



## pásame la P

El objetivo de este texto es examinar la noción de *diseño participativo* y sugerir otra manera de nombrar las prácticas contemporáneas que trabajan con el usuario, a propósito de un trabajo realizado en la ciudad de El Carmen, Chincha. Nombrar no es sólo colocarle una etiqueta a un objeto sino atribuir una serie de propiedades a la cosa nombrada. Qué pasa entonces si en vez de nombrar algo como *diseño participativo* lo nombramos *proceso relacional*.

**LOS GRANDES IDEALES DE LA PARTICIPACION.** La práctica de la participación no es algo nuevo, se ha utilizado extensamente especialmente en los 60's- 70's; sin embargo, es sorprendente notar que existe poca información que pueda construir conocimiento teórico. Durante esas décadas el Perú, y en particular Lima, se encontraba a la vanguardia<sup>1</sup>, sin embargo muy pocas experiencias, dentro de la prolífica producción de aquellos años, quedaron registradas<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Ver entrevista con el Arquitecto Jorge Ruiz de Somocurcio en BALLEEN Maya "Hacer Espacio y Dejar Espacio". Tesis de grado FAU-URP 2007.

<sup>2</sup> Quizás la experiencia registrada más interesante sea la desarrollada por el arquitecto Eduardo Figari en Huayacán. Ver LEDGARD Reynaldo "Imaginando otro espacio urbano: la experiencia de Huaycan". Revista Márgenes 1986. En el proyecto de Huayacán la intención fue diseñar, de manera participativa, el espacio urbano a partir de las negociaciones entre las familias. Los miembros de cada Unidad Comunal de Vivienda son propietarios de sus lotes,

La participación desde la arquitectura – en Europa- nace inmersa en el espíritu de Mayo 1968<sup>3</sup>, con estudiantes revolucionarios que estuvieron involucrados en los primeros proyectos participativos a finales de los 60's y principios de los 70's. Durante ese período, los proyectos de inversión para el desarrollo experimentaban el fracaso por no entender las necesidades reales ni la idiosincrasia de una población.

Por lo tanto, desde entonces, las ciencias sociales han desarrollado métodos participativos con el fin de destinar un presupuesto disponible a proyectos sensibles a las necesidades de una comunidad. Hoy, tanto en Europa, EEUU o en nuestro contexto, la participación es casi una condición obligatoria para conseguir financiamiento –especialmente en proyectos de desarrollo, donde la entidad formuladora viene de un contexto muy distinto al de los beneficiarios-. La participación se convierte entonces, muchas veces, en una parte organizada del proceso donde el objetivo termina siendo únicamente el consenso. Se asume muchas veces que involucrar al usuario (sin analizar la manera como se construye ese compromiso) es garantía de un trabajo exitoso.

Desde lo político los 60's son tiempos de profundos cambios a nivel mundial. En el Perú la dictadura de Velasco Alvarado (1968-1975) marca un quiebre en su deseo por integrar grupos largamente postergados por la cultura oficial. Durante este período, socialmente muy activo, las ciencias sociales adquieren el reconocimiento que durante la primera mitad de siglo obtuvo la técnica, por lo que no es de extrañar que la atención a las relaciones sociales se incorpore al discurso arquitectónico. A su vez, los razonamientos ligados a la post-modernidad francesa permitieron involucrar la disciplina de la arquitectura en una práctica más social y menos abstracta.

Por otro lado, la participación de los pobladores para su propio desarrollo urbano es una dinámica con una amplia tradición en el ande (lo cual se conoce bajo el nombre de ayuda mutua y posteriormente auto-gestión), y se verá potenciado en el período de las grandes invasiones dentro de los grupos de origen común. Resulta importante mencionar la presencia del inglés John Turner, quien trabajó en proyectos participativos en el Perú en los cincuentas, y cuyos textos<sup>4</sup> sobre el tema recorrieron el mundo colocando a nuestro país a la vanguardia. Otro hito en la recuperación del interés por el usuario es la publicación del catálogo de la exposición “Arquitectura sin Arquitectos” de Bernard Rudofsky<sup>5</sup> y la revista Architectural Design 08 en 1963 que dedica el número a las barriadas.

Los primeros años de la década de los 70's encuentran una situación sumamente fértil en términos de participación. Por un lado el gobierno utilizó la participación como herramienta de reivindicación social a través del SINAMOS (Sistema Nacional de Apoyo a la Movilización Social), y por el otro el urbanismo – criticado duramente a través del último CIAM por su autoritaria aproximación modernista- está

---

así como del área mancomunada: plazas, calles, áreas verdes, etc). Reynaldo Ledgard recalca que lo que se diseñó fue un proceso y no una forma urbana.

<sup>3</sup> BLUNDELL JONES Peter “Sixty Eight and After” en BLUNDELL JONES Peter, PETRESCU Doina, TILL Jeremy, Eds “Architecture & Participation” Spon Press, New York 2005.

<sup>4</sup> TURNER, John F.C. “Architecture that works” Architectural Design 08. 1963

TURNER, John F.C. and FECHTER, Robert, “Freedom to Build”, Macmillan, New York, 1972.

TURNER, John F.C. “Housing By People, towards autonomy in building environments”, Marion Boyars, London 1976 (Pantheon Books, New York, 1977).

<sup>5</sup> RUDOFSKY Bernard “ Architecture without architects” Doubleday & Company, Inc. Garden City, New York, 1964.

dispuesto a experimentar un nuevo modelo teórico: el trabajo con el usuario<sup>6</sup>. Esto sumado a que los habitantes de la sobre-poblada Lima poseían ya una fuerte tradición en auto-organización y trabajo comunitario, terminó por configurar un escenario perfecto para el desarrollo del trabajo participativo.

Con el crecimiento de la violencia armada, sin embargo, en los 80 los proyectos participativos se hicieron cada vez más difíciles de implementar hasta casi desaparecer. Recién restablecida la democracia, pasado el gobierno de Alberto Fujimori, es que las dinámicas participativas pueden encontrar un nuevo formato en programas como A Trabajar Urbano<sup>7</sup>, Presupuesto Participativo<sup>8</sup> y Propuesta Ciudadana<sup>9</sup>. Resulta importante mencionar la presencia de las ONG's<sup>10</sup> las cuales trabajan con la noción de participación ciudadana especialmente hacia fines de la década del 90.

En la actualidad hablar de Diseño Participativo resulta tan vago como hablar de Espacio Público o Sostenibilidad. Como sabemos estos términos deben ser incluidos en cualquier proyecto de desarrollo, por lo que los encontramos en todos lados: política educacional, programas sociales, trabajo de los municipios, ong's, etc. Sin embargo, tanto se ha hablado de participación desde lo político que, especialmente en áreas de bajos recursos, la gente está cansada de talleres que no concluyen en nada concreto<sup>11</sup>. Sobre todo cuando los expertos no les dan nada tangible y el conocimiento adquirido sirve para escribir textos que ellos nunca reciben.

La participación nace pues en el contexto ideológico de los grandes ideales políticos (democracia, sociedad civil, etc) pero hoy nadie sabe muy bien qué significa. Lo que sí sabemos es que si pretendemos hacer participación teniendo como referencia las experiencias de los 70's probablemente consideremos nuestras experiencias hechos frustrados. ¿Cómo podemos entender la participación hoy?

**NEGOCIACIÓN DE CONOCIMIENTO.** La noción de *Diseño Participativo* es muy amplia. Suele entenderse participación como la capacidad de una población de gestionar su desarrollo. Como denominador común, el diseño participativo es entendido como el involucramiento del usuario en el proceso de diseño, esto puede ir desde unos usuarios tan empoderados que toman el proyecto en sus propias manos hasta las falsas consultas de planes previamente establecidos. Hay muchas maneras de hacer

---

<sup>6</sup> En el discurso de la arquitectura es de relevante interés el concurso de vivienda social PREVI (concurso: 1970, finalización de la construcción: 1974), especialmente por la presencia de Christopher Alexander quien desarrollará interés en el trabajo participativo.

<sup>7</sup> "A TRABAJAR URBANO, Programa del Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, tiene la finalidad de generar empleos temporales a través del financiamiento de proyectos de infraestructura social y económica auto-generados." <http://www.atrabajarurbano.gob.pe/noticias.htm>

<sup>8</sup> PRESUPUESTO PARTICIPATIVO es una estrategia mediante la cual la ciudadanía (organizada o no) puede participar concertadamente de las decisiones de los gastos de inversión de los municipios.

<sup>9</sup> "GRUPO PROPUESTA CIUDADANA (GPC) es un consorcio de ONGs que tiene como interés común la descentralización como camino para acercar el poder a los espacios regionales y locales, abriendo así espacios y condiciones para la participación de la sociedad civil en la gestión pública, promoviendo una actuación concertada entre la sociedad civil y el Estado." <http://www.propuestaciudadana.org.pe/>

<sup>10</sup> No puede dejar de mencionarse el trabajo de DESCO en Lima Sur, y especialmente al Arq. Juan Tokeshi, quien hace participación desde hace más de 15 años e investiga de manera constante las herramientas participativas en barrios populares. Recientemente, los proyectos de construcción de espacio público desarrollados en Villa María del Triunfo utilizan el método participativo como herramienta para empoderar a los pobladores a ser gestores de su propio desarrollo.

<sup>11</sup> Se le conoce como *Talleritis* al exceso de talleres participativos.

participación: la gente y el contexto determinan el proceso. Sin embargo podemos coincidir en que una participación real significa empoderar a los usuarios y no manipularlos.

Si uno no tiene conocimiento alguno de lo que es la participación, lo que imagina es que el arquitecto debe ser un canal para expresar los deseos de los usuarios, y que si este pone en juego sus deseos individuales, entonces significa que está manipulando. Esta noción presenta algunos problemas, especialmente si exploramos las ideas de consenso y poder.

Consenso. La noción de consenso es uno de los mayores problemas para teorizar sobre participación<sup>12</sup>. Las políticas contemporáneas sobre esta última asumen que los conflictos de intereses pueden ser solucionados a través de la discusión y que éste consenso es lo que define la participación. La búsqueda del consenso se ha convertido en una poderosa estrategia retórica para los gobiernos, utilizando la participación para desarrollar cohesión social y un progreso no conflictivo. Sin embargo en la práctica es sumamente difícil trabajar sobre consensos, con lo cual (si el conflicto no es aceptable como opción) se iguala consulta a participación, resultando en decisiones débiles y una colectividad con la sensación de haber sido engañada<sup>13</sup>. Si la participación no necesariamente lleva a consensos entonces debe aceptarse el conflicto como parte esencial de la práctica. Y aceptar el conflicto implica entender que el trabajo participativo es una actividad contingente, donde las cosas pueden –y van a- cambiar.

En arquitectura esta idea de la contingencia es exactamente la noción de proceso. Proceso significa proceso de diseño, proceso de fabricación y proceso de vida útil de lo construido. Los acuerdos a los que se arriban son un estadio solidificado de un proceso más grande de cambio. Al ser un proceso contingente, la arquitectura participativa puede no producir un edificio. Una visión *hardcore* de la arquitectura (entiéndase la arquitectura pura y dura) podría considerar que la arquitectura participativa no es arquitectura porque no produce (necesariamente) un edificio.

Por lo tanto necesitamos entender la arquitectura en su sentido más amplio: si nos preguntamos cuál es el núcleo duro de la misma, podríamos pensar que es la capacidad de ocupar y dejar huella. Y en participación esa ocupación y huella –la arquitectura- es un hecho físico y social.

En arquitectura participativa desarrollar una *Idea de Proyecto* es más importante que desarrollar una *Idea de Edificio*. El edificio puede estar contenido en la primera, pero es la *Idea de Proyecto* la que permite pensar la arquitectura como un proceso que atraviesa su propio proceso de fabricación y está vigente durante su proceso de vida útil.

Poder. Recientemente las teorías comunicativas han ganado popularidad, como reacción a los acercamientos instrumentales<sup>14</sup>. Las mismas han intentado lidiar con el problema del poder basando sus principios en la libertad de expresión y el argumento racional. Sin embargo la ambivalencia teórica acerca del poder es también uno de los mayores problemas para reflexionar sobre la participación. La existencia del Poder se acepta, pero es vista como negativa, y puede ser eliminada en un (idealizado) debate, donde no hay jerarquías entre los participantes y lo que prevalece es la racionalidad de la argumentación. Resulta difícil para los teóricos de la comunicación lidiar coherentemente con el tema

---

<sup>12</sup> RICHARDSON Tim and CONNELLY Stephen “Reinventing Public Participation: Planning in the Age of Consensus” en BLUNDELL JONES Peter, PETRESCU Doina, TILL Jeremy, Eds “Architecture & Participation” Spon Press, New York 2005.

<sup>13</sup> Ibid., p.79

<sup>14</sup> Ibid., p.80

del empoderamiento, ya que para su existencia es necesario reconocer la existencia del poder, y la posibilidad que el mismo sea positivo. En el marco conceptual, sin embargo el poder es entendido como negativo, coercitivo y opresivo. Por lo tanto esta metodología es problemática en los procesos participativos.<sup>15</sup>

¿Cómo podemos entender la idea de poder?. Foucault afirma que vivimos en una sociedad de múltiples racionalidades, las cuales están formadas por discursos constituidos a través de relaciones poder/saber.

“Hay que admitir que el poder produce saber (...); que poder y saber se implican directamente el uno al otro; que no existe relación de poder sin constitución correlativa de un campo de saber, ni de saber que no suponga y no constituya al mismo tiempo unas relaciones de poder”<sup>16</sup>

Estas relaciones poder-saber, sin embargo, no se poseen sino que se ejercen. Es una acción sobre la acción de los otros. Esta afirmación supone, por lo tanto, que en toda relación social pasan relaciones de poder que no son la proyección pura y simple de un poder fundamental (soberano-individuos, padres-hijos, maestro-alumno, el que sabe-el que no sabe)<sup>17</sup>

“No existe algo como el *Poder* o *cierto poder* que pudiera existir globalmente, en bloque o difusamente, concentrado o distribuido: solo existe el poder que ejercen unos sobre otros; el poder existe únicamente en acto, incluso si éste se inscribe en un campo de posibilidad disperso que se apoya en estructuras permanentes”<sup>18</sup>

El poder, entonces, es inevitable. Sin embargo esto no significa que la opresión sea aceptada: el poder debe ser aceptado como potencialmente productivo en vez de necesariamente opresivo. La racionalidad, por lo tanto está penetrada por el poder y el consenso racional es teóricamente incoherente.

Una aproximación participativa desafía la configuración de las relaciones de poder de un proyecto. Normalmente debería cuestionar quién ejerce el poder y cómo este poder es distribuido en el proyecto, empoderando a los usuarios y clientes para que jueguen un rol activo en la toma de las decisiones durante el proceso.

Volvamos a la primera intuición en la cual pensamos que estamos manipulando si ponemos en juego nuestros deseos. Entendemos que si uno abandona su saber - por ende su poder- y se convierte en un canal, es imposible que exista un conocimiento compartido (uno nuevo que se gesta allí, a partir de las interrelaciones entre las personas) y por supuesto, si el conocimiento se pierde es imposible que se empodere. El proceso entonces queda reducido a su mínima expresión.

---

<sup>15</sup> Ibid., p.81

<sup>16</sup> FOUCAULT Michel “Vigilar y Castigar” Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires 1976 en VELARDE Gisele “Disciplina y Poder en Michel Foucault” en MUJICA Jaris (ed.) “Después de Michel Foucault. El Poder, El Saber, El Cuerpo” SUR Casa de Estudios del Socialismo. Lima 2006

<sup>17</sup> VELARDE Gisele “Disciplina y Poder en Michel Foucault” en MUJICA Jaris (ed.) “Después de Michel Foucault. El Poder, El Saber, El Cuerpo” SUR Casa de Estudios del Socialismo. Lima 2006

<sup>18</sup> FOUCAULT Michel “El Poder: Cuatro Conferencias” México: Universidad Autónoma Metropolitana 1989 en VELARDE Gisele “Disciplina y Poder en Michel Foucault” en MUJICA Jaris (ed.) “Después de Michel Foucault. El Poder, El Saber, El Cuerpo” SUR Casa de Estudios del Socialismo. Lima 2006

Jeremy Till propone una solución a este problema teórico e introduce la idea de *negociación*<sup>19</sup>. Till afirma que una mejor comprensión de las relaciones entre poder y saber significa entender la participación como un proceso que es compartido, tanto por arquitectos como por usuarios. Un proceso donde todos los participantes pueden crecer con la experiencia. Lo que se negocia, según Till, es conocimiento. La clave está, por supuesto, en la naturaleza de este conocimiento.

¿Y qué tiene todo esto que ver con la arquitectura?

Analicemos cómo esta noción de poder-saber afecta nuestra disciplina. Cómo esta noción de poder, que se resuelve en la idea de negociación donde arquitectos y usuarios construyen un conocimiento que es nuevo para ambos, afecta nuestra manera de hacer arquitectura.

Sabemos que el conocimiento genera poder y que es el arquitecto el que posee el saber técnico (y estético) para resolver problemas. El conocimiento del usuario, en cambio, no es un saber técnico. Si el objetivo es que ese poder (y ese saber) pueda fluir y ser ejercido por distintas personas entonces tenemos un problema práctico: ¿cómo hacemos para que los distintos tipos de saberes puedan ser negociados?

El problema se amplía. Los arquitectos no sólo poseemos cierto conocimiento, técnico y estético, que define nuestra práctica. También tenemos maneras particulares de comunicarnos, verbalmente y de manera escrita: los planos. Los planos son difíciles de leer y por lo tanto las cualidades espaciales que vemos en ellos son muy difíciles de imaginar para los usuarios, por lo que siempre somos vistos como los expertos que sabemos más y mejor<sup>20</sup>. Es aquí donde el problema puede resolverse. Till habla acerca de la posibilidad de hacer de los canales de comunicación (entre arquitecto y usuarios) el centro de la práctica. Por canales de comunicación se refiere a nuevas (y creativas) maneras de traer el conocimiento de los usuarios sin suprimir el nuestro. Desarrollar herramientas de diseño arquitectónico que permitan valorar y trabajar con ambos.

Hemos llamado *reglas del juego* a las herramientas para explorar esos canales de comunicación. No se trata de diseñar un objeto-objeto sino un objeto-estrategia para ser intervenido. Un objeto-estrategia no es un objeto representación de lo social. Es un objeto que está inmerso dentro de las relaciones sociales y son justamente estos juegos los que las testean y construyen.

La idea de negociación antes descrita, sin embargo, también lleva un problema intrínseco: ¿hasta dónde es posible hacer participación?, o –dicho de otra manera- ¿cuáles son los límites de la participación? Como se ha dicho líneas arriba, la clave está en la naturaleza del conocimiento.

Si miramos a nuestro alrededor descubrimos que la idea de lo interactivo ha ganado gran popularidad. Tenemos la sensación que el conocimiento ha dejado de ser jerárquico, y como muestra podemos mencionar al diccionario Wikipedia, por el cual todos hemos pasado alguna vez mientras navegamos en internet. ¿Es posible construir conocimiento entre todos? Este *modus operandi* supone, por un lado, la pérdida de confianza en que hay *alguien que sabe* y, por el otro, que el conocimiento puede ser

---

<sup>19</sup> TILL Jeremy "Negotiation of Hope" en BLUNDELL JONES Peter, PETRESCU Doina, TILL Jeremy, Eds "Architecture & Participation" Spon Press, New York 2005.

<sup>20</sup> TILL Jeremy "Negotiation of Hope" en BLUNDELL JONES Peter, PETRESCU Doina, TILL Jeremy, Eds "Architecture & Participation" Spon Press, New York 2005.

procesual. No hay un solo conocimiento válido, hay muchos conocimientos que pueden sumarse. Wikipedia se presenta como una enciclopedia en construcción.

Sabemos que esto presenta algunos problemas. De hecho una vez que descubrimos que Wikipedia es una enciclopedia interactiva perdemos interés. Perdemos interés cuando buscamos el conocimiento técnico que nos brinda una enciclopedia clásica: un conocimiento aceptado como cierto, que no se discute. En su lugar encontramos un espacio de conocimiento incierto. A veces artículos buenos, a veces artículos malos, a veces datos, a veces espacios vacíos. Lo interesante de Wikipedia no radica en que sea una fuente de conocimiento, sino que es un espacio proceso –especialmente para quienes participan editando y añadiendo–.

Cabría preguntarse si es que esta metodología es mejor que una enciclopedia ortodoxa, donde la producción de conocimiento es jerárquica. La metodología no determina la calidad del producto (de hecho, por lo menos en la actualidad, Wikipedia es una mala fuente de consulta). Lo que sí determina es que el involucramiento de los usuarios permite que exista un nuevo conocimiento que se gesta allí, especialmente referido a nuevas definiciones sobre ideas que son muy recientes como para formar parte de cultura oficial (cultura popular, música, software, etc.)

Con la arquitectura y la participación sucede algo similar. No porque sea un proyecto participativo significa automáticamente que es un mejor proyecto. Lo que significa es que, a través del proceso, se construye un nuevo conocimiento, uno que se gesta allí, a partir de las relaciones entre las personas. No entre un individuo y *la ciencia*, sino entre dos, tres, cuatro individuos.

La pregunta acerca de los límites de la participación tiene que ver con esto. Si la participación es una búsqueda de conocimiento a través de la negociación, ¿de qué conocimiento estamos hablando? Tanto arquitectos como usuarios tenemos un conocimiento y lo ponemos sobre la mesa. Pero no es un conocimiento de dominación (no se trata de convencer), es un conocimiento para ser usado. Y si lo usamos construimos un nuevo conocimiento, producto de la experiencia. El límite de la participación es entonces ese conocimiento técnico (indispensable e importante, si no existe nos convertimos en arquitectos-canal) que no puede ser negociado.

**LO RELACIONAL.** Nicolás Bourriaud<sup>21</sup> intenta definir las prácticas contemporáneas del arte de la década del 90, específicamente las que responden a nociones interactivas y sociales, englobándolas en lo que él define como *Estéticas Relacionales*. Bourriaud entiende que las prácticas culturales de los 70's acabaron con ciertos modelos de la modernidad, sin embargo lo que seguía vigente era la visión de una vanguardia que iba abriendo caminos, que tenía que preparar o anunciar un mundo futuro.

---

<sup>21</sup> “Veamos algunos ejemplos: Rikrit Tiravanija organiza una cena en casa de un coleccionista y le deja material necesario para preparar una sopa Thai (...) Vanesa Beecroft viste de la misma manera y peina con una peluca pelirroja a unas veinte mujeres que el visitante sólo ve a través del marco de la puerta. Mauricio Cattelan alimenta unas ratas con queso *Bel paese* y las vende como copias o expone cofres que han sido recientemente saqueados. Jes Brinch y Henrik Plenge Jacobsen instalan en una plaza de Copenhague un colectivo volcado que provoca, por emulación, un tumulto en la ciudad. Christine Hill encuentra trabajo de cajera en un supermercado o propone un taller de gimnasia una vez por semana. Carsten Holler recrea la fórmula química de las moléculas segregadas por el cerebro del hombre cuando está enamorado, construye un velero de plástico inflable o cría pájaros para enseñarles un nuevo canto. Pierre Huyghe convoca a gente para una prueba, pone una antena de televisión a disposición del público, expone la foto de obreros trabajando a pocos metros de la obra en construcción.”(1)

(1) BOURRIAUD Nicolás “Estética Relacional” Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires 2006.

A diferencia de sus predecesores (los happenings, las performances, las acciones, las situaciones), las prácticas relacionales hoy modelan universos posibles. La generación del 90, entonces, retoma la problemática relacional (que fue central en los 60's y 70's), pero ya no intenta desplazar los límites del arte a través de la subversión; por el contrario el desafío radica en poner a prueba las lógicas relacionales en un una suerte de micro-utopías de lo cotidiano.

“La obra de arte se presenta como un intersticio social, dentro del cual estas experiencias, estas nuevas *posibilidades de vida*, se revelan posibles. Parece más urgente revelar relaciones posibles con los vecinos, en el presente, que esperar días mejores (...) el arte actual asume y retoma completamente la herencia de las vanguardias del siglo XX, rechazando el dogmatismo y la teología”<sup>22</sup>

El imaginario de nuestra época, dice Bourriaud, está más preocupado por las negociaciones, las uniones: por lo que coexiste. Por inventar nuevos conjuntos y posibles uniones, modos de vida más densos. El arte ya no busca representar utopías, sino construir espacios concretos.<sup>23</sup>

Según el autor, la relativa inmaterialidad de los artistas de los noventas es señal de que se da más prioridad al tiempo que al espacio y los objetos (el tiempo de comprensión, de toma de decisión, de manipulación). Sin embargo, explica, esta inmaterialidad no está guiada por un rechazo a crear objetos (como con el performance o el arte conceptual), sino que es una exploración del proceso que le da sentido a los objetos. El aura del arte entonces ya no se sitúa en la representación del mundo ni en la forma, sino en esa forma colectiva temporaria que produce al exponerse.<sup>24</sup> Por lo tanto los trabajos dejan de ser descripciones y se empieza a decodificar las relaciones sociales, donde la obra de arte puede ser definida como la oscilación entre su función tradicional de objeto a ser completado por la mirada y su inserción más o menos virtual en la campo socio-económico. La estética relacional tiene más que ver con las formaciones que con las formas.<sup>25</sup>

¿Qué pasa si nos adueñamos de la tesis de Bourriaud e intercambiamos el término *diseño participativo* por el de *proceso relacional*?

Como hemos visto, a diferencia de la palabra *diseño*, hablar de *Procesos* implica entender el proyecto (*Idea de Proyecto*) como una herramienta-proceso contingente que involucra el proceso de diseño, de construcción y de vida útil de lo construido (entendido como ocupación y huella).

Integrar al usuario en el proceso de diseño del proyecto no es novedad. La novedad consiste en entender que todos (arquitectos y usuarios) tenemos múltiples deseos, que son individuales, y que no van a converger necesariamente en un proyecto común. El desafío está en articular mundos posibles y ver si nuestros deseos pueden pasar por un lugar que es común. No se trata de pensar un proyecto capaz de condensar una multiplicidad de deseos, se trata de pensar un proyecto que permita que una multiplicidad de deseos pasen a través de él.

El conocimiento al cual nos hemos referido, ese conocimiento que define el límite de la participación, es un conocimiento relacional. Un conocimiento que no es descriptivo sino que decodifica relaciones sociales.

---

<sup>22</sup> Ibid., p.54

<sup>23</sup> Ibid., p.54

<sup>24</sup> Ibid., p.73

<sup>25</sup> Ibid., p.83



Podríamos pensar entonces que la noción de *participación* como la conocemos, la setentera, está más ligada a representar utopías de construcción de ciudad, razón por la cual la arquitectura abordó la participación desde el planeamiento con grandes proyectos de construcción de ciudad y comunidad. El término *relacional* en cambio, es distinto ya que pretende construir espacios concretos y relaciones específicas trabajando adentro de lo social. No pretende crear una representación de lo social, sino trabajar desde y con lo que existe. Es por esta razón que un proceso participativo entendido a partir de referencias producidas en los 70's no tiene sentido en la actualidad, porque también las comunidades han perdido el espíritu colectivo<sup>26</sup> propio de la década del 70 donde la práctica buscaba representar una utopía de lo social. Hoy lo relacional construye micro-utopías cotidianas.

---

<sup>26</sup> El Arquitecto Diego Robles se pregunta si la participación en términos de auto-gestión es una práctica vigente en la actualidad ya que afirma que los nuevos pobladores de los asentamientos relacionan dicha práctica con una estrategia de supervivencia que sus padres o abuelos tuvieron que desarrollar para afrontar la pobreza (ver entrevista a Arq. Diego Robles en BALLEEN Maya "Hacer Espacio y Dejar Espacio" Tesis de grado FAU-URP)

## **PASAME LA P**

### **BIBLIOGRAFIA**

#### **Bibliografía Básica:**

BLUNDELL JONES Peter, PETRESCU Doina, TILL Jeremy, Eds “Architecture & Participation” Spon Press, New York 2005.

BOURRIAUD Nicolás “Estética Relacional” Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires 2006.

#### **Bibliografía Referencial:**

CARERI Francesco “Walkscapes. El Andar como Práctica Estética” Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2002.

DELGADO Manuel “El Animal Público, Hacia Una Antropología de Los Espacios Urbanos”, Editorial Anagrama, S.A., Barcelona 1999.

FOUCAULT Michel “Un Dialogo sobre le Poder” Alianza Materiales, Madrid 1981

MUJICA Jaris (ed.) “Después de Michel Foucault. El Poder, El Saber, El Cuerpo” SUR Casa de Estudios del Socialismo. Lima 2006

MVRDV, Berlage Institute “Km3 Excursions on Capacities” Actar, Comunidad Europea 2005.

VAN SCHAIK Martin, MACEL Otakar (eds.) “Exit Utopia. Architectural Provocations 1956-76” Prestel Verlag, New York 2005

#### **REVISTAS Y CATÁLOGOS:**

BOLIVAR BARRETO Teolinda, (et. alt.), “Voces Solidarias. Contribución a la Participación para el Diseño”, Facultad de Arquitectura y Urbanismo –UCV, Caracas 2001.

Revista ur(b)es Vol. 1, Lima 2003.

Revista DAU no.5, Lima 2004.