

WORKSHOP

ARTE- FACTOS RELA- CIONA- LES

PARA EL DISEÑO ESPECULATIVO
EN EL ANTROPOCENO

26/05/2025 | Ead.PUCV | Matta 79, Recreo

ORGANIZAN



DI CENTENARIO PUCV
039.311/2024



ANID Fondecyt Iniciación (cod: 11250459)
ANID Fondecyt Regular (Cod: 1252155)

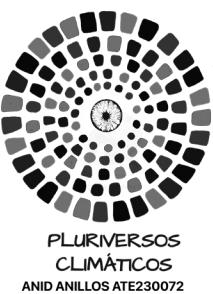
APOYAN



**PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE
VALPARAÍSO**

VICERRECTORIA DE INVESTIGACIÓN
CREACIÓN E INNOVACIÓN

COLABORAN



PLURIVERSOS
CLIMÁTICOS
ANID ANILLOS ATE230072



**ACONCAGUA
FABLAB**



Technology, Innovation, Management
and Sustainability in Civil
Engineering

e[ad]
Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

MAD e[ad]
Magíster en Arquitectura
& Diseño
Escuela de Arquitectura y Diseño



El grupo interdisciplinario Artefactos Relacionales de la PUCV invita a investigadoras/es y estudiantes de pre y posgrado, a participar en una jornada de workshops dedicada a la experimentación colectiva con 10 artefactos tecnológicos y epistémicos. Esta instancia buscará explorar, materializar y comunicar relaciones complejas entre cuerpos, territorios y ecologías en contextos marcados por intensas transformaciones tecnológicas, geográficas y climáticas del Antropoceno.

La actividad se enmarca en la colaboración entre los proyectos "Artifacts of Entanglement" (Centenario PUCV, cod: 039.311/2024) Y "Pluriversos Climáticos" (ANID Anillo, cod: ATE230072), en asociación con los proyectos Fondecyt 2025: "Planificación y paisajes comunes en el norte chico de chile: Agenciamientos más-que-urbanos en comunidades agrícolas" (cod: 11250459) y "Geografías animales decoloniales desde el Sur: Trayectorias multiespecies a través de los andes en el contexto de cambio ambiental" (cod: 1252155). Asimismo, la jornada cuenta con el apoyo del laboratorio TIMS (technology, innovation, management and sustainability in civil engineering) de la escuela de ingeniería civil PUCV, el Aconcagua Fablab, y el Magíster en Arquitectura y Diseño de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la PUCV.



Este workshop propone un espacio de encuentro y experimentación colectiva en torno a una serie de artefactos epistémicos y tecnológicos desarrollados en el marco del proyecto Artifacts of Entanglement: In the Web of Extractive Urbanization, financiado por la Vicerrectoría de Investigación Creación e Innovación de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. La jornada convoca a investigadoras/es y estudiantes de pre y posgrado para explorar, materializar y comunicar relaciones complejas entre cuerpos, territorios y ecologías en contextos marcados por transformaciones geográficas, tecnológicas y climáticas propias del Antropoceno.

Artefactos y diseño especulativo

En el campo del diseño y las artes, el concepto de artefacto —arte factum, 'hecho con arte'— ha evolucionado más allá de su dimensión material, entendiendo al artefacto como un mediador epistémico que permite pensar desde el hacer⁽¹⁾. En el ámbito del diseño especulativo, esta concepción adquiere particular relevancia: los artefactos no son soluciones funcionales, sino dispositivos críticos que abren

preguntas, activan debates y permiten imaginar futuros alternativos⁽²⁾. Su carácter exploratorio y abierto los sitúa como herramientas clave frente a los llamados wicked problems, es decir, desafíos complejos sin respuestas únicas, como aquellos que atraviesan los territorios impactados por el extractivismo.

Los artefactos especulativos funcionan como ensamblajes materiales, sociales, ecológicos y tecnológicos, capaces de vincular escalas, cuerpos y saberes situados. Operan como interfaces entre mundos internos y externos⁽³⁾, visibilizando fricciones e interdependencias que normalmente permanecen opacas en los discursos dominantes del desarrollo y la sostenibilidad.

Artefactos relationales

En el marco de este proyecto, proponemos el concepto de artefacto relacional para referirnos a estos dispositivos diseñados colectivamente como mediaciones sensibles entre actores humanos y más-que-humanos, comunidades, territorios y tecnologías. Esta noción se inspira en la ecopolítica relacional

propuesta por Arturo Escobar, quien plantea una ontología de la interdependencia radical entre seres, territorios y formas de vida⁽⁴⁾. Desde esta perspectiva, los artefactos no solo representan realidades, sino que las co-producen, activando ecologías de saberes y formas colaborativas de imaginar alternativas al modelo extractivista.

Durante la jornada se propone interactuar con una serie de artefactos digitales, análogos, inmersivos y narrativos, concebidos como dispositivos abiertos y transformables. A través de ellos, buscamos integrar teoría, experiencia y práctica proyectual para visibilizar las tensiones que configuran los territorios del presente y, al mismo tiempo, especular sobre sus futuros posibles. Así, el artefacto relacional se convierte en un eje metodológico y poético desde el cual pensar, hacer y transformar en común

(1) Frayling, C. (1993). *Research in Art and Design*. Royal College of Art; Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties*. Leiden University Press.

(2) Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.

(3) Simon, H. A. (1996). *The Sciences of the Artificial*. MIT Press.

(4) Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.

PROGRAMA

DÍA: 26/05/2025

LUGAR: ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO, PUCV.

DIRECCIÓN: MATTA 79, RECREO, VIÑA DEL MAR

10:00 >

Bienvenida [Alvaro Mercado & Pablo Mansilla]

Café

10:30 / 13:00 > BLOQUE 1

Co-experimentación con artefactos (en paralelo)

Artefacto 1 > Geoides climáticos

[Coordinadores: Pablo Mansilla, David Silva, Alvaro Mercado]

Artefacto 2 > Arcillas performativas

[Coordinadores: Leonardo Aravena, Daniela Salgado, Andrés Aliaga]

Artefacto 3 > VR Futuros especulativos

[Coordinadores: Mía Carrere, Ur Barlow]

Artefacto 4 > VR Memorias del oikos, Sewell

[Coordinadores: Bastián Quiroz, Ismael Valdés]

Artefacto 5 > Sonda paisajes sensoriales

[Coordinadores: José Tapia; Yamil Jadue]

14:00 / 16:30 > BLOQUE 2

Artefacto 6 > Pluriversal mapping

[Coordinadores: Javiera Pavez, Pablo Mansilla, Alvaro Mercado]

Artefacto 7 > VR Avatar

[Coordinadores: Felipe Muñoz, Sofía Montecinos, Luis Felipe Alzugaray]

Artefacto 8 > VR Memorias del oikos, Chuquicamata

[Coordinadores: Ismael Valdés, Bastián Quiroz]

Artefacto 9 > Cuerpos geo-digitales

[Coordinadores: Andrés Aliaga, José Tapia]

Artefacto 10 > Atlas del post-extractivismo

[Coordinadores: Valentina Leiva, Arturo Céspedes, Michèle Wilkomirsky]

13:00 / 14:00

Break

16:30 / 17:30

Mesa Abierta [moderan: Javiera Pavez & Daniela Salgado]

Conversación entre investigadores y estudiantes

Artefacto 1

Geoides climáticos

Pablo Mansilla
Territorios Alternativos
Instituto de Geografía
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
pablo.mansilla@pucv.cl

David Silva
Forma, Cultura y Tecnología, MAD
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
c.silva.b@ead.cl

Álvaro Mercado
Extensión, Ciudad y Habitabilidad, MAD
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
alvaro.mercado@ead.cl



Geoides Climáticos es un artefacto experimental análogo diseñado en varias secciones, las que al unirse permitan construir de manera colectiva un geoide planetario. Este Geoide sirve como soporte para articular percepciones individuales y comprensiones colectivas sobre los cambios climáticos globales, a partir de experiencias situadas. El artefacto está compuesto por una serie de planos blancos que pueden ser intervenidos gráficamente en sesiones colaborativas, permitiendo registrar y visualizar narrativas relacionales en torno a climas pluriversales. Su ensamblaje tridimensional da lugar a un sólido de revolución que alberga hasta 12 experiencias, funcionando como dispositivo para el análisis y la exposición de imaginarios y memorias climáticas.

Artefacto 2

Arcillas performativas

Leonardo Aravena
Aconcagua Fablab
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
leonardo.aravena@ead.cl

Daniela Salgado
Forma, Cultura y Tecnología, MAD
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
dsalgado@ead.cl

Andrés Aliaga
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
andres.aliaga395@gmail.com



Arcillas Performativas es una propuesta que, a través del desarrollo de un dispositivo para imprimir figuras tridimensionales en arcilla, busca plantear metáforas en torno a la extracción y el despojo territorial. Por un lado, la materia prima que se utiliza en el sistema de impresión 3D puede ser recolectada de territorios impactados por el extractivismo, como la tierra arcillosa del Valle de Pupío, la que cada vez es menos fértil dada la escasez hídrica generada por el tranque El Mauro. Por otro lado, se plantea producir objetos encontrados en el suelo y atezorados por habitantes de el antiguo fundo El Mauro, como metáfora vinculada a la memoria de este lugar y a la reivindicación frente al despojo y a la desterritorialización al reproducir objetos con la tierra del lugar. Este workshop permitirá probar el dispositivo de impresión, iterando en los dibujos y figuras del sistema CAD (computer aided design), los códigos y sistemas de flujo de material CNC (computer numerical control), y finalmente el sistema de movimiento CAM (computer aided manufacturing).

Artefacto 3

VR Futuros especulativos

Mía Carrère

Extensión, Ciudad y Habitabilidad, MAD

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

miacarrere@ead.cl

Ur Barlow

Forma, Cultura y Tecnología, MAD

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

ur.barlow@gmail.com



Futuros especulativos es una experiencia inmersiva de realidad virtual que invita a reflexionar sobre posibles escenarios futuros desde una perspectiva sensible y crítica. A través de su interfaz, quienes participan pueden construir paisajes virtuales organizados en distintas categorías, con el objetivo de activar preguntas en torno al habitar, las transformaciones del entorno y la agencia colectiva. La experiencia permite además capturar una fotografía del paisaje creado, generando una imagen que funciona tanto como dato visual para su posterior interpretación y como una postal del futuro que se entrega digitalmente a quienes participan, a modo de recuerdo.

Artefacto 4

VR Memorias del oikos, Sewell

Bastián Quiroz

Titulante Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

A [Chile]

bastian.quiroz.c@mail.pucv.cl

Ismael Valdez

Titulante Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

ismael.valdes.a@mail.pucv.cl



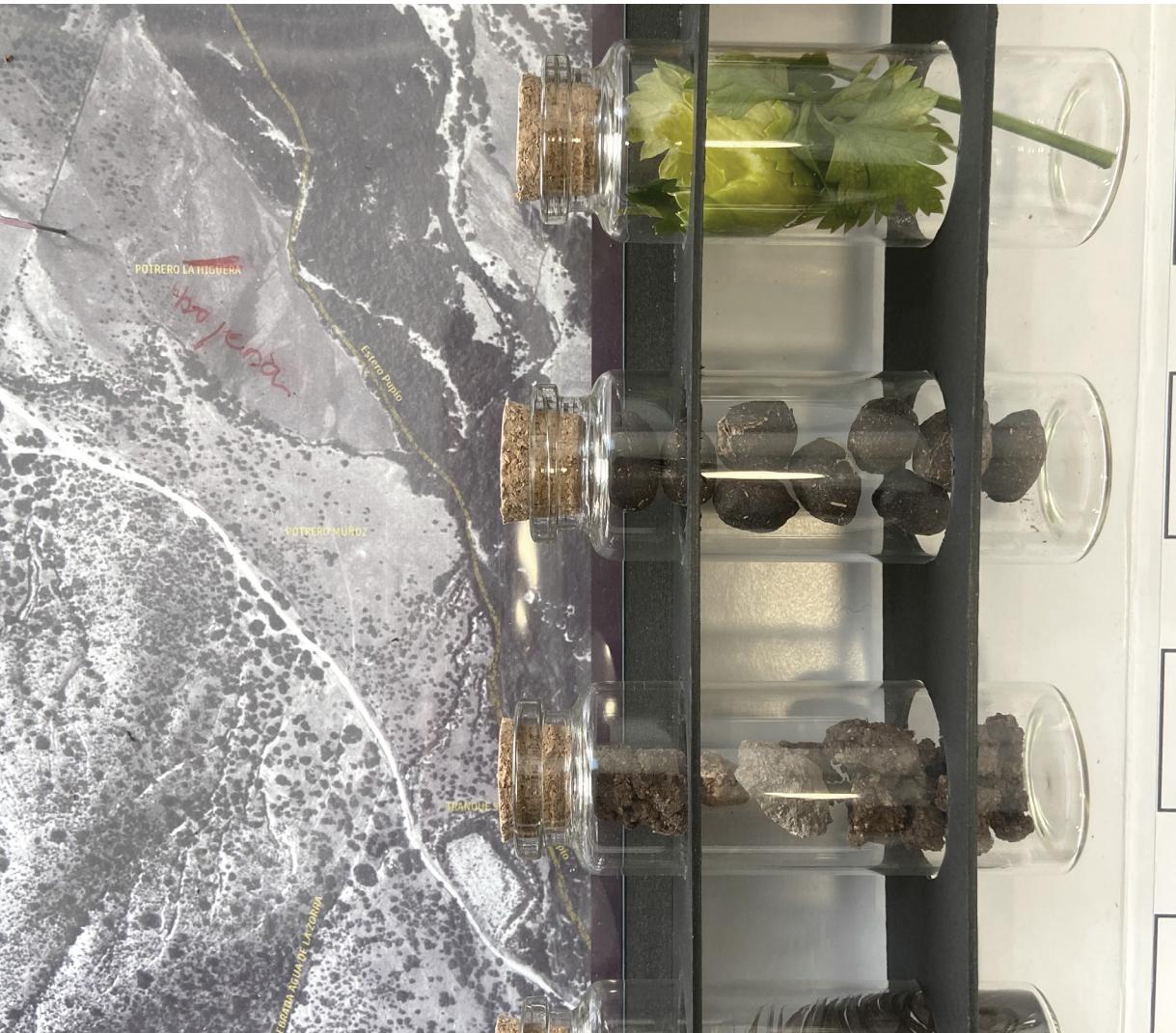
El artefacto VR Oikos se propone como un medio de exploración inmersiva para investigaciones etnográficas y arquitectónicas, orientado a reconstruir paisajes habitacionales en territorios operacionales extractivos que actualmente son inaccesibles para sus antiguos habitantes. A partir de la recopilación de archivos históricos y datos geoespaciales (SIG), se ha modelado virtualmente el campamento minero de Sewell. Mediante el uso del visor Oculus Meta Quest 3, habitantes del poblado pueden interactuar con el entorno virtual y contribuir con sus memorias de vida, enriqueciendo así el modelo. Esta plataforma de realidad virtual tiene el potencial de convertirse en un archivo abierto, interactivo y participativo.

Artefacto 5

Sonda paisajes sensoriales

José Tapia
Extensión, Ciudad y Habitabilidad, MAD
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
jose.tapia.d@mail.pucv.cl

Yamil Jadue
Titulante Arquitectura
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
yamil.jadue.d@mail.pucv.cl



La sonda paisajes sensoriales, o maleta sensorial, se presenta como un instrumento metodológico que permite analizar cualitativamente los paisajes transformados por procesos extractivos a partir de las memorias sensoriales colectivas de sus habitantes. A través de la recolección de materias evocadoras (visuales, olfativas, auditivas, táctiles y gustativas), se activa una memoria que vincula a las personas con sus territorios habitados, posibilitando la reconstrucción de los paisajes desde la experiencia situada, sensible y los recuerdos compartidos. Este artefacto funciona como un activador o detonador de procesos de recuperación de los vínculos socio-territoriales perdidos, y como un medio para construir un discurso crítico basado en la memoria frente al impacto del accionar extractivo.

Artefacto 6

Pluriversal mapping

Pablo Mansilla

Territorios Alternativos

Instituto de Geografía

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

pablo.mansilla@pucv.cl

Javiera Pavéz

Escuela de Sicología

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

javiera.pavez@pucv.cl

Álvaro Mercado

Extensión, Ciudad y Habitabilidad, MAD

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

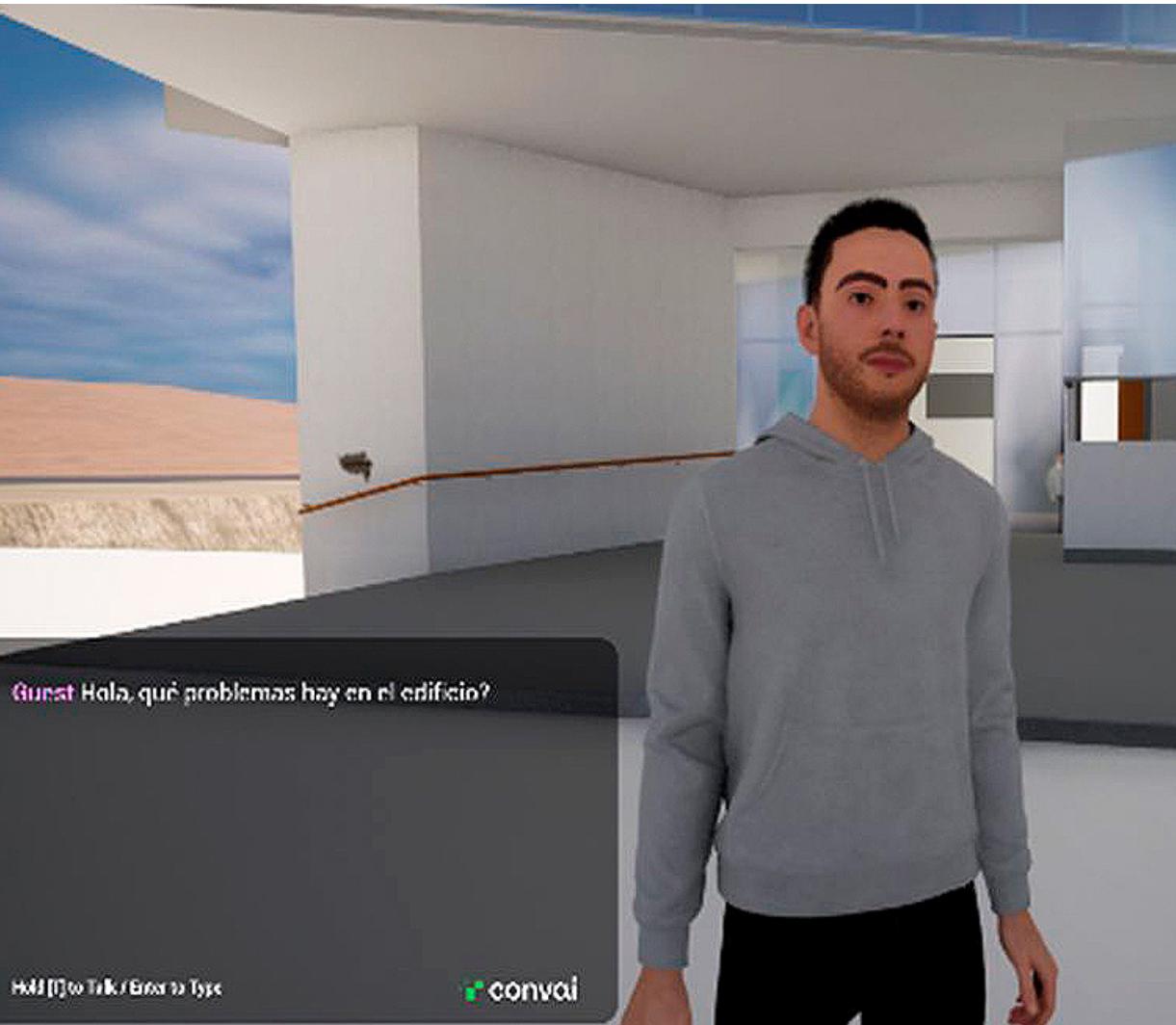
alvaro.mercado@ead.cl



Pluriversal Mapping es un artefacto diseñado para mapear, de manera espacio-temporal, los enredos entre trayectorias de personas, objetos y sus cruces afectivos. Esta herramienta permite anexar objetos y desplegar múltiples líneas temporales —vinculadas al ciclo vital, a procesos históricos o a escalas geológicas— para representar la complejidad de los ensamblajes que habitamos. Se trata de un dispositivo participativo que invita a las personas a construir colectivamente el mapa, promoviendo el diálogo en torno a los vínculos entre humanos y más-que-humanos. A través de esta práctica cartográfica, se busca generar sensibilización crítica respecto de las redes materiales y afectivas que configuran nuestros territorios, abriendo posibilidades para imaginar formas alternativas de habitar y representar el mundo.

Artefacto 7

VR Avatar



Felipe Muñoz
TIMS Lab
Escuela de Ingeniería Civil
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
felipe.muñoz@pucv.cl

Sofía Montecinos
TIMS Lab
Escuela de Ingeniería Civil
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
sofia.montecinos@pucv.cl

Luis Felipe Alzugaray
ETIMS Lab
Escuela de Ingeniería Civil
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]

La realidad virtual (RV) y la inteligencia artificial (IA) están revolucionando el sector AECO al mejorar la visualización de proyectos, la toma de decisiones y la capacitación. Sin embargo, la integración de agentes autónomos en RV para la gestión de proyectos aún es incipiente. Esta investigación propone un avatar autónomo basado en IA para diagnóstico y apoyo a la toma de decisiones en entornos de RV. Mediante la Metodología de Investigación en Ciencias del Diseño (DSRM), el estudio se centra en tres ejes: (1) el diseño de criterios e indicadores para avatares autónomos, (2) la mejora de su expresividad y realismo en contextos AECO, y (3) la implementación y validación de un caso práctico en RV. Los resultados incluyen un modelo constructivo, niveles de desarrollo progresivo y la validación funcional del avatar en un entorno que simula desafíos estructurales reales. Los hallazgos concluyen que el avatar puede detectar eficazmente defectos estructurales, interactuar eficientemente con los usuarios y mejorar la toma de decisiones en la gestión de proyectos, avanzando en la integración de IA-VR en AECO y estableciendo un marco para futuras aplicaciones en automatización y asistencia virtual dentro de la industria.

Artefacto 8

VR Memorias del *oikos*, Chuquicamata

Ismael Valdez

Titulante Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

ismael.valdes.a@mail.pucv.cl

Bastián Quiroz

Titulante Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Diseño

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso

[Chile]

bastian.quiroz.c@mail.pucv.cl



El artefacto VR Oikos se propone como un medio de exploración inmersiva para investigaciones etnográficas y arquitectónicas, orientado a reconstruir paisajes habitacionales en territorios operacionales extractivos, actualmente inaccesibles para sus antiguos habitantes. A partir de la recopilación de archivos históricos y datos geoespaciales (SIG), se ha modelado virtualmente el campamento minero de Chuquicamata. Mediante el uso del visor Oculus Meta Quest 3, habitantes del poblado pueden interactuar con el entorno virtual y contribuir con sus memorias de vida, enriqueciendo así el modelo. Esta plataforma de realidad virtual tiene el potencial de convertirse en un archivo abierto, interactivo y participativo.

Artefacto 9

Cuerpos geo-digitales

Andrés Aliaga

Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
andres.aliaga395@gmail.com

José Tapia

Extensión, Ciudad y Habitabilidad, MAD
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
jose.tapia.d@mail.pucv.cl



Los artefactos presentados y sus materializaciones expositivas surgen de una exploración especulativa que interroga el territorio, la escala y la sensibilidad humana mediante algoritmos físico-digitales. Estos cualifican y cuantifican *bigdata* a través de lenguajes divergentes, abriendo nuevas formas de relación entre objetos, cuerpos y territorio. Esta exploración material y tecnológica se origina en el proyecto Zoom in-Out, desarrollándose dispositivos para relevar factores estético-ambientales vinculados al trabajo de los "nómades industriales del mar". El presente desarrollo propone una instalación interactiva basada en sensores Kinect, proyectores y superficies construidas con desechos industriales. Mediante la captura de vectores corporales, se generan palabras y conceptos surgidos de trabajo de campo con comunidades, articulando vínculos sensibles con lo territorial. Los artefactos buscan ser medios de reflexión sobre la dependencia tecnológica de materiales provenientes del extractivismo.

Artefacto 10

Atlas del post-extractivismo

Michèle Wilkomirsky

Facultad de Arquitectura y Diseño
Extensión, Ciudad y Habitabilidad, MAD
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
wilkomirsky@ead.cl

Arturo Céspedes

Titulante de Diseño
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
arturo.cespedes.f@mail.pucv.cl

Valentina Leiva

Titulante de Diseño
Facultad de Arquitectura y Diseño
Pontificia Universidad Católica de Valparaíso
[Chile]
valentina.leiva.c@mail.pucv.cl



Atlas del Post-extractivismo es un proyecto en desarrollo que busca explorar formas interactivas de visualización espacial para representar las redes de vida implicadas en los procesos de urbanización extractiva, conectando territorios específicos del Norte y del Sur Global. Esta indagación, situada en el campo del diseño de interacción, tiene como objetivo construir una plataforma digital de acceso público que permita narrar gráficamente las transformaciones territoriales pasadas, presentes y futuras vinculadas al extractivismo. El proyecto se concentra en el Norte Chico, donde actores humanos y más-que-humanos —como el agua— desempeñan un papel central en los entramados socioecológicos del extractivismo minero.

EQUIPO

Andrés Aliaga es diseñador de profesión y creador visual por oficio. Ha trabajado en la gestión artística y técnica de proyectos de cine independiente, diseño e investigación. En los últimos años, se ha desempeñado como formador en talleres de robótica en la PUCV, diseñador en exposiciones interactivas e investigador del papel del azar en el proceso de diseño.

Luis Felipe Alzugaray es Ingeniero Civil y Licenciado en Ciencias de la Ingeniería por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV-Chile). Su investigación se centra en la aplicación de realidad virtual, avatares autónomos e inteligencia artificial en la industria de Arquitectura, Ingeniería, Construcción y Operación (AECO). Explora la integración de tecnologías inmersivas y sistemas inteligentes para apoyar la toma de decisiones, la optimización de procesos y la interacción humano-tecnología en entornos profesionales complejos.

Leonardo Aravena es diseñador industrial y profesor en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Máster en Arquitectura y Diseño por la PUCV, es coordinador del laboratorio de fabricación digital MADLAB, colaborando en diversos proyectos mediante la experimentación material en la intersección de técnicas de fabricación análogas y digitales.

Ur Barlow es diseñador industrial y Profesor Asociado en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV). Actualmente cursa el Magíster en Arquitectura y Diseño en la PUCV y participa en el proyecto interdisciplinario "Artifacts of Entanglement", desarrollando experiencias participativas e interactivas en realidad virtual.

Mía-Sue Carrère es arquitecta chilena titulada en 2021. Obtuvo su Magíster en Arquitectura y Diseño en 2024, enfocándose en la urbanización extractiva. Actualmente es profesora asistente en la EAD-PUCV. Sus proyectos combinan investigación arquitectónica, visualización de datos y representación artística, utilizando plataformas audiovisuales para abordar conflictos territoriales y procesos de urbanización extractiva en Chile.

Pablo Mansilla es profesor adjunto del Instituto de Geografía de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Dirige el Grupo Territorios Alternativos (www.territoriosalternativos.cl), especializado en la intersección entre Geografía Humana, Geografía Social, Decolonialidad y Ordenamiento Territorial. Es Máster en Geografía y Doctor en Geografía Humana por la Universidad Federal Fluminense, Brasil. Actualmente dirige el proyecto interdisciplinario "Pluriversos Climáticos" (ATE2W30072) y el proyecto FONDECYT Regular "Geografías animales decoloniales desde el Sur: Trayectorias multiespecies a través de los andes en el contexto del cambio ambiental".

Álvaro Mercado es arquitecto y Profesor Asociado en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Doctor en Arquitectura y Urbanismo por la Université Libre de Bruxelles. Sus investigaciones se enfocan en prácticas especulativas situadas para rastrear y proyectar transformaciones y resilencias en la red de la vida vinculada a la urbanización extractiva en hinterlands locales y regionales de Sudamérica. Actualmente dirige el proyecto de investigación interdisciplinario "Artifacts of Entanglement" (cod: 039.311/2024) y el proyecto FONDECYT Iniciación "Planificación y Paisajes Comunes en el Norte Chico de Chile: Agenciamientos más que urbanos en comunidades agrícolas".

Sofía Montecinos es ingeniera civil titulada de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV-Chile), con experiencia en tecnologías aplicadas a la ingeniería, enfocándose en diseño virtual, desarrollo y construcción, BIM y realidad extendida para la industria AECO (Arquitectura, Ingeniería, Construcción y Operaciones). Ha participado en proyectos de investigación nacionales e internacionales sobre realidad virtual para inspección remota, accesibilidad y movilidad sensorial. Actualmente trabaja como Ingeniera de Proyectos e Investigación en la Escuela de Ingeniería Civil de la PUCV y colabora en cursos de innovación docente. Sus principales intereses incluyen la aplicación de tecnologías inmersivas en diseño, educación e inclusión en entornos construidos.

Felipe Muñoz La Rivera es profesor en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV-Chile), especializado en tecnologías inmersivas. Doctor en Ingeniería Civil por la Universidad Politécnica de Cataluña (España), Máster en Gestión BIM y Máster Internacional en Gestión de Ciudades Inteligentes. Su investigación explora la intersección entre ingeniería civil, trans-

formación digital y tecnologías inmersivas, enfocándose en la aplicación de realidad virtual, aumentada y mixta (XR) para optimizar procesos en la industria AEC (Arquitectura, Ingeniería y Construcción). Trabaja en proyectos relacionados con Construcción 4.0, BIM, metodologías Lean y herramientas basadas en XR para educación, accesibilidad, inspección de infraestructuras y toma de decisiones colaborativa.

Javiera Pavez es psicóloga comunitaria, Doctora en Psicología y Profesora Asociada en la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Su investigación se centra en la participación de organizaciones comunitarias y sus ensamblajes territoriales, abordados mediante métodos etnográficos y participativos.

Daniela Salgado es diseñadora industrial y Profesora Asociada en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Doctora en Arquitectura y Urbanismo por la Université Libre de Bruxelles. Su investigación actual se enfoca en las artesanías críticas y en cuestionar las hegemones del diseño moderno y contemporáneo en el contexto chileno. Ha participado en exposiciones de arte internacionales, así como en numerosos talleres y seminarios.

David Silva es diseñador de objetos y profesor en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (PUCV). Actualmente cursa el Magíster de Arquitectura y Diseño PUCV participando en proyectos de investigación en Villa Maker (Laboratorio de Fabricación Escolares en Villa Alemana) y es ayudante en el propedéutico de arquitectura de la PUCV.

José Tapia es arquitecto por la Universidad de Valparaíso y actualmente estudiante de Magíster en Arquitectura y Diseño en la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Participa, como estudiante de posgrado, en el proyecto de investigación "Artifact of Entanglement: In the Web of Extractive Urbanization" (Proyecto Interdisciplinario DI Centennial PUCV 2024). Además, es docente en la Facultad de Arquitectura de la UV.

Michèle Wilkomirsky es diseñadora gráfica por la PUCV, Doctora en Turismo por la URJC, Madrid, España. Profesora de diseño en la Escuela de Arquitectura y Diseño PUCV. En el pregrado de Diseño imparte los talleres de Observación, Fundación y Forma, y el taller Ciudad Legible en el ciclo de oficios. Además, enseña la asignatura Diseño y cultura contemporánea en el ciclo dis-

ciplinar. Dirige proyectos de titulación en Diseño con mención en Diseño Gráfico y Diseño de Interacción.

ESTUDIANTES DE PREGRADO

Arturo Céspedes es estudiante de Diseño de Interacción en la PUCV, desarrolla el proyecto "Atlas y Bitácora Digital del (post) extractivismo minero en Coquimbo" inscrito en el proyecto "Artifacts of Entanglement". Su investigación se enfoca en el diseño de tecnologías de información (TI) y soportes digitales como herramientas de exploración crítica y comunicación accesible.

Yamil Jadue es estudiante de pregrado en Arquitectura en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Ha contribuido en dos proyectos Fondecyt investigando la vivienda desde perspectivas sociales y espaciales. Actualmente es estudiante investigador en el proyecto interdisciplinario "Artifacts of Entanglement: In the Web of Extractive Urbanization", donde se enfoca en el análisis socioespacial y la representación de las transformaciones de la vivienda rural impulsadas por los servicios habitacionales para trabajadores mineros.

Valentina Leiva es estudiante de Diseño de Interacción en la PUCV, desarrolla el proyecto "Atlas y Bitácora Digital del (post) extractivismo minero en Coquimbo" inscrito en el proyecto "Artifacts of Entanglement". Su investigación se enfoca en el diseño de interfaz de usuario (UI) para visualizar transformaciones socioambientales y potenciar la navegación accesible en soportes digitales.

Bastián Quiroz es estudiante de pregrado en Arquitectura en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso e investigador en el proyecto "Artifacts of Entanglement: In the Web of Extractive Urbanization". Su trabajo explora representaciones en VR para indafar en memorias de la desterritorialización asociada a la operación de la mina El Teniente, con el objetivo de preservar la cultura local mediante entornos virtuales accesibles.

Ismael Valdés es estudiante de Arquitectura en la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Actualmente integra el equipo de investigación del proyecto interdisciplinario "Artifacts of Entanglement: In the Web of Extractive Urbanization". Su tesis de pregrado se centra en la representación en VR de las viviendas domésticas en el contexto del extractivismo en los paisajes desérticos de Chile.

PARTICIPANTES

ALDANA CALDERON – ÁLVARO MERCADO – ANDRÉS ALIAGA – ANAHIS VASQUEZ – ARTURO CÉSPEDES – AYLEEN STOKE – BASTIÁN QUIROZ – BENJAMIN FUENZALIDA – CAROLINA OLIVARES – CONSTANZA CABRERA – DANIELA SALGADO – DAVID SILVA – DIEGO CORTES – EMANUELA DI FELICE – F. AGUILERA – FELIPE MUÑOZ LA RIVERA – FERNANDA ROJAS – FLORENCIA AGUILERA – FRANCISCA DIAZ – ISMAEL VALDÉS – JAVIERA ESPINOZA – JAVIERA CORTES – JAVIERA PAVEZ – JOSEFA ANTRIS – JOSÉ TAPIA – KATHERINE WYNDHAM – LEONARDO ARAVENA – LUKAS DE LA ROSA – MAURICIO DEL PINO – MAXIMILIANO FERNANDEZ – MÍA-SUE CARRÈRE – MICHELE WILKOMIRSKY – MONÉ VASQUEZ – NARA MASSENA - PABLO MANSILLA – PAULA HERNANDEZ – PEDRO PABLO ACHONDO - RODRIGO ALLIENDE – SOFÍA MONTECINOS – UR BARLOW – VALENTINA LEIVA – VICENTE FERNANDEZ – VIVIANA DINAMARCA – YAMIL JADUE

