

por Rodrigo Velasco *

CRE
DISEÑ
INVESTIG **A**
HACE
ESCRIBI **R**

Crear, diseñar, hacer, investigar y escribir son acciones normalmente relacionadas con el ejercicio de investigación en las artes y el diseño. Sin embargo, re-entender cada una de esas acciones puede llevarnos a descubrir nuevas posibilidades de interacción entre ellas y por lo tanto nuevas maneras de afrontar el ejercicio de investigación creativa. Este artículo pretende abrir tales posibilidades apoyándose en particulares definiciones de los cinco verbos mencionados, encontradas en pasajes escritos por cinco pensadores específicos (Henri Bergson, Richard Buckminster Fuller, Martin Heidegger, Michel Serres y Roland Barthes).

This paper suggests novel ways to understand and deal with the task of the academic researcher in the fields of arts and design. In order to do so, it chooses five verbs thought to be highly pertinent to the task (create, design, make, research, write), and defines each one according to a specific text from a particular philosopher (Henri Bergson, Richard Buckminster Fuller, Martin Heidegger, Michel Serres and Roland Barthes). The reader is expected to form his or her own conclusions.

Palabras clave:

investigación, creatividad, diseño, artes, arquitectura, filosofía.

Key words:

Research, creativity, design, arts, architecture, philosophy.

60.

FECHA DE RECEPCIÓN: 16/JULIO/08

FECHA DE ACEPTACIÓN: 30/OCTUBRE/08



Desde una perspectiva histórica, podríamos encontrar desde los inicios del siglo XVII importantes intentos por racionalizar los procesos tendientes a la creación de conocimiento; notablemente las contribuciones de Bacon y Descartes, que eventualmente resultaron en el método científico moderno. La aparición de tales intentos en el campo de las artes y el diseño (y específicamente en la arquitectura) es bastante más reciente, pero aun así, ha sido fuertemente influenciada por el método científico moderno, importando procedimientos de las ciencias y apoyándose en conceptualizaciones traídas de la filosofía de la ciencia.

* Este artículo es una traducción parcial al castellano del prólogo de la tesis *F.R.P. in the Construction of Building Envelops*, desarrollado por el autor como parte de su trabajo doctoral en la Universidad de Nottingham en el Reino Unido.

A. AR

CRE



Según H. Bergson en *L'évolution créatrice* (Bergson, 1911):

1. tr.
Producir algo de la nada.
2. tr.
Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado. Crear una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político, necesidades, derechos, abusos.

El vocablo latín *crĕare* / *creat-* (raíz etimológica del verbo crear) implica en su sentido básico engendrar, incluso criar. Es importante hacer esta aclaración ahora para empezar a salirnos de esa simple causalidad determinista que los ejemplos de las definiciones castellanas arriba pueden implicar.

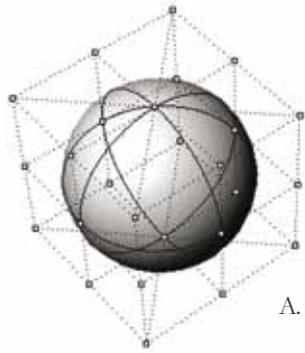
La creatividad, según Bergson, es la esencia del tiempo real; después de todo, ¿qué es el tiempo sino cambio, sino eso que es indeterminado e indeterminable? La gran contribución de *L'évolution créatrice* a la filosofía moderna parte de su reconocimiento del tiempo como determinante indeterminable en el proceso biológico de la vida, de manera tal que se hace necesaria su inclusión en cualquier desarrollo filosófico.

Nuestro intelecto, habiendo evolucionado como herramienta para dirigir nuestras acciones, se apoya en una lógica espacial, una lógica que permite la predicción basada en una causalidad simple, al fin y al cabo el espacio tiene forma², nuestra geometría es lineal y divisible. Es gracias al intelecto que nosotros los humanos (homo-faber más que homo-sapiens) hemos sido capaces de obtener tal superioridad sobre las demás especies animales en la tierra, siendo capaces de fabricar objetos y teorías confiables.

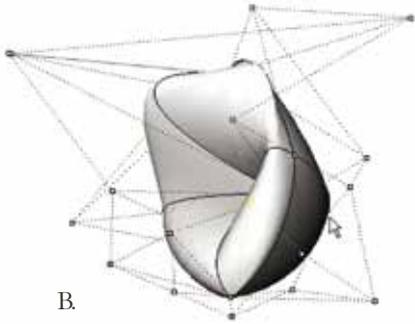
62.

2. Loeb, A. *Space structures*, citado por Edmonson, A. C en *A Fuller explanation, the synergetic geometry of R. Buckminster Fuller*, Van Nostrand Reinhold, 1992.

"Space is not a passive vacuum, but has properties that impose powerful constraints on any structure that inhabits it. These constraints are independent of specific interactive forces, hence geometrical in nature".



A.



B.

Supongamos que tomamos una esfera (A.) como referente inicial de superficie espacial. Supongamos ahora que explicamos la otra superficie aquí expuesta (B.) como una auto-evolución de la esfera, producida por translaciones específicas en x, y y z de algunos de los puntos de control mostrados en las gráficas explicativas. Olvidemos la anterior suposición y supongamos ahora que esa otra superficie (A.) es una adaptación espacial de la materia en el espacio para suplir unos requerimientos funcionales específicos, en este caso, el de proveer un contenedor estructural para otro cuerpo (una concha).

¿Pero y si esa otra superficie no fuese más que una creación resultante del juego no intencionado de un usuario de software tridimensional, cuyas consecuencias se miden de manera auto-referencial?

Pero nuestro intelecto, tan poderoso y útil como es, no puede realmente explicar ni anticipar el sistema de la vida, y eso se hace evidente al ver la interminable necesidad de reemplazar teorías: hasta ahora, todas las hipótesis que han tratado de explicar nuestra existencia han terminado por probarse locales o paradójicas. Y es que no podría ser de otra manera, porque ningún molde rígido, como lo es la lógica espacial, podría explicar nuestra realidad cambiante. La ciencia mecanicista, como la metafísica de la finalidad asumen que todo lo que existe o está implícito (sea como causa o propósito) en cualquier momento dado de análisis. En esta lógica espacial no hay espacio para lo nuevo, no hay espacio para la creación, nos encontramos dentro de un modelo de acción característico de los sistemas cerrados, y tales sistemas son por definición artificiales. El tiempo real es excluido, solo técnicas ilusorias hacen el movimiento perceptible. Tal como ocurre en la cinematografía, donde una serie de imágenes congeladas pueden en sucesión describir movimiento, nuestro intelecto describe realidades a partir de momentos congelados, momentos cuya definición temporal es obligatoriamente arbitraria.

Describir, por otro lado, no significa entender: uno podría describir una pintura descomponiendo su superficie en un casi infinito número de cuadrados (píxeles)³ hasta un punto en el cual fuese posible realizar una increíblemente detallada descripción de la imagen,

pero tal descripción no podría en ningún caso concebir el trazo del artista, un acto cuya simplicidad podría parecer fácil de entender. Y sin embargo uno podría instintivamente apreciar esa misma pintura, usando nuestro instinto e intuición más que nuestro intelecto, solamente nuestro instinto puede alcanzar tal simpatía con el tiempo real, el ímpetu (*élan vital*) que creó la pintura. Pero esto no quiere decir que la intuición pueda ser exclusiva, ella se basa en el conocimiento y el conocimiento en la acción, la acción en la fabricación y la fabricación en el intelecto. La intuición y el intelecto son inseparables, es fácil encontrar cómo esas dos facetas del pensamiento humano están ligadas en cualquier acto creativo o descubrimiento; lo que es bastante raro es la ausencia de reconocimiento de la intuición en el discurso filosófico contemporáneo, incluso ahora, un siglo después de *L'évolution créatrice*.

La persistencia de la lógica espacial como único modelo de pensamiento puede ser explicada únicamente en términos de la seguridad que nos ofrece con respecto al futuro. El intelecto es un pesado escudo que hace más difícil nuestro movimiento, pero la vulnerabilidad es necesaria en la evolución, y eso nuestro intelecto lo puede explicar; no solo está en la base de la mayoría de teorías económicas en sus estudios de la relación ganancia-riesgo, también se demuestra en la física gracias a la impredecible naturaleza de los sistemas abiertos, es decir reales, evolutivos.

3. ¿No es esa acaso la manera en que nuestras tecnologías digitales funcionan? Cualquier información gráfica puede ser descrita cualitativamente mediante el número de píxeles existentes en cada una de las dos dimensiones superficiales. Admitimos que, por razones de economía, algunas nuevas tecnologías digitales de información gráfica comienzan a utilizar sistemas de autorreferencia donde un limitado número de fragmentos fractales es dispuesto de manera tal que se cree la ilusión de una imagen... ¡Una ilusión todavía!



C. HACER

Según M. Heidegger en *The question concerning technology* (Heidegger, 1977):

1. tr.
Producir objetos en serie, generalmente por medios mecánicos.
2. tr.
Transformar una cosa u obtener un producto por medio de un trabajo adecuado.



Al preguntarse por la esencia de lo tecnológico, Heidegger revisa el término griego *Technē* que supone el fabricar como una manera de revelar (*Alētheia*), de esclarecer o descubrir. *Technē*, una suerte de esclarecimiento conceptual ayudado por agencia física humana, está cerca de *Physis*, el nacimiento de algo desde sí mismo, como el aparecer de las flores en floración (ibíd.). Mediante agencia humana o producidas naturalmente, *Technē* y *Physis* son instancias de *Poiēsis*, definida por Platón como “Toda acción de ocasionar aquello que, desde lo no presente, pasa y avanza a presencia”. La tecnología es de esa manera instrumental en el acto creativo, es el medio por el cual los humanos descubrimos, y al mismo es fundamental en nuestra existencia porque esa acción que implica trabajar, habitar y existir en el mundo, es la esencia del ser.

La esencia y al mismo tiempo el problema de la técnica moderna, según Heidegger, consiste en ser concebida a manera de enmarcación (*Ge-stell*) de lo real como simple reserva a ser usada. En otros términos, es posible entender este problema como una reducción de la finalidad de la técnica a la consecución de metas humanas racionalmente impuestas. En cualquier caso una manera del revelar intrínseca al concepto general de la técnica, pero cuyo desarrollo en tiempos modernos ha resultado en actos de violencia sin precedentes. La violencia de la concepción moderna de la técnica radica en un entendimiento de la naturaleza (incluyendo a los humanos mismos y sus creaciones) como un conjunto de objetos cuyo valor es meramente determinado por su posibilidad de uso.

65.



Esta cabeza de cabra la encontramos exhibida en la ventana de una carnicería china, nos recuerda imágenes de corderos sacrificados en las calles de ciudades en el norte de África; en ambos casos la expresión en las caras de turistas occidentales era la misma, una de profunda indignación ante tal violencia. Pero la violencia encarnada en estas exhibiciones estaba enmarcada dentro de estructuras rituales que le daban sentido, en el primer caso los chinos celebraban el año de la cabra, los musulmanes celebraban Mouton. Los turistas, sin embargo, parecían ignorar el continuo chillido de millones de bestias benévolas en su ruta a tantos mataderos ubicados cerca de sus viviendas... la tecnología empleada en la manipulación de nuestra carne de consumo es silenciosa, nadie se pregunta por el proceso de fabricación al poner latas de carne en el carrito del supermercado, a nadie le duele botar las latas cuando expira su fecha de vencimiento. ¿No es esa una realidad más violenta?

Como ha sido sugerido por algunos (Young, 2002), esta violación tiene el mismo carácter del abuso sexual; la violencia aquí no radica en el acto mismo, sino en el total comando del agresor (hombre en ambos sentidos) quien impide cualquier participación de la víctima en la acción. Y sin embargo, tal violencia, aunque característica, no es exclusiva de la técnica moderna, existe un potencial de violencia en el concepto de técnica como tal, un potencial que ha tomado excesiva relevancia en un mundo cada vez más fabricado por el hombre, donde casi cualquier relación con lo real está mediada (filtrada) por artefactos técnicos.

En este punto, la concepción de la técnica, según Heidegger, puede ser profundamente positiva, precisamente gracias a su posición no positivista. Heidegger cita a Hölderlin:

“Pero donde hay peligro, crece también lo que salva”.

Luego nos pide entender ese salvar como un acercarse a las cosas en su esencia primaria: es precisamente la técnica moderna la que nos obliga a cuestionar su esencia, de manera tal que se hace posible una renovada reconciliación de la técnica con esa otra manera de creación humana, las artes.

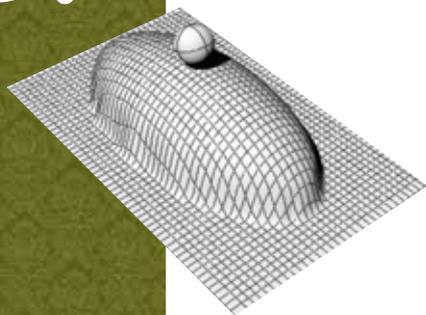
La indagación heideggeriana descrita aquí es particularmente relevante hoy en día, especialmente si tenemos en cuenta que mientras las posibilidades técnicas se multiplican y complejizan, su desarrollo ha originado simultáneamente nuevas posibilidades y maneras de relacionarse con los mismos artefactos técnicos que filtraban esa relación con la naturaleza y en general el mundo real. Las tecnologías digitales contemporáneas permiten un nuevo acercamiento del diseñar con el fabricar y empiezan a abrir posibilidades de interrelación comparables a esas de la artesanía premoderna. No quiere esto decir que la esencia de la técnica moderna esté cambiando, pero podríamos decir que aparecen nuevas oportunidades para relacionarse con el mundo mediante la técnica de unas maneras más auténticas, de maneras en que la mediación de los artefactos tecnológicos no es tan rígida.

HACER

66.



D. INVESTIGAR



67.

Según M. Serres (1997)
en *Le tiers-instruit*:

1. tr.
Hacer diligencias para descubrir algo.
2. tr.
Realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia.

¿Hacia dónde caerá esta esfera en equilibrio inestable? A partir de la información incluida en la imagen, podríamos inferir que existe una posibilidad estadística de 50%-50% para que la esfera caiga hacia alguno de los dos lados con pendiente mayor, es decir, de manera paralela al eje menor. Sin embargo, la imagen no muestra el cambio geométrico que ocurre en la superficie, ni los vectores principales de los vientos cambiante, menos las complejas turbulencias causadas por ellos...

El término latín *circare*, raíz etimológica del francés *chercher*, el inglés *search* o el italiano *circare* (buscar), implica moverse, recorrer, dar vueltas para examinar. Investigar entonces (en esos idiomas *rechercher (to do) research, ricercare*) implicaría un continuo y sistemático movimiento en el espacio, normalmente con ánimos exploratorios. Serres nos aclara lo anterior, pero pone un énfasis en la inestabilidad, o mejor, el constante estado de equilibrio inestable que debe caracterizar ese movimiento en el espacio cuando pretende encontrar algo nuevo.

El modelo copérnico del universo supone la rotación de planetas alrededor de un único centro, las órbitas descritas por los planetas en movimiento permanecen estáticas con relación al centro, incluso si este cambia de posición. Un modelo más preciso (según observaciones científicas) es el kepleriano, donde la rotación de los planetas describe órbitas elípticas alrededor de dos puntos focales. La dualidad focal del modelo kepleriano implica un dinamismo dado por las posibilidades de cambio relativo entre los dos puntos focales, que pueden afectar de manera específica el comportamiento de un satélite en un punto específico de su trayectoria. En este modelo las órbitas son impredecibles, y solo de esa manera nuevos recorridos devienen posibles.

Según Serres, los puntos focales descritos arriba podrían ser relacionados con dos típicos modelos de conocimiento, por un lado el de las ciencias y por otro el de las humanidades. El primero, el de la mano derecha y hemisferio izquierdo, caracterizado por el uso de lógicas lineales y simple causalidad, ha sido el principal modelo de conocimiento al menos desde el siglo XVII; sus ventajas pueden ser claramente apreciadas desde un simple estudio histórico de los acelerados desarrollos tecnológicos ocurridos durante los tres pasados siglos; su peligroso absolutismo, no obstante, se ha evidenciado solamente durante el pasado siglo. El segundo modelo de conocimiento, el de las humanidades (no confundirlas con las llamadas ciencias sociales donde estandarizados cuestionarios reemplazan pruebas de esfuerzo), caracterizado por la intuición y la imaginación, el mito y la literatura, la pintura y demás expresiones artísticas. Sin embargo, lo que nos interesa aquí no es ni un modelo de conocimiento ni el otro, es un tercero, ese que surge de un espacio intermedio, de un océano de posibilidades creado por los otros dos, al mismo tiempo imposible de imaginar dentro de cualquiera de los dos modelos separadamente. Ese tercer modelo se encuentra en un estado de permanente inestabilidad, de la misma manera que un nadador en la mitad del océano percibiéndose equidistante de una multiplicidad de puntos sobre las playas divisibles, ¿a dónde ir? Nuestro nadador está condenado a inventar: ese punto medio es de hecho el espacio de la creación. El investigador, en este contexto es un andariego vulnerable, un satélite con órbita indefinida, un mensajero, un ángel mensajero, un mercante, un negociante, un emprendedor del conocimiento: él encarna la figura de Hermes⁶, dios del comercio.

6. Hermes aparece como constante referencia en la obra de Serres, dando incluso nombre al conjunto de ensayos *Hermès (I to V)*, y su antología en idioma inglés "Hermes, Literature, Science, Philosophy". The John Hopkins University Press, 1982

E.E. ESCRIBIR

Según R. Barthes (1975) en *Le plaisir du texte*:

1. tr.

Representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie.

2. tr.

Componer libros, discursos, etc.

Las dos definiciones citadas del verbo escribir se acercan bastante a la idea de diseñar. De hecho, las acciones de escribir y dibujar (*dessiner*) han estado ligadas históricamente como artes paralelas con origen común. Es fácil encontrar esas coincidencias en lenguajes como el chino y sus derivaciones en el Japón, y es en este contexto donde podemos preguntarnos por el placer del texto, un asunto que adquiere connotaciones chocantes cuando tomamos placer en un sentido extremo (*jouissance*). La pregunta por el placer del texto es extremadamente importante en tanto nos permite re-descubrir el sentido de la escritura, escritura entendida aquí no simplemente como literatura. Barthes se pregunta: ¿qué pasaría si el conocimiento fuera delicioso?

¿Qué caracterizaría entonces una escritura del placer e incluso del éxtasis? Para empezar, es necesario entender que el placer y el éxtasis son estados inter-subjetivos, es decir, dependen de una relación múltiple, en nuestro caso esa del texto con el lector. Pero esto no quiere decir que podamos poner en un mismo nivel finos escritos y tanto baboseo (ciertamente característico del medio académico) disponible en nuestro entorno. El éxtasis (de acuerdo con teorías psicoanalíticas) puede ser encontrado solamente en la novedad: de esa manera, podríamos decir que un texto fértil, uno que mezcle teorías y lenguajes aun a costa de su claridad (nuevos modos de interpretación son siempre posibles), entraña un mayor potencial para el éxtasis, es decir, para la creación (de conocimiento). Un texto extático es atópico (no ocupa lugar), no existen zonas erógenas en él, simplemente un ritmo como ese proporcionado por intermitentes imágenes de un cuerpo desnudo entre dos prendas. El éxtasis del texto, ese inmaterial tercero, ese subjetivo tercero, no es un tercero metafísico (representado). La riqueza de su placer, el éxtasis que uno puede encontrar en él, parte de una relación que uno puede establecer con su propia textura.

Las texturas superficiales pueden tener un gran valor sensual embebido, esta imagen nos trae a la mente aquella vez cuando escribíamos sobre “una piel de durazno mojada por el rocío de la madrugada, vista como la sudorosa mejilla de la amada justo después del amor.” Pero además de su textura anisotrópica, la imagen del material aquí expuesto (fibra de vidrio dentro de una matriz de poliéster), nos habla del color rojo-rosa-naranja. ¿No es acaso el color una textura en su definición más fina? Y siendo así, ¿Cuál es el color de nuestros textos académicos?

68.

69.



Conclusión

De la introducción a este artículo podemos concluir dos ideas generales. En primer lugar, que la investigación creativa en las artes y el diseño no puede pretender gobernarse por los parámetros de finalidad y causalidad características del método científico, es decir que, en lugar de resolver un problema, la investigación creativa debería simplemente pretender explorarlo de manera original, aun cuando posibles soluciones hagan parte de tal exploración. En segundo lugar, y ampliando la idea anterior, veíamos que la exploración creativa de la que hablamos, en nuestra opinión, debería ser entendida como un juego interactivo entre diferentes lenguajes, o maneras de articular un área específica del conocimiento.

A continuación, actuando de manera autorreferencial, el cuerpo principal de este artículo pretendió demostrar de manera directa las ideas planteadas en la introducción. En el texto principal, el problema que nos atañe, i. e., el de la investigación creativa en las artes y el diseño, es explorado apoyándose en cinco articulaciones paralelas del problema, haciendo confluír las ideas de cinco pensadores contemporáneos.

Este artículo en conjunto no pretende más que funcionar como un texto abierto, uno donde se expone una problemática específica y se ilustran cinco maneras de entenderla. De ese modo, las conclusiones que puedan salir de aquí serán interpretaciones particulares, directamente ligadas a cada individuo lector, conclusiones que, además, exigirán elaboraciones posteriores para poder llegar a tener utilidad efectiva. Esto no implica una imposibilidad para que nuestro modelo de investigación creativa pueda llegar a producir conclusiones con altos niveles de objetividad; simplemente señala las limitaciones de alcance del presente texto.

