
LENGUAJE DE LAS ACCIONES

Conocimiento y límite en diseño

LANGUAGE OF ACTIONS

Knowledge and Limit in Desing

ANGÉLICA MARÍA GARCÍA CHACÓN

angelimgarcia@gmail.com

Universidad Jorge Tadeo Lozano. Colombia

Recibido 17/04/2017 | Aceptado 14/07/2017

Resumen

Este artículo aborda desde el caso de estudio de un proyecto de investigación-creación, la mirada del Diseño entendida como un terreno fértil para la comprensión de diferentes formas de idear, desarrollar y replicar el conocimiento y las creaciones materiales resultantes de este; o en sentido opuesto pero correspondiente, el conocimiento originado a partir de las creaciones materiales propuestas por el Diseño. Latinoamérica es privilegiada por la incorporación de acciones emergentes en Diseño, propias del carácter de sus contextos y de la adaptación del proceder disciplinar a las particularidades de estos y con ello legitimar un lenguaje de las acciones propio.

Palabras clave

Lenguajes; acciones; activismos; diseño; Latinoamérica

Abstract

This article approaches the case study of a research-creation project, where the design is understood as a fertile ground for the understanding of the different ways of conceiving, developing and replicating the knowledge and material creations resulting from this knowledge, or in the opposite but corresponding sense, the knowledge that is born from the material creations proposed by the Design. Latin America is privileged by the incorporation of emerging actions in the Design, proper to the character of its contexts and of the adaptation of the discipline of Design to the particularities of these contexts, thus legitimizing an own language of actions.

Keywords

Languages; actions; activism; design; Latin America



Definir un lenguaje de las acciones propio, latinoamericano, en diseño, implica identificar un sistema de comunicación entre el diseñador y otros actores no diseñadores que tienen como objetivo la producción de objetos de diseño. Estas intenciones tienen el potencial de transformar el contexto que las origina y, consecuentemente, de definir territorios de acción para el Diseño. De esta forma, un proceso de diseño que se lleva a cabo mediante un *lenguaje de las acciones propio* parte de maniobras que tienen como objetivo activar el espacio donde se desarrolla el proyecto, mediante la experiencia social que acontece entre el diseñador y otros actores por medio de asociaciones políticas, culturales, éticas, entre otras. Dicho proceso atraviesa la esfera de lo disciplinar del diseño, pasa por la esfera del interés común (que es compartida por diseñadores y no diseñadores) y de lo público y lo privado, y llega a materializar las intenciones de creación mutuas de diseñadores y no diseñadores. Esto se da gracias al intercambio y a la aplicación práctica de medios, de recursos y de técnicas dentro de un tiempo determinado por el contexto.

El territorio latinoamericano está caracterizado por la vivencia y la recreación permanente de prácticas propias de las sociedades *en transición*, cuya naturaleza radica en las costumbres y los hábitos, susceptibles de ser permeados por las transformaciones que las sociedades posmodernas proponen como formas de cambio. Relacionado con esto, se puede determinar entonces que los procesos de creación en Latinoamérica son influenciados por la condición geopolítica (García, 2014).

Desbordar las fronteras argumentativas y de producción en diseño implica reconocer el sentido real de los hechos mediante un sistema de comunicación —no siempre *normalizado*, pero sí legitimado por los grupos sociales— para conocerlas como estructurales dentro del proceso de reconocimiento del otro, de los otros y de sí mismo. Este sistema de comunicación tiene su origen en la dinámica de relaciones permanentes que existe entre el conocimiento, el límite y la destrucción de las acciones emprendidas por los grupos como base de sus creaciones. Sugerir un lenguaje de acciones como lugar temático para construir discurso y para lograr la implementación del diseño en la práctica, requiere de atravesar gran parte de la concepción estereotipada y de la creación proyectual actual sobre la función social del diseño; esto es la lucha convulsiva del diseñador por romper la identidad construida sobre la fascinación por lo subjetivo y la búsqueda de nuevas zonas de libertad en la destrucción de lo que considera que conoce, es decir, es un trabajo contra su propio nihilismo para encontrarse con certezas cercanas al sentido real de los hechos.

Por lo tanto, desde la función social implícita en el diseño y no exclusivamente en *unos diseños*, el lenguaje de las acciones con el propio tiempo de la acción permitirá que el acercamiento y el desarrollo proyectual se detonen, exploten y fluyan; que encuentren intermitencias en su desarrollo o que no puedan

emprenderse. Esta aproximación desde las acciones sustenta la provocación por la meditación alrededor de las certezas sobre cómo acercarse y hasta dónde hacerlo desde el diseño, cómo motivar transformaciones a través de los medios que posibilitan la creación e, incluso, cómo visualizar aproximaciones no convencionales del diseño que respeten los intersticios vacíos por los que viaja el sentido real de los hechos.

Consecuentemente, adoptar esta perspectiva desde la postura del diseñador que entiende la condición de conocimiento y el límite del lenguaje de las acciones, promueve la experimentación del rol transgresor y redentor de sus propias concepciones acerca de lo que es el diseño. Así, el diseñador se ve en la tarea de desvirtuar aquel universo que le propone el conocer y limitar el lenguaje de las acciones que reconoce a través de la función social del diseño y no exclusivamente en *unos diseños*, hasta lograr prescindir de los trazos de memoria que lo llevan a ubicar su aporte disciplinar y profesional en un ámbito complementario.

Dentro de esa misma línea, el lenguaje de las acciones no puede desconocer el contexto donde se origina. Es ese acercamiento al sentido real de los hechos lo que finalmente le permite al diseñador construir su propio lenguaje de acciones y ubicar el proyecto como espacio para su materialización. Según esto, es importante preguntarse si es posible acceder a la experiencia del *otro* de manera rigurosa —en el sentido de no ejercer una doble violencia simbólica atada a la práctica de interpretación—. En esta instancia, es pertinente retomar la categoría de *vivencia*, propuesta por Mijaíl Bajtin (2000), entendida como la posibilidad de poder rastrear y de registrar las experiencias. Toda vivencia surge de un proceso de selección significativa donde cada signo (expresado o no) está remitido a formas particulares de experiencia social. En ella se materializa la interacción entre experiencia objetiva del mundo y la apropiación subjetiva de tal experiencia que, instituida en signo por un proceso de *comprensión* del sujeto, se plantea finalmente como expresión. Es así como la condición de vivencia logra integrar el sentido real de los hechos a las creaciones sociales, por lo tanto:

Es relevante nombrar que hoy las transiciones se suceden rápidamente y se duplican en tiempos cada vez más cortos. Estas interacciones producen diversos hechos, intencionales o inocentes, que describirán la historia del trabajo del diseñador y los grupos sociales sobre los cuáles repercuten sus acciones en diseño. También, es claro que las creaciones sociales nunca desconocen el espíritu creativo, relacionado con esto, hoy existe un número de democracias viables sin precedente, elevando en las personas, las perspectivas y responsabilidades globalmente (Naidoo, 2007: 123).

Se infiere, entonces, que se generó un *cambio de poder* en el manejo colectivo de los asuntos vinculados al diseño en los ámbitos globales, regionales,

nacionales y locales (Mathews, 1997). Este cambio es uno de los fenómenos que determina la manera en la que el diseñador asume, en la práctica, la función social del diseño (Commission on Global Governance, 1995).

Otros de los acentos que motivan un nuevo lenguaje de las acciones en diseño son la movilidad y la diligencia, el fácil acceso a la información y a su capacidad de almacenarla, de administrarla y de difundirla. Esto ha permitido la combinación entre la tecnología de la información y la manera en la que se comunican las redes horizontales.

Importante mencionar la institucionalización de estos lenguajes de las acciones, la capacidad para empatizar entre los grupos, la competencia política y de apertura de la esfera pública, donde cobra valor la capacidad de movilización, producción de información y argumentación de las iniciativas que adelantan los grupos, los diseñadores y las que logran adelantar conjuntamente. El reconocimiento de estos aspectos estimula la reflexión y promueve un lenguaje de las acciones colectivo. Con relación a esto, Jean Cohen y Andrew Arato, explican:

Las maneras en que los grupos hoy están haciendo visibles sus creaciones y sus procesos de construcción, las formas que los diseñadores experimentan hoy para acercarse a ellas y los caminos para la construcción conjunta entre partes, que valide el rol proyectual del diseño y su aporte significativo al sentido real de los hechos, han sido etiquetados como *resurgimiento*, *reemergencia*, *renacimiento o reconstrucción* del rol en diseño (Cohen & Arato, 1994: 29).

Independientemente de la relevancia de los aspectos precedentes, es indudable que la activación por la construcción de un lenguaje de las acciones para el trabajo en diseño *con* y *para* los grupos ha estimulado la actividad teórica de esta disciplina y de otras para buscar una reelaboración de argumentos ideológicos que permitan evaluarla.

Ciudades críticas: un lenguaje de las acciones

Ciudades Críticas es un proyecto de investigación-creación en Diseño¹ que busca visibilizar la importancia de la función crítica sobre la función práctica en los artefactos² diseñados y en su posterior utilización. Así, adquieren protagonismo la reflexión sobre los valores existentes en lo representado y lo

1 Proyecto ganador de la financiación interna de investigaciones de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

2 Los objetos críticos son el reflejo de la cultura de consumo en las ciudades, por lo tanto, en el artefacto diseñado y en su posterior utilización prima la reflexión sobre los valores existentes, las costumbres y las prácticas asociadas a una cultura.

producido, y las costumbres y las prácticas asociadas a la cultura que les dio origen. El proyecto toma como pretexto la apropiación y la recuperación de las áreas urbanas a partir de intervenciones de diseño en el espacio público que, en tanto formas de pensar la ciudad, pretenden acercarse a valores y a costumbres que emergen del habitar en la cotidianidad.

En Ciudades Críticas se visibiliza una función de los objetos de diseño, en la que adquieren protagonismo lo representado y las prácticas asociadas a la cultura Latinoamericana. Las reflexiones en el marco de este proyecto tienen fundamento en el Critical Design como postura de creación. El propósito del Critical Design es cuestionar los prejuicios sociales con los que vivimos cotidianamente. Más que ser una metodología, el objetivo es tomar una postura crítica frente a un tema y buscar la sensibilización del espectador; es una actitud al momento de crear (Dunne, 2007). En este sentido, los principios del Critical Design motivan una actitud para diseñar desde una concepción no utilitarista del diseño. De allí que el proyecto persiga provocar, mediante el prototipado de intervenciones en espacio público, nuevas formas de pensar los artefactos, su uso y el contexto que los acoge. Este proyecto de investigación-creación se desarrolla desde 2016 y ha permitido la elaboración de nodos de discusión.



Figura 1. Preparación de talleres a cargo de Angélica García desarrollados en el espacio público de Bogotá con estudiantes de Diseño (2016), Juliette Ospina (coinvestigadora)

La función de los objetos de las intervenciones será expresar una postura propia con respecto a cómo percibimos el espacio en el que habitamos cotidianamente. Este fue el punto de partida de Adoquines [Figura 1], una serie de talleres en los que se buscó generar una reflexión en los transeúntes de Bogotá. Adoquines surgió de una visión institucional acerca de la apropiación y la recuperación del espacio público, en la que los adoquines fueron la respuesta a la preocupación por la habitabilidad de la ciudad.

Desde hace varios años el gobierno de la ciudad de Bogotá decidió usar los adoquines en los planes de recuperación del espacio público, por lo que gran

parte de la malla vial fue reconstruida con ellos. Uno de los puntos neurálgicos de la recuperación fue el eje ambiental de la Avenida Jiménez, proyecto insignia de la Alcaldía Mayor con el que se esperaba mostrar una nueva imagen de la ciudad recuperada: «Nuevos andenes, un plan de arborización, la recuperación del hilo de agua del río San Francisco, un paseo peatonal y la adecuación del mobiliario urbano, cambiarán la cara de esta céntrica y simbólica avenida y motivarán a los ciudadanos a regresar al centro de la ciudad» (*El Tiempo*, 18 de enero de 2000) [Figura 2]. Así, la recuperación del espacio público se concentró en transformar la infraestructura para estimular la apropiación de la ciudad.



Figura 2. Proceso de recuperación de la Avenida Jiménez de Quesada. Bogotá (2015)

La idea de un espacio más agradable para transitar se convirtió en el pilar en el que se fundamentó la renovación urbana. Sin embargo, la apropiación no depende, exclusivamente, de la infraestructura, pues el más mínimo descuido termina desdibujando todos esos esfuerzos (*El Tiempo*, 14 de agosto de 2012). ¿Por qué la apropiación debe partir de la idea de recuperar algo? ¿Qué

se perdió? Es justamente a partir de estos cuestionamientos que los talleres Adoquines plantean la apropiación colectiva [Figura 3]. La pretensión de estas propuestas de diseño para la intervención del espacio público es pensar el *recuperar* y el *apropiar* como una construcción colectiva, no institucional.

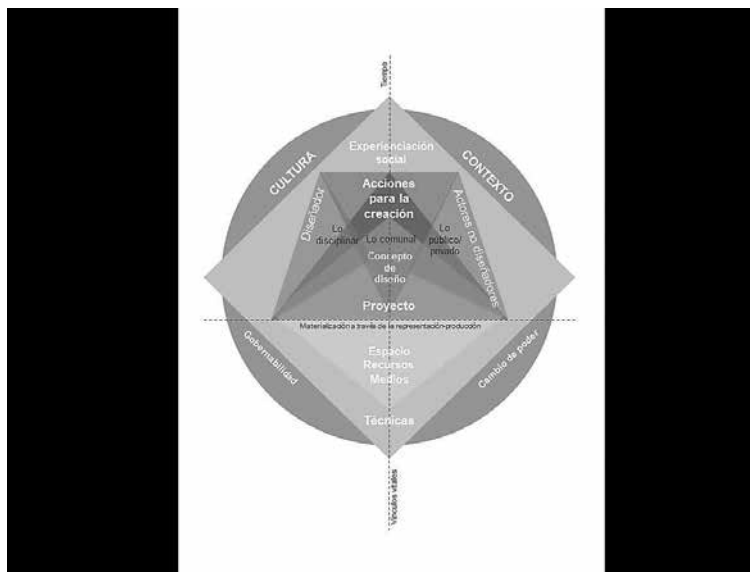


Figura 3. Esquema básico del lenguaje de las acciones aplicado en los talleres Adoquines (2016)

Contra-argumentos

La producción y el consumo del espacio público se encuentran en constante dialéctica pues el habitar una ciudad implica entenderla también como un flujo simbólico constante en el que se transforman códigos, signos y lógicas (Lefebvre en Hernández y otros, 2013). Así, la ciudad es una experiencia vivida, es un sitio donde ocurren conflictos, donde se consolida la comunidad y donde se traslapan las prácticas diarias. Es un espacio tanto físico como social. Apropiar un espacio compartido comprende, entonces, un proceso activo y potencialmente crítico de interpretación, de discusión, de evaluación y de incorporación de sentidos y de prácticas de la esfera pública. Cada ciudadano elige sus espacios y hace de ellos el lugar para su cotidianidad. En el tránsito o en la permanencia, la apropiación implica usar de formas particulares el espacio. En el tránsito los habitantes eligen sus lugares preferidos para circular (rutas, recorridos y caminos se trazan con cada paso del peatón); en la permanencia las personas pequeños espacios privados, dentro de ese gran espacio entendido como público, para vivir sus actividades cotidianas (que pueden ser pasajeras como un momento de descanso o trascendentales como la búsqueda de su sustento económico) [Figura 4].



Figura 4. Desarrollo de intervención de diseño en el espacio público a cargo de Angélica García con estudiantes de Diseño (2016). Parque Santander, Centro Histórico de Bogotá

La interpretación espacial es medida por los comportamientos humanos que conectan y que posibilitan lecturas a través de una herramienta clave, *la condición individual*, propiedad identificatoria y vehículo de sentido; referente que permite el registro, creación y codificación de cada uno de los escenarios que una persona puede experimentar. Identificación que se hace a través de diferentes formas de *conocer* el mundo y representarlo tanto individual como colectivamente.

Para el desarrollo de intervenciones en diseño concebidas dentro de la ciudad es necesario ubicar escenarios sensibles que contengan espacios mentales y físicos que deriven de la experiencia y de las cualidades perceptivas del grupo social. Es aquí donde el *Territorio* es entendido como el componente que permite dar sentido a gran parte de lo propuesto por estas estas intervenciones en diseño, con el fin de conectar a los actores participantes con lo que les es esencial de ellas. La interpretación de territorio está sujeta a la variabilidad: sólo existe un territorio para alguien, siempre cambiante, que le asigna carácter y sentido a este, tanto colectiva como individualmente.

Una intervención de diseño tiene que integrar dos lugares: lo visible o tangible (relacionado con la producción material) y lo invisible o intangible (relacionado con los sentidos y los imaginarios que soportan esa producción material). Por lo visible se entienden los objetos, las imágenes, los símbolos que ocupan un lugar cada vez mayor en la vida cotidiana. Lo invisible está relacionado con la fuerza de cohesión social desde la que cada persona actúa, piensa, imagina. También se encuentra la *técnica*, una unidad encargada de integrar el entorno material (lo visible o tangible), dotándolo de sentido. La técnica se ha

configurado como un ejercicio de poder y de dominación sobre un territorio por parte de un grupo que, sólo por tener conciencia de esa actividad y para reflexionar sobre ella, merece ser considerado humano (Duque, 2001). Dentro de ese ejercicio de poder se abren lugares donde fronteras y espacios para la creación, dejan de constituir límites, para apoyarse en la incertidumbre, en la fluidez, en la continuidad o en la discontinuidad; con el fin de evidenciar nuevas formas de diseñar, de hacer las cosas, de dar nuevos sentidos a los procesos de diseño, de asumir cambios y permitir fluctuaciones dentro de un proceso proyectual.

Propio del diseño en contexto es la modelación de acciones articuladas a los diferentes grupos humanos que participan de los procesos de creación, los medios, los recursos y al momento histórico en que son planteadas. Es así como en Ciudades Críticas se hace evidente un sistema de comunicación que determina al espacio público como territorio que acoge la función crítica con mayor relevancia sobre la función práctica que tienen los objetos de diseño.

Referencias bibliográficas

- Bajtín, Mijail (2000). *Yo también soy. Fragmentos sobre el otro*. Ciudad de México: Taurus.
- Cohen, Jean y Arato, Andrew (1994). *Civil Society and Political Theory*. Cambridge: MIT Press.
- Commission on Global Governance (1995). *Report of the Commission on Global Governance*. New York: Oxford University Press.
- Duque, Félix (2001). *Arte público y espacio político*. Madrid: Akal.
- García, Angélica (2014). «Acupuntura Latinoamericana». En *Actas del XXV CLEFA* (pp. 1-6). San Lorenzo: Universidad Nacional de las Artes.
- Hernández, Iliana; Niño, Raúl y Hernández, Jaime (2013). «Complejidad, sistemas no lineales y ciudad». En Hernández, Iliana y Niño, Raúl (comps.). *Estética y sistemas abiertos: Procesos de no equilibrio entre el arte, la ciencia y la ciudad*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Maffesoli, Michel (1997). *Elogio de la razón sensible, una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- Acuña, Carlos y Vaccheri, Ariana (comps.) (2007). *La incidencia política de la sociedad civil*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

Referencias electrónicas

- Dunne, Anthony (2007). «Anthony Dunne + Fiona Raby, interviewed by Bruce Tharp» [en línea]. Consultado el 11 de septiembre de 2016 en <<http://www.core77.com/posts/8433/core77-broadcasts-anthony-dunne-fiona-raby-interviewed-by-bruce-tharp-8433>>.

El Tiempo (18 de enero de 2000). «Eje ambiental de la Jiménez» [en línea]. Consultado el 10 de agosto de 2016 en <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-1283523>>.

El Tiempo (14 de agosto de 2012). «Editorial: El eje ambiental» [en línea]. Consultado el 10 de agosto de 2016 en <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12124802>>.

Mathews, Jessica (1997). «Power Shift». *Foreign Affairs*, 6 (1), pp. 50-66 [en línea]. Consultado el 8 de agosto de 2017 en <<https://www.foreignaffairs.com/articles/1997-01-01/power-shift>>.