Harnessing Conflict: Antagonism and Spatiotemporal Design Practices

ROGER PAEZ
Elisava, Barcelona School of Design and Engineering
(UVic-UCC)

MANUELA VALTCHANOVA
Elisava, Barcelona School of Design and Engineering
(UVic-UCC)

KEYWORDS
Spatiotemporal Design, Antagonism, Conflict, Dissent,
Public Space, Active Citizenship, City-making, Plurality.

LICENSE
CC BY-NC-ND

HOW TO CITE
Paez, Roger, and Manuela Valtchanova. 2021. "Harnessing
Conflict: Antagonism and Spatiotemporal Design
Practices". *Temes de Disseny* 37: 182-213.
<https://doi.org/10.46467/TdD37.2021.182-213>

This paper explores the capacities of design to interrogate the socio-spatial context in order to foreground conflict, dissent and dispute as creative practices to fuel urban transformation.

In today's urban habitat, spaces and actions do not mesh seamlessly. The city is characterised by a disjunction between the physicality of the urban fabric as a materialisation of ideologies and the relationality of contested supremacies and entropic dynamics that inhabit it. Consequently, the practices of contemporary transformative city-making need to be reinvented through temporality and impermanence, accounting for disorder and embracing instability. In that sense, antagonism is a key element to harness in critical design practices aimed at promoting urban diversity. In this paper we study how incorporating antagonism in design practices can trigger processes of urban reformulation by constituting liminal spaces of opportunity where democratisation emerges as a spatiotemporal practice.

Two related case studies carried out in 2020 in the Raval neighbourhood of Barcelona (*Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity* and *Infrastructures for Public Space Interaction*), are presented to explore how design can support dissidence and plurality, whether through identification and visualisation or by catalysing them as situated practices of active citizenship.

In both case studies, design fosters de-hierarchisation and trans-linearity in the city, reclaiming the right to direct action in collective urban spaces. In this sense, this paper explores how design contributes to activating multiple processes of emancipated citizenship, harnessing conflict and constructive dissent as situated spatiotemporal practices to promote diversity. Facilitating the proliferation of counter-hegemonic notions of cosmopolitics, territory, domesticity and publicness, the design practices revisited in this paper operate between politics, space and affect in order to promote intersubjective relations in public spaces, using the material, temporal and affective dimensions of design to co-create diverse and resilient urban habitats.

1
THEORETICAL FRAMEWORK:
ACTIVE CITIZENSHIP, CONFLICT
AND ANTAGONISM

Space is always political (Dodd 2020, 7), and spatiotemporal design practices are an act of intervention in the politics of a place; they produce, reorder or reinvent the social settings where humans and nonhumans negotiate their coexistence.

In that sense, it is crucial to interrogate contemporary design attitudes in terms of their imbrication with "the ever-present agency of the everyday people" (Loftus 2009) and their capacity to enact active citizenship. On one hand, design can implement the progressive logic of hegemonic structures of power, promoting exclusive consensual forms of togetherness. On the other hand, it can be harnessed as a "political quest for material, performative and compositional dissidence" (Jaque 2020, 21).

In this regard, the field of constant interaction between the civic body, the politics of truth and urban interventionism (Parry 2014) is the fragile terrain of action for both hegemonic and counter-hegemonic socially engaged practices. In our contemporary context, we have all experienced the boom of participative democracy. Among a large variety of participative formats, which are intended to enable democracy as a foundation for the negotiation of interests, there is a tendency to use participation as an area for active transaction between the dominant socio-political logics and a generalised social demand to be heard. Recently, delicate issues like diversity, democracy and empowerment have been turned into tools of negotiation rather than shared common aims.

With this in mind, it is important to clarify the different forms of active citizenship that can be produced by an interventionist socio-spatial practice. In order to discern them better, it is crucial to understand the difference between participative and collaborative formats. On the one hand, participative dynamics set closed rule-based protocols, accepted voluntarily by the participants, where improvisation paradoxically becomes a controlled process. On the other hand, collaborative formats of socio-spatial intervention are able to enact dynamic contexts where all space-time rules are continuously reinvented in an open-ended co-creative interaction. In this vein, Claire Bishop's writings on the different forms of participation and spectatorship emancipation also point to this gradual shift from an "audience that demands a role, to an audience that enjoys its subordination to strange experiences devised for them by an artist, to an audience that is encouraged to be a co-producer of the work" (Bishop 2012, 39). She also warns about the possible commodification of human bodies in a service economy, which can be easily deployed for the production and the legitimation of meanings and codes belonging to the dominant powers. In this sense, enabling open-ended collaborative contexts, which build forms of active citizenship based on the radical civic right to dissent, requires new critical interfaces for socio-spatial reinvention. Antagonism and multiplicity become a grounding condition for the articulation of these forms of active citizenship able to overhaul the existing logics in order to collaboratively rehearse new possible realities. Hence, one of the main interests of this article is to research how design practices can encourage democracy to be exercised as an intersubjective and self-initiated socio-spatial process instead of a mere tool for negotiation between differences.

In 1992, when the artist Rirkrit Tiravanija converted a Soho gallery into a kitchen where he served Thai cuisine to anyone for free, his work was considered seminal in the articulation of a new genre, which Nicolas Bourriaud embraced under the concept of relational aesthetics. It entailed the dematerialisation of the artistic work into a socially engaged process, which triggers relational contexts and new formats of human interaction. Over time, however, this type of relational practices came to be seen as "simply digested by the conditions of power" (Thompson 2012, 31). Intimate interpersonal experiences were used to constitute a commodified artistic format of social consensus. In response, curators and art critics such as Lucy Lippard (1997) and Grant Kester (2012) advocated for an ethical turn

in socially engaged or community-based works, in which creative mastery is suspended in order to catalyse de-hierarchised, trans-linear contexts of dialogue, free expression and divergence.

Before getting into further detail, it is necessary to clarify the nomenclature of three widely used terms: diversity, conflict and antagonism. We understand diversity as a desirable aspect of urban complexity, beyond the horizon of consensus and politically correct do-gooder takes on the salvage paradigm, which become "symbolic of intellectual, aesthetic and institutional practices which seek to bury rather than preserve" (Dominguez 1987). We understand conflict as an intrinsic condition of plural urban settings, indeed a necessary factor in the emergence of plurality. And we understand antagonism as a proactive attitude driving a critical reckoning with hegemonic truths, voluntarily instrumentalising conflict, but also critique, imagination or desire. Drawing on Chantal Mouffe (2013), we claim that antagonism is a crucial element for an agonistic model of democracy, as consensual diversity is insufficient in addressing conflict as a generative force.

From this perspective, we consider it crucial to rethink the contemporary creative approaches of socio-spatial intervention (through design, art or architecture) in which conflict, dissent and dispute are enabled as situated practices for urban transformation. Today, the city is characterised by a disjunction between the physicality of the rigid urban fabric and the relationality of the entropic dynamics that inhabit it. In the same logic, the curator and critique Martí Peran (2009) warns that "in contrast to [modernist] planning inscribed in the progressive logic of linear time without conflict, we are now witnessing the return of real time", i.e., a time characterised by entropy that shows architecture's "inability to contain the plurality of needs and possibilities that real life unfolds" (ibid., 8). Consequently, the practices of contemporary transformative city-making need to be reinvented through impermanence, accounting for disorder and embracing instability.

Other valid options notwithstanding, in this paper our interest centres on creative approaches that trigger counter-discourses through the dynamic imbrication between sociality and space. The production of alternative cultural models through antagonism is understood as a form of resistance against institutional logics of assimilation and control. This type of counter-hegemonic intervention introduces democratisation as a spatial practice which engages the active civic body in direct action. The political is performed through affect and space. By channelling divergence and dispute, transgressive interventions generate spaces of opportunity where everyone has the right to appear. In this way, spontaneous communities of action are formed among the "non-existent" or the politically silenced – "a-political consumers, frustrated democrats, precarious workers, insurgent architects and artists, undocumented migrants, and disenfranchised citizens" (Swyngedouw 2015, 167). Thus, everyday human agency becomes plural, intersubjective and transversal and it is dynamically constituted as an agent of change (Manzini 2019).

The act of building landscapes of debate and dissent allows for the emergence of criticism in the form of small

intimate gestures of resistance and activates the so-called politics of reflection (Vilar 2017, 153). In other words, the articulation of temporary spaces for dissidence through designerly, artistic and architectural actions drives the destruction of preconceived social constructs and fosters a critical consciousness beyond the aesthetic experience at the moment of intervention. This critical consciousness can trigger new urban attitudes, which continue to question the personal or collective socio-spatial environment outside interventionist formats, actively co-creating a shared democratic field of action. Evoking the ideas of Michel Foucault (1997) on the importance of civic engagement in questioning the events and forms of the so-called politics of truth, we posit antagonism as a civic attitude that continuously questions the truth through immediate personal experience.

In a similar vein, we could cite shared everyday practices of pragmatic dissent (Arlandis 2018), understood as the act of dissidence channelled through direct expression and everyday dynamics. Here, we also find the idea of subversive pragmatism based on Slavoj Žižek's studies of kynicism as the confrontation of current ideologies through the practices of everyday life (Žižek 1989, 26). In this regard, pragmatic dissent or subversive pragmatism operates as a transgression of the lived collective environment, where differences and antagonism are manifested through situated practices of direct action. For this reason, design approaches based on pragmatic dissent aim to empower human agency by offering the active citizen body new capacities to produce situations, collisions or immediate encounters that launch a direct claim for social, cultural and spatial justice.

It can be argued that criticism and insurgency as situated practices of urban transformation generate spatiotemporal interstices: contexts where the existing structures of power are suspended. These dynamics form liminal spaces of possibility or as Henri Lefebvre (1991) would call them, "differential spaces" – spaces of transition, of processual identities informed by the direct appropriations of their inhabitants, often resulting from the vulnerabilities of abstract space understood as the commodified space regulated by the logics of the neoliberal order. If we rely on this idea, the acts of catalysing antagonism through space are "counter-hegemonic interventions as a form of social critique through practice" (Mouffe 2005). These disruptions articulate places, both real and virtual, which are mostly relational rather than physical. Antagonism, understood as a socio-spatial process of democratisation, builds spaces which are radically temporal and often dematerialised. Spatial instability and open-endedness become crucial conditions so that plurality and active citizenship can happen. For this reason, and as the following case studies show, spatiotemporal practices harnessing conflict are predominantly non-representational and based on processes of de-aesthetisation, de-materialisation and ephemeralisation (Vilar 2017, 87).

In line with these ideas, this paper presents two related case studies, *Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity and Infrastructures for Public Space Interaction*, as the foundation for exploring the capacities of design to interrogate the socio-spatial context in order to foreground conflict, dissent and dispute as creative practices of democratisation and urban transformation. Although different in

their methodology and aims, both case studies are intimately linked: both were carried out in conjunction with Kn60Lab – a grassroots platform that supports young people's initiatives, based in the Raval neighbourhood of Barcelona (Kn60Lab n.d.); both work with young people in a complex and often conflictive neighbourhood; both use intersectionality as an analytical framework to approach diversity (Rodó de Zárata 2017); and, significantly, there are pragmatic ties between the two cases since the results of the first study informed the starting point of the second. These case studies are presented to explore how spatiotemporal design practices can harness conflict to support plurality, whether through conflict identification and visualisation (in *Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity*) or by catalysing conflict as situated practices of active citizenship (in *Infrastructures for Public Space Interaction*).

In both cases, design fosters de-hierarchisation and trans-linearity in the city, reclaiming the right to direct action in collective urban spaces. Facilitating the proliferation of counter-hegemonic notions of cosmopolitics, territory, domesticity and publicness, the design practices revisited in this paper operate between politics, space and affect in order to promote active citizenship and plural public spaces, using the material, temporal and affective dimensions of design to co-create diverse and resilient urban habitats.

2

HOW DO WE VISUALISE CONFLICT? CASE STUDY: *SUBJECTIVE CARTOGRAPHIES: A MIRROR OF DIVERSITY*

2.1. Methodology and main aims

The first case study, *Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity*, proposes a collaborative practice of identifying and visualising multiplicity and conflict in the urban habitat, applying operative mapping (Paez 2019), subjective cartography (Jethani 2011), vernacular mapping (Hunter 2019), and collaborative action methodologies. It comprises three mapping workshops carried out with the active participation of 12 young people between 14 and 20 years of age, based in the Raval neighbourhood, in the historic centre of Barcelona (Fig. 1).

The Raval neighbourhood is a territory where multiple perspectives come into contact, generating different outlooks on its physical, social and cultural reality. This intersection of personal and collective narratives reveals the value of a multiplicity of subjectivities: the construction of a shared urban environment that can be claimed by myriad points of view. Taking these conditions into account, we propose studying this diversity of subjectivities on different scales (individual, group, society) with an eye to reconstructing them through a series of collaborative mapping workshops. These workshops are intended, on the one hand, as a process for creating new communities and direct ties to the neighbourhood; on the other hand, they are designed as a strategy for furthering research on the sociocultural complexity of the Raval, a neighbourhood where conflict characterises the ongoing management of diversity and plurality (Fig. 2).

TEMES DE DISSENY #37

The format of the workshops is based on three principles: mapping as a tool; intersubjectivity as a condition of the approach; and collaboration as the main working dynamic. The participants are invited to examine their relationships with themselves, with others, with the neighbourhood and with the world using mapping as a tool for mediating between their personal narratives and the place (Fig. 3). This intersection of perspectives, or intersubjectivity itself, takes place on three levels: in the relationship between the participants and the territory, in the dynamics of collective action and in the external interpretation through a professional lens.

R. PAEZ / M. VALTCHANOVA

In the first workshop, narrative takes the form of individual stories told from memory, captured in a video lasting under a minute and recorded by the speakers themselves in the place they are talking about. In the second workshop, narrative is applied through direct actions and devised jointly in groups of three people; the actions consist of identifying, photographing and altering (with a sticker that is physically attached in the chosen site) places in the neighbourhood that coincide with a series of messages randomly given to each group and taken from the messages generated by the participants themselves in the first workshop, seamlessly mixed with messages from specialist sources referring to the Raval: Zygmunt Baumann, Consuelo Bautista, Oriol Bohigas, Itziar González, Quim Monzó and Xavier Theros. These multiple narratives are sorted in order to distil questions of concern (Fig. 4). Finally, in the third workshop, the narrative is created through joint proposals responding to the personal and collective desires expressed in the earlier workshops, negotiated through constructive conflict approaches mediated by a large-scale map generated from the narratives resulting from the first two workshops (Fig. 5).

Fig. 3. Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity. Workshop 1 + 2 results, showing paths taken in red and narrative points in blue (individual for W1 and group-based for W2). Full map and detail.

Fig. 4. Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity. Translations of narratives: grouping resulting narratives from W1 and W2 to work out three relational levels. Full map and detail.

Fig. 5. Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity. W3 working map and workshop process detail.

Fig. 6. Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity. Spatial distribution of narratives according to four main relational levels (me, community, world-proposition, world-resistance). Full map and detail.

Fig. 7. Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity. Polygonal clustering of narratives according to 25 resulting topics (from M1 'home' to WR7 'civic engagement and disobedience'). Full map and detail.

The final results allow us to consolidate all narratives into three main groups relating to increasingly complex relational levels (Fig. 6).

With regard to surveying the territory, the first two workshops employ the format of an active, in-person urban drift, which consists of travelling through the place and interacting directly with it (individually in the first workshop, and in groups of three in the second). In the third workshop, the survey takes place analytically through a series of operations directly on the map. This results in a survey of the neighbourhood mediated by a cartographic format, which reveals explicit relations between a series of narratives (observations, memories, disappointments and desires) and specific physical spaces in the Raval (Fig. 7).

As far as chance is concerned, we introduce dynamics of randomness to obstruct pre-established logics in the relationships between individuals and places and to activate the mechanisms of surprise and unexpected discovery associated with the idea of constructive conflict. In that sense, each workshop incorporates different chance-based protocols that challenge the participants to relate with different physical territories and conceptual themes: in the first workshop, we introduce checkpoints that serve as reference

points for the individual drift through the neighbourhood; in the second, a chance-based game determines how the narratives are distributed among the different three-person groups; and in the third, finally, chance determines which thematic areas are assigned to each person at the start of the all-group session.

An important aspect of the methodological design of the workshops is the direct feedback between the different workshops, intended to generate strict continuity in the results from each stage. Thus, the videos of individual narratives from the first workshop feed into the narratives that are approached collaboratively in the second workshop, and the results of the first two workshops are used to articulate the collective desires that are formulated in the final workshop.

2.2. Results and interpretation

The results of the three workshops are a series of situated narratives spanning three levels of subjectivity: individual (all participants separately), group-based (some participants together) and social (everyone together). The increasingly complex levels of negotiation colour the narratives in a very interesting way and end up generating three distinct levels of relationality, which we call 'Me', 'Community'

Fig. 8. Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity. Quantitative chart of all 193 narratives displaying recurrence (from 2 to 22 times), organised according to 25 topics (from M1 'home' to WP7 'occupation'), and grouped in four relational levels (me, community, world-proposition, world-resistance).

and 'World' narratives, comprising 25 topics spontaneously brought up by the participants (Fig. 8).

The 'Me' narratives are related to how personal universes are projected onto the place –associated with memories, nostalgia or a critical perspective and connected with the individual's inner circle: home, family, childhood, friends or personal interests.

The 'Community' narratives encompass stories that involve a sense of belonging to a group or a community, built around a shared cultural experience or a demand for the dignification of specific Raval spaces. Many of these narratives reproduce the participants' temporary or permanent connections with the social or urban context; in that sense, they highlight the importance of places as part of a network that is both spatial and relational.

The 'World' narratives reveal the young people's perspectives in relation to universal questions, tied into political worldviews with a bearing on questions such as freedom, independence, human rights, civic engagement, decent housing, mass tourism or the necessity of resistance and disobedience. The positions adopted in response to these problematics are divided into two overall categories: proposal/urban fiction and resistance/critique.

The first subcategory contains narratives that propose new possible realities based on concrete ideas for intervention and improvement or broad perspectives on socio-urbanistic development. The second subcategory compiles narratives that are critical of existing paradigms and are characterised by an attitude of resistance. In general, in the narratives in both subcategories we can identify an intense civic engagement. At the same time, it promotes proactive collective behaviour and generates close ties with the territory, turning it into a laboratory for social activism and the fight for citizens' rights.

In keeping with this methodology, which promotes cognitive conflict (Jehn 1997, 88), the narratives resulting from the third workshop were presented, shared and debated from a perspective of dissent, often espousing antagonistic positions that would have been impossible in consensual formats, instead negotiating complexity by harnessing conflict constructively. Indeed, the process of mapping allows for multiple and diverse takes on the same subject matter or the same urban space by different people and even by the same people in different relational instances (individual, group, society), helping to set up a framework for collective constructive dissent. Thus, a presentation and discussion of questions of concern to young people from the Raval becomes possible without resorting to consensual practices that tend to oversimplify narratives as they reproduce hegemonic worldviews and curb liminality.

Learning, especially in the case of wicked problems, where the boundaries of the problem are not given but need to be probed through problem structuring, begins with the recognition that there is not just one possible perspective on any particular question; there are at least two (Müller-Merbach 2004). In other words, before arriving at a solution, we must first define the problem. Prioritising the definition of problems over and above offering solutions implies working from divergence, generating processes of interaction between agents in order to outline the problem by sharing, evaluating and relating as much contradictory information as possible. In our case, the formalisation of the young people's (often contradictory and antagonistic) arguments into spoken narratives (later transcribed by the research team) and large-scale physical maps made it possible to "confront each other's claims with their own claims, unravel argumentations, make (implicit) assumptions explicit, and jointly develop new ideas that are more robust" (Cuppen 2012, 26).

Aside from using conflict to generate knowledge within the group of young people, it is also worth pointing out that the attitudinal antagonism characteristic of youth runs through many of the resulting narratives, demonstrating how conflict –understood as an intersection of diversities and plural perspectives– serves as an opportunity for interpreting the entropic logics of a territory. Consequently, we understand antagonism as a key intermediary in both accessing and enriching the diversity and multiplicity of the socio-urbanistic reality of the Raval neighbourhood.

To summarise, the final results of *Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity* are a series of spatially situated narratives which radically re-envision the image and the memory of lived places, thus triggering processes of active imbrication between urban environment, personal memory and intersubjective policies of collective advocacy and activism. The case study allows us to investigate how design can help to visualise conflict by activating plural narratives of place through nostalgia, desire, resistance or imagination. Based on the assumption that "what is visible and tangible in things represents our possible action on them" (Bergson 1911, 365), we use maps to produce new representations that visualise multiple, diverse and often conflictive approaches to a lived-in reality founded on the intrinsic diversity of the Raval's socio-cultural makeup. Thanks to their ability to visualise difference, these subjective mappings also act as mediation systems (Paez 2019, 35-39) that articulate constructive conflict within a stakeholder dialogue (Cuppen 2012), ultimately opening up new possibilities for transformation of the neighbourhood's shared reality.

3 HOW DO WE DESIGN WITH CONFLICT? CASE STUDY: INFRASTRUCTURES FOR PUBLIC SPACE INTERACTION

3.1. Methodology and main aims

The second case study is articulated around the research project *Infrastructures for Public Space Interaction*, carried out with postgraduate students from Elisava's Master's degree in Ephemeral Architecture and Temporary Spaces, which explores temporary intervention in public space as a strategic approach to alternative models of diversity and agonistic socio-spatial interaction that harness conflict in a constructive and creative way. Embracing conflict within an intersectional approach (Rodó de Zárate 2017), one of the main aims here is to generate a safe microclimate of intersubjectivity, open-endedness and spontaneity for young people in the socially complex neighbourhood of the Raval in Barcelona.

In this regard, the project centres on proposing and designing infrastructures for affective environments which introduce a temporary use of public space and promote the proliferation of plural experiences based on emancipated citizenship and self-initiative. It offers a perspective on how to conceive direct design actions that posit dissent and divergence as a constructive condition, which enables human agency in the appropriation and redefinition of urban space.

This project is articulated as a four-phase design process, which implements a specific methodological design for each of the phases (Fig. 9).

Phase I. Syntax of practices and spaces

The students are introduced to a critical approach to temporary interventions in public spaces through a syntax of practices and spatial formats which trigger experiences of diversity. This syntax is presented as two sets of playing cards: one identifying transformative practices and the other ephemeral spatial formats. Each student receives a random combination of a practice card and a space card.

Phase II. Narratives and future scenarios

Based on the combination of cards received in phase I, students are each asked to write three different speculative scenarios. These scenarios outline future narratives (incorporating both practice-related and space-related logics) with the main aim of prompting situations leading toward social cohesion, free action and critical engagement with the place.

Phase III. Design briefs

Based on the conceptual affinity between the scenarios generated in phase II, students are reorganised into teams of three in order to further advance their speculative narratives and transform them into a specific design brief for Kn60Lab in the Raval. The shift brought on by the outbreak of the COVID-19 pandemic also influenced the results, especially regarding the need to articulate the proposals around issues like radical temporariness, new collective relational formats or new civic attitudes and urban behaviours including fear of contact and social distancing.

Phase IV. Design proposals

The design briefs generated in phase III are developed into detailed design proposals, which specify each infrastructure for interaction in public space, addressing the solution from three main perspectives: system, context and action. All the proposals explore temporality, spontaneity and active citizenship as the main articulating axes and propose an approach to design as a transdisciplinary praxis fuelled by antagonism.

Ultimately, the research detected five spatiotemporal strategies in the final design proposals which offer tools for creative dissent and citizen emancipation, categorised as: phygital disruption, game, anonymity, ephemeral thresholds and the augmented human body. In the following section we explore each of the design proposals to reveal possible innovative tools for socio-spatial intervention that mobilise design as a mediator for relational antagonism, spatial justice and emancipated human agency.

3.2. Results and interpretation: Five strategies

3.2.1. Phygital disruption as a critical virtual tool for spatiotemporal transgression

Space Invaders: AR for Social Cohesion fosters the digital interruption of urban reality in order to enact intersubjective transactions between individuals

Fig. 9. Infrastructures for Public Space Interaction. Combinatory logic and overview of the results from the Future Scenarios phase.

Fig. 10. Space Invaders: AR for Social Cohesion. Operational context diagram of the process to virtually implement graphics as phygital disruptions in public space.

Fig. 11. Space Invaders: AR for Social Cohesion. Phygital hot-spot in action, citizens relating to climate emergency AR in public space (Plaça de Vázquez Montalbán).

and their socio-political environment. The project posits the use of augmented reality (AR) to open new channels of negotiation, dispute and imagination so young people in the Raval can reclaim alternative spaces for free expression through direct phygital action. The proposal consists of a series of digital urban intervention workshops focused on the production of three-dimensional images which are geo-tagged afterwards in specific places in the neighbourhood through a free Instagram platform. Subsequently, the project activates two routes of visibility and socio-urban impact: the digital route which involves sharing images of the urban disruptions on social media; and the physical route which articulates the spatial codification of the places through a series of labels that are placed at each site.

Space Invaders questions the everyday operativity of the constant interactions that occur between tangible physical reality and technology-based virtual experiences by introducing highly accessible protocols for free expression, enacted through a free AR software and a widely used social media platform (Fig. 10). It also opens up spaces of opportunity for radical democracy and emancipated citizenship through the production of collaborative digital collages, photomontages or three-dimensional compositions that foster a decolonisation of urban imaginaries. In this way, the grafting of disruptive and polemical digital images into the shared physical neighbourhood becomes a terrain for pluralistic debate, a testing-ground for the construction of new political realities and a process of incubating new urban attitudes and visions (Fig. 11).

The data spaces created from the continuous negotiation between “users, interfaces, automatisms and the human/non-human hybrid imagination” (Brusadin and Marzo 2017) constitute new terrains for a technological mediation of the politics of the everyday, where the individual becomes a user opting for anonymity or the disappearance of personal identity. Digital reality offers deregulated and de-hierarchised spaces, where plural identities and intersubjective truths can emerge. Digital action triggers opportunities for rehearsing new transaction strategies between the individual and the urban habitat, working with socio-technical experience as an emancipatory axis for human agency. According to Jacques Rancière, “the individual responses to the dis-identification with the given order are acts of intellectual emancipation which allow for new modes of political construction of common object and new possibilities of collective enunciation” (Arfara, Manciewicz, and Remshardt 2018, 4).

SECOND PERSONA

OPPORTUNITY CARDS

Fig. 12. *Second Life: Exploring Streets through City Game*. Second Persona and Opportunity cards.

In this sense, it is important to foster the dynamics of dissent as a constituent condition of the public sphere, in both its physical and virtual dimensions, so that the colonised collective imagination can be disarticulated and suspended through counter-discursive phygital behaviours. For this reason, we believe that the *Space Invaders* project raises awareness of the importance of techniques for manifesting and visualising a more plural and heterogeneous urban imagination. Where the image is considered a hegemonic communicative medium in the techno-capitalist era, it is necessary to reinvent the dialectic channels between the intrinsic affectivity and intimacy of the human condition and both physical and digital public spaces. Moreover, it becomes urgent to explore new modes of intersubjective expression based on the disruption of phygital space. *Space Invaders* calls attention to the importance of virtual tools of criticism, resistance and proposition as novel critical interfaces for constructive conflict and plural agonism.

3.2.2. Game as a strategy for citizen emancipation and the active resignification of lived spaces

The proposal *Second Life: Exploring Streets through City Game* proposes the design of a game centred on the direct interaction between the intimate world of young people and their immediate urban environment. The externalisation of emotions, opinions

Fig. 13. *Second Life: Exploring Streets through City Game*. Deployable game-board platform.

Fig. 14. *The Platform: Structure for Anonymity*. Possible spatial configurations and performative formats.

or attitudes becomes an act of direct transaction with the city, guided by a series of cards: opportunity cards proposing ways of interacting with the contingencies of the immediate urban context; and second persona cards, which introduce role-play as a way of transcending hardened subjectivities through three subsets –emotion cards that set a specific emotional range, weapons cards that suggest different techniques for temporary intervention and superpower cards that introduce fictional abilities (Fig. 12). The field of action is the Raval district itself, but all the dynamics of the game begin and end at the headquarters of Kn60lab, where the game board is set up as a large-scale temporary platform which works as a deployable second skin over the façade (Fig. 13). The participants can move around and interact directly with the mock-up of the actual playing field, i.e., the entire real Raval neighbourhood.

Second Life offers a city game format that breaks with the rigidity of conventional rule-based formats by stimulating an open-ended environment for improvisation, chance and unexpected discovery. The proposal activates novel relational mechanisms between individuals and space, which foster the creation of spontaneous communities, articulated around the collaborative building of new capacities for direct action and free appropriation of the city. It also posits the capacity of game-based protocols

Fig. 15. *The Platform: Structure for Anonymity*. Materials and scenographic formats fostering anonymity.

involving human and non-human agents to reinvent the image and memory of a place. The rule-based logic of games facilitates team collaboration, devil's advocacy, ensued empathy, role-play and other forms of temporary suspension of hardened personal identities that greatly facilitate harnessing conflict as a dialogic creative practice and a way to achieve social cohesion based on mutually recognised diversities (Elvira and Paez 2019).

Experiences based on chance and unexpected discovery have the potential to break with the pre-assumed logics of both human behaviour and the urban habitat (Paez, forthcoming). One of the relevant implications of *Second Life* is how spontaneous acts of urban joy initiate processes of overhauling the conventions of a specific place. Also relevant is how direct action creates new territories (both imaginary and real) –to put it in Manuel Delgado's terms, "spaces of sudden de-hierchizations, spaces of indeterminacy" (Delgado 2016, 9). These sudden reformulations of the urban environment generate opportunities for the emergence and expression of citizens' imaginations. Moreover, these liminal contexts create temporary conditions for the potential appearance of the marginal and the invisible. For this reason, the dynamics of improvisation and unexpected discovery can be harnessed to build new communities of action by interacting with a place in a temporary state

of de-hierarchisation and generating plural narratives.

Second Life triggers an affective imbrication between the urban and the intimate and between the ordinary and the extraordinary. In this way, the dialogue between place and personal memory creates new meanings and signifiers of place, where the act of symbolising the territory becomes a new way of inhabiting and belonging to it. An opportunity to explore a novel strategy of spatiotemporal intervention emerges from the experimental intersection between play and resignification as practices of transformative urbanism. *Second Life's* proposal to implement a collaborative game as a systematic and self-managed process of socio-spatial interaction results in relational game-based protocols that fuel new urban attitudes rooted in the struggle for social justice, enacted through direct personal experience and the politics of space.

3.2.3. Anonymity as a strategy for creating spontaneous communities and socio-spatial transformation

The Platform: Structure for Anonymity explores anonymity as a strategy for socio-spatial transformation. The proposal involves the creation of a versatile platform that offers different scenarios for free and anonymous performances in public spaces (Fig. 14). The project explores the scenographic support both as a means of activating anonymity and as a tool for intersubjective expression. It conceives a modular system that allows multiple variations based on three elements: the spatial organisation of the floor modules, the configuration of plugged-in vertical supports, and the materiality and pattern of fabric screens stretched between them (Fig. 15). The possibility of constantly redefining the interaction between the support for bodily expression and the socio-urban context, depending on the personal or collective narrative to be transmitted, reinforces the proposal's role as an urban infrastructure hosting multiple anonymous corporealities free of gender, race and class.

The Platform suggests spatial tools for personal positioning in public spaces as a way to implement acts of proposition or criticism through the performative activation of the body as a political unit. It also explores the capacities of anonymity as a spatial practice that creates conditions for the radical emergency of otherness. The spatial contingency of the design format proliferates the accidental uses of urban space and facilitates the interaction between intimate personal space and the collective environment.

The performative activation of the human body as a political unit evokes the idea of performative criticality (Karami 2018), which reinforces the importance of the transition in the field of critical spatial practices from "strategies of engagement" towards "tactics of interruption". Drawing on Michel de Certeau's (1984, xix) distinction between strategies and tac-

↑ Fig. 16. Behind the Curtains: A Rucksack Toolkit for Public Space Appropriation. Clothes-swapping (left), amateur performance (right) and portable toolkit (centre). Rambla del Raval.

← Fig. 17. Ephemeral Threshold: Temporary Porch. Threshold activated as a meeting place through opening the main structure and scattering around deployable modules. This is only one of the many possible configurations (e.g., access porch, open air cinema, night lamp). Jardins de Rubió i Lluch.

tics, Karami proposes that situational tactics of interruption are defined by the direct disruption of vulnerable contexts where dominant power structures are detected. *The Platform* highlights a spatial practice of performative criticality, where critique is deployed by the performative capacity of space. In this case, the spatial format enables tactical behaviour, which encourages the emergence of different voices and civic bodies, sheltered by the possibility of not exposing their human fragility directly in the public sphere, yet actively inhabiting it. Shifting materiality and spatial configurations, generated as an immediate response to the subjective needs of intimate expression, reinforce anonymity as a spatiotemporal dynamic that activates dispute and antagonism –basic conditions for building the city of the Other (Valtchanova and Paez 2019).

In *The Platform*, a politics of plural voices enabling diverse and even contradictory utterances to be heard freely (Haraway 1991) is applied through a temporary space in which anonymity is reaffirmed as a political spatial practice. Moreover, it stimulates the plurality of identities and prompts otherness as a necessity in the diverse city. Contingency and

temporality are also crucial conditions for the articulation of this dynamic environment, where otherness may assert itself beyond the salvage paradigm. Accidentality becomes an essential spatial component so that fragility, vulnerability and the intrinsic affectivity of the human condition can establish the spatial definition of the place and not the other way around.

3.2.4. The personal toolkit: the empowered human body as a unit of appropriation and subjectivation of public space

The project *Behind the Curtains: A Rucksack Toolkit for Public Space Appropriation* explores how the capacities of the body can be enhanced through a toolkit for the immediate appropriation of public space in the form of a portable personal accessory. The proposal conceives the design of a foldable system of metal rods and membranes with different levels of transparency which can be transported in a rucksack and be assembled and disassembled easily in any place, taking advantage of the existing conditions –trees, electrical posts or other vertical elements– used as structural supports (Fig. 16). The idea is to encourage the intersubjective acti-

vation of the city through multiple unprogrammed fast-response actions initiated by an individual.

This project explores different ways of temporarily inhabiting collective space, rapidly materialising criticism, imagination or desire through a relational device conceived as a personal toolkit. These personal contraptions designed as body accessories increase the ability of the citizen to produce spontaneous complicities with the cityscape by infiltrating it with contingent structures as subjective gestures of empowerment of the human body.

The active presence of the human body in the urban habitat may act as a claim for radical relationality and democracy, potentially becoming a practice of insurgent citizenship (Holston 2008) that embraces the right to redefine rigid social and spatial forms and counteract hegemonic visions of the public sphere. The portable personal accessories for direct interruption of urban dynamics which *Behind the Curtains* proposes enhance the agency of the contemporary nomad to build transient landscapes of critique and desire (Perejaume and Guerra 1999, 11, 17; Careri 2002). Multiple identities, intimacies and subjectivities emerge to question the rigid forms of the urban landscape. In this sense, the city is subjectivised by the entropic movements of the urban wanderer (Sinclair 2017). *Behind the Curtains* proposes a possible mechanism to subjectify public space through the human body in action, using contingency and temporality to inject the public sphere with personal dissidences and intimate desires that may be either shared or contested.

3.2.5. The ephemeral threshold as a transitional space of intersubjective negotiation

Ephemeral Threshold: Temporary Porch explores the temporary transfiguration of the rigid boundaries of the urban layout as a dynamic space for intersubjective negotiation. The proposal is articulated around the appropriation of the boundary between the exterior and interior of a building, using a versatile modular structure to form an ephemeral porch. The project proposes a threshold based on the combination of a scaffolding-like system and a cladding of deployable modules, which are meant to be activated by users. In other words, it proposes the creation of a second skin for a building, which promotes the proliferation of multiple micro-spaces of socio-spatial interaction. The modules forming this second skin have two possible uses: first, when they are installed on the support structure, as projection screens or simply as protection from the rain or sun; and, second, when they are removed from the structure and are scattered around the immediate environment, as relational capsules of different scales (Fig. 17).

By permeabilising the limits between the exterior and the interior, the design proposal raises several possibilities to expand interventionist spatiotemporal practices based on transforming the rigid urban

fabric in order to create new stages of communal space. The project explores the threshold as an urban and socio-political phenomenon, where transient identities emerge through direct negotiation with space. In this way, these spontaneous complicities between individuals and place can end up constituting complex collaborative urban landscapes.

The transfiguration of the urban fabric operates as a direct transgression of the rigid spatial format of the city, based on practices of defacement (Stavrides 2016b), i.e., distorting the hegemonic meaning of place through direct disruptions in its physical appearance. Here, the act of parasitising an existing building with a temporary structure that directly interrupts its façade is intended as a way of colonising a mute public building face with the plural and changing voices of its users. This may be seen as an act of “restaging the scene of the common” (Rancière 2010) through a transgressive process of altering ordinary urban form, where threshold spaces appear as heterotopic ruptures of the urban continuum or liminal spaces of opportunity, “neither structured nor unstructured, but structuring themselves” (Delgado 2016, 13). The temporary articulation of threshold spaces constructs processual spaces –i.e., spaces that take shape only through action. This dynamic can be described through the concept of liminality (Stavrides 2016a), characterised by the construction of transient identities where the process of citizen emancipation is promoted as a spatial practice. In this sense, intersubjectivity and negotiation with otherness require working in urban spaces applying the idea of transience as both a relational and a physical condition.

Moreover, in this design proposal, where user intervention directly reconfigures the space of negotiation, antagonism operates as a collaborative spatial process that builds contingent urban landscapes. The relationship between personal commitment, social interactions and the physical urban environment initiates new forms of behaviour and raises the possibility of collaborative urbanism based on self-management and intersubjective initiative through spatiotemporal design practices.

4

CONCLUSIONS

There are many ways to address urban diversity and its concomitant conflict through design. While traditional design approaches, such as consensual urbanism or design as solution provider, have an indubitable value and have been extensively addressed, we claim little focus has been placed in design practices that harness conflict by fostering antagonism as a creative and constructive practice of city-making.

With the explicit intent to expand on available design approaches to city-making, rather than to supersede them, four main research interests are explored in this article. First, positing diversity (understood as the emergence of otherness beyond consensual commodification and the salvage paradigm) as a desirable urban horizon and embracing conflict as a necessary condition of agonistic pluralism. Second, revisiting contemporary design approaches through the prism of pragmatic dissent, understood as a practice of empowering human agency and building new capacities for citizen action based on the imbrication between affect, politics, space and time. Third, contributing to the exercise of democracy as an intersubjective and de-hierarchised socio-spatial process. And fourth, using design to propose new critical interfaces or mediation systems which enable active citizens to freely exercise the radical right to dissent, to overhaul the existing socio-spatial logics and to rehearse new possible urban realities.

A number of conclusions may be drawn from both of the case studies presented. First, they foster de-hierarchisation and trans-linearity in the city. Second, they reclaim active citizenship and the right to direct action in collective urban spaces. Third, they foster citizen engagement through fiction, imagination, desire or critique, rather than solely problem solving. Fourth, they tend to decolonise dominant urban imaginaries through the proliferation of counter-hegemonic notions of cosmopolitics, territory, domesticity and publicness. Fifth, they explore novel design agencies through processes of de-materialisation, de-aesthetisation and temporality. Sixth, they prompt collaborative rather than merely participative dynamics. Finally, both case studies use antagonism to suspend creative mastery and traditional design authorship in order to activate human agency and the politics of the everyday.

Subjective Cartographies: A Mirror of Diversity visualises conflict and subjective plurality in order to trigger antagonism and dissent as new civic attitudes to be explored by young people. The project aims to prompt critical consciousness and active civic behaviour through lived experience, direct action and collective mapping. The process of mapping (and the resulting maps) becomes mediation systems to transcend hardened subjectivities and achieve more robust understandings of our habitat, visualising conflict as a necessary condition of desired urban diversity and exploring antagonism as a proactive and constructive civic attitude.

Infrastructures for Public Space Interaction proposes five different design approaches which enact antagonism as a spatiotemporal practice of disruption and socio-spatial redefinition. One of the explicit design interests of this project is to propose new critical interfaces to activate the civic body as the main agent of change. Emancipated citizenship is enacted through direct action, reclaiming the right to dissent and overhauling the dominant logics of our shared urban reality. Antagonism, a crucial element for an agonistic model of democracy, is thus understood as a socio-spatial strategy to prompt active citizenship and plural public spaces, as consensual diversity is insufficient in addressing conflict as a generative city-making force.

Three core future research directions stem from the case studies presented. First, to expand design beyond

TEMES DE DISSENY #37

pre-established notions (design as hard authorial control imposing specific aesthetics and organising specific behaviours pointing to a predefined ethics, design as solution provider and conflict eraser) and to re-envision design as an non-consensual, antagonistic imbrication between environments, infrastructures, policies, behaviours, advocacies and activism. Second, to explore design as a counter-disciplinary, de-materialised, temporal and non-representational agency. Third, to explore the capacities of spatiotemporal design to further develop democratisation as a collaborative processual practice.

BIOGRAPHIES

Roger Paez, PhD
Elisava, Barcelona School of Design and Engineering (UVic-UCC)

PHD architect, professor and researcher. Architect ETSAB, Barcelona (Hons.); MS AAD Columbia University, New York (GSAPP Honor Award for Excellence in Design); PhD UPC, Barcelona (Excellent Cum Laude); Certified PhD (AQU 2020).

Professional experience in the studios of Alison+Peter Smithson and Enric Miralles.

Founder of AiB (www.aib.cat), a studio devoted to contemporary architectural practice with a critical edge.

Architectural design professor at ETSALS (UPF), MEATS director at ELISAVA (Uvic) (meats.elisava.net), guest professor at universities worldwide, including Columbia, Cornell, Harvard, IIT, Sci-ARC and USC in the USA and ETSAB, ETSAV, BAC, IaaC, UdP (Porto), ETSAM (Madrid), ENA (Paris), PJAiT (Warsaw), UMA (Umeå) and ETH (Zürich) in Europe.

Member of the editorial board of *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, awarded the Jean Tschumi Prize.

Research leader at ELISAVA Research, where he develops public and private research projects. He publishes both scientific articles and books regularly, notably *Design Strategies for Temporary Intervention in Public Space* (Elisava, 2013), *Critical Prison Design* (Actar, 2014) and *Operative Mapping: Maps as Design Tools* (Actar, 2019).

He works at the intersection of design, architecture and the city, focusing on temporality, experimentation and social impact.

Manuela Valtchanova
Elisava, Barcelona School of Design and Engineering (UVic-UCC)

Architect (TUM, Munich/ UACEG, Sofia, 2015), PhD researcher at the University of Barcelona (Art, Globalization and Interculturality Research group) and ELISAVA Research (HIMTS Research group) and associate professor at the Master of Ephemeral Architecture and Temporary Spaces, ELISAVA.

In her professional career, since 2012 she has collaborated in several architectural offices and presently, she is a part of the team of Queralt Suau studio, which carries out projects that address heterogeneous architecture formats, ranging from stage and exhibition spaces to interventions in public space.

Since April 2018, she has been part of the ELISAVA Research team, where she is currently developing projects that deal with ephemeral architecture, operative mapping and social cohesion. She has also taken part as an assistant professor and a tutor in several academic formats, working on design strategies related to transformative urbanism, temporary spaces and interventions in public space. Her PhD research explores the idea of architecture of the action or the socio-spatial practices of intersubjectivity, singularisation and new temporalities in the lived spaces of the contemporary city.

REFERENCES

Arfara, Katia, Aneta Mancewicz and Ralf Remshardt, eds. 2018. *Intermedial Performance and Politics in the Public Sphere*. London: Palgrave Macmillan.

Arlandis, Alberto Atlés. 2018. "Delaying the Image: Toward an Aesthetics of Encounter." In *After Effects Vol2. Theories and Methodologies in Architectural Research*, edited by Hélène Frichot and Gunnar Sandin, 273–287. Barcelona: Actar.

Bergson, Henri. 1911. *Creative Evolution*. Translated by Arthur Mitchell, Ph.D. New York: Henry Holt and Company.
https://brocku.ca/MeadProject/Bergson/Bergson_1911a/Bergson_1911_toc.html

Bishop, Claire. 2012. "Participation and Spectacle: Where Are We Now?" In *Living as Form. Socially Engaged Art from 1991-2011*, 34–45. New York: Creative Time Books.

Brusadin, Bani and Jorge L. Marzo. 2017. "Diseño y Posverdad: Prácticas Creativas Difusas, Involución Artística e Imaginario Tecnológico en Plena Crisis del Contrato de Veridicción." *Inmaterial: Diseño, Arte y Ciudad* 2(4):5–23.
<https://doi.org/10.46516/inmaterial.v2.35>

Careri, Francesco. 2002. *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice*. Barcelona: Gustavo Gili.

Certeau, Michel de. 1984. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.

Cuppen, Eefje. 2012. "Diversity and constructive conflict in stakeholder dialogue: considerations for design and methods." *Policy Sci* 45:23-46. <https://doi.org/10.1007/s11077-011-9141-7>

Delgado, Manuel. 2016. "Espacios Otros." In *Hacia La Ciudad de Umbral*, 9-14. Madrid: Akal.

Dodd, Melanie, ed. 2020. *Spatial Practices. Modes of Action and Engagement with the City*. New York: Routledge.

Dominguez, Virginia. 1987. "Of Other Peoples: Beyond the 'Salvage' Paradigm." In *Discussions in Contemporary Culture: Number One*, edited by Hal Foster, 131-137. Seattle: Bay Press.

Elvira, Juan and Roger Paez. 2019. "Design Through Play: The Archispiels Experience." In *VII Workshop on Educational Innovation in Architecture (JIDA'19)*, edited by Daniel García Escudero and Berta Bardí Milà, 386-40. Barcelona: UPC IDP; GILDA.

Foucault, Michel. 1997. *The Politics of Truth*. Edited by Sylvère Lotringer and Lyssa Hochroth. New York: Semiotext(e) Foreign Agents.

Haraway, Donna. 1991. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, 149-181. London: Free Association Book.

Holston, James. 2008. *Insurgent Citizenship: Disjunction of Democracy and Modernity in Brazil*. Princeton: Princeton University Press.

Hunter, Victoria. 2019. "Vernacular mapping: Site dance and embodied urban cartographies." *Choreographic Practices* 10 (1): 127-144. <https://doi.org/10.1386/chor.10.1.127.1>

Jaque, Andrés. 2020. *Superpowers of Scale*. New York: Columbia Books on Architecture and the City.

Jehn, Karen A. 1997. "Affective and cognitive conflict in work groups: Increasing performance through value-based intragroup conflict." In *Using conflict in organizations*, edited by Carsten K.W. De Dreu and Evert Van de Vliert, 87-100. London: Sage Publications. <http://dx.doi.org/10.4135/9781446217016.n7>

Jethani, Suneel. 2011. "New Media Maps as 'Contact Zones': Subjective Cartography and the Latent Aesthetics of the City-Text." *M/C Journal* 14 (5). <https://doi.org/10.5204/mcj.421>

Kn60Lab. n.d. "La vida a Kn60Lab". Accessed January 19, 2021. <https://kn60lab.wordpress.com/>

Karami, Sepideh. 2018. "Critical Inhabitation: Interruption and Performative Criticality." In *After Effects Vol2. Theories and Methodologies in Architectural Research*, 300-311. Barcelona: Actar.

Kester, Grant. 2012. "Conversation Pieces: The Role of Dialogue in Socially-Engaged Art." In *Theory in Contemporary Art Since 1985*, 2nd edition, edited by Zoya Kucor and Simon Leung, 153-165. London: Blackwell.

Lippard, Lucy R. 1997. *The Lure of the Local: Senses of Place in a Multicentered Society*. New York: The New Press.

Loftus, Alex. 2009. "Intervening in the Environment of the Everyday." *Geoforum* 40 (3): 326-34. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2008.04.005>

Manzini, Ezio. 2019. *Politics of the Everyday*. London: Bloomsbury.

Mouffe, Chantal. 2005. "Which Public Space for Critical Artistic Practices?" In *Cork Caucus: on art, possibility & democracy*. Frankfurt am Main: Revolver, 2006.

Mouffe, Chantal. 2013. *Agonistics: Thinking the World Politically*. London: Verso.

Müller-Merbach, Heiner. 2004. "Creative conflict." *Knowledge Management Research & Practice* 2:129-130. <https://doi.org/10.1057/palgrave.kmrp.8500029>

Paez, Roger. 2019. *Operative Mapping: Maps as Design Tools*. New York, Barcelona: Actar.

Paez, Roger. Forthcoming. "Design as Playground: Exploring Design Through Game-based Formats". *Space and Culture (SAC), Special issue: Cities as Playgrounds/Playgrounds as Cities: Rethinking Urban Play, Civic Engagement and Socio-Spatiality*.

Parry, Benjamin. 2014. "Cultural Hijack: Critical Perspectives on Urban Art Intervention." PhD diss., University of the West of Scotland.

Peran, Martí, and Andrea Aguado. 2009. *After Architecture: Typologies of the Afterwards*. Barcelona: Actar; Arts Santa Mònica.

Perejaume, and Carles Guerra. 1999. *Deixar de fer una exposició*. Barcelona: MACBA; Actar.

Rancière, Jacques. 2010. *Dissensus. On Politics and Aesthetics*. London: Bloomsbury Academic.

Rodó de Zárate, Maria. 2017. "Who else are they? Conceptualizing intersectionality for childhood and youth research." *Children's Geographies* 15(1): 23-25. <https://doi.org/10.1080/14733285.2016.1256678>

Sinclair, Iain. 2017. *The Last London: True Fictions from an Unreal City*. London: One-World.

Stavrides, Stavros. 2016a. *Hacia La Ciudad de Umbral*. Madrid: Akal.

Stavrides, Stavros. 2016b. "Practices of Defacement: Thresholds to Rediscovered Commons." In *Common Space. The City as Commons*. London: Zed Books.

Swyngedouw, Erik. 2015. "The Political Art of Urban Insurgency." In *Interrupting the City. Artistic Constitutions of the Public Space*, 161-175. Amsterdam: Valiz.

Thompson, Nato. 2012. "Living as Form." In *Living as Form. Socially Engaged Art from 1991-2011*, edited by Nato Thompson, 16-33. New York: Creative Time Books.

Valtchanova, Manuela, and Roger Paez. 2019. "The City of the Other. Aesthetics of the Accident and Architecture of Action." In *ONARCHITECTURE - Challenges in Architecture, Urban Design and Art*. Belgrade: Strand Sustainable Urban Society Association.

Vilar, Gerard. 2017. *Precariedad, Estética y Política*. Almería: Círculo Rojo.

Žižek, Slavoj. 1989. *The Sublime Object of Ideology*. New York: Verso.

R. PAEZ / M. VALTCHANOVA

R. Paez i M. Valtchanova

*Aprofitar el conflicte: antagonisme i
pràctiques de disseny espaciotemporals*

Traducció al Català

PARAULES CLAU

Disseny Espaciotemporal, Antagonisme, Conflicte, Dissens,
Espai Públic, Ciutadania Activa, *City-Making*, Pluralitat.

RESUM

Aquest article explora les capacitats del disseny per qüestionar el context socioespacial amb l'objectiu de destacar el conflicte, el dissens i la disputa com a pràctiques creatives per impulsar la transformació urbana.

En l'hàbitat urbà actual, els espais i les accions no encaixen a la perfecció. La ciutat es caracteritza per una disjunció entre la fisicalitat del teixit urbà com a materialització d'ideologies i la relacionalitat de supremacies disputades i dinàmiques entròpiques que l'habiten. En conseqüència, les pràctiques transformadores contemporànies de creació de ciutats (*city-making*) s'ha de reinventar a través de la temporalitat i la impermanència, representant el desordre i adoptant la inestabilitat. En aquest sentit, l'antagonisme és un element clau que es pot utilitzar a les pràctiques de disseny crítiques destinades a promoure la diversitat urbana. En aquest article estudiem la manera en què la incorporació de l'antagonisme a les pràctiques de disseny pot desencadenar processos de reformulació urbana a l'hora de constituir espais liminars d'oportunitat en els quals la democràtització emergeix com una pràctica spatiotemporal.

Es presenten dos casos d'estudi relacionats, portats a terme l'any 2020 al barri del Raval de Barcelona (*Cartografies subjectives: mirall de la diversitat i Infraestructures per a la interacció en l'espai*), per explorar de quina manera el disseny pot donar suport a la dissidència i a la pluralitat, ja sigui a través de la identificació i la visualització o catalitzant-les com a pràctiques situades de ciutadania activa.

En tots dos casos d'estudi, el disseny fomenta la desjerarquització i la translinealitat a la ciutat, i reivindiquen el dret a l'acció directa en els espais urbans col·lectius. En aquest sentit, aquest article explora la manera en què el disseny contribueix a activar múltiples processos de ciutadania emancipada, aprofitant el conflicte i el disseny constructiu com a pràctiques spatiotemporals situades per promoure la diversitat. Com que faciliten la proliferació de nocions contrahegemòniques de cosmopolítica, territori, domesticitat i publicitat, les pràctiques de disseny que es revisen en aquest article operen entre política, espai i afecte per tal de promoure les relacions intersubjectives en els espais públics, utilitzant les dimensions material, temporal i afectiva del disseny per corear hàbitats urbans diversos i resilients.

CASE STUDY

198

199

L’espai sempre és polític (Dodd 2020, 7), i les pràctiques de disseny espacio-temporals són un acte d’intervenció en les polítiques d’un lloc. Produeixen, reordenen o reinventen els escenaris socials en què humans i no humans negocien la seva coexistència. En aquest sentit, és crucial qüestionar les actituds del disseny contemporani en termes de la seva imbricació amb “l’agència omnipresent de la gent corrent” (Loftus 2009) i la seva capacitat per promulgar una ciutadania activa. D’una banda, el disseny pot implementar la lògica progressiva de les estructures hegemòniques de poder, promovent formes exclusives d’unió consensual. D’altra banda, es pot aprofitar com una “cerca política de dissidència material, performativa i compositiva” (Jaque 2020, 21).

En aquest sentit, el camp d’interacció constant entre el cos cívic, les polítiques de la veritat i l’intervencionisme urbà (Parry 2014) és el fràgil terreny d’acció per a les pràctiques hegemòniques i contrahegemòniques socialment compromeses. En el nostre context contemporani, tots hem experimentat l’auge de la democràcia participativa. Entre una gran varietat de formats participatius, que pretenen habilitar la democràcia com a fonament per a la negociació d’interessos, es tendeix a utilitzar la participació com un espai de transacció activa entre les lògiques sociopolítiques dominants i una demanda social generalitzada de ser escoltat. Últimament, temes delicats com la diversitat, la democràcia i l’empoderament han esdevingut eines de negociació en lloc d’objectius comuns compartits.

Tenint tot això en compte, és important aclarir les diferents formes de ciutadania activa que una pràctica socioespacial intervencionista pot produir. Per tal de distingir-les millor, és fonamental comprendre la diferència entre els formats participatius i els col·laboratius. D’una banda, les dinàmiques participatives estableixen protocols reglats tancats, acceptats voluntàriament pels participants, en què la improvisació es converteix paradoxalment en un procés controlat. D’altra banda, els formats col·laboratius d’intervenció socioespacial poden promulgar contextos dinàmics en què totes les regles espaciotemporals es reinventen contínuament en una interacció cocreativa oberta. En aquesta línia, els escrits de Claire Bishop sobre les diferents formes de participació i emancipació de l’espectador també assenyalen aquest canvi gradual des d’un “públic que exigeix un rol cap a un públic que gaudeix de la subordinació a experiències estranyes que un artista ha ideat per a ell, cap a un públic que s’anima a ser coproductor de l’obra” (Bishop 2012, 39). També adverteix sobre la possible mercantilització dels cossos humans en una economia de serveis, que es pot desplegar fàcilment per produir i legitimar significats i codis pertanyents als poders dominants. En aquest sentit, possibilitar contextos col·laboratius oberts, que construeixin formes de ciutadania activa basades en el dret cívic radical a dissentir, requereix noves interfícies crítiques per a la reinveniçió socioespacial. L’antagonisme i la multiplicitat esdevenen una condició fonamental per a l’articulació d’aquestes formes de ciutadania activa capaces de revisar les lògiques existents per assajar col·laborativament noves realitats possibles. Per tant, un dels principals interessos d’aquest article és investigar la manera en què les pràctiques de disseny poden fomentar l’exercici de la democràcia com un procés socioespacial intersubjectiu i autoiniciat en comptes de ser una simple eina de negociació entre diferències.

L’any 1992, quan l’artista Rirkrit Tiravanija va convertir una galeria del Soho en una cuina on servia menjar tailandès de franc, la seva feina es va considerar fonamental en l’articulació d’un nou gènere que Nicolas Bourriaud va abraçar sota el concepte d’estètica relacional. Implicava la desmaterialització del treball artístic en un procés socialment compromès, que desencadena contextos relacionals i nous formats d’interacció humana. No obstant això, amb el temps, aquest tipus de pràctiques relacionals van arribar a ser vistes com pràctiques “simplement digerides per les condicions del poder” (Thompson 2012, 31). Es van utilitzar experiències interpersonals íntimes per constituir un format artístic mercantilitzat de consens social. En resposta, alguns comissaris i crítics d’art com ara Lucy Lippard (1997) i Grant Kester (2012) van defensar un gir ètic en les obres socialment compromeses o basades en la comunitat, en les quals el domini creatiu se suspèn per catalitzar la desjerarquització, contextos de diàleg translineals, llibertat d’expressió i divergència.

Abans d’entrar-hi en detall, cal aclarir la nomenclatura de tres termes àmpliament utilitzats: diversitat, conflicte i antagonisme. Ente-

nem la diversitat com un aspecte desitjable de la complexitat urbana. Més enllà de l’horitzó del consens i del benefactor políticament correcte, assumeix el paradigma del salvament, que es converteix en “simbolisme de pràctiques intel·lectuals, estètiques i institucionals que volen enterrar més que preservar” (Dominguez 1987). Entenem el conflicte com una condició intrínseca dels entorns urbans plurals, atès que és un factor necessari en l’emergència de la pluralitat. I entenem l’antagonisme com una actitud proactiva que impulsa un reconeixement crític de les veritats hegemòniques, instrumentalitzant el conflicte voluntàriament, però també la crítica, la imaginació o el desig. Basant-nos en Chantal Mouffe (2013), afirmem que l’antagonisme és un element crucial per a un model agonista de democràcia, ja que no n’hi ha prou amb la diversitat consensual per abordar el conflicte com una força generadora.

Des d’aquesta perspectiva, considerem que és crucial repensar els enfocaments creatius contemporanis d’intervenció socioespacial (a través del disseny, l’art o l’arquitectura) en els quals el conflicte, el dissens i la disputa s’habiliten com a pràctiques situades per a la transformació urbana. Actualment, la ciutat es caracteritza per una disjunció entre la fiscalitat del rígid teixit urbà i la relacionalitat de les dinàmiques entròpiques que l’habiten. En la mateixa lògica, el comissari i crític Martí Peran (2009) adverteix que “enfront d’aquesta *planificació (moderna)* inscrita en la lògica progressiva d’un temps lineal i sense conflictes, ara estem assistint a la revenja protagonitzada pel temps real”, és a dir, un temps caracteritzat per l’entropia que mostra la “incapacitat de l’arquitectura per contenir la pluralitat de necessitats i possibilitats que desplega la vida real” (ibid., 8). En conseqüència, les pràctiques transformadores contemporànies de creació de ciutats (*city-making*) han de reinventar-se a través de la impermanència, justificant el desordre i incorporant la inestabilitat.

Tot i tenir opcions vàlides, el nostre interès en aquest treball se centra en els enfocaments creatius que desencadenen contradiscursos a través de la imbricació dinàmica entre socialitat i espai. La producció de models culturals alternatius a través de l’antagonisme s’entén com una forma de resistència a les lògiques institucionals d’assimilació i de control. Aquest tipus d’intervenció contrahegemònica introdueix la democratització com una pràctica espacial que involucra el cos cívic actiu en l’acció directa. Allò polític es realitza per mitjà de l’afecte i l’espai. Com que canalitzen la divergència i la disputa, les intervencions transgressores generen espais d’oportunitat en què tots els ciutadans tenen dret d’aparèixer. D’aquesta manera, es formen comunitats d’acció espontànies entre els “inexistents” o els políticament silenciats: “consumidors apolítics, demòcrates frustrats, treballadors precaris, arquitectes i artistes insurgents, immigrants indocumentats i ciutadans marginats” (Swyngedouw 2015, 167). Així, l’agència humana quotidiana esdevé plural, intersubjectiva i transversal i es constitueix dinàmicament com un agent de canvi (Manzini 2019).

L’acte de construir paisatges de debat i de dissens permet l’emergència de la crítica en forma de petits gestos íntims de resistència i activa les anomenades polítiques de la reflexió (Vilar 2017, 153). En altres paraules, l’articulació d’espais temporals per a la dissidència a través d’accions de disseny, art o arquitectura impulsa la destrucció de les construccions socials preconcebudes i fomenta una consciència crítica més enllà de l’experiència estètica en el moment de la intervenció. Aquesta consciència crítica pot desencadenar noves actituds urbanes, que continuen qüestionant l’entorn socioespacial personal o col·lectiu fora dels formats intervencionistes, cocreant activament un camp d’acció democràtic compartit. Evocant idees de Michel Foucault (1997) sobre la importància del compromís cívic en el qüestionament dels esdeveniments i de les formes de l’anomenada política de la veritat, definim l’antagonisme com una actitud cívica que qüestiona contínuament la veritat a través de l’experiència personal immediata.

En una línia semblant, podríem citar les pràctiques quotidianes compartides de dissens pragmàtic (Arlandis 2018), entès com l’acte de dissidència canalitzat a través de l’expressió directa i de la dinàmica quotidiana. Aquí també hi trobem la idea de pragmatisme subversiu basada en els estudis de Slavoj Žižek sobre el *kynisme* com la confrontació de les ideologies actuals a través de les pràctiques de la vida quotidiana (Žižek 1989, 26). En aquest sentit, el dissens pragmàtic o pragmatisme subversiu opera com una transgressió de l’entorn col·lectiu viscut, en què les diferències i els antagonismes es manifesten a través de pràctiques situades d’acció directa. En aquest context, els enfocaments de disseny basats en el dissens pragmàtic tenen com a objectiu empoderar l’agència humana i ofereixen al cos ciutadà actiu noves capacitats per produir situacions, col·lisions o trobades immediates que llancin una reivindicació directa a favor de la justícia social, cultural i espacial.

Es pot argumentar que la crítica i la insurrecció com a pràctiques situades de transformació urbana generen intersticis espaciotemporals: contextos en què se suspenen les estructures de poder existents. Aquestes dinàmiques formen espais liminars de possibilitat o, com els anomenaria Henri Lefebvre (1991), “espais diferencials”, espais de transició, d’identitats processuals informades per les apropiacions directes dels seus habitants, sovint fruit de les vulnerabilitats de l’espai abstracte entès com l’espai mercantilitzat regulat per les lògiques de l’ordre neoliberal. Si confiem en aquesta idea, els actes de catalitzar l’antagonisme a través de l’espai són “intervencions contrahegemòniques com una forma de crítica social a través de la pràctica” (Mouffe 2005). Aquestes disruptions articulen llocs, tant reals com virtuals, que en la gran majoria són més relacionals que no pas físics. L’antagonisme, entès com un procés socioespacial de democratització, construeix espais radicalment temporals i moltes vegades desmaterialitzats. La inestabilitat espacial i la indefinició es converteixen en condicions crucials per tal que la pluralitat i la ciutadania activa puguin tenir-hi cabuda. Per aquesta raó, i tal com mostren els següents casos d’estudi, les pràctiques espaciotemporals que aprofiten el conflicte són majoritàriament no representatives i es basen en processos de desestetització, desmaterialització i efimerització (Vilar 2017, 87).

En la línia d’aquestes idees, aquest article presenta dos estudis de cas relacionats, *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat i Infraestructures per a la interacció en l’espai públic*, com a base per explorar les capacitats del disseny per interrogar el context socioespacial amb la finalitat de focalitzar en primer pla el conflicte, el dissens i la disputa com a pràctiques creatives de democratització i transformació urbanes. Tot i que difereixen en metodologia i objectius, tots dos estudis de cas estan íntimament vinculats: tots dos es van dur a terme juntament amb Kn60Lab, una plataforma incubadora amb seu al barri del Raval de Barcelona i que ofereix suport a les iniciatives de joves (Kn60Lab s.d.); tots dos treballen amb joves en un veïnat complex i, sovint, conflictiu; tots dos utilitzen la interseccionalitat com a marc analític per abordar la diversitat (Rodó de Zárate 2017), i, significativament, hi ha vincles pragmàtics entre els dos casos, ja que els resultats del primer estudi van proporcionar el punt de partida del segon. Aquests estudis de cas es presenten per explorar la manera en què les pràctiques de disseny espaciotemporal poden aprofitar el conflicte per donar suport a la pluralitat, ja sigui a través de la identificació i la visualització del conflicte (a *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat*) o catalitzant el conflicte com a pràctiques situades de ciutadania activa (a *Infraestructures per a la interacció en l’espai públic*).

En tots dos casos, el disseny fomenta la desjerarquització i la translinealitat a la ciutat, i reivindica el dret a l’acció directa en els espais urbans col·lectius. Facilitant la proliferació de nocions contrahegemòniques de cosmopolítica, territori, domesticitat i publicitat, les pràctiques de disseny que es revisen en aquest treball operen entre política, espai i afecte per tal de promoure la ciutadania activa i la pluralitat en els espais públics, i utilitzen així les dimensions material, temporal i afectiva del disseny per cocrear hàbitats urbans diversos i resilients.

2 COM VISUALITZEM EL CONFLICTE? ESTUDI DE CAS: CARTOGRAFIES SUBJECTIVES: MIRALL DE LA DIVERSITAT

2.1. Metodologia i objectius principals

El primer estudi de cas, *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat*, proposa una pràctica col·laborativa d’identificació i visualització de la multiplicitat i el conflicte a l’hàbitat urbà, tot aplicant lògiques de cartografia operativa (Paez 2019), cartografia subjectiva (Jethani 2011), cartografia vernacular (Hunter 2019) i metodologies d’acció col·laborativa. Consta de tres tallers de mapatge realitzats amb la participació activa de 12 joves d’entre 14 i 20 anys, amb seu al barri del Raval, al centre històric de Barcelona (Fig. 1).

El barri del Raval és un territori on entren en contacte múltiples perspectives i en què es generen diferents mirades sobre la seva realitat física, social i cultural. Aquesta intersecció de narratives personals i col·lectives revela el valor d’una multiplicitat de subjectivitats: la construcció d’un entorn urbà compartit que es pot reivindicar des d’incomptables punts de vista. Tenint en compte aquestes condicions, proposem estudiar aquesta diversitat de subjectivitats a diferents escales (individual, grupal, social) amb l’objectiu de reconstruir-les mitjançant una sèrie de tallers de cartografia

col·laborativa. Aquests tallers estan pensats, d’una banda, com a procés de creació de noves comunitats i vincles directes amb el barri, i, de l’altra, es dissenyen com una estratègia per aprofundir en la investigació sobre la complexitat sociocultural del Raval, un barri on el conflicte caracteritza la gestió permanent de la diversitat i la pluralitat (Fig. 2).

La decisió d’enfocar l’estudi en un grup de joves de diferents orígens culturals és una estratègia per fomentar les interferències entre subjectivitats, articulades al voltant d’una única característica unificadora: la joventut. Entenem que els joves són un dels principals impulsors del canvi. Contribueixen a les perspectives crítiques i engendren i exploren nous futurs per al veïnat. Amb l’objectiu de propiciar una col·laboració desjerarquitzada i (relativament) lliure de constructes professionals, pretenem formar un grup que sigui capaç d’oferir una resposta visceral a la realitat socio-urbanística, treballant des de l’espontaneïtat i l’experiència viscuda de l’espai.

El format dels tallers es basa en tres principis: la cartografia com a eina; la intersubjectivitat com a condició de l’enfocament, i la col·laboració com a principal dinàmica de treball. Es convida els participants a examinar les seves relacions amb ells mateixos, amb els altres, amb el barri i amb el món utilitzant el mapatge com a eina de mediació entre les seves narratives personals i l’indret (Fig. 3). Aquesta intersecció de perspectives, o d’intersubjectivitat en si, té lloc en tres nivells: en la relació entre els participants i el territori, en la dinàmica de l’acció col·lectiva, i en la interpretació externa a través d’una perspectiva professional.

Per abordar els diferents nivells de subjectivitat (és a dir, individual, grupal i social), els tallers es dissenyen de la següent manera: Taller 1, experiència individual i lloc (12 grups d’1 persona cada un); Taller 2, col·lectivitat i narrativa (4 grups de 3 persones cada un), i Taller 3, enfocament crític i proposicional (1 grup de 12 persones). La metodologia es basa en tres components bàsics que determinen la dinàmica dels tallers: narrativa (personal o col·lectiva), investigació del territori i atzar.

Al primer taller, la narrativa es presenta en forma d’històries individuals explicades de memòria, capturades en un vídeo de menys d’un minut i gravades pels propis ponents al lloc del qual estan parlant. Al segon taller, la narrativa s’aplica a través d’accions directes i s’elabora de manera conjunta en grups de tres persones. Les accions consisteixen a identificar, fotografiar i alterar (amb un adhesiu que s’enganxa físicament al lloc triat) llocs del barri que coincideixen amb una sèrie de missatges lliurats aleatòriament a cada grup i extrets dels missatges generats pels mateixos participants del primer taller, barrejats amb missatges de fonts especialitzades que fan referència al Raval: Zygmunt Bauman, Consuelo Bautista, Oriol Bohigas, Itziar González, Quim Monzó i Xavier Theros. Aquestes múltiples narratives s’ordenen per destil·lar qüestions d’interès (Fig. 4). Finalment, al tercer taller, la narrativa es crea a través de propostes conjuntes que responen als desitjos personals i col·lectius expressats en els tallers anteriors, negociats a través d’enfocaments constructius de conflicte intervingut per un mapa a gran escala generat a partir de les narratives resultants dels dos primers tallers (Fig. 5). Els resultats finals ens permeten consolidar totes les narratives en tres grans grups relacionats amb nivells relacionals cada vegada més complexos (Fig. 6).

Pel que fa a les investigacions del territori, els dos primers tallers utilitzen el format d’una deriva urbana activa i presencial, que consisteix a recórrer el lloc i interactuar-hi directament (individualment al primer taller, i en grups de tres al segon). Al tercer taller, les investigacions es realitzen analíticament a través d’una sèrie d’accions directament sobre el mapa. El resultat és una investigació del barri realitzada mitjançant un format cartogràfic, que revela relacions explícites entre una sèrie de narratives (observacions, records, desenganys i desitjos) i espais físics concrets del Raval (Fig. 7).

Pel que fa a l’atzar, introduïm la dinàmica de l’aleatorietat per obstruir les lògiques preestablertes en les relacions entre individus i llocs i activar els mecanismes de sorpresa i descobriment inesperat associats a la idea de conflicte constructiu. En aquest sentit, cada taller incorpora diferents protocols basats en l’atzar que desafien els participants a relacionar-se amb diferents territoris físics i temes conceptuals: en el primer taller, introduïm punts de control que serveixen de punts de referència per a la deriva individual pel barri; en el segon, un joc d’atzar determina de quina manera es distribueixen les narratives entre els diferents grups de tres persones, i en el tercer, finalment, l’atzar decideix quines àrees temàtiques s’assignen a cada persona al començament de la sessió de tot el grup.

Un aspecte important del disseny metodològic dels tallers és el *feedback* directe entre els diferents tallers, destinat a generar una estricta continuïtat en els resultats de cada etapa. Així, els vídeos de narratives

individuals del primer taller s'alimenten de les narratives que s'aborden de manera col·laborativa al segon taller, i els resultats dels dos primers tallers s'utilitzen per articular els desitjos col·lectius que es formulen al taller final.

2.2. Resultats i interpretació

Els resultats dels tres tallers són una sèrie de narratives situades que engloben tres nivells de subjectivitat: individual (tots els participants per separat), grupal (alguns participants junts) i social (tots junts). Els nivells de negociació, que esdevenen cada vegada més complexos, pinten les narratives d'una manera molt interessant i acaben generant tres nivells diferents de relacionalitat, que anomenem narratives 'Jo', 'Comunitat' i 'Món', i que comprenen 25 temes plantejats espontàniament pels participants (Fig. 8).

Les narratives 'Jo' es relacionen amb la forma en què els universos personals es projecten en l'indret, associats amb records, nostàlgia o amb una perspectiva crítica i connectada amb el cercle íntim de l'individu: llar, família, infantesa, amics o interessos personals.

Les narratives 'Comunitat' comprenen històries que impliquen un sentit de pertinença a un grup o una comunitat, construïdes al voltant d'una experiència cultural compartida o una demanda de significació d'espais específics del Raval. Moltes d'aquestes narratives reproduïxen les connexions temporals o permanents dels participants amb el context social o urbà; en aquest sentit, destaquen la importància dels llocs com a part d'una xarxa tant espacial com relacional.

Les narratives 'Mon' revelen les perspectives dels joves en relació amb assumptes universals, vinculats a visions polítiques del món que incideixen en qüestions com la llibertat, la independència, els drets humans, el compromís cívic, l'habitatge digne, el turisme de masses o la necessitat de resistència i de desobediència. Les posicions adoptades en resposta a aquestes problemàtiques es divideixen en dues categories generals: proposta/ficció urbana i resistència/crítica.

La primera subcategoria conté narratives que proposen noves realitats possibles basades en idees concretes d'intervenció i millora o àmplies perspectives de desenvolupament socio-urbanístic. La segona subcategoria recopila narratives que són crítiques amb els paradigmes existents i es caracteritzen per una actitud de resistència. En general, en les narratives de totes dues subcategories hi identifiquem un intens compromís cívic. Al mateix temps, promouen comportaments col·lectius proactius i generen estrets vincles amb el territori, transformant-lo en un laboratori d'activisme social i de lluita pels drets de la ciutadania.

D'acord amb aquesta metodologia que fomenta el conflicte cognitiu (Jehn 1997, 88), les narratives resultants del tercer taller, que sovint adopten posicions antagoniques que haurien estat impossibles en formats consensuals, es van presentar, es van compartir i es van debatre des d'una perspectiva de dissens, negociant la complexitat tot aprofitant el conflicte d'una manera constructiva. De fet, el procés de mapatge permet obtenir captures múltiples i diverses sobre el mateix tema o el mateix espai urbà realitzades per diferents persones i, fins i tot, per les mateixes persones en diferents instàncies relacionals (individual, grupal, social), fet que ajuda a establir un marc per al dissens col·lectiu constructiu. Així, es fan possibles una presentació i una discussió de qüestions que preocupen als joves del Raval sense recórrer a pràctiques consensuades que tendeixen a simplificar massa les narratives a l'hora de reproduir cosmovisions hegemòniques i frenar la liminalitat.

L'aprenentatge, especialment en el cas de problemes complicats en què els límits del problema no es presenten d'entrada sinó que s'han d'investigar mitjançant l'estructuració, comença amb el reconeixement del fet que no existeix una única perspectiva possible sobre una qüestió en particular; com a mínim n'hi ha dues (Müller-Merbach 2004). En altres paraules, abans d'arribar a una solució, primer hem de definir el problema. Prioritzar la definició de problemes per sobre de l'oferiment de solucions implica treballar des de la divergència, generant processos d'interacció entre agents per perfilar el problema tot compartint, avaluant i relacionant tanta informació contradictòria com sigui possible. En el nostre cas, la formalització dels arguments dels joves (sovint contradictoris i antagònics) en narratives orals (posteriorment transcrites per l'equip d'investigació) i mapes físics a gran escala va permetre "confrontar les afirmacions dels altres amb les seves pròpies afirmacions, desmentir-les argumentacions, fer suposicions (implícites) explícites i desenvolupar conjuntament noves idees que siguin més sòlides" (Cuppen 2012, 26).

A més d'utilitzar el conflicte per generar coneixement dins del grup de joves, també cal assenyalar que l'antagonisme actitudinal característic

dels joves traspassa moltes de les narratives resultants, i demostra que el conflicte —entès com una intersecció de diversitats i de perspectives plurals— serveix com a oportunitat per interpretar les lògiques entròpiques d'un territori. En conseqüència, entenem l'antagonisme com un intermediari clau tant per accedir com per enriquir la diversitat i la multiplicitat de la realitat socio-urbanística del barri del Raval.

En resum, els resultats finals de *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat* són una sèrie de narratives situades espacialment que revisualitzen radicalment la imatge i la memòria dels llocs viscuts, desencadenant així processos d'embricació activa entre l'entorn urbà, la memòria personal i les polítiques intersubjectives d'activisme col·lectiu. L'estudi de cas ens permet investigar com el disseny pot ajudar a visualitzar el conflicte activant narratives plurals a l'indret a través de la nostàlgia, el desig, la resistència o la imaginació. Partint del supòsit que "allò que és visible i tangible en les coses representa la nostra possible acció sobre elles" (Bergson 1911, 365), fem servir mapes per produir noves representacions que visualitzen enfocaments múltiples, diversos i sovint conflictius d'una realitat viscuda, fundada sobre la diversitat intrínseca de l'estructura sociocultural del Raval. Gràcies a la seva capacitat per visualitzar la diferència, aquestes cartografies subjectives també actuen com a sistemes de mediació (Paez 2019, 35-39) que articulen el conflicte constructiu dins d'un diàleg de parts interessades (Cuppen 2012), i finalment obren noves possibilitats de transformació de la realitat compartida del barri.

3
COM DISSENYEM AMB CONFLICTE?
ESTUDI DE CAS: INFRAESTRUCTURES
PER A LA INTERACCIÓ EN L'ESPAI PÚBLIC

3.1. Metodologia i objectius principals

El segon cas d'estudi s'articula al voltant del projecte de recerca *Infraestructures per a la interacció en l'espai públic*, realitzat amb estudiants de postgrau del Màster en Arquitectura Efímera i Espais Temporals d'Elisava, el qual explora la intervenció temporal en l'espai públic com a aproximació estratègica a models alternatius de diversitat i interacció socioespacial agonística que aprofiti el conflicte d'una manera constructiva i creativa. Adoptant el conflicte dins d'un enfocament interseccional (Rodó de Zárata 2017), un dels principals objectius és generar un microclima d'intersubjectivitat, obertura i espontaneïtat segur per als joves del barri socialment complex del Raval de Barcelona.

En aquest sentit, el projecte se centra en proposar i dissenyar infraestructures per a entorns afectius que introdueixin un ús temporal de l'espai públic i que promoguin la proliferació d'experiències plurals basades en la ciutadania emancipada i la iniciativa pròpia. També ofereix una perspectiva sobre com concebre accions directes de disseny que determinen la dissidència i la divergència com una condició constructiva, que habilita l'agència humana en l'apropriació i la redefinició de l'espai urbà. Aquest projecte s'articula com un procés de disseny de quatre fases, que implementa un disseny metodològic específic per a cadascuna de les fases (Fig. 9).

Fase I. Sintaxi de pràctiques i espais

S'introdueix als estudiants un enfocament crític d'intervencions temporals en espais públics a través d'una sintaxi de pràctiques i formats espacials que desencadenen experiències de diversitat. Aquesta sintaxi es presenta en forma de dues baralles de cartes: una identifica pràctiques transformadores, i l'altra, formats espacials efímers. Cada estudiant rep una combinació aleatòria d'una carta de pràctica i una carta d'espai.

Fase II. Narratives i escenaris futurs

Prenent com a base la combinació de cartes rebudes a la fase I, es demana als estudiants que escriguin tres escenaris especulatius diferents. Aquests escenaris descriuen narratives futures (incorporant-hi lògiques relacionades amb la pràctica i lògiques relacionades amb l'espai) amb l'objectiu principal de provocar situacions que conduixin a la cohesió social, a l'acció lliure i al compromís crític amb l'indret

Fase III. Enunciats de disseny.

A partir de l'afinitat conceptual entre els escenaris generats a la fase II, els estudiants es reorganitzen en equips de tres per avançar encara més en les seves narratives especulatives i per transformar-les en un enunciat

de projecte específic per a Kn60Lab al Raval. El canvi provocat per l'esclat de la pandèmia COVID-19 també va influir en els resultats, especialment pel que fa a la necessitat d'articular les propostes al voltant de temes com la temporalitat radical, els nous formats relacionals col·lectius o les noves actituds cíviques i comportaments urbans, inclosos la por al contacte i el distanciament social.

Fase IV. Propostes de disseny

Els enunciats de disseny generats a la fase III es desenvolupen en propostes de disseny detallades que especifiquen cada infraestructura per a la interacció en l'espai públic, i s'aborda la solució des de tres perspectives principals: sistema, context i acció. Totes les propostes exploren la temporalitat, l'espontaneïtat i la ciutadania activa com a eixos articuladors principals i proposen una aproximació al disseny com a praxi transdisciplinària alimentada per l'antagonisme.

Finalment, la investigació va detectar cinc estratègies espaciotemporals en les propostes finals de disseny que ofereixen eines per al disseny creatiu i l'emancipació ciutadana, categoritzades en: disrupció digital, joc, anonimat, llistats efímers i cos humà augmentat. A la següent secció explorem cadascuna de les propostes de disseny per revelar possibles eines innovadores per a la intervenció socioespacial que mobilitzen el disseny com a mediador de l'antagonisme relacional, de la justícia espacial i de l'agència humana emancipada.

3.2. Resultats i interpretació: cinc estratègies

3.2.1. La disrupció figital com a eina virtual crítica per a la transgressió espaciotemporal

Space Invaders: RA per a la cohesió social fomenta la interrupció digital de la realitat urbana per realitzar transaccions intersubjectives entre els individus i el seu entorn sociopolític. El projecte planteja l'ús de la realitat augmentada (RA) per obrir nous canals de negociació, disputa i imaginació perquè els joves de Raval puguin reclamar espais alternatius de lliure expressió a través de l'acció digital directa. La proposta consisteix en una sèrie de tallers d'intervenció urbana digital centrats en la producció d'imatges tridimensionals que després es geoetiqueten en indrets específics del barri a través d'una plataforma gratuïta d'Instagram. Posteriorment, el projecte activa dues rutes de visibilitat i d'impacte sociourbà: la ruta digital, que implica compartir imatges de les disrupcions urbanes a les xarxes socials, i la ruta física, que articula la codificació espacial dels llocs a través d'una sèrie d'etiquetes que es col·loquen a cada localització.

Space Invaders qüestiona l'operativitat diària de les interaccions constants que es produeixen entre la realitat física tangible i les experiències virtuals basades en la tecnologia mitjançant la introducció de protocols altament accessibles per a la lliure expressió, implementats a través d'un programari gratuït de RA i d'una plataforma de xarxes socials àmpliament utilitzada (Fig.10). També obre espais d'oportunitat per a la democràcia radical i la ciutadania emancipada a través de la producció de *collages* digitals col·laboratius, fotomuntatges o composicions tridimensionals que propiciïn una descolonització dels imaginaris urbans. D'aquesta manera, la inserció d'imatges digitals disruptives i polemiques en el veïnat físic compartit esdevé un terreny per al debat pluralista, un camp de proves per a la construcció de noves realitats polítiques i un procés d'incubació de noves actituds i visions urbanes (Fig.11).

Els espais de dades creats a partir de la negociació contínua entre “usuaris, interfícies, automatismes i la imaginació híbrida humà/no humà” (Brusadin i Marzo 2017) constitueixen nous terrenys per a una mediació tecnològica de la política de la quotidianitat, en què l’individu es converteix en un usuari que opta per l’anonimat o per la desaparició de la identitat personal. La realitat digital ofereix espais desregulats i desjerarquitzats, on poden emergir identitats plurals i veritats intersubjectives. L’acció digital genera oportunitats per assajar noves estratègies de transacció entre l’individu i l’hàbitat urbà, treballant amb l’experiència socio-tècnica com a eix emancipador de l’agència humana. Segons Jacques Rancière, “les respostes individuals a la desidentificació amb l’ordre donat són actes d’emancipació intel·lectual que permeten noves formes de construcció política de l’objecte comú i noves possibilitats d’enunciació col·lectiva” (Arfara, Mancewicz i Remshardt 2018, 4).

En aquest sentit, és important fomentar la dinàmica del dissens com a condició constitutiva de l'esfera pública, tant en la seva dimensió física com en la virtual, perquè l'imaginari col·lectiu colonitzat es pugui desarticular i pugui suspendre's a través de conductes digitals contradiscursives. Per això, creiem que el projecte *Space Invaders* sensibilitza sobre la importància de les tècniques per manifestar i visualitzar un imaginari urbà més plural i heterogeni. Quan la imatge es considera un mitjà comunicatiu hegemònic en l'era tecnocapitalista, cal reinventar els canals dialectics entre l'afectivitat intrínseca i la intimitat de la condició humana i els espais públics, tant físics com digitals. A més, es fa urgent explorar noves maneres d'expressió intersubjectiva basades en la disrupció de l'espai digital. *Space Invaders* posa en relleu la importància de les eines virtuals de crítica, resistència i proposta com a noves interfícies crítiques per al conflicte constructiu i l'agonisme plural.

3.2.2. *El joc com a estratègia per a l'emancipació ciutadana i la resignificació activa dels espais viscuts*

La proposta *Segona vida: explorar els carrers a través del joc urbà* proposa el disseny d'un joc centrat en la interacció directa entre el món íntim dels joves i el seu entorn urbà immediat. L'exteriorització d'emocions, opinions o actituds es converteix en un acte de transacció directa amb la ciutat, guiat per una sèrie de cartes: cartes d'oportunitat, que proposen maneres d'interactuar amb les contingències del context urbà immediat, i cartes de segona persona, que introdueixen el joc de rol com una forma de transcendir subjectivitats endurides a través de tres subconjunts: cartes d'emoció que estableixen un rang emocional específic, cartes d'armes que suggereixen diferents tècniques per a la intervenció temporal, i cartes de superpoders que introdueixen habilitats fictícies (Fig. 12). El camp d'acció és el mateix barri del Raval, però tota la dinàmica del joc comença i acaba a la seu de Kn60lab, on el tauler de joc es configura com una plataforma temporal a gran escala que funciona com una segona pell desplegable sobre la façana (Fig. 13). Els participants es poden moure i poden interactuar directament amb la maqueta del camp de joc real, és a dir, tot el barri real del Raval.

Segona vida ofereix un format de joc urbà que trenca amb la rigidesa dels formats convencionals reglats perquè estimula un entorn obert per a la improvisació, l'atzar i el descobriment inesperat. La proposta activa mecanismes de relació innovadors entre els individus i l'espai, que propicien la creació de comunitats espontànies, articulades al voltant de la construcció col·laborativa de noves capacitats d'acció directa i de lliure apropiació de la ciutat. També planteja la capacitat dels protocols basats en jocs que involucren agents humans i no humans per tal de reinventar la imatge i la memòria d'una localització. La lògica dels jocs reglats facilita la col·laboració en equip, els advocats del diable, l'empatia resultant, el joc de rols i altres formes de suspensió temporal de les identitats personals endurides que faciliten en bona mesura l'aprofitament del conflicte com una pràctica creativa dialògica i una manera d'aconseguir la cohesió social basada en diversitats mútues reconegudes (Elvira i Paéz 2019).

Les experiències basades en la casualitat i el descobriment inesperat tenen el potencial de trencar amb les lògiques pressuposades tant del comportament humà com de l'hàbitat urbà (Paez, pròximament). Una de les implicacions rellevants de *Segona vida* és com els actes espontanis d'alegria urbana inicien processos de revisió de les convencions d'un lloc específic. També és rellevant com l'acció directa crea nous territoris (tant imaginaris com reals) que, en paraules de Manuel Delgado, són "espais de desjerarquització sobtades, espais d'indeterminació" (Delgado 2016, 9). Aquestes reformulacions sobtades de l'entorn urbà generen oportunitats per a l'expressió de la imaginació dels ciutadans. A més, aquests contextos liminars creen condicions temporals per a l'aparició potencial d'allò marginal i d'allò invisible. Per això, les dinàmiques de la improvisació i del descobriment inesperat es poden aprofitar per construir noves comunitats d'acció en interactuar amb un lloc en un estat temporal de desjerarquització i poden generar narratives plurals.

Segona vida desencadena una imbricació afectiva entre allò urbà i allò íntim, i entre allò ordinari i allò extraordinari. Així, el diàleg entre lloc i memòria personal genera nous significats i significants d'indret, de manera que l'acte de simbolitzar el territori es converteix en

una nova forma d’habitar-lo i de pertànyer-hi. Una oportunitat per explorar una estratègia innovadora d’intervenció espaciotemporal sorgeix de la intersecció experimental entre el joc i la resignificació com a pràctiques d’un urbanisme transformador. La proposta de *Segona vida* d’implementar un joc col·laboratiu com un procés sistemàtic i autogestionat d’interacció socioespacial ofereix com a resultat protocols basats en jocs relacionals que alimenten noves actituds urbanes arrelades en la lluita per la justícia social, i promulgades a través de l’experiència personal directa i la política d’espai.

3.2.3. L’anonimat com a estratègia de creació de comunitats espontànies i de transformació socioespacial

La *plataforma*: una estructura per a l’anonimat explora l’anonimat com una estratègia per a la transformació socioespacial. La proposta implica la creació d’una plataforma polivalent que ofereix diferents escenaris per a actuacions lliures i anònimes en espais públics (Fig. 14). El projecte explora el suport escenogràfic com a mitjà per activar l’anonimat i també com a eina d’expressió intersubjectiva. Concep un sistema modular que permet múltiples variacions en base a tres elements: l’organització espacial dels mòduls de terra tècnic, la configuració dels suports verticals endollables, i la materialitat i el patró de les mampares de tela que s’estiren entre ells (Fig.15). La possibilitat de redefinir constantment la interacció entre el suport escenogràfic de l’expressió corporal i el context sociourbà, en funció de la narrativa personal o col·lectiva que s’hagi de transmetre, reforça el paper de la proposta com una infraestructura urbana que alberga múltiples corporalitats anònimes lliures de gènere, raça i classe.

La *plataforma* proposa eines espacials per al posicionament personal en els espais públics com una manera d’implementar actes de proposta o de crítica a través de l’activació performativa del cos com a unitat política. També explora les capacitats de l’anonimat com una pràctica espacial que crea condicions per a l’emergència radical de l’alteritat. La contingència espacial del format de disseny multiplica els usos accidentals de l’espai urbà i facilita la interacció entre l’espai íntim personal i l’entorn col·lectiu.

L’activació performativa del cos humà com a unitat política evoca la idea de criticitat performativa (Karami 2018), que reforça la importància de la transició en el camp de les pràctiques espacials crítiques des de les “estratègies de compromís” cap a les “tàctiques d’interrupció”. Basant-se en la distinció de Michel de Certeau (1984, xix) entre estratègies i tàctiques, Karami proposa que les tàctiques situacionals d’interrupció es defineixen per la disrupció directa de contextos vulnerables en què es detecten estructures de poder dominants. La *plataforma* destaca una pràctica espacial de criticitat performativa, en què la crítica es desplega per la capacitat performativa de l’espai. En aquest cas, el format espacial possibilita un comportament tàctic, que afavoreix el sorgiment de diferents veus i cossos cívics, emparats per la possibilitat de no exposar la seva fragilitat humana directament en l’esfera pública, però sí d’habitar-la activament. La materialitat canviant i les configuracions espacials, generades com a resposta immediata a les necessitats subjectives d’expressió íntima, reforcen l’anonimat com una dinàmica espaciotemporal que activa la disputa i l’antagonisme, condicions bàsiques per a la construcció de la ciutat de l’Altre (Valtchanova y Paez 2019).

A La *plataforma* s’aplica una política de veus plurals que permet escoltar lliurement expressions diverses i fins i tot contradictòries (Haraway 1991) a través d’un espai temporal en què es reafirma l’anonimat com a pràctica espacial política. A més, estimula la pluralitat d’identitats i impulsa l’alteritat com una necessitat en la ciutat diversa. La contingència i la temporalitat també són condicions crucials per a l’articulació d’aquest entorn dinàmic, en què l’alteritat pot afirmar-se més enllà del paradigma de salvament. L’accidentalitat esdevé un component espacial essencial perquè la fragilitat, la vulnerabilitat i l’afectivitat intrínseca de la condició humana puguin establir la definició espacial de l’indret i no a l’inrevés.

3.2.4. El toolkit personal: el cos humà empoderat com a unitat d’apropriació i subjectivació de l’espai públic.

El projecte *Darrere les cortines*: un joc d’eines de motxilla per a l’apropriació de l’espai públic explora com es poden millorar les capacitats del cos a través d’un joc d’eines per a l’apropriació immediata de l’espai públic

en forma d’un accessori personal portàtil. La proposta preveu el disseny d’un sistema plegable de varetes metàl·liques i membranes amb diferents nivells de transparència que es poden transportar dins d’una motxilla i es poden muntar i desmuntar fàcilment a qualsevol lloc, tot aprofitant les condicions existents —arbres, pals elèctrics o altres elements verticals— utilitzats com a suports estructurals (Fig.16). La idea és fomentar l’activació intersubjectiva de la ciutat a través de múltiples accions de resposta ràpida no programades iniciades per un individu.

Aquest projecte explora diferents maneres d’habitar temporalment l’espai col·lectiu, materialitzant ràpidament la crítica, la imaginació o el desig a través d’un dispositiu relacional concebut com un *toolkit* personal. Aquests artefactes personals són dissenyats com accessoris corporals i augmenten la capacitat del ciutadà de produir complicitats espontànies amb el paisatge urbà, tot infiltrant-lo amb estructures contingents com gestos subjectius d’empoderament del cos humà.

La presència activa del cos humà en l’hàbitat urbà pot actuar com un reclam de relacionalitat radical i de democràcia, convertint-se potencialment en una pràctica de ciutadania insurgent (Holston 2008) que abraça el dret de redefinir les rígides formes socials i espacials i de contrarestar visions hegemòniques de l’esfera pública. Els accessoris personals portàtils per a la interrupció directa de la dinàmica urbana que proposa *Darrere les cortines* milloren l’agència del nòmada contemporani per construir paisatges transitoris de crítica i desig (Perejaume i Guerra 1999, 11, 17; Careri 2002). Sorgeixen múltiples identitats, intimitats i subjectivitats per qüestionar les formes rígides del paisatge urbà. En aquest sentit, la ciutat està subjectivada pels moviments entròpics del nòmada urbà (Sinclair 2017). *Darrere les cortines* proposa un possible mecanisme per subjectivar l’espai públic a través del cos humà en acció, utilitzant la contingència i la temporalitat per injectar a l’esfera pública dissidències personals i desitjos íntims que poden ser compartits o controvertits.

3.2.5. El lllindar efímer com a espai transitori de negociació intersubjectiva

Llindar efímer: porxo temporal explora la transfiguració temporal dels límits rígids del traçat urbà com un espai dinàmic per a la negociació intersubjectiva. La proposta s’articula al voltant de l’apropriació del límit entre l’exterior i l’interior d’un edifici, i utilitza una estructura modular versàtil per formar un porxo efímer. El projecte proposa un lllindar basat en la combinació d’un sistema semblant a una bastida i un revestiment de mòduls desplegables, que els usuaris han d’activar. És a dir, proposa la creació d’una segona pell per a un edifici, que promogui la proliferació de múltiples microespais d’interacció socioespacial. Els mòduls que formen aquesta segona pell tenen dos usos possibles: primer, quan s’instal·len en l’estructura de suport, com a pantalles de projecció o simplement com a protecció contra la pluja o el sol, i, segon, quan es retiren de l’estructura i es dispersen per l’entorn immediat, com càpsules relacionals de diferents escales (Fig. 17).

En permeabilitzar els límits entre l’exterior i l’interior, la proposta de disseny planteja diverses possibilitats per expandir pràctiques intervencionistes espaciotemporals basades en la transformació del teixit urbà rígid per crear noves etapes d’espai comú. El projecte explora el lllindar com un fenomen urbà i sociopolític, en què emergeixen identitats transitòries a través de la negociació directa amb l’espai. D’aquesta manera, aquestes complicitats espontànies entre individus i indret poden acabar constituint paisatges urbans col·laboratius complexos.

La transfiguració del teixit urbà opera com una transgressió directa del format espacial rígid de la ciutat, basat en pràctiques de desfiguració (Stavrides 2016b). És a dir, distorsionant el significat hegemònic del lloc a través de disrupcions directes en la seva aparença física. Aquí, l’acte de parasitar un edifici existent amb una estructura temporal que interromp directament la seva façana pretén ser una forma d’envair el rostre mut d’un edifici públic amb les veus plurals i canviants dels seus usuaris. Això es pot veure com un acte de “re-escenificar l’escena d’allò comú” (Rancière 2010) a través d’un procés transgressor d’alteració de la forma urbana ordinària, de manera que els espais lllindar s’erigeixen en ruptures heterotòpiques del continu urbà o en espais liminars d’oportunitat,

“ni estructurats ni desestructurats, sinó estructuralitzant-se ells mateixos” (Delgado 2016, 13). L’articulació temporal dels espais de lllindar construeix espais processuals, és a dir, espais que prenen forma només a través de l’acció. Aquesta dinàmica es pot descriure a través del concepte de liminalitat (Stavrides 2016a), que es caracteritza per la construcció d’identitats transitòries en què es promou el procés d’emancipació ciutadana com una pràctica espacial. En aquest sentit, la intersubjectivitat i la negociació amb l’alteritat requereixen treballar en espais urbans aplicant la idea de la transitorietat com a condició tant relacional com física.

A més, en aquesta proposta de disseny, en la qual la intervenció de l’usuari reconfigura directament l’espai de negociació, l’antagonisme opera com un procés espacial col·laboratiu que construeix paisatges urbans contingents. La relació entre el compromís personal, les interaccions socials i l’entorn físic urbà inicia noves formes de comportament i planteja la possibilitat d’un urbanisme col·laboratiu basat en l’autogestió i la iniciativa intersubjectiva a través de pràctiques de disseny espaciotemporal.

4 CONCLUSIONS

Hi ha moltes maneres d’abordar la diversitat urbana i el seu conflicte associat a través del disseny. Si bé els enfocaments de disseny tradicionals, com l’urbanisme consensual o el disseny com a proveïdor de solucions, tenen un valor indubtable i s’han abordat àmpliament, afirmem que s’ha parat poca atenció a les pràctiques de disseny que aprofiten el conflicte en fomentar l’antagonisme com una pràctica creativa i constructiva de *city-making*.

Amb la intenció explícita d’ampliar els enfocaments de disseny disponibles de *city-making*, en comptes de substituir-los, en aquest article s’exploren quatre interessos de recerca principals. El primer interès és plantejar la diversitat (entesa com l’emergència de l’alteritat més enllà de la mercantilització consensuada i del paradigma de salvament) com un horitzó urbà desitjable i abraçar el conflicte com una condició necessària del pluralisme agonista. El segon, revisar els enfocaments del disseny contemporani a través del prisma del dissens pragmàtic, entès com una pràctica d’empoderament de l’agència humana i la construcció de noves capacitats per a l’acció ciutadana basades en la imbricació entre l’afecte, la política, l’espai i el temps. El tercer, contribuir a l’exercici de la democràcia com a procés socioespacial intersubjectiu i desjerarquitzat. I el quart, utilitzar el disseny per proposar noves interfícies crítiques o sistemes de mediació que permetin els ciutadans actius d’exercir lliurement el dret radical al dissens, revisar les lògiques socioespacials existents i assajar noves realitats urbanes possibles.

Es poden extreure diverses conclusions dels dos estudis de cas presentats. En primer lloc, fomenten la desjerarquització i la translinealitat a la ciutat. En segon lloc, reclamen la ciutadania activa i el dret a l’acció directa en els espais urbans col·lectius. En tercer lloc, fomenten la participació ciutadana a través de la ficció, la imaginació, el desig o la crítica, en comptes de fomentar només la resolució de problemes. En quart lloc, tendeixen a descolonitzar els imaginaris urbans dominants mitjançant la proliferació de nocions contrahegemòniques de cosmopolítica, territori, domesticitat i publicitat. En cinquè lloc, exploren agències de disseny innovadores a través de processos de desmaterialització, desestetització i temporalitat. En sisè lloc, impulsen dinàmiques col·laboratives en comptes de merament participatives. Finalment, tots dos estudis de cas fan servir l’antagonisme per suspendre el domini creatiu i l’autoria del disseny tradicional amb la finalitat d’activar l’agència humana i la política de la quotidianitat.

Cartografies subjectives: mirall de la diversitat visualitza el conflicte i la pluralitat subjectiva per desencadenar l’antagonisme i la dissidència com a noves actituds cíviques que els joves han d’explorar. El projecte té l’objectiu d’impulsar la consciència crítica i el comportament cívic actiu a través de l’experiència viscuda, l’acció directa i la cartografia col·lectiva. El procés de mapatge (i els mapes resultants) es converteixen en sistemes de mediació per transcendir les subjectivitats endureides i aconseguir una comprensió més sòlida del nostre hàbitat, visualitzant el conflicte com una condició necessària de la diversitat urbana desitjada i explorant l’antagonisme com una actitud cívica proactiva i constructiva.

Infraestructures per a la interacció en l’espai públic proposa cinc enfocaments de disseny diferents que representen l’antagonisme com una

pràctica espaciotemporal de disrupció i redefinició socioespacial. Un dels interessos explícits del disseny d’aquest projecte és proposar noves interfícies crítiques per activar el cos cívic com a principal agent de canvi. La ciutadania emancipada es promulga a través de l’acció directa, reclamant el dret a dissentir i revisant les lògiques dominants de la nostra realitat urbana compartida. L’antagonisme, que resulta l’element crucial per a un model agonista de democràcia, s’entén com una estratègia socioespacial per impulsar una ciutadania activa i uns espais públics plurals, ja que no n’hi ha prou amb la diversitat consensuada per abordar el conflicte com una força generadora de ciutat.

Dels estudis de cas presentats se’n deriven tres direccions centrals d’investigació futura. En primer lloc, expandir el disseny més enllà de les nocions preestablertes (disseny com un control dur de l’autor que imposa una estètica específica i organitza comportaments específics que assenyalen una ètica predefinida, el disseny com a proveïdor de solucions i esborrador de conflictes) i tornar a imaginar el disseny com una imbricació antagònica no consensual entre entorns, infraestructures, polítiques, comportaments i activisme. En segon lloc, explorar el disseny com una agència contradisciplinària, desmaterialitzada, temporal i no representativa. En tercer lloc, explorar les capacitats del disseny espaciotemporal per desenvolupar encara més la democratització com una pràctica processual col·laborativa.

<div>BIOGRAFIES</div>	
<div>Roger Paez, PhD</div> <div>Elisava, Facultat de Disseny i Enginyeria de Barcelona (UVic-UCC)</div>	
<div>Roger Paez, arquitecte, màster en Disseny Arquitectònic Avançat i doctor en Arquitectura. És doctor arquitecte, professor i investigador. Arquitecte per l’ETSAB, Barcelona (Excel·lent), màster en Disseny Arquitectònic Avançat, Columbia University, Nova York (GSAPP Honor Award for Excellence in Design), doctor arquitecte per la UPC, Barcelona (Excel·lent cum laude); doctor certificat (AQU 2020).</div> <div>Té experiència professional en els estudis d’Alison+Peter Smithson i Enric Miralles. És fundador d’AiB (www.aib.cat), un estudi dedicat a la pràctica crítica d’arquitectura contemporània.</div> <div>És professor de projectes arquitectònics a l’ETSALS (URL), director de MEATS a Elisava (UVic) (meats.elisava.net), i professor convidat en universitats internacionals com Columbia, Cornell, Harvard, IIT, Sci-ARC i USC als Estats Units i ETSAB, ETSAV, BAC, IaaC, UdP (Porto), ETSAM (Madrid), ENA (París), PJAiT (Varsòvia), UMA (Umeå) i ETH (Zuric) a Europa.</div> <div>També és membre de la comissió editorial de <i>Quaderns d’arquitectura i urbanisme</i>, guardonada amb el Jeam Tschumi Prize 2005.</div> <div>Ha estat nomenat cap d’investigació a Elisava Research, on desenvolupa projectes de recerca públics i privats. Publica regularment articles a revistes especialitzades i llibres, entre els quals destaquen <i>Design Strategies for Temporary Intervention in Public Space</i> (Elisava, 2013), <i>Critical Prison Design</i> (Actar, 2014) i <i>Operative Mapping: Maps as Design Tools</i> (Actar, 2019).</div> <div>Treballa en la intersecció del disseny, l’arquitectura i la ciutat, i se centra en la temporalitat, l’experimentació i l’impacte social.</div>	
<div>Manuela Valtchanova</div> <div>Elisava, Facultat de Disseny i Enginyeria de Barcelona (UVic-UCC)</div>	

És arquitecta (TUM, Munic/UACEG, Sofia, 2015), investigadora de doctorat a la Universitat de Barcelona (grup de recerca sobre art, globalització i estudis interculturals) i a Elisava Research (grup de recerca HIMTS) i professora auxiliar al Màster d’Arquitectura Efímera i Espais Temporals d’Elisava. Durant la seva carrera professional, des de 2012 ha col·laborat en diferents oficines d’arquitectura i actualment forma part de l’equip de l’estudi de Barcelona Queralt Suau, que realitza projectes que exploren els formats d’arquitectura heterogènia, el quals van des d’espais de representació expositius fins a les intervencions en l’espai públic. Des de l’abril de 2018 forma part de l’equip d’Elisava Research, on actualment desenvolupa projectes que aborden l’arquitectura efímera, el mapatge operatiu i la cohesió social. També ha participat com a professora assistent i tutora en diversos formats acadèmics, treballant en estratègies de disseny relacionades amb l’urbanisme transformador, espais temporals i intervencions en l’espai públic. La seva recerca de doctorat explora la idea d’arquitectura de l’acció o les pràctiques socioespacials d’intersubjectivitat, singularització i noves temporalitats en els espais viscuts de la ciutat contemporània.

<div>FIGURES</div>	
--------------------	--

Fig. 1. *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat.* Participants. Els codis fan referència a les inicials dels noms de les participants.

Fig. 2. *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat.* Mapa narratiu (detall).

Fig. 3. *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat.* Resultats dels tallers 1 + 2, que mostren els camins recorreguts en vermell i els punts narratius en blau (individual per a T1 i grupal per a T2). Mapa complet i detall.

Fig. 4. *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat.* Traduccions de narratives: agru-

- pació de narratives resultants de T1 i T2 per treballar en tres nivells relacionals. Mapa complet i detall.
- Fig. 5.** *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat*. Mapa de treball de T3 i detall del procés del taller.
- Fig. 6.** *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat*. Distribució espacial de narratives segons els quatre nivells relacionals principals (jo, comunitat, proposta mundial, resistència mundial). Mapa complet i detall.
- Fig. 7.** *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat*. Agrupació poligonal de narratives segons els 25 temes resultants (des de M1 “llar” fins a WR7 “compromís cívici i desobediència”). Mapa complet i detall.
- Fig. 8.** *Cartografies subjectives: mirall de la diversitat*. Quadre quantitatiu de les 193 narratives que mostren la recurrència (de 2 a 22 vegades), organitzades d'acord amb els 25 temes (des de M1 “llar” fins a WP7 “ocupació”), i agrupades en quatre nivells relacionals (jo, comunitat, proposta mundial, món-resistència).
- Fig. 9.** *Infraestructures per a la interacció en l'espai públic*. Lògica combinatòria i visió general dels resultats de la fase d'Escenaris Futurs.
- Fig. 10.** *Space Invaders: RA per a la cohesió social*. Diagrama de context operatiu del procés per implementar virtualment gràfics com a disrupcions figitals en l'espai públic.
- Fig. 11.** *Space Invaders: RA per a la cohesió social*. Hot-spot figital en acció, ciutadans relacionats amb la RA d'emergència climàtica a l'espai públic (plaça de Vázquez Montalbán).
- Fig. 12.** *Segona vida: explorar els carrers a través del joc a la ciutat*. Cartes de segona persona i d'oportunitat.
- Fig. 13.** *Segona vida: explorar els carrers a través del joc a la ciutat*. Plataforma de tauler de joc desplegable.
- Fig. 14.** *La plataforma: estructura per a l'anonimat*. Possibles configuracions espacials i formats performatius.
- Fig. 15.** *La plataforma: estructura per a l'anonimat*. Materials i formats escenogràfics que fomenten l'anonimat.
- Fig. 16.** *Darrere les cortines: una motxilla d'eines per a l'apropiació de l'espai públic*. Canvi de roba (esquerra), actuació amateur (dreta) i toolkit portàtil (centre). Rambla del Raval.
- Fig. 17.** *Llindar efímer: porxo temporal*. Llindar activat com a punt de trobada mitjançant l'obertura de l'estructura principal i la dispersió a tot el seu voltant dels mòduls desplegables. Aquesta és només una de les moltes configuracions possibles (per exemple, porxo d'accés, cinema a l'aire lliure, llum de nit). Jardins de Rubió i Lluch.

REFERÈNCIES

Veure llistat complet de referències a la pàgina 198.

R. Paez y M. Valtchanova

Aprovechar el conflicto: antagonismo y prácticas de diseño espaciotemporales

Traducción al Castellano

PALABRAS CLAVE

Diseño Espaciotemporal, Antagonismo, Conflicto, Disenso, Espacio Publico, Ciudadanía Activa, *City-Making*, Pluralidad.

TEMES DE DISSENY #37

RESUMEN

Este artículo explora las capacidades del diseño para cuestionar el contexto socioespacial con el fin de destacar el conflicto, el disenso y la disputa como prácticas creativas para impulsar la transformación urbana.

En el hábitat urbano actual, los espacios y las acciones no encajan a la perfección. La ciudad se caracteriza por una disyunción entre la fisicalidad del tejido urbano como materialización de ideologías y la relacionalidad de supremacías disputadas y dinámicas entrópicas que la habitan. En consecuencia, las prácticas transformadoras contemporáneas de creación de ciudades (city-making) deben reinventarse a través de la temporalidad y la impermanencia, representando el desorden y adoptando la inestabilidad. En ese sentido, el antagonismo es un elemento clave que se puede utilizar en las prácticas de diseño críticas destinadas a promover la diversidad urbana. En este artículo estudiamos cómo la incorporación del antagonismo en las prácticas de diseño puede desencadenar procesos de reformulación urbana al constituir espacios liminales de oportunidad donde la democratización emerge como una práctica espaciotemporal.

Se presentan dos casos de estudio relacionados, llevados a cabo en 2020 en el barrio del Raval de Barcelona (*Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad e Infraestructuras para la interacción en el espacio*), para explorar cómo el diseño puede apoyar la disidencia y la pluralidad, ya sea a través de la identificación y visualización o catalizándolas como prácticas situadas de ciudadanía activa.

En ambos casos de estudio, el diseño fomenta la desjerarquización y la translinealidad en la ciudad, reivindicando el derecho a la acción directa en los espacios urbanos colectivos. En este sentido, este artículo explora cómo el diseño contribuye a activar múltiples procesos de ciudadanía emancipada, aprovechando el conflicto y el disenso constructivo como prácticas espaciotemporales situadas para promover la diversidad. Al facilitar la proliferación de nociones contrahegemónicas de cosmopolítica, territorio, domesticidad y publicidad, las prácticas de diseño revisadas en este artículo operan entre política, espacio y afecto para promover las relaciones intersubjetivas en los espacios públicos, utilizando las dimensiones materiales, temporales y afectivas del diseño para cocrear hábitats urbanos diversos y resilientes.

1

MARCO TEÓRICO: CIUDADANÍA ACTIVA, CONFLICTO Y ANTAGONISMO

El espacio siempre es político (Dodd 2020, 7), y las prácticas de diseño espaciotemporales son un acto de intervención en las políticas de un lugar. Producen, reordenan o reinventan los escenarios sociales donde humanos y no humanos negocian su coexistencia. En ese sentido, es crucial cuestionar las actitudes del diseño contemporáneo en términos de su imbricación con “la agencia omnipresente de la gente corriente” (Loftus 2009) y su capacidad para promulgar una ciudadanía activa. Por un lado, el diseño puede implementar la lógica progresiva de las estructuras hegemónicas de poder, promoviendo formas exclusivas de unión consensual. Por otro lado, se puede aprovechar como una “búsqueda política de disidencia material, performativa y compositiva” (Jaque 2020, 21).

En este sentido, el campo de interacción constante entre el cuerpo cívico, las políticas de la verdad y el intervencionismo urbano (Parry 2014) es el frágil terreno de acción para las prácticas hegemónicas y contrahegemónicas socialmente comprometidas. En nuestro contexto contemporáneo, todos hemos experimentado el auge de la democracia participativa. Entre una gran variedad de formatos participativos, que pretenden habilitar la democracia como fundamento para la negociación de intereses, se tiende a utilizar la participación como un espacio de transacción activa entre las lógicas sociopolíticas dominantes y una demanda social generalizada de ser escuchado. Recientemente, temas delicados como la diversidad, la democracia y el empoderamiento se han convertido en herramientas de negociación en lugar de objetivos comunes compartidos.

Teniendo lo anterior en consideración, es importante aclarar las diferentes formas de ciudadanía activa que una práctica socioespacial intervencionista puede producir. Para discernirlas mejor, es fundamental comprender la diferencia entre formatos participativos y colaborativos. Por una parte, las dinámicas participativas establecen protocolos regla-

dos cerrados, aceptados voluntariamente por los participantes, donde la improvisación se convierte paradójicamente en un proceso controlado. Por otra parte, los formatos colaborativos de intervención socioespacial pueden promulgar contextos dinámicos donde todas las reglas espacio-temporales se reinventan continuamente en una interacción cocreativa abierta. En esta línea, los escritos de Claire Bishop sobre las diferentes formas de participación y emancipación del espectador también apuntan a este cambio gradual de un “público que exige un rol a un público que disfruta de la subordinación a experiencias extrañas que un artista ha ideado para ellos, a un público que se anima a ser coproductor de la obra” (Bishop 2012, 39). También advierte sobre la posible mercantilización de los cuerpos humanos en una economía de servicios, que se puede desplegar fácilmente para producir y legitimar significados y códigos pertenecientes a los poderes dominantes. En este sentido, posibilitar contextos colaborativos abiertos, que construyan formas de ciudadanía activa basadas en el derecho cívico radical a disentir, requiere nuevas interfaces críticas para la reinvención socioespacial. El antagonismo y la multiplicidad se convierten en una condición fundamental para la articulación de estas formas de ciudadanía activa capaces de revisar las lógicas existentes para ensayar colaborativamente nuevas realidades posibles. Por lo tanto, uno de los principales intereses de este artículo es investigar cómo las prácticas de diseño pueden fomentar el ejercicio de la democracia como un proceso socioespacial intersubjetivo y autoiniciado en lugar de ser una mera herramienta de negociación entre diferencias.

En 1992, cuando el artista Rirkrit Tiravanija convirtió una galería del Soho en una cocina donde servía cocina tailandesa de forma gratuita, su trabajo se consideró fundamental en la articulación de un nuevo género que Nicolas Bourriaud abrazó bajo el concepto de estética relacional. Implícaba la desmaterialización del trabajo artístico en un proceso socialmente comprometido, que desencadena contextos relacionales y nuevos formatos de interacción humana. Sin embargo, con el tiempo, este tipo de prácticas relacionales llegaron a ser vistas como prácticas “simplemente digeridas por las condiciones del poder” (Thompson 2012, 31). Se utilizaron experiencias interpersonales íntimas para constituir un formato artístico mercantilizado de consenso social. En respuesta, comisarios y críticos de arte como Lucy Lippard (1997) y Grant Kester (2012) abogaron por un giro ético en las obras socialmente comprometidas o basadas en la comunidad, en las que el dominio creativo se suspende para catalizar la desjerarquización, contextos de diálogo translineales, libertad de expresión y divergencia.

Antes de entrar en detalle, es necesario aclarar la nomenclatura de tres términos ampliamente utilizados: diversidad, conflicto y antagonismo. Entendemos la diversidad como un aspecto deseable de la complejidad urbana. Más allá del horizonte del consenso y el bienhechor políticamente correcto, asume el paradigma del salvamento, que se convierte en “simbolismo de prácticas intelectuales, estéticas e institucionales que quieren enterrar más que preservar” (Dominguez 1987). Entendemos el conflicto como una condición intrínseca de los entornos urbanos plurales, pues es un factor necesario en la emergencia de la pluralidad. Y entendemos el antagonismo como una actitud proactiva que impulsa un reconocimiento crítico de las verdades hegemónicas, instrumentalizando voluntariamente el conflicto, pero también la crítica, la imaginación o el deseo. Basándonos en Chantal Mouffe (2013), afirmamos que el antagonismo es un elemento crucial para un modelo agonista de democracia, ya que la diversidad consensual es insuficiente para abordar el conflicto como una fuerza generadora.

Desde esta perspectiva, consideramos crucial repensar los enfoques creativos contemporáneos de intervención socioespacial (a través del diseño, el arte o la arquitectura) en los que el conflicto, el disenso y la disputa se habilitan como prácticas situadas para la transformación urbana. Actualmente, la ciudad se caracteriza por una disyunción entre la fisicalidad del rígido tejido urbano y la relacionalidad de las dinámicas entrópicas que la habitan. En la misma lógica, el comisario y crítico Martí Peran (2009) advierte que “frente a esa *planificación (moderna)* inscrita en la lógica progresiva de un tiempo lineal y sin conflictos, asistimos ahora a la revancha protagonizada por el tiempo real”, es decir, un tiempo caracterizado por la entropía que muestra la “incapacidad de la arquitectura para contener la pluralidad de necesidades y posibilidades que despliega la vida real” (ibid., 8). En consecuencia, las prácticas transformadoras contemporáneas de creación de ciudades (*city-making*) deben reinventarse a través de la impermanencia, justificando el desorden e incorporando la inestabilidad.

A pesar de tener opciones válidas, en este trabajo nuestro interés se centra en los enfoques creativos que desencadenan contradiscursos a

R. PAEZ / M. VALTCHANOVA

través de la imbricación dinámica entre socialidad y espacio. La producción de modelos culturales alternativos a través del antagonismo se entiende como una forma de resistencia a las lógicas institucionales de asimilación y control. Este tipo de intervención contrahegemónica introduce la democratización como una práctica espacial que involucra al cuerpo cívico activo en la acción directa. Lo político se realiza a través del afecto y el espacio. Al canalizar la divergencia y la disputa, las intervenciones transgresoras generan espacios de oportunidad donde todos los ciudadanos tienen derecho a aparecer. De esta manera, se forman comunidades de acción espontáneas entre los “inexistentes” o los políticamente silenciados: “consumidores apolíticos, demócratas frustrados, trabajadores precarios, arquitectos y artistas insurgentes, inmigrantes indocumentados y ciudadanos marginados” (Swyngedouw 2015, 167). Así, la agencia humana cotidiana se vuelve plural, intersubjetiva y transversal y se constituye dinámicamente como un agente de cambio (Manzini 2019).

El acto de construir paisajes de debate y disenso permite la emergencia de la crítica en forma de pequeños gestos íntimos de resistencia y activa las llamadas políticas de la reflexión (Vilar 2017, 153). En otras palabras, la articulación de espacios temporales para la disidencia a través de acciones de diseño, arte o arquitectura impulsa la destrucción de las construcciones sociales preconcebidas y fomenta una conciencia crítica más allá de la experiencia estética en el momento de la intervención. Esta conciencia crítica puede desencadenar nuevas actitudes urbanas, que continúan cuestionando el entorno socioespacial personal o colectivo fuera de los formatos intervencionistas, cocreando activamente un campo de acción democrático compartido. Evocando las ideas de Michel Foucault (1997) sobre la importancia del compromiso cívico en el cuestionamiento de los eventos y las formas de la llamada política de la verdad, postulamos el antagonismo como una actitud cívica que cuestiona continuamente la verdad a través de la experiencia personal inmediata.

En una línea similar, podríamos citar las prácticas cotidianas compartidas de disenso pragmático (Arlandis 2018), entendido como el acto de disidencia canalizado a través de la expresión directa y la dinámica cotidiana. Aquí también encontramos la idea de pragmatismo subversivo basada en los estudios de Slavoj Žižek sobre el kynismo como la confrontación de las ideologías actuales a través de las prácticas de la vida cotidiana (Žižek 1989, 26). En este sentido, el disenso pragmático o pragmatismo subversivo opera como una transgresión del entorno colectivo vivido, donde las diferencias y los antagonismos se manifiestan a través de prácticas situadas de acción directa. En este contexto, los enfoques de diseño basados en el disenso pragmático tienen como objetivo empoderar la agencia humana ofreciendo al cuerpo ciudadano activo nuevas capacidades para producir situaciones, colisiones o encuentros inmediatos que lancen una reivindicación directa por la justicia social, cultural y espacial.

Se puede argumentar que la crítica y la insurgencia como prácticas situadas de transformación urbana generan intersticios espaciotemporales: contextos donde se suspenden las estructuras de poder existentes. Estas dinámicas forman espacios liminales de posibilidad o, como los llamaría Henri Lefebvre (1991), “espacios diferenciales”, espacios de transición, de identidades procesuales informadas por las apropiaciones directas de sus habitantes, a menudo fruto de las vulnerabilidades del espacio abstracto entendido como el espacio mercantilizado regulado por las lógicas del orden neoliberal. Si confiamos en esta idea, los actos de catalizar el antagonismo a través del espacio son “intervenciones contrahegemónicas como una forma de crítica social a través de la práctica” (Mouffe 2005). Estas disrupciones articulan lugares, tanto reales como virtuales, que son en su mayoría más relacionales que físicos. El antagonismo, entendido como un proceso socioespacial de democratización, construye espacios radicalmente temporales y muchas veces desmaterializados. La inestabilidad espacial y la indefinición se convierten en condiciones cruciales para que se puedan dar la pluralidad y la ciudadanía activa. Por esta razón, y como muestran los siguientes casos de estudio, las prácticas espaciotemporales que aprovechan el conflicto son mayoritariamente no representativas y se basan en procesos de desestetiización, desmaterialización y efimerización (Vilar 2017, 87).

En línea con estas ideas, este artículo presenta dos estudios de caso relacionados, *Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad e Infraestructuras para la interacción en el espacio* público, como base para explorar las capacidades del diseño para interrogar el contexto socioespacial con el fin de poner en primer plano el conflicto, el disenso y la disputa como prácticas creativas de democratización y transformación urbana. Aunque difieren en su metodología y objetivos, ambos estudios de caso están íntimamente vinculados: ambos se llevaron a cabo junto con Kn60Lab, una plataforma

207

206

CASE STUDY

209

creativo y la emancipación ciudadana, categorizadas en: disrupción figital, juego, anonimato, umbrales efímeros y cuerpo humano aumentado. En la siguiente sección exploramos cada una de las propuestas de diseño para revelar posibles herramientas innovadoras para la intervención socioespacial que movilizan al diseño como mediador del antagonismo relacional, la justicia espacial y la agencia humana emancipada.

3.2. Resultados e interpretación: cinco estrategias

3.2.1. La disrupción figital como herramienta virtual crítica para la transgresión espaciotemporal

Space Invaders: RA para la cohesión social fomenta la interrupción digital de la realidad urbana para realizar transacciones intersubjetivas entre los individuos y su entorno sociopolítico. El proyecto plantea el uso de la realidad aumentada (RA) para abrir nuevos canales de negociación, disputa e imaginación para que los jóvenes del Raval puedan reclamar espacios alternativos de libre expresión a través de la acción figital directa. La propuesta consiste en una serie de talleres de intervención urbana digital enfocados a la producción de imágenes tridimensionales que luego se geoetiquetan en lugares específicos del barrio a través de una plataforma gratuita de Instagram. Posteriormente, el proyecto activa dos rutas de visibilidad e impacto sociourbano: la ruta digital que implica compartir imágenes de las disrupciones urbanas en las redes sociales; y la ruta física que articula la codificación espacial de los lugares a través de una serie de etiquetas que se colocan en cada sitio.

Space Invaders cuestiona la operatividad diaria de las interacciones constantes que ocurren entre la realidad física tangible y las experiencias virtuales basadas en la tecnología mediante la introducción de protocolos altamente accesibles para la libre expresión, implementados a través de un software de RA gratuito y una plataforma de redes sociales ampliamente utilizada (Fig.10). También abre espacios de oportunidad para la democracia radical y la ciudadanía emancipada a través de la producción de *collages* digitales colaborativos, fotomontajes o composiciones tridimensionales que propicien una descolonización de los imaginarios urbanos. De esta manera, el injerto de imágenes digitales disruptivas y polémicas en el vecindario físico compartido se convierte en un terreno para el debate pluralista, un campo de ensayo para la construcción de nuevas realidades políticas y un proceso de incubación de nuevas actitudes y visiones urbanas (Fig.11).

Los espacios de datos creados a partir de la negociación continua entre “usuarios, interfaces, automatismos y la imaginación híbrida humano / no humano” (Brusadin y Marzo 2017) constituyen nuevos terrenos para una mediación tecnológica de la política de lo cotidiano, donde el individuo se convierte en usuario optando por el anonimato o la desaparición de la identidad personal. La realidad digital ofrece espacios desregulados y desjerarquizados, donde pueden emerger identidades plurales y verdades intersubjetivas. La acción digital genera oportunidades para ensayar nuevas estrategias de transacción entre el individuo y el hábitat urbano, trabajando con la experiencia socio-técnica como eje emancipador de la agencia humana. Según Jacques Rancière, “las respuestas individuales a la desidentificación con el orden dado son actos de emancipación intelectual que permiten nuevos modos de construcción política del objeto común y nuevas posibilidades de enunciación colectiva” (Arfara, Mancewicz y Remshardt 2018, 4).

En este sentido, es importante fomentar la dinámica del disenso como condición constitutiva de la esfera pública, tanto en su dimensión física como en la virtual, para que el imaginario colectivo colonizado pueda desarticularse y suspenderse a través de conductas figitales contradiscursivas. Por ello, creemos que el proyecto *Space Invaders* sensibiliza sobre la importancia de las técnicas para manifestar y visualizar un imaginario urbano más plural y heterogéneo. Cuando la imagen es considerada un medio comunicativo hegemónico en la era tecnocapitalista, es necesario reinventar los canales dialécticos entre la afectividad intrínseca y la intimidad de la condición humana y los espacios públicos tanto físicos como digitales. Además, se hace urgente explorar nuevos modos de expresión intersubjetiva basados en la disrupción del espacio figital. *Space Invaders* llama la atención sobre la importancia de las herramientas virtuales de crítica, resistencia y proposición como nuevas interfaces críticas para el conflicto constructivo y el agonismo plural.

3.2.2. El juego como estrategia para la emancipación ciudadana y la resignificación activa de los espacios vividos

La propuesta *Segunda vida: explorar las calles a través del juego urbano* propone el diseño de un juego centrado en la interacción directa entre el mundo íntimo de los jóvenes y su entorno urbano inmediato. La exteriorización de emociones, opiniones o actitudes se convierte en un acto de transacción directa con la ciudad, guiado por una serie de cartas: cartas de oportunidad que proponen formas de interactuar con las contingencias del contexto urbano inmediato; y cartas de segunda persona, que introducen el juego de rol como una forma de trascender subjetividades endurecidas a través de tres subconjuntos: cartas de emoción que establecen un rango emocional específico, cartas de armas que sugieren diferentes técnicas para la intervención temporal y cartas de superpoderes que introducen habilidades ficticias (Fig. 12). El campo de acción es el propio barrio del Raval, pero toda la dinámica del juego empieza y acaba en la sede de Kn60lab, donde el tablero de juego se configura como una plataforma temporal a gran escala que funciona como una segunda piel desplegable sobre la fachada. (Fig. 13). Los participantes pueden moverse e interactuar directamente con la maqueta del campo de juego real, es decir, todo el barrio real del Raval.

Segunda vida ofrece un formato de juego urbano que rompe con la rigidez de los formatos convencionales reglados al estimular un entorno abierto para la improvisación, el azar y el descubrimiento inesperado. La propuesta activa novedosos mecanismos de relación entre los individuos y el espacio, que propician la creación de comunidades espontáneas, articuladas en torno a la construcción colaborativa de nuevas capacidades de acción directa y libre apropiación de la ciudad. También plantea la capacidad de los protocolos basados en juegos que involucran a agentes humanos y no humanos para reinventar la imagen y la memoria de un lugar. La lógica de los juegos reglados facilita la colaboración en equipo, los abogados del diablo, la empatía resultante, el juego de rol y otras formas de suspensión temporal de las identidades personales endurecidas que facilitan en gran medida el aprovechamiento del conflicto como una práctica creativa dialógica y una forma de lograr la cohesión social basada en diversidades mutuas reconocidas (Elvira y Paez 2019).

Las experiencias basadas en la casualidad y el descubrimiento inesperado tienen el potencial de romper con las lógicas presupuestas tanto del comportamiento humano como del hábitat urbano (Paez, próximamente). Una de las implicaciones relevantes de *Segunda vida* es cómo los actos espontáneos de alegría urbana inician procesos de revisión de las convenciones de un lugar específico. También es relevante cómo la acción directa crea nuevos territorios (tanto imaginarios como reales) que, en palabras de Manuel Delgado, son “espacios de desjerarquizaciones repentinas, espacios de indeterminación” (Delgado 2016, 9). Estas repentinas reformulaciones del entorno urbano generan oportunidades para la expresión de la imaginación de los ciudadanos. Además, estos contextos liminales crean condiciones temporales para la aparición potencial de lo marginal y lo invisible. Por ello, las dinámicas de la improvisación y el descubrimiento inesperado se pueden aprovechar para construir nuevas comunidades de acción al interactuar con un lugar en un estado temporal de desjerarquización y generar narrativas plurales.

Segunda vida desencadena una imbricación afectiva entre lo urbano y lo íntimo y entre lo ordinario y lo extraordinario. De esta manera, el diálogo entre lugar y memoria personal crea nuevos significados y significantes de lugar, de modo que el acto de simbolizar el territorio se convierte en una nueva forma de habitarlo y pertenecerlo. Una oportunidad para explorar una estrategia novedosa de intervención espaciotemporal surge de la intersección experimental entre el juego y la resignificación como prácticas de urbanismo transformador. La propuesta de *Segunda vida* de implementar un juego colaborativo como un proceso sistemático y autogestionado de interacción socioespacial da como resultado protocolos basados en juegos relacionales que alimentan nuevas actitudes urbanas arraigadas en la lucha por la justicia social, promulgadas a través de la experiencia personal directa y la política de espacio.

3.2.3. El anonimato como estrategia de creación de comunidades espontáneas y transformación socioespacial

La plataforma: una estructura para el anonimato explora el anonimato como una estrategia para la transformación socioespacial. La propuesta implica la creación de una plataforma polivalente que ofrece diferentes escenarios para actuaciones libres y anónimas en espacios públicos (Fig. 14). El proyecto explora el soporte escenográfico como medio para activar el anonimato y como herramienta de expresión intersubjetiva. Concibe un sistema modular que permite múltiples variaciones en base a tres elementos: la organización espacial de los módulos de suelo técnico, la configuración de los soportes verticales enchufables y la materialidad y patrón de las mamparas de tela estiradas entre ellos (Fig.15). La posibilidad de redefinir constantemente la interacción entre el soporte escenográfico de la expresión corporal y el contexto sociourbano, en función de la narrativa personal o colectiva a transmitir, refuerza el papel de la propuesta como una infraestructura urbana que alberga múltiples corporealidades anónimas libres de género, raza y clase.

La plataforma propone herramientas espaciales para el posicionamiento personal en los espacios públicos como una forma de implementar actos de proposición o crítica a través de la activación performativa del cuerpo como unidad política. También explora las capacidades del anonimato como una práctica espacial que crea condiciones para la emergencia radical de la alteridad. La contingencia espacial del formato de diseño prolifera los usos accidentales del espacio urbano y facilita la interacción entre el espacio íntimo personal y el entorno colectivo.

La activación performativa del cuerpo humano como unidad política evoca la idea de criticidad performativa (Karami 2018), que refuerza la importancia de la transición en el campo de las prácticas espaciales críticas desde las “estrategias de compromiso” hacia las “tácticas de interrupción”. Basándose en la distinción de Michel de Certeau (1984, xix) entre estrategias y tácticas, Karami propone que las tácticas situacionales de interrupción se definen por la disrupción directa de contextos vulnerables donde se detectan estructuras de poder dominantes. *La plataforma* destaca una práctica espacial de criticidad performativa, donde la crítica es desplegada por la capacidad performativa del espacio. En este caso, el formato espacial posibilita un comportamiento táctico, que propicia el surgimiento de distintas voces y cuerpos cívicos, amparados por la posibilidad de no exponer su fragilidad humana directamente en la esfera pública, pero sí habitarla activamente. La materialidad cambiante y las configuraciones espaciales, generadas como respuesta inmediata a las necesidades subjetivas de expresión íntima, refuerzan el anonimato como una dinámica espaciotemporal que activa la disputa y el antagonismo, condiciones básicas para la construcción de la ciudad del Otro (Valtchanova y Paez 2019).

En *La plataforma* se aplica una política de voces plurales que permite escuchar libremente expresiones diversas e incluso contradictorias (Haraway 1991) a través de un espacio temporal en el que se reafirma el anonimato como práctica espacial política. Además, estimula la pluralidad de identidades e impulsa la alteridad como una necesidad en la ciudad diversa. La contingencia y la temporalidad son también condiciones cruciales para la articulación de este entorno dinámico, donde la alteridad puede afirmarse más allá del paradigma de salvamento. La accidentalidad se convierte en un componente espacial esencial para que la fragilidad, la vulnerabilidad y la afectividad intrínseca de la condición humana puedan establecer la definición espacial del lugar y no al revés.

3.2.4. El toolkit personal: el cuerpo humano empoderado como unidad de apropiación y subjetivación del espacio público

El proyecto *Tras las cortinas: un juego de herramientas de mochila para la apropiación del espacio público* explora cómo se pueden mejorar las capacidades del cuerpo a través de un juego de herramientas para la apropiación inmediata del espacio público en forma de un accesorio personal portátil. La propuesta prevé el diseño de un sistema plegable de varillas metálicas y membranas con diferentes niveles de transparencia que se pueden transportar en una mochila y se pueden montar y desmontar fácilmente en cualquier lugar, aprovechando las condiciones existentes —árboles, postes eléctricos u otros elementos verticales— utilizados como soportes estruc-

turales (Fig.16). La idea es fomentar la activación intersubjetiva de la ciudad a través de múltiples acciones de respuesta rápida no programadas iniciadas por un individuo.

Este proyecto explora diferentes formas de habitar temporalmente el espacio colectivo, materializando rápidamente la crítica, la imaginación o el deseo a través de un dispositivo relacional concebido como *toolkit* personal. Estos artilugios personales diseñados como accesorios corporales aumentan la capacidad del ciudadano de producir complicidades espontáneas con el paisaje urbano infiltrándolo con estructuras contingentes como gestos subjetivos de empoderamiento del cuerpo humano.

La presencia activa del cuerpo humano en el hábitat urbano puede actuar como un reclamo de relacionalidad radical y democracia, convirtiéndose potencialmente en una práctica de ciudadanía insurgente (Holston 2008) que abraza el derecho a redefinir las rígidas formas sociales y espaciales y contrarrestar visiones hegemónicas de la esfera pública. Los accesorios personales portátiles para la interrupción directa de la dinámica urbana que propone *Tras las cortinas* mejoran la agencia del nómada contemporáneo para construir paisajes transitorios de crítica y deseo (Perejaume y Guerra 1999, 11, 17; Careri 2002). Surgen múltiples identidades, intimidadas y subjetividades para cuestionar las formas rígidas del paisaje urbano. En este sentido, la ciudad está subjetivada por los movimientos entrópicos del nómada urbano (Sinclair 2017). *Tras las cortinas* propone un posible mecanismo para subjetivar el espacio público a través del cuerpo humano en acción, utilizando la contingencia y la temporalidad para inyectar a la esfera pública disidencias personales y deseos íntimos que pueden ser compartidos o controvertidos.

3.2.5. El umbral efímero como espacio transitorio de negociación intersubjetiva

Umbral efímero: porche temporal explora la transfiguración temporal de los límites rígidos del trazado urbano como un espacio dinámico para la negociación intersubjetiva. La propuesta se articula entorno a la apropiación del límite entre el exterior y el interior de un edificio, utilizando una estructura modular versátil para formar un porche efímero. El proyecto propone un umbral basado en la combinación de un sistema similar a un andamio y un revestimiento de módulos desplegables, que deben ser activados por los usuarios. Es decir, propone la creación de una segunda piel para un edificio, que promueva la proliferación de múltiples microespacios de interacción socioespacial. Los módulos que forman esta segunda piel tienen dos usos posibles: primero, cuando se instalan en la estructura de soporte, como pantallas de proyección o simplemente como protección contra la lluvia o el sol; y, en segundo lugar, cuando se retiran de la estructura y se esparcen por el entorno inmediato, como cápsulas relacionales de diferentes escalas (Fig. 17).

Al permeabilizar los límites entre el exterior y el interior, la propuesta de diseño plantea varias posibilidades para expandir prácticas intervencionistas espaciotemporales basadas en la transformación del rígido tejido urbano para crear nuevas etapas de espacio común. El proyecto explora el umbral como un fenómeno urbano y sociopolítico, donde emergen identidades transitorias a través de la negociación directa con el espacio. De esta forma, estas complicidades espontáneas entre individuos y lugar pueden terminar constituyendo paisajes urbanos colaborativos complejos.

La transfiguración del tejido urbano opera como una transgresión directa del rígido formato espacial de la ciudad, basado en prácticas de desfiguración (Stavrídes 2016b). Es decir, distorsionando el significado hegemónico del lugar a través de disrupciones directas en su apariencia física. Aquí, el acto de parasitar un edificio existente con una estructura temporal que interrumpe directamente su fachada pretende ser una forma de invadir el rostro mudo de un edificio público con las voces plurales y cambiantes de sus usuarios. Esto puede verse como un acto de “re-esценificar la escena de lo común” (Rancière 2010) a través de un proceso transgresor de alteración de la forma urbana ordinaria, de manera que los espacios umbral se erigen en rupturas heterotópicas del continuo urbano o espacios liminales de oportunidad, “ni estructurados ni desestructurados, sino estructuralizándose a sí mismos” (Delgado 2016, 13). La articulación temporal de los espacios de umbral construye espacios procesuales, es decir, espacios que toman forma solo a través de

la acción. Esta dinámica se puede describir a través del concepto de liminalidad (Stavrides 2016a), caracterizado por la construcción de identidades transitorias donde se promueve el proceso de emancipación ciudadana como una práctica espacial. En este sentido, la intersubjetividad y la negociación con la alteridad requieren trabajar en espacios urbanos aplicando la idea de la transitoriedad como condición tanto relacional como física.

Además, en esta propuesta de diseño, donde la intervención del usuario reconfigura directamente el espacio de negociación, el antagonismo opera como un proceso espacial colaborativo que construye paisajes urbanos contingentes. La relación entre el compromiso personal, las interacciones sociales y el entorno físico urbano inicia nuevas formas de comportamiento y plantea la posibilidad de un urbanismo colaborativo basado en la autogestión y la iniciativa intersubjetiva a través de prácticas de diseño spatiotemporal.

4
CONCLUSIONES

Hay muchas formas de abordar la diversidad urbana y su conflicto concomitante a través del diseño. Si bien los enfoques de diseño tradicionales, como el urbanismo consensual o el diseño como proveedor de soluciones, tienen un valor indudable y se han abordado ampliamente, afirmamos que se ha prestado poca atención a las prácticas de diseño que aprovechan el conflicto al fomentar el antagonismo como una práctica creativa y constructiva de *city-making*.

Con la intención explícita de ampliar los enfoques de diseño disponibles de *city-making*, en lugar de reemplazarlos, en este artículo se exploran cuatro intereses de investigación principales. Primero, plantear la diversidad (entendida como la emergencia de la alteridad más allá de la mercantilización consensuada y el paradigma de salvamento) como un horizonte urbano deseable y abrazar el conflicto como una condición necesaria del pluralismo agonista. En segundo lugar, revisar los enfoques del diseño contemporáneo a través del prisma del disenso pragmático, entendido como una práctica de empoderamiento de la agencia humana y la construcción de nuevas capacidades para la acción ciudadana basadas en la imbricación entre el afecto, la política, el espacio y el tiempo. En tercer lugar, contribuir al ejercicio de la democracia como proceso socioespacial intersubjetivo y desjerarquizado. Y cuarto, utilizar el diseño para proponer nuevas interfaces críticas o sistemas de mediación que permitan a los ciudadanos activos ejercer libremente el derecho radical al disenso, revisar las lógicas socioespaciales existentes y ensayar nuevas realidades urbanas posibles.

Se pueden extraer varias conclusiones de los dos estudios de caso presentados. Primero, fomentan la desjerarquización y la translinealidad en la ciudad. En segundo lugar, reclaman la ciudadanía activa y el derecho a la acción directa en los espacios urbanos colectivos. En tercer lugar, fomentan la participación ciudadana a través de la ficción, la imaginación, el deseo o la crítica, en lugar de fomentar únicamente la resolución de problemas. Cuarto, tienden a descolonizar los imaginarios urbanos dominantes a través de la proliferación de nociones contrahegemónicas de cosmopolítica, territorio, domesticidad y publicidad. En quinto lugar, exploran agencias de diseño novedosas a través de procesos de desmaterialización, desestetización y temporalidad. En sexto lugar, impulsan dinámicas colaborativas en lugar de meramente participativas. Finalmente, ambos estudios de caso utilizan el antagonismo para suspender el dominio creativo y la autoridad del diseño tradicional con el fin de activar la agencia humana y la política de lo cotidiano.

Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad visualiza el conflicto y la pluralidad subjetiva para desencadenar el antagonismo y la disidencia como nuevas actitudes cívicas que los jóvenes deben explorar. El proyecto tiene como objetivo impulsar la conciencia crítica y el comportamiento cívico activo a través de la experiencia vivida, la acción directa y la cartografía colectiva. El proceso de mapeo (y los mapas resultantes) se convierten en sistemas de mediación para trascender las subjetividades endurecidas y lograr una comprensión más sólida de nuestro hábitat, visualizando el conflicto como una condición necesaria de la diversidad urbana deseada y explorando el antagonismo como una actitud cívica proactiva y constructiva.

Infraestructuras para la interacción en el espacio público propone cinco enfoques de diseño diferentes que representan el antagonismo como una práctica espaciotemporal de disrupción y redefinición socioespacial. Uno de los intereses explícitos del diseño de este proyecto es proponer nuevas

TEMES DE DISSENY #37

interfaces críticas para activar al cuerpo cívico como principal agente de cambio. La ciudadanía emancipada se promulga a través de la acción directa, reclamando el derecho a disentir y revisando las lógicas dominantes de nuestra realidad urbana compartida. El antagonismo, elemento crucial para un modelo agonista de democracia, se entiende como una estrategia socioespacial para impulsar una ciudadanía activa y espacios públicos plurales, ya que la diversidad consensuada es insuficiente para abordar el conflicto como una fuerza generadora de ciudad.

Se derivan tres direcciones centrales de investigación futura de los estudios de caso presentados. En primer lugar, expandir el diseño más allá de las nociones preestablecidas (diseño como un duro control del autor que impone una estética específica y organiza comportamientos específicos que apuntan a una ética predefinida, el diseño como proveedor de soluciones y borrador de conflictos) y volver a imaginar el diseño como una imbricación antagónica no consensual entre entornos, infraestructuras, políticas, comportamientos y activismo. En segundo lugar, explorar el diseño como una agencia contradisciplinaria, desmaterializada, temporal y no representativa. En tercer lugar, explorar las capacidades del diseño espaciotemporal para desarrollar aún más la democratización como una práctica procesual colaborativa.

BIOGRAFÍAS

Roger Paez, PhD
Elisava, Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona (UVic-UCC)

Roger Paez, arquitecto, máster en Diseño Arquitectónico Avanzado y doctor en Arquitectura.

Doctor arquitecto, profesor e investigador. Arquitecto por la ETSAB, Barcelona (Excelente), máster en Diseño Arquitectónico Avanzado, Columbia University, Nueva York (GSAPP Honor Award for Excellence in Design), doctor arquitecto por la UPC, Barcelona (Excelente cum laude); doctor certificado (AQU 2020).

Experiencia profesional en los estudios de Alison+Peter Smithson y Enric Miralles. Fundador de AiB (www.aib.cat), un estudio dedicado a la práctica crítica de arquitectura contemporánea.

Profesor de proyectos arquitectónicos en la ETSALS (URL), director de MEATS en Elisava (Uvic) (meats.elisava.net), profesor invitado en universidades internacionales como Columbia, Cornell, Harvard, IIT, Sci-ARC y USC en los Estados Unidos y ETSAB, ETSAV, BAC, IaaC, UdP (Porto), ETSAM (Madrid), ENA (París), PJAiT (Varsovia), UMA (Umeå) y ETH (Zúrich) en Europa.

Miembro de la comisión editorial de *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, galardonada con el Jeam Tschumi Prize 2005.

Jefe de investigación en Elisava Research, donde desarrolla proyectos de investigación públicos y privados. Publica regularmente artículos en revistas especializadas y libros entre los cuales destacan *Design Strategies for Temporary Intervention in Public Space* (Elisava, 2013), *Critical Prison Design* (Actar, 2014) y *Operative Mapping: Maps as Design Tools* (Actar, 2019).

Trabaja en la intersección del diseño, la arquitectura y la ciudad, y se centra en la temporalidad, la experimentación y el impacto social.

Manuela Valtchanova
Elisava, Facultad de Diseño e Ingeniería de Barcelona (UVic-UCC)

Arquitecta (TUM, Múnich/ UACEG, Sofía, 2015), investigadora de doctorado en la Universidad de Barcelona (grupo de investigación sobre arte, globalización y estudios interculturales) y en Elisava Research (grupo de investigación HIMTS) y profesora auxiliar en el Máster de Arquitectura Efímera y Espacios Temporales de Elisava. Durante su carrera profesional, desde 2012 ha colaborado en diferentes oficinas de arquitectura y actualmente es parte del equipo del estudio de Barcelona Queralt Suau, que realiza proyectos que exploran los formatos de arquitectura heterogénea, que van desde espacios de representación expositivos hasta las intervenciones en el espacio público. Desde abril de 2018 forma parte del equipo de Elisava Research, donde actualmente desarrolla proyectos que abordan la arquitectura efímera, el mapeo operativo y la cohesión social. También ha participado como profesora asistente y tutora en diversos formatos académicos, trabajando en estrategias de diseño relacionadas con el urbanismo transformador, espacios temporales e intervenciones en el espacio público. Su investigación de doctorado explora la idea de arquitectura de la acción o las prácticas socioespaciales de intersubjetividad, singularización y nuevas temporalidades en los espacios vividos de la ciudad contemporánea.

FIGURAS

Fig. 1. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Participantes. Los códigos hacen referencia a las iniciales de los nombres de las participantes.

Fig. 2. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Mapa narrativo (detalle).

Fig. 3. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Resultados de los talleres 1 + 2, que muestran los caminos tomados en rojo y los puntos narrativos en azul (individual para T1 y grupal para T2). Mapa completo y detalle.

Fig. 4. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Traducciones de narrativas: agru-

CASE STUDY

212

pación de narrativas resultantes de T1 y T2 para trabajar en tres niveles relacionales. Mapa completo y detalle.

Fig. 5. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Mapa de trabajo de T3 y detalle del proceso del taller.

Fig. 6. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Distribución espacial de narrativas según cuatro niveles relacionales principales (yo, comunidad, proposición mundial, resistencia mundial). Mapa completo y detalle.

Fig. 7. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Agrupación poligonal de narrativas según 25 temas resultantes (desde M1 "hogar" hasta WR7 "compromiso cívico y desobediencia"). Mapa completo y detalle.

Fig. 8. Cartografías subjetivas: espejo de la diversidad. Cuadro cuantitativo de las 193 narrativas que muestran la recurrencia (de 2 a 22 veces), organizadas de acuerdo con 25 temas (desde M1 "hogar" hasta WP7 "ocupación"), y agrupadas en cuatro niveles relacionales (yo, comunidad, propuesta mundial, mundo-resistencia).

Fig. 9. Infraestructuras para la interacción en el espacio público. Lógica combinatoria y visión general de los resultados de la fase de Escenarios Futuros.

Fig. 10. *Space Invaders: RA para la cohesión social.* Diagrama de contexto operativo del proceso para implementar virtualmente gráficos como disrupciones figitales en el espacio público.

Fig. 11. *Space Invaders: RA para la cohesión social.* Hot-spot figital en acción, ciudadanos relacionados con la RA de emergencia climática en el espacio público (plaza de Vázquez Montalbán).

Fig. 12. Segunda vida: explorar las calles a través del juego en la ciudad. Cartas de segunda persona y de oportunidad.

Fig. 13. Segunda vida: explorar las calles a través del juego en la ciudad. Plataforma de tablero de juego desplegable.

Fig. 14. La plataforma: estructura para el anonimato. Posibles configuraciones espaciales y formatos performativos.

Fig. 15. La plataforma: estructura para el anonimato. Materiales y formatos escenográficos que fomentan el anonimato.

Fig. 16. *Tras las cortinas: una mochila de herramientas para la apropiación del espacio público. Cambio de ropa (izquierda), actuación amateur (derecha) y toolkit portátil (centro). Rambla del Raval.*

Fig. 17. *Umbral efímero: porche temporal.* Umbral activado como lugar de encuentro mediante la apertura de la estructura principal y la dispersión alrededor de los módulos desplegables. Esta es solo una de las muchas configuraciones posibles (por ejemplo, porche de acceso, cine al aire libre, lámpara de noche). Jardines de Rubió i Lluch.

REFERENCIAS

Ver listado completo de referencias en la página 198.

Ver listado completo de referencias en la página 198.

R. PAEZ / M. VALTCHANOVA

213