



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# ESPECTROS

*Una propuesta teórico-crítica para el  
pensamiento hauntológico en diseño*

*Santiago de Chile*

*Diciembre de 2023*

**Autor: José Tomás Labbé Burr**

**Profesor Guía: Pedro Álvarez Caselli**

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

*e*

# Agradecimientos

A **Javiera del Canto**, por el infinito amor, apoyo, ayuda y paciencia; por volver a entusiasmarme con los futuros posibles y la razón por la que hay algo en lugar de nada.

A **Pedro Álvarez**, mi profesor guía, que lamentablemente pude aprender de él en mayor profundidad al final de mi carrera, por la paciencia, la infinita sabiduría y el apoyo en un proyecto que para muchos era considerado un riesgo para esta carrera.

A **todos mis amigos**, que de alguna manera aportaron al desarrollo de esta propuesta y participaron de sus actividades.

A **mi familia** por su apoyo y comprensión incondicional durante todos estos años.

A **Marcos Chilet**, por mostrarme la forma en que la teoría y el diseño se entrecruzan, y la relevancia de esta en la disciplina, por la bibliografía y los infinitos consejos.

A **Florencia Adriasola** y **Joaquín Zerené**, quienes me aportaron con su experiencia y conocimiento, demostraron importante interés por la propuesta desde un principio y me alentaron a seguir con esta.

A **las y los profesores de la escuela** con los que tuve la oportunidad de, en más de una ocasión, comentar y conversar esta propuesta, con toda su atención e interés.

A todas y todos que, de alguna manera, informaron este proyecto.

**A todas y a todos, muchísimas gracias.**

**«La cultura, y el análisis de la cultura, son valiosos en tanto nos permiten escapar de nosotros mismos»**

*Mark Fisher, Los Fantasma de mi Vida, p. 57*

**«Hace rato que "futurista" ha dejado de referir a un futuro que esperamos será diferente; se ha transformado en un estilo establecido, algo así como una fuente tipográfica particular».**

*Mark Fisher, Los Fantasma de mi Vida, p. 33*

# Índice *de* contenidos

<b>1. Introducción</b>	<b>8</b>
<b>1.1 Reflexiones preliminares</b>	<b>9</b>
<b>1.2 Motivación y planteamiento del problema</b>	<b>11</b>
1.2.1 Insistir y profundizar en la pregunta crítica	11
1.2.2 Por qué desde un estudiante de pregrado	12
1.2.3 Por qué para estudiantes de pregrado en diseño	13
<b>1.3 Por qué hauntología</b>	<b>14</b>
<b>2. Marco e investigación teórica</b>	<b>15</b>
<b>2.1 Metodología inicial</b>	<b>17</b>
2.1.1 Trabajo creativo-conceptual	18
2.1.2 Heurísticas y conceptos sensibilizadores	19
<b>2.2 Problema teórico</b>	<b>21</b>
2.2.1 La crisis y sus imaginarios	21
2.2.2 Giros del diseño	22
2.2.3 Parálisis imaginativa	22
2.2.4 Realismo Capitalista	23
2.2.5 Diseño e ideología	25
<b>2.3 Una definición de diseño</b>	<b>27</b>
2.3.1 Diseño y transformación proyectual	27
2.3.2 Teoría Crítica	28
<b>2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico</b>	<b>31</b>
2.4.1 Comprensiones de la historia	37
2.4.2 Poder y Posibilidades	39
<b>2.5 Diseño especulativo, hauntología y futuros perdidos</b>	<b>42</b>
2.5.1 Propuesta de un diseño especulativo hauntológico ampliado	42
2.5.2 Esquema de especulación hauntológica	43
<b>2.6 Reflexión de cierre</b>	<b>52</b>

<b>3. Formulación de la propuesta</b>	<b>53</b>
<b>3.1 Contexto de intervención</b>	<b>55</b>
3.1.1 Masificación, democratización y simplificación técnica	56
3.1.2 La crisis en el imaginario de la formación en diseño en pregrado.	57
<b>3.2 Formulación</b>	<b>58</b>
<b>3.3 Objetivos</b>	<b>59</b>
<b>3.4 Estado del arte</b>	<b>60</b>
3.4.1 Antecedentes	60
3.4.2 Referentes	62
<b>4. Desarrollo de la propuesta</b>	<b>66</b>
<b>4.1 Metodología</b>	<b>67</b>
4.1.1 Esquema	67
4.1.2 Diversificar las miradas	70
<b>4.2 Validación y divulgación en contexto académico</b>	<b>72</b>
4.2.1 Ponencia internacional	72
4.2.2 Editorial Bifurcaciones	75
4.2.3 III Encuentro de investigación y creación Diseño UC	79
<b>4.3 Validación y testeo con actores clave</b>	<b>80</b>
4.3.1 Taller con estudiantes (primera versión)	80
4.3.2 Taller con estudiantes (segunda versión)	87
4.3.3 Perspectivas de los estudiantes	92
4.3.4 Perspectivas de académicos	94
<b>4.4 Construcción del dispositivo</b>	<b>96</b>
4.4.1 Estructura interna	96
4.4.2 Diseño del interior	96

<b>5. Resultados de la propuesta</b>	<b>97</b>
<b>5.1 Dispositivo</b>	<b>98</b>
5.1.1 ¿Qué es?	98
5.1.2 Índice	98
5.1.3 Diseño y diagramación	99
<b>5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones</b>	<b>106</b>
<b>6. Conclusiones</b>	<b>113</b>
<b>6.1 Proyecciones</b>	<b>114</b>
6.1.1 Envío de artículo académico a revista indexada	115
6.1.2 Publicación del dispositivo	116
6.1.3 Costos maqueta	117
6.1.4 Costos de producción	118
<b>6.2 Reflexiones finales</b>	<b>119</b>
<b>7. Bibliografía</b>	<b>121</b>
7.1 Referencias	122
7.2 Fuentes orales	125
<b>8. Anexos</b>	<b>126</b>

# Capítulo 1: Introducción

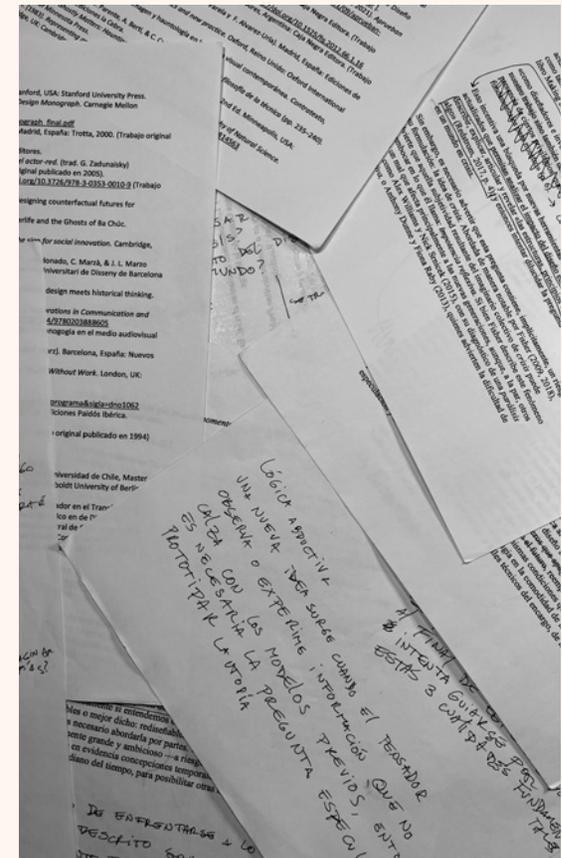
# 1.1 Reflexiones preliminares

Este no es mi primer intento de realizar un proyecto que intente abordar, desde el pensamiento crítico, temáticas amplias, y construir las formas de volverlas inteligibles, acercarnos a nosotros y poder hablar de ellas; para finalmente hacer un entrecruce con el diseño. En más de una oportunidad —incluyendo esta— he sentido la falta de herramientas para realizar dicha tarea, la cual, al mismo tiempo, ha sido recibida con desconfianza o cierto grado de duda. Más de una vez he intentado abordar problemáticas amplias como lo es la crisis, lo nuevo o la parálisis imaginativa, a través del diseño, intentando evitar el temor a las generalidades y, a la vez, escapando de las constricciones de la especialidad y la hiperespecificación; pues, a mi parecer, esto último entra en directa contradicción con lo que entiendo como diseño. Las disciplinas proyectuales, para mí, no deben ser entendidas únicamente como solucionadoras de problemas probables a corto plazo. Al ser proyectuales tienen una relación ineludible con el futuro y operan en base a la transformación, desde el análisis crítico de un estado de cosas actual, al diseño de un futuro preferible<sup>1</sup>.

En el caso de este proyecto, ocupo la excusa de la hauntología —como concepto crítico que permite cierta lectura de la realidad—, para hablar a la vez,

sobre el diseño y sus posibilidades. Este proyecto es, hasta el momento, mi esfuerzo más serio y prolongado por abordar e interrogar de vuelta algo que ha venido preguntándome a mí durante años en la carrera: la crisis existencial del diseño. Me gusta ver al diseño como un prisma particular para ver y accionar sobre el mundo, pero la pregunta que me ha surgido durante estos últimos años y que he podido constatar de que no hay acuerdo en su respuesta es: ¿Cuáles son esas características fundamentales o diferenciadoras del diseño? A mi parecer, esto es lo que subyace a la pregunta que acecha nuestra disciplina, a saber, ¿Qué es diseño?.

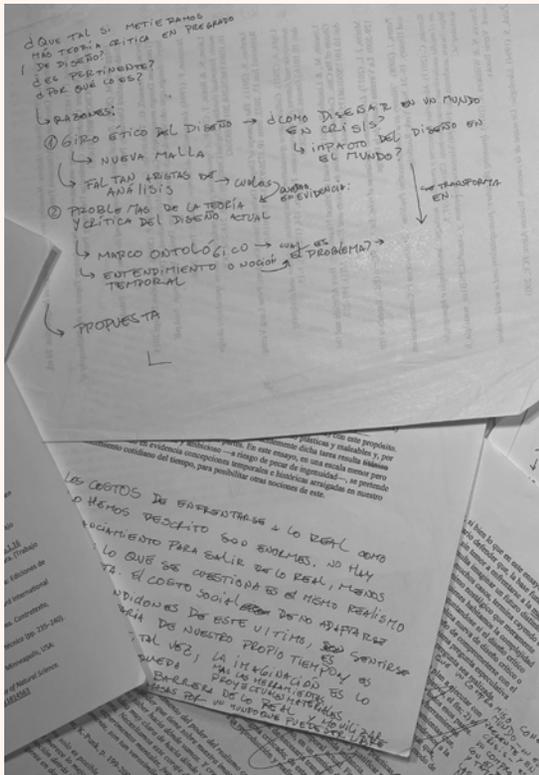
Este proyecto, desde un principio, fue doblemente determinado: en paralelo se pretendió, por un lado interrogar y profundizar en nociones ontológicas y epistemológicas del diseño, es decir, poner énfasis en comprender y delimitar aquel ciclo retroalimentativo mediante el cual se delimita cierta ontología disciplinar del campo de estudio —aquello que existe para el diseño, cuál es su área de acción y su objeto de estudio— y, a la vez, la manera particular de la disciplina mediante la cual conoce esos objetos, es decir su epistemología. Este proceso llevó aparejado una reflexión crítica —más bien personal— acerca del estado actual del diseño,



➤ Imagen de elaboración propia. Proceso teórico de diseño.

1. Véase: Capítulo 2, punto 2.3.

## 1.1 Reflexiones preliminares



basado en la experiencia que se ha tenido durante 6 años de carrera en diseño —sin pretender mayor exhaustividad en el estado general actual del diseño fuera de la delimitación mencionada—.

Las aproximaciones a una epistemología del diseño no son nuevas, pero son de corta data, y si hay algo que las engloba —de forma muy general— es la práctica: un hacer del diseño. Respecto a su ontología, la delimitación se vuelve difusa y, a mi parecer, su estabilización se encuentra aún en disputa. Esto se podría debido al estado embrionario del diseño como disciplina universitaria independiente, con su propio campo de agencia y competencia. Pareciera aún no haber una respuesta estable y consensuada a la pregunta: ¿Qué es el diseño como disciplina y práctica universitaria? Aunque, de todas formas, lo anterior abre un interesante campo de posibilidad, entendiendo que su estado, aún en vías de estabilización, es el que condiciona su capacidad evolutiva y susceptibilidad frente a la innovación en sus áreas de competencia.

Por otro lado, con el propósito de abordar la tarea ontológica y epistemológica antes descrita, —y a la vez a modo de provocación y con la intención de ampliar aquello que es posible dentro del proceso de titulación en pregrado— se decidió proponer para este título, el diseño de una propuesta teórica y conceptual de diseño. Las preguntas que en un principio modelaron este proyecto fueron ¿Se puede uno titular con teoría del diseño? ¿Se puede diseñar principalmente con palabras, teorías, ideas y conceptos? ¿Pueden ser estas herramientas suficientes para el diseño? ¿Cómo? Es así como, finalmente, se propone la aplicación al diseño de lo que llamo: el pensamiento hauntológico.

De cierta manera, este proyecto intenta poner en práctica aquello mismo que indaga, es decir, se pone a prueba mediante el éxito o fracaso de la propuesta teórica que, en este caso, se hace desde la hauntología; la posibilidad de que, desde el diseño —tomando sus cualidades particulares— se genere teoría aplicable y adecuada al diseño.

# 1.2 Motivación y planteamiento *del* problema

Mediante el análisis crítico e investigación teórica de diversos diagnósticos de la contemporaneidad propuestos desde la filosofía, las ciencias sociales y las humanidades; como también mediante la observación de diversas recurrencias prácticas dentro de la escuela de Diseño UC —a propósito del conocimiento de causa respecto al objeto de estudio— es que se planteó la premisa inicial de este proyecto<sup>2</sup>.

La premisa a la que me refiero es respecto a la idea fundamental que ronda los imaginarios de las disciplinas proyectuales, a saber, la crisis. Por la crisis me refiero al concepto aglutinante de crisis de diverso tipo que atraviesan el estado de mundo contemporáneo: crisis climática, política, social, humanitaria, entre otras. Esta, a juicio de algunos autores secuestraría la capacidad imaginativa de las personas, en particular en términos políticos, para imaginar un mundo diferente<sup>3</sup>. Esto es relevante para el diseño, pues, cómo práctica proyectual y transformadora, que pretende transitar desde un estado actual a un estado preferible<sup>4</sup>, y que, por lo tanto, es intrínsecamente —explícita o implícitamente— político; propone de algún modo una utopía, en mayor o menor escala, que orienta su quehacer.

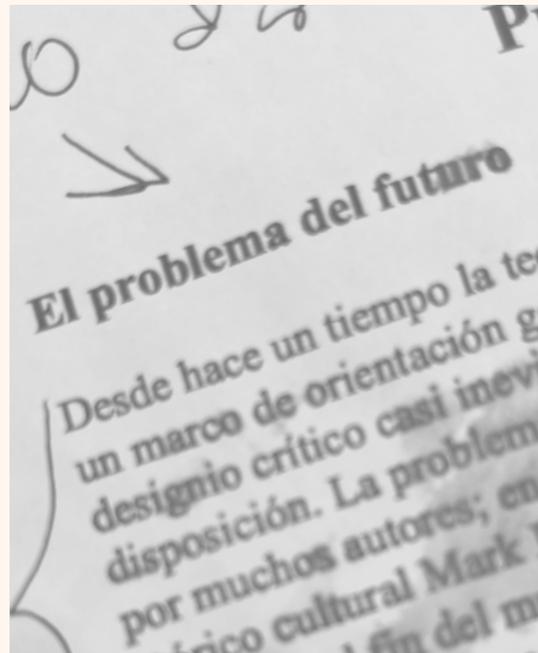


Imagen de elaboración propia. Proceso teórico de diseño.

## 1.2.1 INSISTIR Y PROFUNDIZAR EN LA PREGUNTA CRÍTICA

Lo anterior puede resultar problemático al dejar en las penumbras aspectos que se dan por sentado, en particular relacionados a cuestiones sistémicas, condiciones del mundo contemporáneo, diagnósticos de la actualidad y, un foco importante de este proyecto, la historia. Un análisis crítico y cuidadoso en estos aspectos, como lo que se pretende plantear en una parte de este trabajo<sup>5</sup>, no hace difícil advertir poderes y distorsiones ideológicas presentes en lo que podemos llamar el «punto de partida» desde el que diseñamos. En el caso de la actualidad, el planeamiento que se toma es aquel explicado anteriormente: la acaparación de esfuerzos y restricción de posibilidades proyectuales producto del imaginario de futuro en crisis.

<sup>2</sup>. Esta premisa, por términos de factibilidad, se deja propuesta como tal, sin profundizar en mayor medida, pero con la posibilidad de, abrir el debate en futuras investigaciones.

<sup>3</sup>. Véase capítulo 2, punto 2.2.3

<sup>4</sup>. Véase: capítulo 2, punto 2.3

<sup>5</sup>. Véase: Capítulo 2; punto 2.2, punto 2.4.1, punto 2.4.2 y punto 2.5.1

<sup>6</sup>. Véase: Capítulo 2, punto 2.2.3

## 1.2 Motivación y planteamiento *del* problema

### 1.2.2 POR QUÉ DESDE UN ESTUDIANTE DE PREGRADO

En más de una oportunidad, al profundizar en el problema de diseño han emergido las raíces estructurales de este, evidenciando la complejidad de solucionarlo sin replicar las condiciones ideológicas que lo generan o generar nuevos obstáculos. Esto inevitablemente me ha llevado a mi, como a otros, a una impotencia reflexiva o parálisis imaginativa<sup>6</sup>, desembocando en un producto del proceso de diseño que, por una parte, ignora las condiciones estructurantes del punto de partida desde donde se diseña —y por lo tanto condicionando el punto de llegada a una mera actualización del punto de partida—, y por otro, genera un producto que, más que generar una transformación hacia un futuro deseable, provoca, en muchos casos, la mera mitigación de los excesos del sistema responsable de la crisis: la transformación del diseñador en el bombero del mundo material.

Lo que pretendo entonces es, de cierta manera, abrir la puerta a la producción y trabajo teórico, en pregrado de diseño, al menos en su proceso de titulación, como insumo y base sólida —alternativa— de dicha práctica, para la producción material

e intelectual a futuro. Ahora bien, no me refiero a cualquier teoría, me refiero a teorización crítica general. **Teorización**, pues debemos entender que esta teoría es un proceso en constante evolución, abierta a ponerse a prueba, prototiparse en contexto y rediseñarse. **Crítica**, pues, la teoría crítica, va más allá de la teoría de diagnóstico hecha tradicionalmente por las ciencias sociales, para darle un correlato práctico a esta; siendo para el diseño, una base sólida para estructurar el planteamiento del proyecto, es decir, las deficiencias del estado actual de cosas, el estado deseable al que se pretende llegar, y la forma de hacerlo. Y finalmente, general, pues pretende evitar la hiperespecialización profesionalizante en la que, en algunos casos, puede caer el diseño. Una teoría general, amplia, laxa y abierta, que permitiera adaptarse, integrarse o servir de orientación para pensar una diversidad de proyectos de diseño o el diseño en sí. Sin la pretensión de proponer una teoría universal, o una verdad última revelada, ese es un pequeño aporte a la teoría del diseño abierta a futuras discusiones e investigaciones.

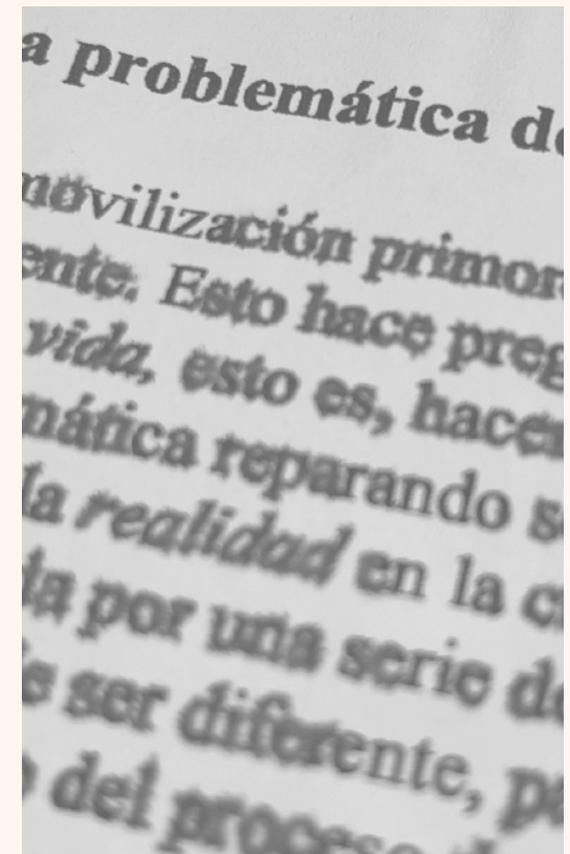
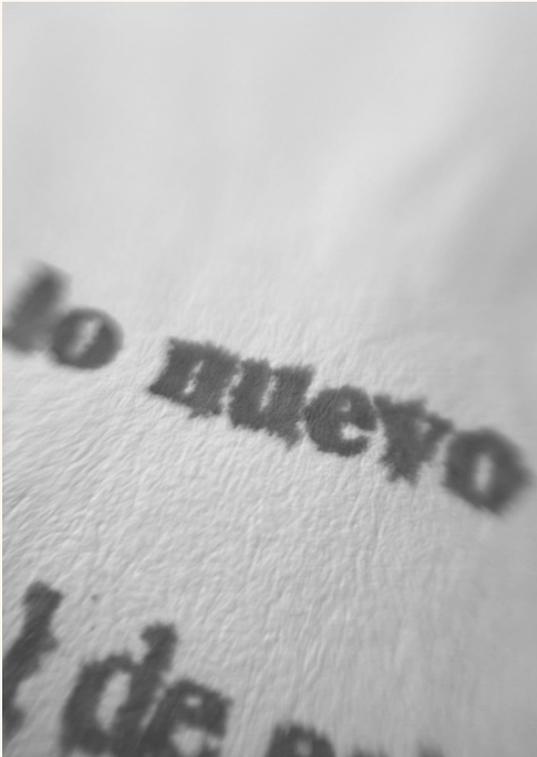


Imagen de elaboración propia. Proceso teórico de diseño.

## 1.2 Motivación y planteamiento *del* problema



### 1.2.3 POR QUÉ PARA ESTUDIANTES DE PREGRADO EN DISEÑO

El fenómeno de impotencia reflexiva afecta en forma específica —o con mayor fuerza— a una generación en particular: mi generación, jóvenes que nacieron imbuidos en un paradigma de capitalismo neoliberal bullente y cuya condición ideológica, menciona Mark Fisher (2009/2016), pretende enmarcar al modelo capitalista como la única alternativa realista, y donde este es dado por hecho. Esta generación debe vivir con una sensación de impotencia, política y de agencia, acechada por decisiones del pasado de las cuales no pudieron participar, de las que no son responsables, pero aún así, deben cargar con sus consecuencias, que hoy en día emergen catastróficamente. Para Fisher la impotencia reflexiva no es más que otro nombre para la depresión, diagnóstico que abunda entre los jóvenes hoy en día. Así se siente una persona deprimida —menciona el teórico británico— «sa-

ben que sus propias actitudes afectan su capacidad de hacer algo, y además son lo que los hace sentir peor. Pero saberlo no los inspira a actuar, y los deprime aún más» (Fisher, 2018/2021, p. 189).

Esta impotencia reflexiva afecta múltiples aspectos de la vida de los jóvenes, y no parecen haber razones para pensar que no afecta a los estudiantes de diseño, a quienes, según creo, afecta con mayor fuerza, si consideramos que su formación está orientada a que sean los encargados de proyectar hacia futuro, y por lo tanto, imaginarlo creativamente. Esto resulta especialmente conflictivo si se trata de estudiantes Latinoamericanos, perjudicados por el devenir de la historia y las consecuencias de las decisiones tomadas en el norte global; paradigma sociopolítico que los deja particularmente desposeídos de agencia.

# 1.3 Por qué hauntología

Como mencioné anteriormente, la hauntología es una excusa para hacer teoría crítica de, desde y para el diseño, es decir: reflexionar acerca de la disciplina del diseño —su ontología y epistemología—; configurar, o más bien, diseñar, teoría desde el aporte comparativamente diferente que puede ofrecer el diseño, ya sea mediante su enfoque para con el futuro y la transformación, su lógica abductiva y mediadora, su pensamiento creativo, entre otros; y finalmente, proponer una teoría accionable para el diseño, que sea un aporte para pensar el proceso de diseño, en particular lo referido al análisis crítico del punto de partida desde donde se diseña.

Si bien la hauntología es una excusa, no es por lo tanto azarosa. Como se adelantaba anteriormente y se tratará en el Capítulo 2 de esta memoria, la hauntología asoma —en un principio como una intuición— como una posible herramienta reflexiva para los problemas paralizantes que pueden surgir en el diseñar en un mundo contemporáneo y en crisis.



Imagen: Steinhausen, G. (1899).  
Monographien zur deutschen  
Kulturgeschichte (p.144) , disponible  
en la British Library Digital Store.

# Capítulo 2: Marco e investigación teórica

Este capítulo —tal vez de los más relevantes del proyecto— no solo contempla un marco teórico que nos orientará en el desarrollo de esta propuesta, sino que también, parte fundamental de la propuesta en sí misma está contenida en esta investigación e integración teórica. A partir de la delimitación —desde la teoría— de un problema paradigmático, que guiará el resto del proyecto, se pretende construir, desde el diseño, una matriz teórica robusta como posible herramienta para diseñar.

*Una ontología social  
no-eurocéntrica  
tiene que (...) Gros, 2023  
entender y emplear  
sus categorías  
como conceptos  
sensibilizadores.*

# 2.1 Metodología inicial

---

Para el ex académico de la Universidad de Chile, Chile, Diego Gómez-Venegas (comunicación personal, 31 de junio de 2023), la principal problemática respecto al trabajo teórico en escuelas universitarias de Diseño en Chile, es que sus carreras de pregrado son principalmente técnicas y profesionalizantes, donde la creación de conocimiento teórico, incluso como una subespecialidad del diseño, no es parte del plan curricular universitario, relegando esta tarea a otras disciplinas.

El trabajo teórico de las ciencias sociales o la filosofía es distinto al desarrollado por las disciplinas proyectuales —en especial del diseño—. Las ciencias sociales tienden a preocuparse de diagnósticos sociales (Montero, 2023); pero por el contrario, el diseño no necesariamente debe hacer un trabajo exhaustivo en el diagnóstico, pudiendo apoyarse del producto desarrollado por el cientista social. La rigurosidad del diseñador debe estar en la traslación creativa de dicho diagnóstico, de trazarlo y esquematizarlo interrogando su propia disciplina mediante las categorías que se toman prestadas de otros campos.

Los nuevos desafíos que la actualidad le presenta al diseño, han provocado la emergencia de algunas nuevas corrientes del diseño.<sup>1</sup> Estas se han abocado a la construcción de herramientas teóricas pertinentes para estos desafíos contemporáneos, que exigen una reflexión crítica en todas las etapas del diseño.

Hasta ahora, esta base ha sido cubierta principalmente por personas que han tenido el privilegio de avanzar en postgrados; y que, en mayor medida, teorizan sobre el diseño desde otras disciplinas (Devalle, 2021). Si bien esta integración interdisciplinaria resulta positiva y atractiva en la potencial riqueza que puede contribuir a ese tipo de encuentros, avanzar en la creación conocimiento teórico desde el diseño, emerge como una interesante oportunidad para este campo entendido como disciplina universitaria.

Entonces es una posibilidad llamativa que los y las diseñadoras, o estudiantes de diseño, hagan un proceso reflexivo, teórico y crítico sobre su práctica, supliendo las falencias de otras disciplinas principalmente teóricas: su correlato práctico.

<sup>1</sup>. Véase: Capítulo 2, punto 2.2.2



## 2.1 Metodología inicial

### 2.1.2 HEURÍSTICAS Y CONCEPTOS SENSIBILIZADORES

Empieza a quedar en evidencia entonces, que el desarrollo de este proyecto funciona de manera retroalimentativa, desarrollando un concepto para propiciar —y si se quiere también, provocar acerca de— la utilización de conceptos como herramientas de diseño. Sacar los conceptos de los moldes para los que fueron creados, permite aproximarnos creativamente al descubrimiento de nuevas interacciones, en contextos alternativos al que les dio origen. Rescato, para esto, la idea de conceptos sensibilizadores, propuesta desde la teoría crítica ante el desafío que significa para una corriente de origen europeo aproximarse a la teorización crítica en Latinoamérica (Gros, 2023). Esta —a grandes rasgos— propone el tomar situadamente, con cierta apertura y maleabilidad, aquellos conceptos eurocéntricos, para su aplicabilidad en el campo Latinoamericano. De esta forma, los conceptos dejan de ser un ajustado molde al cual se debe hacer entrar la realidad, y pasan a contribuir en «mejorar la receptividad y percepción del investigador para captar matices de la realidad social que de otra manera serían inaprehensibles o indescriptibles» (Gros, 2023, p. 109). A la vez, otra idea que encaminó el trabajo creativo-conceptual, fue la aplicación heurística de la teoría, donde el uso informal de los conceptos tiene la finalidad de orientar el proceso investigativo y, en este caso, también creativo (Murray, comunicación personal, 13 de septiembre de 2023).

*Son conscientes de  
que las cosas andan  
mal, pero son  
aún más conscientes  
de que ellos  
no pueden hacer  
nada al respecto.*

*Fisher 2009/2016*

# 2.2 Problema teórico

En este subcapítulo se comentarán algunos de los aspectos centrales del problema teórico que se decidió abordar en este proyecto. En este se toman algunas premisas desarrolladas por la filosofía, las humanidades y las ciencias sociales, para trasladarlas y trabajarlas en el campo del diseño —desde el diseño—. Estas premisas son necesarias de entender pues son uno de los pilares centrales que configuran el presente proyecto.

## 2.2.1 LA CRISIS Y SUS IMAGINARIOS

La pregunta sobre cómo diseñar en un mundo en crisis, o sobre qué esperar de un futuro incierto, acecha tanto a la disciplina del diseño como a otras, hace ya algunos años. Cada día son más y más evidentes las formas de dominio que tiene la crisis, sobre los imaginarios futuros: desastres o crisis ecológicas, sociales, económicas, políticas, alimentarias, de recursos, culturales, etc; y cómo estos permean en casi todos los aspectos de la vida social —y si nos atenemos al diseño: la manera en que este concibe sus posibilidades de proyección—.

Un elemento estructurante del marco teórico de este proyecto fue el pensamiento de aquellos

autores, como el teórico y crítico cultural inglés Mark Fisher —cuya pensamiento se cita en varias ocasiones, pues resulta muy útil para trasladarlo al campo del diseño y reflexionar acerca de este—, que teorizan acerca de los orígenes y formas en las que la crisis ordena el imaginario colectivo sobre el futuro. Para Fisher (2009/2016) el poder hegemónico del paradigma capitalista contemporáneo, reside en su apariencia de ser el único modelo posible e incluso imaginable, cooptando las posibilidades de mundos futuros para encasillarlas dentro del marco capitalista neoliberal<sup>2</sup>. Este sistema, generador de inestabilidad e incertidumbre social (Gatto, 2022), pero internalizada de forma individual, relega a la cultura a un rol de confortador del individuo, frente a un contexto inclemente, mediante el bucle constante de la repetición y el pastiche, la fórmula probada y familiar del pasado, dándose vueltas una y otra vez sobre sí mismo, sin poder vislumbrar un horizonte ni aquello nuevo que solía emerger de este (Fisher, 2009/2016; Román, 2013; Campi, 2007).

**«¿Cuánto tiempo puede subsistir una cultura sin el aporte de lo nuevo?»**

*Fisher, 2009/2016, p. 13*

En el diseño, la crisis ha acaparado no solo la imaginación sino que también el área de interés —o incluso de deber— que la disciplina se ha autoasignado como campo de acción<sup>3</sup>. Esto, en muchos casos a significado la ha concentración de los esfuerzos de los diseñadores en intentar solucionar una arista —frecuentemente hiper-especializada— de la crisis, con soluciones sumamente nobles, pero, como veremos a continuación, con el riesgo de caer en una lógica replicativa del imaginario catastrofista.

<sup>2</sup>. Véase en este mismo capítulo, el punto 2.2.4

<sup>3</sup>. Véase: Capítulo 3, punto 3.1.2

## 2.2 Problema teórico

### 2.2.2 GIROS DEL DISEÑO

Frente a la pregunta sobre cómo diseñar en un mundo en crisis, han surgido con fuerza algunas corrientes o giros del diseño orientados a reflexionar acerca de su propio estatuto ético y su agencia en la construcción del mundo y, por lo tanto, en la crisis. Estos emergen desde el supuesto, en cierta forma consensado, de habitar un mundo en crisis y que, por lo tanto, requiere de una reflexión crítica. Sin embargo, es posible advertir el riesgo implícito que contiene la pregunta que inaugura estos giros en el diseño: la misma idea de crisis. Como se adelantó en un principio, este imaginario puede actuar como limitante implícita de posibilidades —dentro de una lógica de visibilidad/invisibilidad de estas—, generando fenómenos afectan nuestra capacidad imaginativa, de autoconsciencia en nuestra capacidad de acción y de proyección a futuro.

### 2.2.3 PARÁLISIS IMAGINATIVA

#### «Es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo»

*Jameson, 1994; Žižek, 1994*

Parálisis imaginativa, impotencia reflexiva, indetección de los sueños, son algunos nombres con los que distintos autores han llamado a un fenómeno relativamente similar: la imposibilidad de imaginar futuros verosímiles diferentes a la crisis o fuera del marco impuesto por el sistema que la produjo. En el campo del diseño contemporáneo, quienes más reconocidamente han realizado este diagnóstico han sido Anthony Dunne y Fiona Raby (2013); para ellos se ha vuelto cada vez más difícil de detectar los sueños [dreams] de las nuevas generaciones, que en su momento habrían tomado el rol de guía orientadora hacia el futuro, pero que actualmente, habrían sido desplazadas por la mera esperanza [hope] de un futuro menos catastrófico del que pueden imaginar, es decir, expectativas desfuturizantes (Fry, 2009). Desde una arista más política, Srnicek y Williams (2015) advierten la parálisis del imaginario, la cual tiene que ver con la

desaparición del futuro como rango de alternativas dentro de las que tengamos un grado de agencia. Fisher desde un diagnóstico similar sobre el futuro y la realidad, desarrollado notablemente en su libro *Realismo capitalista* (2009/2016),<sup>4</sup> acuña el concepto: impotencia reflexiva. Lo describe como la consciencia y el convencimiento de los jóvenes de que, por un lado, las cosas andan mal, pero por otro —y aún más importante—, ellos no pueden hacer nada al respecto. Sin embargo —advierte Fisher— «esta reflexividad, no es resultado de la observación pasiva de un estado de cosas previamente existente. Es más bien una suerte de profecía autocumplida» (2009/2016, p. 31). Es esto mismo lo que termina por levantar las alarmas al reorientar el diseño en pos de la crisis —inclusive si es de manera crítica—, si es que se da por hecho esta como designio inevitable. El riesgo está en caer en una suerte de diseño viciado, en donde el diseñar para la crisis no es más una solución de lo que es una reafirmación de la crisis, un sustento material que la vuelve visible e inteligible, inesquivable incluso en lo comúnmente imaginable como posibilidad.

4. Ver punto siguiente

## 2.2 Problema teórico

### 2.2.4 REALISMO CAPITALISTA

Para Fisher (2009/2016), la impotencia reflexiva tiene un origen socio-histórico definido: la emergencia de, lo que él llama, realismo capitalista. A fines de la década de los sesenta y principios de los setentas, argumenta el autor, con el surgimiento de las olas neoliberales y neoconservadoras en occidente, y la consolidación de sus modelos económicos y sociales respectivos después del debilitamiento y caída de los llamados socialismos reales, es que el capitalismo neoliberal se habría consagrado como la única alternativa —parafraseando a una de sus grandes referentes, Margaret Thatcher— para la organización social del mundo en su estatuto globalizado<sup>5</sup>. Más aún, el crítico británico argumenta que, el triunfo ideológico de esta tardía etapa del capitalismo se debe a cierta naturalización de la ya desacreditada tesis del fin de la historia de Fukuyama, la cual, a pesar de dicho descrédito, habría calado a nivel subconsciente de manera que el modelo en cuestión fuese asimilado como una consecuencia lógica de cierto devenir del humano. Después de la caída del muro de Berlín, con un ya instalado clima triunfalista del capitalismo, las democracias liberales y un supuesto término de las ideologías, las utopías y las revoluciones que las harían posibles; se daba la bienvenida a la forma final de organización del ser humano,

aquella consecuencia lógica y última de su devenir, desposeída de falsas ilusiones prometidas por aquellos grandes relatos, posibles en la teoría pero imposibles en la práctica. Por lo tanto, con todos aquellos mitos descartados del laboratorio social, sería posible una síntesis de la forma real de la realidad. No solo sería la forma lógica y racional de organizar la sociedad, sino que también, al tratar nuestra era como el fin de la historia, desposeemos a nuestro tiempo de un futuro, reemplazándolo por un presentismo eterno o amplificado, y también, un pastiche formal y revivals de épocas pasadas.

La asimilación del neoliberalismo como la forma más realista de organizar la sociedad involucra la naturalización de las condiciones que produce. Fisher (2013/2018) argumenta que este proceso político trajo consigo: la destrucción tanto de la seguridad social, como de la solidaridad y, la intensificación y precarización laboral, generando en las personas un “estado en el que están simultáneamente exhaustas y sobreestimuladas (...) desesperadamente cortos de tiempo, energía y atención” (p. 39-40), demandando, por lo tanto, salidas rápidas, familiares y fáciles de satisfacción compensatoria, afectando con mayor fuerza a la cultura, ya retirada de su antigua función productora de lo nuevo.

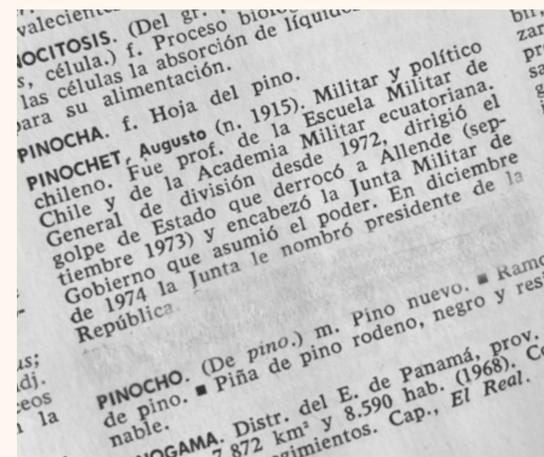


Imagen de elaboración propia.  
Muestra un *palimpsesto* realizado en una enciclopedia por agentes de la dictadura militar, donde se borra una parte de la entrada que habla sobre Augusto Pinochet.

5. Fisher, en un artículo publicado en internet, reconocía en el golpe de Estado perpetuado en Chile por Augusto Pinochet el año 73, la primera, más clara y más brutal imposición de un modelo económico y social neoliberal y neoconservador. Chile, además de ser transformado a la fuerza en un laboratorio de experimentación social, se transformó también en un triunfo simbólico del bloque occidental durante la guerra fría, donde el único país encaminado a alcanzar un ordenamiento socialista por la vía democrática, habría sido subyugado por las fuerzas inminentemente triunfantes de dicho conflicto.

## 2.2 Problema teórico



➤ Imagen generada con inteligencia artificial (Stable Diffusion).

Para el diseño, el riesgo está en la naturalización de dichas condiciones, sus causas y sus efectos que, de pasar inadvertidas, aquello diseñado podría constituirse en el perfecto Caballo de Troya para el refuerzo material de la ideología dominante. Este riesgo se acrecienta si consideramos que tenemos a toda una generación —algunos en formación en diseño actualmente— que «no han conocido otra cosa que el capitalismo global, y que están acostumbrados a que la cultura sea puro pastiche y recapitulación» (Fisher 2018/2020, p. 164) y no un campo de producción de lo nuevo.

Parece pertinente cerrar este capítulo con una cita de Fisher (2018/2020), cuyas ideas contenidas resultan interesantes de trasladar al diseño, en especial considerando que la herramienta de la imaginación —a mi parecer una de las más relevantes para el diseño— se plantea como una fundamental para proponer una utopía futura orientadora y la transformación requerida para llegar a esta<sup>6</sup>.

**Tenemos que empezar por reconocer el poder que tiene sobre nuestra imaginación social, política y económica. (...) Necesitamos saber hacia dónde vamos. Y creo que podemos envalentonarnos, porque nadie tiene una idea muy clara de hacia dónde va esto. Lo único seguro es que no va a ser como hasta ahora. Necesitamos este coraje de la imaginación de nuestro lado, la voluntad de realizar experimentos mentales, jugar con escenarios de ciencia ficción, porque, sinceramente, son tan verosímiles como cualquier otra cosa.**

*(Fisher, 2018/2020, p. 199-200).*

<sup>6</sup>. Véase el punto 2.3 de este mismo capítulo. La noción del diseño ahí presentada propone 2 puntos fundamentales del quehacer del diseño: la utopía y la transformación.

## 2.2 Problema teórico

### 2.2.5 DISEÑO E IDEOLOGÍA

«El buen diseño es invisible» o «el buen diseño es discreto» es tal vez uno de los axiomas más ilustrativos de la cercana y delicada relación entre diseño e ideología. No resulta difícil advertir esta cercanía si tomamos a Pierre Bourdieu para esto, pues sería una clara muestra de poder simbólico según definición de este, a saber: aquel poder invisible que sólo puede ejercerse con la complicidad de quienes no quieren saber que están sujetos a él o incluso que ellos mismos lo ejercen (Bourdieu, 1991, traducción personal, p. 164). Vemos entonces que, el diseño somete órdenes simbólicos implícitos y aceptados en el cotidiano, de forma soterrada, ocultos y naturalizados en cierta condición abstracta e imperceptible o aparentemente inmaterial; pero al mismo tiempo, este es sometido a

esta misma lógica de poder simbólico. El diseño, presente en diversos aspectos del cotidiano profundamente naturalizados, puede ser la condición material y tangible de la ideología imperante, y al mismo tiempo, productor o refuerzo de estas.

Victor Papanek (1971) es uno de los diseñadores más reconocidos a la hora de denunciar dicha complicidad entre diseño y las lógicas de mercado asentadas en el sistema imperante, en especial en la responsabilidad de éstas en una serie de problemas socioambientales; dicho de otra manera, aquello contra lo que arremete Papanek es un diseño servicial a la reproducción material de la ideología dominante, transformándose en uno de los principales referentes de las corrientes más críticas del diseño y la responsabilidad del diseñador respecto a su quehacer en el mundo.

*son*  **cursos**  
 **de acción**  
 **dirigidos**  
*a*  **cambiar**  
 **situaciones existentes**  
*en*  **situaciones**  
 **preferidas.**

*Simon, 1982*

## 2.3 Una definición de diseño

Una necesaria premisa a realizar en este proyecto es una definición de diseño en base a la cual trabajar. Nuevamente, no se profundizará en el debate de las múltiples definiciones posibles de diseño, por temas de factibilidad. A pesar de esto, es uno de los objetivos tangenciales de este proyecto el interrogar aquel inconcluso debate, tarea necesaria de complementar en futuras investigaciones.

### 2.3.1 DISEÑO Y TRANSFORMACIÓN PROYECTUAL

Diseñar tiene que ver con una planificación mental, para un propósito, función o fin específico. Tiene que ver con dibujar y representar, esto es, pasar de una idea a una intervención en el mundo físico, explican Friedman y Stolterman (Redström, 2017). Son «cursos de acción dirigidos a cambiar situaciones existentes en situaciones preferidas» (Simon, 1982, p. 129, traducción personal). Podemos entender, entonces, que el diseño pretende transformar prácticas sociales (Mollenhauer, comunicación personal, 22 de septiembre de 2023), de un estado actual a uno deseable. Por lo tanto, tiene sentido pensar que, lo diseñado tiene una tarea, por así decirlo, triple: en una primera instancia, analizar exhaustivamente y justificar, mediante una actitud crítica, por qué el estado de cosas actual merece ser transformado. En una segunda instancia, el diseño puede configurar aquel futuro deseable al que se pretende reorientar tanto la inercia de la actualidad como sus propios esfuerzos. Finalmente, lo diseñado o el diseño debe desmarcarse del presente que pretende transformar, proponiendo algo que exceda y permita pensar fuera de los marcos determinados por el paradigma criticado —separándose de sus disposiciones ideológicas—, evitando el

riesgo de caer en una mera repetición servicial a la reproducción y reafirmación del mismo estado del que pretende escapar; de ahí la relación del diseño con lo nuevo.

Entonces, lo diseñado es, además de: el objetivo o fin, y el plan o esquema a seguir; el tercer punto antes descrito, es decir, lo nuevo, podría referirse no sólo a lo diseñado, sino que también a los medios o herramientas para pensar y ejecutar el plan y llegar a ese objetivo deseable: la utopía futura. Parte de esas herramientas son aquellas teóricas y conceptuales, que posibilitarán hablar de aquello que no es presente en el estado actual de cosas —esto mismo es parte del esfuerzo que realiza este proyecto—. Entonces, si entendemos a la teoría o el aparataje conceptual, como herramientas; ¿no es acaso pertinente pensar que parte del quehacer del diseñador sea construir sus propias herramientas teóricas, a modo de satisfacer sus objetivos proyectuales?; ¿o tal vez el diseño tiene a su vez, la capacidad de posibilitar un cambio de estatuto de aquella teoría que enfocada en un diagnóstico social, para convertirla, también, en una herramienta más para la transformación?

## 2.3 Una definición de diseño

### 2.3.2 TEORÍA CRÍTICA

Dentro del campo de la teoría, la crítica, o más bien, la suma entre estas —la teoría crítica— ha sido definida como una suerte de paso adicional al diagnóstico de fenómenos sociales, atreviéndose a criticarlos y evaluarlos, para finalmente, arribar a cierto correlato práctico: la posibilidad de transformación, desde un estado de opresión a uno de liberación y emancipación de los actores sociales sometidos a este (Montero, 2023). Es en el correlato práctico de la teoría donde se advierte la deuda de las ciencias sociales en la actualidad, abocadas principalmente a la realización del apremiante diagnóstico de la crisis (Montero, comunicación personal, 7 de diciembre de 2023).

Pero ¿Por qué le puede ser útil al diseño recurrir a la teoría crítica? Primero, la práctica misma de desplazar elementos, desde otros dominios, hacia el diseño, habla en sí mismo de una lógica crítica, pues presenta de base un razonamiento abductivo que se contrasta del pensamiento deductivo, pues resulta válido poner en cuestión muchas de las premisas dadas como como ciertas en un contexto de incertidumbre como lo es el campo operativo del diseño: el futuro.

En un segundo lugar, como se mencionaba anteriormente, si entendemos la tarea del diseño como aquella encargada de la transformación de

prácticas sociales —nuevamente, en mayor o menor escala, con mayores o menores niveles de control—, es que la teoría crítica resulta atractiva para dicha tarea. Ahora bien, el diseño del que hablo, es de por sí, un diseño explícitamente político y orientado al mismo tiempo que orientador hacia el futuro, es decir, un diseño en una constante búsqueda de futuro, que mediante la construcción de lo nuevo transforme aquellas prácticas que le resultan problemáticas. Es ahí donde emerge la teoría crítica —y sus herramientas-concepto específicas— como posible herramienta heurística de y para el diseño; pues, como mencionaba anteriormente, un primer paso es el análisis crítico e incisivo de la realidad presente que justifique su necesidad de transformación.

En un y último tercer lugar, si seguimos las tareas del diseño antes descrita y las comparamos con el propósito de la teoría crítica sugerida por Montero (2023), es que logramos advertir un propósito compartido, o al menos similar de ambos campos: la transformación del mundo social, donde la teoría crítica puede proponer las herramientas críticas —valga la redundancia— mientras que el diseño, los métodos generales y los medios materiales para la inteligibilidad de ese futuro utópico al que apunta la transformación.

## 2.3 Una definición de diseño

Gómez-Venegas y Marchant (2016), frente a los desafíos de la actualidad a los que se ve enfrentado el diseño, proponen entrecruzar e hibridar «el análisis de planteamientos teórico-conceptuales con el trabajo creativo-experimental» (p. 12). Los autores además advierten una paradoja dentro del diseño, a saber, aquella actividad «que nos separa del mundo mientras que, al mismo tiempo, es eso de lo que nos aferramos para acercarnos a él. Flusser lo llamó en definitiva, un obstáculo para eliminar obstáculos» (p. 15). Un puntapié inicial a este desafío —mencionan Gómez-Venegas y Marchant— puede ser «el desarrollo crítico sobre la práctica creativa» (p. 15), como práctica que logre notar los mayores y más graves alcances que puede tener el diseño —de los que, en algunos casos, no se le atribuye responsabilidad alguna al diseño—.

El análisis crítico entonces, no resulta meramente teórico, o más bien, la teoría crítica consiste en una actividad igualmente práctica. Gómez-Venegas y Marchant (2016) mencionan que, en el

caso del diseño, el análisis del punto de partida requiere de «observarse y estudiarse como actores no-humanos que median en los modos a través de los cuales conocemos y percibimos sensiblemente el mundo, así como en las formas en que social y políticamente se estructura la cultura» (p. 21). De esta forma —continúan los autores— la tarea inicial consiste en «buscar los espacios y los métodos que permitan iniciar recorridos críticos, analíticos y creativos en torno a los modos en que los objetos y las cosas diseñadas van configurando el devenir cultural» (p. 24).

Finalmente, el análisis crítico —incluso yendo un poco más allá: el análisis deconstructivo— pretende develar las cualidades aparentemente absolutas o naturales; por el contrario, se comienza de la base de cierta existencia negativa, por la diferencia: aquello que es, es, porque no es otra cosa. Explicitar ese carácter contingencial y contextual de las posibilidades es un menester para el diseño.

*¿es la hauntología,  
como muchos  
de sus críticos  
han sostenido,  
simplemente otro  
nombre para la  
nostalgia?*

*Fisher, 2013/2018*

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

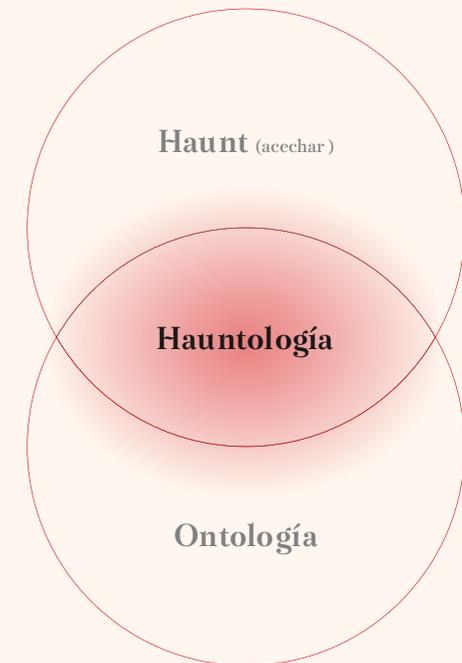
Como se adelantó anteriormente, el concepto central elegido para poner a prueba la posibilidad de desarrollar teoría desde el diseño —y por lo tanto, siguiendo una lógica de proyecto de diseño—, como herramienta de diseño, es: hauntología. En lo que sigue, citaré en varias oportunidades a Mark Fisher, pues sus ideas y la lectura que hace de Jacques Derrida —quien le dio vida al concepto en cuestión—, resultan sumamente claras en lo que respecta a hauntología y su relación con el contexto que se trata en este proyecto.

Mark Fisher, en su libro *Los fantasmas de mi vida* (2013/2018), toma prestado el concepto de «hauntología», acuñado por Derrida en *Espectros de Marx* (1995), que define aquello que asedia sin estar presente: un asedio en forma de espectro (Derrida según Fisher, 2013/2018). El concepto de hauntología «se realiza sobre la noción de “ontología”, el estudio filosófico de lo que se puede decir que existe», pero a la vez, todo lo que existe «es sobre la base de una serie de ausencias, que lo preceden, lo rodean y le permiten poseer consistencia e inteligibilidad» (Fisher, 2013/2018, p. 43-44), pues según menciona, nada existe de manera únicamente positiva. Para entenderlo de otra forma, Fisher (2013/2018) trae a colación el entendimiento planteado por Saussure acerca del lenguaje: la hauntología, al igual que los

términos lingüísticos particulares, «no obtienen su significado de sus cualidades positivas, sino de su diferencia con el resto de los términos» (p. 44).

El autor inglés utiliza el argumento de Martin Hägglund (2008) para explicar la hauntología, contrastándola con la ontología tradicional, que concibe al ser en términos de una presencia idéntica a sí misma. La diferencia de los espectros descritos por Derrida, sigue Hägglund (2008), es que no están del todo presente, por lo tanto no son seres en sí mismo, pero indican una relación con aquello que ya no es o, lo que pudo haber sido y nunca fue, o lo que todavía no es. Estos, por lo tanto, son una agencia de lo virtual, que actúa sobre el presente, o lo actual, sin existir (Hägglund, 2008).

Entonces, «en la hauntología (...) no está en juego la desaparición de un objeto particular. Lo que se ha desvanecido es una tendencia, una trayectoria virtual» (Fisher, 2013/2018, p. 49). Esta trayectoria virtual crea esperanzas y expectativas futuras que, no solo nunca llegaron, sino que, también, ya ni siquiera parecen posibles, estas simplemente «se han evaporado» (Fisher, 2013/2018, p. 48). Esta perspectiva resulta particularmente atractiva para el diseño, pues, partiendo desde una corriente del materialismo histórico, considera cómo las condiciones materiales y la cultura popular bajo la cual se desa-



Esquema elaboración propia.

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

rrollan las personas definen muchas de sus ideas y pensamientos (Colquhoun, 2022); el cambio de trayectoria radical que involucra en la vida de algunas personas, la desaparición de ciertas condiciones y formas culturales, para la aparición de otras. Fisher, entonces, menciona una cualidad fundamental para este proyecto: el deseo. Para el teórico inglés, la hauntología se trataría de una suerte de duelo fallido, donde el deseo permanece unido a aquello que es ausente: «se trata de negarse a dejar ir al fantasma», o de la «negación del fantasma a abandonarnos» (Fisher, 2013/2018, p. 49). Las trayectorias virtuales, contempladas por la hauntología, revisten un interés particular para las disciplinas proyectuales ya que, el deseo, al permanecer atado a las esperanzas y expectativas futuras que nunca llegaron y a aquellas condiciones materiales que le permitieron existir y configurarse aquellos futuros perdidos, podría constituir un móvil para el diseñar, al ser un «modulador afectivo» (Srnicsek y Williams, 2015, p. 177), o una «educación del deseo» (Levitas, 1990/2011, p. 6), que movilice «más allá de la obsoleta repetición de lo mismo que ofrece el presente eterno del capitalismo» (Srnicsek y Williams, 2015, p. 177). Fisher (2013/2018) habla de la hauntología como «un espectro que no nos permitirá acomodarnos en las mediocres satisfaccio-

nes que podemos cosechar en un mundo gobernado por el realismo capitalista» (p. 49); y que, por lo tanto, «la negación a abandonar el deseo de futuro» constituye una «dimensión política a la melancolía [hauntológica], ya que equivale a un rechazo a acomodarse a los horizontes cerrados del realismo capitalista» (p. 48). Esta confluencia entre el hacer desde la esperanza y el rechazo a un status quo, es interesante para pensar el diseño, pues resuena con aquella predisposición mental que plantea el Transition Design, en donde el diseñador debe tener una actitud de optimismo malhumorado [Optimistic Grumpiness] (Irwin et al., 2015, p. 7), es decir, la disconformidad con el mundo, pero la esperanza de poder cambiarlo. Esta esperanza podría estar configurada por estas nuevas —o más que nuevas, inactivas, invisibles o escondidas— posibilidades: posibilidades espectrales.

Derrida (1995) utiliza la metáfora del fantasma para explicar el concepto de hauntología, como aquello que asedia sin estar presente del todo, Núria Gómez Gabriel (2020) hace una revisión de distintos conceptos o metáforas asociadas a la hauntología: el asedio —o el embrujo— que tienen que ver con «estar en un lugar sin ocuparlo», enfocándose entonces en «todas sus ausencias que, por debajo de su aparente invisibilidad o

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico



➤ Imagen de elaboración propia.

irrealidad, continúan persistiendo de otro modo» (p. 161) —a diferencia de la ontología tradicionalmente entendida—. Otros autores proponen la figura del espectro como un mediador entre la visibilidad y la invisibilidad, la presencia y la ausencia, la realidad y la realidad que aún no es (Lincoln & Lincoln, 2015; Hägglund, 2008); o «ausencias que, por debajo de su aparente invisibilidad o irrealidad, continúan persistiendo de otro modo» (Gómez, 2020, p. 161). De la noción de hauntología, se considera entonces la necesidad de incorporar la influencia, en el presente, de aquello que no existe, que dejó de existir, que nunca llegó a existir o que aún no existe; dándole esa cualidad doble de poder acechar, tanto desde los pasados, como desde los futuros. Entonces, podemos hablar del pensamiento hauntológico como aquel que repara sobre las ausencias.

La hauntología resulta una herramienta útil para repensar la ontología, el tiempo, los sistemas de referencia teóricos y los marcos de posibilidades—o las condiciones que determinan estas posibilidades— desde los que se diseña. Este concepto, al hablar de otras trayectorias temporales virtuales que acechan el presente, requiere de entender el tiempo de otra manera, en la que, llegados ciertos puntos de la historia, se generan bifurcaciones

—mediante actualizaciones y virtualizaciones de trayectorias temporales— en donde la conciencia juega un rol fundamental. Entender esto contribuye a entender la “diseñada y por lo tanto diseñable naturaleza del mundo” (Light, 2021, p. 10). A la vez, si se entiende esta condición decisional —o diseñada— del mundo, se termina por desnaturalizar su nociva apariencia inevitable; y, si el presente no fue un futuro inevitable del pasado, el marco de posibilidades que este propone resulta una mera ilusión, dando la oportunidad de situar procesos de diseño que lo desborden en búsqueda de nuevas posibilidades: posibilidades espectrales.

Otro aporte del entendimiento de la hauntología es una concepción decisional, no lineal y no clausurada del tiempo; pues —tal como se vio anteriormente— al sugerir la influencia en el presente, de trayectorias virtuales del tiempo, implicaría una serie de posibilidades por las que no se opta —decisiones mediante— en favor de sólo una de ellas. Del mismo modo, y sumado a esto, el hecho de que la historia y el tiempo se entiendan como lineales y progresivos —al contrario de pensamiento hauntológico—, implica una condición no fija, sino que fijable del tiempo y de la historia. Es decir, el tiempo termina siendo entendido como una cualidad social, y por lo tanto, en disputa y jánico,

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

al igual que la historia y la memoria. De esta manera, uno de los aportes fundamentales del pensamiento hauntológico para los procesos de pensamiento crítico, especulativo y creativo del diseño y de nuevas posibilidades, está en la recreación imaginativa del pasado. Esta idea se construye en base a la conjunción de una serie de autores. En la misma línea que Fisher y Derrida enmarcan la hauntología, como parte de una línea teórica —y política— más radical, Dean (2011) sugiere que la política progresista consiste en una “revisión creativa del pasado” (s.p.). Es posible sumar también la “recreación imaginativa del pasado” (Elliott, MacDougall y Turkel, 2012, p. 122), la cual sirve de “palanca para el trabajo del presente” (Gordon, 1997, p. 66), dejando de lado esta historia —aquella que acabó con otras historias—, y abriendo la puerta a imaginar futuros alternativos (Gordon, 1997). Se torna, por lo tanto, considerando la diferencia de la hauntología con la ontología: la ausencia; se vuelve necesario una búsqueda de aquello ausente, aquello no dicho, o de lo que —aparentemente— no hay registro; entonces la pregunta más pertinente a realizar no es “¿qué dice?” sino que “¿cómo llegó a ser?” o “¿cómo terminó aquí?” (Peters, 2008, p. 3), es decir aquello que tuvo que dejar de ser o dejar de existir para darle paso a las existencias

del presente como categorías dentro de su propia ontología. Esta perspectiva de revisión creativa y con particular énfasis en las ausencias, posibilitado por un pensamiento hauntológico, se vuelve particularmente interesante al situarse desde un proceso situado en Latinoamérica, atravesado por constantes procesos de invisibilización de las prácticas y saberes, de alguna forma anulados por procesos de colonización, marginación, consideración del continente como mundo de la periferia o por administraciones dictatoriales. Para Verónica Devalle (2021), resulta casi obvio que, a la hora de pensar en el diseño latinoamericano, “se parte de la hipótesis sobre la dominación cultural y se busquen huellas de los procesos que fueron —dominación mediante— silenciados” (p. 23, énfasis añadido), donde vale la pena “detenerse en el modo en que se ha construido la historia” (p. 36). Siguiendo la misma línea, Elizabeth Jelin (2002), quién en su libro *Trabajos de la Memoria* trata temas de memoria latinoamericana, reconoce “la persistencia de un pasado que «no quiere pasar»” (p. 1) en el presente de la región —noción profundamente resonante con la hauntología—, reconociendo además, la cualidad abierta y cambiante del pasado, como también un espacio de disputas, conflicto y lucha en su construcción de significado,

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

enmarcado habitualmente en un entramado de relaciones de poder. De esta manera, se reconoce cierta coincidencia entre la línea de pensamiento de Jelin (2002) con aquellos autores que trabajan desde un pensamiento hauntológico, para quienes el pasado también resulta abierto a cambios, por el “rol decisivo” (Berardi, 2017/2019, p. 18) que desempeña la conciencia en fijarlo; pero revelando, mediante esta reflexión sobre el concepto, la capacidad de disputar las concepciones naturalizadas de un pasado, como sus posibilidades o consecuencias. Finalmente, resulta evidente la contingencia de la propuesta hecha por la hauntología en el contexto nacional, en donde, cincuenta años después del comienzo de una traumática dictadura militar, cuyos espectros aún acechan el presente, aquellos procesos de transformación que fueron truncados resuenan con particular fuerza en su valor futurizante (Fry, 2009).

Para explicar la hauntología, Fisher se sitúa en un contexto contemporáneo. En general, su objeto de análisis es la cultura, tomando diversos productos culturales como las películas, series de televisión o la música. Esta última es el elemento central que utiliza el autor para poder explicar la hauntología y hacer su crítica al anacronismo, estatismo de la creatividad y la incapacidad de imaginar el

futuro o generar lo nuevo del mundo contemporáneo, que se encuentra imbuido en el realismo capitalista (Fisher, 2013/2018).

En la música, dice Fisher (2013/2018), lo futurista ya no hace referencia a un futuro que se espera que sea diferente sino que «se ha transformado en un estilo establecido, algo así como una fuente tipográfica particular» (p. 33, énfasis añadido). Esto es lo que Fredric Jameson —autor fundamental en el pensamiento de Fisher—, entiende como modo nostálgico: un «apego formal a las técnicas y fórmulas del pasado, una consecuencia del abandono del desafío modernista de crear formas culturales innovadoras adecuadas a la experiencia contemporánea» (Jameson según Fisher, 2013/2018, p. 35-36, énfasis añadido). Fisher advierte este modo nostálgico en la música a través de «las discrepancias en la textura» que resulta de las técnicas de grabación contemporáneas, provocando un efecto de un producto sin tiempo, que no pertenece ni al pasado ni al presente, una eterna atemporalidad (Fisher, 2013/2018). La razón de este fenómeno, para el inglés, estaría sumamente arraigada en la lógica del capitalismo neoliberal y posfordista, que trajo consigo una cultura de la retrospectión y el pastiche, un estancamiento cultural (Fisher, 2013/2018). Una de las consecuencias de este sistema que vale la



➤ Imagen de elaboración propia.

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

pena rescatar dice relación con la producción de lo nuevo. A pesar del discurso dominante de la novedad y la innovación, el capitalismo neoliberal se ha encargado de privar sistemáticamente a los artistas de los recursos e infraestructura necesaria para producir lo nuevo (Fisher, 2013/2018). En el caso de Reino Unido, ejemplifica Fisher (2013/2018), «el Estado de bienestar de la posguerra y las subvenciones para el mantenimiento de la educación universitaria» (p. 40) fueron la infraestructura y recursos necesarios para la mayoría de los «experimentos de la cultura popular» (p. 40), y su producción, entre las décadas de 1950 y 1980.

La hauntología se sustenta en base a una noción del tiempo y de la historia particular. Podemos entenderla como aquella historia que emerge mediante la opresión de otras muchas historias (Benjamin, 1942/1969), y los futuros que para estas eran más que posibles. Una de las armas más poderosas para la historia lineal es lo que Raymond Williams (1981/1983) llama tradición selectiva, donde «toda construcción de una historia implica un recorte selectivo del pasado para activar una lectura sobre el presente» (Williams según Devalle, 2021, p. 25, énfasis añadido). Entonces se omiten o se invisibilizan tres cualidades fundamentales del tiempo: primero, la posibilidad de existencia de muchas

más alternativas, tal vez con similares capacidades de transformarse en realidad (Berardi, 2017/2019), y que, sin embargo, invisibilizadas por una serie de opresiones, terminan dándole a la historia —una única historia— su cualidad progresiva (Benjamin, 1942/1969); segundo, el rol fundamental que juega la conciencia en este proceso de la historia, la cual «puede ser vista como una sucesión de selecciones y bifurcaciones» pero en las que «la conciencia desempeña un rol decisivo a la hora de decidir entre las distintas posibilidades en conflicto» (Berardi, 2017/2019, p. 18), es decir, que cierta temporalidad es definida por la toma de unas decisiones por sobre otras (Nooney & Brain, 2019); y tercero, el entendimiento del pasado como una categoría abierta y maleable del pasado desde el presente (Gordon, 1997; Jelin, 2002), cuya omisión termina provocando la clausura y homogenización de aquel pasado, transformándose en algo asegurado e inexpugnable (Balcarce, 2023). La disputa, entonces, es respecto a una concepción lineal y progresiva del tiempo, en oposición a concepción decisional y no clausurada del tiempo, es decir, de múltiples posibilidades, transformadas en realidad por una serie de decisiones, permitiendo comprender que esas líneas temporales alternativas del pasado están presentes en el ahora, lo suficientemente vivas

y accesibles para ir a su encuentro y disputarse. Esta concepción del tiempo y de la historia nos da una luz de posibilidad de diseñar sin perpetuar el estado de cosas actual. Finalmente, es posible quedarse, por un lado, con la develación que posibilita el pensamiento hauntológico de la condición diseñada del mundo, y por otro, una inspiración fértil para los vencidos, dar nueva vida al destello utópico del pasado que vale la pena rescatar (Žižek, 2001/2004). El pensamiento hauntológico no significa una vuelta al pasado, sino que volver al campo de posibilidades inaugurado con estos pasados; no lo que se hizo, sino que aquello que NO se logró hacer, «sus oportunidades perdidas» (Žižek, 2001/2004).

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

### 2.4.1 COMPRESIONES DE LA HISTORIA

Grafton Tanner (2021/2022) comienza su libro, *Las horas han perdido su reloj: las políticas de la nostalgia*, con la idea central que pretende abordar el pensamiento hauntológico: la sensación de estar atrapados en un eterno presentismo, desposeídos de una fe hacia el futuro. El pasado nos vuelve a atrapar cada vez que es entendido como una consecuencia lógica —y por lo tanto inescapable— del pasado; noción permanentemente reafirmada por la crisis: climática, económica, política, entre otras; lastres arrastrados desde el pasado y que nos persigue como una suerte de penitencia culposa de los errores de nuestros antecesores de la que tenemos que hacernos cargo.

Si bien las diversas crisis presentes y su probable amplificación hacia el futuro es real, resulta especialmente problemático —en particular para las disciplinas proyectuales— el secuestro del futuro que estas realizan; condicionando la imaginación, o al menos la imaginación utópica como proyecto futuro movilizador del deseo, de la cultura y del quehacer de quien diseña —sobre todo si entendemos al diseño como una actividad de transformación orientada hacia el futuro—.

Mark Fisher (2009/2016), repasa sobre la idea de lo real, —sin caer en la trampa de la caricatura posmodernista de una realidad inexistente— sugiriendo una suerte de manipulación ideológica de la categoría. A grandes rasgos, la definición de lo real, de lo realista, sería el aparato conceptual limitante de posibilidades dentro de una lógica de visibilidad/invisibilidad, o si se quiere, de probabilidades. En estos términos, Fisher se centra en detallar el exitoso proceso de imposición ideológica de lo real llevado a cabo por el capitalismo neoliberal a partir de la década de los setenta<sup>7</sup>. La principal consecuencia de la distorsión ideológica provocada por el proceso de neoliberalización, y que atañe con mayor fuerza al pensamiento hauntológico, dice relación con una noción particular de historia, aquella que considera que el presente es la consecuencia inevitable del pasado y por lo tanto el futuro, de cierta manera, también lo sería. Entonces, si la historia es lógica, no hay alternativa; pero la historia es igualmente humana como lo es irracional.

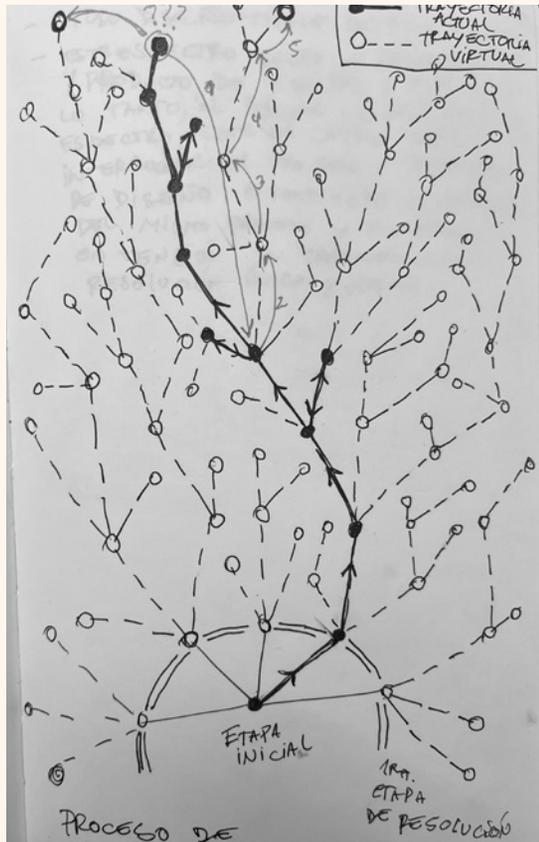
El espectro hauntológico se basa en una concepción distinta de la historia, que podemos entenderla como lo desarrolla Franco Berardi en su libro *Futurabilidad* (2017/2019):

**Al igual que la evolución, la historia puede ser vista como una sucesión de selecciones y bifurcaciones; la diferencia es que, en el reino de la historia, en toda bifurcación la conciencia desempeña un rol decisivo a la hora de decidir entre las distintas posibilidades en conflicto**

(p. 18).

<sup>7</sup>. Esta idea es aquello que se explicaba en el punto 2.2.4, en este mismo capítulo.

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico



➤ Imagen de elaboración propia.

Estas posibilidades y decisiones —explica Berardi (2017/2019)— estarían condicionadas por el poder, en una lógica de visibilización/invisibilización, es este mismo poder el que intenta dilucidar Fisher en sus libros, y lo que puede condicionar el resultado del proyecto de diseño de no ser advertido, condenándolo a una lógica de repetición que perpetúa un sistema cuyo futuro está en crisis.

Gabriela Balcarce, en su libro *Posthumanismo espectral* (2023) conjuga la manera en que la irrupción de lo espectral pone en tela de juicio las lecturas de la historia linearista:

**Frente a una lectura de la temporalidad que toma sus metáforas del movimiento y anuda pasado-presente-futuro de modo inexorable —como es el caso de las concepciones linearistas de tipo historicistas o positivistas, el discurso del progreso—, aquí el presente no es algo evidente. Tampoco lo es el pasado. Y su opacidad o, para ser más precisa, sus posibles lecturas no siempre se encuentran en el terreno comprendido como "condiciones de posibilidad", sino antes bien, como discontinuidad de la trama, de la trama del presente y del pasado que el presente pretende dar por asegurado —una pretensión de certeza bien moderna—.**

(p. 8-9)

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico



➤ Imagen de elaboración propia.

### 2.4.2 PODER Y POSIBILIDADES

Franco «Bifo» Berardi (2017/2019) habla de futurabilidad para referirse a todo aquello sobre las posibilidades futuras, de lo que realiza un estudio minucioso en su libro con el mismo nombre. Sus nociones al respecto pueden ser muy inspiradoras para el quehacer del diseño. A continuación me propongo presentar algunas ideas a propósito de su pensamiento desarrollado en su libro, mencionado anteriormente, y la pertinencia que podrían tener dichas reflexiones para el diseño, en particular, el diseño de futuros.

Bifo (2017/2019) comienza hablando sobre la idea de posibilidad, que, si seguimos la línea de pensamiento de Brörn Franke (2010) y entendemos al diseño como una actividad que le concierne —principalmente— lo posible, más que lo real, es decir, su acción se orienta a aquello que podría existir más que aquello que existe; es que las reflexiones de Berardi se vuelven pertinentes de tener en consideración en el proyecto de diseño, ya que desarrolla un esquema de la forma en que opera la posibilidad, la potencia y el poder.

La posibilidad según Berardi (2017/2019), es aquel contenido inscrito en la realidad actual, inmanente en esta. Pero, esta posibilidad nunca es singular sino que siempre es plural. Esta

pluralidad es «un jardín de senderos que se bifurcan» (Berardi, 2017/2019, p. 11), y que, un organismo, enfrentado a la disyuntiva de posibilidades, realiza una elección que corresponde a su potencia; es decir, correspondiente a la energía subjetiva capaz de realizar —si queremos ponerlo en términos de diseño: materializar— las posibilidades, transformandolas en realidades. Esto es lo que Berardi llama potencia. Nuevamente citando a Franke (2010), el diseño puede ser esa potencia que transforma posibilidades en realidades.

Aún así, tal vez la categoría más relevante para el diseño de aquellas desarrolladas por Berardi es el poder. Este —menciona— son aquellas selecciones y, por lo tanto, también exclusiones, implícitas en una particular estructura presente; este se encarga de seleccionar e imponer una única posibilidad —o un acotado rango de estas— mediante la forma de prescripción, y la exclusión e invisibilización de todas las otras posibilidades (Berardi, 2017/2019). Por lo tanto, aquello que se diseña puede caer en las prescripciones del poder, diseñando solo dentro de un constreñido rango de diseños posibles. Entonces, es tarea del diseñador ser consciente de que la conformación actual del mundo tiene más de una posibilidad inmanente: son posibilidades en plural, en constante divergencia y conflicto.

## 2.4 Hauntología o el pensamiento hauntológico

Entonces, si el poder es «la agencia que reduce el campo de posibilidad a un orden prescriptivo» (Berardi, 2017/2019, p. 20) el diseñador dotado de potencia, «debe hacer caso omiso del poder, que se opone a la expansión de una posibilidad inscripta que le resulta conflictiva» (Berardi, 2017/2019, p. 18) para cumplir su tarea de formalizar una posibilidad.

Según el autor, el poder, en su estado de potencia total, se independiza de la voluntad, la decisión y el gobierno de los humanos adquiriendo su carácter determinista mediante automatismos tecno-lingüísticos, es decir, la operación naturalizada del poder mediante la técnica y el lenguaje (Berardi, 2017/2019). No reparar sobre dichos aspectos en los procesos de diseño puede constituir un error que perpetúa sistemas de poder y opresión de posibilidades de mundo, automatizando el comportamiento futuro, y por lo tanto, imposibilitando la emergencia de lo nuevo. Estos automatis-

mos —continúa— no son más que una trampa determinista «que captura lo posible y lo reduce a una mera probabilidad, al tiempo que impone lo probable como necesario» (Berardi, 2017/2019, p. 23), pero que en efecto, la realidad resulta mucho más rica que aquella ideológicamente impuesta, donde las múltiples posibilidades, aunque parezcan inaccesibles, aún resultan materializables. De esta forma, otra parte del quehacer del diseñador debe ser evitar que su práctica caiga en automatismos, y a la vez sea capaz de analizar qué tipo de poderes está sujeta su accionar sobre el mundo y entonces, de qué manera este puede prescribir sus posibilidades de diseño.

A modo de conclusión, quiero rescatar una propuesta fundamental que sustenta la argumentación de Berardi, a saber, un entendimiento no lineal y consecuencial de la historia. Esta —menciona— es el espaciado donde emergen las posibilidades «encarnadas en subjetividades dotadas

de potencia» (Berardi, 2017/2019, p. 18), que si bien puede ser vista de igual manera que la evolución como una secuencia de bifurcaciones y selecciones, la característica fundamental y diferenciadora de la historia es el papel fundamental que juega la conciencia que decide entre las múltiples posibilidades en conflicto. Es bajo este entendimiento —argumenta el autor—, es que «las bifurcaciones pasan a ser percibidas como el efecto de una selección intencional entre distintas posibilidades» (Berardi, 2017/2019, p. 27). A fin de cuentas, podemos entender al diseño y su proceso como una cuidadosa serie de selecciones entre diversas posibilidades para controlar y guiar el camino a través de las bifurcaciones, para poder llegar a un futuro deseado, pero estando constantemente presente el riesgo de caer en las prescripciones presentes del poder. Es a eso a lo que se debe oponer un diseño que desea un futuro diferente al de la crisis.

**Repetir,**  
*no lo que HIZO*  
*(...),*  
*sino lo que*  
**NO LOGRÓ HACER,**  
*sus oportunidades*  
**PERDIDAS.**

*Žižek, 2001/2004*

# 2.5 Diseño especulativo, hauntología y futuros perdidos

La propuesta realizada desde el pensamiento hauntológico es reparar sobre las ausencias y lo invisible, es, por así decirlo, una especulación negativa, desde lo aparentemente imposible o lo dejado atrás, es una búsqueda de futuros perdidos. No se trata de una vuelta al pasado, pues sería omitir el riesgo que significa cometer los mismos errores que ahí se pudieron haber cometido, se trata más bien, de recuperar las posibilidades que este pasado inauguraba, los valores expectativas y, especialmente, condiciones materiales y políticas que les permitieron existir.

## 2.5.1 PROPUESTA DE UN DISEÑO ESPECULATIVO HAUNTOLÓGICO AMPLIADO

La posibilidad que abre el pensamiento hauntológico en el diseño, dice relación con el futuro, es por esto que su asociación con corrientes como lo es el diseño especulativo es bastante cercana. Ahora bien, el planteamiento hauntológico le presenta un desafío al diseño especulativo, pues este último, como algunos de sus críticos argumentan, se enmarca y toma de punto de partida para su especulación especular el presente; este, inserto en un sistema neoliberal naturalizado, provoca que, en sus propuestas, resulte difícil imaginar un futuro fuera del marco ideológico actual, pues no va «más allá de las narrativas del progreso tecnológico y (...) sus normas ideológicas» (Nooney & Brain, 2019, p. 221). Ahora bien, no se debe desmerecer lo propuesto por el diseño especulativo, sino que todo lo contrario, pues, la inclusión del pensamiento hauntológico puede ser un complemento fructífero para esta corriente.

8. La contrafactualidad, al igual que la hauntología tienen ciertas similitudes. Por una parte, la contrafactualidad explora los escenarios que pudieron haber emergido después de un punto de bifurcación. De la misma manera, la hauntología repara sobre la influencia de estas líneas temporales contrafactuales en el presente, pero es, tal vez, en este punto, el de la agencia de las historias alternativas, el que diferencia uno de lo otro.

## 2.5 Diseño especulativo, hauntología y futuros perdidos

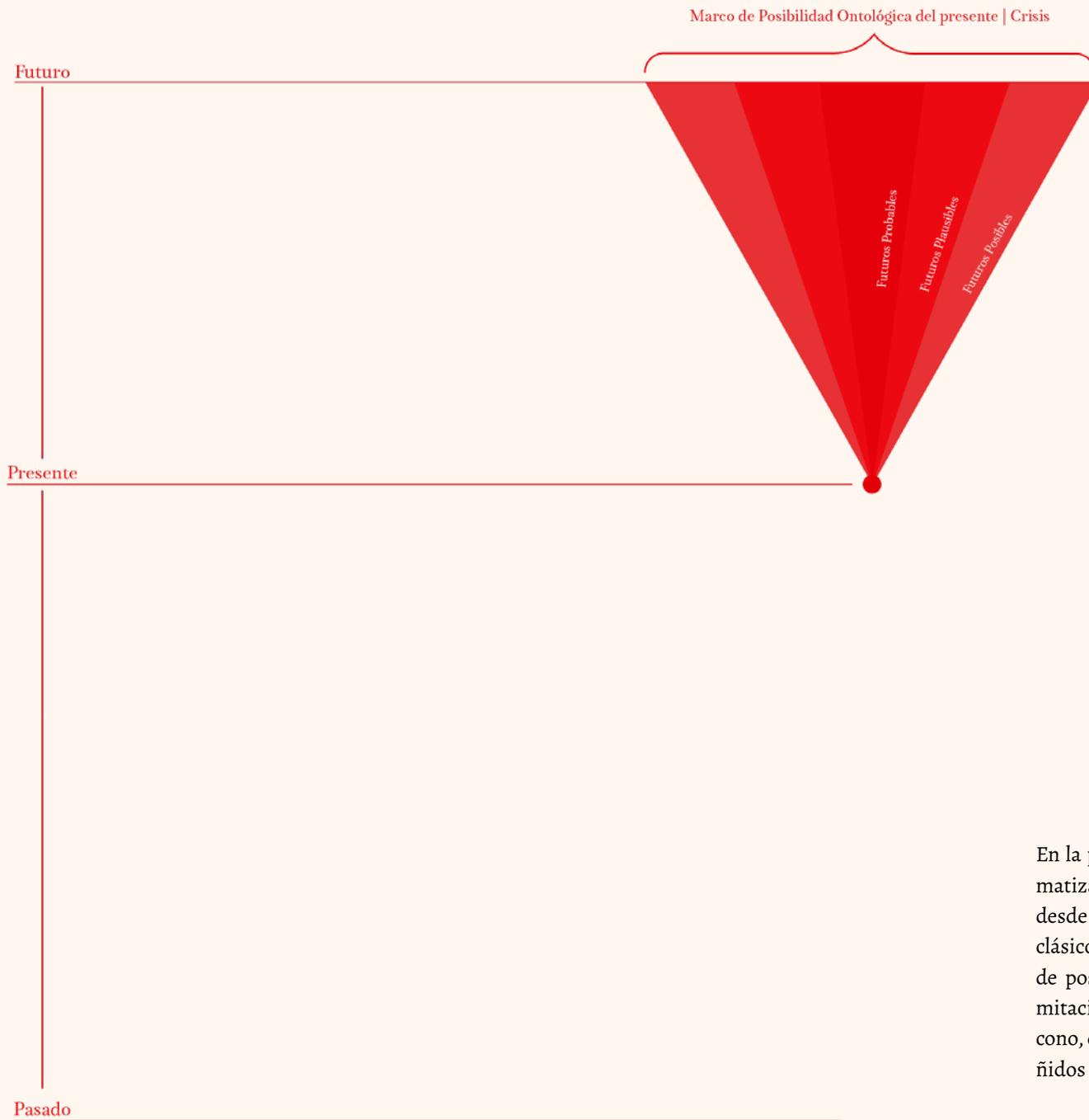
Dentro de la academia del diseño ya han habido algunos que se han aventurado en diseñar considerando una perspectiva decisional de la historia. Para Ann Light (2021), por ejemplo, lo contrafactual<sup>8</sup> puede servir como herramienta para pensar el diseño y su influencia en el mundo, pues permite entenderlo no como algo inevitable sino como algo diseñado, relevando su agencia transformadora. Es de esta manera que, parte del valor que posee un entendimiento hauntológico y contrafactual de la historia —como fue definida anteriormente— en la que inevitablemente se basan todos los procesos de diseño, recae en el volver evidente las consecuencias de este (Bendor et al., 2021).

Como se comentaba anteriormente, la hauntología podría también abrir nuevas posibilidades especulativas de futuros, complementando las más recientes teorías del diseño como el diseño crítico o el diseño especulativo, siendo una herramienta para elicitación de otras formas de creatividad, crítica e imaginación. Este camino del diseño nos da también la opción de subvertir las aproxima-

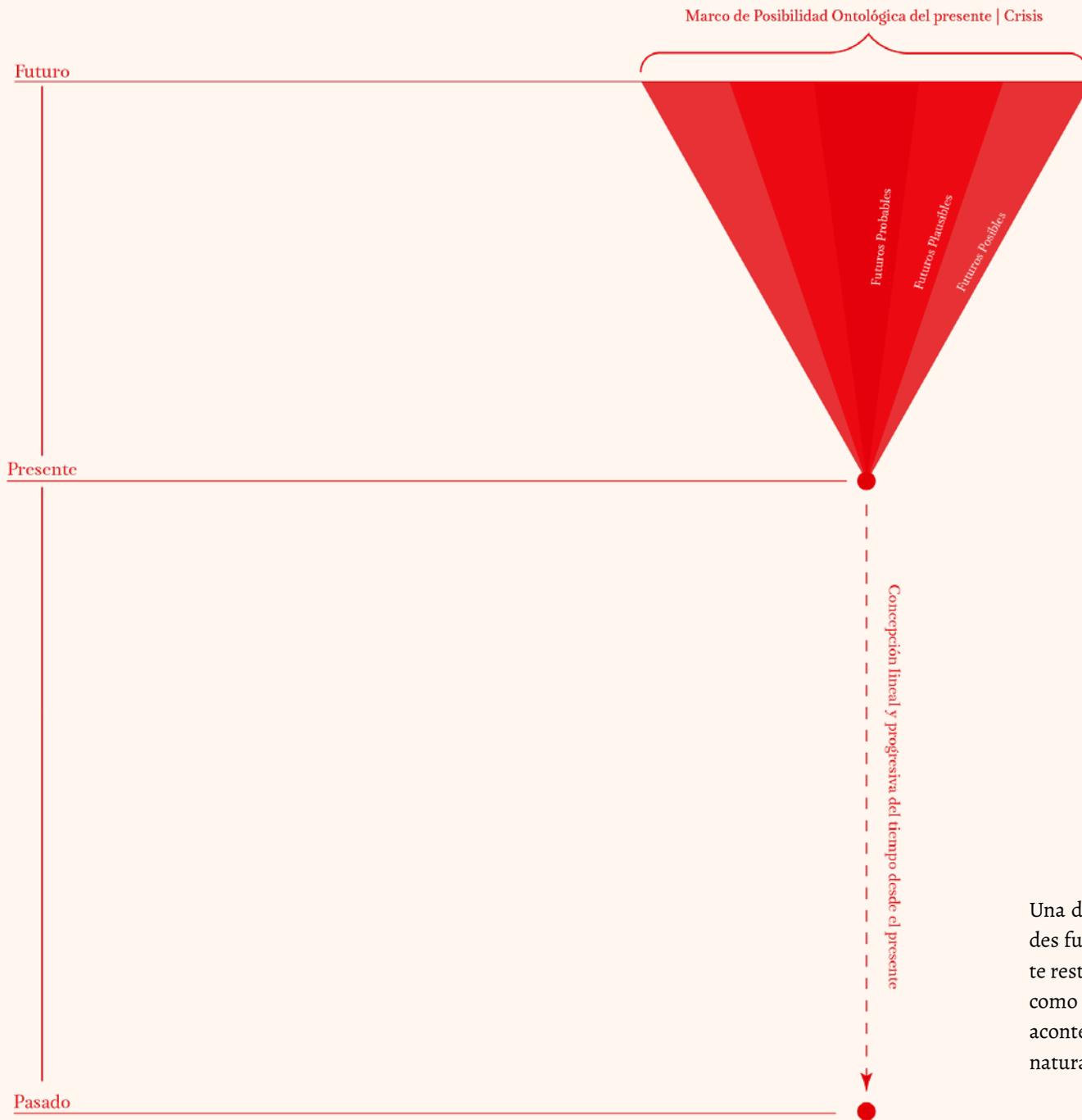
ciones de diseñar futuros preferibles planteadas por el diseño especulativo (Dunne & Raby, 2013). Esto mediante el diseño de pasados preferibles, transitando desde el espectro de la posibilidad ontológica del presente, a la posibilidad hauntológica de otros tiempos diseñados, interrogando la secuencia actual —o factual— de los acontecimientos, además de las alternativas virtuales que generaría en el presente. Al unir la hauntología y la contrafactualidad con el diseño nos permite «crear un espacio para examinar y cuestionar la compleja interacción entre las condiciones estructurales, las jerarquías de privilegio y las acciones individuales que configuran el desarrollo tecnológico» (Nooney & Brain, 2019, p. 222). Finalmente, «el espectro interrumpe la contigüidad temporal y ontológica e inaugura un nuevo espacio de apertura en la ontología como experiencia de lo imposible» (Balcarce, 2023, p. 8); este puede ser un espacio de realce del valor de la agencia del diseño como proceso decisional y al diseñador como sujeto dotado de potencia.

### 2.5.2 ESQUEMA DE ESPECULACIÓN HAUNTOLÓGICA

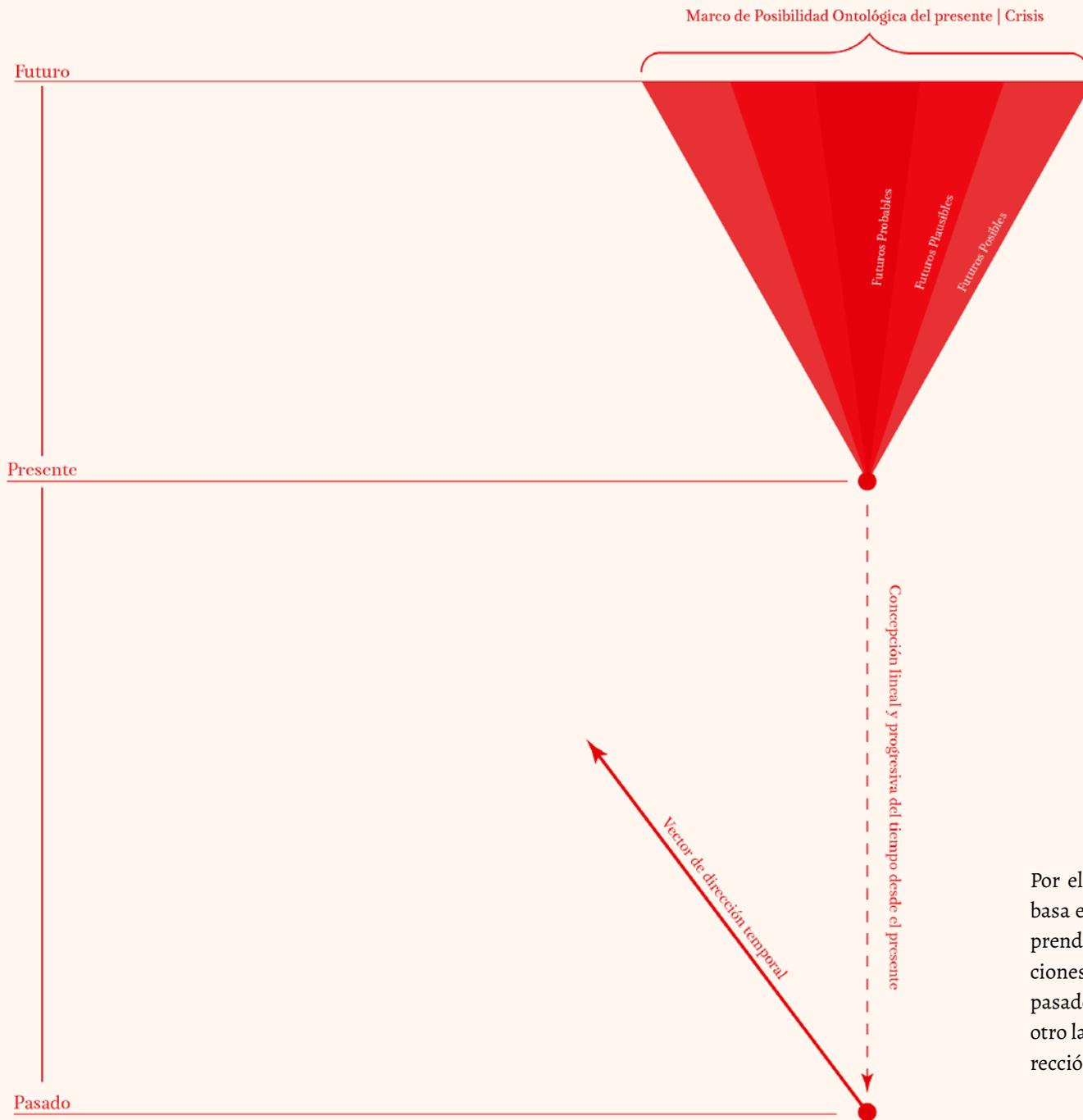
En lo que sigue presentaré un esquema de elaboración propia de la propuesta hecha en este proyecto, a saber, el pensamiento hauntológico aplicado al diseño, en particular, al diseño especulativo: especulación hauntológica.



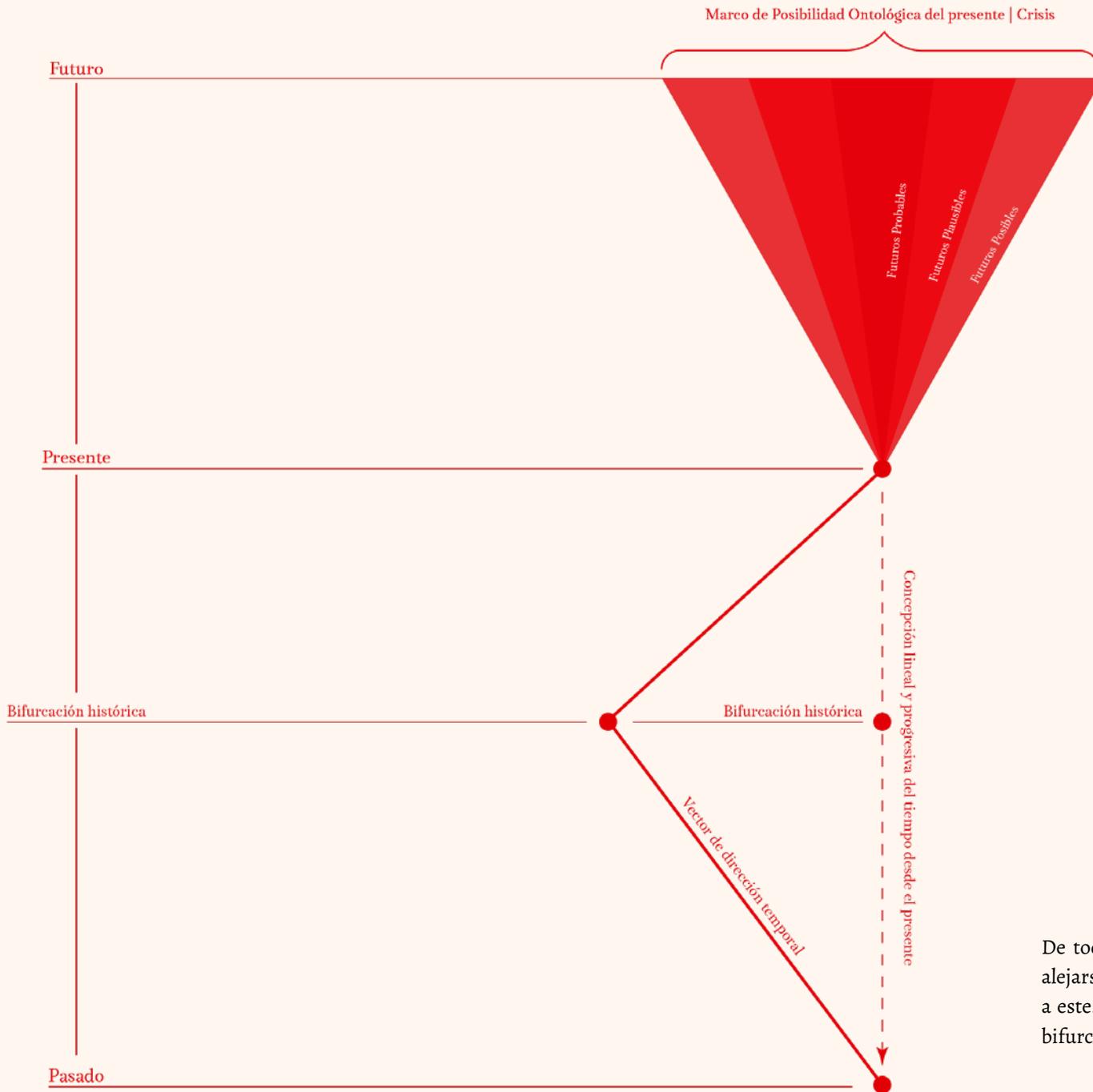
En la parte izquierda de la figura tenemos esquematizado el pasado, presente y futuro. Situado desde un punto presente se abre, hacia el futuro, el clásico cono especulativo. Podemos llamar marco de posibilidad ontológica del presente, a la delimitación de posibilidades futuras que demarca el cono, que como vimos anteriormente, son constreñidos por la crisis.



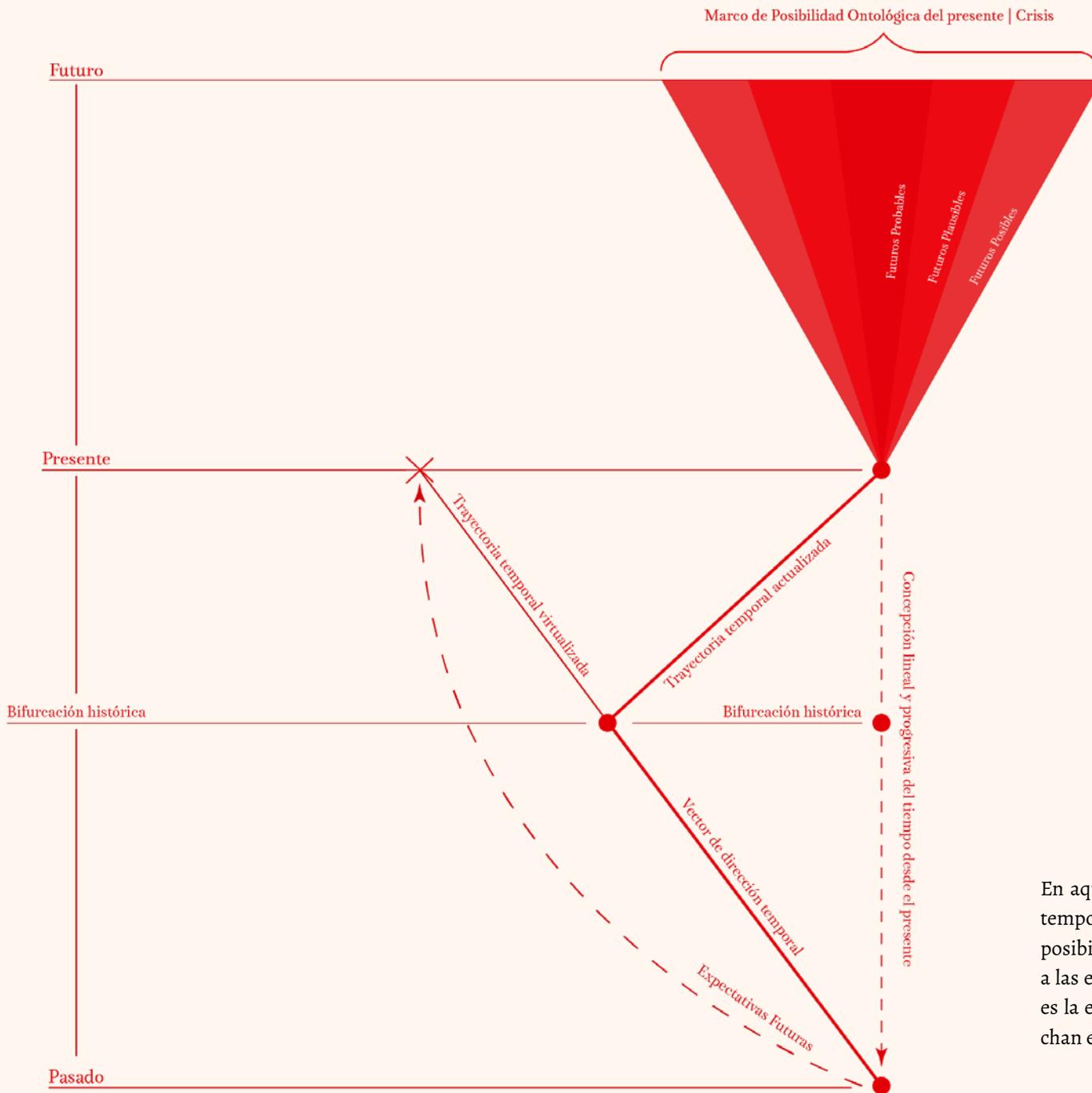
Una delimitación tan restrictiva de las posibilidades futuras requiere de una concepción igualmente restrictiva del pasado. En esta, el pasado es visto como único, objetivo e inexpugnable; una serie de acontecimientos lineales de causa y consecuencia natural.



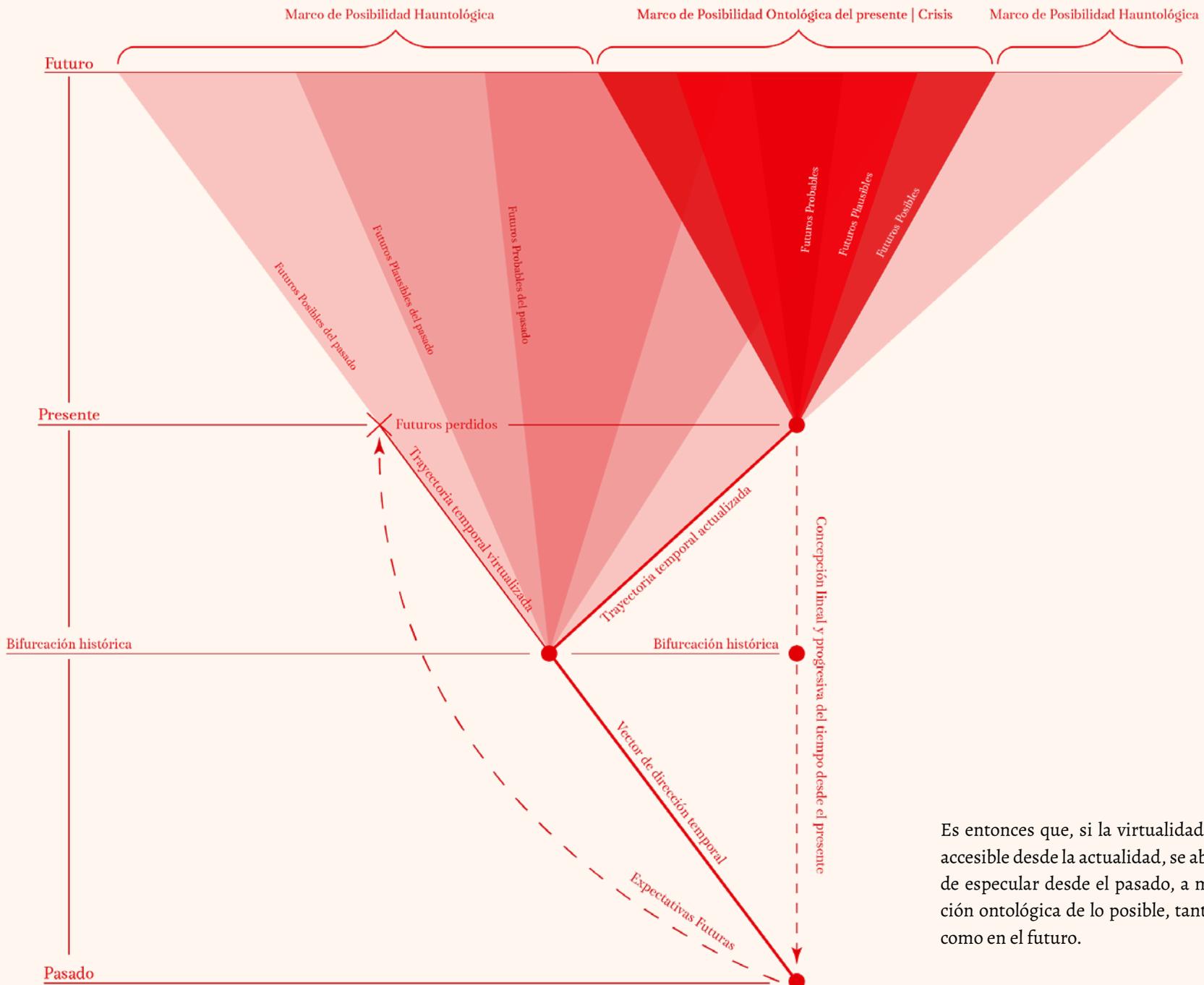
Por el contrario, el pensamiento hauntológico se basa en una concepción de la historia que la comprende como un proceso decisional y de bifurcaciones de posibilidades en disputa. Por lo tanto, el pasado, en realidad, pudo haber apuntado hacia otro lado y no necesariamente en línea recta en dirección a nuestro presente.



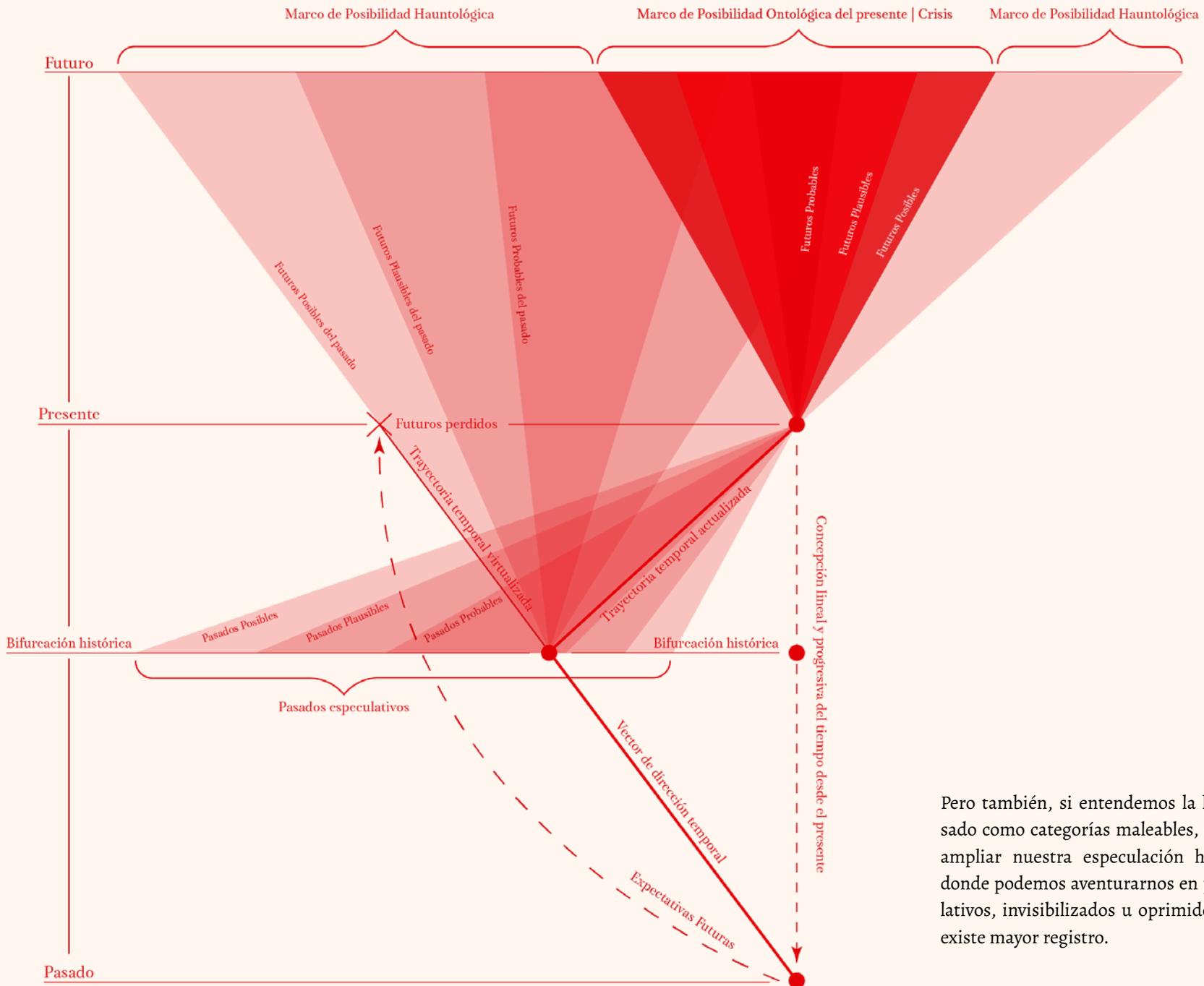
De todas formas, el vector temporal que parecía alejarse de nuestro presente, terminó por arribar a este. Podemos llamar a aquel quiebre: punto de bifurcación histórica



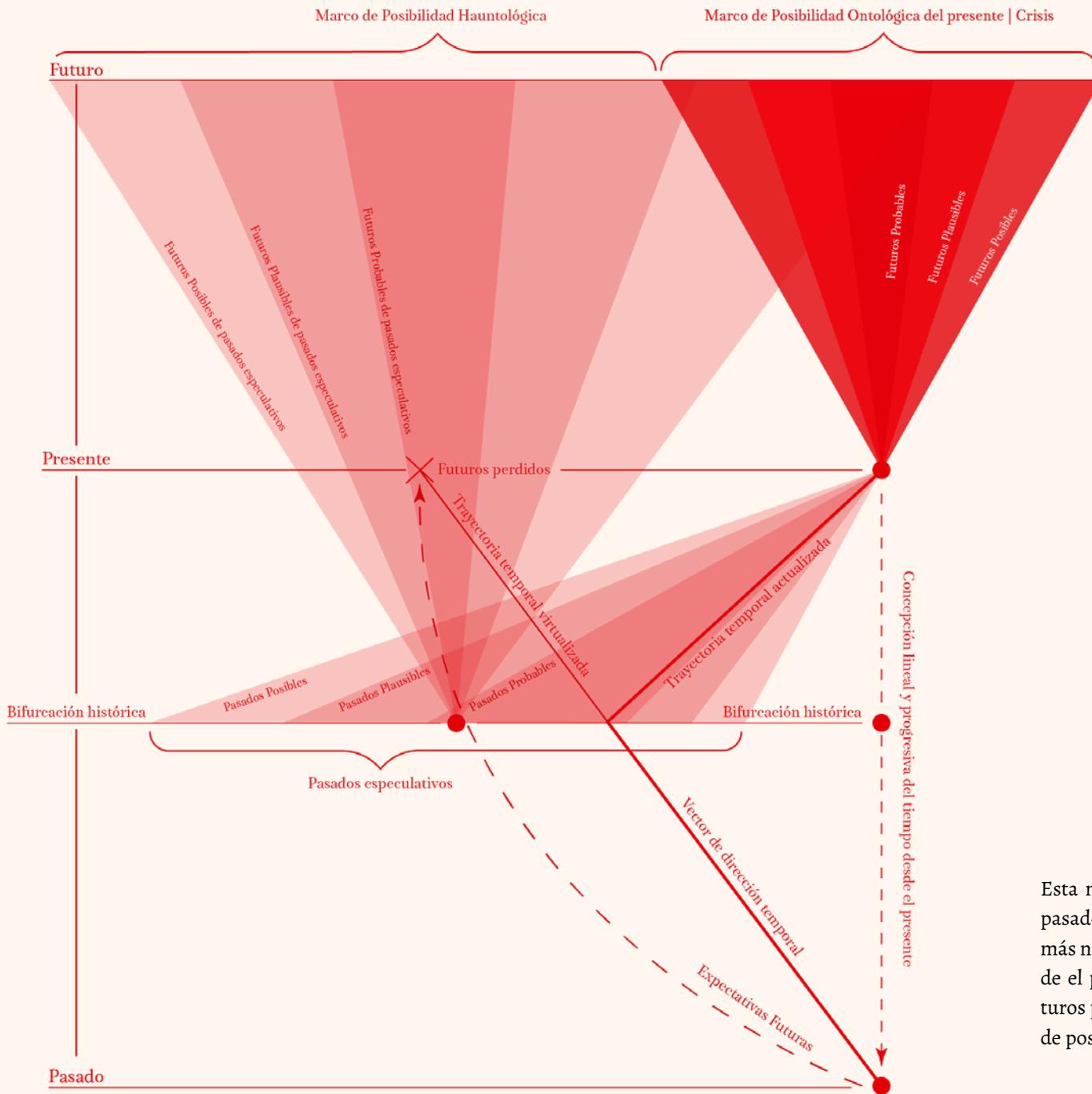
En aquella bifurcación, o más bien, la trayectoria temporal que no resultó triunfante en la disputa de posibilidades, permanece virtualmente, aparejada a las expectativas futuras que esta configuró. Esta es la emergencia de los futuros perdidos que acechan el presente.



Es entonces que, si la virtualidad acecha y nos es accesible desde la actualidad, se abre la posibilidad de especular desde el pasado, a modo de ampliación ontológica de lo posible, tanto en el presente como en el futuro.



Pero también, si entendemos la historia y el pasado como categorías maleables, es que podemos ampliar nuestra especulación hacia el pasado, donde podemos aventurarnos en pasados especulativos, invisibilizados u oprimidos, de lo que no existe mayor registro.



Esta maleabilidad de la historia, en búsqueda de pasados invisibilizados, nos permite correr aún más nuestro punto de partida de especulación desde el pasado y, por lo tanto, imaginar nuevos futuros perdidos en una nueva ampliación del marco de posibilidad.

## 2.6 Reflexión *de* cierre

Ante la crisis y un diagnóstico compartido de los comportamientos e instituciones sociales que le dan origen, delimitadas, producidas y configuradas por un sistema particular, a saber, el sistema capitalista — especialmente en su variante neoliberal—; es que se inaugura una búsqueda intensa por el afuera. El temor producido por el situarse en un adentro, reside en la imposibilidad de arribar a un postcapitalismo con las herramientas disponibles en el presente —en ese adentro—, pues, tal como célebremente diría Audre Lorde: «Las herramientas del amo nunca desmantelarán la casa del amo» (1984/1979, p. 25, traducción propia). Es en ese contexto, y a propósito de esa misma búsqueda que aparece —de la misma forma que un fantasma—, la cuestión de la espectralidad que «avanza (y se suma) en el camino de cuestionar los naturalismos más arraigados de nuestras reflexiones contemporáneas» (Balcarce, 2023, p. 11).

# Capítulo 3: Formulación *de* *la* propuesta

Por más de dos tercios de mi carrera universitaria he tenido la oportunidad de ser ayudante de algunos cursos en el contexto de pregrado en diseño. Estas ayudantías, que he tomado por interés personal, siguen una línea particular, en donde se les pide a los estudiantes hacer un análisis crítico acerca del mundo contemporáneo, como también poder especular hacia el futuro.

El pensamiento crítico ha sido fuertemente desarrollado por varios estudiantes con quienes he tenido la oportunidad de compartir, pero, por lo general se quedan en una intuición inicial, la cual corre el riesgo de llegar a lugares comunes y no ser desarrollada en profundidad. En este proceso, se terminan obviando una serie de factores del «punto de partida» desde donde se proyecta, que si bien resulta una tarea exhaustiva y de harto trabajo teórico, en proyectos como por ejemplo, un proyecto de título de pregrado, resulta en extremo necesario.

Es con esto presente —y una serie de factores que se explicarán a lo largo de este capítulo— que el proyecto se centra en un contexto de implementación acotado, a saber, el pregrado universitario en diseño. Hay que considerar que el estado del proyecto corresponde a etapas iniciales del desarrollo de herramientas conceptuales y teóricas, para pensar críticamente el diseño desde el diseño y su respectiva incorporación al contexto de intervención. Por lo tanto, la escala que contempló para este proyecto es «de adentro hacia afuera», es decir, se comenzó por prototipar dentro de la escuela de Diseño UC, para pasar a una instancia más externa, donde se validó con docentes de otras universidades y finalmente, una escala latinoamericana, en un encuentro internacional de arte y diseño en Perú, con la presencia de otros participantes y académicos como comentaristas, de diversos países de la región.

# 3.1 Contexto *de* intervención: *El futuro del diseño como* disciplina universitaria

Como se ha mencionado, la implementación de este proyecto está enfocada en la formación universitaria en diseño, siendo sus principales beneficiarios, estudiantes de pregrado, sin omitir la participación de otros actores como académicos y personas relacionadas a diversas áreas del diseño. Este contexto es seleccionado, pues el propósito del proyecto es hacer un cruce entre diseño y teoría crítica; además, en el problema paradigmático seleccionado<sup>1</sup> se advierte un posible problema —respecto a la capacidad de imaginar el futuro— que afectaría principalmente a las disciplinas proyectuales, a saber, la parálisis imaginativa. Junto a lo anterior, se ha observado que la disciplina del diseño se ha tenido que someter a un proceso de autocrítica, donde no solo se ha replanteado su quehacer respecto a un escenario de crisis<sup>2</sup>, sino que también, la emergencia de nuevas tecnologías ha llevado a repensar sus herramientas y cualidades del diseño.

Este proyecto se comienza prototipando en la Escuela de Diseño de la Universidad Católica<sup>3</sup>, la cual viene implementando una nueva malla curricular desde 2022, la cual es principalmente guiada por una reflexión ética del diseño y su impacto en el mundo. Esta propuesta se apega mucho a las lí-

neas de este cambio, compartiendo directrices con la nueva malla y programas de cursos mínimos de esta. Nombrando algunos ejemplos: Directrices de la nueva malla (Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile [Diseño UC], 2021) como, la investigación en diseño, que busca “analizar la información y el contexto que configuran las variables del problema y oportunidad de diseño” (s.p.); o el contexto del diseño, para “interpretar desde la situación latinoamericana los significados, identidades e historias de los contextos locales y globales involucrados en el proceso de diseño” (s.p.). Lo mismo ocurre con los programas de Diseño Crítico o Teoría y Crítica contemporánea de la cultura del Diseño (Álvarez, Dümmer y Palmarola, 2012), que propone “analizar antecedentes culturales, teóricos y paradigmas pertinentes al diseño contemporáneo provenientes tanto del diseño como de otros campos disciplinares, (...) para aplicarlos a proyectos de diseño” (s.p.), siendo uno de sus resultados de aprendizaje esperados el poder: “interpretar y evaluar críticamente el impacto del diseño en el contexto cultural, así como el impacto del contexto cultural en el diseño”; “analizar la transformación y trayectoria de la disciplina y subdisciplinas del diseño hacia su vinculación inter-

1. Véase: Capítulo 2, punto 2.2, en particular el punto 2.2.3 acerca de la parálisis imaginativa

2. Véase: Capítulo 2, punto 2.2.2

3. Se pretende que este pueda tener alcance a otras universidades del país, las cuales, por su contexto académico, cuentan con ramos teóricos, pero no como elemento fundamental en la formación, siguiendo una lógica profesionalizante y sin incentivar mayormente la formación de académicos y pensadores del diseño, relegando esta última tarea a otras disciplinas que, como ya advertimos, carecen, en muchos casos, de un correlato práctico transformador. Es necesario notar que, la formación profesionalizante del diseño, en desmedro de aquella más académica, no se debe exclusivamente a una falta de voluntad de quienes determinan las mallas curriculares, sino que también existe un desinterés de los estudiantes y un escaso campo laboral para aquellos que decidieran seguir el rumbo académico.

## 3.1 Contexto *de* intervención

disciplinar”, “proponer preguntas complejas sobre el contexto cultural contemporáneo en relación al diseño”; “aplicar utilizando enfoques críticos (...) y desde diversidad de fuentes, relatos y medios”; y finalmente, “evaluar críticamente el grado de impacto y transformación local, latinoamericano y global del diseño en el contexto cultural contemporáneo, así como del contexto” (s.p.), lineamientos compartidos por el espíritu de este proyecto. Asimismo con el programa propuesto para el ramo de Diseño Crítico (Tironi, 2021), como por ejemplo: “las implicancias (...) que presenta esta aproximación de creación, investigación y especulación para el análisis y transformación de los contextos socioculturales”. Por último, según lo declarado por la Escuela de Diseño en su Misión y Visión, se encuentran: una postura ética de sus estudiantes según su quehacer, como también, sitúa al proyecto de diseño “como un instrumento para la investigación, generación y comunicación de nuevos conocimientos” (Escuela de Diseño, s.f; p. 5). Estos ejemplos son aplicaciones puntuales de una aplicación teórica con un potencial proyectivo promete.

### 3.1.1 MASIFICACIÓN, DEMOCRATIZACIÓN Y SIMPLIFICACIÓN TÉCNICA

Ante la emergencia de nuevas corrientes teóricas como la —ya sumamente difundida— tesis del diseñador Ezio Manzini (2015), que sostiene que el diseño es una cualidad humana más, como sanar o defender, pero la diferencia está en una actividad experta de esas cualidades y aquella que es más bien difusa; a fin de cuentas, para el autor, todos pueden diseñar. Por otro lado, lo que anteriormente comprendía parte de aquellas características distintivas de un diseño experto, a saber, aquellas destrezas técnicas antes privativas y distintivas del diseño, ya no sean exclusivas a este dominio, al ser ahora destrezas masivas y de uso público (como el realizar un dibujo, por ejemplo), principalmente por la aparición de nuevas tecnologías y softwares facilitadores (Galvera, 2014). Frente a estas nuevas —y, por lo demás, positivas— comprensiones y corrientes democratizadoras del diseño, es que resulta pertinente repensar cuáles son aquellos aportes que realiza el diseño experto, en cuanto cualidad humana con una perspectiva académica.



➤ Imagen elaborada con inteligencia artificial (Stable Diffusion).

## 3.1 Contexto *de* intervención

### 3.1.2 LA CRISIS EN EL IMAGINARIO DE LA FORMACIÓN EN DISEÑO EN PREGRADO

Para realizar un estudio de contexto respecto al imaginario futuro de los estudiantes de pregrado en Diseño, se realizó una revisión de casos, de informes presentados en el Taller Mercado I: escenarios futuros de Diseño UC, analizando sus premisas contextuales del presente o problematizaciones especulativas sobre el futuro. Se realizó una muestra de diversos estudiantes, de diferentes semestres —14 informes<sup>4</sup> de entre 2021 y 2023—, para analizar la presencia de patrones discursivos sobre el marco de posibilidad del presente y futuro en crisis. Destaca frecuentemente la presencia de soluciones puntuales y acotadas a la crisis climática en la mayoría de los trabajos. Varios de aquellos informes revisados, reconocían un presente en crisis y con expectativas de que se incrementase a futuro. Para algunos de sus autores, esto se relaciona con la producción masiva y sin estándares éticos. Por otro lado, se advierten otras aristas de la crisis presente, como la crisis del cuidado, acrecentada por una progresiva crisis de envejecimiento de la población. Se destacan crisis alimentarias,

la imposibilidad de supervivencia si se mantiene la tendencia de masivas extinciones de abejas; crisis de las instituciones, la gobernabilidad y la política en general; o, crisis en el aumento constante de urbanización, que contribuye a los fenómenos de desertificación o densidad poblacional. También se menciona la sociedad del cansancio, la crisis del Burnout, siguiendo el pensamiento de Hartmut Rosa (2018/2019) y su teoría de la progresiva aceleración del cambio social. En estos talleres donde el diseño especulativo es parte fundamental de su metodología de trabajo, no resulta difícil advertir patrones —explícita o implícitamente—, donde es la impronta de la crisis, como único imaginario futuro posible, la que articula varios de los proyectos y, el futuro para el cual diseñar\*. \* Entonces, el principal temor de este proyecto —y el cual pretende abordar—, es que, si las proyecciones del diseño únicamente apuntan a soluciones futuras de problemas puntuales de un mundo en crisis, existe el riesgo de caer en una verdadera hiperstición: una especie de profecía autocumplida, una idea que “provoca su propia realidad”, mediante el diseño de “una ficción que crea el futuro que predice” (Caja Negra Editora, 2020, s.p.).

4. Se contó con el consentimiento informado de todos los estudiantes de pregrado que pusieron a disposición sus informes de Taller Mercado I.

## 3.2 Formulación

### Qué:

Investigación y publicación sobre propuesta teórica-crítica que, desde la hauntología, propone una reflexión crítica, creativa o proyectual en el marco del pregrado universitario de diseño y su proceso formativo. Este proyecto contempla dos salidas: **a)** un producto editorial propio y otro que forma parte de un libro académico, en formato ensayo, con pares evaluadores, y **b)** dos presentaciones en Congreso y Seminario de investigación.

### Por qué:

El intentar diseñar para un mundo en crisis genera dos desafíos o problemas fundamentales. Primero, la necesidad de reflexionar críticamente sobre la propia disciplina y sus contextos productivos, con herramientas pertinentes para esta tarea; segundo, el prever un escenario de un mundo en crisis que ha sido advertido por varios autores e investigadores, descrito como una parálisis imaginativa acerca de las posibilidades de futuro, ya que parece más posible imaginar un futuro en crisis, lo que, ciertamente, puede resultar problemático para prácticas creativas como el diseño. Esto, porque el diseño busca anticipar acciones, por tanto se torna pertinente pensar en métodos alternativos para abordar ambos desafíos desde el diseño.

### Para Qué:

Para contribuir al debate sobre la producción teórica en diseño desde pregrado y los beneficios de esta, como materia y herramienta, para el proceso de diseño y el pensamiento crítico de la disciplina frente a los desafíos que presenta el mundo contemporáneo.

# 3.3 Objetivos

## Objetivo General:

Generar una propuesta teórica-crítica de diseño, desde el diseño y para el diseño, en un contexto de pregrado, Esto mediante el prototipado de un dispositivo exploratorio, que aborda pasados y futuros posibles alternativos, en base al concepto de hauntología.

## Objetivo Específico 1:

Definir las bases teóricas del problema y la propuesta, integradas de manera sistémica, para una especulación sobre sus potenciales aplicaciones en el contexto de la enseñanza de pregrado en Diseño.

## IOV:

Por medio de revisión bibliográfica interdisciplinar (diseño y otras áreas del conocimiento, especialmente ciencias sociales y filosofía) y validación de esta investigación de escritorio con actores clave por medio de entrevistas, revisión de literatura asociada al tema y revisión/comparación de informes y trabajos de diseño especulativo desarrollados en talleres y otros cursos afines.

## Objetivo Específico 2:

Explorar, mediante el prototipado y la socialización en contexto, las potenciales utilidades, como herramienta catalizadora de procesos reflexivos, creativos o proyectuales en diseño, de la propuesta teórico-crítica-conceptual.

## IOV:

A través de detección de aplicaciones prácticas y formas de presentación accionable de la teoría y conceptos, mediante instancias proto-proyectuales. También mediante el análisis de percepción de estudiantes y académicos del aporte al proceso de diseño y de sus resultados. Se llevarán a cabo entrevistas y reuniones grupales de discusión.

## Objetivo Específico 3:

Aportar al debate académico sobre la integración de teoría crítica y diseño en un contexto de pregrado, mediante distintas formas de socialización de la propuesta, ya sean publicaciones o participación en instancias de difusión de investigaciones.

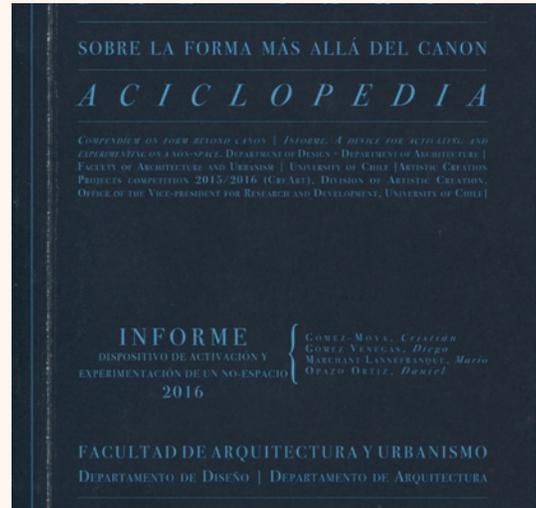
## IOV:

Presentación, texto escrito y compilación en publicación editorial/dispositivo que dé cuenta de los resultados de la investigación teórica y su respectivo proceso de prototipado.

# 3.4 Estado del arte

## 3.4.1 ANTECEDENTES

El estado del arte realizado en este proyecto se enfocó en dos aspectos, 1) la búsqueda de antecedentes similares de aplicación teórica de ideas cercanas a la desarrollada a la práctica proyectual y creativa; y 2) la búsqueda de referentes culturales y creativos que en su obra —o en la reflexión y análisis de esta— vieses reflejada una cercanía al pensamiento hauntológico, para indagar en la traducción creativa de las reflexiones críticas.



### Breviario sobre la forma más allá del Canon

*(Cristián Gómez-Moya, et. al, 2016)*

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Libro/dispositivo con categorías organizadas en orden alfabético en las que se profundiza y explora en su significado, para tensionar los límites del diseño.

#### Aporte al proyecto:

Presenta un tipo de dispositivo teórico y conceptual con categorías posteriormente operacionales en la práctica del diseño.



### How the Computer Became Personal

*(Laine Nooney & Tega Brain, 2019)*

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Taller de "Pasados Especulativos" en el que los estudiantes deben diseñar, mediante un análisis histórico artefactos que representen una realidad alternativa de la historia de la computación.

#### Aporte al proyecto:

Plantea una aproximación práctica de un entendimiento decisional y no consecucional del tiempo, la posibilidad de especular con pasados alternativos.

## 3.4 Estado del arte



### Diseño de futuros contrafácticos para la apropiación

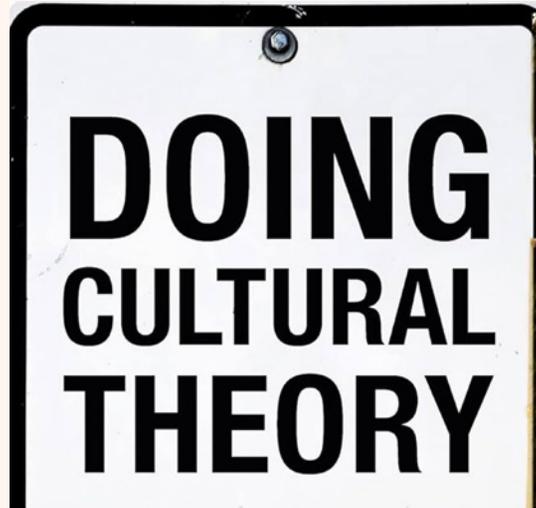
*(Ann Light, 2021)*

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Taller dirigido a estudiantes, de diseño de pasados contrafácticos para futuros alternativos e interrogación del presente.

#### Aporte al proyecto:

Validación y metodologías que logran conjugar el diseño con la teoría, proponiendo además, herramientas conceptuales cercanas al concepto de hauntología que se trabaja en este proyecto.



### Doing Cultural Theory

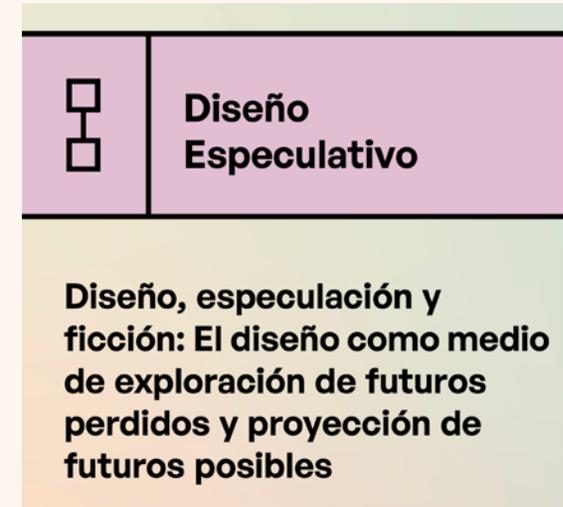
*(David Walton, 2012)*

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Libro/herramienta compilatorio de conceptos, categorías y lenguaje teórico pertinente para los estudios culturales, que sirvan finalmente de herramientas para la crítica cultural.

#### Aporte al proyecto:

Propone un libro como “caja de herramientas” teóricas, atingentes a su disciplina y que finalmente pueden tener un uso práctico a partir de una base sólida y situada, entendiendo el origen de las herramientas que se está empleando.



### Diseño, especulación y ficción

*(Joaquín Zerené, 2021)*

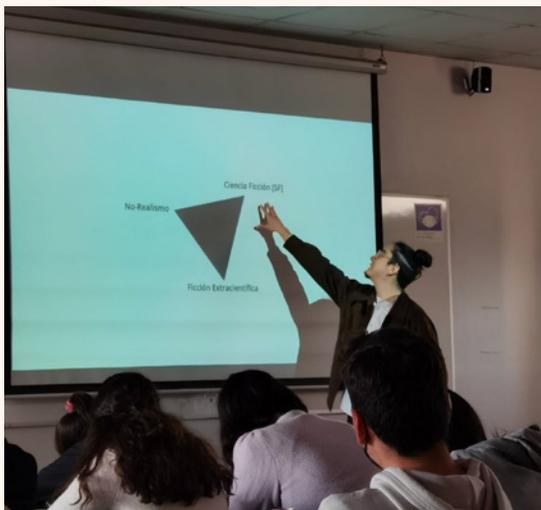
#### Soporte, estrategia u objetivo:

Taller para estudiantes universitarios de diseño que utiliza herramientas de IA para generar imágenes de pasados alternativos.

#### Aporte al proyecto:

Prueba, en el mismo contexto a implementar el proyecto, una metodología similar a la propuesta. Además, dicho contexto se encuentra inserto en una universidad chilena (UDP).

## 3.4 Estado del arte



### Ficción especulativa y diseño

*(Jesús Ponce, 2022)*

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Taller, construido a partir de la teoría crítica, que sienta las bases para generar una actividad práctica de ficción especulativa y diseño, que termina con la creación de un prototipo de baja resolución de juego.

#### Aporte al proyecto:

Se plantea una vinculación explícita entre teoría, conceptos y diseño, llevados finalmente a una aplicación práctica.

## 3.4.2 REFERENTES



### Archivo queer inexistente

*(Felipe Rivas San Martín, 2023)*

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Creación de fotografías de archivo “de pasados inexistentes” mediante inteligencia artificial.

#### Aporte al proyecto:

Cuestionamiento político sobre el pasado mediante la creación de pasados “alternativos”.



### Historia de mi nombre

*(Karin Cuyul, 2019)*

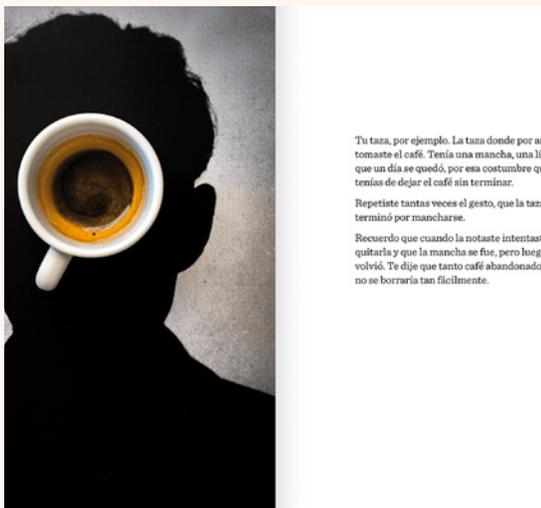
#### Soporte, estrategia u objetivo:

Documental para reconstruir un pasado personal a través de material de archivo audiovisual “prestado” por una persona cercana.

#### Aporte al proyecto:

Proporciona una manera flexible y creativa —a partir de archivos prestados— para rediseñar el pasado para repensar el diseño del presente.

## 3.4 Estado del arte



### La tristeza de las cosas

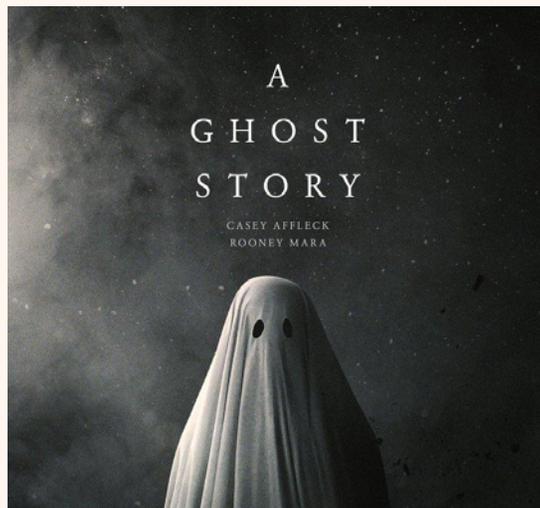
(María José Ferrada, 2017)

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Libro ilustrado que presenta, a partir de objetos abandonados por algunos de los más de 3000 DD.DD en la dictadura chilena, representados por sus siluetas, creando un relato sobre “las cosas que quedaron”.

#### Aporte al proyecto:

Trabaja el tema de la ausencia y la memoria a través de objetos y la materialidad.



### A ghost story

(David Lowery, 2017)

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Película dirigida a un público masivo que aborda la temática de lo fantasmagórico como espacio intermedio o umbral entre lo actual y lo virtual.

#### Aporte al proyecto:

Trata temas como los fantasmas en donde se presentan nociones del tiempo distintas al tiempo lineal, donde «el espectro interrumpe la contigüidad temporal y ontológica e inaugura un nuevo espacio de apertura en la ontología como experiencia de lo imposible» (Balcare, 2023).



### Conmemoración 55 años de la reforma universitaria

(FEUC 2022).

\*Participación personal en el proyecto.

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Proyecciones sobre el frontis de Casa Central con imágenes y frases/lienzos históricos icónicas que presenció este campus, más un manifiesto escrito. Esto para relevar el espíritu reformista del '67.

#### Aporte al proyecto:

Propone formas visuales de traer y visibilizar en el presente, posibilidades del pasado y proyectarlas a futuro.

## 3.4 Estado del arte



### Qué será del verano

(Ignacio Cerói, 2021)

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Audiovisual a partir de material de archivo para el cual se escribe una narrativa donde no resulta claro si se trata de una película o un documental, difuminándose el límite entre la realidad y la ficción del pasado.

#### Aporte al proyecto:

Propone formas materiales de explorar creativamente el pasado, asumiendo su subjetividad, volviendo patente la influencia de las decisiones en la construcción de la historia.



### The Caretaker

(James Leyland Kirby, 1999 – 2019)

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Música que trabaja temas de la memoria, la pérdida o repetición de esta, a través del sampleo y alteración de piezas musicales del pasado. Es considerado uno de los artistas más relevantes de la “música hauntológica”.

#### Aporte al proyecto:

propone cierta estética particular y manera de entender la hauntología, relacionándola con cierta materialidad particular: el crepitar del vinilo.



### Unsupervised

(Refik Anadol, 2021)

#### Soporte, estrategia u objetivo:

Instalación artística generada por IA entrenada con archivo de arte moderno del MoMA para reimaginar la historia de este y soñar con lo que podría haber sido y lo que podría ser en el futuro.

#### Aporte al proyecto:

Propone herramientas, como la IA, para reimaginar pasados y futuros alternativos. Como declaró su autor, se pretende «encontrar formas de conectar los recuerdos con el futuro (...) y de hacer visible lo invisible» (Anadol, 2021).

## 3.4 Estado del arte



### Cómo diseñar una revolución: la vía chilena al diseño

*(Hugo Palmarola, Eden Medina  
y Pedro Ignacio Alonso, 2023)*

#### **Soporte, estrategia u objetivo:**

Muestra de elementos de diseño y reconstrucción de la sala de operaciones del proyecto Cybersyn, parte del programa de la Unidad Popular, truncado por la dictadura civil-militar.

#### **Aporte al proyecto:**

Este proyecto, por sobre todo, fue una inspiración y validación material de la propuesta, en donde el diseño —o la reconstrucción material de un pasado— contiene inscrito las posibilidades de proyecciones futuras perdidas, pero aún accesibles en el presente.

Vale la pena rescatar una reflexión de Mark Fisher (2014) sobre el proyecto Cybersyn, que parece representativo de los futuros perdidos y que no solo es icónico por ser «un mundo fue destruido antes de que pudiera efectivamente nacer» (s.p.), sino que también nos recuerda que «un uso completamente distinto de los sistemas cibernéticos es posible. Quizás, en vez de ser algún fragmento de un mundo perdido, Cybersyn es un destello de un futuro que aún puede suceder» (s.p.).

Finalmente, estos antecedentes y referentes, además de lo descrito anteriormente, presentan al proyecto posibles proyecciones creativas de cómo tratar el tema, productos estéticos y culturales que, a través de distintos medios, buscan ese afuera de la concepción lineal de la historia, para así, aumentar el campo de posibilidad.

# Capítulo 4: Desarrollo de la propuesta

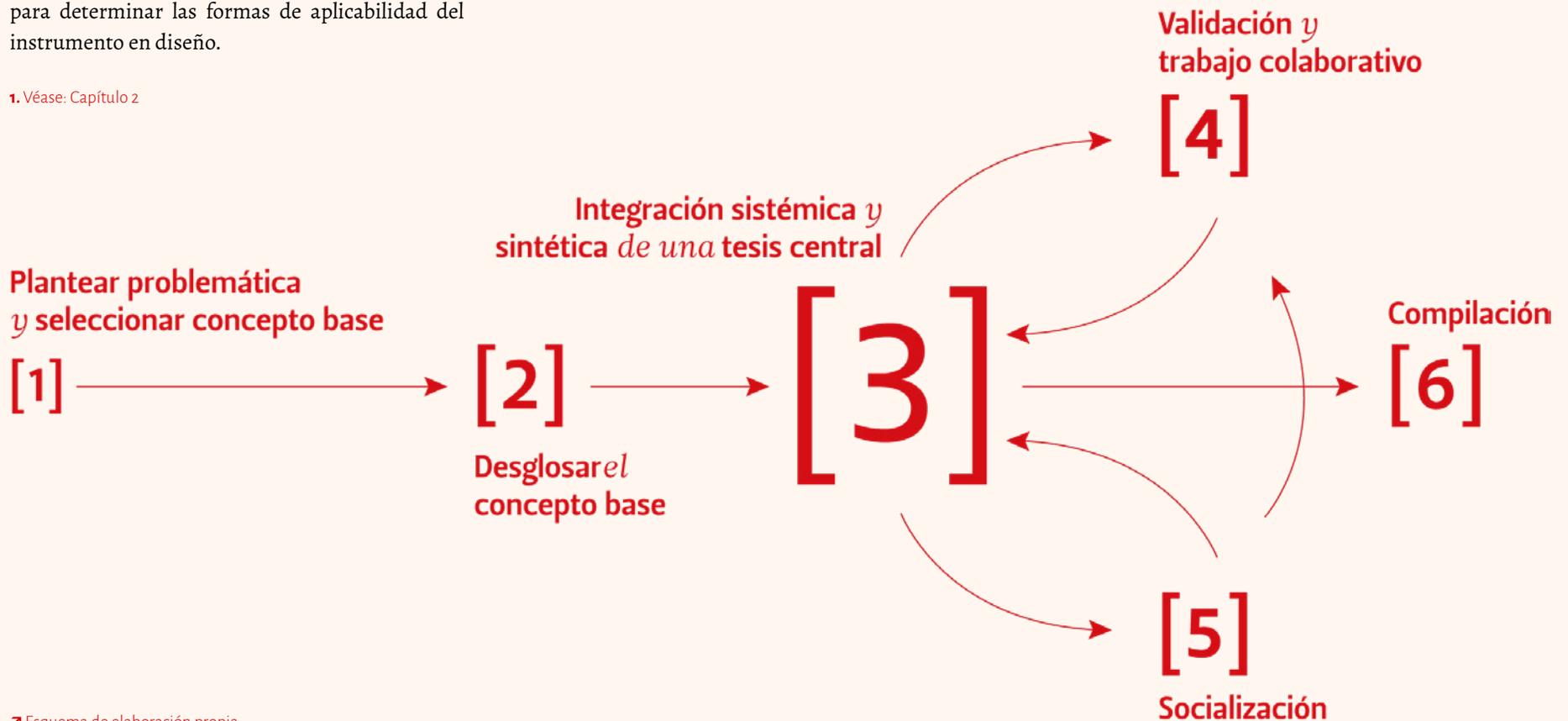
A continuación detallaré lo que fue el proceso de la propuesta. Al tratarse de una propuesta principalmente teórica, la primera parte consistió en una investigación bibliográfica y, al pretender trasladar esa teoría al diseño, y ser un aporte a este, se validó con diversos actores clave. Por una parte, con académicos relacionados con el área teórica y/o especulativa, en relación a sus potencialidades y aplicaciones en contexto de pregrado universitario, para finalmente prototipar su aplicabilidad práctica en contexto.

# 4.1 Metodología

## 4.1.1 ESQUEMA

Como se comentó anteriormente la metodología consistió en un trabajo teórico constante<sup>1</sup>, pero al mismo tiempo, con su respectiva validación con académicos de diversas áreas, principalmente de diseño, pues este era el contexto de intervención. Finalmente se desarrolló un prototipado práctico para determinar las formas de aplicabilidad del instrumento en diseño.

<sup>1</sup>. Véase: Capítulo 2



➤ Esquema de elaboración propia.

## 4.1 Metodología

### [1] Plantear problemática y seleccionar concepto base :

Esta primera etapa, como se comentó en un principio, comenzó como una intuición a partir de la lectura y revisión bibliográfica. Se seleccionó un concepto —la hauntología— que responde a una problemática contemporánea asociada detallada en el capítulo 2 de esta memoria. Posteriormente se plantea la pregunta indagativa ¿qué tal si trasladáramos dicho concepto al campo del diseño? ¿Qué posibilidades abre?

**Herramienta:** Revisión bibliográfica.

### [2] Desglosar el concepto base:

El concepto de hauntología, además de responder a un contexto específico, habita dentro de un ecosistema de teorías y conceptos más amplio, donde se comienza a desenvolver la complejidad del concepto inicial, sus problemáticas centrales y características, comparadas entre diversos autores; desglosándose en subconceptos u otros conceptos y teorías asociadas o subyacentes. Este proceso fue desarrollándose a lo largo de todo el proyecto, integrándose retroalimentativamente con los siguientes.

**Herramienta:** Revisión bibliográfica.

### [3] Integración sistémica y sintética de una tesis central:

Lo desarrollado en este punto consistió en el corazón del proyecto, por lo tanto, los demás procesos, comenzaban, terminaban, volvían o se integraban a este constantemente. Este consistió en integrar la información levantada, vinculando entre sí, los conceptos, las teorías y la retroalimentación obtenida de los procesos de testeo, socialización y validación. El objetivo, por lo tanto, consistió en volver la teoría comprensible y accionable en contexto. Para esto se realizaron síntesis de la información, asociación de conceptos, elementos múltiples que permitían la explicación de la tesis.

**Herramienta:** Revisión bibliográfica, trabajo de antecedentes y referentes, y herramientas de edición gráfica.

## 4.1 Metodología

[4]

### **Validación y trabajo colaborativo:**

Un aspecto fundamental del proyecto —como todo proyecto de diseño— fue la validación, en este caso, en un contexto acotado y controlado, como entrevistas, talleres o grupos de discusión. El objetivo de esta es que finalmente, algo intangible y abstracto, como la teoría, fuese accesible, inteligible y accionable. Esto fue informado por dos actores clave: estudiantes y académicos.

Para la validación con estudiantes, la teoría fue puesta a prueba mediante talleres en donde se presentaban los elementos elaborados en el punto anterior, siendo el mejor validado de estos —en términos de comprensión—, el esquema de especulación hauntológica<sup>2</sup>.

Para la validación con académicos se realizaron entrevistas, seleccionándolos por la cercanía entre sus áreas de especialidad y lo desarrollado en el proyecto. También se privilegió un enfoque interdisciplinario. A estos se les presentó la tesis central, para recibir sus comentarios, como también una pauta de preguntas para informar pasos posteriores del proyecto.

**Herramientas:** Entrevistas, grupos de discusión y talleres.

[5]

### **Socialización:**

Una etapa posterior a la validación pero que de igual manera funcionaba como tal, eran los espacios de socialización, como ponencias o postulaciones diversas<sup>3</sup>, estos daban un contexto más amplio y cuyas variables ya no estaban bajo el control de este proyecto. En estos se veía reflejado el estado de avance del proyecto hasta ese punto, recibiendo retroalimentación útil para el desarrollo del mismo.

**Herramientas:** Programas de redacción y de edición gráfica.

[6]

### **Compilación:**

En paralelo a los procesos anteriores y también a modo de conclusión se fueron registrando los resultados de la validación y prototipado de la tesis, como también la evolución de esta, junto a reflexiones que iban emergiendo en su desarrollo. Además, esta etapa comprendió el proceso de diseño de soportes finales para la propuesta, como lo es el dispositivo. Esto involucró un proceso de pretotipo, con un esquema e índice de contenidos, revisión, compilación y organización de apuntes, pruebas de impresión, diseño, diagramación e impresión final del dispositivo.

**Herramientas:** Programas de redacción, de notas (Notion) y de edición gráfica.

## 4.1 Metodología

### 4.1.2 DIVERSIFICAR LAS MIRADAS

Siguiendo los comentarios que se realizaron al finalizar la primera etapa de este proyecto, se trabajó para integrar y diversificar, aún más, las miradas que informaron el proyecto. Estas son las personas con las que se tuvo la oportunidad de conversar acerca de la propuesta y sus respectivos aportes.

#### Joaquín Zerené

(múltiples ocasiones)

Académico Escuela de Diseño encargado Teoría e Investigación, Investigador en el Transforming for the Future del Centro de Investigación en Tecnologías para la Sociedad, Ex-académico en de Diseño en numerosas otras universidades Chilenas, Licenciado en Artes Visuales Universidad Austral de Chile, especialista en Teoría del Diseño Comunicacional Universidad Austral de Chile, Magíster en Diseño Comunicacional Universidad de Buenos Aires, Doctorando en Ciencias Humanas, mención Discurso y Cultura de la Universidad Austral de Chile.

**Aporte:** Validación de la propuesta, información e ideación respecto al entrecruce de teoría y diseño.

#### Florencia Adriasola

(múltiples ocasiones)

Diseñadora, Master en Gestión en Innovación. Especialidad en escenarios futuros, diseño especulativo, diseño para la transición, diseño de servicios y prospección estratégica.

**Aporte:** Validación de la propuesta, información e ideación respecto a diseño especulativo, escenarios futuros.

#### Marjorie Murray

(13 de septiembre de 2023)

Doctora en Antropología Social del University College London, se ha dedicado a la investigación en las áreas de cultura material, colaborando con docentes de la escuela de Diseño UC.

**Aporte:** información respecto a formas de aplicación de teoría y conceptos en la práctica.

#### Diego Gómez-Venegas

(30 de junio de 2023)

Diseñador, Investigador, Artista Medial, Ex-académico Diseño Universidad de Chile, Master of Fine Arts in Design Media Arts de la University of California, doctorando en la Humboldt University of Berlin.

**Aporte:** Validación de la propuesta e información respecto al entrecruce de teoría y diseño.

#### Jesús Ponce

(29 de junio de 2023)

Egresado de College UC, Investigador de MICARE. Estudiante en el Certificado de Filosofía Crítica en el New Centre for Research and Practice.

**Aporte:** Validación de la propuesta e información respecto a formas prácticas de aplicar teoría al diseño.

## 4.1 Metodología

### Darío Montero

(múltiples ocasiones)

Sociólogo, Docente, Magíster en Políticas Públicas, Universidad de Erfurt, Alemania, Doctor en Sociología por la Universidad de Jena, Alemania, Coordinador del Núcleo de investigación “Teoría Social Hoy”, dependiente del Departamento de Sociología, FACSÓ.

**Aporte:** Validación de la propuesta e información respecto a la teoría crítica, la teoría social y las ciencias sociales.

### Milena Grass

(21 de septiembre de 2023)

Profesora Titular en la Escuela de Teatro UC, Magíster en Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Chile, Doctora en Literatura UC. Especialidad en Metodología de la investigación.

**Aporte:** Validación de la propuesta e información respecto a metodologías participativas de investigación con estudiantes de pregrado.

### Katherine Mollenhauer

(22 de septiembre de 2023)

Diseñadora, Docente, Doctora en Investigación en Diseño por la Universidad de Barcelona, Doctora Europeus en Diseño Estratégico e Innovación en colaboración con el Politecnico di Milano y Aalto University, Investigadora del Núcleo en Diseño Avanzado (NIDA), del Laboratorio de Innovación Pública (LIP), del Núcleo de Gobernanza y Ordenamiento Territorial (NUGOT) y del Centro de Desarrollo Local UC (CEDEL), Co-fundadora del Núcleo de Investigación en Diseño Avanzado y del Comité de Doctoras y Doctores de la Escuela de Diseño UC(CDD), Jefa de Proyectos de la Dirección de Extensión y Servicios Externos.

**Aporte:** Validación de la propuesta, información e ideación respecto a metodologías participativas, de integración de contenidos y sobre diseño en general.

# 4.2 Validación y divulgación *en* contexto académico

Una parte fundamental de este proyecto, constata en sus objetivos específicos<sup>2</sup>, consistió en la contribución al debate académico mediante socialización en contexto de la propuesta teórica. Para esto se buscó participar de diversas instancias que permitieran dicha socialización.

## 4.2.1 PONENCIA INTERNACIONAL

Una de las primeras instancias en las que se participó fue en el 5º Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño, organizado por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) llevado a cabo entre el 13 y el 22 de septiembre, donde tuve la oportunidad de dar una ponencia sobre este proyecto. En este congreso se les extiende la invitación a diversas escuelas de arte y/o diseño de universidades de la región. En esta oportunidad participaron universidades de Chile, Perú, Colombia y Ecuador. Como declaran en su web «Este evento tiene el propósito de incentivar y dinamizar la creación, innovación e investigación en Arte y Diseño, tanto a nivel local como internacional, a la vez que se propone establecer como un espacio multidisciplinario e interinstitucional en que estudiantes y tesisistas comparten sus proyectos» (PUCP, 2021).



Sumilla del proyecto en la programación de la semana internacional.

**G. Espectros: Investigación sobre diseño y teoría crítica desde la hauntología**  
José Tomás Labbé (Diseño - PUC)

La idea de un futuro en crisis ha sido una visión que ha marcado parte de la orientación del diseño durante los últimos años, sobre todo en el debate disciplinar. El llamado "glo glo" ha operado como una respuesta desde la formación en Diseño ante este futuro complejo, mediante una reflexión crítica acerca de su quehacer y los impactos que tiene en la construcción de mundo. Este proceso reflexivo ha buscado incorporar herramientas conceptuales y teóricas para pensar el diseño desde el diseño en tanto disciplina con capacidad de autonomía.

Lo anterior, visto desde un presente también en crisis, puede generar una situación problemática para las áreas proyectuales: algunos autores hablan incluso de una "parálisis imaginativa", pues resultaría más fácil imaginar el fin del mundo que pensar alternativas distintas a su estado actual. Esto puede significar, para el diseño, apuntar y focalizar sus esfuerzos en querer solucionar una parte de esta crisis, sin un marco de orientación general que permita guiar sus procesos y decisiones de diseño.

En el contexto formativo de pregrado en Diseño, se propone elaborar un proceso y un dispositivo teórico-conceptual de carácter exploratorio para indagar las potencialidades de la intersección de la práctica y el pensamiento crítico, entre saberes y haceres. Este se diseña a partir del concepto central de "hauntología", noción que abre posibilidades invisibilizadas en el presente, ocultas en el pasado - o en el futuro -, para plantear procesos y reflexiones alternativas sobre el Diseño. Relacionar y comprender estos estados temporales de forma simultánea genera una forma atractiva de pensamiento crítico respecto de "lo posible" y respecto de dónde se quiere apuntar con lo que se diseña, aprovechando la más temprana formación en la disciplina para crear y experimentar esa teoría y así entender las posibilidades de aquello que estamos diseñando, que finalmente entrará en un dominio más amplio de agentes, sujetos, sistemas, entre otros.

2. Véase: Capítulo 3, punto 3.3

## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

### PRESENTACIÓN

La presentación del proyecto se realizó en el último módulo de los proyectos estudiantiles, el día jueves 21, a las 21:00 hrs. y tuvo una duración aproximada de 20 minutos. Lo presentado en particular en el congreso, fue la tesis teórica central del proyecto, aprovechando que la instancia contaba con docentes de diversos países de Latinoamérica como comentaristas de cada una de las ponencias. Esto sirvió a modo de validación de la pertinencia de la propuesta teórica aplicada al diseño en un contexto regional—es decir, no solamente en Chile, sino que también fuera del país—.



<https://www.youtube.com/live/hkZjuARM-fCo?si=fC3931oDz8wo8ovP>

↳ Captura de pantalla de la presentación (min 41:55 - 1:12:52)

### RECIBIMIENTO

A continuación rescataré algunos ejemplos del recibimiento que tuvo la presentación, de boca de los mismos comentaristas del módulo en que se presentó la propuesta:

**«Muy interesante la propuesta y las reflexiones que planteas en torno al diseño. Cómo desde nuestras disciplinas podemos aproximarnos a los conceptos generales que nos condicionan, nuestras prácticas y (...) cómo es la academia o puede ser la academia un espacio para discutir las y generar cambios en esos quehaceres»**

*(Omar Castro, Coordinador del Laboratorio, PUCP)*

## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

**«Me parece súper interesante este tema (...) creo que los diseñadores tenemos un desafío grande para el futuro y es pensar en esa sociedad del futuro; no generar proyectos que vayan únicamente para solventar problemáticas actuales, más bien pensar en cómo podemos mejorar la calidad de vida de esas sociedades futuras que vienen 20, 30, 40 o 50 años»**

*(Mariana Lozada, Docente en la facultad de Arquitectura, Diseño y Artes de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, PUCE)*

**«Me sorprende ver una investigación desde el diseño a nivel teórico (...) no he escuchado a un joven diseñador hablando tan claramente de repensar el diseño por fuera (...) del neoliberalismo tan agresivo que tenemos en América Latina. Estás pensando el diseño desde su estructura, no como una forma de “alimentar la máquina”, sino que, es repensar cómo podemos salir de esta, y qué mejor lugar para salir de esta que desde la formación educativa. Lo otro que también me pareció super interesante es, desde la metodología hauntológica que estás planteando, cómo empiezas a entender que las propuestas de diseño no son solo para apagar incendios de la crisis, sino para pensar futuros, y en ese sentido es una propuesta muy política de pensar y acercarnos a los futuros soñados y no simplemente apagar los problemas que tenemos».**

*(Santiago Javier Quintanilla, Docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, PUCP)*

### CERTIFICADO DE PARTICIPACIÓN



Ver Anexo 1

## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

### 4.2.2 EDITORIAL BIFURCACIONES

#### CONVOCATORIA

Siguiendo en la misma línea de socialización e intención de aporte al debate académico es que se buscó publicarlo de forma escrita en algún medio académico. En un principio la idea fue escribir la propuesta e investigación teórica, en formato de artículo académico, en alguna revista con revisión de pares. A comienzos del segundo semestre, por medio de, Joaquín Zerené, uno de los académicos con los que se estuvo en constante contacto —por su afinidad e interés en la propuesta—, se llegó a la convocatoria abierta para escribir en el libro *Imaginar la ciudad*, que será editado por la editorial Bifurcaciones<sup>3</sup> con apoyo del Centro Latinoamericano de estudios de la Universidad de St. Gallen, Suiza. El académico, parte del comité editorial del libro, se puso en contacto conmigo pues consideraba que lo que yo estaba trabajando resultaba pertinente para la convocatoria, la cual versaba sobre lo siguiente:

<sup>3</sup> Bifurcaciones es una revista y editorial, fundada en 2004, de estudios culturales urbanos, que si bien es un tema específico y cercano a la academia, pretende llegar a un público amplio.

**«En un contexto distópico marcado por el colapso climático, los fascismos, la precarización y la crisis urbana y territorial, queremos mirar en dirección contraria y apuntar esa fuerza poderosa capaz de movilizar a la humanidad: la imaginación. Atada a la historia de las ciudades, su capacidad prospectiva, articulada desde la conciencia colectiva, nos permite luchar por mejores mundos posibles.»**

**Vivimos tiempos en que el futuro parece agotado, y donde los imaginarios están dominados con relatos apocalípticos, individualistas y derrotistas. En ese escenario, buscamos poner en circulación nuevas ideas que alimenten la esperanza, re-imaginen lo urbano a diversas escalas, desplieguen la utopía espacial y vuelvan a pensar lo colectivo. El deseo impulsa el cambio y la revolución, y las tecnologías se transforman en herramientas para transformar los futuros urbanos en horizontes para anhelar.»**



↳ Afiche de la convocatoria.

Siendo cuatro, los ejes estructurales del libro: utopía, deseo, futuros y tecnología. Tres de estos cuatro ejes se tratan en el proyecto de manera directa, lo que, sumado a la descripción de la convocatoria, que proponía mirar hacia una dirección distinta al crisis en búsqueda de mejores mundos posibles, es que se consideró que esta convocatoria satisfacía el objetivo antes descrito, pues, además del alcance académico que tiene la editorial, la propuesta, de ser seleccionada, sería revisada por pares, sumándole mucho valor al desarrollo teórico de esta.

## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

### POSTULACIÓN

La postulación solicitaba, además de la categoría a la que pertenecía la propuesta —en este caso se optó por la categoría de ensayo, al ser una propuesta aún en proceso de consolidación y validación, y que además apuntaba, por sobre todo, a abrir debate—, las palabras clave, un resumen de 300 palabras y un extracto que 1.000 palabras que muestre el desarrollo de la propuesta. De ser seleccionado y ateniéndose a los posibles comentarios enviados es que se redactaría el texto final. De todas formas, al ser más extensos los plazos de la convocatoria que los del proyecto de título, es que se redactó el ensayo por completo para incluirlo en este informe<sup>4</sup>.

4. Véase Capítulo 5, punto 5.2

### TÍTULO

**Los fantasmas de aquello que puede ser diferente**

### PALABRAS CLAVE

*Futuros perdidos / Futuro en crisis / Parálisis imaginativa / Pensamiento hauntológico / Teoría y crítica del diseño*

### RESUMEN

Las disciplinas proyectuales y sus operaciones de diseño tienen una relación ineludible con el futuro y lo nuevo. Ahora bien, resulta poco común aunque necesario un análisis crítico del punto de partida del proyecto de diseño. Este corre el riesgo de ser naturalizado o dado por hecho, ignorando las posibles distorsiones ideológicas que puede traer consigo. Además, el vínculo entre diseño e ideología puede ser estrecho y delicado: inadvertido y oculto en una aparente inmaterialidad e imperceptibilidad, se hace presente en diversos ámbitos de la vida cotidiana, pero replicando cierta imposición ideológica. Giros recientes del diseño han indagado en los modos de influencia de éste en el mundo, en particular frente a una perspectiva futura que se vislumbra más bien en crisis. No obstante, la pregunta sobre ¿cómo diseñar en un mundo en crisis? trae aparejada consigo una nueva complejidad y desafío: los efectos colaterales de naturalizar un futuro crítico. La repercusión más paradigmática resultante de dicha encrucijada es lo que algunos autores han denominado como parálisis imaginativa, a saber: la dificultad de proyectar un mundo diferente al que nos permite imaginar el realismo capitalista, a propósito de la famosa frase: “Es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo”. Entonces ¿cómo diseñar el futuro sin reforzar una especie de profecía autocumplida? ¿Solo queda esconderse en la comodidad nostálgica de lo familiar y lo repetido? De esta forma, se propone explorar algunas bases para la construcción de una herramienta teórica de diseño orientada a la transformación futura, pretendiendo eludir el dilema antes descrito. El concepto de hauntología pareciera sugerir algunas luces críticas para los procesos de diseño, tanto para el análisis de su punto de partida, la interrogación crítica del presente, como también para la búsqueda de otras alternativas futuras. Estas podrían encontrarse en futuros perdidos, no realizados, pero cuyo potencial aún resulta accesible y al acecho en el presente.

## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

### EXTRACTO DE 1000 PALABRAS

La motivación central de este ensayo surge del deseo de que la vida pueda ser diferente y que el pensamiento hauntológico puede ser una vía de exploración. ¿Cuál es esa vida diferente? ¿Cómo imaginar esa vida, cuando es algo que nunca ha existido? Estas preguntas nos enfrentan a un problema abordado por las disciplinas proyectuales: la búsqueda de lo nuevo. Profesiones como el diseño, la arquitectura o la planificación urbana —entre otras— pueden ser entendidas como disciplinas proyectuales que, en mayor o menor escala, se dedican a proyectar, en y hacia el futuro y, por tanto, esta es su área de intervención y conocimiento por antonomasia. Al encontrarnos entonces, con una de las características fundamentales del diseño; a saber, su cualidad proyectual y, por ende, su relación con lo nuevo y con el futuro, es que emerge un problema fundamental: el punto de partida desde dónde se diseña o se proyecta. Este punto, al estar marcado por las deformaciones de las ideologías dominantes de determinados períodos —en algunos casos omitidas por el denominado planteamiento del proyecto—, nos insta a recordar que, el problema de dicho punto de partida del diseño, es su cualidad reproductora de las condiciones ideológicas que lo producen, y al mismo tiempo, el reforzamiento material de los intereses que lo sustentan. Es aquello, justamente, contra lo que arremetió Víctor Papanek en tiempos pasados: un diseño servil a la reproducción material de la ideología dominante.

Podemos entender el diseño como una práctica que pretende transformar, en tanto curso de acción dirigido «a cambiar situaciones existentes en situaciones preferidas» (Simon, 1982, p. 129, traducción personal). Por lo tanto, tiene sentido pensar que lo diseñado tiene una tarea, por así decirlo, ternaria: en una primera instancia, analizar exhaustivamente y justificar, mediante una actitud crítica, por qué el estado de cosas actual merece ser transformado; en una segunda instancia, puede configurar aquel futuro deseable al que se pretende reorientar tanto la inercia de la actualidad como sus propios esfuerzos —esto, por lo general guiado por el mismo deseo declarado en un principio: la vida puede ser diferente—. Finalmente, lo diseñado o el diseño puede desmarcarse del presente que pretende transformar, proponiendo algo que exceda y permita pensar fuera

de los marcos determinados por el paradigma criticado, separándose de este modo de sus disposiciones ideológicas, y evitando el riesgo de caer en una mera repetición servicial a la reproducción y reafirmación del mismo estado del que pretende escapar; de ahí la relación del diseño con lo nuevo.

De esta manera, además del objetivo o plan a seguir, el tercer punto, lo nuevo, podría referirse no solo a lo diseñado, sino que también a los medios o herramientas para pensar y ejecutar dicho plan y llegar a ese objetivo deseable: la utopía futura. Parte de esas herramientas son tanto teóricas como conceptuales y podrían posibilitar una conexión con aquello que no es un presente en el estado actual de cosas. Entonces, si entendemos la teoría o el aparataje conceptual como herramientas ¿no es acaso pertinente pensar que parte del quehacer del diseñador, arquitecto o planificador urbano sea construir sus propias herramientas teóricas, a modo de satisfacer sus objetivos proyectuales?; ¿o tal vez el diseño tiene a su vez, la capacidad de posibilitar un cambio de estatuto de aquella teoría que está enfocada en un diagnóstico social, para convertirla, también, en una herramienta más para la transformación?

Desde hace un tiempo la teoría se ha abocado al problema del abordar el futuro. Este ha pasado de ser un marco de orientación general, una suerte de utopía movilizadora y educadora del deseo, a un designio crítico casi inevitable, acaparador de esfuerzos dedicados a revertir dicha disposición, siendo principalmente apremiante la crisis socio-ambiental. La problemática sobre el futuro, o los futuros, ha sido teorizada por diversos autores. Para esta propuesta, resulta de particular interés lo propuesto por Mark Fisher (2009/2018), quien partiendo del ya conocido planteamiento «es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo», atribuido a Jameson (1994/2000) y Žižek (1994/2003), desarrolla su tesis sobre lo que denomina realismo capitalista. A partir de esta última premisa, surgen preguntas disciplinares tales como ¿De que manera diseñar lo nuevo en un mundo donde lo nuevo no es más que la repetición y el pastiche de lo viejo, pero esta vez en 4K? ¿Cómo proyectar el futuro cuando este desaparece rápidamente? ¿Cómo diseñar en un mundo en crisis?

## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

### EXTRACTO DE 1000 PALABRAS

En respuesta a lo anterior, han surgido corrientes como el giro ontológico o el giro ético del diseño, ambos con un interés común sobre el impacto que tiene el diseño en la transformación de las prácticas sociales y creación de mundo. Sin embargo, es necesario advertir que esta pregunta contiene implícitamente un riesgo ideológico en su formulación ya que la idea de crisis, abordada en los términos de Fisher (2009/2018), supone que la subjetividad resultante del imaginario colectivo de crisis podría desembocar en una impotencia reflexiva: la prevalencia de un futuro en crisis —contexto desde el cual ahora se diseña—, según el autor, sería una asimilación cultural y subjetiva de la tesis del fin de la historia; a saber, la creencia de haber alcanzado una supuesta superación de las ideologías o metarrelatos, un fin de la historia ya advertido por autores como Fukuyama (1992) —tesis rápidamente cuestionada pero digna de análisis—. Entonces ¿cómo escapar de este futuro en crisis, al menos en nuestras concepciones personales, para volver a imaginar utopías?

El pensamiento hauntológico pone énfasis en la influencia sobre el presente, de todo aquello que no existe, que dejó de existir, que nunca llegó a existir o que aún no existe, acechando tanto desde los pasados, como desde los futuros. Dicho énfasis puede ser un elicitador fundamental para un pensamiento crítico para con el presente y eventualmente una herramienta proyectual transformadora. El interés particular para las disciplinas proyectuales que revisten las trayectorias virtuales, contempladas por la hauntología, es el deseo que permanece atado a las esperanzas y expectativas futuras que nunca llegaron, que simplemente desaparecieron (Fisher, 2012), como también aquellas condiciones materiales que le permitieron existir y configurarse. Este deseo por los futuros perdidos podría constituir un móvil para el diseñar, al ser un «modulador afectivo» (Srnicek y Williams, 2015, p. 177), o una suerte de «educación del deseo» (Levitas, 1990/2011, p. 6), que movilice «más allá de la obsoleta repetición de lo mismo que ofrece el presente eterno del capitalismo» (Srnicek y Williams, 2015, p. 177).



Portada referencial de la publicación.

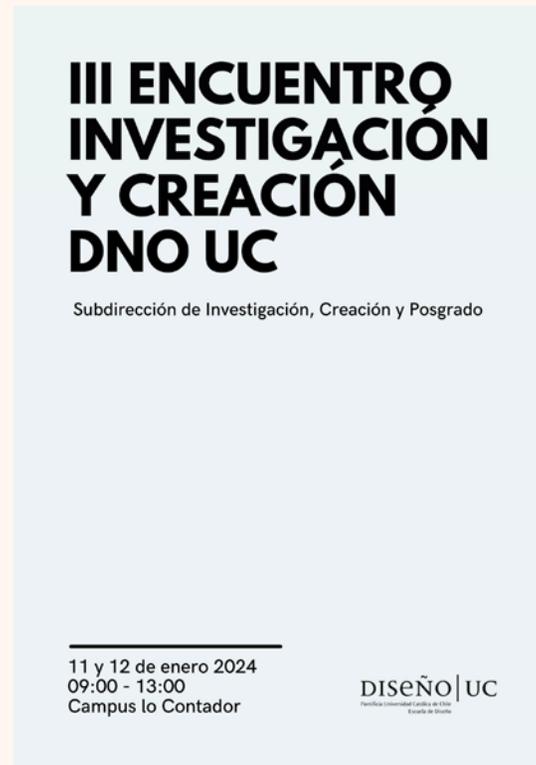
## 4.2 Validación y divulgación en contexto académico

### 4.2.3 III ENCUENTRO DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DISEÑO UC

#### CONVOCATORIA

Por último, se dio la oportunidad de presentar la propuesta teórica en el III Encuentro de investigación y creación Diseño UC, convocado por la Subdirección de Investigación, Creación y Posgrado, a llevarse a cabo durante los días 11 y 12 de enero de 2024. Esta busca «aumentar la incidencia y el impacto de los proyectos de investigación realizados por los miembros de nuestra comunidad en todas las áreas de aplicación del diseño» (Diseño UC, 2023).

Los ejes temáticos disponibles para exponer en el encuentro eran: diseño para el bienestar, diseño para la innovación, diseño para la sustentabilidad y la transformación sociocultural, y diseño desde la historia, teoría y cultura material, siendo esta última bajo la cual se inscribió el proyecto. El día 18 de diciembre la postulación de este proyecto fue aceptada para participar de este III Encuentro de investigación y creación Diseño UC.



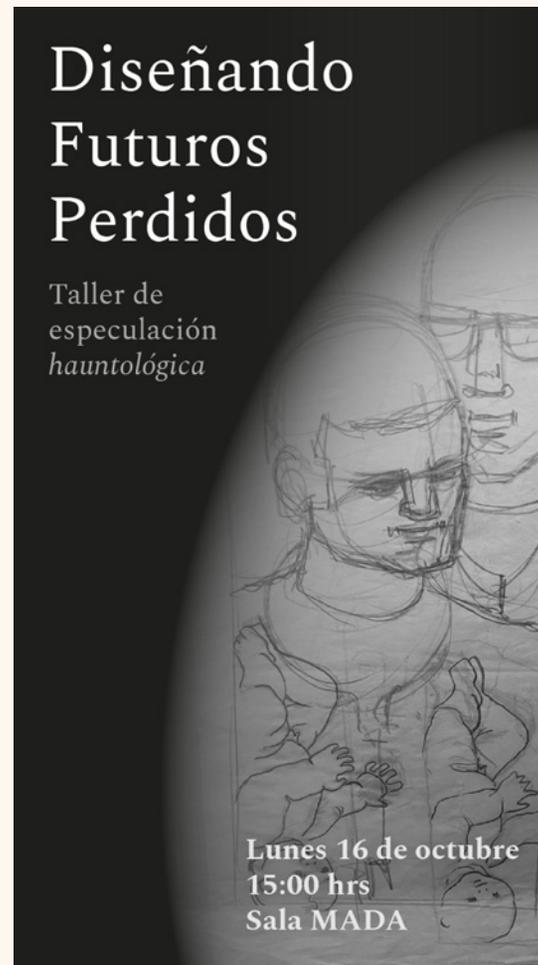
Portada del documento de la convocatoria

## 4.3 Validación *y* testeo con actores clave

En paralelo a las instancias de socialización y validación en instancias académicas se llevó a cabo una validación y testeo con actores clave del contexto a intervenir. En particular se puso el foco en los dos principales: estudiantes —con quienes se testeó y validó— y académicos —con quienes se validó su pertinencia para contextos universitarios.

### 4.3.1 TALLER CON ESTUDIANTES (PRIMERA VERSIÓN)

Con la intención de validar la tesis teórica en contexto, a una menor escala, se buscó una instancia de taller para poner el proyecto a prueba. En este caso se llevó a cabo en el taller superior de Mercado I, en la única sección enfocada específicamente en escenarios futuros, y cuyos objetos se alinean con los planteados en este proyecto. El taller se llevó a cabo el día 16 de octubre, en dos módulos de clases.



### OBJETIVO

El objetivo de esta versión del taller estuvo en comprender la influencia que tienen los valores, expectativas futuras, ideas —entre otros imaginarios sociales de determinado periodo histórico— en el diseño y, la influencia de este último en la construcción de estos imaginarios.

Generar una distancia crítica de los valores, expectativas futuras, ideas y otros imaginarios sociales de la actualidad —que muchas veces permanecen desatendidos en nuestras prácticas, pero condicionan nuestros proyectos de diseño— para poder cuestionar su relación con nuestros horizontes de posibilidad actuales y poder visualizar y analizar críticamente las fuerzas en juego implícitas en punto de partida de nuestros proyectos de diseño presentes.

☞ Afiche diseñado para la difusión del taller, para darle un tono de seriedad, preparación y dedicación. Imagen de elaboración propia, muestra un boceto para un afiche de la época de la Unidad Popular, expuesto en la exhibición *Cómo diseñar una revolución*.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### PREPARACIÓN

La preparación de este taller constó de 2 partes: la convocatoria y la estructuración.

**Convocatoria:** si bien esta actividad fue realizada en el contexto de taller —dentro del horario de clases—, la asistencia a este fue voluntaria, por lo que resultaron necesarias tres elementos: 1) una invitación formal que motivara a los estudiantes a asistir, 2) incentivos con el mismo propósito anterior y, 3) el detalle de los objetivos de la actividad y algunos adelantos de los contenidos de esta —debido al acotado tiempo que había disponible—. Estos fueron comunicados vía whatsapp en el grupo del curso.

**Estructura:** Se diseñó un protocolo para la implementación del taller donde se detallaron las actividades a realizar, los objetivos de cada una y los tiempos estimados para estas. A partir de esta guía se diseñó la presentación que se muestra a continuación.

Hola querides, cómo están?

Les quiero comentar un poco sobre la dinámica que tendremos mañana en el taller. La actividad será durante los dos módulos de clases, es decir, desde las 14:50 hasta las 17:30. El objetivo de esta es principalmente conversar y reflexionar acerca de la influencia que tiene el diseño en la construcción y transformación de mundo, de valores y de expectativas futuras, como también la influencia que tienen los valores, expectativas futuras, ideas —entre otros— de determinado periodo histórico y como eso influye también en la manera que se diseña.

Pretendo que podamos lograr esta reflexión mediante un ejercicio contrafactual, es decir, especular sobre aquello que pudo haber ocurrido en la historia, pero finalmente no ocurrió (por ejemplo: ¿qué tal si el golpe de estado en Chile no hubiese ocurrido?). En el taller les daré unos ejemplos más en detalle (también les vuelvo a dejar el podcast sobre el Cybersync que enviamos la otra vez, ya que será uno de los ejemplos, por si lo quieren/pueden escuchar para que vengan un poco más interiorizadas y, tal vez, más motivadas con el tema). También, si les interesa y tienen en mente algún ejemplo de momento histórico en donde había más de una opción sobre cómo se podrían haberse desarrollado el futuro —o los futuros posibles—, les pido que por favor que no duden en traerlo, para poder trabajarlo con el taller.

Esta es primera vez que realizo esta actividad por lo que todo su feedback también me sirve a mi. Ya sean ideas, comentarios, sensaciones, dudas, dificultades, etc. porque además de intentar transmitirles algo que creo les puede servir para el taller, me interesa la instancia como espacio de co-creación de esto que estoy trabajando. Ojalá que puedan venir con ese ánimo, donde espero que se genere un espacio distendido y donde creo que todo puede aportar.

Trabajaremos principalmente con hojitas de papel, pero también les pido que traigan computador (también puede ser solo el celular o una tablet si les acomoda más) y, solamente si quieren y pueden, traigan algunos lápices, los que prefieran, ya sea de distintos colores, tintas, etc.

Además les tendré galletitas para compartir :)

Eso es todo. Nos vemos el lunes :)

Saludos!

<https://radioambulante.org/audio/la-sala-que-era-un-cerebro>

13:24 ✓



↳ Captura de pantalla del mensaje enviado al curso.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### ACTIVIDAD

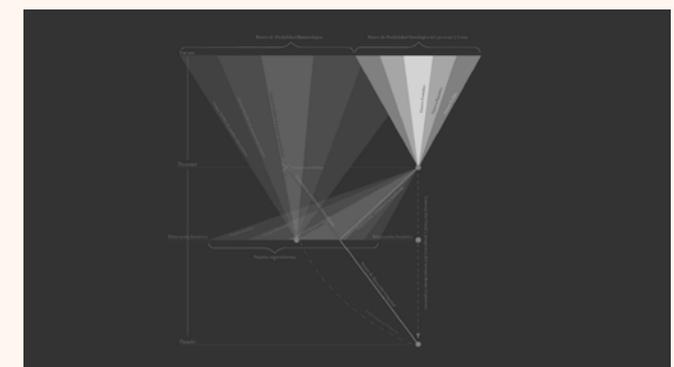
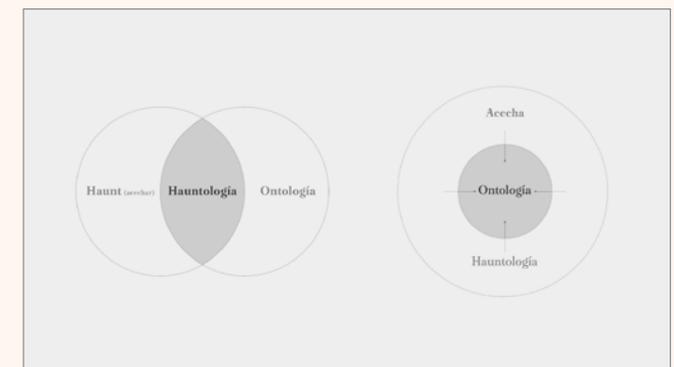
<b>Introducción teórica (15 min)</b>		EXPOSITIVO
<b>Presentación de la tesis central</b> 10'	<b>Presentación de dos casos generales:</b> Pasados con claros futuros inconclusos	<b>CEREN</b> <b>Cybersyn</b> 5'

<b>Parte 1 (30 min)</b>		INDIVIDUAL
<b>¿Se les ocurren otros momentos históricos en donde el futuro se haya proyectado en una dirección completamente diferente de la que resultó ser?</b> 10'	<b>¿Qué tipo de futuro se proyectaba (paradigma de futuro)?</b> <b>¿En base a qué valores se proyectaba este futuro?</b> Pueden usar de referencia herramientas como el análisis PESTEL o el Causal Layer Analysis. 20'	

**Break (15 minutos)**

<b>Parte 2 (60 min)</b>		GRUPAL
<b>Explicación de la actividad y conversación abierta en torno a ejemplos.</b> 10'		
<b>Diagnóstico general contrafactual:</b> ¿Qué hubiese pasado si hubiese seguido esa trayectoria? ¿Cuáles serían sus consecuencias? 15'	<b>Compartir diagnóstico general en grupo.</b> 20'	
<b>Creación contrafactual:</b> Inventar una objeto/sistema/servicio —de manera muy general y simple— que refleje los valores de este mundo, para presentarlo al grupo en general. 15'	<b>Compartir cada artefacto y discutir los resultados en grupo.</b> 20'	

➤ Diapositivas de la presentación de apoyo a la actividad.



## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### APLICACIÓN

En el taller, de 2 horas de duración, participaron 9 estudiantes del taller de Mercado I, además de una acompañante de Seminario de título, que apoyó con las actividades y registro.



↖  
Registro fotográfico  
del taller.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Los resultados del taller fueron sumamente interesantes. La primera observación rescatable fue el interés que generó la tesis central y el enfoque que presentaba el pensamiento hauntológico. Para los estudiantes, este resultaba novedoso, pues de partida, la consideración del pasado, la historia y en particular la potencialidad de los futuros perdidos, no era una aproximación frecuente en las metodologías que habían aprendido hasta ese momento.

Respecto a los objetivos antes mencionados, el primero, que dice relación con comprender la influencia de valores, expectativas futuras, ideas, etc. en el diseño y, la influencia de este último en la construcción de estos imaginarios, se cumplió, pues en los escenarios contrafactuales, lograron especular acerca de valores, expectativas futuras, y comprensiones de la sociedad; y así proyectar la influencia de estas en la construcción material del mundo y la interacción retroalimentativa con este. Por dar un ejemplo, uno de los grupos conformados eligió como punto de bifurcación, la revolución industrial y qué hubiese pasado si esta no hubiese ocurrido, con el triunfo del ludismo<sup>5</sup>. Alguna de las conclusiones a las que se llegaron, respecto a las expectativas futuras y a los valores que regirían dicha sociedad, en particular su principio superior común (Boltanski y Chiapello, 2002/1999); fue, especialmente, el valor de lo hecho a mano. De aquello se desprendían una serie de valores como lo son el respeto por las posibilidades del material,

donde se invierte la relación humano-materia de la revolución industrial, a saber, aquella que domina y domestica al material, versus aquella donde el material guía las formas de uso. Otro ejemplo refería a la forma de comprender el tiempo, en vez de la emergencia de un paradigma de aceleración y velocidad, se mantiene un reposado uso del tiempo, dictado por la dedicación de tiempo que requiere la técnica. Un último ejemplo fue respecto a la formación de nuevas generaciones, donde el conocimiento —de la técnica y la experiencia/conocimiento que se desprende de esta— se cultivaba y traspasaba entre estas, a diferencia de su pérdida producto de la supuesta<sup>6</sup> libertad de elección frente al quehacer de los jóvenes en la actualidad.

5. El ludismo fue un movimiento de artesanos ingleses que lucharon en contra de las primeras máquinas introducidas a principios de la primera revolución industrial.

6. Digo supuesta pues la crítica hecha frente a este paradigma contemporáneo es que, más que libertad de elección, se trata de una hiperespecialización para la división del trabajo, cuyo objetivo es maximizar las ganancias, el uso del tiempo —según las lógicas de aceleración contemporáneas— y generando la alienación del trabajador, perdiendo toda noción del valor real de su trabajo.

↙  
Análisis en torno a la pregunta sobre el trabajo manual desde la Edad Media.

~~Dilema de género~~ Tema: Edad Media → Valorización del trabajo a mano  
subtema → respeto por el material noble.  
Trabajo → Trabajo local  
→ oficio traspasado de generación a generación  
→ factor tiempo  
→

¿Qué hubiese pasado?  
→ menos contaminación  
→ mejor uso de recursos  
→ no existiera la desobediencia programada  
→ Cambio al sistema educacional  
→ hubiéramos llegado al capitalismo??  
↳ trueque como una forma de compra  
insinuada.

creación contrafactual

sistema de obtención, producción y distribución de materias primas.  
un artesano que tiene su propia plantación o mina  
desde es responsable de la explotación, obtención, consumo y producción  
de la materia prima, donde en esta misma localización puede  
vender parte de los productos realizados y/o del material obtenido

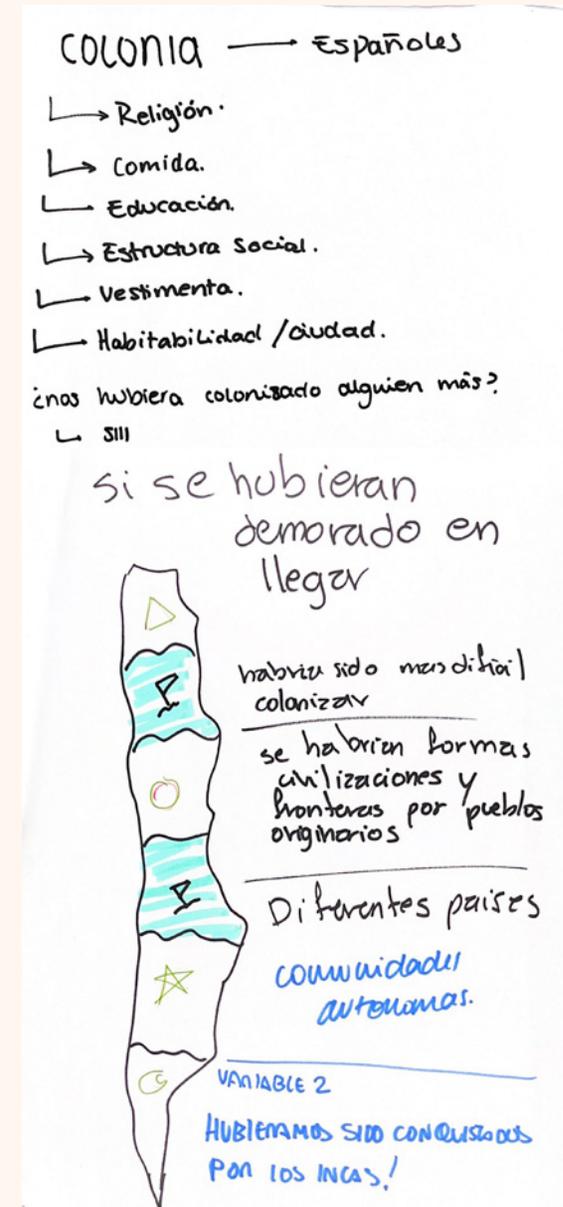
Piel Piel

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

El segundo objetivo: Generar una distancia crítica de los valores, expectativas futuras, ideas y otros imaginarios sociales de la actualidad, para poder cuestionar su relación con nuestros horizontes de posibilidad actuales, y poder visualizar y analizar críticamente las fuerzas en juego implícitas en punto de partida de nuestros proyectos de diseño presentes; significó mayor dificultad para los estudiantes. Los proyectos, por lo general, se centraban en temas contingentes contemporáneos, por ejemplo, causas indígenas o feministas, lo que hacía resaltar cualidades positivas de la línea histórica factual —aquella que terminó ocurriendo—, en desmedro de posibilidades positivas que inauguraba la línea temporal contrafactual. Por otra parte, dentro de los escenarios contrafactuales, se replicaban lógicas contemporáneas, por ejemplo, en el caso enfocado en la causa indígena se mencionaba la inevitabilidad de la conquista, en vez de por los españoles —siendo la llegada de los españoles a Latinoamérica el punto de bifurcación elegido por el grupo— habría sido otro grupo aquel encargado de colonizar a los pueblos indígenas de la región.



↑↗  
Resultados en torno al tema de la llegada de los españoles a América.



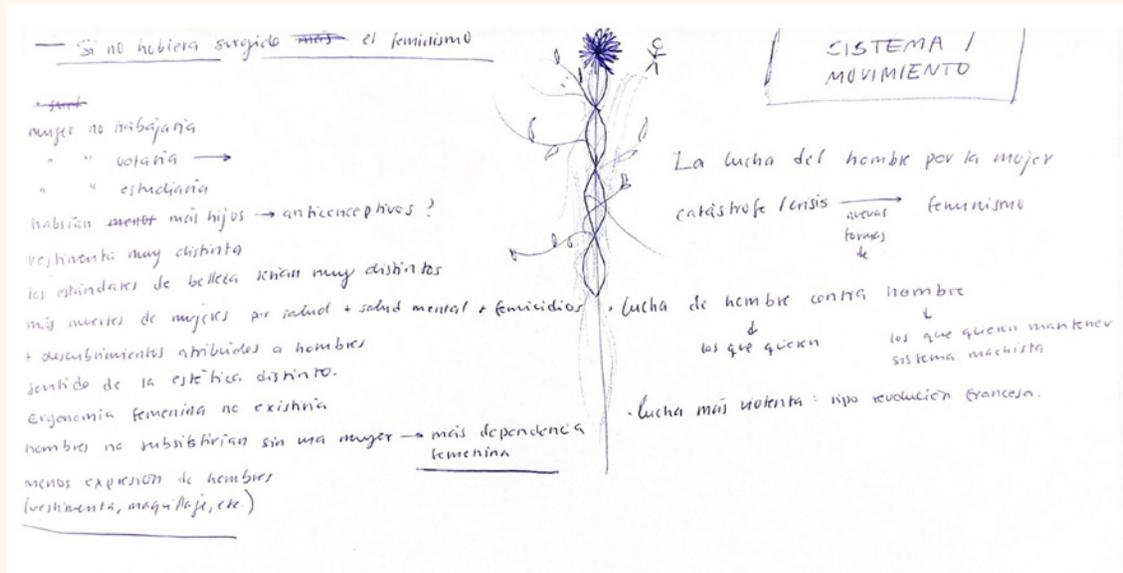
## 4.3 Validación y testeo con actores clave

Otra recurrencia en la dinámica, dice relación con algo que podríamos llamar una suerte de ontología negativa, es decir, una lógica en donde, en vez de pararse en el punto de bifurcación, analizarlo crítica y contextualmente, para proyectar expectativas contrafactuales y futuros —posteriormente perdidos—; los estudiantes se paran en la línea temporal actualizada, de aquello que —ontológicamente— sí fue y existió, para ponerlo en contraste opuestamente en su especulación contrafactual. Por otra parte, da la impresión de que, al ser escenarios del pasado demasiado amplios —revolución industrial, llegada de los españoles a América o las olas feministas— generaba complejidad a la hora de pensar en mayor profundidad dicho con-

texto y especular a futuro. Lo anterior, sumado al tiempo disponible para la actividad, una aparente falta de bagaje —declarada por los estudiantes— y una suerte de parálisis de hoja en blanco, provocaba la elección de eventos históricos amplios y que, aún así, dudaran a la hora de especular al respecto, demorando más tiempo del presupuestado, viéndose esto reflejado en el nivel de resolución del planteamiento producto especulativo.

Además, los ejemplos planteados —CEREN y Cybersyn, ambos de hace no más de 55 años atrás— no produjeron mayor interés en los estudiantes o eran muy desconocidos para ellos, por lo que no fueron utilizados para la actividad final.

↙↘  
Resultados en torno al tema del surgimiento del feminismo.



## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### 4.3.2 TALLER CON ESTUDIANTES (SEGUNDA VERSIÓN)

#### OBJETIVO

Tomando la experiencia y, principalmente, las falencias de la primera versión del taller, es que se diseñó esta nueva versión del taller. El objetivo de este fue facilitar un espacio generativo de ideas a partir del marco teórico planteado, orientado con mayor énfasis en el planteamiento proyectual.

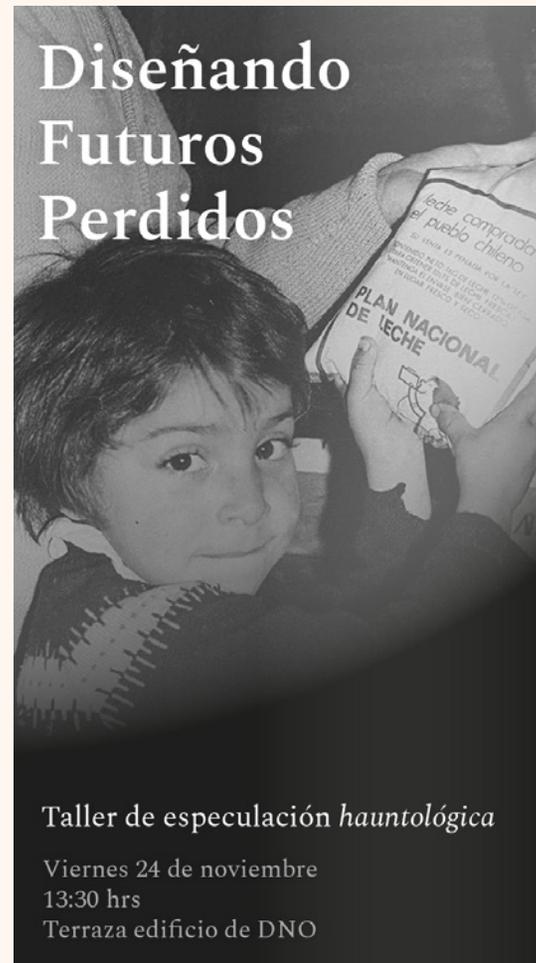


Imagen de la convocatoria.

#### PREPARACIÓN

**Convocatoria:** después de las conclusiones sacadas a partir del taller anterior, y por sugerencia de algunos profesores, para esta instancia la convocatoria fue focalizada en estudiantes en proceso de título, con mayor bagaje y confianza para aportar en una instancia grupal. Además se contó con la presencia de un estudiante de otra carrera, en este caso, sociología, para poner a prueba la calidad interdisciplinaria de la propuesta. La invitación fue llevada a cabo por comunicación personal y después vía WhatsApp.

Holii! Como estás? Te escribo para saber si finalmente tendrás disponibilidad para el testeo que quiero hacer para mi título este viernes (24) a las 13:30 hrs (hasta tipo 16:00 aprox.). Tendré pizzas para que no se preocupen de sus almuerzos :) Ojalá puedas acompañarme. Si es así, te pido que me confirmes para armar un grupo con los asistentes y poder coordinar en lugar por ahí (será en LC pero todavía no sé donde exactamente)

18:09 ✓✓

Captura de pantalla del mensaje enviado a los participantes.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

**Rediseño de la estructura:** con el fin de focalizar el trabajo, hacerlo más dinámico y poder profundizar más en la especulación hauntológica; se pretendió evitar escenarios amplios y la parálisis de la hoja en blanco, esto mediante el uso de las cartas del juego de mesa Timeline, las cuales presentan una serie de acontecimientos o inventos históricos y su respectivo año. Lo anterior permitió tener un punto de partida más específico.

Se usaron tres versiones del Timeline: Eventos, Inventos y Clásico.



← Timeline inventos



Timeline eventos →



← Timeline clásico

### ACTIVIDAD

#### Introducción teórica + pizza (30 min)

EXPOSITIVO

Presentación de los elementos teóricos y nociones fundamentales para trabajar en la actividad.

30'

#### Parte 1 (20 min)

INDIVIDUAL

**Selección de cartas de interés anotadas en una hoja junto a sus notas al respecto:**

Trabajo con los puntos históricos con los que los estudiantes se sientan más cómodos y anotando a la par comentarios, notas y pensamientos al respecto, que luego serán insumos que informarían la actividad.

20'

#### Parte 2 (1h y 40min)

GRUPAL

**Comentarios grupales de cuáles fueron las seleccionadas:**

Ver las coincidencias entre eventos, visualizando cuáles se repiten más y generar una dinámica grupal de discusión que evidencie los eventos que generen mayor interés o una discusión más en profundidad y enriquecida.

30'

**Selección de uno o dos momentos históricos entre los más repetidos o llamativos (base para el resto de la actividad).**

10'

**Análisis de las posibles expectativas futuras desde ese punto de bifurcación histórica.**

30'

**Proyección de sistemas/artefactos/ servicios posibles en ese futuro perdido.**

30'

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### APLICACIÓN

Este taller duró 2h y 30min y contó con 6 participantes: 4 estudiantes de diseño, una diseñadora titulada en 2022 y un estudiante de sociología.



📷 Registro fotográfico del taller.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave



• Aparición de la agricultura → Domesticación de plantas y animales  
 • Invencción del cultivo de seda → Domesticación de la seda  
 • Fenicio de Píndaro → Domesticación de la seda  
 • Fenicio de los can Colón → Domesticación de la seda  
 • SGM → Domesticación de la seda  
 • Química → Domesticación de la seda  
 • Las Torres → Domesticación de la seda  
 • Decimo de Bona → Domesticación de la seda  
 • Júpiter Aglio → Domesticación de la seda

• Religión → Domesticación de la seda  
 • Gobierno dictador → Domesticación de la seda

Una CONSTANTE INTERCAMBIO ENTRE SOCIEDAD Y NATURALEZA... DE IRAS Y SEQUEDAS, NATURALEZAS... DE DOMINACIÓN, REACCIÓN, DESASTRE Y CIVILIZACIÓN, ¿CUALES SEPARACIONES SON PATIFICABLES, INVENTADAS? ¿QUE HISTORIA ES LA HISTORIA?  
 ¿DE QUE HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE PROGRESO?  
 ¿QUE LÓGICA HAY, SI NO ES LA LÓGICA DE UNA CRECIENTE COMPRESIÓN DE LA NATURALEZA? ¿Y QUE COMPRESIÓN ES ESTA? ¿QUIÉN INVENTA LA DOMINACIÓN DE LA NATURALEZA?  
 ¿QUÉN LA INSTITUCIONALIZA? ¿QUIÉN NOS ESCINDIÓ?  
 ¿PARA QUÉ? ¿SUE SERMO TIENEN MALICIA, DE OSTRERA OSCURETAMEN NUEVOS Y EVENTOS, ¿NO SON PARTE DE LO MISMO: LA LENTA DOMESTICACIÓN DE LA NATURALEZA, EN OSE PALO, DE NUESTRO MUNDO.

1996: Clonación oveja Dolly. → *hito de la modificación genética (Clonación)*  
 1955: Poco falta se sigue a cada su autor. → *construcción sobre la vida su la cultura*  
 1997: *desarrollo de la voz en sí al Océano humano que produce la clonación.*  
 1897: *Amor con zona Montoya*  
 40.000: *construcción de un mundo de pedernales social de primera de color*  
 • *Amor con zona Montoya*  
 • *construcción de un mundo de pedernales social de primera de color*  
 • *Amor con zona Montoya*  
 • *construcción de un mundo de pedernales social de primera de color*

### RESULTADOS Y CONCLUSIONES

En esta instancia fue notoria la diferencia respecto al bagaje, conocimiento previo e interés personal, resaltando el complemento entre miradas desde las individualidades de cada uno, enriqueciendo la conversación en general. Por otra parte, los participantes destacaron que resultaba más fácil abarcar la actividad desde los objetos, pues estos permitían hablar más de las ideas de mundo que habían detrás de estos. A pesar de esto, las dos cartas que fueron seleccionadas para trabajar fueron del set de la versión de eventos. El primer evento seleccionado fue la clonación de la oveja Dolly, que cuyo foco, al no estar en un objeto, se volvió más difícil y difuso de analizar, derivando en un debate más bien moral y filosófico en torno a la clonación humana, sin generar mayores proyecciones futuras.

El segundo evento seleccionado fue el primer cruce del canal de la mancha en globo, cuya discusión se enfocó en el globo mismo, lo que hizo avanzar la conversación hacia las expectativas de mundo que este inauguraba, dándole énfasis al transporte y a todo lo relacionado con el objeto. Esto derivó en una dinámica de generación de ideas futuras y la creación de un escenario especulativo contrafactual, que contemplaba aspectos como objetos, medios de transporte, arquitectura, infraestructura urbana, indumentaria e incluso estructuras sociales. El escenario creado, sus problemas, valores, principios, etc. se entrecruzaron con reflexiones más profundas en torno a este. Una de las nociones más importantes aportadas por el pensamiento hauntológico y que fueron de suma utilidad para el desarrollo de la actividad fue la definición: «para todo lo que existe o podría existir, hay algo que deja o dejaría de existir», pues constantemente se mencionaban cosas que no existirían y cuales existirían en su ausencia.

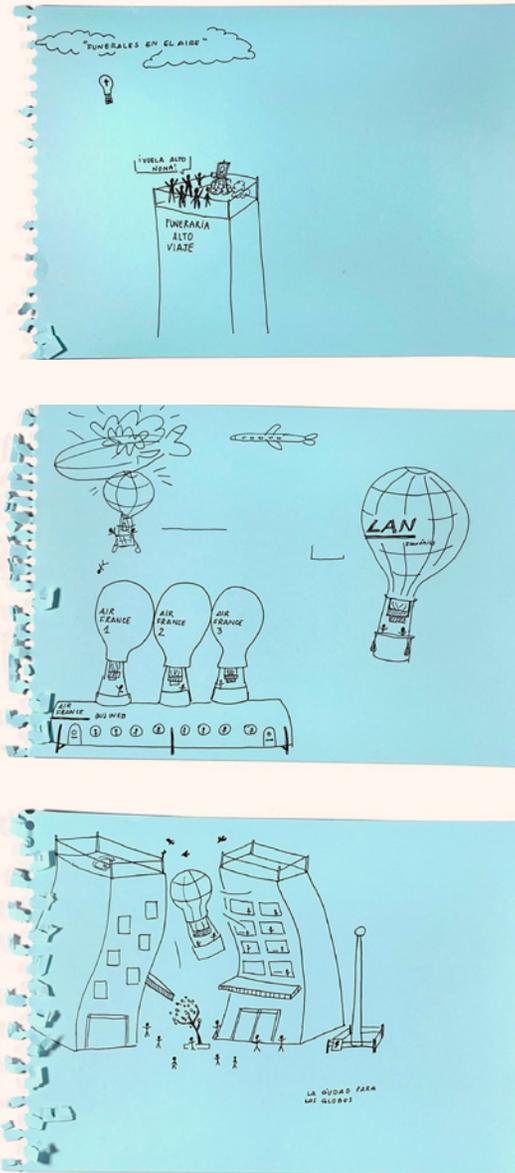


↗ Notas de los participantes.

← Cartas seleccionadas para la actividad.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

De todas formas, la actividad estuvo constantemente atravesada por una serie de sesgos, pero en muchos casos, aquello fue valorado positivamente al ser advertido por los participantes. Por ejemplo, las lógicas de mercado o de aceleración implícitamente arraigadas en nuestra manera de pensar —y que podrían pasar inadvertidas en planteamientos de proyectos en los que no se hace una crítica cuidadosa del punto de partida— aparecían constantemente en la construcción del escenario especulativo contrafactual, pero siendo rápidamente notado por los participantes, para después poner en duda su validez en el sistema de valores en este mundo alternativo construido. Por ejemplo, un participante habló de la instalación de hélices gigantes en edificios para generar corrientes de viento que movieran más rápidamente los globos aerostáticos, pero rápidamente otro participante señaló que lo anterior derivaba de un paradigma de aceleración que no necesariamente era igualmente válido en ese mundo; a eso lo siguió una discusión acerca de la relación con el tiempo que se daba con los globos aerostáticos como principal medio de transporte. También los participantes hicieron notar y cuestionaron el problema implícito que podía tener el juego Timeline, pues se trataba de un entendimiento de la historia —como el nombre del juego lo dice— lineal, contraria al pensamiento hauntológico.



Es necesario evidenciar algunas falencias que tuvo la propuesta en esta actividad, necesarias de mejorar metodológicamente en futuras iteraciones. Estas dicen relación con los sesgos, como lo son un sesgo histórico positivo, donde, por lo general, se veían las posibilidades alternativas como peores a la que realmente terminó ocurriendo. También, se repitió más de una vez, la inevitabilidad de algunos acontecimientos —tarde o temprano, ocurrirían igual—. Otro sesgo presente se vincula con cierta lógica progresiva y de mejora permanente, donde la historia es vista bajo un prisma donde cada periodo fue mejor que el anterior, noción ciertamente contraria a lo propuesto por la hauntología —pues desde el pensamiento que propone, se considera que los distintos periodos históricos tienen distintas intensidades, en múltiples aspectos, algunas más altas que otras, con periodos de avance y periodos de retroceso—.

↪ Dibujos de los participantes acerca de la Ciudad de los globos.

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### 4.3.3 PERSPECTIVAS DE LOS ESTUDIANTES

Se les pidió a los participantes del segundo taller que pudieran escribir algunas reflexiones respecto a la actividad y la teoría presentada.

**«Creo que el taller tiene potencial dentro del marco académico de diseño como un ejercicio de pensamiento crítico. Puede ser aplicado como el paso inicial en varios procesos de diseño, pensándolo como un gatillador de discusión y como una forma de salir de las ideas más “típicas o esperables”, creo que complementado con los statements “how might we” puede ser una forma de conseguir 1) una discusión interesante que se nutre de distintas áreas (porque de cierta forma invita a buscar más información sobre el pasado), y 2) ideas de diseño que responden a una lógica algo distinta de la actual. Adicionalmente, creo que la dinámica grupal se nutre al incluir a participantes de distintas disciplinas y me imagino que el incluir una diversidad de culturas puede llevar a una riqueza incluso más grande aprovechando el conocimiento y la experiencia cultural variada. También me parece que puede ser parte de una lógica más comercial del diseño. Aprovechando el potencial interdisciplinario, equipos de trabajo de consultoras pueden ejercitar un pensamiento más “alejado del presente” para buscar soluciones u oportunidades que exploren nuevos espacios y comprensiones del mundo, diferenciándose así de la competencia “normal”. Invitar a ver este pasado y todo lo que “no fue” es al final también combustible para impulsar soluciones para el presente y el futuro»**

*Sofi, participante de la segunda versión del taller*

**«Even if the corporate greed of many design offices makes this kind of design impossible, students should at least be encouraged to work in this manner. For in showing students new areas of engagement, we may set up alternative patterns of thinking about design problems. We may help them to develop the kind of social and moral responsibility that is needed in design»**

*(Papanek, 1972, p. 69),  
cita aportada por la participante*

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

«Creo que la propuesta de trabajar procesos de diseño desde una mirada hauntológica, permite acceder a una dimensión diferente desde la cual pensar lo “nuevo”, al entenderlo como una tangente ya eventualmente posible en el pasado. De esta manera, la propuesta identifica un escenario reconocible desde el cual podemos situar el proceso de diseño y comenzar un extenso proceso de fabulación temporal a través de los objetos, comprendiendo de esta forma su capacidad figuradora del mundo que habitan. Me parece que este ejercicio puede funcionar de forma muy interesante en un contexto de taller, donde a cada participante se le asigne un invento, invitando a profundizar en su contexto de producción y la idea de mundo que este configura. Trayendo ese trabajo a la mesa, se podría catalizar un proceso de reflexión especulativa que permita situarnos en otros espacios temporales en los cuales explorar desde el diseño posibilidades alternativas de cómo se configura la realidad»

*Diame, participante de la segunda versión del taller*

«La instancia fue muy interesante y estimulante en el análisis de sucesos históricos al tener un grupo variado con distintas perspectivas y conocimientos tanto en temas históricos, sociológicos, antropológicos, críticas sociales, etc. Fue desafiante en un comienzo el tener que idear un futuro posible pero inexistente en conjunto, pero después de un rato se dio con facilidad la creación de mundo y de estructuras dentro de este. En muchas instancias caímos en la cuenta de lo complejo que es separar nuestras especulaciones de ciertas estructuras y/o dogmas que nos rigen hoy en día, insertándolas en estas nuevas sociedades en vez de imaginar más allá de estas (publicidad, sistema capitalista, jerarquías y desigualdad social, etc). Esta consciencia del impacto de lo material (Frankenstein) y el ideal de “dominar” en la historia hablado en la sesión sería interesante verlo en el proceso de diseñar, ya que el diseñador tiene una responsabilidad más allá de la creación de un proyecto y del ciclo de vida del producto o servicio que este está otorgando, generando nuevas aristas y futuros especulativos a explorar y concientizando a este de los ideales y sistemas que dominan su forma de pensar dentro del diseño»

*Jesu, participante de la segunda versión del taller*

## 4.3 Validación y testeo con actores clave

### 4.3.4 PERSPECTIVAS DE ACADÉMICOS

Tal como se mencionó anteriormente, un segundo actor fundamental dentro de este proyecto fueron académicos vinculados al diseño, en particular a áreas teóricas y/o especulativas de este; y cuya validación y feedback fue fundamental para la propuesta. Para esto, además de las entrevistas realizadas con varios académicos, de los cuales sus perspectivas informan este proyecto de manera transversal; se les solicitó a algunos que escribieran un breve comentario acerca de las impresiones generadas al ya haber conocido la propuesta.

**«Felicitó la iniciativa de este proyecto de tesis de relevar la importancia de la teoría crítica en los procesos formativos del Diseño, a partir de discusiones interdisciplinarias transversales al diseño, las artes y las humanidades. La propuesta busca, entre otras cosas, relevar las posibilidades que abre la noción de hauntología, del teórico Mark Fisher, para la discusión y ejercicio del diseño en un mundo en crisis, particularmente en relación a ámbitos como el diseño especulativo y la exploración de futuros posibles y pérdidas. Me parece interesante esta indagación respecto al potencial de la hauntología para enfrentar la parálisis imaginativa que parece aquejar tanto al diseño como a nuestra cultura occidental contemporánea. Al mismo tiempo, valoro la búsqueda por integrar estas discusiones en el proceso formativo universitario del pregrado en diseño, a través de la proyección de un dispositivo aplicable en el aula. Sin duda, el proyecto representa un aporte a la teoría, práctica y enseñanza del diseño en Chile y Latinoamérica, por lo que esperamos pueda llegar a buen puerto y seguir avanzando en su desarrollo en futuras instancias»**

*Joaquín Zerené, Académico de la Escuela de Diseño UDP encargado Teoría e Investigación*

## 4.3 Validación y testeo *con actores clave*

**«Como docente enfocada en diseño y escenarios futuros, en las conversaciones con José sobre su tesis, encontré muy interesante su idea de integrar la revisión del pasado que nos llevó al punto actual, así como también el análisis de las propuestas del pasado que buscaron avanzar pero no lograron dominar, en busca de nutrir los procesos educativos de la disciplina. Creo que con ello fomenta la necesidad imperativa de evitar la repetición o extensión de errores pasados o la recuperación de ideas valiosas que quedaron en pasados alternativos y que hoy nos pueden ayudar a imaginar futuros más constructivos. Su enfoque refleja un compromiso consciente y ético en la discusión y desarrollo de soluciones dentro de la disciplina, en busca de una vía para elevar las discusiones proyectuales desde las etapas iniciales con miras a avanzar hacia una transformación responsable»**

*Florencia Adriasola, Académica de la Escuela de Diseño UDP*

# 4.4 Construcción del dispositivo

En paralelo a los puntos previos, se fue construyendo el dispositivo, donde se fue desglosando y aglutinando en unidades fundamentales los elementos que componían la tesis teórica central, a modo de que pudiera mejorar su aplicación práctica. Este fue construido en base a las distintas instancias de trabajo y discusión con actores clave descritas anteriormente.

Una de las conclusiones clave que se tuvieron en consideración para la construcción del dispositivo fue aquella relacionada con des-especificar la herramienta, es decir, darle laxitud, amplitud, maleabilidad y apertura a los conceptos que ahí se trabajan —siguiendo la lógica de los conceptos sensibilizadores—, para que, de esta manera, pudiesen ser apropiadas y posiblemente transformadas por quienes las utilizarán. Se aprovechó una de las, por así llamarlas, ventajas comparativas del diseño, que dice relación con la no necesidad de rigurosidad conceptual y, a la par, su forma de pensamiento abductivo, conectando dominios diferentes para explorar nuevas posibilidades. Entonces, la posibilidad que plantea el dispositivo corresponde al uso creativo y especulativo de la teoría y de los conceptos, saltándose la rigurosidad, y orientándose a una transformación futura.

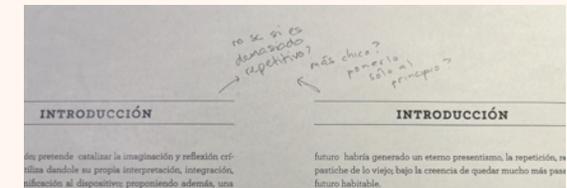
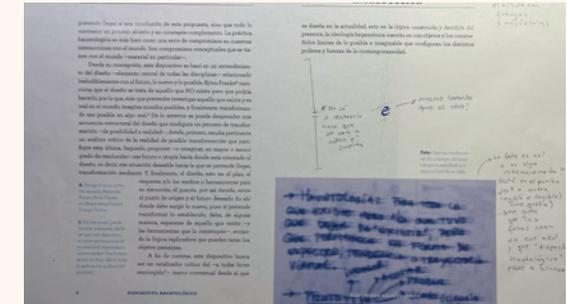
## 4.4.1 ESTRUCTURA INTERNA

Después de todo el levantamiento de información realizado —vía validación académica, revisión bibliográfica y testeo en contexto—, se sistematizó con el propósito de desprender los conceptos y teorías esenciales a modo de generar asociaciones que fueron constituyendo una suerte de índice del dispositivo con ideas globales e ideas específicas comprendidas en esas. A partir de esto se construyó un prototipo, como guía para el diseño del dispositivo.



## 4.4.2 DISEÑO DEL INTERIOR

Para la diagramación, se hizo una primera versión del capítulo introductorio y se probó la impresión, tamaños, disposición y legibilidad en una versión impresa preliminar, probada en potenciales usuarios del dispositivo (estudiantes de diseño). De esta se desprenderon algunas conclusiones que aportaron al diseño final del interior.



↳ Estructura a través de prototipo.

↳ Comentarios de la prueba de legibilidad

# Capítulo 5: Resultados *de* *la* propuesta

1. Véase: Capítulo 4, punto 4.2.1

2. Véase: Capítulo 4, punto 4.2.3 y Anexo n° 2

A continuación se muestran dos de los resultados del proyecto que, junto a la ponencia internacional en la PUCP<sup>1</sup> y la presentación a realizar durante enero en la Escuela de Diseño UC<sup>2</sup>, comprenden los entregables de esta propuesta.

# 5.1 Dispositivo

## 5.1.1 ¿QUÉ ES?

Un dispositivo es un conjunto heterogéneo de elementos y la red que se forma entre estos; permite acceder a nuevos campos de pensamiento, direccionando las relaciones de fuerza en una dirección concreta (Foucault, 1979/1991). Los dispositivos son «máquinas de hacer ver y de hacer hablar (...) a cada dispositivo le corresponde su propio régimen de luz, la manera en que esta le golpea, se difumina y se difunde, distribuyendo visibilidad e invisibilidad, haciendo surgir y desaparecer objetos que no pueden existir sin ella» (Deleuze, 1990/1999, p. 11).

El propósito del dispositivo es entonces, proponer otros focos que iluminen diversos aspectos del diseño y sus procesos —ojalá alguno que otro no comúnmente abordado—, de manera que, quizás, pueda catalizar y dirigir esfuerzos hacia reflexiones críticas y creativas desde y para el diseño.

Esta iniciativa, por supuesto, es de carácter exploratorio que, mediante una escritura y composición abierta, incompleta, creativa y no unificada; pretende proponer conceptos sensibilizadores (Gros, 2023) y heurísticas a propósito de constituir las bases de un pensamiento hauntológico —idea que desarrollaremos más adelante—.

Entonces, este dispositivo, como objeto abierto, libre, incompleto, no unificado o empacado mecánicamente para el control de una única interpretación; pretende catalizar la imaginación y reflexión crítica de quién lo utiliza dándole su propia interpretación, integración, complemento

y unificación al dispositivo; proponiendo además, una visión particular del diseño: una especie se manifiesto sobre este, como también, su relación con el futuro. Es por esta misma razón que, si bien el orden en el que está construido este dispositivo sugiere un orden, este puede ser navegado desde cualquiera de sus componentes interconectados, explorados en diversos órdenes y, por lo tanto, utilizado e interpretado de diversas maneras.

## 5.1.2 ÍNDICE

A continuación, por motivos de extensión y porque todos los puntos tratados en el dispositivo son desarrollados en el Capítulo 2: Marco e investigación teórica, es que se indicará, mediante un índice, los elementos contenidos en el dispositivo, y su correspondiente redirección al capítulo antes mencionado.

**3.** Desde este ítem en adelante, no refieren a ningún elemento detallado en esta memoria, pues funcionan principalmente a modo de ensayo a partir de las ideas aquí expuestas.

### Introducción

#### Futurabilidad y Poder

(véase capítulo 2, punto 2.4.2)

#### Lo real y lo posible

(véase capítulo 2, punto 2.2.4)

#### Impotencia reflexiva

(véase capítulo 2, punto 2.2.3)

#### Diseño y complicidad

(véase capítulo 2, punto 2.2.5)

#### Teoría crítica y diseño

(véase capítulo 2, punto 2.3.2)

#### Utopía y diseño

(véase capítulo 2, punto 2.3.1)

#### Hauntología

(véase capítulo 2, punto 2.4)

#### Especulación hauntológica

(véase capítulo 2, punto 2.5.1 y punto 2.5.2)

#### La disputa por la historia

(véase capítulo 2, punto 2.4.1)

#### Pasado, presente ¿y futuro?<sup>3</sup>

#### Ausencias, Espectros y Fantasmas

#### Posibilidades hauntológicas del diseño

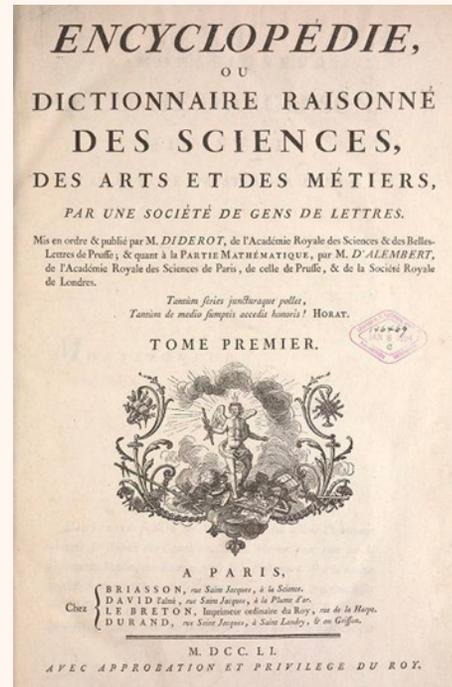
#### Referencias

## 5.1 Dispositivo

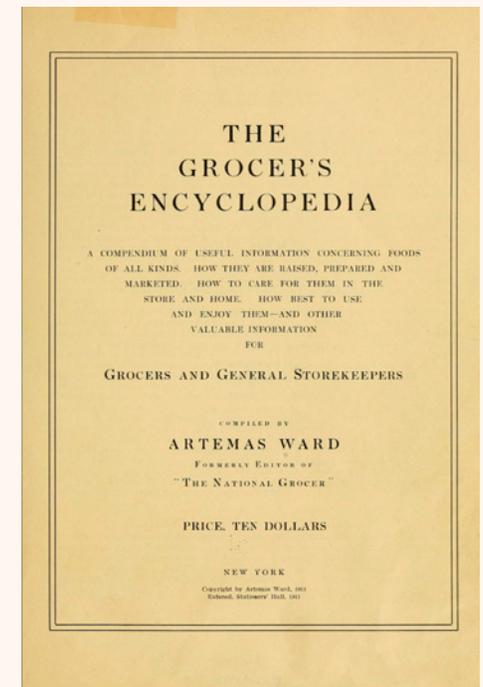
### 5.1.3 DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Para el diseño del dispositivo se optó por un diseño con aura tradicional, pero con detalles modernos.

La portada se diseñó en clave frontispicio de estilo inglés, tomando como referencia los encontrados en enciclopedias. De estas se rescata tanto el estilo que remite a lo antiguo como el uso de diversos tamaños y disposiciones tipográficas para marcar jerarquías. La intención es comunicar, desde esta, la relación directa del contenido con temas temporales y conectados con la historia. Además, su cercanía con la portada de una enciclopedia indica que su contenido responde más a una lógica de herramienta o libro de consulta que a un libro de lectura continua.



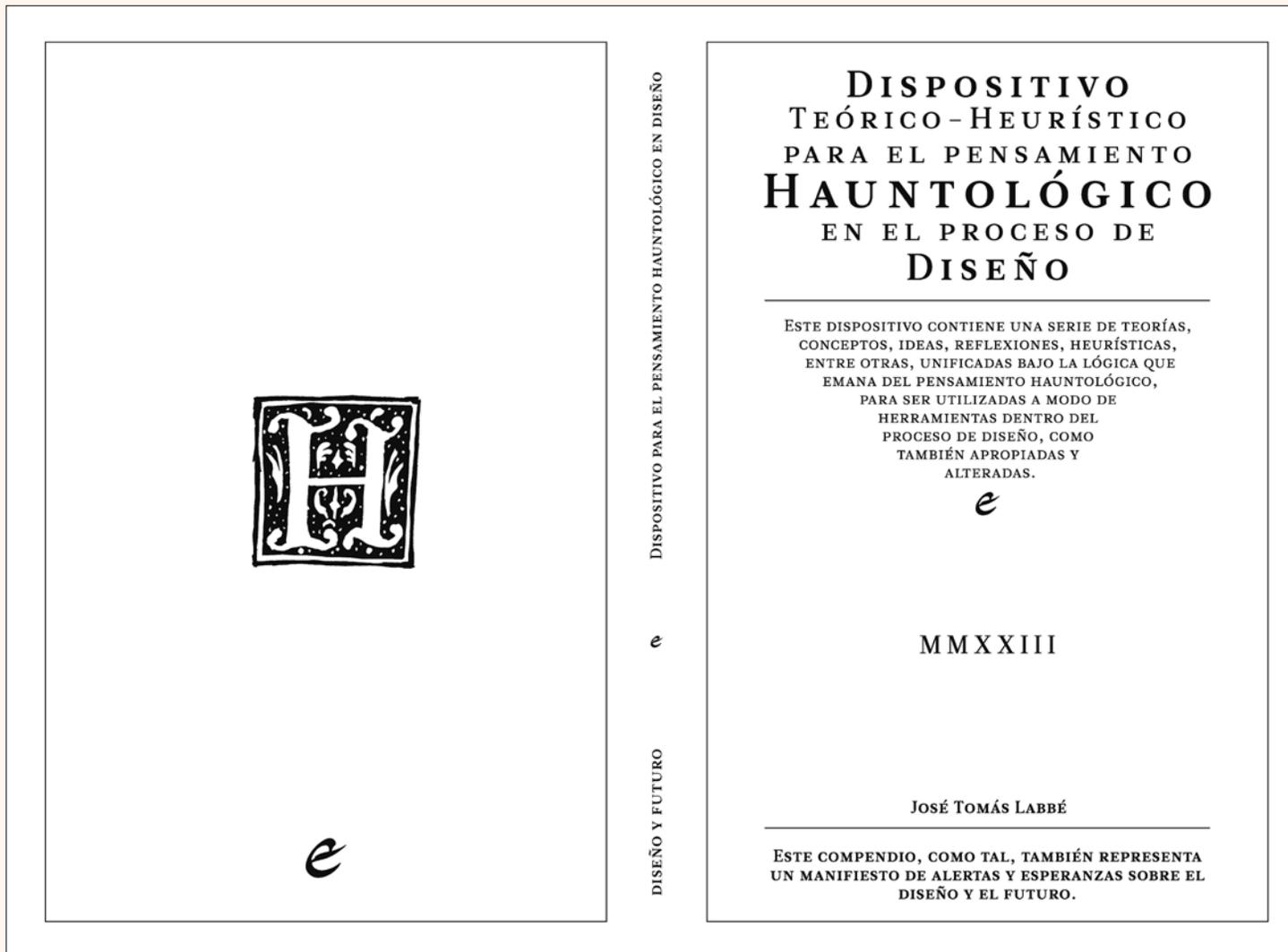
↳ *Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une société de gens de lettres.* (1702) [portada]. Primera enciclopedia publicada a fines el siglo XVII en Francia.



↳ *The grocer's encyclopedia* (1848) [Frontispicio] Compendio de información sobre alimentación.

## 5.1 Dispositivo

↳ Diseño final de las tapas del dispositivo.



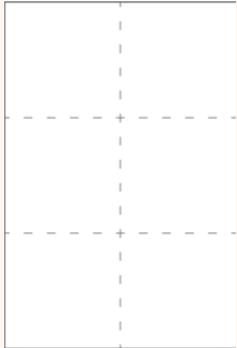
➤ Elemento gráfico diseñado para la contratapa. Hace referencia a una letra "H" capítular clásica.



➤ Pictograma diseñado para el dispositivo. Hace referencia a una letra "e" minúscula caligráfica.

# 5.1 Dispositivo

## FICHA TÉCNICA



Proporciones 2:3  
Dimensiones: 12x18 cm.

### Tipografías

**TÍTULOS**  
Archer Semibold, 15pt.

**Citas**  
Archer Semibold, 9pt.

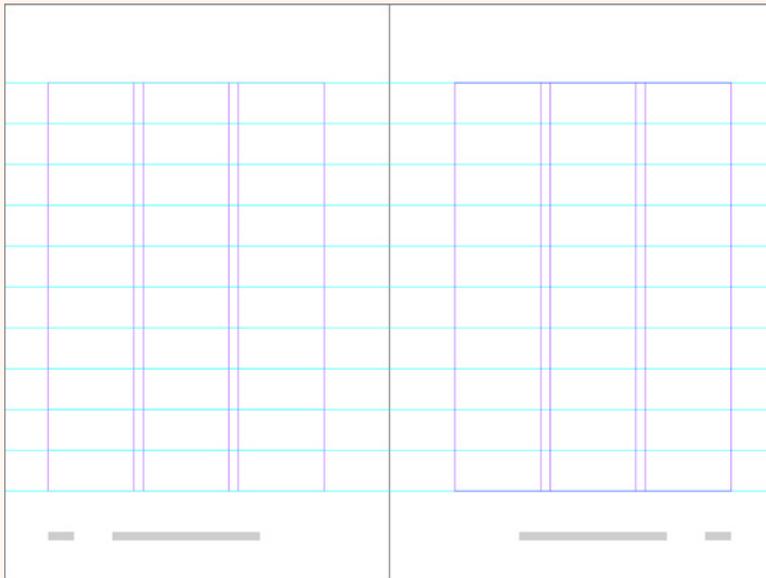
### Colores

#FFFFFF	#2944CC	50%
---------	---------	-----

Cuerpo de texto  
Archer Book, 10 pt.

Notas y pie de foto  
Alegreya Sans Light, 7 pt.

### Grilla



El diseño de la caja de texto corresponde al Diagrama de Villard de Honnecourt (Gálvez, 2018, p. 254).

### Cuadernillo



### Diagramación de contenidos



## 5.1 Dispositivo

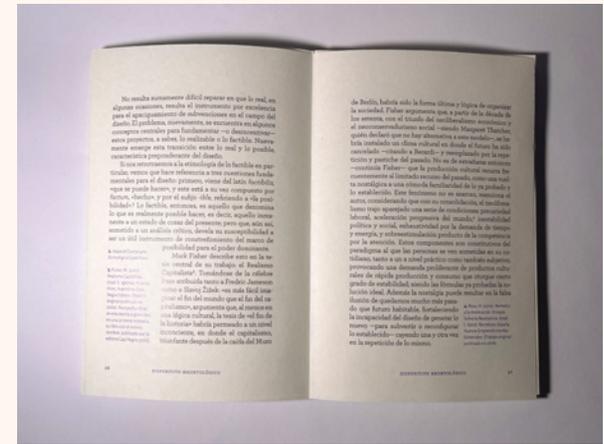
### VISUALIZACIONES



Visualizaciones de las tapas y lomo del dispositivo.

# 5.1 Dispositivo

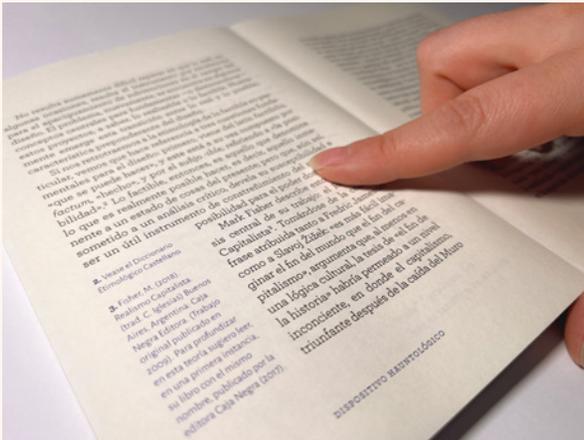
## VISUALIZACIONES



➤ Detalles del interior correspondientes a la distribución de la caja, inicios de capítulo y numeración de páginas.

# 5.1 Dispositivo

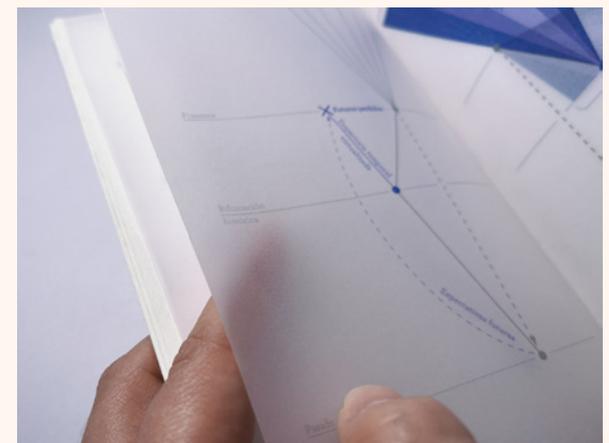
## VISUALIZACIONES



↙  
Detalles del interior con elementos de acompañamiento al texto como notas, referencias a obras de arte, contenido multimedia y aportes bibliográficos.

## 5.1 Dispositivo

### VISUALIZACIONES



Visualizaciones del esquema de especulación hauntológica impreso en papel vegetal para permitir la superposición de capas de información de forma aditiva.

# 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

En este punto se expone el ensayo escrito para la convocatoria realizada por la editorial Bifurcaciones para el libro *Imaginar la Ciudad*<sup>4</sup>.

## Introducción

La motivación primordial de este ensayo surge del deseo de que la vida sea diferente. ¿Cuál es esa vida diferente? ¿Cómo imaginar esa vida, cuando es algo que nunca ha existido? Estas preguntas nos enfrentan a un problema conocido por las disciplinas proyectuales: lo nuevo. Las disciplinas como el diseño, la arquitectura o la planificación urbana —entre otras— pueden ser entendidas como disciplinas proyectuales que, en mayor o menor escala, se dedican a proyectar —o, lo que es lo mismo, diseñar— en y hacia el futuro y, por tanto, esta es su área de trabajo por antonomasia. Al encontrarnos entonces, con una de las características fundamentales del diseño —entendido como concepto paraguas—, a saber, su cualidad proyectual y, por lo tanto, su relación con lo nuevo y, por lo tanto, con el futuro; es que emerge un problema fundamental: el punto de partida desde donde se diseña o proyecta. Es evidente que, al alterar el punto desde donde se realiza esta actividad se altera también la proyección realizada. Este punto, al estar marcado por las deformaciones de las ideologías dominantes de determinado periodo —en algunos casos omitidas por el, así llamado, planteamiento del proyecto—, obliga a recordar que, el problema de dicho punto de partida del diseño, es su cualidad reproductora de las condiciones ideológicas que lo producen, y al mismo tiempo, el reforzamiento material de los intereses que lo sustentan. Este es el énfasis que hace Johan Redström en su libro *Making Design Theory* (2017), al declarar que «como diseñadores e investigadores, somos responsables no sólo de los resultados de nuestro trabajo sino también del punto de partida» (p. 6). No es casualidad entonces que los esfuerzos de nuevas corrientes emergentes en las disciplinas proyectuales se hayan volcado al trabajo teórico crítico, desarrollando herramientas y marcos conceptuales que permitan advertir los andamiajes tras aquellos supuestos desde donde se diseña hoy en día. En el caso de las disciplinas proyectuales, resulta particularmente delicada la relación con la ideología dominante, pues, si seguimos una lectura marxista —a grandes rasgos— sobre las ideologías, tras las deformaciones que esta provoca, encontramos los sustentos

4. Véase capítulo 4, punto 4.2.2

## 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

materiales, naturalizados, que le permiten adoptar cierta condición abstracta e imperceptible. La manera en que está organizada y construida la ciudad, sus espacios, su mobiliario, entre otros aspectos del cotidiano profundamente naturalizadas, son la condición material y tangible de la ideología imperante, y son al mismo tiempo, aquellas que producen o refuerzan dichas ideologías. Desde el mundo del diseño, Victor Papanek (1971) denuncia la complicidad del diseño con las lógicas del mercado y la responsabilidad de éste respecto a una serie de problemas socioambientales; dicho de otra manera, aquello contra lo que arremete Papanek es un diseño servicial a la reproducción material de la ideología dominante. Por ejemplo, podemos preguntarnos: ¿hasta qué punto la forma en que están diseñados los asientos de los andenes de las nuevas líneas del metro de Santiago, que impiden permanecer en un lugar, inactivos, por más de unos minutos de espera, no sustentan la actividad? Principio que, para Boltanski y Chiapello (1999/2002) juzga y jerarquiza la ciudad por proyectos. Y ¿no es aquella ciudad la ciudad que habitamos? Entonces, el riesgo del diseño está en omitir, dentro de su proceso, que, uno de sus axiomas fundamentales afirma que el buen diseño es aquel que es invisible; sumado a que su área de operación es material y, por lo tanto, involucrada de múltiples los aspectos de la vida social y privada —dígase, tanto espacios públicos, o privados, habitacionales o de tránsito—; dotándolo de dos características fundamentales para la reproducción ideológica.

Detengámonos un momento sobre la noción de diseño. Diseñar tiene que ver con una planificación mental, para un propósito, función o fin específico. Tiene que ver con dibujar, esto es, pasar de una idea a una intervención en el mundo físico, explican Friedman y Stolterman (Redström, 2017). Son «cursos de acción dirigidos a cambiar situaciones existentes en situaciones preferidas» (Simon, 1982, p. 129, traducción personal). Podemos entender, entonces, que el diseño pretende transformar prácticas sociales (Mollenhauer, 2023), de un estado actual a uno deseable. Por lo tanto, tiene sentido pensar que, lo diseñado tiene una tarea, por así decirlo, triple: en una primera instancia, analizar incisivamente y justificar, mediante una actitud crítica, por qué el estado de cosas actual merece ser transformado. En una segunda instancia, el

diseño puede configurar aquel futuro deseable al que se pretende reorientar el vector temporal actual y sus mismos esfuerzos —esto, por lo general guiado por el mismo deseo declarado en un principio: la vida puede ser diferente—. Finalmente, lo diseñado o el diseño debe desmarcarse del presente que pretende transformar, proponiendo algo que exceda y permita pensar fuera de los marcos determinados por el paradigma criticado —separándose de sus disposiciones ideológicas—, evitando el riesgo de caer en una mera repetición servicial a la reproducción y reafirmación del mismo estado del que pretende escapar; de ahí la relación del diseño con lo nuevo.

Entonces, además de: 1) el objetivo o fin, y 2) el plan o esquema a seguir; el tercer punto, es decir, lo nuevo, podría referirse no sólo a lo diseñado, sino que también a los medios o herramientas para pensar y ejecutar el plan y llegar a ese objetivo deseable: la utopía futura. Parte de esas herramientas son aquellas teóricas y conceptuales —que también son a lo que se dedica este ensayo—, que posibilitarán hablar de aquello que no es presente en el estado actual de cosas. Entonces, si entendemos a la teoría o el aparataje conceptual, como herramientas; ¿no es acaso pertinente pensar que parte del quehacer del diseñador, arquitecto o planificador urbano sea construir sus propias herramientas teóricas, a modo de satisfacer sus objetivos proyectuales?; ¿o tal vez el diseño tiene a su vez, la capacidad de posibilitar un cambio de estatuto de aquella teoría que enfocada en un diagnóstico social, para convertirla, también, en una herramienta más para la transformación?

Entonces, lo que se propone en este ensayo es, a partir de la detección de ciertos problemas o disposiciones naturales —causas y efectos de la ideología contemporánea imperante—, plantear las bases para el desarrollo de una herramienta teórica orientada a la práctica proyectual que, por un lado, logre advertir aquellos instintos ideológicos basales —que, aquellos observados en este ensayo son, al mismo tiempo, notados por el pensamiento hauntológico, del cual deriva el desarrollo de esta misma herramienta— y, por otro, intente eludir las consecuencias nocivas de la reproducción del orden hegemónico, tanto para las prácticas proyectuales, como para quienes habitan sus mundos construidos.

## 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

### El futuro

Desde hace un tiempo la teoría se ha abocado al problema del futuro. Este ha pasado de ser un marco de orientación general, una utopía movilizadora y educadora del deseo, a un designio crítico casi inevitable, acaparador de esfuerzos dedicados a revertir dicha disposición —siendo principalmente apremiante la crisis socio-ambiental—. La problemática para con el futuro que aqueja a la actualidad ha sido teorizada por muchos autores; en este caso, resulta particularmente interesante lo propuesto por el teórico cultural Mark Fisher (2009/2018), quien partiendo de la célebre frase «es más fácil imaginar el fin del mundo que el fin del capitalismo» —atribuida tanto a Fredric Jameson (1994/2000) como a Slavoj Žižek (1994/2003)— desarrolla su famosa tesis: el realismo capitalista. En adelante se volverá a citar a Fisher en reiteradas ocasiones, pues sus ideas sobre las condiciones culturales, políticas y sociales de la contemporaneidad resultan muy útiles para problematizar el quehacer actual de las disciplinas proyectuales. Fisher (2009/2018) argumenta que, a partir de la década de los setenta, con el triunfo del neoliberalismo económico y el neoconservadurismo social —siendo Margaret Thatcher, quién declaró que no hay alternativa a este modelo—, se habría instalado un clima cultural en donde el futuro ha sido cancelado y reemplazado por la repetición y pastiche del pasado. No es de extrañarse entonces —continúa Fisher— que la producción cultural recurra frecuentemente al limitado recurso del pasado, como una vuelta nostálgica a una cómoda familiaridad de lo ya probado y lo establecido. Este fenómeno no es azaroso, menciona el autor, considerando que con su consolidación, el neoliberalismo trajo aparejado una serie de condiciones: precariedad laboral, aceleración progresiva del mundo (Rosa, 2018/2019), inestabilidad política y social, exhaustividad por la demanda de tiempo y energía, y sobreestimulación producto de la competencia por la atención. Estos componentes son constitutivos del paradigma al que las personas se ven sometidas en su cotidiano, tanto a un nivel práctico como también subjetivo, provocando una demanda proliferante de productos culturales de rápida producción y consumo que otorgue cierto grado de estabilidad; siendo las fórmulas ya probadas la solución ideal. Además la nostalgia puede resultar

en la falsa ilusión de quedarnos mucho más pasado que futuro habitable, fortaleciendo la incapacidad de generar lo nuevo —para subvertir o reconfigurar lo establecido— cayendo una y otra vez en la repetición de lo mismo.

Para Fisher (2013/2018), la distopía cultural del capitalismo del siglo XXI no es algo impuesto, sino que construido, diseñado a partir de la captura del deseo y las necesidades —también fabricadas por el realismo capitalista en base a las condiciones que impone— para producir formas deseables, conocidas o familiares. Mientras que, a su vez —escribe— el futuro o lo futurista se ha transformado en un estilo predeterminado y predecible y, por lo tanto, vendible y consumible en el mercado de la cultura del confort. Es aquello que se demanda lo que se diseña, pero se olvida que muchas de esas demandas, en algún momento, también fueron diseñadas. Nos podemos tomar, entonces, del llamado que hace Fisher (2018/2021) al respecto, proponiendo no darle a la gente lo que quiere o lo que se supone que quiere, pues no es más que el neoliberalismo manteniendo a las masas donde ya están, sino que más bien, pensar lo mejor de las personas, creer que se merecen lo mejor, que pueden ser más extrañas o les pueden gustar cosas que no saben que les podría gustar necesariamente: esto es la condición plástica del deseo, pero diseñada para un mundo que puede ser libre. Entonces, las preguntas que pueden desprender las disciplinas proyectuales desde las reflexiones de Fisher son: ¿Cómo diseñar lo nuevo en un mundo donde lo nuevo no es más que la repetición y el pastiche de lo viejo, pero esta vez en 4K? ¿Cómo proyectar el futuro cuando este desaparece estrepitosamente? ¿Cómo diseñar en un mundo en crisis?

### Los giros del diseño

En respuesta a la última pregunta han surgido, fuertemente, corrientes como el giro ontológico o el giro ético del diseño, ambos con el punto común de referir al impacto que tiene el diseño en la creación de mundo, en la transformación de prácticas sociales y, entonces, en su contribución de la crisis —entiéndase por crisis a la crisis climática, política, social, cultural, entre otras que aquejan al mundo contemporáneo—, pues si bien el diseño suele tratar problemas puntuales, estos afectan sistemas sociales o técnicos complejos (Redström,

## 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

2017). Se puede decir que estos giros pueden ser entendidos como tal ya que reorientan parte de la práctica del diseño a un análisis crítico del paradigma actual —en particular para con aquellas cuestiones relacionadas a la cultura material—, como también a un análisis crítico de su propio quehacer. Sin embargo, es necesario advertir que esta pregunta contiene implícitamente un riesgo, se podría decir, ideológico, en su formulación: la idea de crisis. Abordada de manera notable por Fisher (2009/2018), advierte que aquella subjetividad resultante del imaginario colectivo de crisis puede desembocar en lo que él llama impotencia reflexiva. Si bien Fisher describe este fenómeno como un mal que afecta principalmente a las nuevas generaciones, a la par, otros autores como Alex Williams y Nick Srnicek (2015), con su diagnóstico de una parálisis imaginativa, o Anthony Dunne y Fiona Raby (2013), quienes advierten la dificultad de detectar los sueños de la juventud —los cuales han sido reemplazados con la mera esperanza [hope], en una actitud resignada a un futuro crítico— amplían el diagnóstico a una cuestión sistémica y comulgan finalmente en la dificultad que significa, hoy en día, pensar alternativas al mundo contemporáneo y al futuro en crisis. La prevalencia del realismo capitalista y su inevitable futuro en crisis —contexto desde el cual se diseña—, según su autor, es la asimilación cultural y subjetiva de la tesis del fin de la historia: la creencia, instalada a nivel subconsciente, de haber alcanzado una supuesta superación de la ideología, un fin de la historia. Más allá del justificado descrédito en el que ha caído la tesis de Fukuyama, lo que defienden teóricos como Fisher (2009/2018), es que esta idea seguiría operando en un nivel inconsciente, siendo parte constitutiva de cierta ideología del capitalismo posmoderno. Entonces, es este marco ideológico y aquella subjetividad que configura, lo que termina por imponer la hegemonía de un futuro en crisis, y la pregunta que queda por hacerse no es otra que: ¿cómo escapar del futuro en crisis, al menos en nuestra mente, para poder volver a imaginar utopías?

### La historia lógica

Develar aquella subjetividad, constreñida por la crisis, y profundamente instalada en el colectivo, podría permitirnos advertir la trampa ideológica que

también trae consigo este relato. La visión de mundo instalada después de la caída del muro de Berlín —y que llevó a Fukuyama a escribir su tesis— se abocó a instalar la idea de un triunfo definitivo del capitalismo y las democracias liberales, dando término a las ideologías —fuera de la ideología capitalista, cuya cualidad fundamental fue que lograra ser percibida como una especie de no-ideología—, las utopías y las revoluciones que las harían posibles. Habría arribado pues, la forma final de organización del ser humano, aquella consecuencia lógica y última de su devenir, desposeída de falsas ilusiones dadas por aquellos grandes relatos, posibles en la teoría pero imposibles en la práctica. Por lo tanto, con todos aquellos mitos descartados del laboratorio social, sería posible una síntesis de la forma real de la realidad. No solo sería la forma lógica y racional de organizar la sociedad, sino que también, al tratar nuestra era como el fin de la historia, desposeemos a nuestro tiempo de un futuro, reemplazándolo por un presentismo eterno o amplificado, y también, un pastiche formal y revivals de épocas pasadas. Una de las partes más problemáticas de la aceptación a nivel subconsciente, o si se quiere, cultural de dicha perspectiva, es que se sustenta y a la vez instala una noción lineal, determinista y consecuencial del tiempo y la historia, esto es que, la historia es entendida y percibida como una línea de acontecimientos y consecuencias lógicas de estos, corriendo el riesgo de ser obviada o dada: el presente se infiere como consecuencia lógica del pasado, y de la misma manera se percibe al futuro como una inevitable consecuencia del presente, omitiendo, en muchos casos, la injerencia decisional de distintos poderes que configuran cierto estado de cosas en un momento dado (Berardi, 2017/2019), los que, al mismo tiempo, refuerzan nuevamente aquella concepción causa-consecuencial del tiempo, donde prima una única historia. Si la historia es lógica, entonces no hay alternativa; pero la historia es igualmente humana como lo es irracional.

Esta es la ideología imperante del capitalismo tardío, el punto de partida: instalar la idea de la realidad lógica de la humanidad en base a la cual se diseña y se construye, generando, mediante estas operaciones, un reforzamiento de la misma. Habiendo cumplido —parcialmente, pues esto no es más que una pincelada superficial de un diagnóstico en proceso— con el análisis crítico

## 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

(punto 1) mencionado anteriormente, queda en deuda el punto 2, la utopía y, el punto 3, lo nuevo. Como se declaró anteriormente, lo que en adelante se propone son las bases para una herramienta teórica-crítica, que busca salir de la parálisis reflexiva provocada por la manipulación ideológica de lo real, que resulta aparentemente inescapable y de su inevitable futuro en crisis, evitando caer en la versión remasterizada del pasado. Escapar de este marco permitiría ampliar los horizontes en búsqueda de un mundo que puede ser diferente, una vida que puede ser libre, para entonces, construir una utopía que oriente el diseño de lo nuevo: que guíe el camino por el desierto. A fin de cuentas, lo que aquí se propone no es una utopía, ni aquello nuevo, sino más bien un desafío anterior: el principio de la construcción de una herramienta para pensar la transformación.

### Hauntología o el pensamiento hauntológico

Antes de entrar de lleno al pensamiento hauntológico, es necesario entender la noción del tiempo y de la historia desde la que se sustenta. Podemos entender la historia —lineal y progresiva— como aquello que emerge mediante la opresión de otras muchas historias (Benjamin, 1942/1969), y los futuros que para estas eran más que posibles. Una de las armas más poderosas para la historia lineal es lo que Raymond Williams (1981/1983) llama tradición selectiva, donde “toda construcción de una historia implica un recorte selectivo del pasado para activar una lectura sobre el presente” (Williams según Devalle, 2021, p. 25, énfasis añadido). Entonces se omiten o se invisibilizan tres cualidades fundamentales del tiempo: primero, la posibilidad de existencia de muchas más alternativas, tal vez con similares capacidades de transformarse en realidad (Berardi, 2017/2019), y que, sin embargo, invisibilizadas por una serie de opresiones, terminan dándole a la historia —esa única historia— su cualidad progresiva (Benjamin, 1942/1969); segundo, el rol fundamental que juega la conciencia en este proceso de la historia, la cual “puede ser vista como una sucesión de selecciones y bifurcaciones” pero en las que “la conciencia desempeña un rol decisivo a la hora de decidir entre las distintas posibilidades en conflicto” (Berardi, 2017/2019, p. 18), es decir, que cierta temporalidad es definida por la toma de unas decisiones por sobre otras (Nooney y Brain, 2019); y tercero, el entendimiento del pasado como

una categoría abierta y maleable del pasado desde el presente (Gordon, 1997; Jelin, 2002), cuya omisión termina provocando la clausura y homogenización de aquel pasado, transformándose en algo asegurado e inexpugnable. La disputa, entonces, es respecto a una concepción lineal y progresiva del tiempo, en oposición a concepción decisional y no clausurada del tiempo, es decir, de múltiples posibilidades, transformadas en realidad por una serie de decisiones, permitiendo comprender que esas líneas temporales alternativas del pasado están presentes en el ahora, lo suficientemente vivas y accesibles para ir a su encuentro y disputarse. Esta concepción del tiempo y de la historia nos da una luz de posibilidad de diseñar sin perpetuar el estado de cosas actual.

La perspectiva que se propone respecto al pensamiento hauntológico es a modo de herramienta catalizadora. Este concepto, propuesto por Jaques Derrida (1993/1995) y aplicado a la esfera cultural por Fisher (2013/2018), está compuesto por la palabra en inglés *haunt*, entendido como acechar o perseguir, y la palabra *ontología*. A partir de este cruce definimos *hauntología* como la idea de que todo aquello que existe —ontología— se debe a una base de ausencias que «le permiten poseer consistencia e inteligibilidad» (Fisher, 2013/2018, p. 43-44). La metáfora predilecta de la *hauntología* es la del fantasma (Derrida, 1993/1995), que asedia sin estar completamente presente, estando en un lugar pero sin ocuparlo. Esta es la ideología imperante del capitalismo tardío, el punto de partida: instalar la idea de la realidad lógica de la humanidad en base a la cual se diseña y se construye, generando, mediante estas operaciones, un reforzamiento de la misma. Habiendo cumplido —parcialmente, pues esto no es más que una pincelada superficial de un diagnóstico en proceso— con el análisis crítico (punto 1) mencionado anteriormente, queda en deuda el punto 2, la utopía y, el punto 3, lo nuevo.

A diferencia de la ontología tradicional, la *hauntología* se enfoca en «todas sus ausencias que, por debajo de su aparente invisibilidad o irrealidad, continúan persistiendo de otro modo» (Gómez, 2020, p. 161). Otros autores proponen la figura del espectro como un mediador entre la visibilidad y la invisibilidad, la presencia y la ausencia, la realidad y la realidad que aún no es (Lincoln, 2015; Hägglund, 2008). Entonces, podemos pensar el concepto de *hauntología* como

## 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

una agencia de lo virtual —de una trayectoria virtual en el sentido deleuziano del concepto— que acecha en un presente, poseyendo una capacidad de afección en la actualidad sin haberse transformado nunca —o no aún— en una realidad: una ausencia.

Lo que se puede tomar del pensamiento hauntológico es su énfasis en la influencia en el presente, de todo aquello que no existe, que dejó de existir, que nunca llegó a existir o que aún no existe —cuya cualidad es doble, acechando tanto desde los pasados, como desde los futuros—. Dicho énfasis puede ser un elicitador fundamental para un pensamiento crítico para con el presente y eventualmente una herramienta proyectual transformadora. El interés particular que revisten las trayectorias virtuales, contempladas por la hauntología, para las disciplinas proyectuales es el deseo que permanece atado a las esperanzas y expectativas futuras que nunca llegaron, simplemente desaparecieron (Fisher, 2012) y aquellas condiciones materiales que le permitieron existir y configurarse. Este deseo por los futuros perdidos podría constituir un móvil para el diseñar, al ser un «modulador afectivo» (Srnicek y Williams, 2015, p. 177), o una «educación del deseo» (Levitas, 1990/2011, p. 6), que movilice «más allá de la obsoleta repetición de lo mismo que ofrece el presente eterno del capitalismo» (Srnicek y Williams, 2015, p. 177). Esta intersección entre la esperanza de una vida que puede ser diferente y el desagrado por las condiciones actuales de esta, es aquella predisposición mental que plantea el Transition Design, en donde el diseñador debe tener una actitud de optimismo malhumorado [Optimistic Grumpiness] (Irwin et al., 2015, p. 7), es decir, la disconformidad con el mundo, pero la esperanza de poder cambiarlo. Esta esperanza podría estar configurada por estas nuevas —o más que nuevas, inactivas, invisibilizadas o escondidas— posibilidades: posibilidades espectrales.

Uno de los aportes fundamentales del pensamiento hauntológico para los procesos de pensamiento crítico, especulativo y creativo del diseño de nuevas posibilidades, está en la recreación imaginativa del pasado, que podría ampliar aún más el cono de posibilidades hauntológicas.

Esta idea surge de la conjunción de pensamientos de una serie de autores que sugieren que la política progresista consiste en una «revisión creativa del

pasado» (Dean, 2011, s.p.) donde la «recreación imaginativa del pasado» (Elliott, MacDougall y Turkel, 2012, p. 122), sirve de «palanca para el trabajo del presente» (Gordon, 1997, p. 66), para abandonar esta historia —aquella que acabó con otras historias—, posibilitando imaginar futuros alternativos (Gordon, 1997). Pero para activar estas presencias es necesario notar, en primera instancia, su ausencia: una búsqueda de aquello ausente, aquello no dicho, o de lo que —aparentemente— no hay registro; entonces la pregunta más pertinente a realizarle a la historia no es «¿qué dice?» sino que «¿cómo llegó a ser?» o «¿cómo terminó aquí?» (Peters, 2008, p. 3), es decir, ¿qué tuvo que dejar de ser o dejar de existir para darle paso a las existencias de este presente, que se destruyó para construir la ontología que se habita en la actualidad? Entonces, lo que vuelve posible la hauntología no es una revisión del pasado; es volver a pensarlo, volver a narrarlo (Fisher, 2018/2021), donde el presente y el paso del tiempo posibilita un nuevo punto de vista, demostrando la condición construida de los relatos hegemónicos y posibilitando la construcción de unos nuevos, que rescaten los potenciales que se encuentran listos para ser despertados otra vez. Recordarlos «es menos un acto de rememoración que un gesto de des-olvidar, un contra-exorcismo del espectro de un mundo que puede ser libre (Fisher, 2018/2021, p.131).

Esta perspectiva resulta particularmente pertinente al situarse en Latinoamérica, atravesada por constantes procesos de invisibilización de las prácticas y saberes, de alguna forma anulados por procesos de colonización, marginación, consideración del continente como mundo de la periferia o por administraciones dictatoriales. Para Verónica Devalle (2021), resulta casi obvio que, a la hora de pensar en el diseño latinoamericano, «se parta de la hipótesis sobre la dominación cultural y se busquen huellas de los procesos que fueron —dominación mediante— silenciados» (p. 23, énfasis añadido), donde vale la pena «detenerse en el modo en que se ha construido la historia» (p. 36). Habitan y persisten en la región espectros de «un pasado que no quiere pasar» (Jelin, 2002, p.1), siendo este un espacio de disputas, conflicto y de construcción de significado, atravesado y enmarcado de relaciones de poder, pero aún abierto y cambiante. Considerando lo anterior, pensar hauntológicamente al diseño

## 5.2 Ensayo enviado a Bifurcaciones

podría posibilitar la crítica y disputa de concepciones naturalizadas del pasado, como las posibilidades y consecuencias que trae aparejado para con el presente y el futuro; también podría hacer posible invocar espectros que aún acechan el presente, los fantasmas de aquellos procesos de transformación que fueron truncados y resuenan con particular fuerza en su valor futurizante (Fry, 2009). Finalmente, es posible quedarse, por un lado, con la develación que posibilita el pensamiento hauntológico de la condición diseñada del mundo, y por otro, una inspiración fértil para los vencidos, dar nueva vida al destello utópico del pasado que vale la pena rescatar (Žižek, 2001/2004). El pensamiento hauntológico no significa una vuelta al pasado, sino que volver al campo de posibilidades inaugurado con estos pasados; no es volver a lo que se hizo, sino a aquello que NO se logró hacer, «sus oportunidades perdidas» (Žižek, 2001/2004).

### **Premisas finales**

Imaginar la ciudad es, tal vez, por ahora y como primer paso — seguramente el más difícil pero necesario—, la opción más viable, pues los costos de enfrentarse al aparataje ideológico de lo real como se ha descrito anteriormente son enormes. Partiendo por que no existen los recursos necesarios para salir de lo real y materializar a gran escala el tránsito hacia nuevas utopías, menos aún si estas se tratan de un mundo fuera del dominio del realismo capitalista. Por otra parte, como se ha visto, el compromiso que se requiere para la ejecución de esta propuesta es inalienable de la subjetividad de quien proyecta; por lo tanto, también el costo social que conlleva la incapacidad o la voluntad de no adaptarse a las condiciones actuales, el negarse a ceder (Fisher, 2013/2018), es el sentirse como «un paria en tu propio tiempo» (p.51). Es por eso que, tal vez, la imaginación y las herramientas proyectuales teórico-críticas, como la aquí descrita o aquellas por venir, es lo único que queda para traspasar esa barrera de lo que creemos real y volver a movilizar el deseo de futuro —tanto nuestro como de otros—, el deseo por un mundo que puede ser libre.

# Capítulo 6: Conclusiones

# 6.1 Proyecciones

Las proyecciones de este proyecto contemplan dos aristas: difusión y desarrollo.

Por una parte, la difusión de la propuesta pretende ser un aporte, al debate respecto al diseño, en tanto disciplina, a la formación en pregrado y los procesos de proyectos de diseño estudiantiles; además de ser complementado y reapropiado por quienes la consideren de alguna utilidad. Esto considera la posible escalabilidad de difusión a algunas —si es que no a todas— de las 18 escuelas<sup>1</sup> o departamentos de diseño de otras universidades del país. Además, la validación con diversos académicos de otras universidades, apuntó también, a explorar la pertinencia de la propuesta en otros contextos formativos distintos a la universidad en la que se testeó inicialmente. El proyecto también tuvo la oportunidad de llegar a una instancia internacional, como se vio anteriormente, cuyo recibimiento da luces del interés que posiblemente generaría en otras latitudes de la región, fuera del país.

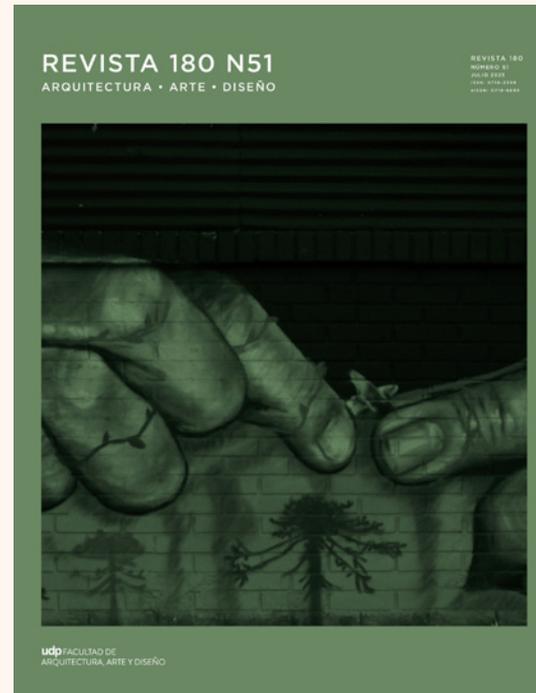
Por otra parte, durante el desarrollo del proyecto se han ido desarrollando una serie de posibilidades que se desprenden de este, a través de diversas aproximaciones. Dentro de las más interesantes se encuentran: ampliar la investigación teórica respecto a la propuesta, seguir desarrollando herramientas metodológicas en base a esta y su posible aplicación práctica en otros objetos de estudio —relacionados a la cultura material, los estudios de medios, los estudios culturales o estudios de la cultura visual—; y también el posible diseño de productos que se desprenden de lo propuesto por el pensamiento hauntológico, como lo pueden ser piezas audiovisuales, imágenes, ensayos, entre otros.

**1.** Según la Nómina de carreras de instituciones en Chile vinculadas a las 12 áreas con las cuales trabaja el Consejo de la cultura y las artes. Se descontaron los institutos técnico-profesionales, pues su enfoque se aleja de lo propuesto por este proyecto.

## 6.1 Proyecciones

### 6.1.1 ENVÍO DE ARTÍCULO ACADÉMICO A REVISTA INDEXADA

Uno de los objetivos específicos de este proyecto es aportar al debate académico sobre la integración de teoría crítica y diseño en un contexto de pregrado, para esto, una de las formas más tradicionales, dentro de la academia, para difundir e incentivar el debate es a través de artículos académicos. Es por eso que una de las proyecciones a corto plazo de este proyecto es la publicación de un paper, con las bases teóricas propuestas y los resultados del prototipado de estas. La revista considerada para este envío es la *Revista 180*, enfocada en arquitectura, arte, diseño y urbanismo. Esta revista, con comité editorial internacional y revisada por pares, es editada por la Universidad Diego Portales e indexada en Scopus y en Arts and Humanities Citation Index (A&HCI) de Thomson Reuters. Esta se selecciona pues su enfoque está en la reflexión crítica contemporánea y la difusión de nuevo conocimiento relacionado a las disciplinas proyectuales privilegiando las investigaciones multidisciplinares (Universidad Diego Portales, s/f). Este artículo se planea sea escrito en coautoría con el profesor guía de este título, Pedro Álvarez.



## 6.1 Proyecciones

### 6.1.2 PUBLICACIÓN DEL DISPOSITIVO

Siguiendo con los propósitos de que esta propuesta tenga alcance, pueda ser complementada con nuevas ideas, pueda fomentar el debate académico en diseño y aporte a sus procesos es que una de las proyecciones es la impresión en serie de una primera edición del dispositivo. Esto sería posible mediante una editorial o una autoedición. Respecto al financiamiento de esta primera edición, una de las opciones sería la postulación a fondos concursables que permitan pulir la edición gráfica y de contenido de la publicación.

## Convocatorias Cultura 2023-2024

### FONDO DEL LIBRO Y LA LECTURA

#### APOYO A LA INDUSTRIA

Tiene el objetivo del objetivo el financiamiento total o parcial de proyectos que fomenten la industria e internacionalización. La submodalidad a la que se postularía sería: Edición de Libro experimental que considera la publicación de un libro que usa este medio para extender «los límites de su concepto, contenido y estructura formal tradicional».

### FONDART NACIONAL

#### LÍNEA DE DISEÑO

«Esta convocatoria tiene por objetivo el financiamiento total o parcial para proyectos de investigación, creación y producción y difusión (...) vinculados a los ámbitos disciplinares del diseño y que aporten algún grado de (...) generación de valor para el desarrollo de esta disciplina». Este proyecto, al ser orientado al pensamiento y reflexión crítica del diseño, podría ser considerable para este fondo.

Otra alternativa sería a través de alianzas estratégicas con editoriales de nicho, con colecciones de ensayo y/o filosofía, pues, por el estilo del dispositivo, son las categorías más cercanas a las que puede acceder. Algunas de las opciones serían:



#### EDICIONES METALES PESADOS

Esta editorial se enfoca en difundir «pensamiento crítico y contemporáneo, principalmente sobre estética, filosofía, ciencias sociales, política, arte, cine y literatura» para posicionar «obras chilenas y latinoamericanas en el medio internacional».



#### LOM EDICIONES

Esta editorial, profundamente marcada por la historia nacional, pretende «recuperar y hacer visible las huellas del olvido», objetivo que resuena con lo propuesto en este título.

## 6.1 Proyecciones



### EDICIONES UC

Esta editorial cuenta con el beneficio de cercanía por ser de la misma universidad. Además se favorecen aquellos proyectos que generan algún tipo de impacto en estudiantes —siendo estos, parte de los destinatarios de esta propuesta—. Un problema que se identifica es la capacidad de la editorial de salir del segmento UC y posibilidad de apertura a otras universidades.



### ALMA NEGRA EDITORIAL

«Cohabitanos con fantasmas del pasado y pensamos con ellxs el futuro», con esta frase, este incipiente proyecto editorial —paralela a su librería especializada en teoría contemporánea— comienza su lanzamiento este año, para el 2024 comenzar con tres colecciones. Futuro Anterior es el nombre de una de estas, enfocada en «ensayos sobre el problema del fin, el apocalipsis, la extinción, la crisis climática y la crisis del humanismo» donde podría haber una edición del dispositivo propuesto.



Goldsmiths  
Press

### GOLDSMITHS PRESS

esta editorial, si bien es un objetivo más ambicioso, resulta atractiva por su apertura a publicar nuevas propuestas, en especial aquellas que combinan teoría y práctica, a través de diversos formatos —como lo pueden ser manifiestos o ensayos—. Una barrera a superar sería la idiomática, teniendo que traducir el texto completo al inglés. Algunas colecciones en las que podría haber el dispositivo son: Future Media, colección de textos relativamente breves, con diversidad de enfoques —especulativos dentro de estos—, y dejando el espacio para formatos como el manual o el manifiesto; o Methods Lab, colección enfocada en investigación e intervención crítica en el mundo social. Otra ventaja de esta editorial es que se reciben tanto trabajos completos como aquellos en las primeras etapas de desarrollo.



### ISSUU

Otras opciones de publicación y difusión son plataformas en línea que permiten la visualización de material digitalizado como Issuu.

### 6.1.3 COSTOS MAQUETA

El costo de las cuatro maquetas presentadas en este examen fue de \$70.400, lo que considera, \$45.600 de la impresión en papel bond ahuesado de 90 g., \$17.200 de la impresión en papel vegetal, \$1.600 de la impresión de las tapas más \$6.000 de los pliegos de papel utilizado para las tapas.

## 6.1 Proyecciones

### 6.1.4 COSTOS DE PRODUCCIÓN

La siguiente simulación de costos son referenciales respecto al trabajo de producción del dispositivo desarrollado en este proyecto, como si el tiempo de producción fuese de 1 año.

#### Cotización enviada

Libro formato cerrado 18x12 cms (vertical)

Tapas formato extendido: 25 cms, con lomo

1 cm, a 2/1 colores en cartulina 250 grs.

Interior 84 páginas 2/2 colores, papel bond ahuesado 90 gr., encuadernación hotmelt.

Considera impresión plotter de prueba completa del libro.

Tiraje 500 y 1000 ejemplares impresión offset.

#### EDITORIAL

Gestión del proyecto e investigación	\$ 500.000	12 meses
Diseño, diagramación, búsqueda y edición de imágenes	\$ 500.000	3 meses
Edición y ajuste de textos.		
Corrección gramatical, redacción y ortotipográfica	\$ 400.000	2 meses

#### LICENCIAS

Imágenes	\$ 30.000	6 imágenes
Tipografía Leitura News	\$ 22.700	3 estilos
Tipografía Archer	\$ 174.000	10 estilos
+ Archer Pro (versalitas, números, superíndices, etc)	\$ 70.000	
Tipografía Alegrea Sans (disponible en Google Fonts)	\$ 0	
Propiedad intelectual (10% de UTM 12/2023)	\$ 6.422	
ISBN y Código de barras	\$ 23.300	

#### IMPRESIÓN

##### Ograma impresores\*

1.000 copias + IVA	\$ 2.130.100
Precio unitario	\$ 2.130
<b>Thinkprint</b> (ex Maval)	
1.000 copias + IVA	\$ 2.603.720
Precio unitario	\$ 2.188

---

**Costo unitario estimado**

**\$ 10.951**

\* Seleccionada por mejor oferta

➔ Ver cotizaciones en Anexo 2

## 6.2 Reflexiones finales

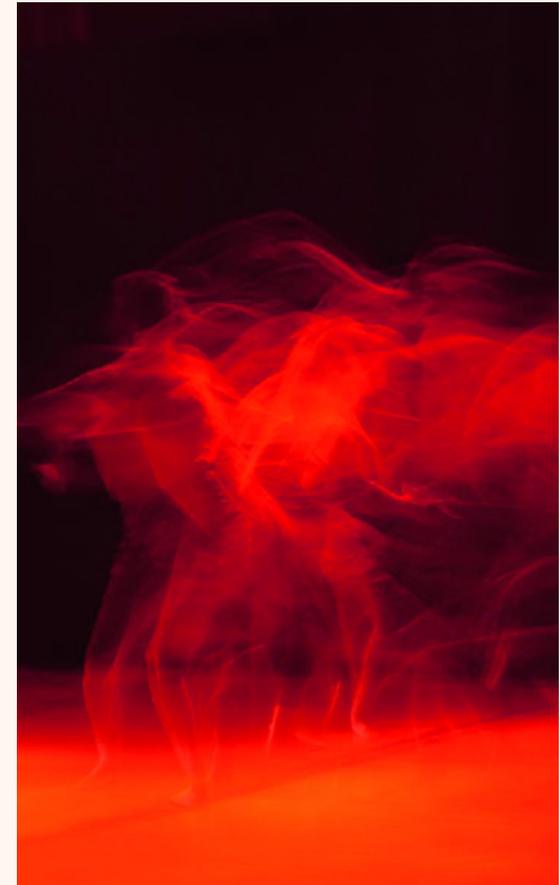
Los tiempos delimitados para este proyecto dejan aún abiertas muchas reflexiones. A continuación me propongo abordar algunas de ellas que, con lo anterior en cuenta, permanecerán abiertas.

Bruno Latour (2016) en su conferencia ¿Es la geo-logía el nuevo paraguas para todas las ciencias...? plantea el tránsito entre una tierra —como territorio habitado tanto por humanos como no-humanos— estable, a una tierra activa; una pérdida de la tierra —al menos respecto a cómo nos relacionamos con esta hasta ahora— que que provoca «un nuevo tipo de universalidad trágica» (p. 2). Ante esta tragedia terrestre, común a todos —superando la barrera colonial de los descubiertos y los descubridores— ; es que menciona que el diseño pareciera significar, hoy en día, el «método general para tratar la experiencia traumática de tener que reajustar la totalidad de nuestras condiciones de existencia» pero que, «cuando hablamos acerca de diseñar o rediseñar significa que hemos abandonado la revolución (...) y que lo mejor que podemos esperar es hacer la vida más vivible» (Latour, 2016, p. 10).

Lo interesante que plantea el sociólogo francés es que, ante la necesidad de un traumático reajuste

de todas nuestras condiciones de existencia, a causa de este cambio de estatuto de la tierra —o cambio de nuestro entendimiento para con la tierra—, emerge este anestésico método general de transformación: el diseño. Pero esta fórmula transformadora de aquellas condiciones ya no es más la revolución, sino más bien la adaptación, es decir, hacer la vida más vivible; que es, además, «lo mejor que podemos esperar» (Latour, 2016, p. 10).

Si bien Latour ofrece muchas luces relevantes —de mayor y menor cercanía con este proyecto— me centraré en este pequeño apunte que realiza el teórico acerca del diseño. El escenario actual es igualmente crítico como requerido de transformación, y el diseño puede constituirse como una herramienta fundamental para esta. Ahora bien, que esto signifique que lo mejor que podemos esperar es adaptarse para hacer la vida más vivible es lo que resulta problemático. Es cierto que Latour habla al respecto en términos geológicos, pero el riesgo está en hacer del «adaptarse para hacer la vida más vivible» un axioma fundamental en términos del orden social y político contemporáneo. ¿Por qué adaptarse? ¿Es el adaptarse la forma de hacer la vida más vivible?



➤ Imagen de elaboración propia.

Mark Fisher (2013/2018), al hablar de la hauntología menciona que esta consiste en negarse a ceder; «la negación a ajustarse a lo que las condiciones actuales llaman 'realidad', incluso si el costo de esa negación es que te sientas como un paria en tu propio tiempo». A eso me refiero en el cierre del ensayo enviado a la convocatoria de la editorial Bifurcaciones, al decir que los costos —sociales, políticos, económicos, etc.— de enfrentarse al aparataje ideológico de lo real son enormes y por lo tanto, también lo es el compromiso requerido para esto. Es por eso que, tal vez, el trabajo de la imaginación, la creatividad, y las herramientas teórico-críticas; son posibles formas de no perpetuar un sistema que se fortalece cada vez que se piensa bajo sus mismos lenguajes o modelos conceptuales, bajo su misma ontología —la ontología de los negocios— (Fisher, 2018/2020). Por lo tanto, es necesario una nueva forma de trabajo de teorización de conceptualización, una nueva forma de hablar de transformación social y, por lo tanto, de diseño.

Esa es la utopía de este proyecto, el punto de llegada al que pretende arribar y que ha guiado todo el proceso de diseño que dice relación con una transformación en ese camino. Es por esto mismo

que los riesgos del proyecto fueron y son múltiples. Por una parte, pesó la ingenuidad o la falta de herramientas y experiencia adecuada para realizar un trabajo teórico cuidado. Por otra parte, la búsqueda de abarcar temas teóricos generales y abstractos significó —y aún significa— la posibilidad de caer en superficialidades, o también, el riesgo de un recibimiento con cierta desconfianza de parte del campo en el que se inserta esta investigación: el diseño. Hacerse la pregunta por lo nuevo, por lo tanto, es riesgoso por la posible ingenuidad de hacerse la pregunta y por abarcar teoría general y abstracta; pero no por eso innecesaria de hacerse. Es más, se podría decir que la pregunta por lo nuevo es una pregunta constante, ya sea hecha de forma explícita o implícita, y tal vez ahora último, con mayor énfasis por las alarmas levantadas por varios autores frente a la incapacidad de imaginarlo. Frente a la desaparición de lo nuevo, la cultura se ha dedicado a consumir su propio pasado como recurso de producción (2013), pero al igual que los recursos naturales, los recursos culturales parecen haberse agotado (Williams según Fisher, 2018/2020). El caso del diseño es similar —en especial para el caso de proyectos como este—, don-

de abundan los proyectos de memoria nostálgica —como un refugio—, o se tiende hacia un terreno psicobiográfico como terreno de explotación y extracción de recursos, o en el mejor de los casos, como territorio de exploración en búsqueda de lo novedoso.

Creo que entonces resulta válido preguntarse ¿Es acaso el diseño centrado en la factibilidad y la posibilidad de reproducción, o más bien, su marca de nacimiento arraigada a la posibilidad de control de la reproducibilidad técnica que emerge con la revolución industrial, aquello que puede condenarlo a una progresiva incapacidad de éste de generar lo nuevo? ¿Está acaso el diseño condenado a la reproducción, a la repetición? Ante esta pregunta, este proyecto es una incipiente exploración hacia un diseño para las posibilidades, es decir, un diseño que invite y posibilite abordar lo nuevo, advirtiendo los límites ideológicos ocultos bajo la etiqueta de realidad. De eso se trata la propuesta hauntológica, de desmontar los relatos creados sobre un pasado y construir nuevos, de volver a narrarlo, y descubrir que, «el pasado todavía no ha ocurrido» y sus potenciales «aún esperan en él, listos para ser despertados otra vez» (Fisher, 2018/2020, p. 129).

# Capítulo 7: Bibliografía

# 7.1 Referencias

- Balcarce, G. (2023). *Posthumanismo espectral*. Adrogué, Argentina: Ediciones La Cebra.
- Bendor, R., Eriksson, E., & Pargman, D. (2021). Looking backward to the future: On past-facing approaches to futuring. *Futures*, 125, 1–12.
- Benjamin, W. (1969). *Theses on the Philosophy of History*. (trad. H. Brace Jovanovich). New York, USA: Schocken. (Trabajo original publicado en 1942).
- Berardi, F. (2019). *Futuraibilidad* (trad. Hugo Salas). Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora (Trabajo original publicado en 2017).
- Bourdieu, P. (1991). *Language and Symbolic Power*. (trad. G. Raymond y M. Adamson) Harvard University Press. (Trabajo original publicado en 1991).
- Caja Negra Editora. (14 de julio de 2020). *Hiperstición, una ficción de futuro*. Caja Negra Editora. <https://cajanegraeditora.com.ar/jardin-hipersticion-una-ficcion-de-futuro/>
- Calvera, A. (2014). De lo bello de las cosas. *Revista Diseña*, vol. 2, 30 - 37.
- Campi, I. (2007). *Diseño y nostalgia: el consumo de la historia*. Barcelona, España: Ediciones de Belloch.
- Colquhoun, M. (2022). Sobre Comunismo Ácido, Mark Fisher y otros fantasmas. Entrevista de Pepe Tesoro con Matt Colquhoun. *Revista Digital de Ideas Políticas*. Número 15, 33 - 43.
- Dean, J. (5 de diciembre de 2011). 2011: *Dispatches from the Pop Museum. The Future Is Not What It Used to Be*. Tiny Mix Tapes. <https://www.tinymixtapes.com/features/2011-dispatches-pop-museum?page=show>
- Derrida, J. (1995). *Espetros de Marx: el estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. (trad. J. M. Alarcón, C. de Peretti) Madrid, España: Trotta. (Trabajo original publicado en 1993).
- Devalle, V. (2021). Pensar el diseño desde una geografía conceptual. En V. Devalle (Ed.), *Pensar el diseño* (pp. 17 - 42). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Elliott, D., MacDougall, R., Turkel, W.J. (2012). New Old Things: Fabrication, Physical Computing, and Experiment in Historical Practice. *Canadian Journal of Communication*, 37(1), 121–128.
- Fisher, M. (2016). *Realismo Capitalista*. (trad. C. Iglesias) Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora. (Trabajo original publicado en 2009).
- Fisher, M. (2018). *Los Fantasmas de mi vida*. (trad. F. Bruno) Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora. (Trabajo original publicado en 2013).
- Fisher, M. (2020). *K-Punk - Volumen 2*. (trad. F. Bruno) Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora. (Trabajo original publicado en 2018).
- Franke, B. (2010). *Design Fiction is Not Necessarily About the Future*. En Swiss Design Network (Ed.), *Negotiating Futures Design Fiction* (pp. 80-90).
- Fry, T. (2009). *Design Futuring: Sustainability, ethics and new practice*. Oxford, Reino Unido: Oxford International Publishers Ltd.
- Gálvez, F. (2018). *Hacer y componer. una introducción a la tipografía*. Santiago de Chile: Ediciones UC.

## 7.1 Referencias

- Gatto, E. (2022). Futuro. En D. Parente, A. Berti, & C. Celis (Eds.), *Glosario de filosofía de la técnica* (pp. 235 - 240). Adrogué, Argentina: Ediciones La Cebra.
- Gómez Gabriel, N. (2020). Espectropolítica: imagen y hauntología en la cultura visual contemporánea. *Contratexto*, (034), 153 - 176.
- Gómez-Venegas, D., & Marchant Lannefranque, M. (Eds.). (2016). *Mediaciones algorítmicas para el agonismo: notas de investigación-creación en torno a diseños confrontacionales / Diego Gómez Venegas, Mario Marchant Lannefranque [editores]*.
- Gordon, A. (1997). *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination*, 2nd Ed. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press.
- Gros, A. (2023). Las nuevas ontologías sociales de la Escuela de Frankfurt y los dilemas de su “aplicación” en Latinoamérica: El caso de la teoría de la relación con el mundo de Hartmut Rosa. *Revista De Sociología*, 38(1), 96 - 118. <https://doi.org/10.5354/0719-529X.2023.71326>
- Hägglund, M. (2008). *Radical atheism: Derrida and the time of life*. Stanford, USA: Stanford University Press.
- Irwin, T., Kossoff, G., Tonkinwise, C., & Scupelli, P. (2015). *Transition Design Monograph*. Carnegie Mellon University, School of Design. [https://design.cmu.edu/sites/default/files/Transition\\_Design\\_Monograph\\_final.pdf](https://design.cmu.edu/sites/default/files/Transition_Design_Monograph_final.pdf)
- Jameson, F. (2000). *Las semillas del tiempo*. (trad. A. Gómez Ramos). Madrid, España: Trotta, 2000. (Trabajo original publicado en 1994).
- Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Madrid, España: España Editores.
- Latour, B. (2016). *¿Es la geo-logía el nuevo paraguas para todas las ciencias...?* Hummus Editores.
- Levitas, R. (2011). *The Concept of Utopia*. Peter Lang Verlag. <https://doi.org/10.3726/978-3-0353-0010-9> (Trabajo original publicado en 1990).
- Light, A. (2021). Collaborative speculation: Anticipation, inclusion and designing counterfactual futures for appropriation. *Futures*, 134(102855), 1 - 15.
- Lincoln, M., & Lincoln, B. (2015). Toward a Critical Hauntology: Bare Afterlife and the Ghosts of Ba Chúc. *Comparative Studies in Society and History*, 57(1), 191 - 220.
- Lorde A. (1984). The master’s tools will never dismantle the master’s house (Comments at the “The personal and the political panel,” Second Sex Conference, New York, September 29, 1979). En *Sister Outsider* (pp. 110–113). Sister Visions Press. (Trabajo original publicado en 1979).
- Manzini, E. (2015). *Design when everybody designs: an introduction to the sign for social innovation*. Cambridge, MA, US: The MIT Press.
- Montero, D. (2023). Cien años de Teoría Crítica: de Horkheimer a Rosa. *Revista de Sociología*, 38(1), 5 - 19. <https://doi.org/10.5354/0719-529X.2023.71080>
- Nooney, L., & Brain, T. (2019). A ‘speculative pasts’ pedagogy: where speculative design meets historical thinking. *Digital Creativity* 30(4), 218 - 234.
- Papanek, V. (1971). *Design for the Real World*. New York, USA: Bantam books.
- Peters, J. D. (2008). History as a Communication Problem. En B. Zelizer (Ed.), *Explorations in Communication and History* (1st ed.) (pp. 19 - 34). New York, USA: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203888605>

## 7.1 Referencias

- Redström, J. (2017). *Making Design Theory*. Cambridge, MA, US: The MIT Press.
- Román, C. G. (2013). Memorias, espectros y ensueños: nostalgia, hauntología e hipnagogia en el medio audiovisual contemporáneo. *Clave* 109-7, 35 - 49.
- Rosa, H. (2019). *Remedio a la Aceleracion: Ensayos Sobre la Resonancia*. (trad. J. Ibarz). Barcelona, España: Nuevos Emprendimientos Editoriales. (Trabajo original publicado en 2018).
- Sennet, R. (2009). *El artesano*. Barcelona, España: Anagrama.
- Simon, H. (1982). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press.
- Srnicek, N., & Williams, A. (2015). *Inventing the Future: Postcapitalism and a World Without Work*. London, UK: Verso Books.
- Tanner, G. (2022). *Las horas han perdido su reloj: las políticas de la nostalgia* (trad. A. Fuentes). España, Barcelona: Alpha Decay. (Trabajo original publicado en 2021).
- Williams, R. (1983). *Sociología de la cultura*. (trad. G. Baravalle) Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica. (Trabajo original publicado en 1981)
- Žižek, S. (2003). *Ideología: Un mapa de la cuestión*. CDMX, México: FCE, 2003. (Trabajo original publicado en 1994)
- Žižek, S. (2004). *Repetir Lenin: trece tentativas sobre Lenin*. Akal. (Trabajo original publicado en 2001).

## 7.2 Fuentes orales

Joaquín Zerené (múltiples comunicaciones). Académico Escuela de Diseño encargado Teoría e Investigación, Investigador en el Transforming for the Future del Centro de Investigación en Tecnologías para la Sociedad, Ex-académico en de Diseño en numerosas otras universidades Chilenas, Licenciado en Artes Visuales Universidad Austral de Chile, especialista en Teoría del Diseño Comunicacional Universidad Austral de Chile, Magíster en Diseño Comunicacional Universidad de Buenos Aires, Doctorando en Ciencias Humanas, mención Discurso y Cultura de la Universidad Austral de Chile.

Florencia Adriasola (múltiples comunicaciones). Diseñadora, Master en Gestión en Innovación. Especialidad en escenarios futuros, diseño especulativo, diseño para la transición, diseño de servicios y prospección estratégica.

Marjorie Murray (13 de septiembre de 2023). Doctora en Antropología Social del University College London, se ha dedicado a la investigación en las áreas de cultura material, colaborando con docentes de la escuela de Diseño UC.

Diego Gómez-Venegas (30 de junio de 2023). Diseñador, Investigador, Artista Medial, Ex-académico Diseño Universidad de Chile, Master of Fine Arts in Design Media Arts de la University of California, doctorando en la Humboldt University of Berlin.

Darío Montero (múltiples comunicaciones). Sociólogo, Docente, Magíster en Políticas Públicas, Universidad de Erfurt, Alemania, Doctor en Sociología por la Universidad de Jena, Alemania, Coordinador del Núcleo de investigación “Teoría Social Hoy”, dependiente del Departamento de Sociología, FACSO.

Milena Grass (21 de septiembre de 2023). Profesora Titular en la Escuela de Teatro UC, Magíster en Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Chile, Doctora en Literatura UC. Especialidad en Metodología de la investigación.

Jesús Ponce (29 de junio de 2023). Egresado de College UC, Investigador de MICARE, Estudiante en el Certificado de Filosofía Crítica en el New Centre for Research and Practice.

Katherine Mollenhauer (22 de septiembre de 2023). Diseñadora, Docente, Doctora en Investigación en Diseño por la Universidad de Barcelona, Doctora Europeus en Diseño Estratégico e Innovación en colaboración con el Politecnico di Milano y Aalto University, Investigadora del Núcleo en Diseño Avanzado (NIDA), del Laboratorio de Innovación Pública (LIP), del Núcleo de Gobernanza y Ordenamiento Territorial (NUGOT) y del Centro de Desarrollo Local UC (CEDEL), Co-fundadora del Núcleo de Investigación en Diseño Avanzado y del Comité de Doctoras y Doctores de la Escuela de Diseño UC(CDD), Jefa de Proyectos de la Dirección de Extensión y Servicios Externos.

# Capítulo 8:

# Anexos

## ANEXO 1:

Certificado de participación en el 5º Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño, organizado por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP).



La Decana de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, deja constancia que:

### *José Tomás Labbé*

Ha sido expositor en la **Semana Internacional del V Laboratorio de Proyectos de Arte y Diseño**, evento interinstitucional organizado por la Facultad de Arte y Diseño PUCP y realizado entre el 20 y 22 de septiembre de 2023. Participaron: Escuela de Diseño de la PUC (Chile), Carrera de Artes Visuales de la PUJ (Colombia), Carrera de Diseño Industrial de la PUJ (Colombia), Carrera de Diseño Gráfico de la PUCE (Ecuador) y Carrera de Artes Visuales de la PUCE (Ecuador). Su participación se dio el día jueves 21 de septiembre, representando a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Veronica Crousse de Vallongue Rastelli  
Decana  
Facultad de Arte y Diseño  
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

Lima, 28 de septiembre de 2023

Av. Universitaria 1801 – San Miguel. Lima 32. Lima, Perú  
Tel. 6262000 – anexo 5600  
[www.pucp.edu.pe](http://www.pucp.edu.pe)

## ANEXO 2:

Cotización en imprenta ThinkPrint.



N° 302535

19/12/2023 9:08

Datos: Thinkprint Ltda  
Correo electrónico: thinkprint.imprenta@gmail.com  
RUT: 77.261.753-4

CLIENTE: JOSE TOMAS LABBE  
CONTACTO:  
CORREO: RUT:  
VENDEDOR: XIMENA AVENDAÑO  
FORMA DE PAGO 50% AL INGRESO - 50% CONTRA ENTREGA

#### DESCRIPCION DEL PRODUCTO:

LIBRO OFFSET  
FORMATO 12 X 18 CMS. CERRADO  
TAPAS IMPRESAS A 2/1 COLORES + LAMINADO OPACO  
EN PAPEL CART. DUPLEX R/BCO. DE 250 GRs.  
INTERIOR 84 PAGES. IMPRESAS A 2/2 COLORES  
EN PAPEL BOND AHUESADO DE 80 GRs.  
TERMINACION LOMO CUADRADO HOTMELT  
RETRACTILADOS

Cantidad (und)	\$/Und neto	\$ total neto	\$ Total (con Iva Inc.)
1.000	2.188,00	2.188.000	2.603.720

Considera 5 ejemplares a Dibam  
Cotización valida por 5 días hábiles.  
Presupuesto sujeto a revisión de archivos digitales.  
No considera prueba de impresión en máquina  
Cantidad final puede tener variación de un +- 5%.

Santo Domingo 4551 - Quinta Normal - Santiago  
Thinkprint Ltda

## ANEXO 2:

Cotización en imprenta Ograma Impresores.



### PRESUPUESTO

SEÑORES \_\_\_\_\_ N° 238941 \_\_\_\_\_ Manuel Antonio Maira N° 1253

FECHA **Stgo, 19 de Diciembre 2023** \_\_\_\_\_ Providencia - Chile

ATENCIÓN **JOSE TOMÁS LABBE** \_\_\_\_\_ Fono: 2470 8600

CANTIDAD \_\_\_\_\_ ESPECIFICACIONES \_\_\_\_\_ PRECIO \_\_\_\_\_

1.000 Libros tamaño 12x18 cms cerrados, 24x18 cms ext  
Tapa a 2/1 colores en cartulina 250 grs.  
Interior 84 páginas 2/2 colores, papel bond ahuesado 90 gr.,  
Encuadernación: costura hilo más hotmelt. **\$1.790.000.- + iva**

**\*Dada la inestabilidad de stock y precios en el mercado de los papeles, este presupuesto es válido por 10 días hábiles, y debe ser confirmado su valor y disponibilidad de papel al momento del ingreso del trabajo a imprenta. Se solicitará 50% anticipo, saldo contra entrega.**

ESTE PRESUPUESTO SE CONSIDERA  
PROFORMA HASTA QUE SE HAYA RECIBIDO  
LA TOTALIDAD DE LOS ORIGINALES

+/- 5% DE LAS CANTIDADES SOLICITADAS  
SE CONSIDERA NORMAL.

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A

PPTO CONSIDERA 1 HORA DE RETOQUE DIGITAL

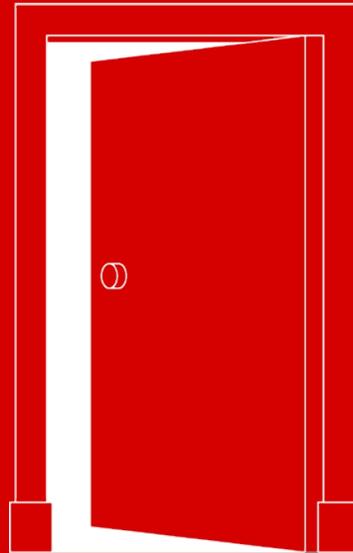
ESTE PRESUPUESTO ES VALIDO POR 4 DIAS.

Veronica Lorca Barros  
OGRAMA IMPRESORES

V° B° CLIENTE FIRMA Y TIMBRE

**Recordar las formas colectivas del pasado «es menos un acto de rememoración que un gesto de des-olvidar, un contra-exorcismo del espectro de un mundo que puede ser libre»**

*Mark Fisher, K-Punk: Vol 2, p. 131*



*take care, it's a desert  
out there*