

# Del diseño de la técnica al diseño de las prácticas en la ciudad

Diana Zoraida Castelblanco Caicedo\*

## Resumen

Si bien el conocimiento se aproxima a los estudios urbanos desde la especialización de ciertas disciplinas (arquitectura, sociología urbana, geografía urbana, política urbana, entre otras), los procesos de modernización<sup>1</sup> (Escobar, 2002) y sus formas de desarrollo económico, tecnológico y cultural han dado lugar al surgimiento de ciudades polivalentes, heterogéneas y casuales que demandan aproximaciones analíticas y críticas, pero también –y muy importante– aproximaciones creativas que den cuenta de la complejidad y heterogeneidad de las prácticas urbanas, de la producción del territorio como una red de acontecimientos y lugares significativos para el habitante, de la transición de la ciudad como espacio físico e infraestructural hacia un espacio circunstancial y situacional. Aproximaciones urbanas donde tenga sentido pensar en acciones para producir acciones –pensamiento político– y no solo pensar en cosas para producir cosas –pensamiento técnico–, esto es, la técnica puesta al servicio de la política. El diseño industrial, siendo una de las áreas del conocimiento que aparentemente le apuesta al desarrollo y al progreso, es en la actualidad una práctica que revoluciona sus propios paradigmas técnicos –pensar en cosas para producir cosas–, y se dispone a pensar la técnica como un medio al servicio de la ética, la estética y la política urbana. Para ello, el diseño industrial parece que se pone al servicio de cierta conformación particular del territorio, de acuerdo con las experiencias y expectativas polivalentes, heterogéneas y casuales de los ciudadanos. El diseño industrial en la ciudad favorece lo que algunos teóricos denominan “cierta modernidad para siempre y en todas partes” (Escobar, 2002, 32), en tanto su presencia en la ciudad se hace permanente, ya no como un producto técnico invariable e inmutable, sino como un lenguaje y una experiencia dinámica.

**Palabras clave:** diseño, vida cotidiana, ciudad, técnica, política, estética.

## From designing technique to designing practices in the city

### Abstract

Although knowledge approaches urban studies from the specialization of certain disciplines (architecture, urban sociology, urban geography and urban politics, among others), the modernization processes (Escobar, 2002) and their forms of economic, technological and cultural development have brought the emergence of polyvalent, heterogeneous and casual cities that demand analytical and critical approaches but also, –and most importantly– creative approaches to cover the complexity and the heterogeneity of the urban practices, the production of the territory as a network of events and places with a meaning for the inhabitants and the city’s shift from a physical and infrastructural space to a circumstantial and situational space. This means urban approaches in which thinking on actions to produce actions –political thinking– and not only thinking on things to produce other things –technical thinking– can have a meaning. This is, then, technique at the politics’ service. Industrial design, as one of the knowledge areas that apparently aim to progress and development, is nowadays a practice that revolutionizes its own technical paradigms –thinking on things to produce other things–, and is about to think on technique as a mean to serve ethics, aesthetic and urban politics. To do so, industrial design seems to serve a certain particular conformation of the territory, according to the polyvalent, heterogeneous and casual experiences and expectations of the citizens. The industrial design in the city favors what some theoretical authors call a “certain modernity forever and everywhere”

\* Universidad Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Artes y Diseño. Programa de Diseño Industrial.

(Escobar, 2002, 32), as its presence in the city goes permanent, not anymore as an invariable and immutable element, but as a language and as a dynamic experience.

**Key words:** design, daily life, city, technique, politics, aesthetic.

### Do desenho da técnica ao desenho das práticas na cidade

#### Resumo

Conquanto o conhecimento se aproxima aos estudos urbanos desde a especialização de certas disciplinas (arquitetura, sociologia urbana, geografia urbana, política urbana, entre outras), os processos de modernização (Escobar, 2002) e suas formas de desenvolvimento econômico, tecnológico e cultural deram lugar ao surgimento de cidades polivalentes, heterogêneas e casuais que demandam aproximações analíticas e críticas, mas também —e muito importante— aproximações criativas que deem conta da complexidade e heterogeneidade das práticas urbanas, da produção do território como uma rede de acontecimentos e lugares significativos para o

habitante, da transição da cidade como espaço físico e infraestrutura para um espaço circunstancial e situacional. Aproximações urbanas onde faça sentido pensar em ações para produzir ações —pensamento político— e não só pensar em coisas para produzir coisas —pensamento técnico—, isto é, a técnica posta ao serviço da política. O desenho industrial, sendo uma das áreas do conhecimento que aparentemente lhe aposta ao desenvolvimento e ao progresso, é na atualidade uma prática que revoluciona seus próprios paradigmas técnicos —pensar em coisas para produzir coisas—, e se dispõe a pensar a técnica como um meio ao serviço da ética, a estética e a política urbana. Para isso, o desenho industrial parece que se põe ao serviço de certa conformação particular do território, de acordo com as experiências e expectativas polivalentes, heterogêneas e casuais dos cidadãos. O desenho industrial na cidade favorece o que alguns teóricos denominam “certa modernidade para sempre e em todas partes” (Escobar, 2002, 32), em tanto sua presença na cidade se faz permanente, já não como um produto técnico invariável e imutável, senão como uma linguagem e uma experiência dinâmica.

**Palavras importantes:** desenho, vida cotidiana, cidade, técnica, política, estética.

---

## Introducción

El diseño desde sus múltiples expresiones técnicas (productos, servicios, experiencias, artefactos, entre otros) se aproxima a los estudios urbanos no solo como *cosa* puesta en la ciudad, sino como acción ciudadana que se crea y se re-crea tantas veces como los ciudadanos participan de ella.

Ya no solo importa pensar en los objetos técnicos que soportan la infraestructura urbana y sus prácticas cotidianas (movilización, trabajo, entretenimiento), o en lo que tradicionalmente ha sido el mobiliario público como estrategia para ordenar el espacio y la imagen urbana (Lynch, 1966), sino que los diseñadores descubrimos otros productos culturales y en ellos una suerte de cartografía que da cuenta de la organización física del territorio, de sus usos y de quienes lo usan, así como

de ciertos modos de relaciones sociales propias de un estilo de vida urbana, como las prácticas económicas, de tiempo libre y de movilización política<sup>1</sup> (Castelblanco, 2014).

La presencia del diseño industrial en la ciudad moviliza la percepción ciudadana para re-valorar las ideas de bienestar, progreso, desarrollo (imaginarios propios de la vida en la ciudad (Silva, 2013)), y proponer formas alternativas de experimentar la vida urbana. En este sentido es posible que el diseño en la ciudad se distancie de las formas convencionales de producción, circulación y consumo de productos, y subordine el poder económico, que tradicionalmente lo valida, a cualquier expresión ética, estética y política tendente a re-significar las formas de vida urbana. El diseño industrial en la ciudad, además de someterse a pruebas físicas, productivas, funcionales y en general pruebas de tipo lógico-racional, también se

1 Fragmento del capítulo *Un diseño político en la ciudad*. Serie: Improntas de un error, Universidad del Valle (próximamente a publicarse).

somete a la experimentación social y sensible de los ciudadanos; experimentación altamente dinámica, compleja y múltiple, que invita a los diseñadores a contemplar las incertidumbres y contingencias que se dan en la relación diseño-ciudadano.

Indiscutiblemente este interés del diseño industrial por tener aproximaciones complejas a la ciudad no es ajeno a los procesos de cambio, derivados de los supuestos sobre el capitalismo de consumo, la sociedad de la información y la Postmodernidad, donde la atención se descentra de las formas de producción, para dirigirse a las formas de consumo y, más aún, hacia los cambios que suceden con relación a la percepción de la vida cotidiana, las prácticas y las interpretaciones de “conjuntos particulares de experiencias y artefactos mediante la etiqueta de postmoderno” (Featherstone, 1991, p. 14). Las formas de producción tradicionales resultan escasas ante la complejidad de la vida contemporánea en la ciudad, de los deseos individuales y sociales, y de las maneras de saciarlos: mediaciones, experimentaciones, simulaciones, experiencias y en general formas de productos cuya materialización plástica se transforma de manera constante y espontánea. En este escenario, el diseño se dispone como medio para la creación de modelos de adquisición e intercambio colectivo de la información que se produce, y que requiere ponerse a circular en los espacios más representativos de la vida contemporánea, por ejemplo, las ciudades y todas sus escalas públicas.

Ahora bien, hay que recordar que gracias a las posibilidades de las tecnologías de la información y la comunicación, las ideas de lo público ya no solo se refieren a los espacios físicos como las calles, plazas o parques, sino también a los espacios virtuales como Facebook, Twitter, blogs, y en general las expresiones de comunidades que habitan en redes sociales y ciudadanas<sup>2</sup>. El diseñador entonces no puede ser ajeno a reflexiones en torno a la cultura de masas, el consumismo, la saturación icónica, la hegemonía cultural de la tecnología, entre otros síntomas del momento cultural del siglo XXI, en tanto estos son parte de los recursos

intelectuales que se transfieren para la creación espacial, objetual, comunicativa y estética.

El conocimiento del proceso de transformación social y algunas de sus repercusiones en la vida en la ciudad, conjugado debidamente con los procesos de transformación del diseño industrial, resulta próspero para la construcción de conocimientos alternativos “polivalentes, ambiguos y controvertidos” (Jessop, 2008, p. 139) de la acción de los profesionales del diseño en la ciudad.

#### 1. *El diseño como conocimiento social*

No es un problema de las formas sino de la vida cotidiana de los hombres

#### 2. *El diseñador es ciudadano y el ciudadano diseña.*

No es producto de la erudición del profesional. Es conflicto y negociación entre los habitantes

#### 3. *El diseño se debate entre la razón técnica y la razón sensible*

No tiene como fin la producción de piezas concretas, sino la creación de lenguajes, experiencias y cartografías que vuelvan inteligibles los mensajes críticos y reflexivos.

#### 4. *El diseño produce formas*

No es estable, inmutable ni certero. Sus formas son inciertas porque están abiertas a las transiciones técnico-tecnológicas de la sociedad.

#### 5. *El diseño es un ensayo*

No busca conclusiones y celebra los errores.

“Uno de los aspectos menos tratados en la estructura urbana, es el que se refiere a la conformación interna de las ciudades. Y esto, a pesar de que la forma y la organización interna de las mismas afecta de manera directa a la vida cotidiana de la población urbana” (Yujnovsky, 1969, p. 10). Esta perspectiva, aun cuando no es reciente sigue siendo actual, en tanto propone que el diseño desborde la perfección de la geometría euclidiana como principio configurador de la ciudad, de una ciudad continua y

2 Ibid.

uniforme, y se acerque a la complejidad igualmente desbordada de quienes la habitan, reconociendo sus memorias, deseos, lenguajes y tantos otros signos que actúan como motivo para la conformación urbana. Parafraseando los conceptos de geometría topológica y espacio hodológico del psicólogo Kart Lewis (1978) –luego de apartarse de los clásicos problemas de la percepción, para empezar a estudiar las motivaciones y las metas de la conducta–, puede sugerirse que el diseño proyecta la estructura de la ciudad a partir del *espacio hodológico*, es decir, desde caminos: el camino óptimo, el cual depende de las diversas exigencias que le pida el ciudadano a este camino; de allí se darían las maneras sociales de habitar la ciudad, donde la diferencia es lo que le da sentido a las acciones de diseño. La diferencia, sin embargo, demanda de sistemas que orienten y aseguren la coexistencia armónica y justa entre esas múltiples maneras de habitar, por lo cual es necesario aproximarse a cierta dimensión política y social del diseño como formas de control y regulación de los cambios sucedidos en el espacio urbano.

#### **El diseño...**

*No es un problema de las formas sino de la vida cotidiana de los hombres.*

Entender las maneras como los seres humanos se relacionan es entender cómo se *diseñan* las formas de habitar la ciudad. Relaciones marcadas por tensiones, diferencias y contradicciones entre los valores y las prácticas ciudadanas; relaciones reguladas por normas sociales impuestas que se emancipan ante el poder político pero se esclavizan ante el poder económico; relaciones que se validan desde la creación colectiva de ciertos grupos privilegiados llamados élites (Silva, Op.cit., p.25); relaciones que transitan entre los hábitos sociales y los deseos individuales; en general, relaciones que desmarcan el lugar del diseño como un objeto físico, para llevarlo a ser un objeto político, cultural, ambiental y tecnológico: una imagen sensible que da qué pensar en tanto se sitúa en el campo de las interacciones sociales. La dimensión social y política del diseño parece referirse a él como medio para la producción del encuentro y la construcción de una acción pública ciudadana.

Ahora bien, hay que recordar las tensiones existentes de lo público en la actualidad: lo público en el sentido de autoconstrucción, frente a lo público dentro de las utopías de bienestar (p. 26). En ambos casos el diseño hace presencia no solo desde una dimensión estética sino también desde una dimensión ética (ambas estrategias de impacto público), donde la creación de proyectos colectivos le apuesta a utopías o a realidades de un nuevo mundo regulado por la verdad, la belleza y la justicia social. Un nuevo mundo que para los diseñadores resulta ser un reto de conocimiento, análisis, crítica y creación, que en caso de asumirlo, supone combatir, entre otras cosas, lo que para autores como Eduardo Galeano (2010) son *los siete pecados capitales del mundo contemporáneo*: (1) *el racismo*, no solo referido a una cuestión de piel: “la guerra de Irak también es racismo”, dice Galeano; (2) *la tradición machista*, aún siendo femeninos los símbolos de las victorias de los derechos ciudadanos en la Revolución Francesa, las mujeres que buscaron reivindicar sus derechos fueron aniquiladas; (3) *la intolerancia al diferente*, se reclama hoy la legalización del matrimonio homosexual; (4) *el desprecio al trabajo*, dice el autor que “las jornadas de trabajo se miden con los relojes derretidos de Salvador Dalí [...], es el precio lo que fija el valor y no al revés”; (5) *el mundo miente*, la comunicación ahora es manipulada por los medios; (6) *el mundo mata*, la paz mundial está en manos de quienes producen las armas. (7) *el mundo fabrica enemigos*, “y lo hace a través del miedo. La democracia tiene miedo a recordar, las armas tienen miedo a la falta de guerra y los hombres tienen miedo a la mujer sin miedo”.

Cabe afirmar que tampoco son pocas las ambivalencias que emergen con relación a las nociones de vida, progreso, bienestar, etc., que reflejan los extremos de la peor condición del hombre contemporáneo y las bondades del momento cultural actual. Los índices de ocupación, pobreza y calidad de vida son objeto de contraste frente a lo que se entiende por igualdad, justicia, libertad, seguridad y eficiencia ciudadana. Desde luego es en la ciudad, como espacio altamente complejo, heterogéneo y polivalente, donde confluyen tales contradicciones y donde se estima necesario crear proyectos que propongan un accionar estético

que se proyecte políticamente. Probablemente el ahora llamado arte público ha tomado ventaja en estas áreas y es un brazo que coadyuva a discurrir en las también llamadas acciones de diseño. La ciudad es la excusa para desarrollar acciones integrales, sostenibles y equitativas, que además de resolver los problemas de cómo comprar, construir y mejorar los espacios habitables, también intervengan en las maneras de cualificar a los ciudadanos, haciendo uso de imágenes socialmente placenteras, tendentes a gestar un buen vivir y a contar historias particulares que cualifiquen el lugar.

Bajo este marco social aparecen acciones de diseño que representan el estado de hoy y el estado deseable de la vida urbana, de manera que la intervención de los profesionales del diseño no se limita al desarrollo de proyectos referidos a las estructuras, las formas y los órdenes, sino que pasa a ser un proyecto de escenarios sensibles que conduce a un espacio de actuación, en el sentido en que Goffman (1994) analiza la interacción social por analogía con una representación teatral<sup>3</sup>. Para los diseñadores esto supone una lucha permanente con las ideas de la funcionalidad de los procesos, las prácticas, los productos, para situarse en la reflexión con respecto a las razones y los sentidos que permiten la existencia de los mismos. Así entonces el diseño en la ciudad adquiere un estatus inagotable en tanto es un acto de conocimiento de la(s) realidad(es), cuyo propósito es la creación de *experiencias, artefactos o interacciones* que permitan interpretar las prácticas sociales y revelar, cuestionar o transformar lo que pueden ser *los pecados del mundo contemporáneo*.

Esta idea es coincidente con la misión del diseño industrial según el ICSID<sup>4</sup> (Concilio Internacional de Asociaciones de Diseño Industrial) que se compromete con una ética global, social y cultural<sup>5</sup>. El diseño en la ciudad es entonces un acto pedagógico, una postura ética, una representación estética, y más importante aún, una manifestación de la vida cotidiana de los hombres. El diseño se descentra del conocer técnico, productivo y funcional, y se localiza en un conocer, fruto de las experiencias suscitadas en la vida social, que se cargan de memorias y deseos sobre los acontecimientos, lugares, artefactos y demás expresiones sensibles que caracterizan las prácticas del hombre contemporáneo.

### ***El diseño...***

*No es producto de la erudición del profesional. Es conflicto y negociación entre los habitantes.*

Ante las fuertes transiciones sociales y culturales de la vida en la ciudad, el diseño como respuesta técnica, inmutable y permanente corre el peligro de ser una presencia efímera sin historia y sin memoria. Naturalmente esta condición es propia de un diseño que se pone al margen de las interacciones sociales y asume como suficientes sus bondades funcionales, estructurales y operativas que lo hacen idóneo frente a la configuración espacial urbana. Sucede, por ejemplo, con el mobiliario público, cuyas condiciones normativas de producción, disposición y usos se mimetizan con el paisaje urbano, mas no con las prácticas ciudadanas: diseños que facilitan la puesta en común de la información, pero disminuyen las posibilidades de compartir un pasado común; diseños que aumentan las zonas de movilidad, pero enco-

3 Resumen del libro de Deutsch M. y Krauss R. (1984) *Teorías en psicología social*. Mexican Institute of Group and Organizational Relations. Recuperado de: <http://www.continents.com/Art42.htm>.

Goffman analizó la interacción social por analogía con una representación teatral. Parte del hecho que, para que la interacción ocurra, se necesita información acerca de aquellos con quienes se interactuará. Hay varias fuentes de información, pero la más importante es la que suministra la misma persona a través de lo que dice o hace, importante porque esta información puede ser controlada o regulada por el sujeto (da la 'imagen' de sí que quiere dar). Por ello Goffman analiza las técnicas que usan las personas para presentarse ante los demás, para mostrar su rol. El 'actor' realiza entonces un 'desempeño' o sea una actividad que puede, en una situación dada, influir sobre los demás. Pero el desempeño no es una simple extensión del carácter del actor: su función en la interacción social es más profunda, ya que los desempeños de distintas personas se combinan entre sí dando 'equipos de desempeño', que son conjuntos de individuos que cooperan en la ejecución de una rutina. Los desempeños apuntan a lo que la persona aparenta ser, y el sí-mismo a lo que la persona es realmente.

4 ICSID: El diseño trata de descubrir y valorar las relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas, cuya misión es la ética global, social y cultural.

5 (1) ÉTICA GLOBAL: Mejorar la sostenibilidad global y la protección del medioambiente. (2) ÉTICA SOCIAL: Ofrecer beneficios y fomentar la libertad de la humanidad, sea de forma individual o colectiva. Velar por los intereses de los usuarios, de los productores y de los protagonistas del mercado. (3) ÉTICA CULTURAL: Velar por la cultura a pesar de la globalidad impuesta.

gen el campo de la conciencia social; diseños que aumentan las conexiones técnicas, pero debilitan los vínculos simbólicos.

Pareciera que el objeto como respuesta técnica no asegura la movilidad social, es decir, la convocación de la voluntad ciudadana hacia la búsqueda de un propósito colectivo, compartido y público. Para Max Weber (1994), la acción social, además de orientarse por las acciones de otro, las cuales pueden ser presentes o esperadas como futuras, está determinada por la subjetividad de los seres sociales que generan conductas dirigidas al otro desde la expresión de sus vivencias, basadas en la espontaneidad. Si se reconoce la presencia del diseño en la ciudad como *un otro*, es posible pensar que el diseño como *cosa* se da al ciudadano como una experiencia indeterminada, pero que se basa en el conocimiento previo que ambos (cosa y ciudadano) tienen del *otro*, de su estado en el mundo y en el momento de la relación. En la observación que hace el ciudadano de la presencia del *otro* se produce un hecho subjetivo; se actúa en función de ese *otro* y se crea un contexto motivacional para renovar permanentemente la interacción entre el ciudadano y el producto de diseño.

Bajo esta perspectiva, el objeto como hecho técnico solo es una memoria externa que no adquiere fuerza más que gracias a la memoria interna de un grupo. Para el diseñador tiene sentido entonces que los productos técnicos sean tan solo un momento de un proceso más complejo que se construye junto con el ciudadano. Es el diseño un medio para que el ciudadano complete el producto, en coincidencia con sus memorias pero también con sus expectativas frente a lo que significa el cambio y el desarrollo. Ahora bien, lo que resulta de este proceso —que es algo así como *co-diseño*— es la certeza de que lo que se diseña son acciones y no cosas. Estas últimas solo son medios que garantizan el desarrollo civilizatorio de la humanidad, aun cuando se entiende que el dicho desarrollo se fundamenta en un espectro que cambia las posibilidades de accionar del hombre, lo cual supone un cambio significativo en las relaciones que establece con su entorno.

Trabajar sobre esa orientación social, del cambio y la evolución es pertinencia del diseñador

y solo puede hacerlo en tanto sus propuestas respondan a los nuevos marcos de referencia de la actividad humana. Esto implica que los escenarios de proyección se conviertan en un simulacro de los acontecimientos sociales y culturales y, por lo tanto, en un laboratorio de diseño en función de las experiencias sociales. A manera de ejemplo, lo que se diseña en una escuela no es el pupitre —cosa técnica, inmutable y determinada—: se diseña la educación con todo y lo que hoy en día implica la dinámica en los procesos de enseñanza-aprendizaje; en una iglesia no importa tanto la cruz, como sí las manifestaciones que hacen del culto un acto sagrado; en un laboratorio el problema de diseño no es la probeta, es la investigación, así como en una biblioteca no lo es el libro, sino la lectura.

El diseño entonces requiere pensar qué es lo que va a surgir de lo que se pone en circulación, cómo, por dónde y con la anuencia de quién. En el caso urbano, es con la anuencia de la ciudadanía que el diseño se constituye como una realidad de larga duración, a la vez que permanece circunscrito en lo esencial de la vida urbana: el cambio, la heterogeneidad, la indeterminación, la fragmentación, y tantas otras expresiones contemporáneas de la ciudad. De allí que valga la pena discutir si acaso el diseño es una obra terminada por el profesional, o más bien un proceso inconcluso que se completa incesantemente por la acción del ciudadano. El diseño, entonces, se encuentra en un estado de permanente conflicto y negociación, gracias a que el diseñador es ciudadano y el ciudadano diseña.

### ***El diseño...***

*No tiene como fin la producción de piezas concretas, sino la creación de lenguajes, experiencias y cartografías que vuelvan inteligibles los mensajes críticos y reflexivos.*

El diseño como expresión social da cuenta de un aparente estado de bienestar, que en las ciudades se aprovecha como referente para valorar la denominada imagen de la ciudad (Lynch, Op.cit.) y con ello redefinir el paisaje urbano, que bien podría situarse en lo que para Marc Augé (1998) serían la *Ciudad Memoria*, la *Ciudad Encuentro* y la *Ciudad Ficción*. La primera se refiere a “la ciudad en donde se sitúan tanto los rasgos de la gran historia colectiva como

los millares de historias individuales (Ibíd., p. 112). La Ciudad Encuentro alerta los sentidos del transeúnte, en tanto quien la descubre se enfrenta con un mundo diferente: otros hábitos, otras frustraciones, otras tradiciones, otras violencias y otras ensoñaciones. La Ciudad Ficción “es la ciudad que amenaza con hacer desaparecer a las dos primeras, la ciudad planetaria que se asemeja a otras ciudades planetarias” (p. 112); la ciudad de las imágenes o pantallas, que desde una perspectiva estética puede ser la ciudad de la Postmodernidad, no solo por la percepción de consumo visual y virtual que establece con el ciudadano, sino por favorecer otros patrones dominantes de consumo mediatizados por la cultura de masas.

Popeanga (2009) cita a Augé (1999, p. 244), quien dice:

Los parques de entretenimiento, los clubes de vacaciones, los parques de ocio-descanso y de residencia como los *Center Parks* en Europa, pero también los barrios privados y las ciudades privadas que surgen más y más numerosas en América, y hasta estas residencias fortificadas y protegidas que se elevan en todas las ciudades del tercer mundo como castillos fortificados, constituyen eso que podríamos llamar *burbujas de inmanencia*. Encontramos todavía otras *burbujas de inmanencia*, por ejemplo las grandes cadenas hoteleras o comerciales que reproducen poco o mucho el mismo decorado, destilan el mismo tipo de música a través de sus estantes o en sus ascensores, difunden los mismos video-films y proponen los mismos productos fácilmente identificables de un lado del planeta. En el fondo las *burbujas de inmanencia* son el equivalente ficcional de las cosmologías.

No hay que olvidar que los modelos actuales de desarrollo validan el modelo de la Ciudad Ficción, la ciudad más presta a las transiciones del mercado global y la cultura de masas. En este caso el diseño se asocia con expresiones de bienestar vinculadas al buen gusto y a la estética, ambas asociadas a algún tipo de ideas de cultura que reproduce fielmente los valores del *buen vivir* en la ciudad. Bajo esta perspectiva el diseño en la ciudad es signo de distinción, pero inevitablemente, y en consecuencia, tam-

bién es signo de segregación social, en tanto marca ética, estética y políticamente los territorios urbanos.

Los modelos de desarrollo fundados en la razón técnica otorgan a las prácticas urbanas un carácter puramente funcional y mercantil que, dice John Friedmann (1986), necesariamente polarizan las clases sociales como una consecuencia directa de la economía global y la división del trabajo. Esto permite pensar que, si bien la técnica es un producto social que ejerce una modificación sobre el ambiente, y archiva esta modificación y la convierte en experiencia y conocimiento, en la ciudad la técnica también actúa como parte del ejercicio del poder sobre el territorio, el ejercicio de la dominación de un grupo sobre otros, gracias a que delimita y fortifica los lugares. Dice Félix Duque (2001) que si bien el espacio es producto de la técnica, ello se debe a que esta es eminentemente política (Castelblanco, 2010).

Esta perspectiva política de la técnica, y por tanto del diseño, no es ajena a la tendencia de la economía mundial o de la sociedad global por homogeneizar y regular desde el mercado la vida colectiva, como tampoco lo es al surgimiento de contra-tendencias y movimientos variantes del modelo totalitario que se resisten frente a todo lo que se supone global. La defensa por la identidad, la autonomía y la libertad son ahora principios para crear cierta resistencia social que si bien emerge de ideas universalistas, también cuestiona duramente el poder de la llamada cultura de masas que, para Mike Featherstone (Op.cit., p. 38, 39), se asienta en la producción capitalista de mercancías y en la racionalidad instrumental del progreso.

Algunos movimientos ciudadanos alternativos, conscientes de los desequilibrios que provoca el sistema capitalista, proponen casi que una revolución de la *razón sensible* frente a la *razón técnica*, para valorar las experiencias, deseos y memorias urbanas de los ciudadanos, así como para comprometerse con el análisis y la crítica de las decisiones públicas que afectan las maneras de vivir en el mundo de hoy.

Este estado socio cultural, de movimientos ideológicos y de búsquedas por la diferencia

y la igualdad, la homogeneidad y el comunitarismo, las minorías y los universalismos, entre otras contradicciones, no niega que la economía sigue siendo un fenómeno global y que el mercado entra a gobernar por encima de las políticas nacionales y de toda protección social. Es indiscutible el declive político actual, pero también es indiscutible que para vivir juntos siendo todos diferentes hace falta establecer los códigos de respeto por lo individual y por lo colectivo, formalizar el debate público e institucionalizar la tolerancia como el valor más claro que impone la diferencia. Alain Touraine (2013) en su libro *¿Podremos vivir juntos?* pone de relieve los nuevos elementos que caracterizan a la democracia hoy en día y cómo la economía de mercado, como propuesta de homogeneización, destruye las democracias internas, por lo que se hace necesario constituir un modelo de sociedad donde coexistan un hombre particular y unas instituciones universales.

Estas situaciones motivan nuevas manifestaciones culturales que no pertenecen a un lugar particular sino que conforman un espacio nuevo e impreciso. La ideología de la globalización como una visión exclusiva y única del mundo se enfrenta a otros casos donde el mundo se proyecta a un universo multipolar en el que coexisten realidades múltiples y diferentes. Diseñar con los ciudadanos en la ciudad es una manera de proyectar una ciudad multipolar, lo cual implica pensar en las diferentes maneras de estar en el mundo a partir de las tantas formas que tienen los ciudadanos-diseñadores de significar el espacio. Michael Maffesoli, (1997) en su libro *Elogio de la razón sensible, una visión del mundo contemporáneo*, subraya la necesidad de articular al conocimiento analítico, el pensamiento intuitivo, vivencial y en general el conocimiento sensible para visualizar y comprender los fenómenos sociales, y considerar la vida en su conjunto. Así, entonces, se habla de una ciudad que para los ciudadanos es refugio, protección y defensa; un espacio que es territorio de lo individual y lo social, de lo emotivo y lo racional, del pensamiento y de la acción, de lo tecnológico y de lo propiamente humano. "Habitar solo ¡gran sueño! la imagen más inerte, la más físicamente absurda, como la de vivir en la concha, puede servir de germen a un tal sueño" (Bachelard, 1975, p. 159).

### **El diseño...**

*No es estable, inmutable ni certero. Sus formas son inciertas porque están abiertas a las transiciones técnico-tecnológicas de la sociedad.*

Hay una viejísima utopía humana que está asociada a la historia de las matemáticas y la escritura: se trata de trabajar sobre signos como manera de potenciar las ideas y preparar el trabajo sobre la materialidad. Signos que se organizan en un lenguaje, que para el caso de los seres humanos, se traduce en palabras como forma privilegiada que evidencia la estructura del pensamiento. En el caso del diseño, el lenguaje se traduce en formas, colores, materiales, órdenes y, en general, cualidades sensibles del producto, que tienen sentido no solo por su esencia inmutable y certera, sino porque son medios para la generación de un objeto silencioso de conocimiento, de argumentaciones, saberes, espacios y escenarios.

Diseñar sobre el papel o sobre los tantos sustratos que ofrecen las tecnologías actuales ha permitido una especie de pre-estructuración racional de la obra humana, de creación de lenguajes aparentemente inexistentes, que se hacen novedosos cuando se comparan con los lenguajes tradicionales de la estructura rutinaria de la mayoría de las prácticas humanas. Esto permite decir que una sociedad con poco diseño les otorga a las prácticas una autoridad tremenda por tradición. El lenguaje del diseño es la emancipación de la dictadura de la tradición y abre las puertas para que las realidades sean deliberada y conscientemente redefinidas.

Ahora bien, la transición de un momento histórico industrial a un momento posindustrial obliga a repensar la manera como se componen, representan y comunican los lenguajes del diseño, en tanto que la variabilidad en las transiciones técnico-tecnológicas condiciona un diseño inestable, mutable y dinámico, al servicio de una sociedad heterogénea e igualmente dinámica. Lenguajes del diseño con tal maleabilidad que se adaptan a las velocidades incompresibles del mundo contemporáneo y promueven estéticas cada día más dependientes de las tecnologías emergentes. El diseño entonces co-habita en lo actual y lo renovado de las prácticas sociales; de allí que puede decirse que el diseño es incierto en tanto las nuevas tecnologías ya no



dan certeza. Esto no indica que el diseño obvie explicaciones científicas, físicas, matemáticas y en general técnicas. Sin embargo ¿cuántas cosas acaso no se mantienen abiertas y disponibles para ir en múltiples direcciones y reconfigurar nuevas situaciones?

Es innegable la relación ambivalente con aquella idea de precisión y exactitud técnica, estética, funcional y productiva del diseño; una idea que aspira a un orden determinado, a un conjunto organizado de elementos que declaran la conclusión inequívoca del producto; una idea que se contrasta con otro orden, un orden de presencia inalienable que está en búsqueda de un contacto ingenuo y por tanto indeterminado entre el ciudadano y el producto.

La incertidumbre en el diseño de hoy habita *incondicionalmente* en las interacciones ciudadanas mediadas por artefactos: *es la incertidumbre del diseño en las prácticas urbanas*; habita en la producción de experiencias unas veces casuales y espontáneas, otras más determinadas y condicionadas: *es la incertidumbre en la sensibilidad ciudadana*; finalmente habita en la construcción de significados sobre las percepciones que suscitan las experiencias urbanas en sintonía con la cultura material: *es la incertidumbre sobre el sentido y el conocimiento de la ciudad*. La indeterminación e incertidumbre en el diseño de hoy permiten a los ciudadanos experimentar no propiamente con los productos (artefactos, interacciones, servicios, imágenes) sino con las experiencias que ellos suscitan en medio de las prácticas sociales (Castelblanco, Op. cit., 2014).

El conocimiento de las reglas por sí solo no hace al artista ni es garantía de *verdadero* arte (...). Siente, y con razón, que sus facultades por sí solas nunca bastarán para llevar a las formas, sonidos y significados a una perfecta armonía, y que nunca es el yo, sino algo exterior a sí mismo (...) lo que ayuda a producir ese milagro que es el poema, la pintura o la sinfonía que él no podría haber logrado (Gombrich, 1982).

### **El diseño...**

*No busca conclusiones y celebra los errores.*

La vida contemporánea en la ciudad induce al diseño de prácticas públicas creativas que

sobreviven, gracias a la ejecución diversa de acciones ciudadanas que, en últimas, representan las variadas formas de experimentar y transformar las ideas, emociones y prácticas que tienen los habitantes con relación a los lugares y a sus acontecimientos. Esto supone un estado inagotable de pruebas, ensayos y errores que mantienen atento al ciudadano a encontrar en el diseño una inexistente precisión.

El diseño en la ciudad responde a las características físicas, sociales y discursivas que Kathrin Wildner (1998) dice del espacio público:

Se trata de un espacio que tiene unas características físicas, sociales y discursivas: El aspecto físico está referido a lo construido, a la infraestructura organizacional y a la arquitectura. [...]. El aspecto social se entiende como escenario para actos y acciones. Los actores interpretan en el espacio un papel, negocian apropiación e interpretación, nociones y visiones de la ciudad. Refleja el orden social y sus instituciones en sus modos específicos de interacción y comunicación. El aspecto discursivo del espacio público tiene que ver con las ideas de ciudad y urbanidad en la que se basan las acciones. También se refiere a la representación del espacio y a su imagen. Es a través de una relación dialéctica entre construcción material, práctica social y representación como se crean los espacios urbanos en su sentido concreto.

Lo físico, lo social y lo discursivo se conjugan en el diseño, ya no como cosas sino como eventos y narraciones que definen un espacio, un tiempo, una escena, unos personajes, un motivo, unos referentes y un estilo. El diseño entonces es la obra misma que se representa en un *escenario* urbano donde los actores (ciudadanos) interpretan un papel en función de las ideas y de las imágenes que perciben del lugar; imágenes que se modifican de acuerdo con la percepción del observador; de allí que lo inacabado del diseño y su estado permanente de ensayo garanticen una iteración en la que las cosas pueden ser distintas. Nunca una obra será la misma aún cuando el libreto se mantenga. Este proceso significa que el momento de la culminación del diseño está siempre potencialmente pospuesto, se difiere, se aplaza y se proyecta de alguna forma hacia el futuro, “un

futuro que avanza invariablemente por delante de la obra” (Ferguson, 2009). Entre tanto, cada episodio social hace que la presencia del diseño cambie permanentemente de forma, no solo como expresión física sino como experiencia de conocimiento sensible de las prácticas sociales.

La metáfora sobre el espacio público y el escenario teatral bien puede trasladarse a la idea del ensayo del diseño: la escena es un momento de la obra –del diseño–, donde los actores reflejan las exigencias dramáticas de un texto –del lenguaje del diseño–, que conduce a la creación de una acción cuya escenificación es responsable de que el texto alcance su plenitud expresiva; el escenario es el trasfondo visual de la acción que crea una imagen física y, a la vez, poética, que se retiene en la memoria del público y de los actores y cambia tantas veces como el público también lo hace. El diseño es un punto de partida para una nueva obra, donde se reconfiguran *técnica, productiva y estéticamente el significado y el sentido de su presencia. Lo interesante es cómo esta presencia indeterminada contradice los preceptos de la homogeneidad del mundo global, en tanto que el diseño es un acto político (pensar en acciones para producir acciones) y no un acto técnico (pensar en cosas para producir cosas).*

## Conclusión

El diseño tradicionalmente se refiere al proceso de concreción de objetos o piezas más o menos materiales; sin embargo, el imaginario industrial de los siglos XX y XXI, que ya no solo se organiza por la producción material y el trabajo, sino por la producción de intangibles y de conceptos al servicio de la sociedad de la información y/o del conocimiento, pone de manifiesto un diseño que deja de ser medio para la producción de piezas concretas, y se transforma en medio para la creación de lenguajes, códigos y sistemas de comunicación que hagan inteligibles los mensajes respecto a la vida social, pública y colectiva.

Esta perspectiva es posible en tanto las motivaciones del diseñador, además de ser las del orden técnico operativo (de producción), se localicen en un escenario centrado más en

el consumo –en un sentido amplio y no estricto– que en la producción. Esto implica que el diseñador cuestione el resultado de dicha producción, es decir, el producto, y se pregunte si acaso bajo este nuevo escenario sociocultural el producto tiene finalidad en sí mismo o, por el contrario, empieza a subordinarse a nuevas expresiones sensibles y simbólicas que, si bien se organizan en torno a la producción material, se acercan más a la producción de lenguajes, códigos, sistemas y experiencias que invitan a entender que el diseño de productos no es solo un ejercicio aislado, sino un momento de un sistema más complejo, venido de las interacciones ciudadanas y de los procesos de comunicación social.

Ahora bien, si comunicar es un hecho social y una relación, entonces la producción de un lenguaje, el lenguaje en sí mismo y el efecto del lenguaje serían la materialización de la relación: el producto o resultado de la relación que tiene su aplicabilidad operativa en el lenguaje formal del diseño que se representa en un objeto, un espacio, una escena o cualquier *forma* de expresión plástica. De allí que todo lenguaje de representación en diseño tiene sentido si está en función de una acción y de una relación, en función de un evento comunicativo que –en tanto se compliquen los lenguajes de diseño– aproximará al ciudadano a territorios sensibles, analíticos, críticos y creativos de la vida urbana.

El sentido alegórico del flaneur (Benjamin, 1968) es fuente de inspiración para que el diseñador con su mirada curiosa e interés vivo en la ociosidad –como el paseante de París– descubra lo cotidiano de la ciudad y, en ese deambular, se aproxime a la complejidad de las prácticas sociales contemporáneas, que si bien se representan en lugares para recorrer, aprender, jugar, entre otros, son territorios tan imprecisos e inacabados como pueden ser inacabadas las experiencias que con ellos tienen los ciudadanos. El reto radica en cómo el diseñador pone a dialogar la experiencia perceptiva de sus sentidos con la razón técnica de su conocimiento profesional, y con ello diseña, más que productos óptimos a las condiciones del momento, relaciones y prácticas ciudadanas indeterminadas, dinámicas y múltiples.

## Referencias Bibliográficas

- Augé, M. (1998). *El viaje imposible, el turismo y sus imágenes*. Barcelona, España: Gedisa.
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Benjamin, W. *Illuminations: Essays and Reflections*. New York, United States: Schocken Books.
- Berger, P; Luckman, T. (1979). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Castelblanco, D. (2010). *Los relatos del objeto urbano: Una reflexión sobre las formas de habitar el espacio público*. Bogotá, Colombia: Punto Aparte. Universidad Nacional de Colombia.
- Duque, F. (2001). *Arte público espacio político*. Madrid, España: Akal.
- Featherstone, M. (1991). *Cultura de consumo y postmodernismo*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Friedmann, J. (1986). *The World City Hypothesis. Development and Change*. vol. 17 (p. 69-83).
- Goffman, E. (1994). *Relaciones en público*. [aut. libro] Mauro Wolf. *Sociología de la vida cotidiana*. Madrid, España: Cátedra.
- Gombrich, E. H., *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, 2.<sup>a</sup> ed., Barcelona, 1982. *Arte, percepción y realidad*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1983. *Norma y Forma*, Madrid, 1984.
- Jessop, B. (2008). *El futuro del Estado capitalista*. Madrid, España: Los libros de la Catarata.
- Kart, L. (1978). *La teoría del campo en la ciencia social*, Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lynch, K. (1966). *La imagen de la ciudad*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Marafioti, R. (2005) *Sentidos de la comunicación*. Buenos Aires, Editorial Biblos.
- Mafessoli, M. (1997) *Elogio de la razón sensible*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Santos, M. (1998). *La Naturaleza del Espacio. Técnica y tiempo. Razón y emoción*. México: Ariel S. A.
- Silva, A. (2013) *Imaginario, el asombro social*. Bogotá, Universidad Externado de Colombia
- Touraine, A. (2013). *¿Podremos vivir juntos?* Madrid, España: Fondo de Cultura Económica de España.
- Wildner, K. (1989). *El zócalo de la ciudad de México. Un acercamiento metodológico a la etnografía de una plaza*. México: Anuario de estudios urbanos. UAM Azcapotzalco.
- Wolf, M. (1994). *Sociología de la vida cotidiana*. Madrid, España: Cátedra S. A.
- Weber, M. (1994) *Economía y sociedad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Yujnovsky, O. (1969). *Estudios para un modelo descriptivo de la estructura interna de una ciudad tipo de 20.000 habitantes*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Id.

## Revistas y otros

- Eduardo Galeano. (08 de septiembre de 2010) *Los hombres tienen miedo a la mujer sin miedo*. Diario Público, Madrid España. Recuperado de: <http://www.publico.es/internacional/335504/eduardo-galeano-los-hombres-tienen-miedo-a-la-mujer-sin-miedo>.
- Escobar, A. (2002). *Globalización, desarrollo y Modernidad*. De Medellín, Corporación Región: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de: <http://www.oie.es/salactsi/escobar.htm>.
- Ferguson, F. (2009) Curador Exposición: *Francis Alys, Política del Ensayo*. Mayo 27 – agosto 17 de 2009. Biblioteca Luis Ángel Arango de Banco de la República, Casa Republicana, pisos 1 y 2 con el apoyo del Museo Hammer Francis Alys. Recuperado de: <http://www.ban-repcultural.org/adjuntos/francis-aly-s-politica-del-ensayo.pdf>
- Popeanga, E. (2010), *Modelos urbanos: de la ciudad moderna a la ciudad postmoderna*. Revista Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural. Vol. 2, Núm. 2. Recuperado en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen0/articulos01.htm>.
- Revista Fedro. (2009, 8 de marzo). *Revista de estética y teoría de las artes*.
- Revista Pliegos de Yuste (2009) N.º 9-10 Revista de cultura, ciencia y pensamiento europeos. Cáceres.
- *Hábitat-Habitar*. Texto redactado con base en una ponencia presentada en la Sexta Reunión del Programa Universitario de Medio Ambiente organizada por la UNAM, 13 de octubre de 1997.