

ACERCA DE DISCIPLINAS, DE CONFUSIONES Y DE ETIQUETAS

diseño de performance: lo subjetivo del arte y lo objetivo de la ciencia

[ABOUT DISCIPLINES, CONFUSIONS AND LABELS | PERFORMANCE DESIGN: THE SUBJECTIVITY OF ART AND THE OBJECTIVITY OF SCIENCE]

resumen_ No hay muchas dudas de cuál sería la práctica correspondiente a un arquitecto: edificios comerciales y viviendas, ciudades en el mejor de los casos (este artículo no se preocupa por la producción arquitectónica convencional). Por otro lado, la obra de un artista, en el mundo contemporáneo de las bienales, es mucho menos precisa en términos de su alcance social y político, a propósito de temas de promoción y mercado (este artículo tampoco se preocupa por la producción artística convencional).

Lo que este artículo propone es el análisis de un territorio común entre arte y arquitectura. Este territorio común de operación lo articula el mundo del diseño. El diseño de performance es un proyecto abierto entre arte y ciencia que apunta a resolver problemas tanto objetivos como subjetivos, característicos de ambos territorios.

Se podría argumentar que arquitectos, artistas y diseñadores operan genuinamente en territorios distintos, pero también podríamos sostener que estas disciplinas tienen un denominador común: la construcción de experiencia. No debiéramos tener que explicar que el diseño ha invadido el mundo cotidiano de las personas y tampoco que el arte, así como la arquitectura, son un componente fundamental en la conformación de nuestras experiencias diarias.

palabras clave_ diseño | arte | arquitectura | performance | multidisciplinaria.

En 1992, y en calidad de editor de la revista *Architectural Design*, Andreas Papadakis señala: “los 90 son un momento único de experimento, de invención y sobre todo, de libertad en arquitectura”. Según lo que se plantea en la introducción del vol. 62 “Libertad y función”, el estado del arte, en el mundo de la arquitectura, no tendría un momento similar en cuanto a las posibilidades de pensamiento y producción desde lo sucedido con el modernismo. A finales del siglo XX y en las puertas del siglo XXI, los noventa constituyen un momento fértil de ideas y de concreción en torno a temas técnicos de innovación constructiva. Este momento es relevante desde el punto de vista histórico ya que en él se concretizan muchas de las ideas que se comenzaron a especular a finales de los sesenta, durante los setenta y los ochenta. Los noventa constituyen de alguna manera un momento de concreción de ideas, y por otro lado, de riesgo en la adopción de las nuevas tecnologías. Los noventa, importan sobre todo por la articulación de nuevas formas para pensar y abordar una práctica disciplinaria. La arquitectura importa también por las ideas, el papel y lo que el computador puede resolver. Lo que proponía Papadakis, más allá de dejar registro de un momento histórico (facultad inherente de las publicaciones), era también una reflexión a lo sucedido un año antes, en 1991, en la Quinta Muestra Internacional de Arquitectura durante la bienal de Venecia. En esta ocasión, lo que se proponía era hablar de pluralidad con respecto del territorio de operación de los arquitectos¹.

Hablando de calificaciones, y con motivo de lo sucedido en esta misma bienal, Peter Cook señalaba que uno de los problemas fundamentales en la descripción de las prácticas contemporáneas

tiene que ver con la catalogación de ideas. Cook señalaba este asunto en relación al componente periodístico que habitualmente se utiliza para nombrar o describir un proyecto. En verdad lo que Cook estaba haciendo era denunciar la manera en cómo los críticos o intelectuales del mundo de la arquitectura articulan discursos que son descriptivos de una práctica profesional mucho más compleja, y que no siempre se refiere a un tipo o modo de operación (en términos de resultado). Lo que fundamentalmente se planteaba en el debate era el asunto de etiquetas². Las etiquetas han sido formuladas para describir y de alguna manera explicar lo que se ha realizado a propósito de una práctica. Algunos ejemplos de clasificación podrían ser el modernismo, el post-modernismo, el de-constructivismo, el minimalismo, el eclecticismo, la arquitectura verde o informática a propósito de las nuevas tecnologías, así como cualquier otra manifestación, “de moda”, según el momento histórico correspondiente.

Uno podría decir que el argumento de etiquetas planteado por Cook, al interior del mundo de los arquitectos, sugiere que, en el caso de la academia, la definición de la práctica va de la mano con la catalogación de ideas. Estos patrones de operación constituyen la manera de practicar organizando temas. Al hablar de etiquetas, Cook se refiere a la definición de un territorio de operación específico. En vez de permitir la apertura hacia más posibilidades temáticas, en rigor, lo que se está haciendo con las etiquetas es restringir la libertad por cuanto a parámetros de clasificación. Esto es relevante porque entre otras cosas se podría interpretar como una contradicción a la posibilidad de exploración propia de una plataforma de investigación en el ámbito académico.



abstract_ There is not much doubt about which kind of practice is most appropriate for an architect: commercial and residential buildings, cities in the best cases (this article does not consider conventional architectural production). On the contrary, the work of an artist, in the contemporary world of biennials, is much less precise in terms of its social and political reach, with regard to promotion and marketing themes (this article does not consider conventional artistic production either).

This article proposes an analysis of the common ground between art and architecture. The world of design expresses this common ground of operations. Performance design is an open project between art and science, which sets out to solve the objective and subjective problems that are characteristic of both areas.

It is possible to argue that architects, artists and designers really operate in distinct areas, but it is also possible to sustain that these disciplines have a common denominator: the construction of experience. We should not have to explain that design has invaded the everyday world of human beings. Nor that art, just like architecture, is a fundamental component in the shaping of our daily experiences.

keywords_ design | art | architecture | performance | multidisciplinary studies.

No es absurdo plantear acá que una bienal estaría más cerca del ámbito mercantil que lo que la academia está. A propósito de estas mismas etiquetas, la academia, estipula lo que estudiamos y lo que no, lo que debemos aprender y lo que no. Esto se puede explicar como consecuencia de un contexto cultural que define lo que debiera hacerse o no, quizás también, a propósito de un estado mercantil, muy distinto de lo que en verdad pudiera significar un espíritu de libertad (en términos de exploración de ideas). Sabemos que en el mundo impulsado por el capitalismo la academia debe tener también que articular y aceptar temas de mercado. El mundo de las ideas y de las posibilidades concretas son factores decisivos al momento de decidir qué impartir y cómo. De esta manera se está sugiriendo el encasillamiento de conocimiento a propósito de esta misma organización de ideas. En otras palabras, se sugiere que con las etiquetas disciplinares, no habría expansión alguna en la búsqueda de nuevas formas con el objeto de expandir territorios desconocidos de acción. Papadakis sugería en su introducción el re-nacimiento del arte de la arquitectura, entre otras cosas también a propósito de un ámbito de confusión⁴. La pregunta de rigor, en el ámbito de la academia, sería cuestionarse si “estar confundido” constituye desde este punto de vista en verdad un problema? Por qué valdría la pena el análisis de la confusión? Qué es lo que sucede con el rótulo clasificatorio para la definición de un proyecto? Habría que decirlo de otro modo: qué es lo que sucede con los arquitectos que se dedican al arte? O, qué es lo que sucede con los artistas que se interesan en la arquitectura? En rigor, que es lo que sucede con los diseñadores que resuelven problemas a propósito de un trabajo disciplinario poco específico? Hay que entender que un

arquitecto progresista no se interesa solamente por la construcción de ideas convencionales, sino muy por el contrario, por la articulación de territorios adyacentes, muchas veces desconocidos (esto es lo interesante!). Se tendrá que entender también que al artista progresista ya no le interesan los coleccionistas. La contradicción es evidente: más bienales.

Lo que se quiere proponer acá es un asunto de libertad. Libertad en cuanto a una práctica disciplinar. Esto, considerando a todas aquellas operaciones que deben ser realizadas para “practicar” dentro del mundo contemporáneo (en donde la colaboración y el conocimiento de varios temas informan una práctica multidisciplinaria poco específica). La multidisciplinaria valora la generalidad por sobre la particularidad (generalidad constituye complejidad por articulación y asociatividad de temas). Es decir, lo que importa es que a propósito de una cierta pluralidad, la práctica de arquitectos y de artistas se expande a propósito de la misma necesidad de reformulación de territorios de operación para producir obra. El diseño permite expandir disciplinas. Esto supone un estado de incerteza, de “confusión” como lo contextualiza Papadakis en su introducción o tal como lo explica John Heskett.

Según Heskett, el problema inicial para comprender la práctica de un diseñador comienza con la misma palabra: *diseño*. La palabra supone versatilidad. Diseño tiene muchos niveles de significado y por este mismo motivo, muchos posibles territorios de operación⁵. El concepto esencial detrás de esta palabra constituye en sí una fuente de confusión⁶. La práctica de la disciplina del diseñador abarca territorios como: diseño interactivo,

diseño gráfico, diseño urbano, diseño acústico, diseño arquitectónico, diseño industrial, diseño ambiental, diseño de moda, diseño teatral, diseño participativo y más. El territorio del diseño ofrece una amplia gama de posibilidades que pueden ser articuladas desde una práctica disciplinaria específica. A modo de ejemplo, desde el mundo de la arquitectura: diseño arquitectónico, desde el mundo del marketing: diseño publicitario, desde el mundo de la ingeniería: diseño industrial, etc. En este sentido podemos plantear que diseño, permite articular una práctica multidisciplinaria desde un punto de vista disciplinar, de rigor. En el mundo de la arquitectura por ejemplo, lo interesante del diseño tiene que ver con la polaridad de significación, construcción por un lado, todo lo que en arquitectura no se refiere únicamente al material, y por otro lado, lo que arquitectura tiene que construir materialmente hablando⁷. La idea de materialidad desde el punto de vista del diseño va más allá del material. El diseño se preocupa de lo que el material propone haciendo según las características de recepción (usuario).

En el mundo contemporáneo que impulsa la multidisciplinaria parece interesante plantear que jóvenes arquitectos, artistas y/o diseñadores, hoy día más que nada, buscan encontrar un espacio de operación para legitimizar su trabajo, sobre todo cuando este trabajo cruza los territorios disciplinares tradicionales confundiendo el territorio de operación, y en consecuencia, el producto. En rigor, éste no es un problema de la libertad que tiene el autor en el momento de pensar la obra, al contrario, la confusión de territorios al momento de pensar posibilita la libertad de exploración, de investigación. Consecuentemente con esta confusión se estaría ofreciendo un campo de originalidad



Isla Personal. 1992, Acconci Studio, (Vito Acconci, Luis Vera, diseño e ingeniería: Jenny Schrider, con la asistencia de Lisa Albin). 'Floriade,' Zoetemeer, Holanda. Botes de aluminio, tierra, pasto, árboles. 10' x 12' x 36'. Fotografía gentileza de Acconci Studio.



Oficina de Diseño Crown Hall, IIT, Chicago. Finales de los años 50. La institucionalización de la Arquitectura en escuelas de arquitectura fue la que separó la instrucción de la práctica. Esto llevó al "Diseño" a convertirse en un fin en sí mismo. Fotografía publicada en el libro 'Words and Buildings: a vocabulary of modern architecture' pág. 139.

(valor en el mundo de la creatividad, en donde la originalidad es un factor clave). El problema de una posible confusión en verdad aparece al momento de ofrecer un resultado multidisciplinar como producto. Se plantea otra contradicción: ¿La versatilidad de operación en rigor es un valor o un problema de focalización? Consecuentemente, y como lo sugiere Papadakis, en su rol de editor, las publicaciones especializadas llaman a la reflexión y a la re-evaluación de una práctica profesional. En otras palabras, que un debate en cuanto a las nuevas maneras de hacer (o de "diseñar") claramente está teniendo lugar.

Paralelo a lo que sucede en arquitectura es importante analizar lo que sucede en el campo de las artes visuales a finales del siglo XX. A diferencia de la arquitectura, la práctica artística contemporánea es, sin duda, mucho más libre y plural de lo que es ya el territorio operacional de los arquitectos, esto no se refiere sólo al asunto de -necesidad funcional- propio de arquitectura y en donde el arte no tendría razón, sino que se refiere también, a todo el aspecto de subjetividad -emocional-, mucho menos racional, involucrado en cualquier proyecto de "diseño" arquitectónico. Esto podrá ser discutido, sobre todo si hablamos desde el lado racional de arquitectos. En arquitectura, en algún nivel, causa impacto emocional sobre las personas debido a temas de percepción espacial (campo de la psicología)*.

En la entrevista que realicé durante el 2005 a Vito Acconci surgió un asunto mayor con respecto de la multidisciplinaria. La expansión de su práctica

como artista significó, básicamente, la exploración de nuevos medios, por lo tanto, la formulación de nuevos proyectos en territorios operacionales desconocidos. Quizás lo más relevante en el desplazamiento disciplinar de Acconci es, que como poeta, el medio de la página no le fue suficiente, que como artista de performance (como se le conoce habitualmente) el medio del cuerpo y del video no le fue suficiente, que como artista visual, el campo de las instalaciones en espacios de exhibición de museos y galerías no le fue suficiente, que como artista del paisaje, el territorio de la ciudad tampoco le fue suficiente. Sin embargo, como arquitecto, Acconci cree haber encontrado una respuesta*. Acá debo clarificar que la obra arquitectónica de Acconci no es relevante para el argumento de este artículo (la discusión de su arquitectura es posiblemente tema para otro artículo). Lo que interesa en este texto es lo que Acconci hace al desplazarse a través de distintos medios (el espacio de una página es un medio y el espacio de la ciudad otro). Su obra, a propósito de la reformulación de ideas en cuanto a espacio e interacción es consecuente: es imposible interactuar con una página (mas allá de darla vuelta para seguir leyendo), sin embargo con la ciudad, las posibilidades de interacción son infinitas: es distinto leer un libro en el Central Park que en el Grand Hall de Central Station in New York (la actividad de leer podría genéricamente ser la misma, pero en rigor no lo es según el contexto o la situación en donde dicha actividad tiense desarrolle).

Acconci rompe la diferencia de las disciplinas al traspasar las fronteras, su práctica se vuelve

multidisciplinaria a la vez que su discurso articula interactividad disciplinar. ¿Es Acconci un artista? Según sus propias palabras, no. ¿Es Acconci un arquitecto? probablemente y según el mundo de los arquitectos, tampoco (sucede que muchos de los arquitectos que conozco, a muchos de los cuales respeto, se refieren a Acconci como artista). Uno podría argumentar que la práctica de Acconci es la del diseño, en cuanto constituye la solución de problemas por medio de la implementación de ideas. El diseño se preocupa de buscar maneras para resolver problemas. Estos problemas constituyen una necesidad pero también un deseo. Acconci describe en dicha entrevista, que existía una preocupación para poder avanzar sobre las ideas formuladas en la década del 70, en otras palabras, que no quería que su obra se reconociera solamente como lo que fue en su pensamiento inicial (durante los 70), a propósito de los 60, como poeta. Más relevante es comprender la expansión disciplinar que propone este autor, desde el campo de las artes visuales hacia la arquitectura.

Los territorios descritos por la arquitectura objetiva (lo que debe ser arquitectura y lo que no) se establecieron con precisión quizás en el tiempo de Vitruvio: órdenes y razones, certezas. Hoy en día, sin embargo, uno podría decir que los motivos, en un ámbito de pluralidad de intereses, articulan un territorio de operación mucho más difuso. La práctica contemporánea de arquitectura, en cuanto a libertad, hace que el propio territorio de arquitectos sea cuestionable según parámetros de tradición, intrínsecamente, y desde la manera en cómo se hace la profesión. Esto incluye también



'Falling: Performativity + Design'. Fotografías gentileza del autor Dorita Hannah. Presentación de la instalación: 'Display-remembering a performance landscape' y la pieza coreográfica para la Quatrienal de Praga 2003: 'Performance Landscape'.

la manera de cómo se produce la profesión. A su vez, esto significaría que la institución académica tiene algunas cuantas preguntas fundamentales que considerar: por ejemplo, ¿Cómo se construye un personaje multidisciplinar? (la Bauhaus ya lo intentó en la fusión del arte y la arquitectura a comienzos del modernismo). ¿Cuáles son las posibilidades objetivas de la ciencia en un territorio de subjetividad como el arte?, ¿Qué es lo que podría articular el concepto de diseño asociando ambos terrenos?

Nadie discute el territorio que hoy en día abarca el mundo de las artes visuales: desde lo más esperado hasta lo menos (así de claro). Lo menos esperado es novedad y desde este punto de vista muchas veces también original: "genial". El arte se ha ido fusionando con la vida cotidiana fuera del museo. Hoy en día es mucho más fácil ver arte fuera de una galería que hace 60 años, es más fácil tenerlo o experimentarlo, por lo tanto, más difícil de entenderlo como arte. Ya no estamos distantes, como habitualmente sucedía con la sala de exhibición. El arte hoy en día está en la calle y más abundantemente en nuestros hogares. El arte se acerca cada vez más a nuestras experiencias cotidianas, por lo tanto, el papel del artista actual requiere complejidad en la incorporación de estas variables al momento de hacer su obra. Así es como se ha expandido la práctica disciplinar de los artistas: desde la pintura, la escultura y el grabado hasta la instalación, la videoanimación y la acción preformativa, participativa. La arquitectura, sin embargo, siempre está en nuestra vida cotidiana. Cabe preguntarse cuál

es el impacto contextual, social, político y cultural de las intervenciones espaciales que realizamos... No interesa analizar al museo por lo que es como edificio sino por lo que hace con nuestra cultura como edificio (objeto). El diseño permite entender a la arquitectura como un objeto. La obra del arquitecto, en cuanto a lo material y a lo no material de su propuesta es el resultado del diseño. Es importante destacar que lo que plantea performance ilustra el paradigma detrás de la ambición de un proyecto⁹.

El proyecto de Vito Acconci va más allá del mundo del arte y de la arquitectura (éstos son sus medios operacionales). La ambición de Acconci va hacia algo mucho más esencial que tiene que ver, por ejemplo, con el deseo de comunicación y con el deseo de la reunión de personas¹⁰. Aquí cabría ser redundante y plantear que la arquitectura y el arte se encargan de esto también. La bienal de 1991, proponía bajo la idea de pluralismo, la discusión de una práctica contemporánea en tono de diferencias pero a propósito del producto de distintos arquitectos diseñadores. Lo que se entendía por plural era la diferencia de resultado en términos de "diseño arquitectónico". Acconci propone en su práctica un tono multidisciplinar, plural, sin duda bajo parámetros de evidente libertad creativa. La diferencia en la práctica de Acconci fusiona territorios de arquitectura y arte. Quizás la única forma de poder analizar el resultado de sus proposiciones es analizando la manera en cómo se logra lo que se quiere lograr (a propósito de la solución de necesidad detrás del proyecto). Esta quizás sería la pregunta fun-

damental en el campo del diseño, independiente del territorio de operación que éste tenga. Es quizás el momento de plantear lo que el artículo está tratando de presentar: el material producido por arquitectos y artistas puede de esta forma ser explorado por el lente que ofrece performance. Los estudios de performance constituyen un lente de análisis, que, fusionados con el campo de la arquitectura y del arte, articulan un discurso de creatividad en cuanto a efectos (lo que el diseño puede provocar).

En Italia nuevamente, esta vez en Roma, a comienzos del 2006, tuvo lugar el primer simposio de Diseño de Performance (*Performance Design*)¹¹. La intención de este evento fue la de reunir a un grupo de individuos con preocupaciones similares en torno al mundo del diseño, de la arquitectura, de las artes visuales y de performance con objeto de elaborar una posible definición para el territorio operacional del "diseñador de performance". Las respuestas y la variedad de trabajo presentado fueron múltiples, los tonos de discusión y argumentación para validar la obra apuntaron en distintas direcciones¹². No se llegó a ninguna respuesta en particular sino a un consenso de acuerdos, más bien, a la articulación de varios discursos en tonos paralelos, posibilitando relaciones de diálogo, de operación y de apertura colaborativa entre distintos "tipos" de diseñadores: arquitectos, diseñadores y artistas. En otras palabras, el resultado de este evento propuso como gran respuesta la articulación del territorio operacional en un campo artístico de posibilidades, estratégicamente abierto.

“Bosque Plástico” para MUTEK 2005, Muelle Barón, Valparaíso, Chile. Los créditos de esta instalación interactiva pertenecen a la oficina de Arquitectura ‘Spaces of / for performance’ liderada por Rodrigo Tisi, Roberto Barria y Pablo Silva de la Universidad Técnica Federico Santa María de Valparaíso, Chile. Fotografías: Rodrigo Tisi.



La explicación de esta conclusión abierta es que performance es relativo y se define a propósito del contexto (cultural) que rodea a la obra⁴. ¿Es la obra de arquitectura una obra de arte?, ¿Cuáles son los parámetros para realizar esta posible lectura?, ¿Puede el arte contribuir a constituir una obra de arquitectura? Estas preguntas que parecen ser básicas y obvias muchas veces encuentran una respuesta en lo sucedido en el pasado. Sin embargo, en el mundo contemporáneo, en donde quizás la práctica es mucho más específica y a la vez mucho más compleja (por la cantidad de información que debiéramos manejar), los resultados como respuestas no siempre son claros, ‘se confunden’, según el punto de vista. Esto no constituye un problema para el autor sino para el receptor⁵. Es distinto entender al cine como una forma de articulación de pensamiento en un proceso de proposición arquitectónica (como lo propondría Tschumi), que comprender al cine como una sala y un telón de fondo en donde proyectar la cinematografía (como lo propondría un proyecto convencional de construcción). El contexto del proyecto evidentemente varía de situación en situación, en consecuencia su resultado también. El diseño de performance abarca situaciones que van desde el mundo de la vida cotidiana hasta situaciones “montadas” en las experiencias de la vida cotidiana, tanto de situaciones ordinarias como de situaciones extraordinarias⁶. Cómo ver esta diferencia? Si bien es cierto el encuentro en Roma congregaba diseñadores provenientes de varias disciplinas “prácticas”, el concepto generalizador de performance permitió crear vínculos asociados para el análisis y discusión de temas pertinentes al mundo general del diseño con apellido (en donde se plantea, por ejemplo, que los diseñadores dependerían unos de otros, en referencia a la idea de un proyecto colaborativo). Algunas proposiciones se articulaban en el territorio del espacio público (colectivo) en tanto otras en el territorio del espacio privado (personal). Uno de los organizadores, Olav Harslof, profesor en el departamento de *Performance Design* en Roskilde University en Dinamarca, señaló al final del evento: “el simposio en Roma mostró una gran variedad de ángulos en el hacer y ejecutar diseño,

Performance Design probablemente será la próxima ciencia del arte”⁷.

En las puertas del siglo XXI quizás lo más interesante hoy en día, en el campo de la arquitectura y de las artes visuales es algo similar, que los patrones y que las etiquetas son un problema y más aún, que no permiten posibilidad de crecimiento. Las etiquetas, por un lado, nos han permitido focalizar el debate y la discusión de temas de manera más certera, sin embargo, no nos han permitido crecer de manera compleja (contemporáneamente hablando). Esta manera cierta no nos ha permitido crecer de manera libre. Lo que se propone es que el proyecto (o la obra) ya no sea evaluado sólo por su cualidad funcional, formal o material, a propósito de la solución de certezas, sino por lo que es y lo que genera en un contexto cultural específico. El arte y la arquitectura dependen de un contexto cultural preciso. El diseño no solamente tiene que ver con la resolución de certezas sino con la generación de nuevas maneras de enfrentar las certezas. El diseño es intrínsecamente proposición. Como ya se ha planteado, el diseño es una pregunta. ¿Hemos dejado de ser creativos en la academia? Las etiquetas han causado un profundo problema en el momento de articular conversaciones con disciplina paralelas. Las etiquetas nos definen y por lo tanto nos crean problemas: diferencias. La pluralidad acoge diferencias.

Quizás lo más importante que se puede inferir de los comentarios de Cook es que al tener un solo cuerpo de discusión, en torno a las preocupaciones de una materia, se genera un territorio en donde el diálogo de alguna manera se agota. El tono de la bienal del 91 en donde se sugería una –conversación– plural no propuso la discusión de un territorio multidisciplinar. El encuentro en Roma a comienzos de este año sí lo hizo. Con esto no se quiere destacar las falencias y los aciertos de semejantes eventos, sino muy por el contrario, de mostrar la natural evolución de los discursos en torno a territorios de creatividad en el mundo de la arquitectura y de las artes visuales. Quizás en unos 10 años más la multidisciplinaria ya no será

un tema, así como hoy día la pluralidad no lo es. En verdad de lo que se trata es de democracia. El mundo contemporáneo promueve la democracia (aunque lamentablemente a veces ésta sea sólo una pantalla). Por esta razón la participación importa en un proyecto multidisciplinar, la participación es performativa⁸.

En el mundo profesional de la práctica contemporánea en donde el trabajo colaborativo es quizás la manera más eficiente de operación para aquellos que deben enfrentar el desafío de realizar un proyecto complejo, es un problema el hablar de etiquetas. La versatilidad necesaria en la respuesta demanda flexibilidad. De lo que se trataba la bienal era de la libertad y del pluralismo en el territorio de los arquitectos, por lo tanto, de la factibilidad de adecuación del arquitecto a terrenos de práctica inexplorados.

Lo que acá finalmente se propone es, que el mundo contemporáneo de las ideas, involucra también un aspecto emocional que no se contempla únicamente en la racionalidad del papel, del proyecto construido materialmente y objetivamente. La participación, como un hecho concreto al vivir la obra, constituye un factor fundamental en la percepción de la experiencia de dicha obra⁹. ¿Qué sucede cuando Acconci dice que para sus proyectos quiere lograr la reunión de las personas? Entonces habría que plantearse de igual forma al proyecto en un nivel emocional. Jon Mackenzie quien dio una cátedra al final del simposio en Roma ofreció una presentación acerca de: performance, diseño, terror y amor. En verdad lo que McKenzie sugería con su presentación era una pregunta: ¿Cómo se podría diseñar el amor global? un amor colectivo e individual tanto para situaciones remotas y cercanas¹⁰. Con semejante ambición McKenzie sugiere que el Diseño de Performance se preocupe justo del territorio entre las emociones y las racionalidades de los hechos físicos. El valor de la subjetividad es una característica que no se puede evadir en el territorio creativo del pensamiento espacial. El gran tema que combina diseño y performance es la tensión entre la práctica de una ciencia y la experiencia que ofrece el mundo del arte. **180**



► CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Andres Papadakis, 'Freedom and Function' en la introducción de 'Free space architecture', *Architectural Design* vol. 62 3-4/1992. London 1992, pág. 9.

2. Bienal de Venecia. 5ª Muestra Internacional de Arquitectura, 1991. Jardines Castello. Pabellones nacionales: Cuarenta Arquitectos para los 90; exhibición de proyectos de diseño para el Pabellón italiano; nuevo Pabellón de Libros diseñado por James Stirling. Corderie dell'Arsenale: Premio de Venecia, un encuentro de 43 escuelas de arquitectura; la exhibición de proyectos para el nuevo Palacio del Cine en el Lido (director: Francesco Dal Co). Para más información, referirse al sitio web: <http://www.labiennale.org/en/architecture/chronology/en/14287.html>.

3. 5ª Muestra Internacional de Arquitectura. "Pluralismo y arquitectura en espacios libres" *Architectural Design* editado por Andreas Papadakis, Londres 1992.

4. Andres Papadakis, 'Freedom and Function' en la introducción de 'Free space architecture', *Architectural Design* vol. 62 3-4. London 1992, pág. 9.

5. "... como verbo "diseño" describe la actividad de preparar las instrucciones para hacer un objeto o edificio. Como sustantivo, tiene dos significados. Primero, son las instrucciones en sí, particularmente en la forma de dibujos. La palabra viene del italiano "disegno" (dibujo), y en inglés en el siglo 17, la palabra 'design' era usada para describir los dibujos del arquitecto, Sir Rogers Pratt habla de "bosquejos y diseños" como sinónimos. Segundo, como sustantivo, puede referirse al trabajo ejecutado desde las instrucciones, como uno puede referirse a un objeto. "Me gusta este diseño": el sentido de esta frase ha sido popular desde el siglo 17 en ambos casos, sea un trabajo dibujado o ejecutado. En el clima neo-Platónico del Renacimiento Italiano, 'design' fue ampliamente utilizado, entonces Vasari (1568) lo describió como: "Nada, pero una expresión visual del concepto que se tiene en la mente". Esta equivalencia directa entre la "idea artística" y su "representación..." Para más información, se recomienda ver el capítulo 'Design' en el libro de Adrian Forty 'Words and Buildings: a vocabulary of modern architecture'. Thames and Hudson Inc. NY, USA, 2000, pág. 136.

6. La discusión sobre el diseño es complicada por el problema inicial presentado por la palabra en sí. "Diseño" tiene tantos niveles de significado, que en sí, es una fuente de confusión. Es como la palabra "amor". Su significado cambia radicalmente dependiendo de quien la utiliza, a quien se aplica y en que contexto. Por ejemplo, si consideramos los cambios de significado cuando usamos la palabra "diseño" en inglés, ilustrada por la frase aparentemente sin sentido: "Diseño es al diseño un diseño para producir un diseño". Ver John Heskett: 'What is design' en *Design: a very short introduction*, Oxford University Press, 2002, USA, pág. 3.

7. Esta oposición fue dejada en claro por Geoffrey Scout en su trabajo "La Arquitectura del Humanismo" (1914): "la relación de la construcción al diseño es un problema fundamental de la estética de la arquitectura". En otras palabras, "diseño" concierne a lo que no es construcción. Esta polaridad no era nueva, por ejemplo en 1726, Leoni trajo la importante distinción hecha por Alberti al principio de *De Re Aedificatoria* como "el arte completo de construir consiste en el diseño y en la estructura". Para más información, se recomienda ver el capítulo 'Design', en el libro de Adrian Forty 'Words and Buildings: a vocabulary of modern architecture'. Thames and Hudson Inc NY, USA, 2000, pág. 137.

8. Se recomienda revisar autores como Merlau Ponty en su *Fenomenología de la percepción* o Gastón Bachelard en su *Poética del espacio*.

9. En una entrevista realizada por Rodrigo Tisi a Vito Acconci en *Acconci Studio*, Dumbo, Brooklyn, New York, 2005.

10. Se recomienda revisar la definición de *Performance* en el *Diccionario de Arquitectura Avanzada Metápolis*.

11. En una entrevista realizada por Rodrigo Tisi a Vito Acconci en *Acconci Studio*, Dumbo, Brooklyn, New York, 2005.

12. No existe una traducción al español de la palabra performance. La palabra presenta 3 definiciones básicas: 1- hacer o ejecutar, 2- re-presentar, 3- evaluación. Se recomienda revisar la tesis *Arquitectura como Performance* de Rodrigo Tisi presentada en el programa de Magister de Arquitectura en la Pontificia Universidad Católica de Chile, 1999.

13. Al encuentro asistieron alrededor de 50 personas desde diversos contextos culturales así como también de diversas disciplinas dentro del campo del diseño. Países como Nueva Zelanda, Dinamarca, República Checa, Reino Unido, Italia, Chile, Estonia, Grecia y Estados Unidos, se vieron representados en el evento. Al evento asistieron: artistas visuales, arquitectos, artistas de performance, escenógrafos, diseñadores de interiores, ingenieros en informática, diseñadores de productos, coreógrafos, directores de teatro, antropólogos y sociólogos.

14. Richard Schechner en su libro *Performance Studies: an introduction*. Routledge, New York, 2002.

15. *Ibid.*

16. Se recomienda revisar el artículo '*Performance Design: a slippery territory between arts and science*' por Rodrigo Tisi publicado en *New York Arts / Arts Fairs Internacional* vol. 2 #5/6 2006.

17. Olav Harslof en el simposio de Performance Design: 'The symposium showed so many diversified angles on performing and designing that Performance Design might be the coming science of art'. Se recomienda revisar el artículo '*Performance Design: a slippery territory between arts and science*' por Rodrigo Tisi publicado en *New York Arts / Arts Fairs Internacional* vol. 2 #5/6 2006.

18. El acceso democrático en la toma de decisiones no es otorgada por una participación impuesta. La participación se debe entender como un proceso progresivo y evolutivo que se construye por inferencia, integrando y ajustando sus objetivos a las nuevas situaciones. La participación es formativa, es "hacer un collage de un collage propio en otro collage", no funciona en modelos preconcebidos. Esto sucede porque la democracia en sí no puede ser concebida con una legitimidad intangible, de hecho, el pensamiento colectivo debe ser construido progresivamente junto con los eventos y no como memoria de resultados o representaciones anteriores. Una comunidad puede cambiar su opinión según lo que sucede, y es trabajo para los "técnicos" encontrar los medios para representarlo incorporando estos cambios como un signo de progreso o como una incógnita. Se recomienda revisar el artículo de Doina Petrescu 'Losing control, Keeping desire' en el libro *Architecture and Participation* editado por Peter Blundell Jones, Doina Petrescu y Jeremy Till. Spon Press, Londres 2005.

19. Se recomienda revisar autores como Merlau Ponty en su *Fenomenología de la percepción* o Gastón Bachelard en su *Poética del espacio*.

20. Se recomienda revisar el artículo '*Performance Design: a slippery territory between arts and science*' por Rodrigo Tisi publicado en *New York Arts / Arts Fairs Internacional* vol. 2 #5/6 2006.

Rodrigo Tisi Es arquitecto y Magister en Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile (1999). Actualmente es candidato a PhD ABD en el departamento de Performance Studies, Tisch School of the Arts, New York University. Su experiencia docente incluye en Chile a la Pontificia Universidad Católica y a la Universidad Nacional Andrés Bello de Santiago y, a la Universidad Técnica Federico Santa María en Valparaíso. En Estados Unidos, a New York University y a Parsons School of Design. Se destaca el trabajo profesional en colaboración con distintos colectivos de arte, artistas, así como estudios de diseño y arquitectura en Chile y el extranjero. Tisi ha escrito artículos acerca de arquitectura, artes visuales y políticas espaciales.

Architect and has a Masters Degree in Architecture from the Catholic University of Chile, awarded in 1999. He is currently studying for a Ph.D. ABD in the Department of Performance Studies at the Tisch School of the Arts, New York University. He has lectured in Chile at the Catholic University of Chile, the Andrés Bello National University in Santiago and at the Federico Santa María Technical University in Valparaíso and in the United States at New York University and at Parsons School of Design. He works in collaboration with distinct art collectives, artists, design studios and architecture studies both in Chile and abroad. Tisi has written articles on architecture, visual arts and spatial politics.