

ES **Diseño y política. Prácticas de agenciamiento y transformación social**

EN **Design and Politics. agency and social transformation practices**

ITA **Design e politica. Pratiche di attuazione e trasformazione sociale**

FRA **Design et politique. Pratiques d'agencement et de transformation sociale**

POR **Design e política. Práticas de agenciamiento e mudança social**

Ginette Múnера Barrios

Diseño y política. Prácticas de agenciamiento y transformación social

GINETTE MÚNERA BARRIOS

Docente en la Universidad Pontificia Bolivariana en Medellín. E-mail: mariag.munera@upb.edu.co



RESUMEN (ESP)

Se quiere salir del centro de una actividad tradicionalmente entendida como «disciplina centrada en los objetos» para expandir este horizonte hacia algunos de los fenómenos contemporáneos que se desprenden de algunas de las prácticas del diseño, como es el caso de las prácticas sociales en diseño. Desde aquí se pretende revisar algunos de los conceptos que se derivan de la actividad propia de la disciplina, como sucede con las nociones de *diseño y política*¹. En el presente artículo se comprende que el diseño es ante todo una actividad y, por lo tanto, una «práctica creativa, comunicativa, estética y política», ya que es una actividad comunitaria y participativa. Se hará énfasis en cuatro puntos claves para llegar a esta última afirmación: el primero procurará explorar el diseño como disciplina; en un segundo momento se revisará el diseño como práctica creativa, para luego retomar el diseño como actividad. De este modo, se mostrará la innegable relación entre el diseño como una práctica comunicativa, estética y política. En un tercer momento, la idea será precisar algunos conceptos, los cuales servirán para enunciar a qué nos referimos con *prácticas sociales* o *prácticas comunitarias* en diseño. Por último, a manera de conclusión, se argumentará, desde algunas teorías contemporáneas, cómo el diseño participa como agenciamiento político y transformador de lo social. Todo lo anterior a la luz de algunos teóricos del diseño y filósofos como Arendt, Heidegger, Rancière, entre otros.

PALABRAS CLAVE: Diseño endógeno, prácticas sociales, diseño y política

1 Se hace referencia a la política como «lo común» y/o pensamiento comunitario, recuperando el término original en la antigua Grecia donde lo político tiene que ver con la vida de la polis 'la ciudad' y, para el caso, la vida en común (comunitaria).

ABSTRACT (ENG)

This article intends to depart from an activity traditionally understood as a «discipline focused on objects», to expand this horizon towards some contemporary phenomena deriving from design practices, such as social practices in design. From this standpoint, the article intends to revise some concepts derived from the discipline's own activities, as is the case with the notions of *design and politics*². It assumes that design is, above all, an activity and, therefore, a «creative, communicative, aesthetic and political practice», for it is a communal and participative activity. Four key points shall be emphasized in reaching this last assertion: the first shall explore design as a discipline; secondly, it shall consider design as a creative practice, and then it will analyze design as an activity. Thus, we shall show the undeniable nature of design as a communicative, aesthetic and political activity. Third, we shall specify some concepts, used to define what we mean by *social practices* or *communal practices* regarding design. Finally, by way of conclusion, we shall argue, based on some contemporary theories, that design participates in political agency and show how it transforms society. The above draws from design theorist and philosophers such as Arendt, Heidegger, and Rancière, among others.

KEYWORDS: R

RIASSUNTI (ITA)

Uscire da un'attività tradizionalmente intesa come «disciplina centrata sugli oggetti» per aprire l'orizzonte verso i fenomeni contemporanei che sono nati da diverse pratiche del design, come quelle sociali è l'oggetto di questa relazione. Si

2 Politics is understood as «what is common» and/or community thinking, recovering the original sense it had in Ancient Greece, where the political is related to the life of the polis 'the city' and, in this case, to life in common (community).

metterano in discussione alcuni concetti che derivano da queste attività della disciplina, concetti come *design* stesso e *politica*³. La relazione prende in considerazione il concetto di design come un’attività, quindi, una «pratica creativa, comunicativa, estetica e politica» dato che è un’attività comunitaria e orientata alla partecipazione. Si metterano in rilievo quattro punti chiavi per arrivare all’affermazione precedente: primo momento, si cercherà di considerare il design come una disciplina propria; secondo, il design come pratica creativa, e quindi come un’attività il cui rapporto con la comunicazione, l’estetica e la politica è innegabile. Di seguito, terzo momento della relazione, si tornerà su dei concetti necessari che serviranno da cornice per precisare il senso di *pratiche sociali e pratiche comunitarie*. Finalmente, a modo di conclusione, si daranno gli argomenti per capire il design come pratica politica e di trasformazione sociale, tutto ciò dai pensieri di alcuni teorici contemporanei, esperti del design e filosofi, Arendt, Heidegger, Rancière, fra altri.

PAROLE CHIAVE: P

RÉSUMÉ (FRA)

L'intention est de sortir d'une activité traditionnellement entendue comme "discipline centrée sur les objets" et d'élargir cet horizon à quelques-uns des phénomènes contemporains qui dérivent de certaines pratiques du design, comme c'est le cas des pratiques sociales en design. Sur cette base on se propose de réviser quelques-uns des concepts relatifs à l'activité propre de la discipline, notamment les notions de *design* et *politique*⁴. Dans cet article on envisage le design avant tout comme une activité et, donc, une "pratique créative, communicative, esthétique et politique", puisque c'est une activité communautaire et participative. Pour parvenir à cette affirmation on mettra l'accent sur quatre points-clés. Le premier point consiste à explorer le design comme discipline. Dans un deuxième temps on examine le design comme pratique créative, pour ensuite le reprendre comme activité ; de la sorte, on met en évidence la relation indéniable entre le design comme pratique communicative, esthétique et politique. Dans le troisième point l'idée est de définir quelques concepts, qui serviront à préciser ce que nous entendons par *pratiques sociales ou pratiques communautaires* en design. Enfin, en guise de conclusion, on montrera, depuis plusieurs théories contemporaines, comment le design participe comme agencement politique et transformateur du social ; cela à la lumière de divers théoriciens du design et de philosophes comme Arendt, Heidegger, Rancière, entre autres.

MOTS-CLÉS:

- 3 **Politica fa riferimento qui a quello che è comune oppure ai pensieri della comunità, si recupera così il senso della antica grecia che parte dal concetto di citta (polis) e la vita comune della polis , vita comunitaria.**
- 4 **On se réfère ici à la politique comme "le commun" et/ou la pensée communautaire. On reprend l'acception première du terme dans la Grèce antique : la politique est ce qui a trait à la vie de la polis ('la cité'), c'est-à-dire à la vie en commun (communautaire).**

RESUMO (POR)

O objetivo é sair do centro de uma atividade tradicionalmente entendida como «disciplina centrada em objetos» para expandir esse horizonte para alguns dos fenômenos contemporâneos decorrentes de algumas das práticas do design, nomeadamente às práticas sociais em design. Portanto, pretende-se rever alguns dos conceitos decorrentes da atividade própria da disciplina, isto é, noções de *design* e *política*⁵. Este artigo parte do conceito que o design é sobretudo uma atividade e, portanto, uma «prática criativa, comunicativa, estética e política», pois é uma atividade comunitária e participativa. Nesse sentido, os pontos principais a serem focados para atingir essa afirmação serão quatro: o primeiro irá explorar o design como disciplina; a seguir falaremos do design como atividade criativa, e depois voltaremos ao design como atividade. Assim, evidenciar-se-á a incontestável relação entre o design como prática comunicativa, estética e política. Em terceiro lugar, alguns conceitos serão estabelecidos, que servirão de base para o que chamamos de práticas sociais ou práticas comunitárias em design. Por último, para concluir, com base em algumas teorias contemporâneas, falaremos de como o design participa como agenciamento político e transformador do âmbito social. Tudo isso com base em alguns teóricos do design e filósofos como Arendt, Heidegger, Rancière, entre outros.

PALAVRAS-CHAVE: T

- 5 **Faz-se referência à política como o «comum» e/ou o pensamento comunitário, assim recuperando o termo original da antiga Grécia onde o político tem a ver com a vida na polis 'a cidade' e, neste caso, a vida em comum (comunitária).**

INTRODUCCIÓN

Este artículo hace parte de las reflexiones del proyecto titulado *En búsqueda de un diseño endógeno: hacia la construcción de una propuesta conceptual y práctica del quehacer del diseño situado en los saberes artesanales y en las identidades locales a partir de las experiencias del módulo Producto e Identidad*. Este proyecto de investigación está adscrito a la línea Dinámicas de la Cultura Material, del Grupo GED (Grupo de Estudios en Diseño) de la Facultad de Diseño Industrial, Escuela de Arquitectura y Diseño, en la Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

DISEÑO COMO DISCIPLINA

Siguen siendo permanentes las discusiones sobre la disciplina del diseño, algunas todavía abstractas, complejas y muy diversas. Son diversas porque dependen de la realidad de cada uno de los contextos, ya que son hijas de la riqueza de los lugares, los cuales responden a infinitas gamas de posibilidades heterogéneas en los que el diseño se manifiesta no a manera de materializaciones, sino a manera de prácticas comunitarias. Estas prácticas se conocen como diseño social. Para este momento y en el caso de nuestro territorio (Colombia), desde ya se anuncian grandes cambios sociales y estructurales en tiempos de posacuerdo. El diseño participa de manera activa debido a las políticas de responsabilidad social que se anuncian como estrategias en las universidades desde hace un poco más de dos décadas, a través del ejercicio investigativo en los diferentes escenarios sociales a nivel país. En esta dirección y como parte de esta reflexión, el propósito principal es mostrar de qué manera el discurso en diseño social tiene algo más por decir que solo sus objetos, pues ya no puede seguir siendo una abstracción difusa, lejana, sin tener en cuenta la realidad en la que vivimos. La intención es dar cuenta sobre las prácticas humanas o prácticas sociales que se realizan actualmente en nuestros contextos; algunas de ellas provienen de la academia y en ocasiones se trabaja de la mano con otras organizaciones sociales y/o con otras disciplinas. Hasta el momento el

diseño ha sido y sigue siendo una práctica orientada hacia la industria, como se conoce en la tradición histórica, sin embargo, también se sabe que la industria en nuestro país es algo que se tiene que revisar con cuidado tanto a nivel conceptual como en su realidad concreta.

Ahora bien, por el momento el tema de la industria se quedará en un segundo plano, o casi paralelo, dado que, aunque no es el propósito de este escrito, la industria se transforma a medida que se transforma la sociedad y en este mismo sentido se transforma el diseño:

Sin duda, juegan un papel fundamental para el desarrollo y evolución de la sociedad; se puede decir que sugieren el modelo de la naturaleza de la humanidad inconforme con «el estado en que se encuentran las cosas», pero; si bien en la modernidad el diseño y la tecnología se asocian para el desarrollo económico y la atención de las demandas sociales y culturales de los sujetos, en la actualidad ya no son la clave para la atención de los mercados; la atención gira en torno a otras manifestaciones, aquí consideradas como manifestaciones estéticas y políticas del mundo por venir. (Salabert, 1993, p. 23)

Con esta afirmación se da un primer paso a la relación entre estética y política, pues con la noción de industria, que en este caso se vislumbra como «práctica social», puede evidenciarse una de las emergencias a manera de prácticas contemporáneas en diseño. De aquí surgen conceptos como industrias creativas y/o industrias culturales. Con ellas son posibles otras reflexiones, o mejor, otras maneras de pensar y hacer diseño hoy. Por el momento, la idea de esta propuesta es mostrar de qué manera el diseño puede ser además una práctica comunicativa,

creativa, estética y política que, en su quehacer, supone «agenciamientos»⁶ y, por tanto, estas prácticas son capaces de transformar la sociedad.

Respecto al diseño como mediación, resumiendo, diseñar quiere decir algo más que diseñar objetos, artefactos o productos. El diseño es mediación para la transformación de los sujetos y los grupos sociales. Esto quiere decir que el diseño se traslada hacia otros lugares no necesariamente disciplinares, pues el ejercicio inter y transdisciplinar que se propone tiene que ver con la vida, en el sentido del *sensus commun* que utilizaba Hannah Arendt en sus textos sobre qué es la política. Esto es el sentido de *comunidad* como un actuar común y construir comunidad desde lo común, ya sea comunidad académica o comunidad en la vida social del que habita en las ciudades, los campos y en cualquier escenario de frontera, pues la borradura de lo rural y lo urbano también es uno de los fenómenos contemporáneos que tenemos que asumir desde esta dimensión, así como la distinción entre la comunidad académica y la sociedad. Por lo tanto, lo común tiene que ver con lo que se habita en el orden de lo cotidiano: los objetos, las formas de sensibilidad y la expresión de las culturas; los comportamientos de los sujetos; los encuentros entre saberes y disciplinas; las organizaciones y la relación con los contextos; la realidad y la forma como comprendemos e interactuamos con ella. De modo que el diseño deja de concentrarse en sí mismo, como una comunidad de diseñadores para diseñadores, con el fin de expandirse hacia otros territorios, como sucede en el caso disciplinar con las conversaciones actuales con el arte, la arquitectura, la sociología, la antropología, las ingenierías, la medicina, la tecnología, la biología, la ecología, entre tantas otras disciplinas. Lo mismo ocurre para las comunidades en las regiones donde lo que importa son los saberes, las técnicas y las tecnologías, las prácticas cotidianas del habitar, el lenguaje y las maneras de ser y pensar.

Ahora bien, como disciplina, el diseño se reafirma en su sentido ético junto con la filosofía, el derecho, las ciencias políticas, la economía, la biología, incluso la teología. Sin embargo, lo que puede verse desde aquí es la disposición y apertura del diseño, con la cual es posible comunicar sensibilidad (ética y estética) para dar paso a la creación de cuerpos comunitarios académicos e interdisciplinarios, tan necesarios en el mundo actual. Por supuesto, sigue siendo vigente el trabajo tradicional del diseñador industrial para la industria, sin embargo, vale decir que el diseñador ya no es un individuo, sino un colectivo en el sentido concreto de nuestra realidad. Así que, el diseño es político porque nace de las relaciones entre lo que se construye entre varios. Hoy se diseña no para usuarios,

sino para ciudadanos, señalaba Paola Antonelli⁷. Varios diseñadores también lo afirman pues las prácticas del diseño se expanden y superan los clásicos modelos de creación para abrirse hacia territorios vivos, móviles, complejos y en comunión con otras experiencias que permiten que la comprensión del diseño sea enriquecida por valores que traspasan la frontera de lo material para enfocarse en la experiencia humana como forma de creación.

En este sentido, tenemos el compromiso de hablar sobre esto y sobre otras posibilidades y responsabilidades del diseño: el diseñador de hoy está dispuesto a trasladarse a otros lugares poco explorados, como sucede con los espacios de intervención territorial en las periferias de las ciudades y los campos. Desde hace tiempo el diseño traspasa las fronteras de las disciplinas y en sus intersticios emergen oportunidades de creación colectiva; los resultados son las evidencias políticas, a manera de acuerdos sociales, que desde el diseño se convierten en serias y significativas contribuciones que se evidencian en la experiencia individual y colectiva. El diseño se manifiesta participativo e interactivo, capaz de hacer parte de las dinámicas de la cultura que dan cuenta sobre la configuración de lo social.

El diseñador contemporáneo se enfrenta a grandes retos en nuestro país debido a que es responsable de darle forma al territorio, al hábitat y a los objetos sin desprenderse de quienes lo habitan; trasciende los límites de las instituciones para construir un cuerpo común. El diseño se amplía y se dinamiza. En este movimiento lo que aparece dentro y fuera de los cuerpos comunitarios aparece como pensamiento que se materializa y se visibiliza con el diseño.

Esto es diseñar, pues el diseño se hace visible ya que visible es lo común, utilizando las palabras de Rancière (2000). Puede decirse que el diseño es un lugar de encuentro, es vínculo y agenciamiento. Se hace visible como un asunto emergente de aparición pública, es político porque congrega y transforma la sociedad. Por lo tanto, se puede afirmar que con el diseño se instauran

⁶ Agenciamiento es aquí entendido como acciones, movimiento, desplazamiento, el diseño como «mediación».

⁷ Paola Antonelli: es curadora del Departamento de Arquitectura y Diseño, así como directora de I+D, en el Museo de Arte Moderno (Moma) de Nueva York. Paola Antonelli logra cambiar la percepción del diseño, asegurando la importancia del diseño en la vida cotidiana. Paola ha venido a Colombia en diferentes ocasiones, sus conferencias pueden verse en TED.COM

«nuevas formas de sensibilidad a modo de articulación entre maneras de ser, hacer y pensar sus relaciones» (Rancière, 2000, p. 10).

DISEÑO COMO PRÁCTICA CREATIVA

«El hombre habita en tanto que construye» (Heidegger, 1994, p. 48)

Muchas son las expresiones que se han utilizado para describir la capacidad creativa del hombre en la sociedad. Sin embargo, se considera aquí la noción de *poiesis*, utilizada originalmente en la antigua Grecia pues es la que más se acerca a lo que se quiere decir. *Poiesis* significa 'creación y/o producción'. Del mismo modo, se puede articular a la noción de experiencia de Schiller (citado por Rancière en varios textos), quien describía la experiencia estética como una *pulsión creativa*, esto es el *sensus commun*, citado anteriormente, que quiere decir 'comunión entre la experiencia de un sujeto y otro, o todo aquello que construye comunidad'.

Reuniendo ambos conceptos, se hace referencia a las prácticas creativas y políticas y comunicativas asumiendo de hecho que el discurso en sí mismo es una práctica. Puede verse lo sensible y/o el conocimiento sensible o sensibilidad estética en plenitud pues lo que aquí se busca es reconocer y construir un todo, teniendo como base que lo peculiar de la política es la existencia de un sujeto definido por su participación. En conjunto es un todo estético y político. Ahora bien, es claro que esta noción *poiética* no se reduce a un ámbito disciplinar o a algunas disciplinas creativas dado que la creatividad es una facultad humana que además constituye un acontecimiento social, ya que lo social se da en el ejercicio de la creación, es decir, se da en la práctica.

Si bien la *poiesis* alude a cualquier proceso creativo, como Heidegger (1994) lo indica, configurar o construir se entiende como actividad del ser humano debido a que, si el construir es la esencia del habitar, quiere decir que el habitar funda el existir humano. De manera que vemos la pertinencia del diseñador como creador pues si el humano configura mundo, asimismo lo construye.

El diseñador debe anticiparse y contemplar la posibilidad de construir otras maneras de pensar, así como otras maneras de habitar puesto que en diseño se hace necesario el pensamiento y la creación de lo común. Se trata del compromiso con lo público (política) en el sentido heideggeriano, ya que con estos modos de pensar, hacer y habitar se muestran las formas del ser creador-diseñador (Heidegger, 2003).

Hasta aquí, esta reflexión intenta un acercamiento a una de estas formas de lo social, como lo muestra Agamben (2005), quien se refiere a esta condición creativa:

«que el hombre tenga sobre la Tierra una condición productiva, significa entonces que la condición de su habitar en el mundo es una condición práctica» (2005, p. 111). Se puede entender en esta última expresión que la creación supone la producción de algo que transforma en algo más y, sin duda, la idea del diseño como una práctica creativa amerita mayor reflexión. Cabe preguntarse qué es y cómo es lo que se crea y se transforma.

Regresando a los griegos, la metáfora del *ágora* sirve como parte del debate para pensar la ciudad: para los griegos la política viene de la *polis* que quiere decir 'ciudad', porque es el lugar donde se discuten los asuntos comunes con la participación de los ciudadanos. No es el ejercicio del poder jerárquico. Se trata del ejercicio del pensar y construir la ciudad pues «cualquier ciudadano debe ser capaz de gobernar», se menciona en los textos griegos. También puede asumirse como lo señala Rancière: «la política es el ejercicio de la capacidad de cualquiera» (1998). En este sentido, las decisiones son transversales y no subordinadas, no dependen de una persona, sino de muchas, por lo cual las conversaciones se concentran en los temas de lo que es común para los ciudadanos, como lo son los asuntos sobre la vida humana. Con los diálogos se construye y, por esta razón, la importancia de la *poiesis* y la filosofía. Siguiendo las palabras de Hannah Arendt (1997) sobre qué es la política, entendemos que el ser humano tiene sobre la Tierra una condición *poiética* y productiva, y esta condición se da en las formas de pensar y hacer comunidad.

También comprendemos aquí *poiesis* en el sentido heideggeriano del construir, o en el agambiano, como un obrar productivo. Para ambos autores, el obrar es traer a la presencia algo y en ese obrar descansa la creación. De este modo, Agamben legitima estas formas con la noción de límite que señala no una frontera, sino un ir más allá que se orienta hacia una zona en la que la actividad productiva del ser humano debe reconciliarse consigo mismo, pues lo que entra en crisis de manera radical es «la misma sustancia *poiética* del hombre» (2005, p. 106-107).

Gran parte de este escrito muestra esta mediación entre estas formas del diseño recuperando la *poiesis* de los griegos, ya que el propósito es el proyecto de lo común. Al final se construyen las éticas⁸, como también se pueden construir las viviendas, los objetos y los modos de convivencia, así como los modos de habitar la creación. En este sentido, se piensa el diseño como una práctica creativa y política pues se deriva de un momento en el que lo más importante tiene que ver con la forma como «nos encontramos, nos reconocemos e interactuamos entre comunes encuentros». Se funda un modo de creación con

⁸ La ética según Aristóteles, como se muestra en su texto denominado *Magna Moralia*, señala: «una rama y punto de partida del arte de gobernar; vista como un todo debería ser llamada no ética sino política» (2002, p. 25).

el cual no es posible, ni se pretende separar la reflexión de la práctica, la teoría de la praxis, ni tampoco se pretende separar el diseño de otras disciplinas y otras prácticas debido a que el diseño social es, ante todo, comunicación y una estética y política que se materializa en sus prácticas; la responsabilidad del diseño está en estas prácticas ya que tiene como objeto la transformación de la vida y por ende la transformación de la vida social .

DISEÑO COMO ACTIVIDAD COMUNICATIVA Y CREATIVA

En párrafos anteriores se recupera la noción de que el diseño es ante todo una *actividad*, cuyo soporte conceptual se encuentra en los textos de Víctor Margolin (2005). Hoy esta noción es cada vez más habitual entre los diseñadores y supera la idea de que el diseño quiere decir ‘dar forma’, o significa ‘designio, proyecto’, entre otros conceptos. Sin embargo, al ser proyecto, es una práctica tanto en su concepción como en el proceso y, por tanto, es una práctica activa. Diseñar quiere decir entonces que hay «un proceso» que nos lleva a concretar un proyecto o varios proyectos.

Reconoceremos este proyecto como una actividad auténtica y comunicativa, pues con ella se anuncia el objeto y el sujeto como el momento creativo en la acción que involucra un proceso comunicativo participativo y, por tanto, político. Comunicativo porque el discurso se desprende de las conversaciones con y dentro de las comunidades y fuera de ellas, pero sobre todo político porque se despliega de la interacción entre todos los «cuerpos comunitarios», utilizando el término de Hannah Arendt (1997), dado que lo común son las personas y sus conversaciones. Gracias a los resultados de estas conversaciones son posibles los proyectos cuyo resultado tangible es la obra (diseño).

Con estos conceptos se supera el objeto material como creación en nuestras disciplinas pues, como Iliana Hernández (2013) lo indica a manera de ejemplo:

Una creación arquitectónica o de diseño obtiene su tensión y lugar de pulsión en el cruce de fuerzas que han sido implicadas por su dispositivo. La creación de un proyecto de arquitectura, «o, de diseño» está reflejada en la singularidad de su idea, la concepción y el desarrollo formal, espacial y temporal que la estructura, en la tecnología, pero también en las formas de interacción que ella produce entre sus habitantes, visitantes, extranjeros. Sus cualidades simbólicas, sígnicas, de producción de sentido, pero

especialmente su capacidad creativa; esto es su capacidad renovadora del estado del arte de ese tipo de creaciones. (p. 2)

Lo que se ha dicho entonces es que el diseño es un proceso activo, comunicativo y creativo y en este cruce de fuerzas, así como en el cruce de estas formas de interacción, se produce la creación. Esta tensión es una manera de lograr acuerdos o disensos con los cuales es posible darle forma también a los sujetos: sujetos políticos. Ambos, objetos y sujetos, son imprescindibles pues la actividad creadora no proviene solo del creador hacia el objeto, sino que continúa, ya que también pueden verse las formas cómo participan en la vida de las personas. Del mismo modo se transforma lo común. Todo esto es posible gracias a los diseñadores y/o creadores, debido a que no hay un proceso ni un proyecto creativo sin un quién, unos quienes y unos dónde, pues: «somos al mismo tiempo sujetos perceptores y objetos percibidos, formamos parte de un contexto» (Arendt, 1997, p. 18). Estas relaciones constituyen la práctica del diseño, expuestas aquí como un proceso vivo de interacciones que se configuran en la experiencia social. Por lo tanto, la comunicación es parte de este proceso creativo, es vinculante, activa y transformadora de lo común.

PRÁCTICAS SOCIALES

Lo social funda la experiencia entre las disciplinas creativas pues convoca, reúne y logra las conversaciones que dan lugar a nuevas formas de experiencia comunitaria, esto es cualquier forma de comunidad humana. En este caso, se alude a las prácticas sociales en diseño; se trata de las prácticas con las cuales se reafirma la identidad de diseñadores en los contextos. Algunas son conocidas como *prácticas de diseño participativo o colaborativo con comunidades*, otras son conocidas como *prácticas sociales* porque además de la creación de un producto atienden cualquier forma de organización social, incluyendo las formas de organización cotidiana, empresarial, informal e industrial. Cabe decir que no se trata de activismo político, es el ejercicio creativo. Lo relevante aquí es que el diseño hoy involucra no a individuos, sino a cuerpos comunitarios, es decir, atiende cualquier forma de colectividad con las que es posible un proceso o un proyecto creativo durante el antes, entre o fin de un proyecto creativo. En otras palabras, siempre hay creación con ayuda de un cuerpo comunitario porque crear, consolidar y reafirmar estos cuerpos son prácticas necesarias en la disciplina. Uno de los ejemplos de estas prácticas es el ejercicio inter y transdisciplinario que realizamos en las universidades, en unión o con el apoyo de las organizaciones empresariales, gubernamentales y algunas no gubernamentales. Este tipo de actividades

tienen como propósito común mejorar las condiciones de vida de los habitantes, visitantes o extranjeros, como lo señalaba anteriormente Iliana Hernández.

Actualmente, en la experiencia se trabaja con asuntos que tienen que ver con el mejoramiento de las formas del hábitat en asentamientos informales urbanos o zonas de conflicto o periferia a nivel urbano y rural. El trabajo interdisciplinario es evidente pues se trabaja de la mano de la empresa privada y pública con ayuda de arquitectos y diseñadores, pero también de antropólogos, sociólogos, filósofos, ingenieros, artesanos, artistas, profesionales de las ciencias de la salud, profesionales de las ciencias políticas, ciencias del medio ambiente, pero, sobre todo, se cuenta con la participación de los pobladores del lugar.

El aprendizaje de años ha sido comprender que el ejercicio creativo se deriva de las conversaciones y los consensos con las comunidades. Se construye comunidad y se generan procesos que promueven políticas públicas pertinentes con la realidad de los contextos y la industria. Las políticas públicas no provienen de los gobiernos, sino de los diagnósticos y de los procesos de investigación, pero sobretodo de la experiencia comunitaria. En concreto se construyen proyectos de infraestructura, salud, vivienda, así como se construyen espacios de creación y entretenimiento. Se construyen escenarios culturales, deportivos, pedagógicos, lúdicos, tecnológicos, ambientales, paisajísticos, entre otros. Se construyen, además, soluciones precisas que resuelven problemas de abrigo, alimentación, descanso, afectividad, mobiliario, iluminación, ventilación, huertas urbanas, plazas, renovación urbana y cultural, etc. Se crean talleres de acción, participación y seguimiento; capacitación en diferentes técnicas, ya sea en el ámbito artesanal, industrial y local; talleres de construcción o uso de tecnologías duras o tecnologías informáticas. Por supuesto, se construyen objetos, artefactos, máquinas, herramientas que sirven para el uso de los materiales, saberes y técnicas de los pobladores, como sucede con la madera, los tejidos, la cerámica, el agua, la energía, etc. Todo esto se construye como resultado de las conversaciones y los acuerdos con todos. Se valida así que el diseño tiene una gran responsabilidad social a causa de que diseñamos para los demás, siempre.

Ahora bien, en el trabajo con el diseño social se conoce que el proceso no es fácil, no siempre tiene reconocimiento y en algunos casos el proceso no tiene resultados tangibles. Sin embargo, lo importante aquí es la experiencia del diseño como experiencia social pues la experiencia consiste en el trabajo de los empresarios, investigadores, docentes, estudiantes y/o diseñadores que llegan a la comunidad e interactúan con ella y su realidad. Para la academia es de vital importancia involucrarse con estos procesos a manera de investigación y de acción porque con la investigación académica pertinente es posible el desarrollo humano y el avance de las ciudades

y los países. El aprendizaje es humano y por ello hoy las conversaciones se instalan en lo estético político, entendido como aquello que provoca la participación de lo sensible debido a que surgen nuevas formas de comprensión de la sensibilidad o de la experiencia⁹. Rancière hace énfasis en la configuración de la sociedad, esto es, las formas como se distribuye lo común ya que «la política se refiere a lo que se ve y a lo que se puede decir, a quién tiene competencia para ver y calidad para decir, a las propiedades de los espacios y los posibles del tiempo» (2000, p. 13-14).

Ahora bien, con frecuencia se aprende que los pobladores son felices con lo que piensan y tienen, pero entonces ¿cuál y cómo es la participación del diseño y del diseñador? Perplejidad es la palabra. Muchas veces no se puede ni se debe hacer nada. Lo que se intenta es crear conversaciones sobre los modos y maneras como se habitan los lugares actualmente y, una vez se generan y se provocan estos diálogos, lo que sigue son las dinámicas creativas si son posibles; lo relevante aquí son los encuentros. El proceso no puede ser de otra manera pues las prácticas sociales son principalmente el resultado de estas interacciones y solo así es posible hablar de creación social en diseño. Por lo tanto, lo que se aprende resulta de temas como los objetos, los lenguajes y la cultura, la salud, la economía, la vivienda digna, la tierra, la alimentación, las actividades y las prácticas cotidianas, los saberes, las técnicas y las tecnologías de los lugares. Además, están las éticas¹⁰ y por supuesto las estéticas, entendidas como cualquier forma de expresión y sensibilidad comunitaria. Es claro que el diseñador no es quien orienta, sino quien aprende y con lo que aprende diseña. Por tanto, el diseño social no cambia la realidad, solo sigue el paso de lo que la sociedad quiere, dado que es la comunidad la que se va transformando por sí misma a medida que se transforma y crece. De ahí la importancia de la filosofía, debido a que la reflexión se da en forma de pensamiento en estas conversaciones; se trata del ejercicio filosófico dialogante y participativo, pertinente con la realidad de los contextos, contando con el pensamiento vivo y auténtico de las organizaciones sociales. Nace de las prácticas comunicativas, participativas y políticas de la gente. Este es el lugar de lo político que no tiene nada que ver con imposiciones ni pretensiones políticas en el sentido tradicional, ya que lo común son los encuentros, los aprendizajes, los conocimientos, los saberes. Todos

⁹ En Kant lo sensible, entendido como espacio-tiempo, se relaciona con la distribución de las actividades o tareas como forma de la experiencia. Para Kant, el origen del conocimiento se divide en la sensibilidad y el entendimiento, a través de la sensibilidad, es cómo nos son dados los objetos, mientras que es a través del entendimiento como podemos pensar dichos objetos (Rancière, 2000).

¹⁰ «La dualidad individuo-comunidad dirime sus contradicciones para formar un solo ente: el bien común, fundamento de todo ethos» (Rentería, 2002, p. 46).

estos temas dan cuenta sobre lo que hay que pensar y hacer para luego decidir y transformar las formas como se comprende y se habita. Habitar en el sentido heideggeriano pues se trata de lo que se habita en las conversaciones comunes, cotidianas, sencillas y sensibles de la gente.

AGENCIAMIENTO POLÍTICO Y TRANSFORMACIÓN

Con la noción de política, como ya se ha visto en el sentido de Rancière, la política se describe en términos de división entre mundos perceptibles o modos de sensibilidad¹¹. Con ello se puede ver por qué la estética para Rancière quiere decir «ruptura» de lo sensible o puntos de tensión y crisis. Del mismo modo se comprende la pertinencia de la política, pues el ejercicio político es la instauración de un desacuerdo o de un disenso ya que, para que haya creación, las crisis o tensiones son necesarias (disensos). Asimismo sucede con las prácticas del diseño actuales donde la ruptura de lo sensible o, en palabras nuestras, la necesidad de innovación y transformación social son evidentes en todas sus formas. También es claro cómo la política y la estética se vinculan debido a que se hace necesario este vínculo para que la comunidad surja. Por lo tanto, el diseño es un proceso móvil que se inserta en las prácticas cotidianas y en la vida social común. Se trata de agenciamientos políticos-estéticos que se transforman en cuerpos sociales porque siempre hay transformación con el diseño. Por tanto, son estos agenciamientos políticos en diseño a manera de formas de creación en las que se evidencian estas prácticas comunicativas y políticas del diseño.

Por tanto, pensar la política hoy quiere decir innovación y creatividad, es todo aquello que está en constante creación según Rancière (2000), dado que lo político quiere decir cambiar las cosas con la participación de todos. La política hoy crea modos de acción, comunicación, visibilidad y sensibilidad de lo común. Por tanto, el diseño es el ejercicio político que se manifiesta a través de las acciones concretas en los territorios. De nuevo con Margolin¹² (2005), la reafirmación es el diseño como actividad creadora que se piensa y se hace en comunidad. Lo que se espera es tratar de pensar y crear la comunidad, esto es, pensar en esas relaciones de tensión de lo común pues la creación comunitaria supone encuentros, acuerdos y desacuerdos. El pensamiento

estético permite esta reflexión sobre las formas de sensibilidad que se despliegan en este proceso ya que son expresiones de la comunidad que se manifiestan sensibles. Hasta aquí se ha hecho evidente la relación entre el diseño y la política; ya no es posible ignorar esta profundidad política que da cuenta sobre algunos de los fenómenos contemporáneos como los que se conocen hoy como procesos de posacuerdo.

El panorama de hoy muestra estas discusiones que son el resultado de las conversaciones de los cuerpos comunitarios. Posacuerdo o posconflicto, cabe señalar, no quiere decir conflicto, sino transformación. Se trata de los acuerdos que surgen del conocimiento de la realidad. Los diseñadores deben participar activamente en estas conversaciones que, además, sugieren el modo de ver cómo vamos a transformar el mundo material e inmaterial. Estas prácticas que aquí llamamos sociales, políticas y de creación son las que involucran seriamente al diseño en estos asuntos comunes de nuestra sociedad. La invitación es romper el esquema de la política tradicional en el que se han instalado otras disciplinas debido a que se propone desde la creación un nuevo estado del arte inspirador, sensible, creativo, comunicativo y político desde el diseño (disenso). Si hay algo que necesita innovación y creación es la política. Esta propuesta se instala en el pensamiento de frontera ya que entre los límites son posibles la creación y el diseño. Hoy se han ampliado los límites y las fronteras para expandir el diseño hacia la cultura y hacia la vida misma. Por esta razón cobran relevancia las industrias culturales, tecnológicas, las industrias del arte, las industrias creativas, entre otras formas. Se hace necesaria la comprensión y actualización de esta dimensión política, con la cual se facilita de algún modo las oportunidades para el diseñador hoy.

DISEÑO COMO EXPERIENCIA POLÍTICA

La experiencia política nos dice que, en la vivencia comunitaria, los desacuerdos o en la división de lo sensible, como lo expresa Rancière, se encuentra el cuerpo comunitario. Los diseñadores aprenden sobre este tránsito necesario pues lo común es pensar diferente. El diseñador acompaña, participa, aprende y decide en comunidad ya que se diseña cuando el acuerdo se logra. Este ejercicio es político porque trasciende lo material y lo individual (sujeto); se construye desde las conversaciones y la emergencia de las subjetividades con las cuales se involucra a todo el cuerpo comunitario. De este modo, la creación pasa a ser un proceso sensible, interactivo, creativo y de permanente transformación. Como resultado, la comunidad que participa y habita la participación se sitúa en un cuerpo transversal y político: se diseña para la realidad de las personas en los contextos. Podemos afirmar que el diseño es una práctica

11 Para Rancière «Partage du sensible» es un espacio dado o sobre el cual se organiza la percepción de un mundo o la relación de una experiencia sensible con los modos de interpretación inteligibles (2000, p. 5).

12 Víctor Margolin es un teórico investigador en diseño. Profesor emérito de Historia del Diseño en la Universidad de Illinois, Chicago. Es coeditor de la revista de diseño académico *Cuestiones de diseño*, y es autor, editor y coeditor de varios libros, incluyendo *Diseño y discurso*, *La idea del diseño*, *El mundo diseñado*, *La política de lo artificial*, entre otros.

que mantiene permanentemente vínculos concretos con la realidad y con lo social debido a que con la actividad de diseñar se crean vínculos con las colectividades y se crean formas de interacción y participación. Estas formas reafirman la función comunitaria del diseño que se concretan en la construcción de un escenario común. Como señala Rancière, se «redistribuyen las relaciones entre los cuerpos, las imágenes, los espacios y los tiempos» (2000, p. 16). Por esta razón, pensar el conjunto de actividades y/o prácticas como modos de pensar y hacer es política porque es comprender los modos como se configura la forma en que los cuerpos, los objetos, los sujetos y su visibilidad se presentan y configuran un espacio político¹³. En consecuencia, la partición de lo sensible o mejor, los elementos que generan estas divisiones para configurar lo nuevo, es lo que está en juego; se trata de pensar una forma política, de ruptura, tensión y relación. Del mismo modo, las prácticas sociales de diseño se manifiestan como «agenciamientos», estas son acciones que se materializan en escenarios evidentes pues la interacción entre las personas y la construcción de lugares comunes advierten la necesidad de intervenciones permanentes que permitan el ejercicio creativo como oportunidad del diseño. El diseñador debe estar atento a la creación de las acciones pertinentes coherentes con el momento creativo. Un ejemplo de estos agenciamientos son los talleres que se diseñan como estrategias de comunicación visual, ya sea para informar, documentar, formar o construir algo. Los diseñadores construyen herramientas que, con ayuda de técnicas de investigación cualitativa como lo son la observación, la fotografía, los diarios de campo, el dibujo, las maquetas a escala y/o el uso de las TIC, facilitan estos agenciamientos. Otras formas de agenciamiento son los productos. El agenciamiento propone nuevas formas de vinculación e interacción para la concreción de la obra. Por lo tanto, lo político supone al mismo tiempo procesos de creación sociotécnica de base y con ellos se rompe con los registros sensibles anteriores (tradición) y se construye una sensibilidad nueva capaz de transformar los comportamientos.

Por último, defendemos la idea de que el diseño puede y debe fundar lo social como un «ejercicio político en sincronía con los ritmos del mundo», utilizando la expresión de Rancière. No se trata de trazar fronteras, sino de crear otros territorios, problematizar y construir cuerpos sociales heterogéneos, sensibles, políticos y estéticos, se trata de «repopular el reino de la experiencia estética» (2002, p. 128). Por tanto, es comprender que no existe oposición entre el diseño y la política, ni entre

13 «[...] este reparto de partes y lugares se basa en una división de los espacios, los tiempos y las formas de actividad que determina la manera misma en que un común se presta a la participación, y unos y otros participan en esa división» (Rancière, 2000, p. 12).

la política y la estética. Se propone la investigación sobre estas formas de la política pues con ellas puede constituirse la transformación de lo social con base en la realidad. Es el ejercicio de la política sin ánimo de dominación, cuya tarea es la configuración de su propio espacio-tiempo, logrando que se visibilicen los sujetos, sus operaciones y sus prácticas. La pertinencia del diseño requiere de nuevas formas de enunciación, sensibilidad y nuevas formas de visibilidad¹⁴. Formas que configuran objetos, espacios y experiencias en lo común sensible. Con el ejercicio político cobra vida la pertinencia del diseño y sus acciones en nuestro país. Con ello puede verse esta dimensión estética y política del diseño que queremos aquí resaltar. El desafío sigue siendo la creación conjunta de lo humano desde las disciplinas consideradas creativas y, de paso, la construcción de una forma comunicativa y política distinta y acorde con nuestra realidad.

REFERENCIAS

- ARENDT, H. (1997). *¿Qué es la política?* Barcelona: Ediciones Paidós.
- ARISTÓTELES (2004). *Magna Moralia*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada. AGAMBEN, G. (2005). *El hombre sin contenido*. Barcelona: Editorial Áltera, S. L.
- DESIGNIO-ENCUADRE (2003). Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño.
- FERNÁNDEZ, A. y Sánchez, R. (2007a). Entrevista con el filósofo Jacques Rancière. Argos. Recuperado de [www.espacioblog.com/octavio-islas/post/2007/09/13/argos-entrevista-con-filosofo-jacques-ranciere](http://espacioblog.com/octavio-islas/post/2007/09/13/argos-entrevista-con-filosofo-jacques-ranciere).
- FOUCAULT, M. (1992). *Microfísica del poder*. Madrid, España: Ed. La Piqueta
- HEIDEGGER, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal.
- HEIDEGGER, M. (2003). *Ser y tiempo*, Madrid, España: Editorial Trotta.
- HERNÁNDEZ, I. (2013). *La creación artística: a través de su relación con la investigación y la innovación*. En *Investigación y creación artística. XII Congreso de Investigación*. Bogotá, Colombia: Pontificia Universidad

14 «Un modo de articulación entre maneras de hacer, las formas de visibilidad de esas maneras de hacer y los modos de pensabilidad de sus relaciones, lo que implica una cierta idea de efectividad del pensamiento» (2000, p. 7).

- Javeriana.
- KANT, I. (1991). *Crítica de la facultad de juzgar*. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores.
- MARGOLIN, V. (2005). *Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Nobuko
- RANCIÈRE, J. (1996). *El desacuerdo: política y filosofía*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- RANCIÈRE, J. (2000). *La división de lo sensible: estética y política*. París, Francia: La Fabrique Éditions.
- RANCIÈRE, J. (2002). La revolución estética y sus resultados. *Revista New Left Review*, 14, 118-134.
- RANCIÈRE, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- RANCIÈRE, J. (2007). *En los bordes de lo político*. Buenos Aires, Argentina. Ediciones La Cebra.
- RENTERÍA Flores, J. (2002). *Repensar lo político. "Kratos y ethos el espacio de lo político"*. Xochimilco, México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- SALABERT, P. (1993). *De la creatividad y el neo-kitsch. Meditaciones posmodernas*. Montevideo, Uruguay: Editorial Montevideo Vintén Editor.
- SCHILLER, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Barcelona, España: Editorial Anthropos.