



Kit destinado a la reunión y conexión de personas que hayan experimentado un desplazamiento forzado debido a un evento disruptivo

Autor: Sofía Antonia Silva Leal
Profesor Guía: Rodrigo Ramírez

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

Diciembre 2023 Santiago, Chile

EN COMÚN

Lo que nos une y reúne

Kit destinado a la reunión y conexión de personas que hayan experimentado un desplazamiento forzado debido a un evento disruptivo

Autor: Sofía Antonia Silva Leal
Profesor Guía: Rodrigo Ramírez

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

Diciembre 2023 Santiago, Chile

Agradecimientos

Quiero agradecerle principalmente **a mi mamá y papá** quienes han sido un constante apoyo en mi vida para lograr todas mis metas y sueños. Gracias a ellos pude estudiar diseño y sin ellos no podría estar hoy donde estoy. Simplemente decirles que los amo y que son el pilar fundamental de mi vida, su cariño siempre ha estado presente y espero algún día retribuirles todo lo que me han dado. Gracias a mi abuela por apoyarme en muchas etapas de mi carrera y agradecerle especialmente su apoyo en título, su ayuda fue fundamental para lograr mi proyecto.

A la Vale y a estrellitas: Florencia, Ignacia y Bernardita, gracias por ser mis amigas, acompañarme y animarme, no sólo en el proceso de título sino también en estos 5 años de risas, lágrimas y sobretodo amistad. Sin ustedes y sin las demás chicas de lalozumba mi paso por diseño sería completamente distinto, nunca pararé de agradecerle al universo las grandes amigas que pude hacer en la universidad y espero seguir con su compañía por muchos años. Gracias a David por su apoyo, especialmente en la última etapa de este proceso, él me motivó constantemente a realizar mi proyecto y con su cariño me ayudó a sobrepasar los momentos más difíciles de título. Agradecerle a Tuco, por ser un excelente profesor guía, sus conocimientos y apoyo hicieron de todo este proceso un camino más fácil de transitar y una experiencia mucho más agradable de vivir.

Finalmente agradecerle a quienes llegaron a mi vida simplemente a llenarla de alegría, Eluney, Frida, Hakan, Canela, Emi y la Gata, los amo a todos.

1	INTRODUCCIÓN	6
	Motivación personal	7
	Introducción	8
2	MARCO TEÓRICO	10
	Identidad	11
	Comunidad	15
	Memoria	18
	Patrimonio Cultural	21
	Desplazamiento forzado	25
	Etapas del desastre	27
	Restauración Participativa	30
3	METODOLOGÍA Y CASO DE ESTUDIO	32
	Metodología	33
	Caso de estudio: Migración Forzada	35
4	PLANTEAMIENTO	38
	Problemas y Oportunidades	39
	Formulación	40
	Usuarios y beneficiarios	42
	Antecedentes	43
	Referentes	47

Contenidos

5

DESARROLLO

Ideación	51
Primer testeo	53
Desarrollo gráfico	57
Diseño de etapa	60
Material descargable	61
Validación de cartas	62
Desarrollo de manual	65
Testeo de manual	66
Testeo Prototipo Final v1	67
Rediseño de prototipo	73
Desarrollo de marca	74
Desarrollo Página web	75

50

6

EN COMÚN

Marca	77
Prototipo Final	81
Modelo de Negocios	103

76

7

CIERRE

Proyecciones	111
Reflexión	112

110

8

BIBLOGRAFÍA

113

Contenidos

1

INTRODUCCIÓN

MOTIVACIÓN PERSONAL

El ámbito del patrimonio siempre ha cautivado mi interés. Explorar y comprender diversas culturas e identidades es algo que me atrae profundamente y que he tenido la oportunidad de investigar más a fondo durante mi tiempo en la universidad.

A lo largo de mis cinco años de estudios en diseño, he descubierto que cada individuo es un universo en sí mismo, con problemas y necesidades únicas. Entendí que el diseño debe adaptarse a estas necesidades de manera holística, empleando una aproximación amplia que involucre investigación, análisis y acción con respeto.

Reconozco que el ser humano es complejo y está formado por múltiples capas, donde su contexto cultural y origen son fundamentales para poder comprender y satisfacer sus necesidades de la manera más adecuada posible.

Mi interés por este campo me llevó a obtener una certificación académica en estudios patrimoniales y restauración en la universidad. A través de este programa, tuve la oportunidad de cursar asignaturas que ampliaron mi perspectiva sobre lo que realmente implica el patrimonio y sus diversas implicancias para el ser humano.

Me di cuenta de que la historia de la humanidad está impregnada de procesos de patrimonialización y comprendí que el ser humano ha progresado gracias a las comunidades que mantienen viva su cultura. Paralelamente, mi deseo innato de contribuir al bienestar de los demás, una característica que considero inherente a los diseñadores, ha sido una constante en mi desarrollo personal. Por esta razón, mi proyecto busca fusionar estas motivaciones al ayudar y apoyar a comunidades afectadas, a preservar y revitalizar su identidad y patrimonio, manteniendo así su esencia viva.

INTRO DUCCIÓN

El ser humano históricamente se ha caracterizado como un ser social, generando asentamientos y grupos, ya sea de manera espontánea, debido al hecho de compartir espacios/territorios, o porque se tienen objetivos o intereses en común. Estos procesos desembocan en la construcción de comunidades, las cuales según el sociólogo Max Weber, surgen como medio de realización de los fines compartidos, siendo la Comunidad un resultado de la interacción entre sí (Weber, 1964).

Cada año distintas comunidades se ven afectadas por sucesos de desastre y emergencia como incendios, aluviones, erupciones volcánicas, conflictos sociopolíticos, entre otros, los cuales, cuando ocurren dejan consigo un fuerte impacto en quienes los vivencian.



Estos eventos interrumpen la vida cotidiana de las personas y transforman por completo sus realidades, dejándolas vulnerables y obligándolas en muchas ocasiones a desplazarse de manera forzada de sus hogares y territorios en busca de una mejor vida (Fiddian-Qasmiyeh et al., 2014), lo cual desemboca en una separación y desvinculación de los miembros y a largo plazo, en una sensación de incertidumbre y soledad, debido a la pérdida de pertenencia e identidad. De acuerdo con información de la Agencia de la ONU para Refugiados (ACNUR), a finales de 2021 la cifra de personas que han sido forzadas a abandonar sus hogares por conflictos, violencia, temores de persecución y violaciones a derechos humanos llegó a 89,3 millones (ACNUR - The UN Refugee Agency, s. f.).



Tras la ocurrencia de estos sucesos, en algunos casos se implementan medidas de reparación que suelen enfocarse principalmente en aspectos físicos y materiales, descuidando otras áreas más profundas como el impacto psicosocial, la salud mental y la identidad afectada a raíz del evento disruptivo. Estos aspectos son cruciales de tratar puesto que, cuando los miembros de una comunidad se separan físicamente de su territorio y se ven en uno distinto al conocido, sin las personas con las que compartían un vínculo, se sufre una crisis de su identidad y un desequilibrio emocional. Como ejemplo de esto tenemos los casos de migración forzada, los cuales son descritos por la Red Interagencial para la Educación en Situaciones de Emergencia (INEE) como movimientos de población producidos a raíz de una coacción por conflictos, persecuciones, torturas, pobreza o peligros naturales se debe migrar a otro país o territorio (Migración forzada | INEE, s. f.). En estos casos la inserción de personas en un ambiente cultural desconocido y donde suele haber poco espacio para la recreación de costumbres propias, desemboca en una identidad confusa, como lo plantea el psicólogo Erik Erikson (2006), la cual trae consigo otros problemas en las personas como pérdida de autodeterminación, autopercepción y confianza.

A raíz de estos contextos es que el presente proyecto quiere contribuir, ayudando a la reparación de las identidades de personas pertenecientes a comunidades que han sufrido un desplazamiento forzado de sus hogares y territorios a causa de eventos disruptivos de carácter sacionatural o sociopolítico. El diseño aparece como la herramienta mediante la cual este proyecto puede nacer y actuar, contribuyendo a través de una metodología de trabajo centrada en el ser humano, la cual actúa para responder a sus necesidades escuchando y dejando que la misma persona sea parte del proceso para llegar a la solución.

2

MARCO TEÓRICO

1.

Identidad

IDENTIDAD

¿Qué es la identidad de una persona?

Este concepto responde a aquello que identificamos como el “yo”. Refiere a nuestro ser y a lo que somos, incluyendo todos los atributos que nos conforman, tanto positivos como negativos. La identidad se compone de nuestros gustos, rituales, idioma, entorno, religión, etc.

¿Qué determina la identidad de un individuo?

Es fundamental para el proyecto comprender que la identidad de cada individuo se forma a través de nuestras relaciones y roles sociales. El núcleo interior de una persona, es decir, el “yo”, no es autónomo, sino que se forma en relación con los otros cercanos que transmiten al individuo los valores, significados y símbolos del mundo (Cooley, 2005). Tal como indica Hadis et al. (1976), “La auto-producción del hombre es siempre, y por necesidad, una empresa social. Los hombres producen juntos un ambiente social con la totalidad de sus formaciones socioculturales y psicológicas”.

Nuestra construcción del “yo” está influenciada de manera significativa por los grupos a los que pertenecemos. El individuo nace en una familia específica, una comunidad determinada y una cultura particular, sin tener poder de elección en esta materia (Sayers, 1999). Son estos círculos sociales los que definen nuestra personalidad, y cualquier alteración o ruptura en ellos impacta directa y profundamente

en nuestra percepción de nosotros mismos. Es debido a la influencia de estos círculos sociales en la construcción del individuo que podemos determinar que la identidad de una persona puede verse afectada si se pierden algunas de estas conexiones sociales.



Identidad en constante cambio

Contemplando lo planteado en relación a la construcción del “Yo” influenciado por el contexto en el que habitamos, es necesario dar cuenta de que no existe una identidad fija, sino que esta cambia a lo largo de la vida del individuo (Hall, 1987), puesto que una persona puede enfrentar constantemente cambios en sus círculos sociales y culturales. Es por esto que, reafirmando la idea anterior, un cambio en nuestro alrededor supone a la vez un cambio en nuestra identidad.

En el mundo actual en el que habitamos, los cambios suceden de manera rápida y abrupta. Nos encontramos en constante cambio debido a los fenómenos asociados a la globalización, proceso que tiene un gran impacto en la identidad cultural. Como dijo Marx acerca de la modernidad,

“[Es una] revolución constante de la producción, una incesante conmoción de todas las relaciones sociales, una incertidumbre y agitación continua [...] Todas las relaciones fijas, estancadas, con su cortejo de creencias y de ideas veneradas, son desechadas, todas las recién formadas quedan obsoletas antes de llegar a osificarse. Todo lo sólido se desvanece en el aire...” (Marx y Engels, 1973).

Dentro de este mundo con constantes cambios encontramos el concepto de “Traducción”, que hace referencia a aquellas identidades que atraviesan las fronteras naturales y corresponden a personas que han debido desplazarse de manera forzada de sus territorios. Estas personas, a pesar de conservar lazos y tradiciones que los unen a su lugar de

origen, viven sin la esperanza de poder retornar a su hogar. Se ven forzadas a incorporarse de cierta forma en su nuevo ambiente cultural, perdiendo muchas veces parte de su identidad al no poder expresarla de igual manera que lo hacían en su territorio.

Como se plantea en el libro “Cuestiones de identidad cultural” de Hall y du Gay (1988), las personas que pertenecen a tales culturas de hibridez están irrevocablemente traducidas. Salman Rushdie nota que la palabra “traducción” tiene su origen etimológico en la palabra latina que significa ‘llevar a través’ (Rushdie 1991). Estos grupos diaspóricos deben aprender a habitar por lo menos dos identidades.

En base a lo descrito, queda en evidencia que una persona que ha sufrido una migración o desplazamiento forzado irrevocablemente queda marcada como una “persona desplazada” y es así como se identifica a sí misma.

“Tras pensar en mi propio sentido de identidad, descubro que siempre ha dependido del hecho de ser un migrante, de la diferencia con el resto de ustedes”

Stuart Hall, 1987

2.

Comunidad

COMUNIDAD

¿Qué es una comunidad?

Como se determinó anteriormente, la comunidad es parte de los grupos sociales que determinan a el "YO" y por consiguiente, la identidad de un individuo. Francis Violich define el concepto comunidad como un "grupo de personas que viven en un área geográficamente específica y cuyos miembros comparten actividades e intereses comunes, donde pueden o no cooperar formal e informalmente para la solución de los problemas colectivos. Y donde lo estructural está dado por la consideración de un grupo enmarcado en un espacio geográfico delimitado, y lo funcional está presente en los aspectos sociales y psicológicos comunes para ese grupo" (Arias, 2023).

Por otra parte, Elena Socarrás define la comunidad como "[...]algo que va más allá de una localización geográfica, es un conglomerado humano con un cierto sentido de pertenencia. Es, pues, historia común, intereses compartidos, realidad espiritual y física, costumbres, hábitos, normas, símbolos, códigos" (Socarrás, 2004).

Sentido de comunidad

Estas dos definiciones de comunidad nos permiten hacernos una idea de lo que ésta significa para una persona, es una entidad que en sí misma da significado y relevancia a un individuo, puesto que le otorga sentido de pertenencia. Aquí surge el concepto de sentido de comunidad, el cual se define como el sentimiento de pertenencia a una comunidad, así como la percepción de interdependencia entre sus miembros, por la cual cada miembro del colectivo se siente importante para los demás y para el grupo (Sánchez, 2007).



¿Qué sucede cuando perdemos a nuestra comunidad?

Un componente del sentido de comunidad es la conexión emocional, la cual tiene relación con los lazos afectivos entre el individuo y el colectivo, originados tanto en la búsqueda conjunta por dar solución a problemas comunes como en la superación de crisis (Cueto et al., 2016). Entonces, cuando una persona debe desplazarse de manera forzada de su territorio y rompe los lazos que ha generado con su comunidad, es decir, con el grupo de personas con el cual comparte rutinas, tradiciones e intereses, ciertamente comienza en ella un proceso interno de incertidumbre y soledad, puesto que ha perdido, de cierta manera, a todos los que la rodean y consigo, todas estas cosas y aspectos en común que se tenían.

Un concepto del ámbito psicológico que surge al hablar de las consecuencias de separarnos de nuestra comunidad es el de bienestar subjetivo, el cual es descrito como el estado que tiene una persona al momento de realizar una evaluación global de su propia vida (Gómez et al., 2007) en cuanto a dos aspectos: el análisis de su condición de vida actual, y un balance entre afectos positivos y negativos experimentados en el día a día (Diener & Ryan, 2009). Este último puede cambiar en plazos cortos de tiempo según las circunstancias que viva cada persona (Triadó & Villar, 2008).

Entonces, si el bienestar subjetivo refleja las sensaciones positivas relacionadas con las vivencias experimentadas a lo largo de la vida y la ausencia de problemas y de sufrimiento, podemos decir que una persona que se visto en la necesidad

u obligación de separarse de su comunidad obtiene un balance negativo en cuanto a su bienestar subjetivo.

Por otra parte, al momento de hablar de personas que migran de sus hogares también surge el término de bienestar social, el cual hace referencia a la valoración que hace el individuo acerca de su entorno social próximo, así como al balance respecto de su propio funcionamiento dentro del mismo (Blanco & Díaz, 2005; Keyes, 1998). Entonces, una persona que debe integrarse en un nuevo espacio por razones de migración forzada, también ve afectado su bienestar social, puesto que experimenta una desconexión con su nuevo entorno y por lo tanto, no se siente perteneciente a la nueva comunidad en la que se encuentra inmerso. Este aspecto de identificación con el colectivo, especialmente la valoración de la pertenencia al mismo, se vincula de manera directa con las dimensiones de crecimiento personal, autonomía, propósito en la vida y bienestar general de la persona (Arellano, 2011).

3.

Memoria

MEMORIA

¿Qué es la memoria?

La memoria, puede ser entendida como un proceso de representación simbólica sobre acontecimientos del pasado que dan sentido al presente. Estos se encuentran ligados a un tiempo, un espacio o un grupo determinado de personas (Alegría-Licuime et al., 2018). El historiador Steve Stern (2012) explica que la memoria se construye con otros y que para existir requiere un soporte que sólo puede sernos proporcionada por los demás. Además, indica que la memoria se forja socialmente echando mano a las narrativas, símbolos y valores de nuestra comunidad de pertenencia. Este proceso convierte las memorias sueltas, es decir, los distintos recuerdos de vivencias personales en un testimonio de una realidad social vivida por muchos, lo que se conoce como memoria emblemática, la cual funciona a lo largo del tiempo como un testimonio de hechos y eventos que caracterizan solamente a aquellos que lo vivieron, es decir, solo a los miembros de una comunidad. Es por esto que se puede decir, que es la construcción misma de esas memorias lo que finalmente convierte a un grupo de personas en una comunidad (Aravena, 2003).



Rememorar

Hacer memoria o rememorar es el proceso de recordar nuestro pasado. Realizar esta actividad nos ayuda a preservar nuestra identidad puesto que supone una actividad donde se evidencian aquellos sucesos o aspectos de nuestra vida que son más significativos, es decir, el proceso de rememorar saca a la luz y pone en valor aquella parte de nuestro "Yo" que más apreciamos y que en consecuencia, buscamos conservar dentro de nuestro subconsciente.

Cuando una persona se ve afectada a un evento disruptivo que la obliga a desplazarse de su hogar son las memorias las que la mantienen unida a su identidad. Es en estas situaciones que la actividad de rememorar cobra aún más sentido y relevancia, ya que actúa como una herramienta para recordar quien soy y de donde vengo, para así no olvidar mis raíces.

Una herramienta que sirve de ayuda al momento de querer recordar el pasado y mantenerlo vivo es el patrimonio cultural, tanto físico como intangible, ya que este guarda en sí mismo memorias. Por ejemplo, el ver una fotografía o el visitar un espacio significativo de mi pasado, puede ayudar velozmente a traer recuerdos a la mente y facilitar el proceso de rescate de aquellos aspectos de la identidad que quizás se creían perdidos.



Memorial Paine

4.

Patrimonio Cultural

PATRIMONIO CULTURAL

¿Qué es el patrimonio cultural?

El patrimonio, visto como el resultado de una construcción social, representa los bienes culturales que son valorados por parte de un grupo de personas y luego resignificados, de una época a otra, o de una generación a las siguientes. Así, un objeto se transforma en patrimonio o bien cultural, o deja de serlo, mediante un proceso y/o cuando alguien -individuo o colectividad-, afirma su nueva condición (Dibam, Memoria, cultura y creación. Lineamientos políticos. Documento, Santiago, 2005). Esto implica que patrimonio cultural es aquello que da cuenta de nuestra memoria, otorga identidad y que diferencia a un grupo de otro, siendo elementos distintivos y característicos de distintas culturas (Arévalo, 2010). Este patrimonio se divide en tres categorías: tangible, intangible o natural. El proyecto se enfocará principalmente en el tangible e intangible.





Patrimonio Tangible

Este tipo de patrimonio comprende todas las creaciones materiales realizadas por agrupaciones de personas, comunidades o sociedades (Instituto de gestión Cultural y Artística, 2021). Estos pueden ser colecciones, archivos, obras de arte, elementos o estructuras de carácter arqueológico, parques, edificios, materiales iconográficos, literarios, cinematográficos o musicales. El patrimonio intangible tiene una subdivisión la cual separa el patrimonio mueble del inmueble. “El patrimonio tangible es acervo de histórico fundamental para la Identidad y memoria de la sociedad. La salvaguarda de estos valores y bienes culturales es esencial para garantizar la transmisión de costumbres y valores, promover la cohesión social, y enfrentar la homogenización” (Chaparro, 2018).

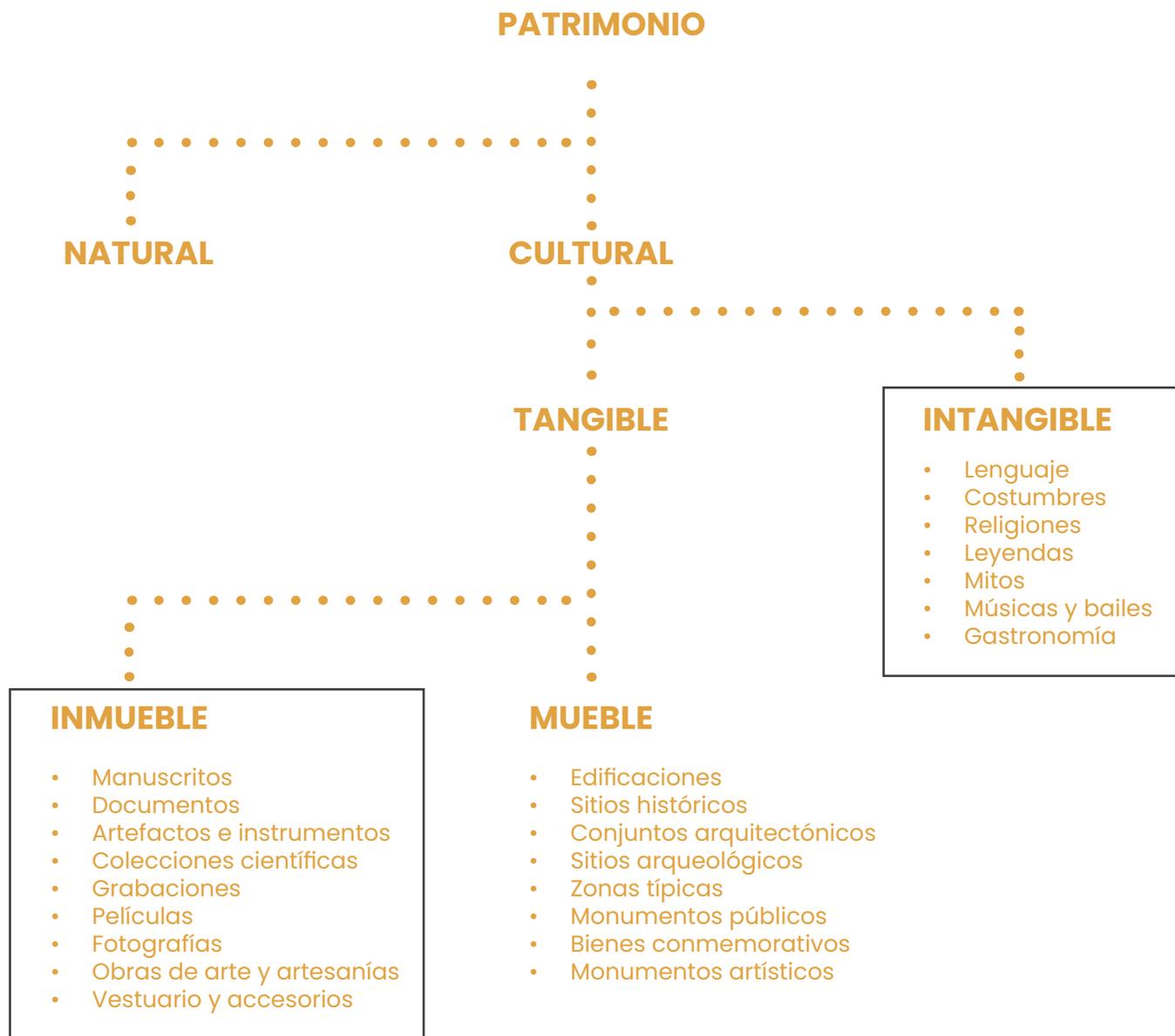


Patrimonio intangible

En cuanto al patrimonio intangible, la Unesco definió este término en la Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003) como “(...) las prácticas, las representaciones, las expresiones, los conocimientos, las habilidades, así como los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados con ellos, que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, transmitido de generación en generación, se ve constantemente recreado por la comunidad y grupos en respuesta a un entorno, en interacción con la naturaleza y su historia y les proporciona su sentido de identidad”.

Este diagrama señala los tipos de patrimonio y destaca los dos principales que aborda el proyecto, que son el patrimonio intangible y el tangible inmueble.

Diagrama construido en base a memoria revisada de la escuela de Diseño UC relacionada a la gráfica de los sellos postales



5.

Desplazamiento Forzado

DESPLAZAMIENTO FORZADO

¿A qué hace referencia el desplazamiento forzado?

El desplazamiento forzado se refiere al acontecimiento que viven personas que de manera abrupta y, en consecuencia de la vivencia de un evento que disrupte en su vida, debe trasladarse de su hogar y territorio.



Estos eventos disruptivos, tal como lo indica su nombre, ocurren de manera violenta y dejan a las personas sin la oportunidad de actuar para combatirlos, es por eso que se refiere al desplazamiento como una acción forzada, puesto que no quedan otras alternativas ante la ocurrencia de los eventos.

Ejemplos de sucesos que pueden implicar un desplazamiento forzado son guerras, conflictos sociopolíticos o desastres siconaturales como la erupción de volcanes, aluviones, incendios, tsunamis o terremotos.



Actualmente, casi 60 millones de personas han sido desplazadas por la fuerza en el mundo, convirtiéndose en refugiados (19,5 millones), desplazados internos (38,2 millones) o solicitantes de asilo, y se trata de la cifra más alta desde la Segunda Guerra Mundial. El desplazamiento forzado tiende a ser prolongado y, en muchos casos, dura décadas (Mundial, 2023).

6.

Etapas del Desastre

ETAPAS DEL DESASTRE

En cuanto a lo que conlleva un evento disruptivo, podemos observar en el esquema que se presenta a continuación, como la Agencia Federal de Gestión de Emergencias (FEMA) de Estados Unidos, describe cuatro etapas que tiene un suceso de desastre, las cuales se desarrollan antes, durante o después de este.

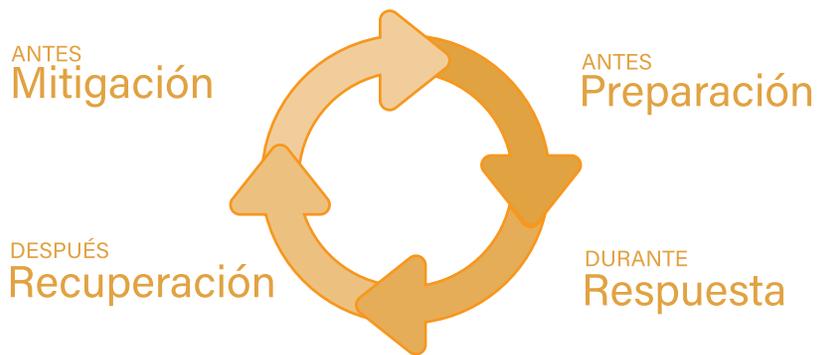


Figura 3: Esquema etapas de un desastre. Fuente: Elaboración propia en base a lo planteado por la Agencia Federal de Gestión de Emergencias (FEMA).

Viendo estas etapas desde la perspectiva de la comunidad que vivencia el evento disruptivo, podemos decir que antes de este, las personas que conviven en cierto espacio establecido generan una comunidad con una identidad única basada en interacciones, actividades y memorias compartidas.

Luego, durante el evento, se destruyen espacios físicos y elementos que retrataban la identidad de la comunidad, reunían a las personas y alberga memorias compartidas, los cuales pueden ser descritos como elementos patrimoniales. Después de este, se produce una incertidumbre generalizada en las personas y en conjunto con esto, una separación y aislamiento entre los componentes humanos de la comunidad, lo que finalmente provoca que la comunidad se separe y sus miembros pierdan parte de su identidad, es decir, las personas quedan sin partes de ellas mismas, de quienes son.

Este proyecto se enfocará en la fase de recuperación, ya que, hoy en día, luego del acontecimiento de un desastre, esta etapa tiene un enfoque prioritariamente material y económico, atendiendo primeramente la seguridad física y la reconstrucción de viviendas, lo cual responde en relación con lo que plantea Maslow en su pirámide de jerarquía de necesidades, corresponde a los dos primeros niveles que son los de necesidades fisiológicas y de seguridad (McLeod, 2018).

La limitación de enfocarse únicamente en estos dos niveles durante el proceso de reconstrucción plantea un problema para las personas, ya que se omite el hecho de que un desastre no solo afecta dichos ámbitos, sino también a niveles superiores de la pirámide, en particular al nivel social que engloba toda la red de relaciones que conforman las personas que comparten un territorio. Es crucial reconocer que las repercusiones de un desastre trascienden lo físico y lo económico, y que la identidad de las personas junto con el tejido social y comunitario también sufre profundamente.



Enfocarse únicamente en los aspectos materiales y económicos de la reconstrucción puede descuidar la importancia de abordar las necesidades sociales y emocionales de las personas afectadas, así como la recuperación de la cohesión y solidaridad comunitaria. Por lo tanto, es fundamental que la reconstrucción considere e integre de manera integral el nivel social para lograr una recuperación más completa y sostenible.

Figura 7: Pirámide de Maslow. Fuente: Elaboración propia en base a lo postulado por Abraham Maslow en su obra *Una teoría sobre la motivación humana* (1943).

7.

Restauración Participativa

RESTAURACIÓN PARTICIPATIVA

Es por esto que resulta fundamental implementar métodos de restauración participativa, como el diálogo y la participación comunitaria, el trabajo en grupos y talleres y la participación de las mismas personas en la implementación de las acciones de restauración. Estos permiten que la comunidad se mantenga activa y conserve una identidad clara que le habilite seguir estableciendo vínculos y asumir un rol de liderazgo y participación en la sociedad.

Estos enfoques de restauración implican involucrar activamente a las personas que se han visto afectadas, en este caso por un evento disruptivo, en la toma de decisiones y en la implementación de acciones de recuperación. Aquí es donde se reconoce la importancia del hacer comunidad, ya que a través de las memorias en común se puede trabajar el sentido de pertenencia y rescatar las identidades afectadas.

En este sentido la conservación de los elementos identitarios, es decir, del patrimonio de las personas, funciona como una herramienta de recolección de memoria y responsabilidades comunes para un proceso que va cambiando constantemente (Nugroho & Hardilla, 2020).



3

METODOLOGÍA Y CASO DE ESTUDIO

METODOLOGÍA

Para la construcción del proyecto se utilizó la metodología de diseño participativo, la cual, basada en el trabajo de los diseñadores Liz Sanders y Pieter Jan Stappers (2013), indica que el diseño efectivo se logra al comprender profundamente las necesidades y deseos de los usuarios, y que esta comprensión se obtiene mejor a través de una investigación participativa y empática. Esta metodología sustenta al proyecto ya que involucra a las personas afectadas por un evento disruptivo en el proceso de diseño y toma de decisiones, logrando de esta manera fomentar su participación y compromiso con el proyecto.

La idea base del proyecto es poder trabajar para que las mismas personas hagan los procesos necesarios para recatar su identidad perdida o afectada, por lo que el diseño planteado es una herramienta mediadora para que ocurran estos procedimientos. Es entonces, en base a la interacción de las personas con el producto, sus experiencias físicas y emociones y comentarios en torno a éste, que el proyecto desarrollado pudo evolucionar hasta un prototipo final. Sin embargo, considerando lo planteado, este proyecto busca crecer y mejorar constantemente con la retroalimentación de sus usuarios, puesto que son ellos quienes pueden determinar la eficiencia y el impacto real que este tiene en su proceso de reconexión con su pasado e identidad.



Fases de implementación de la metodología

Las fases de esta metodología, la cual fue adaptada para este proyecto, fueron las siguientes:

1. Comprensión del contexto:

En esta etapa se buscó comprender en profundidad el contexto de la migración forzada y de las personas migrantes en Chile, comprendiendo las características de los eventos disruptivos que desencadenan este tipo de proceso. Para esto se realizó una investigación bibliográfica y se realizaron entrevistas con personas migrantes y personas que conocen del tema, con el propósito de comprender sus necesidades, deseos, valores y metas.

En esta etapa se detectó la necesidad de las personas desplazadas de volver a conectar con su pasado y su identidad, el cual fue afectado o incluso destruido a causa de la vivencia del evento disruptivo. Junto con esto, también se determinó la necesidad de las personas de sentirse parte de un grupo o comunidad, este aspecto es aún más relevante o necesario en personas migrantes, quienes al haber perdido prácticamente todos sus lazos y conexiones, se encuentran en una posición de vulnerabilidad y requieren de encontrar un grupo de apoyo donde refugiarse y con el cual se sientan identificados.

2. Rescate de la memoria e identidad:

Luego de entender el contexto migratorio y de reconocer la necesidad de las personas migrantes de reconectar con

su identidad afectada o perdida, se comenzó el trabajo de rescate de ésta. Este aspecto se trabajó al rededor de actividades de rememoración y el proceso de definición y rescate de la identidad afectada por parte de las personas migrantes. Este proceso permitió que las personas pudieran reconectar con su pasado y con todos aquellos elementos que los definen.

3. Proceso de hacer comunidad:

Finalmente, después de ocurrido el proceso de rescate y rememoración de la identidad afectada, se trabajó en torno a aquellos aspectos que tienen en común las personas migrantes, los cuales abordan temas como cultura, patrimonio, vivencias, entre otros. La identificación de estos aspectos comunes permiten que se efectúe un proceso espontáneo de creación de comunidad, puesto que las personas se sienten identificadas y relacionadas con otros, a través de sus metas y vivencias. El encontrar un grupo o comunidad, permitió a las personas obtener un espacio seguro en el cual compartir sus vivencias, esto produjo que las personas migrantes, que un principio participaron como individuos, terminaran identificándose como un grupo de personas con una historia en común.

CASO DE ESTUDIO

Migración Forzada

Según la Organización Internacional de Migración (IOM) la migración forzada es “un movimiento migratorio que, aunque puede ser impulsado por diferentes factores, involucra el uso de la fuerza, la compulsión o la coerción”. La OIM observa que “aunque no es un concepto jurídico internacional, este término ha sido utilizado para describir los movimientos de refugiados y de desplazados, incluidos los desplazados por desastres o por proyectos de desarrollo (International Organization for Migration, n.d.).



Desplazados Internos

Dentro de los casos de migración forzada tenemos los desplazados internos, los que se definen como “personas o grupos de personas que se han visto forzadas u obligadas a escapar o huir de su hogar o de su lugar de residencia habitual, en particular como resultado o para evitar los efectos de un conflicto armado, de situaciones de violencia generalizada, de violaciones de los derechos humanos o de catástrofes naturales o provocadas por el ser humano, y que no han cruzado una frontera estatal internacionalmente reconocida” (Comisión de Derechos Humanos de las Naciones Unidas, 1999).

Migración Mixta

Por otra parte tenemos el término movimiento mixto o migración mixta, el cual se entiende como “un desplazamiento en el que un conjunto de personas viaja juntas, por lo general de manera irregular, utilizando las mismas rutas y los mismos medios de transporte, pero por diferentes razones. Las personas que viajan en movimientos mixtos tienen necesidades y características diferentes, y pueden incluir a solicitantes de asilo, refugiados, víctimas de la trata, menores no acompañados o separados de sus familias y migrantes en situación irregular” (International Organization for Migration, n.d.).

Migración en Chile

Desde la última década del siglo XX y hasta el presente, se ha constatado un incremento considerable en los flujos migratorios globales e intrarregionales. América Latina no ha estado exenta de esto, ya que dentro de la región también se ha notado un aumentado considerable de los desplazamientos de manera, especialmente durante los últimos años, y Chile es uno de los principales países de destino -junto a Argentina, Brasil y Colombia- que concentra actualmente el mayor flujo migratorio regional (OIM, 2019).

Actualmente en Chile nos encontramos en un escenario migratorio de gran relevancia, datos del año 2020 indican que en nuestro país habitan 1.492.522 personas extranjeras, cifra correspondiente al 7 % de la población total y que en estos tres años ha incrementado notoriamente (INE y DEM, 2020). Los grupos más cuantiosos que ingresan al país corresponden a personas de nacionalidad venezolana, seguida de la peruana, la haitiana y, en cuarto lugar, la colombiana.

Estos grupos de personas llegan a nuestro país con la obligación de adaptarse a nuestras costumbre, inmersas en un nuevo mundo donde todo es distinto, lenguaje, cultura y tradiciones. Es por esto que su situación como personas cobra vulnerabilidad, debido a que han debido desplazarse de manera forzada de sus territorios por razones principalmente de mala calidad de vida o conflictos sociopolíticos.



Duelo Migratorio

El proceso de migración es uno de los sucesos que más cambios puede provocar en una persona, ya que son innumerables los aspectos nuevos a los que se debe enfrentar al momento de llegar a un nuevo lugar de residencia, como la lengua, la cultura y las costumbres. Todos estos ámbitos son nuevos para el individuo y adaptarse a estos cambios requiere un gran esfuerzo psicológico. "La migración supone afrontar la pérdida simultánea de numerosos objetos y ser capaz de una flexibilidad y estabilidad suficientes como para desarrollar la vida cotidiana en el otro país" (Atxotegui, 2002).

El duelo puede ser definido como un proceso de adaptación emocional debido a la pérdida de algo. Concretamente, el duelo migratorio es provocado más por una separación que por una pérdida, pues el país de origen (familia, cultura, costumbres, etc) no se pierde, sino que sigue presente e incluso se puede hacer contacto con él. Sin embargo, las diferencias entre el país de origen y el país de destino pueden incrementar las problemáticas emocionales en el proceso de duelo, ya que el individuo se ve obligado a perder cierta identidad, para poder integrarse en una nueva cultura (Antonio Salvador Jiménez Hernández et al., 2014).

Otro problema al que debe enfrentarse la persona inmigrante, es la dificultad que enfrenta al percibir el sentido de pertenencia a la comunidad, ya que como se expuso anteriormente en el apartado que habla sobre este tema, una personas busca constantemente sentirse incluida dentro de

las dinámicas sociales que ocurren a su alrededor, y realizar esto en un contexto totalmente distinto al que se estaba acostumbrado es mucho más difícil para una persona.

El duelo migratorio presenta una serie de condiciones que lo diferencian del resto de duelos. Estas condiciones son las siguientes (Antonio Salvador Jiménez Hernández et al., 2014):

1. Es un duelo parcial: Esto quiere decir que si bien ocurre una separación, no existe una pérdida del todo, puesto que el país de origen aún existe.
2. Es un duelo recurrente: La posibilidad de contactarse con el país de origen, su cultura y comunidad, convierte el duelo en un proceso de nunca acabar y, cuando se está en un nuevo contexto que recuerda constantemente la condición de migrante, como por ejemplo cuando existe racismo o exclusión, existe un proceso iterativo de procesamiento de la condición migratoria y por tanto, del duelo.
3. Afecta a la identidad
"El proceso de elaboración del duelo da lugar a muchos cambios llegando también a modificar la identidad de la persona inmigrante. Dejar atrás a personas, lugares, cultura y cualquier significativa relacionada con el país de origen, implica también abandonar los recuerdos relacionados con ellos y, por tanto, parte de su identidad" (Antonio Salvador Jiménez Hernández et al., 2014).

4

PLANTEAMIENTO

PROBLEMAS Y OPORTUNIDADES

Los problemas detectados a raíz de la investigación bibliográfica y de las conversaciones que se llevaron a cabo con personas desplazadas fueron los siguientes:

1. Rememorar:

Se reconoce como problema por parte de las personas desplazadas el poco espacio en la cotidianidad y en la rutina diaria de hablar del pasado y de los eventos que se han sufrido. Esto es primordial para poder mantener viva la identidad de las personas y que estas no olviden su pasado ni quienes son. A partir de esto nace la oportunidad de diseñar actividades que den el espacio y la libertad para que las personas se expresen, hable de sus vivencias y recuerden.



2. Visualizar y ejecutar

En base a la problemática anterior y, fundamentado por investigación bibliográfica, se descubrió que es crucial realizar este proceso de rememorar acompañado de una realización o determinación física. Esto quiere decir que no basta sólo con conversar del pasado y hacer memoria, sino que es necesario que aquellos recuerdos sean escritos o expuestos de manera gráfica, ya que esta acción, a parte de contribuir a rememorar más y de mejor forma, también permite vivir el proceso de manera más consciente, puesto que se aplican más sentidos en la actividad. Es por esto que se vio la oportunidad de que las dinámicas planteadas en el proyecto incluyeran la parte de dibujar, escribir y utilizar elementos materiales para reconectar con la identidad afectada.

2. Reunir y conectar

Finalmente, se detectó la necesidad de que personas con pasados e historias en común, en este caso, personas desplazadas, se reúnan y compartan de manera física. Puesto que, como la mayoría de las relaciones sociales más importantes, como familia y amigos se encuentran distanciados físicamente, las personas requieren de un espacio real para compartir con otros que entiendan lo que han vivido. Esto cobra aún más relevancia cuando damos cuenta de que las personas migrantes tienen contacto con sus cercanos principalmente de manera online a través de redes sociales. Es por esto que el proyecto desarrollado ofrece el espacio para que las personas desplazadas se reúnan y conecten de manera física.

FORMULACIÓN

Qué:

Kit que reúne y conecta a un grupo de personas que ha sufrido un desplazamiento forzado a causa de la vivencia de un evento disruptivo, a través de un proceso de rescate y reparación de su identidad afectada.

Por Qué:

Luego de que ocurre un evento disruptivo que separa a una comunidad, la arista social es la que más se deja de lado en la etapa de reconstrucción, aún teniendo en cuenta que las personas que vivencian estos eventos, ven afectadas su normalidad y sufren una interferencia en sus dinámicas sociales, lo cual desemboca en la desconexión de los vínculos de las personas y una pérdida de su sentido de identidad.

Para Qué:

Para reparar y rescatar la identidad perdida o afectada de las personas que han vivenciado el desplazamiento forzado, a la vez que se les reúne y conecta con otras personas con vivencias e historias en común, con el fin de generar una nueva comunidad y así contribuir al bienestar emocional.

Objetivo general:

Acompañar a un grupo de personas desplazadas en el proceso de rescate de su identidad y contribuir a la conexión de las personas en torno a sus vivencias en común.

Objetivo específico 1:

Diseñar actividades de rencuentro y conexión entre el grupo de personas desplazadas con el propósito de identificar su identidad, su patrimonio y poner en valor sus memorias.

IOV: Entrevista luego de realizadas las actividades preguntando ¿Consideras que esta actividad contribuyó a la reconexión con tu identidad afectada? Con una mayoría de respuestas positivas en cada actividad el objetivo se cumpliría.

Objetivo específico 2:

Evaluar si el proceso de reunión y conexión desarrollado logró acercar a la comunidad y si se generó involucramiento en el proceso de reconstrucción.

IOV: (1) Aplicación de encuesta y entrevistas personales que permitan a través de preguntas conocer si las personas se sienten más conectadas entre sí. (2) Evaluación por medio de formulario de participación. Si la mayoría relativa de los involucrados participaron en todas las instancias entonces se puede decir que hubo un real interés e involucramiento.

Objetivo específico 3:

Lograr un registro digital a lo largo del proyecto que sirva, en conjunto al sistema diseñado, como referencia de trabajo a otras personas desplazadas que quieran hacer uso del kit.

IOV: Se realiza (si o no) un registro digital de la experiencia en el proyecto.

Objetivo específico 4:

Lograr que cualquier persona que así lo quiera, pueda acceder de forma fácil al kit y hacer uso de el.

IOV: Se realiza (si o no) un diseño que sea accesible para cualquier persona y que se encuentre en un espacio de divulgación que permita adquirirlo de manera sencilla.

USUARIOS Y BENEFICIARIOS

Los usuarios del proyecto son personas que han enfrentado un desplazamiento forzado a raíz de un evento disruptivo. Un ejemplo de usuario puede ser una persona migrante que tenga la motivación personal de querer recordar su identidad y origen a través del uso del kit y que quiera hacer uso de él con su grupo más cercano, que en la mayoría de los casos, también suelen ser personas migrantes que han enfrentado situaciones similares. Este grupo de personas puede tener en común su territorio de origen, su lengua o simplemente se conocen ya que habitan y se desarrollan laboralmente en el mismo espacio, por lo que hacer uso del kit les permitiría afianzar su relación, conocerse más y darse cuenta de las cosas que tienen en común.

Otro caso de ejemplo de usuario sería una organización que se dedique a asistir a personas desplazadas, como por ejemplo casas de acogida de migrantes o el Servicio Jesuita a Migrantes. Esta última organización realiza constantemente actividades para apoyar de manera socioemocional a las personas que buscan su ayuda. Es por esto que la implementación de el kit, como parte de una actividad de reconexión y de apoyo emocional, podría ser de mucha ayuda para lograr este fin.



ANTECEDENTES

La siguiente lista de antecedentes destaca proyectos que han trabajado con relación a la reconexión de grupos de personas luego de la vivencia de un evento disruptivo.

Lo que se logra destacar de estos, en relación con el proyecto que se desarrolló, es su cualidad colaborativa y de trabajo en conjunto a las personas afectadas, sumado al uso de las memorias compartidas como vehículo para la elaboración de los proyectos. Sin embargo, una diferenciación es el objetivo y el medio de desarrollo de los proyectos, los cuales suelen ser planteados en un comienzo por los dirigentes del proyecto, lo que genera que pueden ser lejanos al contexto de las personas que participan de las dinámicas.

En el proyecto planteado en este informe, estos ámbitos (objetivo y desarrollo) son establecidos por las mismas personas, quienes identifican sus necesidades y su objetivo en base a lo que los representa e identifica y posteriormente deciden una solución según sus capacidades y lo que se tiene a disposición. El diseño participativo con las personas, y la inclusión de sus comentarios y retroalimentación en las etapas del proyecto, es lo que diferencia a esta idea de aquellas ya existentes.

1. "Re-Creando Chaitén en comunidad", Chile:

"Re-Creando Chaitén en comunidad: Arteterapia y Educación Popular en desastres siconaturales" es un ejercicio de producción de conocimiento crítico vinculado al proyecto "Museo Itinerante; Rescatando la historia, la fuerza y la magia de Chaitén", experiencia de creación de exposiciones artísticas de contenido biográfico que buscó visibilizar las historias de desplazamiento, retorno y reconstrucción de los habitantes de dicha comuna, tras la erupción del volcán Chaitén en Mayo de 2008. Este proyecto fue realizado entre 2013 y 2014 por el Centro de Investigación en Vulnerabilidades y Desastres Siconaturales (CIVDES) en conjunto con la comunidad chaitenina (Fuentes & Ugarte, 2015).

La comunidad que participó de este proyecto pudo construir aprendizajes conjuntos y, mediante el análisis e interpretación crítica por parte de los propios chaiteninos, de sus experiencias de reconstrucción y resiliencia emergieron propuestas transformadoras en relación al enfrentamiento del riesgo en contextos de desastres siconaturales (Fuentes & Ugarte, 2015).



2. “Vestigios”, Chile:

Vestigios es un proyecto colaborativo realizado por CIGIDEN, el cual busca generar una aproximación empática hacia la experiencia vívida de una catástrofe. Para esto, Vestigio usa registros y los expone de diversas formas para generar emociones y concientizar sobre lo que genera la vivencia de estos eventos, así como los sucesos que siguen a él (Vestigios – Memorias Sensoriales, s. f.).

“Viene bajando la Quebrada” es el nombre de la obra creada por el investigador CIGIDEN, Ignacio Gutierrez y que forma parte de Vestigios. Esta obra fue expuesta en el Centro Cultural Palacio de la Moneda y consta de una instalación sonora se inspira en el aluvión de 1993 que afectó a la Quebrada de Macul. La obra se inspira en la investigación desarrollada por las investigadoras de CIGIDEN, Leila Juzam, Valentina Acuña y Francisca Roldán, Junto al investigador principal de CIGIDEN y académico del Instituto de Sociología UC, Manuel Tironi, denominado “The Geo-Social Model: A Transdisciplinary Approach to Flow-Type Landslide Analysis and Prevention”.

El nombre de la instalación, en tanto, proviene de la expresión que utilizan las y los habitantes de las zonas afectadas por un aluvión, para referirse a este fenómeno hidrometeorológico, donde el sonido que provocan los deslizamientos de barro con rocas, troncos de árboles, basura, etc., es muy característico (CIGIDEN, 2023)



3. Proyecto HEIDELBERG, Estados Unidos :

Este proyecto se reconoce a sí mismo como un entorno artístico al aire libre concebido como catalizador para la revitalización de la comunidad. Este surgió en 1986, a manos del artista Tyree Guyton quien se pronunció contra el crimen del barrio de Detroit donde se crió. Utilizando objetos desechados, transformó casas abandonadas y terrenos baldíos en una manzana entera de la ciudad en una instalación de arte al aire libre. La obra habla de la vida de los pobres urbanos, desde rostros en el capó de los automóviles hasta líneas de zapatos que representan a las personas sin hogar. Su objetivo era que la gente pensara, hablara e interactuara en torno a la intervención con el fin de que la comunidad, que estaba desapareciendo y migrando a otros espacios debido a la pobreza, no desapareciera.

Cada año, más de 250.000 personas de todo el mundo visitan el Proyecto Heidelberg para experimentar el mensaje de sanar y revivir comunidades a través del arte.

El Proyecto está abierto al público de forma gratuita. Los visitantes pueden conducir o salir y caminar y el propio artista suele estar presente para saludar a los visitantes y responder preguntas (The Heidelberg Project I, n.d.).



REFERENTES

A continuación se destaca una lista de referentes que respaldan y fundamentan el proyecto. Estos son seleccionados por su enfoque en metodologías y actividades participativas, así como por sus objetivos centrales de reconexión entre las personas y la visibilización de las memorias y el patrimonio. A pesar de estas similitudes con lo planteado en este proyecto, la mayoría de estos referentes implementan actividades de manera no guiada, lo cual deja solo en manos de la comunidad la realización y el cumplimiento efectivo de los objetivos planteados, algo que es contrario a lo que sugiere la propuesta desarrollada en este informe.

1. Proyecto Community Rebuilds, Estados Unidos :

Una organización sin fines de lucro que se dedica a la construcción de viviendas sostenibles y asequibles en comunidades de bajos ingresos en Estados Unidos. La organización fomenta la participación de los propietarios y miembros de la comunidad en la construcción de sus propias casas, lo que promueve la cohesión social y el sentido de comunidad.



2. Proyecto “The Big Lunch”, Reino Unido :

Esta iniciativa anual invita a los vecinos a compartir una comida al aire libre en su comunidad. El proyecto busca fortalecer los lazos entre los vecinos, promover la amistad y el sentido de comunidad a través de la celebración de eventos sencillos pero significativos. En la reunión anual, millones de personas se reúnen para pasar unas horas de comida, amistad y diversión. Este proyecto sirve para conectar a las personas y fomentar que ellas compartan y se conozcan mejor a través de la conversación.



3. Cartas de Vive Ubuntu, Chile:

Este trabajo consiste en un set de cartas que a través de preguntas y acciones ayudan en el proceso de conexión y reconexión de lazos perdidos con familiares, amigos, o parejas. Estas cartas y sus preguntas sirven como mediador en un proceso profundo, en el cual sin las preguntas quizás no se lograría hablar de temas delicados o sensibles, lo cual finalmente ayuda a las personas a reconectar.



4. Exposición Black (w)Holes, Estados Unidos:

Realizado por el artista Jean-Pierre, quien, como hijo de inmigrantes, siempre sintió un vacío con respecto a aquella identidad que perdieron sus padres y que él nunca pudo tener. Con este contexto, construyó una instalación que funciona como espacio de reflexión para quienes la visiten, la cual está hecha con puertas que representan la “completitud” que ofrece la diversidad y los “hoyos” que dejan las comunidades desplazadas (CHARLES PHILIPPE JEAN PIERRE | GALERIE D’ART, s. f.).



5

DESARROLLO

IDEACIÓN

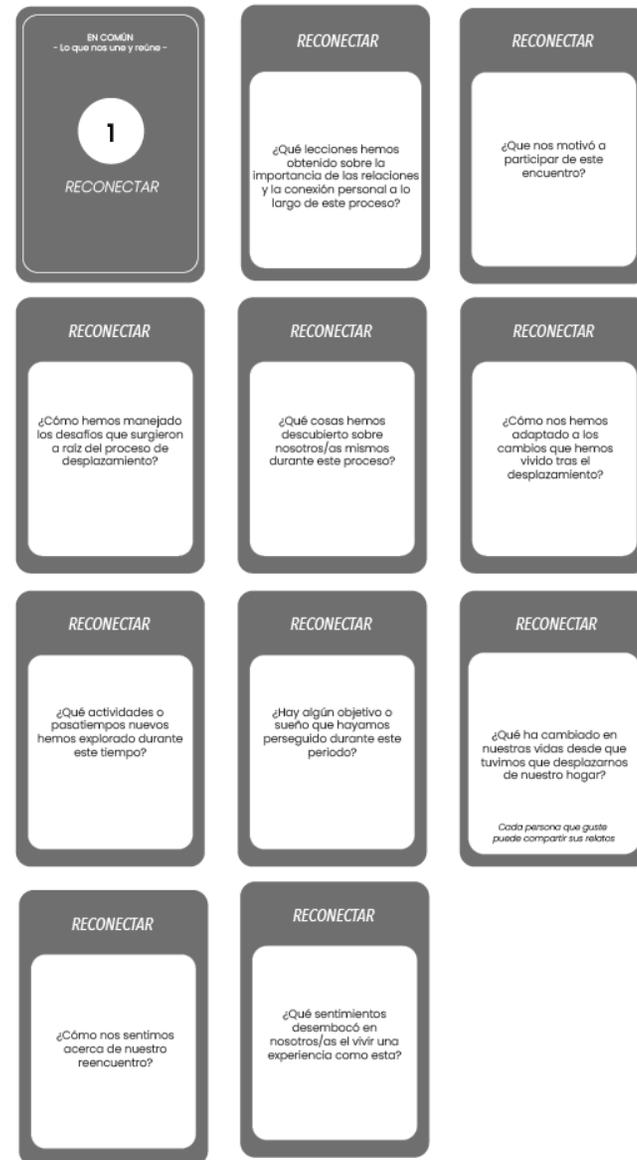
El proceso de desarrollo del kit comenzó con la ideación conceptual general de éste. En una primera instancia se determinó de que se trataría el kit EN COMÚN, que elementos lo conformarían y como se llevarían a cabo las dinámicas planteadas.

Ya que desde un comienzo se pensaba en generar distintas actividades para lograr el objetivo general del proyecto, es que se partió determinando cuales serían estas. Se comenzó por definir que cada actividad formaría parte de una etapa del kit, reconociendo cuatro de estas. La primera lleva por nombre Reconectar y su objetivo principal es funcionar como un primer acercamiento para las personas al kit, a través de la conversación sobre como la vida actual de las personas se ve influenciada al haber enfrentado un desplazamiento forzado. La segunda etapa se denomina Rememorar y busca que las personas hagan un proceso de recordar su experiencia al vivir el evento disruptivo. En tercer lugar se encuentra la etapa de Rescatar, cuyo objetivo es indagar en el pasado de las personas, antes de que ocurriera dicho evento. Finalmente se determinó una cuarta etapa denominada Reparar, la cual busca finalizar el proceso llevado a cabo a lo largo de la ejecución de las dinámicas del kit, con un evento de puesta en valor de un o unos elementos patrimoniales relevantes para el grupo.

- 1 **Reconectar** 
- 2 **Rememorar** 
- 3 **Rescatar** 
- 4 **Reparar** 

Una vez determinadas las etapas del kit y su objetivo, se comenzó a diseñar el material y las actividades que compondrían a cada una de estas. Se partió por determinar que para la primera etapa, Reconectar, lo mejor, considerando que era el primer acercamiento de las personas al kit, fuese realizar una actividad simple de conversación. Para que esta dinámica funcionara de manera tal que cumpliera con el objetivo deseado de hablar de la vida actual y la influencia de haber experimentado un desplazamiento forzado, es que se determinó el uso de cartas con preguntas guías que funcionarían como mediadoras de la conversación.

Con esto en mente, se realizó el diseño de dichas cartas y sus preguntas. En una primera instancia se realizaron 10 cartas, en blanco y negro, puesto que lo primordial, al comenzar con su desarrollo, era dar cuenta de que realmente cumplían el objetivo de generar conversación.



PRIMER TESTEO

Una vez diseñadas las cartas de la primera etapa y sus preguntas, realicé la primera instancia de testeo para ponerlas a prueba y validar su funcionamiento.

Los objetivos de este testeo fueron:

1. Validar que las preguntas generaran y motivaran la conversación entre los participantes entorno a las vivencias personales al experimentar un evento disruptivo.
2. Confirmar que las preguntas funcionan como un primer acercamiento/primer etapa del kit a través de la conversación de temas en común ligados a la reconexión con las personas que han vivido situaciones similares, quienes serían los demás participantes de la actividad.
3. Observar como se llevaba a cabo la dinámica de conversación entre los participantes, comprobando si es que se generaba el espacio seguro y libre de compartir las respuestas entre ellos o si sólo se respondía de manera formal y directamente a mí como mediadora de la dinámica.
4. Testear si las preguntas estaban bien planteadas, si se entendían al ser leídas por los participantes o si necesitaban una explicación extra de mi parte.
5. Validar el contenido de las preguntas, si se consideran todas como distintas o si algunas de ellas llevaban a respuestas demasiado similares.

6. Confirmar que las preguntas aluden y llegan a todos los participantes, comprobando que no hay exclusión de personas según los temas tratados.

Participantes

Para realizar el testeo generé un contacto con dos personas que sufrieron un desplazamiento forzado desde Latinoamérica hacia Canadá. La actividad se agendó para realizarse en una reunión online el día 6 de septiembre, a través de la plataforma zoom.

Los participantes de la actividad fueron Magdalena Díaz, proveniente de Chile quien a los 17 años emigró del país producto de la dictadura militar y Miguel Lima, proveniente de Guatemala, quien también por razones de conflictos políticos debió irse desde su país hacia Canadá. Ambos dieron su consentimiento para grabar la dinámica de testeo y ocupar el material para la ejecución del proyecto.



Dinámica

Desde la ideación de la actividad mediante el uso de tarjetas, se pensó que la interacción de las personas con estas fuese de manera tal de que se tuviera el mazo completo de cartas y que de manera aleatoria se sacaran y leyeran en voz alta para luego responder cada uno las preguntas a modo de conversación, siendo las mismas personas quienes determinarían cuantas preguntas querían contestar.

Puesto que esta instancia de testeo se generó de manera online, se utilizó como recurso para generar el símil de la interacción de sacar de manera aleatoria una carta, una aplicación web, donde introduje todas las preguntas diseñadas y cada vez que apretaba un botón, se destacaba en grande una de las preguntas.

De esta forma se llevó a cabo la instancia de testeo que duró aproximadamente una hora. En esta se explicó el objetivo general del proyecto y de la reunión en sí. Se contestaron 9 de las 10 preguntas planteadas y se conversó en profundo acerca de las vivencias de cada uno al haber experimentado un desplazamiento forzado.

Zoom meeting interface showing a poll question: "¿Cómo hemos manejado los desafíos que surgieron a raíz del proceso de desplazamiento de nuestro hogar/territorio?". The poll is titled "¿Cómo hemos manejado los desafíos que surgieron a raíz del proceso de desplazamiento de nuestro hogar/territorio?". Below the poll, three participants are visible: Sofia Silva, Miguel Lima (2), and Manena Diaz.

Zoom meeting interface showing a poll question: "¿Qué cosas hemos descubierto sobre nosotros mismos durante el proceso de tener que desplazarnos de nuestro hogar/territorio?". The poll is titled "¿Qué cosas hemos descubierto sobre nosotros mismos durante el proceso de tener que desplazarnos de nuestro hogar/territorio?". Below the poll, three participants are visible: Sofia Silva, Miguel Lima (2), and Manena Diaz.

Resultados y conclusiones

De los objetivos planteados para el testeo se destaca que todos se cumplieron de manera amplia. El objetivo principal, que era comprobar que las preguntas planteadas promovieran la conversación, se validó rotundamente, puesto que la reunión tuvo una duración prolongada, considerando la cantidad de participantes.

Como observación de esto, se destaca el hecho de que las personas que hicieron parte del testeo, ya se conocían, lo que permitió que la conversación fluyera de mejor manera, logrando así lo que se esperaba, que era que se produjera realmente conversación y que no se respondiera solo a las preguntas como si se estuviese en una prueba.

El testeo permitió dar cuenta que existían dos preguntas claves que funcionaban de buena forma tanto para marcar el inicio de la conversación como el final de esta. Esto se determinó ya que, de manera espontánea al leer la carta que decía: ¿Qué nos motivó a participar de este encuentro?, los participantes dieron cierre a la dinámica.

Por otra parte el testeo funcionó como prueba de que las preguntas planteadas llevaban a conversaciones profundas en torno a las vivencias de cada persona.

Los comentarios de los participantes revelaron la necesidad de que existan espacios para la conversación de estos temas y la clara identificación de ellos mismos como personas desplazadas. Como ejemplo de esto último, Magdalena

comentó que a pesar de llevar más de 30 años viviendo en Canadá, ella aún se considera como una persona desplazada que se vio forzada a irse de su país.

Establecí que interacción por parte mía como mediadora, sería solamente de espectadora, por lo que al momento de efectuar las preguntas yo apagué mi micrófono y no realicé ningún comentario. Sin embargo, los participantes al finalizar el testeo, me señalaron que les hubiese gustado que yo participara de la dinámica. De esta observación se determinó que el rol del mediador fuese más que solo guiar las dinámicas, sino que aportara a través de una escucha activa y de una ayuda de para fomentar la conversación.

Finalmente, concluí que la herramienta de las tarjetas y sus preguntas sería de utilidad para guiar todas las actividades de las etapas del kit, por lo que comencé a desarrollarlas y determinar las preguntas enfocadas en el objetivo de cada etapa.

El video completo del testeo se puede revisar en el siguiente link: https://drive.google.com/drive/folders/1XYSVH62C2qMQ3jP9qTM4rituDXBpcAWi?usp=drive_link

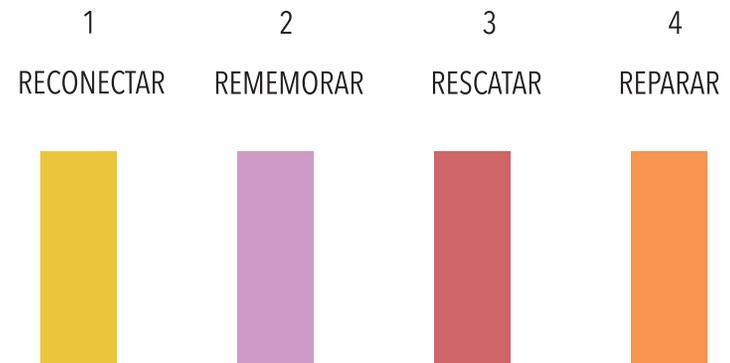
“Con el tiempo he comparado el proceso de desplazamiento forzado con el acto de arrancar una verdura de la tierra con violencia, dejando a la vista sus raíces rotas”

DESARROLLO GRÁFICO

Una vez efectuado el primer testeo y validadas las preguntas de las tarjetas se desarrolló la identidad gráfica de cada una de las etapas que también formarían parte de las cartas. Para esto se determinó el uso de un color identificador para cada una de las etapas, con el fin de que las personas puedan distinguir cada una de estas y dar cuenta de que cada una tiene objetivos distintos.

Para la elección de colores se ocuparon los principios psicológicos ligados al uso del color y se determinó que la primera etapa, que busca ser el primer acercamiento al kit fuese de color amarillo, puesto que es un color vibrante que transmite alegría. Para la segunda etapa, Rememorar, se determinó el color morado, ya que este se liga usualmente a las profundidades de la mente y a la misticidad. Para la etapa número tres, Rescatar, se eligió el color rojo, el cual supone un estado anímico enérgico e intenso, lo cual funciona en la etapa puesto que esta busca indagar en la identidad perdida de las personas. Finalmente para la última etapa, se eligió el color naranja el cual transmite entusiasmo y alegría, puesto que se busca que la experiencia del kit termine expresando estas emociones en las personas.

Todos los colores elegidos se determinaron que tuvieran una misma tonalidad clara y opaca, para darle similitud al sistema. Por otra parte se determinó que la tipografía a utilizar sería Poppins en su versión Regular y Fina.



Aplicación en cartas

Ya que para este entonces solo se tenían diseñadas las cartas de la primera etapa, la aplicación gráfica partió por realizarse en estas. El color se incluyó tanto en el derecho como en el revés, se aplicó la tipografía Poppins a las preguntas y se destacó las cartas que funcionarían como inicio y final de la conversación haciendo un uso inverso de los colores en la parte trasera de la tarjeta.



Testeo y Rediseño de cartas

Con el diseño listo de las cartas de la primera etapa se llevó a cabo un testeo de ellas que buscaba determinar la legibilidad de las tarjetas tanto en tamaño tipográfico como en color, validar si su tamaño era cómodo para la interacción y evaluar el contenido en cuanto a las preguntas. Para esto se le pidió a un grupo de personas que interactuara con las tarjetas, impresas por mí y que diera a conocer su opinión sobre estos aspectos.



Un comentario destacable de esta validación sugirió lo siguiente: “Podría cambiar el color para tener un contraste mas legible, considerando que se puede trabajar con gente mayor”. A raíz de este comentario se hizo un rediseño de las tarjetas, cambiando el color de estas a uno más oscuro. Esto llevó a cambiar toda la paleta de colores del kit puesto que se determinó que los colores previamente elegidos serían complejos a la hora de la legibilidad de las cartas.



DISEÑO DE LAS ETAPAS

Una vez realizado el primer testeo de las tarjetas de la etapa uno, me dediqué al diseño y desarrollo de las tarjetas y actividades de las siguientes etapas. Para esto busqué referentes de trabajos y preguntas que tuviesen objetivos similares al de las etapas desarrolladas, y así fue como generé las tarjetas de la etapa dos: Rememorar.

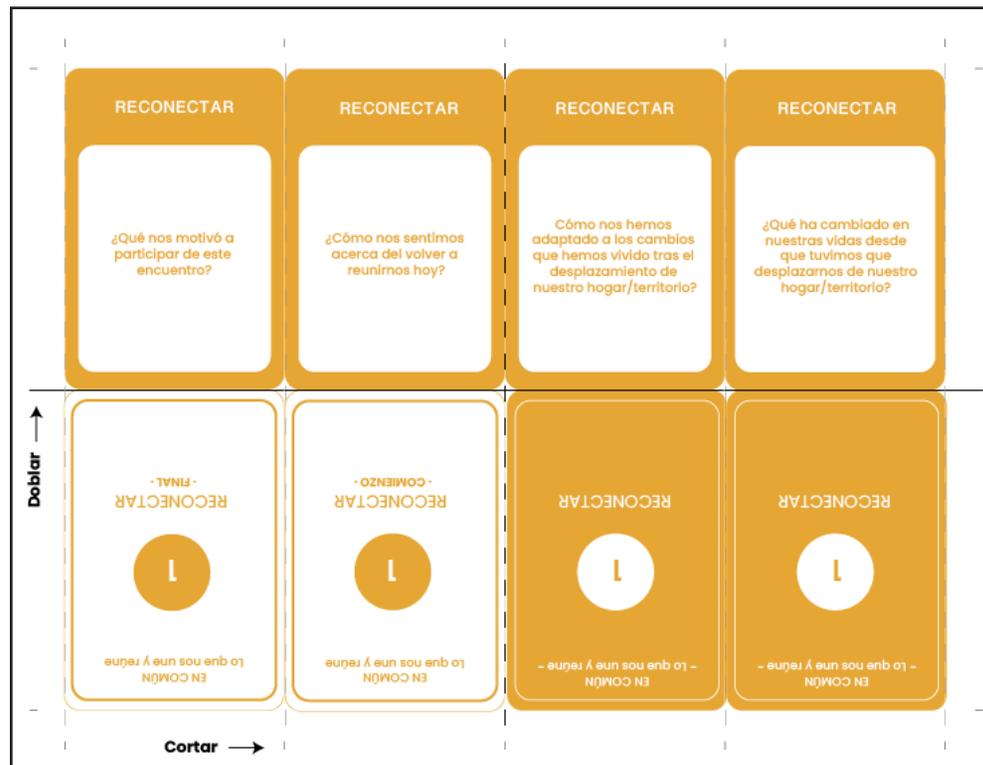
A su vez, comencé con el diseño de el manual del kit que señala las instrucciones y objetivo del proyecto. Este partió simplemente con la definición de la primera actividad y fue creciendo.



MATERIAL DESCARGABLE

Una vez desarrolladas las actividades y las tarjetas, se comenzó con el diseño de estas en su modalidad de material descargable, puesto que uno de los objetivos de EN COMÚN es que cualquier persona pueda acceder al kit. Entonces, se determinó un diseño para que tanto las tarjetas como el manual del kit pudiesen ser descargados y armados por cualquier persona.

Para esto se usó un formato tamaño carta en el cual se implementaron los diseños de las cartas, las cuales fueron dispuestas de tal forma de que fuese simple construirlas. Esto se hizo a través de la indicación de un doblez a la mitad de la página que permite tener el derecho y revés de las tarjetas alineados.



VALIDACIÓN DE CARTAS DESCARGABLES

Con el material descargable de las cartas listo, se procedió a la validación de este. Para esto cree una carpeta compartida de drive en la cual cualquier persona podría tener acceso al material y descargarlo. Le pedí a personas que participaran del testeo ingresando al link del drive, descargando el material, imprimiendo las cartas y armándolas.

Luego generé un formulario con preguntas para obtener la retroalimentación y los comentarios sobre el material diseñado. Este formulario consultaba sobre la facilidad de armado, la calidad de las instrucciones y pedía que si se deseaba se podían hacer comentarios al respecto del material. Además se pidió incluir una foto de los resultados.

En común: Lo que nos une y reúne

Este formulario tiene como fin testear la usabilidad y el armado del set de cartas que compone al kit En común: Lo que nos une y reúne. Por favor responda con total sinceridad según su experiencia.

¿Cuál es su edad?

Texto de respuesta corta

¿Cómo calificaría la facilidad de armado de las cartas?

	1	2	3	4	5	
Muy difícil	<input type="radio"/>	Muy fácil				

¿Considera que la información escrita en el archivo imprimible aporta de buena forma al armado del set de cartas?

	1	2	3	4	5	
No aporta nada	<input type="radio"/>	Aporta				

¿Considera que este archivo imprimible puede mejorar de alguna forma para conseguir un mejor resultado? Puede comentar con sus ideas

Texto de respuesta larga

Si gustas, puedes subir una foto del resultado de tus cartas

[Ver carpeta](#)

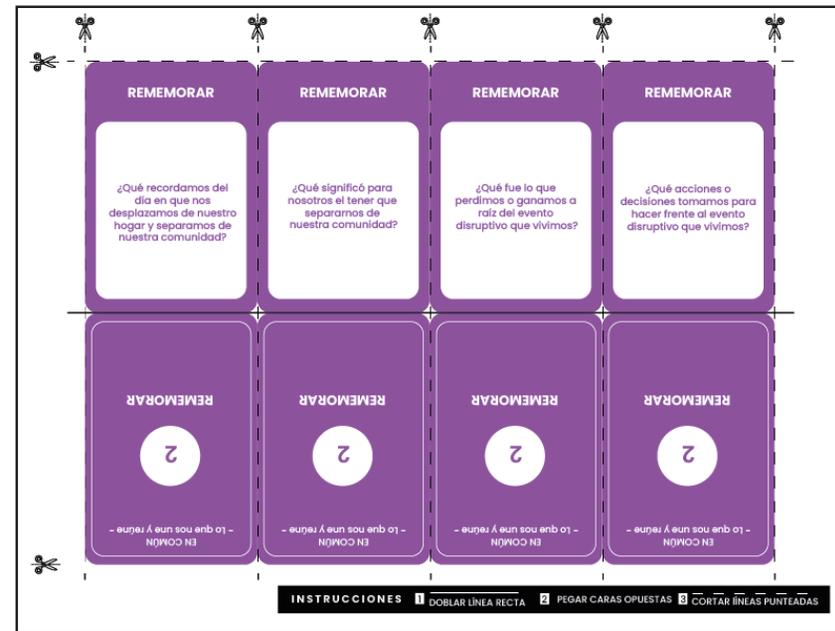
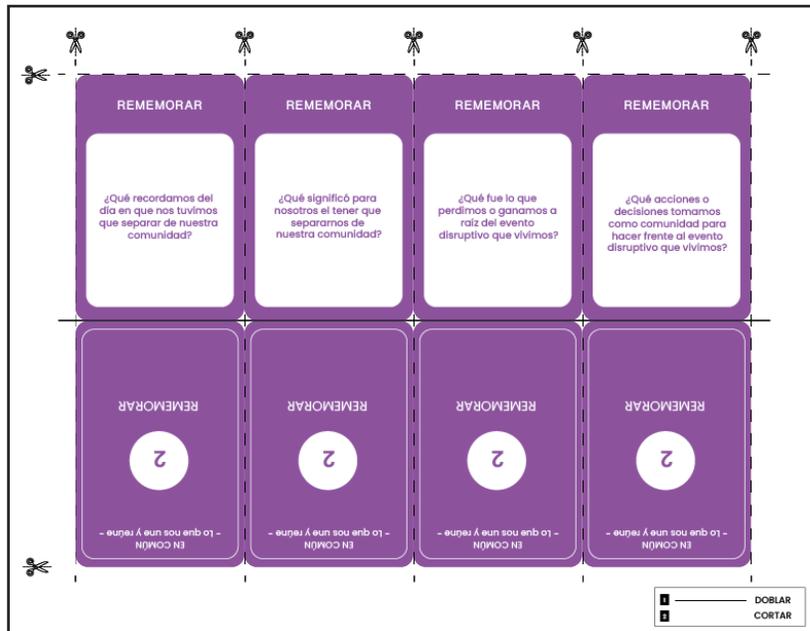
Resultados de la validación:

Si bien todas las personas pudieron armar sus tarjetas y señalaron la facilidad de armado, se hicieron varios comentarios que mejoraron el diseño del material, algunos de estos son: "Si bien se puede hacer todo bien, creo que una simbología y un ejemplo de como debería quedar la carta al final haría que la experiencia fuera aún más sencilla". "Hacen falta símbolos de tijera y doblez directamente en las líneas correspondientes (referencia: origami o recortes infantiles)".



Rediseño de cartas imprimibles:

Con la inclusión de los comentarios se hizo un rediseño del material descargable, en el cual se añadieron instrucciones y simbología tanto para el corte como para el dobléz. Este en un principio se hizo en un recuadro blanco pero luego se decidió destacar en un cuadro negro para hacerlo más visible para las personas.

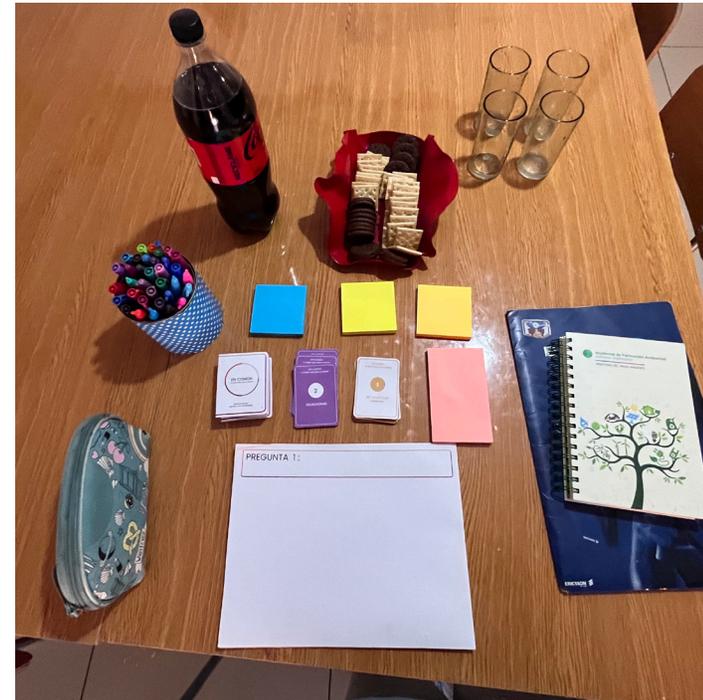


TESTEO DE PROTOTIPO FINAL V1

Una vez desarrolladas todas las etapas y sus actividades se llevó a cabo el testeo de esta primera versión del prototipo final del kit.

Para esto se realizó un contacto con Sonia Roco, persona encargada de administrar la residencia familiar "Eduardo Galeano" establecida en San Bernardo por el Área Migrantes de la fundación Educrece. Esta casa de acogida recibe a familias migrantes y les da un espacio para habitar mientras realizan sus actividades de regularización o mientras encuentran una vivienda permanente. Además, la fundación ofrece ayuda y apoyo a las personas migrantes en el proceso de arribar a nuestro país. Se destaca de esta organización el apoyo emocional que brinda a las personas, inclusive se me mencionó que semanalmente se realiza una actividad denominada "Círculo" en la cual cada persona comparte como se encuentra emocionalmente. Destaco esta actividad ya que me da luces de que EN COMÚN puede ser implementado en espacios como estos y por organizaciones como la fundación Educrece, que apoya a personas migrantes.

La señora Sonia me dio la posibilidad de trabajar con tres mujeres migrantes que habitan la residencia. El testeo se dividió en dos jornadas, la primera se realizó el día 19 de noviembre y la segunda el día 20 de noviembre.



Los objetivos de este testeo fueron:

1. Validar que las preguntas de cada etapa del kit y comprobar que estaban cumpliendo el objetivo planteado de dicha etapa.
2. Confirmar que las actividades funcionaran como medio de generación de conversación en torno a los tópicos definidos.
3. Observar como se llevaba a cabo la dinámica de conversación entre los participantes, comprobando si es que se generaba el espacio seguro y libre de compartir las respuestas entre ellos.
4. Testear si las preguntas estaban bien planteadas, si se entendían al ser leídas por los participantes o si necesitaban una explicación extra de mi parte.
5. Validar el contenido de las preguntas, si se consideran todas como distintas o si algunas de ellas llevaban a respuestas demasiado similares.
6. Confirmar que las preguntas aluden y llegan a todos los participantes, comprobando que no hay exclusión de personas según los temas tratados.

Participantes

En este testeo participaron tres mujeres migrantes: Elisbeth Espinoza proveniente de Venezuela, Maribeth Fernandez, proveniente de Bolivia y Angie Centeno proveniente de Colombia. Importante destacar que las tres dieron su consentimiento para mostrar las fotografías realizadas en el testeo.



Registros de la validación:



ETAPA 1 RECONECTAR



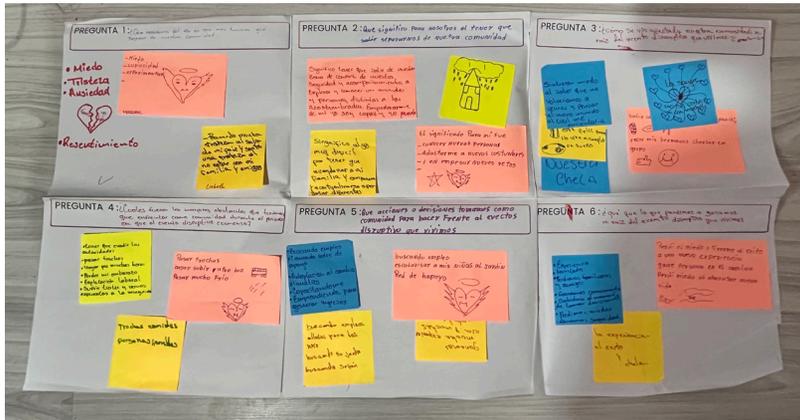
ETAPA 2 REMEMORAR



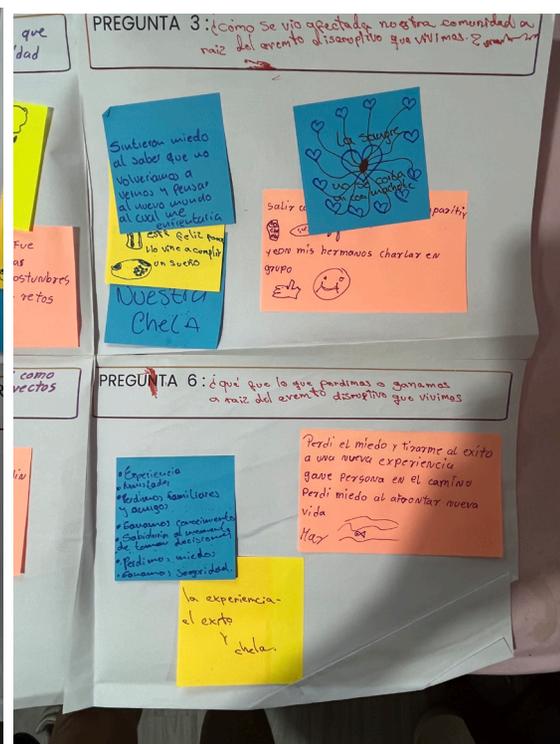
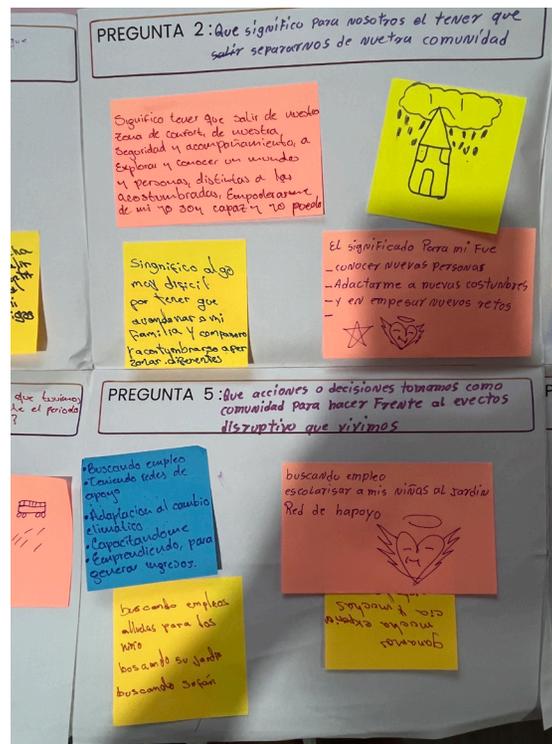
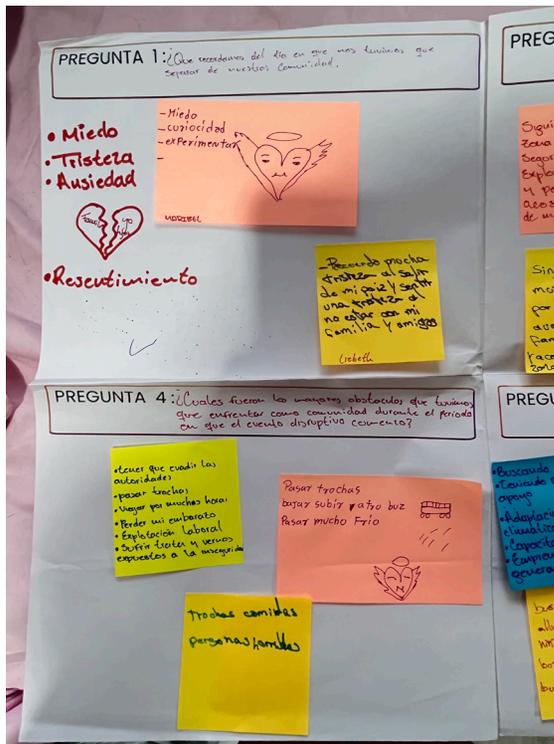
ETAPA 3 RESCATAR



ETAPA 4 REPARAR

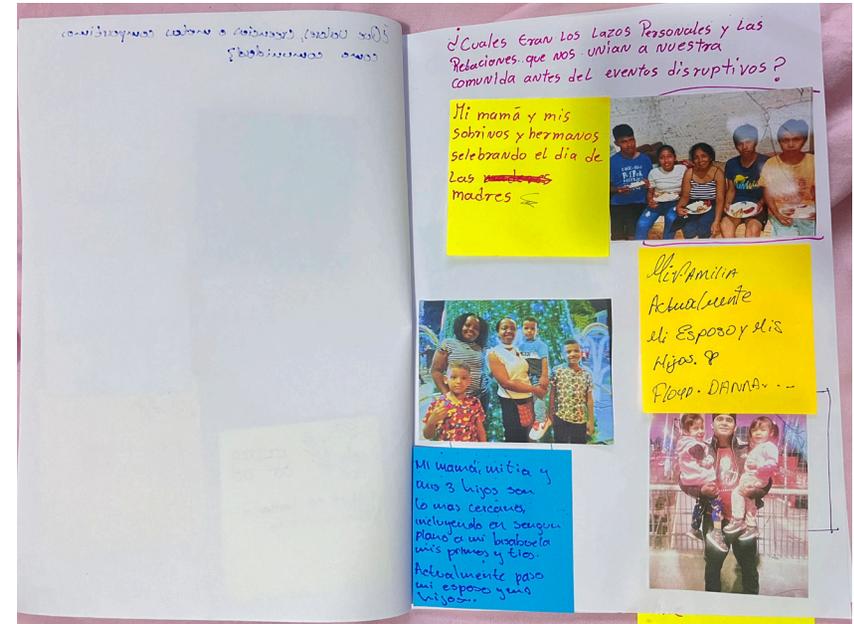
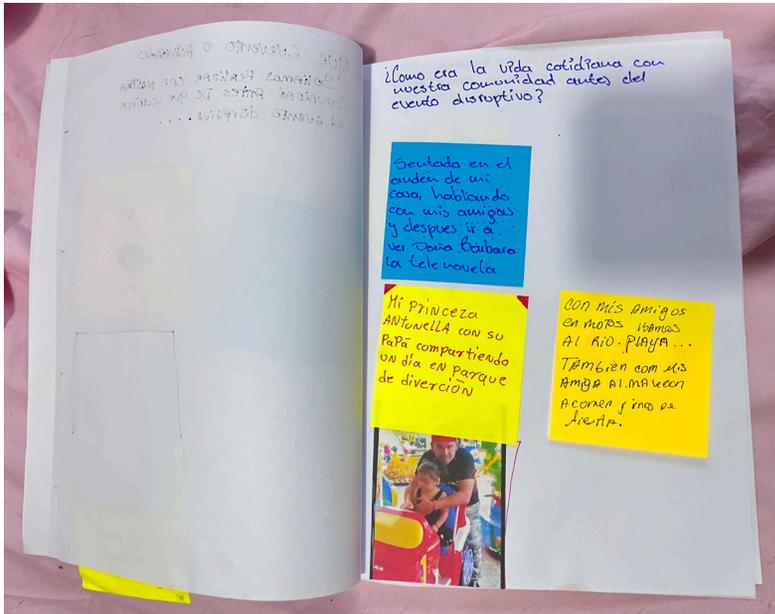
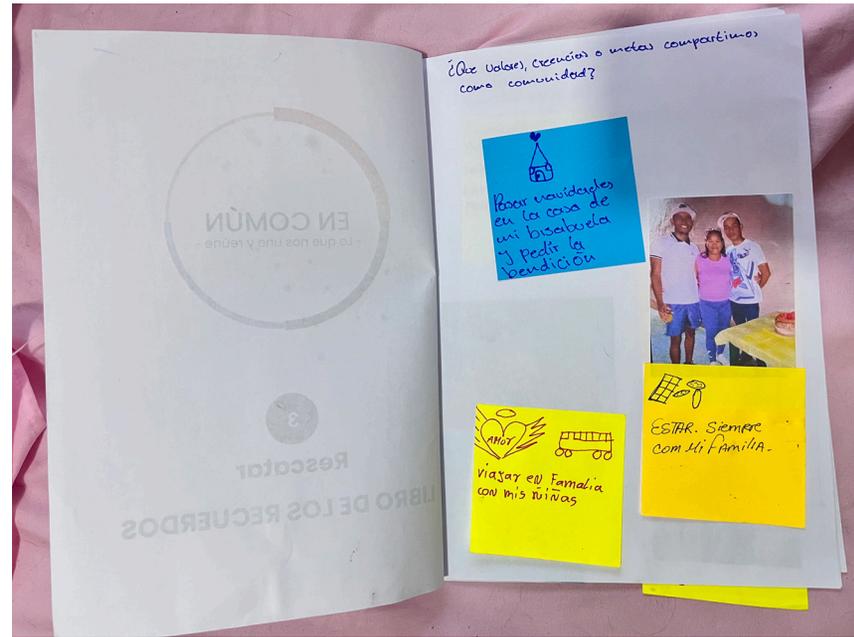


ETAPA 2 REMEMORAR: MAPA DE IDEAS





ETAPA 3 RESCATAR: LIBRO DE LOS RECUERDOS



Resultados y observaciones:

Con la realización de este testeo se pudieron llegar a distintas conclusiones. En primer lugar se dio cuenta que los participantes al ver el mazo de cartas responde a todas las preguntas, no decide parar por voluntad propia. Es por esto que se toma la decisión de reducir la cantidad de preguntas, para evitar que las actividades tengan una duración muy prolongada. De esta forma las personas leerán el total de cartas, las cuales serán menos pero permitirán una conversación más profunda de ciertos temas.

En segundo lugar se observó que el mediador debe actuar para poder promover la conversación y que esta no se escape de los temas centrales de las preguntas. A su vez, y como se había detectado en el testeo número uno de las cartas, se reiteró la necesidad de que el mediador participe con una escucha activa en las dinámicas. También se determinó que es necesario el diseño de un glosario para términos que pudiesen ser desconocidos para los participantes y que es el mediador quien debe aclararlos para que le queden claro a los participantes.

En tercer lugar, se dio cuenta de la necesidad de realizar las actividades en un ambiente calmado y lejos de distracciones, puesto que esto permite que las personas se concentren en los temas que se tratan y puedan expresarse con mayor profundidad. Finalmente se destaca la necesidad de realizar las actividades en una mesa donde todos los participantes se encuentren a la misma distancia del centro, puesto que facilita la interacción con los componentes del kit.

Finalmente, se observó la necesidad de incorporar dentro del material del kit sticker que reflejaran emociones como felicidad o tristeza, puesto que estos sentimientos eran recurrentes al momento de recordar y realizar las actividades. Entonces, la incorporación de este material simplificaría o ayudaría a poder expresar estas emociones de manera gráfica dentro de las actividades.

Los comentarios por parte de las participantes fueron en su totalidad positivos, consideraron que las cartas eran fáciles de manipular y las preguntas fáciles de leer y comprensibles por todos. Si bien hubo que aclarar conceptos, fueron muchas veces las mismas participantes las que llegaban a definiciones y entre ellas se daban a entender.

Se destacó por parte de las personas que realizaron el testeo el espacio que EN COMÚN les ofreció para hablar de su pasado y recordar su identidad. Al finalizar el testeo se efectuaron las preguntas planteadas en los IOV de los objetivos específicos y todas las respuestas fueron positivas, sobretodo en cuanto a la reconexión y el rescate de la identidad perdida o afectada a causa de la vivencia del desplazamiento forzado.

REDISEÑO DE PROTOTIPO

Con la realización de las validaciones y la incorporación de los comentarios se llegó a la conclusión de que era necesario hacer una reducción en la cantidad de preguntas, por lo que se hizo una simplificación de las tarjetas, llegando a un número menor de estas pero, continuando con las preguntas más relevantes de cada etapa.

También se realizó el diseño de material para el mediador el cual contempla el glosario antes mencionado, entrega tips para saber como actuar y desempeñar un buen rol como mediador y describe en mayor profundidad los objetivos de cada etapa. De esta forma la persona que tome este rol puede guiar de mejor manera las dinámicas y así asegurar que se haga un buen uso del kit.

Se incorporó también dentro del rediseño del kit, la incorporación de los stickers que proponen ayudar a las personas en el proceso de transmitir y reflejar sus emociones.

Finalmente gracias a este proceso de validación se realizó una de las mayores conclusiones que tienen que ver con la construcción de comunidad dentro del proceso de realizar las actividades del kit y dar cuenta de las cosas en común que se tienen con los demás. A raíz de esta observación es que muchas de las preguntas diseñadas se replantearon, cambiando el foco principal de estas hacia uno que diera cuenta de esta construcción de sentido de comunidad.

EN COMÚN
Lo que nos une y reúne

MATERIAL PARA EL MEDIADOR

Objetivo general del kit

Para poder actuar de mediador del kit, debes saber que este está diseñado para ejercer como medio de conversación y rememoración. Su objetivo principal es reconectar a las personas que participen de la dinámica con su pasado a la vez que conecta al conjunto de los participantes, teniendo en mente que todos tienen un pasado en común al verse visto afectadas por un evento disruptivo.

Rol del mediador

Como mediador tu rol es guiar las dinámicas de cada etapa, teniendo en mente los objetivos de cada una de estas. Por otra parte, es fundamental que actúes reconociendo a los participantes y sus distintos modos de enfrentar la situación, debes tener empatía y actuar de manera respetuosa ante cualquier situación que ocurra.

Objetivo de cada etapa

Es fundamental como mediador conocer los objetivos de cada etapa del kit, de esta forma podrás guiar la conversación y las actividades de manera correcta.

1 Reconectar

OBJETIVO
En esta etapa se busca generar un primer encuentro entre los participantes, de manera respetuosa y relajada, permitiendo que cada persona comparta sus experiencias en relación al desplazamiento forzado que ha enfrentado.

1

DESARROLLO DE MARCA

Finalmente, una vez desarrollado el prototipo final para esta etapa del proyecto, realicé el diseño de la marca de EN COMÚN, el cual se destaca por la incorporación de los cuatro colores de las etapas en forma de círculo, para denotar el término “en común” y se incorporó la bajada del nombre que es “lo que nos une y reúne”.

El diseño de la marca fue cambiando a lo largo del proceso. En un comienzo la línea que rodeaba el nombre tenía un solo grosor, pero finalmente, se llegó a un diseño que incorpora

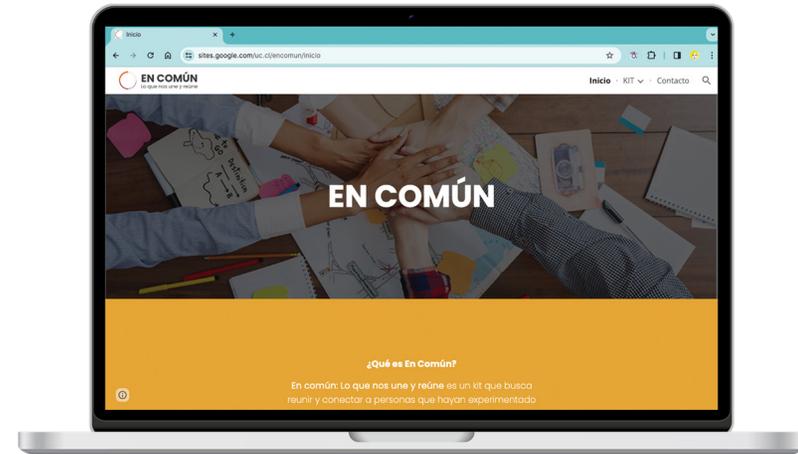
en el mismo isologo la demostración de las etapas y del crecimiento que se las personas obtienen al pasar de una a otra al usar el kit. A su vez, la incorporación de los distintos grosores permitió que cuando se hiciera uso del isologo en blanco y negro también se distinguieran las cuatro etapas del kit. Esta idea se fue mejorando con la validación y el feedback de las personas que testearon el manual del kit.

A continuación se muestran los cambios que experimentó la marca del proyecto.



DESARROLLO DE PÁGINA WEB

Por último, se dejó para el final el desarrollo de una plataforma que pudiese dar cuenta y difundir el kit EN COMÚN. Para esto se utilizó la herramienta de Google sites en la cual se desarrolló un prototipo de página web en la cual las personas pueden obtener información del kit, conocer sus objetivos y principalmente, obtener el kit en su versión descargable. A u vez, se determinó la opción de generar una versión del kit en packaging para quienes deseen tenerlo de esta manera. Este considera el material en mejor calidad que el que se puede obtener de una impresión en casa. Para esto se designó una opción dentro de la página web de contactarse conmigo y así poder hacer envío de este.



Eventos Disruptivos

Por su ubicación en el cinturón de fuego del Pacífico, Chile presenta constantes amenazas debido a una intensa actividad sísmica y volcánica. A esto se suman eventos naturales tanto como inundaciones e incendios que pueden incrementarse por el cambio climático. Estos afectan enormemente a miles de personas y comunidades que deben desplazarse de manera forzada de sus hogares.

Desplazamiento Forzado

De acuerdo con información de la Agencia de la ONU para Refugiados (ACNUR), a finales de 2021 la cifra de personas que han sido forzadas a abandonar sus hogares por conflictos, violencia, temores de persecución y violaciones a derechos humanos llegó a 89,3 millones.



OBJETIVOS DE EN COMÚN



Reunir a las personas en torno a sus pasados en común



Rescatar las memorias perdidas



Reparar la identidad dañada de las personas



(+56) 95222884



encomun@uc.cl



encomun.uchile

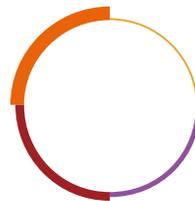
6

EN COMÚN

MARCA

Isologo

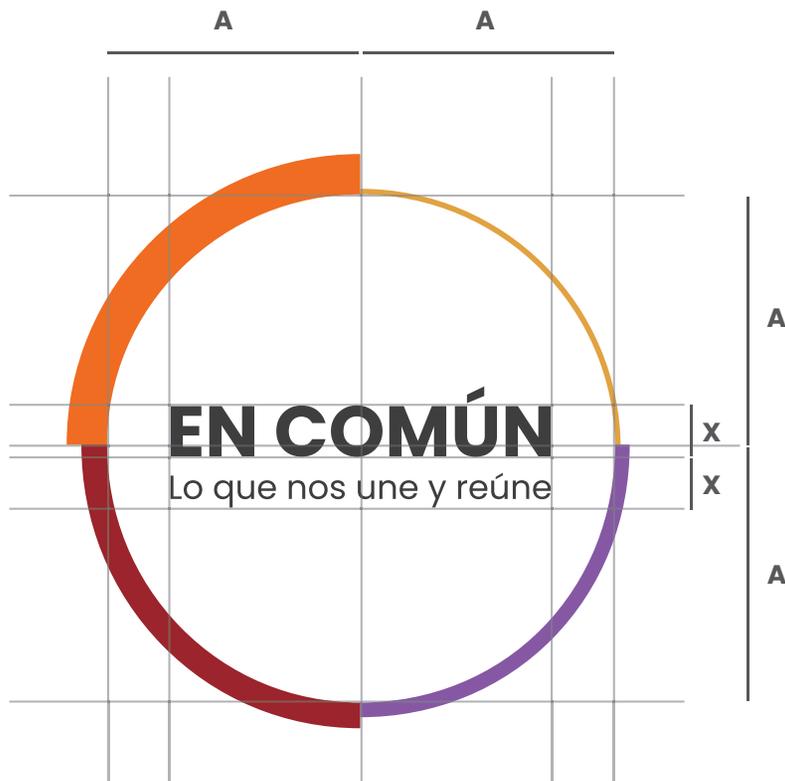
El isologo se conforma por la unión de los cuatro colores que representan a cada una de las etapas del kit. A su vez, las líneas de los distintos colores tienen un grosor distinto, los cuales manifiestan el avance en cuanto a la proceso de reconexión que busca el generar el kit. En el centro del isologo se encuentra el nombre de la marca "**EN COMÚN**" y su bajada "Lo que nos une y reúne". El isologo tiene su versión vertical y una horizontal para uso en distintos formatos. Ambos textos utilizan la tipografía Poppins en su versión Bold y Medium.



EN COMÚN
Lo que nos une y reúne

Construcción del Isologo

La construcción del isologo es a través de un círculo interno de radio A . El texto por otra parte está alineado de tal forma que se construye con un valor x el cual es tanto para el nombre como para la bajada y en conjunto se ubican justo en la mitad del círculo. En la versión horizontal isologo el círculo tiene una misma altura Y , mismo valor que se utiliza para la altura del texto.



Tipografía

La familia tipográfica utilizada tanto para el nombre del Kit como para sus diferentes componentes en Poppins. Para el nombre EN COMÚN y para textos de mayor jerarquía se utiliza la versión Bold de la tipografía. Por otra parte, para textos de menor jerarquía se utiliza la versión Regular o Light de la tipografía.

AB

Poppins Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789 (%\$'?*!&=+@)

AB

Poppins Regular

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

0123456789 (%\$'?*!&=+@)

AB

Poppins Regular

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789 (%\$'?*!&=+@)

Paleta cromática

Los colores de la marca representan las cuatro etapas del kit, las cuales son 1. Reconectar 2. Rememorar 3. Rescatar y 4. Reparar. Cada una de estas etapas tiene un objetivo específico y busca generar en los usuarios un estado anímico diferente. Es por esto que, en base al libro “La psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón” de Eva Heller, se definió cual tonalidad representaría de mejor forma cada una de las etapas.



Pantone 7563 C
R:229 G:166 B:52
C:10% M:38% Y:86% K:1%
e5a634



Pantone 7627 C
R:160 G:33 B:37
C:25% M:97% Y:85% K:22%
a02125

El color amarillo que representa la primera etapa, Reconectar, busca transmitir calidez, puesto que es el primer paso del reencuentro. El color morado que corresponde a la etapa Rememorar expresa sensibilidad y busca transmitir a las personas introspección. El color rojo de la etapa Rescatar trata de expresar la profundidad de los sentimientos que desemboca esta etapa del kit. Finalmente el color naranja expresa energía y busca que los usuarios destapen su creatividad para llevar a cabo la actividad de la cuarta etapa, Reparar.

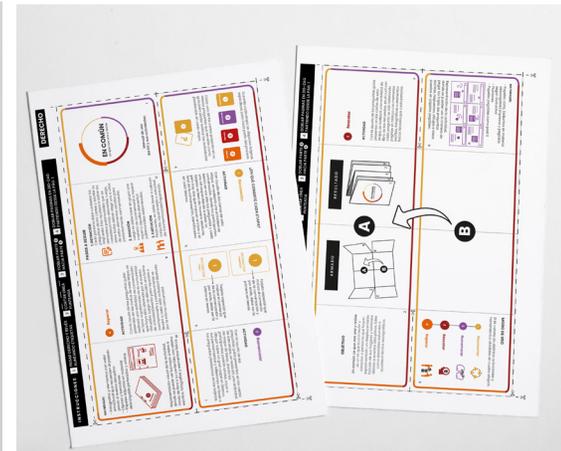
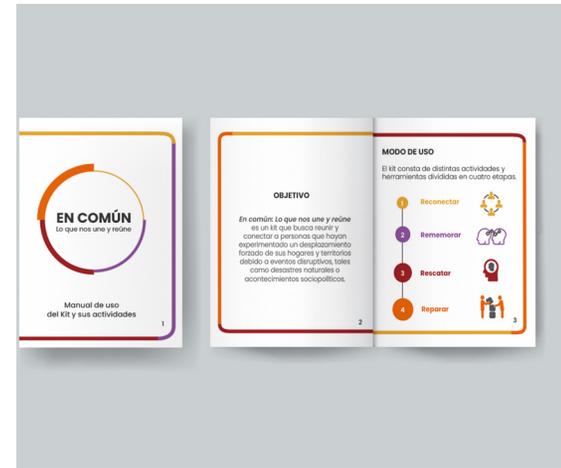


Pantone 258 C
R:141 G:83 B:156
C:54% M:76% Y:0% K:0%
8d539c



Pantone 166 C
R:233 G:100 B:11
C:2% M:71% Y:100% K:0%
e9640b

PROTOTIPO FINAL



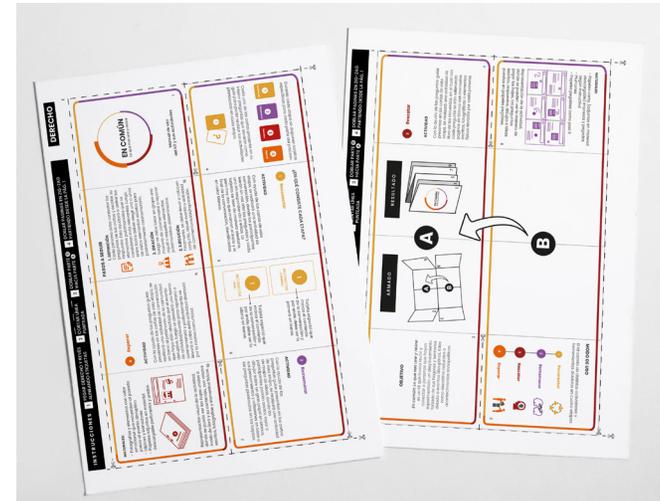
1.

Material Descargable

1. Manual del Kit

El documento para descargar que corresponde al manual del Kit, consta de dos hojas tamaño carta las cuales se unen para conformar la unidad. Este incluye en su diseño las instrucciones y pasos a seguir para armar el manual, con tal de que cualquier persona pueda realizarlo. También se creó un video que indica las instrucciones de armado el cual se encuentra disponible en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=re-DJOLGDOU>. Dentro del manual se indica el objetivo general del kit, en qué consisten las cuatro etapas que lo conforman, se señala como debe llevarse a cabo cada una de las actividades propuestas y los materiales que cada una de estas conllevan.

La idea de este material es que pueda ser leído por todos los participantes, para que cada uno conozca en qué consiste el kit y participe de forma consiente de las dinámicas, comprendiendo que a lo largo de la ejecución de cada una de las etapas existe un crecimiento interno en relación a la reconexión con el pasado y el reconocimiento de lo que se tiene en común con los demás participantes de la dinámica.



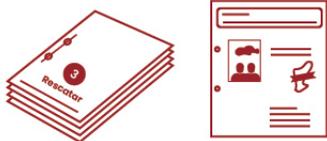
INSTRUCCIONES

- 1 PEGAR DERECHO Y REVÉS
ALINEANDO ETIQUETAS
- 2 CORTAR LÍNEA
PUNTEADA
- 3 DOBLAR PARTE B
HACIA PARTE A
- 4 DOBLAR PAGINAS EN ZIG-ZAG
PARTIENDO DESDE LA PÁG. 1

DERECHO

MATERIALES:

- Fotografías y elementos con valor emocional que recuerden al pasado previo al evento disruptivo
- Lápices y borradores
- Papeles adjuntos en material descargable perforados y unidos.



Representación visual de la actividad, donde se puede ver las hojas unidas a modo de libro y su contenido, con relatos escritos, fotografías y elementos físicos. 10

4 Reparar

ACTIVIDAD

Con la ayuda de las preguntas guías presentes en las cartas de esta etapa, se realizará una actividad de conversación en torno al patrimonio de la comunidad que haya sido afectado por el evento disruptivo. Luego se discutirá una forma de actividad/evento para repararlo o conmemorarlo y posteriormente se llevará a cabo esta actividad diseñada por la misma comunidad. 11

PASOS A SEGUIR

1. DEFINICIÓN

Cada persona debe contestar las preguntas de las cartas y escribir su respuesta. Esto ayudará a definir los elementos patrimoniales que se consideran más relevantes. Luego, entre todos deben elegir uno o unos de estos elementos escritos para posteriormente conmemorarlo.



2. IDEACIÓN

Luego se debe idear en grupo una manera de conmemorar o reparar aquel o aquellos elementos patrimoniales determinados.



3. EJECUCIÓN

Finalmente, se debe llevar a cabo, en conjunto, aquel evento u actividad de conmemoración/reparación. 12



Manual de uso del Kit y sus actividades 1

7

ACTIVIDAD

2 Rememorar

Con la ayuda de las preguntas guías presentes en las cartas de esta etapa, se realizará una actividad de mapa de ideas, donde los participantes podrán anotar, rayar o dibujar sobre un gran papel en blanco, sus pensamientos y reflexiones en base a las preguntas planteadas en las tarjetas. 7

6

Tarjeta especial que marca el comienzo de la conversación y por ende, debe ser la primera en leerse.



Tarjeta especial que marca el comienzo de la conversación y por ende, debe ser la última en leerse.



5

ACTIVIDAD

1 Reconectar

Con ayuda de las cartas de esta etapa, se realizará una actividad de conversación, donde los participantes leerán en voz alta las preguntas y cada uno irá respondiendo a estas. Las tarjetas se leen de manera aleatoria, pero hay dos que marcan el inicio y el final de la conversación, identificadas en color blanco. 5

4

Durante cada etapa se disponen tarjetas específicas para cada parte del proceso.



Cada una de las cartas presenta en su interior preguntas que servirán como guía para poder realizar las actividades planteadas en cada etapa.



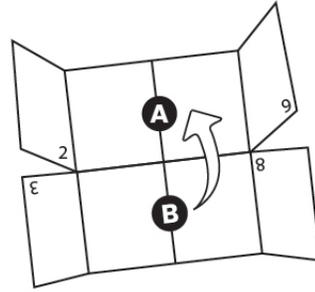
REVÉS

INSTRUCCIONES 1 PEGAR DERECHO Y REVÉS ALINEANDO ETIQUETAS 2 CORTAR LÍNEA PUNTEADA 3 DOBLAR PARTE B HACIA PARTE A 4 DOBLAR PAGINAS EN ZIG-ZAG PARTIENDO DESDE LA PÁG. 1

OBJETIVO

En común: Lo que nos une y reúne es un kit que busca reunir y conectar a personas que hayan experimentado un desplazamiento forzado de sus hogares y territorios debido a eventos disruptivos, tales como desastres naturales o acontecimientos sociopolíticos.

ARMADO



RESULTADO



3 Rescatar

ACTIVIDAD

Con la ayuda de las preguntas guías presentes en las cartas de esta etapa, se realizará una actividad de libro de los recuerdos, en el cual con cada pregunta se irán rellenando páginas en blanco con memorias escritas, fotográficas o elementos físicos llevados por cada persona.

MODO DE USO
El kit consta de distintas actividades y herramientas divididas en cuatro etapas.

- 1 Reconectar
- 2 Rememorar
- 3 Rescatar
- 4 Reparar

B

MATERIALES:

- Papeles carta, (adjuntos en material descargable), impresos y pegados según instructivo
- Plumones
- Papeles pegables como post it

Representación de la actividad, donde se pueden ver la manera de pegar las hojas, las preguntas escritas, respuestas, dibujos e ideas puestas en papeles pegables.

2. Cartas Imprimibles

Otra parte del material descargable son las cartas de las cuatro etapas del kit. Estas son en total seis hojas tamaño carta, las cuales con un doblado y con ayuda de pegamento y tijeras se convierten fácilmente en las cartas a usar. Dentro del diseño del material se incluye simbología que facilita la ejecución de las instrucciones de armado, las cuales se destacan en color negro. De esta forma las personas pueden verlo más fácil, logrando articular las cartas de manera correcta y sencilla.

Cada carta tiene el color correspondiente a su etapa, siendo amarillo para la primera (Reconectar), morado para la segunda (Rememorar), rojo para la tercera (Rescatar) y naranja para la última (Reparar). Junto con el color también se incluye en el reverso de la carta el nombre de la etapa y el número correspondiente. Todas estas características refuerzan en los usuarios la idea de las cuatro etapas y de crecimiento en cuanto a la reconexión al ejecutar cada una de ellas.



RECONECTAR

¿Qué nos motivó a participar de este encuentro?

RECONECTAR

¿Cómo nos sentimos acerca de reunirnos hoy a hablar de nuestras vivencias?

RECONECTAR

¿Cómo hemos manejado los desafíos que surgieron a raíz del proceso de desplazamiento de nuestro hogar/territorio?

RECONECTAR

¿Qué ha cambiado en nuestras vidas desde que tuvimos que desplazarnos de nuestro hogar/territorio?

RECONECTAR

1

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

RECONECTAR

1

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

RECONECTAR

1

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

RECONECTAR

1

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

INSTRUCCIONES 1 DOBLAR LÍNEA RECTA 2 PEGAR CARAS OPUESTAS 3 CORTAR LÍNEAS PUNTEADAS

RECONECTAR

¿Qué cosas hemos descubierto sobre nosotros/as mismos durante el proceso de tener que desplazarnos de nuestro hogar/territorio?

RECONECTAR

¿Hay algún sueño u objetivo que hayamos perseguido luego de haber experimentado el acontecimiento disruptivo que vivimos?

RECONECTAR

1

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

RECONECTAR

1

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

INSTRUCCIONES **1** DOBLAR LÍNEA RECTA **2** PEGAR CARAS OPUESTAS **3** CORTAR LÍNEAS PUNTEADAS

REMEMORAR

¿Qué recordamos del día en que nos desplazamos de nuestro hogar y separamos de nuestra comunidad?

REMEMORAR

¿Qué significó para nosotros el tener que separarnos de nuestra comunidad?

REMEMORAR

¿Qué fue lo que perdimos o ganamos a raíz del evento disruptivo que vivimos?

REMEMORAR

¿Qué acciones o decisiones tomamos para hacer frente al evento disruptivo que vivimos?

REMEMORAR

2

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

REMEMORAR

2

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

REMEMORAR

2

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

REMEMORAR

2

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

INSTRUCCIONES **1** DOBLAR LÍNEA RECTA **2** PEGAR CARAS OPUESTAS **3** CORTAR LÍNEAS PUNTEADAS

REMEMORAR

¿Cómo se vio afectada nuestra comunidad a raíz del evento disruptivo que vivimos?

REMEMORAR

¿Cuáles fueron los mayores obstáculos que enfrentó mi comunidad cuando comenzó el disruptivo?

REMEMORAR

2

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

REMEMORAR

2

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

INSTRUCCIONES **1** DOBLAR LÍNEA RECTA **2** PEGAR CARAS OPUESTAS **3** CORTAR LÍNEAS PUNTEADAS

RESCATAR

¿Cuáles eran los lazos personales y las relaciones que teníamos antes del evento disruptivo?

RESCATAR

¿Cómo era la vida cotidiana con nuestra comunidad antes del evento disruptivo?

RESCATAR

¿Qué memorias o experiencias felices tenemos de antes que sucediera el evento disruptivo?

RESCATAR

¿Qué valores, creencias o metas compartíamos como comunidad?

RESCATAR

RESCATAR

3

EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -

INSTRUCCIONES 1 DOBLAR LÍNEA RECTA 2 PEGAR CARAS OPUESTAS 3 CORTAR LÍNEAS PUNTEADAS

<p>REPARAR</p> <p>¿Cuál era la riqueza cultural de mi comunidad antes del desplazamiento forzado?</p>	<p>REPARAR</p> <p>¿Qué elementos de mi patrimonio cultural considero más significativos?</p>	<p>REPARAR</p> <p>¿Qué tradiciones o rituales celebraba junto a mi comunidad?</p>	<p>REPARAR</p> <p>¿Qué objetos, arte o monumentos importantes para mi comunidad fueron afectados por el desplazamiento?</p>
<p>REPARAR</p> <p>4</p> <p>EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -</p>	<p>REPARAR</p> <p>4</p> <p>EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -</p>	<p>REPARAR</p> <p>4</p> <p>EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -</p>	<p>REPARAR</p> <p>4</p> <p>EN COMÚN - Lo que nos une y reúne -</p>

INSTRUCCIONES 1 DOBLAR LÍNEA RECTA 2 PEGAR CARAS OPUESTAS 3 CORTAR LÍNEAS PUNTEADAS

3. Material para el mediador

Dentro de los roles al ocupar el kit está el del mediador, rol que corresponde a aquella persona que actúa como guía de las cuatro etapas y sus actividades. Su objetivo es lograr que cada dinámica se realice según el objetivo que estas tienen y que las personas se sientan cómodas de participar en cada una de estas. Todas estas indicaciones están descritas en el material para el mediador, el cual fue diseñado para ser impreso en 5 hojas tamaño carta.

Dentro del contenido de este material están los objetivos de cada etapa, una tabla de glosario con términos que pueden causar dudas en los participantes, la cual tiene espacios en blanco para rellenar con nuevos términos que puedan surgir al hacer uso del kit y finalmente, una serie de consejos y tips para que el mediador pueda ejecutar su rol de la mejor forma posible.

**EN COMÚN**
Lo que nos une y reúne

MATERIAL PARA EL MEDIADOR

Objetivo general del kit

Para poder actuar de mediador del kit, debes saber que este está diseñado para ejercer como medio de conversación y rememoración. Su objetivo principal es reconectar a las personas que participen de la dinámica con su pasado a la vez que conecta al conjunto de los participantes, teniendo en mente que todos tienen un pasado en común al verse visto afectadas por un evento disruptivo.

Rol del mediador

Como mediador tu rol es guiar las dinámicas de cada etapa, teniendo en mente los objetivos de cada una de estas. Por otra parte, es fundamental que actúes reconociendo a los participantes y sus distintos modos de enfrentar la situación, debes tener empatía y actuar de manera respetuosa ante cualquier situación que ocurra.

Objetivo de cada etapa

Es fundamental como mediador conocer los objetivos de cada etapa del kit, de esta forma podrás guiar la conversación y las actividades de manera correcta.

1

Reconectar



OBJETIVO
En esta etapa se busca generar un primer encuentro entre los participantes, de manera respetuosa y relajada, permitiendo que cada persona comparta sus experiencias en relación al desplazamiento forzado que ha enfrentado.

1

MATERIAL PARA EL MEDIADOR

Objetivo de cada etapa

2

Rememorar



OBJETIVO

En esta etapa se busca que los participantes puedan trabajar la memoria colectiva que los une con respecto al evento disruptivo que vivieron, con tal de reforzar la idea de comunidad y de identificar los sentimientos en común que desembocan estos recuerdos.

3

Rescatar



OBJETIVO

En esta etapa se busca que los participantes puedan trabajar en torno al rescate de la identidad que se perdió o que se vió afectada a causa del evento disruptivo. Esto considera la identificación de las tradiciones y el patrimonio cultural de la comunidad,

3

Reparar



OBJETIVO

En esta etapa se busca que los participantes puedan hacer una actividad de conmemoración o reparación física de uno o unos elementos patrimoniales relevantes para el grupo. Para esto se debe determinar cuales son estos elementos, elegir de entre estos el o los más significativos y luego determinar la manera de conmemorarlo o repararlo.

2

MATERIAL PARA EL MEDIADOR

Glosario de términos y palabras usadas en el kit

A continuación se muestra una tabla con términos que pueden ser desconocidos para los participantes de la dinámica. Es importante aclarar estos conceptos si surgen dudas. Los espacios en blanco permiten que como mediador incorpores otros términos que puedan provocar dudas en los participantes y que añadas, a la vez, su significado correspondiente.

Concepto	Definición
Evento Disruptivo	Hace referencia a aquel suceso que interrumpió de manera abrupta nuestra vida y que nos forzó a desplazarnos de nuestros hogares y territorios.
Comunidad	Una comunidad es un grupo de seres humanos que tienen ciertos elementos en común, tales como el idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica, memorias o patrimonio.
Patrimonio Cultural	El patrimonio cultural es un conjunto determinado de bienes tangibles, intangibles y naturales que forman parte de prácticas sociales, a los que comunidades o personas les atribuyen valor. Ejemplos de patrimonios tangibles son edificios, casas, esculturas, u elementos más pequeños con significado personal como joyas, cartas, fotografías, entre otros. Ejemplos de patrimonio intangible son tradiciones como celebraciones, habilidades transmitidas de manera oral de generación en generación, conocimientos como los ligados a la gastronomía, música, religión, entre otros.

3

MATERIAL PARA EL MEDIADOR

Consejos y tips para realizar las actividades

Es crucial como mediador poder fomentar las dinámicas de conversación y entregar la confianza para que los participantes compartan sus vivencias y memorias, para esto ten en mente las siguientes prácticas:

- **Escucha activa:**

Presta atención a lo que dicen las personas de manera genuina. Haz contacto visual, asiente con la cabeza y utiliza lenguaje corporal positivo para mostrar que estás completamente presente en la conversación.

- **Crea un ambiente de apoyo:**

Asegúrate de que la otra persona se sienta cómoda y segura al hablar. Evita juzgar y ofrece apoyo emocional cuando sea necesario.

- **Respetar la privacidad:**

Asegúrate de no presionar a la otra persona para que comparta información que no está dispuesta a revelar. Respetar los límites y deja espacio para que compartan a su propio ritmo.

- **Comparte tus propias experiencias:**

Al contar tus propias vivencias, estás creando un ambiente de reciprocidad, por lo que si te sientes identificado con preguntas de la dinámica puedes participar. Esto puede inspirar a los demás a abrirse más.

MATERIAL PARA EL MEDIADOR

Consejos y tips para realizar las actividades

- **Muestra empatía:**

Intenta comprender los sentimientos y perspectivas de la otra persona. La empatía crea conexiones más fuertes y facilita la apertura. Para demostrar tu atención y empatía puedes decir frases como: te entiendo, comprendo lo que dices, tienes razón, me imagino que debió ser duro vivir eso. Estos son sólo algunos ejemplos, si quieres decir algo que consideres adecuado a la situación puedes hacerlo.

- **Evita interrumpir:**

Deja que la persona termine de expresarse antes de responder. Interrumpir puede dar la impresión de que no estás realmente interesado en lo que están diciendo.

- **Fomenta la conversación:**

Haz preguntas abiertas que inviten a las otras personas a compartir más detalles y profundizar en sus experiencias, algunos ejemplos de esto pueden ser: ¿Alguien más tiene algo que compartir?, ¿Alguien quisiera agregar algo a la conversación? o puedes hacer comentarios como: Es muy interesante ese tema que hablaron, ¿Alguien quisiera agregar algo con respecto a eso?. Estos son sólo algunos ejemplos, si quieres decir algo que consideres adecuado a la situación puedes hacerlo.

4. Mapa de ideas

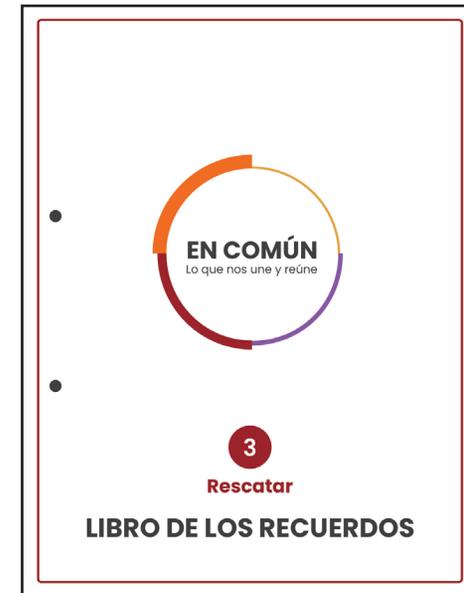
Otro componente del contenido descargable corresponde al mapa de ideas. Este material que corresponde a la etapa dos del kit (Rememorar), se compone de seis hojas tamaño carta las cuales contienen en su diseño el espacio para la escritura de las preguntas por parte de los participantes. Este espacio se encuentra enmarcado por una línea de color morado, lo cual indica la etapa a la que corresponde el material, en este caso la etapa tres (Rememorar).

La idea de este contenido es lograr crear con las seis hojas individuales un gran mapa de ideas. Esto se logra, tal como se señala en el manual de uso del kit, a través de la unión de las seis páginas.

PREGUNTA 1: 	PREGUNTA 2: 	PREGUNTA 3:
PREGUNTA 4: 	PREGUNTA 5: 	PREGUNTA 6:

5. Libro de los recuerdos

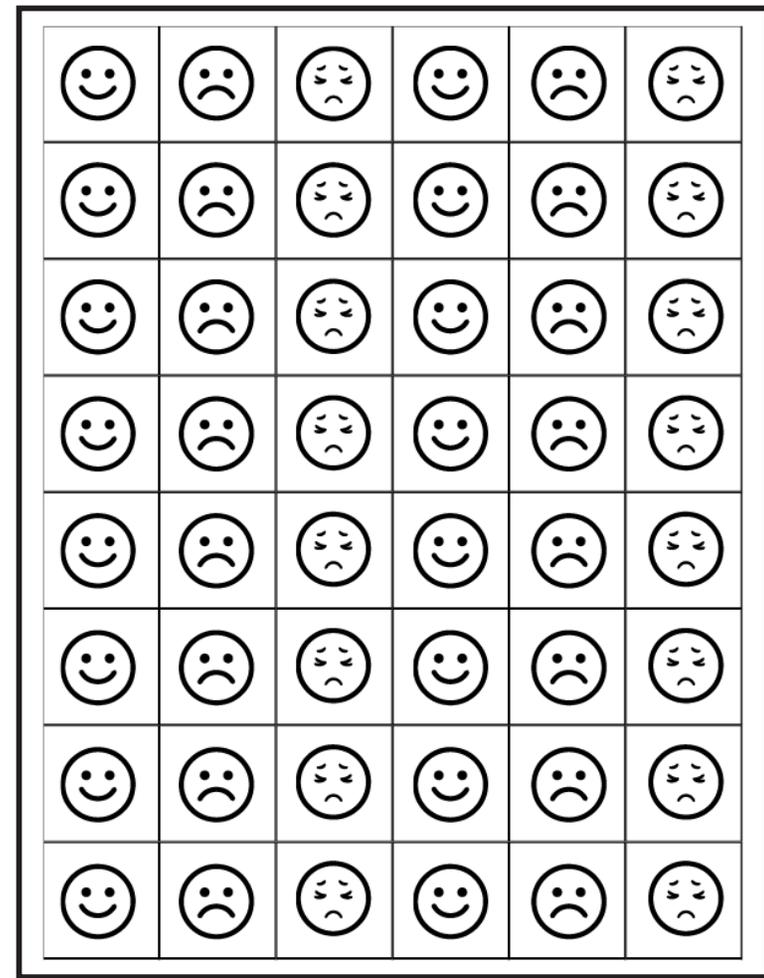
Otro componente del material descargable corresponde al Libro de recuerdos. Este material correspondiente a la etapa dos del kit (Rescatar). Consta de 5 hojas tamaño carta las cuales pretenden ser unidas a modo de libro, es por esto que contienen en su diseño una guía para perforar. Si bien son sólo 4 hojas las que se entregan pre diseñadas para que los participantes puedan escribir, cada grupo que haga uso del kit puede agregar la cantidad de hojas necesarias para que todos puedan escribir sus respuestas en torno a las preguntas de la etapa. Al igual que el diseño del mapa de ideas, las hojas contemplan un espacio destinado a que las personas puedan escribir la pregunta correspondiente, este espacio se encuentra enmarcado por una línea de color rojo que refuerza la identidad gráfica de la etapa dos del kit.



<p>PREGUNTA 1:</p> <ul style="list-style-type: none">••	<p>PREGUNTA 2:</p> <ul style="list-style-type: none">••	<p>PREGUNTA 3:</p> <ul style="list-style-type: none">••	<p>PREGUNTA 4:</p> <ul style="list-style-type: none">••
--	--	--	--

5. Stickers

Finalmente, el último componente del kit es un hoja tamaño carta con distintos emoticones en su interior que reflejan distintas emociones. Esta pretende ser utilizada como stickers, funcionando al cortar los cuadrados delimitadores y pegándolos con barra adhesiva. El diseño de este material cumple la función de ayudar a las personas a reflejar y demostrar sus sentimientos y emociones y así, poder responder de una manera más gráfica a las preguntas de las distintas etapas del kit.



2.

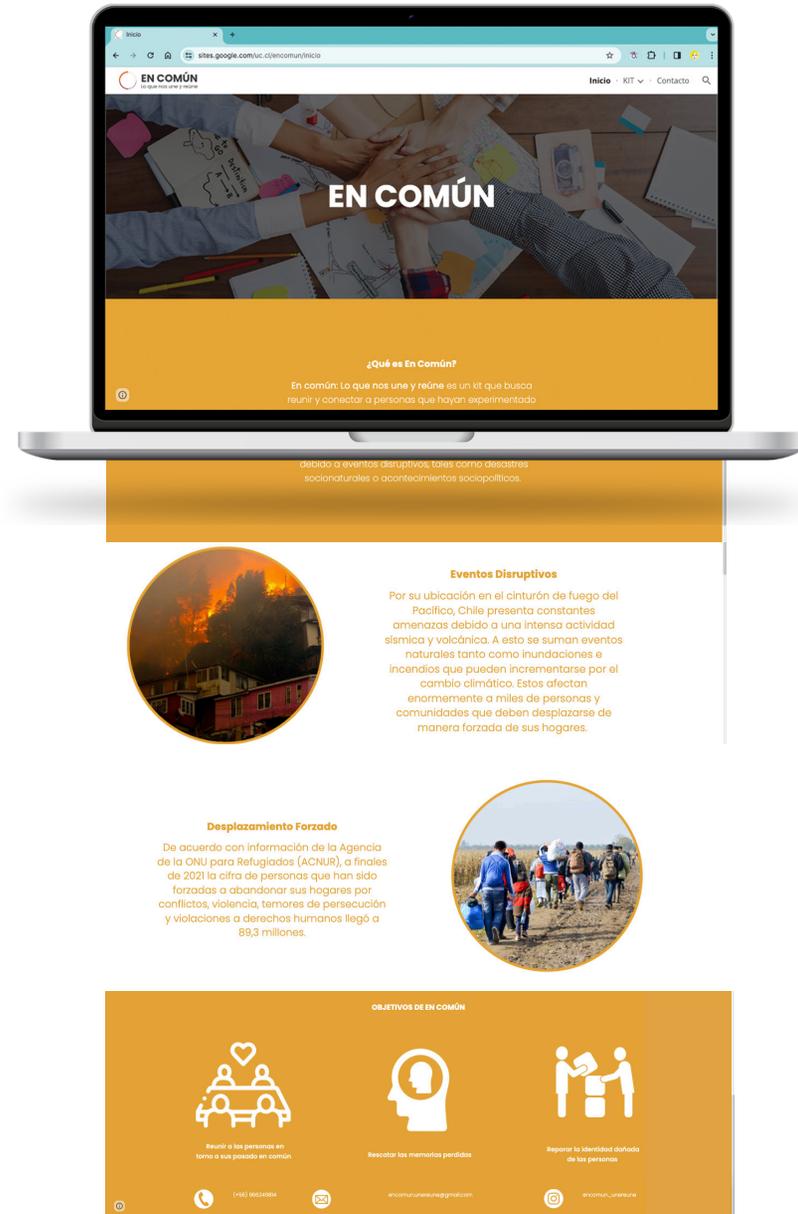
Página Web

1. Página principal

EN COMÚN contempla dentro de sus componentes una página web que se encuentra disponible para revisar en el siguiente link: <https://sites.google.com/uc.cl/encomun/inicio>.

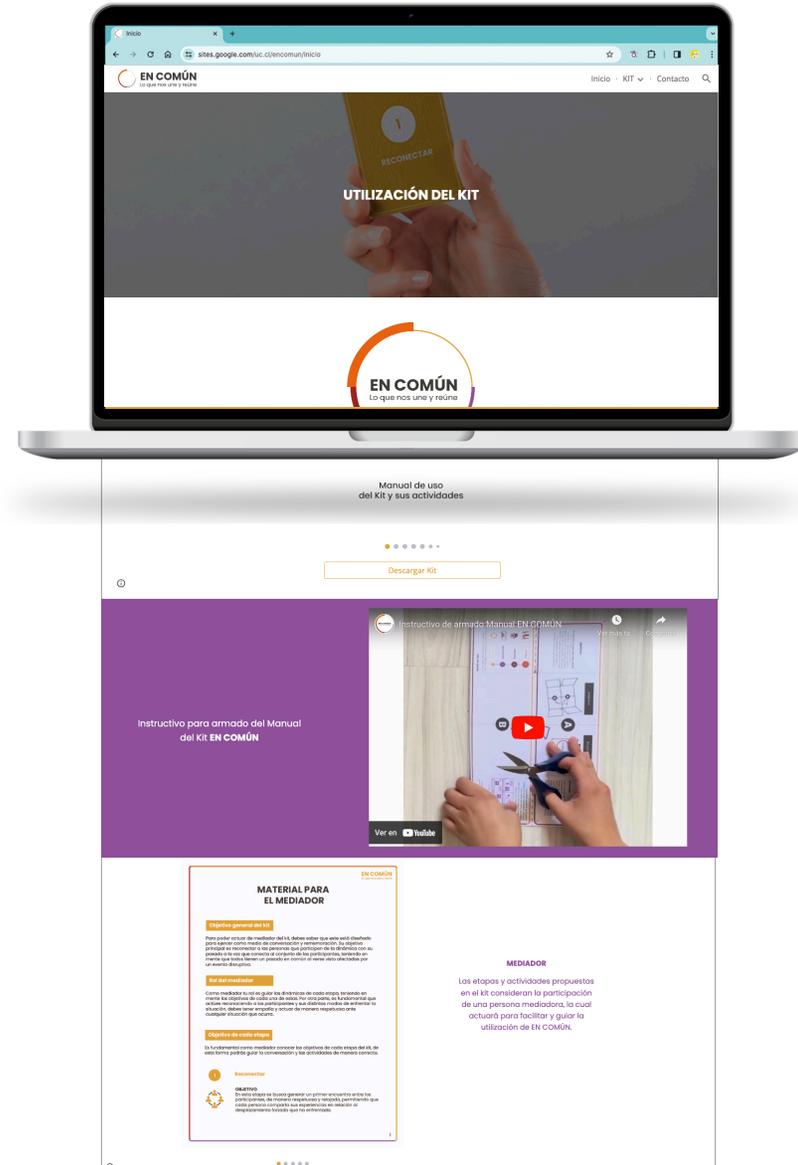
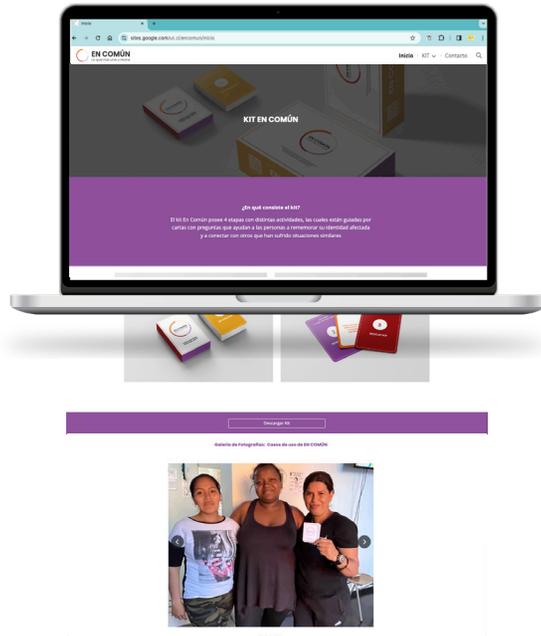
Esta cuenta con tres secciones principales, la página principal, una espacio que describe el kit y como utilizarlo y una sección para contactarse.

El propósito de la página web es servir de medio de divulgación del proyecto, dando a conocer su objetivo general, de donde nace la idea y lo que busca alcanzar. Por otra parte, sirve como espacio de conexión entre los usuarios y posibles usuarios, entregando un medio de contacto para quienes quieran conocer aún más del proyecto o para quienes quieran adquirir la versión en packaging del kit. Finalmente, y la parte fundamentalmente de este sitio, es que a través de él las personas pueden acceder de forma sencilla al kit completo, descargando el material que se diseñó para poder imprimir. De esta forma cualquier persona con acceso



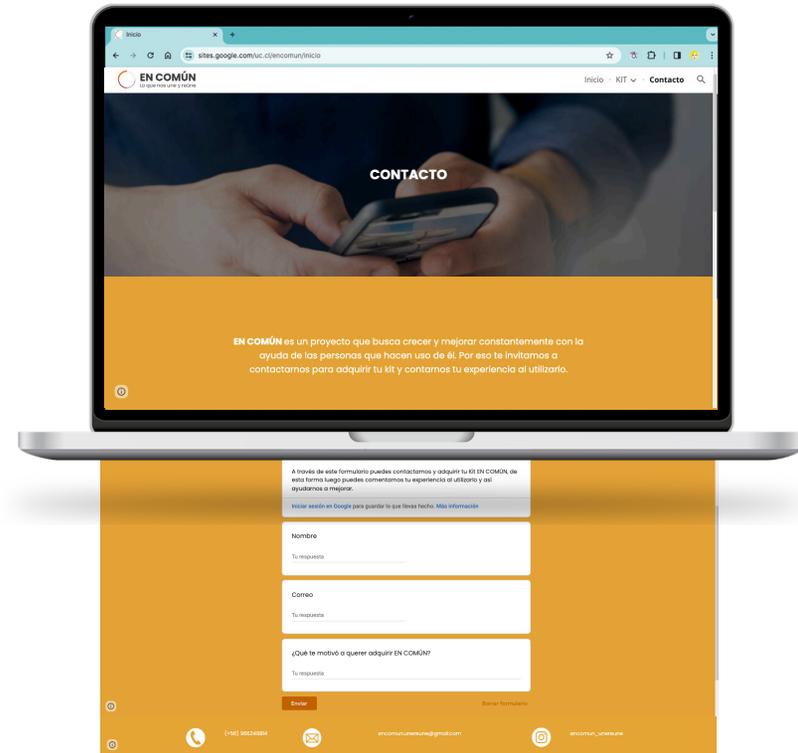
1. KIT

La segunda sección de la página web corresponde al espacio que habla sobre el Kit es sí. Este espacio tiene dos páginas, una describe a grandes rasgos en qué consiste el kit y muestra una galería de fotografías de personas que ya han hecho uso de él. La otra página de esta sección muestra el manual completo del kit, con tal de que la persona que está interesada en adquirirlo pueda conocer previamente el contenido interno del kit y, a la vez, se muestra a modo de video instructivo la manera de armar el manual del kit disponible en el material descargable. Finalmente en este espacio se da a conocer el material del mediador, dando a entender su rol y el objetivo que tiene dentro de las dinámicas.



1. Contacto

Por último, dentro de la página web se encuentra un apartado denominado “contacto” que indica que el proyecto busca crecer y mejorar con la ayuda de la retroalimentación de quienes hacen uso del kit. A raíz de esto, se da la posibilidad de llenar un formulario para contactarse y así adquirir el kit en su versión packaging. De igual forma se entrega en la parte inferior de la página web el contacto telefónico, el correo del proyecto y su perfil de instagram, todas estas opciones buscan que las personas interesadas en EN COMÚN puedan contactarse de manera fácil y así aclarar sus dudas.



MODELO DE NEGOCIOS

Metodología Canvas

Para dar a conocer el modelo de negocios de **EN COMÚN** utilizaré la metodología Canvas diseñada por Alexander Osterwalder, la cual a través del análisis de nueve aspectos muestra la manera en que el proyecto se puede desarrollar de manera viable (Modelo de negocio: Metodología Canvas | Generation Spain, 2015).

1. Segmento de Clientes

Cliente 1: En primer lugar, el usuario que adquiere EN COMÚN es alguien que busca un producto con el fin y objetivo específico que tiene este proyecto, alguien que está tratando de generar la reunión de un grupo de personas que haya enfrentado un desplazamiento forzado con el fin de brindar un medio de apoyo socioemocional. Este cliente puede formar parte de organizaciones gubernamentales u otras agrupaciones sin fines de lucro como casas de acogidas, las oficinas de migrantes de distintos municipios, agrupaciones independientes, organizaciones que estudian los efectos de los desastres como CIGIDEN, entre otros.



1. Segmento de Clientes

Cliente 2: Como segundo cliente está la persona que ha vivido y sufrido un desplazamiento forzado a raíz de un evento disruptivo y que por motivación propia quiere buscar un método para reconectar con aquello que perdió y a la vez conectar con otros que hayan sufrido lo mismo. Este usuario puede ser una persona migrante que quiera compartir esta experiencia con conocidos o personas afectadas por un evento socionatural y que quiera volver a reunirse con personas de su comunidad.



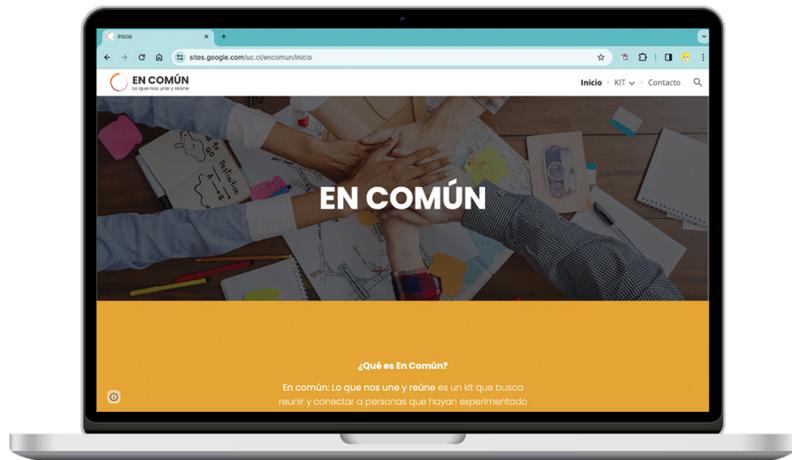
2. Propuesta de Valor

EN COMÚN busca crear una experiencia positiva de rememoración, el fin es que los usuarios sientan que han recuperado parte de aquello que perdieron al momento de tener que desplazarse de manera forzada de sus hogares y territorios. El valor de este proyecto radica en que toda persona que necesite de tener una reconexión con el pasado y la posibilidad de encontrar una comunidad con personas que han vivido lo mismo que uno, pueda hacerlo. Es por esta razón que es un proyecto que se encuentra para descargar gratuitamente a través de la internet.



3. Canales de distribución

Para lograr llegar a los clientes, EN COMÚN será difundido a través de redes sociales, puesto que plataformas como Facebook e Instagram son espacios que actualmente, las agrupaciones que forman parte de mi grupo objetivo, usan con regularidad para dar a conocer eventos u reuniones. Por lo tanto, contar con un perfil en estas plataformas, en conjunto con el posterior boca aboca me permitirá alcanzar a mi segmento de clientes. A su vez, el proyecto contará con una página web, para que nuevos usuarios conozcan más al respecto y puedan adquirirlo.



4. Relaciones con clientes

El proyecto busca generar una relación cercana con el cliente, puesto que su uso contempla una experiencia, el usuario debe dedicar de su tiempo para hacer uso del kit, por lo tanto llega a involucrarse de manera profunda con el proyecto. A su vez, EN COMÚN desea generar un vínculo con sus usuarios con el fin de recibir retroalimentación de su parte, para así poder mejorar, crecer y generar una red de personas que contribuyan al proyecto.



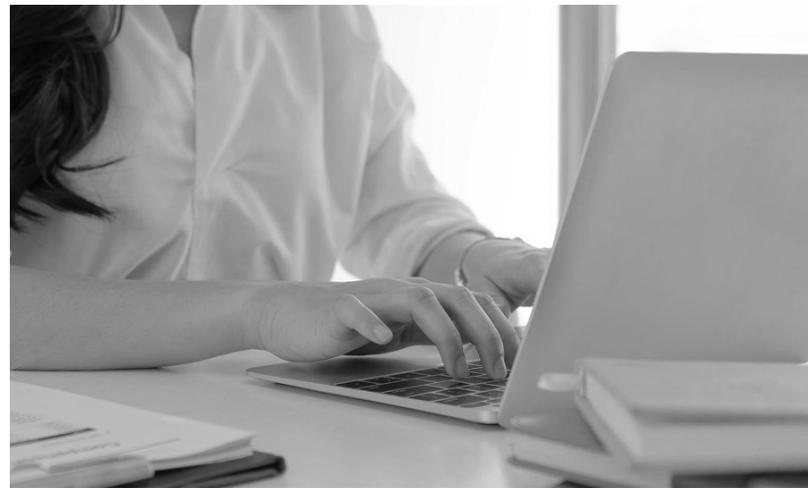
5. Flujo de Ingresos

EN COMÚN es un proyecto sin fines de lucro, por lo que si bien no se generarán ingresos monetarios, si habrá una ganancia a nivel social, puesto que el proyecto contribuirá de manera positiva en los usuarios que hagan uso de él y en retribución ellos podrán hacer conocido el proyecto y lograr que más personas quieran adquirirlo. Si bien el proyecto no busca tener una retribución económica, la obtención del Kit en su versión packaging si tiene un costo que debe ser cubierto por quien quiera adquirirlo.



6. Recursos Claves

Es crucial para el desarrollo del proyecto contar con personal que se haga cargo de gestionar tanto las redes sociales del proyecto como la página web, puesto que a través de estos canales es que se espera recibir feedback de los usuarios y contactar a nuevos posibles clientes. En línea con lo anterior es fundamental contar con la página web actualizada, específicamente en cuanto al contenido descargable, que es el Kit mismo, con tal de que cualquier persona que ingrese a la web pueda tener acceso a él. Para costear estos recursos y la producción inicial del kit se postulará a beneficios de fondos concursables como el Fondo de Patrimonio Cultural.



7. Actividades Claves

Las principales acciones para llevar a cabo el proyecto ya se han realizado, estas han sido la realización y diseño del material descargable, es decir del Kit EN COMÚN, la creación de la página web y del perfil de Instagram y primer contacto con organizaciones que pueden hacer uso de el. Como pasos a seguir se ha definido comenzar con la comunicación del proyecto, para esto se empezará a generar contenido en la red social antes mencionada para así llegar a más usuarios y a su vez, se contactará con otras organizaciones que puedan estar interesadas en el proyecto.



8. Red de Asociados

Los socios colaboradores para EN COMÚN serían las mismas organizaciones que trabajan o reúnen a personas afectadas por eventos disruptivos, tales como oficinas municipales de migrantes, el Servicio Jesuita a Migrantes, CIGIDEN, entre otros. Actualmente EN COMÚN se esta implementando con personas migrantes de la residencia familiar "Eduardo Galeano" establecida en San Bernardo por el Área Migrantes de la fundación Educrece.



9. Costes Económicos

Los costos económicos ligados al proyecto contemplan dos alternativas. Por una parte se pueden analizar los gastos asociados al uso del Kit por parte de un usuario que lo descarga a través de la página web y, en segundo lugar, existe el costo que tiene la producción del Kit en su versión en caja. Estas dos alternativas se detallarán en profundidad a continuación.

i. Uso del Kit descargado

El Kit completo consta del uso de los siguientes materiales: 26 hojas cartas impresas, cinta adhesiva, Post it, pegamento y plumones de colores.

ELEMENTO Y COSTO		ELEMENTO Y COSTO	
	Una resma tamaño carta donde viene 500 hojas tiene un precio aproximado de \$5000 pesos. El coste de imprimir las 26 hojas en color sería de aprox. \$520 pesos.		Una barra adhesiva tiene un costo aproximado de \$1.090 pesos.
	Una cinta adhesiva tiene un costo aproximado de \$200 pesos.		Un set de plumones de colores tiene un costo aproximado de \$1.490 pesos.
	Un set de Post-it tiene un costo aproximado de \$2890 pesos.	Costo total aprox.: \$11.190 pesos	

ii. Costos del kit en su versión con packaging

Los costos económicos que contempla el Kit de EN COMÚN en su versión con packaging son similares a los detallados anteriormente para la versión descargable. Sin embargo hay detalles de manufactura que incrementan su valor, como el uso de un papel especial para las cartas y el manual o el costo del packaging mismo.

Materiales y costos

1. Cartas: La Cartulina gráfica estucada brillante por ambas caras de 300gr utilizada para la impresión de las cartas tiene un costo de \$5.500 x 50 unidades tamaño oficio. El kit contempla el uso de 5 de estas hojas las cuales se imprimirían por un costo aproximado de \$7000 pesos.

2. Packaging: El kit consta de dos packaking, el exterior que contiene todo el contenido del kit y uno interior especial para las cartas. El primero tiene un costo aprox. de \$1750 pesos. El packaging para las cartas tiene un costo de \$3095 pesos por unidad.

3. Manual del mediador y Libro de los recuerdos: Estos dos componentes del kit están pensados para ser impresos a color en hojas bond tamaño carta. La resma de este formato de papel tiene un costo \$5000 pesos y la impresión de las 6



4. Stickers: Realizar los stickers utilizados en el kit tienen un costo de \$3000 por 780 unidades de 3cm. Un kit tiene contemplado el uso de 126 unidades stickers, lo que da un costo redondeado de \$490 pesos.

5. Mapa de ideas: La impresión del mapa de idea tiene un costo de \$2000 pesos.

6. Materiales internos del kit: Los materiales internos del kit que son los Post-it y los plumones tienen un costo de \$2890 y \$1490 pesos respectivamente.

Costo aprox por Unidad: \$ 20.525 pesos



PROYECCIONES

EN COMÚN es un proyecto que está en constante cambio y mejora, puesto que su base fundamental es que las personas que hagan uso de él puedan retroalimentar el proyecto a través de sus comentarios y sugerencias. Es por esto que como proyección para EN COMÚN, se espera que dentro de lo pronto pueda crecer en cuanto a divulgación, con la ayuda de contactos estratégicos con organizaciones que trabajen con personas migrantes o afectadas por un evento disruptivo. Ya con un cierto número de personas que hayan hecho uso del kit se pueden realizar varias mejoras, fundamentalmente de los aspectos que dentro de la etapa desarrollada hasta hoy, no se pudieron abarcar en profundidad, como lo es el rol del mediador dentro de las dinámicas y la capacitación de este en torno a aspectos de apoyo psicoemocional.

Por otra parte, considerando que el proyecto está diseñado para que las personas que lo usen obtengan beneficios como el rescate de la identidad afectada y la opción de encontrar una comunidad o grupo de apoyo en los demás participantes de las dinámicas, se espera como proyección el poder generar un contacto con aquellos que hagan uso del kit para poder comprobar el efecto de EN COMÚN a lo largo del tiempo, puesto que estos beneficios sólo pueden ser vistos de manera real con el paso del tiempo. De esta forma se podría reafirmar y validar el objetivo general del proyecto.

Junto con lo anterior, se espera que un futuro se obtengan recursos monetarios a partir de la postulación a fondos concursables, con el fin de destinarlos al desarrollo de la página web y de la producción de cierta cantidad de kits en su versión packaging. Esto permitiría poder llegar de mejor forma a los usuarios, puesto que podrían acceder a una plataforma web más completa que la que se desarrolló hasta este entonces. De esta forma se esperaría poder captar nuevos clientes y por consiguiente, poder entregarles a ellos un ejemplar del kit para que lo prueben y así continuar con el desarrollo y mejora del proyecto.

REFLEXIÓN

Si bien en un comienzo **EN COMÚN** partió como un proyecto que buscaba reunir comunidades para que trabajaran en torno a su patrimonio, el desarrollar del diseño y la etapa de entrevista con los usuarios permitió descubrir una necesidad aún más profunda e importante. Puesto que, en el caso de las personas migrantes, la opción de trabajar con una comunidad era muy complicada, ya que ellos han perdido todos los lazos que tenían con sus cercanos.

A partir de estos descubrimientos es que se crea un proyecto mucho más interesante, el cual crea comunidad y ya no sólo sirve como herramienta para conversar de temas ligados al pasado y el evento disruptivo vivido, sino que funciona como mediador para la identificación del sentido de pertenencia en una nueva comunidad, donde los usuarios pueden sentirse unidos en torno a sus vivencias comunes.

A pesar de que el desarrollo que se pudo efectuar en este periodo de tiempo no permitió profundizar en todos los aspectos que se querían, sí logró revelar en mí la gran ayuda y necesidad de que existan ideas como EN COMÚN.

Proyectos que traten temas como la memoria, las emociones vividas al experimentar un evento disruptivo y que, más que nada, ofrezcan el espacio, a personas desplazadas, de conversar y tratar temas que en su cotidianidad no tienen espacio, es fundamental, puesto que les permite de cierta forma liberarse, reafirmar su identidad y darse cuenta de que lo que consideraban perdido, finalmente no lo estaba.

8

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

ACNUR - The UN Refugee Agency. (s. f.). Tendencias Globales 2021 | ACNUR. ACNUR. <https://n9.cl/25pcw>

Alegría-Licuime, L., Acevedo-Méndez, P., & Rojas-Sancristoful, C. (2018). Patrimonio cultural y memoria. *El Giro Social de la Memoria. Revista austral de ciencias sociales*, 34, 21-35. <https://doi.org/10.4206/rev.austral.cienc.soc.2018.n34-03>

Alpizar, F. A. (2016). La metodología participativa para la intervención social: Reflexiones desde la práctica. *Ensayos Pedagógicos*, 11(1), 87-109. <https://doi.org/10.15359/rep.11-1.5>

Antonio Salvador Jiménez Hernández, Gutiérrez, J. G., Carrasco, H. C., & González, P. G. (2014). Encuentros Internacionales con Menores en Contextos de Riesgo. *Asociación Infancia, Cultura y Educación*.

Aravena, R. A. (2003). El rol de la memoria colectiva y de la memoria individual en la conversión identitaria mapuche. *Estudios atacameños*, 26. <https://doi.org/10.4067/s0718-10432003002600010>

Arellano, J. (2011). *Identidad social y bienestar en una comunidad rural de la costa norte del Perú* (Tesis de Grado no publicada), Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú .

Arévalo, J. M. R. (2010). El patrimonio como representación colectiva. La intangibilidad de los bienes culturales. *Gazeta de Antropología*. <https://doi.org/10.30827/digibug.6799>

Arias, H. A. (2003). Estudio de las comunidades, en Rayza PORTAL y Milena RECIO (comp.): *Comunicación y comunidad*. La Habana, Editorial Félix Varela, 2003, p. 28.

Atxotegui, Joseba (2002). *La depresión en los inmigrantes: una perspectiva transcultural*. Barcelona. Mayo.

Chaparro, M. C. C. (2018). *Patrimonio cultural tangible Retos y estrategias de gestión [Ensayo]*. Universidad de Barcelona.

CHARLES PHILIPPE JEAN PIERRE | GALERIE D'ART. (s. f.). <https://charlesjeanpierre.com/>

CIGIDEN. (2023, April 26). *Instalación sonora se inspira en el aluvión de 1993 que afectó a la Quebrada de Macul* | CIGIDEN. <https://www.cigiden.cl/instalacion-sonora-se-inspira-en-el-aluvion-de-1993-que-afecto-a-la-quebrada-de-macul/>

Comisión de Derechos Humanos de las Naciones Unidas. (1999). *Document. Guiding principles on internal displacement, addendum to the report of the representative of the Secretary-General, Mr Francis M Deng, Commission on Human Rights, fifty-fourth session, E/CN.4/1998/53/Add.2, 11 February 1998. Refugee Survey Quarterly*, 18(1), 165-177. <https://doi.org/10.1093/rsq/18.1.165>

Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial: Paris, 17 de octubre de 2003. (2003).

- Cooley, C. H. (2005). El yo espejo. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 10, 13-26. <https://doi.org/10.5209/ciyc.8134>
- Cueto, R. M., Espinosa, A., Guillén, H., & Seminario, M. (2016). Sentido de comunidad como fuente de bienestar en poblaciones socialmente vulnerables de Lima, Perú. *Psyke (santiago)*, 25(1), 1-18. <https://doi.org/10.7764/psykhe.25.1.814>
- Diener, E., & Ryan, K. L. (2009). Subjective Well-Being: A General Overview. *South African Journal of Psychology*, 39(4), 391-406. <https://doi.org/10.1177/008124630903900402>
- Fiddian-Qasmiyeh, E., Loescher, G., Long, K., & Sigona, N. (2014). The Oxford Handbook of Refugee and Forced Migration Studies. En Oxford University Press eBooks. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199652433.001.0001>
- Fuentes, A. F., & Ugarte, A. U. (2015). Re-Creando Chaitén en comunidad: Arteterapia y educación popular en a desastres sicionaturales (1.ªed., Vol. 50) [Digital]. Francisca Palma Arriagada. <https://n9.cl/nx4yd>
- Gallegos, F. G., Turén, V. T., & González, M. G. (2021, 21 julio). Participación ciudadana y reconstrucción post- desastre en Chile | CIGIDEN. CIGIDEN. <https://www.cigiden.cl/participacion-ciudadana-y-reconstruccion-post- desastre-en-chile/>
- Garzon, B. M. B. E. V. (2023, 18 enero). Desplazados de sus tierras, los awás de Colombia luchan por su sobrevivencia. ACNUR. <https://www.acnur.org/noticias/stories/desplazados-de-sus-tierras-los-awas-de- colombia-luchan-por-su-sobrevivencia>
- Gómez, V., Villegas de Posada, C., Barrera, F., & Cruz, J. E. (2007). Factores predictores de bienestar subjetivo en una muestra colombiana. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 39(2), 311-325.
- Hadis, B. F., Berger, P. L., Luckmann, T., & Hadis, B. F. (1976). La construcción social de la realidad. *Desarrollo Economico- revista De Ciencias Sociales*, 15(60), 641. <https://doi.org/10.2307/3466656>
- Hall, S. H., & du Gay, P. G. (1988). *Questions of Cultural Identity*. SAGE Publications.
- Hall, Stuart. (1987). "Minimal Selves". En: *Identity: The Real Me..* Londres: Instituto de Artes Contemporáneas.
- Heller, Eva. (2004). *Psicología del color : cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gili.
- INE y DEM (Instituto Nacional de Estadística y Departamento de Extranjería y Migración). 2020. "Estimación de personas extranjeras residentes habituales en Chile al 31 de diciembre de 2019. Informe técnico: desagregación regional y comunal". Santiago. Consultado el 20 de diciembre de 2023. https://www.ine.cl/docs/default-source/demografia-y-migracion/publicaciones-y-anuarios/migracion-internacional/estimacion-poblacion-extranjera-en-chile-2018/estimacion-poblacion-extranjera-en-chile-2019-regiones-y-comunas-metodolog%C3%ADa.pdf?sfvrsn=ff748d87_4

- International Organization for Migration. (n.d.). Glossary on Migration. INTERNATIONAL MIGRATION LAW. https://publications.iom.int/system/files/pdf/iml_34_glossary.pdf
- Instituto de gestión Cultural y Artística. (2021, 6 agosto). Patrimonio material e inmaterial: definición, diferencias y ejemplos. Recuperado 7 de junio de 2023, de <https://n9.cl/zadln>
- Making History of a Hurricane. (s. f.). <https://education.nationalgeographic.org/resource/making-history-hurricane/>
- Marx, Karl y Friedrich Engels. 1973. The Communist Manifesto. Harmondsworth: Penguin. ["El manifiesto del partido comunista" En: En: Marx y Engels. Obras escogidas. Moscú: Editorial Progreso, 1973].
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396. <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Mason, R. & De la Torre, M. (2001). Heritage Conservation and Values in Globalizing Societies. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121094>
- McLeod, S. M. (2018). Maslow's Hierarchy of Needs [Pdf online]. <https://canadacollege.edu/dreamers/docs/Maslows-Hierarchy-of-Needs.pdf>
- Migración forzada | INEE. (s. f.). <https://inee.org/es/eie-glossary/migracion-forzosa#:~:text=La%20migraci%C3%B3n%20forzosa%20es%20un,humanos%3B%20pobreza%20o%20peligros%20naturales.>
- Modelo de negocio: Metodología Canvas | Generation Spain. (2015, 10 diciembre). <https://spain.generation.org/blog/modelo-de-negocio-metodologia-canvas/>
- Nugroho, A. C. & Hardilla, D. (2020). The Importance of Cultural Heritage Conservation in Society: A Review and Prospect for Future Cities, with Bandar Lampung as Cased Study. *IOP Conf. Series: Earth and Environmental Science*. <https://n9.cl/2r7tj>
- Norris, F. H., Stevens, S., Pfefferbaum, B., Wyche, K. F., & Pfefferbaum, R. L. (2007). Community Resilience as a metaphor, theory, set of capacities, and strategy for disaster readiness. *American Journal of Community Psychology*, 41(1-2), 127-150. <https://doi.org/10.1007/s10464-007-9156-6>
- OIM (Organización Internacional para las Migraciones). 2019. "Tendencias y datos relevantes". Consultado el 20 diciembre de 2023. <https://robuenosaires.iom.int/tendencias-y-datos-relevantes>
- Rushdie, Salman. 1991. *Imaginary Homelands*. Londres: Granta Books.
- Sánchez, A. (2007). *Manual de psicología comunitaria: un enfoque integrado*. Madrid, España: Pirámide.
- Sanders, E. B., & Stappers, P. J. (2013). *Convivial Toolbox: Generative Research for the Front End of Design*. https://openlibrary.org/books/OL28484092M/Convivial_Toolbox
- SAP, E. M. (2020, 12 mayo). Incendio en cerro Santo Domingo en Valparaíso consume 11 viviendas. *Emol*. <https://www.emol.com/noticias/Nacional/2020/05/12/985961/Incendio-cerro-Santo-Domingo-Valparaiso.html>

- Sayers, S. (1999). Identity and Community. *Journal of Social Philosophy*, 30(1), 147-160. <https://doi.org/10.1111/0047-2786.t01-1-00009>
- Socarrás, E. S. (2004). Participación, cultura y comunidad, en Cecilia LINARES FLEITES, Pedro Emilio MORAS PUIG y Bisel RIVERO BAXTER (compiladores): *La participación. Diálogo y debate en el contexto cubano*. La Habana. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello, 2004, p. 177.
- Stern, S. J. (2012). Memorias en construcción: los retos del pasado presente en Chile, 1989-2011. *Signos de la memoria*, 24, 99-119. <https://n9.cl/x5git>
- The Heidelberg Project I. (n.d.). <https://www.pps.org/places/the-heidelberg-project>
- Triadó, C. & Villar, F. (2008). *Envejecer en positivo*. Girona, España: Aresta.
- Vestigios – Memorias Sensoriales. (s. f.). <https://vestigios.org/>
- Wisner, B. W., Blaikie, P. B., Cannon, T. C., & Davis, I. D. (2003). *At Risk: natural hazards, people's vulnerability and disasters* (2.a ed.) [Internet]. https://www.preventionweb.net/files/670_72351.pdf
- Weber, M. (1964) *Economía y sociedad: esbozo de sociología comprensiva*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.



EN COMÚN
Lo que nos une y reúne