Between Dissent and Consensus, Resistance and Counter-Resistance: Design Practice as a Common Project-Process for Plural Possibilities of Being and Becoming

CHIARA DEL GAUDIO
Carleton University

SAMARA TANAKA

DOUGLAS ONZI PASTORI
Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

KEYWORDS
Agonism, Consensus, Counter-Resistance, Dissent, Institutionalised Design, Resistance.

LICENSE
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE
Del Gaudio, Chiara, Samara Tanaka and Douglas Onzi Pastori. 2021. “Between dissent and consensus, resistance and counter-resistance: design practice as a common project-process for plural possibilities of being and becoming”. *Temes de Disseny* 37: 156-181. <https://doi.org/10.46467/TdD37.2021.156-181>

This paper is a contribution to the discussion on the ethical and political limitations of institutionalised, dominant design practices and on the need to rethink the ways in which they operate. It points out that institutionalised design processes act as a dispositive of power that not only capture and colonise forms of life, but that also shape territories, bodies and languages through normative models that are exogenous to them. This discussion is crucial when thinking about the role that design has played in nurturing current crises. This paper is an inquiry into the possibility of design practice that is not institutionalised either by sovereign designing designers or by subordinated designed users, but that constitutes itself according to dynamics where design emerges as a common project-process of creative possibilities of being and becoming. Crucial aspects for a non-institutionalised design practice are identified through the analysis of a design experience with communities in Rio de Janeiro favelas. This paper shows how this design experience is based on a design approach that, through discursive structures, dynamically supports and is informed by dissent and consensus, and by the interplay between resistance and counter-resistance.

1 INTRODUCTION

The theoretical body of knowledge in design reflects a two-sided understanding of the role of design in relation to current crises, such as environmental crisis, poverty or the crisis of democracy, among others. On the one hand, there is faith in the potential of design to address current challenges and promote new social forms (see for instance, Design for Social Innovation and Design Thinking, among other approaches in Manzini 2015; IDEO 2009). On the other hand, there is the understanding of the co-implication of design in the constitution of those same crises. With respect to the latter, while the co-implication of design in current environmental crises has been widely discussed and has catalysed change within the design discipline (Ceschin and Gaziulusoy 2016), the role played by design in threatening and devaluing existing (or existed) cultures and in the erosion of democracy has only recently become a topic of discussion within a minority of scholars.

Some of these scholars have brought to the fore how mainstream and widespread design approaches have contributed to hindering the existence and creation of plural possibilities of being (i.e., Fry 2010, 2017; Akama, Hagen, and Whaanga-Schollum 2019; Schultz et al. 2018). They have reflected on the functionalist and rationalist traditions in which design originated, and on how they inform design practice and the values it brings forward, as well as on how to move design away from them. Among the attempts at exploring

how design could create conditions and infrastructure for allowing plural possibilities of being, and for design practices that are more aware of their social and political qualities, we can cite for instance: transition design (Irwin, Kossof, and Tonkinwise 2015), political design (DiSalvo 2010), design practice towards the expression of dissent (Fry 2010), the interweaving of social relationships anew (Light and Akama 2014) and anthropological design practices (i.e., Gunn, Otto, and Smith 2013).

One of the discussions brought forward by these scholars is that “portable methods and replicable processes of design” have been embodying, promoting, and contributing to the perpetuation of the universalising paradigm as well as historical global hierarchies and power structures (Akama, Hagen, and Whaanga-Schollum 2019, 60). That is, mainstream and widespread design approaches, which reflect design’s dominant orientation defined according to Western and European categories of progress and development (Akama 2018), have contributed to the affirmation of a way of being over another, and to preventing and eradicating different ways of reading, interpreting and experiencing our reality and therefore being and living.

In this paper we will refer to these mainstream design approaches and practices as institutionalised design and we will further explore design’s potential for hindering possibilities of being. Specifically, we will reflect on how design can manipulate beings through acting as a dispositive of power, an inherent feature of institutionalised design. This potential of design can be used to feed neoliberal individualism, social hostility rooted in ideological extremism,

and to shape individuals into being alone and semantically disconnected (for more reflections on the dark side of design, see Fisher and Gamman 2019). This presents itself as a crucial discussion for a design practice that aims not only at being democratic, but also at contributing to fostering democratic processes and addressing the current crisis of democracy (Simonsen and Robertson 2012; Light, Shklovski, and Powell 2017; Manzini and Margolin 2017; Staszowski and Tassinari 2020). Namely, this involves a design practice that promotes individual and communal autonomy and an ability to constantly envision, build and rethink together social practices and environments (Escobar 2018).

Therefore, the aim of the paper is to discuss the possibility for design practice that is non-institutionalised, but takes shape according to dynamics whereby design emerges as a common project-process of creative possibilities of being and becoming. In order to achieve this goal, this paper introduces the concept of institutionalised design and outlines the relationship between it and design acting as a dispositive of power that shapes territories and minds. It also points out the role played by acts of resistance in subverting the dispositive of power (and thus the established order) and the need of resistance and counter-resistance, dissent, and consensus to allow plural possibilities of being through the political theory of agonism (Mouffe 2013). In order to understand how resistance (to design discourse) can be allowed and embraced by design and its implications, a design experience was identified and investigated. Based on the understanding of design as a collective activity of sense-making and worldmaking, we looked for a collaborative design experience. Hence, this paper presents the case study of a design experience, which does not embrace and implement institutionalised and dominant design approaches, with local communities in two Rio de Janeiro *favelas* between 2013 and 2020. Five instances in which resistance emerges, previously identified through the analysis of the whole experience, are described here, analysed and discussed to outline the conditions that allowed their emergence and their implications for the design process and the local context. Finally, crucial aspects of a non-institutionalised design practice are presented.

Designers shape everyday reality by ideating and materialising goods and communication processes that drive the socio-technical world (Latour 2009). What is created through a design process contributes to define what people can do and think, thus prefiguring possibilities of life (Colomina and Wigley 2018). This design’s (and designer’s) power is directly intertwined with the process of the institutionalisation of design – in other words, the process of constituting design as a discipline and a recognised practice and of recognised design knowledge.

In this regard, Foucault (2007) points out that in modern science, disciplines emerged and were developed around the idea of normativity. Specifically, a normative dis-

course, such as an episteme, establishes itself and operates by power relations that enable some possibilities of reality and prevent others (Foucault 2007). Foucault defines an episteme as a strategic dispositive that “allows for separating not what is true from what is false, but what is scientifically unqualifiable from what is qualifiable” (Foucault 2014, 368). To wit, one of the ways in which these power relations operate is by electing some techniques as instruments of knowledge and attributing to them the power of management and production of our reality (Foucault 2014).

In addition to this, according to Foucault, an institution is “all learnt behaviour, more or less coercive. Everything in a society works as a coercive system, without being stated, that is, all non-discursive social is an institution” (Foucault 2014, 368). Drawing on this definition, a process of institutionalisation can be understood as the process of defining behaviours that will be learnt and that will act as a coercive system, that is, impose ways of being and behaving. Thus, mainstream dominant design – as learnt behaviour – is the result of the institutionalisation of a specific process for knowledge production and of the historical process of legitimising of techniques – and of the power relations inscribed therein.

The socio-historical process of the institutionalisation of design – the knowledge of which has been selectively structured by technical, symbolic, axiological and, therefore, political relations – has strengthened and favoured some points of view and some practices over others throughout the history of design. The establishment of Brunelleschi’s mathematical perspective (in the Italian Renaissance) and Monge’s technical drawing technique (in the French Enlightenment) as the foundation for the geometric and visual representation of reality (Boutinet 2002) are two examples of institutionalised design as a set of knowledge that has been legitimised over time by a specific scientific paradigm in defining which possibilities of the real should be made possible. As examples of a process of reading, interpreting and representing reality (which is inherent to the design process, and systematised for design through tools and techniques, such as system map, empathy map, etc.), they show how a point of view independent from the context has been regarded as a universal mathematical theorem for its representation and comprehension. They also point out how, governed by the principle of universalisation, institutionalised design is knowledge that transcends the realities involved, detaching them from their singularities and through a homogenising process generating objective solutions to non-situated problems (Haraway 1988).

In the structuring and strengthening of dominant design knowledge and practice, universalising points of view and dominant techniques have been legitimised over localised and minority ones (Schultz et al. 2018; Akama, Hagen, and Whaanga-Schollum 2019) and have become what defines design practice and features. Designers who work through institutionalised processes create objective and transparent general solutions (artefacts, services or even just systems of signs) that, due to being disconnected from local knowledge and through reading, interpreting and ordering local reality through externally selected ways, obliterate not only local problems but also experiences.

Design processes and solutions act as a dispositive of power that regulates our shared reality since they define and influence what is socially relevant, what is aesthetically preferable and what is ethically acceptable. They not only capture and colonise forms of life, but they also try to shape territories, bodies and languages since, when coercive relations of forces – the ones embodied and acted on by institutionalised knowledge – are at play, a process of subjection takes place and subjects are produced (Foucault 2014).

A dispositive of power can be understood as a heterogeneous set of relationships between elements that involve everything that is said, seen and done within a network that strategically orders reality and that operates through a set of commands and legal justifications for social practices (Foucault 2014; Agamben 2009). Namely, it operates through normative models that are exogenous to those which are subjected to them (Foucault 2014; Agamben 2009) and by triggering the networked ways in which these models manifest themselves and act.

Besides certain minorities’ efforts to act differently (i.e., the participatory and decolonising design communities), institutionalised design through its approaches, tools and techniques (see for instance the Service Design Tool website or the IDEO and Design Thinking handbooks and toolkits, among other numerous examples) acts as a dispositive of power when, for instance, it brings and implements a specific way of understanding and approaching creative ideation and innovation, defines and orders roles and uses exogenous tools for organising local knowledge, reading the context and fostering dialogue. In this way, it informs people’s imaginary and way of creating together, due to the value given to its academically and economically recognised knowledge over local (non-institutionalised and recognised) knowledge.

There are countless effects of this institutionalisation process and of the relative constitution of design as a dispositive of power, and therefore of the reduction of possibilities for self-determination by design. By making people see, feel and experience certain artefacts and organisational systems, institutionalised design practice manages the reality of the users who are subject to it and prevents them from acting differently. This clearly emerges when looking at gendered design outcomes which define and disseminate an ideal gender profile and gender possibilities (Bardzell 2010). The same can be said in future-making design processes that replicate and impose a specific perception of time (Ward 2019).

When possibilities for self-determination are reduced, individuals and community autonomy are weakened and possibilities for the manipulation of individuals are strengthened. All this contributes to, instead of addressing, the current atomisation of the social body and related crises of democracy.

However, power relations are defined both by the way through which subjects are governed (the network of elements put in place by a dispositive of power) and by subjective resistances: these two dynamics co-exist (Foucault in Dreyfus and Rabinow 2009). Power converts subjects into actors and players, into beings capable of conduct, conducting and being conducted to guarantee the permanence

of its governmentality. It is resistance that can catalyse and feed a continuous process of redefining the ordering functions of the existing and active dispositive of power (Foucault in Dreyfus and Rabinow 2009). Resistances are what can oppose the subjection and ordering processes that are constantly acting on individuals in our reality and can open space for new possibilities of being. It is from this understanding that Mouffe (2015) develops the political theory of agonism and the agonistic model of democracy.

According to Mouffe (2000), within society, conflict and dissent will (and should) always exist and should not be erased through processes of (forced) (universal) consensus. The expression of different voices, their discussion and subsequent tolerant and productive organisation can oppose the ordering process of the existing power system and support and allow a democratic society (Mouffe 2000). In other words, the space for dissent and productive conflict is a crucial element for avoiding dynamics of consensus and rational deliberation, which can reinforce an existing situation as defined by an ordering network through which a dispositive of power operates (Mouffe 2000).

Spaces of confrontation allow the expression of different voices and therefore of resistance and conflict. Through dynamics of dissent and consensus, alternatives can be generated, current power balances challenged (Mouffe 2000) and new possibilities of being can emerge. In those spaces, the expression of different voices and dissent can be understood as a process of identity position displacements. There, new identities, previously defined by dispositives of power, are negotiated and redefined through their expression, and new social and power relationships and configurations are generated through discussion and conflict. The space for confrontation gives agency back to the subjects.

As pointed out by Mouffe (2000), conflict should be productive, that is, it should allow the emergence of new configurations. Both the expression of dissent and the reaching of consensus, and their dynamic succession through resistance and counter-resistance, are necessary in order for other possibilities of life and social configuration to emerge.

The expression of different opinions and their productive conflict constitutes an on-going and never-ending process which will make it possible to constantly challenge existing and emerging dispositives of power. This is also the key element of the agonistic model of democracy proposed by the author, which sees democracy as a process, not a final and static state to be achieved. That state is always pursued but never achieved in order for a democratic society to exist (Mouffe 2000).

With regard to our discussion on how design can constitute itself as a non-institutionalised practice and not act as a dispositive of power, Foucault’s and Mouffe’s theories point out a path for a different practice. The design process needs to be open to resistance to design itself: that is, to institutionalised design processes (phases, roles, activities), to linear and subsequential movements of the design process, and more broadly speaking to design discourse. This means that design should enable a space of confrontation where different opinions on the design process and decisions can be expressed and in which conflict can happen. Furthermore,

it should allow dynamic interplay and succession between dissent and consensus for avoiding the emergence of a new and hegemonic order and power and for allowing the configuration of new possibilities. It should be a process that is characterised by the never-ending dynamic expression of resistance and counter-resistance, and open to the subversion, expression and negotiation of new identities.

But how can a design process allow and embrace resistance to design discourse and enable a never-ending succession of resistance and counter-resistance? What are the implications of allowing resistance to emerge in the design process and designer? In order to understand all this, we looked for and studied a design experience whose designer pursued a non-institutionalised design practice.

3

CASE STUDY:
DESIGN ABERTO P2P

This section presents the case of *Design Aberto P2P*: a design experience with communities in two Rio de Janeiro *favelas*, *Complexo do Alemão* and *Complexo do Lins*, which took place between 2013 and 2020. Within a search for design experiences whose practice presented itself as alternative to institutionalised design – due to rejecting some of its foundations – *Design Aberto P2P* was identified and selected as a case study for exploratory research aimed at understanding how design practice can enable and support dynamics of resistance to design discourse, and what are the implications of allowing resistance in the design process and designer’s action. When chosen for research, the case was in its 8th year of operation. Furthermore, *Design Aberto P2P* was part of the second author’s professional and ontological design practice, even if it was not initiated and conducted for the purposes of the research outlined herein.

Data were collected as oral history statements through unstructured interviews and archived project data – a field diary and documents. The first and third authors conducted the unstructured interviews with the second author. Detailed notes were taken by the second author throughout the process, in the form of a field diary. Complementary data came from materials such as communications items and artefacts designed and produced throughout the experience. The first-hand experience of the second author is considered a rich point of view into the micro-dynamics of the design process and their interweaving with everyday life. It is also aligned with the epistemological perspective of this paper: knowledge is situated (Haraway 1988), and action is a political occurrence through which knowledge and understanding are generated (Maturana and Varela 1997). The data collected were first analysed to identify situations in which resistance was manifested. Then, the specific situations in which dynamics of resistance emerged were analysed and organised according to qualitative themes. Subsequently, they were interpreted through the theoretical knowledge presented in the previous section in order to provide insights on and for the design practice. The first and third authors collected data through oral history and

analysed and interpreted data. The second author collected data through a field diary and archived project documents and participated in data analysis and interpretation.

This section first presents information about the specific context, the features of which are relevant to understand the contextual conditions of the design process. Subsequently, it describes how *Design Aberto P2P* emerged and its main features. Finally, it presents the five situations of resistance that are discussed in the following section.

3.1. Context

Complexo do Alemão and *Complexo do Lins* are two of the numerous Rio de Janeiro *favelas*. In Rio de Janeiro, there are 1,094 *favelas* (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística 2010), which can be understood as conflict-affected and fragile areas of the city. The life of their inhabitants is affected by social issues such as social exclusion, inequality, lack of basic services, criminality, violence, governmental indifference to the local situation and lack of investment for improving local living conditions. In a city in which rich neighbourhoods, medium class areas and *favelas* co-exist side by side, *favelas* and their inhabitants live in a condition of invisibility and imposed inferiority. The difficult situation that characterises Rio de Janeiro *favelas* has been caused, over time, mostly by public repression and inconsistent urban and social policies. One of the consequences has been increased power for local criminal groups in the territory. For many years, criminal organisations have replaced public institutions in satisfying people’s basic needs, managed all local dynamics and ruled the territory through the power of weapons (Souza e Silva 2004). This means that for many years the government did not exercise any political or jurisdictional power over those territories (Souza e Silva 2011). This situation greatly influenced local inhabitants’ behaviours and interactions: they have been living in a condition of fear and insecurity, often lacking interest in shared resources and in the wellbeing of their community; community feelings and attitudes have been weakened and have often been replaced by an individualistic logic (Souza e Silva 2003; 2010). The situation became even more complex with the so-called pacification process of *favelas*. The Pacifying Police Unit (UPP) is a programme in the Rio de Janeiro state that focuses on law enforcement and social services and aims to rescue these territories from the control of criminal organisations. The programme started in 2008 and involved the constant presence of the police in the territory through the installation of police units. As a consequence, since the implementation of the UPP, power struggles have taken place between police and criminal organisations at a local level with an impact on daily life.

With regard to the specific context in which this design experience took place, Complexo do Alemão is a cluster of 15 small *favelas* with a population of 69,000 inhabitants according to the official 2010 census, while it is home to 120,000 people according to local inhabitants (Favela Grafia n.d.). *Complexo do Lins* is a cluster of 11 small *favelas* with a population of 15,000 inhabitants (Cavallieri and Vial 2012) according to the official census, although local leaders estimate this number is closer to 50,000 inhabitants. These two *favelas* are known not only for their size and high population

Fig. 1. Overview of Design Aberto P2P initiatives (dark green), topics addressed (light green) and institutional partners (lavender).

density, but also for the size of their infrastructure problems and the high level of violence caused by the criminal situation and struggles between power forces.

3.2. Design Aberto P2P

As mentioned above, *Design Aberto P2P* is a design experience that was initiated and participated in from 2013 to 2020 by one of the authors of this paper in two Rio de Janeiro *favelas*, *Complexo do Alemão* and *Complexo do Lins*. The second author is a designer who is engaged in independent design for social innovation activities. Overall, *Design Aberto P2P* is a net-weaving design activity that aims to experiment with alternative forms for collective creation in and with communities. It comprises several network-based initiatives that are distributed, open and made up of horizontal co-creation activities that are created or appropriated by local inhabitants (whether they are formally educated as designers or not).

Design Aberto P2P started in 2013 when the designer (from now on we will refer to the second author¹ in this way), moved by an interest in fostering people’s active civil consciousness and creative and proactive attitudes in their everyday life context, and by an unease with current existing design approaches for social innovation and their limitations (i.e., Emilson, Seravalli, and Hillgreen 2011; Mul-

gan 2014; Del Gaudio, Franzato, and Oliveira 2016), engaged in the exploration of a different way of practicing design. In eight years of activity, several initiatives took place, with different participants in different places and with different paces (see Fig.1 for an overall representation of the number of activities and their interconnection). The designer does not use the concept of “design project(s)” to name what happens in and through *Design Aberto P2P* due to specific features that characterise the process. What could be called a “design project” by an outsider, with little knowledge about the dynamics of *Design Aberto P2P*, is referred to here as an “initiative”.

Design Aberto P2P and its initiatives do not have features that are common in institutionalised design processes, such as phases, managers, roles, specialized teams, goals and a life span (beginnings and ends) or time restrictions. In addition, no institutionalised design tools are used. Furthermore, there is no single vision about *Design Aberto P2P* and its features are constantly discussed and changed over time.

Design Aberto P2P consists of a series of interactions and co-creation activities between the inhabitants of a specific community, including the designer who moved to one of those communities at the beginning of the experience. In other words, it consists of a mix of tangible (spaces, objects, etc. – the “hardware”) and intangible outcomes (the

network that gives life to these solutions – the “software”). *Design Aberto P2P* is about local people’s interests and engagement in activities to transform their everyday life – this is also why the activities are usually small ones that are related to everyday life. Through conversation and collective action-creation between the participants (which are the nodes of the social network weaved by *Design Aberto P2P*), interests are generated and identified. Participants vary over time and can enter and leave the on-going process at their own choosing. Interest and affective relationships are what move the participants. An interest can be understood as a topic related to local life about which some of the participants would like to take action (i.e., waste production, learning information technology skills, sharing knowledge, etc.). When an interest is identified and shared by a group of people, activities to explore and address that interest take place in a form and pace that vary every time and are based on local and participants’ resources. The activities are always co-created and co-implemented. The designer has always tried to participate as a member of that network and not as a central authority that can decide on any of the initiatives. Furthermore, there is no final reward for any of the activities and the dynamics and the tangible outcome of each initiative, if any, is considered a common good and can be replicated and incorporated by anybody. Although there are initiatives and activities that enable *Design Aberto P2P* to become more tangible to outsiders’ eyes, the core of this design experience, according to the designer, is conversation and affection. Everything starts and is weaved through constant conversation and an exchange of ideas – at any moment of everyday life and about anything. According to the designer, in *Design Aberto P2P*, the focus is on the relationships between the people involved, who are the most relevant element, transcending the initiatives themselves. As emerged through time, people stay connected beyond a specific initiative and co-inhabit. The initiatives offer a space for establishing new relationships and cultivating existing ones.

The five instances of this experience that will be described below are small snippets of everyday life. Detailing them will shed light on and demonstrate the micro-political practice of this experience and its features.

3.3. The beginning

The first situation corresponds to the beginning of the experience and, as we will show, it influenced the whole experience. When the designer decided to start, she was faced with a crucial issue. She was interested in taking action and contributing to the local context, but she did not know how to start working there. She was not an inhabitant of any *favela* – even though she would soon move to *Complexo do Lins* to better understand the territory, the local dynamics and to become part of the territory for which she wanted to contribute. How could she start working there? It is important to point out that every *favela* is a rather different environment and brings specific and relevant risks and constraints to action with it. In Rio de Janeiro *favelas*, “permission” from local “authorities” (that is, the criminal organisations) was usually needed in order to start a new activity there – even more so in the case of an organisation.

Fig. 2. Welcoming sign and generative tools of the initial weekly activities – the sign says “Open Design. Share a problem and contribute to find a solution”.

Therefore, the entry point was a connection with the leader of a local NGO as established local NGOs usually already have that permission. The first activities took place in the NGO’s facilities. They were thought of as weekly meetings, with a formal format (i.e., design stand, design techniques, etc.) through which the designer tried to engage pedestrians in co-creating together for the local context (Fig. 2).

This took place over the course of a few weeks. Through interaction with local inhabitants during these activities and within their context, the designer noticed the widespread lack of trust local inhabitants had in formal institutions and organisations. This is due to a long history of projects in which local inhabitants participated and through which their hopes have been unrealised. There is a general idea that NGOs and exogenous programs and projects (i.e., research, social, etc.) work towards their specific interests, which are not always aligned with the local population’s interests – even if there are exceptions (i.e., some established and respected organisations and programs such as *EDUCAP*² and *Raízes em Movimento*³). Since the designer wanted to do something that mattered to local people, and that people could appropriate, she understood that she had to rethink her approach. People’s concerns about institutional interests might have resulted in reduced participation, engagement and trust for some of them. The designer decided to go beyond partnerships with local institutions and formal project settings and to show local people that her actions were not built on institutional interests.

Therefore, the designer changed her approach: she decided to focus on micro-relationships with the community instead of institutional partnerships with NGOs; she left behind the formal design “workstation” for a more dynamic and informal practice. The designer stopped introducing herself as the designer and she started being one of the locals, interacting more freely with local people on the streets. She started spending time there, meeting people, getting to know them, talking with them and listening to their ideas, needs and opinions and developing relationships and sharing ideas on things that could be done when an interest emerged.

3.4. The restaurant

At the beginning of *Design Aberto P2P*, the designer used to go for lunch on Saturdays in the same restaurant in Nova Brasília, one of the *favelas* in Complexo do Alemão, which became busy with leisure and business activities after the implementation of the UPP. The designer used to go there with two or three other people who were quite active in *Design Aberto P2P*. The restaurant was a simple place – a room with a few tables and chairs – and was run by the owner, a woman. As per a practice that became the core of *Design Aberto P2P*, this group of people used to engage in long conversations with the owner. Every conversation was lived as a moment through which there was connecting, developing of trust and friendship, getting to know the context better, discussion on topics of local interest and, eventually, the identification of opportunities for further engagement through co-creative practice. In these conversations, the topics of health, food and sustainability and their interconnection soon became the core topics of discussion in every conversation held there. *Design Aberto P2P*’s participants presented the relevance of growing their own vegetables, organic food and a healthy lifestyle. They discussed how to reduce waste production (i.e., by using food leftovers in cooking) and tried to see if the owner was interested in implementing changes in how she was running the restaurant (i.e., waste management, ingredients, menu, etc.). At the beginning, the owner quickly rejected their suggestions. Those “things” (topics) were strange to her and she was busy. As the designer reported, it became clear that the topic was unfamiliar and difficult to understand for the owner. However, they kept going there and talking and exchanging ideas; because they liked and cared about each other, they became friends. Over time, the owner of the restaurant started asking more information about those “strange” ideas that seemed to have become more familiar to her. After a while, the group made up of *Design Aberto P2P*’s participants and the owner (who then became part of *Design Aberto P2P*) decided to organise a small event at the restaurant on the topic of health and using food leftovers in cooking (Fig. 3). The owner invited some of her acquaintances and friends and suggested that everybody should bring something made with leftovers. The event then took place and a group of women spent the afternoon familiarising themselves with the topic, which was not that odd since it had been introduced by their friend (the restaurant owner).

3.5. Casa Livre do Altinho

Over time, several young people and children started engaging with *Design Aberto P2P*. This happened due to

local conditions and opportunities and to the ever-changing nature of the design experience, which had no owners and was meant to be appropriated by the local community according to their interests. One of the initiatives that involved significant participation by young people was *Casa Livre do Altinho*, located in *Complexo do Lins*. It is a co-living house created in 2016, when the designer opened her personal home for common enjoyment. From that moment on, it started to be used by the community and people from other places looking for temporary housing. Children and teenagers from the community discovered the house, started to frequent it and became the main regulars. They perceived the place as a meeting space and as a place of care. They used to go there, propose activities, engage in conversations and share interests, games and so on. They also did their part in taking care of the place (i.e., tidying up the common space when they thought it needed it). In addition to them, other people frequented the house and contributed to taking care of it, even though they did not live there. The costs for the house were shared evenly, and some people contributed financially to the rent. The house represented a place where they could meet, talk, have ideas and explore how to develop and implement them together. There were no fixed rules except collaboration

Fig. 3. The advertisement for the event organised at the restaurant where the owner now in charge of the event shared her personal contact details (hidden here for privacy).

and co-sharing in the opportunities and responsibilities that the space was providing (i.e., taking care of the space). At a certain point, due to the house being frequented by several children, to parents’ potential concern and the possibility of this concern hindering the other activities that were taking place in the house, the designer started to be more careful. The designer’s carefulness spanned from never leaving children alone to reflecting closely on the initiatives in which the designer took part. Two situations related to the house are quite demonstrative for the discussion of this paper.

3.5.1. Institutionalisation of the Casa Livre do Altinho initiative

The first situation happened when teenagers that frequented the place asked for access even when the designer was not there (that is, in the absence of an adult presence). In the spirit of the house, the designer agreed and gave them the keys but told them that they could not spend the night there. However, local community reception of the house soon worsened: there were rumours about the amount and variety of people who went to the house – the concept of an open collaborative house was unusual for the territory. The rumours increased when teenagers spent the night at the place without permission (neither from the designer nor from their parents). In order to deal with the situation that was compromising the house initiative and what it was facilitating (a space to think and co-create together, to get to know different people, learn to exchange ideas, listen and have differences in

Fig. 4. The poster made by the designer with an explanation of what Casa Livre do Altinho was and how it worked (her personal contact details for clarification were here hidden for privacy).

opinion), the designer decided to “institutionalise” the place. The designer made a poster and hung it at the entrance (Fig. 4). It contained an explanation of what the house was about. The designer created a logo and instructions about how to use the place too.

3.5.2. Interaction with criminal organisations

The second situation is related to the designer’s long-time interest in the issue of young men from the neighbourhood joining local criminal organisations. Considering that this is a highly complex situation and that any attempt to address it brings with it life-threatening risks for those who try to do so, the designer did not even attempt to explore this interest for years. That is, no conversation was started around it even if some initiatives by engaging kids and teenagers were already probably contributing to keep young men away from entering drug dealing gangs. After several years living within this context, the designer felt more comfortable with the idea of engaging in conversations with young men who joined local criminal organisations as conversations are the core element through which *Design Aberto P2P* draws alternatives. However, she decided to not go forward with this because of everyday conversations and interactions with the parents of the young people who frequented the house. The designer listened to the parents’ fears, needs, desires and to the fact that the designer was considered a reference by the teenagers and young people of the house. If the designer started interacting with drug dealers, teenagers could have followed her example, and this was a huge risk: often the first step towards young boys joining criminal organisations is conversations with drug dealers. Parents would not have approved of the designer’s interaction with drug dealers, a fact that could have compromised parents’ and young people’s participation in *Design Aberto P2P*, but mostly the designer did not go forward with that idea because of listening to the parents’ fears and for the teenagers’ safety.

3.6. “Cracudos”

The last situation that we will report here is related to the engagement of the designer with crack addicts who lived in *Complexo do Lins*. Their stronghold, called “*Cracolândia*”, was not too far from the designer’s house. Throughout the years, the designer had several interactions with them, mainly exchanging greetings, ideas and hearing stories. However, for a long time no initiative was related to them due to the designer’s lack of confidence in knowing how to engage with them without worsening an already complex situation – she even talked with psychology and health professionals to understand their situation better. Furthermore, local inhabitants disregard them and consider them as less valuable (i.e., they used to call one of the crack addicts “*baratinha*” – that is, a little cockroach – a word that points to the dehumanisation process to which

Fig. 5. Portrait of Tiago, one of the participants in the event – human relationships are crucial elements of *Design Aberto P2P*.

they were subjected; crack addicts are also the ones who do the work that nobody wants to). At one point, the owner of a local bar (another node of the network) – who also had education in nursing – was interested in creating an event for Christmas aimed at providing some help to local crack addicts who she used to support. Specifically, she wanted to organise a lunch and collect some clothes to give them. She shared this interest with the designer, looking for someone to co-create this event with. The designer joined her but also engaged in a conversation with her to understand what they could really do and what they wanted to obtain, exploring possibilities together. They decided that not only did they want to provide food and clothes, but also to recognise their dignity and to listen to them. As such, they organised (and held) an event in which they had breakfast together and called on the participants one by one to ask them if they wanted to share their stories. There was also someone who made drawings of them and for them (Fig.5), and someone who wrote a poem about each of their stories, as well as clothes that they could take if they needed. It was, by choice, a small event with a few people who frequented the house.

While they were organising the event, the designer posted in a local group that they were looking for donations (clothes, backpacks and shoes). This led to a reaction among local inhabitants, who questioned why the designer was col-

lecting things for crack addicts and not for kids. They also pointed out that crack addicts are in that situation because they sought it. Partly due to this reaction and lacking local interest, after the event, the designer did not go forward with other initiatives on that topic at the time, but kept the possibility of starting one in the future open for when the right conditions were in place and for exchanging ideas and confronting different positions on the topic.

4
DISCUSSION AND FINAL
CONSIDERATIONS

The previous section presented a design experience to which the strict definitions, concepts and methods of the design discipline do not apply and do not make any sense. We investigated it in search of ways in which design acting as a dispositive of power can be subverted. Based on the understanding of the role of resistance in overturning dispositives of power, we identified and explored some acts of resistance that occurred throughout *Design Aberto P2P*. In this regard, the previous section provided an overview of five situations in which the actors engaged in the design process

Latour, Bruno. 2009. "A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (With Special Attention to Peter Sloterdijk)". In *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, edited by Fiona Hackney, VIV Minton, Jonathan Glynne, 2-10. Falmouth: Universal Publishers E-books.

Light, Ann, Irina Shklovski, and Alison Powell. 2017. "Design for Existential Crisis (or avoiding bovine design)". In *CHI EA '17: Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems May 2017*, edited by Gloria Mark, Susan Fussell, Cliff Lampe, m.c. schraefel, Juan Pablo Hourcade, Caroline Appert, Daniel Wigdor, Loren Terveen, Scooter Morris, 722–734. New York: ACM. https://doi.org/10.1145/3027063.3052760

Light, Ann and Yoko Akama. 2014. "Structuring Future Social Relations: The Politics of Care in Participatory Practice". In *PDC '14: Proceedings of the 13th Participatory Design Conference: Research Papers - Volume 1*, edited by Ole Sejer Iversen, Heike Winschiers-Theophilus

Vincenzo D'Andrea, Andrew Clement, Andrea Botero and Keld Bødker, 151-160. New York: ACM. https://doi.org/10.1145/2661435.2661438

Manzini, Ezio. 2015. *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge: MIT Press.

Manzini, Ezio and Victor Margolin. 2017. "Open Letter to the Design Community: Stand Up for Democracy". Accessed January 24, 2021. http://www.idmais.org/desislab/wp-content/uploads/2017/04/Open_Letter_Design_Community.pdf

Maturana, Humberto and Francisco Varela. 1997. *De Máquinas e Seres Vivos: Auto-poiese: a organização do vivo*. Porto Alegre: Artmed.

Mouffe, Chantal. 2000. *The Democratic Paradox*. London; New York: Verso.

Mouffe, Chantal. 2013. *Agonistics: Thinking The World Politically*. London; New York: Verso.

Mouffe, Chantal. 2015. "Critical Artistic Practices: An Agonistic Aproach". In *Sleepwalkers*, edited by Clodagh Emoe, Sean Lynch, Gavin Murphy, Linda Quinlan, Jim Ricks and Lee Welch: Dublin City Gallery, The Hugh Lane. London: Ridinghouse.

Mulgan, Geoff. 2014. "Design in public and social innovation. What works and what could work better". London: NESTA. Accessed May 5, 2021. https://media.nesta.org.uk/documents/design_in_public_and_social_innovation.pdf

Negri, Antonio. 2003. Kairòs, Alma Venus, *Multitudo: nove lições ensinadas a mim mesmo*. Rio de Janeiro: DP&A.

Simonsen, Jesper and Toni Robertson, eds. 2012. *Routledge International Handbook of Participatory Design*. London: Routledge.

Souza e Silva, Jailson de. 2003. "Sobre a vivência dos moradores das favelas cariocas". In *Rede social de Justiça e Direitos Humanos edited by Direitos Humanos no Brasil*, 171-76. São Paulo: Global Exchange.

Souza e Silva, Jailson de. 2004. "Favelas - além dos estereotipos". *Democracia Viva* 22: 11-6.

Souza e Silva, Jailson de. 2010. "As Unidades Policiais Pacificadoras e os novos desafios para as favelas cariocas". Observatório de Favelas. Accessed 12 July 2021. http://observatoriodefavelas.org.br/wp-content/uploads/2013/06/Aspectos-humanos-das-favelas-cariocas.pdf

Souza e Silva, Jailson de. 2011. "Favelas: As Formas De Ver Definem as Formas De Intervir". *Revista Econômica* 13 (1): 47–57.

Schultz, Tristan, Danah Abdulla, Ahmed Ansari, Ece Canli, Mahmoud Keshavarz, Matthew Kiem, Luiza Prado de O. Martins and Pedro J.S. Vieira de Oliveira. 2018. "What is at stake with decolonizing design? A Roundtable". *Design and Culture* 10 (1): 81-101. https://doi.org/10.1080/17547075.2018.1434368

Staszowski, Eduardo and Virginia Tassinari. 2020. *Designing in dark times: an Arendtian lexicon*. London: Bloomsbury.

Ward, Matt. 2019. "Critical about Critical and Speculative Design". *SpeculativeEdu*. Accessed September 15, 2020. https://speculativeedu.eu/critical-about-critical-and-speculative-design/

C. del Gaudio, S. Tanaka i D. O. Pastori

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

democràcia fa molt poc que s'ha convertit en un tema de debat entre una minoria d'estudiosos.

Alguns d'aquests estudiosos han portat a un primer pla la manera en què els enfocaments de disseny dominants i generalitzats han contribuït a dificultar l'existència i la creació de possibilitats plurals de ser (per exemple, Fry 2010, 2017; Akama, Hagen i Whaanga-Schollum 2019; Schultz et al. 2018). Han reflexionat sobre les tradicions funcionalistes i racionalistes de les quals prové el disseny, sobre la seva contribució a la pràctica del disseny i els valors que aquest aporta, i també sobre la manera d'allunyar el disseny d'aquestes tradicions. Entre els intents d'explorar com el disseny podria crear condicions i infraestructures que afavoreixin possibilitats plurals de ser, i respecte a pràctiques de disseny més conscients de les seves qualitats socials i polítiques, podem citar, per exemple, els següents: disseny de transició (Irwin, Kossof i Tonkinwise 2015), disseny polític (DiSalvo 2010), pràctica de disseny cap a l'expressió de dissens (Fry 2010), nova forma d'imbricació de les relacions socials (Light i Akama 2014) i pràctiques de disseny antropològic (per exemple, Gunn, Otto i Smith 2012).

Un dels debats formulats per aquests estudiosos aborda que “els mè-todes portàtils i els processos replicables de disseny” han estat encarnant, promovent i contribuint a perpetuar el paradigma universalitzador, així com les estructures de poder i les jerarquies globals històriques (Akama, Hagen i Whaanga-Schollum 2019, 60). És a dir, els enfocaments de disseny preponderants i majoritaris, que reflecteixen una orientació dominant del disseny definida segons les categories occidentals i europees de progrés i desenvolupament (Akama 2018), han contribuït a l'afirmació d'una manera de ser per sobre d'una altra, i a impedir i erradicar les maneres diferents d'entendre, interpretar i experimentar la nostra realitat i, per tant, de ser i de viure.

En aquest article ens referirem a aquestes pràctiques i enfocaments de disseny dominants com a disseny institucionalitzat i aprofundirem en l'anàlisi del potencial que té el disseny per dificultar les possibilitats de ser. Específicament, reflexionarem sobre com el disseny pot manipular els éssers humans en actuar com un dispositiu de poder, una característica inherent al disseny institucionalitzat. Aquest potencial del disseny es pot utilitzar per alimentar l'individualisme neoliberal, hostilitat social arrelada en l'extremisme ideològic, i per modelar els individus com a éssers aïllats i semànticament desconnectats (per a més reflexions sobre el costat fosc del disseny, vegeu Fisher i Gamman 2019). Es presenta a si mateix com un debat essencial entorn d'una pràctica de disseny que no només pretén ser democràtica, sinó que també pretén contribuir a fomentar processos democràtics i abordar la crisi actual de la democràcia (Simonsen i Robertson 2012; Light, Shklovski i Powell 2017; Manzini i Margolin 2017; Staszowski i Tassinari 2020). Concretament, implica una pràctica del disseny que promou l'autonomia individual i col·lectiva i la capacitat per imaginar, construir i replantejar junts, i de manera constant, entorns i pràctiques socials (Escobar 2018).

Per tant, l'objectiu d'aquest treball és analitzar la possibilitat d'una pràctica de disseny que no estigui institucionalitzada, sinó que prengui forma seguint les dinàmiques de les quals aflora el disseny com un procés-projecte comú de possibilitats creatives de ser i esdevenir. Per aconseguir-ho, aquest article introdueix el concepte de disseny institucionalitzat i esbossa la relació entre aquest i el disseny que actua com a dispositiu de poder que conforma territoris i ments. També destaca la funció que exerceixen els actes de resistència en la subversió del dispositiu de poder (i, per tant, l'ordre establert) i la necessitat de resistència i contraresistència, dissens i consens per afavorir múltiples possibilitats de ser per mitjà de la teoria política de l'agonisme (Mouffe 2013). Per comprendre com el disseny i les seves implicacions poden afavorir i acceptar la resistència (al discurs del disseny), es va identificar i estudiar una experiència de disseny. Partint de la concepció del disseny com a activitat col·lectiva que crea sentit i món, vam buscar una experiència de disseny col·laboratiu. Per això, aquest article presenta l'estudi del cas d'una experiència de disseny, que no inclou ni aplica enfocaments de disseny dominants ni institucionalitzats, realitzada amb comunitats locals en dues faveles de Rio de Janeiro entre el 2013 i el 2020. Es descriuen, analitzen i debaten cinc situacions en les quals sorgeix resistència, prèviament identificada mitjançant l'anàlisi de l'experiència completa, per esbossar les condicions que en van permetre l'aparició i les seves implicacions per al procés de disseny i el context local. Finalment, es presenten els aspectes fonamentals d'una pràctica de disseny no institucionalitzada.

C. DEL GAUDIO / S. TANAKA / D. O. PASTORI

2

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

EL DISSENY INSTITUCIONALITZAT

COM A DISPOSITIU DE PODER

El cos teòric de coneixements del disseny reflecteix un doble vessant interpretatiu sobre la funció del disseny en relació amb crisis actuals, com ara la mediambiental, la de la pobresa o la de la democràcia, entre altres. D'una banda, es confia en el potencial del disseny per abordar els problemes actuals i promoure noves formes socials (vegeu, per exemple, el disseny per a la innovació social o el *design thinking*, entre altres enfocaments, a Manzini 2015; IDEO 2009). D'altra banda, hi ha un acord sobre la coimplicació del disseny en la constitució d'aquestes mateixes crisis. Respecte a això últim, encara que la coimplicació del disseny en l'actual crisi mediambiental s'ha debatut àmpliament i ha catalitzat el canvi en la disciplina del disseny (Ceschin i Gaziulusoy 2016), la funció que ha exercit el disseny en l'amenaça i la desvaloració de cultures existents (o que van existir) i en l'erosió de la

TEMES DE DISSENY #37

CASE STUDY

168

C. DEL GAUDIO / S. TANAKA / D. O. PASTORI

169

quan entren en joc les relacions coercitives de forces —les encarnades pel coneixement institucionalitzat i sobre les quals aquest actua— té lloc un procés de subjecció i s'engendren subjectes (Foucault 2014).

Un dispositiu de poder es pot entendre com un conjunt heterogeni de relacions entre elements que implica tot el que s'ha dit, vist i fet en una xarxa que ordena estratègicament la realitat i que opera a través d'una sèrie d'ordres i justificacions legals per a pràctiques socials (Foucault 2014; Agamben 2009). Actua, concretament, mitjançant models normatius exògens als models que hi estan subjectes (Foucault 2014; Agamben 2009) i activant els modes interconnectats en què aquests mateixos models es manifesten i actuen.

A més dels esforços de determinades minories per actuar de manera diferent (és a dir, les comunitats de disseny participatiu i descol·lonitzador), el disseny institucionalitzat per mitjà dels seus enfocaments, eines i tècniques (vegeu, per exemple, el lloc web Service Design Tools o els manuals i conjunts d'eines d'IDEO i Design Thinking, entre molts altres exemples) actua com un dispositiu de poder quan, per exemple, introdueix i posa en pràctica una manera específica d'entendre i abordar la innovació i la ideació creativa, defineix i ordena funcions i emprà eines exògenes per organitzar el coneixement local, interpretar el context i fomentar el diàleg. D'aquesta manera, influeix sobre l'imaginari de les persones i la manera de crear junts a causa del valor atorgat al seu coneixement reconegut en l'àmbit acadèmic i econòmic per sobre del coneixement local (no institucionalitzat i no reconegut).

Hi ha in comptables efectes d'aquest procés d'institucionalització i de la constitució relativa del disseny com a dispositiu de poder i, per tant, de la reducció de possibilitats per a l'autodeterminació mitjançant el disseny. Fent veure, sentir i experimentar a la gent determinats artefactes i sistemes organitzatius, la pràctica del disseny institucionalitzat gestiona la realitat de les persones usuàries que hi estan subjectes i evita que actuïn de manera diferent. Això es posa clarament de manifest quan s'observen els resultats del disseny relacionat amb el gènere, que defineixen i difonen un perfil de gènere ideal i possibilitats de gènere (Bardzell 2010). Es pot dir el mateix dels processos de disseny de creació de futur que repliquen i imposen una percepció específica del temps (Ward 2019).

Quan es redueixen les possibilitats d'autodeterminació, s'afebleix l'autonomia dels individus i de la comunitat i s'enforceixen les possibilitats de manipulació dels individus. Tot això contribueix a l'actual atomització del cos social i a la crisi associada de la democràcia, en lloc d'afrontar-les.

No obstant això, les relacions de poder es defineixen tant per la manera com els subjectes estan governats (la xarxa d'elements establerts per un dispositiu de poder) com per resistències subjectives: aquestes dues dinàmiques coexisteixen (Foucault a Dreyfus i Rabinow 2009). El poder converteix els individus en actors i protagonistes, en éssers capaços de dirigir, dirigir-se i ser dirigits per garantir la permanència de la seva governamentalitat. Es tracta de resistència que pot catalitzar i alimentar un procés continu de redefinició de les funcions d'ordenació del dispositiu de poder existent i actiu (Foucault a Dreyfus i Rabinow 2009). Les resistències són les que es poden oposar als processos de subjecció i ordenació que actuen constantment sobre els individus en la nostra realitat i poden obrir espai a noves possibilitats de ser. A partir d'aquest coneixement, Mouffe (2015) desenvolupa la teoria política de l'agonisme i el model agonístic de democràcia.

Segons Mouffe (2000), a la societat sempre existirà (i haurà d'existir) conflicte i dissens, i aquests no han de ser eliminats mitjançant processos de consens (forçat) (universal). L'expressió de diferents veus, la seva anàlisi i la subsegüent organització productiva i tolerant poden oposar-se al procés d'ordenament del sistema de poder vigent, i secundar i propiciar una societat democràtica (Mouffe 2000). En altres paraules, l'espai per al dissens i el conflicte productiu és un element crucial per evitar dinàmiques de consens i deliberació racional, que poden reforçar una situació existent definida per una xarxa d'ordenació per mitjà de la qual actua un dispositiu de poder (Mouffe 2000).

Els espais de confrontació permeten l'expressió de diferents veus i, per tant, de la resistència i el conflicte. Mitjançant dinàmiques de dissens i consens poden generar-se alternatives, impugnar-se equilibris de poder actuals (Mouffe 2000) i emergir noves possibilitats de ser. En aquests espais, l'expressió de diferents veus i el dissens poden entendre's com un procés de desplaçament de la posició d'identitat. En aquests es negocien i es redefeixen noves identitats, anteriorment definides per un dispositiu de poder, per mitjà de la seva expressió, i es generen noves relacions i configuracions tant socials com de poder mitjançant el debat i el conflicte. L'espai per a la confrontació retorna agència als subjectes.

TEMES DE DISSENY #37

Com assenyalava Mouffe (2000), el conflicte ha de ser productiu, és a dir, ha de permetre l'aparició de noves configuracions. Tant l'expressió del dissens com el fet d'arribar a aconseguir el consens, i la seva successió dinàmica per mitjà de la resistència i la contraresistència, són necessaris perquè sorgeixin altres possibles configuracions socials i de vida.

L'expressió de diferents opinions i el seu conflicte productiu constitueixen un procés en curs i sense fi que farà possible qüestionar constantment els dispositius de poder existents i emergents. Aquest també és l'element clau del model agonístic de democràcia proposat per l'autor, que preveu la democràcia com un procés, i no com un estat final i estàtic que s'ha d'aconseguir. Aquest estat sempre es persegueix, però mai no s'aconsegueix en una societat democràtica viva (Mouffe 2000).

Respecte a la nostra anàlisi sobre com el disseny pot constituir-se a si mateix com una pràctica no institucionalitzada i no actuar com un dispositiu de poder, les teories de Foucault i Mouffe tracen un camí per a una pràctica diferent. Cal obrir el procés de disseny a la resistència al mateix disseny, és a dir, a processos de disseny institucionalitzats (fases, funcions, activitats), als moviments lineals i subsegüents del procés de disseny i, en termes més generals, al discurs del disseny. Això significa que el disseny ha de possibilitar un espai de confrontació on es puguin expressar diferents opinions sobre les decisions i sobre el procés de disseny i on el conflicte tingui cabuda. A més, ha de permetre la interacció dinàmica i la successió entre dissens i consens per evitar que aparegui un nou ordre i poder hegemònic i per propiciar la configuració de noves possibilitats. Ha de ser un procés caracteritzat per l'expressió dinàmica interminable de resistència i contraresistència, i obert a la subversió, l'expressió i la negociació de noves identitats.

Però com un procés de disseny pot afavorir i acceptar la resistència al discurs del disseny i permetre una successió infinita de resistència i contraresistència? Quines són les conseqüències de permetre que aflori resistència en el procés de disseny i en el dissenyador? Per entendre tot això, vam buscar i estudiar una experiència de disseny el dissenyador del qual perseguís una pràctica de disseny no institucionalitzada.

3
ESTUDI DE CAS:
DESIGN ABERTO P2P

Aquesta secció presenta el cas de *Design Aberto P2P*: una experiència de disseny amb comunitats en dues faveles de Rio de Janeiro, Complexo do Alemão i Complexo do Lins, que va tenir lloc entre el 2013 i el 2020. En la recerca de pràctiques de disseny que es presentessin a si mateixes com una alternativa al disseny institucionalitzat —a causa del rebuig d'alguns dels seus fonaments— es va identificar i es va seleccionar *Design Aberto P2P* com a estudi de cas per dur a terme una recerca exploratòria amb l'objectiu d'entendre com la pràctica del disseny pot facilitar dinàmiques de resistència al discurs del disseny i donar-los suport, i entendre quines són les implicacions que té el fet de permetre la resistència en el procés de disseny i en l'acció del dissenyador. Quan es va triar el cas per a la recerca, ja estava en el vuitè any de funcionament. A més, *Design Aberto P2P* formava part de la pràctica de disseny professional i ontològica de la segona autora, encara que no s'havia iniciat ni realitzat amb els propòsits de la recerca aquí descrits.

Es va recollir informació en forma de declaracions orals d'històries mitjançant entrevistes no estructurades i també informació arxivada sobre el projecte: un diari de camp i documents. Les autores primera i tercer van realitzar les entrevistes no estructurades amb la segona autora. La tercera dissenyadora va prendre notes detallades durant tot el procés, en forma de diari de camp. La informació complementària procedia de materials com ara elements de comunicacions i artefactes dissenyats i produïts durant la pràctica. L'experiència de primera mà de la segona autora es considera un punt de vista valuós sobre la microdinàmica del procés de disseny i la seva interrelació amb la vida quotidiana. També està en línia amb la perspectiva epistemològica d'aquest treball: el coneixement està situat (Haraway 1988) i l'acció és un esdeveniment polític per mitjà del qual es genera coneixement i enteniment (Maturana i Varela 1997). En primer lloc, es va analitzar la informació recopilada per identificar situacions en què s'havia manifestat resistència. A continuació, es van analitzar les situacions específiques en què van aparèixer dinàmiques de resistència i es van organitzar per temes qualitius. Posteriorment, es van interpretar per mitjà del coneixement teòric presentat a la secció anterior amb la finalitat d'aportar idees sobre

i per a la pràctica del disseny. Les autores primera i tercer van recopilar informació procedent d'històries orals i la van analitzar i interpretar. La segona autora va recollir informació mitjançant un diari de camp i documents de projecte arxivats, i va participar en l'anàlisi i la interpretació d'aquesta informació.

Aquesta secció presenta, en primer lloc, informació sobre el context específic, les característiques del qual són rellevants per comprendre les condicions contextuals del procés de disseny. A continuació, descriu com va sorgir *Design Aberto P2P* i les seves principals característiques. Finalment, presenta les cinc situacions de resistència que s'analitzen a la secció següent.

3.1. Context

Complexo do Alemão i Complexo do Lins són dues de les moltes favelas que hi ha a Rio de Janeiro. Concretament, n'hi ha 1094 (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística 2010), que es poden entendre com a zones de la ciutat fràgils i afectades per conflictes. La vida dels seus habitants es veu perjudicada per qüestions socials com ara l'exclusió social, la desigualtat, la manca de serveis bàsics, la delinqüència, la violència, la indiferència governamental davant la situació local i l'absència d'inversió per millorar les condicions de vida. En una ciutat on coexisteixen, els uns al costat dels altres, barris rics, zones de classe mitjana i favelas, les favelas i els seus habitants viuen en una condició d'invisibilitat i inferioritat imposada. L'origen de la difícil situació que caracteritza les favelas de Rio de Janeiro es deu en gran part, amb el pas dels anys, a la repressió pública i a polítiques socials i urbanes incoherents. Una de les conseqüències ha estat l'augment de poder dels grups criminals locals al territori. Durant molts anys, les organitzacions criminals han reemplaçat les institucions públiques a l'hora de satisfer les necessitats bàsiques de la gent, han gestionat totes les dinàmiques locals i han governat el territori mitjançant el poder de les armes (Souza e Silva 2004). Això significa que durant molts anys el govern no ha exercit cap poder polític ni jurisdiccional sobre aquests territoris (Souza e Silva 2011). Aquesta situació va influir enormement sobre els comportaments i les interaccions dels seus habitants: han viscut en un estat de por i inseguretat, sovint amb falta d'interès pels recursos compartits i pel benestar de la seva comunitat; els sentiments i les actituds comunitàries s'han afeblit i amb freqüència s'han substituït per una lògica individualista (Souza e Silva 2003; 2010). La situació es va tornar encara més complexa amb l'anomenat *procés de pacificació de les favelas*. La Unitat de Policia Pacificadora (UPP) és un programa posat en marxa a l'estat de Rio de Janeiro que se centra en el compliment de la llei i en els serveis socials, que té com a objectiu rescatar aquests territoris del control de les organitzacions criminals. El programa va començar l'any 2008 i va comportar la presència constant de la policia en el terreny amb la instal·lació d'unitats policials. Com a conseqüència, des que es va implementar la UPP, s'han produït lluites de poder entre la policia i les organitzacions criminals a escala local que han repercutit en la vida diària.

Pel que fa al context específic en què es va desenvolupar l'experiència de disseny, Complexo do Alemão és un grup de 15 favelas petites amb una població de 69 000 habitants segons el cens oficial de 2010, encara que segons els seus habitants alberga 120 000 persones (Favela Grafia s.f.). Complexo do Lins és un grup d'11 favelas petites amb una població de 15 000 habitants (Cavallieri i Vial 2012) segons el cens oficial, encara que els líders locals estimen que aquesta xifra està més a prop dels 50 000 habitants. Aquestes dues favelas no només són conegudes per la seva grandària i l'elevada densitat de població, sinó també per la magnitud dels seus problemes d'infraestructura i l'alt grau de violència causat tant per la situació de delinqüència com per les batalles entre forces de poder.

3.2. Design Aberto P2P

Com s'ha esmentat anteriorment, *Design Aberto P2P* és una experiència de disseny que va tenir lloc del 2013 al 2020 en dues favelas de Rio de Janeiro, Complexo do Alemão i Complexo do Lins, en la qual va participar una de les autores d'aquest article. La segona autora és una dissenyadora compromesa amb el disseny independent d'activitats d'innovació social. En general, *Design Aberto P2P* és una activitat de disseny que teixeix xarxes i té com a propòsit experimentar amb formes alternatives de creació col·lectiva en i amb comunitats. Inclou diverses iniciatives basades en xarxa distribuïdes, obertes i compostes per activitats de cocreació horitzontal que han estat creades o apropiades pels habitants locals (independentment de si han rebut ensenyament formal com a dissenyadors o no).

Design Aberto P2P es va iniciar el 2013, quan la dissenyadora (d'ara endavant ens referirem a la segona autora d'aquesta manera¹), moguda per

un interès per fomentar la consciència civil activa de la gent i les actituds creatives i proactives en el seu context de vida diària, i per una inquietud enfront d'enfocaments de disseny existents en l'actualitat per a la innovació social i les seves limitacions (per exemple, Emilson, Seravalli i Hillgreen 2011; Mulgan 2014; Del Gaudio, Franzato i Oliveira 2016), va emprendre l'exploració d'una manera diferent de practicar el disseny. En vuit anys d'activitat es van dur a terme diverses iniciatives, amb diferents participants en diferents llocs i a diferents ritmes (vegeu a la Fig. 1 una representació general del nombre d'activitats i la seva interconnexió). La dissenyadora no emprà el concepte de *projecte(s) de disseny* per denominar el que succeïa en i durant *Design Aberto P2P* a causa dels trets específics que caracteritzen el procés. Del que una persona aliena, amb poc coneixement sobre les dinàmiques de *Design Aberto P2P* en podria denominar *projecte de disseny*, aquí en diem *iniciativa*.

Design Aberto P2P i les seves iniciatives no tenen algunes de les característiques que són comunes en els processos de disseny institucionalitzats, com ara fases, gestors, funcions, equips especialitzats, objectius i durada (principi i final) o restriccions temporals. A més, s'han utilitzat eines de disseny no institucionalitzades. A banda, no hi ha una única visió sobre *Design Aberto P2P*, i les seves característiques es debaten i canvien constantment al llarg del temps.

Design Aberto P2P consisteix en una sèrie d'interaccions i activitats de cocreació entre els habitants d'una comunitat específica, incloent-hi la dissenyadora que es va traslladar a una d'aquestes comunitats al començament de l'experiència. En altres paraules, està format per una mescla de resultats tangibles (espais, objectes, etc.: el maquinari) i intangibles (la xarxa que dona vida a aquestes solucions: el programari). *Design Aberto P2P* tracta dels interessos de la gent local i del seu compromís en activitats per transformar la vida diària; també per això, les activitats normalment són petites i estan relacionades amb la vida quotidiana. Per mitjà de la conversa i l'acció-creació col·lectiva entre participants (que són els nodes de la xarxa social teixida per *Design Aberto P2P*) es generen i s'identifiquen interessos. Els participants varien amb el temps i poden entrar i sortir del procés en curs a la seva pròpia elecció. Els interessos i les relacions afectives són el que mouen els participants. Un interès pot entendre's com un tema relacionat amb la vida local sobre el qual alguns dels participants voldrien emprendre una acció (per exemple, producció de residus, aprenentatge d'habilitats de tecnologia de la informació, compartir coneixements, etc.). Quan s'identifica un interès i un grup de gent el comparteix, les activitats per explorar i abordar aquest interès es desenvolupen d'una manera i a un ritme que varia cada vegada i es basen en els recursos locals i dels participants. Les activitats sempre es creen i s'implementen de manera col·lectiva. La dissenyadora sempre ha pretès participar com a membre d'aquesta xarxa i no com una autoritat central que pot decidir sobre qualsevol de les iniciatives. A més, cap de les activitats ni dinàmiques té una recompensa final, i el resultat tangible de cada iniciativa, si n'hi hagués, es considera un bé comú que qualsevol persona pot replicar i adoptar. Encara que hi ha iniciatives i activitats que faciliten que *Design Aberto P2P* es converteixi en una cosa més tangible a ulls de les persones alienes, el nucli d'aquesta experiència de disseny és, segons la dissenyadora, la conversa i l'afecte. Tot comença i es teixeix gràcies a una constant conversa i a l'intercanvi d'idees, en qualsevol moment de la vida diària i sobre qualsevol cosa. D'acord amb la dissenyadora, a *Design Aberto P2P* el focus es posa sobre les relacions entre la gent implicada, que són l'element més rellevant, transcendent les pròpies iniciatives. Com ha quedat clar amb el temps, la gent roman connectada més enllà d'una iniciativa específica i cohabita. Les iniciatives ofereixen un espai per establir noves relacions i cultivar les existents.

Les cinc instàncies d'aquesta experiència, que es descriuran més endavant, són petits fragments de la vida quotidiana. Detallar-les escliarà i demostrarà la pràctica micropolítica d'aquesta experiència i les seves característiques.

3.3. El principi

La primera situació correspon al principi de l'experiència i, com mostrarem, va influir en tota l'experiència. Quan la dissenyadora va decidir començar, es va enfrontar a una qüestió essencial. Estava interessada a actuar i contribuir al context local, però no sabia com començar a treballar-hi. No residia en cap favela, encara que aviat es traslladaria a Complexo do Lins per comprendre millor el territori i les dinàmiques locals i per formar part del lloc al qual desitjava contribuir. Com podia començar a treballar-hi? Cal ressaltar que cada favela és un entorn bastant diferent i actuar-hi comporta limitacions i riscos específics i rellevants. A les favelas de Rio de Janeiro

C. DEL GAUDIO / S. TANAKA / D. O. PASTORI

171

normalment es necessitava “permís” de les “autoritats” locals (és a dir, de les organitzacions criminals) per emprendre una nova activitat, i més encara en el cas d’una organització. Per tant, el primer pas va ser contactar amb el dirigent d’una ONG local, ja que les ONG locals consolidades ja solen disposar d’aquest permís. Les primeres activitats es van desenvolupar a les instal·lacions de l’ONG. Es van pensar com a reunions setmanals, amb un format formal (és a dir, amb caseta de disseny, tècniques de disseny, etc.), per mitjà de les quals la dissenyadora va intentar implicar els transeünts en la creació conjunta del context local (Fig. 2).

Les experiències van tenir lloc en el transcurs d’unes quantes setmanes. Amb la interacció amb els habitants locals durant aquestes activitats i en el seu context, la dissenyadora va apreciar la desconfiança generalitzada que mantenia la població cap a les institucions i les organitzacions formals. Això es deu a un llarg historial de projectes en els quals els habitants locals van participar i en què les seves esperances no s’havien materialitzat. Hi ha una idea general que les ONG i els programes i els projectes exògens (per exemple, de recerca, socials, etc.) treballen per satisfer els seus interessos específics, que no sempre coincideixen amb els interessos de la població local, fins i tot encara que hi hagi excepcions (per exemple, algunes organitzacions i programes consolidats i respectats com ara *EDUCAP*² i *Raízes em Movimento*³). Com que la dissenyadora volia fer alguna cosa que importés a la gent local i de la qual la gent pogués apropiar-se, va comprendre que havia de replantejar el seu enfocament. Les inquietuds de la gent sobre els interessos institucionals podrien haver donat com a resultat escassa participació, absència de compromís i falta de confiança d’algunes persones. La dissenyadora va decidir anar més enllà de les col·laboracions amb institucions locals i projectes formals per mostrar a la gent que les seves accions no s’havien construït sobre la base d’interessos institucionals.

Per tant, la dissenyadora va canviar el seu enfocament: va decidir centrar-se en microrelacions amb la comunitat en lloc de centrar-se en col·laboracions institucionals amb les ONG; va deixar enrere la rigidesa del “lloc de treball” de disseny formal i el va transformar en una pràctica informal més dinàmica. La dissenyadora va deixar de presentar-se com la dissenyadora i va començar a ser una més entre els locals, i es va relacionar més lliurement amb la població als carrers. Va començar a passar-hi temps, a reunir-se amb la gent, a conèixer-la, a parlar amb ells i escoltar les seves idees, necessitats i opinions, i a desenvolupar relacions i compartir idees sobre coses que es podrien fer quan en sorgís un interès.

3.4. El restaurant

Al principi de *Design Aberto P2P*, la dissenyadora solia anar cada dissabte al mateix restaurant en Nova Brasília, una de les faveles de Complexo do Alemão, que es va convertir en un lloc amb moltes activitats d’oci i negocis després de la implantació de la UPP. La dissenyadora solia anar-hi amb altres dues o tres persones bastant actives a *Design Aberto P2P*. El restaurant era un lloc senzill —una sala amb unes quantes taules i cadires— i estava regentat per la propietària, una dona. Seguint una pràctica que es va convertir en el nucli de *Design Aberto P2P*, aquest grup de persones solia entaular llargues converses amb la propietària. Cada conversa es vivia com un moment de connexió, desenvolupament de confiança i amistat, de conèixer millor el context, en què es debatia sobre temes d’interès local i, finalment, s’identificaven oportunitats per aconseguir un compromís més gran per mitjà de la pràctica cocreativa. En aquestes converses, les qüestions de salut, alimentació i sostenibilitat, i la seva interconnexió, aviat es van convertir en temes principals de debat en cadascuna de les converses entaulades. Els participants de *Design Aberto P2P* van exposar la importància de conrear les seves pròpies verdures, de l’alimentació orgànica i de mantenir un estil de vida saludable. Van debatre sobre com reduir la producció de residus (per exemple, utilitzant les sobres d’aliments per cuinar) i van intentar veure si la propietària estava interessada a implementar canvis en la manera en què estava portant el restaurant (per exemple, pel que fa a la gestió de residus, els ingredients, el menú, etc.). Al principi, la propietària va rebutjar ràpidament els seus suggeriments. Aquestes “coses” (temes) li semblaven molt estranyes i estava molt ocupada. Com va indicar la dissenyadora, estava clar que el tema no era familiar per a la propietària i li costava entendre’l. No obstant això, van continuar anant al restaurant i xerrant i intercanviant idees i, com que es queien bé i es preocupaven l’una per l’altra, va sorgir una amistat. Amb el temps, la propietària del restaurant va començar a demanar més informació sobre aquestes idees “estranyes” amb les quals semblava que s’havia familiaritzat una mica més. Al cap de poc temps, el grup format

pels participants de *Design Aberto P2P* i la propietària (que llavors va entrar a formar part de *Design Aberto P2P*) va decidir organitzar un petit esdeveniment al restaurant sobre el tema de la salut i l’ús de les sobres a la cuina (Fig. 3). La propietària va convidar algunes de les seves amigues i conegudes i els va suggerir que cadascuna portés una cosa cuinada amb sobres. L’esdeveniment es va dur a terme i un grup de dones va passar la tarda familiaritzant-se amb aquest tema, que no era tan estrany, ja que l’havia presentat la seva amiga (la propietària del restaurant).

3.5. Casa Livre do Altinho

Amb el temps, diversos joves i infants van començar a participar en *Design Aberto P2P*. Això va succeir gràcies a les oportunitats i les condicions locals i a la sempre canviant naturalesa de l’experiència de disseny, que no tenia propietaris i que volia aconseguir que la comunitat local se n’appropriés d’acord amb els seus interessos. Una de les iniciatives que va tenir una participació considerable de gent jove va ser Casa Livre do Altinho, situada al Complexo do Lins. És una casa de convivència creada el 2016, quan la dissenyadora va obrir la seva pròpia casa per al gaudi comú. Des d’aquest moment la va començar a usar la comunitat i gent d’altres llocs que buscava allotjament temporal. Els nens i els adolescents de la comunitat van descobrir la casa, van començar a freqüentar-la i es van convertir en els visitants més assidus. Van percebre el lloc com un espai de trobada i d’acolliment. Solien anar-hi, proposar activitats, entaular converses i compartir interessos, jocs, etc. També van participar a l’hora de cuidar el lloc (per exemple, de netejar l’espai comú quan pensaven que feia falta). A més d’ells, hi havia altres persones que acudien a la casa i ajudaven a cuidar-la, encara que no hi vivien. Les despeses de la casa es compartien de manera equitativa i algunes persones contribuïen econòmicament a pagar el lloguer. La casa representava un lloc on podien reunir-se, conversar, tenir idees i analitzar com desenvolupar-les i posar-les en pràctica junts. No hi havia regles fixes, excepte la col·laboració i la coparticipació en les oportunitats i les responsabilitats que l’espai proporcionava (per exemple, cuidar el lloc). En un moment determinat, pel fet que la casa era freqüentada per molts nens, per la potencial preocupació dels seus pares i per la possibilitat que aquesta preocupació obstaculitzés les altres activitats que s’hi duien a terme, la dissenyadora va començar a ser més curosa. La prudència de la dissenyadora anava des de no deixar mai els nens sols fins a reflexionar amb deteniment sobre les iniciatives en les quals participava. Hi ha dues situacions relacionades amb la casa que són bastant demostratives per al debat d’aquest article.

3.5.1. Institucionalització de la iniciativa Casa Livre do Altinho

La primera situació es va produir quan els adolescents que freqüentaven la casa van demanar poder accedir-hi encara que la dissenyadora no hi fos (és a dir, sense la presència d’un adult). Tenint en compte l’esperit de la casa, la dissenyadora va acceptar i els va donar les claus, però els va dir que no podien passar-hi la nit. No obstant això, l’acolliment de la casa per part de la comunitat local aviat va empitjorar: hi havia rumors sobre la quantitat i la varietat de gent que hi acudia —el concepte de casa col·laborativa oberta era inusual al territori. Els rumors van augmentar quan els adolescents van passar la nit a la casa sense permís (ni de la dissenyadora ni dels seus pares). Per resoldre la situació que estava posant en risc la iniciativa de la casa i el que aquesta oferia (un espai per pensar i cocrear junts, per conèixer gent diferent, aprendre a intercanviar idees, escoltar i tenir diferents opinions), la dissenyadora va decidir “institucionalitzar” el lloc. Va fer un cartell en què s’explicava quin era l’esperit de la casa i el va penjar a l’entrada (Fig. 4). I també va crear un logotip i instruccions sobre com usar el lloc.

3.5.2. Interacció amb organitzacions criminals

La segona situació està relacionada amb l’interès que sempre ha tingut la dissenyadora pel tema de la participació de joves del veïnat en organitzacions criminals locals. Tenint en compte que aquesta és una situació molt complexa i que qualsevol intent d’abordar-la comporta riscos per a la vida dels qui intentin fer-ho, la dissenyadora ni tan sols va tractar d’aprofundir en aquest interès durant molts anys. És a dir, no es va iniciar cap conversa sobre el tema, encara que la implicació de nens i joves en algunes iniciatives estava contribuint a allunyar-los de les bandes de tràfic de drogues. Després de molts anys vivint en aquest context, la dissenyadora es va sentir més còmoda amb la idea de conversar amb joves que havien participat en

organitzacions criminals locals, ja que les converses són l’element principal per mitjà del qual *Design Aberto P2P* esbossa alternatives. No obstant això, va decidir no seguir endavant després de les xerrades i les interaccions diàries amb els pares dels joves que freqüentaven la casa. La dissenyadora va escoltar els temors, les necessitats i els desitjos dels pares i fins i tot el fet que els joves i els adolescents de la casa la consideraven un referent. Si la dissenyadora començava a interactuar amb traficants de drogues, els adolescents podrien seguir el seu exemple, i això comportava un alt risc: sovint el primer pas perquè els joves s’uneixin a les organitzacions criminals són les converses amb traficants de drogues. Els pares no haurien aprovat la interacció de la dissenyadora amb traficants de drogues, un fet que podria haver posat en perill la participació de pares i joves en *Design Aberto P2P*, però els principals motius pels quals la dissenyadora no va portar aquesta idea endavant va ser perquè va escoltar les pors dels pares i per la seguretat dels joves.

3.6. Cracuts

L’última situació que descriurem aquí està relacionada amb el treball de la dissenyadora amb els addictes al crac que vivien al Complexo do Lins. El seu bastió, anomenat Cracolandia, no era gaire lluny de la casa de la dissenyadora. Al llarg dels anys, la dissenyadora havia interactuat diverses vegades amb ells, principalment per intercanviar salutacions i idees i per escoltar històries. No obstant això, durant molt de temps no es va desenvolupar cap iniciativa sobre aquest tema per la falta de confiança que tenia la mateixa dissenyadora en la manera de relacionar-se amb ells sense empitjorar una situació ja complexa —fins i tot va parlar amb professionals de la salut i de la psicologia per comprendre millor la seva situació. A més, els habitants locals els menyspreaven i els consideraven molt poc valuosos (per exemple, a un dels addictes al crac li solien dir *baratinha* —és a dir, panerola—, una paraula que denota el procés de deshumanització al qual estaven subjectes; els addictes al crac també són els que fan el treball que ningú no vol fer). En un moment donat, la propietària d’un bar local (un altre node de la xarxa), que també tenia estudis d’infermeria, estava interessada a crear un esdeveniment per Nadal amb la intenció d’ajudar els addictes al crac als quals solia atendre. Concretament, volia organitzar un dinar i recollir una mica de roba per donar-los-la. Mentre buscava algú amb qui cocrear aquest esdeveniment, va compartir aquest interès amb la dissenyadora. La dissenyadora no només es va unir a la iniciativa, sinó que també va entaular profundes converses amb ella per comprendre què podien fer realment i què volien obtenir, explorant juntes les possibilitats. Van decidir que no només volien recollir aliments i roba, sinó també reconèixer la seva dignitat i escoltar-los. Així doncs, van organitzar (i van dur a terme) un esdeveniment en el qual mentre compartien esmorzar convidaven els participants, un a un, a explicar la seva història. També hi havia una persona que els feia retrats per a ells mateixos (Fig. 5) i una altra que escrivia un poema sobre cadascuna de les seves històries, i a més hi havia la roba que podien agafar si la necessitaven. Va ser, per elecció, un esdeveniment petit amb unes quantes persones que freqüentaven la casa.

Mentre organitzaven l’esdeveniment, la dissenyadora va anunciar en un grup local que estaven buscant donacions (de roba, motxilles i sabates). Això va provocar una reacció entre els habitants, que es preguntaven per què la dissenyadora estava recollint coses per als addictes al crac i no per als nens. També deien que els addictes al crac estaven en aquesta situació perquè s’ho havien buscat. En part a causa d’aquesta reacció i a la falta d’interès local, després de l’esdeveniment la dissenyadora no va seguir endavant amb altres iniciatives sobre aquest tema, però va mantenir la possibilitat d’iniciar-ne una en un futur, quan es donessin les condicions adequades, per intercanviar idees i confrontar diferents postures sobre el tema.

La secció anterior va presentar una experiència de disseny en la qual no s’apliquen ni tenen cap sentit les estrictes definicions, els conceptes i els mètodes de la disciplina del disseny. Vam dur a terme la recerca per cercar maneres en què l’actuació del disseny com a dispositiu de poder pogués ser subvertida. Basant-nos en l’enteniment de la funció de la resistència a l’hora de derrocar dispositius de poder, vam identificar i analitzar alguns actes de resistència que es van produir al llarg de *Design Aberto P2P*. En aquest

sentit, la secció anterior ofereix una visió general de cinc situacions en què els actors compromesos en el procés de disseny van manifestar resistència al discurs del disseny, és a dir, a activitats de disseny proposades. Aquestes situacions poden fer llum sobre com la resistència al discurs del disseny i, per tant, al disseny com a dispositiu de poder, es pot veure afavorida per una pràctica de disseny, sobre les característiques d’aquesta pràctica i sobre les implicacions per al procés de disseny i l’acció d’un dissenyador.

Com apunta Foucault (a Dreyfus i Rabinow 2009), la resistència aflora per mitjà del desplaçament de les posicions d’identitat i la fractura de les normes socials. Permet la subversió dels processos de subjecció i ordenament constantment promulgats per un dispositiu de poder, i redefineix, per tant, les relacions de poder. Sobre la base d’aquest enteniment identifiquem les dinàmiques de resistència en les cinc situacions descrites:

1) En el primer cas (“El principi”), la resistència dels habitants locals als processos de disseny institucionalitzats que, fins i tot sense impedir la participació dels habitants en alguns d’aquests, haurien dificultat el potencial de la pràctica per ser apropiada i promoure el canvi. Aquesta resistència la va descobrir la dissenyadora mitjançant converses amb la població local. La dissenyadora la va assumir i la va acceptar i, en conseqüència, va implementar un canvi radical en el seu enfocament del disseny: va deixar enrere una pràctica del disseny institucionalitzada i va virar cap a una pràctica en constant cocreació i evolució, d’acord amb les interaccions, els esdeveniments, les possibilitats i els desafiaments diaris, i alimentada pel diàleg i les relacions personals. És a dir, va subvertir la forma en què es practica el disseny i influeix sobre la realitat local. Va deixar enrere la funció de dissenyadora per convertir-se en part integrant de la comunitat, de manera que les seves habilitats de disseny eren només una aportació entre les que va poder compartir amb els habitants locals, i va començar a establir relacions amb ells i interaccions basades en l’afecte.

2) En el segon cas (“El restaurant”), la resistència de la propietària a les noves idees que se li van proposar, la contraresistència de la dissenyadora i, després, el desenvolupament del que podem descriure com una dansa de resistència i contraresistència entre la dissenyadora i la nova participant. És a dir, va tenir lloc una negociació de posicions fins al moment en què es va produir un canvi en l’enteniment i els desitjos, i es va materialitzar la configuració d’una nova possibilitat (la iniciativa) i, amb aquesta, la possibilitat de posteriors interaccions i relacions (els qui van participar en la iniciativa es van convertir en part de *Design Aberto P2P*). Tot això va succeir amb una dinàmica discursiva.

3) En el tercer cas (“Institucionalització de la iniciativa Casa Livre do Altinho”), els pares van expressar resistència a la iniciativa del disseny, que no s’ajustava a les normes socials de la comunitat. La resistència va sorgir per mitjà de la xarxa social i discursiva en què es basava l’experiència. Va trobar la contraresistència de la dissenyadora, que va continuar amb la iniciativa: posteriorment no es va produir cap dansa de negociació de posicions. No obstant això, es van establir relacions de poder des del moment en què la dissenyadora va haver d’assumir la “institucionalització” de la iniciativa perquè pogués sobreviure. En altres paraules, la iniciativa va canviar parcialment les seves qualitats (i, per tant, la seva identitat) per sobreviure: la supervivència de la casa va fer que s’abandonessin algunes de les seves característiques no institucionalitzades. En aquest cas, el dispositiu de poder local va ordenar i va transformar el procés de disseny.

4) En el quart cas (“Interacció amb organitzacions criminals”), la resistència no negociable la van desplegar els pares i la dissenyadora no va plantejar contraresistència. La dissenyadora va acceptar la resistència dels pares, que aflorava de nou per mitjà de la xarxa social i discursiva en la qual es basava l’experiència, així com la seva funció de referència institucionalitzada per a la gent jove local. No es va realitzar cap iniciativa de disseny posterior i es va acabar l’exploració potencial de possibilitats sobre aquest tema. És a dir, es va cancel·lar el procés de disseny d’aquesta iniciativa específica de disseny.

5) En l’últim cas (“Cracuts”), les estructures discursives locals van tornar a provocar una expressió inicial de resistència presentada pels habitants i alimentada per les normes socials locals. No obstant això, en aquest cas, la dissenyadora va seguir endavant amb el procés de disseny, ja que va mantenir l’esdeveniment i, per tant, va oposar

contraresistència. Al mateix temps, la dissenyadora va entendre la resistència de la població local com una cosa del present que es podria negociar en el futur, i va començar la dansa de resistència i contraresistència, i de negociació de les postures d'identitat. Com és que la dissenyadora va permetre aquestes resistències?

La dissenyadora va adoptar des d'un principi un enfocament discursiu i va permetre l'expressió (mitjançant l'escolta) d'un dissens ampli que va portar a un canvi radical en el procés de disseny: la dissenyadora va desenvolupar noves habilitats i una nova configuració perquè tingués lloc el procés de disseny. Va generar una pràctica de disseny caracteritzada no només per, sinó possiblement mitjançant, la generació d'estructures discursives, així com oberta al seu propi fracàs a través d'aquestes, com va mostrar el cas "Interacció amb organitzacions criminals".

En concret, en l'experiència de disseny, aquestes estructures discursives van fer possible: 1) expressar dissens, és a dir, l'expressió d'identitats; 2) que es produís conflicte (resistència enfront de contraresistència), és a dir, la negociació d'identitats que permet als participants adquirir noves qualitats (és a dir, el reconeixement i l'acceptació de la dissenyadora de la seva funció com a referència local per als joves, i 3) assumir identitats noves i diferents, la qual cosa succeeix quan s'arriba a un consens (per exemple, en el cas de la propietària del restaurant). Per tant, les experiències van permetre expressar resistència i contraresistència i integrar-les en el procés de disseny.

Les estructures discursives, que així són l'espai d'expressió de diferents opinions, dissens i consens proposats per Mouffe (2013), són l'essència d'una pràctica de disseny que no es configura a si mateixa com a dispositiu de poder. En particular, basant-nos en Foucault (a Dreyfus i Rabinow 2009), significa que aquest espai ha de donar suport a la negociació de les identitats dels seus participants, incloent-hi, com s'ha vist anteriorment, la identitat de la dissenyadora i de la mateixa pràctica de disseny.

A més, com s'exemplifica en el cas d'"El restaurant", així com en els casos de "Casa do Altinho", la generació d'estructures discursives i d'un espai per a la confrontació que pugui mantenir-se al llarg del procés també va ser possible gràcies al focus posat en les relacions afectives. En el cas d'"El restaurant", per exemple, és l'afecte entre la dissenyadora i la propietària del restaurant el que les va mantenir a totes dues involucrades en la dinàmica de resistència i contraresistència, que es va produir mitjançant les converses que van mantenir, el focus de les quals no estava posat sobre la iniciativa de disseny. En aquest sentit, el cas d'"Interacció amb organitzacions criminals" mostra la rellevància de les relacions socials i afectives, i com aquestes són més importants que qualsevol resultat o desenvolupament del procés de disseny.

Amb referència a les accions de la dissenyadora, segons es mostra en l'experiència d'aquesta mena de pràctica, la dissenyadora sempre escolta els altres actors del procés i assumeix les resistències plantejades, sigui manifestant contraresistència, que porta a la creació de noves possibilitats, o acceptant la resistència i implementant canvis, cosa que també implica noves possibilitats. Tal com s'ha exposat anteriorment, hi ha diferents tipus de resistències i la dissenyadora entén i decideix com reaccionar-hi mitjançant un profund coneixement del context i, una vegada més, cuidant i creant les relacions establertes. A més, la dissenyadora, que forma part de la comunitat local, reconeix el seu propi dret a oposar resistència.

Una característica addicional d'aquesta pràctica de disseny que va sorgir en l'últim cas és el fet d'entendre el moment del disseny com a *Kairos*, el moment de l'oportunitat (Negri 2003). La resistència i la contra-resistència, el dissens i el consens no són estats permanents, sinó que poden canviar. El canvi entre declaracions de dissens i consens és el que permet que el procés se succeeixi i continuï: el disseny no pot ser consensuat i dissentit alhora. El disseny no institucionalitzat és tant dissipatiu com cohesionat. Aquesta naturalesa paradoxal li permet entrar-se en les relacions socials i no en el que se'n pot obtenir: el focus del disseny s'esvaeix en favor del procés de teixit de xarxes. El procés es va anar ajustant a si mateix seguint l'atmosfera de les converses, com si fos un procés d'enfeltrat. Aquestes són característiques crucials d'un procés de disseny que és un ésser viu constantment cocreant pels seus participants, que comprèn esdeveniments i improvisació i que succeeix mitjançant aquests.

TEMES DE DISSENY #37

BIOGRAFIES

Chiara Del Gaudio, PhD
Carleton University

Chiara Del Gaudio és dissenyadora, investigadora i professora adjunta a Carleton University, School of Industrial Design. Té un doctorat en Disseny per la Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2014), un mestratge en Disseny i Enginyeria (2008) i una llicenciatura en Disseny Industrial pel Politecnico di Milano (2005). El seu treball se centra en el disseny polític, el poder i el conflicte dins dels processos de disseny i en enfocaments de disseny participatiu i col·laboratiu, i explora les possibilitats dels processos de disseny per a l'autodeterminació.

Samara Tanaka

Dissenyadora i teixidora de xarxes interessada en l'exploració i l'experimentació amb processos de disseny oberts, horitzontals, distribuïts i que creïn valor per al poble. Té un mestratge en Disseny Integrat per KISD/Fachhochschule Köln i una llicenciatura en Disseny Industrial per ESDI/UERJ. És coautora del llibre *Gamification, Inc.* i professora convidada a PUC-Rio de Disseny Estratègic.

Douglas Onzi Pastori
Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)

Douglas Onzi Pastori és dissenyador, investigador i professor a la Universidat de Caxias do Sul (Brasil). Té un mestreatge en Disseny per la Universidat do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) i una llicenciatura en Disseny de Productes per la Universidat de Caxias do Sul. Actualment està cursant la seva recerca de doctorat en Disseny a UNISINOS, que tracta sobre la teoria i les maneres d'ús del concepte de *metadisseny* basat en una perspectiva de disseny ontològica, lingüística, ètica, política i tècnica.

1. Com que la segona autora ha estat només una entre les nombrosos (co)dissenyadores de l'experiència des del principi, les dinàmiques de resistència que experimenta sovint són anàlogues a les que han experimentat les altres codissenyadores.

2. EDUCAP: <https://www.facebook.com/educap.org/>

3. *Raízes em Movimento*: <https://www.instagram.com/raizesemmovimento/>

FIGURES

Fig. 1. Visió general d'iniciatives (verd fosc), temes abordats (verd clar) i socis institucionals (lavanda) de *Design Aberto P2P*.

Fig. 2. Cartell de benvinguda i eines generatives de les activitats setmanals inicials. Al cartell hi posa: "Disseny obert. Comparteix un problema i contribueix a trobar solucions."

Fig. 3. Anunci de l'esdeveniment organitzat al restaurant, en què la propietària, ara responsable de l'esdeveniment, va compartir les seves dades de contacte personals (aquí ocultes per motius de privacitat).

Fig. 4. Cartell elaborat per la dissenyadora amb una explicació sobre què era Casa Livredo Altinho i com funcionava. Les seves dades de contacte personals per a qualsevol aclariment aquí s'oculten per raons de privacitat.

Fig. 5. Retrat d'en Tiago, un dels participants a l'esdeveniment; les relacions humanes són elements crucials de *Design Aberto P2P*.

REFERÈNCIES

Veure llistat complet de referències a la pàgina 167.

CASE STUDY

C. del Gaudio, S. Tanaka y
A. S. del Gaudio

*Entre disenso y consenso
y contrarresistencia: la práctica
como proceso-proyecto
múltiples posibilidades de*

Traducción al Castellano

PALABRAS CLAVE

RESUMEN

Este artículo es una contribución al debate sobre las políticas de las prácticas de diseño dominantes y la necesidad de replantearse la manera en que los procesos de diseño institucionalizados actúan sobre los que no solo capta y coloniza formas de vida y territorios, organismos y lenguas a través de prácticas que son exógenas. Un debate que es fundamental para el que ha desempeñado el diseño en el desarrollo urbano. El artículo indaga sobre la posibilidad de una práctica de diseño institucionalizada ni por diseñadores independientes ni por diseñados subordinados, sino que se constituya a través de las que en las que el diseño emerja como un proceso de prácticas creativas de ser y devenir. Se han identificado una práctica de diseño no institucionalizada a través de la experiencia de diseño realizada en colaboración con el grupo de Río de Janeiro. El artículo muestra cómo el diseño se basa en un enfoque de diseño que, a través de la experiencia, se sostiene dinámicamente y se fundamenta en la interacción entre resistencia y contrarresistencia.

1
INTRODUCCIÓ

El cuerpo teórico de conocimientos del diseño es una interpretación sobre la función del diseño en relación con la medioambiental, la de la pobreza o la de la desigualdad. Por una parte, se confía en el potencial del diseño para transformar las actuales y promover nuevas formas sociales y culturales para la innovación social o el *design thinking*, en la actualidad (Ceschin 2015; IDEO 2009). Por otra parte, existe un debate sobre el rol del diseño en la constitución de esas mismas formas, ya que aunque la coimplicación del diseño en la actualidad es ampliamente debatido y ha catalizado el campo del *design thinking* (Ceschin y Gaziulusoy 2016), la función que el diseño cumple en la amenaza y desvalorización de culturas existentes es menos discutida.

	Mean	SD	95% CI
Age at baseline	60.7	8.0	(54.8–66.6)
Female sex	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Married	50.0	50.0	(40.0–60.0)
White ethnicity	50.0	50.0	(40.0–60.0)
High education	50.0	50.0	(40.0–60.0)
High income	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Smoker	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Alcohol consumption	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Depression	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Stroke	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Hypertension	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Diabetes	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Cholesterol	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Blood pressure	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Systolic blood pressure	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Diastolic blood pressure	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Total cholesterol	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Fasting glucose	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Hemoglobin A1c	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Creatinine	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Uric acid	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Triglycerides	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Lipid-lowering treatment	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Antihypertensive treatment	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Diabetic treatment	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Cardiovascular treatment	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Medication adherence	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Healthcare utilization	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Quality of life	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Mortality	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Disability	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Cost of care	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Patient satisfaction	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Physician satisfaction	50.0	50.0	(40.0–60.0)
System performance	50.0	50.0	(40.0–60.0)
Overall health status	50.0	50.0	(40.0–60.0)

D. O. Pastori

*resistencia
ica del diseño
mún con
er y devenir*

llano

ques de diseño preponderantes y mayoritarios, la categoría dominante del diseño definida según las categorías de progreso y desarrollo (Akama 2018), han sido una forma de ser por encima de otra, y a la vez, formas diferentes de entender, interpretar y experimentar lo tanto, de ser y de vivir.

En este artículo nos referiremos al diseño dominante como diseño institucional, es decir, al análisis del potencial que tiene el diseño para ser. Específicamente, reflexionaremos sobre cómo el diseño puede manipular a los seres humanos actuando como un instrumento de una característica inherente al diseño institucional. El diseño puede utilizarse para alimentar el individualismo y la tiranía social arraigada en el extremismo ideológico, pero también puede ayudar a individuos como seres aislados y semánticamente vacíos. Este artículo reflexiones sobre el lado oscuro del diseño, y cómo el diseño puede ser. Se presenta a sí mismo como un debate esencial sobre el potencial del diseño de que no solo pretende ser democrático, sino que fomenta procesos democráticos y abordar la crisis de la democracia (Simonsen y Robertson 2012; Light, Shkedi y Margolin 2017; Staszowski y Tassinari 2018). El diseño es una práctica del diseño que promueve la autonomía, la creatividad y la capacidad para imaginar, construir y reconfigurar el mundo constante, entornos y prácticas sociales (Esposito 2017).

Refleja una doble vertiente institucional con crisis actuales, como la democracia, entre otras. Por lo tanto, para abordar los problemas de resistencia, por ejemplo, el diseño de una práctica de diseño que no esté institucionalizada, siguiendo las dinámicas de las que aflora el conflicto, es un objeto común de posibilidades creativas de ser. Este artículo introduce el concepto de diseño de resistencia, la relación entre este y el diseño que actúa como resistencia, conforma territorios y mentes. También destaca los actos de resistencia en la subversión del orden (tanto, el orden establecido) y la necesidad de resistencia, disenso y consenso para favorecer la transformación. A través de la teoría política del agonismo (MacIntyre), cómo el diseño y sus implicaciones pueden favorecer (al discurso del diseño) se identificó y estudió. Partiendo de la concepción del diseño como una experiencia de sentido y mundo, buscamos una experiencia de diseño. Este artículo presenta el estudio de caso de una experiencia de diseño que no incluye ni aplica enfoques de diseño dominantes, realizada con comunidades locales en dos fases, entre 2013 y 2020. Se describen, analizan y debaten los actos que surge resistencia, previamente identificados, la experiencia completa, para esbozar las condiciones de aparición y sus implicaciones para el proceso de diseño. Por último, se presentan los aspectos fundacionales de un diseño no institucionalizado.

NAKA / D. O. PASTORI

do a un primer plano la mayoría y generalizados han contrapuestas posibilidades plurales de ser y de hacer (Wahaanga-Schollum 2019; y las tradiciones funcionalistas que se han nutrido de su contribución a la disciplina, y también sobre el modo de explorar cómo el diseño puede favorecer posibilidades plurales y de ser y de hacer más conscientes de sus posibilidades. Por ejemplo: diseño de transición (Wahaanga-Schollum 2019), diseño político (DiSalvo 2010), diseño de transición (DiSalvo 2010), nuevo formalismo (Fry 2010), nueva formalización (Wahaanga-Schollum 2019) y Akama 2014) y prácticas de transición (Wahaanga-Schollum 2019) y Smith 2012).

Contribuido a la afirmación de
mediante un diálogo con las modas

e como el diseño puede ma-

... y para modelar a los
desconectados (para más
Fisher y Gamman 2019).
en torno a una práctica
sino también contribuir a
crisis actual de la democra-
Peterski and Powell 2017; Manzini
)). Concretamente, implica
nomía individual y colectiva
antear juntos, y de manera
bar 2018).

es analizar la posibilidad de
hecho, como que tome forma
definido como un proceso-pro-
y devenir. Para conseguirlo,
institucionalizado y esboza
no dispositivo de poder que
la función que desempeñan
positivo de poder (y, por lo

fffe 2013). Para comprender
ecer y aceptar la resistencia

diseño colaborativo. Por ello, la experiencia de diseño, que en los países ni institucionalizados, ni en las favelas de Río de Janeiro entre otros, se da en cinco situaciones en las que el diseñador actúa mediante el análisis de las condiciones que permitieron su desarrollo, en relación con el diseño y el contexto local. En consecuencia, se trata de los fundamentos de una práctica de

175

Los diseñadores modelan la realidad cotidiana ideando y materializando productos y procesos de comunicación que impulsan el mundo sociotécnico (Latour 2009). Lo que se crea a través de un proceso de diseño contribuye a definir lo que la gente puede hacer y pensar y, por lo tanto, a prefigurar posibilidades de vida (Colomina y Wigley 2018). El poder de un diseño (y de un diseñador) está directamente interrelacionado con el proceso de institucionalización del diseño, en otras palabras, con el proceso de constitución del diseño como una disciplina y una práctica reconocida y de aceptación del conocimiento del diseño.

A este respecto, Foucault (2007) señala que en la ciencia moderna las disciplinas surgieron y se desarrollaron en torno a la idea de normatividad. Específicamente, un discurso normativo, como una *episteme*, se consolida a sí mismo y actúa mediante relaciones de poder que permiten algunas posibilidades de realidad e impiden otras (Foucault 2007). Foucault define *episteme* como un mecanismo estratégico que “permite separar no lo que es verdadero de lo falso, sino lo que es científicamente incalificable de lo calificable” (Foucault 2014, 368). Es decir, una de las maneras en que actúan estas relaciones de poder es seleccionando algunas técnicas como instrumentos de conocimiento y atribuyéndoles el poder de gestión y producción de nuestra realidad (Foucault 2014).

Además de esto, según Foucault, una institución es “todo comportamiento aprendido, más o menos coercitivo. En una sociedad todo funciona como un sistema coercitivo, sin ser enunciado, es decir, todo lo social no discursivo es una institución” (Foucault 2014, 368). A efectos de esta definición, un proceso de institucionalización puede entenderse como el proceso de definir comportamientos que serán aprendidos y que actuarán como un sistema coercitivo, esto es, que impone formas de ser y comportarse. Por lo tanto, la corriente principal del diseño, como comportamiento aprendido, es el resultado de la institucionalización de un proceso específico para la producción de conocimiento y del proceso histórico de legitimización de técnicas, y de las relaciones de poder que contengan.

El proceso sociohistórico de institucionalización del diseño —cuyo conocimiento ha sido estructurado selectivamente por relaciones técnicas, simbólicas, axiológicas y, por lo tanto, políticas— ha fortalecido y favorecido algunos puntos de vista y algunas prácticas sobre otras a lo largo de la historia del diseño. El establecimiento de la perspectiva matemática de Brunelleschi (en el Renacimiento italiano) y de la técnica de dibujo técnico de Monge (en la Ilustración francesa) como base de la representación geométrica y visual de la realidad (Boutinet 2002) son dos ejemplos de diseño institucionalizado como conjunto de conocimientos que han sido legitimados a lo largo del tiempo por un paradigma científico específico para definir qué posibilidades de lo real deberían hacerse posibles. Siendo ejemplos de un proceso de entendimiento, interpretación y representación de la realidad (inherente al proceso de diseño y sistematzado para el diseño mediante herramientas y técnicas, como el mapa de sistemas, mapa de empatía, etc.), muestran cómo un punto de vista independiente del contexto ha sido considerado un teorema matemático universal para su representación y comprensión. También destacan cómo el diseño institucionalizado, regido por el principio de universalización, es conocimiento que trasciende las realidades implicadas, separándolas de sus singularidades y generando, a través de un proceso de homogeneización, soluciones objetivas a problemas no situados (Haraway 1988).

En la estructuración y fortalecimiento de la práctica y el conocimiento del diseño preponderante se han legitimado perspectivas universalizadoras y técnicas dominantes por encima de las localizadas y minoritarias (Schultz et al. 2018; Akama, Hagen y Whaanga-Schollum 2019) y se han convertido en lo que define la práctica y las características del diseño. Los diseñadores que trabajan a través de procesos institucionalizados crean soluciones generales objetivas y transparentes (artefactos, servicios o incluso simplemente sistemas de signos) que, debido a su desconexión del conocimiento local y mediante el entendimiento, la interpretación y la ordenación de la realidad local a través de formas seleccionadas externamente, eliminan no solo los problemas locales, sino también las experiencias.

Las soluciones y los procesos de diseño actúan como un dispositivo de poder que regula nuestra realidad compartida, ya que definen y ejercen influencia sobre lo que es socialmente relevante, estéticamente preferible y éticamente aceptable. No solo captan y colonizan formas de vida, sino que

también intentar conformar territorios, organismos y lenguas, ya que cuando entran en juego las relaciones coercitivas de fuerzas —las encarnadas por el conocimiento institucionalizado y sobre las que este actúa— tiene lugar un proceso de sujeción y se engendran sujetos (Foucault 2014).

Un dispositivo de poder puede entenderse como un conjunto heterogéneo de relaciones entre elementos que implica todo lo dicho, visto y hecho en una red que ordena estratégicamente la realidad y que opera a través de una serie de órdenes y justificaciones legales para prácticas sociales (Foucault 2014; Agamben 2009). Actúa concretamente mediante modelos normativos exógenos a los modelos que están sujetos a ellos (Foucault 2014; Agamben 2009) y activando los modos interconectados en que estos mismos modelos se manifiestan y actúan.

Además de los esfuerzos de determinadas minorías por actuar de forma diferente (esto es, las comunidades de diseño participativo y descolonizador), el diseño institucionalizado a través de sus enfoques, herramientas y técnicas (véase, por ejemplo, el sitio web Service Design Tools o los manuales y conjuntos de herramientas de IDEO y Design Thinking, entre otros muchos ejemplos) actúa como un dispositivo de poder cuando, por ejemplo, introduce y pone en práctica un modo específico de entender y abordar la innovación y la ideación creativa, define y ordena funciones y emplea herramientas exógenas para organizar el conocimiento local, interpretar el contexto y fomentar el diálogo. De esta manera, influye sobre el imaginario de las personas y el modo de crear juntos debido al valor otorgado a su conocimiento reconocido académica y económicamente por encima del conocimiento local (no institucionalizado y no reconocido).

Hay incontables efectos de este proceso de institucionalización y de la constitución relativa del diseño como dispositivo de poder y, por lo tanto, de la reducción de posibilidades para la autodeterminación mediante el diseño. Haciendo a la gente ver, sentir y experimentar determinados artefactos y sistemas organizativos, la práctica del diseño institucionalizado gestiona la realidad de los usuarios que están sujetos a ella y evita que actúen de forma diferente. Esto se pone claramente de manifiesto cuando se observan los resultados del diseño relacionado con el género, que definen y difunden un perfil de género ideal y posibilidades de género (Bardzell 2010). Puede decirse lo mismo de los procesos de diseño de creación de futuro que replican e imponen una percepción específica del tiempo (Ward 2019).

Cuando se reducen las posibilidades de autodeterminación, se debilita la autonomía de los individuos y de la comunidad y se fortalecen las posibilidades de manipulación de los individuos. Todo esto contribuye a la actual atomización del cuerpo social y a la crisis asociada de la democracia, en lugar de afrontarlas.

Sin embargo, las relaciones de poder se definen tanto por el modo en que los sujetos están gobernados (la red de elementos establecidos por un dispositivo de poder) como por resistencias subjetivas: estas dos dinámicas coexisten (Foucault en Dreyfus y Rabinow 2009). El poder convierte a los individuos en actores y protagonistas, en seres capaces de dirigir, dirigirse y ser dirigidos para garantizar la permanencia de su gubernamentalidad. Se trata de resistencia que puede catalizar y alimentar un proceso continuo de redefinición de las funciones de ordenación del dispositivo de poder existente y activo (Foucault en Dreyfus y Rabinow 2009). Las resistencias son las que pueden oponerse a los procesos de sujeción y ordenación que actúan constantemente sobre los individuos en nuestra realidad y pueden abrir espacio a nuevas posibilidades de ser. A partir de este conocimiento, Mouffe (2015) desarrolla la teoría política del agonismo y el modelo agonístico de democracia.

Según Mouffe (2000), dentro de la sociedad siempre existirá (y deberá existir) conflicto y disenso, y estos no deben ser eliminados mediante procesos de consenso (forzado) (universal). La expresión de diferentes voces, su análisis y la subsiguiente organización productiva y tolerante pueden oponerse al proceso de ordenamiento del sistema de poder vigente, y apoyar y propiciar una sociedad democrática (Mouffe 2000). En otras palabras, el espacio para el disenso y el conflicto productivo es un elemento crucial para evitar dinámicas de consenso y deliberación racional, que pueden reforzar una situación existente definida por una red de ordenación a través de la cual actúa un dispositivo de poder (Mouffe 2000).

Los espacios de confrontación permiten la expresión de diferentes voces y, por lo tanto, de la resistencia y el conflicto. Mediante dinámicas de disenso y consenso pueden generarse alternativas, impugnarse equilibrios de poder actuales (Mouffe 2000) y emerger nuevas posibilidades de ser. En esos espacios, la expresión de diferentes voces y el disenso pueden entenderse como un proceso de desplazamiento de la posición de identidad. En ellos se negocian y redefinen nuevas identidades, anteriormente definidas

por un dispositivo de poder, a través de su expresión, y se generan nuevas relaciones y configuraciones sociales y de poder mediante el debate y el conflicto. El espacio para la confrontación devuelve agencia a los sujetos.

Como señala Mouffe (2000), el conflicto debe ser productivo, es decir, debe permitir la aparición de nuevas configuraciones. Tanto la expresión del disenso como llegar a alcanzar el consenso, y su sucesión dinámica a través de la resistencia y la contrarresistencia, son necesarios para que surjan otras posibles configuraciones sociales y de vida.

La expresión de diferentes opiniones y su conflicto productivo constituyen un proceso en curso y sin fin que hará posible cuestionar constantemente los dispositivos de poder existentes y emergentes. Este es también el elemento clave del modelo agonístico de democracia propuesto por el autor, que contempla la democracia como un proceso, y no como un estado final y estático que ha de lograrse. Ese estado siempre se persigue, pero nunca se alcanza en una sociedad democrática viva (Mouffe 2000).

Con respecto a nuestro análisis sobre cómo el diseño puede constituirse a sí mismo como una práctica no institucionalizada y no actuar como un dispositivo de poder, las teorías de Foucault y Mouffe trazan un camino para una práctica diferente. Es necesario abrir el proceso de diseño a la resistencia al propio diseño: esto es, a procesos de diseño institucionalizados (fases, funciones, actividades), a los movimientos lineales y subsiguientes del proceso de diseño y, en términos más generales, al discurso del diseño. Esto significa que el diseño debe posibilitar un espacio de confrontación donde puedan expresarse diferentes opiniones sobre las decisiones y el proceso de diseño y donde pueda tener lugar el conflicto. Además, debe permitir la interacción dinámica y la sucesión entre disenso y consenso para evitar la aparición de un nuevo orden y poder hegemónico y para propiciar la configuración de nuevas posibilidades. Debe ser un proceso caracterizado por la expresión dinámica interminable de resistencia y contrarresistencia, y abierto a la subversión, expresión y negociación de nuevas identidades.

¿Pero cómo puede un proceso de diseño favorecer y aceptar la resistencia al discurso del diseño y permitir una sucesión infinita de resistencia y contrarresistencia? ¿Cuáles son las consecuencias de permitir que aflore resistencia en el proceso de diseño y en el diseñador? Para entender todo esto buscamos y estudiamos una experiencia de diseño cuyo diseñador persiguiera una práctica de diseño no institucionalizada.

3

ESTUDIO DE CASO:

DESIGN ABERTO P2P

Esta sección presenta el caso de *Design Aberto P2P*: una experiencia de diseño con comunidades en dos favelas de Río de Janeiro, Complexo do Alemão y Complexo do Lins, que tuvo lugar entre 2013 y 2020. En la búsqueda de prácticas de diseño que se presentaran a sí mismas como alternativa al diseño institucionalizado —debido al rechazo de algunos de sus fundamentos— se identificó y seleccionó *Design Aberto P2P* como estudio de caso para llevar a cabo una investigación exploratoria con el objetivo de entender cómo la práctica del diseño puede facilitar y apoyar dinámicas de resistencia al discurso del diseño, y cuáles son las implicaciones que tiene el hecho de permitir la resistencia en el proceso de diseño y en la acción del diseñador. Cuando se eligió el caso para su investigación, ya estaba en su octavo año de funcionamiento. Además, *Design Aberto P2P* formaba parte de la práctica de diseño profesional y ontológica de la segunda autora, aunque no se había iniciado ni realizado con los propósitos de la investigación aquí descritos.

Se recogió información en forma de declaraciones orales de historias mediante entrevistas no estructuradas y también información archivada sobre el proyecto: un diario de campo y documentos. Las autoras primera y tercero realizaron las entrevistas no estructuradas con la segunda autora. La segunda diseñadora tomó notas detalladas durante todo el proceso, en forma de diario de campo. La información complementaria procedía de materiales tales como elementos de comunicaciones y artefactos diseñados y producidos durante la práctica. La experiencia de primera mano la segunda autora se considera un punto de vista valioso sobre la microdinámica del proceso de diseño y su interrelación con la vida cotidiana. También está en línea con la perspectiva epistemológica de este trabajo: el conocimiento está situado (Haraway 1988) y la acción es un acontecimiento político a través del cual se genera conocimiento y entendimiento (Maturana y Varela 1997). En primer lugar, se analizó la información recopilada para identificar situaciones en las que se había manifestado resistencia. A continuación, se

analizaron las situaciones específicas en las que aparecieron dinámicas de resistencia y se organizaron según temas cualitativos. Posteriormente, se interpretaron a través del conocimiento teórico presentado en la sección anterior con el fin de aportar ideas sobre y para la práctica del diseño. Las autoras primera y tercero recopilaron información procedente de historias orales y la analizaron e interpretaron. La segunda autora recogió información mediante un diario de campo y documentos de proyecto archivados y participó en su análisis e interpretación.

Esta sección presenta, en primer lugar, información sobre el contexto específico, cuyas características son relevantes para comprender las condiciones contextuales del proceso de diseño. A continuación, describe cómo surgió *Design Aberto P2P* y sus principales características. Por último, presenta las cinco situaciones de resistencia que se analizan en la siguiente sección.

3.1. Contexto

Complexo do Alemão y Complexo do Lins son dos de las muchas favelas de Río de Janeiro. En Río de Janeiro, hay 1094 favelas (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística 2010), que pueden entenderse como zonas de la ciudad frágiles y afectadas por conflictos. La vida de sus habitantes se ve perjudicada por cuestiones sociales como la exclusión social, la desigualdad, la carencia de servicios básicos, la delincuencia, la violencia, la indiferencia gubernamental ante la situación local y la ausencia de inversión para mejorar las condiciones de vida. En una ciudad donde coexisten unos junto a otros barrios ricos, zonas de clase media y favelas, las favelas y sus habitantes viven en una condición de invisibilidad e inferioridad impuesta. El origen de la difícil situación que caracteriza a las favelas de Río de Janeiro se debe en gran parte, con el paso de los años, a la represión pública y a políticas sociales y urbanas incoherentes. Una de las consecuencias ha sido el aumento de poder de los grupos criminales locales en el territorio. Durante muchos años, las organizaciones criminales han reemplazado a las instituciones públicas a la hora de satisfacer las necesidades básicas de la gente, han gestionado todas las dinámicas locales y han gobernado el territorio mediante el poder de las armas (Souza e Silva 2004). Esto significa que durante muchos años el gobierno no ha ejercido ningún poder político ni jurisdiccional sobre esos territorios (Souza e Silva 2011). Esta situación influyó enormemente sobre los comportamientos y las interacciones de sus habitantes: han vivido en un estado de miedo e inseguridad, a menudo con falta de interés por los recursos compartidos y por el bienestar de su comunidad; los sentimientos y las actitudes comunitarias se han debilitado y con frecuencia han sido sustituidas por una lógica individualista (Souza e Silva 2003; 2010). La situación se volvió aún más compleja con el llamado proceso de pacificación de las favelas. La Unidad de Policía Pacificadora (UPP) es un programa puesto en marcha en el estado de Río de Janeiro que se centra en el cumplimiento de la ley y en los servicios sociales y que tiene como objetivo rescatar estos territorios del control de las organizaciones criminales. El programa comenzó en 2008 y supuso la presencia constante de la policía sobre el terreno a través de la instalación de unidades policiales. Como consecuencia, desde la implementación de la UPP, se han producido luchas de poder entre la policía y las organizaciones criminales a nivel local que han repercutido en la vida diaria.

En lo referente al contexto específico en que se desarrolló la experiencia de diseño, Complexo do Alemão es un grupo de 15 favelas pequeñas con una población de 69.000 habitantes según el censo oficial de 2010, aunque según sus habitantes alberga a 120.000 personas (Favela Graña s.f.). Complexo do Lins es un grupo de 11 favelas pequeñas con una población de 15.000 habitantes (Cavallieri y Vial 2012) según el censo oficial, aunque los líderes locales estiman que esta cifra está más cerca de los 50.000 habitantes. Estas dos favelas no solo son conocidas por su tamaño y elevada densidad de población, sino también por la magnitud de sus problemas de infraestructura y el alto grado de violencia causado por la situación de delincuencia y las batallas entre fuerzas de poder.

3.2. Design Aberto P2P

Como se ha mencionado anteriormente, *Design Aberto P2P* es una experiencia de diseño que tuvo lugar de 2013 a 2020 en dos favelas de Río de Janeiro, Complexo do Alemão y Complexo do Lins, en la que participó una de las autoras de este artículo. La segunda autora es una diseñadora comprometida en el diseño independiente de actividades de innovación social. En general, *Design Aberto P2P* es una actividad de diseño que teje redes cuyo propósito es experimentar con formas alternativas de creación colectiva en y con comunidades. Incluye varias iniciativas basadas en red distribuidas,

abiertas y compuestas por actividades de cocreación horizontal que han sido creadas o apropiadas por los habitantes locales (independientemente de si han recibido enseñanza formal como diseñadores o no).

Design Aberto P2P se inició en 2013 cuando la diseñadora (de ahora en adelante nos referiremos la segunda autora de este modo¹), movida por un interés en fomentar la conciencia civil activa de la gente y las actitudes creativas y proactivas en su contexto de vida diaria, y por una inquietud ante enfoques de diseño existentes en la actualidad para la innovación social y sus limitaciones (por ejemplo, Emilson, Seravalli y Hillgreen 2011; Mulgan 2014; Del Gaudio, Franzato y Oliveira 2016), acometió la exploración de una manera diferente de practicar el diseño. En ocho años de actividad tuvieron lugar varias iniciativas, con diferentes participantes en diferentes lugares y a diferentes ritmos (véase en la Fig.1 una representación general del número de actividades y su interconexión). La diseñadora no emplea el concepto de *proyecto(s) de diseño* para denominar lo que sucede en y durante *Design Aberto P2P* debido a los rasgos específicos que caracterizan el proceso. Lo que una persona ajena, con poco conocimiento sobre las dinámicas de *Design Aberto P2P*, podría denominar *proyecto de diseño*, aquí le llamamos *iniciativa*. *Design Aberto P2P* y sus iniciativas no tienen algunas de las características que son comunes en los procesos de diseño institucionalizados, como fases, gestores, funciones, equipos especializados, objetivos y duración (principios y finales) o restricciones temporales. Además, se han utilizado herramientas de diseño no institucionalizadas. Por otra parte, no hay una única visión sobre *Design Aberto P2P* y sus características se debaten y cambian constantemente a lo largo del tiempo.

Design Aberto P2P consiste en una serie de interacciones y actividades de cocreación entre los habitantes de una comunidad específica, incluyendo a la diseñadora que se trasladó a una de estas comunidades al comienzo de la experiencia. En otras palabras, está formado por una mezcla de resultados tangibles (espacios, objetos, etc.: el “*hardware*”) e intangibles (la red que da vida a estas soluciones: el “*software*”). *Design Aberto P2P* trata de los intereses de la gente local y de su compromiso en actividades para transformar la vida diaria; también por esto, las actividades normalmente son pequeñas y están relacionadas con la vida cotidiana. A través de la conversación y la acción-creación colectiva entre participantes (que son los nodos de la red social tejida por *Design Aberto P2P*) se generan e identifican intereses. Los participantes varían con el tiempo y pueden entrar y salir del proceso en curso a su propia elección. Los intereses y las relaciones afectivas son lo que mueven a los participantes. Un interés puede entenderse como un tema relacionado con la vida local acerca del cual algunos de los participantes querrían emprender una acción (por ejemplo, producción de residuos, aprendizaje de habilidades de tecnología de la información, compartir conocimientos, etc.). Cuando se identifica un interés y un grupo de gente lo comparte, las actividades para explorar y abordar dicho interés se desarrollan de una forma y a un ritmo que varía cada vez y se basan en los recursos locales y de los participantes. Las actividades siempre se crean y se implementan de manera colectiva. La diseñadora siempre ha pretendido participar como miembro de esa red y no como una autoridad central que puede decidir sobre cualquiera de las iniciativas. Además, ninguna de las actividades y dinámicas tiene una recompensa final, y el resultado tangible de cada iniciativa, si lo hubiera, se considera un bien común que cualquier persona puede replicar y adoptar. Aunque hay iniciativas y actividades que facilitan que *Design Aberto P2P* se convierta en algo más tangible a ojos de las personas ajenas, el núcleo de esta experiencia de diseño es, según la diseñadora, la conversación y el afecto. Todo comienza y se teje gracias a una constante conversación y al intercambio de ideas, en cualquier momento de la vida diaria y sobre cualquier cosa. De acuerdo con la diseñadora, en *Design Aberto P2P* el foco se pone sobre las relaciones entre la gente implicada, que son el elemento más relevante, trascendiendo las propias iniciativas. Como ha quedado claro con el tiempo, la gente permanece conectada más allá de una iniciativa específica y cohabita. Las iniciativas ofrecen un espacio para el establecimiento de nuevas relaciones y el cultivo de las existentes.

Las cinco instancias de esta experiencia, que se describirán más adelante, son pequeños retazos de la vida cotidiana. Detallarlas esclarecerá y demostrará la práctica micropolítica de esta experiencia y sus características.

3.3. El principio

La primera situación corresponde al principio de la experiencia y, como mostraremos, influyó en toda la experiencia. Cuando la diseñadora decidió comenzar, se enfrentó a una cuestión esencial. Estaba interesada en actuar y contribuir al contexto local, pero no sabía cómo empezar a trabajar

allí. No residía en ninguna favela, aunque pronto se trasladaría a Complexo do Lins para comprender mejor el territorio, las dinámicas locales y formar parte del lugar al cual deseaba contribuir. ¿Cómo podía comenzar a trabajar allí? Cabe resaltar que cada favela es un entorno bastante diferente y actuar en él comporta limitaciones y riesgos específicos y relevantes. En las favelas de Río de Janeiro normalmente se necesitaba “permiso” de las “autoridades” locales (es decir, de las organizaciones criminales) para emprender una nueva actividad, más aún en el caso de una organización. Por lo tanto, el primer paso fue contactar con el dirigente de una ONG local, ya que las ONG locales consolidadas ya suelen disponer de ese permiso. Las primeras actividades se desarrollaron en las instalaciones de la ONG. Se pensaron como reuniones semanales, con un formato formal (es decir, caseta de diseño, técnicas de diseño, etc.), a través de las cuales la diseñadora intentó implicar a los transeúntes en la creación conjunta del contexto local (Fig. 2).

Las experiencias tuvieron lugar en el transcurso de unas pocas semanas. Mediante la interacción con los habitantes locales durante estas actividades y en su contexto, la diseñadora apreció la desconfianza generalizada que mantenía la población hacia las instituciones y organizaciones formales. Esto se debe a un largo historial de proyectos en los que los habitantes locales participaron y donde sus esperanzas no se habían materializado. Hay una idea general de que las ONG y los programas y proyectos exógenos (por ejemplo, de investigación, sociales, etc.) trabajan para satisfacer sus intereses específicos, que no siempre coinciden con los intereses de la población local, incluso aunque haya excepciones (por ejemplo, algunas organizaciones y programas consolidados y respetados como *EDUCAP*² y *Raízes em Movimento*³). Como la diseñadora quería hacer algo que importara a la gente local, y de lo que la gente pudiera apropiarse, comprendió que tenía que replantear su enfoque. Las inquietudes de la gente sobre los intereses institucionales podrían haber dado como resultado escasa participación, ausencia de compromiso y falta de confianza por parte de algunas personas. La diseñadora decidió ir más allá de las colaboraciones con instituciones locales y proyectos formales para mostrar a la gente que sus acciones no se habían construido sobre intereses institucionales.

Por lo tanto, la diseñadora cambió su enfoque: decidió centrarse en microrrelaciones con la comunidad en lugar de en colaboraciones institucionales con las ONG; dejó atrás la rigidez del “puesto de trabajo” de diseño formal y lo transformó en una práctica informal más dinámica. La diseñadora dejó de presentarse como la diseñadora y comenzó a ser una más entre los locales, relacionándose más libremente con la población en las calles. Comenzó a pasar tiempo allí, a reunirse con la gente, conocerla, hablar con ellos y escuchar sus ideas, necesidades y opiniones, y a desarrollar relaciones y compartir ideas sobre cosas que podrían hacerse al surgir un interés.

3.4. El restaurante

Al principio de *Design Aberto P2P*, la diseñadora solía ir todos los sábados a comer al mismo restaurante en Nova Brasília, una de las favelas de Complexo do Alemão, que se convirtió en un lugar con muchas actividades de ocio y negocios tras la implantación de la UPP. La diseñadora solía ir allí con otras dos o tres personas bastante activas en *Design Aberto P2P*. El restaurante era un lugar sencillo —una sala con unas pocas mesas y sillas— y estaba regentado por la propietaria, una mujer. Siguiendo una práctica que se convirtió en el núcleo de *Design Aberto P2P*, este grupo de personas solía entablar largas conversaciones con la propietaria. Cada conversación se vivía como un momento de conexión, desarrollo de confianza y amistad, de conocer mejor el contexto, debatir sobre temas de interés local y, finalmente, identificar oportunidades para lograr un mayor compromiso a través de la práctica cocreativa. En estas conversaciones, las cuestiones de salud, alimentación y sostenibilidad, y su interconexión, pronto se convirtieron en temas principales de debate en cada una de las conversaciones entabladas. Los participantes de *Design Aberto P2P* expusieron la importancia de cultivar sus propias verduras, de la alimentación orgánica y del mantenimiento de un estilo de vida saludable. Debatieron acerca de cómo reducir la producción de residuos (por ejemplo, utilizando las sobras de alimentos para cocinar) e intentaron ver si la propietaria estaba interesada en implementar cambios en la manera en que estaba llevando el restaurante (por ejemplo, gestión de residuos, ingredientes, menú, etc.). Al principio, la propietaria rechazó rápidamente sus sugerencias. Esas “cosas” (temas) le parecían muy raras y estaba muy ocupada. Como indicó la diseñadora, estaba claro que el tema no era familiar para la propietaria y le costaba entenderlo. Sin embargo, siguieron yendo allí y charlando e intercambiando ideas y, como se caían bien y se preocupaban la una por la otra, surgió una amistad. Con el tiempo,

la propietaria del restaurante comenzó a pedir más información sobre esas ideas “extrañas” con las que parecía que se había familiarizado algo más. Al poco tiempo, el grupo compuesto por los participantes de *Design Aberto P2P* y la propietaria (que entonces entró a formar parte de *Design Aberto P2P*) decidió organizar un pequeño evento en el restaurante sobre el tema de la salud y el uso de las sobras en la cocina (Fig. 3). La propietaria invitó a algunas de sus amigas y conocidas y les sugirió que cada una llevara algo cocinado con sobras. El evento se celebró y un grupo de mujeres pasó la tarde familiarizándose con este tema, que no era tan raro, ya que había sido presentado por su amiga (la propietaria del restaurante).

3.5. Casa Livre do Altinho

Con el tiempo, varios jóvenes y niños comenzaron a participar en *Design Aberto P2P*. Esto sucedió gracias a las oportunidades y condiciones locales y a la siempre cambiante naturaleza de la experiencia de diseño, que no tenía propietarios y que estaba destinada a que la comunidad local se apropiara de ella de acuerdo con sus intereses. Una de las iniciativas que tuvo una participación considerable de gente joven fue Casa Livre do Altinho, ubicada en Complexo do Lins. Es una casa de convivencia creada en 2016, cuando la diseñadora abrió su propia casa para el disfrute común. Desde ese momento comenzó a ser usada por la comunidad y por gente de otros lugares que buscaba alojamiento temporal. Los niños y adolescentes de la comunidad descubrieron la casa, comenzaron a frecuentarla y se convirtieron en los visitantes más asiduos. Percibieron el lugar como un espacio de encuentro y de acogida. Solían ir, proponer actividades, entablar conversaciones y compartir intereses, juegos, etc. También participaron a la hora de cuidar el sitio (por ejemplo, limpiar el espacio común cuando pensaban que era necesario). Además de ellos, había otras personas que acudían a la casa y ayudaban a cuidarla, aunque no vivían allí. Los gastos de la casa se compartían de manera equitativa y algunas personas contribuían económicamente a pagar el alquiler. La casa representaba un lugar donde podían reunirse, conversar, tener ideas y analizar cómo desarrollarlas y ponerlas en práctica juntos. No existían reglas fijas, salvo la colaboración y la coparticipación en las oportunidades y responsabilidades que el espacio proporcionaba (por ejemplo, cuidar el lugar). En un momento determinado, debido a que la casa era frecuentada por muchos niños, a la potencial preocupación de sus padres y a la posibilidad de que esta preocupación obstaculizara las otras actividades que se realizaban en la casa, la diseñadora comenzó a ser más cuidadosa. La prudencia de la diseñadora iba desde no dejar nunca a los niños solos hasta reflexionar con detenimiento sobre las iniciativas en las que participaba. Hay dos situaciones relacionadas con la casa que son bastante demostrativas para el debate de este artículo.

3.5.1. Institucionalización de la iniciativa Casa Livre do Altinho

La primera situación se produjo cuando los adolescentes que frecuentaban la casa pidieron poder acceder a ella aunque la diseñadora no estuviera (es decir, en ausencia de la presencia de un adulto). Teniendo en cuenta el espíritu de la casa, la diseñadora aceptó y les dio las llaves, pero les dijo que no podían pasar allí la noche. Sin embargo, la acogida de la casa por parte de la comunidad local pronto empeoró: había rumores sobre la cantidad y variedad de gente que acudía a la casa —el concepto de casa colaborativa abierta era inusual en el territorio—. Los rumores aumentaron cuando los adolescentes pasaron la noche en la casa sin permiso (ni de la diseñadora ni de sus padres). Para resolver la situación que estaba poniendo en riesgo la iniciativa de la casa y lo que esta ofrecía (un espacio para pensar y cocrear juntos, para conocer a gente diferente, aprender a intercambiar ideas, escuchar y tener diferentes opiniones), la diseñadora decidió “institucionalizar” el lugar. La diseñadora hizo un cartel y lo colgó en la entrada (Fig. 4). En él se explicaba cuál era el espíritu de la casa. La diseñadora creó también un logotipo e instrucciones sobre cómo usar el lugar.

3.5.2. Interacción con organizaciones criminales

La segunda situación está relacionada con el interés que siempre ha tenido la diseñadora en el tema de la participación de jóvenes del vecindario en organizaciones criminales locales. Considerando que esta es una situación muy compleja y que cualquier intento de abordarla conlleva riesgos para la vida de aquellos que intenten hacerlo, la diseñadora ni siquiera trató de ahondar en este interés durante muchos años. Es decir, no se inició ninguna conversación sobre el tema, aunque la implicación de niños y jóvenes en algunas inicia-

tivas estaba contribuyendo a alejar a los jóvenes de las bandas de tráfico de drogas. Después de muchos años viviendo en este contexto, la diseñadora se sintió más cómoda con la idea de conversar con jóvenes que habían participado en organizaciones criminales locales, ya que las conversaciones son el elemento principal a través del cual *Design Aberto P2P* esboza alternativas. Sin embargo, decidió no seguir adelante tras las charlas e interacciones diarias con los padres de los jóvenes que frecuentaban la casa. La diseñadora escuchó los temores, necesidades y deseos de los padres y hasta el hecho de que los jóvenes y adolescentes de la casa la consideraban un referente. Si la diseñadora empezaba a interactuar con traficantes de drogas, los adolescentes podrían seguir su ejemplo, y esto suponía un alto riesgo: a menudo el primer paso para que los jóvenes se unan a las organizaciones criminales son las conversaciones con traficantes de drogas. Los padres no habrían aprobado la interacción de la diseñadora con traficantes de drogas, un hecho que podría haber puesto en peligro la participación de padres y jóvenes en *Design Aberto P2P*, pero el principal motivo por el que la diseñadora no llevó esa idea adelante fue porque escuchó los miedos de los padres y por la seguridad de los jóvenes.

3.6 Cracudos

La última situación que describiremos aquí está relacionada con el trabajo de la diseñadora con los adictos al crack que vivían en Complexo do Lins. Su bastión, llamado Cracolandia, no estaba muy lejos de la casa de la diseñadora. A lo largo de los años, la diseñadora había interactuado varias veces con ellos, principalmente intercambiando saludos, ideas y escuchando historias. Sin embargo, durante mucho tiempo no se desarrolló ninguna iniciativa al respecto debido a la falta de confianza que tenía la propia diseñadora sobre cómo relacionarse con ellos sin empeorar una situación ya compleja —incluso habló con profesionales de la salud y la psicología para comprender mejor su situación—. Además, los habitantes locales los despreciaban y los consideraban muy poco valiosos (por ejemplo, a uno de los adictos al crack le solían llamar *baratinha* —es decir, cucaracha— una palabra que denota el proceso de deshumanización al que estaban sujetos; los adictos al crack también son los que hacen el trabajo que nadie quiere hacer). En un momento dado, la dueña de un bar local (otro nodo de la red), que también tenía estudios de enfermería, estaba interesada en crear un evento para Navidades con la intención de ayudar a los adictos al crack a los que solía atender. Concretamente, quería organizar una comida y recoger algo de ropa para dársela. Mientras buscaba a alguien con quien cocrear este evento, compartió este interés con la diseñadora. La diseñadora no solo se unió a la iniciativa, sino que también entabló profundas conversaciones con ella para comprender lo que realmente podían hacer y lo que querían obtener, explorando juntas las posibilidades. Decidieron que no solo querían recoger alimentos y ropa, sino también reconocer su dignidad y escucharlos. Así pues, organizaron (y celebraron) un evento en el que mientras compartían desayuno invitaban a los participantes uno a uno a contar su historia. También había una persona que hacía retratos de ellos y para ellos (Fig. 5) y otra que escribía un poema sobre cada una de sus historias, y además estaba la ropa que podían coger si la necesitaban. Fue, por elección, un evento pequeño con unas pocas personas que frecuentaban la casa.

Mientras organizaban el evento, la diseñadora anunció en un grupo local que estaban buscando donaciones (ropa, mochilas y zapatos). Esto provocó una reacción entre los habitantes, que se preguntaban por qué la diseñadora estaba recogiendo cosas para los adictos al crack y no para los niños. También decían que los adictos al crack estaban en esa situación porque se lo habían buscado. En parte debido a esta reacción y a la falta de interés local, después del evento la diseñadora no siguió adelante con otras iniciativas sobre ese tema, pero mantuvo la posibilidad de iniciar una en un futuro, cuando se dieran las condiciones adecuadas, para intercambiar ideas y confrontar diferentes posturas sobre el tema.

	4	
	DEBATE Y CONSIDERACIONES FINALES	

La sección anterior presentó una experiencia de diseño en la que no aplican ni tienen ningún sentido las estrictas definiciones, conceptos y métodos de la disciplina del diseño. Realizamos la investigación en busca de maneras en que la actuación del diseño como dispositivo de poder pudiera ser sub-

vertida. Basándonos en el entendimiento de la función de la resistencia a la hora de derribar dispositivos de poder, identificamos y analizamos algunos actos de resistencia que se produjeron a lo largo de *Design Aberto P2P*. En este sentido, la sección anterior ofrece una visión general de cinco situaciones en las que los actores comprometidos en el proceso de diseño manifestaron resistencia al discurso del diseño, esto es, a actividades de diseño propuestas. Estas situaciones pueden arrojar luz sobre cómo la resistencia al discurso del diseño y, por lo tanto, al diseño como dispositivo de poder, puede verse favorecida por una práctica de diseño, sobre las características de esta práctica y sobre las implicaciones para el proceso de diseño y la acción de un diseñador.

Como apunta Foucault (en Dreyfus y Rabinow 2009), la resistencia aflora a través del desplazamiento de las posiciones de identidad y la fractura de las normas sociales. Permite la subversión de los procesos de sujeción y ordenamiento constantemente promulgados por un dispositivo de poder, redefiniendo por lo tanto las relaciones de poder. En base a este entendimiento identificamos las dinámicas de resistencia en las cinco situaciones descritas:

- 1) En el primer caso (“El principio”), la resistencia de los habitantes locales a los procesos de diseño institucionalizados que, aun no impidiendo la participación en algunos de ellos, habrían dificultado el potencial de la práctica para ser apropiada y promover el cambio. Esta resistencia fue descubierta por la diseñadora a través de conversaciones con la población local. La diseñadora la asumió y la aceptó y, en consecuencia, implementó un cambio radical en su enfoque del diseño: la diseñadora dejó atrás una práctica del diseño institucionalizada y viró hacia una práctica en constante cocreación y evolución, y de acuerdo con las interacciones, eventos, posibilidades y desafíos diarios, así como alimentada por el diálogo y las relaciones personales. Es decir, subvirtió la forma en que se practica el diseño e influye sobre la realidad local. Dejó atrás la función de diseñadora para convertirse en parte integrante de la comunidad, siendo sus habilidades de diseño solo una entre las aportaciones que pudo compartir con los habitantes locales, y comenzó a establecer con ellos relaciones e interacciones basadas en el afecto.
- 2) En el segundo caso (“El restaurante”), la resistencia de la propietaria a las nuevas ideas que se le propusieron, la contrarresistencia de la diseñadora y, después de eso, el desarrollo de lo que podemos describir como una danza de resistencia y contrarresistencia entre la diseñadora y la nueva participante. Esto es, tuvo lugar una negociación de posiciones hasta el momento en que se produjo un cambio en el entendimiento y los deseos, y se materializó la configuración de una nueva posibilidad (la iniciativa) y con ella, la posibilidad de posteriores interacciones y relaciones (aquellos que participaron en la iniciativa se convirtieron en parte de *Design Aberto P2P*). Todo esto sucedió a través de una dinámica discursiva.
- 3) En el tercer caso (“Institucionalización de la iniciativa Casa Livre do Altinho”), los padres expresaron resistencia a la iniciativa del diseño, que no se ajustaba a las normas sociales de la comunidad. La resistencia surgió a través de la red social y discursiva en que se basaba la experiencia. Encontró la contrarresistencia de la diseñadora, que continuó con la iniciativa: posteriormente no se produjo ninguna danza de negociación de posiciones. Sin embargo, se establecieron relaciones de poder desde el momento en que la diseñadora tuvo que asumir la “institucionalización” de la iniciativa para que pudiera sobrevivir. En otras palabras, la iniciativa cambió parcialmente sus cualidades (y, por lo tanto, su identidad) para sobrevivir: la supervivencia de la casa hizo que se abandonaran algunas de sus características no institucionalizadas. En este caso, el dispositivo de poder local ordenó y transformó el proceso de diseño.
- 4) En el cuarto caso (“Interacción con organizaciones criminales”), la resistencia no negociable fue desplegada por los padres y la diseñadora no planteó contrarresistencia. La resistencia de los padres, que afloraba de nuevo a través de la red social y discursiva en la que se basaba la experiencia, fue aceptada por la diseñadora, así como su función de referencia institucionalizada para la gente joven local. No se realizó ninguna iniciativa de diseño posterior y la exploración potencial de posibilidades sobre ese tema llegó a su fin. Es decir, el proceso de diseño de esa iniciativa de diseño específica se canceló.
- 5) En el último caso (“*cracudos*”), las estructuras discursivas locales volvieron a provocar una expresión inicial de resistencia presentada por los habitantes y alimentada por las normas sociales locales. Sin

embargo, en este caso, la diseñadora siguió adelante con el proceso de diseño, ya que mantuvo el evento y, por lo tanto, opuso contrarresistencia. Al mismo tiempo, la diseñadora entendió la resistencia de la población local como algo del presente que podría negociarse en el futuro, y comenzó la danza de resistencia y contrarresistencia, y de negociación de las posturas de identidad. ¿Cómo permitió la diseñadora esas resistencias?

La diseñadora adoptó desde un principio un enfoque discursivo y permitió la expresión (mediante la escucha) de un disenso amplio, que llevó a un cambio radical en el proceso de diseño: la diseñadora desarrolló nuevas habilidades y una nueva configuración para que tuviera lugar el proceso de diseño. La diseñadora generó una práctica de diseño caracterizada no solo por, sino posiblemente mediante, la generación de estructuras discursivas, además de abierta a su propio fracaso a través de ellas, como mostró el caso “Interacción con organizaciones criminales”.

En concreto, en la experiencia de diseño, estas estructuras discursivas hicieron posible: (1) expresar disenso, esto es, la expresión de identidades; (2) que se produjera conflicto (resistencia frente a contrarresistencia), es decir, la negociación de identidades que permite a sus participantes adquirir nuevas cualidades (esto es, el reconocimiento y la aceptación de la diseñadora de su función como referencia local para los jóvenes); (3) asumir identidades nuevas y diferentes, lo que sucede cuando se logra el consenso (por ejemplo, en el caso de la propietaria del restaurante). Por lo tanto, las experiencias permitieron expresar resistencia y contrarresistencia e integrarlas en el proceso de diseño.

Las estructuras discursivas, que son entonces el espacio de expresión de diferentes opiniones, disenso y consenso propuestos por Mouffe (2013), son la esencia de una práctica de diseño que no se configura a sí misma como dispositivo de poder. En particular, basándonos en Foucault (en Dreyfus y Rabinow 2009), significa que este espacio debe apoyar la negociación de las identidades de sus participantes, incluyendo, como se ha visto anteriormente, la identidad de la diseñadora y de la propia práctica de diseño.

Además, como se ejemplifica en el caso de “El restaurante”, así como en los casos de “Casa do Altinho”, la generación de estructuras discursivas y de un espacio para la confrontación que pueda mantenerse a lo largo del proceso también fue posible gracias al foco puesto en las relaciones afectivas. En el caso de “El restaurante”, por ejemplo, es el afecto entre la diseñadora y la propietaria del restaurante lo que mantuvo a ambas involucradas en la dinámica de resistencia y contrarresistencia, que se produjo a través de las conversaciones que mantuvieron, cuyo foco no estaba puesto sobre la iniciativa de diseño. A este respecto, el caso de “Interacción con organizaciones criminales” muestra la relevancia de las relaciones sociales y afectivas, y cómo estas son más importantes que cualquier resultado o desarrollo del proceso de diseño.

Con referencia a las acciones de la diseñadora, según se muestra en la experiencia de este tipo de práctica, la diseñadora siempre escucha a los otros actores del proceso y asume las resistencias planteadas, ya sea manifestando contrarresistencia, que lleva a la creación de nuevas posibilidades, o aceptando la resistencia e implementando cambios, lo que también implica nuevas posibilidades. Tal y como se expone anteriormente, hay diferentes tipos de resistencias y la diseñadora entiende y decide cómo reaccionar a ellas a través de un profundo conocimiento del contexto y, una vez más, cuidando y cultivando las relaciones establecidas. Además, la diseñadora, que forma parte de la comunidad local, reconoce su propio derecho a oponer resistencia.

Una característica adicional de esta práctica de diseño que surgió en el último caso es el entendimiento del momento del diseño como *Kairos*, el momento de la oportunidad (Negri 2003). La resistencia y la contrarresistencia, el disenso y el consenso no son estados permanentes, sino que pueden cambiar. El cambio entre declaraciones de disenso y consenso es lo que permite al proceso suceder y continuar: el diseño no puede ser consensuado y disensuado a la vez. El diseño no institucionalizado es tanto disipativo como cohesivo. Esta naturaleza paradójica le permite centrarse en las relaciones sociales y no en lo que puede obtenerse de ellas: el foco del diseño se desvanece en favor del proceso de tejido de redes. El proceso se fue ajustando a sí mismo siguiendo la atmósfera de las conversaciones, como si fuera un proceso de fieltado. Estas son características cruciales de un proceso de diseño que es un ser vivo constantemente cocreado por sus participantes y que comprende, y sucede a través de, acontecimientos e improvisación.

BIOGRAFÍAS
<div><div><div><div><div></div><div>Chiara Del Gaudio, PhD</div></div><div><div></div><div>Carleton University</div></div></div></div></div>
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div>Chiara Del Gaudio es diseñadora, investigadora y profesora adjunta en Carleton University, School of Industrial Design. Posee un Doctorado en Diseño por la Pontificia Universidad Católica do Rio de Janeiro (2014), una Maestría en Diseño e Ingeniería (2008) y un Licenciatura en Diseño Industrial por el Politecnico di Milano (2005). Su trabajo se centra en el diseño político, el poder y el conflicto dentro de los procesos de diseño y en enfoques de diseño participativo y colaborativo, y explora las posibilidades de los procesos de diseño para la autodeterminación.</div></div></div></div>
<div><div><div><div></div><div>Samara Tanaka</div></div></div></div>
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div>Diseñadora y tejedora de redes interesada en la exploración y la experimentación con procesos de diseño abiertos, horizontales, distribuidos y que creen valor para el pueblo. Posee una Maestría en Diseño Integrado por KISD/Fachhochschule Köln y una Licenciatura en Diseño Industrial por ESDI/UERJ. Es coautora del libro <i>Gamification, Inc.</i> y profesora invitada en PUC-Rio en Diseño Estratégico.</div></div></div></div>
<div><div><div><div></div><div>Douglas Onzi Pastori</div></div></div><div>Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS)</div></div>
<div><div><div><div><div><div></div></div></div><div>Douglas Onzi Pastori es diseñador, investigador y profesor en la Universidade de Caxias do Sul (Brasil). Posee una Maestría en Diseño por la Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) y una Licenciatura en Diseño de Productos por la Universidade de Caxias do Sul. Actualmente está cursando su investigación de doctorado en Diseño en UNISINOS, que trata sobre la teoría y los modos de uso del concepto de <i>metadiseño</i> basado en una perspectiva de diseño ontológica, lingüística, ética, política y técnica.</div></div></div></div>
NOTAS FINALES
<div><div><div><div></div><div>1. Como la segunda autora ha sido solo una entre las numerosas (co)diseñadoras de la experiencia desde el principio, las dinámicas de resistencia que experimenta a menudo son análogas a las experimentadas por las otras codiseñadoras.</div></div><div><div></div><div>2. EDUCAP: https://www.facebook.com/educap.org/</div></div><div><div></div><div>3. <i>Raízes em Movimento</i>: https://www.instagram.com/raizesemmovimento/</div></div></div></div>
FIGURAS

- Fig. 1.** Visión general de iniciativas (verde oscuro), temas abordados (verde claro) y socios institucionales (lavanda) de *Design Aberto P2P*.
- Fig. 2.** Cartel de bienvenida y herramientas generativas de las actividades semanales iniciales. En el cartel pone: “Diseño abierto. Comparte un problema y contribuye a encontrar soluciones”.
- Fig. 3.** Anuncio del evento organizado en el restaurante donde la propietaria, ahora responsable del evento, compartió sus datos de contacto personales (ocultos aquí por motivos de privacidad).
- Fig. 4.** Cartel elaborado por la diseñadora con una explicación sobre qué era Casa Livre do Altinho y cómo funcionaba. Sus datos de contacto personales para cualquier aclaración se ocultan aquí por motivos de privacidad.
- Fig. 5.** Retrato de Tiago, uno de los participantes en el evento; las relaciones humanas son elementos cruciales de *Design Aberto P2P*.

REFERENCIAS
<div><div><div><div></div></div></div><div>Ver listado completo de referencias en la página 167.</div></div>