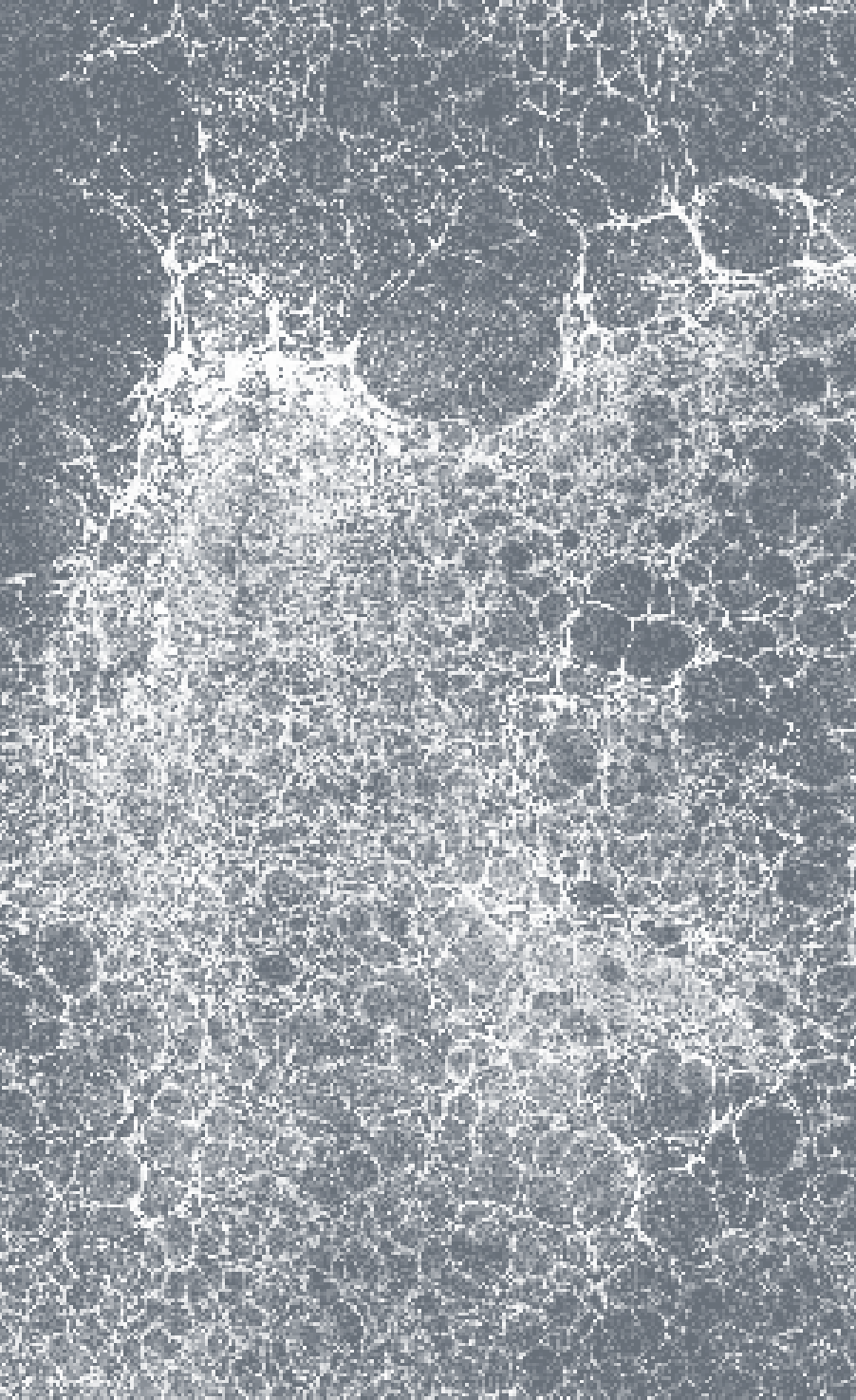


MEDIACIONES ALGORÍTMICAS PARA EL AGONISMO

*Notas de investigación-creación
en torno a diseños confrontacionales*

Diego Gómez Venegas
Mario Marchant Lannefranque
[EDITORES]



MEDIACIONES ALGORÍTMICAS PARA EL AGONISMO

*Notas de investigación-creación
en torno a diseños confrontacionales*

Diego Gómez Venegas
Mario Marchant Lannefranque
[EDITORES]

© Diego Gómez Venegas

© Mario Marchant Lannefranque

MEDIACIONES ALGORÍTMICAS PARA ELAGONISMO

Notas de investigación-creación en torno a diseños confrontacionales

SANTIAGO DE CHILE, MAYO 2016

ISBN: **978-956-362-485-4**

REGISTRO DE PROPIEDAD INTELECTUAL: **A-264828**

Publicación financiada por el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes, Fondart Nacional, Convocatoria 2013.



TEXTOS: Diego Gómez Venegas y Mario Marchant Lannefranque

CONTACTO: disenoyagonismo@uchilefau.cl

CORRECCIÓN DE TEXTOS: Los editores

IMÁGENES: Grupo Diseño y Agonismo y Nicolás Provoste Catrileo

DISEÑO EDITORIAL: Pablo Marchant Catalán

Primera edición de 250 ejemplares impresa en los talleres de Maval.

Esta publicación puede ser reproducida o transmitida, mediante cualquier sistema electrónico, mecánico, de fotocopia, de grabación, o de recuperación de información, señalando su origen y a los propietarios del copyright.

AGRADECIMIENTOS

Esta publicación no hubiese sido posible sin el laborioso esfuerzo llevado a cabo por el grupo *Diseño y Agonismo* durante más de dos años. Así, es indispensable iniciar estas páginas reconociendo a cada uno de los integrantes del equipo: Adolfo Álvarez Dumont, Bárbara Echaíz Bielitz, Natalia Hurtado Vilches, Carla Ponzano Quintanar y Loreto Ulloa Iglesias. Sin su trabajo y compromiso, *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* no habría avanzado como lo hizo.

Del mismo modo, vaya nuestro sincero agradecimiento al Consejo Nacional de la Cultura y las Artes por su generoso apoyo, que expresado a través de un Fondo de Cultura (folio #15379), permitió imprimir esta edición y financiar la totalidad del proyecto. En aquel sentido, debemos reconocer también la ayuda de la Dirección de Investigación y Desarrollo de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, la que ya el año 2012 nos otorgó un fondo de apoyo inicial, en el cual encontramos el impulso para comenzar con el desarrollo de esta línea de investigación-creación. Igualmente, no podemos dejar de mencionar al Departamento de Diseño y al Departamento de Arquitectura de dicha facultad, los que no dudaron en entregarnos su confianza y respaldo mientras recorríamos estos nuevos espacios de indagación.

Durante la primera mitad del proyecto, *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* contó con espacios de entrevistas y diálogos con personas, los que nos permitieron esbozar cómo las mediaciones técnicas podrían participar de asociaciones confrontacionales en la ciudad. En dicha fase, fue especialmente importante la ayuda que nos

dieron Carmen Ramírez Méndez, Ignacio Correa Caro, Mariana Ardiles Thonet, Andrea Lizana Solís, Paz Salcedo Pacheco y José Antonio Marín Pacheco. A todas ellas y ellos, muchas gracias por su tiempo y disposición.

Más adelante, en etapas de discusión, desarrollamos dos conversatorios que contaron con invitados nacionales e internacionales que desinteresadamente tuvieron la gentileza de contribuir con nuestro proceso de búsqueda y análisis conceptual. En ese sentido, nuestro agradecimiento a Cristián Gómez-Moya, Rodrigo Vera Manríquez, Joaquín Zerené Harcha, Jacob Tonski y Lauren McCarthy. Similarmente, ya avanzado el proyecto, y en el marco del *Festival Valparaíso Puerto de Ideas 2014*, tuvimos la suerte de entrevistarnos en persona con dos de los autores que conforman nuestro marco teórico. Así, nuestro sincero agradecimiento a Chantal Mouffe y Bruno Latour por brindarnos tiempo dentro de sus apretadas agendas, y a la curadora Camila Marambio por hacer posible la reunión con el académico francés.



Fig. 1: Proceso de Rastreo de Muestra. Llamado público con cartel.

Introducción.

- [08] DISEÑO CONFRONTACIONAL
Y MEDIACIONES ALGORÍTMICAS.
Diego Gómez Venegas
- [30] INDAGACIONES AGONISTAS.
Mario Marchant Lannefranque
- [52] Ciclo metodológico.
- [56] Bitácora.
- [57] DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA
- [60] RASTREO DE MUESTRA
- [62] EXPERIMENTACIÓN Y ESPECULACIÓN
- [66] DISCUSIONES EN TORNO A PROTOTIPOS
- [70] PUESTA EN ESCENA

DISEÑO CONFRONTACIONAL Y
MEDIACIONES ALGORÍTMICAS

Diego Gómez Venegas

El proyecto de investigación-creación *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* buscó, primeramente, indagar en cómo las tecnologías de naturaleza algorítmica median en las relaciones confrontacionales entre actores humanos y no-humanos; y por consecuencia, en una segunda etapa, se preguntó si acaso dicha naturaleza algorítmica puede responder más bien a un tipo de agencia y no sólo a una característica *tecno-lógica*. En suma, el proyecto aborda la cuestión de si al diseñar en torno a tecnologías explícita o potencialmente algorítmicas, no estamos además —muchas veces de modo no consciente— diseñando mediaciones agenciadas por la confrontación.

Esto nos ha parecido especialmente importante, pues permitiría avanzar en la discusión respecto de si la mediación; un concepto que la teoría de medios contemporánea, así como los estudios actuales sobre ciencia y tecnología, permiten asociar cada vez con más fuerza a la cuestión del diseño¹; emerge efectivamente como la energía potencial para constituir asambleas en torno a los consensos; o alternativamente, si el fenómeno de la mediación no sería otra cosa que la

1. Wolfgang Ernst, *Digital Media and the Archive* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2013); Michel Foucault, *La Arqueología del Saber* (Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2008) y *Las Palabras y las Cosas* (Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2008); Bruno Latour, "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)" en *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, eds. Fiona Hackne, Jonathn Glynn y Viv Minto (Boca Raton, FL: Universal Publishers, 2008), 2–10. El teórico de medios alemán, Wolfgang Ernst, así como el antropólogo y filósofo francés, Bruno Latour, nos permiten vincular parte de sus planteamientos al problema del diseño, lo cual, en nuestra opinión, abriría una nueva y rica línea de desarrollo para una disciplina aún en ciernes. Primero, Ernst propone un método de investigación tecno-cultural basado en lo que se ha llamado *arqueología de medios*, la cual si bien consiste principalmente en una búsqueda epistémica —que

se basa en ideas planteadas por Michel Foucault— exigiría también un diálogo directo con la técnica; con los medios. Si bien Ernst ve en el artista medial un sujeto que potencialmente puede ejercer dicha arqueología, por nuestra parte pensamos que el conocimiento que los diseñadores tienen en lo relativo a la producción técnica, más su aún incipiente conexión con los entrecruces estético-conceptuales, podría convertirlos sin dudas en los arqueólogos de las culturas mediales en este nuevo siglo. Complementariamente, y de modo mucho más directo, Latour ha vinculado sus planteamientos con el quehacer corriente de los diseñadores, así como con el potencial subyacente en su complejidad técnica y filosófica, a través del indispensable texto *A cautious Prometheus?* Allí, quizá en una línea similar a la de Ernst, Latour señala que dotando de una nueva sofisticación epistémica al diseño, éste puede convertirse en actor principal de la articulación de los modos de conocer en los tiempos actuales.

reunión de actores (humanos y no-humanos) alrededor de las cuestiones que nos enfrentan². Si este fuera el caso, y si coincidimos en que la tarea del diseño es precisamente la de diseñar mediaciones, entonces; y especialmente para el diseño con y

2. Bruno Latour, "From Realpolitik to Dingpolitik or How to Make Things Public," en *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, ed. Bruno Latour y Peter Weibel (Cambridge, MA: The MIT Press, 2005). El académico francés, Bruno Latour, ofrece esbozos para una teoría de las *democracias orientadas a objetos*, donde el concepto de *Cosa* (*Thing* en inglés, *Ding* en alemán) cobra una importancia central. Para Latour, las *Cosas* no son sino *materias de interés*, es decir, los asuntos que nos interesan. Sin embargo, señala el académico, estas cosas no nos reúnen alrededor del consenso, sino que contrariamente,

para tecnologías algorítmicas; diseñar implicaría dividir —confrontar.

En este camino ha avanzado *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo*; desarrollando una discusión crítica que entrecruza —es decir, hibridiza— el análisis de plantemientos teórico-conceptuales con el trabajo creativo-experimental; con el fin de indagar, por una parte, sobre el lugar que toman el diseño y la medialidad en la materialización de la cultura contemporánea, mientras por otro

nos reúnen porque nos confrontan; porque son las Cosas que nos dividen y nos interesa cautelar. Así, los objetos toman una nueva importancia, como la materialización de estas *materias de interés*.

lado, busca validar desde el diseño una forma de investigación académica con base en la creación artística. Las páginas de este documento; una selección de notas de investigación-creación; dan cuenta entonces de estos desarrollos, poniendo a disposición de las comunidades reunidas en torno a esferas académicas, estudiantiles y creativas en general, los procesos y metodologías que el *grupo Diseño y Agonismo*³ ha llevado a cabo para abordar dichas cuestiones, las que, sin embargo —debemos admitir— han sido solamente iniciadas y en ningún caso completamente desarrolladas. Dicho de otro modo, este documento es en definitiva una invitación a las comunidades locales para levantar una discusión crítica desde la mediación y el diseño —ya sea este visual, objetual, de espacios arquitectónicos o de cualquier otro tipo—, en torno a la esfera de lo artificial, la tecnología y las agencias confrontacionales.

3. Durante los últimos meses del año 2012 se comienza a forjar la idea de conformar un grupo de trabajo que, al alero del Departamento de Diseño de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Chile, abordara críticamente los alcances del diseño de aparatos técnicos que directa o indirectamente, participaran de acciones de confrontación y disenso. De inmediato, fue evidente que dichos alcances superarían las fronteras de lo profesional y que tratar de manera consistente tal tema, exigía más bien una mirada transversal. Así, en marzo de 2013 se conforma el grupo *Diseño y Agonismo* como una iniciativa con vocación transdisciplinar, donde un académico del Departamento de Diseño y un académico del Departamento de Arquitectura, ambos de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, junto a un equipo de estudiantes y egresados de la Carrera de Diseño de dicha casa de estudios, indagan disciplinar y creativamente en los modos a través de los cuales los aparatos técnicos —cosas diseñadas— median en la constitución de fenómenos de confrontación agonista.

1. DISEÑO, OBSTÁCULOS Y CONFRONTACIÓN

El pensador checo-brasileño Vilem Flusser, señaló bien que el diseño es un obstáculo; algo que se interpone entre los sujetos y el mundo que está más allá⁴. Sin embargo, la paradoja del diseño yace precisamente en que aquello que nos separa del mundo, es también eso de lo que nos sujetamos para acercarnos a él. Es cierto; estos argumentos iniciales ocultan, por así decirlo, una lectura crítica sobre esta añosa y mañosa práctica cultural. Pero convengamos que la mirada feliz y esperanzadora del diseño en tanto que catalizador para *mejorar la calidad de vida de las personas*, esconde igualmente una visión a lo menos conformista sino funcionaria respecto de los

4. Vilém Flusser, *Filosofía del Diseño: La Forma de las Cosas* (Madrid: Editorial Síntesis, 2002), 67-71. En una selección de artículos que el académico escribió a lo largo de su vida para discutir el lugar del diseño en la cultura, encontramos aquel llamado *El Diseño: Un Obstáculo para Eliminar Obstáculos*, donde Flusser ofrece una reflexión respecto de la naturaleza de los objetos en tanto obstáculos que están en medio; entre mí y lo otro (o los otros), y que precisamente otros han puesto ahí, diseñándolos —proyectándolos, arrojándolos— para eliminar otros objetos que anteriormente obstaculizaban el paso. Así diseñar, se presenta finalmente como una práctica obstaculizadora y arrojadiza, que por cierto amerita ser observada con mayor detención.

asuntos de la cultura. Claramente esta publicación no cree en esto último. Y afortunadamente el excepcional Flusser nos tiende una mano cuando nos recuerda que el buen diseño no trata sólo de sillones confortables y acogedores; sino también de cuchillos que corten por igual la carne tierna de un pavo horneado como la del cuello de una persona que viste un overall anaranjado; así como también de misiles que eficazmente se lanzan y detonan electrónicamente a varios kilómetros de distancia, para matar

a muchos sin mayor aviso⁵. Y es que el diseño, ya lo dijimos, es eso 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.

Así, la disyuntiva es ética y política si se quiere, pero también estética y epistémica si la meditamos cautelosamente. Entonces, ¿cómo enfrentan las diseñadoras y los diseñadores contemporáneos —cualquiera sea la etiqueta que han puesto sobre ellas y ellos— semejante paradoja? Creemos que un punto de partida fundamental es el desarrollo crítico sobre la práctica creativa que se busca cultivar. Esto es, comprender que independientemente del prestigio o halo social que rodee

un hacer, probablemente sus alcances sean mayores y más graves de lo que usualmente se piensa o se dice de él. Este es el caso del diseño por ejemplo, el cual al observarse exclusivamente desde un prisma profesional parece desplegar posibilidades principalmente estilísticas y superfluas. O bien para el caso de la arquitectura, cuyos alcances profesionales parecerían no extenderse más allá de darle residencia a las estructuras sociales de un territorio. Sin embargo, cuando ambas actividades se observan desde un prisma disciplinar, entendiéndolas en tanto que modos de configurar

5. *Ibíd.*, 37-41. El pensador checo-brasilero nos ofrece un artículo llamado *La Guerra y el Estado de las Cosas*, donde nos recuerda que el diseño no es por sí mismo un agente para la paz ni el bienestar social, sino que más bien, corresponde a una práctica cultural que atraviesa las diversas capas del quehacer humano, instalándose también, y con propiedad, en los círculos de violencia. Así, ejemplifica con el diseñador de los misiles introducidos en la guerra de Iraq, cuya elegancia y capacidad ciertamente se miden por la belleza y calidad que alcanzaron dichas armas; es decir, por la armonía y precisión con la cual fueron arrojados desde los aviones que los transportaron, la forma cómo volaron por los aires, y finalmente, cómo aniquilaron a los sujetos que se buscaba eliminar.

materialmente la cultura, inmediatamente surge la opción de ver que embellecer un automóvil hasta hacerlo deseable es sólo un obstáculo más que impide observar los problemas de viaje, deriva y percepción de los sujetos alrededor de sus ciudades; mientras que ver la construcción de espacios sólo como la técnica de dar un lugar armónico a las estructuras sociales previas, impide de igual manera observar críticamente que las formas en que nos ubicamos en un territorio afectan los modos en que lo percibimos, lo conocemos, y por tanto, creamos desde él. En suma, si entendemos el diseño como una práctica cultural compleja, transversal a más de una profesión, veremos quizá cómo es un obstáculo que inicialmente invita a apreciar las superficies, pero que también puede ser el modo de indagar bajo dichas capas, en busca de las agencias que subyacen⁶.

Si el diseño es efectivamente un obstáculo —uno para superar otros obstáculos—, en este momento y al menos en lo relativo a la argumentación lógica, no sería descabellado señalar que el diseño consiste entonces en dividir. En este

6. Jussi Parikka, *What is Media Archeology* (Cambridge, UK: Polity Press, 2012). En este sentido nos ha parecido especialmente interesante la aproximación ofrecida por el método de indagación en la tecno-esfera de la cultura, llamado *arqueología de medios*, y que Parikka introduce y desarrolla con claridad. Muchas son las ramas que informan esta aproximación —filosofía, arqueología, teoría del arte, filología, estudios clásicos, artes mediales, ingeniería, etcétera—, convirtiéndola en una

sentido, es importante poner atención al pensamiento del filósofo y antropólogo francés, Bruno Latour, quien ha señalado que las culturas contemporáneas deberían avanzar hacia entenderse a sí mismas como centradas en *asuntos de interés*, superando de una vez el paradigma de las culturas modernas que fueron construidas en torno a *materias de hecho*. Hay varios

aproximación híbrida que permite estudiar con profundidad el alcance y modos de existencia de los medios técnicos en la cultura. Dentro de esta diversidad, han sido la miradas de Friedrich Kittler y Wolfgang Ernst las que nos han parecido especialmente interesantes para nuestros propósitos, pues permiten desarrollar una discusión entre los alcances filosóficos e históricos de los medios, y su condición técnica y material. De este modo es posible desarrollar un diálogo entre dicho campo y el diseño, repensándolo y entendiéndolo desde una mirada científico-humanista, por así decirlo, como una práctica indagatoria en torno a las agencias de los objetos y las máquinas.

aspectos vinculados a tal afirmación que por cierto valdría la pena discutir, sin embargo, por ahora enfoquémonos en que Latour continúa tal pensamiento diciendo que esos *asuntos de interés*—que conceptualmente deben ser entendidos como *Cosas*, y que a su vez tienen un modo de existencia material en tanto objetos— no están ahí sino para confrontarnos⁷. En otras palabras, las *Cosas*, son los *asuntos de interés* en torno a los cuales los actores que van configurando los hechos sociales, se reúnen; pero no precisamente porque sus intereses sobre dichos asuntos sean comunes y devengan en concilio, sino contrariamente, porque esas *Cosas* nos reúnen en la división, es decir, en la confrontación de los distintos intereses que tenemos por ellas. De este modo, y atendiendo a que las *Cosas* aparecen materialmente en el mundo como objetos diseñados⁸, podemos volver a lo señalado en la

7. Así, y atendiendo también a lo señalado en la nota número 2, es posible proponer un reensamblaje de lo social donde el centro de los asuntos sean precisamente las *Cosas*; es decir, lo que nos concierne. Este argumento podría ser especialmente interesante desde los estudios de medios, así como desde una relectura del diseño, pues permite ver en los objetos la materialización de dichos *asuntos de interés*; esto es, el modo cómo las *Cosas* se convierten en cultura.

8. Carl DiSalvo, *Adversarial Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012). Allí DiSalvo desarrolla un amplio despliegue y análisis sobre proyectos de arte, diseño y arquitectura, que por su naturaleza, favorecen la función política del *agonismo*; es decir, la

confrontación. En dicha publicación, DiSalvo se refiere a estos proyectos constantemente como *designed things* o cosas diseñadas; lo cual emerge como un antecedente especialmente asociable a la idea latouriana de *Cosa* en tanto *asunto de interés*, facilitando así nuestra reflexión respecto del lugar de los objetos y la labor del diseño en esta cuestión.

primera frase de este párrafo; esto es, que el diseño consiste en dividir, y más precisamente, en confrontar. Por lo tanto, una pregunta es inevitable: ¿cuál es la naturaleza y características de dichos objetos?

2. MEDIACIONES, TECNOLOGÍAS Y ALGORÍTMOS

El proyecto de investigación-creación *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* ha visto —tal como su nombre lo indica— que precisamente en las mediaciones algorítmicas es posible encontrar un objeto de estudio con las condiciones descritas en el punto anterior; es decir, con la vocación para mediar de modo confrontacional —o en otros términos, agonistamente⁹— en la esfera de la cultura. Sin embargo y como se ha señalado antes, los conceptos que confluyen en esta elaboración no son

9. Chantal Mouffe, *La Paradoja Democrática* (Barcelona: Gedisa, 2012) y *En Torno a lo Político* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007). El concepto *agonismo* —el cual viene del vocablo griego *agon*, y que quiere decir confrontación— lo encontramos en la obra de la politóloga belga, Chantal Mouffe, quien señala que para que las sociedades contemporáneas avancen hacia estados de maduración política, deben superar las democracias de los

necesariamente usuales en las discusiones propias de las profesiones del diseño, y por lo mismo requieren de ser introducidos y problematizados. En ese sentido, lo primero es abordar la propia naturaleza y condición de los medios técnicos; los cuales contrariamente a la tendencia del mundo del diseño que insiste en entenderlos como

consensos, desarrollando espacios que permitan la confrontación domesticada entre rivales; los cuales en ningún caso deben entender a los otros como enemigos, sino que alternativamente, como adversarios —es decir, como un otro legítimo. Es a este fenómeno político que Mouffe ha llamado *agonismo*. Así, en nuestro caso hemos preferido el uso de este concepto por sobre la palabra confrontación a secas, pues *agonismo* goza de una especificidad que permite definir de modo mucho más preciso el tipo de confrontación a la que nos referimos; una que no es destructiva sino adversarial.

herramientas para conseguir ciertos objetivos —es decir, en tanto que *medios para un fin*—, deben pasar a ser comprendidos más bien como los objetos que *median* en las capas epistémicas, estéticas, e incluso sociales y políticas de la cultura. Así, dos definiciones son fundamentales; por un lado, la del teórico de medios alemán, Friedrich Kittler, respecto del concepto de medios (*media*); y por el otro, la del francés Bruno Latour, sobre su concepto de mediador.

Según Kittler, los medios —para ser considerados como tales— deben cumplir tres condiciones; almacenar, transmitir y procesar; las cuales si bien apelan a aspectos eminentemente técnicos, el académico alemán pone además en constante diálogo con la historia y la reflexión filosófica. Así es como los medios son estudiados desde un punto de vista técnico-filosófico si se quiere, entendiéndolos como actores principales en el desarrollo de las culturas y el saber. De este modo, las reflexiones que Kittler construye le permiten abordar de manera crítica y amplia cada una de las tres antes nombradas condiciones, llegando a señalar por ejemplo que la cámara obscura y la escritura pueden y deben ser entendidos como medios, a pesar de que sus respectivas capacidades de almacenamiento, transmisión y procesamiento se encuentren en niveles menos evidentes de

su accionar. Esto es posible debido a que para el investigador alemán, la capacidad de procesamiento de datos es el punto de partida inexorable para evaluar la condición medial de un objeto, donde además los datos a procesar pueden ser incluso fenómenos reales como la luz, o simbólicos como el lenguaje¹⁰.

Por otro lado, Bruno Latour, a partir de su teoría del actor-red, señala que algunos de los actores que participan de las redes de asociación que configuran el espacio social, tienen la con-

10. Friedrich Kittler, *Optical Media: Berlin Lectures 1999* (Cambridge, UK: Polity, 2010). Se ha dicho que Kittler fue un hombre de triadas. Así, a las capacidades de almacenar, transmitir y procesar datos, que él define como indispensables para reconocer la condición medial de un objeto, se suman los conceptos lacanianos de *lo real*, *lo simbólico* y *lo imaginario*; espacios donde dichos objetos mediarían, y donde por cierto, los sujetos encuentran tales mediaciones. Para profundizar sobre este asunto recomiendo estudiar su libro *Optical Media*, donde se presenta un despliegue indispensable para comprender el pensamiento de Kittler.

11. Bruno Latour, *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red* (Buenos Aires: Manantial, 2008). Este es un texto pesado, con una estructura y lenguaje intrincados, que sin duda no hacen de su lectura un paseo por el parque. Sin embargo, a lo largo de nuestro proyecto de

condición de *mediador*, la cual en ningún caso debe confundirse con el accionar de un *intermediario*. Para el académico francés, a diferencia de éste último, los *mediadores* se caracterizan por ser actores que transportan significado transformándolo, por lo cual los datos de entrada que reciben nunca son suficientes para conocer cuales serán los datos de salida que, por así decirlo, despliegan a través de las redes por las cuales circulan¹¹. Dicho de otro modo, los *mediadores* en tanto que actores, procesan datos convirtiéndolos en nueva información relevante para la esfera social, y de paso convirtiéndose a sí mismos en actores que de modo simétrico, participan de dicho espacio. En suma, es posible ver ciertos puntos de diálogo entre las ideas de Kittler y Latour, haciendo posible señalar aquí

investigación—creación nos ha parecido un compañero indispensable para iniciar una discusión respecto del lugar de los objetos y las cosas dentro de las redes de asociación que configuran la esfera social. Dicho de otro modo, aquel libro es un *obstáculo* fundamental —en el sentido flusseriano— para comenzar a repensar críticamente el lugar del diseño en la cultura; y en ese sentido, el concepto de *mediador* que Latour presenta como parte de la *Primera Fuente de Incertidumbre* de su teoría, permite vislumbrar el lugar de las cosas diseñadas en la cultura, lo cual, se clarificará aún más, cuando en la *Tercera Fuente de Incertidumbre*, Latour señale que “los objetos también tienen capacidad de agencia”, *Ibid.*, 95.

que los medios no debiesen comprenderse más como medios para un fin —esto es, como *intermediarios*— sino que alternativamente, 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.

Siguiendo aquellas trayectorias argumentativas, pero al mismo tiempo retomando el centro de nuestro proyecto de investigación—creación, la pregunta ahora es cómo tal concepción de medios se vincula al espacio que llamamos *lo algorítmico*. Como sabemos, dentro de los medios técnicos podemos ubicar una sub-categoría determinada por tecnologías electrónicas y/o computacionales, donde el procesamiento de datos es guiado por estructuras conocidas como algoritmos. Estos, que comúnmente se asocian sólo a aspectos de programación ocultos bajo las piezas de software que sostienen los así llamados nuevos medios, en realidad corresponden a modelos lógico-matemáticos para el funcionamiento sistemático y controlado de las máquinas —sean éstas físicas o no— y que han estado presentes en nuestras culturas por más de cien

años. Estes es el caso, por ejemplo, del telégrafo, el cual logró codificar el lenguaje humano a través de procedimientos eléctricos condicionados por un código lógico; o bien, del semáforo, el cual hasta la actualidad determina los flujos de transporte y movimiento urbanos a través de un sencillo sistema electrónico que dialoga con sincronizaciones temporales. Este último caso es muy importante pues permite ver dos cosas: primero, que lo algorítmico al condicionar el accionar de otros fenómenos y grupos de actores, puede entenderse más allá de su naturaleza técnica y material, emergiendo más bien como una agencia que se moviliza a través de las redes de actores que configuran la esfera social; y segundo, que tal como Friedrich Kittler lo afirmara, la ciudad misma puede entenderse como un medio, ya que la infraestructura de tránsito y sus redes de información, le permiten —a través de algoritmos— almacenar, transmitir y procesar información¹².

Ahora bien, lo anterior lleva inevitablemente a preguntarse

12. Friedrich Kittler, *The Truth of the Technological World* (Stanford, CA: Stanford University Press, 2013), 138. En este libro es posible encontrar el artículo *The City is a Medium*, donde el académico señala que la configuración moderna y contemporánea de las ciudades permiten argumentar que la ciudad es, precisamente, un medio. Esto, pues las redes y los flujos de tránsito que la componen muestran con claridad que las ciudades se vienen diseñado desde hace tiempo, como sistemas cuyo objetivo es almacenar, transportar y procesar datos e información.

por cuál sería el alcance de que *lo algorítmico* se extienda por nuestras sociedades condicionando sus fenómenos y actores, dándole al final de cuentas un carácter medial a las culturas contemporáneas. En aquel sentido, es clave el trabajo del teórico de medios alemán, Wolfgang Ernst, quien plantea que una vez que los seres humanos crearon las máquinas lógicas —es decir, los algoritmos—,

levantaron una oposición a su propio régimen cultural, pues mientras la esfera de la cultura humana se ha desarrollado por milenios en base a los lenguajes de narración, los algoritmos trabajan en base a los lenguajes para contar (números); y que en ese choque de dos prácticas culturales —o narrar versus contar, como lo presenta el mismo Ernst¹³— subyace la estructura confrontacional que domina las culturas contemporáneas. Así, esto nos lleva nuevamente a lo planteado en el punto anterior, pues esta colisión entre las inteligencias del narrar y contar, implica finalmente que el devenir de las sociedades contemporáneas —determinadas por dicha fricción— se encuentra en un enfrentamiento constante; envuelto por así decirlo, por la agencia agonista¹⁴ que las máquinas lógicas instalan y ejecutan en bucle en lo que hasta hace no mucho, pensábamos era dominio absoluto de los actores humanos.

3. INVESTIGACIÓN-CREACIÓN Y DISEÑO COMO CRÍTICA CULTURAL

En mi opinión no hay forma de que las profesiones del diseño, en tanto que meras prácticas profesionales,

13. Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive* (Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2013), 147. En este libro Ernst desarrolla de modo extenso su aproximación hacia la arqueología de medios, la cual, señala, consiste en indagar en busca de las agencias de las máquinas. Así, esto se vuelve especialmente importante para los fines de este artículo —y por cierto para la investigación—creación a la que éste tributa— en el capítulo *Telling versus Counting*, donde Ernst despliega una análisis determinante sobre el enfrentamiento que llevan a cabo de modo constante los lenguajes de narración y los lenguajes para contar.

14. Como puede observarse a través de este texto, por mi parte quiero utilizar el concepto *agonismo* desde una perspectiva epistémica antes que política, poniendo el foco principalmente en la colisión entre los lenguajes algorítmicos y narrativos, la cual condiciona hoy los modos de conocer el mundo, y así el desarrollo de nuestras culturas.

nos permitan abordar las cuestiones discutidas hasta aquí. Sin embargo, del mismo modo, el diseño entendido como práctica cultural es un aspecto inexorable y fundamental para comprender el desarrollo y alcance de dichos asuntos. Así, nos ha parecido que las y los diseñadores —o al menos una parte de ellas y ellos— deben sin duda participar activamente de estas discusiones, lo que implicaría inevitablemente, darle un giro al diseño; o al menos, a los modos en que nos aproximamos a él. Entre otras cosas, esto significa avanzar consistentemente hacia el desarrollo disciplinar real de este campo, aceptando también que homologar la palabra disciplina —en su sentido científico— a la actividad profesional; como tan comúnmente hacen los diseñadores; constituye un error epistémico de marca mayor. De este modo, 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, se constituye como la tarea inicial; y los espacios universitarios de investigación del tipo científico-humanista aparecen como lugares propicios para llevar a cabo dicha tarea.

En nuestro contexto particular, la Universidad de Chile, a través de su Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo, ha llevado a cabo durante los últimos años una interesante transformación que ha significado poner a disposición de sus académicos una Dirección de Creación Artística, cuya actividad central ha sido así instalada como un elemento fundamental para el desarrollo de conocimiento. Dicho de otro modo, la creación artística no es aquí entendida sólo en el

sentido tradicional —en tanto que producción de obra— sino también como un proceso indagatorio sobre las cuestiones que determinan la cultura y sus bases estéticas y epistémicas. Más aún, y al igual que otros campos, el diseño y la arquitectura han sido reconocidos institucionalmente como prácticas que por derecho propio participan de estos debates. De aquel modo y sin lugar a dudas, este contexto favoreció nuestras inquietudes académicas y el desarrollo del proyecto *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo*, mientras que al mismo tiempo, nos exigió sistematizar las discusiones, métodos y prácticas creativas utilizadas en su desarrollo.

Todo esto, de algún modo nos obligó a entrar en la batalla por definir donde se ubicaba el tipo de investigación que realizábamos, lo cual en un inicio parecía especialmente complejo dada la hibridez de sus procedimientos. Sin embargo, rápidamente constatamos que los mismos debates que habían permitido que la creación artística se reconociera en nuestra universidad como una actividad académica con la misma jerarquía que la investigación básica o aplicada, se habían dado en otros lugares, permitiendo que emergieran conceptos como *practice-led research* en el Reino Unido¹⁵ o *research-creation* en Canadá¹⁶. De este modo, mientras comprendemos nuestro trabajo como una actividad de creación artística, nos apresuramos también en describirla como un proceso de investigación-creación, pues nos permite dar cuenta de

15. Hazel Smith y Roger T. Dean (eds.), *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts (Research Methods for the Arts and the Humanities)* (Edinburg: Edinburgh University Press, 2009).

16. Owen Chapman y Kim Sawchuk, "Research-Creation: Intervention, Analysis and 'Family Resemblances'," *Canadian Journal of Communication* 37-1, (2012): 5-27.

las dos condiciones que simétricamente reúne; las bondades de la indagación teórica y conceptual, con el potencial de la experimentación y la especulación creativa. En nuestra opinión, esta plataforma de acción, que es al mismo tiempo una (meta) posición metodológica, es fundamental para avanzar en el giro al diseño del cual hablé más arriba¹⁷. Más aún, esta misma plataforma podría llevarnos a desarrollar un tipo de práctica del diseño que; mientras indaga en los asuntos de la cultura medial dialogando con los estudios de medios y

17. Wolfgang Schäffner, "The Design Turn: Una revolución científica en el espíritu del diseño," *Revista KEPES* 7, no. 6 (2010): 61-75.

los estudios en ciencia y tecnología —tal como se discutió en los puntos anteriores—, experimenta y especula con las materialidades, tecnologías y

actores que configuran tales contextos; convirtiéndose al final de cuentas, en una forma de crítica cultural. Finalmente, esto es por lo que abogamos en esta publicación.

4. ESPECULACIÓN EN LA MATERIALIZACIÓN DE LA CULTURA

Antes de cerrar este texto introductorio, es importante dedicar algo de tiempo a un aspecto muy importante para nuestro proyecto; la especulación. Este proceso, el cual tiene su legitimidad asegurada en los campos de las ciencias humanas y las artes, ha sido paradójicamente extirpado, por así decirlo, de las prácticas creativas que se fueron vinculando al desarrollo industrial durante el siglo XX. Claro está, en tal contexto el diseñador debía responder a los requerimientos productivos, utilizando su mentalidad práctica y desplegando

sus conocimientos acerca de las factibilidades técnicas con celeridad. No había espacio para especulaciones, y por cierto no eran necesarias, pues tampoco había tiempo para pensamientos críticos y reflexiones acerca de cómo dichos procesos productivos avanzaban sobre nuestras sociedades. Pero como hemos visto, tal modelo de construcción cultural ha alcanzado un nivel de crisis tal, que incluso los diseñadores se han sumado de a poco a la discusión. Para nuestro caso, es especialmente relevante, primero, el desarrollo creativo llevado a cabo por el británico, Anthony Dunne, cuando ya en 1999 —y de algún modo fugándose del diseño industrial— levantó una práctica indagatoria que denominó *critical design*¹⁸; para posteriormente junto a Fiona Raby, y con la experiencia de haber liderado por una década el programa *Design Interactions* del *Royal College of Arts* de Londres, apostar por el poder de la especulación como forma de crítica cultural desde los campos creativos¹⁹.

En aquel sentido, *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* ha visto en las posibilidades de la especulación crítica, un modo de indagar creativamente sobre cómo los aspectos

18. Anthony Dunne, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (Cambridge: MIT Press, 2005).

19. Anthony Dunne y Fiona Raby, *Speculate Everything* (Cambridge, MA: MIT Press, 2013); Paola Antonelli, *Talk to Me* (New York, NY: The Museum of Modern Art, 2011). Con antecedentes interesantes; como la exposición *Talk to Me*, que Paola Antonelli comisarió en el MoMA de la ciudad de Nueva York; Dunne y Raby publicaron dos años más tarde, el proyecto *Speculate Everything*; una compilación de proyectos desarrollados por diversos artistas, diseñadores y arquitectos, y que los autores se ocuparon de discutir y asociar a la necesidad de debatir críticamente sobre el lugar de la tecnología y las cosas diseñadas en las culturas contemporáneas. De esta última publicación, parece especialmente relevante hacer referencia a la lista A/B (*Ibid.*, vii), donde los autores despliegan de modo sintético pero clarificador, el carácter del tipo de especulación crítica a la cual invitan.

técnicos y materiales de la cultura, afectan y condicionan sus capas epistémicas, estéticas y políticas; o dicho de otra forma, los modos cómo conocemos, percibimos y nos reunimos socialmente en el mundo a través de los objetos y cosas que diseñamos. En consecuencia, este documento, más allá de los dos textos que lo introducen, es un conjunto de notas de proyecto que con imágenes, presenta la deriva metodológica (figura 2), investigativa (figuras 3 a 6) y creativa cuyo objetivo ha sido; tal como se señala en los primeros párrafos de este breve artículo; preguntarnos hasta qué punto las mediaciones técnicas del tipo algorítmico participan de fenómenos que podríamos catalogar como agonistas. Como se verá, han sido particularmente las últimas tres etapas de esta deriva las que han sido guiadas por la especulación; primero para experimentar y ficcionar en torno a casos de estudio (figuras 7 a 9); luego para discutir y reflexionar sobre el prototipado de dichas ficciones (figuras 10 a 13); para finalmente, poner en escena, por así decirlo, las especulaciones que nos han permitido indagar críticamente sobre el papel que las mediaciones algorítmicas podrían tener en esferas donde la confrontación agonista se hace presente, ya sea en lo relativo a las formas de conocer, percibir o reunirse.

En su última fase —la de puesta en escena— este libro presenta dos casos; el primero, denominado *Naturaleza Ex-novo* (figuras 14 a 16), busca poner en discusión la participación de dispositivos editoriales en la definición política de naturaleza, a partir de experimentar y especular con sus condiciones textuales, visuales y por cierto institucionales, avanzando hacia espacios

donde los *lenguajes para contar* se entrecruzan con prácticas de archivo activista; luego, el segundo caso, llamado *Cápsula Radio-mnemónica* (figuras 17 a 22), busca indagar sobre los modos en que el *lenguaje de narraciones* es mediado por el *lenguaje para contar*, y cómo potenciales colisiones en dicha mediación podrían además participar del choque entre relatos de memoria y las condiciones impuestas por la infraestructura técnica de la ciudad. Ahora bien, la documentación visual que sustenta estos desarrollos especulativos, así como los procesos que los hicieron posibles deben entenderse, como se ha dicho antes, como la iniciación de una discusión, así como la invitación a incorporar estos asuntos en las conversaciones de diseñadores y arquitectos, más allá de las prácticas profesionales que, desde un punto de vista tradicional, podrían ser vistas como el único camino deseable para el desarrollo de dichos espacios de configuración material. El grupo *Diseño y Agonismo* a través de esta publicación, quiere insistir en un camino alternativo.

BIBLIOGRAFÍA

- Ernst, Wolfgang. *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013.
- Flusser, Vilém. *Filosofía del Diseño: La Forma de las Cosas*. Madrid: Editorial Síntesis, 1999.
- Foucault, Michel. *La Arqueología del Saber*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2008.
- . *Las Palabras y las Cosas: Una Arqueología de las Ciencias Humanas*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2008.
- Kittler, Friedrich. *Optical Media: Berlin Lectures 1999*. Cambridge, UK: Polity Press, 2010.
- . *The Truth of the Technological World: Essays on the Genealogy of Presence*. Stanford, CA: Stanford University Press, 2013.
- Latour, Bruno. *Nunca Fuimos Modernos: Ensayos de Antropología Simétrica*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2007.
- . *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red*. Buenos Aires: Manantial, 2008.
- . “From Realpolitik to Dingpolitik – An Introduction to Making Things Public” en *Making Things Public- Atmospheres of Democracy catalogue of the show at ZKM*, 1-33. Editado por Bruno Latour y Peter Weibel. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.
- . “A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)” en *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, 2-10. Editado por Fiona Hackne, Jonathn Glynn y Viv Minto. Boca Raton, FL: Universal Publishers, 2008.

1. ARQUITECTURA, DISEÑO Y TEORÍAS AMBULANTES

El pensador Edward Said plantea en la colección de ensayos *El Mundo, el Crítico y el Texto* que las ideas y las teorías, al igual que las personas y las escuelas críticas, transitan de una situación a otra y de una época a otra; enfatizando que la vida cultural e intelectual se mantiene y sostiene gracias al viaje de esas teorías e ideas¹. Ello, un escenario positivo a la vez que una condición instrumental de la vida intelectual, nunca está libre de escollos y confrontaciones. Este *continuum* de ideas y teorías pareciese encontrar en el espacio universitario una estación ideal en el viaje para desarrollarlas y potenciarlas. Sin embargo, junto a lo anterior surgen necesariamente disensos en los procesos de discusión, representación y de institucionalización local de estos nuevos saberes, diferentes de aquellos que se produjeron en el punto de origen de las ideas, lo que dificulta la transferencia y la movilidad del nuevo conocimiento.

El proyecto de investigación-creación *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* es parte del viaje de las ideas y teorías planteado por Said y no ha estado exento de trabas. Él está dentro de una ruta que comparten arquitectura y diseño, disciplinas eminentemente proyectuales y creativas situadas de modo variable entre las *esferas del saber*², espacio en el que definen trayectorias volubles que de-

1. Edward Said, *El Mundo, el Crítico y el Texto* (Barcelona: Debate, 2004).

2. Michel Foucault, *Las Palabras y las Cosas: Una Arqueología de las Ciencias Humanas* (Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2003) y *La Arqueología del Saber* (Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2002); Bruno Latour, *Nunca Fuimos Modernos. Ensayos de Antropología Simétrica* (Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2007). Entendemos aquí *esferas del saber* como aquellas categorías epistémicas que, bajo el paradigma moderno occidental, han estructurado el conocimiento. Si bien estas categorías, a saber: Artes y Humanidades, Ciencias Físicas y

Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales, son hoy sin duda cuestionables, ellas han sido asumidas como marco de situación para las ideas que en este documento se plantean. Para profundizar en este tema se sugiere como lectura los libros *Las Palabras y las Cosas* y *La Arqueología del Saber* de Foucault, y *Nunca Fuimos Modernos* del antropólogo y filósofo francés Bruno Latour.

velan en sus estelas una incesante búsqueda, cuestionamiento y producción de conocimiento.

En el espacio universitario científico-humanista específico donde surge y se desarrolla este proyecto, entendemos algunos que arquitectura y diseño, más que dos profesiones, son dos componentes de una episteme común cuyo desarrollo académico va más allá de la docencia, manifestándose a través de proyectos de creación artística e investigación. Ello, que pareciese una condición óptima para nuestro trabajo, no es más que un conjunto de circunstancias iniciales para la instalación de nuevas ideas en un lugar de resistencias y confrontaciones. En ese contexto, y alejado de dogmas y certezas disciplinares que orienten en la actualidad el desarrollo tanto de la arquitectura como del diseño, *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* cristaliza nuestra voluntad genuina por instalar incertidumbres e indagaciones construidas colectivamente en torno a la cuestión del diseño como un todo. Para ello hemos explorado el lugar que el diseño y la medialidad ocupan en la configuración de la cultura contemporánea en torno a la ciudad. El proyecto, junto a lo anterior y desde el poroso espacio académico del grupo Diseño y Agonismo que ha sido descrito en profundidad en el texto anterior, busca situar de un modo más natural y propio la generación de conocimiento desde el diseño poniendo en valor la indagación a partir del trabajo proyectual de creación artística.

Entonces, *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* ha sido un vehículo que nos ha permitido participar del viaje de ideas y teorías, tomándolas desde sus diversos puntos de origen (arquitectura, diseño, agonismo, tecnología, mediaciones, ciudad) para traerlas hasta una *distancia atravesada*, como plantea Said en el ensayo *Teoría Ambulante*³, a un lugar, esperamos, de nueva relevancia. Este lugar, que corresponde a la segunda fase común de las cuatro que según Said constituyen la forma en la que las ideas y teorías viajan, ha sido el principal espacio-temporal en el que hemos operado con este proyecto, un paso de las ideas a través de la presión de diferentes contextos. Con esta publicación, y junto a una serie de acciones que hemos desarrollado de modo paralelo a ella⁴, las ideas que plantea, indaga, problematiza y sobre las que proyecta *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* comienzan a transitar hacia el tercer punto del viaje, hacia el lugar determinado por un grupo de circunstancias de aceptación y resistencias que permitirán enfrentar las ideas al disenso, haciendo posible su inserción o tolerancia por excepcionales que éstas pudieran parecer.

3. Edward Said, *El Mundo, el Texto y el Crítico* (Barcelona: Debate, 2004), 303–304. Said propone en el ensayo *Teoría Ambulante*, el décimo del libro *en cuestión*, que hay un modelo comprensible y reiterado en el desplazamiento que realizan las ideas y las teorías. Este modelo lo constituirían “tres o cuatro fases comunes al modo en que cualquier idea o teoría viaja. En primer lugar, hay un punto de origen, o lo que parece serlo, un conjunto de circunstancias iniciales bajo las que nació la idea o ingresó en el discurso. En segundo lugar hay una distancia atravesada, un paso a través de la presión de diferentes contextos a medida que la idea pasa de un momento anterior a otro tiempo y lugar en el que alcanzará una nueva relevancia. En tercer lugar, hay un conjunto de condiciones —llamémoslas condiciones de aceptación o, como parte inevitable de la aceptación, resistencias— que después confrontan la teoría o idea trasplantada haciendo posible su introducción o tolerancia, por extraña que pudiera parecer. En cuarto lugar, la idea ya adaptada (o incorporada) por completo (o parcialmente) se ve hasta cierto punto transformada por sus nuevos usos, su nueva posición de un nuevo tiempo y lugar”. *Ibíd.*, 304.

(De la página anterior) **4.** Aquí es interesante destacar, por ejemplo, la presentación del proceso del proyecto *Mediciones Algorítmicas para el Agonismo* en el Patio Domeyko de la Casa Central de la Universidad de Chile a través de una instalación, documentada visualmente en la sección *Puesta en Escena* de esta publicación, que fue parte del primer *Foro de las Artes* realizado entre el 5 y el 11 de octubre del 2015. Junto con lo anterior, es importante mencionar también, en el marco del mismo Foro, la participación de Mario Marchant Lannefranque y de Diego Gómez Venegas en las mesas de reflexión *Función y Burocracia Pública: Sentidos de la Creación Artística*, y *Procesos de Obra: Trabajo y Estrategias de Intervención*, quienes —respectivamente— profundizaron en la instalación y en el debate de las ideas que emergieron desde el proyecto junto a relevantes académicos creadores; estas instancias de discusión se llevaron a cabo el 6 y el 7 de octubre del 2015 en la Sala Ignacio Domeyko de la Casa Central de la Universidad de Chile. Para información más detallada sobre estas actividades se sugiere visitar el sitio Web www.forodelasartes.cl

Otra acción sin duda relevante del proceso de *investigación-creación* desarrollado por el grupo *Diseño y Agonismo*, ha sido la instalación *Cápsula Radio-mnemónica* en el Paseo Bulnes del centro de la ciudad de Santiago durante la jornada del 19 de enero de 2016. La instalación de este prototipo en este espacio público emblemático del centro de la capital por su condición de eje peatonal estructural del Barrio Cívico, constituyó una invitación abierta a los transeúntes a realizar una pausa en sus rutinas e interactuar, mediados por la cápsula, de un modo distinto al cotidiano con su entorno y sus memorias; es decir, de relacionarse con potencial de confrontación adversarial.

2. INVESTIGACIÓN-CREACIÓN O LA INSTALACIÓN DE INDAGACIONES CONFRONTACIONES

Estamos en un momento en el que la distinción entre arquitectura y diseño se ha difuminado. Nuestro trabajo de investigación-creación se sitúa con complacencia en ese espacio híbrido.

Hoy las corporeidades históricas de la arquitectura y el diseño ven desdibujados sus límites porque han dejado de considerarse tan sinópticos como lo fueron hasta el último cuarto del siglo veinte. Si bien es cierto que muchos arquitectos y diseñadores de formación y pensamiento dogmático tradicional se resisten a lo anterior, tanto en el espacio profesional como en el espacio académico, es inevitable que las discusiones y controversias propuestas por ellos sean en sí mismas testimonios evidentes de que no existe acuerdo alguno en la actualidad sobre cómo deben definirse los límites de qué es arquitectura o qué es diseño. Aquí la posición y proposición nuestra es una y clara, ambas son una sola forma de inteligencia que en diversas manifestaciones y escalas configuran materialmente la cultura, constituyendo una práctica proyectual y creativa compleja.

En el seno de esas diferencias, que nos parecen incómodamente distantes y sólo sostenidas débilmente por una supuesta coherencia histórica del campo general de la profesión, existe un problema relevante que pone de manifiesto lo anterior, específicamente en el debate académico: la cuestión de la investigación. En tanto asunto epistémico, la investigación es algo que cruza y une la arquitectura y el diseño generando amplio disenso, y nuestro proyecto *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* lo ha puesto en evidencia desde la discusión teórica y la praxis. Definir qué es y cómo operar en el espacio de la investigación en las disciplinas proyectuales y creativas parece hoy un imposible. Empero, podemos establecer algunos puntos de referencia para situar la discusión, como por ejemplo establecer que arquitectura y diseño no constituyen

meras prácticas constructivo-materiales, sino más bien que son cuestiones de pensar y hacer pensar sobre la configuración material de la cultura. Son una forma de inteligencia como enunciábamos previamente. Desde ahí, nuestro proyecto se constituye en un vehículo de conocimiento con potencial de pensamiento crítico que nos ha permitido cuestionar supuestos. Desde ese lugar también entendemos la investigación, o quizás mejor dicho la indagación, como un ejercicio constitutivo de nuestras prácticas y por lo tanto esencial de valorar para el desarrollo disciplinar.

La investigación en nuestro campo no es un proyecto in-cuestionable y por ello es fundamental problematizarla. Por consiguiente, es del todo necesario discutir primero algunas nociones sobre la relación entre arquitectura, diseño e investigación, entendiendo que los dos primeros tienen su origen en prácticas previas a la institucionalización de la academia (universidad) como dispositivo orgánico de enseñanza, investigación y creación; y que la tercera, 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 entre disciplinas a partir de él.

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 constituir por sí mismas formas de investigación.

Conceptos como *investigación proyectual*⁵, *practice-led research*⁶ y más recientemente la noción de *research-creation*⁷, sólo por nombrar algunos, han sido acuñados y desarrollados de forma emergente por quienes offician en las disciplinas proyectuales-creativas como arquitectos, diseñadores, artistas, curadores, músicos y otros. Ello ha ocurrido 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 lo son otros métodos de investigación basados en metodologías científicas⁸. Las aproximaciones clásicas de investigación están hechas de protocolos y convenciones que son poco afables 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

5. “¿Qué es la Investigación Proyectual?”, *Centro Poiesis*, acceso el 21 de enero de 2016, <http://www.centropoiesis.com/elcentro-que-es-investigacion-proyectual.html>. La *Investigación Proyectual* está definida por el arquitecto argentino Jorge Sarquis en 1986, a partir de avances aportados por el también arquitecto argentino Jorge 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”.

6. Linda Candy, “Practice Based Research: A Guide”(CCS Report: 2006-V1.0 November, University of Technology Sydney, 2006), 3; Estelle Barrett y Barbara Bolt, *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry* (London: I. B. Tauris, 2010). La *Practice-led Research* está relacionada 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 se enmarca en el área general de la investigación-

acción (*action research*). En Gran Bretaña y Australia los procesos y metodologías de investigación y creación artística se han enmarcado o definido típicamente bajo la idea de *Practice as Research*. Para ahondar en este concepto se sugiere revisar la publicación *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry* que aborda la investigación realizada por quienes se desempeñan en las disciplinas de las artes creativas a través de una serie de ensayos cuyo foco está en las metodologías, los contextos y los resultados de diversos procesos de investigación para así tener un mejor entendimiento y valorar de forma más amplia, no solo la producción de conocimiento como una obra final, sino que también considerar el cómo éste se devela, se adquiere y se expresa en estos ámbitos del saber.

(De la página anterior) **7.** “Definitions of Terms”, *Government of Canada, Social Sciences and Humanities Research Council*, acceso 7 de agosto de 2015, <http://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/definitions-eng.aspx>. *Research-creation* es una categoría emergente dentro de las ciencias sociales y humanidades en Canadá, y ha sido 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)”. Según el SSHRC los campos asociados al desarrollo de la investigación-creación pueden incluir, pero no se limitan a: la arquitectura, el diseño, la escritura creativa, las artes visuales y las artes escénicas, entre otras.

(De la página anterior) **8** Linda Candy, “Practice Based Research: A Guide”(CCS Report: 2006-V1.0 November, University of Technology Sydney, 2006), 2. Es importante aquí hacer la distinción, como plantea la investigadora en estudios de la creatividad en las artes y las ciencias Linda Candy, entre la *practice-based research* y la práctica per se. Candy postula que muchos profesionales de las áreas creativas dirían que hacen investigación como parte necesaria de su práctica cotidiana para la materialización de sus ideas; sin embargo, este tipo de investigación es en su mayoría dirigida a la solución de asuntos particulares de cada proyecto y no constituye necesariamente una búsqueda constante en el tiempo con el fin de contribuir a la generación de conocimiento en un sentido más amplio.

tensiones profundas no resueltas, sus métodos tradicionales parecen demasiado lineales, excesivamente predecibles y desmesuradamente ordenados para capturar el fárrago del proceso de indagación que yace en el centro de la producción proyectual creativa.

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 es lo que constituye conocimiento. En esa línea, que demarca finalmente un problema epistémico en lo que Michel Foucault ha definido como el “Régimen” de la verdad⁹, las definiciones de investigación y de desarrollo experimental asumidas y utilizadas en las universidades son casi siempre similares a la definición de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) establecida en el *Manual de Frascati* y se refieren a “el trabajo creativo llevado a cabo de forma sistemática para incrementar el volumen de co-

⁹ Michel Foucault, *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones* (Madrid: Alianza, 2000), 144–145. El “Régimen” de la verdad es una idea propuesta por Foucault. Él define al intelectual no como el “portador de valores universales, sino como alguien que ocupa una posición específica ligada a las funciones generales del dispositivo de verdad en una sociedad”, y lo sitúa en un combate “alrededor de la verdad” entendiéndola como “el conjunto de reglas según las cuales se distingue lo verdadero de lo falso y se aplica a lo verdadero efectos específicos de poder”. La verdad para Foucault “está ligada circularmente a sistemas de poder que la producen y sostienen, y a efectos de poder que induce y la prorrogan. ‘Régimen’ de la verdad”. Aquí se entiende entonces que el problema político esencial del intelectual es “saber si es posible constituir una nueva política de la verdad” lo que implica que su acción debiese centrarse en “desligar el poder de la verdad de las formas de hegemonía (sociales, económicas, culturales) en el interior de las cuales funciona por el momento” entre las que se encuentra el aparato universitario.

nocimientos, incluido el conocimiento del hombre, la cultura y la sociedad, y el uso de esos conocimientos para crear nuevas aplicaciones”¹⁰. Esta definición sugiere que la investigación es un proceso que genera conocimiento, pero asume que él es una cuestión dada. En ella también encontramos implícito que el

10. Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE). “Manual de Frascati 2002: Propuesta de Norma Práctica Para Encuestas de Investigación y Desarrollo Experimental” (Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, Madrid, 2003), 30.

11. Hazel Smith y Roger T. Dean (eds.), *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009), 3.

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 saber, que son parte también de la arquitectura y el diseño, 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 matemática¹¹. Todas estas características son propias y esenciales del conocimiento de las esferas proyectuales y creativas y están completamente ausentes en esta definición.

Por lo tanto, es fundamental comprender que la investigación en arquitectura y en prácticas afines no debe ser tratada de un sólo modo, sino por el contrario, debe valorarse y 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; ó la investigación basada en la documentación, la teorización y la contextualización de una obra —y el proceso de hacerla— por su creador¹². Y, aunque se superponen, es importante distinguir entre estos diferentes modos de investigación de las prácticas

12 *Ibíd.*

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 un aspecto central a las artes y humanidades, es decir, a las esferas del saber más cercanas —circunstancialmente quizás— a los ámbitos de acción de la arquitectura y el diseño.

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, parece el término más afín, más apropiado y definitivamente más cercano al hacer de las prácticas proyectuales y creativas que la propia noción de investigación institucionalizada por la ciencia moderna occidental. La relación de la investigación en diseño con los enfoques mencionados anteriormente es sin duda intrincada. El problema central de esa relación pareciera ser finalmente uno metodológico, un problema de procedimientos, de validación de modos de hacer. De ahí que es valioso el desarrollo simultáneo de prácticas contemporáneas como la *practice-led research* o la *investigación-creación* como emergentes y distintivas formas

de indagación que están desarrollando de forma autónoma sus propias metodologías de dominios específicos. Así ha sido el caso de *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo*, cuyo desarrollo como proyecto de *investigación-creación* ha operado sin prejuicio alguno en todas sus fases, y a partir del pensamiento especulativo como práctica fundamental, como una amalgama de ideas y metodologías propias del diseño y la arquitectura junto a otras —muy influyentes y determinantes para el curso del proyecto— provenientes de ámbitos tan diversos como las ciencias políticas, las teorías estéticas, los estudios de la ciencia y las teorías de medios¹³. Es aquí donde podríamos argumentar, desde nuestra propia experiencia, que un trabajo de indagación entre disciplinas puede, desde el ámbito propio del hacer de

13 Bruno Latour, *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red* (Buenos Aires: Manantial, 2008), 73–96; Chantal Mouffe, *El Retorno de lo Político. Comunidad, Ciudadanía, Pluralismo, Democracia Radical* (Barcelona: Paidós, 1999), 16–17; Friedrich Kittler, *Optical Media: Berlin Lectures 1999* (Cambridge, UK: Polity Press, 2010). En el proceso llevado a cabo por *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo*, podemos reconocer cinco fases no lineales a modo de un desarrollo de ciclos continuos y activos en dos sentidos. Esto permitió, en una dirección, que las diversas acciones de una etapa pudieran ir definiendo las bases sobre las cuales se iría constituyendo la siguiente parte del proyecto; pero a la vez y

cada área de conocimiento 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, hay ciertas certezas que permiten, sino dibujar completamente el mapa del oficio de indagar en las disciplinas proyectuales y creativas, al menos esbozar sus bordes.

Diseño, como hemos dicho previamente, más allá de una práctica profesional que opera sobre conocimientos específicos, es un campo amplio desde

en un segundo sentido, cualquier operación en una fase posterior tenía el potencial de hacernos cuestionar lo previo. Desde ahí el curso del proyecto entre sus etapas; a saber: *discusión bibliográfica*, *rastreo de muestra*, *experimentación* y *especulación*, *discusiones en torno a prototipos* y *puesta en escena*; fue el de una constante y enriquecedora iteración que nos permitía, por un lado, cuestionar y reconstruir sin problemas nuestras intenciones y, por otro, generar una mayor solidez en la dialéctica y en la expresión material de nuestro trabajo. Así fue particularmente trascendente para el proyecto la problematización de la bibliografía, entendida ésta como un continuo que adquiriría con el paso del tiempo cada vez mayor espesor y complejidad, y que nos abría nuevos campos de indagación bajo las ideas y teorías de autores variopintos como Déotte, DiSalvo, Dunne, Ernst, Kittler, Latour, Mouffe y Virilio. La etapa que denominamos *rastreo de muestra* también se constituyó en un espacio significativo de expresión de la voluntad especulativa del proyecto; ya que definió, a través de un acción crítica al paradigma científico occidental que impera en el espacio universitario (el ir a rastrear la muestra), quienes serían algunos de los actores del proceso así como los asuntos que perfilarían los ejes sobre los cuales desarrollaríamos el proyecto. Una tercera instancia del trabajo interesante de hacer patente aquí para el posterior análisis fue la interacción entre los *actores humanos* y *no-humanos*, como plantea Latour en *Reensamblar lo Social* cuando propiciamos por medio de prototipos, una serie de espacios de discusión con potencial agonista como, propone Mouffe en *El Retorno de lo Político*.

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 medio ambiente construido¹⁴. En otras palabras, y como describe el investigador en diseño, Carl DiSalvo en su libro *Diseño Adversario*, estas

14. Bruno Latour, *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)* (Boca Raton, FL: Universal Publishers, 2008). Sobre la idea del diseño sugiero revisar la conferencia magistral *A Cautious Prometheus?* realizada por Latour en la Annual International Conference de la Design History Society el año 2008.

actividades son “prácticas preocupadas con la construcción de nuestros entornos visuales y materiales, incluyendo objetos, interfaces, redes, espacios y eventos”¹⁵. Estos campos tienen diversas tradiciones, métodos y vocabularios que son utilizados y puestos en práctica por distintos —y a menudo disimiles— 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.

Desde esta consideración, es posible distinguir al menos dos

15. Carl DiSalvo, *Adversarial Design* (Cambridge: MIT Press, 2012), 2.

16. *Ibíd.*, 4–7.

17. Herbert Simon, *The Sciences of the Artificial* (Cambridge: MIT Press, 1996), 12.

18. Eduardo Sabrovsky, “El concepto de interfaz: Notas sobre ciencias de lo artificial, arquitectura y biopoder,” *Revista 180*, no. 26 (2010): 58–61.

19. Richard Buchanan, “Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy of Culture,” *Philosophy and Rhetoric* 34, no. 3 (2001): 201–204.

bordes que demarcarían a esta zona fronteriza y los cuales son, al mismo tiempo, antagónicos y complementarios¹⁶. El primero es el que podemos identificar con una mirada científicista y que se basa en las ideas de Herbert Simon para entender diseño como una ciencia de lo artificial encargada no de cómo son las cosas sino de cómo deberían ser¹⁷, en oposición a las ciencias naturales, como diría el filósofo Eduardo Sabrovsky, que se encargan de aquello que es¹⁸. 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, como un asunto de la filosofía de la cultura, otorgándole una dimensión subjetiva e interpretativa propia de las artes y humanidades¹⁹.

A partir de este grupo de ideas, importante es considerar tres aspectos claves. Primero, que el diseño es diversidad, 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 proyectuales 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.

3. TRES REFLEXIONES EN TORNO AL DISEÑO, LA SUBJETIVIDAD Y LA RECOMPOSICIÓN DE LAS PRÁCTICAS ACADÉMICAS DEL DISEÑO

I. El proyecto como dispositivo de disenso. 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*²⁰ o de la visión post-política, es decir, de

20. Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology* (Chicago: University of Chicago Press, 1972); Bruno Latour, *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red* (Buenos Aires: Manantial, 2008), 95. Bateson trabajó en el campo de la antropología cultural cuestionando como académico sus bordes y cruzando diversas disciplinas (lingüística, cibernética y otras). Dentro de su prolífica producción, publicó *Steps to an Ecology of Mind*, donde, en el ensayo *Patologías de*

Epistemología, enfrenta, como él mismo define, algunas de las falacias de la civilización occidental. Entre ellas, Bateson objeta críticamente la teoría de la selección natural de Darwin y, en específico, cuestiona la conformación de la unidad de supervivencia por él propuesta. Para ello, Bateson define entonces que ecología es “el estudio de la interacción y supervivencia de ideas y programas en circuitos” *Ibid.*, 489; en otras palabras, que ella trata sobre las relaciones de *complejos de diferencias* tanto de los organismos como del medioambiente, en el más amplio sentido de ambos términos. Esto nos lleva a problematizar, desde otra mirada pero con el mismo sentido y en la senda propuesta al comienzo de este ensayo en torno a la *Teoría Ambulante* de Edward Said, lo que Latour planteara sobre la idea de que “los objetos también tienen capacidad de agencia” en el libro *Reensamblar lo Social*.

la perspectiva optimista de la globalización que defiende la forma consensual de democracia²¹, 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 re-articular un enfoque especulativo 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.

21. Chantal Mouffe, *En Torno a lo Político* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007), 9.

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 los

trabajos de investigadores y creadores universitarios, buscan justificarse, como hemos discutido previamente, en supuestas objetividades pseudocientíficas no propias de disciplinas proyectuales 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 extraviar al menos) el fondo de lo que es propio, estético y subjetivo de nuestras disciplinas proyectuales y creativas. En palabras del filósofo francés Félix Guattari es “urgente deshacerse de todas las referencias y metáforas científicistas para forjar nuevos paradigmas que serán más bien de inspiración ético-estética”²². Desde ahí es que el espíritu de proyectos como *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* tiene el único sentido de inaugurar nuevas aperturas prospectivas que esperamos se entiendan como procesos continuos de resingularización individual y colectiva²³. Ahí reside su valor. En el análisis, en la síntesis e interpretación, y en la utilización proyectual subjetiva, no arbitraria.

22 Félix Guattari, *Las Tres Ecologías* (Valencia: Pre-textos, 1996), 23.

23 *Ibíd.*, 78-79.

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 con-

flicto— 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.

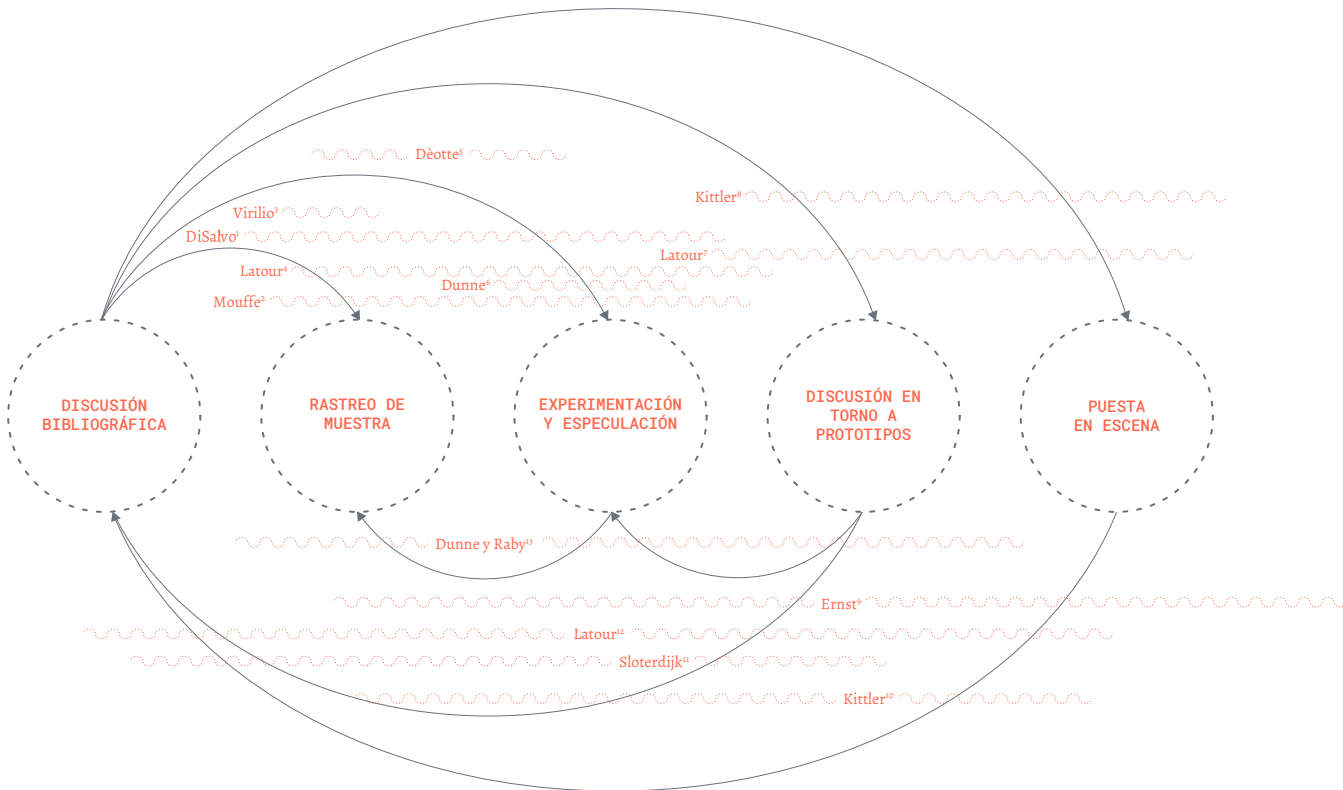
Si aceptamos entonces la propuesta de Edward Said descrita al comienzo de este documento en torno a que las ideas y las teorías, del mismo modo que las personas y las escuelas críticas, viajan de un lugar a otro y de un tiempo a otro; podremos abrirnos a comprender —desde las disciplinas proyectuales y creativas— que ello es parte central de su constitución en tanto esferas del saber. Por lo tanto, y en consecuencia desde el espacio universitario, es un deber asumir el cuestionamiento epistemológico de los supuestos y, entre ellos, la inestabilidad del espacio de la investigación, como es el caso específico que nuestro proyecto pone de manifiesto. Esto nos plantea, por un lado, el desafío constante de inquirir las condiciones hegemónicas; y por otro, a imaginar y proponer —conscientes de las constricciones críticas de nuestro ejercicio académico— nuevas alternativas a las preexistencias como investigadores-creadores a partir de un conocimiento teórico-práctico construido desde lo colectivo.

BIBLIOGRAFÍA

- Barret, Estelle, y Bolt, Barbara. *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I. B. Tauris, 2010.
- Bateson, Gregory. *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1972.
- Buchanan, Richard. "Design and the New Rhetoric: Productive Arts in the Philosophy of Culture". *Philosophy and Rhetoric* 34, no. 3 (2001): 183-206.
- Candy, Linda. "Practice Based Research: A Guide". CCS Report: 2006-V1.0 November, University of Technology Sydney, 2006.
- Centro Poiesis. "¿Qué es la Investigación Proyectual?". *Centro Poiesis*. Acceso el 21 de enero de 2016. <http://www.centropoiesis.com/elcentro-que-es-investigacion-proyectual.html>.
- DiSalvo, Carl. *Adversarial Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2012.
- Foucault, Michel. *La Arqueología del Saber*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2002.
- . *Las Palabras y las Cosas: Una Arqueología de las Ciencias Humanas*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2003.
- . *Un Diálogo Sobre el Poder y Otras Conversaciones*. Madrid: Alianza, 2000.
- Government of Canada, Social Sciences and Humanities Research Council. "Definitions of Terms". *Social Sciences and Humanities Research Council*. Acceso el 7 de agosto de 2015. <http://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/definitions-eng.aspx>.
- Guattari, Félix. *Las Tres Ecologías*. Valencia: Pre-textos, 1996.
- Kittler, Friedrich. *Optical Media: Berlin Lectures 1999*. Cambridge, UK: Polity Press, 2010.

- Latour, Bruno. *Nunca Fuimos Modernos. Ensayos de Antropología Simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 2007.
- . *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red*. Buenos Aires: Manantial, 2008.
- . “A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)” en *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, 2-10. Editado por Fiona Hackne, Jonathn Glynn y Viv Minto. Boca Raton, FL: Universal Publishers, 2008.
- Mouffe, Chantal. *El Retorno de lo Político. Comunidad, Ciudadanía, Pluralismo, Democracia Radical*. Barcelona: Paidós, 1999.
- . *En Torno a lo Político*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), “Manual de Frascati 2002: Propuesta de Norma Práctica Para Encuestas de Investigación y Desarrollo Experimental”. Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología, Madrid, 2003.
- Sabrovsky, Eduardo. “El Concepto de Interfaz: Notas Sobre Ciencias de lo Artificial, Arquitectura y Biopoder”. *Revista 180*, no. 26 (2010): 58-61.
- Said, Edward. *El Mundo, el Texto y el Crítico*. Barcelona: Debate, 2004.
- Simon, Herbert. *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.
- Smith, Hazel, y Dean, Roger T. (eds.). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009.

El proyecto *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* se desarrolló siguiendo una metodología que nos atrevemos a calificar como híbrida y emergente. Esto, pues tal como se ha dicho antes, el proceso de trabajo entrelazó discusiones conceptuales y teóricas con un proceso de experimentación y especulación creativa que avanzaron en conjunto, informándose mutuamente. En aquel sentido, el papel del marco bibliográfico fue fundamental, pues mientras permitió estructurar las discusiones iniciales, posibilitó también darle forma a los modos en que las búsquedas y procesos de creación se llevaban a cabo. De esta manera, cinco fueron las etapas que nos permiten describir el desarrollo de este proyecto de investigación-creación, las cuales si bien serán presentadas en las siguientes secciones de esta publicación como una *bitácora visual*, hemos querido sintetizar igualmente aquí, en un diagrama de ciclo metodológico, para dar cuenta de cómo éstas fueron interactuando entre sí. Así, las cinco esferas en el eje central, muestran las etapas, mientras que las curvas del hemisferio superior señalan de qué manera dichas etapas iban influyendo en la siguiente mientras se avanzaba (figura 2). Complementariamente, las curvas del hemisferio inferior, muestran cómo la lógica emergente del proyecto permitía que hallazgos en una etapa cualquiera, influyeran en la estructura de etapas anteriores; lo cual nuevamente, por cierto, tenía impacto en las etapas posteriores. En suma, en buena parte, el proceso de trabajo tuvo una condición cíclica, por así decirlo, —un ir y volver— que permitía girar en torno a las etapas, dando así más carácter a las bases sobre las cuales el proyecto se iba apoyando conceptual y creativamente hablando, y que es posible observar aquí en el modo cómo el marco bibliográfico fue actuando, y también por cierto, emergiendo.



DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA

Esta primera etapa de discusión fue la que permitió ordenar y darle guía a las intenciones de investigación y creativas que motivaron la formulación y puesta en marcha del proyecto. Inicialmente, ésta consideró dentro de su marco bibliográfico los planteamientos de Carl DiSalvo respecto de su idea de *adversarial design*¹ y de Chantal Mouffe en lo relativo al concepto de *agonismo*²; a lo cual se sumaron rápidamente Anthony Dunne con su propuesta sobre *diseño crítico* y *relatos hertzianos*³, y Paul Virilio con su *estética de la desaparición*⁴. Probablemente como consecuencia de aquello aparecieron las ideas de *aparato estético*⁵ y *ciudad porosa*⁶ de Jean-Louis Déotte, pero no fue sino hasta el surgimiento de los argumentos de Bruno Latour, que el proyecto se fue perfilando hacia los espacios donde finalmente llegó. Así, su *teoría del actor-red*⁷ primero, y luego los conceptos de un diseño en tanto que *Prometeo cauteloso*⁸ y de una política orientada a las cosas

1. Carl DiSalvo, *Adversarial Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012).

2. Chantal Mouffe, *Entorno a lo Político* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económico, 2007).

3. Anthony Dunne, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (Cambridge, MA: MIT Press, 2005).

4. Paul Virilio, *Estética de la Desaparición* (Buenos Aires: Anagrama, 1988).

5. Jean-Louis Déotte, *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière* (Santiago: Metales Pesados, 2012).

6. Jean-Louis Déotte, *La Ciudad Porosa: Walter Benjamin y la Arquitectura* (Santiago: Metales Pesados, 2013).

7. Bruno Latour, *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red* (Buenos Aires: Manantial, 2008).

8. Bruno Latour, "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)" en *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, eds. Fiona Hackne, Jonathn Glynn y Viv Minto (Boca Raton, FL: Universal Publishers, 2009), 2-10.

9. Bruno Latour, "From Realpolitik to Dingpolitik – An Introduction to Making Things Public" en *Making Things Public–Atmospheres of Democracy catalogue of the show at ZKM*, eds. Bruno Latour y Peter Weibel (Cambridge, MA: MIT Press, 2005), 1–33.

10. Wolfgang Ernst, *Digital Memory and the Archive* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2013).

11. Friedrich Kittler, *Optical Media: Berlin lectures 1999* (Malade, MA: Polity Press, 2010); Friedrich Kittler, *The Truth of the Technological World: Essays on the genealogy of presence* (Stanford, CA: Stanford University Press, 2013).

o *asuntos de interés*⁹, nos ayudaron a entender el devenir del proyecto como un esfuerzo asociado a los estudios sobre ciencia y tecnología por una parte, y por otro lado, en conexión con los estudios de medios. De aquel modo, *Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo* se movilizó con fuerza en los tramos finales hacia el trabajo de Wolfgang Ernst¹⁰ y Friedrich Kittler¹¹ para articular entendimientos informados sobre medios y algoritmos, y por cierto, sobre el modo en que éstos aparecen en la cultura.

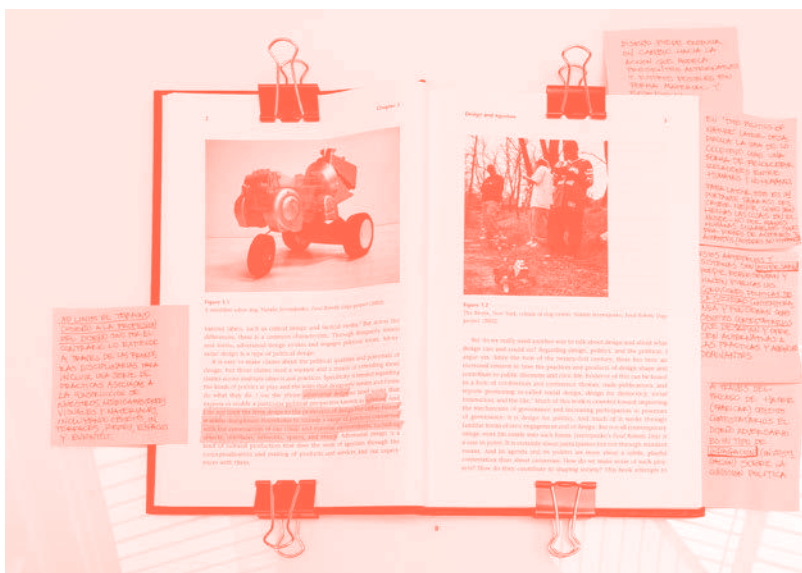
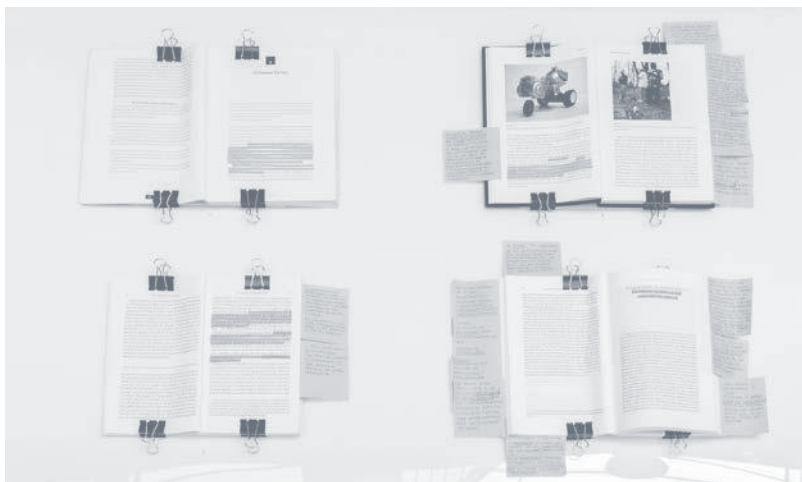


Fig. 3 (arriba) y 4 (abajo): Proceso de Discusión Bibliográfica. Vitrinas de presentación en Foro de las Artes 2015 de la Universidad de Chile.

RASTREO DE MUESTRA

Uno de las primeras cuestiones que comprendimos mientras iniciábamos el desarrollo de nuestro proyecto, fue que éste no podía embarcarse en *aguas de investigación* propias de las ciencias sociales y ciencias aplicadas, sin desarrollar antes una mirada al menos escéptica al respecto, considerando que dichas *aguas* constituyen el *status quo* de nuestro contexto universitario inmediato. La naturaleza híbrida de nuestro tema, así como —por que no decirlo— su problematización de inspiración post-humanista, exigían que las bases epistémicas sobre las cuales avanzábamos fueran también sometidas a una mirada crítica, a lo cual por cierto, el mismo marco bibliográfico nos invitaba. Así, la primera acción en este sentido fue negarnos a definir una muestra que nos permitiera realizar un estudio, sino que alternativamente, salir más bien a rastrear una —*red de asociaciones*— con el fin de conocer los *asuntos de interés* y los actores¹² que se reunían en torno a ellos. De este modo, las imágenes que aquí se presentan, dan cuenta de las múltiples

12. Bruno Latour, “From Realpolitik to Dingpolitik – An Introduction to Making Things Public” en *Making Things Public—Atmospheres of Democracy catalogue of the show at ZKM*, eds. Bruno Latour and Peter Weibel (Cambridge, MA: MIT Press, 2005), 1–33; Bruno Latour, *Reensamblar lo Social: Una Introducción a la Teoría del Actor-Red* (Buenos Aires: Manantial, 2008).

actividades que se realizaron en distintos puntos de Santiago con el fin de alcanzar dichos objetivos.

Fig. 5 (derecha arriba): Proceso de Rastreo de Muestra. Actividad ManifiestoEsto, Parque Forestal, Junio, 2013, Santiago, Chile.

Fig. 6 (derecha abajo): Proceso de Rastreo de Muestra. Actividad ManifiestoEsto, Paseo Ahumada, Junio, 2013, Santiago, Chile.



EXPERIMENTACIÓN Y ESPECULACIÓN

Las discusiones que las etapas anteriores permitieron, debían avanzar ahora, desde nuestra perspectiva, hacia una fase de creación donde las preguntas pudiesen emerger como procesos de experimentación material. En tal sentido, las ideas de Anthony Dunne y Fiona Raby en torno al poder de la especulación¹³ como proceso de indagación crítico sobre los modos en que los objetos y las cosas participan de la configuración de los espacios sociales y la cultura, fue especialmente relevante para el desarrollo de nuestro proyecto, pues nos permitió observar cómo ciertos contextos temáticos eran problematizados—esto es, indagados—a través de ejercicios creativos desarrollados por diversos artistas, diseñadores y arquitectos. En este sentido, las imágenes de esta sección dan cuenta de actividades alrededor de bocetos, maquetas y la construcción de prototipos, que nos permitieron dar forma experimental a los alcances que podría

13 Anthony Dunne y Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming* (Cambridge, MA: MIT Press, 2013).

tener la idea de *mediaciones algorítmicas para el agonismo*.

Fig. 7 (derecha arriba) **y 8** (derecha abajo): Proceso de Experimentación y Especulación. Primera aproximación a la colección, transporte y resguardo de semillas (evaluación y prototipo).

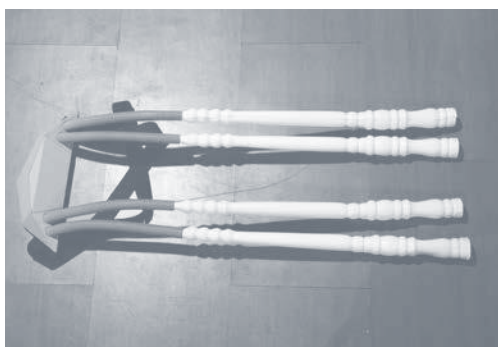


Fig. 9: Proceso de Experimentación y Especulación.
Primera aproximación al marcaje confrontacional de
la ciudad (evaluación y prototipo).





DISCUSIONES EN TORNO A PROTOTIPOS

Una vez que el proyecto contó con prototipos — desarrollados justamente alrededor de procesos de especulación respecto de los modos en que las *mediaciones algorítmicas* podían participar de fenómenos de *confrontación agonista*—, estos objetos se convirtieron en actores clave de nuevas conversaciones. El fin era precisamente volver a discutir en torno al problema tras el cual nuestra investigación-creación avanzaba. O puesto de otro modo, esto significó regresar a la etapa de discusión bibliográfica, pero esta vez, contando con la participación de objetos de especulación y sujetos que, del algún modo, ya participaban y conocían del asunto central que el proyecto abordaba. De este modo, las imágenes que se presentan en esta sección, muestran precisamente las actividades que se organizaron para llevar a cabo dichas conversaciones, las cuales tuvieron a los prototipos como centro, mientras que a la vez, estuvieron siempre informadas por las agencias traídas por los nuevos actores, así como por las referencias bibliográficas que dibujaron el campo por donde nuestras indagaciones se movilizaron.

Fig. 10 (derecha arriba), **11** (derecha centro) y **12** (derecha abajo): Proceso de Discusiones en Torno a Prototipos. Presentación de escenarios de ficción y material contextual (Carmen, Mariana y Andrea).



Fig. 13: Proceso de Discusiones en Torno a Prototipos. Evaluación de prototipo a partir de escenario ficción.



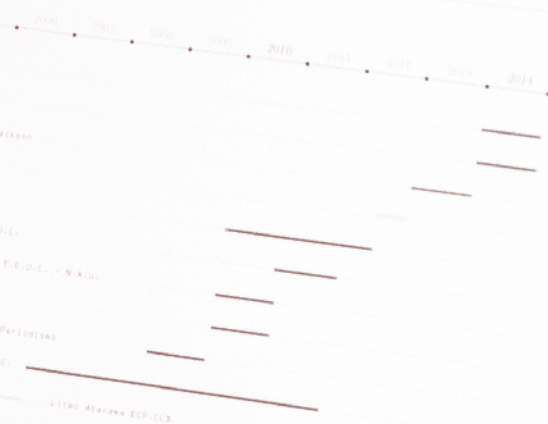
Mapa de títols recurrentes



Mapa recorrido fotográfico



● Fotografía



ANÁLISIS ESTATÍSTICO DE DATOS

Personas

125

Títulos

1184



33.60

33.60

33.60



34.40

32.90

31.00

33.40

34.80

3.80

LEYENDA



PUESTA EN ESCENA

Finalmente, la última etapa de nuestro proyecto está configurada por tres acciones; la primera, el diseño y puesta en escena del prototipo *Naturaleza Ex-novo* (figuras 14 a 16), el cual estuvo a cargo del integrante del grupo *Diseño y Agonismo*, Adolfo Álvarez Dumont, y que además constituyó su proyecto de titulación de la Carrera de Diseño de la Universidad de Chile; luego, de la instalación y documentación del prototipo *Cápsula Radio-mnemónica* en el Paseo Bulnes de la ciudad de Santiago (figuras 17 a 22); y por último, la edición y diseño de la publicación que tiene en sus manos ahora mismo. Así, en lo que sigue se presenta el registro visual de las dos primeras acciones con el fin de invitar a las comunidades vinculadas al diseño, la arquitectura y las artes, a participar de futuras discusiones en torno a *mediaciones algorítmicas para el agonismo*.

Para acceder a una bitácora visual extendida de nuestro proyecto, te invitamos a visitar el sitio Web disenoyagonismo.uchilefau.cl

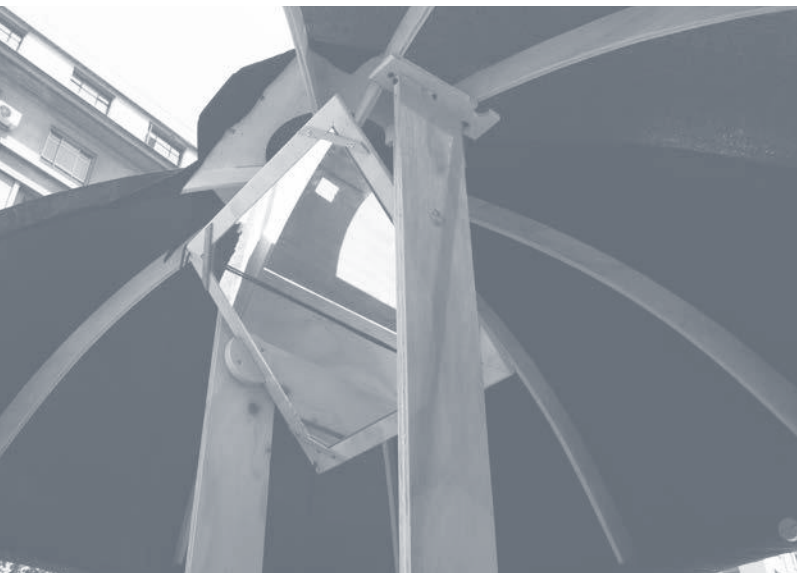
Fig. 14 (derecha arriba), **15** (derecha abajo): Proceso de Puesta en Escena. Documentación in-situ del proyecto *Naturaleza Ex-novo*, Diciembre, 2015 (segunda aproximación a la colección, archivo y representación de semillas), desarrollado por Adolfo Álvarez Dumont como proyecto de tesis en la carrera de Diseño de la Universidad de Chile.



Fig. 16: Proceso de Puesta en Escena. Documentación in-situ del proyecto *Naturaleza Ex-novo*, Diciembre, 2015 (segunda aproximación a la colección, archivo y representación de semillas), desarrollado por Adolfo Álvarez Dumont como proyecto de tesis en la carrera de Diseño de la Universidad de Chile.







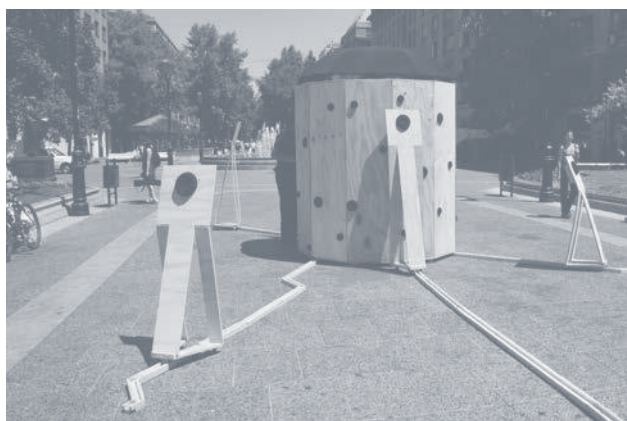


Fig. 17 (izquierda arriba) **y 18** (izquierda abajo): Documentación interior de instalación *Cápsula Radio-mnemónica*. Paseo Bulnes, Enero, 2016, Santiago, Chile.

Fig. 19 (derecha arriba): Documentación interior de instalación *Cápsula Radio-mnemónica*. Paseo Bulnes, Enero, 2016, Santiago, Chile.

Fig. 20 (derecha abajo): Documentación exterior de instalación *Cápsula Radio-mnemónica*. Paseo Bulnes, Enero, 2016, Santiago, Chile.

Fig. 21: Documentación exterior de instalación
Cápsula Radio-mnemónica. Paseo Bulnes, Enero,
2016, Santiago, Chile.



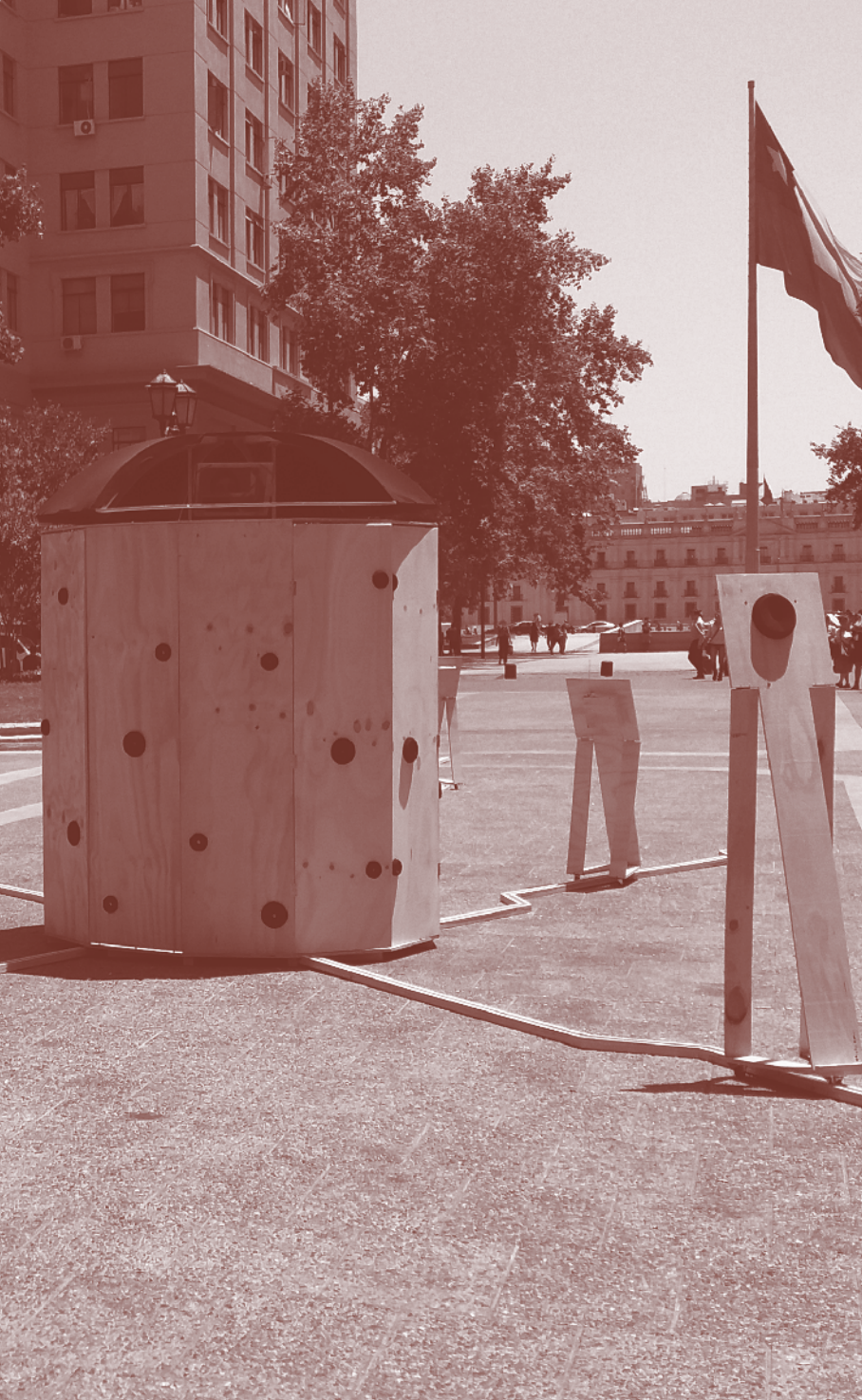


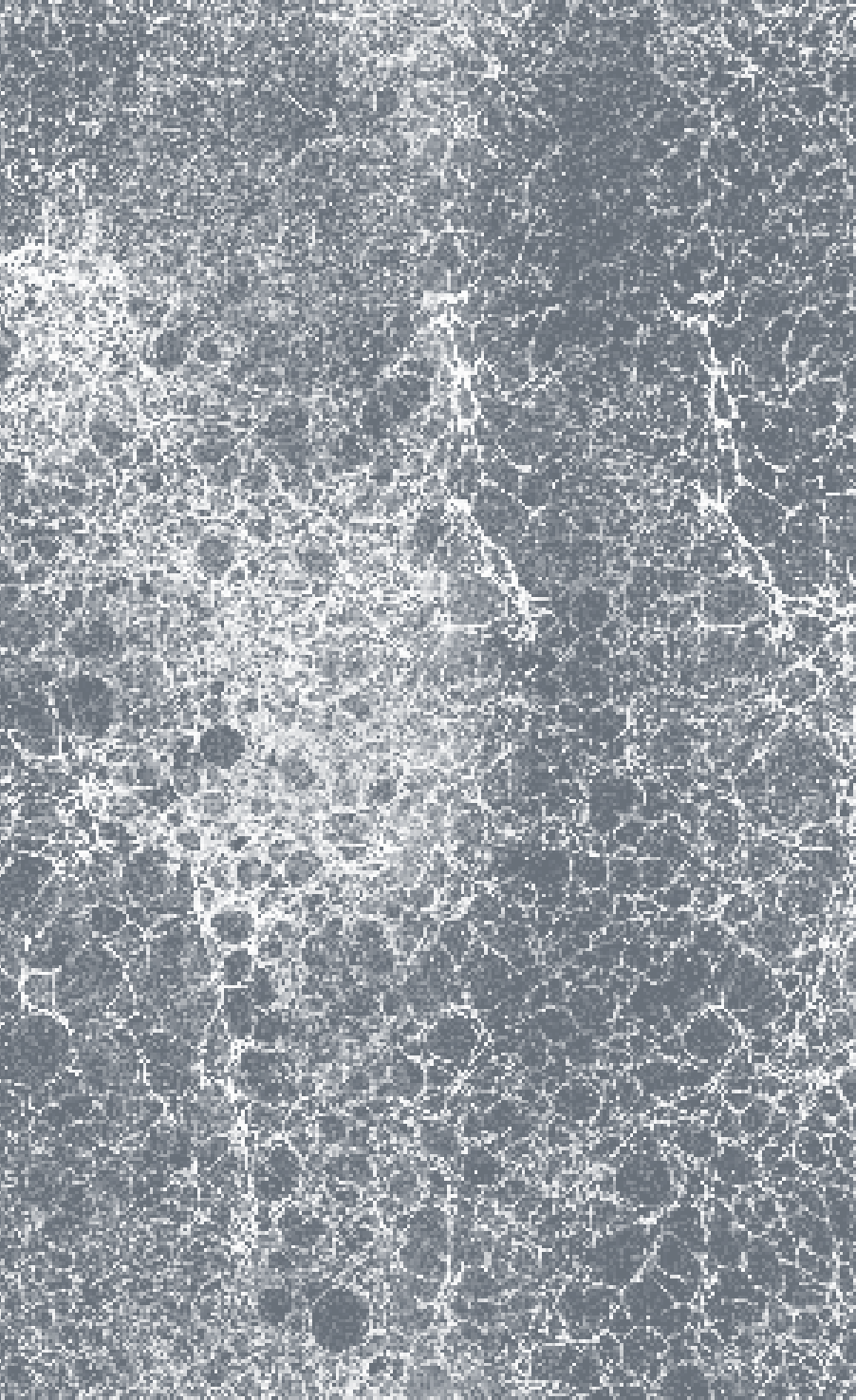
Fig. 22: Documentación exterior de instalación
Cápsula Radio-mnemónica. Paseo Bulnes, Enero,
2016, Santiago, Chile.





C O L O F Ó N

ESTE LIBRO FUE CONCEBIDO Y DISEÑADO COMO NOTAS DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN DEL PROYECTO *MEDIACIONES ALGORÍTMICAS PARA EL AGONISMO*. LA IMPRESIÓN SE HIZO EN LOS TALLERES GRÁFICOS DE MAVAL EN EL AÑO EN QUE EL MAR HABLÓ FUERTE A LO LARGO DE LAS COSTAS DE CHILE, MAYO 2016. PARA SU INTERIOR IMPRESO EN BOND AHUESADO DE 80 GRM. LOS TEXTOS FUERON COMPUESTOS UTILIZANDO LA TIPOGRAFÍA **ALEGREYA** (2011) DEL DISEÑADOR JUAN PABLO DEL PERAL, **RAMBLA** (2011) DEL DISEÑADOR MARTÍN SOMMARUGA Y **ROBOTO MONO** (2015) DEL DISEÑADOR CHRISTIAN ROBERTSON PARA LOS TÍTULOS Y LA PORTADA IMPRESA SOBRE CARTÓN DUPLEX REVERSO BLANCO DE 225 GRM.



Mediaciones Algorítmicas para el Agonismo es la publicación de las primeras notas de investigación-creación del proyecto homónimo llevado a cabo por el grupo Diseño y Agonismo de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile. El libro contiene una introducción conceptual y breve discusión bibliográfica sobre el lugar que los medios técnicos podrían estar ocupando en el desarrollo de los campos del diseño y la arquitectura, toda vez que éstos se entienden críticamente, más allá del quehacer exclusivamente profesional. De igual modo, dicha introducción se pregunta si acaso la especulación y la investigación -como alternativa al canon de la academia tradicional- pueden acercarse a la creación artística para, justamente, indagar creativamente en cómo los contextos mediales van dando forma a las prácticas que caben en el espacio del diseño, y que finalmente, configuran materialmente la cultura. Por último, esta publicación contiene también una bitácora visual que da cuenta de los procesos de investigación-creación en torno a estas interrogantes, esbozando así un ciclo metodológico y una mirada crítica sobre el alcance epistémico y estético del diseño y la arquitectura.

ISBN: 978-956-362-485-4



9 789563 1624854