

Anti Chile

discusiones sobre el
Chile de mañana

Pablo Eduardo Zenteno Phillips

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

Profesor guía: Rodrigo Ramírez M.

Julio 2017

Santiago, Chile



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

*Al shishapost,
a los excedientos,
a los animalitos,
a los chelaítos,
a los motivos,
al hito tripartito
y a tantos otros que se me escapan
de los grupos de Whatsapp.*

Índice

introducción	Introducción _ _ _ _ _	9
	Motivaciones personales_ _ _ _ _	11
antecedentes	Antecedentes del proyecto_ _ _ _ _	15
formulación	problemas y oportunidades detectadas_ _	25
	formulación _ _ _ _ _	26
	objetivos _ _ _ _ _	27
	usuario _ _ _ _ _	32
	beneficiarios _ _ _ _ _	33
referentes	...de levantamiento de info_ _ _ _ _	37
	...participación en el espacio ciudadano_ _	39
	...visualización de datos _ _ _ _ _	40
	otros referentes_ _ _ _ _	41
proyecto	plataforma física_ _ _ _ _	45
	estructura de enunciados _ _ _ _ _	46
	Matrices de respuesta _ _ _ _ _	48
	características_ _ _ _ _	56
	plataforma web _ _ _ _ _	58
	visualización de datos _ _ _ _ _	65
	identidad _ _ _ _ _	68
testeos	introducción _ _ _ _ _	73
	hitos del ciclo de testeos_ _ _ _ _	75
	hitos menores_ _ _ _ _	86
	conclusiones de ciclo de testeo_ _ _ _ _	90
proyecciones	proyecciones _ _ _ _ _	95
	canvas y financiamiento _ _ _ _ _	96
	Reflexión Final_ _ _ _ _	98
otros	bibliografía _ _ _ _ _	102
	anexos _ _ _ _ _	104

Introducción

Introducción

Desde levantarnos en la mañana con la alarma del celular, comunicarnos con nuestros cercanos mediante redes sociales, cargar la BIP sin tener que interactuar con ninguna persona y finalmente ver una película a través de internet antes de irnos a dormir, diversas tecnologías complejas juegan e interactúan entre sí durante toda nuestra rutina diaria. Pero esta irrupción es escalable casi transversalmente a todas las piezas que conforman nuestra sociedad: La industria, los servicios, el transporte, los negocios y tantos otros están cada día más íntimamente ligados a diversas tecnologías, tanto digitales como físicas, que optimizan y facilitan incontables procesos de estos. A veces estos procesos parecen ser invisibles, sin embargo, alteran el paisaje laboral, cambian las formas de relacionarnos con nuestros seres queridos e incluso transforman nuestra relación con la ciudad. Todos estos cambios parecieren ser inevitables y súbitos, adaptándose a una lógica de actualizarse o morir.

En paralelo a esto, vivimos un tiempo particular en la política chilena. Por cada día se han vuelto diversas manifestaciones ciudadanas como las marchas,

demonstraciones y eventos culturales todas sostenidas en la tela de lo político. Desde el resurgir del movimiento estudiantil el año 2011, una variedad de luchas sociales se han reactivado en el país (Pardo, 2013), con convocatorias de decenas de miles de personas, atrayendo a personas de diversos antecedentes políticos y sociales, con el objetivo de generar cambios en la política Chilena. Por otro lado, la participación en mecanismos democráticos tradicionales ha disminuido drásticamente en los últimos años (24 horas, 2016), evidenciando el quiebre entre la política de acción (marchas, paros y otras actividades de esta índole) con la política tradicional.

Ante estos antecedentes, se empieza a desear que la discusión sobre la irrupción tecnológica, que es en esencia la discusión sobre el futuro de la sociedad, empiece a tener la visibilidad o tribuna en estos frentes donde existe un alto nivel de involucramiento político. Si no conversamos estos temas, arriesgamos quedarnos fuera de las discusiones que vienen a futuro, y de esta manera, volvernos espectadores en vez de agentes participativos.

Motivaciones personales

Tecnología e irrupción social

De la misma forma que el celular ha cambiado nuestra manera de comunicarnos unos con otros, la tecnología ha transformado los paradigmas de nuestra sociedad incontables veces en el pasado y lo seguirá haciendo incontables veces en el futuro. Considero fascinante el mundo del desarrollo tecnológico, pero este pensamiento no es transversal en nuestra sociedad. Tanto como la tecnología nos ha facilitado la vida, también ha creado innumerables problemas imprevistos, y no es inusitado que exista una porción considerable de personas que la miren con desconfianza. Por esta razón, se volvió de gran interés para mí hacer un proyecto que pudiese levantar debates que giraran en torno a cómo la tecnología modifica nuestra sociedad, desde las relaciones interpersonales hasta grandes sistemas macroeconómicos. Considero que la irrupción tecnológica suele traer más beneficios que desventajas, pero me interesaba visitar las perspectivas de otros al respecto, e idealmente derribar mitos o juicios apresurados, educar y cuestionar los mecanismos del desarrollo tecnológico, que, al fin y al cabo, se vuelve también el desarrollo de la sociedad.

Diseño de información

Otro aspecto que me interesa abarcar en el proyecto era el diseño de información, desde varias aristas complementaria. El diseño de información está íntimamente ligado al bienestar de la gente y la sociedad, y sus preocupaciones radican en el educar, el prevenir, el proteger y el orientar. Además, el diseño de información suele mezclarse cómodamente con la política, lo público y la transparencia, por lo cual presenta oportunidades interesantes para insertarse en el mundo del debate y la discusión. De esta manera, me parecía interesante la oportunidad de utilizar el diseño de información en distintas partes del proyecto, particularmente herramientas para levantar información en el espacio público, la generación de debates, y el procesamiento y posterior visualización de esta información, para poder analizar desde nuevas perspectivas la discusión en el espacio público.

Antecedentes

Antecedentes del proyecto

Nuevas Formas de Política

Hoy en día vivimos en un mundo donde la política y la democracia se están reevaluando desde la perspectiva ciudadana. Vivimos en un mundo donde entre el 60 a 70% no vota en las elecciones municipales ni presidenciales (24horas, 2016), sin embargo, se convocan a cientos de miles de personas a marchar por el futuro de la educación, pensiones y otros temas de contingencia nacional (Pardo, 2013). Desde esta perspectiva tenemos a un chileno altamente frustrado e indignado por el estado actual de su entorno, con necesidades de cambio en la sociedad, pero que sin embargo no se hace partícipe de la política tradicional, ya que considera obsoletas las formas de participación de la democracia tradicional.

Otra arista interesante de este asunto es la forma de convocación en las instancias de participación ciudadana, por dos razones: en primer lugar, los medios digitales, tales como Facebook y twitter, empiezan a tomar protagonismo a la hora de convocar. Desde arengas hasta memes, bajo la palestra del evento de Facebook, se llama a paros, tomas, funas y otras formas de manifestación ciudadana. En segundo lugar, estas manifestaciones no suelen ser convocadas por particulares, si no por agrupaciones y colectivos con una agenda propia, con el interés de llevar sus ideales y peticiones al ojo público.

Como antecedente de esto, en el año 2006 se gestó en Chile la llamada revolución pingüina, donde los estudiantes secundarios se movilizaron y paralizaron actividades escolares con el objetivo de derogar la Ley Orgánica constitucional de Enseñanza (LOCE), gratuidad en varios aspectos de la educación escolar,

como el pase escolar y la inscripción a la PSU y el fin a la municipalización de la enseñanza, entre otros. Uno de los aspectos que trajo más fuerza a este movimiento, según Miguel Ángel Pardo, fue su rápida capacidad de organización, a través de colegios a nivel nacional. Se convocaron movilizaciones, tomas de colegios y protestas de forma casi instantánea y con un alto grado de masividad, eficacia y rapidez, a lo largo de todo el país. Esto, según el autor, gracias al uso de internet y las primeras redes sociales como MySpace, herramientas de chat como MSN Messenger, y recursos propios de la web 2.0, tales como Fotolog y blogs.

Las lógicas de organización de la Revolución Pingüina fueron heredadas luego por el Movimiento Estudiantil del año 2011, esta vez organizado por estudiantes universitarios bajo la consigna de "Educación gratuita y de calidad para todos". De la misma forma que MySpace y Fotolog fueron un agente clave para la organización del movimiento del 2006, Facebook, Twitter y Youtube se volvieron los medios preferidos de organización y difusión durante el 2011-2012. Estos permitieron no sólo organizar, sino que también convocar e informar, potenciando el rol del reportero ciudadano como agente preferible a los medios de comunicación tradicionales chilenos. Estas lógicas, enlazadas en las redes sociales y el internet, permitieron armar una estructura de acción contra-hegemónica (Pardo), con la capacidad de poner la agenda ciudadana en primer lugar, saltándose la estructura burocrática y limitante de la participación democrática tradicional en Chile.



Movilización estudiantil en Chile.
Fuente POTQ magazine, foto por UPI

No sólo las lógicas de organización se vieron transformadas durante la Revolución Pingüina y el Movimiento Estudiantil, sino que también los métodos de manifestación. El movimiento por la igualdad de género, la causa LGBTQ+, manifestantes ciclistas y otros que se gestaron durante el 2011 en torno al Movimiento Estudiantil (Pardo) dieron forma a su descontento no sólo mediante movilizaciones si no que también a través de expresiones cargadas de simbolismo o códigos (Pardo). Pardo dice

A través de diferentes tipos de expresión colectiva, los movimientos sociales esperaban trascender la opinión pública, al tiempo que representaban una imagen más cercana a los objetivos por los cuales los jóvenes se movilizaban, intentando, a su vez, revertir la imagen de violencia con la que fueron asociadas las distintas convocatorias ciudadanas, especialmente hacia fines del 2011 y durante el primer semestre del 2012.

Se vuelve una necesidad de los movimientos sociales el trascender la marcha y comenzar a actuar en el terreno de nuevas manifestaciones, con raíces en la expresión, en el arte y en la creatividad.

De lo mencionado, se rescatan dos aspectos fundamentales para el desarrollo del proyecto: Primero, el uso de los medios digitales como herramienta política, demostrado a través del movimiento estudiantil y la revolución pingüina y, en segundo lugar, las nuevas formas de manifestación y su enlace con la creatividad, lo simbólico y expresivo.

Acceso a la tecnología

De acuerdo al último censo, Chile cuenta con una población de 17,62 millones de personas, de las cuales 5,2 millones se encuentra sólo en la capital (INE, 2016). Según el SUBTEL (2015), existen 14 millones de usuarios de internet en Chile, lo que implica una penetración del 79,9% en la población chilena. Además, durante diciembre de 2015, se registraron 10,4 millones de accesos desde móviles a internet, un porcentaje considerablemente mayor que los 2,7 millones de accesos desde red fija en el mismo mes (SUBTEL, 2015). Chile cuenta, además, con aproximadamente 12 millones de cuentas en la red social Facebook, en el quinto puesto de la lista de países que lideran la cantidad de usuarios en esta red en Latinoamérica (internetworldstats,2016), además de ser un 85% de los usuarios con acceso a internet en Chile.

Bajo estas cifras, se vuelve aparente que el internet toma un rol fundamental en la vida de un chileno promedio. Además de esto, el INE registra 26 millones de teléfonos móviles en el año 2015 en Chile, el 90% correspondiente a clientes personales, pero una baja del 6% respecto al año anterior en cuanto a llamadas telefónicas, atribuido a la proliferación de medios de mensajería instantánea y redes sociales en internet (2015). Esto nos permite asumir que un porcentaje considerable de esos 26 millones de celular corresponden a smartphones capaces de conectarse a internet.

Entonces no sólo el internet toma un rol fundamental en la vida del chileno promedio, sino que también está al alcance de su mano, esperando en su bolsillo. No es exagerado pensar que la identidad del chileno

está cada día más ligada a su identidad virtual, ya que ambas se ven entrelazadas a diario, en base meramente al flujo diario de uso de internet en Chile.

Ante estos datos, no se puede ignorar el espacio digital y virtual como escenario para la manifestación y la expresión personal, y sacarle provecho como plataforma para explorar nuevas interacciones. Como el ejemplo del movimiento estudiantil, adoptar los medios digitales dictó altamente parte de su éxito y relevancia, más allá de su capacidad como herramienta de organización si no como herramienta para generar redes y nuevos significados, desde la creatividad e interés de todos aquellos que se vieron involucrados en este.

Ciber-Activismo

Online activism is comprised of proactive actions to achieve a certain goal or of reactive actions against controls and the authorities imposing them.

Sandor Vegh, Classifying Forms of Online Activism The Case of Cyberprotests against the World Bank, pag. 71

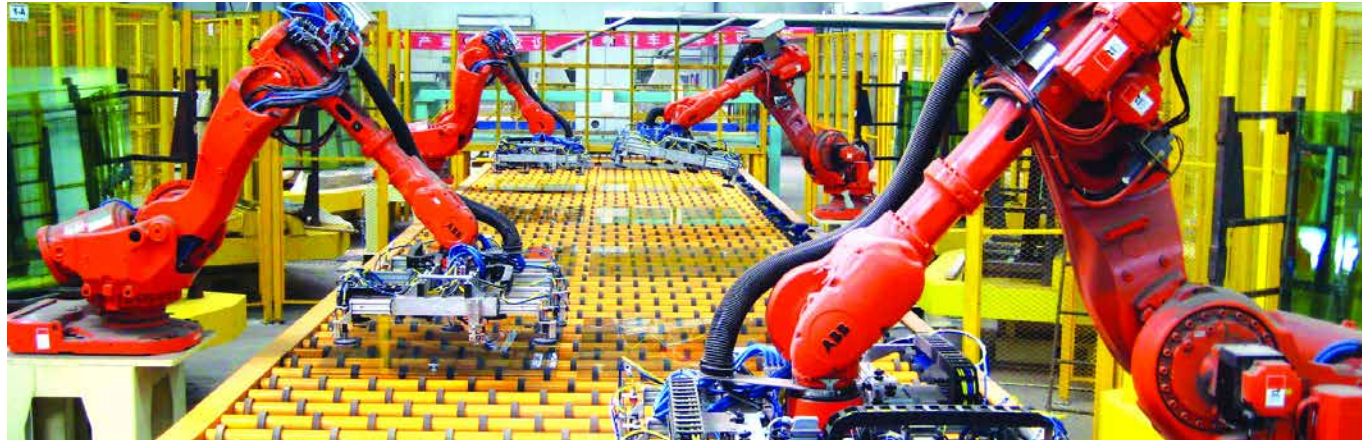
El ciberactivismo es un término que engloba las distintas lógicas que se generaron con la masificación del internet en el ámbito del activismo y la participación ciudadana. Existen muchas formas de manifestación tanto basadas en línea (exclusivamente en el mundo de lo digital) como realizadas por lo digital (usar el internet como plataforma para nutrir actividades en el entorno físico).

El ciberactivismo, definido por Sandor Vegh (2003) se divide en tres categorías: conciencia/apoyo, organización/movilización y acción/reacción. Cada una de estas supone un grado mayor de involucramiento que la anterior. Conciencia/apoyo agrupa acciones de difusión, conocimiento y reafirmación en torno a una causa. Este rango implica las acciones más superficiales o más "fáciles de realizar" en torno al activismo virtual, como por ejemplo declaraciones

respecto a ciertas temáticas (ver imagen 3), o apoyar explícitamente alguna causa política. Esta categoría cumple además con la función de hacer llegar el mensaje deseado a grandes audiencias, por las características comunicacionales del internet.

En segundo lugar, está organización/movilización, donde se incluye el rango de acciones más gregarias y colectivas del activista virtual. Se arman redes, que a su vez se alinean en pos de algún objetivo. Estos objetivos pasan a ser acciones concretas que se manifiestan en el espacio público y físico, como movilizaciones y manifestaciones. Es aquí donde mejor se aprovechan las características de organización que permite la web.

En último lugar, acción/reacción es básicamente actividades definidas como "ataques online" manejadas por "hackers". En este sentido no se usa hacker como la concepción tradicional de alguien que entra a bases de datos mediante una puerta trasera y manipula información desde ahí, si no alguien que aprovecha los medios digitales para protestar o luchar contra algo o alguien. Un ejemplo de ataque online sería cuando múltiples usuarios acceden a un sitio web de forma organizada con el objetivo de hacer caer los servidores. Otra forma de activismo online es crear sitios web que imitan a los de sus adversarios políticos, pero tergiversando la información de estos, con el objetivo de hacer avanzar su agenda. Esta guerra de sitios espantapájaros también suele caer en el terreno de lo performático y humorístico, agregando variables de expresión personal y crítica a estas formas de activismo.



Brazos mecánicos en fábrica.
Fuente Premesco

Velocidad del desarrollo tecnológico

En su ensayo “Technological or Media Determinism” (1995), Daniel Chandler define como determinismo tecnológico la creencia en la inevitabilidad del avance y desarrollo de la tecnología como una consecuencia de sí misma. En este mismo ensayo, Chandler cita a Arnold Pacey (citado en Chandler, 1995, p. 8), quién define el determinismo tecnológico como el atractivo de empujar hacia la más grande hazaña de complejidad o performance técnica que sea actualmente disponible. Lo cataloga así, como un imperativo tecnológico, que implica que la acción del desarrollo tecnológico es un imperativo moral, un requisito operacional o una inevitabilidad que será cumplida sin falta en el futuro. Mowshowitz (citado en Chandler, 1995, p. 8) atribuye el imperativo tecnológico no a un misticismo amoral donde la tecnología se sale de las manos de quién la controla y crece por su cuenta, sino que simplemente significa que la mecanización ha afectado la organización social y el comportamiento individual de las personas de tal manera que se crea una base de desarrollo constante en ciertos límites, en el cual el humano ha cultivado una relación especial con la tecnología en la que las necesidades y los conflictos son casi invariablemente formulados como problemas que requieren soluciones técnicas.

En otras palabras, las tecnologías y su desarrollo se han integrado de manera tan profunda en nuestras estructuras de pensamiento, a nivel social, que estas se vuelven ubicuas en nuestros mecanismos de respuesta ante las problemáticas de la sociedad contemporánea, empujando hacia un constante determinismo tecnológico, o, la inevitabilidad del desarrollo tecnológico.

En términos más concretos, el informe A Future that Works, del McKinsey Global Institute, predice que la mitad de los trabajos podrían ser automatizados para el año 2055, pero se considera que el clima político y el sentimiento público hacia estas tecnologías podrían retrasar estos cambios en la fuerza laboral en hasta 20 años (Caughill, 2017). En el mismo artículo, Caughill finaliza manifestando que debemos abordar preventivamente las conversaciones en torno a la tecnología (particularmente la automatización en este caso), para no vernos obligados a hacerlo por circunstancia. Sin embargo, en ningún momento manifiesta que este escenario es evitable, tampoco así lo hace el McKinsey Global Institute en su reporte respecto al futuro del trabajo. Las proyecciones de productividad en los distintos sectores del mundo laboral, sumado a la velocidad de la innovación tecnológica y cómo se vuelve más accesible con el pasar del tiempo (Manyika, Chui, Miremadi, Bughin, George, Willmott, Dewhurst, 2017) sugieren que la adopción masiva de nuevas tecnologías será una necesidad económica, y no una decisión caprichosa, para el éxito económico en el futuro. Aunque menos de un 5% de los trabajos podrían ser reemplazados en su totalidad por máquinas (Manyika, Chui, Miremadi, Bughin, George, Willmott, Dewhurst), 30% de las actividades realizadas en el 60% de los empleos podrían ser automatizadas, tanto mediante robots, como inteligencia artificial, Deep learning, machine learning, etc (Caughill).

Además, no sólo se estima que los trabajos de baja destreza técnica van a ser reemplazados, si no que a través de todo el espectro laboral se pueden encontrar deficiencias de productividad que pueden ser mejoradas. Como menciona además el reporte del McKinsey Global Institute, las personas deberán realizar actividades que complementen el trabajo que hacen las máquinas, y viceversa. El futuro laboral de nuestra sociedad descansa en el hecho de que podamos trabajar en conjunto a las tecnologías que inevitablemente se hacen parte de nuestro día a día, y esto sólo se puede lograr tranquilamente mediante un cambio en la concepción cultural de la tecnología y como se entrelaza con nuestras vidas.

Se vuelve necesario revisar y discutir estos temas, y planear como sociedad como nos haremos cargo de estos cambios inevitables en el futuro, para, volviendo a citar a Caughill, no vernos forzados por las circunstancias del momento a resolver problemas que pudimos haber resuelto con antelación.

Contexto político chileno durante el 2017

Durante el desarrollo del proyecto, Chile se ha encontrado en medio de un nuevo ciclo de elecciones presidenciales. Este momento se vuelve una oportunidad interesante para analizar qué temas tienen mayor visibilidad para el sector público y cuáles serían los ejes de los candidatos para el avance del país en los próximos años. A pesar de la inclinación política, existen temáticas transversales a las candidaturas, como la adopción homoparental, situación

de la Araucanía, equidad de género, aborto, educación, sistema de pensiones, seguridad ciudadana y otros (en base a las propuestas de Sebastián Piñera, Felipe Kast, Frente Amplio, Carolina Canelo y Alejandro Guillier. Otros candidatos, como lo son José Antonio Kast, Franco Parisi, Carolina Goic y Alberto Mayol, no tienen un eje programático concreto a la fecha del 15 de junio).

En contraposición a estos temas en común, se evidencia la ausencia del desarrollo tecnológico en casi todas las candidaturas. Sólo las propuestas de Felipe Kast y Beatriz Sánchez mencionan el desarrollo tecnológico del país, incluso Kast afirma que la información será “el agua del siglo XXI”, pero sus propuestas involucran exclusivamente la velocidad de conectividad a internet y masificación de wi-fi a nivel nacional. Beatriz Sánchez es aún menos específica, y sólo habla del desarrollo tecnológico en términos abstractos, a pesar de incluir en sus ejes programáticos la “Innovación, ciencia y tecnología” (revisado el 15 de junio).

Esto contribuye a un vacío en la discusión pública en torno a las tecnologías y su irrupción en la vida del chileno común y corriente, ya que el ciclo de elecciones actúa como catalizador de discusión en todos los niveles de la sociedad, desde la unidad familiar hasta estructuras más ubicuas a nivel nacional como lo son los medios de prensa.

Los temas más controversiales durante el ciclo de elecciones ganan tracción durante un período prolongado de tiempo, como lo son la adopción ho-



Paseo Ahumada, 2009.
Foto por Carlos Yo

moparental y el aborto, temas controvertidos de los últimos años, y estos se benefician de mantenerse en el ojo público. El ignorar la discusión tecnológica en el escenario político dificulta insertar el tema en las bases de la sociedad, lo cual nos vuelve espectadores pasivos frente a estos cambios acelerados en el equilibrio económico y social del país y el mundo.

Recuperación de los espacio públicos

El espacio urbano es, en su origen, espacio de todas las personas. La ciudad es construida por sus habitantes y al mismo tiempo esta los construye a ellos. Esta simbiosis entre ciudad y habitantes se conoce como el derecho a la ciudad (Harvey, 2008), y es el derecho que los ciudadanos tienen a decidir y guiar la transformación urbana, en torno a su propia identidad social, necesidades e ideales. La importancia de este derecho radica en la reciprocidad de la modificación urbana, ya que el derecho a modificar la ciudad es el derecho a decidir de qué forma la ciudad va a impactar nuestras vidas. Además de acomodarse a nuestra identidad social, la ciudad también crea necesidades. El uso de un espacio inevitablemente genera interacciones imprevistas y nuevas problemáticas, lo cual alimenta recursivamente el ciclo de modificación mutua del espacio urbano.

A pesar de esto, el derecho a la ciudad se ha despegado de las manos de la ciudadanía en el contexto de la economía neoliberal del siglo XXI. Desde finales del siglo XIX, la urbanización se ha convertido en un proceso en donde aquellos con elevado poder adquisitivo tienen facilidad para reconfigurar el paisaje urbano mediante la compra de grandes espacios ciudadanos a bajo costo, como lo son barrios marginales y zonas limítrofes de la ciudad (Harvey, 2008). De esta forma, los espacios colectivos dejan de configurarse desde el interés de muchos en favor de los intereses de una elite económica. Como consecuencia, el espacio busca ser atractivo para inversionistas, consumidores, turistas y empresarios,

y quién no tenga el poder adquisitivo para hacerse parte de la validación de estos espacios, queda fuera (Gidwani, Baviskar, 2011).

Debido a que en la actualidad el espacio público se configura desde lo privado y no desde lo colectivo, se han perdido los espacios de conformación de identidad colectiva en favor de espacio de adquisición de bienes y servicios. La identidad ya no se analiza desde lo público, si no desde los nichos de mercado a los cuales uno puede acceder (Harvey, 2008). Por esta misma razón el espacio público no invita a la congregación, discusión o política, y dejamos de percibir lo público como algo donde tengamos poder de decisión. Los diálogos de la ciudad se vuelven unilaterales, ya que nuestro poder de intervención ha sido minimizado. Un ejemplo concreto de esto es como la gráfica publicitaria se instala ubicuamente en la infraestructura de la ciudad, convirtiendo a cada ciudadano en un receptor de mensajes inacabables de consumo, que sin embargo no admiten una respuesta de parte del receptor.

Como respuesta, durante el siglo XXI aparecen una diversidad de colectivos y movimientos sociales que buscan reintegrar y empoderar a la ciudadanía en los espacios en los que ha sido dejado fuera. Esto se conoce como Urban Commons y es la búsqueda de retomar los espacios comunes de la ciudad, tanto cívicos como ecológicos (a estos espacios se les denomina, precisamente urban commons), con el objetivo de generar una ciudadanía participativa (McGuirk, 2015). Iniciativas como huertos urbanos, espacios culturales itinerantes y apropiaciones estilo okupa son algunas de las iniciativas más comunes de Urban Commons, y más específicamente en Chile, organizaciones como Ciudad Emergente se han preocupado de llevar adelante diversas actividades de este tipo. Aunque no todas estas iniciativas han encontrado éxito, se mantiene de forma transversal la necesidad de hacerse cargo del espacio común de la ciudad desde lo colectivo, como forma de reestructurar las lógicas de participación y pertenencia en lo urbano.

Conclusiones

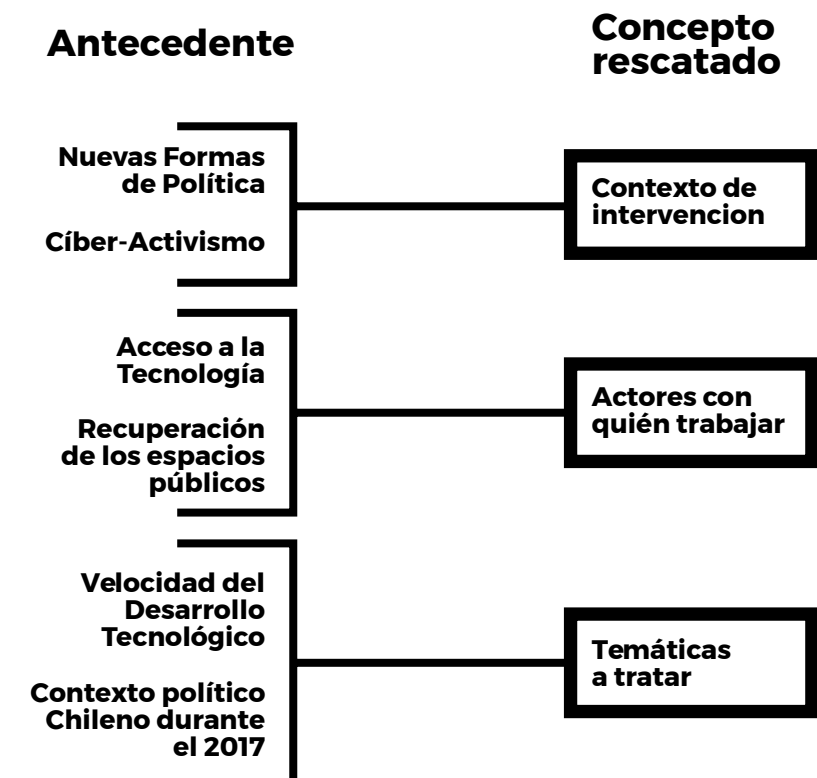
A modo de resumen, de los temas estudiados se desprenden las siguientes conclusiones.

En cuando a las “nuevas formas de hacer política” y la definición de ciber-activismo, se comprende que hay personas interesadas en métodos alternativos de hacer política, que no incluyen sólo el votar, si no que son manifestaciones más flexibles y espontáneas.

Respecto al acceso a la tecnología en Chile, podemos concluir que tecnologías como los smartphones y el acceso a internet son la norma y no la excepción, generando que el espacio digital sea un lugar accesible a grandes números de personas.

A su vez, en la “recuperación de los espacios públicos” se presenta la necesidad de hacerse cargo, desde la ciudadanía, de espacio públicos que nos pertenecen a todos, en base a nuestro “derecho a la ciudad”.

Por último, en “Velocidad del Desarrollo Tecnológico”, se desprende que el avance tecnológico es inevitable en nuestra sociedad, y que es una temática que irrumpe en todos los sectores de la sociedad de forma transversal. Por otro lado, a través del análisis del contexto chileno, se ve que la tecnología no es una temática pregnante en los debates que se están desarrollando ahora mismo en la ciudadanía, lo cual nos convierte en espectadores pasivos frente a estas tecnologías, sin voz frente a estos cambios.



Formulación

problemas y oportunidades detectadas

Problemas

El problema detectado en base a los antecedentes estudiados son las conversaciones poco democráticas en torno al desarrollo tecnológico. Estas discusiones no se visibilizan en el debate político chileno, y las personas que más se pueden ver afectadas, es decir los ciudadanos comunes, no cuentan con espacios para discutir y dar voz a sus opiniones respecto a estos temas, ya que lo que ellos piensen al respecto queda relegado a segundo plano. Sumado a esto, existen problemas relacionados a cómo se aparta a los ciudadanos del proceso de hacerse cargo y participe de su entorno, quitándoles la posibilidad de usar el espacio público como lugar de expresión y encuentro. Estos dos problemas son los principales detectados que guían el proyecto.

Oportunidades

En primer lugar, se presenta una oportunidad de trabajar la temática de la irrupción tecnológica y cómo esta influye transversalmente en nuestras vidas. Esta se identifica desde dos frentes: en primer lugar, bajo la premisa de la inevitabilidad de este desarrollo tecnológico, y que para prepararnos como sociedad es conveniente discutir estas temáticas con antelación, y, en segundo lugar, en como la tecnología es aún considerada una conversación de nicho y no una discusión importante en el futuro de las políticas públicas.

Se desprende además la oportunidad de utilizar el espacio público como escenario para la reapropiación ciudadana, potenciando la discusión y el debate en espacios de los cuales lo cívico ha sido desplazado. La proliferación de iniciativas estilo Urban Commons valida la idea de involucrar estos espacios, cívicos y ecológicos de la ciudad como una herramienta de apropiación ciudadana.

Desde el escenario de la política, se percibe como una porción considerable de la población involucrada políticamente, que participa de marchas, manifestaciones y distintas actividades de esta índole. Sin embargo, este público no participa de instancias democráticas tradicionales como lo son las elecciones. Se considera interesante participar con este público que busca formas nuevas y menos rígidas de participar de discusiones y debates en torno a lo político y ciudadano.

Además del plano de lo físico, y considerando el creciente uso de redes sociales y de smartphones en Chile, existe una oportunidad para crear plataformas que se complementen entre el mundo de lo tangible y lo digital para interactuar con sus usuarios en distintos puntos de encuentro.

Por último, se considera que existen opiniones que pueden estar quedando bajo el radar en temáticas de desarrollo tecnológico en Chile, ya que estos temas arriesgan quedarse atrapados en el mundo de académico y/o de agentes particulares que llevan estas discusiones en espacios poco transversales o abiertos (considerando que estos temas son ignorados en el sector público). Se rescata así una oportunidad de visibilizar opiniones en torno al futuro socio-tecnológico de Chile que podrían estar quedando fuera de estas importantes discusiones.

Formulación

Qué

Plataforma (física y digital) de discusión y debate en torno al futuro socio-tecnológico de Chile.

Por qué

El debate en torno a la tecnología en Chile ha sido alejado de la sociedad civil y estamos haciendo la vista gorda como sociedad a cambios inevitables en nuestro futuro a mediano y corto plazo.

Para qué

Insertar el debate en espacios públicos y accesibles a todo ciudadano y promover la horizontalidad en torno al debate de la tecnología.

Objetivos

Objetivo General

Insertar y horizontalizar el debate sobre el futuro socio-tecnológico de Chile en la esfera pública, desde los ciudadanos que se han visto desplazados de esta discusión

Objetivo Específico 1

Crear herramientas análogas que puedan insertarse en el espacio público, con el objetivo de levantar discusiones y debates.

Objetivo Específico 2

Desarrollar herramientas de uso libre que puedan ser descargadas y posteriormente producidas de manera local por cualquier persona o institución.

Objetivo Específico 3

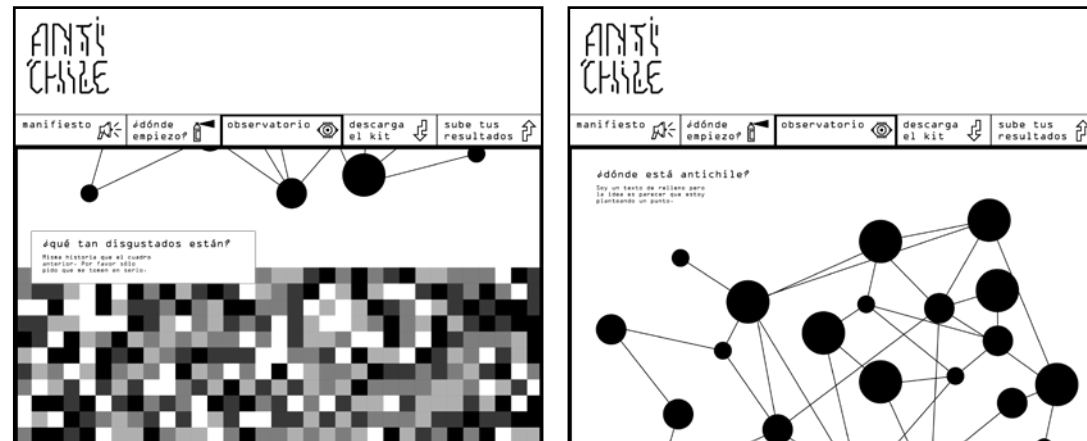
Desarrollar un sitio web que permita reunir información sobre el proyecto, como registros fotográficos, visualizaciones de datos y noticias.

Primera Formulación

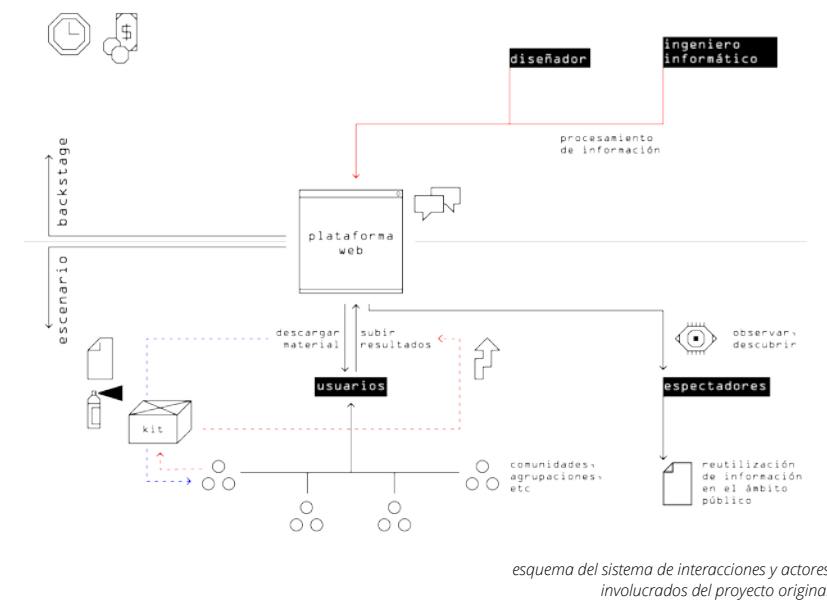
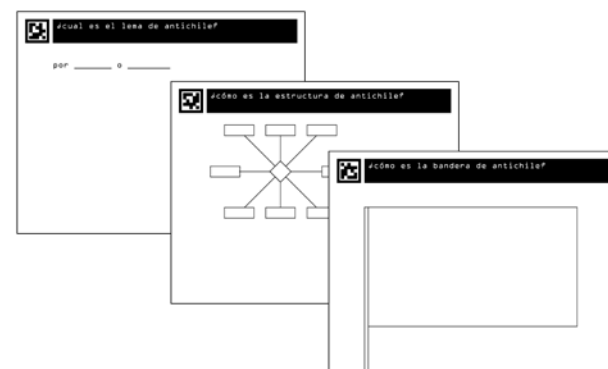
A partir de la investigación original, se redactó el siguiente proyecto, según distintas oportunidades y problemáticas detectadas desde las fuentes analizadas. Esta es la primera iteración del proyecto Anti-Chile

Idea original

Anti-Chile es un kit para propuestas de diseño especulativo sobre una versión futura y ficticia de nuestro país; Accesible y de fácil reproducción, Anti-Chile se alimenta de la creatividad, ficción y disrupción a través de la actividad manual, como el dibujo y la escritura, con el objetivo de generar nuevas discusiones sobre paradigmas incuestionados. Sumado a esto, Anti-Chile es también una plataforma web que cumple la función de reunir y presentar todo el material generado por sus usuarios, de forma experimental y visual, con el objetivo de generar un collage digital de las propuestas de estos nuevos y arriesgados escenarios futuros.



arriba, primera propuesta de logo para Anti-Chile
Izquierda y abajo, primeras visualizaciones del proyecto



esquema del sistema de interacciones y actores involucrados del proyecto original

Finalmente se optó por no seguir adelante con esta idea, por las siguientes razones.

- **Percepción de beneficio:** No había una necesidad patente para que el usuario se interesara en descargar, utilizar y después subir al sitio web el kit. El proceso se hacía engorroso para una baja percepción de beneficio. El proyecto compartía más con el mundo de la investigación etnográfica que con el de los productos o servicios.
- **Temáticas y herramientas complejas:** Se pedía al usuario mentalizar escenarios bastante variados y complejos, además de que las herramientas para expresar sus pensamientos respecto a estos eran de alta complejidad y abstracción. Se hacía necesario contar con alguien que pudiese guiar el proceso de uso del kit, lo cual no era favorable para este proyecto en particular.
- **Contexto de uso:** El proyecto pretendía insertarse en situaciones y espacios más personales o de congregación entre personas de ideas afines, pero no se integraba naturalmente en la orgánica de estas situaciones.
- **Idealización del usuario:** El proyecto buscaba apelar a un tipo de usuario muy específico, dejando de lado arquetipos interesantes que podrían haberse hecho partícipes de este. Las diferencias para apelar a un usuario, y no al otro, eran muy arbitrarias.

Nueva gran idea

Anti-Chile es una plataforma, física y digital, de discusión sobre el futuro socio-tecnológico de Chile; Accesible y de fácil reproducción, Anti-Chile busca recopilar posiciones, debates y conflictos desde distintos filtros, con el objetivo de captar emociones, opiniones y predicciones en torno a escenarios sobre el futuro de nuestra sociedad.

se alimenta de la actividad manual, como el dibujo y la escritura, con el objetivo de generar discusiones de alta riqueza sobre estos futuros cercanos.

Anti-Chile es también una plataforma web que cumple la función de reunir y presentar el material captado, de forma infográfica, con el objetivo de mostrar con una visión más macro como se relacionan y perciben los ciudadanos frente a estos escenarios futuros levantados por Anti-Chile.

Puntos de encuentro entre ambas ideas

- Lógica open-source: El usuario tiene libertad para acceder y utilizar el contenido del proyecto de forma autónoma, es decir, puede descargar el material que ofrece el proyecto y utilizarlo sin tener que adquirir los derechos de manera monetaria.
- Puntos de encuentro digitales y físicos: Mantener la lógica de material impreso que se complementa con un soporte digital y web.
- fácil acceso y reproductibilidad: No se requiere equipo especializado para acceder al material, una impresora corriente, papel bond tamaño carta y tinta negra son suficientes para participar del proyecto.
- incorporación de la visualización de datos y diseño de información: La información recopilada a través del material se refina con el objetivo de generar nuevas lecturas.
- feedback del usuario: los aportes del usuario son la vena principal del proyecto. Se alimenta de sus respuestas para generar su contenido.
- Trabajar con la política y la especulación: Se mantiene la idea de analizar un futuro posible y sus implicancias en la sociedad.

Usuario

Perfil

El proyecto distingue entre usuarios y beneficiarios debido a que es sólo el primero quién hace uso de las plataformas, físicas y digitales, del proyecto. Sin embargo, de la información que se desprende de sus intervenciones, se percibe un beneficio para organizaciones externas al proyecto, tanto sea por el tipo de dato recogido, como por los métodos y contextos en los que se recogen estos.

El usuario se encuentra entre los 18 y 25 años de edad. Son personas preocupadas por el futuro y desarrollo de la sociedad. Por esta misma razón son involucrados en política y les interesa informarse del acontecer nacional.

Intentan participar de la política en varios niveles, sea en manifestaciones, marchas, discusiones, ciberactivismo, u otros.

Este usuario cuenta con un Smartphone y participa de redes sociales, principalmente Facebook, twitter y/o Instagram. Usa estas redes, además de forma para conectarse con sus cercanos, como medio de información sobre actualidad, tanto nacional como internacional. También utiliza estas plataformas como espacio de discusión sobre política, manifestando su opinión respecto a la realidad y actualidad nacional/internacional, sea participando de discusiones o declarando su posición frente a diversas temáticas.

Beneficiarios

la sociedad civil

el primer grupo de beneficiarios y el más amplio. Se percibe como primer beneficio para este grupo el poder reapropiar espacios públicos de distintas índoles como espacios de discusión y conversación. El segundo beneficio es el de bajar y horizontalizar el debate en torno a la tecnología fuera de círculos de elite, como lo son el mundo académico, el de los negocios e innovación, el de la política, etc. Se considera como un beneficio ya que el proyecto se convierte en un pie inicial para involucrarse en decisiones y discusiones de los cuales se está dejando fuera al público no especializado. Este grupo parte, por supuesto, desde la base de usuarios que se hagan partícipes de las instancias de discusión, y se expande a través de las conversaciones que se gesten a raíz del proyecto.

Organizaciones o individuos interesados en el devenir social de Chile

Organizaciones o particulares interesados en el empoderamiento ciudadano y horizontalidad informativa pueden verse beneficiadas mediante el uso de las herramientas propuestas por proyecto, a las cuales pueden acceder por su cualidad open-source. Estas herramientas permiten una alternativa simple para generar instancias localizadas de discusión en lugares públicos de diversas escalas, desde colegios o centros culturales a el mismo entorno urbano y lugares estratégicos como plazas o metros.

Organizaciones preocupadas por el devenir tecnológico de Chile

el proyecto presenta una recolección interesante de la perspectiva del público chileno hacia la tecnología y los cambios inevitables que insertará en nuestra sociedad. Esta información puede ser usada para impulsar proyectos y campañas para desmitificar estas tecnologías, o facilitar el proceso de inserción social de estas por parte de organizaciones afiliadas al mundo de la tecnología y la innovación.

Referentes

Referentes de levantamiento de información

Dibujando el bienestar Manuela Garretón (2012)

Dibujando el bienestar es un proyecto que busca “recoger de manera amigable las percepciones de la ciudadanía a través del dibujo”, según su sitio web. Es una herramienta de recopilación de información, de fácil reproducción y acceso, debido a su disponibilidad en la web. Su objetivo es levantar información de forma personal y simple. Este levantamiento puede ser posteriormente visualizado a través de la aplicación web.

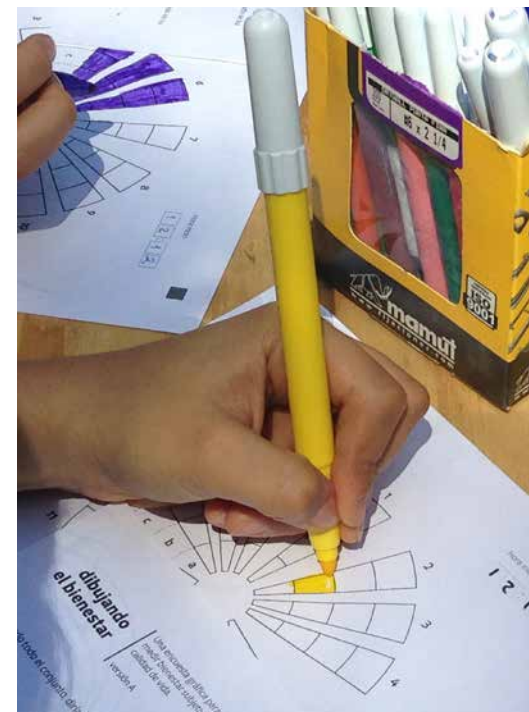
recatar: Técnicas análogas de recopilación de datos; Método personalizado y artesanal para entregar información; fácilmente reproducible por sus costos materiales.

dascartar: enfocado en una única herramienta, cuyo resultado siempre es un gráfico de barras.

Flaws of the Smart-city Bastian Kernsporn (2015)

Kit de exploración sobre los aspectos más negativos de las Smart-cities. El proyecto postula que, como toda pieza de software o hardware, las Smart-cities no están exentas de fallos y errores. El objetivo del kit es, según sus autores, arreglar estos puntos débiles o explotarlos para generar caos.

rescatar: Experiencia lúdica; cada vez que se juega es distinto, por la cantidad de posibilidades de juego y las diferencias entre los jugadores; Poner en jaque temas aparentemente positivos e intratables, en este caso las Smart-cities. El formato permite reproducirlo de forma fácil y a bajo costo. Además, el proyecto pone en jaque temas que suelen percibirse como indistintamente positivos, en este caso el concepto de Smart-City



Izquierda, dibujando el bienestar. Se muestra como es fácil participar del proyecto mediante lápices comunes. Formato hoja carta facilita su reproducción abajo, flaws of the smart city



Referentes de participación en el espacio ciudadano

#HMVTK José Duarte (2013)

Herramientas para acercarse de manera accesible a la visualización análoga de datos. Incluye materiales de bajo costo y fácil acceso. El kit es completamente gratuito, sólo basta pedirlo por correo electrónico y pretende hacer la visualización de datos algo al alcance de cualquiera.

rescatar: Kit de bajo costo, fácil de reproducir; noción del "hágalo usted mismo" para entregar información.

descartar: El enfoque suele estar puesto en representar información más que en recopilarla.

Colectivo Iconoclasistas (2006 - Hoy)

Grupo dedicado al mapeo colectivo itinerante, investigación colaborativa, cartografías críticas y recursos gráficos activistas de código abierto. Utilizan el mapeo como herramienta para generar narrativas que permitan alimentar el discurso personal de grupos de gente en lugares específicos. Su trabajo cruza el diseño de información, junto a la sociología y el auto-relato, mediante piezas gráficas de intervención colectiva.

rescatar: Generar narrativas, captar emociones e identificar problemáticas de manera colectiva, varios agentes que colaboran sobre un mismo lienzo.

descartar: Herramientas más organizadas de trabajo, se necesitan instrucciones extensivas y un guía para hacerse partícipe del mapeo colectivo.



Izquierda, mapeo colectivo del colectivo Iconoclasistas, donde un mapa se interviene en conjunto mediante escribir, dibujar, pegar stickers, etc. Arriba, Hand-made visualization toolkit, elementos muy sencillos, globos, plumones, hilo, cosas de acceso a cualquier persona

The Bubble Project, aquí se muestra una intervención en una imagen publicitaria, dando espacio en lugares públicos para que el usuario manifieste sus pensamientos o críticas



The Bubble Project (2002-Hoy)

Iniciativa de apropiación e intervención urbana mediante stickers con formas de burbujas de texto. Estas se instalan sobre imágenes publicitarias y permiten que cualquiera pueda rellenar estas con sus propios pensamientos. El proyecto apunta a recuperar el espacio apropiado por la gráfica publicitaria para ser intervenido por el público, transformando el "monólogo publicitario" en un "diálogo público abierto".

Rescatar: Apropiación de espacios "perdidos" ante intereses privados en favor de reanimar el diálogo público.

Descartar: Temas poco dirigidos. También se vuelve complicado dialogar.

Proyecto Pregunta Mil M2 (2014)

Proyecto que busca apropiarse del espacio público y generar visibilidad para inquietudes ciudadanas, en el formato de preguntas incisivas para autoridades locales y nacionales.

Rescatar: Llevar inquietudes personales al ámbito público, otorgándoles visibilidad. Formato fácil de replicar y fácil usabilidad.

Descartar: Aparte de articular una pregunta, el proyecto no permite visualizar posiciones o encuentros entre opiniones.



proyecto pregunta, mediante hojas carta con letras impresas se instala en espacios públicos mensajes críticos sobre la contingencia nacional

Referentes de visualización de datos

The preservation of favoured traces – Fathom Information Design (2009)

Proyecto de visualización de datos que busca poner en evidencia las diferencias en cada edición del Origen de las Especies de Charles Darwin, de manera simultánea y en base a su propio contenido textual. Las versiones se van superponiendo una sobre la otra, corrigiendo palabras, párrafos y a veces hasta capítulos completos.

Rescatar: aprovechar el material textual de forma explícita. Codificar cromáticamente distintas porciones de información.

Proyecto Hay Acuerdo Ciudadano Inteligente (2014)

¿Hay Acuerdo? Visibiliza el consenso entre el gobierno y diversas instituciones, enfocados a temáticas de contingencia nacional de los últimos años, como lo son el sistema binominal, reforma educacional, financiamiento político y otros. Los temas son desglosados en varios enunciados y se compara la posición del gobierno con otra institución. De esta manera se muestra en qué grado existe conflicto o acuerdo en cada arista.

Rescatar: el conflicto o acuerdo se ve explícitamente

Contras: el proyecto funciona en una lógica casi binaria, no muestra matices con claridad



ReConstituion Soso Limited (2008, 2012)

Remixes interactivos de los debates presidenciales norteamericanos del año 2008 (Obama – McCain) y 2012 (Obama - Romney). Cada versión del proyecto deconstruye los discursos de los candidatos en tiempo real y genera un nuevo paisaje de información mediante las palabras que estos usan. Descifrar estados de ánimo, falacias y las palabras más usadas con el objetivo de remover interpretaciones subjetivas de par de los medios y presentar sólo hechos en base a lo emitido por cada candidato.

Rescatar: El proyecto permite explorar e interactuar con un discurso; así develando nueva información, desde una perspectiva experimental: posiciones, palabras clave, elementos híper-textuales y otros.

Abajo, the preservation of favored traces destaca palabras con claves de color para entregar información importante



Otros referentes

Amistosa Caja Anti-vigilancia Derechos Digitales.org (2014)

Kit de herramientas y consejos prácticos que mejoran el resguardo de información personal a través de software y hardware. Busca además introducir el debate sobre la seguridad digital a quienes nunca se han cuestionado la importancia y relevancia de este tema

Rescatar: Abordar temáticas del mundo digital, como el hacking y la privacidad en línea, desde la perspectiva del producto (físico), efectivamente entremezclando ambas dimensiones; generar nuevas conversaciones y debates en torno a un tema (en este caso, la seguridad y privacidad digital)



Amistosa caja Anti-Vigilancia (arriba), a través de elementos muy simples, como stickers y protectores de tarjetas, se inicia una discusión sobre los derechos digitales y seguridad tecnológica

Izquierda, ReConstitution 2012 y Hay Acuerdo, en ese respectivo orden. En ReConstituion se muestra como se usa la palabra como método para destacar información relevante. En proyecto hay acuerdo se visualizan discusiones de manera muy simple, dejando claro a la vista el acuerdo entre dos partes

Visualizando Francia Clio Chaffardon (sin fecha)

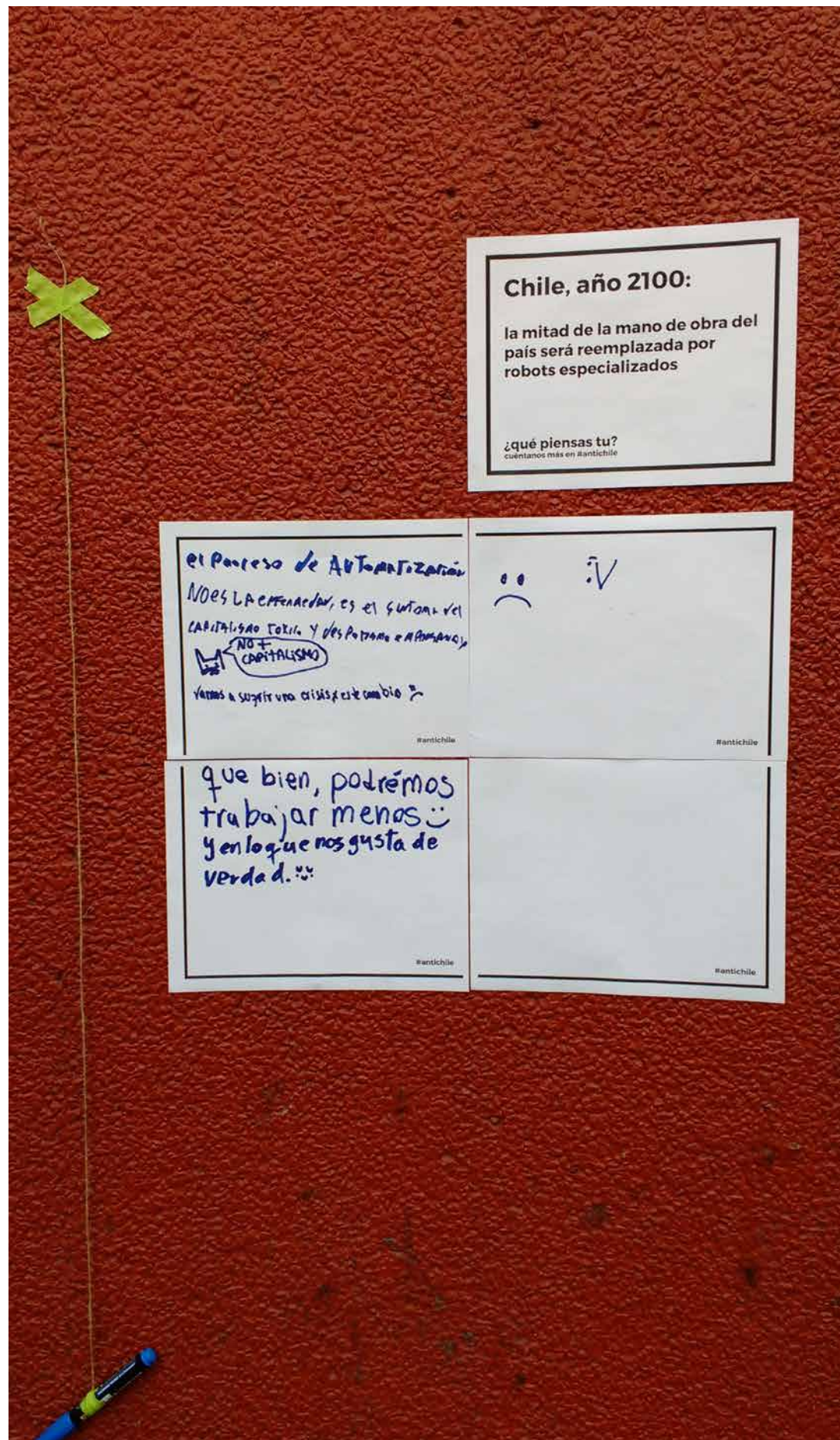
Visualización del imaginario subjetivo en torno a los límites geográficos de Francia. Un simple ejercicio dónde varios participantes deben dibujar este país de memoria.

Rescatar: Método interesante de visualizar un aspecto objetivo (límites geográficos de un país) de forma subjetiva. Interesante capacidad de narrar historias y generar conversación.



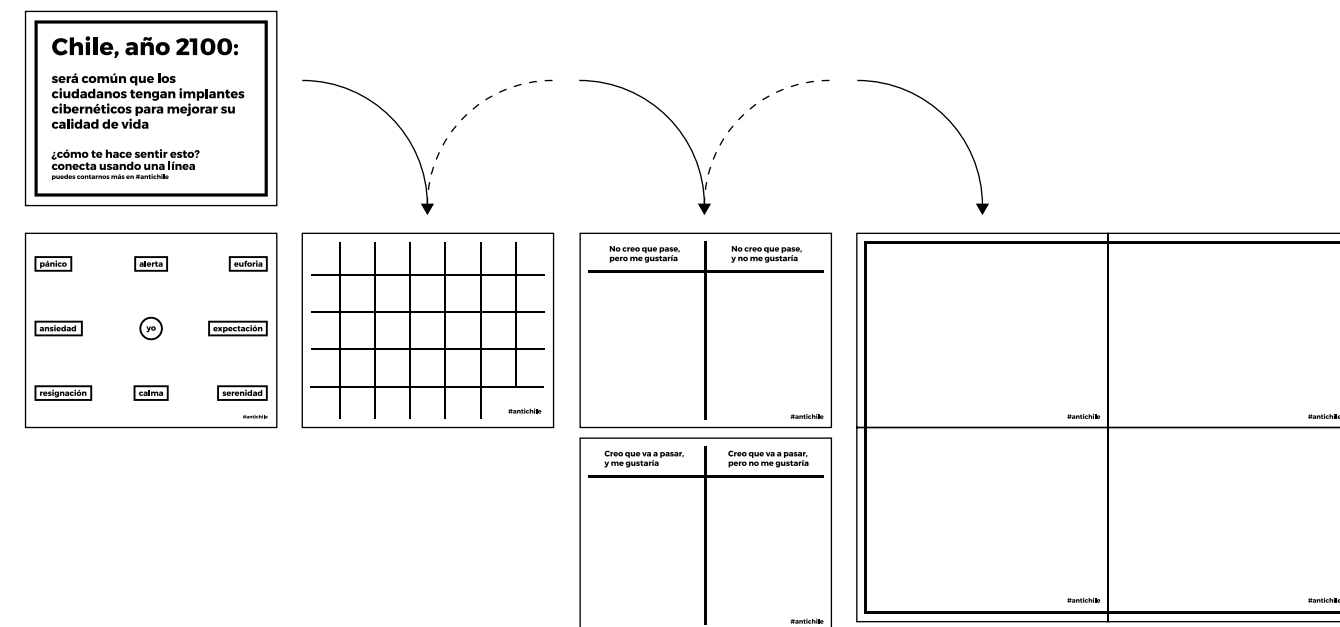
France (arriba), genera una narrativa interesante al pedir a distintas personas que dibujen la silueta de francia de memoria. A través de una herramienta muy simple (el dibujo) se genera una conversación interesante

Proyecto



Registro de uno de los primeros tests del proyecto, en el metro Baquedano. Maqueta intervenida y en contexto

Plataforma física



En esta ilustración se muestran las piezas esenciales del proyecto, el enunciado y las matrices de respuesta, que se combinan modularmente

Fundamento

La primera área de intervención del proyecto es en el espacio público, en lugares considerados como Urban Commons. Anti-Chile se inserta en espacios estratégicos de alto flujo ciudadano, cercanos a estaciones del metro, hitos de la ciudad, centros culturales y otros, con el objetivo de captar un gran número de usuarios. Además, el espacio público da la opción de insertar debates de forma horizontal, por su accesibilidad a todo público, y así poder gestar discusión en espacios comunes de la ciudad, convirtiéndolos en espacios de discusión colectiva y no sólo de tránsito o discusión unilateral (como los monólogos publicitarios sugeridos por colectivo Iconoclastas).

Para insertar estos debates en espacios públicos, Anti-Chile se articula mediante una serie de enunciados que buscan captar la atención del usuario.

Estos tratan de tecnología aplicada a aspectos del diario vivir (de manera disruptiva), como lo son la fuerza de trabajo, el entretenimiento, la salud, y otros. Después de captar la atención de este, se le da espacio al usuario para manifestarse en relación al enunciado, o en relación a lo que otros usuarios han dicho ya, así empezando una discusión abierta y no guiada.

Cada enunciado cuenta con una matriz de respuesta que la complementa. Estas matrices cumplen con distintas formas de discutir o levantar información, y sus objetivos son variados, con el fin de explorar diversas formas de argumentación, desde interacciones muy concretas y cerradas, a formas más subjetivas de interpretar (como en el proyecto France, de Clio Chaffardon).

Estructura de los enunciados



Chile, año 2100:

la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados

- ¿qué piensas tú?
- puedes contarnos más en #antichile

Titular: este sólo presenta información familiar (un lugar específico y una fecha) para llamar la atención y contextualizar al usuario. Es de mayor tamaño al resto de la información en la hoja, acomodándose a ser leído desde lejos. Es el primer gancho del proyecto cuando está instalado.

Enunciado: relacionado a tecnologías en desarrollo e implicancias en la estructura social del día a día. Puede tener impacto en la vida personal de la gente, en el espacio público, en el sector privado, etc. El enunciado está estructurado de forma que no emite un juicio de valor respecto a lo que menciona, dando espacio a un debate, permitiendo tomar posiciones al respecto.

Instrucción: cada instrucción se relaciona con la matriz de respuesta que acompaña al enunciado, y entrega información necesaria para interactuar y participar del proyecto. Se encarga de guiar al usuario hacia el tipo de intervención que el proyecto espera de este.

Promoción: Menciona el nombre del proyecto e indica cómo participar del debate a través de redes sociales, mediante hashtag antichile. Este último segmento es el que se encarga de extender la vida del proyecto más allá de la maqueta y guiar a los usuarios a encontrar y seguir el proyecto en redes.

Temáticas de los enunciados

Las temáticas del proyecto no fueron elegidas al azar. Ya que se buscaba que los usuarios pudiesen hablar de las implicancias concretas respecto a estas, se intentó mantener la lista dentro de la esfera de la proximidad tecnológica, además de sustraer temáticas insertas en la cultura pop, con las cuales los usuarios tuviesen cierta familiaridad sin ser necesariamente expertos en tecnología.

Algunos de los temas fueron levantados del mundo noticioso y de la actualidad en torno a tecnología, como lo son el calentamiento global, la privacidad de datos y la automatización. Otros temas, como la cibernética y la realidad virtual, fueron levantados de fuentes más ligadas a la ciencia ficción, como Black Mirror (Charlie Brooker, 2011-hoy), Ex Machina (Alex Garland, 2015) y Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, 1994. Recientemente un remake de Rupert Sanders, 2017), piezas que cobran relevancia en nuestro contexto contemporáneo debido a la creciente velocidad del avance de nuevas tecnologías.

Era importante que los temas tuviesen alguna cercanía al escenario actual, que fuesen tecnologías que están actualmente en desarrollo o que irrumpirán en nuestras vidas en las próximas décadas, ya que las temáticas que se alejan demasiado de nuestra esfera de conocimiento tienen el riesgo de no poder desarrollar una discusión al respecto, además de que el proyecto pretende que estas discusiones puedan tener incidencias en el devenir tecnológico próximo y en nuestra postura como sociedad al respecto, especialmente cuando las temáticas abarcadas se consideran en la categoría de inevitables, no especulativas.

Ejemplos de enunciados

- ...la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados (*)
- ...La pornografía por realidad virtual será el producto más demandado en Chile
- ...la PDI tendrá acceso a la información privada de todos los ciudadanos, como herramienta para prevenir el terrorismo y la delincuencia
- ...la realidad virtual será la principal herramienta para rehabilitar criminales, disminuyendo la necesidad de penas de cárcel (*)
- ...la industria de los videojuegos será la mayor fuente de empleo a nivel nacional
- ...será común que los ciudadanos tengan implantes cibernéticos para mejorar su calidad de vida (*)

Los enunciados con asterisco fueron utilizados para los tests

Lista de temas a tratar *

- Cibernética
- Automatización
- Realidad Virtual
- Ciberseguridad y vigilancia
- agricultura y evolución de la producción
- Cárcel en Chile, penas del futuro
- Nuevas industrias chilenas: Videojuegos, tecnología
- Calentamiento Global, consecuencias en la industria y cultura chilena (geográfico, flora, fauna)
- Envejecimiento de la población
- clonación
- sexualidad y robótica, sociedad post-género

() Esta lista no es definitiva y puede seguir creciendo conforme a como ciertos temas van ganando o perdiendo relevancia en el tiempo.*

Matrices de Respuesta

Fundamento

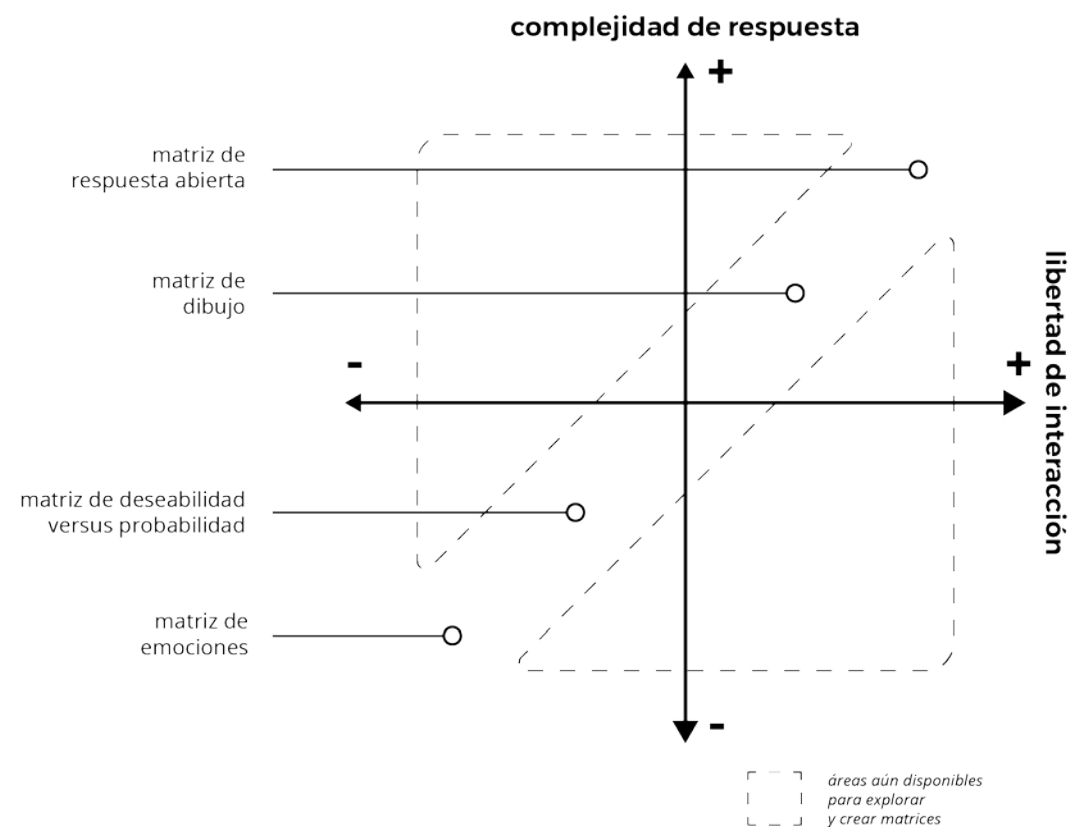
Las matrices de respuesta definen cómo el usuario interactúa con el enunciado presente. Estas son, a propósito, más libres o más cerradas en sus interacciones, con el objetivo de explorar distintas maneras de articular argumentos y discusiones. Cada una de estas matrices acompaña a un enunciado de especulación, y es la pieza del proyecto que está diseñada para ser intervenida por el usuario.

Durante el proyecto se desarrollaron y testearon 4 maquetas distintas, cada una con un objetivo particular. Estas fueron diseñadas en base a una matriz

(abajo) que cruzaba la complejidad de la respuesta que se espera del usuario (una respuesta muy simple es sólo una marca, una respuesta compleja puede ser un párrafo escrito con diversas opiniones) en contraposición a cuanta libertad se le quería dar al usuario: si es que este debía seguir una instrucción muy clara para obtener un resultado particular, o si se le daba más soltura para responder como más le acomodara.

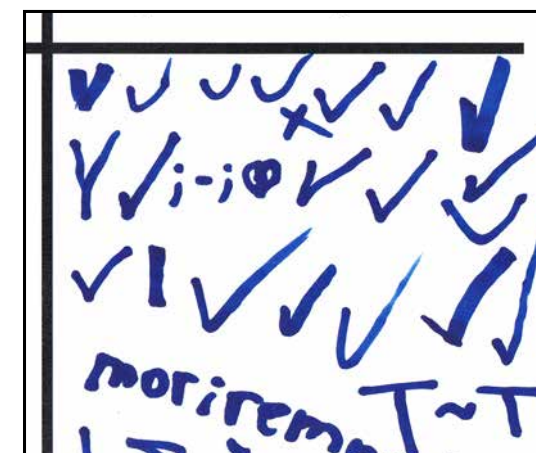
Cabe además mencionar que cada respuesta se lee, posteriormente, como un input individual, independiente de si es negativo, positivo, etc, que eventualmente se utiliza como dato para generar visualizaciones e información visual adicional.

En este diagrama se ubican las cuatro matrices de respuesta diseñadas para el proyecto. Estas se clasifican en ejes según la complejidad de la respuesta esperada, es decir, que tanta información se puede adquirir de la respuesta. El segundo eje es la libertad de interacción, es decir, qué tanta libertad tiene el usuario para generar la respuesta que quiera. En ciertas matrices sólo se le pide al usuario una raya o una marca, mientras que en otras se da plena libertad para que participe como considere correcto. Al ver donde se ubican las matrices en estos ejes, se puede apreciar que aún hay zonas amplias donde se puede explorar la creación de nuevas matrices

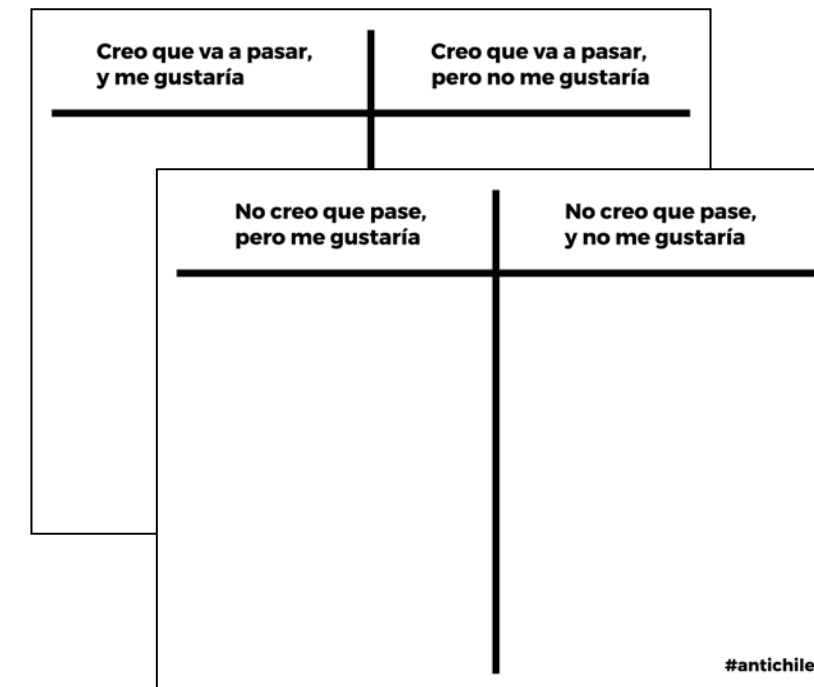


Matriz Nro. 1: deseabilidad vs probabilidad

- **Objetivo:** Cruzar el interés de los usuarios en ciertos escenarios con su percepción de la probabilidad de que estos ocurran.
- **Uso:** La matriz consiste en cuatro cuadrantes que cruzan el eje “me gustaría – no me gustaría” con “creo que es posible – no creo que sea posible”. Cada usuario marca dentro del cuadrante de su elección, sin embargo, la interacción es planteada de forma suficientemente ambigua para que le input quede a criterio del usuario. De esta forma éste puede indicar su preferencia mediante una marca, un dibujo, una palabra, etc.
- **Observaciones al prototipo aplicado:** Un aspecto interesante de este prototipo es que el primer input influenciaba la forma de participar de todos los participantes subsiguientes. A modo de ejemplo, el primer usuario en responder una de las matrices, utilizó un visto bueno. Posterior a él, la mayoría de los usuarios también respondieron utilizando un visto bueno. A pesar de esto, también aparecen elementos pictóricos como dibujos de caras tristes o felices, corazones rotos, y en algunos casos, personas que escribieron palabras completas como “apocalipsis” o “moriremos”.



Izquierda, Detalle de la matriz en uso, acá se puede apreciar el tipo de respuestas que fueron registradas en esta matriz (vistos, cruces, imágenes, palabras).



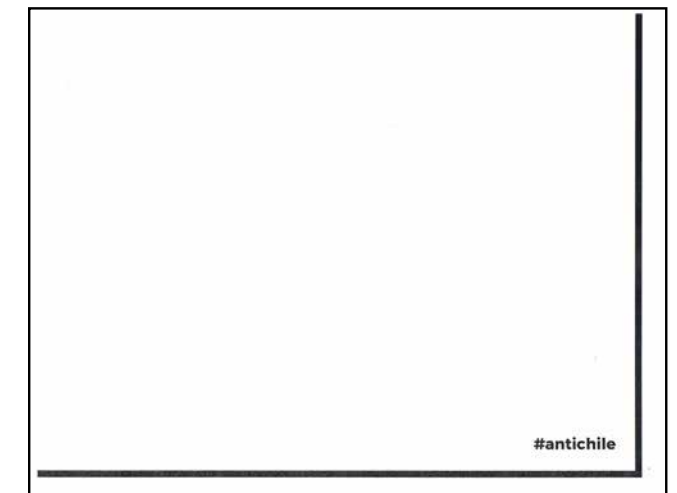
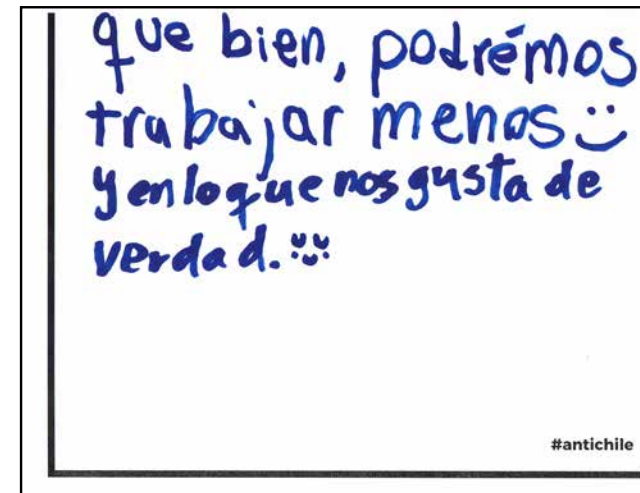
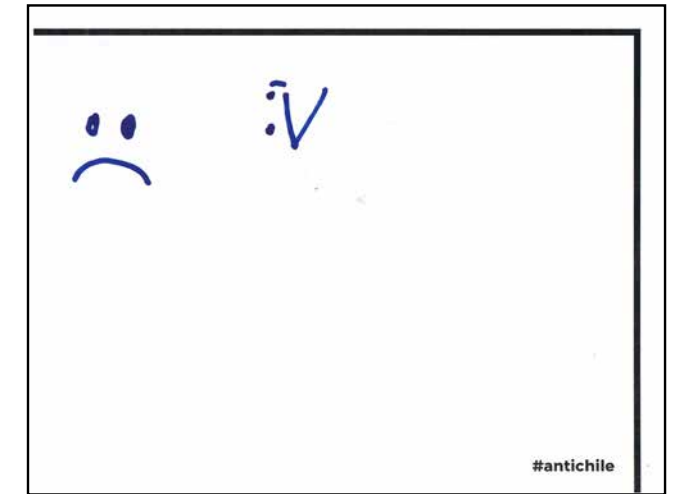
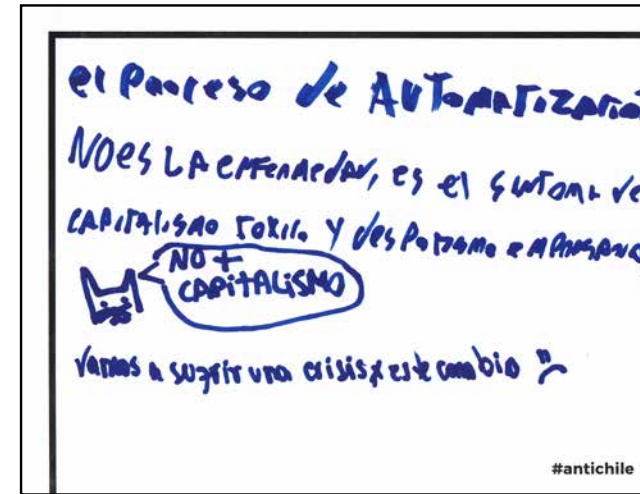
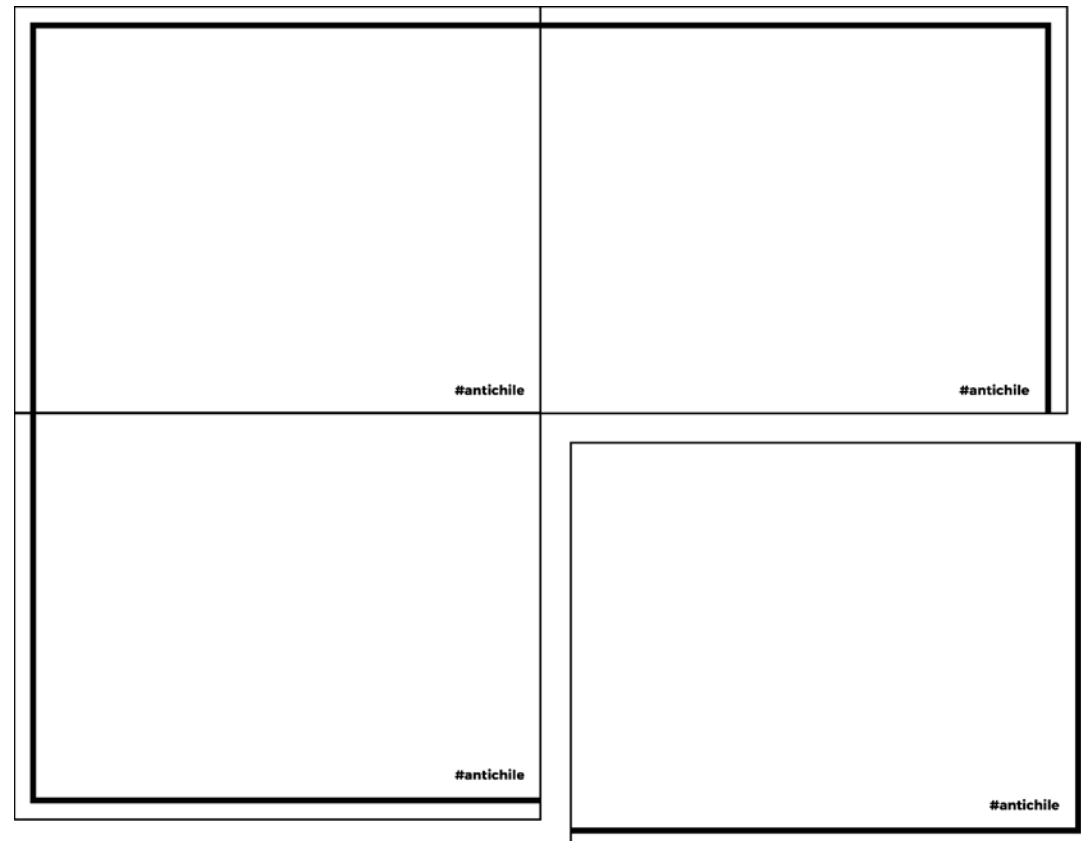
arriba, matrices del proyecto abajo, mismas matrices en uso



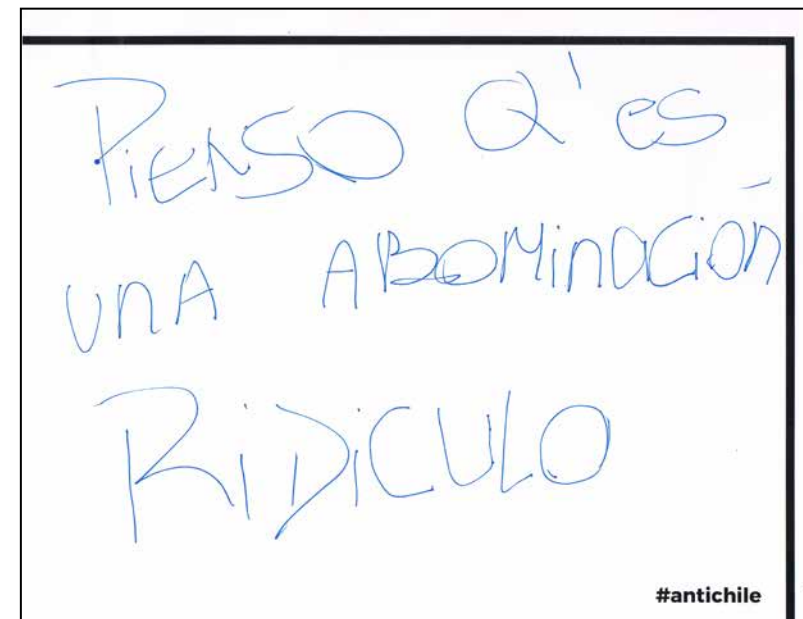
**Matriz Nro. 2:
Respuesta abierta**

- **Objetivo:** esta matriz busca armar un debate sin delimitar demasiadas reglas para interactuar con este. No se describe un input específico esperado ni una zona particularmente rígida para articular una respuesta.
- **Uso:** Esta matriz admite todo tipo de input dibujable, en un espacio no guiado. Esto implica que el usuario puede hacer uso tanto de recursos verbales como pictóricos (o una mezcla de ambos) para dejar registro de su posición frente al tema enunciado.
- **Observaciones al prototipo aplicado:** A pesar de la libertad que entrega la matriz, la tendencia de respuesta siempre se mantuvo en el formato verbal, a excepción de cuando se generó una interacción palo blanco con dibujos. En este último caso, aun así, se registró una porción muy menor de material pictórico en comparación al verbal.

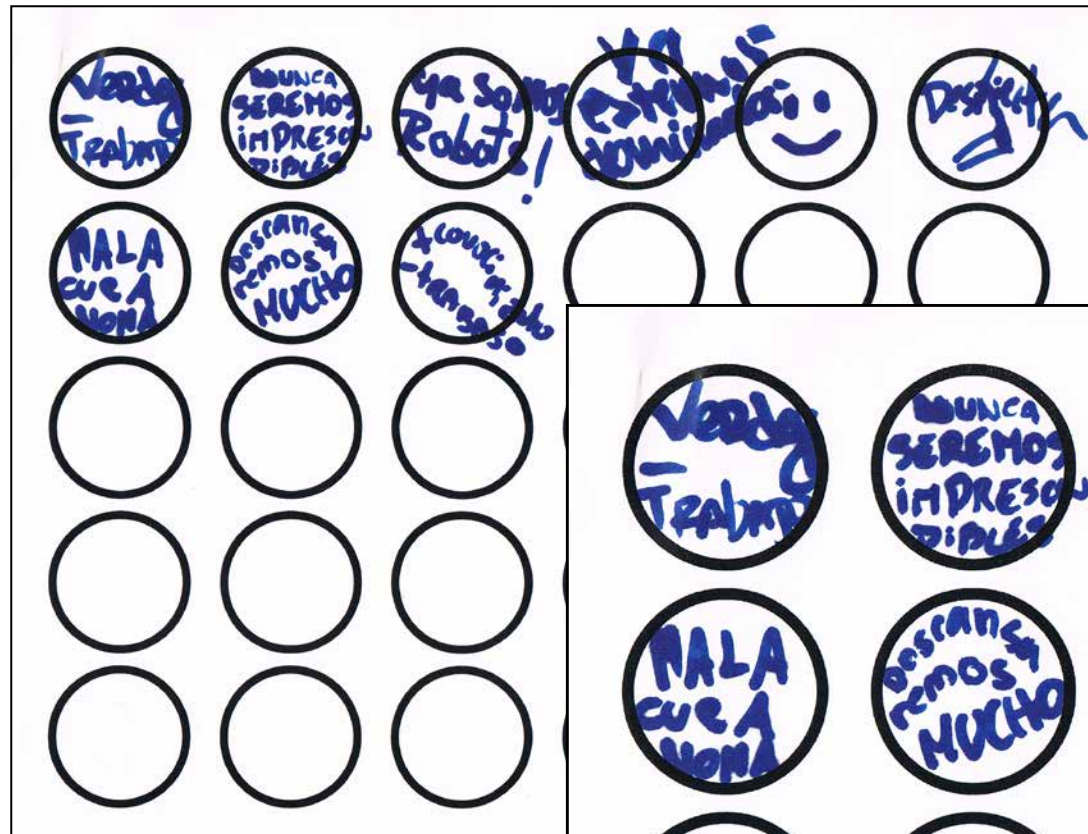
Derecha, matriz de respuesta abierta sin intervenir. Cada cuadrante corresponde a una hoja carta, las cuales se utilizan en conjunto para generar una área amplia donde el usuario puede hacer partícipe.



Arriba, se muestra como se intervino la matriz principalmente mediante la palabra escrita, sin embargo, aparecen elementos del dibujo también



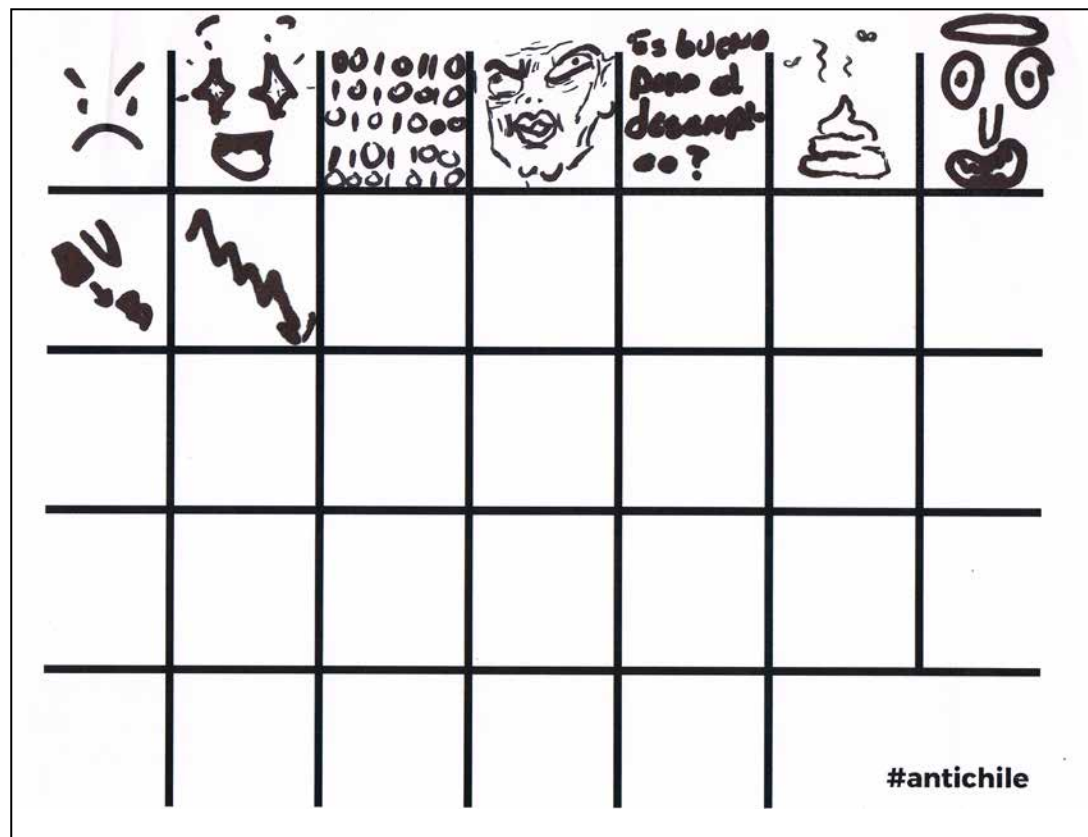
Izquierda, algunos de los resultados interesantes recogidos durante la implementación de las maquetas



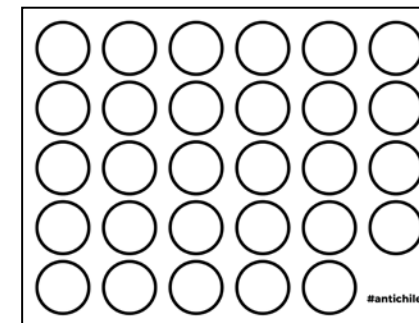
Izquierda, matriz de grilla circular. Los inputs mostrados acá fueron exclusivamente escritos, a excepción del palo blanco, que fue un rostro sonriente



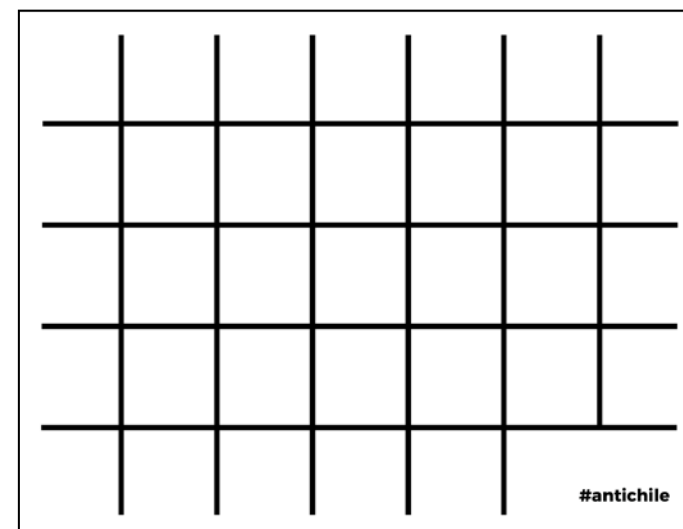
Derecha, detalle de algunas de las respuestas registradas



Izquierda, matriz de grilla cuadrada. Primera maqueta que guió exitosamente al usuario a dibujar



Derecha, maqueta original de grilla circular. Abajo, maqueta final de grilla cuadrada

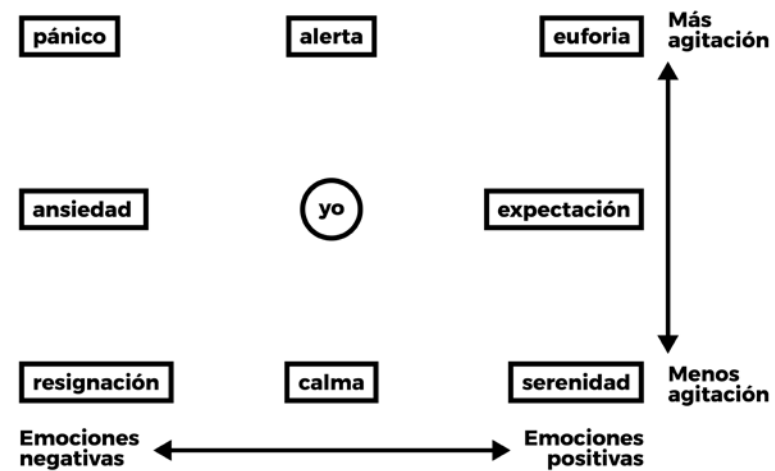


Matriz Nro. 3: Dibujo

- **Objetivo:** Entregar un espacio guiado al usuario para que participe mediante el lenguaje visual y pictórico
- **Uso:** El prototipo consta de una grilla donde cada casilla guía a un input por persona. En esta, el usuario expresa de forma no verbal su percepción respecto al enunciado.
- **Observaciones al prototipo aplicado:** Este prototipo fue el que presentó mayor desviación de su intención proyectada en cuanto a su uso efectivo. Desde un origen, se buscaba que el usuario utilizara la matriz para dibujar en vez de escribir, sin embargo, de forma casi unánime los usuarios se vieron empujados a usar las pequeñas casillas para redactar su opinión respecto al enunciado. Originalmente la instrucción del enunciado era vaga al respecto, por lo que se cambió para reflejar las intenciones de la matriz. Eventualmente, considerando la re-redacción de las instrucciones, se registraron tests donde los usuarios se veían empujados a dibujar al utilizar en esta matriz, pero fue en contextos muy específicos, en este caso facultades universitarias de carreras principalmente creativas y proyectuales.

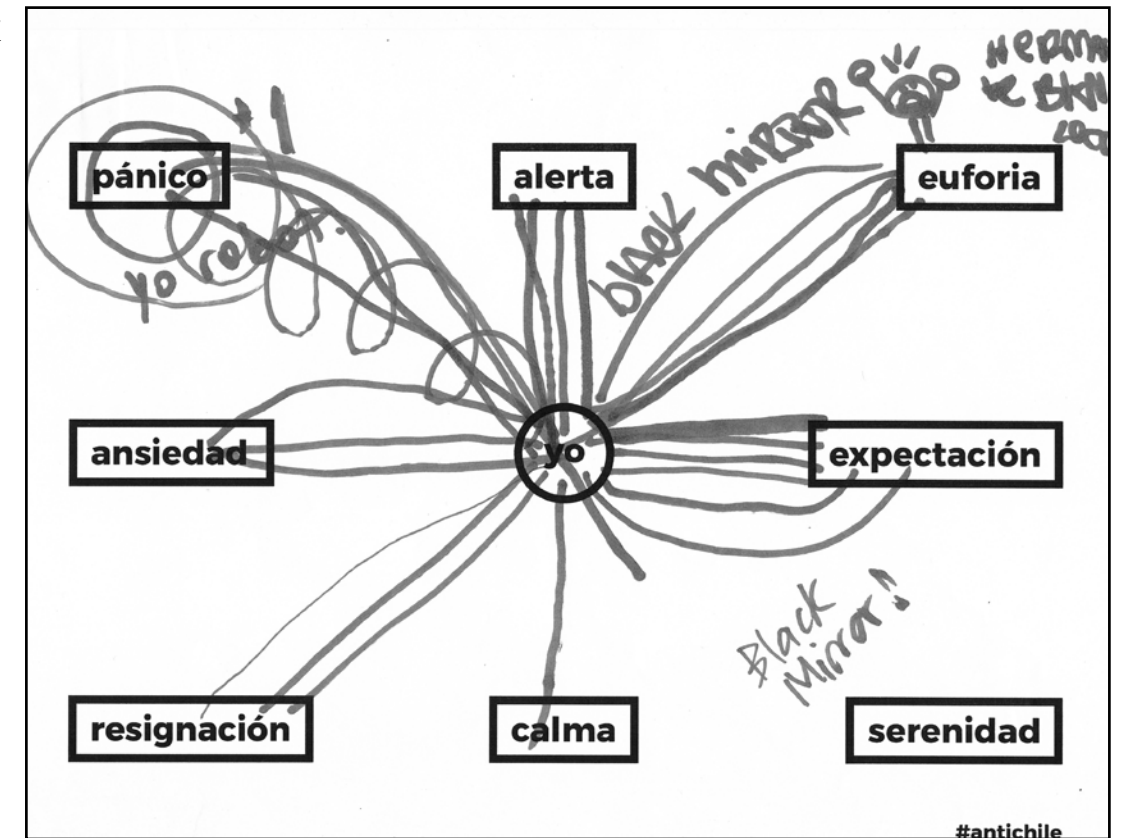
Matriz Nro. 4: Emociones

- **Objetivo:** Hacer un análisis de las emociones que provocan los enunciados en los usuarios. Se buscaba analizar los aspectos más emocionales del debate en este caso.
- **Uso:** La matriz consiste de ocho emociones distintas, que buscan abarcar un espectro amplio de emociones. Estas se cruzan en dos ejes invisibles que son de lo positivo a lo negativo, y desde lo tranquilo a lo agitado. La forma de interactuar con la matriz es la más simple de todas las matrices diseñadas, y consiste en simplemente unir con una línea desde la emoción elegida a la casilla donde dice "yo", que representa al usuario al momento de participar.
- **Observaciones al prototipo aplicado:** a pesar de que la instrucción es la más simple y concreta de todas las matrices, los usuarios tomaron rutas interesantes para participar del debate. En primer lugar, las líneas dibujadas se hacían cada vez más caóticas mientras más respuestas hubiese en la matriz (imagen en la página opuesta). Pasan de ser simples líneas rectas o levemente curvas a espirales o rayas más grandes. En segundo lugar, a pesar del input establecido, los usuarios también se apropiaron del espacio de la matriz para dibujar o escribir cosas, en particular referencias a la cultura pop, haciendo alusión a series y películas.



Izquierda, eje de emociones que dirigen la matriz, el eje X se ordena de negativo a positivo y el eje Y se ordena desde emociones menos agitadas (abajo) hasta las de mayor agitación (arriba)

Derecha, matriz en uso. Nótese referencias escritas, a pesar de que la instrucción sólo indicaba unir con una línea.



Abajo, primeras propuestas de matriz de emociones. Originalmente el abanico de emociones era más amplio sin embargo estaba sesgado a emociones negativas. Basado en el Atlas de emociones de Ekman.



Izquierda, última versión de la matriz antes de llegar a la definitiva. Notar el abanico más amplio de emociones, sin embargo se encontraba sesgado a emociones negativas. Basado en el Atlas de las emociones de Ekman

Características

Formato

El formato de las piezas impresas es de tamaño carta (21,59 x 27,94 cm.) estándar, orientado horizontalmente. Todas las piezas se componen de 2 o más hojas carta que conforman un total más grade. La decisión de utilizar la hoja carta se debe a su fácil acceso y universalidad, lo cual permite mantener bajos costos para las maquetas y asegura la facilidad de su reproducción. De esta manera, se vuelve sencilla la tarea de producir grandes cantidades de material para intervenir diversos espacios, y la pérdida de una matriz de respuesta no es costosa para el proyecto, lo cual es un beneficio cuando se trabaja en el escenario urbano, donde se podría perder material con facilidad (sea por mal clima, guardias de seguridad en lugares públicos, o simplemente gente que retira el material sin razón aparente).

Todo el material gráfico del proyecto está diseñado en blanco y negro, lo que facilita su reproducción local, por su economía de tinta.

Tanto el formato como el uso de tinta se alinean con el objetivo del proyecto de crear herramientas de fácil acceso para todo público y mantenerse dentro de la lógica open-source, ya que es sencillo y barato imprimir localmente el material que ofrece el proyecto, sólo requiriendo hojas tamaño carta y tinta negra para impresión.

Tipografía

El proyecto hace uso de Montserrat, de Julieta Ulanovsky para la totalidad de su producción gráfica. Se eligió esta tipografía, en primer lugar, por su licencia de uso libre. Es gratuita y cualquiera puede utilizarla, calzando con los lineamientos del proyecto, y permitiendo que cualquier persona que descargue el material del proyecto pueda hacerlo de manera legal. En segundo lugar, tiene una gran cantidad de pesos accesibles, lo cual la hace versátil para distintos formatos. Su forma es llamativa en pesos bold, además de permitir una cómoda lectura a distancia. Por último, su gran altura de X en relación a la altura de ascendentes facilita su uso en interlineado estrecho, optimizando el espacio vertical y su uso para composición tipográfica.

ejemplo de la capacidad de la fuente elegida para ser compuesta en interlíneas estrechas

Muy
Cerca

Plataforma web

Para complementar la fase física del proyecto (matrices de intervención), se desarrolla un sitio web, debido a que existe un potencial para conectarse con el usuario mediante este tipo de plataformas, que le son familiares y una extensión natural de su vida diaria.

Fundamento

La contraparte digital del proyecto otorga continuidad al material recogido de forma física. Por su naturaleza de intervención, el material pasa un tiempo limitado inserto en espacios públicos. La plataforma web permite crear un registro abierto de todas estas intervenciones, extrapolar sus resultados y además aprovechar interacciones propias del mundo digital, como lo son el compartir mediante redes sociales, explorar varios niveles de lectura y descargar y guardar el material del sitio.

A través del sitio web los usuarios pueden mantenerse informados de las novedades del proyecto, acceder a material fotográfico y de registro, revisar la información levantada en las distintas intervenciones y por último acceder y descargar el material gráfico del proyecto, de uso libre, con el objetivo de facilitar e incentivar más debates en el espacio público.

Se opta por elegir un sitio web por sobre material en redes sociales ya que un sitio permite más varie-

dad de contenido y evita relatos principalmente lineales. Esto quiere decir que las redes sociales tienen bastantes puntos a favor en el ámbito de la inmediatez y de informar a la gente, pero a modo de registro y complemento del proyecto, un sitio web tiene herramientas que le permiten profundizar tanto en registro como en interacciones, como lo son las deseadas para este proyecto. Esto no evita que a futuro, se pueda implementar material en redes sociales como facebook e instagram, sin embargo no es una prioridad de Anti-Chile, de momento.

Componentes del sitio

El primer componente del sitio es la barra de navegación (abajo). Mediante esta, el usuario tiene acceso a todas las secciones importantes del proyecto.

Estas secciones incluyen los fundamentos del proyecto, galerías de fotos de las intervenciones realizadas por Anti-Chile, visualizaciones de datos y por último, una sección que invita a participar del proyecto, poniendo a disposición del usuario las herramientas de levantamiento de información y debate del proyecto. Además, hacer click sobre el logo de Anti-Chile lleva de vuelta al homepage.

Todas las secciones en la barra están acompañadas de íconos, consustridos en base a las directrices gráficas del proyecto, que apoyan visualmente las secciones.

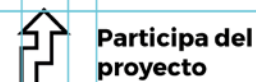
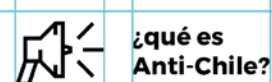
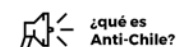
Abajo, barra de navegación del sitio, mostrando las secciones y sus respectivos íconos. Debajo está la grilla que ordena la barra de tareas



Página de Inicio

Esta parte es la primera que ve el usuario al entrar al sitio web. Considerando esto, lo primero que ve el usuario es el logo del proyecto (en la barra de navegación), un carrusel con imágenes del registro fotográfico del proyecto, y la frase "Tomándose el espacio público para discutir nuestro futuro", la cual condensa los aspectos primarios de Anti-Chile, hablando de su contexto (el espacio público) y su objetivo (discutir sobre el futuro).

Después de las fotos, hay una sección de "últimas novedades de Anti-Chile", donde se exponen noticias involucrando sobre el proyecto, como últimas intervenciones o colaboraciones, y columnas noticiosas sobre las temáticas que aborda Anti-Chile: tecnologías en desarrollo y predicciones sobre el futuro de la sociedad en sus diversas aristas.



Anti Chile [¿qué es Anti-Chile?](#) [Galería](#) [Visualizaciones](#) [Participa del proyecto](#)

¿Qué es Anti-Chile?

Anti-Chile es una plataforma, de discusión sobre el futuro socio-tecnológico de Chile; Accesible y de fácil reproducción, Anti-Chile busca recopilar posiciones, debates y conflictos desde distintos filtros, con el objetivo de captar emociones, opiniones y predicciones en torno a escenarios sobre el futuro de nuestra sociedad.

A través de instalaciones temporales en el espacio público, Anti-Chile recoge una variedad de opiniones e ideas, mediante el dibujo, las palabras, y otros medios, con el objetivo de generar conversaciones interesantes y nuevas al rededor del desarrollo tecnológico y su rol en la sociedad

Anti Chile

discusiones sobre el Chile de mañana

¿Quiénes somos?

Anti-Chile está conformado por un equipo de diseñadores, periodistas e ingenieros, interesados en el futuro de la tecnología, la participación ciudadana y armas conversaciones en el espacio público.

Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábete, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. Todas estas borrascas que nos suceden son señales de que presto ha de serenar el tiempo y han de sucedernos bien las cosas; porque no es posible que el mal

Pablo Zenteno, diseñador Pedro Trigo, periodista Juan Es, ingeniero informático

¿Qué hacemos?

Anti-Chile está conformado por un equipo de diseñadores, periodistas e ingenieros, interesados en el futuro de la tecnología, la participación ciudadana y armas conversaciones en el espacio público.

Sección ¿Qué es Anti-Chile?

Aquí se explica qué es el proyecto, sus lineamientos, en qué ámbitos se inserta, mediante qué herramientas y quiénes lo conforman.

En primer lugar se explica a grandes rasgos que hace Anti-Chile, el generar conversación y debate en torno a material socio-tecnológicas, y argumentar por qué es importante tener estas conversaciones.


En segundo lugar se detalla quiénes conforman el equipo del proyecto, ocupación y nombre.

Por último, se detalla que hace Anti-Chile: Cómo y dónde genera estas discusiones, con qué herramientas, y por último que se hace con el material recopilado, en este caso, registros fotográficos y refinar la información levantada.

Anti Chile [¿qué es Anti-Chile?](#) [Galería](#) [Visualizaciones](#) [Participa del proyecto](#)

Revisa aquí el registro fotográfico de nuestros proyectos

12/07 **Intervención metro Bellas Artes**
intervención instalada en Monjitas esquina José Miguel de la Barra



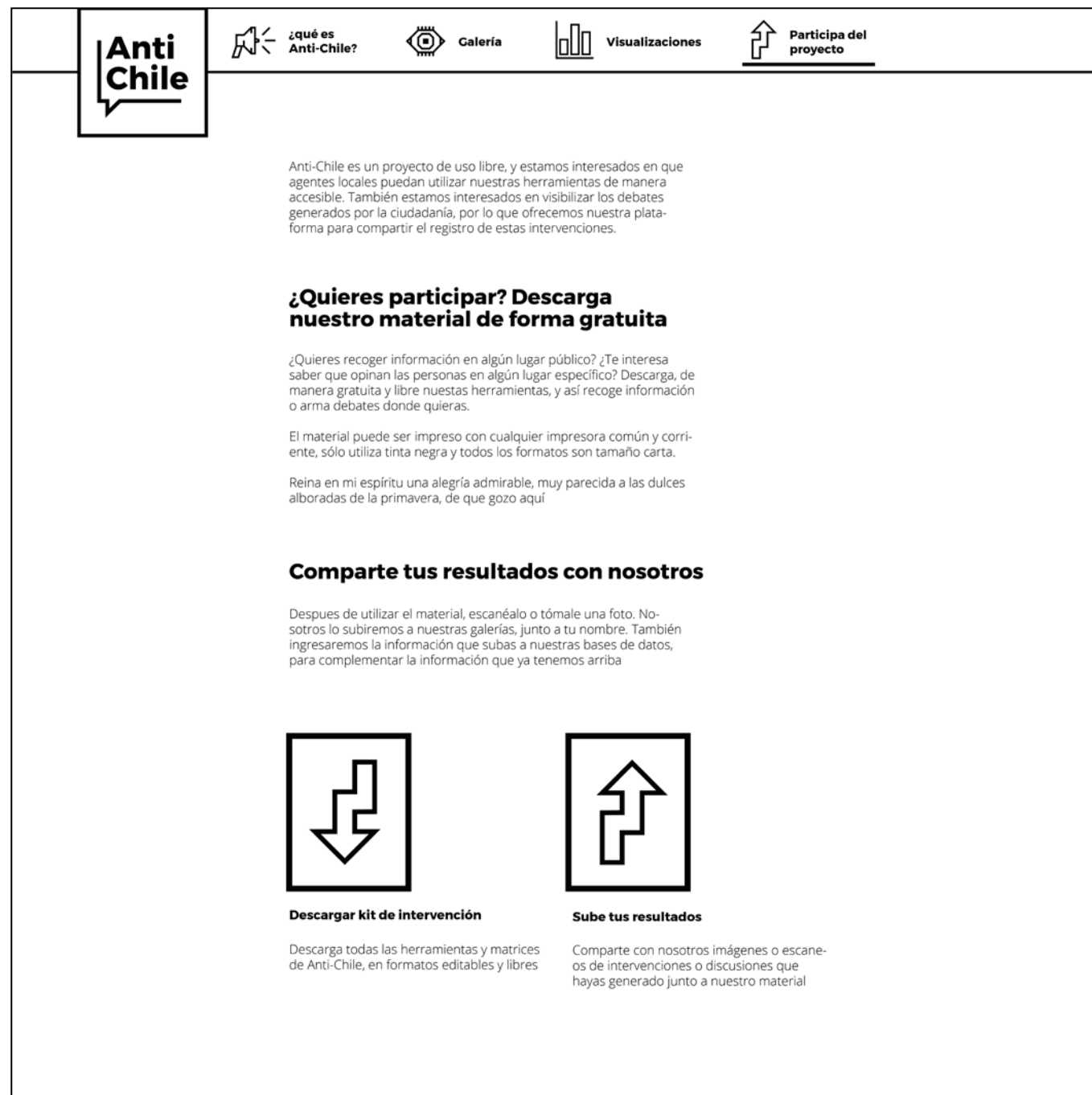
12/07 **Intervención parque Forestal**
intervención instalada en Monjitas esquina José Miguel de la Barra

Sección Galería

Aquí se presenta el registro fotográfico de todas las intervenciones del proyecto. Así, es posible entender con facilidad como el proyecto se enmarca en el espacio público, cómo funcionan las piezas gráficas que lo conforman, y cómo participan las personas de las instalaciones de Anti-Chile.

Las galerías están categorizadas por intervención, detallando el lugar donde se realizó y la fecha, además de una breve descripción de lo que sucedió en el momento.

Las imágenes se presentan a modo de carrusel (dentro de cada sección de intervención), teniendo la posibilidad de ver tanto la imagen seleccionada en detalle como de ver el resto de las fotos de cada intervención en un formato más pequeño en la parte inferior.

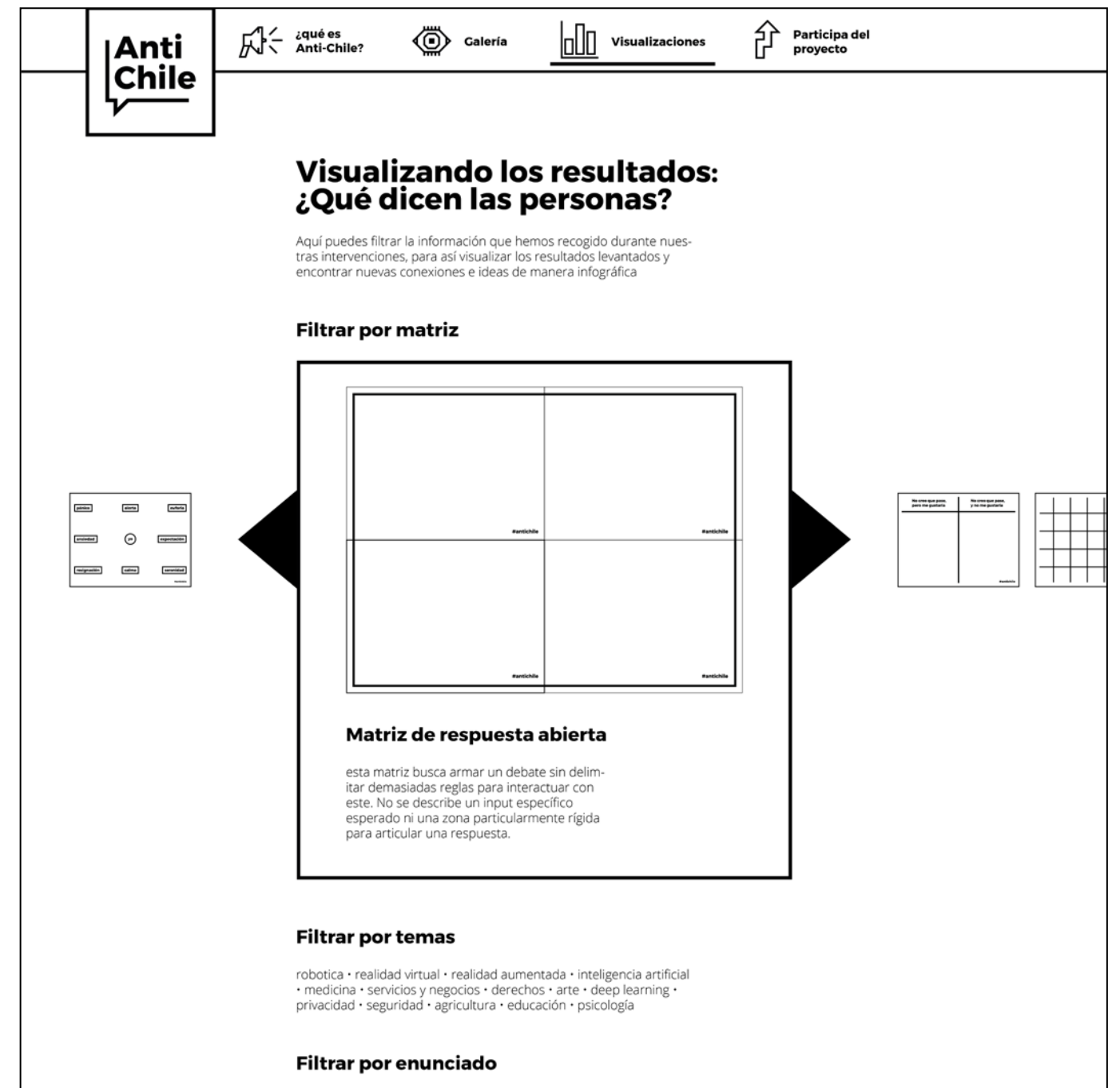


Sección Participa del Proyecto

Aquí se detalla como el usuario puede involucrarse con Anti-Chile.

En primer lugar se explica que Anti-Chile es un proyecto de uso libre, por lo que el material está a libre disposición de quién desee obtenerlo. A continuación se explica para lo único que se necesita para hacerse parte de la iniciativa es descargar el material, y que se puede imprimir con cualquier impresora común, usando sólo tinta negra.

Por último, se invita al usuario a compartir con el proyecto los resultados de su intervención, mediante registro fotográfico y escaneando las matrices que utilizaron. A partir de esto, el material se integra a la base de datos del sitio, subiendo el registro fotográfico a la galería del sitio, y tomando las imágenes escaneadas para ser incluidas dentro de la base de datos de las visualizaciones



Sección Visualización

Aquí se accede a las visualizaciones desarrolladas en base a los datos que se desprenden de las intervenciones.

En primer lugar, estas visualizaciones se pueden filtrar según la matriz utilizada para reunir la información. Este filtro es importante debido a que la naturaleza de los datos recogidos cambian de matriz en matriz, por lo que también cambia el tipo de visualización. Aquí se ilustra además la matriz seleccionada y una breve explicación de cómo funciona o qué información busca recoger.

Además se permite filtrar el contenido por temas, que intenta abarcar de forma más general lo que se habla en Anti-Chile: Categorías como robótica, educación, salud permiten encontrar varios enunciados distintos, categorizados bajo estos conceptos más generales

En último lugar, se permite categorizar por enunciado, como los que ya han sido presentado en el proyecto, por ejemplo "la mitad de la mano de obra será reemplaza por robots especializados".

Anti Chile

¿qué es Anti-Chile?

Galería

Visualizaciones

Participa del proyecto

La mitad de la mano de obra será reemplazada por robots especializados

¿Cómo se dividen las opiniones?
visualiza como se dividen las opiniones respecto al tema

incluir opiniones que no toman posición

ver más +

¿Qué está diciendo la gente?
visualiza lo que andan diciendo las personas

vamos a sufrir una crisis por este cambio. Pienso en la tecnología hoy en día quita oportunidad que las personas trabajen de mejor manera y si el día de mañana se reemplaza a las personas por robot no sería un aporte a la sociedad. El yin yang psicología SEK. KHÉ? que es una basura, mucha gente se iría a la P.M. Pienso q es una abominación. Ridículo. Simplemente el hombre dejaría de tener un espacio para darle al robot. Pienso que solo es [...] para todo. sin vergüenza alguna. Pienso que seremos gordos como en Wall-E. Solo debemos mejorar nuestra calidad como País en base a educación, cultura y empatía con los miles de factores que nos hacen ser cada vez una peor sociedad y humanos. ¿hablan de mano de obra y robots? Hablemos de personas, y de todo aquello que necesitamos. El proceso de automatización no es la enfermedad, es el sintoma del capitalismo tóxico y deshumano e impersonal. no +capitalismo. V. que bien, podremos trabajar menos. y en lo que nos gusta de verdad. Mientras sean mejores que nosotros, bien. El dinero puede ser distribuido (de forma equitativa). Un autorobot choca 1 vez c/4 años, un humano 8 al año [proyecto venus]. Si está bien legislado (lo que dudo) podría traer muchos beneficios. Basic Universal Income!!!! --> [googlearlo]. Me parece muy bien, pero también seres humanos más flojos. Mateo 6 años. Se abrirán (o se deben abrir) posibilidades para capacitar gente para la "supervisión" (reparación) y "acodicionamiento" de estos. Lo banco

Una vez elegido el filtro, se procede a visualizar la información relacionada a este. En este caso se estaría visualizando la información sobre el enunciado "la mitad de la mano de obra será reemplazada por robots especializados".

del enunciado contra las personas que están a favor. Abajo, se ve un segundo nivel de visualización, más complejo, que se vale de la misma materia escrita para generar esta visualización particular

En la sección de más arriba se puede observar una visualización más simple que busca mostrar el porcentaje de personas que se muestran en contra

Visualización de Datos

En el sitio web se considera una sección especial sobre visualización, que reúne los datos recopilados en las intervenciones del proyecto, generando visualizaciones simples que ayudan a encontrar nuevas lecturas sobre las intervenciones hechas por los mismos usuarios

¿por qué visualizar esta información?

Las visualizaciones de datos pretenden darle una segunda vida a la información recopilada en cada implementación del proyecto. Al tener la información codificada y editada, se facilita el encontrar cruces entre las respuestas levantadas y visualizar tendencias en los argumentos, sin la necesidad de revisar el registro fotográfico del proyecto.

Las visualizaciones buscan mostrar de manera simple el consenso o disenso frente a los enunciados que ocuparon el espacio público. Para el proyecto se realizaron visualizaciones en base a la matriz de respuesta abierta, ya que fue la que contó con más testeos realizados y amasa una suficiente cantidad de contenido para visualizar sus resultados.

Cada respuesta fue registrada como un input particular. Fueron transcritas y codificadas en base a la intensidad percibida, su posición (favorable o desfavorable) frente al enunciado, número de palabras utilizadas, conexiones y referencias a elementos complementarios o externos a la discusión (como películas, lugares, proyectos, etc), entre otros.

La mitad de la mano de obra será reemplazada por robots especializados

¿Cuántas opiniones hay en cada bando?
muestra la cantidad de opiniones por bando

incluir opiniones que no toman posición

ver más +

la realidad virtual será la principal herramienta para rehabilitar criminales, disminuyendo la necesidad de penas de cárcel

¿Cuántas opiniones hay en cada bando?
muestra la cantidad de opiniones por bando

incluir opiniones que no toman posición

ver más +

La mitad de la mano de obra será reemplazada por robots especializados

¿Cuántas opiniones hay en cada bando?
muestra la cantidad de opiniones por bando

incluir opiniones que no toman posición

ver más +

la realidad virtual será la principal herramienta para rehabilitar criminales, disminuyendo la necesidad de penas de cárcel

¿Cuántas opiniones hay en cada bando?
muestra la cantidad de opiniones por bando

incluir opiniones que no toman posición

ver más +

Primer nivel de visualización

Las imágenes de arriba ilustran el primer nivel de visualización en el sitio web. Este es también el más general y busca mostrar simplemente la proporción de argumentos a favor vs en contra de cada enunciado, adaptando las visualizaciones del Proyecto Hay Acuerdo (Ciudadano Inteligente). Se incluye además la opción de visualizar los argumentos que no toman posición. En el caso del enunciado sobre robótica, estos no representan una porción demasiado importante del debate.

Distinto es el caso del enunciado sobre realidad virtual, donde se puede notar que quienes no toman posición explícita conforman la mayor parte de las opiniones registradas.

De esta manera, se permite tener una visión general de que tan controversial o divisivo puede ser un tema, con lo cual se pueden iniciar o encausar ciertas conversaciones públicas respecto a las tecnologías involucradas y los juicios registrados.

Arriba, maqueta del primer nivel de visualización de Anti-Chile. Este muestra como se comparan las cantidades de argumentos a favor o en contra respecto a sus enunciados respectivos. Existe además la opción de visualizar las opiniones que no tomaron partido a favor ni en contra

vamos a sufrir una crisis por este cambio :(Pienso en la tecnología hoy en día quita oportunidad que las personas trabajen de mejor manera y si el día de mañana se reemplaza a las personas por robot no sería un aporte a la sociedad. El yin yang psicología SEK KHÉ? que es una basura, mucha gente se iría a la P.M. Pienso q' es una abominación. Ridículo. Simplemente el hombre dejaría de tener un espacio para darle al robot. Pienso que solo es [...] para todo - sin vergüenza alguna. Pienso que seremos gordos como en Wall-E. Solo debemos mejorar nuestra calidad como País en base a educación, cultura y empatía con los miles de factores que nos hacen ser cada vez una peor sociedad y humanos. ¿hablan de mano de obra y robots? Hablemos de personas, y de todo aquello que necesitamos. El proceso de automatización no es la enfermedad, es el sintoma del capitalismo tóxico y deshumano e impersonal no + capitalismo :V que bien, podremos trabajar menos y en lo que nos gusta de verdad. Mientras sean mejores que nosotros, bien. El dinero puede ser distribuido (de forma equitativa). Un autorobot choca 1 vez c/4 años, un humano 8 al año [proyecto venus]. Si está bien legislado (lo que dudo) podría traer muchos beneficios. Basic Universal Income!!!! --> [googlearlo]. Me parece muy bien, pero también seres humanos más flojos. Mateo 6 años. Se abrirán (o se deben abrir) posibilidades para capacitar gente para la "supervisión" (reparación) y "acodicionamiento" de estos. Lo banco

Izquierda, segundo nivel de visualización de datos. Aquí se busca generar un bloque de texto que condense explícitamente los argumentos de las personas que se involucran con el proyecto. Además se pueden observar elementos externos al debate que alimentan el imaginario de la discusión

Segundo nivel de visualización

Después de analizar a grandes rasgos la proporción de posiciones frente a un enunciado, el segundo nivel de visualización permite entrar en detalles particulares de las respuestas registradas.

A nivel de detalle podemos observar cada argumento registrado, y su posición frente al enunciado: en contra (rojo), a favor (verde) y aquellas que no expresan una posición concreta se mantienen sin destacar.

Bajo estas condiciones, la visualización permite comparar la extensión de las masas de texto, y ver "quién dijo más", en cierto sentido.

Además de esto, se subrayaron palabras clave que hacen referencias a juicios de valor positivos o negativos, palabras como "bueno" o "malo", "crisis", "desarrollo", "beneficios", etc. Se permite así también

observar ciertas particularidades como cuando un argumento negativo usa palabras de juicio de valor positivo.

Por último, las palabras encerradas en cajas son aquellas que hacen referencia explícita a elementos externos al debate: referencias a películas, libros, filosofías, proyectos y otro, esto con el objetivo de visualizar el imaginario que los usuarios plantean al momento de debatir las temáticas de Anti-Chile. Estos funcionan como hipervínculos, y llevan al usuario a explorar nueva información relacionada a los conceptos captados en las intervenciones.

vamos a sufrir una crisis por este cambio :(Pienso en la tecnología oportunidad que las personas trabajen de mejor manera y si el día de mañana se reemplaza a las personas por robot no sería un aporte a la sociedad. El yin yang psicología SEK KHÉ? que es una basura, mucha gente se iría a la P.M. Pienso q' es una abominación. Ridículo. Simplemente el hombre dejaría de tener un espacio para darle al robot. Pienso que solo es [...] para todo - sin vergüenza alguna. Pienso que seremos gordos como en Wall-E. Solo debemos mejorar nuestra calidad como País en base a educación, cultura y empatía con los miles de factores que nos hacen ser cada vez una peor sociedad y humanos. ¿hablan de mano de obra y robots? Hablemos de personas, y de todo aquello que necesitamos. El proceso de automatización no es la enfermedad, es el sintoma del capitalismo tóxico y deshumano e impersonal no + capitalismo :V que bien, podremos trabajar menos y en lo que nos gusta de verdad. Mientras sean mejores que nosotros, bien. El dinero puede ser distribuido (de forma equitativa). Un autorobot choca 1 vez c/4 años, un humano 8 al año [proyecto venus]. Si está bien legislado (lo que dudo) podría traer muchos beneficios. Basic Universal Income!!!! --> [googlearlo]. Me parece muy bien, pero también seres humanos más flojos. Mateo 6 años. Se abrirán (o se deben abrir) posibilidades para capacitar gente para la "supervisión" (reparación) y "acodicionamiento" de estos. Lo banco



capitalismo
 nombre masculino
 1. Sistema económico y social basado en la propiedad privada de los medios de producción, en la importancia del capital como generador de riqueza y en la asignación de los recursos a través del mecanismo del mercado.
 en contraste con la economía agraria, el capitalismo está fundado sobre la posibilidad de hacer fructificar el dinero, obteniendo intereses
 2. Conjunto de capitales y capitalistas, así como su influencia y poder en la sociedad.

capitalismo tóxico y deshumano e impersonal

traer muchos beneficios. Basic Universal Income!!!! --> [googlearlo]

Pienso q' es una abominación. Ridículo

Al hacer click en un término encerrado por una caja, se abre una ventana particular que ilustra o define la materia seleccionada. Esto permite analizar más allá de lo que está escrito y poder acceder a ideas o conceptos que los usuarios están referenciando en su discurso.

Izquierda, detalles del segundo nivel de visualización e hipervínculos a nuevos conceptos. Arriba se hace alusión a un meme popular (Khé) y abajo se muestra la definición de capitalismo (obtenida a través de google)

Detalles de la visualización de cuerpo de texto, mostrando argumentos a favor, en contra y sin posición, además de otras características de la visualización

Identidad

Naming

El objetivo del nombre es contextualizar al usuario en una situación que puede ser muy distinta de la cual estamos viviendo ahora como país. Evocar una antítesis de la situación actual del país, donde el avance tecnológico ya llegó, para bien o para mal. Esto permite analizar las situaciones presentadas con una mezcla de distancia y familiaridad, para así discutir sus implicancias antes de que estas tecnologías se hagan la norma.

Además, el prefijo Anti permite relocalizar el proyecto con facilidad a distintas zonas, tanto hacia lo micro como hacia lo macro; i.e.: anti-renca, anti-santiago, anti-temuco, anti-colombia, etc

Bajada

La bajada del nombre tiene el objetivo de mostrar la naturaleza del proyecto como plataforma de discusión, y de situar los temas de conversación en el tiempo, en este caso haciendo alusión al futuro.

Logo

El logo refleja los aspectos esenciales del proyecto, y abarca los elementos visuales que lo conforman. Busca mostrar el carácter conversacional, además de alinearse con la gráfica del material.



derecha, primer logo planetado para el proyecto en su versión original. Abajo, distintas versiones del logo hasta llegar a la versión definitiva en la página derecha

una de las primeras iteraciones. La idea era generar una abstracción vectorial de la forma de Chile

Historial del logo

En su primera iteración, el proyecto buscaba a modo de diferenciación plantearse desde la disidencia y el desencanto hacia la sociedad chilena, sus mecanismos y sus símbolos. En base a esto, el logo original pretendía representar esto mediante un lettering fragmentado, que hacía alusión además al lenguaje de la electrónica (propuesta multi-plataforma del proyecto), intentando conciliar ambos conceptos en una propuesta gráfica.

Eventualmente, se dio un vuelco de identidad y se desechó la idea de trabajar desde el desencanto. Se eligió la tipografía Montserrat para el logo por su uso pregnante en el resto del proyecto, además de ser de uso libre, representando uno de los aspectos fundamentales de la propuesta.

En el proceso de creación del nuevo logo se buscó dar cohesión a los elementos visuales que construían el proyecto, por lo que se tomó la línea, de alto grosor, un elemento que se repite y se utiliza de variadas maneras en los enunciados y matrices. En un principio se intentó abstraer la silueta de Chile mediante esta línea, pero aparte de ser muy críptico, no permitía que el proyecto pudiese relocalizarse con facilidad. Después de esto se siguió jugando con el elemento de la línea, hasta llegar a dar con la forma de una burbuja de texto, lo cual encarnaba uno de los objetivos más importantes del proyecto, el de generar conversaciones entre distintas partes.



logo final del proyecto

Testeos

Testeos

Introducción

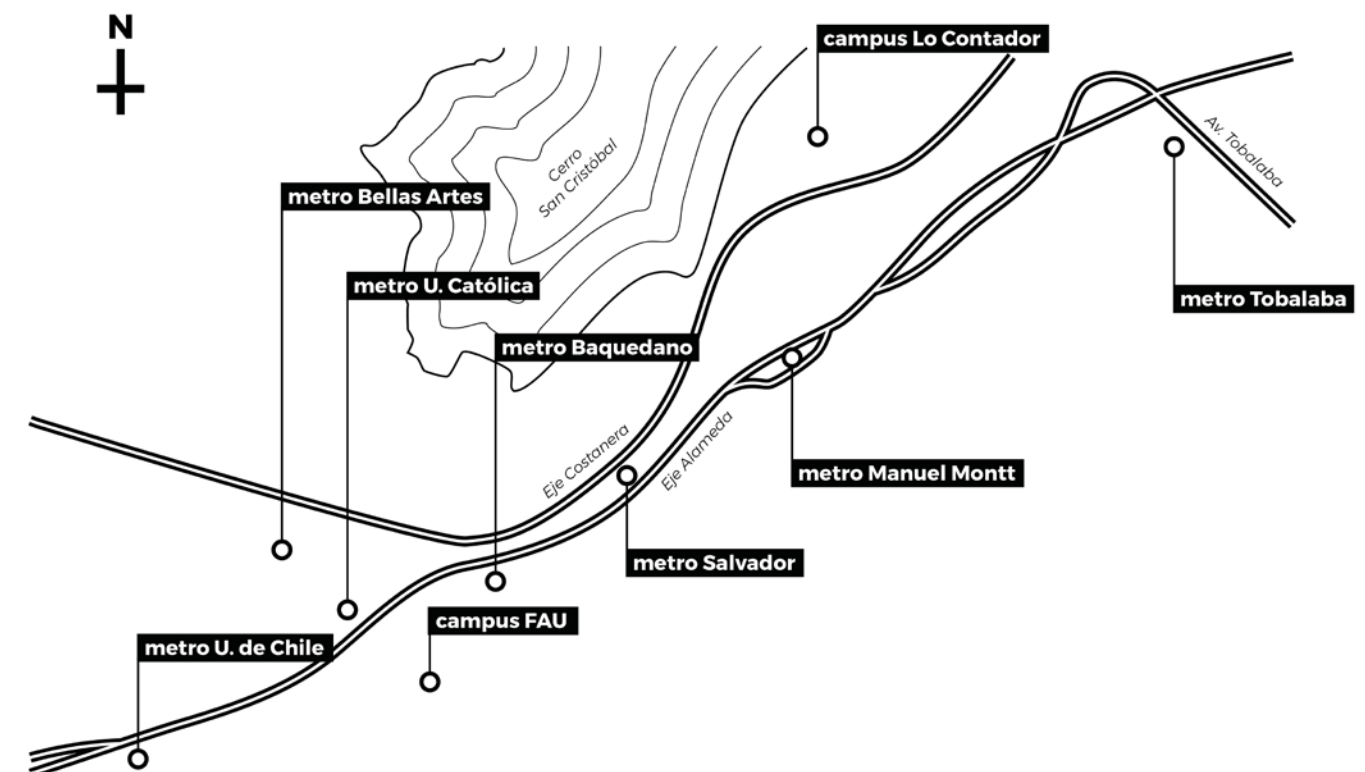
Durante el desarrollo del proyecto, se dedicó un periodo considerable y exhaustivo para testear e implementar las matrices de respuesta y los enunciados especulativos. Al ser estas partes la base del proyecto, sobre la cual se sostiene todo el resto de la propuesta, era importante para el éxito de este que las maquetas lograran llamar la atención de las personas, insertarse en el espacio público y que pudiesen dar pie a armar discusiones in situ frente a las temáticas y especulaciones socio-tecnológicas expuestas.

Ubicación

Para los testeos se eligieron puntos de encuentro y alto tráfico en la ciudad, en búsqueda de espacios que entraran en la categoría de Urban Commons. Se tomó la decisión de trabajar en cercanía a estaciones del metro de Santiago por el alto flujo de personas

que suelen manejar, de distintos rubros y ocupaciones. Se tomó principalmente el eje alameda (Alameda Libertador Bernardo O'Higgins, avenida Providencia y avenida Apoquindo) como guía para seleccionar puntos de testeo por su calidad de espina dorsal de la ciudad, uniendo esta de poniente a oriente, pasando por el centro cívico de Santiago, cruzando una variedad de barrios universitarios y financieros. Se eligieron estaciones emblemáticas, cercanas a casas de estudio, centros culturales, museos y otros hitos de la ciudad que atrajeran grandes cantidades de personas. Dos de los testeos fueron además realizados en campus universitarios, elegidos como puntos de alta concentración de usuarios arquetípicos para el proyecto.

Abajo, mapa de los lugares de testeo del proyecto, junto a hitos geográficos y urbanos importantes del sector, Santiago, sector centro-oriental



Hitos y línea de tiempo del ciclo de testeos

Abajo, esquema de todos los testeos realizados, ordenados cronológicamente. El gráfico muestra además la duración de cada uno de estos, la cantidad de respuestas registradas, el lugar de intervención y las maquetas prototipadas.



Historial de Testeos

Historial de testeos

A continuación, se enumeran y describen los testeos realizados durante el proyecto para validar las matrices de respuesta y sus enunciados. El objetivo de estos testeos era corroborar si, a través de las herramientas propuestas, se lograba:

- Generar debate y discusión, entablar conversaciones entre los prototipos y el usuario
- Aprovechar el espacio público como escenario para impulsar actividades de discusión
- Incentivar formas no tradicionales de conversación y argumentación, mediados por el material impreso.

Todos los testeos fueron controlados a distancia, manteniéndose lejos de las maquetas, generando además un registro fotográfico de forma desapercibida por los usuarios. Se dejó que estos se desarrollaran naturalmente frente a los prototipos, sin guiar sus interacciones. En contadas ocasiones se utilizaron palos blancos para guiar el flujo de las interacciones en cierta dirección, o para "romper el hielo" frente a los prototipos y propiciando el feedback del usuario.

Abajo, entrada del metro Baquedano. A la izquierda de la foto, junto a la entrada, se encuentra la maqueta



Hitos del ciclo de implementación

A continuación se revisan exhaustivamente los hitos más importantes del ciclo de testeos (mencionados en el esquema anterior). Estos se eligieron por: introducir nuevas matrices, nuevos enunciados, generar observaciones que llevaron a aprendizajes o rediseños o tener resultados inesperados, entre otros.

A. Primer Testeo

El primer testeo se realizó en la estación de metro Baquedano, lugar de combinación de las líneas 1 y 5 del metro. Se eligió esta ubicación por su alto flujo de personas, desde todos los sectores de la capital, y su transversalidad de ocupaciones. Al ser el punto de encuentro de dos líneas importantes de metro, además de estar cerca del centro de la ciudad, la línea convoca a estudiantes, escolares y trabajadores de toda índole. Además, esta estación es un hito importante dentro de la ciudad, actuando como punto de convergencia relevante durante celebraciones nacionales y eventos de todo tipo. Todas estas cualidades convierten la estación Baquedano en un hito importante del espacio público en la ciudad, y podría ser denominado como un espacio del tipo *Urban Common*.

Durante este testeo se estrenaron las dos primeras matrices del proyecto, la matriz de deseabilidad vs. Probabilidad y la matriz de respuesta abierta, cada una durante una hora, en sucesión. El enunciado elegido para este primer testeo fue el siguiente "la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados", ya que se consideró que el tema contenía elementos lo suficientemente familiares como para empezar un debate de forma espontánea.

Las maquetas se ubicaron junto a la entrada norte del metro, en la pequeña zona pública justo fuera de esta. Se eligió este lugar ya que presentaba excelente visibilidad desde las escaleras que entran a la estación, y porque el muro donde se colocó se encontraba vacío, lo cual ayudaba a la notoriedad de la maqueta.

La respuesta a la primera matriz fue casi inmediata. Después de aproximadamente 5 minutos, se acercó la primera persona a registrar su input. Un aspecto interesante es que esta persona marcó la matriz con un visto bueno, lo cual guio la interacción de gran parte de los usuarios que participaron después, respondiendo ellos también con un visto bueno en



el cuadrante de su preferencia. Participaron tanto individuos aislados como individuos en grupo, registrando sus respuestas uno tras otro, y generando discusiones entre ellos de forma espontánea

A pesar de que la mayoría de los usuarios marcó su preferencia mediante el visto bueno, emergieron otros actores que optaron por otras alternativas más personales o con mensajes más concretos. Se registran caras felices, caras llorando, corazones rotos y algunas frases, como “moriremos” o “nefasto”.

En el segundo testeo, de matriz de respuesta abierta, participó considerablemente menos gente, pero con respuestas más complejas. Se realizó un palo blanco en la maqueta dibujando un rostro triste, para encausar las interacciones de la maqueta al dibujo. A pesar de esto, de las 7 respuestas registradas, sólo 3 contaban con elementos pictóricos. La primera respuesta verbal escrita generó, posteriormente, un debate en la misma matriz, donde varios usuarios se respondieron o complementaron las respuestas de unos con otros, en primer lugar, mostrándose en contra del enunciado elegido, haciendo alusión al capitalismo como elemento negativo o a posibles crisis. Eventualmente, se presentaron opiniones positivas, aludiendo a cambios positivo en la vida de las personas, tanto personal como laboral, en favor del enunciado asociado.

Se percibió, además, que la mayor cantidad de las respuestas fueron registradas por personas entre los 18 y los 30 años. Usuarios de apariencia mayor, 40 años hacia arriba, no reparaban sobre el prototipo, y cuando lo hacían, no se daban el tiempo de responderlo, optando por seguir su camino. De esto se desprende la hipótesis de que los métodos de interacción con el proyecto, por ahora, apuntan a un interés más joven, calzando con el usuario propuesto del proyecto, (personas jóvenes, con interés en la política, participan de métodos democráticos alternativos, utilizan las redes sociales como espacio de discusión y se manejan con las nuevas tecnologías)



Arriba, usuarios participando del proyecto en grupos. Derecha y abajo, ejemplos de inputs inesperados en la matriz de deseabilidad vs probabilidad, en este caso mostrando su rechazo al enunciado



Arriba, matriz y enunciado instalados a la salida del metro Universidad de Chile. La matriz se mantuvo así durante la duración completa del testeo. Derecha, dos potenciales usuarios que se acercaron a inspeccionar la maqueta, sin embargo optaron por no participar del proyecto.



B. Primer Fracaso

La siguiente instancia de testeo se realizó a las afueras del metro Universidad de Chile. Al ser una zona universitaria y de alta concentración de oficinas se consideró óptima como espacio para testeos. Se estrenó una nueva matriz de respuesta, la matriz de dibujo. Se continuó utilizando el enunciado del testeo anterior, ya que se consideraba un punto positivo de entrada para el debate. Cabe agregar que, en esta primera iteración de la matriz de dibujo, el enunciado estaba acompañado de la instrucción “¿Qué piensas? Cuéntanos en un espacio”. La maqueta se instaló por la salida sur del metro, hacia la calle Arturo Prat. Lo primero que se notó del lugar es que no había ningún hito arquitectónico que coincidiera con el flujo de salida del metro y donde se pudiese instalar el prototipo, por lo que la matriz se instaló por un costado, junto al restaurant Indianapolis.

Este fue el único testeo donde no se registraron respuestas. Se acercaron varios usuarios potenciales a inspeccionar las maquetas, sin embargo, preferían seguir su curso. Se estima que el testeo no tuvo éxito por dos factores: En primer lugar, la ubicación hacía incómoda la participación, ya que el espacio era estrecho y había un alto flujo de personas. En segundo lugar, la composición etaria del sector cambiaba drásticamente respecto al testeo anterior. A pesar de ser una zona universitaria, al momento de realizar el testeo, pocos estudiantes recorrían el sector, y se estima que la mayor parte del público que ocupaba la zona rondaba los 40-50 años. Esto ayuda a confirmar la hipótesis generada en el primer testeo, respecto a la configuración etaria de los usuarios interesados en participar.

C. Testeo de los Churros

Para este testeo, se decidió probar suerte nuevamente en el metro Baquedano, por el éxito de las maquetas en testeos anteriores. Se instalaron los prototipos en el mismo lugar que en el primer testeo, en el mismo horario y utilizando el mismo enunciado. La única diferencia fue que se utilizó la matriz de dibujo, en dos versiones diferentes, una con grilla de círculos, y otra con grilla cuadrada. El objetivo era revisar cual grilla guiaba al usuario a utilizar el lenguaje visual en vez del lenguaje verbal para interactuar.

En primer lugar se testeó la grilla de círculos. La idea de utilizar esta forma era sugerir al usuario la forma de una cabeza, dónde se pudiese dibujar una cara. La instrucción no se hizo lo suficientemente clara y los usuarios respondieron, de forma unánime, escribiendo dentro de los espacios. A pesar de que aun así se consideran respuestas válidas para el proyecto, la matriz incomoda bastante al usuario ya que el espacio es muy estrecho. Aunque este colaboró a que los usuarios participaran de formas más precisas que utilizando la matriz de respuesta abierta, el espacio se volvía incómodo y difícilmente pudieron escribir dentro de cada círculo. Después de registrar algunas respuestas, se decidió guiar las interacciones con un palo blanco, dibujando un rostro feliz dentro de uno de los círculos. A pesar de esto, todas las respuestas registradas posterior al dibujo, también fueron escritas.

A los 40 minutos del primer testeo, se instaló junto a la maqueta un vendedor ambulante de churros. A pesar de que se había registrado un buen número de respuestas hasta el momento, la irrupción de este vendedor generó un quiebre visual con el público, y no se volvieron a registrar respuestas de parte de posibles usuarios.

Al cumplir una hora desde el inicio del testeo, se retiró la maqueta para cambiarla por la variante de grilla cuadrada. Debido a que el vendedor ambulante seguía ahí, ningún potencial usuario se volvió a acercarse a la maqueta ni a hacer contacto visual con esta. La única respuesta registrada fue del mismo vendedor, que escribió "Ricos los churros".

De este testeo se desprende la necesidad de independizar las maquetas de la arquitectura de los espacios de testeo, para así darle autonomía espacial y poder evitar que estas sean bloqueadas por agentes externos al proyecto.

D. Testeo Exprés

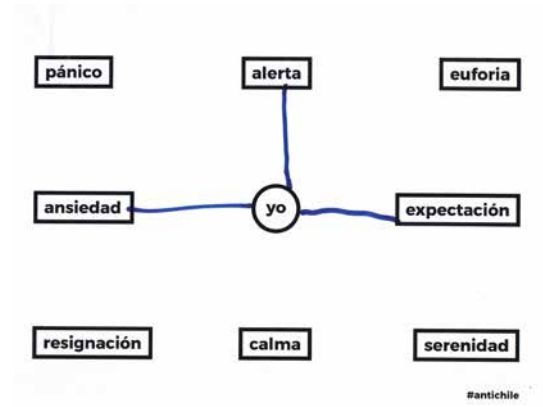
Durante esta ocasión el testeo fue en el metro universidad Católica, por el interior de la salida norte, la cual se encuentra junto al centro cultural Gabriela Mistral. Se decidió realizar el testeo en este lugar por su cercanía a las casas de estudio de la universidad Católica y universidad de Chile, sumando el flujo de gente que visita el barrio Lastarria y el centro cultural GAM. Por sus condiciones arquitectónicas, el prototipo se instaló al interior del espacio del metro, ya que no se identificaron otros lugares con buena visibilidad y flujo de gente.

Durante este testeo se estrenó la matriz de emociones. Hasta el momento, se sigue utilizando el mismo enunciado sobre robots y automatización.

Este testeo cuenta con la particularidad de ser el más corto, con sólo 7 minutos instalado. Debido a estar inscrito en un espacio privado (al interior del Metro), guardias de seguridad notaron rápidamente el material y procedieron a retirarlo. Se logró recuperar la maqueta antes de que esta fuera desechada.

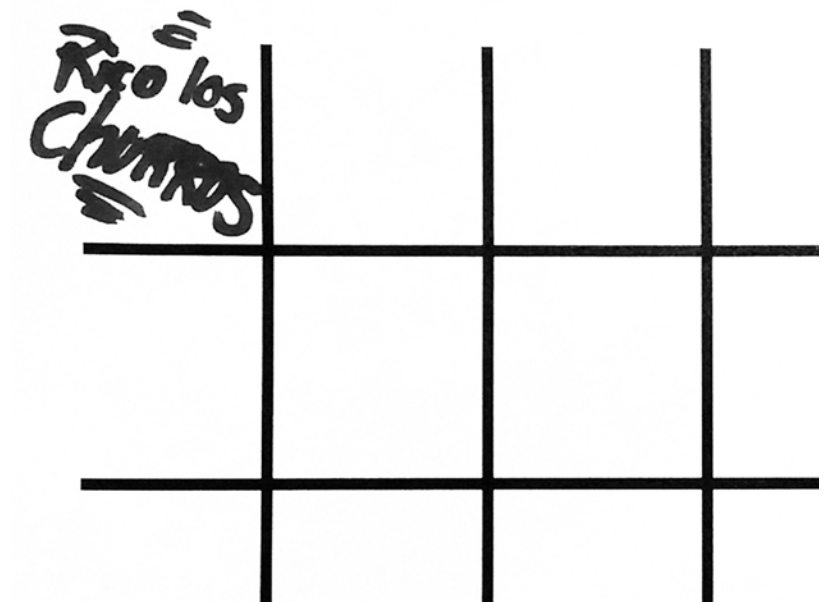
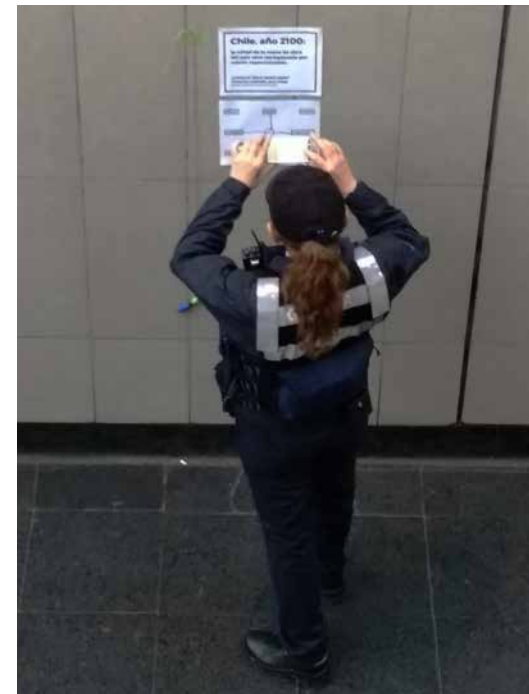
A pesar de lo corto del testeo, se registraron dos respuestas en la matriz, después de instalar el prototipo con un palo blanco, ejemplificando la interacción deseada. Las otras respuestas fueron registradas por una pareja en edad universitaria que salía desde el metro.

Esta experiencia llevó a tomar la decisión de que era indispensable para el proyecto la creación de un soporte liviano e independiente que pudiese ser transportado e instalado fácilmente en el espacio público, para así dejar de depender de la arquitectura de las zonas de testeo, y evitar dificultades relacionadas con actores particulares de cada espacio, como los guardias de seguridad o vendedores ambulantes.



Arriba, primera matriz de emociones testeada. Este estuvo sólo 7 minutos instalada antes de que fuese retirada por personal de seguridad del metro de Santiago, por eso su baja cantidad de respuestas.

Izquierda, vendedor de comida ambulante, instalado junto al prototipo. Abajo, matriz de dibujo con grilla cuadrada con el mensaje "rico los churros"



Arriba, guardia de seguridad tomando una foto de la matriz en el metro Universidad Católica, antes de proceder a retirarlo

E. Testeo Campus Lo Contador

Se eligió el campus Lo Contador como terreno para el siguiente testeo debido a que está conformado principalmente por actores que caen dentro del arquetipo del usuario. Además, por ser un campus universitario, permitía instalar varios prototipos sin que actores como seguridad del campus u otros se vieran en la obligación de retirar los prototipos. Se realizaron tres testeos de forma simultánea, uno para la matriz de respuesta abierta, otro para la matriz de dibujo y por último uno para la matriz de emociones. Para la matriz de dibujo se reescribió la instrucción original, en favor de "¿Qué piensas? Dinos con un dibujo o unas palabras", ya que se consideró que era más clara para el usuario. Este testeo también marcó el estreno de dos enunciados nuevos. "Será común que los ciudadanos tengan implantes cibernéticos para mejorar su calidad de vida", acompañando la

matriz de emociones, y "La realidad virtual será la principal herramienta para rehabilitar criminales, disminuyendo la necesidad de penas de cárcel", junto a la matriz de respuesta abierta. Esto con el objetivo de diversificar las discusiones y ver si estas nuevas temáticas eran accesibles a los usuarios y les permitía discutir sin sentirse desinformados.

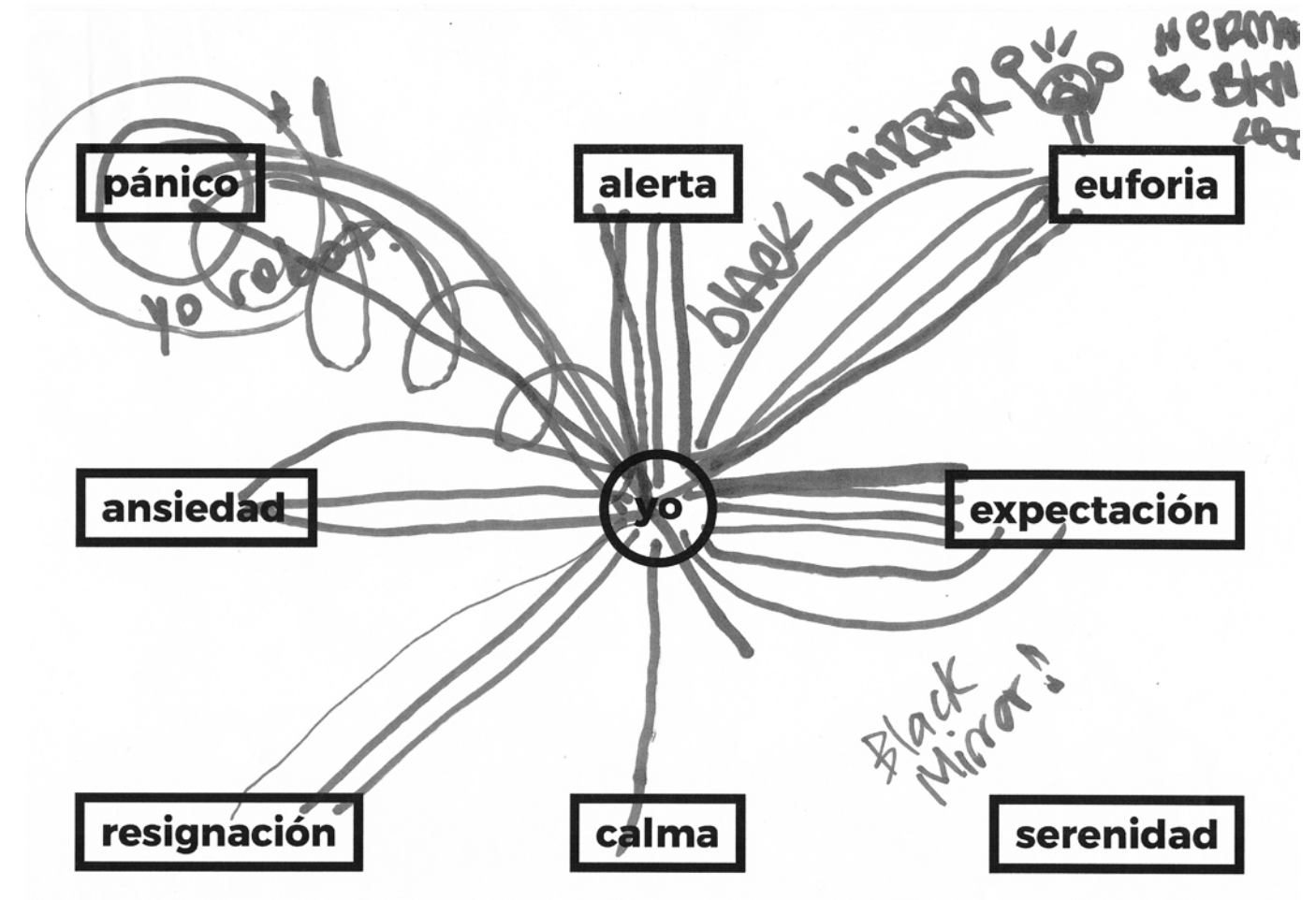
En su momento, este fue el testeo más extenso, durando 4 horas y 30 minutos. Se dejaron las maquetas en puntos estratégicos del campus y con baja supervisión, revisando las maquetas sólo un par de veces por hora. Las maquetas se instalaron a las 11:30 am, y se retiraron a las 16:00 hrs. El punto de más alto flujo de personas en el campus durante este periodo fue entre las 13:00 y 14:00 hrs, lo cual calzaba con el horario de almuerzo de la universi-

Derecha, instrucción original de la matriz de dibujo.
Derecha, Abajo, instrucción actualizada, pidiendo explícitamente la intervención mediante el dibujo

**¿Qué piensas?
Cuéntanos en un espacio**

**¿Qué piensas? dinos con
un dibujo o unas palabras**

Abajo, detalle matriz de dibujo intervenida en Lo Contador.



Arriba, matriz de emociones. Aparte de las líneas que conectan las emociones, los usuarios hacen alusiones a la cultura popular de forma espontánea (Black Mirror, etc)

dad. Después de este horario, el flujo de respuestas bajó, debido a que los estudiantes se encontraban en clases.

Todas las maquetas tuvieron éxito, registrando un número elevado de respuestas, especialmente en la matriz de emociones, que alcanzó las 30 respuestas. El input fue principalmente el esperado con esta matriz, además de incluirse ciertos elementos verbales y alusiones a la cultura pop, como la serie Black Mirror y la película Yo, Robot, ambas dentro del género de ciencia ficción y con una fuerte tendencia a temáticas como la robótica, la consciencia de las máquinas, la tecnología ciborg y otros. Esto parece un descubrimiento interesante ya que los mismos enunciados se redactan desde estos elementos claves de la cultura pop, lo cual parece implicar que la elección de estos no es azarosa y presenta conexiones con el grupo de usuarios elegido.

Este testeo también marca la primera intervención exitosa de la matriz de dibujo, registrando 9 respuestas distintas, siendo 7 de estas dibujos o material pictórico. Se registraron principalmente rostros caricaturescos, y un par de metáforas visuales interesan-

tes. La primera es un cuadro con 0s y 1s, elementos base del lenguaje binario, asociado popularmente a los conceptos de computación, programación y robótica. En segundo lugar, se dibujó un gráfico de líneas en picada, hablando de forma implícita de un declive económico o quizás moral. Se atribuye el éxito de esta maqueta a dos factores: en primer lugar, a la instrucción actualizada, ya que permitía entender la interacción con la maqueta de forma más clara, guiando el input del usuario. En segundo lugar, se atribuye parte del éxito de la maqueta a la configuración vocacional del campus. Lo Contador es la casa de estudio de las carreras de diseño, arquitectura y estudios urbanos, las cuales son carreras proyectivas y comúnmente catalogadas como creativas, por lo cual es de esperarse cierta afinidad por el dibujo y facilidad para expresarse mediante lenguajes visuales. Esta hipótesis será reforzada mediante otros testeos más adelante.

#antichile

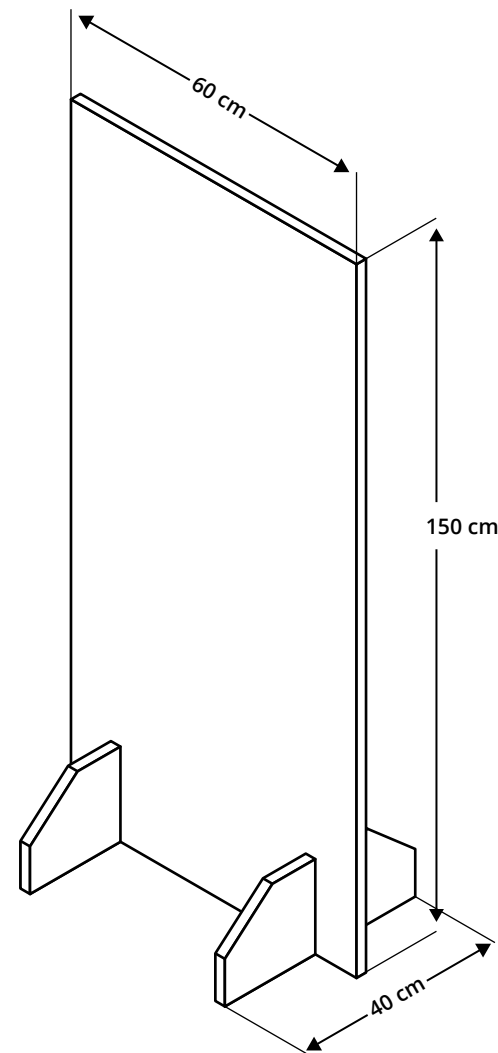
F. Primer Testeo con panel de soporte

Para facilitar la independencia respecto a la arquitectura en los lugares de testeo, y a partir de esta ocasión en adelante, se implementó una estructura de madera MDF, de 150 centímetros de altura, auto-soportante, en la cual se puede instalar un enunciado y respectiva matriz por lado, permitiendo además realizar dos testeos de forma simultánea. También, en este punto hacia adelante, se utilizó la matriz de respuesta abierta, con el enunciado de "automatización y robots" por un lado y el enunciado sobre "realidad virtual y rehabilitación" por el otro. Esto con el objetivo de levantar de manera sistemática y estructurada opiniones y debates en torno a estos dos temas en particular.

El testeo se realizó a las afueras del metro Salvador, orientación norte. Como esta zona es un parque, se volvió imprescindible el uso del soporte de madera, ya que no existen zonas verticales y planas para instalar los prototipos.

Se registraron pocas respuestas durante ambos testeos, lo cual se atribuye a dos factores: En primer lugar, el barrio elegido es residencial en su mayoría, por lo que el flujo de actores que calzaran con el arquetipo de usuario fue bajo, considerando además que el flujo general de transeúntes no fue sustancial tampoco. En segundo lugar, los prototipos se instalaron después de precipitaciones ese mismo día en la mañana, por lo cual había temperaturas muy bajas. Además de esto, había bastantes pozas de agua en el suelo, lo cual incomodaba el tránsito de las personas que circulaban en el sector, e influía en la indiferencia de estos en participar del proyecto.

A pesar de estas condiciones, las respuestas registradas correspondieron en su mayoría a jóvenes en edad universitaria, reforzando la hipótesis del proyecto. La única excepción fue un caballero de tercera edad, que en el enunciado sobre realidad virtual y rehabilitación aportó con la siguiente respuesta: "Mientras esté el partido Comunista, siempre habrá criminales, por su complejo socioeconómico"



Arriba, personas interactuando de forma independiente con cada lado del panel, donde hay un enunciado distinto por cada lado. Ejemplo de la estructura en uso. Derecha, estructura en uso y contexto

Izquierda, diagrama del panel de MDF, mostrando sus dimensiones. Abajo, mensaje escrito por un señor de tercera edad en la matriz de respuesta abierta, con respuestas de otros usuarios.

MIENTRAS ESTE EC PARTIDO COMUNISTA SIEMPRE HABRA CRIMINALES POR SU COMPLEJO SOCIO-ECONOMICO KHE? ✓



G. Testeos perdidos y FAU

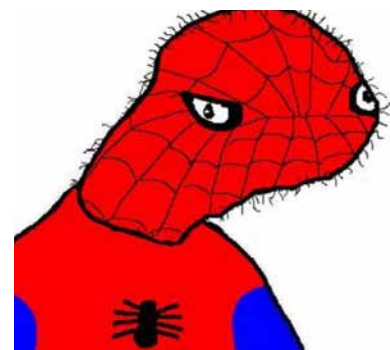
Como contrapunto al testeo en el campus Lo Contador, se organizó un testeo en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, que también cuenta con las carreras de Arquitectura y de Diseño, tal como el campus Lo Contador, además de ubicarse en un sector más céntrico de la ciudad y con estudiantes de características distintas a este otro. Se decidió utilizar las mismas maquetas y enunciados que en Lo Contador, para poder dibujar paralelos lo más claro posibles entre ambas instituciones.

Los prototipos se instalaron en zonas estratégicas dentro del campus y sin supervisión. Fueron instaladas a las 12:00 pm y no fueron retiradas hasta el día siguiente, alrededor de la misma hora.

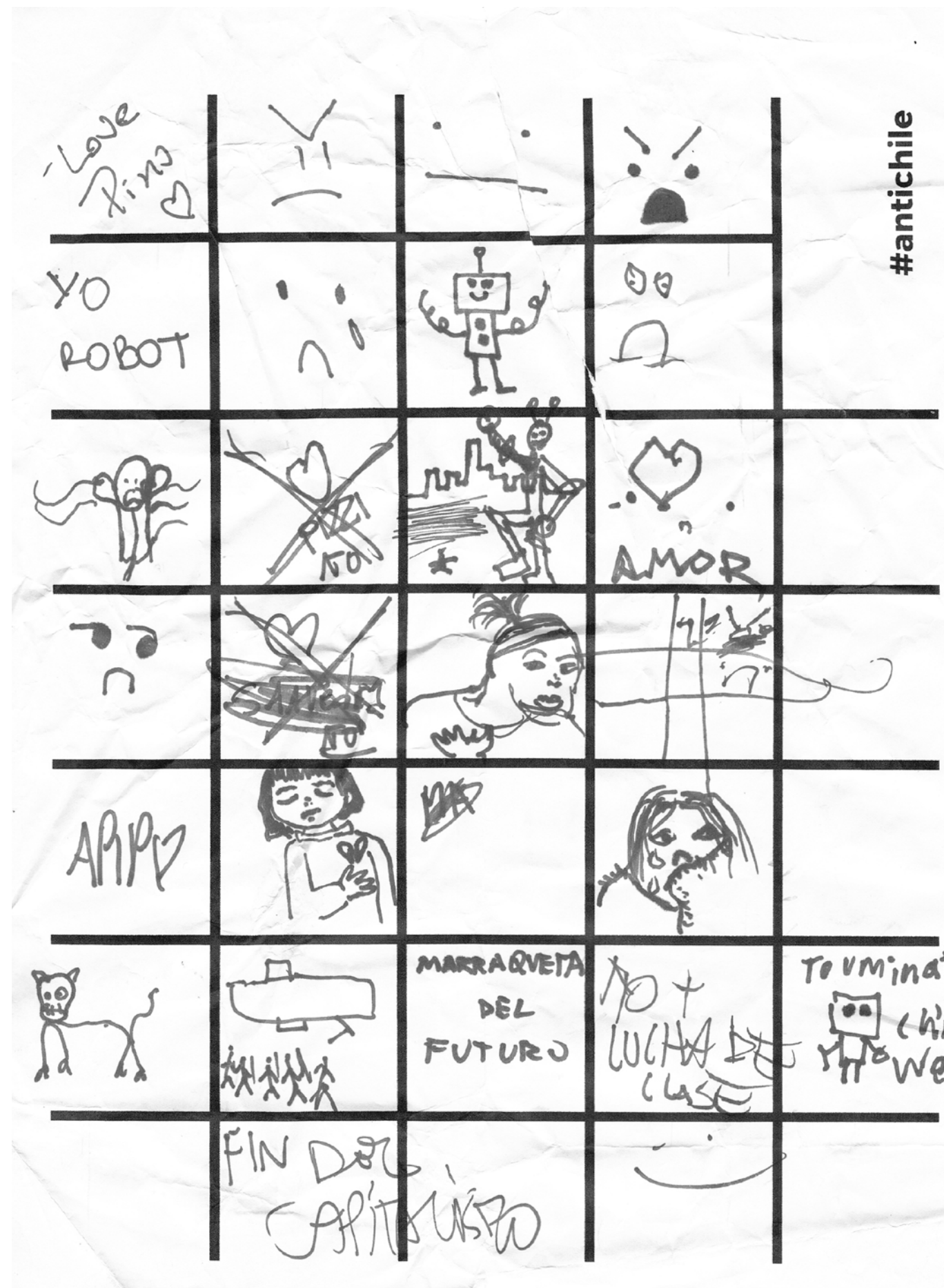
Lamentablemente, de los tres prototipos instalados, dos fueron retirados en un momento en el que no se les estaba observando, por lo cual sus resultados fueron perdidos. Sin embargo, el testeo que quedó en pie fue sumamente exitoso. Este constituía una matriz de dibujo, en la cual se registraron 28 respuestas distintas. Se registraron principalmente dibujos, que hacen alusión a distintos memes de internet, dibujos de rostros tristes, enojados o en shock y viñetas de situaciones cómicas, entre otras. Vale la pena mencionar también que hubo intervención de ciertos usuarios hacia dibujos de otras personas, como rayarlos encima, además de ciertas interacciones que jugaban a modo de conversación entre un dibujo y otro.

Se considera profundamente exitosa la maqueta rescatada, por su cantidad de respuestas y riqueza en cuanto a interacciones.

Esta además parece confirmar la hipótesis identificada en el campus Lo Contador respecto a cómo las carreras o vocaciones con afinidad por las áreas visuales y creativas suelen tener facilidad para desenvolverse en formatos no verbales de discusión, especialmente el lenguaje visual y pictórico.



Derecha, matriz de dibujo levantada del testeo en la FAU. Abajo, memes citados por los usuarios en la matriz de dibujo.



Hitos menores

A continuación, se revisan sucesos más anecdóticos del ciclo de testeos, que sin embargo ilustran puntos e interacciones interesantes durante la implementación del proyecto.

Abajo, personas de la tercera edad interactuando con el proyecto. La señora de la foto de la izquierda eventualmente continuó su camino sin participar. El caballero de la derecha escribió unas palabras en el testeo del metro Salvador



Arriba, usuarios en dos instancias distintas realizando registro fotográfico del proyecto. Ambos se acercaron, observaron el material instalado durante unos minutos, tomaron fotos y se fueron

Derecha, pareja de escolares dialogando y participando del proyecto





Izquierda, matriz de testeo sobre plancha de MDF en las cercanías del metro Bellas Artes.



Arriba, dupla de amigos interactuando, cada uno, con una matriz de respuesta distinta. Abajo, grupos de personas participando del proyecto y leyendo las respuestas registradas



ME PARECE MUY BIEN,
PERO TAMBIEN SERES HUMANOS
MÁS FLOJOS. MATEO 6 AÑOS

* Pienso que seremos gandes como en WALL-E

#antichile

Izquierda, mujer con su hijo participando del proyecto, después de deliberar qué iban a escribir. Arriba, respuesta del mismo niño al enunciado sobre sobre automatización y robots



Conclusiones del ciclo de testeos

Durante el ciclo de testeos se percibieron varios hallazgos interesantes, algunos de los cuales llevaron a tomar ciertas decisiones de diseño, mientras que otros ayudaron a confirmar hipótesis planteadas a nivel de formulación en el proyecto. A continuación, se analizan y resumen estos hallazgos, a modo de conclusión respecto al ciclo de testeos.

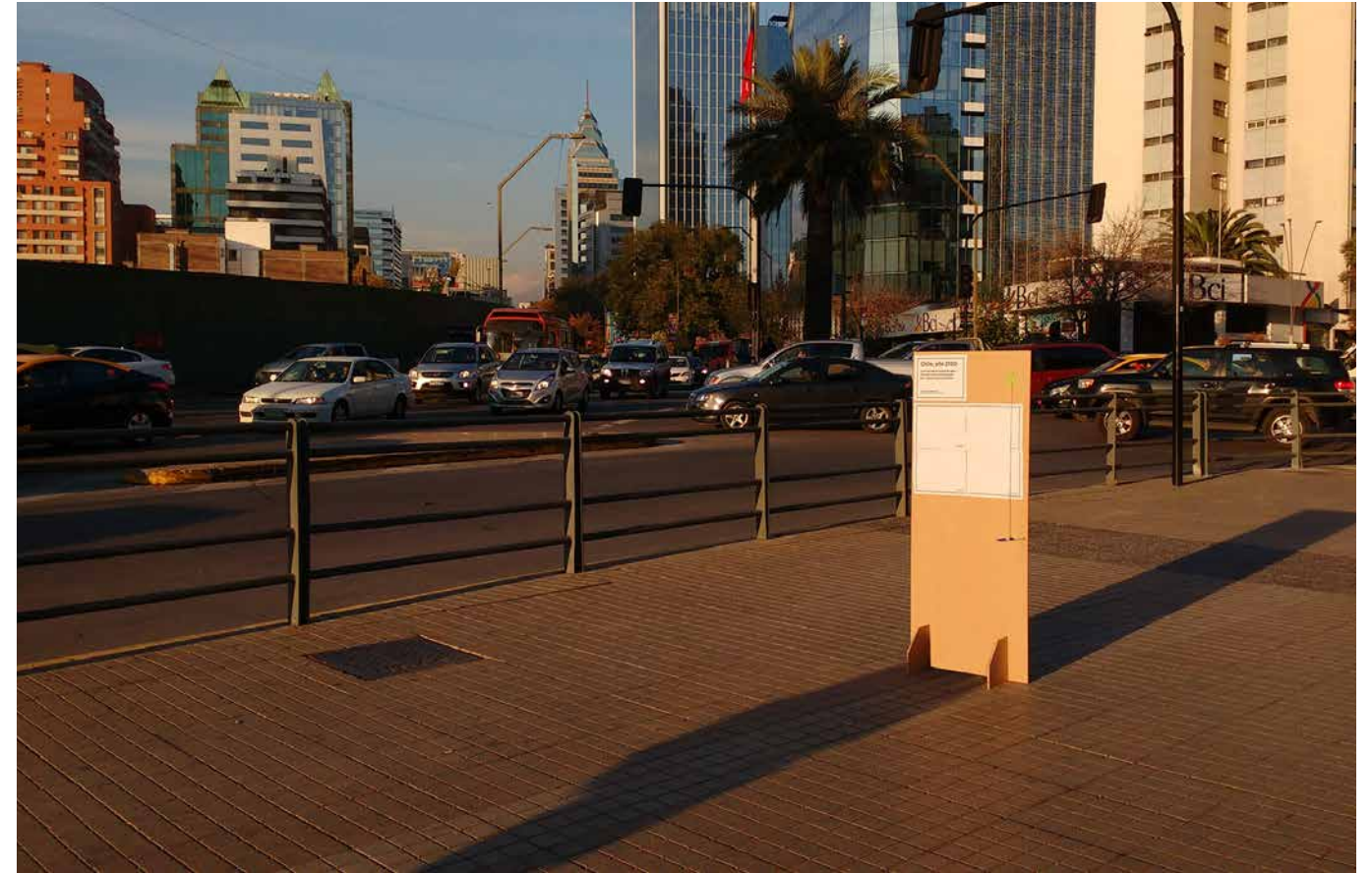
Se presenta como un hallazgo interesante el cómo los usuarios reaccionan a un estímulo guía. Como se vio durante el primer testeo realizado, los usuarios tendían a imitar el primer input marcado en cada matriz (en este caso, el cómo los usuarios continuaron utilizando el visto bueno para marcar sus preferencias). Esto se presenció también en otros testeos y genera una oportunidad interesante para guiar y crear instrucciones o cambios en las intervenciones aplicadas, mediante palos blancos u otros métodos de intervención.

Otro hallazgo interesante fue el cómo se generaban dinámicas grupales fuera de las intervenciones. A menudo la gente se reunía en grupos para participar del proyecto, y era común ver a parejas de usuarios participando uno tras otro, comentando las respuestas y enunciados de cada intervención. Se intuye que las instancias grupales puede aumentar el interés del usuario para involucrarse.

A pesar de que las maquetas tenían cada una su propia instrucción, era común que los usuarios complementaran sus respuestas de varias formas: palabras, dibujos, alusiones a elementos externos, como memes o películas. Esto se considera positivo para la experiencia del proyecto, ya que se superpone la lógica lineal de discusión y permite generar redes más complejas de argumentación frente a un tema.

Se percibió una correlación entre la complejidad y libertad de cada intervención con la cantidad de respuestas registradas. Las matrices que pedían menos esfuerzo al usuario (como la de emociones) se llenaban fácilmente de respuestas, mientras que la matriz de respuesta abierta, al exigir una mayor meditación, solía contar con pocas intervenciones. A pesar de esto, la matriz de respuesta abierta atraía posiciones interesantes y complejas, a menudo entrando en terreno de la filosofía, la política, la sociología y otros.

Era común que los usuarios se respondieran unos a otros en las matrices más complejas, articulando debates en ciertas matrices



En varias ocasiones se observó que, a partir de cierto rango etario (40+ años), la gente no se interesaba por participar del proyecto, por lo que se refuerza el arquetipo propuesto, entre 18 a 25 años de edad (dentro de otros aspectos).

El depender de la arquitectura de los espacios públicos hacía difícil la instalación del proyecto. La creación del panel de MDF para instalar los prototipos fue positiva y necesaria, ya que permitía mayor libertad para desenvolverse y relacionarse con los espacios de la ciudad, además de evitar problemas con personajes como vendedores ambulantes y guardias de seguridad.

Los usuarios sugerían o mencionaban ciertos elementos de la cultura popular y el mundo de la ciencia ficción al interactuar con el proyecto, de lo cual se desprende que las materias discutidas están integradas de cierta forma en sus imaginarios, lo cual facilita empezar un debate sobre futuro y tecnología.

Respecto a la matriz de dibujo, se desprende que su formato de uso quizás no es universal al grupo de usuarios del proyecto, pero funciona muy bien en ciertos contextos específicos, como lo son en grupos de gente relacionada al área creativa. Esto levanta

la idea de que podría haber maquetas enfocadas a ciertos rubros o sensibilidades particulares de sus usuarios a futuro.

Las instrucciones iniciales de la matriz de dibujo eran más abiertas, lo cual no permitía al usuario entender la intención de esta (dibujar). Se rediseñó la instrucción acorde a esto, siendo más explícito en el aspecto que se le pide al usuario.

Para finalizar, se considera exitoso el ciclo de testeos, ya que se confirmó que el usuario se hace partícipe de forma espontánea y no guiada durante las intervenciones del proyecto. Además, el tipo de usuarios que se vieron atraídos coincidía con el arquetipo deseado, y estos lograban entender las temáticas presentadas, incluso relacionándolas de manera orgánica, a elementos del imaginario cultural en torno a tecnología y ciencia ficción.

Proyecciones

Proyecciones

Metas a Futuro

Como proyecciones a uno o dos años más, y para el funcionamiento óptimo de Anti-Chile, este requeriría de expandir su equipo de trabajo. Principalmente se necesitaría de un Ingeniero Informático, que pueda trabajar en tareas de mantención y desarrollo web, además de procesamiento y visualización de datos. También contar con un periodista en el equipo, cuyas tareas incluirían investigación sobre actualidad y tecnología, para que el proyecto pueda mantener un registro actualizado de tecnología que pueda ser aplicado a las matrices de respuesta y posteriormente a intervenciones. Dentro de las tareas del periodista también estarían redactar columnas o noticias respecto a estas temáticas de desarrollo tecnológico, que serían expuestas en el sitio web.

Dentro de las actividades clave del proyecto, aquí a un par de años, se encuentra el hacer alianzas estratégicas con organizaciones, con el objetivo de generar colaboraciones en instancias como eventos, charlas o intervenciones. Se considera que se podrían hacer colaboraciones con fundaciones como Ciudadano Inteligente (participación ciudadana en el

espacio público) u organizaciones como el Congreso del Futuro, con la cual ya se ha hecho contacto y han demostrado su interés para colaborar a futuro.

De aquí a dos años se proyecta además aumentar el número de matrices de respuesta, siempre buscando nuevas maneras de atraer y enganchar a usuarios para que participen del proyecto. Se considera que de aquí a dos años sería ideal tener 10 matrices de respuesta distinta, que se puedan adaptar a distintas situaciones y enfoques tanto en el espacio público como en instancias de colaboración con organizaciones clave.

Por último, se proyecta la entrada del proyecto a redes sociales. Por ahora, el sitio web está proyectado, pero se considera que para abarcar la mayor cantidad de espacio posibles se hace necesario entrar estos espacios digitales, que pueden traer información más simple e inmediata a los usuarios, para llamar la atención de posibles interesados en el proyecto.

Financiamiento

Anti-Chile es un proyecto sin fines de lucro, y en sus lineamientos se presenta como un proyecto de acceso y uso libre. Uno de los objetivos de Anti-Chile es horizontalizar y democratizar discusiones en el espacio público, por lo que dificultar el acceso a estas herramientas e instancias mediante una barrera monetaria iría en contra de la formulación del proyecto.

En consideración a esto, se plantea que Anti-Chile se financie mediante fondos concursables, nacionales e internacionales de manera mixta. Algunas instituciones y fondos que buscan proyectos de la línea de Anti-Chile son Ford Foundation, que se interesa por expandir la participación y compromiso ciudadano, interés público en tecnología y los derechos digitales (dentro de las categorías que Anti-Chile puede abarcar). También existen iniciativas nacionales como el Fondart de Diseño, que puede ser un factor importante de financiamiento.

Canvas

Se desarrolló un Canvas de Modelo de Negocios que condensa en parte lo desarrollado hasta ahora del proyecto junto a aspectos que especulan que herramientas se volverán necesarias en el corto plazo para implementar la propuesta. El canvas en detalle se presenta a continuación en la página siguiente.

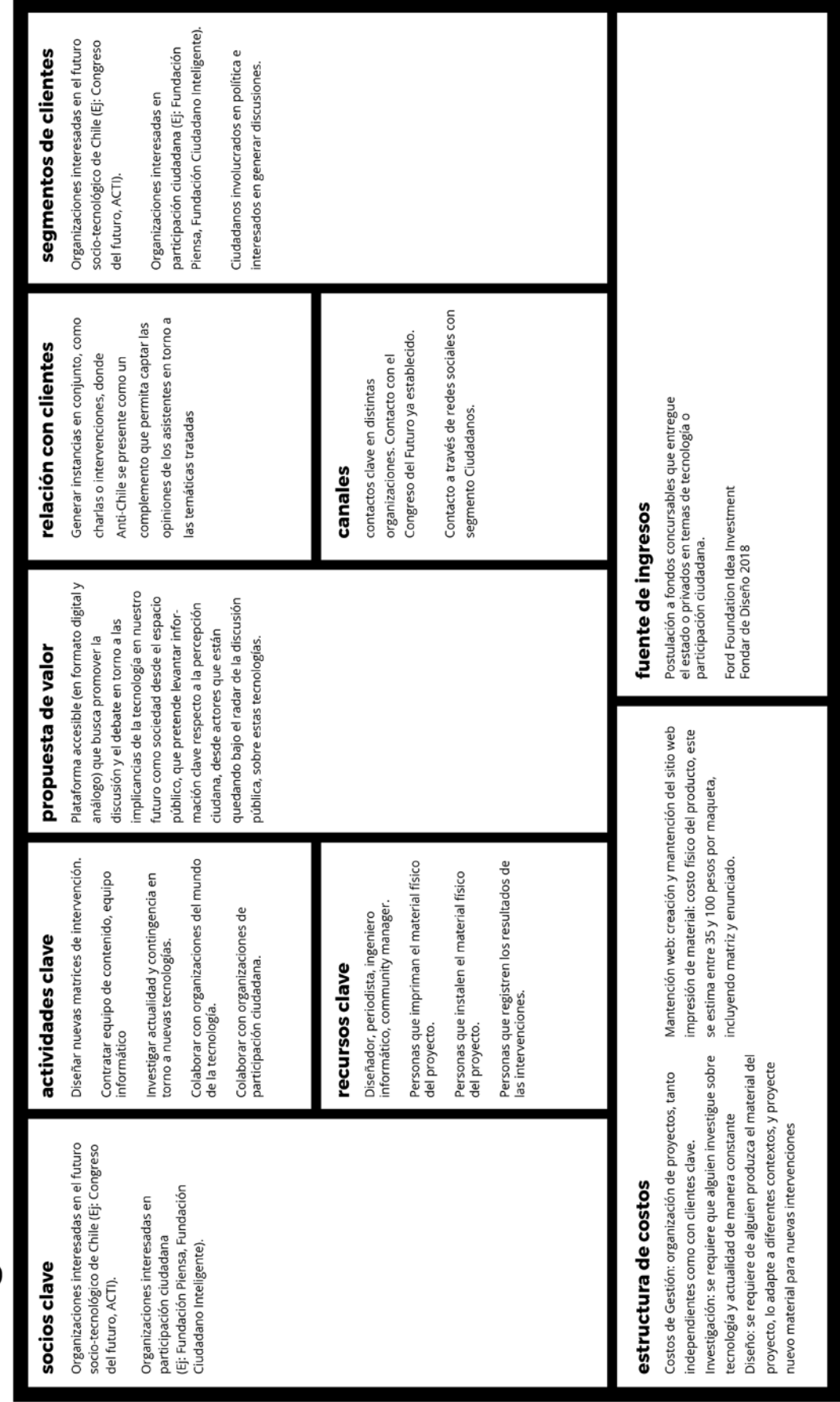
Canvas de Modelo de Negocios

Designed for: proyecto Anti-Chile

Designed by: Pablo Zenteno

Date: 03/07/17

Version: 1.0



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

DESIGNED BY STRATEGYZER AG

The makers of Business Model Generation and Strategyzer



strategyzer.com

Reflexión Final

A modo de conclusión del proyecto, se repasa brevemente sus componentes, su nivel de resolución y qué podría mejorar o cambiar a futuro.

Plataforma Física

En primer lugar, se considera que el nivel de desarrollo del proyecto en su faceta física, es decir matrices de respuesta y enunciados para ser instalados en el espacio público, es satisfactorio con los primeros dos objetivos específicos del proyecto, “Crear herramientas análogas que puedan insertarse en el espacio público, con el objetivo de levantar discusiones y debates.” Y “Desarrollar herramientas de uso libre que puedan ser descargadas y posteriormente producidas de manera local por cualquier persona o institución.” Estas cumplen con el objetivo de generar debates, evidenciado en las distintas intervenciones. Lograron armar discusiones entre múltiples usuarios de forma espontánea, aparte de generar dinámicas interesantes de conversación, mostrando profundidad en sus discusiones, además de apoyarse mediante referencias externas, y otros recursos. Se considera que estas herramientas ayudaron a armar una conversación abierta en el espacio público y de esta manera cumplen con el primer objetivo del proyecto. En segundo lugar, todas las herramientas cumplen con limitaciones de formato que las vuelven fáciles y poco costosas de reproducir por cualquier persona (cumpliendo el segundo objetivo), sin embargo, esto en ningún momento jugó en contra de su uso, por lo que se considera que el segundo objetivo fue cumplido sin necesidad de sacrificar la complejidad o enganche necesarios para cumplir el primer objetivo.

Plataforma Digital

En cuanto a la plataforma web, se considera que su nivel de resolución fue parcial. En relación al objetivo específico 3 “Desarrollar un sitio web que permita reunir información sobre el proyecto, como registros fotográficos, visualizaciones de datos y noticias.”, todos los contenidos esenciales y mencionados para generar una web de Anti-Chile están presentes, y el mock-up del sitio es un punto inicial lo suficientemente claro como para implementar la propuesta sin mayor rediseño, pero debido a que se mantuvo a nivel de resolución de maqueta, se considera un punto parcialmente logrado.

Visualización de Datos

Como punto aparte, la visualización de datos también se considera parcialmente lograda, debido a que la cantidad de información reunida a través de las intervenciones no fueron del todo suficientes. Esto también se atribuye a que se seleccionó la matriz más compleja para desprender datos, en este caso la de respuesta abierta. Sin embargo, las maquetas de visualización presentes logran ilustrar lo que se quería lograr con estas y pueden ser un punto inicial para desarrollar estas herramientas, con más datos disponibles y cierto rediseño.

Conclusión

En conclusión, a pesar de que los componentes digitales del proyecto no llegaron a su nivel de resolución máximo, se considera que el éxito del componente físico es importante. Aquí se encuentra la base del proyecto y si esta no funciona, el resto de las partes no tienen sentido. Es en base a todo lo que sucedió durante el ciclo de testeos, las interacciones que se presentaron, el registro que se hizo, tanto fotográfico como a través de las maquetas, se levanta todo el proyecto. Si esta parte no hubiese sido testeada exhaustivamente, no habría una base para expandir Anti-Chile hacia otros ámbitos, en este caso en el mundo digital.



Bibliografía y anexos

Bibliografía

. (n.d.). Participación electoral se anota nivel más bajo desde 1989. Recuperado Diciembre 04, 2016, from <http://www.24horas.cl/municipales-2016/participacion-electoral-se-anota-nivel-mas-bajo-desde-1992-2171307>

¿Quiénes son y cómo se comportan los usuarios de Twitter en Chile? - Convierta Agencia Digital. (2016). Recuperado Diciembre 04, 2016, from <https://www.convierta.cl/quienes-son-y-como-se-comportan-los-usuarios-de-twitter-en-chile/>

Bienvenido! - Es hora de Guillier. (n.d.). Revisado Junio 15, 2017, desde <http://www.alejandrogouillier.cl/>

Caughill, P. (2017, Febrero 03). Nearly half of current jobs could be automated by 2055, according to a new report. Recuperado Junio 20, 2017, desde <https://www.weforum.org/agenda/2017/02/nearly-half-of-jobs-could-be-automated-in-the-future-heres-what-the-researchers-are-saying/>

Challenging inequality. (2017, May 16). Recuperado Julio 04, 2017, from <https://www.fordfoundation.org/work/challenging-inequality/>

Chandler, D. (1995, Septiembre 18). Technological or Media Determinism. Recuperado Junio 29, 2017, desde <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/tecdet/>

Demografías y Vitales | Instituto Nacional de Estadísticas | INE 2015. (n.d.). Recuperado Diciembre 04, 2016, from http://www.ine.cl/canales/chile_estadistico/familias/demograficas_vitales.php

Diseño - Fondart nacional 2018. (n.d.). Recuperado Julio 03, 2017, from <http://www.fondosdecultura.cl/area/disenio/disenio-fondart-nacional-2018/>

Ekman, P., & Ekman, E. (n.d.). The Ekman's Atlas of Emotion. Revisado Abril 20, 2017, desde <http://atlasofemotions.org/>

Felipe Kast - La Fuerza de las ideas. (n.d.). Revisado Junio 15, 2017, desde <http://lafuerzadelasideas.felipekast2018.cl/>

Gidwani, V., & Baviskar, A. (2011). Urban Commons. *Economic and Political Weekly*, 46(50), 42-43.

Governance & Citizen Engagement. (n.d.). Recuperado Julio 03, 2017, from <http://www.omidyar.com/our-work/governance-citizen-engagement>

H., & H. (n.d.). A diez años del primer tuit: Una radiografía de Twitter en Chile. Recuperado Diciembre 04, 2016, from http://www.diariopyme.com/a-diez-anos-del-primer-tuit-una-radiografia-de-twitter-en-chile/prontus_diariopyme/2016-03-21/115632.html

Harvey, D. (2008). The Right to the City. *New Left Review*, (53), 23-40. doi:10.4135/9781446221365.n15

Manyika, J., Chui, M., Miremadi, M., Bughin, J., George, K., Willmott, P., & Dewhurst, M. (2017, Enero). Harnessing automation for a future that works. Recuperado Junio 20, 2017, desde <http://www.mckinsey.com/global-themes/digital-disruption/harnessing-automation-for-a-future-that-works>

McGuirk, J. (2015, Junio 15). Urban commons have radical potential – it's not just about community gardens. Recuperado Julio 01, 2017, desde <https://www.theguardian.com/cities/2015/jun/15/urban-common-radical-community-gardens>

N. (n.d.). ¿Cuáles son las cuentas de Twitter más influyentes de Chile? Recuperado Diciembre 04, 2016, from <http://noticias.universia.cl/cultura/noticia/2016/07/22/1142043/cuales-cuentas-twitter-influyentes-chile.html>

Nuestras propuestas – Sebastián Piñera. (n.d.). Revisado Junio 15, 2017, desde <http://sebastianpinera.cl/nuestras-propuestas/>

Pardo, M. A. (2015). Nuevas Formas de participación ciudadana. *Revista de Estudios Políticos y Estratégicos*.

Propuestas - Beatriz Sánchez. (n.d.). Revisado Junio 15, 2017, desde <http://www.beatrizsanchez.cl/propuestas/>

Propuestas. (n.d.). Revisado Junio 15, 2017, desde, from <https://carolacanelo.cl/>

South America Internet and Facebook Users - Population 2016 Statistics. (n.d.). Recuperado Diciembre 04, 2016, de <http://www.internetworldstats.com/south.htm>

V. (n.d.). Teléfonos celulares superan los 26 millones al cierre de 2015. Recuperado Diciembre 05, 2016, desde <http://www.capital.cl/negocios/2016/02/09/100203-telefonos-celulares-superaron-los-26-millones-en-2015-en-chile>

Vegh, S. (2003). Classifying forms of online activism. In M. McCaughey & M. D. Ayers (Authors), *Cyberactivism: Online activism in theory and practice* (pp. 71-95). New York: Routledge.

Chile, año 2100:

la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados

¿Qué piensas?

Cuéntanos en un espacio

puedes contarnos más en #antichile

Río los Choros

#antichile

Verdad Tealino	¿UNA SESIÓN IMPRESO?	¡YA SONOY ROBOT!	¡AL FIN ESTOY EN UN MUNDO!	¡DRAK!
¡NALA EUEA!	¡SANTANA! ¡SANTANA!	¡COMO X-FILES!	¡COMO X-FILES!	

#antichile

N	D	X							

#antichile

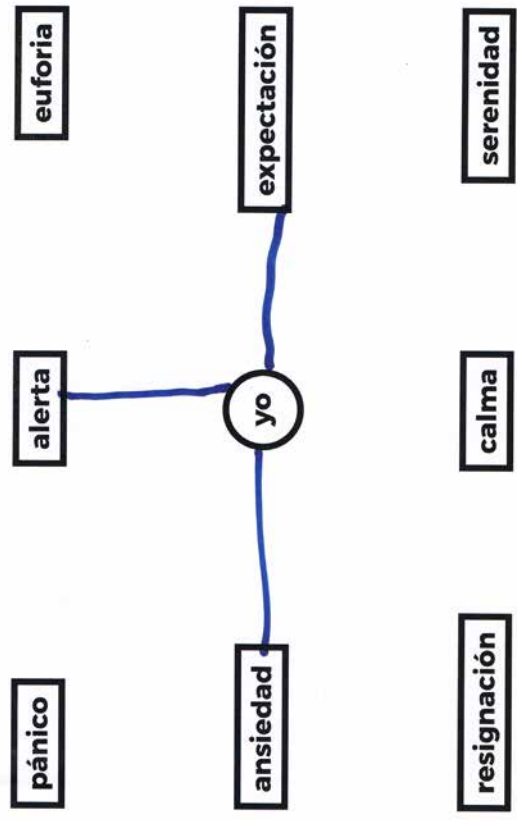
Chile, año 2100:

la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados

¿cómo te hace sentir esto?

conecta usando una línea

puedes contarnos más en #antichile



#antichile

Chile, año 2100:

la realidad virtual será la principal herramienta para rehabilitar criminales, disminuyendo la necesidad de penas de cárcel

¿qué piensas tú?

puedes contarnos más en #antichile

¿POR QUÉ MEJOR CARA A CARA?

También en los de cueros cobate?

Qué?

pero que sea una realidad. —> pero que es una realidad?
virtud del infierno por, si
son criminales hay que castigarlos

- No puedo contestar esta pregunta, me falta contexto

- se necesita mucha empatía [entender], y virtualmente

NO se logra.

#antichile

Jajaja

me da mucha risa...

No sé, En principio me parece buena

idea pero intuyo

que sea otra consecuencia

que no podamos

aventurarnos.

pero que es una realidad?

si es virtual de ser de ser real

#antichile

OK-NO? (?:)

NO SIRVE SOLO LA REALIDAD VIRTUAL TIENE QUE COMPLEMENTARSE CON EXPERIENCIAS REALES.

¿EN qué realidad se comete el crimen?
¿Distingue las realidades? ¿cómo puede reconstruir la moral y el sentido de las leyes?
NO HESO. JAJAJA

#antichile

Chile, año 2100:

será común que los ciudadanos tengan implantes cibernéticos para mejorar su calidad de vida

¿cómo te hace sentir esto?
conecta usando una línea

puedes contarnos más en #antichile

Chile, año 2100:

la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados

¿Qué piensas? dínos con un dibujo o unas palabras

puedes contarnos más en #antichile

Chile, año 2100:

la mitad de la mano de obra del país será reemplazada por robots especializados

¿qué piensas tú?

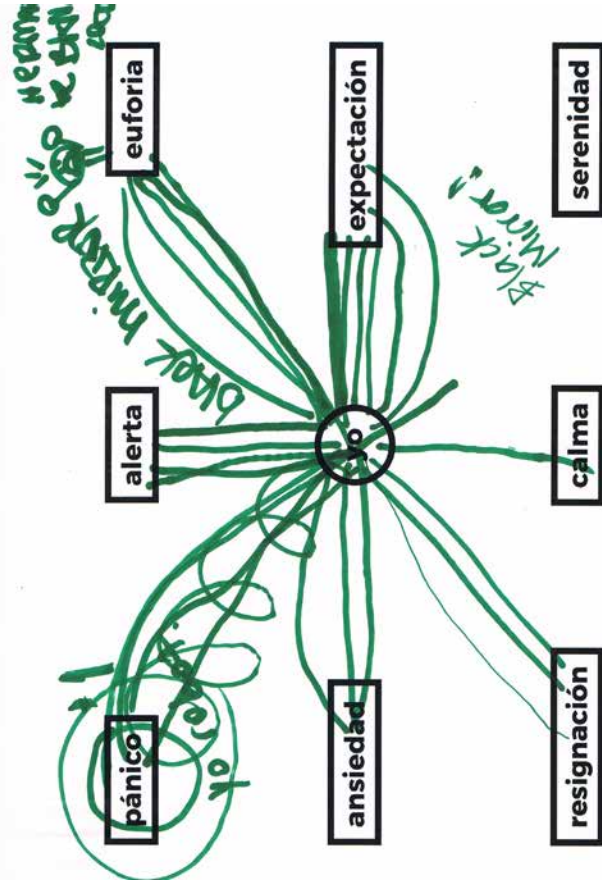
puedes contarnos más en #antichile

Pienso en la tecnología hoy en día quita oportunidad que las personas trabajan de mejor manera y si el día de mañana se reemplaza a las personas por Robot no será un gran éxito en la Sociedad

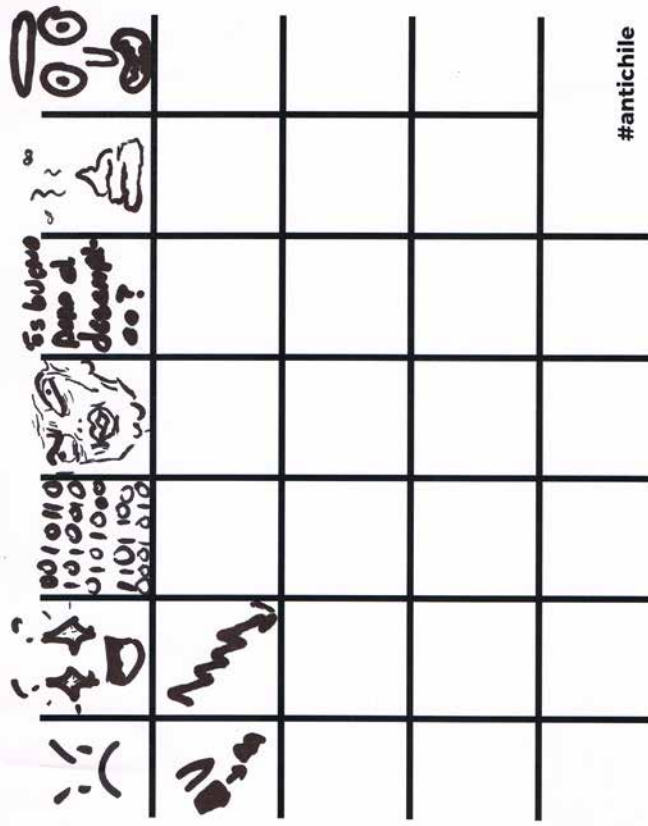
El Yin Yang !!

Psicología SEK

#antichile



#antichile



#antichile

KHé?

#antichile

MIENTRAS SEAN MEJORES QUE NOSOTROS, BIEN.
EL DINERO PUEDE SER DISTINTIVO. (DEFORMACIÓN)
UN AUTO ROBOT CHOCA 1 vez S/4 años un humano
& al año. [PROYECTO VEMS]

que es una
Búsqueda
de la
salud

#antichile

* ~~MEJORES~~

SI ESTA BIEN LEIENDO (lo pedro)
PODRIA TRAER MUCHOS BENEFICIOS

BASIC UNIVERSAL INCOME !!! → [COOLENOS]

* Simplemente el hombre debería de tener un
Espacio para darle, al robot. Pienso que solo
es para darle para todo -- Sin Verguenza alguna.

#antichile

Pienso que es
UNA ABOMINACION
RIDICULO

#antichile

ME PARECE MUY BIEN,

PERO TAMBIEN SERES HUMANOS



MÁS FLOJOS. MATEO 6 años

* Pienso que seremos gades como en WALL-E

F

#antichile

Se abrirán (o se deben abrir)
posibilidades para capacitar gente
para la "supervisión" y "condicionamiento"
de estos reparación.

↓
YO PANGO

#antichile

Solo de bemos mejorar nuestra
calidad como país en base a
educación, cultura, y empatía
con los miles de factores que
nos hacen ser cada vez una
peor sociedad y humanos.
¡Hablan de mano de obra?
¡Robots? Hablamos de personas,
y de todos a quienes que necesitamos.

#antichile

Chile, año 2100:

la realidad virtual será la principal herramienta para rehabilitar criminales, disminuyendo la necesidad de penas de cárcel

¿qué piensas tú?

puedes contarnos más en #antichile

MIENTRAS ESTE ES PARTIDO COMUNISTA
SIEMPRE HABRA CRIMINALES ✓
POR SU COMPLEJO SOCIO-ECONOMICO
KKE?

#antichile

- Si FUNCIONA, BIEN. PERO HABRIA que ^{NO} FUNDAMENTAR ^{LA} ^{CAUSA} ^{EXACTA}
- todos tenemos Derecho
- CON VIDEOS SUBLIMINALES
- Por lo que entiendo de realidad virtual, se que no funciona, Porque solo es virtual. Esto no cambia sus parámetros psicológicos

#antichile

TENEMOS TODA LA CAPACIDAD DE SER LÍDERES EN TECNOLOGÍA, ES HORA DE EMPODERARNOS.

En un país más desarrollado, con más información, con lo cual pueden haber más evolución, menos enfermedades, reportar más participación y apoyo entre todos los chilenos.

#antichile

No, una idea ridícula de ~~esp~~ escape de la realidad.

- Si NO FUNCIONAN LOS MÉTODOS DE HOY EN DÍA ¿PORQUE ESO SI FUNCIONARIA?

- Nose... Suena a Napalm Mecanica Jeje.
= Podria Funcionar todo depende de la persona y que le muestren a través de las imágenes o video

#antichile

FAISA LA WEA, NECESITAMOS CAMBIOS
 reales en la educación, JUNTO a los demás
 FACTORES que inciden en la existencia de una
 Necesidad de delinquir, como viviendas dignas,
 ayuda económica y Social a los NIÑOS Y
 Familias vulnerables, así no habrá necesidad
 de crear el hardware que reemplaza
 "criminales"
 -PAI MAL DELA el CAMBIO

#antichile

Espero que el
 año 2100 la
 humanidad ya se haya
 rehabilitado, que haya sido
 Cambiado todo lo que debe ser
 Cambiado.

#antichile

Pienso que la rehabilitación de una
 persona se realiza con amor y esperanza
 en el ser humano. Una realidad
 virtual jamás podrá entregar o
 reemplazar el amor.
 por.

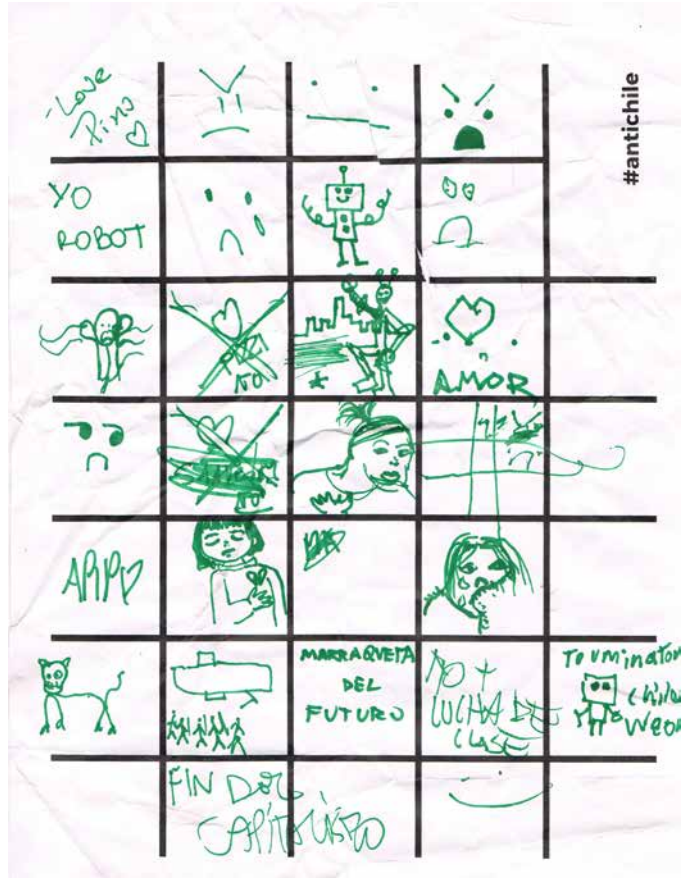
#antichile

Chile, año 2100:

La mitad de la mano de obra
 del país será reemplazada por
 robots especializados

¿cómo te hace sentir esto?
 conecta usando una línea

puedes contactarnos más en #antichile



#antichile

