

INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

INDAGACIONES DESDE DISCIPLINAS PROYECTUALES Y CREATIVAS

[RESEARCH-CREATION. INQUIRIES FROM DESIGN AND CREATIVE DISCIPLINES]

MARIO MARCHANT*

*
Mario Marchant Lannefranque
Académico Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Departamento Arquitectura
Santiago, Chile

Resumen: La arquitectura como práctica proyectiva y creativa es una forma de inteligencia. Desde ahí, el proyecto de arquitectura (y de diseño en el más amplio sentido del concepto) tiene el potencial de transformarse en un vehículo de pensamiento crítico posible de materializarse en la investigación o, como aquí se cuestiona y propone, a través de la *indagación* para poner en valor singularidades disciplinares por sobre paradigmas científicos clásicamente aceptados en la academia.

Las disciplinas proyectuales y creativas se encuentran con tensiones profundas y no resueltas frente a métodos tradicionales de investigación demasiado lineales, excesivamente predecibles y desmesuradamente ordenados para capturar la complejidad de los procesos de indagación que emergen en el centro de la producción de la arquitectura y del diseño; todos ellos caracterizados por un conocimiento en esencia inestable, ambiguo y multidimensional (Smith & Dean, 2009). Sin embargo, hay ciertas certezas que hacen posible distinguir al menos dos bordes —antagónicos y complementarios— que esbozarían un cierto lugar, a la mapa de *La caza del Snark* de poema de Lewis Carroll, para definir el hacer de la indagación en estas disciplinas: por un lado, *lo que debería ser* (Simon, 1996) en oposición a *eso que es* (Sabrovsky, 2010); y por otro, la noción de la nueva retórica, subjetiva e interpretativa propia de las humanidades (Buchanan, 2001).

Desde ahí, y por medio de dos proyectos *research-creation* (SSHRC, 2015) que exploran las posibles relaciones que el diseño podría sostener con las emergencias de disensos políticos a través de la indagación sobre el rol que las tecnologías (los aparatos técnicos, la ciudad, y las ciudadanías) puedan tener en dichas relaciones, se proponen tres reflexiones proyectivas: el proyecto como dispositivo de disenso, la recuperación de la subjetividad y la recomposición de las prácticas académicas en diseño.

Palabras clave: Agonismo, arquitectura, diseño, investigación-creación.

Abstract: Architecture as a design and creative practice is a form of intelligence. From that point, the architecture project (and design from the broadest sense of the concept) has the potential to become a vehicle for critical thinking capable to materialize itself into research or, as it is here questioned and proposed, through the inquiry in order to give value to disciplinary singularities above those scientific paradigms classically accepted in the academia.

The design and creative disciplines are found with profound and unresolved tensions facing traditional and too lineal research methods, excessively predictable and immoderately organized to capture the complexity of the inquiry processes arising in the center of the architecture production and design; all of them characterized by unstable ambiguous and multidimensional knowledge in essence, (Smith & Dean, 2009). Some certainties, however, enable the distinction of at least two-antagonistic and complementary- edges that outline a certain place à la map of *La Caza del Snark* (*The Hunt of the Snark*), from the poem by Lewis Carroll, to define what the inquiry does in these disciplines: on one hand *lo que debería ser* (Simon, 1996) as opposed to *a eso que es* (Sabrovsky, 2010); and on the other hand, the notion of the new rhetoric, which is subjective and interpretative and typical from humanities (Buchanan, 2001).

From there and through two research-creation projects (SSHRC, 2015) that explore the possible relations, design could have with the emergence of political dissents through the inquiry over the role technologies (technical devices, the city and citizenships) may have in such relations., three design reflections are proposed: the project as dissent device, recovery of subjectivity and the recomposition of the academic practices in design.

Keywords: Agonism, architecture, design, research-creation.

INTRODUCCIÓN O LA CAZA DEL SNARK

En el centro del debate contemporáneo de las disciplinas proyectuales y creativas como la arquitectura y el diseño está el problema de la investigación. En tanto asunto epistémico es algo que las cruza y que genera amplio disenso. Por ello, y a modo ilustrativo de ese espacio de conflicto, traigo a colación la imagen de *La caza del Snark. Agonía en ocho cantos* poema escrito en 1874 por Lewis Carroll que describe con “un gran sentido del humor la travesía imposible de una tripulación improbable, para hallar a una criatura inconcebible” (Carroll & Gardner, 1962, pág. 16). Un extracto del canto segundo de este poema, denominado “El discurso del capitán”, relata:

Había comprado un gran mapa que representaba el mar

y en el que no había vestigio de tierra;

y la tripulación se puso contentísima al ver

que era un mapa que todos podían entender.

“¿De qué sirven los polos, los ecua-dores,

los trópicos, las zonas y los meridianos de Mercator?”

Así gritaba el capitán. Y la tripulación respondía:

“¡No son más que signos convencionales!”

“¡Otros mapas tienen formas, con sus islas y sus cabos!

¡Pero hemos de agradecer a nuestro valiente capitán

el habernos traído el mejor —añadían—,

uno perfecto y absolutamente en blanco!”

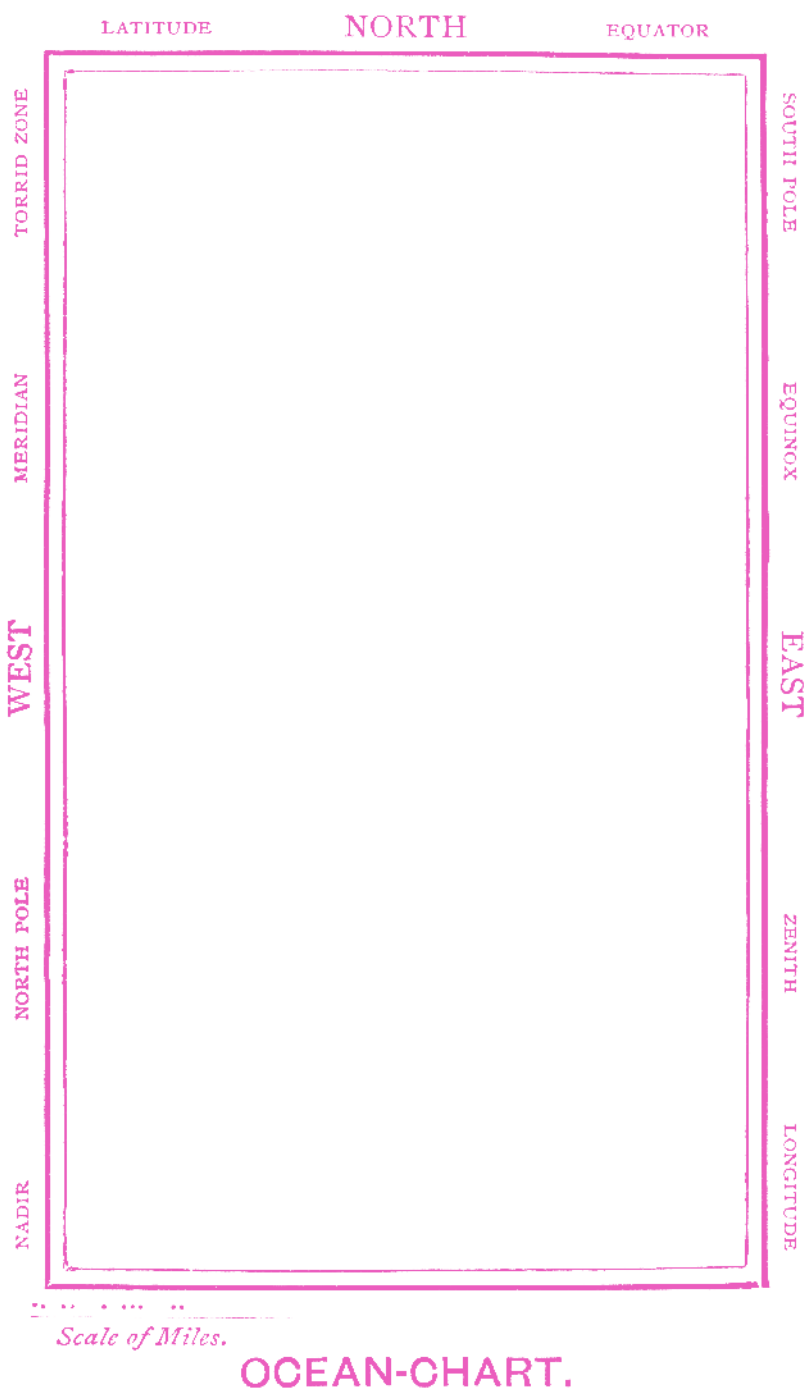
Este singular poema nos describe la imagen maravillosa del antimapa, la negación de la carta de navegación, una hoja en blanco donde lo más cierto no está en su centro sino en su frontera (Imagen 1). Algo no muy distinto ocurriría si intentamos acordar una representación de lo que definimos como investigación en arquitectura. Qué y cómo operar en ese espacio parece un imposible. Empero, podemos establecer algunos puntos de referencia, como por ejemplo definir que arquitectura no es un mero asunto de construir, sino más bien una cuestión de pensar y hacer pensar. Es una forma de inteligencia. Desde ahí, el proyecto de arquitectura es un vehículo de conocimiento con potencial de pensamiento crítico que nos permite cuestionar supuestos. Desde ese lugar también entendemos la investigación, o mejor dicho, y como proponemos en las próximas líneas, la *indagación* como ejercicio constitutivo de la práctica arquitectónica y, por lo tanto, esencial de valorar para el desarrollo disciplinar.

INVESTIGACIÓN E INDAGACIÓN EN DISCIPLINAS PROYECTUALES Y CREATIVAS

La investigación en nuestro campo no es un proyecto indubitable y por ello es fundamental problematizarla. Ella tiene bastante del mapa en blanco con que el capitán del poema intenta guiar *la caza del Snark*. Por consiguiente, me parece del todo necesario establecer primero algunas nociones sobre la relación entre arquitectura e investigación, entendiendo que la primera tiene su origen en una práctica previa a la institucionalización de las universidades como entidades orgánicas de enseñanza, investigación y creación; y que la segunda, desde una mirada académica tradicional aquí en cuestión, es la que en nuestros días provee el espacio natural de acción en un contexto universitario para la generación de conocimiento así como el potencial encuentro a partir de él entre disciplinas.

En las últimas dos o tres décadas, y en disenso frente a una establecida conformidad ligada a los autoritarios paradigmas de investigación clásicamente establecidos en la academia, se ha ido desarrollando en el ámbito universitario la idea de que la arquitectura, y otras prácticas afines como el diseño y las artes, puedan ser una forma de investigación. Conceptos como *investigación proyectual*¹ (Sarquis, 1986), *practice-led research*² (Candy, 2006) y más recientemente la noción de *research-creation*³ (SSHRC, 2015), solo por nombrar algunos, han sido acuñados y desarrollados de forma emergente por quienes ofician en las disciplinas proyectuales y creativas, en parte por razones políticas dentro de las universidades de investigación (con el fin de explicar, justificar y promover sus actividades), y en parte también para argumentar, a veces de forma muy forzada y en un espacio poco receptivo, que estas prácticas son tan importantes para la generación de conocimiento como otros métodos de investigación basados en metodologías científicas. Las aproximaciones clásicas de investigación están hechas de protocolos y convenciones que son poco afines con las prácticas de trabajo creativo y métodos propiciados por arquitectos y diseñadores. Por lo tanto, desde estas áreas creativas la investigación se encuentra con incertidumbres y tensiones profundas no resueltas, sus métodos tradicionales parecen demasiado lineales, excesivamente predecibles y desmesuradamente ordenados para capturar el farrago del proceso de indagación que yace en el centro de la producción proyectual creativa de la arquitectura.

En el foco de la relación entre las prácticas proyectuales creativas y la investigación está la naturaleza problemática de las definiciones convencionales de qué es investigación bajo el marco del paradigma moderno occidental, las que se apoyan en la disyuntiva filosófica fundamental de qué



OCEAN-CHART.

Cuarta de las ilustraciones originales de Henry Holiday para el poema "La Caza del Snark" (*The Hunting of the Snark: An Agony in Eight Fits*) de Lewis Carroll, MacMillan and Co, Limited, St. Martin's Street, London, 1931. Fuente: commons.wikimedia.org

es lo que constituye conocimiento. En esa línea, que demarca finalmente un problema epistémico en el régimen de la verdad de la universidad (Foucault, 1980), las definiciones de investigación y de desarrollo experimental asumidas y utilizadas en las universidades son casi siempre similares a la definición de la OCDE establecida en el Manual Frascati y se refieren a "el trabajo creativo llevado a cabo de forma sistemática para incrementar el volumen de conocimientos, incluido el conocimiento del hombre, la cultura y la sociedad, y el uso de esos conocimientos para crear

nuevas aplicaciones" (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos, 2003, p. 30). Esta definición sugiere que la investigación es un proceso que genera conocimientos, pero asume que el conocimiento es una cuestión dada. En ella también encontramos implícito que el conocimiento es generalizable (es decir, que es aplicable a otros procesos) y que es transferible (es decir, que puede ser entendido y utilizado por otros de un modo esencialmente congruente con el original). Estas cualidades del conocimiento, que son parte también de la arquitectura, no incluyen la idea de

que el conocimiento es en esencia inestable, ambiguo y multidimensional, que puede estar cargado emocional o afectivamente, y que no necesariamente puede ser expresado con la precisión de una fórmula matemática (Smith & Dean, 2009, p. 3). Todas estas últimas características son propias y esenciales del conocimiento arquitectónico y están completamente ausentes en esta definición.

Por lo tanto, es fundamental comprender que la investigación en arquitectura y en prácticas proyectuales y creativas afines no debe ser tratada de un solo modo, sino por el contrario, debe desarrollarse como un hacer que puede manifestarse de diversas formas en el amplio espectro de nuestras actividades. Esto significa, reconocer en estas áreas a: la investigación básica llevada a cabo independientemente del trabajo creativo (aunque puede ser aplicada posteriormente a él); la investigación llevada a cabo en el proceso de dar forma a una obra; o la investigación basada en la documentación, la teorización y la contextualización de una obra —y el proceso de hacerla— por su creador (Smith & Dean, 2009, p. 3). Y, aunque se superponen, es importante distinguir entre estos diferentes modos de investigación de las prácticas proyectuales y creativas porque es desde ahí como podemos comunicarnos con las trayectorias más convencionales de la investigación cualitativa, cuantitativa y conceptual de otras disciplinas; reconociendo que, de estos tres ámbitos, es esta última (la conceptual) la que se asocia al argumento, al análisis y a la aplicación de ideas teóricas que son centrales a las artes y humanidades, es decir, a los campos del saber más cercanos —circunstancialmente quizás— a los ámbitos de acción de la arquitectura.

Aquí se hace necesario plantear para el debate posterior que el concepto de *indagación*, entendido como el hecho de examinar e inquirir exhaustiva y cuidadosamente algo con preguntas, pareciese el término más afín, más apropiado y definitivamente más cercano al hacer de las prácticas proyectuales y creativas (como la arquitectura y el diseño) que la propia noción de investigación institucionalizada por la ciencia moderna occidental. La relación de la investigación en arquitectura con los enfoques mencionados anteriormente es sin duda intrincada. El problema central de esa relación pareciese ser finalmente uno metodológico, un problema de procedimientos, de validación de modos de hacer. De ahí que sea valioso el desarrollo simultáneo de prácticas contemporáneas como la *practice-led research* o la *research-creation*, emergentes y distintivas formas de indagación que están desarrollando de forma autónoma sus propias metodologías de dominios específicos. Es aquí donde podríamos argumentar que un trabajo de indagación entre disciplinas puede, desde el ámbito propio del hacer de cada área de co-

nocimiento y de forma desprejuiciada, dar lugar a enfoques metodológicos distintivos, así como a nuevos hallazgos proyectuales y obras de creación.

No obstante, y constatado lo anterior, si ponemos nuevamente el foco en la imagen del mapa del *Snark* de Carroll hay ciertas certezas que permiten sino dibujar completamente el mapa del oficio de indagar en las disciplinas proyectivas y creativas, al menos esbozar sus bordes.

Diseño, más allá una práctica profesional y de un área de conocimiento específico, es más bien un campo amplio desde el cual una serie de actividades humanas (la arquitectura entre otras) focalizadas en diferentes sujetos y objetos levantan miradas y procesos interconectados que actúan en el mundo físico, abordando necesidades humanas, definiendo el medioambiente construido.⁴ En otras palabras, y como describe Carl DiSalvo en *Diseño adversario*, estas actividades son “prácticas preocupadas con la construcción de nuestros entornos visuales y materiales, incluyendo objetos, interfaces, redes, espacios y eventos” (DiSalvo, 2012, p. 2). Estos campos tienen diversas tradiciones, métodos y vocabularios que son utilizados y puestos en práctica por distintos —y a menudo disímiles— grupos académicos y profesionales. Aunque las tradiciones que dividen estos grupos son peculiares, límites comunes a veces forman una frontera. Donde esto ocurre, esos límites sirven como puntos de encuentro en los que preocupaciones e intereses comunes construyen conexiones.

Lo enunciado nos remite nuevamente a la imagen del mapa con que el capitán del poema de Carroll intenta conducir *La caza del Snark*. Desde esta consideración, es posible distinguir al menos dos bordes que demarcarían a esta zona fronteriza, los cuales son, al mismo tiempo, antagónicos y complementarios (DiSalvo, 2012). El primero es el que podemos identificar con una mirada científicista y que se basa en las ideas de Herbert Simon⁵ para entender el diseño como una *ciencia de lo artificial*, encargada no de cómo son las cosas sino de *cómo deberían ser* (Simon, 1996), en oposición a las ciencias naturales, como diría Eduardo Sabrovsky, que se encargan de *eso que es* (Sabrovsky, 2010). Por otro lado, el segundo de estos bordes se apoya en la mirada del académico Richard Buchanan, quien entiende el diseño como una nueva retórica, otorgándole una dimensión subjetiva e interpretativa propia de las humanidades (Buchanan, 2001).

A partir de este grupo de ideas es importante considerar tres aspectos clave. Primero, que diseño es diversidad, es un campo que levanta procesos comunes; segundo, que las

fronteras del campo del diseño son permeables y; tercero, que desde ese campo (el de las disciplinas proyectivas y creativas como la arquitectura y el diseño) surgen nuevas prácticas de indagación como espacios de exploración y de generación de conocimiento a través de procesos únicos que consideran artes, ciencias y tecnologías y que, por su naturaleza y propia necesidad, integran más de una disciplina.

INVESTIGACIÓN-CREACIÓN:

PUBLIC SENSING Y DISPOSITIVOS DE ARTICULACIÓN PARA EL AGONISMO

Para abordar desde la praxis las ideas planteadas previamente quiero exponer algunos aspectos de dos proyectos desarrollados en el grupo de investigación y creación “Diseño y agonismo”⁶ de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile: *Public Sensing: el ciudadano mediado, percepciones algorítmicas y medir la ciudad*⁷ y *Dispositivos de articulación para el agonismo: diseño de mediaciones tecnológicas para la articulación de ciudadanías y entorno artificial*⁸ (Imágenes 2 y 3). Estos trabajos de investigación-creación examinan las posibles relaciones que el diseño, entendido aquí como una práctica y campo expandido más allá de profesiones particulares, podría sostener con las emergencias de disensos políticos. *Public Sensing* y *Dispositivos de articulación para el agonismo* tienen su foco en la indagación acerca de las cualidades políticas y los potenciales de la arquitectura y el diseño en relación con el discurso público y la vida cívica. Por ello, el principal objetivo de estos proyectos ha estado en abordar y repensar el rol que las tecnologías; específicamente los aparatos técnicos, la ciudad y las ciudadanías, puedan tener en dichas relaciones. Con ese horizonte hemos trabajado, tanto en el ámbito teórico como en el campo práctico-especulativo, regidos por la práctica creativa e influenciados por el pensamiento crítico y estudios contemporáneos de las humanidades.

De modo muy sucinto es necesario detenerse aquí en tres duplas conceptuales clave para estos proyectos para comprender mejor sus ámbitos de desarrollo, a saber: actores y mediadores; algoritmos y medios; y, diseño y agonismo.

ACTORES Y MEDIADORES:

Lo artificial abarca prácticamente todas las áreas de interés de la actividad humana. Desde objetos físicos a elementos visuales, desde *software* a edificios, el espacio artificial es donde los colectivos humanos desarrollan sus asociaciones. Lo particularmente interesante es comprender lo anterior —como propone el filósofo, sociólogo y antropólogo francés Bruno Latour— como redes de asociaciones entre los actores humanos y no humanos o, en otras palabras, entre actores humanos y artificiales. Latour en su libro *Reensamblar*

lo social: una introducción a la teoría del actor define que un actor-red “no es la fuente de una acción sino el blanco móvil de una enorme cantidad de entidades que convergen hacia él” (Latour, 2008, p. 73). Así, entendemos que cualquier actor, no importando si se trata de un ser humano o un ser artificial, es siempre un vehículo potencial para las agencias.⁹ Esto es clave, porque tal como Latour describe “los objetos también tienen capacidad de agencia” (Latour, 2008, p. 95). Cuando hablamos de mediadores nos referimos específicamente a actores que “transforman, traducen, distorsionan y modifican el significado o los elementos que se supone que deben transportar” (Latour, 2008, p. 63). Nuestro trabajo de investigación-creación en estos proyectos se ha centrado en experimentar diseñando actores artificiales con el potencial de ser mediadores y así trabajar con todas las incertidumbres que ellos traen consigo.

ALGORITMOS Y MEDIOS:

Los algoritmos son un conjunto ordenado y finito de operaciones que permiten hallar la solución de un problema. Por ejemplo, un semáforo funciona gracias a un simple algoritmo que es procesado por un pequeño conjunto de máquinas. Si nos alejamos a unos pocos metros del él podríamos empezar a ver la intersección urbana —donde esa pequeña pieza de maquinaria está emplazada— como el aparato. Entonces veríamos que este simple algoritmo se transmite a través de la luz dando así, a este nuevo aparato, la capacidad de almacenar y procesar el movimiento potencial y real de una serie de vehículos y peatones. El ejemplo intenta ilustrar a lo que nos referimos cuando hablamos de mediaciones algorítmicas y también muestra un camino para entenderlas como participantes en el proceso de percepción. Interesante aquí es traer a colación al teórico de medios alemán Friedrich Kittler quien, en relación con la tecnología y el cuerpo, ha planteado que “no sabíamos nada de nuestros sentidos hasta que los medios (*media*) proporcionaron modelos y metáforas” (Kittler, 2010, p. 34).

DISEÑO Y AGONISMO:

Agonismo se refiere a una condición de desacuerdo y confrontación, a un estado de conflicto y disenso. Nuestro trabajo se relaciona con este concepto a través de la teoría política que lleva su nombre, particularmente la desarrollada por la politóloga belga Chantal Mouffe y sus reflexiones sobre cómo el disenso y la confrontación pueden ser entendidos como valores positivos y necesarios para democracias pluralistas y saludables. Este ámbito teórico aparece para nuestro grupo de investigación-creación a través del trabajo de Carl DiSalvo y su libro *Adversarial Design* (2012) donde él se plantea a favor de seguir



◁ Evaluación de Aparatos Mediadores.
 Grupo de Investigación-Creación "Diseño y Agonismo" (FAU, Universidad de Chile): Diego Gómez (Profesor Depto. Diseño), Mario Marchant (Profesor Depto. Arquitectura), Loreto Ulloa (Diseñadora Gráfica), Bárbara Echaiz y Carla Ponzano (Estudiantes de Diseño Industrial), Adolfo Alvarez y Natalia Hurtado (Estudiantes de Diseño Gráfico)
 Fuente: disenoyagonismo.uchilefau.cl

una lógica adversaria para desarrollar un campo más fértil de investigación en el contexto del diseño como práctica creativa.

Expuestas brevemente estas ideas acerca del marco teórico de los proyectos *Public Sensing* y *Dispositivos de articulación para el agonismo* es relevante indicar que estos trabajos de indagación experimental han tenido lugar en Santiago, un contexto urbano específico que ha sido escenario durante los últimos cuatro años del desarrollo de quizás la mayor cantidad de manifestaciones públicas en Chile desde que el país recuperó su democracia en 1990, y donde el disenso y la confrontación han tenido una presencia espacial concreta. Los asuntos que han originado las manifestaciones públicas son múltiples, pero la lógica detrás de las demandas que ellas representan pareciera ser siempre la misma. Hasta el momento, se pueden ver lógicas adversarias y antagónicas. Claramente, el análisis profundo de la relevancia y el nivel de influencia de cada uno de estos enfoques excede los propósitos de nuestros proyectos. Sin embargo, no podemos evitar pensar a partir de ellos en las redes de asociaciones que este nuevo escenario ha traído. Una infinidad de actores —humanos y artificiales— son ahora los objetivos en movimiento de una serie de nuevas agencias, probablemente influenciadas por el disenso.

EPÍLOGO O TRES REFLEXIONES PROYECTIVAS

I. EL PROYECTO COMO DISPOSITIVO DE DISEÑO

Desde la arquitectura y el diseño parece crucial cuestionarse las implicancias de lo

expuesto con el fin de confrontar posiciones sobre los paradigmas contemporáneos de nuestro hacer desde una perspectiva analítica, crítica y desprejuiciada propia de la academia. Esto a la luz de que en la actualidad parece ser que la mayoría de los arquitectos y diseñadores —tanto en la academia como en la profesión— evitan las prácticas más allá de los complejos de diferencias (Bateson, 1972) o de la visión pospolítica, es decir, de la perspectiva optimista de la globalización que defiende la forma consensual de democracia (Mouffe, 2007) y asumen los proyectos como actores para el consenso, sin cuestionamientos, solo pensando en el desarrollo de simples y eficientes respuestas. Por el contrario, lo expuesto sensibiliza y ha buscado seguir lo que el contexto y la información teórica parecen demostrar, esto es, intentar rearticular un enfoque teórico y operativo que permita construir puentes hacia el diálogo con grupos de otras disciplinas y especialmente con los ciudadanos para materializar —en el espacio concreto de la ciudad— nuevos lugares y mejores condiciones, así como formas democráticas y colectivas de interacción social dentro del orden hegemónico.

II. RECUPERACIÓN DE LA SUBJETIVIDAD

La subjetividad genera incertidumbre e incomoda. Los paradigmas cientificistas y sistemas de acreditación e indización que se están apoderando de los ámbitos académicos en los que se insertan nuestros trabajos buscan justificarse en supuestas objetividades pseudocientíficas no propias de disciplinas proyectivas y creativas. Esto está causando un gran daño al desarrollo disciplinar y a la formación profesional porque el foco en la

forma ha llevado en muchos casos a perder (o extraviarse al menos) el fondo de lo que es propio, estético y subjetivo de nuestras disciplinas proyectuales y creativas. En palabras de Félix Guattari es “urgente deshacerse de todas las referencias y metáforas cientificistas para forjar nuevos paradigmas que serán más bien de inspiración ético-estética” (Guattari, 1996, p. 23). Desde ahí es que el espíritu de proyectos como *Public Sensing* y *Dispositivos de articulación para el Agonismo* tiene el único sentido de inaugurar nuevas aperturas prospectivas que esperamos se entiendan como procesos continuos de resingularización individual y colectiva (Guattari, 1996). Ahí reside su valor. En el análisis, en la síntesis e interpretación, y en la utilización proyectual subjetiva, no arbitraria.

III. AMPLIAR EL CAMPO, RECOMPONER LAS PRÁCTICAS

Este último punto sugiere una convergencia en el diseño y una búsqueda por reconfigurar nuestras prácticas proyectuales académicas a partir del cuestionamiento de sus metodologías actuales y modos de operar tradicionales en la docencia, en la investigación y en la creación. Queda en evidencia el deseo de compartir preocupaciones, métodos y medios que, a través de proyectos y procesos, se relacionen —precisando las condiciones de conflicto— con la esfera pública (ciudad) así como con las nuevas relaciones sociales (colectivas) dentro de la esfera privada. Se trata de aspirar, con la conciencia informada de las inevitables limitaciones, a configurar prácticas espaciales preocupadas del diseño de condiciones por sobre las condiciones del diseño.



NOTAS AL PIE

1. La *Investigación proyectual* está definida por Jorge Sarquis en 1986 (a partir de avances aportados por J. Silveti en 1980) como "una teoría, metodología y técnica de generación, recepción e interpretación de la producción arquitectónica, basada en una epistemología que despliega variables e indicadores tomados de la historia de la cultura disciplinar, actualizada al momento contemporáneo y situada en el contexto de intervención. Construye los programas complejos como el material imprescindible para proyectar, guiado por una hipótesis proyectual y una finalidad interna o motivo conductor." (centropoiesis.com).
2. El *Practice-led Research* está relacionado con la naturaleza de la práctica y busca generar nuevo conocimiento que tiene importancia operacional para esa práctica (o dentro de ella). Este tipo de investigación incluye la práctica como una parte integral de su método y muchas veces cae en el área general de la investigación-acción (*action research*) (Candy, 2006).
3. *Research-creation* es definida por el Consejo Canadiense de Investigación de las Ciencias Sociales y Humanidades (SSHRC) como "una aproximación a la investigación que combina prácticas de investigación creativas y académicas, y apoya el desarrollo del conocimiento y la innovación a través de la expresión artística, la investigación académica y la experimentación. El proceso de creación se encuentra dentro de la actividad de investigación y produce trabajo críticamente informado en una variedad de medios (formas de arte)." En Gran Bretaña y Australia esta práctica se enmarca en la idea de *Practice as research* (Barret & Bolt, 2010).
4. Sobre la idea del "Diseño" sugiero revisar la conferencia magistral "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)" realizada por Bruno Latour el 3 de septiembre del 2008 en la Annual International Conference of the Design History Society – Falmouth. bruno-latour.fr/node/69
5. Herbert Alexander Simon, economista, politólogo y teórico de las ciencias sociales estadounidense, autor de *The Sciences of the Artificial* (1969) que recibió el Premio Nobel de Economía en 1978 por su contribución desde la investigación al ámbito interdisciplinario.
6. Grupo de *investigación-creación* formado en el año 2013 por Diego Gómez (Profesor Asistente del Departamento de Diseño, FAU, U. Chile), Mario Marchant (Profesor Asistente del Departamento de Arquitectura, FAU, U. Chile), Loreto Ulloa (Diseñadora Gráfica, U. de Chile) y los estudiantes Adolfo Álvarez (Diseño Gráfico), Bárbara Echaiz (Diseño Industrial), Natalia Hurtado (Diseño Gráfico), Carla Ponzano (Diseño Industrial).
7. Proyecto de investigación "Concurso FAU de Proyectos de

Investigación 2012" de la DID, FAU, Universidad de Chile. N° Proyecto: 09/12. Investigador responsable: Diego Gómez, Coinvestigador: Mario Marchant.

8. Proyecto de investigación "Concurso Fondos de Cultura 2013 – Línea Investigación" del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Gobierno de Chile. N° Proyecto: 15379. Investigador responsable: Diego Gómez, Coinvestigador: Mario Marchant.
9. El término "agencia" está entendido aquí como la capacidad que puede hacer algo actuar, es decir, ejercer una voluntad y acción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bateson, G. (1972). *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. San Francisco: Chandler Pub. Co.
- Barret, E., & Bolt, B. (2010). *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. Londres: I. B. Tauris.
- Buchanan, R. (2001). Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy of Culture. *Philosophy and Rhetoric*, 34(3), 183-206.
- Candy, L. (2006). *Practice-based Research: A Guide*. Recuperado el 3 de abril de 2014 de www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf
- Carroll, L., & Gardner, M. (1962). *The Annotated Snark: the Full text of Lewis Carroll's Great Nonsense Epic, the Hunting of the Snark; and the Original Illustrations by Henry Holiday*. Nueva York: Simon and Schuster.
- centropoiesis.com. (s.f.). Recuperado el 7 de noviembre de 2014, de página oficial del Centro Poiesis: centropoiesis.com/elcentro-que-es-investigacion-proyectual.html
- DiSalvo, C. (2012). *Adversarial Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. (C. Gordon, Ed.). Nueva York: Pantheon Books.
- Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-textos.
- Gómez, D., & Marchant, M. (2013). *Investigación creación*. Investigación, Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Dirección de Investigación y Desarrollo, Santiago.
- Kittler, F. (2010). *Optical Media*. Cambridge: Polity Press.
- Latour, B. (2008). *Reensablar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Mouffe, C. (2007). *En torno a lo político*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económicos. (2003). *Manual de Frascati 2002: Propuesta de norma*

práctica para encuestas de investigación y desarrollo experimental. Madrid: OCDE.

- Sabrovsky, E. (2010). El concepto de interfaz: notas sobre ciencias de lo artificial, arquitectura y biopoder. *Revista* 180, 26, 58-61.
- Simon, H. A. (1996). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Smith, H., & Dean, R. T. (Eds.). (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgo: Edinburgh University Press.
- SSHRC. (25 de junio de 2015). *Definitions of Terms*. Recuperado el 7 de agosto de 2015 de <http://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/definitions-eng.aspx#a22>

Mario Marchant Lannefranque Arquitecto de la Universidad de Chile y Master of Science in Advanced Architectural Design Columbia University. Profesor asistente del Departamento de Arquitectura, FAU, Universidad de Chile. Profesor asociado y director de revista *Materia Arquitectura*, EA, Universidad San Sebastián. Su trabajo de docencia, investigación y creación se centra en el diseño, la teoría y la crítica arquitectónica, específicamente en la articulación de los estudios tipológicos, los medios y la ciudad. Destacan sus investigaciones tipológicas sobre los caracoles comerciales chilenos y su participación en el grupo de investigación-creación Diseño y Agonismo. Ha dictado conferencias en EAHN Turin, GSD Harvard University, Universidad Central de Venezuela, UIA Tokio y ETSAM. Su trabajo ha sido publicado en revistas (*Volume, Summa+, CA, Revista 180, Spam_Ara*) y libros (*Espacio Continuo, 5.688 Domestic Landscapes, SCL 210*). Recibió la William Kinne Fellowship (Columbia University) y el "Premio Promoción Joven" del Colegio de Arquitectos Chile.

Mario Marchant Lannefranque Architect from University of Chile and Master of Science in Advanced Architectural Design from Columbia University. Assistant Professor, Department of Architecture, FAU, University of Chile. Associate Professor and Editor-in-Chief of *Materia Architecture* journal, EA, Universidad San Sebastián. His research and teaching is focused on design, architectural theory and criticism, specifically in the articulation of typological studies, media and the city. Particularly noteworthy among his work are the typological research on Chilean Commercial 'Caracoles' Buildings and his participation in the research-creation group 'Design and Agonism'. He has lectured in EAHN Turin, GSD Harvard University, Universidad Central de Venezuela, UIA Tokyo and ETSAM. His work has been published in magazines (*Volume, Summa+, CA, Revista 180, Spam_Ara*) and books (*Espacio Continuo, 5.688 Domestic Landscapes, SCL 210*). He received the William Kinne Fellowship from Columbia University and the Young Architect Award from the Chilean Institute of Architects.