



PROYECTO DE TÍTULO: ÁMBITO DISEÑO SOCIAL FINAL PROJECT: SOCIAL DESIGN SCOPE

Factoría de encuentros

Meeting Factory

FOTOGRAFÍAS _ PHOTOS: VALENTINA DARRAIDOU

NOMBRE ALUMNO /STUDENT FULL NAME:

Valentina Darraidou Aguirre

MENCIÓN / MAJOR

Diseño Gráfico

Graphic Design

NOMBRE DEL PROYECTO / PROJECT NAME:

Factoría de Encuentros Meeting Factory

PROFESORES /TEACHERS:

Javiera Aldunate

Julio Moya

① ②

Factoría de Encuentros invita a los miembros de una comunidad a participar, poniendo a su disposición un canal de comunicación para recopilar y difundir información acerca de las ideas, necesidades y opiniones de sus residentes

③

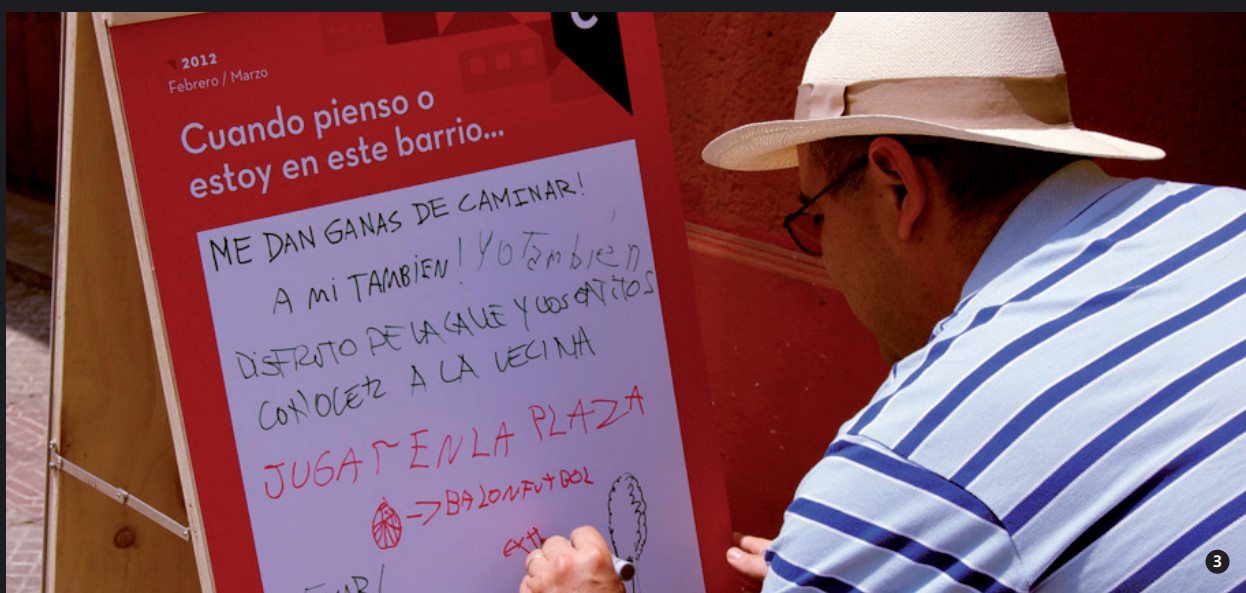
El proyecto contempla instancias de participación, en donde el sujeto interviene y manipula un soporte distinguible en el barrio para manifestarse con sentido de comunidad.

④

Tarjetas de participación diseñadas para ser intervenidas por los vecinos del sector con sus ideas, opiniones y necesidades.

⑤

Fanzine que recopila y mantiene un registro de las respuestas de los vecinos en las instancias de participación.



FACTORÍA DE ENCUENTROS ES UN PROYECTO QUE SURGE A PARTIR DE LA NECESIDAD ACTUAL DE POTENCIAR EL SENTIDO DE COMUNIDAD EN LOS BARRIOS DE LA CIUDAD DE SANTIAGO Y FOMENTAR LAS RELACIONES VECINALES. A TRAVÉS DEL DISEÑO GRÁFICO ENTENDIDO COMO COMUNICACIÓN VISUAL, SE PROYECTA UN CANAL DE COMUNICACIÓN QUE PERMITA A LOS VECINOS DE UN BARRIO MANIFESTARSE CON UN SENTIDO CONSTRUCTIVO DE FORMA DE EMPODERARSE DEL LUGAR QUE HABITAN, PROMOVRIENDO UNA IDENTIDAD COLECTIVA Y SENTIDO DE PERTENENCIA ENTRE LOS VECINOS.

MEETING FACTORY IS A PROJECT THAT ARISES FROM THE CURRENT NEED TO ENHANCE THE SENSE OF COMMUNITY IN THE AREAS OF SANTIAGO, AS WELL AS TO PROMOTE NEIGHBORHOOD RELATIONS. THROUGH GRAPHIC DESIGN, UNDERSTOOD AS A VISUAL COMMUNICATOR, IT IS A COMMUNICATION CHANNEL THAT ALLOWS NEIGHBORHOODS TO EXPRESS THEMSELVES FROM A CONSTRUCTIVE WAY IN ORDER TO BECOME EMPOWERED OF THE SPACE WHERE THEY LIVE IN, PROMOTING A COLLECTIVE IDENTITY AND SENSE OF BELONGING AMONG NEIGHBORS.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

En Chile, las relaciones sociales entre vecinos se han ido desvaneciendo. El barrio hoy se presenta como un lugar ajeno y sustentado, en la mayoría de los casos, en relaciones superficiales que no superan la cordialidad. Los bajos niveles de participación en actividades barriales, la escasa organización en el vecindario, los altos índices de conflictos vecinales, la inseguridad e incluso la desconfianza hacia quienes viven a nuestro lado, son algunos de los factores que han generado un resquebrajamiento del sentido comunitario en el barrio. De esta forma, se ha hecho cada vez más evidente y mayor el repliegue hacia el interior de nuestros hogares, haciéndonos perder el contacto con nuestro entorno y convirtiéndonos en agentes pasivos y expectantes a las iniciativas que hoy, en la mayoría de los casos, las autoridades han debido asumir para velar por el barrio.

Por otro lado, en los vecindarios no existen instancias que tomen en cuenta las nuevas formas de relación social que caracterizan nuestros tiempos con lazos menos comprometedores e informales. El que participa activamente hoy es aquel que está dispuesto a involucrarse completamente y el que destina una cantidad de tiempo determinada e invierte mucha dedicación: el que forma parte de las juntas de vecinos y participa de ellas activamente, el que asiste a reuniones en instituciones y organizaciones barriales, etc. No hay espacios que permitan generar una identidad colectiva y un sentido de pertenencia tomando en cuenta estas formas de interacción.

Factoría de Encuentros se estructura a partir de la creación de un sistema interactivo de intercambio de información en el barrio, en donde se invita a los miembros de una comunidad a participar, poniendo a su disposición un canal de comunicación para recopilar y difundir información acerca de las ideas, necesidades y opiniones de sus residentes.

Dicho sistema se basa en la idea que la participación debe tener un sentido de comunidad y un carácter constructivo, por lo que debe estar cuidadosamente guiado a partir de contenidos previamente establecidos y se debe materializar a través de

acciones que hagan evidente en la comunidad la presencia de los cuatro ejes de acciones, o los cuatro componentes básicos en la potenciación comunitaria definidos por Mc Millan y Chavis en sus investigaciones.

El proyecto, por lo tanto, nace al interior de la comunidad, es ejecutado por sus miembros y serán ellos los beneficiados. Se toma como punto de partida los locales de barrio, que son centro de encuentro y forman parte de la identidad propia del sector. En ellos se invitará a la gente a participar, para que luego a través de sus respuestas, se esté en condiciones de producir y difundir un material de uso local que permita poner en evidencia la existencia de una comunidad local.

El sistema contempla la formulación de dos instancias: de participación y exhibición, que irán progresivamente demandando mayor compromiso con la intervención y un grado de involucramiento mayor con el resto de los miembros. Ambas se desglosan en acciones y piezas específicas con las cuales se materializa la propuesta y finalmente permiten el logro de los objetivos.

El sistema contempla la formulación de dos instancias: de participación y exhibición, que irán progresivamente demandando mayor compromiso con la intervención y un grado de involucramiento mayor con el resto de los miembros. Ambas serán desglosadas en acciones y piezas específicas con las cuales se materializará la propuesta.

1. Instancia de participación, en donde el sujeto interviene y manipula un soporte distinguible para manifestarse con sentido de comunidad. Se consideran espacios de manifestación espontáneas y otras más significativas.
2. Instancia de exhibición, en donde el sujeto se apropia de un material en el cual se dan a conocer las opiniones, ideas y necesidades de los participantes. Así se logra dar valor a las manifestaciones de la comunidad y potenciar el sentido constructivo de la intervención.

PROJECT DESCRIPTION:

In Chile, social relations among neighbors have vanished through time. Today's neighborhood is presented as an alien place and mostly based on superficial relationships which do not even exceed cordiality. Low levels of participation in neighborhood activities, lack of organization, high neighbor conflict rates, unsafe feelings and lack of trust among people who live nearby, are some of the issues that have produced breakage in the community sense. In this way, it has been evident and even greater the retreat from our own homes, losing touch with our surroundings and turning us into passive agents and spectators of today's initiatives, in most cases, authorities have taken the responsibility to watch over the neighborhood.

On the other hand, there are no instances within neighborhoods that take into account the current social relationships forms that are characterized by less commitment and more informal ties. Today the individual who participates actively is the one who is willing to get involved and to allocate a specific amount of his time and dedication, the one who is part of the neighborhood council and actively participates in it, attends resident community unions and county/regional meetings, etc. There are no spaces that could allow a collective identity and a sense of belonging taking into account this forms of interactions.

Meetings Factory is structured from the creation of an interactive system of information exchange within the neighborhoods, where members of the community are invited to participate, by providing a communication channel to collect and disseminate information on the ideas, needs and opinions of its members.

This system is based on the idea that participation should have a sense of community, and a constructive nature, for which it has to be carefully guided from previously established contents, to be materialized through actions which shows within the community, the four axis of actions, or the four basic components of the community empowerment, defined by McMillan and Chavis in their research.

The project, therefore, is born from within the community, and executed by its members, which will also be the beneficiaries. It takes as starting point the local stores, which are a main meeting place and part of the community identity. There, people will be invited to participate, so later on, and through their answers, it will be possible to produce and disseminate local material, which enable them to evidence the existence of a local community.

The system has two instances: participation and exhibitions. Those will gradually demand an increased commitment to intervention as well as a greater involvement degree with the rest of the members.



↑
Hitos de Identificación que permiten reconocer los domicilios que están participando de la iniciativa.



↑
Instalación de piezas en locales de barrios adheridos al proyecto como puntos de encuentro y participación en el vecindario.

Para esto, y a través de estas dos instancias, el proyecto se compone a partir de las siguientes piezas gráficas:

a. Tarjetas de participación: que estarán dentro de los locales comerciales y que los vecinos deben rellenar con sus ideas, opiniones y necesidades en torno a un tema dado y específico. Estos contenidos son guiados por el proyecto y surgen a partir de los cuatro ejes de acción.

b. Buzón: que permita almacenar las tarjetas respondidas por los vecinos y que se ubicará dentro de los locales comerciales del barrio.

1) Participation, the individual intervenes and manipulates a visible support to manifest himself with a sense of community. There are considered spontaneous demonstration spaces as well as others more significant.

2) Exhibition, where the individual gets a material where opinions, ideas and needs of participants are disclosed. Thus, it is achieved to grant value to community manifestations and enhance the sense of constructive intervention.

Through these two instances, the project is developed from the following graphic elements:

a. Participation cards: they will be in the stores and neighbors should fill them out with their ideas, opinions and needs around a specific topic. These contents are led according to the project and come from the four lines of action.

b. Mailbox Card: previously answered by neighbors, there will be stored here and located inside the local stores.

c. Fanzine: publicación del barrio que contiene y exhibe las respuestas de los vecinos. Además en su interior contiene nuevos espacios de participación para ser intervenido y manipulado por los residentes del sector.

d. Hitos de identificación: que permitan reconocer los locales que se encuentran adheridos al proyecto y los hogares de los vecinos que están participando de la iniciativa.

e. Carteles: que exhibirán, fuera de los locales comerciales, algunas de las respuestas de la gente que ha participado para atraer a los participantes y servir como canal de difusión del proyecto.

c. Fanzine: A publication of the neighborhood that contains and displays neighbor's answers. It also includes new participation spaces that may be intervened and manipulated by the residents of the area.

d. Milestones identification: that would allow recognizing the local stores associated with the project and the neighbors who are participating in the initiative.

e. Posters: to exhibit outside the stores some of the answers from the people, and help in attracting participants and be a channel to spread the project.