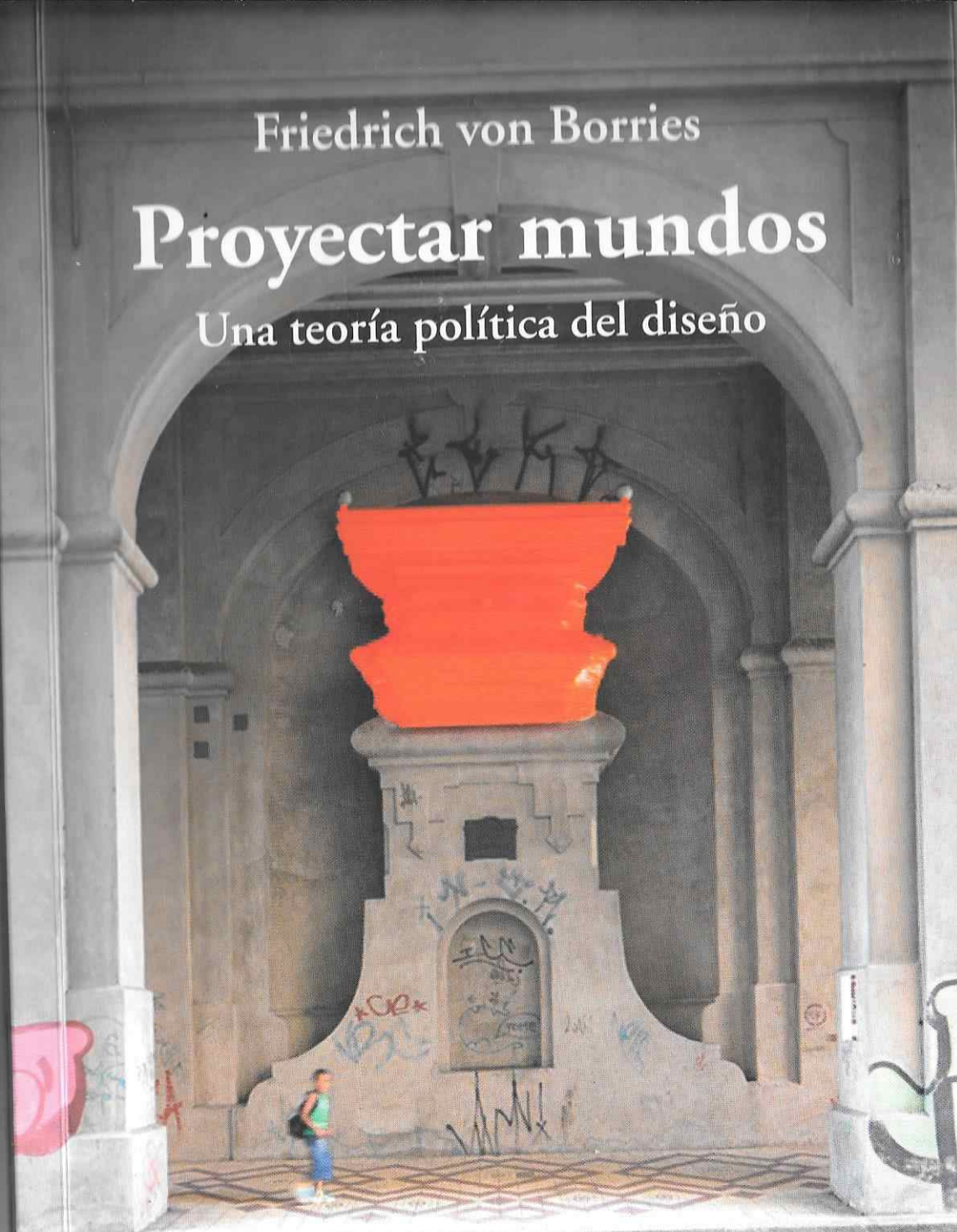


Friedrich von Borries

Proyectar mundos

Una teoría política del diseño



ediciones / metales pesados

Índice

Nota del traductor.....	7
Proyectar	11
Diseño de sobrevivencia	33
Diseño de seguridad	45
Diseño social	61
Diseño de sí mismo	73
Mundo	93
Referencias	109
Agradecimiento	113

Friedrich von Borries



Proyectar mundos

Una teoría política del diseño

Traducción de Niklas Bornhauser Neuber

Registro de la Propiedad Intelectual N° 295.142

ISBN: 978-956-9843-72-3

Imagen de portada: Marlon de Azambja, *Potencial Escultórico*, 2011. 8ª Bienal del Mercosul, Brasil. Cinta adhesiva sobre estructura arquitectónica. Cortesía del artista.

Diseño de portada: Alejandra Norambuena

Corrección y diagramación: Antonio Leiva

Traducción: Niklas Bornhauser Neuber

Weltentwerfen: Eine politische Designtheorie

© Suhrkamp Verlag Berlin 2016

Todos los derechos reservados y controlados por Suhrkamp Verlag Berlin.

De esta edición: © ediciones / metales pesados

E mail: ediciones@metalespesados.cl

www.metalespesados.cl

Madrid 1998 - Santiago Centro

Teléfono: (56-2) 26328926

Santiago de Chile, marzo de 2019

Impreso por Salesianos Impresores S.A.

ediciones / metales pesados

1. Proyectar [*Entwerfen*] es lo contrario de someter [*Unterwerfen*]

Proyectar. Someter. Todo lo que es formado creativamente [*gestaltet*] nos somete a sus condiciones. Al mismo tiempo lo conformado nos libera del estado del sometimiento, el estado de sumisión. El diseño¹ crea libertad, el diseño posibilita acciones que con anterioridad no eran posibles o pensables. Al hacerlo, sin embargo, al crear nuevas condiciones, también limita el espacio de posibilidades. Todo lo que es formado creativamente proyecta y somete. El diseño está marcado fundamentalmente por esta antítesis que se condiciona y se excluye. La dicotomía² inherente al diseño no es solo una libertad creadora, sino política. Implica libertad y falta de libertad, poder e impotencia, supresión y resistencia. Es la esencia [*Wesen*] política del diseño³.

¹ Hay muchos intentos, parcialmente contradictorios entre sí, de definir el concepto de *design*. Fue empleado de manera diferente a lo largo de la historia, y los distintos sinónimos y precursores históricos y contemporáneos –así como, por ejemplo, «configuración creadora» [*Gestaltung*], modelado o dación-de-forma [*Formgebung*] o «artes aplicadas»– igualmente han estado sujetos a transformaciones y desplazamientos que inciden en el amplio campo de connotaciones de *design* de acuerdo a su comprensión contemporánea. Dado que este libro no ha de ser una historia del concepto de diseño, se realiza la siguiente definición de *design* como fundamento para los sucesivos desarrollos: *design* es el crear [*Gestalten*] planificado –es decir, intencional, deliberado, orientado a fines– de objetos físicos y virtuales, espacios interiores y exteriores, información y relaciones sociales. Este concepto ampliado de *design*, por lo tanto, comprende a todo lo que disciplinariamente, en contextos más estrechos, es llamado diseño de productos, diseño industrial, diseño gráfico y diseño de la comunicación, etc., más allá de esto: arquitectura, urbanismo y planificación urbanística, así como arquitectura paisajística, pero también ámbitos de las artes plásticas y del activismo social y artístico. *Design* es entendido como una *praxis* que cerca lo material así como lo inmaterial, lo objetual así como lo que es del orden del signo, de modo que, tal como dice a modo de tesis el teórico de la arquitectura Philip Ursprung, «arte y arquitectura [...] se abren en y son absorbidos por el diseño» (Ursprung 2012, p. 119).

² La dicotomía aquí sostenida emana de la necesidad de claridad, a sabiendas que las líneas divisorias en la realidad son fluyentes y que la especial eficacia del diseño se despliega a lo largo de las borrosas líneas divisorias de lo que subyuga y lo que proyecta. La agudización aquí realizada sirve como instrumento heurístico.

³ Se podría contraargumentar que hay muchos objetos que son creados sin ser «políticos» en modo alguno. Tomemos, por ejemplo, un salero, o sea un objeto cotidiano

1.1. Proyectar es la salida del hombre del sometimiento

El trazar entendido en oposición al someter es el punto de partida para una perspectiva política acerca del diseño, que entiende el proyectar como un acto fundamental, emancipatorio⁴. Una correspondiente teoría del diseño está basada en figuras del pensar que provienen de la filosofía y de las ciencias sociales. Sus fundamentos son reflexiones de los filósofos Martin Heidegger y Vilém Flusser, quienes se dedicaron al proyectar.

Martin Heidegger (1889-1976)⁵ describe el hombre en tanto

que encarna *design* en sentido convencional. A primera vista, no tiene dimensión política alguna. No somete. Sin embargo, si el salero se observa con más detención, ya no aparece ante nosotros como un objeto inocuo, sino como una condición, por muy pequeña que sea, de nuestra cotidianidad. Nos da la libertad de salar nuestra comida así como queremos; o sea, el usuario se vuelve independiente de la directriz o pre-dación [*Vorgabe*] del cocinero (salvo que este haya salado demasiado la comida, en este caso, sea como sea, está todo perdido). A su vez, el salero determina [*vorgeben*] a qué velocidad salamos; número y tamaño de los orificios determina la cantidad de sal por movimiento que llega al plato. Y el salero nos delimita de otras culturas del salar. No usamos, conjuntamente con otros comensales, una fuente abierta al interior de la cual introducimos pulgar y dedo índice, sino que empleamos el dispensador enmantelado, higiénico, que no solamente nos aleja de la sal, sino también aleja a los miembros de la comunidad reunida en torno a la mesa entre sí. El salero en ningún caso es solo un objeto funcional, sino que crea —o deshace—, mediante el diseño, las relaciones entre hombre y hombre o entre hombre y cosa. Incluso el salero es un objeto de diseño del todo político.

⁴ La oposición entre «proyectar» y «someter» es una posición definitoria que suprime, de manera consciente, a otros abordajes. Especialmente en las ciencias de la cultura hay ciertos intentos de definir metódicamente el proyectar. En ello, no solo se explora la *praxis* artística y creadora del proyectar, sino también se legitima en tanto *praxis* científica: el proyectar es descrito —de manera complementaria a la epistemología científica— como una forma artística autónoma de la producción de conocimiento.

⁵ A primera vista, la filosofía de Heidegger pareciera tener poco que ver con diseño. Que esta no sea fácilmente accesible seguramente es una razón por la cual no encontró una gran recepción en el discurso del diseño. Y es que, aparte del concepto de proyecto formulado en *Ser y tiempo*, hay otras reflexiones de Heidegger que resultan relevantes para la teoría del diseño; entre estas se cuenta su distinción entre «útil» [*Zeug*] y «cosa» [*Ding*] en *El origen de la obra de arte* (Heidegger 2012 [1936]), así como las reflexiones acerca de la semejanza entre ser y habitar en «Construir habitar pensar» (Heidegger 2013 [1951]). Algunos teóricos del diseño están fuertemente influenciados por Heidegger. No quisiera reclamar para mí el haber comprendido ni a Heidegger ni a su ontología; más bien actúo como un ladrón de tumbas que se vale de la teoría, me sirvo de Heidegger —y de otros—, tomando distintos trazos teóricos móviles para desarrollar un bosquejo lo que yo llamo «proyectar mundos».

un ente arribado al mundo sin haber sido consultado, en tanto «yecto» [*geworfen*] al mundo. Esta condición de yecto o de arrojado [*Geworfenheit*] para Heidegger es una estructura fundamental de todo lo ente. Sin embargo, el hombre no está determinado únicamente por su condición de yecto, sino también por el «proyecto». Heidegger en su obra principal *Ser y tiempo*, en 1927, escribe: «El proyecto es la estructura existencial de ser del ámbito en que se mueve el poder-ser fáctico» (Heidegger 1986 [1927], p. 145 [*Ser y tiempo*, trad. Eduardo Rivera. Santiago, Universitaria, 1997, p. 169]). No solo que el hombre fue traído al mundo sin ser preguntado, sino también que [es] involuntariamente un ser que proyecta. Heidegger detalla: «El proyectar no tiene nada que ver con un comportamiento planificador por medio del cual el *Dasein* organiza su ser, sino que, en cuanto *Dasein*, el *Dasein* ya siempre se ha proyectado, y es proyectante mientras existe» (Ibid.).

Decenios después de la aparición de *Ser y tiempo*, Vilém Flusser (1920-1991)⁶ llevó más allá a esta idea fundamental-ontológica. Al concepto heideggeriano del proyectar le añadió un momento políticamente resistente. El hombre, así Flusser, «no se representa, primeramente, al mundo como dado a él, sino más bien como proyectado por él, y a sí mismo ya no como sometido a lo dado, sino proyectándose» (Flusser 1995, p. 307).

El elemento central del devenir-hombre, prosigue Flusser, es el proyectar, el camino desde el sujeto [*Subjekt*] hacia el proyecto [*Projekt*]. Mientras que el «sub-yecto» (de latín, *subiectum*, lo arrojado por debajo) entonces está sometido, el proyecto se arroja o se

⁶ Cuando en los años noventa el computador celebró su ingreso a las disciplinas creadoras, Flusser fue descubierto por las ciencias de la cultura como filósofo de los medios y futurólogo. Esto es interesante en la medida en que Flusser no tenía carrera académica alguna que exhibir. Nacido en 1920 en Praga, en 1939, después de dos semestres discontinuó sus estudios de filosofía en la universidad de la misma ciudad, debido al hecho que como judío tuvo que huir de la ocupación alemana. Una gran parte de su vida la pasó en Brasil, donde se ganaba la vida en una fábrica de turbinas. Se dedicó a estudiar a los medios y al lenguaje y su obra fue fuertemente influenciada por Heidegger y Hannah Arendt.

piensa hacia adelante. Al proyectar nos liberamos. Este es el núcleo esencial de nuestro ser humanos.

El diseñador Otl Aicher (1922-1991)⁷ postula, en este sentido: «Uno puede comprender al mundo como un proyecto. como proyecto, es decir, como producto de una civilización, como un mundo hecho y organizado por el hombre. [...] el mundo en el que vivimos es el mundo hecho por nosotros. [...] proyectos hacen autónomo. proyectadores son peligrosos, peligrosos para toda autoridad soberana. [...] en el proyectar el hombre arriba a sí mismo. [...] el proyecto es el generar mundo. [...] en el proyecto el hombre toma en sus manos a su propia evolución. Evolución en el hombre ya no es naturaleza, sino autoevolución. [...] en el proyecto el hombre deviene lo que es. Lenguaje y percepción también la tienen los animales, pero ellos no proyectan (Aicher, 1991b, p. 195 s.).

Proyectar, entendido como lo contrario de someter, es llevar a la práctica a la Ilustración⁸. Proyectar es subversivo, peligroso,

⁷ Otl Aischer fue un diseñador gráfico que se entendió a sí mismo como actor político. Durante el nacionalsocialismo se negó a hacer el servicio militar (se infligió a sí mismo una herida, de manera que primero no tuvo que ir a la guerra; luego desertó) y fue un amigo de infancia de los hermanos Scholl. A comienzos de los años cincuenta se casó con Inge Scholl, la hermana de los asesinados Sophie y Hans Scholl y, entre otros, fundó, con su ayuda, la Hochschule für Gestaltung o Alta Escuela de las Artes (o para la Creación) Ulm. En Rotis en el Allgäu, donde vivía, construyó varias casas y fundó la «república autónoma rotis». Aparte de su actividad como creador también forjó una obra teórica y contribuyó al redescubrimiento de la obra arquitectónica de Wittgenstein. Como uno de los primeros diseñadores supo apreciar su hoy en día célebre manilla de puerta. Debido a que Aicher con su texto *el mundo como proyecto* (1991b) es el padrino de las ideas aquí presentadas, los títulos de *Proyectar mundos* están puestos en la letra rotis, que fue creada por él.

⁸ «Ilustración», así Immanuel Kant (1724-1804), «es la salida del hombre de su autoculpable minoría edad» (Kant 1784, p. 481). Hoy en día esa sentencia es un lugar común y por supuesto que Kant no lo refirió al diseño. ¿Pero, hoy en día, somos, en el sentido kantiano, ilustrados? ¿Somos mayores de edad [*mündig*], es decir, decidimos sobre todos los aspectos de nuestra vida? ¿O en muchos lugares por comodidad nos sometemos a las condiciones económicas y culturales del capitalismo global, así como a las formas de falta de libertad con él asociadas? En lo que comúnmente llamamos diseño se materializa nuestra minoría de edad: en el modo en que nos vestimos, cómo vivimos, con qué cosas nos rodeamos, etc., nos dejamos afectar por la estética de la industria cultural capitalista y nos entregamos a sus promesas vacías. Un diseño que se entiende como político, que proyecta, se opone a esta forma de sometimiento voluntario.

sedicioso. Proyectar es liberación. Proyectar es la salida del hombre de su estado o condición de sometimiento.

1.2. Proyectar tiene un objeto

Proyectar como praxis del diseño siempre tiene un objeto al cual se refiere. Objeto, con todo eso, tiene dos significados. El primer nivel de significación se refiere a la cosidad [*Dinglichkeit*] de lo creado. Si bien el diseño puede ser invisible (Burckhardt 2004 [1980]), porque involucra a la conformación [*Gestaltung*] de procesos, relaciones y situaciones, la mayor parte de las veces asociamos al concepto de diseño algo objetal, cóscico. Pero que el diseño tenga un objeto significa aún algo más fundamental: que algo se nos opone, en contra de lo cual nos ponemos, a lo cual nos tenemos que oponer para volver al mundo un lugar mejor. Acerca de la esencia del objeto, Flusser escribe: «“objeto” es lo que se interpone en el camino, lo que fue arrojado ahí. [...] El mundo es objetal, objetivo, problemático, en la medida en que impide» (Flusser 1993, p. 40). Este segundo nivel de significación de objeto también se encuentra etimológicamente en el concepto «objeto» (del latín *objectum*, lo lanzado en contra de algo o alguien).

1.2.1. Objeto del diseño son las condiciones

El objeto del diseño a ser superado mediante el diseño son las mismas condiciones de la vida, que todo diseñador intenta cambiar mediante la conformación metódica del mundo. La filósofa y teórica política Hannah Arendt (1906-1975), en su obra *Vita activa*, se ocupa de las condiciones de la vida humana, la *conditio humana*. «En este mundo cóscico», así Arendt, «está en casa la vida humana, que por naturaleza en la naturaleza carece de patria» (Arendt 2015 [1960], p. 16). El hombre vive bajo condiciones que la misma humanidad creó. «Lo que sea lo que toca la vida

humana», prosigue, «lo que sea lo que ingresa a ella, de inmediato se transforma en una condición de la existencia humana. Por ello los hombres, hagan o dejen de hacer lo que sea, siempre son seres condicionados» (Ibid., p. 19). Eso que conformamos no es creado sin condiciones previas. Nuestra vida está sujeta a condiciones. No decidimos libremente, sino que nos movemos en un campo de normas, valores, acuñaciones. Las cosas producidas por nosotros (y, en el sentido de un concepto ampliado de diseño, también los espacios, las relaciones y los órdenes) están sometidas a estas condiciones. Estas condiciones están dadas en el mundo, al cual somos arrojados – y son modificadas por medio del diseño, que, proyectándolo, arrojamos contra el mundo.

1.2.2. El diseño cosifica condiciones

Cosificación significa que bajo condiciones de las relaciones capitalistas de producción, también el hombre mismo deviene una cosa mediante la venta de su fuerza laboral, su saber y su creatividad, los productos de su trabajo. El hombre hace esto con tal de nuevamente poder consumir cosas, mercancías. «Una mercancía», escribe Marx (1818-1883), «parece ser, a primera vista, una cosa trivial y comprensible de por sí» (Marx 1968 [1867], p. 85 [*El capital*, tomo 1. Santiago, Lom Ediciones, 2010, pp. 83-84]). Pero no bien el producto del trabajo humano entra en escena como mercancía, se transforma «en cosa sensorialmente suprasensible» (Ibid.). No obstante, el carácter suprasensible-místico de la mercancía emana, de la misma forma, de la mercancía. Porque el valor de una mercancía no se determina sobre la base del valor de uso o del tiempo laboral requerido, sino que es expresión de una relación social. La «relación social concreta establecida entre los hombres mismos aquí reviste, a los ojos de ellos [los hombres], la forma fantasmagórica de una relación entre objetos materiales» (Ibid., p. 86). El resultado es una cosificación de las relaciones sociales. La cosificación va de la mano con una alienación: el hombre es alienado con respecto

de sí mismo, con respecto a otros hombres, al todo de su mundo vital – y sobre todo respecto del producto de su trabajo, que ahora es mercancía. Los hombres empiezan a tratarse a sí mismos y a los demás, así el filósofo Theodor W. Adorno (1903-1969), «como objetos [*Sachen*]» (Adorno 1980 [1951], p. 46).

La sociedad, en la que esta forma de alienación es posible, se basa en una ilusión o un engaño [*Täuschung*]. Pareciera que no fueran los hombres mismos, sino las cosas las que establecieran una relación social. Esto es lo que Marx intenta captar con el concepto de «fetichismo». La mercancía es el fetiche. Y para los hombres que intercambian los productos de su trabajo, su «propio movimiento social» posee «la forma de un movimiento de cosas bajo cuyo control están, en vez de ser ellos quienes las controlen» (Marx 1968 [1867], p. 89). La inversión analizada por Marx, el carácter fetiche de la mercancía y el aumento excesivo de las cosas producidas por el hombre que lo acompaña, ha sido perfeccionada en la sociedad de consumo de masas mediante la industria cultural.

Ahora, también es posible emplear el concepto de «cosificación» de manera tal que designe la cosificación de condiciones mediante el diseño. Entonces, las circunstancias vitales bajo las cuales los hombres se encuentran en el mundo, pueden ser entendidas como productos, como objetos de diseño. Aparecen material o estructuralmente. El diseño, en el sentido del *de-signum*, del «des-dibujamiento» (cfr. Flusser 1993, p. 9), exhibe qué condiciones sociales, económicas, políticas y culturales subyacen a la conformación de las cosas. De esta manera, el diseño puede ser entendido como expresión de normas, pero también de angustias y esperanzas: cosifica las condiciones. Así, estas se vuelven plásticas, aprehensibles y despliegan su retroacción sobre el hombre. Al mismo tiempo, a través de esto, las condiciones mismas se convierten en objeto del diseño.

1.2.3. Las cosificaciones [*Verdinglichungen*] producen las condicionalidades [*Bedingtheiten*]

Lo que producimos influye en las condiciones bajo las cuales vivimos. La relación entre condiciones sociales y lo cósmico del diseño son las condicionalidades. La condicionalidad describe la conexión entre las cosas y el mundo en el que se encuentran. O, en palabras de Arendt: «Lo que aparece en [el] mundo, de inmediato deviene parte constituyente de la condicionalidad humana» (Arendt 2015 [1960], p. 19).

1.2.4. Las condiciones, la cosificación y las condicionalidades están puestas en una relación de reciprocidad

Las cosas, el útil [*Zeug*]⁹ por nosotros producido [*erzeugt*] y los espacios y lugares que lo albergan son las condicionalidades de nuestra vida (o al menos representantes de las condiciones, en y bajo las cuales vivimos). El análisis de las relaciones de reciprocidad subyacentes entre condiciones, cosificación y condicionalidades es el fundamento de una teoría política del diseño, dado que en el análisis de las cosas conformadas (objetos, espacios, relaciones, etc.) se abren las respectivas condiciones políticas, culturales y económicas previas.

⁹ Heidegger, en *El origen de la obra de arte*, examina el carácter de las cosas producidas por los hombres. En ello diferencia entre «cosa» [*Ding*] y «útil» [*Zeug*]. Mientras que la categoría «cosa» comprende todo lo «ente», lo «útil» es lo «producido» [*erzeugt*] conscientemente por el hombre. Los objetos, que él llama «útiles», a su vez presentan a la «utilidad» y «confiabilidad» como atributos importantes. «Útil» son objetos de uso que también pueden desgastarse y entonces se degradan a «meros útiles». Está más cerca del hombre que otras cosas, acaso naturales, que fueron creadas por él para determinados propósitos. Al igual que las obras de arte, ellas fueron «creadas», sin embargo, permanecen invisibles y ocultas en su «utilidad»: «Mientras más a mano está el útil, queda más disimulado [...] y más exclusivamente se mantiene el útil en su ser-útil» (Heidegger 2012 [1936], p. 28 ss. [M.H., «El origen de la obra de arte», en *Arte y poesía*, trad. por Samuel Ramos, México: Fondo de Cultura Económica, 1988, p. 104])

1.3. El diseño que proyecta se opone al diseño que somete. Las fronteras son fluidas

No todo diseño es proyectante. Al contrario, el diseño, como desarrolla el diseñador y teórico del diseño Victor Papanek (1923-1998) en su libro, aparecido 1971, *Design for the Real World*, puede causar lo peor, es decir, no liberar sino suprimir. «Hay profesiones que causan más daño que la del diseñador industrial, pero no son muchas. Es probable que solo una profesión sea más embustera: hacer publicidad, convencer a las personas de que tienen que comprar cosas que no necesitan, con tal de [gastar] dinero que no tienen, para impresionar a otros, a las cuales esto les es indiferente – probablemente esta sea la peor profesión que existe actualmente. El proceso industrial mediante el cual a un objeto a ser conformado le es otorgado una forma mezcla idioteces baratas que son vendidas bajo costo por los publicistas [...] Antes [...] si a uno le gustaba asesinar personas, había que convertirse en general, comprar una mina de carbón o estudiar física nuclear. Hoy, gracias al proceso industrial mediante el cual a un objeto a ser conformado le es otorgado una forma, el asesinato puede efectuarse sobre la base de la producción en masas» (Papanek 2009 [1971], p. 7).

No todo diseño es emancipatorio. El diseño puede ser tanto proyectante como sometiente. Que las fronteras sean fluidas para los diseñadores, les impone el deber de ocuparse, una y otra vez, de los contextos de empleo e instrumentalización de su trabajo.

1.3.1. El diseño sometiente es despotenciante

El diseño sometiente produce objetos, espacios y contextos, que no amplían las posibilidades de acción de sus usuarios – o solo lo hacen en un marco dado de antemano. El diseño que somete confirma relaciones de dominación y de poder existentes, manifestándolas funcional y estéticamente. Un edificio moderno no surte efecto de manera distinta que un castillo barroco, y una custodia

no se distingue de un *smartphone* en cuanto a su modo de acción. En ambos caos, la conformación está al servicio de la glorificación de un ofrecimiento de identificación a la cual el hombre ha de someterse. Incluso un diseño aparentemente neutro, funcionalista, que cree haberse consagrado a una solución apolítica de problemas, no escapa a la vinculación inmanente del diseño a la esfera de lo político. Porque frecuentemente un diseño orientado a la solución de problemas asegura el orden existente – y así, sin quererlo, asume una función política.

1.3.1.1. El sistema social del presente está basado en la sugestión. En la sociedad de la sugestión, privación de poder y sometimiento ocurren voluntariamente

En el sistema occidental actual, el sometimiento primariamente no ocurre mediante coerción, sino voluntariamente. Por consiguiente, hoy es posible diagnosticar un nuevo tipo de sociedad: la sociedad de la sugestión¹⁰. Esta no descansa en el disciplinamiento

¹⁰ El filósofo Michel Foucault (1926-1984) en *Vigilar y castigar* (1775) describe el modo de funcionamiento de la sociedad de la vigilancia, la cual, como demuestra el filósofo Gilles Deleuze (1925-1995) en *Post scriptum acerca de las sociedades de control* (1993) es relevada por la sociedad de control. Los mecanismos de dominación de la sociedad de control son internalizados inconscientemente por el sujeto controlado, de manera que ya no requiere de control. Pero la actualidad es más compleja de lo descrito por Deleuze; sabemos que somos controlados y manipulados, es decir, no hemos internalizado el control de modo alguno, sino que nos embarcamos en él conscientemente, porque creemos que las distintas formas de control nos traen ventajas y representan servicios sensatos. Solo un par de ejemplos: el servicio de localización de un teléfono móvil sirve, así nos persuaden, no solo a nuestra vigilancia, sino a la mejora de los servicios, acaso de Google Maps. Nos dejamos convencer que el *smartwatch* financiado por la Isapre es solo una medida que fomenta nuestra salud. Adicionalmente, creemos de buena gana que los sensores de la *Smart city* reducen los perjuicios del medio ambiente – y que la vigilancia necesaria para todo esto esté tan solo al servicio de estos fines... En la sociedad de la sugestión, los sujetos son conscientes del control. Se someten a ella porque la consideran favorable. La sociedad ni es transparente, como afirma el filósofo Byung-Chul Han (*1959) en *La sociedad de la transparencia* (2012b), ni es que el control esté completamente internalizado. Más bien, sucede que la supuesta necesidad de control está internalizada de modo tal que es entendida como fundamento de la propia capacidad de despliegue. Es por esto que la sociedad de la sugestión puede ser entendida como una refinación de la sociedad de control, que no prescinde de los instrumentos de la sociedad disciplinar.

y el control, sino que está marcada por voluntariedad; no tenemos que ser obligados al sometimiento, sino que voluntariamente nos ponemos en contextos en los cuales podemos ser vigilados, controlados y manipulados. Porque sometimiento también significa descarga; libera de la carga de la decisión, de los desafíos de la libertad. Este sometimiento voluntario solo es posible por un engaño simultáneo, el acuerdo colectivo de desvanecer estructuras coercitivas existentes y simular libertad. En lugar de crítica, oposición y resistencia, aparece el autoengaño: la autosugestión de independencia, autorrealización y despliegue.

1.3.1.2. La privación de poder se manifiesta en la simulación de posibilidades de despliegue

Sin embargo, la voluntariedad del sometimiento está basada en un engaño. Porque la privación de poderes en la cultura del consumo no es vivenciada como privación, sino como puesta a disposición de posibilidades vivenciales y de despliegue. La vigilancia es entendida como servicio; el sometimiento como autorrealización. La autosugestión del presente consiste en que creemos que nos desplegamos, mientras que las presuntas posibilidades de vivencias y despliegue en realidad están definidas, limitadas y controladas desde el inicio. Así como el jugador de un juego de computador cree que está tomando decisiones, pero en esto solo puede decidir entre posibilidades de acción programadas, navegamos por la sociedad de la sugestión. Las «libertades» y el «autodespliegue» ofrecidos son un *fake*, toda posibilidad de acción está *scripted*, dispuesta en la estructura del programa. La *condition humaine* de la actualidad es ilusión y autoengaño.

El dogma del autodespliegue y las promesas con él asociadas tales como «tú puedes» o invitaciones como «*just do it*» sugieren opciones que ni siquiera existen. Las opciones concedidas nunca abandonan el marco dado por el sistema, y que lo protege y mantiene; ellas pretenden que todo es posible y que un fracaso tan solo

tiene que ver con nuestra incapacidad individual. Así, la sugestión de libertad y opcionalidad conduce a una frustración profunda, a una desesperación que amenaza con quebrarnos cuando no descubrimos su función que nos somete. Byung-Chul Han en *La agonía del Eros* escribe: «El *tú puedes* produce coacciones masivas en las que el sujeto del rendimiento se rompe en toda regla. La coacción engendrada por uno mismo se presenta como libertad, de modo que no es reconocida como tal. El *tú puedes* incluso ejerce más coacción que el *tú debes*. La coacción propia es más fatal que la coacción ajena, ya que no es posible ninguna resistencia contra sí mismo. El régimen neoliberal esconde su estructura coactiva tras la aparente libertad del individuo, que ya no se entiende como sujeto sometido (*subject to*), sino como un proyecto que (se) proyecta. Ahí está su ardid. Quien fracasa es, además, culpable y lleva consigo esta culpa dondequiera que vaya» (Han 2012a, p. 16 s. [*La agonía del Eros*, trad. Raúl Gabás. Barcelona, Herder, p. 21. Traducción levemente modificada]).

1.3.2. El diseño proyectante es empoderador

Estas actitudes orientadas a confirmar y estabilizar el sistema se oponen a aproximaciones subversivas y emancipatorias. Los autores y actores de un diseño proyectante a través de este intentan mostrar alternativas al *statu quo* social y crear una sociedad mejor, en la cual las relaciones entre los hombres y con su mundo circundante¹¹ están organizadas de nuevo. El diseño proyectante, por esto, intenta devolver a sus usuarios y receptores verdaderos espacios de acción para sus vidas. Las equipa con tecnologías, herramientas, instrumentos y símbolos de una vida autodeterminada.

¹¹ Si bien el proyectar, de acuerdo a Aicher, es la diferencia esencial entre hombres y animales, el diseño proyectante no es forzosamente antropocéntrico; puede servir no solo a los intereses de los hombres, sino también a aquellos de los animales o del medio ambiente como un todo.

1.3.2.1. El diseño proyectante critica al diseño mediante el diseño

El diseño proyectante tampoco escapa al dilema de involuntariamente estar al servicio de la mantención del sistema capitalista (y del reforzamiento del régimen neoliberal). Es por eso que siempre tiene que entender a su propia *praxis* también como crítica de la propia *praxis*, es decir, tiene que criticar el diseño con el diseño. A la *praxis* de semejante diseño, en el sentido propio de la palabra «crítico»¹², no pertenece solo el proyectar del objeto, sino también el proyectar de su contexto. Es decir, se trata al menos de analizar, con medios creadores, el propio rol, el propio involucramiento en relaciones de dominación existentes y en sus sistemas políticos, culturales y económicos – y de volver productivos los resultados de estos análisis en la propia *praxis* creadora.

1.3.2.2. Dado que el diseño sometiente camufla al diseño proyectante, el diseño proyectante siempre ha de volver a inventarse de nuevo

En el capitalismo que permanentemente se renueva, el diseño que somete imita al diseño que proyecta, se enmascara como proyectante para ocultar su carácter sometiente. El diseño que somete y el que proyecta se encuentran en una relación de reciprocidad irrevocable y se condicionan ente sí¹³. En la medida en

¹² El concepto de *critical design* fue marcado en los años noventa por la dupla londinense de diseñadores Anthony Dunne (*1964) y Fiona Raby (*1963). Con ello designaron un diseño conceptual que busca interrogar el diseño y sus condiciones sociales previas, mediante ficcionalización y experimentos especulativos.

¹³ Esa relación de reciprocidad también se expresa biográficamente. Un ejemplo de esto es el grupo de arquitectos Coop Himmelblau (posteriormente: Coop Himmelb(l)au). Sus integrantes se entendían como parte de la contracultura y, bajo el lema «arquitectura tiene que quemar», en los años sesenta y setenta desarrollaron una lengua de la arquitectura provocadora. Si bien mantuvieron esta lengua de la arquitectura, esta hace rato que ya dejó de ser expresión de la contracultura, convirtiéndose en parte del *mainstream*. Entre las construcciones recientes más relevantes de Coop Himmelb(l)au, se encuentran, junto al BMW-Erlebniswelt en Múnich, el Banco Europeo Central en Frankfurt. El gesto antaño contracultural, provocador, devino forma de representación del poder. Ese cambio

que el diseño que proyecta, critica al diseño que somete, contribuye a su optimización. Porque la contraparte no duerme, sino que está alerta y se sigue desarrollando. Por esto, el diseño que proyecta siempre tiene que reinventarse. Está sometido al diseño que somete, porque el diseño que somete obliga al diseño proyectante al permanente cambio, mejoramiento, perfeccionamiento – en el lenguaje del mercado: a la permanente innovación. También el diseño que proyecta tiene que seguir desarrollándose, pensar anticipadamente, ser innovador.

1.3.3. El campo de tensión entre someter y proyectar se encuentra en todos los ámbitos del diseño

El campo de tensión entre el diseño que somete y aquel que proyecta atraviesa todos los campos de actividad de los diseñadores. Una silla puede ser proyectante, pero también sometiente¹⁴. Lo mismo vale para edificios, paisajes, así como para los ámbitos invisible del diseño, como el diseño de las relaciones sociales, del orden económico o de las tecnologías mediante las cuales comunicamos. Que el respectivo resultado de un proceso de diseño sea proyectante o sometiente, no depende del criterio de medida, de

de significación no es un caso individual, sino que puede constatarse en casi todos los movimientos contraculturales de los últimos sesenta años – desde la revuelta estudiantil, pasando por los punks, hasta los artistas de grafiti.

¹⁴ Un trono es sometiente, él exige el reconocimiento del propietario de parte de los circundantes, un motivo que determina las figuras de muchos tresillos: conocemos el sillón del jefe, con su elevado respaldo o la silla de comedor con brazos de sillón, que está puesto en la cabecera de la mesa de comedor. La silla sirve como representante de poder y así es sometiente. Pero una silla también puede proyectar, como deja mostrarse en uno de los íconos del diseño moderno, la silla cantilever [*Freischwinger*]. En la silla cantilever el estar sentado estático se disuelve en un oscilar [*Schwingen*] dinámico, en un momento de la libertad [*Freiheit*] que pone en duda las relaciones estáticas: un cambio de paradigmas materializado que ilustra que, a través del diseño, pueden ser derribadas convenciones sociales y relaciones de poder. Pero la relación entre silla y sociedad no es determinada solo por el proyecto, sino también por su uso; la revolucionaria silla cantilever de la Modernidad industrial se transforma en el símbolo de estatus hecho de cromo resplandeciente, revestido de cuero, del Biedermeier de la posguerra que se asoleaba en su propio progresismo.

los métodos empleados o de la materialidad, sino del contexto en el cual es inserto, utilizado, producido¹⁵.

1.4. El diseño es político, porque interviene en el mundo. Esto requiere una actitud política de parte del diseñador

Muchos diseñadores no entienden su trabajo creativo como una actividad política. No obstante, debido al campo de tensión entre proyectar y someter, en oposición a las artes libres, el diseño es siempre político. El diseño forja una forma bajo la cual una

¹⁵ De modo ejemplar para la dependencia del contexto del diseño en este lugar considérese la silla «Sedia I», ideada en 1974 por Enzo Mari (*1932). Dicha silla es parte de la serie de muebles «*autoprogettazione?*». El futuro usuario debe conseguir los materiales necesarios en el comercio al por menor y construir, él mismo, la silla según unas instrucciones redactadas por Mari. Como honorario simbólico para el diseñador, así la idea de Mari, se había pensado en un dólar. El bosquejo de Mari es, entonces, un requerimiento al empoderamiento de sí mismo y, al mismo tiempo, un mueble bien modelado y sumamente económico. Se ignora cuántas personas produjeron el mueble autónomamente. En los años cero-cero, la empresa de muebles finlandesa Antek le compró a Mari la licencia para toda la serie y durante la feria de muebles en Milán, en 2010, tuvieron lugar un conjunto de aparatosos eventos de presentación. Pero ahora el *set* de autoconstrucción ya no costaba un dólar, sino 261 euros. Un proyecto social se convirtió en un mueble de diseño «normal» que no justificaba su precio por el material empelado, sino por su carga simbólica, empujada por el marketing. El diseño de la mentada silla experimentó otro renacimiento en 2014, cuando dos berlineses iniciaron un proyecto de diseño con el cual querían apoyar a los refugiados. Los refugiados, así la idea de la iniciativa Cucula, debían construir muebles y, de esa manera, tanto ganarse la vida como también recuperar su orgullo y dignidad –y, por supuesto, producir visibilidad de su situación vital. Entre los muebles que los refugiados construyeron y que Cucula vende, también se encuentra el «Sedia I» de Enzo Mari. Fue creado a partir de una edición especial de madera flotante, que había sido recolectada en Lampedusa. El clásico del diseño armado a partir de la madera de botes de refugiados naufragados se convierte en el *must-have* políticamente correcto de la escena del diseño que se tiene por progresista. ¿Con esto, Cucula se somete a la lógica del marketing de la actualidad – o la subvierte? Particularmente interesante se vuelve el proyecto en aquel punto en el que lo económico y lo político se traslapan. Esto compete, por ejemplo, al ortorgamiento de licencias. Puesto que Mari a Cucula le concedió una licencia para la construcción de sillas «Sedia I» de parte de refugiados. Así, él le entregó un instrumento a la iniciativa para poder probar, en caso de solicitar un permiso de permanencia, que los refugiados no ocupan lugares de trabajo que podrían haber sido aprovechadas por fuerza de trabajo ya radicada en Alemania.

sociedad organiza su convivencia¹⁶. El diseño en su esencia es intervencionista, porque ingiere concretamente en constelaciones objetales, espacios, relaciones. Por ende, a través de lo creado cada diseñador se posiciona –consciente o inconscientemente– respecto del orden social existente. Que este es confirmado, apoyado, criticado o subvertido, es algo que puede mostrarse tanto en la historia del diseño como en su presente¹⁷. Sin embargo, el momento político no está fundado en esta tensión específica, sino también en el mecanismo efectual del diseño. El diseño es político, porque el diseño interviene en la hechura del mundo. Quien crea algo formándolo, quiere cambiar al mundo en el que vive. Es

¹⁶ Con el concepto de lo «político» aquí no me refiero al quehacer cotidiano de la maquinaria política, sino la pregunta fundamental por la constitución de una sociedad y la organización fáctica de su convivencia. Uno podría reprocharle a esta aproximación que es una recaída hacia un concepto idealista de política. Porque en un tiempo en el cual la política –con buenas razones– ya no es responsable de la fundación de sentido, sino solo de la administración de la vida cotidiana, la búsqueda de sentido es realizada, de manera diferenciada, en otros ámbitos de la vida. Uno podría incluso decir que el incremento de significado del diseño es inversamente proporcional a la pérdida de significado de lo político. El diseño, entendido como la conformación de nuestro mundo vital, hoy es un elemento que otorga sentido. Y justamente en el momento, en el cual el diseño supuestamente apolítico, es puesto en el contexto de preguntas fundamentales y político-sociales en el cual la creación del mundo vital, por lo tanto, no es entendido de manera individual-hedonista, sino colectivo-responsable; tiene lugar una «reconquista» de lo político.

¹⁷ Los famosos arquitectos Ludwig Mies van der Rohe (1886-1969), Walter Gropius (1883-1969) y Le Corbusier (1887-1965) son ejemplos ilustres para la ceguera –o flexibilidad– política de muchos creadores. Con una capacidad de adaptación alarmantemente grande, ellos pusieron su competencia de creación al servicio de distintas ideologías políticas. Así, Mies van der Rohe, en 1926, creó el monumento a Rosa Luxemburg y Karl Liebknecht en el cementerio central Berlin-Friedrichsfelde, pero a partir de 1933 buscó la manera de colaborar con los nacionalsocialistas. Después de su emigración a los EEUU, fue el coinventor de la Modernidad americana de posguerra que reclamaba representar la esencia de la democracia occidental. Walter Gropius emprendió un camino parecido, quedándose en Alemania hasta 1938 y en un principio intentando colaborar con el régimen NS. La mayor «flexibilidad» política, sin embargo, la probó tener Le Corbusier. En 1927 participó de un concurso para el palacio de La Sociedad de las Naciones en Ginebra, pero también intentó obtener encargos de parte de Mussolini. En 1932 participó de un proyecto para el palacio de los soviéticos en Moscú. Y a partir de 1947 realizó la sede principal de las Naciones Unidas en Nueva York. Hace parte de las verdades más tristes de la Modernidad, que muchos de sus vanguardistas se arrojaron a los brazos de sistemas políticos que propagaban las más distintas fantasías de modernización.

por eso que en los objetos del diseño se reflejan las condiciones y condicionalidades de la convivencia humana. Está determinado por lo político y, a su vez, determina lo político. Esta conexión fundamental entre el diseño y la política es el fundamento de la efectividad política del diseño.

1.4.1. La política es objeto de diseño

El diseño no solo es fundamentalmente político, sino que lo político mismo puede ser, de modo del todo concreto, objeto de diseño:

- Son objeto de diseño los políticos, porque forjan creativamente su imagen y aparición en público según las directrices de la investigación de mercado.
- Son objeto de diseño los programas políticos, cuyos contenidos en tanto ofertas de identificación son escenificados como productos consumo. En la «democracia conforme al mercado»¹⁸, el programa político adoptó la forma de la mercancía.
- Son objetos de diseño las tareas de forjamiento creativo que surgen de decisiones políticas.
- Al revés, procesos políticos son reacciones a tareas de forjamiento creativo que fracasaron o que causaron problemas.

El diseño y la política no son independientes una de la otra, sino que se condicionan entre sí. Esta condicionalidad recíproca entre diseño y política requiere una actitud política del diseñador.

1.4.2. Una teoría política del diseño se determina según interrogantes político-sociales

Si el diseño es entendido en tanto político, aparte de la actitud política, es decir, el posicionamiento individual del creador para

¹⁸ El concepto de la «democracia conforma al mercado» fue acuñado por Angela Merkel en una conferencia de prensa el 1 de septiembre 2011; cfr. La transcripción de sus declaraciones, disponibles en <https://www.bundesregierung.de/Content/Ar09-01-merkel-coelho.html> (consultado en julio 2016).

con su objeto, se requiere también de una teoría política del diseño con tal de poder analizar el actuar creador desde una perspectiva política y de poder agruparlo en los distintos contextos políticos. En lo que sigue se emplearán cuatro categorías para la estructuración de la *praxis* del diseño: diseño de sobrevivencia, diseño de seguridad, diseño social y diseño de sí mismo¹⁹. Ellas están puestas una al lado de otra, en pie de igualdad, entablan relaciones, se basan la una en la otra, para finalmente disolverse una en otra.

1.5. Hay diseño bueno y malo

La meta de una teoría política del diseño consiste en ofrecer orientación con respecto a una pregunta esencial que se plantea todo diseñador: a saber, la pregunta de si el resultado de un proceso de diseño es bueno o malo.

A lo largo de la historia del diseño hubo varios intentos de encontrar criterios para formular juicios cualitativos acerca del diseño. Se quería establecer –y, de esta manera, también demarcarse de

¹⁹ Esta división a primera vista reduccionista del orden de trabajo está inspirada en la pirámide de las necesidades de Abraham Maslow. El psicólogo social norteamericano Abraham Maslow (1908-1970) es considerado uno de los fundadores de la psicología humanista. Desarrolló el modelo de la pirámide de necesidades durante los años cuarenta y cincuenta del siglo XX. Parte del supuesto de que el hombre es «bueno» en y para sí. De acuerdo con él, negatividad –o sea, destructividad, cinismo, violencia, etc.– no serían características humanas fundamentales, sino reacciones a la no-satisfacción de necesidades. Estas necesidades Maslow las representó como una pirámide. El zócalo está conformado por las «necesidades básicas fisiológicas» (por ejemplo, agua, oxígeno, alimento, pero también descanso, dormir, evitación de dolores y sexo), como eslabones siguientes siguen la «necesidad de protección y seguridad», la «necesidad de amor y afecto», la de «aprecio» y finalmente, como cúspide, la «autorrealización», respectivamente –dependiendo de la versión del modelo por él permanentemente afinado– la «necesidad de trascendencia». Hoy, la aproximación de Maslow es considerada anticuada y superada. Las necesidades del hombre son más complejas de lo que Maslow fue capaz de retratar en su pirámide. A pesar de ello, el empleo de la pirámide de las necesidades como instrumento heurístico para el intento de describir los campos de actividad contemporáneos del diseño me pareció sensata – especialmente porque es aplicada en el marketing hasta el día de hoy. Para una teoría política del diseño, que se quiere oponer a una comprensión del diseño orientada hacia el aprovechamiento económico, una referencia interesantemente ambigua.

otras corrientes al interior del respectivo debate sobre significado y tarea de creación– qué es una «buena» forma. En este contexto, el diseño fue evaluado en términos estéticos o funcionales (por ejemplo, sostenible o económico) o incluso según su éxito económico. Durante mucho tiempo se rechazó el empleo de criterios políticos y éticos. Un ejemplo de semejante perspectiva apolítica acerca de diseño lo conforman las «Diez tesis acerca de diseño» formuladas por el diseñador Dieter Rams (*1932) en los años ochenta del siglo XX²⁰. Estas tocan preguntas político-sociales, sin profundizarlas y poner lo creado en un contexto político.

²⁰ Las «Diez tesis acerca del diseño» dicen: «El buen diseño es innovador. [...] El buen diseño vuelve un producto utilizable. [...] El buen diseño es estético. [...] El buen diseño vuelve un producto comprensible. [...] El buen diseño es discreto. [...] El buen diseño es honesto. [...] El buen diseño es longevo. [...] El buen diseño es consecuente hasta el último detalle. [...] El buen diseño es amigable con el medio ambiente. [...] El buen diseño es tan poco diseño como posible» (2009 [aprox. 1987], p. 584 ss.). El enunciado «Buen diseño es...», que retorna en las cinco tesis, inspiró la formulación de las últimas sentencias de los capítulos siguientes.

Independientemente de las tesis, formuladas más bien hacia el final de su carrera profesional, Dieter Rams es considerado uno de los diseñadores alemanes más importantes de la segunda mitad del siglo XX. Esta fama está basada en su actividad, realizada desde 1961 hasta 1995, como diseñador jefe de la empresa Braun, en la cual contribuyó a marcar decisivamente el aspecto minimalista de sus productos. Muchos de sus aparatos hoy en día son considerados clásicos del diseño. Para mí fueron punto de partida de mi dedicación al diseño – y casi me habrían llevado a estudiar en la HFBK (Universidad de Artes Plásticas) Hamburgo, la universidad en la que hoy en día enseño. A pesar de mi temprano entusiasmo, los trabajos de Rams hoy en día se volvieron ajenos – la razón de esto será discutida en el último capítulo. La ajenidad con la cual los trabajos de Rams se oponen a mí, guarda relación con su frialdad, una frialdad que posiblemente sea la razón para el renacimiento de su lenguaje de las formas. Es que el diseño de Dieter Rams volvió a suscitar atención hace pocos años, cuando Jonathan Ive (*1967), diseñador jefe de Apple, lo declaró como su modelo ejemplar y en algunos blogs de diseño aparecieron comparaciones entre proyectos históricos de Rams y productos contemporáneos de Apple, los cuales exhibieron grandes semejanzas formales. Los productos de Apple en modo alguno corresponden a las «Diez tesis acerca del diseño» de Rams. En lugar de ser «honesto», la creación disimula la complejidad de su contexto de creación y uso – y, de este modo, arroja otra luz sobre los productos, hechos por Braun, del tiempo de posguerra. Quizá haya sido justamente la calma neutral, la reducción y el vaciamiento de sentido que marcó los aparatos minimalistas de Braun, a su vez objeto inconsciente de una estrategia de disimulo, una expresión estética del mito de la «hora cero». El carácter apolítico de las «Diez tesis acerca del diseño» de este modo volvería a representar una actitud política.

El sociólogo Bruno Latour (*1947), a su vez, se opone a una actitud que deja fuera de foco o incluso niega el momento político del diseño. En su ensayo «¿Un Prometeo cauteloso?», sugiere que el concepto de diseño «necesariamente contiene una *dimensión ética*, que está vinculada con la pregunta evidente por el *buen versus el mal diseño*. [...] Es como si materialidad y moralidad se fusionaran por último. Esto es muy importante porque en cuanto se comienza a diseñar no solo ciudades, paisajes, parques naturales y sociedad, sino también genes, cerebros y chips, ya no se le puede permitir a diseñador alguno de esconderse detrás del viejo escudo protector de los hechos fácticos. Ningún diseñador podrá reclamar: “Yo solo constato lo que existe” o “yo solo extraigo la consecuencia de las leyes naturales” o “yo solo calculo la suma”. Si el diseño es aplicado de tal modo que es relevante doquier, los diseñadores también se ponen el abrigo de la moral» (Latour 2010, p. 24).

Por lo tanto, una teoría política del diseño ofrece criterios para otra grilla de valoración. Como criterios para bueno y malo, ella apuesta a categorías éticas y políticas, no estéticas, funcionalistas o económicas. Como bueno es considerado el diseño proyectante; como malo, el diseño sometiente.

1.6. El buen diseño no es sometiente, sino proyectante

Diseño de sobrevivencia

2. El diseño de sobrevivencia es el diseño del sobrevivir

El hombre crea para sobrevivir. Crea contra la amenaza de muerte, contra el permanente peligro de la muerte. Está expuesto a este peligro mientras viva – en tanto ser proyectante en sí, en el proyectar mismo y en el intento de someter a otros. Las formas del sobrevivir, a las cuales el diseño de sobrevivencia se refiere, están condicionadas tanto individual como colectivamente, tanto permanente como situativamente. A primera vista, el diseño de sobrevivencia per se es proyectante – a fin de cuentas, asegura la sobrevivencia. Pero, al igual que todo diseño, el diseño de sobrevivencia puede ser tanto proyectante como sometiente, dependiendo del contexto en el cual es empleado y de los fines para los cuales es instrumentalizado.

2.1. Son objeto del diseño de sobrevivencia los medios de subsistencia o fundamentos de la vida

Sobrevivir no carece de condiciones. Está condicionado por la disponibilidad de medios de subsistencia: aire, agua y alimento. La creación del acceso a estos fundamentos de la vida es objeto fundante del diseño de sobrevivencia. La creación de este acceso es una imagen especular de toda sociedad, porque muestra qué posibilidades de sobrevivencia esta le concede a qué partes de su población.

Aire

Nada pareciera estar dado de manera más evidente y al mismo tiempo más anobjetal [*ungegenständlicher*] que el aire. El aire está alrededor de nosotros, el aire siempre está ahí, el aire existe ilimitadamente, y por esto es un símbolo de libertad. Sin embargo, el aire limpio hoy en día ya no está asociado a la libertad

para todos. Se convirtió en un privilegio²¹. Tanto el aire limpio como el contaminado son tratados como mercancías; uno puede comprar aire limpio, así como el derecho de contaminarla. La contaminación del aire no es una consecuencia no intencionada, pero asumida de la producción industrial y el consumo en masa, que podría ser remediada con medidas de depuración del aire, sino un instrumento consciente del sometimiento: si se sigue al filósofo Peter Sloterdijk (*1947), a la creación del aire desde un principio le copertenecía su contaminación bien calculada²². El mejoramiento del aire –que vuelve factible la sobrevivencia– está opuesto a su empeoramiento consciente – que dificulta la vida o incluso conduce a la muerte. El diseño del aire posibilita e imposibilita la sobrevivencia.

Agua

Agua es la base de toda vida. El abastecimiento del hombre con agua limpia en todas las altas culturas ha sido una tarea central de ceración – piénsese solamente en los acueductos romanos o en las instalaciones árabes de riego. También en el presente, la escasez de agua es un problema que es enfrentado con gran despliegue técnico y logístico (así como militar). No tan solo el abastecimiento con agua potable es relevante para la sobrevivencia: agua siempre significa también la posibilidad de higiene, o viceversa: la ausencia, respectivamente la escasez de agua, frecuentemente conduce a problemas higiénicos y, de esta manera, a problemas de salud o que amenazan la vida. Al diseño le corresponde un rol central

²¹ La libertad del aire termina en la Modernidad, a más tardar cuando el diseñador, arquitecto e ingeniero Richard Buckminster Fuller (1895-1983) y el arquitecto Shoji Sadao (*1927) en 1960 desarrollaron el «Dome over Manhattan», una cúpula de vidrio con un diámetro de dos kilómetros, que debía recubrir una parte de Manhattan. Al interior del domo, así explicaba Fuller, el aire sería más limpio que afuera.

²² En «Temblores de aire», la introducción del tercer tomo de *Esferas. Esferología plural*, Sloterdijk expone que a comienzos del siglo XX no solo fue desarrollado el *air-conditioning*, sino también la base técnica para la guerra de gases – ambas cosas las designa como «condicionamiento» de aire (Sloterdijk, 2004, p. 89 ss.).

en la creación de las necesarias estructuras de abastecimiento y de eliminación de desechos.

Alimento

Según el Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas, hoy en día una persona de ocho en el mundo sufre de hambre, mientras que en los países ricos se produce un exceso de productos alimenticios. Ante el trasfondo de una población mundial en constante crecimiento, se plantean, de manera radicalmente nueva, preguntas por el diseño de alimentación – tecnología genética y biológica ofrecen posibilidades de creación de las cuales hasta la fecha solo pocos diseñadores se ocupan y para cuya valoración apenas se dispone de criterios. La preparación y la ingesta de comidas son prácticas culturales que no solo sirven al abastecimiento del cuerpo con energía, sino también a la producción de identidad (colectiva). Su creación es una forma de diseño, que conduce al diseño de sociedad.

2.2. El diseño de sobrevivencia responde a la amenaza de los medios de subsistencia

El diseño de sobrevivencia responde a distintas formas de la amenaza vital y, por ello, va más allá de una disputa con los fundamentos de la vida. Es estructuralmente reactivo: habiéndose producido una situación que amenaza la vida, el diseño de sobrevivencia pone a disposición instrumentos para reaccionar a ello.

Amenaza vital existencial

El hombre intenta sobrevivir en un medio ambiente que es vencido por él como un ambiente hostil. Desarrolla herramientas y técnicas con tal de conquistar nuevos espacios vitales en este mundo circundante caracterizado por su hostilidad, en el caso extremo

incluso en desiertos, cordilleras y paisajes de hielo. Intenta volver habitable lo inhabitable, el diseño mediante. La vestimenta o la vivienda lo protegen de su entorno, en el cual no podría sobrevivir por sí solo. Proyectándose intenta escapar de peligros existenciales, pero, al mismo tiempo, en tanto ser expansivo, se expone a nuevos peligros. Vivir implica un peligro de muerte. Sobre este nivel fundante-existencial el hombre siempre practica el diseño de sobrevivencia. Todo diseño es diseño de sobrevivencia.

Amenaza vital situacional-individual

Independientemente de la dimensión fundante-existencial de la sobrevivencia, el hombre consciente o negligentemente genera situaciones en las cuales la sobrevivencia del individuo o del grupo peligra. Las guerras o catástrofes medioambientales son ejemplos extremos de lo anterior. Requieren instrumentos para la sobrevivencia tales como búnkers, trajes de protección, máscaras de gas, pero en la vida cotidiana también hay situaciones que ponen la vida en peligro y de las cuales en ese caso nos han de proteger, por ejemplo, airbags o chalecos de salvavidas. Estos productos del diseño son herramientas de sobrevivencia para situaciones extremas y de emergencia, producidas a través del actuar humano.

Amenaza de vida permanente-colectiva

Si la situación de emergencia situacional-individual se expande en espacio y tiempo, se transforma en una amenaza permanente, colectiva. Aparte del nivel fundante-existencial y situacional-individual del diseño de sobrevivencia, el carácter expansivo de la voluntad humana de creación permanentemente provoca situaciones que son una amenaza para la vida. El diseño de sobrevivencia entonces ya no se refiere a la situación de excepción, sino a un proceso de larga duración o a un estado permanente.

También con tal de superar a estos, el hombre desarrolla herramientas y técnicas que vuelven posible la sobrevivencia

en situaciones generadas por él mismo. Los peligros que de ellas emanan no solo competen al individuo, sino al colectivo. Todo proyecto de diseño situado en el contexto de la sustentabilidad ecológica y de la evitación del cambio climático, etc., toda arquitectura, toda planificación urbana que se preocupa de eficiencia de recursos, ahorro energético, etc., son formas de tal diseño colectivo de sobrevivencia, porque quieren ser un aporte directo a la sobrevivencia de la humanidad. Semejante diseño de sobrevivencia se sustrae a lo situacional, porque, más allá de la propia sobrevivencia aquí y ahora, se refiere a la futura sobrevivencia de la humanidad.

2.3. El diseño de sobrevivencia se orienta según lo deficitario

Un rasgo esencial del diseño de sobrevivencia es que siempre se orienta siguiendo lo deficitario. Su perspectiva no es la vida, sino el fin de la vida: la muerte. El diseño dirigido en contra de lo deficitario está marcado por la angustia. Emana de la experiencia del fracaso, porque es una característica humana pujar al máximo las posibilidades de lo factible hasta los límites del colapso – o justamente más allá de estos. Constantemente han de ser remediadas deficiencias. Este trabajo en la deficiencia se corresponde con la concepción del hombre como un ser marcado por la carencia [*Mängelwesen*], tal como la sostuvo el filósofo, sociólogo y antropólogo Arnold Gehlen (1904-1976). Gehlen vio en el hombre un ser de carencia, «desligado de los instintos», que necesita de las instituciones con tal de orientarse en el mundo. Desde esta perspectiva, el diseño social deviene una consecuencia lógica del diseño de sobrevivencia, debido a que la sociedad establece órdenes al interior de los cuales el «ser de carencia que es el hombre» puede actuar.

Otra perspectiva acerca de la condición limitada del hombre se encuentra en el filósofo y escritor Günther Anders (1902-1992), que, sin embargo, efectuó un desplazamiento respecto de lo anterior. Ante el trasfondo de las experiencias del nacionalsocialismo y

de la Segunda Guerra Mundial, describió al hombre como «anticuado». El hombre no está a la altura del mundo por él creado, de las nuevas máquinas, de la producción acelerada y de los desarrollos técnicos frenéticos, de las armas de destrucción masiva y de su manejo. Los proyectos del hombre sobreexigen sus propias capacidades, ya no puede actuar de manera competente en el mundo por él creado. Comienza a avergonzarse de su ser-hombre y se siente «pasado de moda» o «superado».

La pregunta por la competencia (de acción) del hombre en el mundo por él creado fue retomada por Sloterdijk en 2010. Él describe el diseño como «lo útil [Zeug] para el poder» (Sloterdijk 2010), que utiliza el hombre desamparado, sobreexigido, deficitario, con tal de no tener que admitir su propia impotencia y así poder sobrevivir. Poder, en este contexto, significa sobre todo la capacidad de poder sobrevivir en el mundo, que no es un «lugar cómodo» (Ibid., p. 10). Diseño, según Sloterdijk, es el intento de una sociedad de no reconocer ante sí el propio fracaso. Por esto, se podría «definir diseño como simulación de soberanía; diseño es cuando uno a pesar de ello puede hacerlo» (Ibid., p. 12).

2.4. El diseño de sobrevivencia puede proyectar y someter

Diseño de sobrevivencia es poliestratificado, se dirige contra diferentes formas de amenaza vital. En esto puedo adoptar distintas manifestaciones y ser tanto proyectante como también sometiente.

2.4.1. El diseño de sobrevivencia es proyectante si facilita o posibilita la sobrevivencia individual en situaciones amenazantes para la vida

Un diseño que protege la vida es proyectante porque amplía posibilidades de acción. El diseño de sobrevivencia, por consiguiente, también significa no perder la esperanza, no rendirse, sino oponerle algo a la vida, a las catástrofes civilizatorias y naturales, a

las injusticias sociales y a las crisis políticas – la voluntad de proyectar el mundo como un lugar mejor.

2.4.2. El diseño de sobrevivencia referido a situaciones es latentemente sometiente, porque normaliza situaciones extremas

El diseño de sobrevivencia le ayuda al hombre a sobrevivir en situaciones en las cuales, en realidad, no puede sobrevivir. No obstante, esta ampliación de las posibilidades de sobrevivencia produce un efecto de rebote cuando conduce a que una situación no aceptable es vuelta soportable y, de esta manera, un estado en sí indeseable es estabilizado. Así el diseño de sobrevivencia, en el peor caso, conduce a que problemas sociales y políticos fundamentales, así como estructuras existentes que fomentan agravios e injusticia son consolidadas²³.

2.4.3. El diseño de sobrevivencia es sometiente cuando instrumentaliza una situación de crisis como legitimación para la restricción de la libertad

El diseño de sobrevivencia se torna sometiente cuando una situación que amenaza la sobrevivencia es aprovechada para restringir la libertad política de manera duradera. La activista y periodista canadiense Naomi Klein (*1970), en *La doctrina del shock*, demostró en numerosos ejemplos (Klein 1970) cómo crisis y escenarios de crisis son instrumentalizados con tal de imponer decisiones políticas que, sin la afirmación de un peligro, no habrían podido ser impuestas. También es posible –y es origen de muchas teorías de

²³ Los analgésicos alivian los dolores – pero también conducen a que uno siga trabajando a pesar de una lesión. Y si un diseñador desarrolla un campo de refugiados, el refugiado sigue siendo un refugiado. El diseño del campo de refugiados no pone remedio a la causa de la huida, sino que tan solo desactiva la situación actual de quien tuvo que huir. Mientras más efectivo el diseño, más estable la situación contra la cual se dirige en el fondo. Un diseño que se entiende como taller de reparaciones siempre tendrá que vérselas con este dilema.

la conspiración— que determinadas situaciones de crisis sean generadas premeditadamente justamente con este propósito. El diseño temporal de sobrevivencia, entonces, se transforma en un diseño de seguridad permanente. El colectivo francés de autores Comité Invisible²⁴ es de la opinión de que «vivimos en una época en la que el apocalipsis es acaparado completamente por el capital y puesto a su servicio» (Comité Invisible 2015, p. 27). La afirmación de una amenaza y la profecía de futuras catástrofes, argumenta el Comité Invisible, en esto tienen una función sometiente. Jamás se trata de «tener razón en el futuro, sino de actuar sobre el presente: de imponer, en el aquí y el ahora, a espera, pasividad y sometimiento» (Ibid., p. 28).

2.5. La angustia es el instrumento de dominación del presente

Un diseño de sobrevivencia que se orienta según lo deficitario, produce angustia. Produce el permanente estado de excepción²⁵. En la sociedad actual, la catástrofe (crisis financiera, cambio climático, islamismo, etc.), es decir, la situación que amenaza la vida, frecuentemente funciona como punto de partida y motor de una transformación social. Catástrofes y escenarios de catástrofes son analizados, producidos o afirmados con tal de legitimar

²⁴ El Comité Invisible es un colectivo anónimo de autores procedente de Francia, que se dio a conocer a través del escrito *Las revueltas venideras*. El comité parte del supuesto de que cambios en el capitalismo solo son posibles a través de la violencia. El filósofo Julien Coupat (*1974) es considerado la cabeza del grupo. Fue acusado por la justicia francesa de haber realizado actos de sabotaje en contra de trenes de alta velocidad y por ello pasó varios meses en prisión preventiva. En este caso, la policía francesa supuso una identidad entre obra y vida (Coupat, al ser arrestado, vivía en una comuna a poca distancia de los lugares en los cuales fueron realizados los sabotajes).

²⁵ El filósofo Giorgio Agamben (*1942) en su obra, integrada por varios tomos, *Homo sacer* analizó la segregación de seres humanos desde la sociedad. Mediante la exclusión de hombres —acaso por «razones de seguridad», piénsese en los detenidos excluidos, torturados y carentes de todo derecho en Guantánamo— supuestamente debe establecerse seguridad. El «estado de excepción» en esto sirve de justificación de la ilegalidad practicada (cfr. Agamben 2004).

transformación social. Un diseño de sobrevivencia basado en la angustia así deviene instrumento de una argumentación que piensa el cambio social no en dirección hacia un estado deseable, sino a partir de la amenaza —real o imaginaria— del *statu quo*. No se presentan posibilidades, sino inevitabilidades. El diseño de sobrevivencia —es decir, a salida de la catástrofe— se vuelve instrumento de un diseño social que en la sociedad no es discutido como tal, sino proclamado como necesidad. Se afirma y se cree en la ausencia de alternativas. La crisis, la situación de emergencia, en la que tiene que actuarse, se convierte en justificación de medidas que impiden una mejoría auténtica de la situación vital. Se produce la angustia con tal de controlar y dirigir, a través de ella, el pensar y sentir de las personas. De esa manera, diseño y sobrevivencia y su contraparte, la amenaza colectiva permanente, pueden volverse instrumentos de dominación. A más tardar en este punto, el diseño de sobrevivencia se transforma en diseño de seguridad sometiente que sostiene estructuras sociales consagradas.

2.6. Es la tarea del diseño oponer, al diseño de sobrevivencia sometiente de la crisis permanente, un diseño de sobrevivencia que proyecte el colectivo

Un diseño de sobrevivencia basado en angustia es sometiente. Estrecha espacios de acción y de pensamiento, en lugar de abrir espacios de posibilidad. Es la tarea del diseño proyectante el oponerse a las coerciones aparentes de la crisis permanente.

Un diseño de sobrevivencia que proyecta al colectivo para lo anterior se transforma en otras formas de diseño. Se dirige hacia interrogantes del diseño social para imaginarse nuevas formas de la convivencia. Proyecta estructuras sociales y espaciales resilientes, para que situaciones amenazantes no puedan espigarse hacia la crisis o hacia el estado de excepción. Desarrolla órdenes económicos que se oponen al paradigma del crecimiento. En tanto diseño de la

transformación, desarrolla productos y contextos con los que estas economías puedan ser ensayadas y practicadas. En el modo del ensayar, el diseño de sobrevivencia se transforma en una forma de diseño de sí mismo, cuyo objeto no es el medio ambiente, sino los propios patrones de comportamiento.

2.6.1. El diseño de sobrevivencia proyectante se imagina futuros mejores

Para imponerse a la angustia, se requieren proyectos positivos del futuro. Un diseño de sobrevivencia proyectante opone al modo de la aparente necesidad, a la presión de lo fáctico, una «fantasía moral» vuelta hacia lo positivo (Anders 2002 [1956], p. 273), que no se orienta según lo deficitario, sino que enfoca la mirada en lo posible. Así, el diseño de sobrevivencia ayuda al hombre y a la humanidad no solo en la sobrevivencia situativa, sino también colectiva.

2.7. El buen diseño ayuda en la sobrevivencia

Diseño de seguridad

3. El diseño de seguridad es el diseñar seguridad

Si la sobrevivencia está asegurada mediante el diseño de seguridad exitoso, el hombre quiere conservar la libertad ganada, que lo habilita para una buena vida. Al diseño de sobrevivencia le sigue el diseño de seguridad. El hombre desarrolla sistemas de seguridad que han de protegerlo a él y a su prosperidad ante influjos naturales y ante otros seres humanos y, de este modo, han de crear espacios de libertad y de posibilidad – y en esto amenazan con volver a cuestionar la libertad ganada mediante el diseño de sobrevivencia. Porque el diseño de seguridad intenta producir seguridad proactivamente, es decir, no tan solo luchar contra peligros acontecidos, sino evitar *a priori* la ocurrencia de peligros. Con ello restringe posibilidades de acción.

En el campo de tensión entre la posibilidad y la restricción de libertad, el diseño de seguridad es político. Muchas medidas de seguridad desarrollan una dinámica propia, referida como «segurización»²⁶, a través de la cual no solo se produce más seguridad, sino se produce la falta de libertad y, por ende, angustia.

3.1. Objeto del diseño de seguridad son la sociedad, el hombre y la naturaleza

El diseño de seguridad se orienta a objetos, circunstancias o sucesos que se oponen a la deseada seguridad. A través del diseño

²⁶ El concepto de «segurización» (*securitization*) fue acuñado en 1998 por la así llamada Escuela de Copenhague (Barry Buzan, Ole Waever y Jaap de Wilde) en el libro *Security. A New Framework for Analysis*. Designa un proceso político, en el cual se asevera la existencia de problemas políticos con tal de legitimar cambios políticos, por ejemplo, temas que antes habían sido considerados bajo aspectos del todo diferentes (como el hambre) ahora son redefinidos como un problema de seguridad («inseguridad de alimentos»). «Segurización» es mediada por «los medios masivos, sobre todo la televisión, pero también [...] por las mismas medidas de seguridad y las tecnologías de vigilancia» (Krasmann et al, 2014, p. 119). Así se produce una realidad propia, en la que desarrollos sociales fácticos son secundarios frente a la percepción subjetiva de seguridad y angustias difusas.

de seguridad se modifica el objeto al que hay que asegurar y proteger. Por consiguiente, la elección de los instrumentos es central para el diseño exitoso de seguridad. Su proporcionalidad da indicios sobre las angustias, valores y deseos de quienes crean y proporcionan seguridad.

Naturaleza

El ser humano lleva una lucha contra la naturaleza. De acuerdo a la comprensión del mundo de la Modernidad (occidental), el hombre no es parte de la naturaleza, sino que está supraordenado a ella. La naturaleza a veces es glorificada por él, pero frecuentemente también es construida como algo hostil, quizá porque las fuerzas de la naturaleza, los encuentros con animales salvajes, etc., le recuerdan una y otra vez su sometimiento existencial. La impredecibilidad e incontrolabilidad de la naturaleza representa una fuente de inseguridad para el ser humano. Por lo tanto, intenta volver la incalculabilidad calculable, de volverla dominable a través de cifras, valores promedio y probabilidades.

Hoy en día, al menos en las regiones acaudaladas del mundo, hay una medida relativamente alta en seguridad ante acontecimientos naturales amenazantes. El hombre occidental, a través de la técnica, el progreso y el diseño, se ha liberado del sometimiento a la naturaleza y para esto ha sometido a la naturaleza misma. Este intento de producir seguridad ante la naturaleza, ha contribuido esencialmente a su devastación y destrucción. Sin embargo, el hombre aún no está a salvo de algunos acontecimientos naturales, aunque aspire a ello.

Segunda naturaleza

El miedo del hombre frente a la naturaleza experimenta un incremento bajo el miedo ante la segunda naturaleza: las catástrofes antropogénicas, que consecuentemente no son designadas como catástrofes naturales (porque no nos experimentamos como

pertenecientes a la naturaleza), sino que son distinguidas eufemísticamente como catástrofes medioambientales (porque destruyen nuestro mundo circundante). La frontera entre catástrofes medioambientales y naturales es porosa, ya que la resiliencia de sistemas naturales es debilitada por las intervenciones antropogénicas. O, dicho abreviadamente: el mal diseño debilita los mecanismos naturales de protección, algunas catástrofes naturales son, en realidad, catástrofes del mundo circundante.

El ser humano

El miedo que el hombre tiene frente a la primera y la segunda naturaleza aún es superado por el miedo que el hombre tiene ante el hombre. El hombre es el lobo del hombre, dijo el teórico de Estado Thomas Hobbes (1588-1679). En su obra *Leviatán, o La materia, forma y poder de una república eclesiástica y civil*, en 1651, describió los fundamentos del Estado absolutista al interior del cual los ciudadanos, en el marco de un contrato social, le transfieren el poder a un soberano omnipotente. De acuerdo a su teoría, semejante Estado es la única alternativa al «estado natural» y a una «guerra todos contra todos» (Hobbes 1970 [1651], p. 151).

Sin embargo, los instrumentos de diseño de seguridad, en la sociedad relevada del estado natural que se entiende como civilizada, con frecuencia también se dirigen en contra de otros seres humanos.

3.2. El diseño de seguridad es el punto de partida de la civilización humana

El diseño de seguridad es una forma previa del diseño social. Los seres humanos se organizan como familias, grupos y tribus. Se otorgan órdenes, conforman sociedades y aseguran estas estructuras. Todo lo que se dirija contra estos órdenes es una amenaza

potencial y, por lo tanto, se convierte en objeto de diseño de seguridad.

3.3. Los instrumentos del diseño de seguridad determinan el grado de libertad de una sociedad

El diseño de seguridad define qué es entendido como amenaza y, de esta manera, determina la percepción (y comprensión) de sí de una sociedad²⁷. Los instrumentos de un diseño de seguridad extenso son solo aparentemente neutros. No obstante, pueden dirigirse contra todo que potencialmente puede tornarse contra el individuo o contra la sociedad. No es la sociedad la que define el muro, sino que el muro define la sociedad. Cuán libre sea una sociedad, resulta de su diseño de seguridad, porque la libertad es condicionada por objetos, espacios, formas de organización y relaciones creadas.

Protección

La protección actúa una vez que un peligro haya ocurrido. La protección mitiga los efectos del peligro. Está basado en un saber experiencial.

Vigilancia

La vigilancia está basada en la observación. Sirve al reconocimiento y a la estimación del peligro. Se vigila a seres humanos, animales, procesos naturales. Vigilar hoy en día significa recolectar

²⁷ Las estrategias proactivas son un ejemplo de lo anterior. Mediante vigilancia, análisis de datos, etc., han de ser reconocidos y evitados riesgos de seguridad, antes de que puedan volverse reales. Semejantes sistemas de seguridad identifican el peligro antes de que se produzca. Sin embargo, es prácticamente imposible probar un error al interior de estos sistemas, dado que no se puede demostrar que algo, cuyo acontecer posible fue evitado proactivamente, no habría ocurrido. Las estrategias proactivas, cuando no se dirigen contra las fuerzas de la naturaleza (como presas o diques), sino contra seres humanos, son tendencialmente totalitarias.

información, evaluarla y a partir de ella derivar posibles modos de comportamiento, respectivamente, interpolar futuros comportamientos. La vigilancia no es sometiente per se, pero en la realidad la mayor parte de las veces crea los prerequisites para un control efectivo que sí es sometiente. Por lo tanto, la vigilancia –ya sea personal o técnica– fomenta modos de comportamiento con los cuales los vigilados esperan escapar al control.

Control

El aumento de la vigilancia es el control. El control está basado en la previsión. Intenta dirigir procesos y someterlos a regulaciones y directrices preestablecidas. Hoy, seres humanos son disciplinados y controlados con ayuda del diseño, de modo que un comportamiento que se desvíe de la norma no es posible – o solo lo es bajo dificultades. Una forma refinada del control es la manipulación. Esta apunta a producir deseos y necesidades, que conducen a un comportamiento conforme a la seguridad y, por ende, parecen ser voluntarios.

Segregación

El incremento del control es la segregación. La segregación se basa en el castigo. Si el proceso indeseado no puede ser impedido mediante la conducción o al menos ser contenido, entonces, los causantes del proceso son segregados, es decir, excluidos temporal o duraderamente de la sociedad. La segregación puede conducir a que una sociedad cree espacios fuera de sus reglas morales y legales.

3.4. El diseño de seguridad atraviesa todos los ámbitos del diseño

El diseño de seguridad marca amplios ámbitos de arquitectura y planificación urbana; se encuentra en el diseño de productos y

transforma sobre todo al diseño de la comunicación y de la información en un instrumento de la vigilancia.

Vestimenta

La vestimenta ofrece protección. Protege del viento y de la lluvia, del calor o del frío. Pero la vestimenta no solo protege al hombre de la naturaleza, sino también lo protege de otros hombres. Protege al revestido de las miradas de otros. Como armadura asume una función física de protección. Pero la vestimenta también produce seguridad a nivel simbólico-psicológico, porque está al servicio de la representación de estatus y define la condición o el estado de pertenencia. Por esa razón, la creación de vestimenta no solo refleja el orden social, sino también puede cambiarlo.

Arquitectura

De manera parecida, también la arquitectura conforma envoltorios protectores para los cuerpos. Para el arquitecto y teórico de la arquitectura Gottfried Semper (1803-1879), debido a esto arquitectura y vestimenta están estrechamente emparentadas. El muro, así Semper, emergió del ropaje, la casa es la solidificación de la vestimenta y de la carpa nómada, textil.

Vitruvio (siglo I AC), arquitecto y teórico de la arquitectura de la Antigüedad, declara como punto de partida de toda arquitectura la idea de una cabaña primordial que protege de viento y lluvia. Sin embargo, la arquitectura no solo protege de la naturaleza, sino también —o ante todo— de otros hombres. Ella impide que ladrones puedan robar todos los bienes y ofrece espacios para retraerse. Al mismo tiempo, la casa representa el estatus de su propietario en la comunidad.

Mas la arquitectura también puede servir a la vigilancia, al control y a la segregación²⁸.

²⁸ Un ejemplo clásico para semejante arquitectura es el panóptico benthamiano. Jeremy Bentham (1748-1832), uno de los reformadores sociales ingleses más importantes

Planificación urbana

Desde siempre, la planificación urbana es un instrumento importante del diseño de seguridad: ya las primeras fundaciones de ciudades fueron espacios delimitados de protección. Un muro cerca frente a los «otros», los enemigos potenciales. Incluso si la metáfora del muro se refiere a formas históricas de la ciudad, este instrumento hoy sigue siendo empujado en la estructuración del espacio urbano. Los humanos que tienen ingresos elevados se encierran en *gated communities* y, al mismo tiempo, excluyen a los menos pudientes. Una sociedad urbana se define, entonces, no solo a través de los seres humanos que viven en ella, sino también a través de quienes son excluidos. El muro, en todo esto, es un instrumento de una estrategia de la exclusión, que ha de otorgar seguridad. También la construcción de cuarteles, calles y plazas sirve al *riot control* y la lucha previsoramente contra los levantamientos²⁹. Las herramientas actuales para lo anterior ya no son solamente

del siglo XVIII tardío, ideó una nueva tipología de edificios para cárceles y fábricas. Este tipo de edificio se llama panóptico, porque en su centro está puesto una torre central, desde la cual puede ser visto todo sin que el observador mismo sea visible. Por consiguiente, el preso, respectivamente el trabajador de la fábrica, se encuentra en un estado, en el cual podría ser vigilado en cualquier instante por el vigilante. Esta relación ficticia permite el sometimiento sin ejercer violencia. Bentham mismo opina que el panóptico es capaz de «reformular la moral, conservar la salud, [...] y todo eso gracias a una idea arquitectónica simple» (Bentham citado por Foucault 1994, p. 266). Según Michel Foucault, la «idea simple» de Bentham es el principio central de ordenamiento de las sociedades occidentales. En la arquitectura moderna este principio se vuelve a encontrar en la arquitectura transparente de vidrio. Estas medidas de construcción hoy en día son superadas con creces por la técnica doméstica inteligente, que convierte a todo edificio en un panóptico complejo: el usuario es vigilado ininterrumpidamente y controlado de manera «inteligente».

²⁹ Un ejemplo histórico de lo anterior es la reforma de París en el siglo XIX. La demolición de grandes partes del viejo París y la reconstrucción de los típicos *boulevards* anchos por el Barón Georges-Eugène Haussmann (1809-1891) debía organizar militarmente a la metrópolis, debido a que las amplias calles dificultaban la construcción de barricadas y aumentaban la movilidad de tropas en un terreno urbano. El arquitecto y teórico de la arquitectura Eyal Weizmann (Weizmann 2009) demostró a través de un análisis de *checkpoints*, construcciones de urbanizaciones y *killing zones* móviles en las zonas ocupadas por los israelíes que planificación del espacio y arquitectura todavía siguen siendo aprovechadas como armas.

muros, sino también las *smart technologies* que combinan medidas espacialmente estructurantes con intervenciones arquitectónicas y tecnología digital de control³⁰.

Diseño de productos

Muchos objetos comunes y corrientes en la vida cotidiana velan por seguridad y protección, acaso paraguas, faroles o condones. También los alfileres de seguridad, la tapa en el vaso del *coffee-to-go* y el inmovilizador antirrobo de los autos producen «seguridad». En una sociedad orientada según la seguridad, todos los productos son creados de manera tal que son lo más «seguros» posibles.

Pero no solo estos objetos cotidianos de uso son el resultado de procesos de diseño, sino también lo son las armas y las técnicas de vigilancia. Estas también son sometientes si son empujadas con un fin proyectante (sea quien sea el que define esto desde la perspectiva que fuera). Si se observa qué armas son desarrolladas, difundidas y empujadas al interior de una sociedad —respectivamente, qué es lo que es considerado como arma—, es posible emitir enunciados sobre la constitución interna de esta sociedad³¹.

³⁰ Actualmente hay varios proyectos de investigación que se ocupan de pensar la «ciudad segura» del futuro, por ejemplo, la «Iniciativa de la ciudad del mañana [*Morgenstadt*]» de la Sociedad Fraunhofer. En la autodescripción del proyecto dice: «La visión de una ciudad segura no se realiza sola. Todo lo contrario: los arquitectos, políticos y planificadores urbanos ya tempranamente para la planificación tienen que tener a disposición herramientas que les permitan crear de manera correspondiente la ciudad del mañana también en cuanto a las técnicas de la seguridad. Lo mismo vale para la reforma y renovación de ciudades ya existentes» (Bullinger/Röthlein 2012, p. 163). La ciudad segura también es una ciudad *smart*, y ella no solo garantiza seguridad ante el hombre, sino también ante la primera y segunda naturaleza. Y así al sotavento de medidas contra causas y consecuencias de calentamiento global y cambio climático se implementa un nuevo paradigma de control, vigilancia y seguridad en las ciudades.

³¹ En el presente, parecen significantes tres desarrollos contrarios, que en su divergencia se complementan y se relacionan entre sí: 1) La guerra se vuelve urbana y ya no se dirige contra soldados, sino contra civiles, tal como puede ser ilustrado a propósito del ulterior desarrollo del carro de combate Leopard 2. En su última versión, su arsenal fue ampliado para que también pudiera ser empleado en zonas urbanas y con fines del combate de insurrecciones. Entre otros, ahora está equipado con un escudo de dragado para la destrucción y remoción de barricadas o personas involucradas en protestas, un

Diseño de información y comunicación

Como ningún otro ámbito del diseño, el diseño de información y comunicación actualmente es objeto e instrumento de securización. La adquisición y difusión de saber en todas las sociedades es el objetivo de vigilancia y control. Las medidas para esto desde siempre van desde la censura hasta la ejecución. Mientras las sociedades totalitarias y autoritarias, es decir cerradas (hasta el presente), intentan impedir la comunicación abierta y el intercambio libre de saber, la comunicación y el intercambio de saber en la sociedad de la sugestión es apoyado y estimulado mediante el diseño con tal de obtener, a través de su evaluación, información acerca del pensamiento y actuar (venideros) de los comunicantes. El diseño de la información y de la comunicación hoy en día son, entonces, un instrumento del diseño proactivo de la seguridad con cuya ayuda acontecimientos futuros pueden ser predichos con cierta probabilidad. Si, por ejemplo, el googleizado sistema de seguridad del presente sabe qué es lo que piensan, esperan, desean, sueñan o temen los seres humanos, entonces puede prepararse y ajustarse a ello. Por esto, *big data* —la evaluación transversal de los datos, referidos a personas, recolectados por ofertas de servicios, máquinas de búsqueda y canales de social media distintos, en el fondo independientes entre sí— es la medida de seguridad más avanzada del presente³². En combinación

intercomunicador con el exterior y un cañón más corto, que permite moverse en un terreno urbano. 2) La guerra se vuelve ubicua, y cada quien se convierte en combatiente — potencial. Desde el cuerpo del atacante suicida pasando por el kit de construcción de armas DIY hasta la lima de uñas, que no puede llevarse en el equipaje de mano en el avión, todo se convierte en arma. 3) La guerra es deslocalizada y deshumanizada. Drones y robots inteligentes de combate conducen a que el lugar, en el cual la violencia es ejercida (o sea, es dada la orden para el disparo) y el lugar, en el cual las personas están expuestas a violencia (es decir, donde impacta el cohete), se encuentren en una distancia cada vez mayor a pesar de que la decisión sobre el uso de armas es tomada sobre la base de información local (o sea, los datos del dron o del robot de combate).

³² Google Maps fue desarrollado bajo el nombre *keyhole* con recursos de la CIA como una tecnología de exploración, es decir, la actual herramienta de servicios y entretenimiento es un producto secundario de la investigación militar y aquella asociada a la políticas de defensa y seguridad. Hace parte de los lugares comunes de la historia del

con las informaciones de sensores locales, que en la futura *smart city* recolectan datos referidos al espacio, *big data* constituye el armazón fundamental para un diseño de seguridad que apunta a vigilancia extensa, pronóstico de acontecimientos y el gobierno de esto resultante.

3.5. El diseño de seguridad puede proyectar y someter

Como toda forma de diseño, el diseño de seguridad es paradójal en su modo de funcionamiento y acción. El espacio de proyección creado mediante el diseño de seguridad posibilita el despliegue de sí mismo. En este sentido, el diseño de seguridad es posibilitante y, por consiguiente, proyectante.

Pero la seguridad así creada es un bien volátil. La libertad, que ha de ser protegida mediante el diseño de seguridad, puede volver a perderse a través del diseño de seguridad. Porque el diseño de seguridad establece estructuras de poder y, en esto, cambia aquello para cuyo aseguramiento fue creado. En lugar de la libertad aparece una sociedad de la seguridad que es(tá) determinada por su diseño de seguridad. Semejante diseño de seguridad es sometiente.

El diseño de seguridad proyectante posibilita espacios de libertad seguros. El diseño de seguridad sometiente restringe espacios de libertad y disimula su violencia mediante la creación. Ambas formas de diseño de seguridad —el proyectante y el sometiente— están entrelazadas entre sí. La línea divisoria al interior de una sociedad ha de ser renegociada permanentemente.

diseño que muchas innovaciones de productos tengan su origen en el uso militar: teléfono, teléfono, internet. Así como los arquitectos y planificadores urbanos de la Modernidad tuvieron una peligrosa cercanía a regímenes totalitarios, el diseño de la Modernidad tiene una relación «fecunda» para con el ejército, tal como puede constatar, entre otros, en Buckminster Fuller, pero también en el diseñador y arquitecto Charles Eames (1907-1978).

3.5.1. El diseño de seguridad sometiente produce inseguridad

El diseño de seguridad repercute en lo que ha de ser asegurado. Porque el diseño de seguridad crea estructuras de control y vigilancia, erige poder y, de esta manera, puede convertirse en instrumento de dominación. La permanente vigilancia, que es justificada con la producción de seguridad, no produce la seguridad deseada, sino que produce sentimientos de inseguridad. Se produce una espiral de seguridad. Hace parte de las paradojas del diseño contemporáneo de seguridad que tengamos miedo de los sistemas de seguridad desarrollados por nosotros mismos. En el diseño de seguridad se torna palpable que el diseño no solo marca nuestras vidas, sino que con y a través del diseño se ejerce poder y violencia.

3.5.2. El diseño de seguridad sometiente combina violencia con seducción

El diseño de seguridad sometiente combina el ejercicio de violencia con seducción. Sloterdijk describe esta estrategia de poder en sus «10 tesis acerca del problema de la paz» como algo inevitable: «El consentimiento a las regulaciones de la vida en una civilización, internamente pacificada en un comienzo, la mayoría de las veces es forzada mediante el sometimiento de los perdedores; sin la transformación de sometimiento en seducción, la paz imperial se mantiene ambivalente» (Sloterdijk 2014, p. 14). Esto significa que los sometidos finalmente se someten voluntariamente a la dominación. Ya no tienen que ser forzados por el gobernante, sino que se dejan seducir. Han desarrollado «que quien se somete al poder por su propia cuenta justamente quiere expresamente lo que el gobernante quiere, que quien se somete al poder sigue a la voluntad del gobernante como si fuera *su propia voluntad* o incluso se *anticipa* a ella. Quien se somete al poder puede exaltar lo que haría *de todos modos*, convirtiéndolo en contenido del gobernante y ejecutar con un «sí» enfático pronunciado hacia este» (Han 2005, p. 10).

El medio para la seducción en las sociedades capitalistas del presente es una dudosa promesa de dicha: que la sociedad capitalista de consumo vuelva posible un estilo de vida placentero. Sin embargo, cada vez se torna más notorio que la promesa de dicha de la sociedad de consumo no puede ser cumplida doblemente: las cosas, los espacios y los servicios que posibilitarían el estilo de vida prometido no están disponibles para todos, e incluso quien dispone de ellos, no por eso es feliz.

3.6. La tarea de diseño es infringir el diseño sometiente de seguridad

Toda sociedad tiene que ofrecer seguridad a sus miembros – y, por consiguiente, requiere instrumentos de control y vigilancia, con tal de cumplir esta exigencia y garantizar la propia estabilidad. El diseño de seguridad proyectante refleja el trato con los propios instrumentos. Porque la seguridad total tiene por resultado la falta total de libertad. Toda sociedad, por ende, se formula la pregunta por cuánta desviación, diferencia e inestabilidad ella quiere tolerar – también al precio de renunciar, para la libertad así posibilitada, a seguridad.

Si una sociedad llega a la decisión de querer aguantar la inseguridad con tal de «asegurar» libertad y posibilitar el actuar autodeterminado, diseñadores, arquitectos, artistas, etc., deberían desarrollar instrumentos que actúen en contra de futura securización.

Dilucidar [Aufklären]

Diseñadores, arquitectos y planificadores urbanos pueden contribuir a la ilustración poniendo al descubierto, con los medios del diseño, injusticias sociales, es decir, revelando estructuras desbordantes de seguridad y exponiendo abiertamente procesos de vigilancia³³.

³³ Así, por ejemplo, el proyecto de investigación «*Drone Strike*», en el cual, por medio de un análisis arquitectónico –Eyal Weizman (cfr. Forensic Architecture 2014) habla de «arquitectura forense»– se comprueba qué forma de ataque de drones fue efectuado.

Invertir

Otra posibilidad de oponerse a la securización consiste en la inversión de tecnologías de la seguridad. Lo opuesto de la *sur-veillance* (es decir, de la (sobre)vigilancia o supervisión), es la *sous-veillance* (es decir, la subvigilancia). La subvigilancia es la infiltración subterránea de la vigilancia, el vigilante deviene vigilado, el vigilado vigilante. El principio de la vigilancia que supervisa es conducida *ad absurdum*³⁴.

Infringir

Los diseñadores pueden desarrollar proyectos e instrucciones de comportamiento que resquebrajen y/o ironicen sobre paradigmas sometientes de seguridad³⁵. Simbólicamente, ellos producen inseguridad, con tal de esquivar securizaciones. El humor resulta ser particularmente apto como arma de esta estrategia subversiva, ya que este, mediante la torna hacia lo irónico y paradójico, puede dejar sin efecto a estructuras de seguridad, a pesar de que las así llamadas exigencias de seguridad se sigan cumpliendo.

3.6.1. El diseño proyectante aprovecha la inseguridad para asegurar la libertad

Se trata de proyectar instrumentos que ayuden a oponerse a la securización total de nuestro mundo vital. Instrumentos de la securización como ramas de la resistencia, con tal de asegurar libertad.

³⁴ El concepto de la «subvigilancia» (*sousveillance*) fue acuñado por el informático canadiense Steve Mann (*1962). La subvigilancia comienza cuando se vigila al vigilante. Para esto, Mann desarrolló el principio del computador portátil, integrado a la vestimenta o a los zapatos, así como aparatos con los cuales se puede registrar inadvertidamente imágenes del entorno.

³⁵ El diseño como recurso de crítica a securización fue aprovechado, por ejemplo, por el diseñador y artista alemán Matthias Megyeri (*1973) en su proyecto «*sweet dreams security*». Para esto desarrolló objetos de seguridad, cuya función fue disimulada mediante una apariencia exterior tierna o graciosa – entre otros, alambre de púas con mariposas o bolardos con forma de animales (cfr. Antonelli 2005).

Un diseño proyectante de seguridad no solo crea seguridad, sino que la burla infringiéndola, con tal de asegurar grados de libertad existentes o de crear nuevas posibilidades de acción.

El diseño de seguridad proyectante, por lo tanto, es un diseño que no crea seguridad, sino crea inseguridad y que, ante todo, posibilita soportar la inseguridad inevitable en una sociedad libre y abierta.

3.7. El buen diseño permite soportar la inseguridad

Diseño social

4. El diseño social es el diseño de la sociedad

La sociedad es creada por seres humanos. El diseño social crea identidad. Objetos, espacios y medio ambientes creados condicionan el comportamiento de seres humanos – y, con ello, también a la sociedad que es conformada por ellos. La manera en que se ordenan las cosas y los seres humanos, sobre qué instituciones y formas representacionales dispone una sociedad, es el resultado de procesos de la creación. El diseño, puesto al servicio de instituciones sociales, contribuye a la puesta en práctica y al sostenimiento del orden social. Es una manifestación del poder que es ejercido por instituciones. Muchas sociedades se constituyen mediante demarcaciones contra un afuera real o ficticio. Aprovechan el diseño de seguridad como diseño social para crear cohesión y –desmarcándose del otro amenazante que tiene enfrente– asegurarse de su propia identidad. Si el diseño tiene la capacidad de establecer estructuras de poder, también puede ser utilizado para el fin contrario, es decir, para cambiar estructuras de poder. En ambos casos, diseño, entendido como diseño social, es político.

4.1. Objeto del diseño social son las relaciones sociales

Las relaciones sociales que constituyen la sociedad son el objeto del diseño social (Malecki, 1969, p. 11; Brock 1977, p. 449). Mediante el diseño se cosifican relaciones, estas cuajan en orden social, en condición para el día a día vivido. El diseño vuelve posible –o dificulta– la convivencia humana (Illich 1975). El diseño social no es solo material, sino también se refiere a procesos, es «invisible», como dice el sociólogo Lucius Burckhardt (1925-2003), un diseño, «que está en condiciones de considerar conscientemente a sistemas totales invisibles, que consisten de objetos y relaciones humanas» (Burckhardt 2004 [1980], p. 217). Los contornos del orden de las sociedades se forman mediante la construcción de sus

identidades colectivas, la organización de la vida pública, la estructura de espacio y tiempo, así como la producción y distribución de bienes. Como expresión y consecuencia de las relaciones sociales también estas cosas y relaciones «invisibles» son objeto de diseño social.

Identidad

Las sociedades aprovechan el efecto fundante de identidades del diseño para fortalecer la cohesión social. Esto se vuelve palpable en construcciones representativas como iglesias, palacios o ciudades ideales. Lo mismo vale para objetos (por ejemplo, reliquias y determinadas prendas de vestir) que son utilizados para rituales fundantes de identidades como ceremonias religiosas y profanas (por ejemplo, misas, paradas militares o demostraciones). A través de estos, es producida una conciencia de que hay un «nosotros» a los miembros individuales de la sociedad.

Espacio

Urbanismo y planificación urbana, incluso más que la arquitectura, son una forma del ordenamiento y de la organización de la sociedad. Las relaciones humanas son condicionadas mediante el diseño – desde la construcción de plazas y edificios públicos (colegio, hospital, cárcel) hasta la forma de las viviendas (comuna de comunidad de inquilinos, casa unifamiliar, piso de soltero, hogar de ancianos) y su equipamiento. El par conceptual público-privado, central para la sociedad occidental, se materializa mediante la creación y disponibilidad de espacios y cosas.

Tiempo

La estructuración del tiempo es una característica esencial de la sociedad. El diseño deviene diseño social no exclusivamente mediante la creación de relojes como secuenciadores y generadores de

impulsos en el día a día, sino también a través de la formulación creativa de todo el aparato que concierne a la organización del tiempo. Y, finalmente, el tiempo mismo es el objeto de creación, tal como Thomas Moro (1478-1535) ya en el año 1516 escribió en su novela *Utopía*: «La organización de este Estado ante todo tiene este fin ante sus ojos: dedicar todo el tiempo posible, hasta donde el trabajo para las necesidades de la totalidad lo permitan, a los ciudadanos para el despojarse de la esclavitud del cuerpo y para la liberación [...] del espíritu. Porque en ello ven la verdadera dicha de la vida» (Moro 1992 [1516], p. 111).

Producción y distribución

La producción y la distribución de mercancías determinan la estructura económica de una sociedad. Se basan en el tiempo y son el resultado y el objeto del diseño. En la sociedad del presente se abre paso un cambio de paradigmas tanto en cuanto a la producción como en la distribución. Debido a que la producción se reorganiza en el campo de tensión entre la automatización total hasta la cultura del *do-it-yourself*, también la distribución de mercancías (por ejemplo, al interior de redes locales independientes) ha de ser creada de nuevo.

Infraestructura

Una condición previa importante para la sociedad es la infraestructura. La conexión en redes de espacios, seres humanos y objetos determina cuánto intercambio y qué forma de relaciones son posibilitadas por una sociedad. El diseño crea las condiciones para esto – desde los sistemas de movilidad hasta la interface digital. Acerca de todas estas infraestructuras, el Comité Invisible dice: «Quien determina la planificación del espacio, quien domina el medio ambiente y el entorno, quien gerencia las cosas, administra los accesos, domina a los seres humanos [...] La estructura fáctica del poder yace en la organización material, tecnológica, física de

este mundo». El gobierno ya no yace en el gobierno. «El poder», así el Comité Invisible, «entretanto es el mismo orden de las cosas» (Comité Invisible 2015, p. 65 s.).

4.2. El diseño social aprovecha lo estético como medio para la disolución de las fronteras de la experiencia

El diseño social aprovecha lo estético como medio para la disolución de las fronteras de la experiencia. Porque a través de la experiencia sensual –de la que también hacen parte las prácticas religiosas– la sociedad se asegura de su identidad. Si bien el contrato social es su fundamento racional, ya no es experienciable a través de los sentidos. Recién en la experiencia sensual, la disolución individual de las fronteras, es que una sociedad puede reasegurarse de sí misma. A lo estético le es inherente una fuerza propia; no sin razones regímenes totalitarios (y también religiones) aprovechan el momento estético de la creación para alcanzar sus metas políticas. Pero lo estético también posee un potencial proyectante, si es que deja que la posibilidad utópica en la experiencia sensual se convierta en realidad –temporalmente– posible. A través de esta capacidad, el diseño puede ser utilizado como instrumento para el cambio social.

4.3. El diseño social pone a disposición herramientas para la transformación social

La sociedad como tal no puede ser proyectada. Pero un diseño referido a la sociedad, poniendo a disposición herramientas e instrumentos para la transformación social, la puede diseñar. Estos instrumentos actúan en distintas medidas y con distintos mecanismos.

Instrumentos idealistas

La sociedad cambia si obtiene otro ideal acerca de sí misma. El diseño contribuye a ello al describir y hacer sensualmente experimentables posibles alternativas a la sociedad existente – como modelo, como imagen, como imaginación. Ya en *Utopía* de Thomas Moro se encuentra la descripción de intervenciones creadoras – como diseño. Estas son un instrumento esencial para la representación y mediación del mundo mejor que él se imagina. Con tal de volver tangible la vida en *Utopía*, Moro describe detalladamente la disposición de la ciudad, la arquitectura de los edificios, la textura de la vestimenta y los rituales de comida. La imagen de otro mejor, transmitida por el diseño, se convierte en laminilla ante la cual se puede reflexionar sobre otro ideal de lo propio.

Instrumentos materialistas

No obstante, en Moro el diseño no solo funciona como instrumento idealista de representación y transmisión, sino también como herramienta material de la realización. A través de la formulación material, la utopía es realizada. Con esto, al diseño le corresponde una significación central en la puesta en práctica de utopías sociales. La sociedad, así la tesis subyacente, se modifica cuando sus condicionalidades se modifican. Este supuesto es el fundamento (no explicitado) del diseño moderno y marca los múltiples intentos de crear, a través de muebles, casas y ciudades nuevas, también a un «ser humano nuevo». Es la transferencia del supuesto marxista, según el cual el ser determina la conciencia, hacia el diseño. En tanto instrumento materialista, el diseño puede realizar una contribución concreta a la transformación de la sociedad, poniendo a disposición espacios, objetos, contextos, en los cuales puedan ser vividas formas de relaciones hasta el momento inimaginables.

4.4. El diseño social puede proyectar y someter

La organización de las relaciones puede tener un carácter tanto proyectante como sometiente – o ambas cosas a la vez. Este dilema ya fue reflejado por el filósofo y pedagogo Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) en su obra *Del contrato social o los principios del derecho político* del año 1762. Un contrato social, así la idea de Rousseau, debía volver posible una vida libre, feliz, para todos los miembros de la sociedad. Pero tal contrato social solamente funciona si todos se atienen a él. Rousseau intentó resolver este problema estableciendo que quienes se negaban a actuar según el contrato social debían ser obligados a ello. El funcionamiento del contrato social presupone, entonces, la introspección razonable y el sometimiento voluntario resultante de parte de los miembros. Si este no acontece, así Rousseau, se debía «obligarlos a adaptar su voluntad a la razón» (Rousseau 2011 [1762], p. 44). El proyecto lleva inscrito la posibilidad del sometimiento.

4.4.1. El diseño social sometiente legitima y fortalece estructuras de poder

La creación del orden social incluye su legitimación y representación. En este sentido, el diseño social –de manera parecida a grandes partes del diseño de seguridad– es un instrumento del poder y posee carácter sometiente.

4.4.1.1. El diseño representa estructuras de poder

Una tarea clásica del diseño, la arquitectura y el urbanismo consiste en volver sensualmente experienciable, tanto material como espacialmente, al poder y a las demandas de poder. Ejes urbanos barrocos, palacios clasicistas y rascacielos modernos son expresión estética de poder. La Modernidad quiso liberar el diseño de esta sujeción al poder – así como el arte, en tanto arte «libre», buscó liberarse de esta condición. Pero, de manera parecida como

el arte fracasó con su demanda emancipatoria de liberación, también el diseño hoy en día frecuentemente sigue siendo instrumento del actuar político sometiente.

4.4.1.2. El diseño cosifica estructuras de poder

En la sociedad capitalista del presente, el diseño tiene un significado especial. Pone los objetos de equipamiento a disposición del estilo de vida que promete la dicha, servicialmente producido por diseñadores, que irreflexivamente consideran a su actividad como apolítica. Así, el diseño materializa la seducción y cosifica las estructuras de poder existentes.

4.4.1.3. En el presente, el poder se vuelve invisible

En el capitalismo total, sin embargo, el poder no aspira necesariamente a más seguridad y más cosificación, sino que, más bien, con frecuencia se esconde. El lugar del diseño de la visibilidad ha sido ocupado por el diseño de la invisibilidad. Ya no es la representación de poder la que está en primer plano, sino su ocultamiento. El poder de la sociedad es una fina red que infiltra a la sociedad, que se encuentra en todas partes y que, a pesar de ello, frecuentemente quiere permanecer invisible.

En la sociedad disciplinar y del control, la policía es poderosa porque posee el monopolio de la violencia. En la sociedad de la sugestión, consorcios como Google y Facebook son poderosos porque poseen información acerca de nuestro pensar, sentir y actuar.

El poder que opera sobre nosotros es invisible, nos sometemos a él de manera más o menos voluntaria. Se camufla como ofrecimiento, como posibilidad, como espacio de libertad. El orden social contemporáneo sugiere libertad, pero somete sus miembros a una presión de economización que se extiende hasta la construcción identitaria personal.

4.4.2. El diseño social proyectante crea espacios de posibilidad

Mientras que el diseño social sometiente refuerza las estructuras de poder, el diseño social proyectante intenta abrir espacios de posibilidad y así crear libertad.

4.4.2.1. El diseño social proyectante requiere de apertura reflexiva

A cada diseño social le es inherente la posibilidad de desviarse hacia lo totalitario³⁶. En ese caso, el ímpetu proyectante es reacuñado en justificación para el sometimiento.

Por lo tanto, también el mismo diseño social es objeto del diseño social proyectante. Busca métodos que impiden que el diseño social se desvíe hacia lo totalitario. De cara a este peligro, existe una posible salida en una cultura de la reflexividad crítica: en formas participativas de la interrogación de sí mismo, que integran a toda la sociedad y crean apertura para alternativas, contramodelos, sí incluso para el rechazo. La interrogación de sí vuelve posible que una sociedad pueda transformarse desde sí y pueda adaptarse a condiciones cambiantes. Requisito para ello es la apertura. Porque el grado de reflexividad de una sociedad se mide en su apertura – si apertura se entiende como lo contrario a cierre totalitario.

4.5. El diseño social proyectante requiere de una nueva estética de la existencia

En el mundo de hoy, en el que la utopía es reemplazada por el pragmatismo, para ello se requiere un nuevo lenguaje estético,

³⁶ La Modernidad cree poder formar no solo a la sociedad, sino también a cada ser humano particular, a través del diseño – desde el objeto de uso hasta el urbanismo. La creación debería crear, no en último término, a un «nuevo» hombre – el individuo se transformó en una variable en el cálculo de los planificadores. El diseño social probablemente más extenso de la historia reciente lo buscó implementar el régimen NS; este diseño atravesó a todos los ámbitos, desde el diseño de la moda (el uniforme) pasando por la tipografía hasta la arquitectura de los campos de concentración.

una nueva estética de la resistencia. Esta se alimenta de crítica y empoderamiento.

Crítica

El diseño social proyectante ejerce crítica en estructuras existentes de poder con los medios del diseño. Para lo anterior, utiliza estructuras existentes de la producción y distribución, aprovecha el mercado y el marketing como caballo de Troya, y ahueca el sistema desde el interior.

Empoderamiento

El diseño social proyectante crea espacios alternativos y así le ayuda a las sociedades que se rebelan contra estructuras económicas y políticas dominantes. Con medios creadores les otorga visibilidad a procesos micropolíticos y apoya a culturas resistentes. Al dejar que el individuo vivencie lo colectivo, lo que une unos con otros, contribuye al empoderamiento.

4.6. Es tarea del diseño, desarrollar contramodelos al orden social existente

El diseño social proyectante es una llamada a nuevas utopías. Es la tarea futura del diseño, formular creadoramente y poner a prueba, es decir, volver sensualmente experienciables –al menos de manera temporal– a contramodelos para el orden social existente, sometiente.

4.6.1. El diseño social proyectante aprovecha la fuerza de la imaginación

En el desarrollo de utopías, el diseño social proyectante aprovecha la fuerza de la imaginación. Le opone a lo existente representaciones de lo posible.

4.6.2. El diseño social proyectante se vuelve sensualmente experienciable a través de la realización temporal

Sin embargo, el diseño social proyectante no se detiene en la imaginación. Busca campos reales de testeo, realizaciones temporales de lo utópico: emanaciones transitorias que posibilitan un vivenciar sensual de la posibilidad. El diseño social proyectante del presente rodea el peligro del fracaso, porque renuncia a la demanda de realizar la imaginación de manera totalmente completa. La utopía del presente solo se realiza al pasar en el momento temporalmente delimitado, pero sensualmente experienciable (Bey 1994). La utopía se vuelve pragmática y el pragmatismo se vuelve utópico. El diseño proyectante interviene en la realidad, con tal de hacer que la posibilidad devenga realidad por un momento en el aquí y ahora.

4.7. El buen diseño desarrolla utopías pragmáticas

Diseño de sí mismo

5. El diseño de sí mismo es el diseño del sí mismo

El encontrarse a sí mismo y la autorrealización son elementos fundantes de sentido en un presente, en el cual la vida es vista como intento del propio perfeccionamiento. Pero no solo la vida, sino también el propio sí mismo —dependiendo de la concepción el alma, el espíritu, el cuerpo, etc.— es creado. El aforismo de Friedrich Nietzsche (1844-1900), «Debes devenir aquel, que eres» (Nietzsche 1999 [1882/1887], aforismo 270, p. 519), es programático al respecto³⁷. Hoy su mandamiento se convirtió en orden. Dice: «Tienes que cambiar tu vida» (Sloterdijk 2009). La creación y el cambio de sí mismo es la tarea principal del hombre occidental del presente. El diseño de sí mismo apunta a la autodeterminación, pero diseño de sí mismo también puede ocurrir de un modo heterodeterminado. La conciencia de las formas y los modos de actuar de creación de sí mismo determina la relación del sí mismo consigo mismo y, de este modo, se convierte en fundamento de la vida social. En el diseño de sí mismo, el hombre mismo se vuelve resultado del diseño y, al mismo tiempo, se convierte en su propio diseñador.

5.1. Son objeto de diseño de sí mismo: el cuerpo y el espíritu

Todo ser humano es objeto de procesos de creación de sí mismo. Estos transcurren consciente o inconscientemente, arbitraria

³⁷ Nietzsche practicó el diseño de sí mismo durante toda su vida. Así escribe en *La gaya ciencia*: «Una sola cosa es necesaria. “Dar estilo” al propio carácter —¡un arte grande y escaso! Lo ejerce aquel cuya vista abarca todo lo que de fuerzas y debilidades le ofrece su naturaleza, y luego les adapta un plan artístico hasta que cada una aparece como arte y razón, en donde incluso la debilidad encanta al ojo. Aquí se agregó una gran masa de naturaleza de segunda, allá se quitó un trozo de naturaleza de primera —en ambas ocasiones, luego de un largo ejercicio y trabajo diario con ello. Aquí se ocultó lo feo que no se podía quitar, allá se lo reinterpretó como algo sublime» (Nietzsche 1999 [1882/1887], Aforismo 290, p. 530 [*La ciencia jovial*. «La gaya szienza», trad. José Jara. Caracas: Monte Ávila, 1990, p. 167]).

o involuntariamente, planificada o azarosamente. Sujeto y objeto de la creación de sí mismo pueden ser idénticos, pero no tienen que serlo.

El «sí mismo» en el diseño de sí mismo abarca todo el «yo»: espiritual y físicamente. De manera ejemplar, esta unidad fue descrita por el filósofo Ludwig Feuerbach (1804-1872): «El yo en ningún caso está “abierto al mundo” “mediante sí mismo” en cuanto tal, sino mediante sí en tanto ser corporal, es decir, a través del cuerpo. Frente al yo absuelto se encuentra el cuerpo del mundo objetivo. Mediante el cuerpo, yo no es yo, sino objeto. Ser-en-el-cuerpo significa ser-en-el-mundo. Tantos sentidos – tantos poros, tanta desnudez. El cuerpo no es sino el yo poroso» (Feuerbach, 1970 [1841], p. 151).

Para el diseño de sí mismo del cuerpo esto significa que el cuerpo es parte del sujeto. El cuerpo y todos sus sentidos son reconocidos como parte del yo. Si el ser humano crea su cuerpo y el mundo cósmico relacionado (la instalación de nuestras viviendas, la vestimenta que llevamos en el cuerpo, etc.), entonces, este diseño también se abre paso hacia su espíritu – respectivamente, según Feuerbach, también hacia nuestra alma. El hombre no puede crear su cuerpo y el mundo cósmico, sin en esto crear conjuntamente a su espíritu. Y viceversa: si diseñamos a nuestro espíritu, este es encarnado y transportado hacia afuera por el cuerpo, «el yo poroso».

5.1.1. Con la creación del propio cuerpo, el sí mismo adquiere poder sobre sí mismo

Desde siempre el cuerpo es objeto de la creación y, de este modo, también de la optimización del sí mismo. En esto, la creación sirve en el sentido sometiente al disciplinamiento del cuerpo – el sí mismo se libera de las consecuencias de su condición de yecto hacia la propia corporalidad. Adquiere poder –capacidad de creación– sobre sí mismo. El cuerpo es formado, reparado, ampliado. Desde siempre, el cuerpo, es mantenido «en forma»,

«apto» para la lucha mediante ejercicios, mediante entrenamiento continuo; ha de ser fuerte y elástico para que se adapte al respectivo sistema y pueda volverse aprovechable o útil para la sociedad. Las representaciones ideales de carácter social se inscriben en el cuerpo de todo sujeto. Las tecnologías de modificación del cuerpo ofrecen posibilidades para mejorar la vida, pero con esto también restringen la vida. Si el cuerpo deviene objeto de optimización, la optimización del cuerpo deviene un proceso permanente, para el cual el propio cuerpo ha de ser controlado de continuo.

Cuidado e higiene

La creación –y optimización– del sí mismo comienza con el cuidado del cuerpo. El cuidado del cuerpo comienza con la alimentación, pero también contiene la cosmética e higiene. Que el ser humano cuide su cuerpo es también el resultado de un proceso social de desarrollo y de condicionamientos individuales. El cuidado del cuerpo es siempre también político, porque no puede ser considerado de manera desprendida de las exigencias que la sociedad plantea al individuo. Mediante el cuidado y la higiene, el diseño social se extiende al sí mismo.

Reparación

La reparación presupone una imagen ideal estética o funcional del cuerpo. El diseño de sí mismo se aplica ahí donde se ha de disipar una supuesta construcción fallida o un desgaste; hoy en día, la prótesis y la cirugía estética pueden considerarse casos ejemplares. Ambas son consecuencias de la Primera Guerra Mundial. El Estado ha de lidiar con el problema de los mutilados de guerra y ha de reparar a los cuerpos de los soldados de manera tal que puedan ser reintegrados en el circuito productivo social.

Hasta el día de hoy, el ejército financia a muchos proyectos de investigación en el ámbito de la prótesis.

Una mezcla entre reparación y medicina reproductiva la constituye la duplicación del cuerpo, es decir, la posibilidad de duplicar ya sea el propio cuerpo o parte de este. Una herramienta importante, aparte del *cloning* técnicamente aún no perfeccionado, es la medicina de trasplantes, es decir, la transferencia de partes del cuerpo de un ser humano a otro. Lo que hoy en día, tratándose de órganos como el hígado y el corazón, es una práctica común, y en el caso de extremidades como manos y pies al menos es ensayado, en un futuro no demasiado lejano conducirá a que la vida será prolongada con partes de repuesto clonadas. Otra forma más de reparación la conforma la reducción preventiva. Tales reducciones sirven a la prevención de la necesidad de reparaciones, así, por ejemplo, la extirpación de ovarios o pechos, con tal de prevenir eventuales enfermedades oncológicas. Quien repara un cuerpo se orienta por un «estado normal» socialmente definido, una representación ideal. Esta representación, si bien es fundamentada con argumentos biológicos, es también una posición [*Setzung*] cultural.

Ampliaciones y modificaciones

Las ampliaciones y modificaciones se distinguen de las reparaciones. No se orientan por la imagen ideal de lo existente, sino que enfocan la mirada en lo posible. Inventan nuevas funciones, se liberan de la imagen socialmente normada que subyace a la reparación³⁸. En la modificación del cuerpo, el ser humano se inventa a sí mismo. Híbridos entre hombre y técnica, u hombre y animal son probados, al menos simbólicamente, y ofrecen una perspectiva

³⁸ Mientras que el *doping*, en tanto forma del incremento artificial del rendimiento, la ampliación de las capacidades del cuerpo, aún sigue funcionando de manera material-física; ampliaciones digitales como lentes de realidad virtual –que tienen una de sus raíces en los lentes, es decir, en una medida de reparación– son inmateriales. La ampliación no es el lente como tal, sino la información grabada, la condensación de la complejidad de aquello que el cerebro ha de elaborar. También aquí, las posibilidades de las ampliaciones se oponen a las posibilidades del estrechamiento. Si bien con ayuda de *wearables* (lentes de datos, relojes computacionales, etc.) se han de superar las insuficiencias del cuerpo, al mismo tiempo, los datos subyacentes pueden ser vigilados, almacenados y manipulados.

sobre un posthumanismo futuro. Proyectan el hombre a partir de su condición de yecto. No obstante, en la posibilidad de la ampliación y modificación del cuerpo se refleja, también, el campo de tensión entre el proyectar y el someter. Un ejemplo de lo anterior lo constituye el cambio de sexo. Así, en el pasado –y también hoy, con frecuencia– los niños que nacieron tanto con características sexuales femeninas como masculinas, a temprana edad fueron sometidos a llamadas «medidas de asimilación de género», es decir, fueron asignadas a un género inequívoco con recursos de la cirugía plástica. Esta práctica, actualmente controvertida, demuestra que las modificaciones del cuerpo también pueden tener un carácter sometiente cuando no están al servicio de la autorrealización, sino que son sometidas a normas sociales.

5.1.1.1. En la realización de capacidad de creación el sí mismo se somete a las posibilidades técnicas

De este modo, tanto las formas de modificación técnicamente imaginables como también las formas ya posibles arrojan la pregunta por sus límites. Mediante ampliación y modificación, el ser humano alcanza nuevas capacidades. Se libera de las limitaciones de su cuerpo – se proyecta a partir de su condición de yecto. Esto lo hace con cosas creadas por él mismo (implantes, prótesis, instrumentos de operación) y, de esta manera, se somete a las posibilidades técnicas y a los sistemas económicos que desarrollan y vuelven posible su aplicación práctica. El proyecto trae consigo un nuevo sometimiento.

5.1.2. Con la ceración del espíritu, el sí mismo adquiere control sobre sí mismo. Proyecta el espíritu desde su condicionalidad corporal

También el espíritu «inmaterial» es objeto de diseño de sí mismo. La idea de un sí mismo es requisito para el diseño de sí mismo consciente. Es por esto que la Modernidad prometeica

puso en el psicoanálisis —y en todas las antropotécnicas resultantes del autoconocimiento— el fundamento para el diseño de sí mismo proyectante. En lugar de la razón superior, la Divina Providencia, aparece la propia idea. «Conviértete en el que eres», reza el credo de la burguesía autorreferente. En cada uno está dispuesto un ideal de sí mismo que hay que realizar, que hay que «formar»: la formación progresiva [*Ausbildung*] del «sí mismo» en tanto forma de las artes «plásticas» [*bildende Kunst*]. Sin embargo, con el perfeccionamiento del propio ideal de sí mismo y de la autorrealización aún estamos lejos de realizar el diseño de sí mismo, porque el sí mismo del presente se libera de sus condicionalidades corporales. Aparte del cuerpo, también la disposición psicomental, la capacidad de rendimiento emocional y cognitiva se convirtieron en objeto de la optimización.

Disciplinamiento

Para lo anterior, no solo se disciplina al cuerpo, sino también al espíritu. La historia de la pedagógica muestra que es ante todo el espíritu del hombre el que en tanto microscópica pieza integral de la sociedad deviene objeto de procesos de creación. Pero en estas formas de creación de sí mismo no es que el sí mismo cree, él mismo, al sí mismo, sino que es un afuera el que ejerce el disciplinamiento.

Las formas heterodeterminadas de disciplinamiento se oponen a formas autodeterminadas de disciplinamiento, siendo que la idea que el disciplinamiento pueda ser autodeterminado posiblemente sea el resultado, ella misma, de un proceso de disciplinamiento heterodeterminado, sometiente. En el diseño psicomental, las fronteras entre auto- y heterodeterminación, entre proyección y sometimiento son fluidas, porque el instrumento central de dirección —lo más interior, lo que determina nuestro carácter individual— se ha vuelto objeto de creación.

Entrenamiento

La base del diseño de sí mismo espiritual es el entrenamiento de la percepción y del comportamiento. Desde siempre, adherentes a religiones y movimientos espirituales mediante determinados ejercicios buscan posibilidades de ampliar sus capacidades «espirituales» y así obtener acceso a «sabidurías superiores». Por lo mismo, un sinnúmero de proyectos serios de investigación se dedicó a la meditación, y con esto también a la pregunta de si la estructura psicomental fundamental de la personalidad puede ser modificada mediante el entrenamiento. Así, en los cerebros de monjes budistas entrenados durante años a través de ejercicios de meditación, no solo se deja constatar un desplazamiento en la actividad cerebral durante la meditación, sino también se pueden reconocer cambios en la misma estructura cerebral. Empatía, compasión, altruismo, así los supuestos, susceptibles de ser derivados de semejantes observaciones, pueden entrenarse y manifestarse a nivel de la fisiología del cerebro. No solo la capacidad de rendimiento, sino también la calidad caracterológica del espíritu es transformable. De esta manera, la propia soberanía de creación sobre el «sí mismo» ya no conoce límites.

El entrenamiento del sí mismo puede ser ya sea parte de una liberación, iniciada por sí misma, de la presión del sistema social — o puede ser instrumento de la adaptación a las exigencias del sistema social.

Drogas y mind-enhancement

La ampliación de los sentidos, inducida por drogas, y las formas de conocimiento basadas en ella, hacen parte de la *praxis* en todas las culturas conocidas.

En el mundo occidental contemporáneo, el trato con estupefacientes y sustancias psicoactivas es ambivalente. Algunas son consideradas sustancias estimulantes o de gozo, otras están prohibidas por ser consideradas dañinas para la salud. Su uso frecuentemente

ya no sirve a la embriaguez, sino al incremento de la propia capacidad de percepción y rendimiento. Debido a que las desviaciones de un comportamiento acorde al rendimiento son entendidas como enfermedades a ser tratadas, muchas sustancias embriagadoras que incrementan el rendimiento están camufladas como medicamentos. En esto, la relación entre medicamento y enfermedad se invierte. Así, estos medicamentos, desarrollados originalmente para el tratamiento de enfermedades, son empleados con el propósito de incrementar el desempeño físico (por ejemplo, en el *doping*). En el ámbito del incremento psicamental del rendimiento, en los últimos años se puede observar otra tendencia. Primero es descubierta, respectivamente desarrollada, la sustancia activa que influye el comportamiento psicosocial (por ejemplo, Ritalin); luego se definen las enfermedades correspondientes (TDAH, trastorno por déficit de atención con hiperactividad); y se elaboran las respectivas formas de terapia. En este contexto, todo lo que se desvía de la norma optimizada en cuanto al rendimiento, del comportamiento normal, socialmente adaptado y discreto, es definido como necesitado de tratamiento. En lugar de la ampliación de los sentidos aparece la optimización del rendimiento.

Donación-de-sentido [Sinnstiftung]

Sin embargo, con esto aún no se ha respondido a la pregunta probablemente más inquietante del capitalismo total: ¿qué es lo que le da un sentido a la vida? ¿Por qué es que siquiera he de vivir? Una parte componente esencial del diseño psicamental de sí mismo, por lo tanto, lo constituye el abrirse a la experiencia de sí mismo y a la donación-de-sentido. Hace parte de la ironía del presente que para el descubrimiento y la experiencia de sí mismo, capaces de dotar de sentido, se haya creado un mercado que opera justamente con los mecanismos de la alienación y de la cosificación, que deben ser superados mediante el descubrimiento y la experiencia de sí mismo.

5.2. El diseño de sí mismo puede proyectar y someter

En principio, el diseño de sí mismo es proyectante. Intenta liberar al ser humano de su condicionalidad. Pero todos los intentos de superar las limitaciones del cuerpo, en la medida en que estas sean experimentadas como deficiencia, mediante su reparación, ampliación o autodisolución, corren peligro de volcarse desde el diseño de sí mismo proyectante en su variante sometiente. Una prótesis de una pierna o una transformación de sexo poseen un potencial emancipatorio, pero también pueden estar al servicio de la adaptación a las normas directrices de los sistemas sociales o económicos.

El diseño de sí mismo que es optimización del sí mismo obedece a la lógica de crecimiento del capitalismo. También el yo debe crecer en sus posibilidades, agotar sus potenciales y generar lucro – del tipo que fuera. Así se corre el peligro de un diseño de sí mismo, en y a través del cual el hombre se convierte a sí mismo en producto, se reinterpreta en ciclos de desarrollo de productos, se adapta al estado del mercado e intenta posicionarse de manera óptima, el diseño mediante, en los distintos mercados de consumo. Se vuelve un prisionero de las condiciones de proyecto que ha internalizado al disciplinamiento hasta tal punto que malinterpreta los patrones de comportamiento dispuestos y las estructuras de deseo producidas a través de la publicidad y el marketing como motivaciones intrínsecas. El momento proyectante del diseño de sí mismo entonces se convierte en lo sometiente.

5.3. El diseño de sí mismo en el capitalismo se convirtió en deber

El diseño de sí mismo se convirtió en una *praxis* que compete a todos. No es posible sustraerse a ella. Es por esto que el filósofo Boris Groys (*1947) habla del «deber al diseño de sí mismo». De la mano con este va una totalización del diseño a la que

nos sometemos voluntariamente. En un nivel ostensible el deber al diseño de sí mismo se refleja en la exaltación del consumo a la dación de sentido, en un mundo en el que la publicidad se convierte en mediador central de sentido. «La apariencia de la vestimenta, en las cuales aparece el hombre, las cosas de la vida cotidiana, con las cuales se rodea, los espacios, que él habita, de una vez se convirtió en la única manifestación posible del alma» (Groys, 2008, p. 9).

Reducir, en el capitalismo, la función del diseño de sí mismo al incremento del consumo sería una sobresimplificación. Los mecanismos del sometimiento tienen alcances más profundos. Los paradigmas centrales del diseño de sí mismo en el presente –búsqueda y realización de sí mismo– se hacen cargo de dos tareas esenciales: fomentan la capacidad de rendimiento económico del individuo y facilitan su vigilancia y conducción. Solo quien es inconfundible puede ser vigilado completamente.

5.3.1. El diseño de sí mismo es el reflejo de la sociedad

El diseño de sí mismo no es independiente de la sociedad, sino que refleja las condiciones de esta. En *Sexualidad y verdad* (cfr. Foucault 1989b, 1987 y 1989a), Foucault demuestra cómo las estrategias y metas del diseño de sí mismo –él las llama «tecnologías del yo»– se refieren a la sociedad. En esto se vuelven visibles dos polos distintos. El punto de partida de sus investigaciones está conformado por la *epimeleia eautou* de la Antigüedad, el cuidado de sí. Este cuidado de sí –es decir, un precursor de lo que hoy en día llamamos diseño de sí mismo–, según Foucault, era equivalente al cuidado del sí mismo en tanto ser político. El diseño de sí mismo era parte del diseño social. Con el paso del tiempo se transformó el carácter del cuidado de sí, adoptó rasgos referidos a la persona y, de esta manera, se desprendió de su ligazón funcional con la sociedad. El cuidado de sí, por ejemplo, como ascetismo, comenzó a realizarse en el repliegue desde la sociedad. Con ello, también se modificó la relación del sí mismo con los otros: la sociedad se

convirtió en un problema para el diseño de sí mismo, porque el sí mismo que se diseña a sí se quería sustraer a la captura, de parte de la sociedad, orientada al aprovechamiento para esta. En ambos casos, el diseño de sí mismo es espejo de la sociedad, al interior de cuyas condiciones el sí mismo intenta crearse a sí.

5.3.2. El diseño de sí mismo en el presente sirve al incremento de la capacidad de rendimiento económico

Una sociedad abierta se distingue por admitir y premiar la diferencia. Individualidad en el sentido de unicidad es algo deseado. Pero este fomento de la unicidad no sirve tan solo a la libertad personal, sino también al incremento de la capacidad de rendimiento económico. Porque la progresiva formación de la identidad inconfundible, de la personalidad única, requiere trabajo, inversión y permanente mejoría. Reactiva el consumo y, de este modo, contribuye al crecimiento y al aumento del lucro. Por ende, en la sociedad del presente, el diseño de sí mismo ya no es solamente finalidad en sí estética, sino que está puesto al servicio de la optimización económica. El diseño de sí mismo procura el favorable posicionamiento de sí mismo en el mercado del trabajo y del apareamiento.

En un nivel más, el deber al diseño de sí mismo tiene un carácter sometiente o al menos antiemancipatorio. Quien permanentemente se dedica a tematizar su delimitación respecto de otros, de destacar su unicidad y de llevarla adelante, automáticamente niega la comunidad – de esta manera disminuye la capacidad y disposición a formar coaliciones para luchas sociales. La representación ideal individual del sí mismo reemplaza al trabajo en la utopía colectiva.

5.3.3. La identidad y la individualidad sirven al control y a la vigilancia

La formación progresiva de identidad e individualidad trae consigo otro aspecto sometiente. Mientras más claro el perfil,

mientras más distinguible el individuo, más fácil de encasillar, más fácil anticipar su comportamiento.

Mientras más inconfundible se es, más fácil su vigilancia y control. Porque el lado reverso de la inconfundibilidad es la reconocibilidad inequívoca. Ya no es posible escabullirse en la masa anónima, si todos son únicos e inconfundibles. Y solamente para el individuo reconocido como tal es posible desarrollar ofertas de servicio que sugieran libertad. Así, identidad e individualidad son prerequisites de las estructuras de control de la sociedad de la sugestión. La coerción al diseño de sí, por lo tanto, no refleja tan solo el deseo de experiencia y representación de sí mismo, sino también los mecanismos de manipulación de la sociedad de la sugestión.

5.4. El punto final del diseño de sí mismo es la disolución del sí mismo

En el diseño de sí mismo, el ser humano se proyecta a partir de la restricción de su ser-humano. Con esto se somete a las condiciones de su propia optimización, que finalmente desprende lo humano del ser humano. Encuentra una nueva forma bajo el post- y transhumanismo.

Inteligencia artificial y robótica

El post- y transhumanismo reemplazan al ser humano por máquinas pensantes; la inteligencia artificial reemplaza el espíritu y el alma, el robot ocupa el lugar del cuerpo. Mientras el ejército trabaja en máquinas de combate pensantes, proyectos de investigación a gran escala en EEUU y Europa intentan mapear al cerebro para reconstruirlo – en un futuro aún indeterminado. Es que las máquinas inteligentes pueden actuar más rápido, con más exactitud que un cuerpo dirigido por un cerebro humano. El robot equipado con inteligencia artificial, que ahora es un robot humanoide, reemplaza al ser humano.

Hibridización del ser humano y la máquina

El diseño total de sí mismo conduce a una hibridización entre el ser humano y la máquina, respectivamente entre la máquina y el ser humano. Muchos hombres en el mundo occidental ya usan prótesis, implantes y otros recursos técnicos que reestablecen o mejoran sus funciones corporales. Es decir, ya hay ciertos enfoques tentativos que nos constituyen como híbridos entre seres humanos y máquinas. La realización técnica de *cyborgs*, híbridos, en los cuales la frontera entre hombre y máquina, entre natural y artificial, ya no es reconocible, de cara a las posibilidades biotécnicas y médico-técnicas está al alcance de la mano.

Suicidio [Freitod] y eutanasia

Otra forma de disolución de sí mismo, que podría ser entendida como el clímax y el punto final temporal del diseño de sí mismo, es la muerte autodeterminada. Porque el que tengamos que morir es una cosa, que no podamos determinar, nosotros mismos, el momento de una muerte natural, es otra. Es por esto que la exigencia de un derecho a la autoaniquilación emana del deseo de un diseño de sí mismo final. Si bien la autoaniquilación, en tanto acto de emancipación, posee un carácter proyectante, sin embargo, también aquí – como en muchas de las formas del diseño de sí mismo – se corre el peligro del vuelco hacia el sometimiento. Si bien es cierto que mediante el progreso de la medicina se vuelve posible una vida más prolongada, no obstante, también se producen costos (para la reparación y el cuidado) y, con ello, presión económica. La decisión a favor del suicidio, en ese caso, posiblemente ya no solo sea proyectante, sino también el resultado de coerciones económicas. La arista entre suicidio autodeterminado y eutanasia heterodeterminada es estrecha.

La contraparte al suicidio en tanto clímax del diseño de sí mismo es la búsqueda de la inmortalidad en el más acá. El proyectarse-hacia-adelante, el carácter de proyecto de la Modernidad, es delimitado fundamentalmente por la finitud de la vida humana³⁹. Tanto la tecnología biológica como aquella de la información actualmente parecen desencarnar la idea de la vida eterna y de desplazarla hacia lo virtual. En esta medida, una variante imaginable de la vida eterna consiste en la opción de almacenar digitalmente la propia conciencia, el espíritu, el alma.

Pero el hombre que vive eternamente, sustraído de su mortalidad, ya no es un hombre. En tanto inmortal, ya no está sometido a las condiciones del ser-humano – y, por ende, ya no tiene que proyectarse. Al menos para Vilém Flusser, una posible inmortalidad se opone al proyectar responsable. Porque el saber acerca de la propia transitoriedad, o sea, el saber acerca de que él mismo va a morir, lleva al hombre, así Flusser, de querer «dejar algo como legado». En el saber acerca de la transitoriedad, el hombre comienza a proyectar: «Puede ser que el devenir consciente de la transitoriedad de todo crear [...] contribuye a crear el futuro de manera algo más responsable, con tal de ofrecer espacio a una cultura en la cual los

³⁹ La finitud de la vida humana en la Modernidad no es solo un tema de la medicina, sino también del diseño. Así los biocósmicos, una agrupación al interior de la vanguardia rusa, en los años veinte del siglo XX se dedicaba a la pregunta de cómo puede ser realizada una transformación justa del orden social. En este contexto se preguntaban cómo se podría ser feliz en un mundo mejor si quienes lo volvieron posible para ellos tuvieron que sacrificarse. Para la solución de este problema, los biocósmicos recurrieron a un modelo clásico de solución, a saber, la exigencia de la inmortalidad en el más acá. Solo en la vida terrenal eterna, así la solución, es posible la justicia. Su conclusión final, a saber, que el hombre eternamente viviente en algún momento atestará al espacio vital de la tierra, fue uno de los impulsos de partida del programa soviético de investigación del espacio – ya que este debía abrir nuevos espacios de urbanización para la población mundial que gracias a la inmortalidad crecía rápidamente (cfr. Groys/Gagemeister 2005). No obstante, el sueño de la vida eterna, vuelta posible mediante la técnica, no es un signo distintivo del socialismo, ya que también el capitalismo soñó y sigue soñando con la resurrección tecnológicamente posibilitada. Actores comerciales desde los años cincuenta ofrecen el congelamiento de cadáveres, que luego en espacios de refrigeración esperan a la resurrección posible en el futuro.

objetos de uso serán cada vez menos obstáculos y cada vez más relaciones interpersonales. Una cultura con algo más de libertad» (Flusser 1993, p. 43).

Al igual que la inteligencia artificial que reemplaza al cerebro humano y el venidero *cyborg*, el híbrido entre hombre y máquina, que mediante *cloning* y *tissue engineering* genera sus propios reemplazos a partir de sus rudimentos biológicos, es hombre inmortal, es una forma total del diseño de sí mismo que finalmente desemboca en la disolución de sí mismo.

5.5. El diseño de sí mismo total, que releva al hombre de lo humano, es el fin del proyectar

El diseño de sí mismo total deshumaniza al hombre. Si la esencia del hombre es el proyectar el hombre a partir del sometimiento humano, el diseño proyectante termina con el posthumanismo. Donde ya no hay hombre alguno, ya no puede haber proyecto alguno.

5.6. La disolución de sí mismo es proyectante si señala caminos de salida del deber de diseño de sí mismo

La autoaniquilación no tiene que significar inevitablemente el fin de lo humano, sino que también puede ser aprovechada como un acto de liberación. Semejante forma de disolución de sí mismo proyecta al diseño de sí mismo del dictado de la optimización de sí mismo, desecha la aspiración hacia la identidad individual y, de esta manera, abre la posibilidad de escapar mediante la hibridización de la identidad por heterodeterminación.

Rehúso

Una estrategia de sustraerse de la heterodeterminación es la denegación del diseño de sí mismo. En vez de optimizarse, en vez

de seguir desarrollándose, uno se detiene en el lugar en el cual se está, se sustrae de la espiral de crecimiento y optimización de la realización de sí mismo⁴⁰.

Identidades múltiples, ficcionales y flexibles

Una forma de disolución de sí mismo es la creación de identidades múltiples, flexibles y ficcionales. Dejar de ser un individuo, renunciando a una identidad inequívoca. El individuo perceptible con nitidez deviene tan borroso que se torna capaz de sortear estructuras de vigilancia y de control. La renuncia a la individualidad posibilita la dividualidad, en la que el sí mismo puede experimentarse como diversidad de posibilidades⁴¹. Sin embargo, permanece abierto en qué medida identidades, que son múltiples y flexibles de semejante manera, son formas dotadas de sentido de huida del deber de diseño de sí mismo – o si solo se trata de protuberancias patológicas de una sociedad cuya presión identitaria en algunos casos conduce al colapso psicológico.

Provisionalmente vale entonces que un diseño de sí mismo, que no quiere conducir hacia la disolución del hombre en

⁴⁰ Esta estrategia ya había sido pensada en el siglo XIX por el escritor norteamericano Herman Melville (1819-1891) a través en su célebre figura Bartleby (Melville 2012 [1853]). Las actividades de Bartleby, narradas en el transcurso del relato *Bartleby, el escribano*, decrecen progresivamente. Como justificación de su comportamiento de rechazo frente a cualquier actividad, siempre enuncia la sentencia tan cortés como programática: «I would prefer not to» – «Preferiría que no». Después de que en un principio deja de trabajar, ya no abandona su pieza y finalmente ya deja de comer y muere. En *Bartleby o la contingencia* (Agamben 1998), Agamben no interpreta a esta figura en el sentido de que esta ya «no quiere» (ibid., p. 36), sino que lisa y llanamente prefiere no hacer nada. Bartleby prefiere el no-hacer, se sustrae en la inactividad y, como consecuencia de lo anterior, finalmente termina en la cárcel. La actitud del sustraerse también se encuentra en el arte, el ejemplo más trágico-célebre es el artista conceptual Bas Jan Adler (1942-1975). En 1975 se sentó en un pequeño bote y navegó, como última acción artística, hacia lo incierto. El bote posteriormente fue encontrado en la costa irlandesa; su cadáver está desaparecido.

⁴¹ La idea de oponer la dividualidad (divisibilidad) a la individualidad (indivisibilidad), en filosofía y ciencias sociales no está investida exclusivamente como algo positivo, ya que esta idea también implica que del individuo puede ser escindido algo – también involuntariamente.

el posthumanismo y, con ello, hacia el fin del proyectar, tiene que proyectarse a sí mismo desde el diseño de sí mismo. No puede someterse a las condiciones de la optimización y agudización de la identidad, sino que ha de entenderse como ejercicio; como ejercicio que intenta romper el círculo vicioso de individualidad e identidad.

5.7. Es tarea del diseño oponerle al diseño de sí mismo total la imagen de un sí mismo poroso

El diseño de sí mismo puede liberar, pero también amenaza con producir no-libertad que conduce a reiterado sometimiento. Por esto, al diseño de sí mismo que aspira a la perfección ha de oponérsele una imagen de sí mismo alternativa. Con Feuerbach, esta podría llamarse la imagen de un hombre «poroso». En este contexto, porosidad es entendida como aperturidad, permeabilidad y condición o estado de agujereado [*Löchrigkeit*]. Esta porosidad es la oposición al ideal corriente de perfección. El sí mismo no está cerrado, no ha concluido, sino que está abierto. La porosidad, tal como Feuerbach la describe, requiere «sentidos», «poros» y «flaquezas»; es más arriesgada y vulnerable, pero a través de esto también está abierta a la transformación. La exigencia de un sí mismo poroso concierne a todas las facetas del diseño de sí mismo, porque todas las ampliaciones y modificaciones imaginables y posibles, ya sean mecánicas, psicometales, biotécnicas o genéticas, deben presentar porosidad – es decir, aperturidad y permeabilidad.

Este ser humano poroso tiene un sí mismo, incluso si este no está concluido, cerrado, sino que es en sí móvil. Un hombre poroso, con su corporalidad, está abierto a transformaciones, está abierto, con su espíritu, a conexiones en redes. Un hombre poroso ofrece lugares de acoplamiento para tecnologías que lo optimizan, pero un ser humano poroso también tiene errores. El hombre poroso se acepta como un ser-en-falta [*Mängelwesen*] que intenta proyectarse, sin comprometerse definitivamente con un resultado

determinado – siendo consciente de que todo proyecto de sí mismo permanecerá siendo inacabado, inconcluso. Para este hombre un diseño de sí mismo proyectante desarrolla modelos e imágenes, imaginaciones y fantasías, ejercicios y tecnologías. El diseño de sí mismo proyectante del hombre poroso es un diseño que le otorga libertad al sí mismo.

5.8. El buen diseño le otorga libertad al sí mismo

Mundo

6. El mundo es objeto y diseño del diseño

El diseño modifica el mundo que encuentra, él es el objeto de diseño. El mundo no solo es dado, sino que también está hecho. Somos yectos hacia un mundo que nosotros creamos porque vivimos en él. En esto, la proporción entre lo encontrado y lo cambiado se desplaza, cada vez de manera más manifiesta, en dirección de lo cambiado. Hoy el hombre es considerado la fuerza propulsora del desarrollo geológico. De manera exagerada, uno incluso podría decir que el mundo, tal como lo percibimos hoy en día, y la superficie de la tierra, tal como la encontramos hoy, están hechos por hombres. El químico y ganador del Premio Nobel Paul Crutzen (*1933), por lo mismo, a comienzos del siglo XXI propuso designar la era geológica contemporánea como «antropoceno», como una era determinada por el hombre.

6.1. Crear al mundo es una inevitabilidad

En el antropoceno, el mundo es al mismo tiempo objeto y resultado de diseño. Que el diseño se refiera a todo el mundo es algo ineluctable⁴². El mundo vital natural ya no es la única condición del ser-humano, sino que el hombre también es una condición del mundo vital natural. Esta inversión requiere una nueva comprensión tanto de la política como del diseño.

6.2. El mundo cambia y no tiene límites

El mundo, que es objeto y resultado del diseño, no es una entidad inmutable. El mundo cambia. En algunos aspectos se agranda,

⁴² Para esta actitud de la ineluctabilidad, Richard Buckminster Fuller formuló la imagen de la tierra como nave espacial. Esta nave espacial (el *Spaceship Earth*) es conducida y timoneada por nosotros, los seres humanos (los astronautas). El diseño en esta conducción adopta un rol central (Fuller 1973).

mientras que en otros se achica. El globo terráqueo, por un lado, se encoge convirtiéndose en aldea global, como dijo el teórico de los medios Marshall McLuhan (1911-1980), mientras que, por el otro lado, el *world wide web* se infla hasta convertirse en un espacio virtual autónomo e infinito. Durante los primeros tiempos del hombre, en la imaginación de los seres humanos el mundo aún era el espacio vital inmediatamente experimentable y, de esta manera, altamente limitado. Pero la representación del mundo se fue modificando, la comprensión del mundo en el curso de los siglos se fue ampliando. El mundo primero se convirtió en un plato, luego en una bola, después en un sistema solar y finalmente en un universo que comprende a muchos sistemas planetarios. Hoy, el mundo explotó hacia el espacio virtual, que no conoce fronteras, que es un espacio de posibilidades que permanentemente se engendra a sí mismo de nuevo.

El mundo no tiene límite alguno, porque el ser humano, en tanto ser expansivo, en su historia expandió cada vez más las respectivas fronteras del mundo – o sea, las fronteras de lo que era perceptible o imaginable como mundo. Actualmente, pertenece al mundo el universo, en cuya conquista se investiga y trabaja, pero también el espacio virtual que se sobrepone con el espacio físico. La ampliación, aparte del espacio, también concierne al tiempo. Para esta ampliación de mundo con mayor razón vale lo que ya se aplica al mundo físico circundante del hombre. Los mundos virtuales son espacios pensados o producidos por hombres. También las condiciones a las cuales estas ampliaciones están sometidas están hechas por el hombre. Un mundo que se modifica constantemente es susceptible de ser creado y formado.

6.3. Proyectar el mundo es una obligación moral

La Modernidad dispuso al mundo –también mediante el diseño– en un estado en el cual las bases de subsistencia del hombre

están amenazadas; conceptos como el calentamiento climático, escasez de recursos, migración global, etc., son solo eslóganes gruesos para los síntomas de una devastación extensa del mundo mediante el sistema económico existente. De este estado, así el psicólogo social Harald Welzer (*1958), tan solo podemos escapar de dos maneras: «by disaster» o «by design» (Sommer/Welzer 2014, p. 27 ss.). Con lo anterior se designaron dos estrategias opuestas: «by disaster» significa esperar hasta que el sistema existente colapse y reconstruir algo nuevo a partir de las ruinas; «by design» significa transformar lo existente en algo nuevo por anticipado, es decir preventivamente, mediante un actuar orientado a fines y planificado.

Tal diseño transformativo se refiere a todo el mundo. Desde una comprensión emancipatoria de responsabilidad, el proyectar mundos, por ende, es un deber moral.

6.4. Todo diseñador puede decidir si es activo de manera proyectante o sometiente

La representación y comprensión de sí mismos de muchos diseñadores que fue forjada en el contexto del crecimiento del bienestar en el hemisferio occidental desde la Segunda Guerra Mundial, es la de ser un prestador de servicios – no se ven ni como creadores conscientes de sí mismos ni responsables. La mayor parte de las veces, el creador es un ayudante de un cumplimiento, cuya creatividad es aprovechada para la representación o legitimación de otras intenciones. Esta limitación –al menos en las democracias occidentales relativamente libres en lo relativo a decisiones personales– es una interdicción de sí mismo, ante la cual todo diseñador ha de saber si puede justificarse por ella.

6.4.1. Todo diseñador es responsable de lo que crea

La base de esta decisión es una revisión crítica de la propia praxis. El diseñador es –tanto a gran escala como en pequeña

medida— un demiurgo que condiciona las condiciones de nuestra vida con lo que crea. Cambia el mundo en el que vivimos. No siempre los diseñadores son conscientes del alcance del propio actuar y de la responsabilidad que nace de ello, a pesar de que el problema de creador irresponsable ya había sido abordado en la Modernidad temprana (por ejemplo, en 1818, a través de la figura de Viktor Frankenstein). Para poder actuar de manera responsable, el diseñador ha de ser consciente del significado social (junto con sus consecuencias económicas, ecológicas y sociales) de su actuar. Porque él es responsable de lo que crea.

6.4.2. Proyectar significa ejercer resistencia estética

Al momento de tomar la decisión si —y cómo— uno como diseñador quiere ejercer en el presente «proyectivamente» o «sometientemente», se han de considerar las condiciones previas de la respectiva sociedad al interior de la cual actúan. También en los estados occidentales son las fuerzas sometientes las que dominan la vida. Quien en esta sociedad quiere tomar parte en lo que comúnmente es designado como bienestar y éxito, tiene que someterse a la lógica cultural y económica del presente. Proyectar, entonces, también significa ejercer resistencia — como diseñador con recursos estéticos, es decir, sensualmente vivenciables, que al mismo tiempo son políticos.

6.4.3. Toda crítica corre el peligro de su propia instrumentalización

Hace parte de la lógica cultural del presente que la sociedad se defina como abierta y libre; ella fomenta la *déviance*, la desviación e individualidad no solamente porque la condición de ser inconfundible aumenta la susceptibilidad de ser vigilado, sino porque los individuos destacados —estrellas— en tanto superficies identificatorias de proyección enfardan los deseos de libertad no cumplidos de muchos. La diferencia expuesta confirma la representación

y comprensión de sí misma como sociedad abierta, sin tener que garantizar fácticamente la mentada aperturidad.

También hace parte de la lógica cultural contemporánea que las injusticias sociales puedan, deban y tengan que ser nombradas y criticadas. En una sociedad que no tiene miedo a las revoluciones, sino que se encuentra en un estado de permanente reforma, la crítica es un motor de la optimización. Incluso la crítica social radical adopta una función conservadora del sistema y trabaja, sin quererlo, al servicio del sometimiento. Casi toda cultura de la protesta en el capitalismo se convirtió en un producto consumible. Toda crítica corre el peligro de su propia instrumentalización⁴³.

6.4.4. En el sistema existente los diseñadores proyectantes han de comportarse tácticamente

Debido a que la dimensión crítica de diseño en el sistema económico existente siempre puede ser instrumentalizada, los diseñadores no actúan desde una posición estratégica. «La táctica», así el filósofo y teólogo francés Michel de Certeau (1925-1986), «es determinada por la ausencia de poder, mientras que la estrategia es organizada mediante el poder» (De Certeau 1988, p. 90). Si bien los diseñadores disponen de saber y aportan capacidades (creadoras, comunicativas, técnicas) a los procesos de transformación, la mayoría de las veces no actúan desde una posición de poder. A pesar de ello, en todo sistema hay fisuras que habilitan una mirada hacia nuevas posibilidades. Encontrarlas, trabajar con ellas y ampliarlas, es una forma de resistencia. Por ende, para poder desplegar una efectividad, a pesar de la propia impotencia, los diseñadores tienen que desarrollar trucos y fintas, inventar un propio

⁴³ Uno de los ejemplos más enfáticos de la función conservadora del sistema de la crítica es la serie de novelas, adaptada al cine, titulada *Los tributos de Panem*. La serie cinematográfica es un *blockbuster* extremadamente exitoso y premiado con varios Oscars, cuyo contenido puede ser interpretado como crítica a la hegemonía imperial de los EEUU. Hace parte de su propio encanto que las películas tematizan la permanente instrumentalización de la protagonista Katniss Everdeen a través de los dos gobernantes que se hacen la guerra mutuamente. Refleja su propio contexto relacional sin disolverlo.

«arte del actuar». En esto se ofrecen distintas actitudes (que en la práctica pueden superponerse).

El apoyador creativo

El apoyador creativo pone sus capacidades a disposición de los grupos existentes y los apoya a través de la creación de herramientas (páginas web, afiches, libros), procesos y espacios.

El posibilitador reflexivo

El posibilitador reflexivo es un catalizador. No transforma mediante acciones, sino a través de pensamientos. Vuelve visibles las fisuras en lo existente, que otros, con sus proyectos e intervenciones, siguen abriendo, y a partir de lo cual posiblemente alguna vez se genere el espacio para nuevas posibilidades.

El creador soñante

El creador soñante proyecta contramundos opuestos a lo existente. En tanto utopista, sueña con mundos alternativos, no actúa en el presente, sino en el futuro. La mayoría de sus proyectos no son realizados, sino que solamente existen en tanto imaginación, dibujos técnicos y modelos. A lo más se llevan a la práctica como trastos móviles. Como enviados desde el reino de las posibilidades amplían la mirada sobre la realidad.

El intervencionista radical-oportunista

El intervencionista radical-oportunista se entromete en el sistema existente. Es un pragmatista y actúa en el presente. Para esto, firma alianzas al interior del sistema, trabaja con el enmascaramiento y el camuflaje, funciona como doble agente, con tal de traer de contrabando mensajes hacia el sistema existente. Esta manera de proceder es peligrosa, porque los agentes dobles siempre están expuestos a las tentaciones y seducciones del sistema

que quieren intervenir. La intervención transforma al intervencionista.

El pasota temporal

El pasota temporal es un idealista. Quiere existir no al interior, sino fuera del sistema. Debido a que el sistema es total y no sabe de un afuera sino solo de un adentro, él intenta aprovechar las grietas, fisuras y pequeñas aperturas en el sistema para realizar al menos de manera temporal contramundos.

El durmiente pragmático

El durmiente pragmático es el tipo más frecuente del diseñador proyectante. Actúa como prestador de servicios, trabaja en los encargos que obtiene, se alegra si en ello puede proyectar, pero también acepta que su creatividad sea malversada para fines sometientes. Finalmente, lucha por la sobrevivencia económica al interior del sistema existente. Cualidad es creada en el juego alternante con el cliente del que recibe el encargo, a partir del sopesar de intereses y el hacer malabares con las condiciones previas prácticas. A pesar de toda pragmática, el durmiente en secreto trabaja en proyectos que ponen de cabeza lo existente; ellos son el potencial que propulsa su trabajo al interior y en la realidad social. Esta actitud puede ser efectiva – o también conducir a nada. Depende de si el sueño de la propia capacidad de acción se vuelve realidad o si sigue siendo ficción personal (y con ello también: excusa).

6.4.5. El diseñador proyectante se encarga de sí mismo

Para sus intenciones –independientemente de la actitud con la que actúe– el diseñador no obtendrá encargos de nadie. La salida de su propio sometimiento, parafraseando una vez más a Kant, solo puede acontecer mediante la salida de su propia minoría de edad. En lugar de esperar encargos, el diseñador proyectante, en oposición al sometiente, tiene que encargarse de sí mismo, otorgarse

a sí mismo el mandato de actuar de manera responsable – y, con ello, también de manera política.

6.5. La propia vida hace parte del mundo

La propia vida también es objeto del proyectar mundos. Un diseñador, que intenta proyectar el mundo, hace enunciados que también conciernen a su propia vida – y cuya evidencia también deja examinarse en su vida: en el modo en el que crea su cuerpo y su espíritu, en el modo en que se comporta para con los sistemas económicos al interior de y con los cuales él actúa. De esta manera, en el proyectar mundos se repite el problema de la vanguardia clásica. ¿Arte y vida son una misma cosa, o han de ser separadas una de otra?⁴⁴ En esto, el diseñador proyectante se encuentra ante una contradicción.

6.5.1. El deber al diseño de sí mismo también rige para el diseñador

También para diseñadores proyectantes aplica el deber del diseño de sí mismo, porque el sí mismo en tanto *pars pro toto*, como parte más pequeña del todo, es un ejemplo para las posibilidades imaginables.

6.5.2. Ningún diseño de sí mismo puede disolver las contradicciones de la vida

No obstante, la construcción identitaria individual, junto a la propia corporalidad y *praxis* vital está capturada en el aquí y el

⁴⁴ En la zona fronteriza entre arte y diseño actualmente nadie ejemplifica de manera tan convincente el intento de crear una unidad entre arte y vida como la artista Andrea Zittel (*1965). Desde que ella en 1994, en Nueva York, iniciara «A-Z East» y en 1999, en el desierto de Mojave, diera inicio a «A-Z West», su vida cotidiana es objeto de su creación artística. Puede considerarse como intento fallido, aunque todavía fascinante, la «AVL Ville» de Joep van Lieshout (*1963), una comuna experimental en Rotterdam, que en 2001 existió durante algunos meses, hasta que fue cerrada por la policía. Documentos de planificación y documentaciones de la «AVL Ville» volvieron a abandonar la vida y encontraron su tierra natal en el mundo del arte.

ahora mediante la socialización, las costumbres y las marcas adquiridas. Es una manifestación de lo existente, contra la que se dirige el diseñador – con sus ideas, propuestas, proyectos para un futuro mejor. Esta contradicción no puede ser resuelta por diseño de sí mismo alguno.

6.5.3. La propia vida no es un ejemplo, sino un ejercicio

En un proyectar mundos que no es absoluto, todo diseñador ha de encontrar un camino para llevar esta contradicción hacia un equilibrio. Él mismo representará sus proyectos con su *praxis* vital, porque la estética de la resistencia también se realiza en la vida cotidiana. Por el otro lado, no ha de convertir su propia vida en rehén de sus proyectos – o incluso adaptar estos a sus posibilidades personales. Porque en ese caso instrumentalizaría a su vida para sus proyectos, es decir, se sometería, él mismo, a su proyecto. Una posible salida la constituye el principio del ejercicio⁴⁵. La puesta en práctica del proyecto pensado en una *praxis* vivida no se realiza como ejemplo, sino como ejercicio – y por lo tanto puede seguir siendo incompleta e imperfecta. En este ejercicio cada uno es su propio diseñador, que ha de vérselas con sus limitaciones (materiales, sociales, psicometales). Proyectar mundos, por consiguiente, siempre significa proyectar su propia vida, pero –en el sentido de una porosidad positiva– en eso también aceptar las propias insuficiencias.

⁴⁵ En *Has de cambiar tu vida*, Sloterdijk destaca el «ejercitar» orientado a fines como característica esencial del hombre (Sloterdijk 2009). Es un ejercitar reflexivo, que está dirigido sobre la propia vida. Sloterdijk escribe: «El héroe de esta historia [...] es el hombre que lucha consigo mismo, preocupado por su propia forma. Lo caracterizaremos de cerca como el hombre ético, o mejor dicho, el *homo repetitivus*, el *homo artista*, el hombre inmerso en el *training*» (Ibid., p. 25). Sloterdijk parte del supuesto de que el hombre no se produce a sí mismo mediante la lucha consigo mismo –o el trabajo en sí mismo–, sino mediante la vida en ejercicio. De los «Ansätze zu einer Lebensübungslehre» [«Planteamientos para una doctrina del ejercicio vital»] formulados por Nietzsche en *Ecce homo*, Sloterdijk deriva la idea de «una teoría extensa del *Dasein* ejercitante» (Ibid., p. 16).

6.6. Proyectar mundos no acontece sistemáticamente, sino que es un proceso abierto y de búsqueda

La historia sabe de muchos sistemas políticos que han sostenido la demanda de proyectar mundos – los regímenes totalitarios del siglo XX son solo un ejemplo para lo anterior. En muchos de estos sistemas políticos, el diseño (en un sentido ampliado, es decir, como arquitectura, urbanismo, diseño comunicacional, etc.) ha jugado un rol destacado⁴⁶.

Para muchos diseñadores, los sistemas creadores también son atractivos porque ellos igualmente sostienen la demanda de ser abarcativos. Semejantes sistemas son seductores, porque argumentan de manera cerrada sobre sí mismos y ofrecen una solución para cada problema que es reconocido por el sistema. No obstante, siempre corren el peligro de colocar lo sistemático por sobre lo específico, y, al final, así solo producen soluciones aparentes que confirman al sistema.

Con tal de evitar que un proyectar mundos futuros sea puesto en la cercanía de tal diseño sistemático, este no debe someterse a sistemática estricta alguna. Proyectar mundos debe estar marcado por aperturidad, debe entenderse como un proceso que busca incessantemente y en esto aceptar su incompletud y falta de cierre.

⁴⁶ La fascinación, pero también la limitación del pensar en sistemas se refleja en los trabajos de Fritz Haller (1924-2012), una fascinación que me llevó a estudiar en Karlsruhe, donde Haller enseñó durante mucho tiempo. Dado que Haller dedicó su vida al diseño de sistemas, proyectó a partir de los años sesenta varios sistemas de cajas de construcción para muebles, basados en el mismo tipo de pensamiento y estructura (el conocido USM Haller) y para casas (en los tamaños mini, midi y maxi, dependiendo de si se trataba de casas mínimas, casas unifamiliares, colegios o fábricas). Luego estudió las estructuras urbanas y también aquí proyectó una especie de caja de construcción, escalable desde 80.000 hasta 120 millones de habitantes. De manera escalofriantemente acrítica la llamó la «ciudad total». Hacia el final de su carrera académica desarrolló un concepto para la colonia del espacio. En el sistema de Haller todo es creable, incluso la tipografía en el cover de la biografía de su obra (Haller/Wichmann 1989) corresponde a la lógica del sistema de caja de construcción USM. Su falta de límites es lo que constituye la fascinación del sistema creador. La limitación del sistema creador es su carácter funcional de absoluto y su escasa sensualidad.

6.6.1. Proyectar mundos tiene que estar marcado por la aperturidad

También el modelo de proyectar mundos aquí bosquejado podría ser pensado como un sistema cerrado. La argumentación de semejante sistema cerrado sería:

- Si hay un diseño de seguridad perfecto, no se necesita un diseño de sobrevivencia.
- Si hay un diseño social perfecto, no se necesita un diseño de seguridad.
- Y si hay el diseño de sí mismo perfecto, no se necesita un diseño social.

Semejante pensamiento, marcado por el cierre y la reclusión, es estático. Ya no puede modificarse a sí mismo. Un proyectar mundos que quiere hacerle justicia no solo a los problemas actuales, sino también a los problemas futuros, tiene que estar marcado por la aperturidad.

6.6.2. Proyectar mundos es incompleto y no-ordenado

Proyectar mundos ha de oponer el coraje de lo no-ordenado al deseo de orden. Lo pensado, creado, proyectado, también tiene que poder ser desechado para otorgar espacio para el nuevo proyectar. Si vivimos con espacios de libertad, si admitimos inseguridad, si no queremos actuar en sistemas cerrados del pensar, tenemos que aceptar la incompletud y la condición de no-conclusión o no-cierre. Para proyectar el mundo tenemos que instalarnos en el desorden.

6.7. Proyectar mundos se refiere tanto a lo pequeño como a lo grande

El pensamiento al interior de sistemas con frecuencia somete lo pequeño a lo grande, en vez de otorgarle a lo pequeño el

mismo espacio, la misma importancia, que a lo grande. Por proyectar mundos, de acuerdo a la comprensión aquí expuesta, hay que entender algo aún distinto. No asevera que solo se deban crear las cosas grandes (como ciudades, paisajes, planetas), sino que el mundo también ha de ser pensado conjuntamente a la creación de las cosas presumiblemente pequeñas (las casas, sus instalaciones, las cosas del uso cotidiano). No podemos pensar la silla, la mesa, el grifo de manera aislada del contexto relacional mundial, sino solo como *pars pro toto*. Si hoy diseñamos, construimos, proyectamos algo, tiene una influencia sobre el mundo⁴⁷. Que el actuar en lo pequeño no excluye el pensar en lo grande, sino que lo condiciona, es algo que exhibe la obra del filósofo Ludwig Wittgenstein (1889-1951)⁴⁸.

Porque aparte de sus escritos filosóficos, con la casa Wittgenstein también dejó una obra creadora. Cubicación clara, ninguna decoración, minimalismo absoluto en la lengua estética. Planificó el edificio hasta el último detalle. Esta obsesión por los detalles se expresa en la manilla de puertas proyectada por él. Esta manilla

⁴⁷ Considérese, por ejemplo, el *iphone*: es mucho más que el objeto retratable, al que lo reduciría un concepto de diseño clásico referido al objeto. También es más que la acumulación de sus funciones desde el mapa hasta el calendario, el entrenador de *fitness* y la cámara de fotos. Cambió nuestro comportamiento, el modo en el que comunicamos, planificamos, actuamos. Al mismo tiempo es un instrumento que recolecta información sobre nosotros, nos vigila y nos traduce en perfiles. El *smartphone* creó nuevas economías: la economía invisible del estar disponible y alcanzable, la economía oculta de la extracción de coltán, las condiciones de producción en China, etc. La cosa que fue creada modifica el mundo hacia el cual fue arrojada.

⁴⁸ Ludwig Wittgenstein, en un inicio, estudió ciencias de la ingeniería antes de dedicarse a la filosofía. En 1918, es decir con apenas treinta años, terminó su libro más célebre, el *Tractatus logico-philosophicus* – hoy conocido ante todo como el *Tractatus*. Después de su publicación, Wittgenstein partió del supuesto de que su obra filosófica había sido acabada. Comenzó una nueva fase vital, acerca de la cual retrospectivamente dijo: «El trabajo en la filosofía es –como con frecuencia el trabajo en la arquitectura– más bien el trabajo en uno mismo. En la propia concepción. En como uno ve las cosas (y lo que uno exige de ellas)» (Wittgenstein 1977 [1931], p. 52). Junto con el arquitecto Paul Engelmann entre 1926 y 1928 proyectó para su hermana la casa Wittgenstein en Viena, que hoy en día es considerada una obra importante de la Modernidad austriaca. Después de esto Wittgenstein volvió a dedicarse a la filosofía y ulteriormente se convirtió en profesor en Cambridge.

debía empalmar directamente con la puerta, sin ranura alguna. Nada más sino un tubo doblado de acero. Expresión de reducción y claridad mental. En *análogo y digital*, Otl Aicher describe la manilla de Wittgenstein como «manilla per se», lo denomina a él un «pionero» y alaba la «consecuencia de la brutalidad» de Wittgenstein (Aicher 1991a, p. 111). La consecuencia, o también manía, con la que Wittgenstein se dedicaba a estos detalles, muestra que los modelos teóricos son tan importantes como su implementación práctica⁴⁹. Uno puede reflexionar, de manera del todo fundamental y lógica, acerca de la esencia del mundo y al mismo tiempo invertir toda su atención y fuerza de trabajo en el proyecto de una manilla para una puerta. Si uno reflexiona sobre el mundo, al mismo tiempo también hay que reflexionar sobre la manilla. Y si uno hace esto, las preguntas que uno tiene para el mundo también son respondidas en la manilla. O sea, lo pequeño es siempre una mirada panorámica sobre el todo. También en el detalle siempre se refiere al mundo. El buen diseño proyecta el mundo, en vez de someterlo – en lo pequeño así como en lo grande.

6.8. El diseño es una disciplina líder del futuro

Si se parte del supuesto de que el mundo –y, de esta manera, también el hombre mismo– es creado por el hombre, esto a su vez significa que la actividad del diseñador tiene un significado considerable. Esta «ampliación de significado», así Bruno Latour, le corresponde al diseño, porque «toda la ensambladura vital» se ve afectada por ello. Es por esto que diseño, siguiendo a Latour, se convirtió en «el sustituto de revolución y modernización» (Latour 2010, p. 24). De esta manera, el diseño podría ser entendido como una disciplina líder del futuro, que se distingue de las demás disciplinas sobre todo por el hecho de que en el diseño no solo se

⁴⁹ Por esto en la sobrecubierta del libro se encuentra una imagen de la mentada manilla.

describen y analizan problemas, sino que el diseño siempre está orientado hacia la solución de problemas. En esto, los diseñadores se sirven de muchas disciplinas; el diseñador es un actor afirmativo, que ha de ser «artista, constructor, comerciante, visionario, sociólogo y experto en *marketing* en uno» (Godau 2008, p. 94). Los diseñadores no solamente piensan en una dirección metódica, sino se sirven de un amplio *set* de maneras de pensar y actuar. El diseño es una disciplina jánica, que puede reaccionar de manera ágil y flexible a las transformaciones en la sociedad o en el mundo circundante. Es un ser doble, que al mismo tiempo pertenece al mundo del arte (con toda su libertad) y al mundo de la economía (con todo su poderío para generar efectos). En tanto disciplina no puramente descriptiva sino interviniente, forma el mundo en el que vivimos. Con sus traducciones y conformaciones del mundo –si es que estas ocurren de manera responsable– puede mostrar caminos para el mejoramiento del mundo y resolver problemas a gran o pequeña escala. Porque los resultados de diseño pertenecen al mundo del día a día. Pero, al mismo tiempo, los acontecimientos del diseño también se localizan en el mundo de la imaginación. El diseño posee el poder de proyectar imágenes positivas del futuro, hacer visibles deseos, propulsar emancipación y desarrollar ideas de cómo podría ser puesta en práctica una buena vida para todos. El campo de tensión inmanente al diseño entre arraigo en el día a día social y económico, producción especulativa de deseos y fuerza artística de imaginación puede desplegar una efectividad que transgrede límites y proyecta nuevas posibilidades de mundo.

6.9. El buen diseño proyecta el mundo

Referencias

- Adorno, Theodor (1980 [1951]), *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Agamben, Giorgio (1998), *Bartleby oder die Kontingenz, gefolgt von Die absolute Immanenz*, Berlín: Merve.
- (2004), *Ausnahmestand. Homo sacer II.1*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Aicher, Otl (1991a), *analog und digital*, Berlín: Ernst & Sohn.
- (1991b), *die welt als entwurf*, Berlín: Ernst & Sohn.
- Anders, Günther (2002 [1956]), *Die Antiquiertheit des Menschen*, Tomo 1: *Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, Múnich: Beck.
- Antonelli, Paola (2005), *Safe. Design Takes on Risk*, Nueva York: Museum of Modern Art.
- Arendt, Hannah (2015 [1960]), *Vita Activa oder Vom tätigen Leben*, Múnich: Piper.
- Bey, Hakim (1994), *T.A.Z. Temporäre Autonome Zone*, Berlín: ID.
- Brock, Bazon (1977), «Objektwelt und die Möglichkeit subjektiven Lebens. Begriff und Konzept des Sozio-Designs», en: *Ästhetik als Vermittlung. Arbeitsbiographie eines Generalisten (1958-1977)*, editado por Karla Fohrbeck, Colonia: Dumont, pp. 446-449.
- Bullinger, Hans-Jörg/Röthlein, Brigitte (2012), *Morgenstadt. Wie wir morgen leben*, Múnich: Hanser.
- Burckhardt, Lucius (2004 [1980]), «Design ist unsichtbar», en: *Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch*, editado por Jesko Fezer y Martin Schmitz, Berlín: Martin Schmitz, pp. 187-199.
- Buzan, Barry/Waeaver, Ole/de Wilde, Jaap (1998), *Security. A New Framework for Analysis*, Boulder/CO: Lynne Rienner.
- Certeau, Michel de (1988), *Kunst des Handelns*, Berlín: Merve.
- Deleuze, Gilles (1993), «Postskriptum über die Kontrollgesellschaften», en: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp. 252-264.
- Feuerbach, Ludwig (1970 [1841]), *Gesammelte Werke*, Tomo 9: *Kleine Schriften II (1839-1846)*, editado por Werner Schuffenhauer, Berlín: Akademie.
- Flusser, Vilém (1993), *Vom Stand der Dinge*, editado por Fabian Wurm, Göttinga: Steidl.
- (1995), *Schriften*, Tomo 1: *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, editado por Edith Flusser y Stefan Bollmann, Mannheim: Bollmann.
- Forensic Architecture (ed.) (2014), *Forensis. The Architecture of Public Truth*, Berlín: Sternberg Press.
- Foucault, Michel (1987), *Sexualität und Wahrheit 1. Der Wille zum Wissen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

describen y analizan problemas, sino que el diseño siempre está orientado hacia la solución de problemas. En esto, los diseñadores se sirven de muchas disciplinas; el diseñador es un actor afirmativo, que ha de ser «artista, constructor, comerciante, visionario, sociólogo y experto en *marketing* en uno» (Godau 2008, p. 94). Los diseñadores no solamente piensan en una dirección metódica, sino se sirven de un amplio *set* de maneras de pensar y actuar. El diseño es una disciplina jánica, que puede reaccionar de manera ágil y flexible a las transformaciones en la sociedad o en el mundo circundante. Es un ser doble, que al mismo tiempo pertenece al mundo del arte (con toda su libertad) y al mundo de la economía (con todo su poderío para generar efectos). En tanto disciplina no puramente descriptiva sino interviniente, forma el mundo en el que vivimos. Con sus traducciones y conformaciones del mundo –si es que estas ocurren de manera responsable– puede mostrar caminos para el mejoramiento del mundo y resolver problemas a gran o pequeña escala. Porque los resultados de diseño pertenecen al mundo del día a día. Pero, al mismo tiempo, los acontecimientos del diseño también se localizan en el mundo de la imaginación. El diseño posee el poder de proyectar imágenes positivas del futuro, hacer visibles deseos, propulsar emancipación y desarrollar ideas de cómo podría ser puesta en práctica una buena vida para todos. El campo de tensión inmanente al diseño entre arraigo en el día a día social y económico, producción especulativa de deseos y fuerza artística de imaginación puede desplegar una efectividad que transgrede límites y proyecta nuevas posibilidades de mundo.

6.9. El buen diseño proyecta el mundo

Referencias

- Adorno, Theodor (1980 [1951]), *Minima Moralia. Reflexionen aus dem beschädigten Leben*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Agamben, Giorgio (1998), *Bartleby oder die Kontingenz, gefolgt von Die absolute Immanenz*, Berlín: Merve.
- (2004), *Ausnahmestand. Homo sacer II.1*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Aicher, Otl (1991a), *analog und digital*, Berlín: Ernst & Sohn.
- (1991b), *die welt als entwurf*, Berlín: Ernst & Sohn.
- Anders, Günther (2002 [1956]), *Die Antiquiertheit des Menschen*, Tomo 1: *Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution*, Múnich: Beck.
- Antonelli, Paola (2005), *Safe. Design Takes on Risk*, Nueva York: Museum of Modern Art.
- Arendt, Hannah (2015 [1960]), *Vita Activa oder Vom tätigen Leben*, Múnich: Piper.
- Bey, Hakim (1994), *T.A.Z. Temporäre Autonome Zone*, Berlín: ID.
- Brock, Bazon (1977), «Objektwelt und die Möglichkeit subjektiven Lebens. Begriff und Konzept des Sozio-Designs», en: *Ästhetik als Vermittlung. Arbeitsbiographie eines Generalisten (1958-1977)*, editado por Karla Fohrbeck, Colonia: Dumont, pp. 446-449.
- Bullinger, Hans-Jörg/Röthlein, Brigitte (2012), *Morgenstadt. Wie wir morgen leben*, Múnich: Hanser.
- Burckhardt, Lucius (2004 [1980]), «Design ist unsichtbar», en: *Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch*, editado por Jesko Fezer y Martin Schmitz, Berlín: Martin Schmitz, pp. 187-199.
- Buzan, Barry/Waever, Ole/de Wilde, Jaap (1998), *Security. A New Framework for Analysis*, Boulder/CO: Lynne Rienner.
- Certeau, Michel de (1988), *Kunst des Handelns*, Berlín: Merve.
- Deleuze, Gilles (1993), «Postskriptum über die Kontrollgesellschaften», en: *Unterhandlungen 1972-1990*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp. 252-264.
- Feuerbach, Ludwig (1970 [1841]), *Gesammelte Werke*, Tomo 9: *Kleine Schriften II (1839-1846)*, editado por Werner Schuffenhauer, Berlín: Akademie.
- Flusser, Vilém (1993), *Vom Stand der Dinge*, editado por Fabian Wurm, Gotinga: Steidl.
- (1995), *Schriften*, Tomo 1: *Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien*, editado por Edith Flusser y Stefan Bollmann, Mannheim: Bollmann.
- Forensic Architecture (ed.) (2014), *Forensis. The Architecture of Public Truth*, Berlín: Sternberg Press.
- Foucault, Michel (1987), *Sexualität und Wahrheit 1. Der Wille zum Wissen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1987), *Sexualität und Wahrheit 1. Der Wille zum Wissen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

———— (1989a), *Sexualität und Wahrheit 2. Der Gebrauch der Lüste*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

———— (1989b), *Sexualität und Wahrheit 3. Die Sorge um sich*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

———— (1993), *Technologien des Selbst*, Frankfurt am Main: Fischer.

———— (1994 [1975]), *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Fuller, Richard Buckminster (1973), *Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde und andere Schriften*, Reinbek: Rowohlt.

Godau, Marion (2008), «Design-Kompetenz», en: *Wörterbuch Design. Begriffliche Perspektiven des Design*, editado por Michael Erlhoff y Tim Marshall, Basel u. a.: Birkhäuser, pp. 94-96.

Groys, Boris (2008), «Die Pflicht zum Selbstdesign», en: *Die Kunst des Denkens*, Hamburgo: Philo Fine Arts/EVA, pp. 7-24.

Groys, Boris/Hagemeyer, Michael (ed.) (2005), *Die Neue Menschheit. Biopolitische Utopien in Russland zu Beginn des 20. Jahrhunderts*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Haller, Fritz/Wichmann, Hans (1989), *System-Design Fritz Haller. Bauten, Möbel, Forschung*, Basel u. a.: Birkhäuser.

Han, Byung-Chul (2005), *Was ist Macht?*, Stuttgart: Reclam.

———— (2012a), *Agonie des Eros*, Berlín: Matthes & Seitz.

———— (2012b), *Transparenzgesellschaft*, Berlín: Matthes & Seitz.

Heidegger, Martin (1986 [1927]), *Sein und Zeit*, Tübinga: Niemeyer.

———— (2012 [1936]), *Der Ursprung des Kunstwerks*, Stuttgart: Reclam.

———— (2013 [1951]), «Bauen Wohnen Denken», en: *Architekturwissen. Grundlagentexte aus den Kulturwissenschaften*, tomo 2: *Zur Logistik des sozialen Raumes*, editado por Susanne Hauser, Christa Kamleithner y Roland Meyer, Bielefeld: Transcript, pp. 38-48.

Hobbes, Thomas (1970 [1651]), *Leviathan*, Stuttgart: Reclam.

Illich, Ivan (1975), *Selbstbegrenzung. Eine politische Kritik der Technik*, Reinbek: Rowohlt.

Kant, Immanuel (1784), «Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung?», en: *Berlinische Monatsschrift* 4, pp. 481-494.

Klein, Naomi (2007), *Die Schock-Strategie. Der Aufstieg des Katastrophen-Kapitalismus*, Frankfurt am Main: Fischer.

Krasmann, Susanne/Kreissl, Reinhard/Kühne, Sylvia/Paul, Bettina/Schlepper, Christina (2014), «Die gesellschaftliche Konstruktion von Sicherheit. Zur medialen Vermittlung und Wahrnehmung der Terrorbekämpfung», Berlín: *Schriftenreihe Sicherheit* 13 (marzo 2014). Disponible online en: http://www.sicherheit-forschung.de/publikationen/schriftenreihe_neu/13/index.html (julio 2016).

Latour, Bruno (2010), «Ein vorsichtiger Prometheus. Design im Zeitalter des Klimawandels», en: *ARCH+ 196/197*, pp. 22-27.

Malecki, Herbert (1969), «Produktgestaltung oder Was braucht der Mensch?», en: *Spielräume*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp. 7-18.

Marx, Karl (1968 [1867]), *Das Kapital. Kritik der politischen Ökonomie*, Tomo 1: *Der Produktionsprozess des Kapitals (= MEW 23)*, Berlín: Dietz.

Melville, Herman (2012 [1853]), *Bartleby, der Schreiber. Eine Geschichte aus der Wall Street*, Berlín: Insel.

Morus, Thomas (1992 [1516]), *Utopia*, Frankfurt am Main: Insel.

Nietzsche, Friedrich (1999 [1882/1887]), *Die fröhliche Wissenschaft, Kritische Studienausgabe*, Tomo 3, Berlín u. a.: de Gruyter.

Papanek, Victor (2009 [1971]), *Design für die reale Welt. Anleitungen für eine humane Ökologie und sozialen Wandel*, Viena: Springer.

Popovic, Srdja/Miller, Matthew (2015), *Protest! Wie man die Mächtigen das Fürchten lehrt*, Frankfurt am Main: Fischer.

Rams, Dieter (2009 [ca. 1987]), «Zehn Thesen zum Design», en: *Less and More. The Design Ethos of Dieter Rams*, editado por Keiko Ueki-Polet y Klaus Klemp, Berlín: Gestalten, pp. 584-592.

Reckwitz, Andreas (2013), *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlín: Suhrkamp.

Rousseau, Jean-Jacques (2011 [1762]), *Vom Gesellschaftsvertrag oder Grundsätze des Staatsrechts*, Stuttgart: Reclam.

Sarasin, Philipp (2001), *Reizbare Maschinen. Eine Geschichte des Körpers 1765-1914*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Sloterdijk, Peter (2004), «Einleitung: Luftbeben», en: *Sphären. Plurale Sphärologie*, tomo III: *Schäume*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, pp. 89-191.

———— (2009), *Du musst dein Leben ändern. Über Anthropotechnik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

———— (2010), «Das Zeug zur Macht», en: Sloterdijk, Peter/Voelker, Sven, *Der Welt über die Straße helfen. Designstudien im Anschluss an eine philosophische Überlegung*, Múnich: Fink, pp. 7-26.

———— (2014), 1 «0 Thesen zum Problem des Friedens», en: *Autostadtjournal* 6, pp. 13.

Sommer, Bernd/Welzer, Harald (2014), *Transformationsdesign. Wege in eine zukunftsfähige Moderne*, Múnich: Oekom.

Unsichtbares Komitee (2015), *An unsere Freunde*, Hamburgo: Nautilus.

Ursprung, Philip (2012), *Die Kunst der Gegenwart. 1960 bis heute*, Múnich: Beck.

Weizman, Eyal (2009), *Sperrzonen. Israels Architektur der Besatzung*, Hamburgo: Nautilus.

Wittgenstein, Ludwig (1977 [1931]), *Vermischte Bemerkungen. Eine Auswahl aus dem Nachlass*, editado por Georg Henrik von Wright, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Proyectar mundos es un manifiesto que explicita la pregnancia que el diseño ha tenido en las últimas décadas en la adaptación y el desarrollo del individuo en sí mismo, las sociedades y la civilización, más allá de la concepción clásica que remite la disciplina al ámbito meramente decorativo o funcional del objeto que soslaya sus repercusiones culturales, económicas y políticas. Una praxis que no atienda a tal impacto, señala Friedrich von Borries, termina por confirmar las lógicas de poder y de dominación.

Frente a la necesidad de repensar el diseño desde una perspectiva política, von Borries promueve una práctica que potencie nuevas formas de convivencia y autorrealización de los individuos fuera de los mecanismos coercitivos propios de las sociedades de sugestión.

