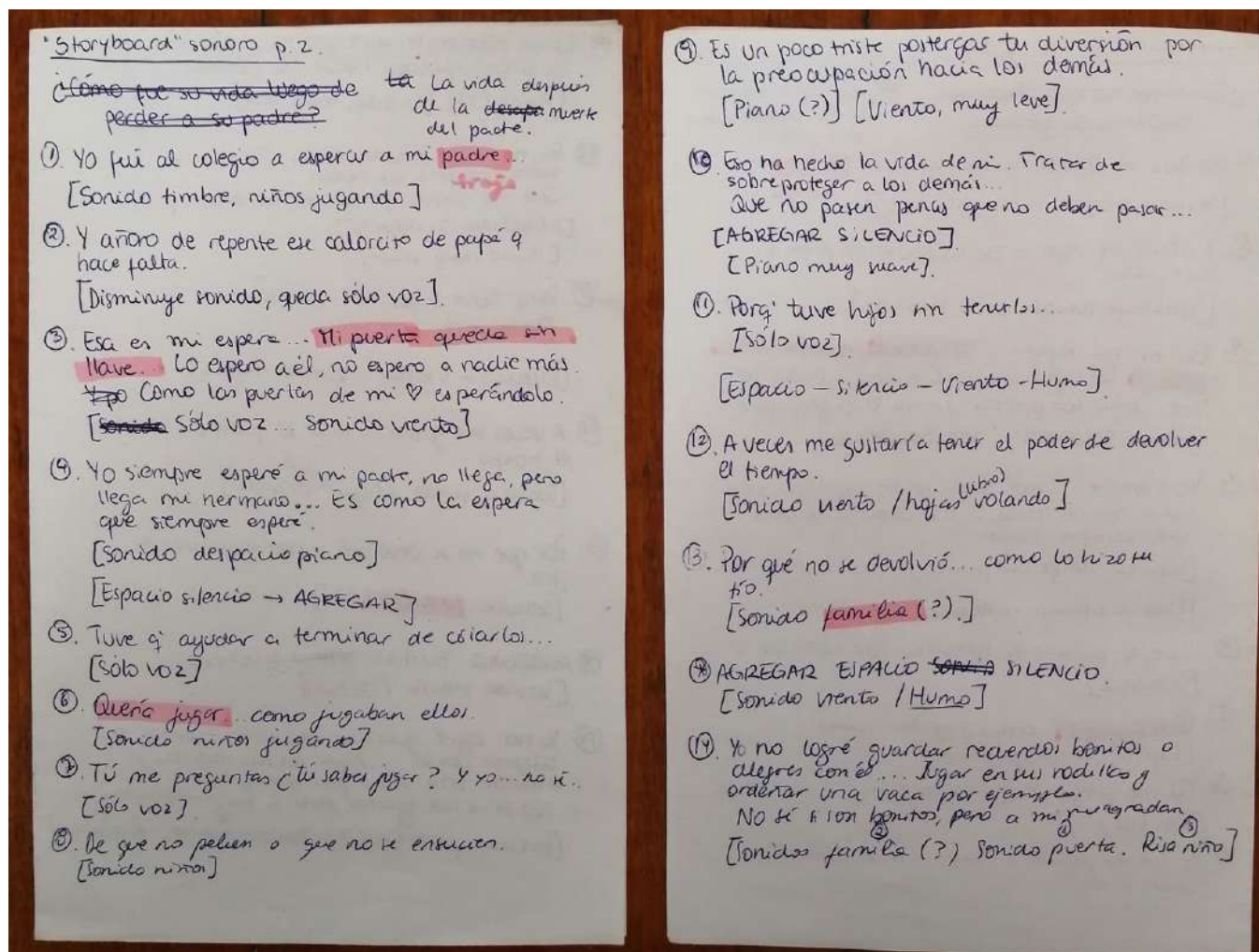
## 1. Diseño sonoro

Para la ambientación de cada visualización con el relato se utilizaron diferentes sonidos de base. Para su elección se realizó un guión sonoro de cada objeto.

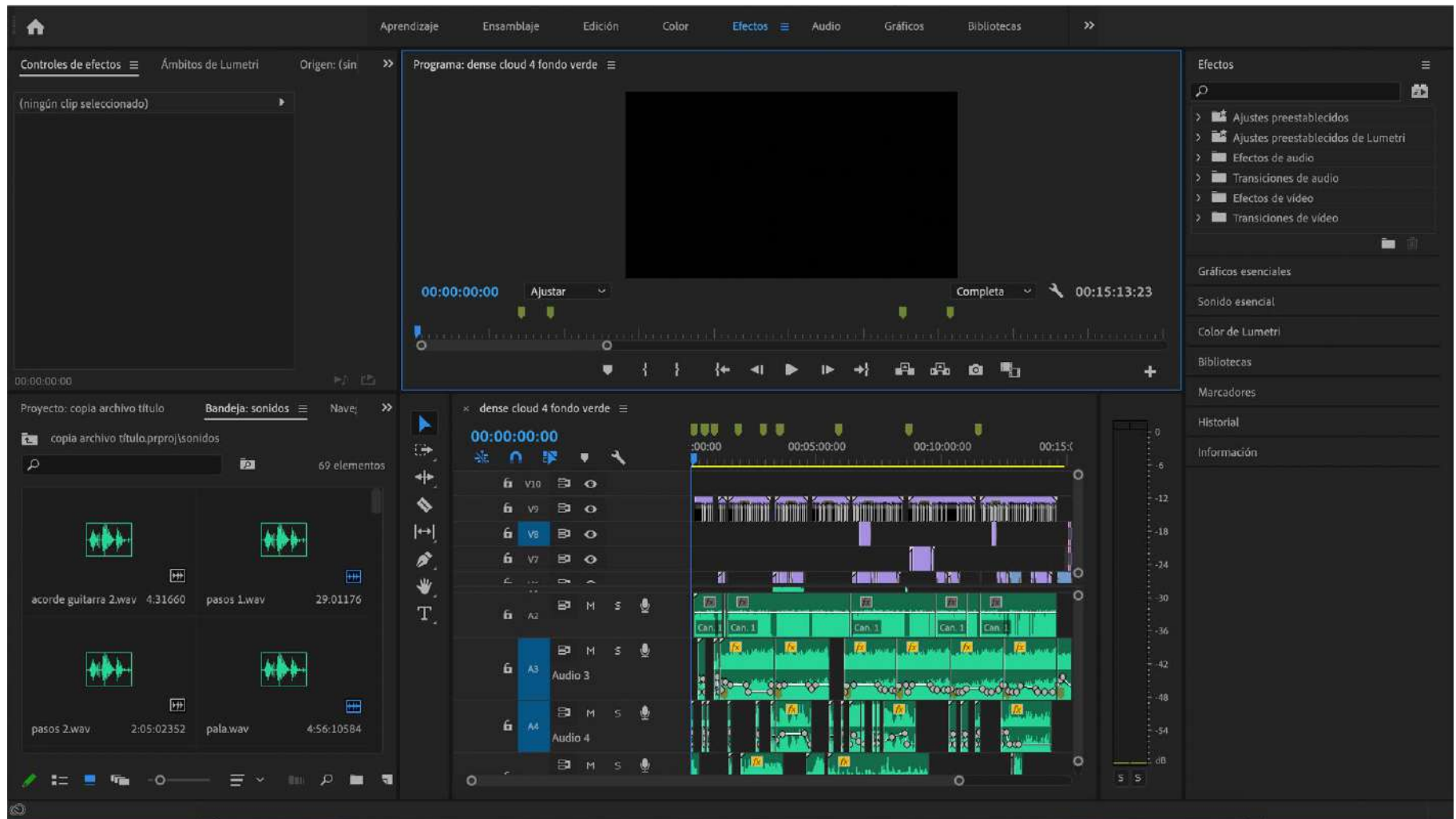
Se decidió utilizar sonidos sutiles que acompañaran la visualización de los objetos y pudieran proporcionar un contexto más completo a la experiencia audiovisual.



Fotografías de los guiones sonoros que sirvieron como guía para el proceso de edición.



Fotografías de los guiones sonoros que sirvieron como guía para el proceso de edición.



Proceso de edición en Adobe Premiere.



## 2. Testeo 3

Se realizó un tercer testeo con la finalidad de identificar aquellos aspectos que aún no se lograban completar de los objetivos. En esta ocasión, a los participantes se les mostró una primera versión de la cápsula av y se les pidió que completaran un formulario en el cual se preguntaba acerca del contexto en que se visualizó, la necesidad de una introducción, el entendimiento de la narrativa, emociones generadas y sobre el cierre del video.

Participaron 5 personas:

1. Francisca Lemus
2. María Patricia Cornejo
3. Freddy Leyton
4. Araceli Aguilera
5. Carolina Araya



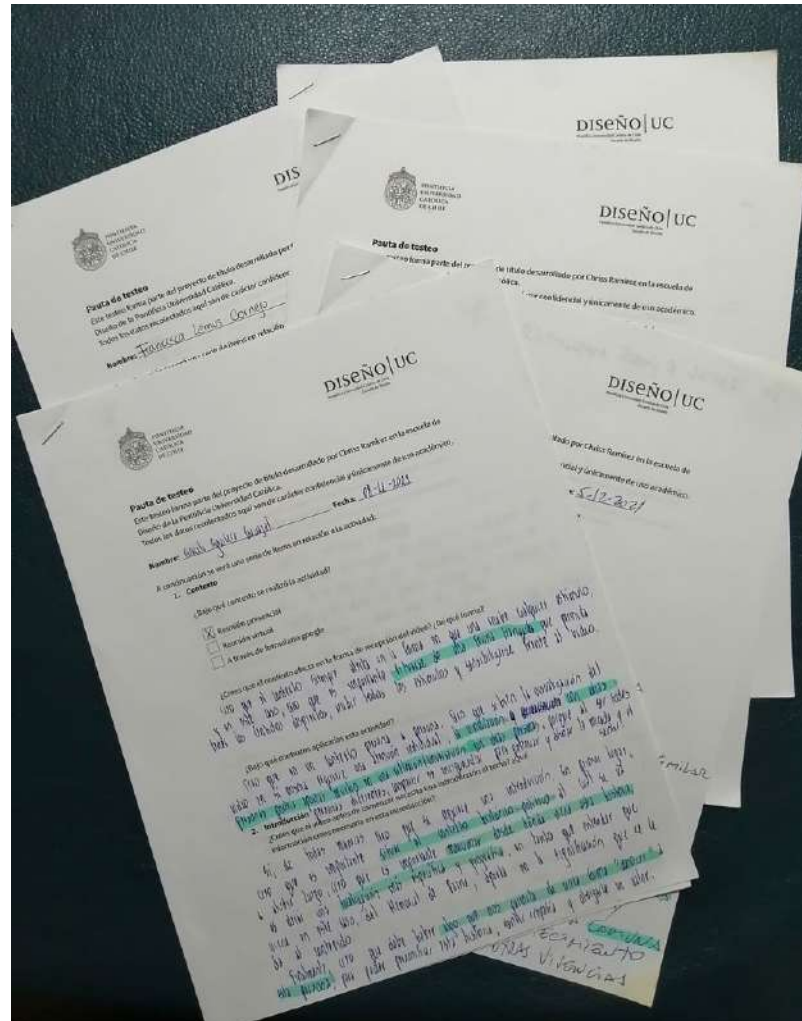
Fotografías de los testeos presenciales.



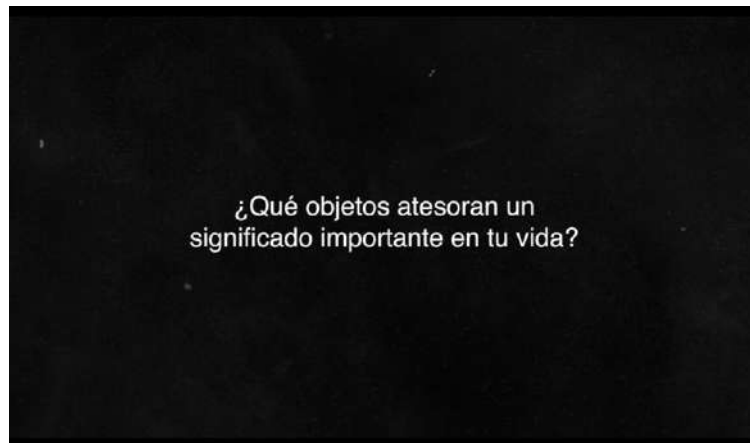
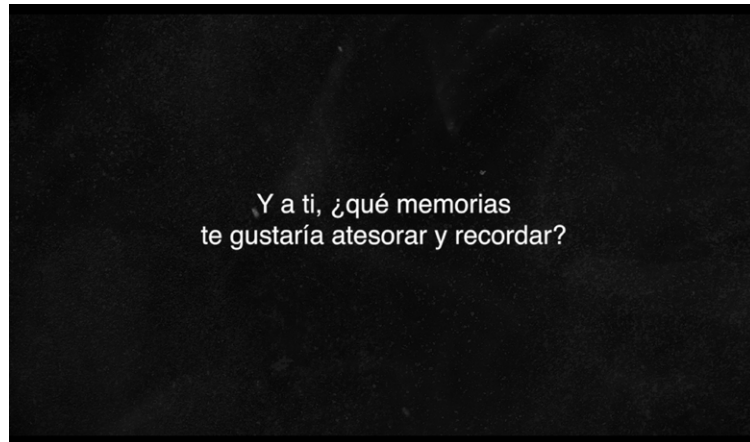
### Conclusiones del testeo 3

De esto se concluyó que era necesaria una breve introducción al contexto antes de ver el video, por lo cual se decidió integrar en la experiencia de visita del memorial y además incluir un espacio en la página web del memorial en que se cuente del proyecto y se pueda ver la cápsula.

Entre los comentarios también se destacó que hacía falta un cierre del relato para que no fuese tan abrupto o las emociones terminaran abrumando a los espectadores. Por esto, y retomando la intención inicial del proyecto de generar reflexiones en torno a la construcción de identidad, memoria y derechos humanos, se decidió poner dos preguntas al final del video que inviten a reflexionar sobre sus propias memorias.



Fotografías de los formularios completos de los testeos presenciales.



Frames finales de la cápsula con preguntas que invitan a la reflexión personal.



### Mini serie audiovisual

Re-construir es una miniserie documental de 5 capítulos que busca compartir los recuerdos de familiares de las víctimas de la dictadura de nuestra conaria, poniendo especial énfasis en los objetos y los recuerdos que estos pueden atesorar. Esta serie busca generar reflexiones en torno a nuestras propias construcciones de memoria a través del análisis de recuerdos personales que cruzan las memorias históricas y nos recuerdan las violaciones a los derechos humanos cometidos durante la dictadura, destacando al rol de las familias que debieron seguir luchando y sobrevivir en una sociedad que les obligó a re-construirse.



Fotomontaje de cápsula audiovisual en página web del Memorial Paine.

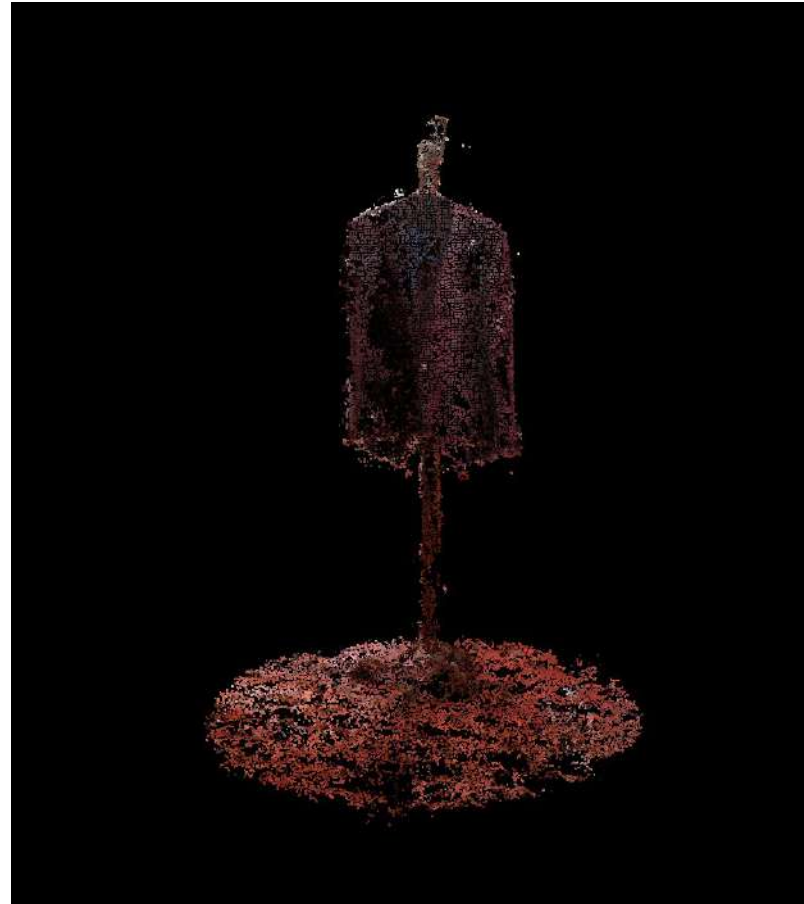
### 3. Carácter del proyecto

Dado que se planea postular el proyecto a fondos para realizar una serie de cápsulas con más testimonios, se decidió el siguiente nombre para la serie:

#### “Re-construir. La belleza de recordar”

La palabra **reconstruir** se escogió por el proceso en el cual se recopila el relato, puesto que forma parte de la construcción y reconstrucción de sus recuerdos y memorias que son parte de su identidad, por eso también se agrega el guión entre medio. Además, se buscó un nombre que tuviera coherencia con la representación visual de estos recuerdos, que pretenden ser algo no completamente nítido, que con el paso del tiempo se van desarmando y volviendo borrosos, pero que podemos volver a construir.

Por otra parte, busca rescatar el proceso de construcción de mosaicos que vivieron las familias en los inicios del Memorial.



*Objeto en su versión nube de puntos.*

## Identificador gráfico



En la construcción del identificador gráfico se decidió enfatizar en la composición de la palabra reconstruir. Por esa razón, se dejó en dos líneas. Además se agregó una figura geométrica en forma de mariposa abstracta, la cual busca reflejar dos cosas:

Por un lado, la forma de construcción de los mosaicos y por otro, el simbolismo de la transformación, pues el proyecto busca resignificar y reinterpretar los sentidos del pasado, por lo tanto se transforman al igual que el proceso de metamorfosis de la mariposa.



La tipografía utilizada es *Raleway Black*

**a b c d e f g h i j k l m  
n ñ o p q r s t v w x y z**

**A B C D E F G H I  
J K L M N Ñ O P Q  
R S T V W X Y Z**



# Resultados finales



Pinche [aquí](#) para ver el video completo

# VI. Implementación







# Plan de implementación

Para la implementación de la propuesta se planificó una etapa de pilotaje, en la cual se implementan los resultados del proyecto realizado durante la etapa de titulación, es decir la primera cápsula audiovisual y los filtros AR (en Instagram) que acompañan el relato.

Luego de la etapa de pilotaje, se plantea la postulación a fondos para poder realizar la serie completa de testimonios de acuerdo a lo planificado con el equipo de educación del Memorial Paine, además del posible desarrollo de una app que permita aumentar los mosaicos.

A continuación, se muestra el desglose del plan de pilotaje del proyecto:

## Etapas y objetivos

### 1 Recopilación de datos y testimonios

- Determinar las partes clave de los testimonios actuales y sus elementos representativos.
- Registrar los relatos del testificante del piloto.

### 2 Desarrollo de componentes y preparación pilotaje

- Desarrollar los componentes de la propuesta para el piloto.

### 3 Implementación pilotaje y cierre

- Implementación del piloto.
- Postulación a fondos del piloto y preparación implementación total.



## Actividades a realizar

<b>1</b> <b>Recopilación de datos y testimonios</b>	<b>Sistematización de relatos previos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Revisión de testimonios escritos, detectando patrones de repetición.</li> <li>■ Identificación de elementos clave en la representación de los mosaicos. (Identificar los elementos más comunes)</li> </ul>
	<b>Registro de relatos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Diseñar una hoja de trabajo para la actividad de registro.</li> <li>■ Realizar una entrevista participativa con el testimoniante, utilizando la hoja de trabajo diseñada.</li> <li>■ Registrar el desarrollo de la actividad.</li> </ul>

## Actores involucrados

- Testimoniante
- Diseñadora
- Memorial Paine

### Actividades a realizar

<p><b>2</b> <b>Desarrollo de componentes y preparación pilotaje</b></p>	<p>Cápsula Audiovisual</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Definición de representación audiovisual.</li> </ul>	<p>Elección de carácter visual de las representaciones.</p> <p>Testeo de modelos 3D.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Animación</li> </ul>	<p>Desarrollo de storyboards.</p> <p>Iteraciones en los movimientos.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Diseño sonoro</li> </ul>	<p>Desarrollo de guión sonoro.</p> <p>Producción de audio.</p> <p>Testeo de sonidos y su coherencia con la visualidad.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Definiciones cierre</li> </ul>	<p>Definir nombre de la serie, y párrafo introductorio en los soportes.</p> <p>Definir pregunta/as finales que inviten a la reflexión personal.</p>
	<p>Filtro de Instagram</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Diseño y desarrollo de filtro AR (maqueta) que acompañe las visitas.</li> </ul>	<p>Diseño UX/UI</p> <p>Testeos de tracker y funcionamiento sonoro.</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Planificación del desarrollo de la app post pilotaje.</li> </ul>	<p>Diseño UX/UI</p>

### Actores involucrados

- Diseñadora
- Memorial Paine

## Actividades a realizar

<b>3 Implementación pilotaje y cierre</b>	<b>Subir a la plataforma web la cápsula AV</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Desarrollo de sección para la serie audiovisual en la página web del memorial.</li> </ul>
	<b>Inducción a guías</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Enseñar a los guías de las visitas a utilizar los filtros de Instagram.</li> <li>■ Testeo del funcionamiento de los filtros en terreno.</li> </ul>
	<b>Promoción del proyecto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Diseñar y postear las publicaciones del funcionamiento y lanzamiento de la propuesta en las redes sociales del memorial.</li> <li>■ Enviar los formularios de postulación a fondos.</li> </ul>

## Actores involucrados

- Diseñadora
- Memorial Paine
- Visitantes o participantes del testeo



# Financiamiento

Para la continuación del proyecto se planifica postular a los siguientes fondos:

## 1. Fondo de Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria:

Este fondo financia iniciativas que sean un aporte en la reparación simbólica y memoria histórica, fomentando una cultura de respeto y promoción de los derechos humanos (Portal de Fondos del Estado, 2021). Para la postulación a este fondo se considera el desarrollo de la línea de proyectos de cultura, a la cual se postula en conjunto con la Corporación Memorial Paine.

## 2. Producción Audiovisual Otros Formatos – Fondo Audiovisual 2022:

Este fondo financia iniciativas audiovisuales de diferentes temáticas. Aquí se planea postular a dos de las modalidades:

**2.1. Modalidad Webserie:** “Financiamiento total o parcial para proyectos de webseries de corta duración en género de animación, ficción y documental.” (Fondos de Cultura, 2021). Para esta modalidad se postula la realización de la serie de 5 cápsulas audiovisuales estilo documental, las cuales se encontrarían disponibles en el sitio web del Memorial Paine y en su canal de YouTube.

**2.2. Modalidad Audiovisual interactivo o experimental:** “Financiamiento total o parcial para proyectos audiovisuales, tanto interactivos como no interactivos, que se caracterizan por contar

con elementos relevantes de innovación y/o experimentación, sea en cuanto a sus técnicas narrativas, sus formas de expresión, sus mecánicas de conexión e interacción con su audiencia, ya sea en particular o en general, su formato, su género, u otros elementos centrales del proyecto.” (Fondos de Cultura, 2021).

Para esta modalidad se postula el desarrollo de la app de Realidad Aumentada que contiene extractos de las narrativas de las cápsulas audiovisuales, puesto que ésta parte del proyecto trabaja la innovación desde los soportes de reproducción y uso de tecnologías.

## 3. Fondart Nacional de Diseño 2022:

“Entrega financiamiento total o parcial para proyectos enfocados a la creación de productos, bienes y servicios de significación cultural en el ámbito del diseño, y que en las acciones ligadas al proceso creativo tales como investigación para la creación, experimentación, conceptualización teórica y práctica, diseño y preparación, como también todos los elementos que impliquen la materialización de una obra o serie de obras, exista innovación y/o generación de valor desde el ámbito disciplinario.” (Fondos de Cultura, 2021)

Para este fondo, se decidió la modalidad Creación y Producción, ya que ésta permite financiar las actividades necesarias para la producción del proyecto.

Para la postulación a dichos fondos se realizó un presupuesto base para el desarrollo completo del proyecto, teniendo en cuenta los montos máximos de los fondos.

**Fondo Concursable para Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria 2021**

**ANEXO N°2: PRESUPUESTO DEL PROYECTO**

**L. PRESUPUESTO ITEMIZADO**

(El presupuesto deberá estar expresado en pesos chilenos, CLP, y deberá ser concordante con el Anexo N°1. La entidad postulante podrá indicar las partidas que sean necesarias y que formen parte de la propuesta. Lea los aspectos de la Bases de Financiamiento. Sitios de Memoria que consideren contratar el servicio de un sitio memoria para la realización del total de la obra, deberán contar el espacio total en su item correspondiente en una sola partida, adjuntando situación correspondiente con el detalle.)

1. Operación		
Partida	Detalle	Total
1	Traslados (combustible)	\$100.000.-
2	Servicios de impresión	\$400.000.-
3	Arriendo de estudio de grabación (30 hr)	\$450.000.-
4	Promoción y publicidad	\$300.000.-
Total (IVA incluido)		\$1.250.000.-

Justificación de gastos de operaciones:

El traslado se considera para movilizarse hacia las personas testimoniantes y en búsqueda de los objetos que sean necesarios fotografiar acorde a los relatos.

Servicios de impresión consideran tanto material de producción como storyboards, guiones como material de promoción, ya sea pendones, flyers de estreno, entre otros.

Arriendo de estudio de grabación se considera para la grabación adecuada de los audios de las microcápsulas, en un período de 30 horas aproximadamente.

Promoción y publicidad incluye anuncios en redes sociales y centros culturales.

2. Personal				
N°	Profesional	Cantidad	\$ Unitario	Total
1	Fotógrafo	1	\$1.950.000	\$1.950.000

2	Sonidista (Producción)	1	\$1.950.000	\$1.950.000
3	Sonidista (postproducción)	1	\$1.950.000	\$1.950.000
4	Diseñador	3	\$1.850.000	\$5.550.000
5	Comunicador audiovisual (postproducción)	1	\$2.100.000	\$2.100.000
6	Actriz/actor de voz	2	\$2.100.000	\$4.200.000
Total general (IVA incluido)				\$ 20.338.983

Justificación de gastos de personal:

Todas las contrataciones se considerarán en un plazo de 3 meses.

Fotógrafo: Se considera el pago durante 3 meses para grabaciones en terreno de los testimoniantes y para fotografías de objetos.

Sonidistas: Se considera el pago a dos sonidistas que trabajen durante la producción y postproducción del proyecto. Considerando la producción de efectos sonoros del ambiente de cada microcápsula.

Diseñadores: Se considera el trabajo de dos diseñadores gráficos en trabajo de identidad de marca, además de un diseñador de experiencia que asesore el proceso completo y diseñe la instancia de presentación e implementación del proyecto.

Comunicador audiovisual: Se considera el pago de un comunicador audiovisual que supervise el proyecto en general y contribuya en el proceso de edición de postproducción.

Actriz/actor de voz: Se considera el pago de un mes a un actor y actriz de voz para la grabación de guiones introductorios y conclusiones de las microcápsulas.

3. Inversión*		
Partida	Detalle	Total
1	Licencia Software Metashape	\$150.376
2	Cámara fotográfica	\$899.990
3	Focos iluminación	\$134.900

4	Microfonos grabación	\$145.800
5	Licencia banco de sonidos (envío elements)	\$67.196
6	Licencia Suite Adobe	\$463.280
Total (IVA incluido)		\$1.391.492

Justificación de gastos de inversión:

Licencia de Software Metashape, se utiliza para realizar proceso de fotogrametría de los objetos y poder representarlos visualmente en la pantalla.

Cámara fotográfica profesional se utiliza en el registro de las fotografías de objetos y grabaciones en terreno de los testimoniantes.

Focos de iluminación y microfonos se utilizan en grabaciones en terreno de los testimoniantes.

Licencia de envío elements se utiliza durante 4 meses para la descarga de sonidos y videos para la producción y post producción de las microcápsulas.

La licencia de adobe se calcula por 3 meses, las cuales se utiliza principalmente los programas (ilustrator (diseño gráfico), InDesign (Diseño gráfico), Photoshop, Premiere y Audition (post producción audiovisual))

\* Para los gastos de inversión adjuntar cotizaciones referenciales.

4. Presupuesto total		
N°	Presupuesto de operación	Total
1	Presupuesto de operación	\$1.250.000
2	Presupuesto de personal	\$20.338.983
3	Presupuesto de inversión	\$1.551.492
Total proyecto (IVA incluido)		\$23.140.475

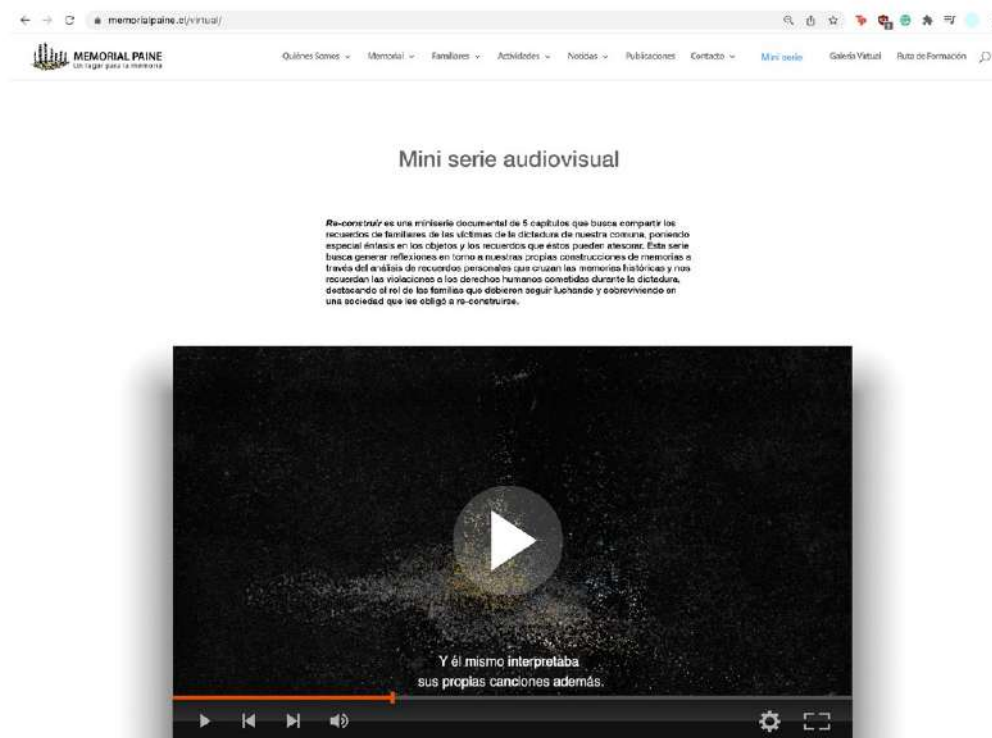
Firma representante legal organización

Presupuesto

# Proyecciones

Para la experiencia completa con el apoyo financiero de los fondos estatales, se plantea el desarrollo de una miniserie de 5 capítulos con relatos de otras 4 familias.

Cada uno de estos capítulos estaría acompañado de filtros de Realidad Aumentada (desarrollados dentro de una app) que pueden ser utilizados durante las visitas guiadas para ampliar la reflexión en el análisis de los mosaicos, puesto que destacan elementos de los mismos mosaicos y relatan el significado de éstos.



Fotomontaje de cápsula audiovisual en página web del Memorial Paine.

Los mosaicos seleccionados fueron discutidos con el equipo de educación y visitas guiadas del Memorial Paine, debido a las temáticas que representan cada uno de ellos, las cuales son abordadas durante las visitas guiadas para generar una mayor reflexión en torno a la identidad local.



**Mosaico de Pedro Cabezas:**  
Representa la intergeneración



**Mosaico de Pedro Ramírez:**  
Representa el trabajo colectivo



**Mosaico de Silvestre Muñoz:**  
Representa la Reforma Agraria



**Mosaico de Hugo Vidal :**  
Representa el deporte



**Mosaico de Pedro Vargas :**  
Representa la militancia



El recorrido guiado por el memorial suele tomar 30 minutos aproximadamente. Con la incorporación de los filtros en el recorrido, éste debería aumentar 3 minutos por mosaico aumentado, lo cual en su conjunto debería agregar 15 min a la visita aproximadamente y con ello, añadir nuevas capas de información a la misma experiencia, puesto que complementa la narración de los guías de las visitas con extractos de testimonios de primera fuente.

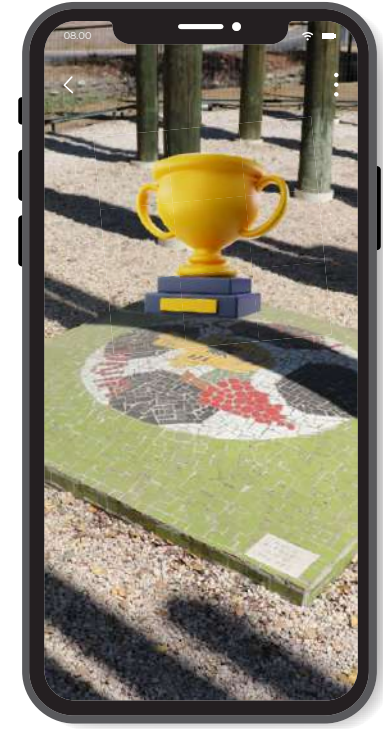
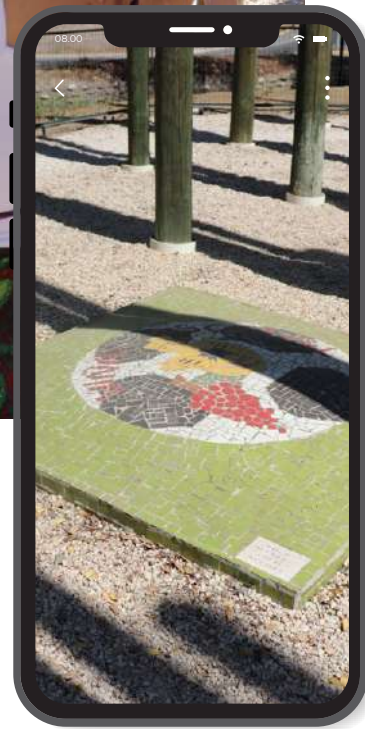
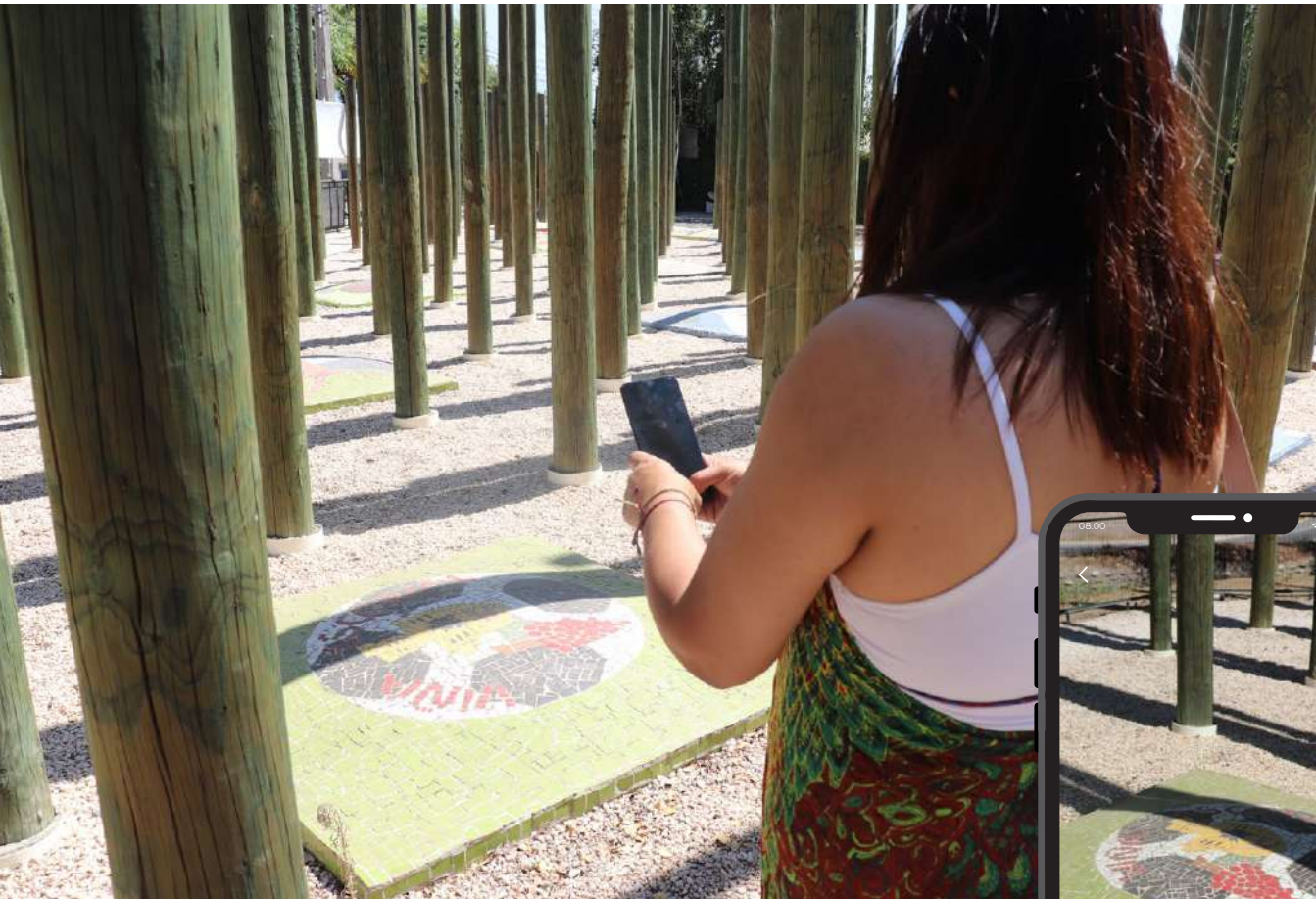
Por otro lado, el desarrollo de una aplicación que aumente los mosaicos permitirá que personas que no pueden visitar presencialmente el memorial, puedan escuchar los testimonios de igual manera escaneando las fotos desde la página web o escaneando los mosaicos en la visita virtual.



Plano del memorial con sus mosaicos.  
En verde se marca el recorrido y se destacan aquellos mosaicos seleccionados para aumentar.

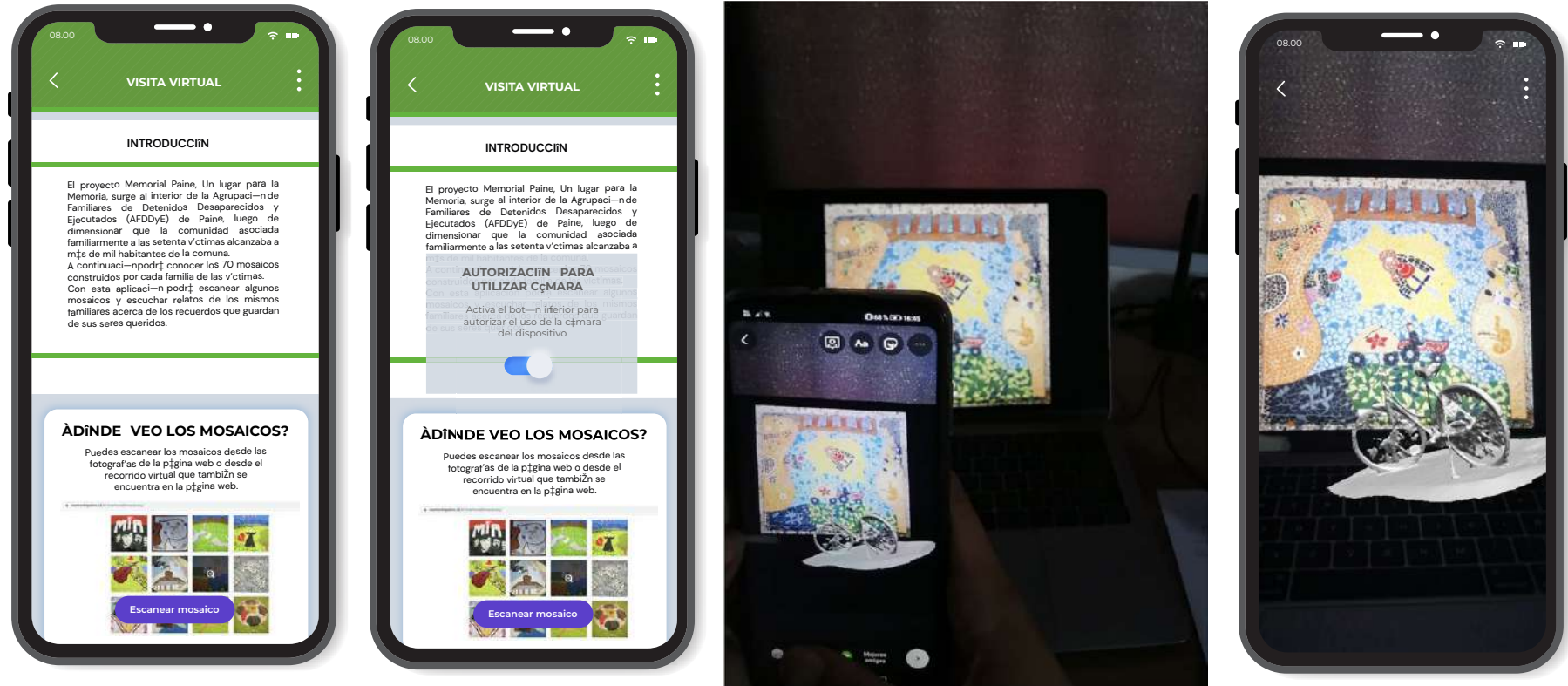
## App en recorrido presencial







## App en recorrido virtual





# VII. Conclusiones



# Revisión de objetivos y validación

A modo de recapitulación, se realizó una tabla resumen de los objetivos específicos del proyecto y sus I.O.V. junto a los resultados obtenidos de cada objetivo.

Etapa de la metodología (Diseño especulativo)	1. Identificación del presente crítico		2. Descripción de un futuro probable 3. Desarrollo de propuesta especulativa	
<b>Objetivo específico</b>	<b>Caracterizar</b> las formas de reconstrucción de memoria y representación de la ausencia.	<b>Sistematizar</b> testimonios preexistentes de familiares de detenidos desaparecidos, identificando elementos clave en relación a la identidad de las víctimas y sus familias.	<b>Proponer</b> instancias de participación que activen la memoria de los familiares de detenidos desaparecidos a partir de elementos que permitan la reconstrucción de sus memorias.	<b>Evaluar</b> la implementación del espacio de memoria digital en entornos que permitan generar reflexión respecto a los derechos humanos, memoria y construcción de identidad.
<b>I.OV</b>	<i>Análisis del estado del arte y revisión de literatura asociada.</i>	<i>Desarrollo de plantillas de elementos clave comunes en los relatos y sus representaciones en los mosaicos.</i>	<i>Evaluación de herramientas, realización de sesiones participativas y recopilación de relatos en torno a los diferentes elementos clave.</i>	<i>Plan de pilotaje, análisis de testeos, focus group con contraparte.</i>
<b>Actividades</b>	Lectura crítica, entrevista a expertos y análisis crítico de referentes.	Entrevistas a familiares. Lectura crítica de testimonios anteriores.	Entrevistas / Sesiones participativas. Grabación de relatos.	Testeos, reuniones de equipo y desarrollo del plan de pilotaje.
<b>Resultados</b>	<i>Tabla analítica de cruce entre literatura y estado del arte.</i>	<i>Plantillas base de entrevista y material para sesiones participativas.</i>	<i>Plantillas utilizadas en sesión y video desarrollado con el testimonio.</i>	<i>Plan de pilotaje y tablas de validación de testeos finales.</i>



**Resultados objetivo 1:**

Referente   Antecedente	Tipología	Concepto asociado de la literatura			
		Performatividad de la memoria	Memoria colectiva / conectiva	Trabajos de la memoria	Cultura material y memoria
Trazos de memoria	Narrativa Audiovisual		●	●	
Relatos con historia	Narrativa Escrita			●	
Mi vida con Carlos	Narrativa Audiovisual	●	●	●	
Mosaicos Memorial Paine	Construcción física/objetual	●		●	
What we keep	Narrativa Escrita	●			●
Mi objeto migrante	Narrativa Escrita	●		●	●
Saved: Objects of the dead	Narrativa Escrita	●		●	●
Epistolario de la memoria	Narrativa Audiovisual	●	●	●	
Quipu Project	Narrativa Transmedia	●	●	●	
Forever Project	Interactivo VR	●	●	●	
Memorial ROCAS AR	Narrativa Audiovisual + AR	●	●	●	●
Estallido de las cosas	Narrativa Sonora	●	●	●	●
Antes del olvido	Construcción digital colectiva	●	●	●	●



**Resultados objetivo 2:**

**Actividad de la entrevista**

**Parte 1.**


1. Si pudiese armar una especie de "Baúl de los recuerdos" de \_\_\_\_\_ para que las demás personas lo pudieran recordar. ¿Qué pondría en ella? Asumiendo que en esta caja no sólo puede guardar objetos, sino también características, actividades, actitudes, sonidos, olores, imágenes, etc. Poner imágenes referenciales impresas en caso de que no se les ocurran cosas y tener post it para escribir.
2. A partir de los elementos que escogió/eron para el baúl, qué recuerdos se le vienen a la mente que le gustaría compartir. Grabar los relatos.

\*Se utilizan las plantillas anexas







**Parte 2.**

1. ¿Podría contarnos cómo fue su vida después de la desaparición de su familiar? ¿Qué roles cambiaron en su familia?
2. Si pudiera hablar o preguntarle algo a su familia, ¿Qué le diría?

Si pudiese armar una especie de "Baúl de los recuerdos" de \_\_\_\_\_ para que las demás personas lo pudieran recordar. ¿Qué pondría en ella? Asumiendo que en esta caja no sólo puede guardar objetos, sino también características, actividades, actitudes, sonidos, olores, imágenes, etc.

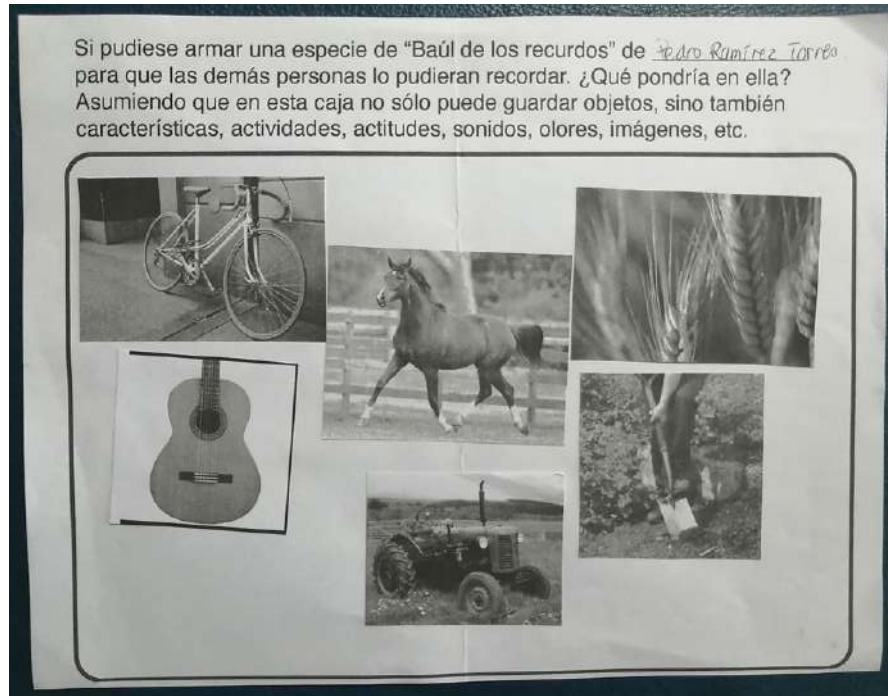


Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____



Plantillas base

**Resultados objetivo 3:**

Pinche [aquí](#) para ver el video completo

**Resultados objetivo 4:**

Para la validación del cuarto objetivo, luego de las correcciones del testeo 3, se realizó un último testeo de validación de la cápsula audiovisual con 9 personas vía Google Forms, en el cual se validó la pertinencia del contexto de implementación, su duración, representación visual, entre otros aspectos. A partir de estos resultados y los de testeos anteriores, se realizó la tabla presentada en la siguiente página.

**Participantes de validación final:**

1. Francisca Pedreros
2. Danae Flores
3. Martín V.
4. Carla Castillo
5. Elisa P.
6. Antonia F.
7. María Jesús Viñales
8. Shuting Zhong
9. Sofía H.

En general, el proyecto se valida por partes con usuarios, pero falta aún la aprobación final de la contraparte (Memorial Paine) lo cual es uno de los desafíos del desarrollo del proyecto. También queda pendiente la validación de la experiencia completa en la implementación.



*Reunión de coordinación con el equipo del Memorial Paine.*

Ámbito de validación	Conclusiones	Citas / Gráficos %														
Pertinencia en su contexto de implementación	En general se valida el contexto de implementación ya que las visitas del memorial y sus talleres corresponden a un ambiente educativo y expositivo.	<p><b>¿En qué contextos aplicarías esta actividad?</b></p> <p><i>"Contexto persona a persona [...] es importante la vinculación con otros, podría aportar mucho en la reflexión/conversación" "En exposiciones, centros culturales" "Contextos educativos" "clases de historia" "jornadas reflexivas en conmemoraciones"</i></p>														
Introducción al tema	Se valida la decisión de dejar la introducción al contexto histórico-social en un espacio fuera de la cápsula audiovisual, en su implementación web o presencial.	<p><i>"si fuera en un contexto educacional, la introducción debiese ser aparte del video, por ejemplo, el profesor hacerla previamente a mostrar el video, si fuera en una Expo, me lo imagino en la pared al lado de la pantalla dde corra el video" "Debido a que es un tema conocidos por la mayoría de los chilenos, no considero que necesite una introducción" "Con un texto que acompañe bastaría"</i></p>														
Emociones y reflexión	Las emociones que más se repiten al visualizar la cápsula son en relación a la compasión, tristeza, admiración y curiosidad, desde las cuales se podría comenzar a generar una reflexión desde el desglose se las emociones, comentando las partes del relato que provocan esas emociones.	<p><b>¿Qué emociones te generó el video?</b></p>  <table border="1"> <tr><td>Curiosidad</td><td>3</td></tr> <tr><td>Agrado</td><td>2</td></tr> <tr><td>Admiración</td><td>2</td></tr> <tr><td>Frustración</td><td>3</td></tr> <tr><td>Compasión</td><td>6</td></tr> <tr><td>Tristeza</td><td>4</td></tr> <tr><td>Nostalgia</td><td>2</td></tr> </table>	Curiosidad	3	Agrado	2	Admiración	2	Frustración	3	Compasión	6	Tristeza	4	Nostalgia	2
Curiosidad	3															
Agrado	2															
Admiración	2															
Frustración	3															
Compasión	6															
Tristeza	4															
Nostalgia	2															
Ambientación sonora	La mayoría de los sonidos fueron aprobados y se declara que aportan.	<p><i>"Los sonidos antes de los elementos me ayudaron mucho a introducirme en la historia y a sentirme como más involucrada." "me gustó mucho los sonidos de ambiente, me ayudó a imaginarme su relato, como el timbre de la bicicleta o sonidos de "movimiento"</i></p>														
Duración	La duración del video en general fue aprobada, a excepción de algunos casos que declararon necesitar más tiempo para continuar reflexionando sobre ésta y otras historias. Ésto se podría mejorar una vez que se realice la serie completa de cápsulas audiovisuales.	<p><b>¿Crees que la duración del video es correcta para una actividad de reflexión grupal?</b></p> <p><b>64%</b>      9 SÍ      3 TAL VEZ      2 NO</p> <p>APROBACIÓN      * 14 participantes</p>														
Identificación de objetos	La mayoría de los objetos fueron reconocidos, y en algunos casos los sonidos contribuyeron.	<p><b>¿Logras identificar los objetos representados?</b></p> <p><i>"Si se logra identificar los objetos y los sonidos le dan el sentido más rápido a éstos" "En algunos casos me costó identificar, pero el audio ayudaba" "sí, lo reconocí todos, con ayuda del relato y los sonidos."</i></p>														
Simbolismo de la representación visual	Las representaciones visuales logran evocar el imaginario de memoria, recuerdos y ausencia.	<p><i>"Representa cosas no recordamos tan claramente, pero que mediante estímulos, otros recuerdos y sensaciones podemos ir armando mejor" "la falta de la imagen paterna" "memorias incompletas y fugaces." "una construcción de pensamientos, como estar dentro de la mente del narrador" "me dio la sensación de que eran fragmentos de memoria"</i></p>														

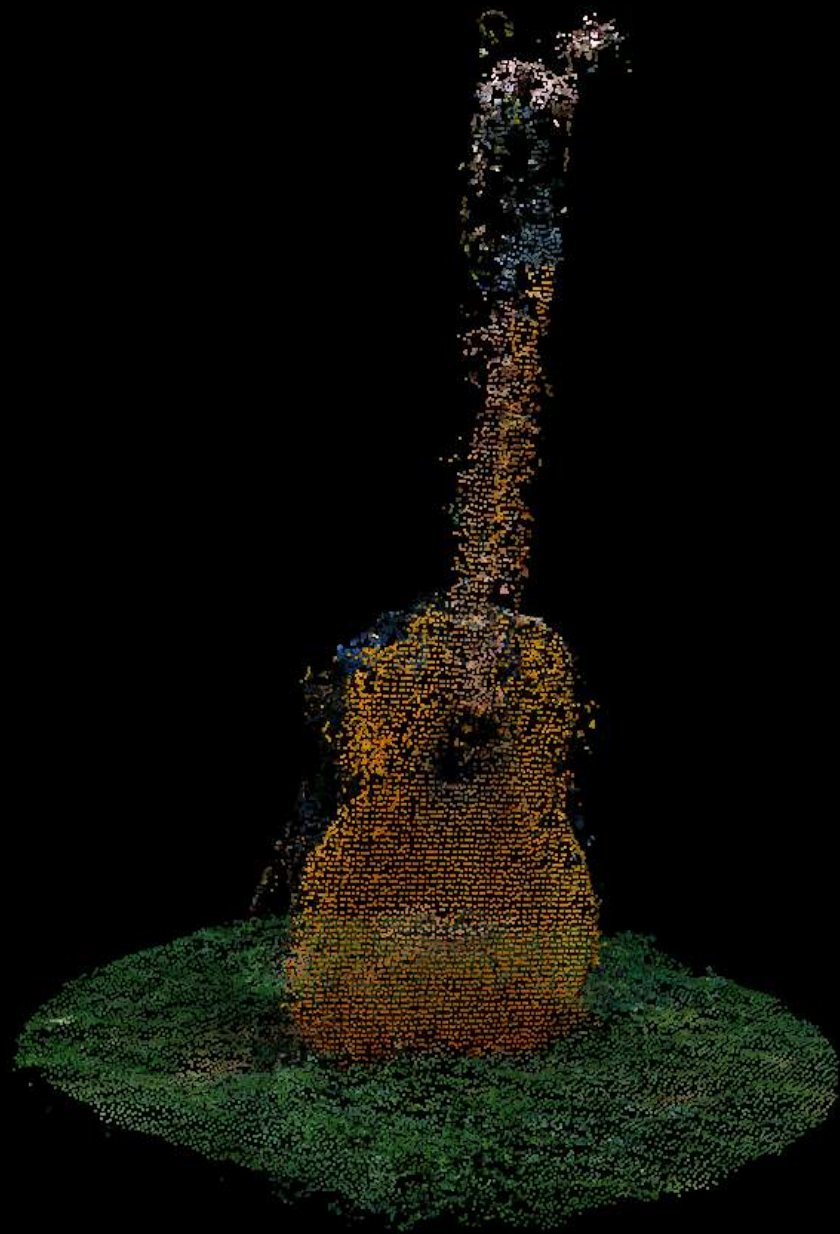


# Reflexiones finales

Re-construir fue un proyecto que en su desarrollo me llevó por un camino de revisión reflexiva de las tareas que puede cumplir el diseño. Más allá de su misión como creador de contenido, experiencias u objetos, pude ver cómo es posible generar instancias que en su proceso generan reflexiones mucho más profundas en quienes colaboran en el proyecto y en quienes rodean su realización.

Fui capaz de reconocer cómo a través de las herramientas que el diseño entrega, se puede contribuir a los trabajos de la memoria desde una perspectiva del sanar reconstruyendo y reinterpretando recuerdos. Tomando como base inicial el simbolismo de los objetos, que muchas veces desde la disciplina del diseño solemos analizar sólo desde su carácter funcional, ignorando la significancia que pueden tener éstos en las personas y sus procesos de identidad.

En mi búsqueda por la historia e identidad local y colectiva de mi comuna pude encontrarme con relatos de los que si bien no fui parte, puedo incorporar en mi identidad al reinterpretarlos y reflexionar sobre ellos. Desde esta mirada, veo la importancia de conocer y reconocer las memorias de todos quienes vivieron las huellas que la dictadura dejó y que repercuten hasta el día de hoy, las cuales es necesario re-construir constantemente para establecer una mirada crítica hacia el futuro que formaremos como sociedad.



# VIII. Bibliografía

- Del Campo, A. (2004). *Teatralidades de la memoria: rituales de la reconciliación en el Chile de la transición*. Santiago, Chile: Mosquito Comunicaciones.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. Massachusetts: The MIT Press.
- Ernst, W. (2017). "Tempor(e)Alities and Archive-Textures of Media-Connected 81 Memory". *Digital Memory Studies*, 1.a ed., Routledge:143-55.
- Escolar, C. & Palacios, C. (2010) "la producción del espacio urbano y la dimensión espacial de las prácticas institucionales. El caso del Espacio para La Memoria y para la Promoción y defensa de los Derechos Humanos (Ex ESMA)". En: XI Coloquio internacional de Geocrítica. Buenos Aires, pp. 1-11. Disponible en: [www.eventosilo.uba.ar/geocritica](http://www.eventosilo.uba.ar/geocritica).
- Fabri, S. (2009). Reflexionar sobre los lugares de memoria: Los emplazamientos de memoria como marcas territoriales. *Geograficando*, 6(6). Recuperado a partir de <https://www.geograficando.fahce.unlp.edu.ar/article/view/GE0v06n06a05>
- Ferreira, C. G. (2021). Objetos: fuente para la reconstrucción de la memoria colectiva de la ciudad de Barranquilla-Colombia. *Actas de Diseño*, (36).
- Figuroa, A. (2020). Pensar los lugares de memoria: el uso del hashtag en Twitter. *Revista Pueblos y fronteras digital*. 15, doi: 10.22201/cimsur.18704115e.2020.v15.444
- Flores, G., Íñiguez-Rueda, L. & Martínez, A. (2012). *Discurso y materialidad: pensar las prácticas semióticomateriales*. Manuscrito sometido para publicación.
- García, L. (2018). *La comunidad en montaje: imaginación política y postdictadura*. Buenos Aires: Prometeo, 2018.
- Halbwachs, M. (2004). *La Memoria colectiva*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Hoskins, A. (2011) "Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn". *Parallax*, vol. 17, (2011):19-31.
- Jedlowski, P. (2001). *Memory and Sociology: Themes and Issues*. *Time & Society*, 10(1), 29-44. <https://doi.org/10.1177/0961463X01010001002>
- Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Madrid: SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, SA
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling*. MIT Technology Review.



- López, C. (2020). Narrativas y Memoria Colectiva: Entender cómo Narramos para Entender cómo Recordamos. En A. Rivera y E. Mateo (eds.), *Las narrativas del terrorismo. Cómo contamos, cómo transmitimos, cómo entendemos* (pp. 30-43). Catarata.
- Maillard, C & Ochoa, G. (2017). *Relatos con historia, testimonios de familiares de detenidos desaparecidos y ejecutados de Paine*. Germina. Santiago, Chile. Recuperado de <https://germina.cl/secciones/publicaciones/relatos-con-historia-testimonios-de-familiares-de-detenidos-desaparecidos-y-ejecutados-de-paine>
- Mandolessi, S. (2019). Memorias digitales y desaparición. El caso Ayotzinapa. *Revista TRANSAS*. Recuperado de <https://www.revistatransas.com/2019/09/26/memorias-digitales-y-desaparicion-ayotzinapa/>
- Memorial de Paine (2008). *Historia*. Santiago, Chile: <https://www.memorialpaine.cl/historia/>
- Mendez, T. (2021) "Una visión holística de la memoria digital sobre el conflicto armado en las narrativas digitales del Centro Nacional de Memoria Histórica de Colombia". *Electronic Thesis and Dissertation Repository*. 8027. <https://ir.lib.uwo.ca/etd/8027>
- Nora, P. (1992). *Les lieux de mémoire*. Paris, Francia: Gallimard.
- Owens, J. (2019). 10 Principles of Life Centered Design. Medium. Recuperado de: <https://medium.com/the-sentient-files/10-principles-of-life-centered-design-3c5f543414f3>
- Oxford Dictionary (s.f). TRANSMEDIA | Definition of TRANSMEDIA by Oxford Dictionary on Lexico.com also meaning of TRANSMEDIA. Recuperado el 20 de octubre de 2021, de <https://www.lexico.com/es/definicion/transmedia>
- Piper-Shafir, Isabel, Fernández-Droguett, Roberto, & Íñiguez-Rueda, Lupicinio. (2013). *Psicología Social de la Memoria: Espacios y Políticas del Recuerdo*. *Psykhe (Santiago)*, 22(2), 19-31. <https://dx.doi.org/10.7764/psykhe.22.2.574>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto
- Turpo, O. (2008). La netnografía, un método de investigación en internet. *Educar* 42, 81-93.
- Vázquez, F. (2001). *La Memoria como Acción Social: relaciones, significados e imaginario*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Velásquez, A. (2019). *Propuesta pedagógica enfocada al aprendizaje y reflexión sobre la tradición oral para fortalecer procesos de identidad cultural y memoria colectiva en los estudiantes de la I.E.D Francisco José Caldas en el municipio de Pandi*. Universidad de Cundinamarca.

Vigotsky, L. (1930). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. México: Grijalbo.

Wertsch, J. (2002). *Voices of Collective Remembering*. Cambridge: Cambridge University Press. doi:10.1017/CBO9780511613715

Wertsch, J. (2007): "Collective memory", en VALSINER, J. y ROSA, A. (eds.) *The Cambridge handbook of sociocultural psychology*, Cambridge University Press, Cambridge.

#### Fuentes audiovisuales

ÉCFRASIS, proyectos (Productor). (2020). ÉCFRASIS/ARCHIVOS DE LA RESISTENCIA: Antes del olvido [YouTube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=boXDwoEtY5U>

Memorial de Paine. (Productor). (2016). Colegio Santa Maria visita el Memorial de Paine [Youtube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=hBibP7JgxHg>

Memorial de Paine. (Productor). (2016). Encuentros Educativos Colegio Alicante de Maipú [Youtube]. De [https://www.youtube.com/watch?v=C6b\\_efWoqWc](https://www.youtube.com/watch?v=C6b_efWoqWc)

Memorial de Paine. (Productor). (2020). Un diálogo con el Arte y la Memoria [YouTube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=MKT0xxcszkw&t=335s>

Utopías Líquidas (Responsable). (2020). TALLER: Fotogrametría Antes del olvido - Vania Montgomery. [YouTube]. De <https://www.youtube.com/watch?v=JWf6bck-M5s>

#### Fuentes orales

Araya Carolina, entrevista personal realizada el 12 de Octubre de 2021

Calderón Verónica, entrevista personal realizada el 28 de Septiembre de 2021

Court M<sup>a</sup> Ignacia, entrevista personal realizada el 28 de Septiembre de 2021

Duarte Alfredo, entrevista personal realizada el 25 de Septiembre de 2021

Huertos Pilar, entrevista personal realizada el 21 de Abril de 2021

Lobos Natalia, entrevista personal realizada el 20 de Junio de 2021

López Roxana, entrevista personal realizada el 23 de Junio de 2021

Maureira Juan Leonardo, entrevista personal realizada el 01 de Octubre de 2021


Olea Paola, entrevista personal realizada el 22 de Octubre de 2021

Ramírez Gerson, entrevista personal realizada el 30 de Septiembre de 2021

Rovano Pepe, entrevista personal realizada el 17 de Junio de 2021

Valenzuela Paulina, entrevista personal realizada el 21 de Agosto de 2021

# IX. Anexos

  
Fondo Concursable para Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria 2021

**ANEXO N°1: RESUMEN DEL PROYECTO**

**L. RESUMEN EJECUTIVO**

Nombre del proyecto:			
Línea de financiamiento:			
(Marcar con una X) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación:</li> <li>• Archivos:</li> <li>• Artísticos: <span style="float: right;">X</span></li> <li>• Otros:</li> </ul>			
Sitios de Memoria			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de obras menores en Sitios de Memoria.</li> <li>• Reconstrucción arquitectónica digital de Sitios de Memoria.</li> <li>• Conservación y/o reparación en Sitios de Memoria.</li> <li>• Prevención situacional (seguridad) en Sitios de Memoria.</li> <li>• Otros:</li> </ul>			
Región	Metropolitana	Comuna	Paíno
Presupuesto total	\$23.140.475		
Duración (meses)	8 meses		
Objetivo general. (El objetivo general como máximo que describe la finalidad del proyecto)	Desarrollar un espacio de memoria digital a través de un proceso de reconstrucción de memorias de familiares de detenidos desaparecidos, que permita compartir sus recuerdos, invitando a la reflexión sobre temáticas de derechos humanos y construcción de identidad.		




Objetivo/s específicos. (El objetivo específico como máximo que corresponden a los casos a seguir para alcanzar el objetivo general, lo que debe ser coherente y realizable en mejor o condiciones de mejor o condiciones atendiendo la realidad nacional y local).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistematizar testimonios presenciales de familiares de detenidos desaparecidos, identificando elementos clave en relación a la identidad de las víctimas y sus familias.</li> <li>2. Proponer instancias de participación que activen la memoria de los familiares de detenidos desaparecidos a partir de elementos que permitan la reconstrucción de sus memorias.</li> <li>3. Evaluar la implementación del espacio de memoria digital en entornos que permitan generar reflexión respecto a los derechos humanos, memoria y construcción de identidad.</li> </ol>
Público objetivo	Principalmente jóvenes de la generación Z que no vivieron en tiempos de dictadura y no tienen relación directa con detenidos desaparecidos ni sus familiares.
Producto/s (Identificar el/los productos resultantes del cumplimiento de los objetivos específicos. Deben ser concretos y verificables. Si se trata de entregables serán entregados en su versión final a la Subsecretaría de Derechos Humanos al finalizar la ejecución del proyecto, ya sea en formato de copia física y/o digital, según sea la naturaleza del proyecto).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Storyboards de relatos presenciales</li> <li>2. Plantillas de participación de cada familia. Mapa de viaje de usuario.</li> <li>3. Microcápsulas audiovisuales de cada relato de familiares de detenidos desaparecidos</li> <li>4. Filtrón de infogram que acompañe los relatos de las cápsulas audiovisuales</li> </ol>

**II. DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN Y FUNDAMENTACIÓN**

(Describir de la manera más sucinta y específica posible, el diagnóstico de la situación (problema) actual que busca ser mejorada a nivel local con la ejecución del proyecto. Se deberá escribir de qué forma la realización del proyecto constituirá un aporte para el fomento de la memoria y de una cultura de derechos humanos. El diagnóstico debe ser coherente con los objetivos del presente concurso).

Actualmente, en el acto de preservar la memoria, en Memorial Paíno, la presencia de familiares en actividades forma parte importante del proceso de reflexión de los visitantes del lugar, puesto que su testimonio les permite entender de primera fuente la condición de cautiverio y el proceso que tuvo debido al dolo. Sin embargo, cuando las familias no están presentes en las actividades, tanto presenciales como virtuales, se pierde parte de la sensorialidad y emotividad que le otorga su participación, convirtiendo la experiencia en una visita mucho más académica, que si bien genera reflexión guiada, carece de algunos detonantes emocionales.



A partir de esta observación se plantea la pregunta de cómo llevar esta presencia de los familiares a una experiencia que pueda tener un mayor alcance y perdure en el tiempo. Ante esto, se plantea el desarrollo de microcápsulas audiovisuales que representen los relatos de familiares de detenidos desaparecidos de Paíno, quienes a través de diferentes objetos y símbolos describen los recuerdos de sus seres queridos. Con la finalidad de promover empatía en el público y que a partir del relato sean capaces de reflexionar en torno a los derechos humanos, la construcción de identidad colectiva e individual.

Anexo postulación a fondos



**Fondo Concursable para Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria 2021**

**ANEXO N°2: PRESUPUESTO DEL PROYECTO**

**L. PRESUPUESTADO ITEMIZADO**

(El presupuesto deberá estar expresado en pesos chilenos, CLP, y deberá ser concordante con el Anexo N°1. La entidad postulante podrá indicar las partidas que sean necesarias y que formen parte de la propuesta. Los aspectos de la línea de financiamiento Sitios de Memoria que implican contratar el servicio de un actor/a actriz para la realización del total de la obra, deberán constar el pago en el ítem Operación en una sola partida, adjuntando cotización correspondiente con el detalle.)

1. Operación		
Partida	Detalle	Total
1	Traslados (combustible)	\$100.000.-
2	Servicios de impresión	\$400.000.-
3	Arriendo de estudio de grabación (30 hr)	\$450.000.-
4	Promoción y publicidad	\$300.000.-
Total (IVA incluido)		\$1.250.000.-

**Justificación de gastos de operaciones:**

El traslado se considera para movilizarse hacia las personas testimoniantes y en búsqueda de los objetos que sean necesarios fotografiar acorde a los relatos.

Servicios de impresión consideran tanto material de producción como storyboards, guiones como material de promoción, ya sea pendones, flyers de estreno, entre otros.

Arriendo de estudio de grabación se considera para la grabación adecuada de los audios de las microcápsulas, en un periodo de 30 horas aproximadamente.

Promoción y publicidad incluye anuncios en redes sociales y centros culturales.

2. Personal				
N°	Profesional	Cantidad	\$ Unitario	Total
1	Fotógrafo	1	\$1.950.000	\$1.950.000

2	Sonista (Producción)	1	\$1.950.000	\$1.950.000
3	Sonista (postproducción)	1	\$1.950.000	\$1.950.000
4	Diseñador	3	\$1.950.000	\$5.850.000
5	Comunicador audiovisual (postproducción)	1	\$2.100.000	\$2.100.000
6	Actriz/actor de voz	2	\$2.100.000	\$4.200.000
Total (IVA incluido)				\$20.338.983

**Justificación de gastos de personal:**

Todas las contrataciones se consideran en un plazo de 3 meses.

Fotógrafo: Se considera el pago durante 3 meses para grabaciones en terreno de los testimoniantes y para fotografías de objetos.

Sonistas: Se considera el pago a dos sonistas que trabajen durante la producción y postproducción del proyecto. Considerando la producción de efectos sonoros del ambiente de cada microcápsula.

Diseñadores: Se considera el trabajo de dos diseñadores gráficos en trabajo de identidad de marca, además de un diseñador de experiencia que asesore el proceso completo y diseño la instancia de presentación e implementación del proyecto.

Comunicador audiovisual: Se considera el pago de un comunicador audiovisual que supervise el proyecto en general y contribuya en el proceso de edición de postproducción.

Actriz/actor de voz: Se considera el pago de un mes a un actor y actriz de voz para la grabación de guiones introductorios y conclusiones de las microcápsulas.

3. Inversión*		
Partida	Detalle	Total
1	Licencia Software Metashape	\$150.376
2	Cámara fotográfica	\$899.990
3	Focos iluminación	\$134.900

4	Micrófonos grabación	\$145.800
5	Licencia banco de sonidos (envato elements)	\$57.196
6	Licencia Suite Adobe	\$188.290
Total (IVA incluido)		\$1.381.492

**Justificación de gastos de inversión:**

Licencia de Software Metashape, se utiliza para realizar proceso de fotogrametría de los objetos y poder representarlos visualmente en la pantalla.

Cámara fotográfica profesional se utiliza en el registro de las fotografías de objetos y grabaciones en terreno de los testimoniantes.

Focos de iluminación y micrófonos se utilizan en grabaciones en terreno de los testimoniantes.

Licencia de envato elements se utiliza durante 4 meses para la descarga de sonidos y videos para la producción y post producción de las microcápsulas.


La licencia de adobe se calcula por 3 meses, las cuales se utiliza principalmente los programas (Illustrator (diseño gráfico), Indesign (Diseño gráfico), Photoshop, Premiere y Audition (post producción audiovisual))

\* Para los gastos de inversión adjuntar cotizaciones referenciales.

4. Presupuesto total		
		Total
1	Presupuesto de operación	\$1.250.000
2	Presupuesto de personal	\$20.338.983
3	Presupuesto de inversión	\$1.551.492
Total proyecto (IVA incluido)		\$23.140.475

\_\_\_\_\_  
Firma representante legal organización

Presupuesto




Fondo Concursable para Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria 2021

**ANEXO N°3: ANTECEDENTES DE LA ORGANIZACIÓN POSTULANTE**

I. IDENTIFICACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN POSTULANTE.

Nombre y/o razón social de la organización	Corporación Memorial Paine
RUT organización	65.404.200-5
N° Registro de personería jurídica	16.940
Dirección	Avenida 18 de Septiembre #2675, Paine Región Metropolitana, Chile.
Teléfono	(2) 28251272
Correo electrónico	contacto@memorialpaine.cl
Nombre representante legal	Juan Leonardo Maureiro
RUT representante legal	6.546.310-5
Dirección	Concepción 356
Teléfono	+56996090074
Correo electrónico	direccionejecutivo@memorialpaine.cl

II. CONTRAPARTE DEL PROYECTO.



Nombre	Chris Ramirez
RUT	19.721.844-4
Profesión u oficio	Diseñadora
Dirección	Paseo Uno 2779
Teléfono	+56975807421
Correo electrónico	czaramez9@uc.cl

III. MEDIO DE CONTACTO PARA EFECTOS DE LA POSTULACIÓN.

Prioridad	Nombre contacto	Correo electrónico de contacto	Teléfono
1	Chris Ramirez	czaramez9@uc.cl	+56975807421
2	Diego Cabezas	educacion@memorialpaine.cl	+56950027383

\_\_\_\_\_  
Firma representante legal organización

Anexo postulación a fondos



**Fondo Concursable para Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria 2021**

**ANEXO N°4: DECLARACIÓN JURADA SIMPLE DE INEXISTENCIA DE RENDICIONES DE CUENTAS PENDIENTES CON ENTIDADES DEL ESTADO**


22 de diciembre de 2021.

Yo, Juan Leonardo Maureira, RUT N° 6.546.310-5, Representante Legal de la institución/organización denominada: Corporación Memorial Palme, RUT N° 65.494.200-5 declaro que a la institución a la cual represento actualmente, no mantiene rendiciones de cuentas pendientes con organismos del Estado.

Asimismo, declaro estar en conocimiento de que la falsedad de una declaración jurada me haría incurrir en las penas establecidas en la ley.

Firma y timbre  
Representante Legal

Anexo postulación a fondos



**Fondo Concursable para Proyectos de Cultura y Sitios de Memoria 2021**

**ANEXO N°5: CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE TITULAR DE DERECHOS DE AUTOR**

**DATOS DE PERSONA NATURAL O INSTITUCIÓN QUE AUTORIZA EL USO DE SUS DERECHOS**

Nombre de la institución (si procede):
RUT de la institución (si procede):
Nombres y apellidos del/la representante legal de la institución o de la persona natural que autoriza: Chris Ramirez Lemus
RUT: 19.721.844-4
Dirección: Pasaje Lino 1779, Villa Padre Mateo
Comuna: Palme Ciudad: Santiago
Región: Metropolitana País: Chile
Correo electrónico: caramirez9@uc.cl Teléfono: +56975807421


**DATOS DE LA ORGANIZACIÓN A LA QUE SE LE CONCEDE LA AUTORIZACIÓN CONCEDIENDO/CONCEDIENDO LA PRESENTE AUTORIZACIÓN DE USO A:**

Nombre de la organización: Corporación Memorial Palme
RUT de la organización: 65.494.200-5
Nombres y apellidos del/la representante legal: Juan Leonardo Maureira Carrillo
RUT: 6.546.310-5
Dirección: Concepción 336
Comuna: Palme Ciudad: Santiago
Región: Metropolitana País: Chile
Correo electrónico: direccion@cultiva@memorialpalme.cl Teléfono: +56966260074

**PARA QUE PUEDA UTILIZAR LA(S) OBRA(S) QUE A CONTINUACIÓN SE DETALLA(N):**

(Señale el nombre exacto de la o las obras):

Anexo postulación



1.- Re-construir, La belleza de recordar

2.- Filtros de Instagram "Re-construir"

NOMBRE DEL PROYECTO EN EL QUE SE UTILIZARÁ(N) LA O LAS OBRAS IDENTIFICADAS

EL USO QUE SE LE DARÁ A LA(S) OBRA(S) CEDIDAS EN EL PROYECTO ANTES MENCIONADO SERÁ

Uso educativo

EL/LA AUTOR/A DE LA OBRA CEDERÁ LA O LAS OBRAS DE MANERA:

(Marque con una X la opción que corresponda).

a) Remunerada \_\_\_\_\_ por un monto de \$ \_\_\_\_\_.

b) Gratuita  \_\_\_\_\_.

EL PLAZO POR EL CUAL SE CONCEDE LA AUTORIZACIÓN SERÁ:

(Marque con una X la opción que corresponda).

a) \_\_\_\_\_ mes(es).

b) \_\_\_\_\_ año(s).

c)  X \_\_\_\_\_ otro(s). Señalar:

Por siempre

FIRMA TITULAR DE LOS DERECHOS ORGANIZACIÓN      FIRMA REPRESENTANTE LEGAL

En Santiago, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA CALIMA DE ORO**      **diseño|uc**  
 Universidad del Valle  
 Facultad de Artes y Diseño

**Plan de testeo**  
 Este formato forma parte del proyecto de diseño desarrollado por Christa Ramirez en el marco de estudios de la Post-grado Universidad Calima de Oro.  
 Todos los datos recolectados aquí son de carácter confidencial y únicamente de uso académico.

**Nombre:** *Cristina Izquierdo Escobar*      **Fecha:** *08-12-2021*

A continuación se verá una serie de ítems en relación a la actividad:

**1. Contexto**

¿Qué qué contexto se realizó la actividad?

Presencia presencial  
 Presencia virtual  
 A través de herramienta digital

¿Cómo que el contexto afecta en la forma de ejecución del testeo? (de qué forma?)

*Por que el contexto siempre afecta en la forma de que una realiza cualquier actividad, y en este caso, que es importante tener en cuenta que la actividad que permite tener un resultado oportuno, viable, todos los elementos y ser considerado frente al video.*

¿Qué qué contexto aplicarías esta actividad?

*Uno que se ve en los video, pero a personas, uno que muestra la investigación del video en la forma que se ve en el video, se muestran a personas con otros contextos, pero a veces, y en un contexto de personas que se ven en el video.*

**2. Introducción**

¿Cómo que el video antes de comenzar necesita una introducción al tema? ¿Qué información antes necesaria en esta introducción?

*En el video muestra uno que se requiere una introducción en forma larga, uno que es importante saber el contexto, entonces podemos al video que se ve a decir luego, uno que es importante mostrar desde todos los contextos, a decir un momento que es importante y después, en tanto que mostrar que uno se ve en el video, del momento de inicio, después en la hipótesis que se le da al estudiante.*

*Finalmente uno que debe haber algo que sea relevante de una parte importante de una persona que puede presentar, esta historia, que es importante y después en otro*

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA CALIMA DE ORO**      **diseño|uc**  
 Universidad del Valle  
 Facultad de Artes y Diseño

**3. Emociones**

Marca las emociones que te haya preocupado el video (Solo puedes elegir las 3 más representativas), también puedes incluir algunas sensaciones.

Luego, ¿podrías detallar qué elementos o momentos del video te hicieron sentir esas emociones?

Preocupación      *Marca las emociones que te haya preocupado el video (Solo puedes elegir las 3 más representativas), también puedes incluir algunas sensaciones.*  
 Envidia      *Luego, ¿podrías detallar qué elementos o momentos del video te hicieron sentir esas emociones?*  
 Miedo      *Envidia, inseguridad, tristeza*  
 Curiosidad      *Como que las cosas surgen en cuando la investigación del video.*  
 Agradecimiento      *En cuando que me permite investigar con la sensación de ser una realidad e incluso algo del video.*  
 Guano      *El video muestra, especialmente en la parte que se refiere a la investigación que hace y que se muestra a lo largo de su vida que no puede estar con su papa.*  
 Amor      *Como que las cosas surgen en cuando la investigación del video.*  
 Diversión      *En cuando que me permite investigar con la sensación de ser una realidad e incluso algo del video.*  
 Admiración      *El video muestra, especialmente en la parte que se refiere a la investigación que hace y que se muestra a lo largo de su vida que no puede estar con su papa.*  
 Optimismo      *Como que las cosas surgen en cuando la investigación del video.*  
 Frustración      *En cuando que me permite investigar con la sensación de ser una realidad e incluso algo del video.*  
 Compasión      *El video muestra, especialmente en la parte que se refiere a la investigación que hace y que se muestra a lo largo de su vida que no puede estar con su papa.*

**4. Sentido**

¿Cómo que los sentidos escuchados acompañen de forma correcta la visualización?

¿Agregales o quitarles algún sentido en particular?

*Uno que se escuchan bien en el video que es la parte que habla de un video y el video, que es el video que se muestra en el video lo que se muestra escuchado por el video, también uno que se los puntos que habla de los momentos en que uno se ve en el video, y lo que habla que uno se ve en el video a nivel del video.*

**5. Duración**

Las siguientes preguntas son en relación a la ejecución de la actividad del video.

¿Cómo que se duración es adecuada para una actividad?

*1.*

¿Lograste mantener la concentración?

*1.*

¿Hay alguna parte del video que no consideres completamente necesaria? ¿Cuál?

*Como que hizo de su video abiertos e seguros. No está cada porque después de haberlo y uno que sea muy sencillo para ellos. La duración de uno que es algo que se puede hacer algo, la duración que acompaña que puede ser a la investigación y después de otra persona. (El video que es muy sencillo)*

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA CALIMA DE ORO**      **diseño|uc**  
 Universidad del Valle  
 Facultad de Artes y Diseño

**6. Visualización**

¿Lograste identificar todos los objetos visualizados? En caso de no reconocer algunos, ¿el audio te ayudó o relacionarlo con alguna situación?

*En algunos casos ya he visto esto, pero el video ayudó.*

¿A qué relacionas la forma de representación de los objetos (objetos incompletos, representados con una nube de puntos)? Pueden ser sensaciones, experiencias concretas o sensoriales, etc. No hay respuestas correctas.

*A mi me daba la impresión de que estaban representados los objetos que uno ve en el video, especialmente cuando son cosas que están muy lejos en el fondo y que tienen a la forma a forma de imágenes. Eso que no muestran los objetos, especialmente que son muy cerca, pero uno puede ver los detalles mejor.*

**7. Otros comentarios.**

¿Puedes dejar otros comentarios sobre la actividad. Muchas gracias por participar.

*Un saludo ♥ Jje*

**8. Crea que es necesario incluir una pregunta final (en el video) que invite a la reflexión?**



*Un caso que es necesario. Enteso que el video aboga un nivel de investigación que permite que una experimente, reflexione y que uno pueda pensar la investigación del video, y también después de, no necesidad de algo que le invite a ello.*

¿Qué nombre te pondrías al video?

*El sentido de la vida del dolor*  
 Suavidad  
 Dureza

Formularios de testeo



**Punto de testeo**

Este testeo forma parte del proyecto de título desarrollado por Chelo Ramírez en la escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica.

Todos los datos recabados aquí son de carácter confidencial y únicamente de uso académico.

Nombre: MARIA F. DOMÍNGUEZ Fecha: 5/12/2021

A continuación se verá una serie de ítems en relación a la actividad:

**1. Contexto**

¿Bajo qué contexto se realizó la actividad?

Reunión presencial  
 Reunión virtual  
 A través de formulario google

¿Creen que el contexto afecta en la forma de recepción del video? (De qué forma?)

MI CONCENTRACION NO SE VIÓ AFECTADA POR EL LUGAR Y ENTORNO



¿Bajo qué contexto aplicarías esta actividad?

TRABAJO EN UNA SALA DE TEATRO O LUGAR SIMILAR

**2. Introducción**

¿Crees que el video antes de comenzar servía como introducción al tema? ¿Qué información crees relevante en esta introducción?

ANTES DE LA PRESENTACION NECESITA UNA BUENA INTRODUCCION PARA QUE SE CONCENTRE EN EL TEMA QUE SE VA A TRATAR. NADIE SABIA QUE ERA DE CARACTER NACIONAL Y QUE EL RELATO PERTENECIA A LA CAUSADA DE PERSONAS BONDAS DE ESTO PUNTOS MIENTRAS PROCESOS SURTIERON MUCHAS OTRAS VISIONES

**3. Emociones**

Marca las emociones que te haya provocado el video (Solo puedes elegir las 3 más representativas, también puedes incluir nuevas emociones. Luego, podrás descubrir qué elementos o momentos del video te hicieron sentir esas emociones?)

Preocupación  
 Tristeza  
 Miedo  
 Curiosidad  
 Asco  
 Dolor  
 Enamor  
 Diversión  
 Admiración  
 Optimismo  
 Frustración  
 Compasión

**4. Sonidos**

¿Crees que los sonidos escuchados acompañan de forma correcta la visualización? ¿Agregas o quitas algún sonido en particular?

SÍ, NO HAY NINGUN CAMBIO

**5. Duración**


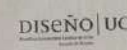
Las siguientes preguntas son en relación a la experiencia en cuanto a la duración del video

¿Crees que la duración es adecuada para una actividad? NO, SERIA MAS BUENO SI FUERA MAS CORTA

¿Lograste mantener la concentración? SÍ

¿Hay alguna parte del relato que consideres completamente necesaria? ¿Cuál?

NO

**6. Visualización**

¿Lograste identificar todos los objetos visualizados? En caso de no reconocer algunos, ¿alguien te ayudó a relacionarlo con alguna situación?

Todos los elementos, incluso fotografías de Chile más actuales

¿A qué relacionas la forma de representación de los objetos (objetos incompletos, representados con una nube de puntos)? Pueden ser sesosdown, experiencias con otras o sensoriales, etc. No hay respuestas correctas.

**7. Otros comentarios**



¿Alguien puede dejar otros comentarios sobre la actividad. Muchas gracias por participar

poner sus fotos entre relatos

¿Qué nombre le pondrías al video?

"Relatos de un Niño, sus tiempos de adulto"

Formularios de testeo

**Pausa de testeo**  
 Este testeo forma parte del proyecto de título desarrollado por Chito Ramirez en la escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica.  
 Todos los datos recolectados aquí son de carácter confidencial y únicamente de uso académico.

Nombre: Freddy Layton Gonzalez Fecha: 05/12/2021

A continuación se verá una serie de ítems en relación a la actividad:

**1. Contexto**

¿Bajo qué contexto se realizó la actividad?

Presencial  
 Híbrido virtual  
 A través de formulario google

¿Crees que el contexto afecta en la forma de recepción del video? ¿De qué forma?

Si. Se necesita un contexto de silencio y concentración para poder poner atención y comprender completamente la historia.


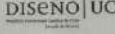
¿Bajo qué contextos aplicarías esta actividad?

En situaciones serenas, aquí con el mayor silencio y respeto posible.

**2. Introducción**

¿Crees que el video antes de comenzar necesita una introducción al tema? ¿Qué información crees necesaria en esta introducción?

Tal vez solo un pequeño texto introductorio podría ser el nombre del video una vez que ya lo tenga. Un pequeño contexto histórico también es necesario, considerando que alguien que vea el video, no sabe lo que ocurrió en nuestro país, idealmente agregar imágenes reales históricas.

**3. Emociones**

Marca las emociones que te haya provocado el video (Solo puedes elegir las 3 más representativas), también puedes incluir nuevas emociones.  
 Luego, ponlas a describir qué elemento o momentos del video te hicieron sentir esas emociones?

Preocupación  
 Sorpresa  
 Miedo  
 Contento  
 Agradó  
 Envidia  
 Rencor  
 Diversión  
 Admiración  
 Optimismo  
 Frustración  
 Compasión

Cuando el protagonista dice que aún espera a su padre. Cierro mucho tristeza y compasión por él, ya que vivió situaciones muy difíciles en su infancia.

**4. Sonidos**

¿Crees que los sonidos escuchados acompañan de forma correcta la visualización?  
 ¿Agregarlos o quitarles algún sonido en particular?

Creo que están bien. En caso de agregar algo, puede ser una visualización suave. Pero en la momento más triste, el silencio acompaña bien.

**5. Duración**


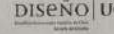
Las siguientes preguntas son en relación a tu experiencia en cuanto a la duración del video.

¿Crees que su duración es adecuada para una actividad?

Si, es un tiempo prudente para entender la historia.  
 ¿Capaces de mantener la concentración?

Si.  
 ¿Hay alguna parte del video que no consideres completamente necesaria? ¿Cuál?

No, me pareció todo necesario para entender la historia.

**6. Visualización**

¿Lograste identificar todos los objetos visualizados? En caso de no reconocer algunos, ¿el audio te ayudó a relacionarlo con alguna situación?

Si se logran identificar.

¿A qué relacionas la forma de representación de los objetos (objetos incompletos, representados con una nube de puntos)? Pueden ser sensaciones, experiencias concretas o sensoriales, etc. No hay respuestas correctas.

Entiendo que puede ser porque corresponden a un relato de algo que ocurrió hace muchos años. Esto representa, según yo, un recuerdo que no es tan claro.

**7. Otros comentarios**

Aquí puedes dejar otros comentarios sobre la actividad. Muchas gracias por participar

Revisar subtítulos con errores de tipeo. Darle un cierre al video, para que el final no sea tan abrupto, tal vez agregando una pequeña conclusión.

¿Qué nombre le pondrías al video?

Formularios de testeo

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **DISEÑO UC**

**Pauta de testeo**  
 Este testeo forma parte del proyecto de diseño desarrollado por Carlos Ramírez en la revista de Diseño de la Pontificia Universidad Católica.  
 Todos los datos recolectados aquí son de carácter confidencial y únicamente de uso académico.

Nombre: Carolina Araya B. Fecha: 10/12/21

A continuación se verá una serie de ítems en relación a la actividad:

**1. Contexto**

¿Sobre qué contexto se realizó la actividad?

Reunión presencial  
 Reunión virtual  
 A través de formulario google

¿Crees que el contexto afecta en la forma de recepción del video? ¿De qué forma?

Cuando habla ruido de la calle me desconcentra un poco

¿De qué contextos aplicarías esta actividad?

En seminarios, o clases de historia, donde haya un ambiente educativo

**2. Introducción**

¿Crees que el video antes de comenzar necesita una introducción al tema? ¿Qué información crees necesaria en esta introducción?

Creo que es necesario saber el contexto de la situación, yo soy muy porque me da un poco pero no todo tiene el mismo conocimiento. Pondría algo breve.

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **DISEÑO UC**

**3. Emociones**

Marca las emociones que te haya provocado el video (Solo puedes elegir las 3 más representativas), también puedes incluir nuevas emociones.  
 Luego, ¿podrías describir qué elementos o momentos del video te hicieron sentir esas emociones?

Preocupación  
 Dolor  
 Miedo  
 Curiosidad  
 Atracción  
 Culpa  
 Rencor  
 Esperanza  
 Admiración  
 Confianza  
 Frustración  
 Compasión

Cuando habla de lo mucho que extraña a su papá me preocupa y cuando dice que daría su vida por él de tener a su padre me da pena y compasión.  
Me genera curiosidad saber quien es la persona que está hablando

**4. Sonidos**

¿Crees que los sonidos escuchados acompañan de forma correcta la visualización? ¿Agregarías o quitarías algún sonido en particular?

Todos funcionan

**5. Duración**

Las siguientes preguntas son en relación a tu experiencia en cuanto a la duración del video

¿Crees que su duración es adecuada para una actividad? Si

¿Agrego marcas de conexión? Si

¿Hay alguna parte del relato que no consideres completamente necesaria? ¿Cuál?

No, todas son necesarias para entender la historia

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **DISEÑO UC**

**6. Visualización**

¿Lograste identificar todos los objetos visualizados? En caso de no reconocer algunos, el audio te ayudó a relacionarlo con alguna situación?

Solo no entendí uno de cuando habla de que a sus hermanos junto con su mamá

¿Qué relaciones la forma de representación de los objetos (objetos incompletos, representados con una parte de puntos)? Pueden ser versiones, expresiones concretas o sensoriales, etc. No hay respuestas correctas.

A los recuerdos que no son tan claros, que cuesta trabajo pensar a la mente también se asocia a la falta de algo que puede ser la ausencia de su papá.

**7. Otros comentarios.**



Aquí puedes dejar otros comentarios sobre la actividad. Muchas gracias por participar

El final se ve un poco abrupto, quizás agregar algo, como una conclusión.

• ¿Crees que es necesario incluir alguna pregunta final (en el video que invite a la reflexión)?  
Puede funcionar, se sirve para cosas.

• ¿Qué nombre le pondrías al video?  
Recordando días de niñez

Formularios de testeo

**Pauta de testeo**  
 Este testeo forma parte del proyecto de título desarrollado por Chriss Ramirez en la escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica.  
 Todos los datos recabados aquí son de carácter confidencial y únicamente de uso académico.

Nombre: Francisca Lemus Covales Fecha: 5/12/21



A continuación, se verá una serie de ítems en relación a la actividad:

**1. Contexto**  
 ¿ Bajo qué contexto se realizó la actividad?  
 presencial  
 remota virtual  
 a través de herramientas digitales

¿ Crees que el contexto afecta en la forma de recepción del video? (Si qué forma?)  
 No, eso que el contexto afecta la recepción de este ya que es un tema interesante, además de emotivo

¿ Bajo qué contextos aplicarías esta actividad?  
 la aplicaría en centros culturales

**2. Introducción**  
 ¿ Crees que el video antes de comenzar necesita una introducción al tema? ¿ Qué información crees necesaria en esta introducción?  
 Si, necesita una introducción como lo que nos da al principio, o sea, poner en contexto la situación (y poner el contexto)  
 - Si la introducción poner imágenes en relación al acontecimiento nacional y local.

**3. Emociones**  
 Marca las emociones que te haya preocupado el video (Si lo puedes elegir las 3 más representativas, también puedes incluir nuevas emociones).  
 Luego, podrás describir qué elemento, o momento del video te hicieron sentir esas emociones?


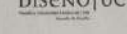
Preocupación  
 Enojo  
 Miedo  
 Corrosión  
 Apatía  
 Culpa  
 Rencor  
 Desección  
 Admiración  
 Odiosismo  
 Frustración  
 Compasión

\* Pena, por la situación que le tocó vivir  
 \* Culpa, porque me culpa de esto culpa de tener ciertos "privilegios" en comparación al resto

**4. Sonidos**  
 ¿ Crees que los sonidos escuchados acompañan de forma correcta la visualización?  
 ¿ Agregas o quitas algún sonido en particular?  
 Si, los que los sonidos acompañan a las imágenes.

**5. Duración**  
 Las siguientes preguntas son en relación a tu experiencia en cuanto a la duración del video

¿ Crees que la duración es adecuada para una actividad?  
 Si  
 ¿ Necesitas mantener la concentración?  
 Si  
 ¿ Hay alguna parte del relato que es considerado completamente necesaria? ¿ Cual?  
 No, necesito que todo es necesario.

**6. Visualización**  
 ¿ Logras identificar todos los objetos visualizados? En caso de no reconocer algunos, ¿ el audio te ayudó a relacionarlo con alguna situación?  
 Si si lo que identifiqué por los objetos y los sonidos le da el sentido más rápido a esto.







¿ Qué relaciones la forma de representación de los objetos (objetos incompletos, representados con una parte de partes)? Pueden ser sensaciones, experiencias concretas o memorias, etc. No hay respuestas correctas.  
 lo relaciono a la falta de su mamá paterna, al espacio vacío que ejerce al momento una infancia "completa"

**7. Otros comentarios.**  
 Aquí puedes dejar otros comentarios sobre la actividad. Muchas gracias por participar.  
 - Revisar algunas palabras que tienen error de tpo.  
 - Sustituir de imagen de braille que se pueda

**8. ¿ Qué nombre le pondrías al video?  
 la mesa que falta " el título del resto"**

Formularios de testeo



 Lugares de memoria     

Preguntas **Respuestas** 42 Configuración

¿Conoces la historia de alguno de los detenidos desaparecidos de la comuna? Si conoces alguna, ¿cómo te enteraste de ella?

39 respuestas

No conozco ninguna

No conozco

No

no conozco

no conozco ninguna creo

no

no conozco ninguna

Si, por medio del Instagram del memorial de Paine que comparte los mosaicos y sus historias

En la visita al memorial y al museo de la memoria.



## Testeo video



Preguntas **Respuestas 9** Configuración

¿A qué relacionas la forma de representación de los objetos (objetos incompletos, representados visualmente como una nube de puntos)? Pueden ser sensaciones, experiencias concretas o sensoriales, etc. No hay respuestas correctas.

9 respuestas

pienso que la visualización era muy acorde, me dio la sensación de que eran fragmentos de memoria, en la cual se juntaban que construir (re-construir) el recuerdo.

Siento que son como símbolos que se quedan grabados en nuestra memoria y que representan ciertos recuerdos. Quizás no es, por ejemplo, la misma carreta, pero despierta en nuestra mente una noción de lo que fue vivir ciertas experiencias

Lo relaciono con los recuerdos, que se esfuman igual que las imágenes

Recordar, memoria, recuerdo doloroso

Se siente nostálgico, aunque no he vivido una experiencia así, la representación de los objetos y los colores hacen sentir que uno es parte del relato y siente esa nostalgia y pena del narrador.

se siente como magia, como una construcción de pensamientos, como estar dentro de la mente del narrador, se siente un poco a infancia de cierta forma, se siente una especie de "lo que fue" así como un vacío de tiempo que es interesante

**Re-**  
**construir**

