

HACIA LA PRODUCCIÓN DE BIENES COMUNES DEL DISEÑO: UNA CUESTIÓN DE ESCALA Y RECONFIGURACIÓN

Si bien los nuevos métodos de producción colaborativa parecieran anticipar una era comunitaria en la arquitectura, Harvey advierte que las estrategias de comunalización que funcionan en pequeñas organizaciones no pueden ser reproducidas en otras escalas. A partir de esa advertencia, este artículo se pregunta por las alternativas que tendría una comunalización de la arquitectura en sus distintos niveles, desde el diseño de objetos a la planificación urbana.

PALABRAS CLAVE · arquitectura, comunalización, nueva economía, colectivo, producción inmaterial

Los bienes comunes [*commons*], entendidos como un sistema alternativo que cubre aspectos de producción, gobernanza y propiedad, al relacionarse con los modos en que las personas viven, consumen y se entienden a sí mismas, parecen estar cada vez más relacionados a las disciplinas del diseño y la producción del espacio. El habitar y el diseño de los 'comuneros' dentro de su entorno construido y social está, por lo tanto, inclinándose hacia la producción de los bienes comunes del diseño. Y si bien ya están produciendo diseños en forma de productos, este texto propone la necesidad de inventar maneras de iniciar una producción efectiva del diseño de bienes comunes y de un diseño común, examinando la relación y la relevancia potencial de la noción de bienes comunes para aquella disciplina del diseño que más se enfoca en construir, hacer y producir; a saber, la arquitectura dentro de su variedad de escalas y temas.

¿POR QUÉ LOS BIENES COMUNES HOY?

BIENES COMUNES EN LA ERA NEOLIBERAL

Durante los últimos quince años, los discursos sobre los bienes comunes han ganado terreno gradualmente en los estudios teóricos y sociales; no es sorprendente que debido a su relación con las implicancias de la actual crisis mundial del capitalismo, «los bienes comunes están convirtiéndose en una presencia ubicua en el lenguaje político, económico e incluso inmobiliario» (Caffentzis, Federici, 2014:192). Esto hace que el concepto sea atractivo para muchos usuarios que necesitan promover sus propios intereses, los que a veces incluso van en una dirección contraria a los bienes comunes. Por lo tanto se necesitan descripciones más precisas en la teoría y la práctica. Las 'suaves' taxonomías previas –nuevo-antiguo, natural-artificial, etc.– están siendo reemplazadas por términos más específicos como bienes comunes anticapitalistas, urbanos, productivos, o colaborativos.

Elena Antonopoulou

Christos Chondros

Maria Koutsari

Escuela de Arquitectura, Universidad Nacional
Técnica de Atenas, Atenas, Grecia

Debemos tener en mente que el concepto de bienes comunes ya tiene una relación establecida con el capitalismo, la que incluye dos aspectos básicos: las separaciones [*enclosures*] y los bienes comunes distorsionados. Las separaciones, originalmente mencionadas en *El Capital* de Marx, se refieren a los métodos de acumulación primitiva del capitalismo que constituyen una característica permanente de este, constantemente expandiéndose en el tiempo y el espacio. En el marco actual de neoliberalismo y globalización, el concepto de acumulación primitiva está siendo reconsiderado y realizado bajo el término de ‘nuevas separaciones’, en referencia a prácticas como la opresión de género, la acumulación informacional, las crisis de deuda, la contaminación ambiental y el cambio climático, así como también la gentrificación, explotación turística y mercantilización de la cultura y la creatividad (Harvey, 2012:72). Adicionalmente, los ‘bienes comunes distorsionados’ son aquellos recursos comunes esenciales para la viabilidad del capitalismo que son constantemente explotados para producir para el mercado, pareciendo ampliar y promover mayores controles espaciales –vigilancia– en el sentido de la hegemonía del liberalismo y el régimen generalizado de acumulación posfordista.

El reciente aumento de movimientos y estructuras sociales auto-organizadas revela un cierto anhelo por una comunidad construida sobre las necesidades sociales de su población. Varios movimientos ciudadanos enfocan sus esfuerzos en la vivienda, la producción de comida, el uso de la energía y otros, creando estructuras auto-organizadas –*bottom-up*– de vida solidaria. Es un hecho que los bienes comunes sugieren algo más amplio que un modelo para localidades minoritarias en constante resistencia a modelos hegemónicos opuestos. Sin embargo, incluso en ese estado, los bienes comunes están bajo un ataque constante, pues el desarrollo capitalista intenta expandir aún más la separación y la expropiación de propiedades y relaciones comunales. Esto quizás se debe al hecho de que los bienes comunes actúan como amortiguadores contra el impacto destructivo del neoliberalismo y ofrecen un manejo comunitario de los recursos, incluso si estos se mantienen como «vías a un capitalismo con rostro humano» (Caffentzis, Federici, 2014).

¿QUÉ VIENE DESPUÉS?

¿Estamos entrando en algo nuevo? ¿Un periodo poscapitalista? ¿Una era de los bienes comunes? ¿Es la llamada ‘nueva economía’ realmente nueva o es otra adaptación del capitalismo a fenómenos como la automatización de la producción, la explosión de tecnologías de información y comunicación, prácticas colaborativas y otros? Por ahora, sólo podemos ver transformaciones graduales afectando niveles sociales, económicos y políticos, a la par de una presencia latente de los bienes comunes sirviendo a la necesidad de un distinto:

«Harvey cree que las prácticas exitosas de gobernanza en escala local necesitan ser encaminadas hacia formas de organización más asentadas e incluso jerarquizadas en el caso de escalas mayores. Por lo tanto, deberíamos reconocer los límites de los esquemas horizontales y estar preparados para superarlos.»

A. MODO DE PRODUCCIÓN. Podría ser beneficioso un intento por definir esta categoría para identificar elementos que pudieran ser incluidos en el desarrollo de un modo de producción nuevo, alternativo y sin precedentes. Sin embargo, no podría ser considerada una descripción cerrada y determinada.

La definición inicial de Althusser parece ajustarse pues su formulación tiene un sentido práctico que todavía resulta útil. Entonces, «en base a un tipo especial de relación entre la estructura y los elementos que esta estructura debería unificar», un modo de producción «es una ‘combinación’ particular de elementos» indicada por él como: acumulación de dinero (por sus dueños), acumulación de medios técnicos de producción (maquinaria y experiencia de trabajo), acumulación de materias primas (naturaleza), y acumulación de productores (el proletariado, teniendo nada más que su capacidad de trabajo, distinguida de su evolución en una clase obrera) (Althusser, 2006:198).

Esta formulación está basada en elementos flotantes, cuyas combinaciones pueden producir resultados espectaculares y peculiares, si bien no teleológicos. Simultáneamente, la noción y amplitud de la producción de objetos, códigos y codificaciones, cuerpos, afectos y deseos en la generalidad del término, si bien parece compatible a los atributos de los bienes comunes, no deja de ser un estribillo recurrente y básico.

B. MÉTODO DE GOBERNANZA. El tema de la gobernanza también está siendo fuertemente desafiado en el marco de una nueva era de los bienes comunes, revelando nuevas estrategias de manejo común y procedimientos comunitarios de toma de decisiones. En oposición a las formas de organización jerárquica y a las intervenciones de un estado autoritario, la ‘comunalización’ propone una forma alternativa de gobernanza horizontal, no estatal ni jerárquica. Elinor Ostrom (en Harvey, 2012:69) muestra a través de varios casos de estudio que hay formas colectivas de manejar los recursos de propiedad común para el beneficio individual y colectivo. Esquemas solidarios de pequeña escala muestran ejemplos viables de localismo y autonomía, que se basan en la idea de una participación fuerte de los ‘comuneros’ y una distribución democrática del bien común entre las personas que participan.

Lo que debe ser cuestionado, sin embargo, de acuerdo a Harvey (2012:69), es el problema de la escala. Lo que aprendemos de los casos de organizaciones de pequeña escala no puede ser implementado acríticamente en las escalas metropolitana, nacional o global. Harvey cree que las prácticas exitosas de gobernanza en escala pequeña y local necesitan ser encaminadas hacia formas de organización más asentadas e incluso jerarquizadas en el caso de escalas mayores. Por lo tanto, deberíamos reconocer los límites de los esquemas horizontales y estar preparados para superarlos, adoptando un modelo simétrico a los métodos de gobernanza capitalista e, incluso, separaciones desde una perspectiva común (Harvey, 2012:70). Este argumento, que puede parecer muy controversial, llama a un retorno de los bienes comunes como una pregunta política.

C. TÉRMINOS DE PROPIEDAD. Hoy en día la naturaleza de los bienes y los procesos de producción, así como el valor producido y extraído, alternan

el régimen de producción. «En el contexto digital las obras culturales y los bienes del conocimiento son fundamentalmente distintos a los bienes físicos, pues pueden ser copiados, compartidos y transformados de forma fácil y barata. Como compartir significa multiplicar más que dividir, estos bienes son naturalmente abundantes» (Stalder, 2010). Para entenderlo mejor debemos concebir que, en general, la propiedad es el ‘enemigo de la libertad’, pues constituye la capacidad de controlar y ‘poseer’ los activos productivos que alguien más pone en uso. La propiedad no es un fenómeno natural, sino una construcción legal o, en otras palabras, es la capacidad de controlar un recurso escaso incluso cuando está siendo usado por alguien más (Kleiner, 2007).

Sin embargo, ¿cuál es la analogía entre propiedad física e intelectual? Si bien la propiedad física es escasa y disputada, la propiedad intelectual no lo es; mientras es la ley la que crea la propiedad, es la naturaleza la que define que los bienes materiales son escasos y disputados. Entonces, dado que la información copiable es transformada en algo escaso sólo por la ley, también la propia ley puede hacerla abundante, lo que trae a colación el concepto de ‘*copyleft*’ (Kleiner, 2007). *Copyleft* o incluso *copyfarleft* constituye una serie de movimientos y licencias que aseguran la libertad de propiedad intelectual, promoviendo las cuatro libertades de la información y el conocimiento: uso, estudio, modificación y redistribución (Kleiner, 2007). Esas licencias están en uso efectivo principalmente en los campos del *software* libre, la cultura libre y los movimientos del acceso al conocimiento. Si bien aún hay múltiples problemas a ser resueltos, el derecho de autor «fue revertido en la práctica a través de licencias libres que garantizan la libertad de usuario en vez del control del productor» (Stalder, 2010).

ARQUITECTURA Y LOS BIENES COMUNES: POSIBILIDADES DE COEXISTENCIA

LA ARQUITECTURA VERSUS LOS BIENES COMUNES

Podemos describir el proceso arquitectónico tradicional de la siguiente forma: los arquitectos parecen tener la responsabilidad de diseñar y construir lo que creen que es óptimo para sus clientes en cuanto a la forma, función e, incluso, la forma de vida. El arquitecto interpreta los deseos y patrones de vida al igual que los hábitos en el espacio. La interacción arquitecto-cliente está usualmente limitada a la discusión y a la descripción verbal de parte del cliente (como un no experto) y varios tipos de representación de parte del arquitecto (como un experto). El arquitecto puede ser considerado como el intermediario entre el usuario/habitante y el espacio producido. Usualmente, las relaciones que se desarrollan no están caracterizadas por la equidad ni el acceso igualitario. Los arquitectos, por una parte, poseen el conocimiento técnico y científico, mientras los clientes, por la otra, son dueños del proyecto en términos de mandatos inmateriales y recursos materiales. Temas como la autoridad, jerarquía, identidad y propiedad siempre están en juego en el proceso de la producción arquitectónica. El objetivo final de la arquitectura es entregar un resultado completo, rígido, construido y material, lo que ha limitado las capacidades de cambio y transformación en el tiempo.

Generalmente, los arquitectos demuestran una falta de entendimiento respecto a la forma en que los no-arquitectos perciben el resultado final de su trabajo. «Los arquitectos no sólo disienten de los no-arquitectos sobre las cualidades estéticas de los edificios, sino que están incapacitados para predecir cómo los no-arquitectos evaluarán los edificios, incluso cuando explícitamente se les pide hacerlo» (Gifford et al. en Mehaffy y Salingaros, 2011). Este fenómeno puede tener sus raíces en la enseñanza académica de los arquitectos, los métodos de evaluación a los que están acostumbrados y el sistema de recompensas establecido alrededor de su trabajo (como los concursos de arquitectura y publicaciones en revistas, entre otros). El *layout* contemporáneo de la industria arquitectónica busca un diseño de productos capaces de llamar la atención –que está más interesado en el resultado final como una ilustración, «casi como un buen aviso comercial» (Jacobs, 1961)– en vez de una respuesta a las complejas necesidades y

«Hardt explica que, en la transformación de la arquitectura, ‘no es que la disciplina arquitectónica, que supervisa el diseño del espacio social construido, haya declinado. Más bien, está tendiendo a desbordar los muros de la institución de la arquitectura e invistiendo diversas formas de actividad social con las lógicas del diseño’»

aspiraciones de sus usuarios. Los arquitectos usualmente no ven cómo ciertos diseños desconectan y separan a las personas y crean entornos hostiles que no pueden ser compartidos, un fenómeno que es atribuido a su ‘miopía arquitectónica’ (Mehaffy, Salingeros, 2011).

Los bienes comunes, por otra parte, se refieren a los recursos materiales e inmateriales a los que la humanidad puede acceder y compartir en igualdad. Otro enfoque reconoce los bienes comunes como algo constantemente creado a través de interacciones sociales (Hardt, 2006:72).

Los bienes comunes no son dados, son producidos. [...] Es sólo a través de la cooperación en la producción de nuestra vida que podemos crearlos. Esto porque los bienes comunes no son esencialmente cosas materiales sino relaciones sociales, prácticas sociales constitutivas. Por esto algunos prefieren hablar de ‘comunalizar’ o ‘lo común’, precisamente para subrayar el carácter relacional de este proyecto político. (Linebaugh en Caffentzis, Federici, 2014:101).

Más aún, lo común no es estable ni seguro; más bien es constantemente producido por la multitud de singularidades. Se basa en la comunicación y cooperación entre ellas, prerequisites que actualmente están reforzados por un mundo interconectado y cada vez más urbanizado. En la era de la globalización:

[N]o podemos hablar de ‘bienes comunes globales’, ya que suponen la existencia de una colectividad global que hoy no existe [...]. Por lo tanto, cuando decimos ‘no hay bienes comunes sin comunidad’, pensamos en cómo una comunidad específica se crea en la producción de las relaciones a través de las cuales un bien común específico surge y se sostiene. (Caffentzis, Federici, 2014:102).

DISEÑO Y PRODUCCIÓN INMATERIAL

Las descripciones previas de arquitectura en su definición popular, así como las de lo común, revelan una incompatibilidad entre ellas a un nivel básico que se anula si revisamos la producción económica emergente. En una conversación con Michael Hardt, Christopher Hight argumenta que «cada forma de producción se transforma en un problema de diseño». Hardt asiente y explica que esta ubicuidad implícita del diseño se concibe mejor dentro del marco de una transformación general actual de la producción económica: «la producción de bienes inmateriales como el conocimiento, las imágenes, los códigos, los circuitos de comunicación e incluso las relaciones afectivas está jugando un rol más importante en la economía». Por lo tanto, si uno acepta el argumento sobre la hegemonía de la producción inmaterial, entonces «la ubicuidad de diseño se vuelve inmediatamente clara porque el diseño es [...] sólo un nombre general para los distintos tipos de producción de los que estamos hablando». Hardt concluye por destacar la posición hegemónica del diseño en la condición económica actual y explícitamente dice que «no puede haber producción sin él [diseño], al menos en parte.» Y que «otras formas de producción tienden cada vez más a adoptar las cualidades del diseño» (Hight, Hardt, 2006:70-73).

En este punto, los productos inmateriales hegemónicos deberían conectarse a la definición de bienes comunes artificiales (lenguajes,

imágenes, conocimientos, afectos, códigos, hábitos y prácticas) que entregan Negri y Hardt (2009:250). Hasta ahora, la relación entre el diseño y lo común ha sido intentada a partir del desplazamiento de la atención a la hegemonía de producción inmaterial. Pero, ¿es el diseño otro nombre para la arquitectura? ¿Son sinónimos? ¿Podemos intercambiar arquitectura con diseño? Parece que no es sólo un problema de terminología, sino un problema de redefinición de la disciplina arquitectónica en la era posfordista.

Como propone Hight, la arquitectura debe decidir cómo reaccionar a la transición desde la antigua sociedad de la disciplina hacia la reciente condición de control: «es una pregunta apremiante si la disciplina arquitectónica responde fortificando las fronteras de la ‘arquitectura’ como una disciplina o si bien reconfigura su espacio de conocimiento en distintas prácticas de ‘diseño’, en los que los objetos normativos de la práctica arquitectónica son sólo una parte» (Hight, Hardt, 2006:70-71). Luego, Hardt explica que, en la transformación de la arquitectura, «no es que la disciplina arquitectónica, que supervisa el diseño del espacio social construido, haya declinado. Más bien, está tendiendo a desbordar los muros de la institución de la arquitectura e invistiendo diversas formas de actividad social con las lógicas del diseño» (Hight, Hardt, 2006:71), viendo una oportunidad para la arquitectura en su mutación desde una ‘profesión de servicio’ enfocada a la resolución de problemas hacia una práctica de investigación centrada en la innovación.

LOS BIENES COMUNES DEL DISEÑO

EL CASO DE LAS ESCALAS

El argumento básico de este artículo es que la arquitectura, en la escala de la construcción, está constantemente lidiando con procedimientos cerrados y determinados, demandando una rigidez específica que la aleja de la posibilidad de su aprehensión como un bien común. Sin embargo, en otras dos escalas el diseño ya tiene características asociadas a los atributos de los bienes comunes: en un extremo, los recientes desarrollos en el diseño industrial a escala del objeto insisten en los procesos, dependiendo del intercambio de información entre personas, la colaboración, y el diseño colectivo y abierto; en el otro extremo, el diseño a escala urbana no está orientado a la forma sino más bien a un proceso abierto no figurativo de negociación y lucha. La forma en que ambas escalas, en sus respectivos procesos de diseño, parecen tener hoy un potencial como bienes comunes será examinada a continuación.

BIENES COMUNES EN EL DISEÑO INDUSTRIAL

Las nuevas aproximaciones y prácticas en el diseño industrial –o el diseño de cosas– lo acercan a la noción de los bienes comunes. Dado que hemos entrado en un periodo en el que los límites entre productores y consumidores están siendo disueltos, «un número inédito de personas tiene las habilidades y herramientas para contribuir a la creación de valor» (Stalder, 2010). Adicionalmente, los límites entre el trabajo y el tiempo libre también se han disuelto; una observación que también podría conectarse al carácter biopolítico de la actual producción inmaterial hegemónica. Emerge un movimiento (o cultura) de fabricantes que transforma a cada interesado en uno. Los fabricantes son capaces de acceder libremente a la información, conocimiento o los diseños, usándolos y transformándolos de acuerdo a sus necesidades y consiguiendo nuevos objetos materiales.

En este esquema, y en combinación con los últimos avances en el diseño de *software*, tecnologías de información y comunicación, así como también en los *hardware* de manufactura, el diseño adquiere una perspectiva de bienes comunes. Los diseñadores pueden fácilmente comunicarse, colaborar y compartir entre ellos, incluso cuando están localizados en distintos lugares geográficos. Se desarrollan más modelos móviles de negocio dentro de una práctica conectada y distribuida, aprovechando los modelos posfordistas de producción e intercambio de conocimiento flexible (Hardt, Hight, 2006). Los no expertos pueden entrar activamente en el proceso de

«(...) todas las posibilidades emancipadoras de un intento hacia los bienes comunes pueden ser fácilmente desviadas, explotadas o disminuidas, a menos que las comunidades formadas alrededor de cualquier proyecto de diseño estén permanentemente conscientes de esta amenaza.»

diseño a través de simplificaciones y *software* de diseño amigables al usuario, expresando sin mediación sus necesidades y deseos sobre el producto final. Las técnicas digitales de fabricación y la disponibilidad de impresoras 3D y herramientas CNC permiten que expertos y no expertos sean productivos en términos materiales. Los *fab-labs*, *hackers* y los distintos tipos de espacios de fabricación facilitan la experimentación, invención, creación de prototipos e, incluso, la producción de diversos objetos cotidianos.

En la medida en que el diseño se mantiene abierto y compartible dentro de las comunidades globales de expertos y no expertos, una mirada relocalizada de la producción (*on-demand*) está poniendo al diseño y sus implementaciones materiales en la senda de los bienes comunes. «Como el foco de la producción común se mueve desde la producción inmaterial a la producción material, podemos imaginar redes de micro-fábricas locales conectadas a las comunidades globales de diseño abierto» (Bauwens en Papalexopoulos, 2013:2). Por otra parte, debemos tener en mente que todos los potenciales del diseño pueden estar en peligro y ser guiados en direcciones diametralmente opuestas. El llamado movimiento de los fabricantes, si bien es capaz de empujar la innovación, externaliza los costos de investigación y diseño de las empresas. Así, para convertirse en proyectos viables, las innovaciones producidas pueden terminar siendo compradas por grandes corporaciones. Los nuevos modelos de diseño, caracterizados por la movilidad y flexibilidad, diluyen el límite entre las horas trabajadas y no trabajadas, lo que implica aumentar la precariedad de los trabajadores. La fabricación personal y la capacidad productiva que genera, si es que no adquiere una perspectiva colectiva, puede fácilmente llevar a un nuevo tipo de sobreconsumo, no sólo de cosas, sino también de máquinas. Nuevamente, se afirma claramente que todas las posibilidades emancipadoras de un intento tendiente hacia los bienes comunes pueden ser fácilmente desviadas, explotadas o disminuidas, a menos que las comunidades formadas alrededor de cualquier proyecto de diseño estén permanentemente conscientes de esta amenaza.

BIENES COMUNES EN EL DISEÑO URBANO

En base al argumento de Negri y Hardt de que «la metrópolis es una fábrica para la producción de los bienes comunes» (Negri, Hardt, 2009:250), discutiremos el tema de los bienes comunes urbanos y el potencial para su desarrollo a escala dentro del barrio y la ciudad. La metrópolis, como un bien común vasto producido por el trabajo colectivo, presenta el tema del derecho a la ciudad y la idea de Lefebvre de la revolución urbana, así como el concepto de Harvey de las ciudades como escenario de tiendas y alzamientos en el territorio de un capitalismo avanzado que exacerba las inequidades alrededor del mundo (Harvey, en Susser, Tonnelat, 2013:105). Hay una lucha continua que ocurre entre los trabajadores colectivos y el Estado como el proveedor de bienes públicos, así como el mercado como el apropiador de la riqueza común que se produce. En este contexto, el rol del planificador urbano es el del experto que impone estrategias para la planificación y el desarrollo urbano a través de las políticas del gobierno o bien es contratado por inversionistas privados para expresar su identidad corporativa mediante proyectos que se ven perfectos, pero que carecen de vida.

El llamado a crear un diseño urbano distinto que generaría barrios, ciudades y complejos urbanos atractivos que promoverían la colaboración, participación y apertura no es nuevo. Jane Jacobs propuso la idea de una planificación comunitaria *bottom-up*, como una aproximación a la planificación urbana basada en el lugar y la comunidad. «Las ciudades tienen la capacidad de proveer algo para todos, sólo porque, y sólo cuando, son creadas por todos» (Jacobs, 1961:15). Por tanto, se necesita un nuevo sistema de diseño más enfocado en el contexto y los procedimientos en vez del producto final.

Hoy, esta idea ha evolucionado en diversos conceptos como *placemaking* y urbanismo *peer-to-peer* (P2P). El urbanismo P2P está proponiendo un sistema que reintegra las necesidades de los seres humanos, su experiencia sensorial del mundo y su participación dentro del proceso de diseño de espacios. Se basa en la idea del intercambio del conocimiento y el ‘codiseño’, lo que significa que los usuarios forman parte del equipo y lo guían a través de adaptaciones evolutivas para convertirlo en un diseño más exitoso y óptimo. El intercambio del conocimiento se logra a través de redes, conexiones y el intercambio de información en diversas escalas (Salingeros, 2005). El *placemaking* se enfoca en los espacios urbanos públicos como el único recurso de libre acceso de las ciudades y propone un nuevo proceso e, incluso, una nueva filosofía en su planificación, diseño y manejo; esto capitaliza los activos, inspiración y potencial de una comunidad local con la intención de crear espacios públicos que promuevan la salud, felicidad y bienestar de las personas.

Finalmente, complementando la idea del intercambio de conocimiento de diseño, debemos mencionar el potencial de las nuevas tecnologías para ayudar a las comunidades a establecer plataformas de datos urbanos abiertos e involucrar a la gente en la inteligencia espacial en tiempo real. Hay muchos ejemplos de aplicaciones que permiten a los usuarios convertirse en miembros de una red digital y compartir datos en tiempo real, los que pueden ser potencialmente utilizados para mejorar sus vidas. «Una condición necesaria para un desarrollo efectivo de la inteligencia colectiva es la creación de datos abiertos y el diseño e implementación de plataformas de colaboración. Así, se producen activos de conocimiento común sobre la espacialidad urbana» (Papalexopoulos, 2013:5).

DISEÑO COMÚN SOBRE BASES POLÍTICAS

Si entendemos los procesos de diseño como una respuesta a necesidades y demandas (interdisciplinarias), y a la vez como técnicas de diseño (internas a la disciplina), entonces podemos darnos cuenta de la importancia de intentar ir más allá del punto en que «la arquitectura siempre será una representación defectuosa de otras disciplinas», sugiriendo, por esto, «que los mismos modelos conceptuales pueden migrar entre disciplinas, donde están instanciados dentro de la condición y los límites inherentes en esas disciplinas» (Reiser + Umemoto, 2006:126). Nuevamente, el diseño (interdisciplinario) se vuelve político –un debate y confrontación abierta– al tratar con objetos parciales que «son invariablemente ‘amenazantes, explosivos, tóxicos y venenosos’, y es esta cualidad flexible y plástica la que los convierte en inherentemente políticos [...] [junto a sus] procesos y significados [...] como fenómenos que empujan o retienen a la gente en los caminos tomados por sus vidas» (Surin, 2010:203-204). Además de este punto, otro más debería ser tomado en cuenta: una extensión e inversión del aforismo de la representación «sólo aquello que puede ser representado puede ser construido» (Guallart, 2003:604), inventando métodos para incorporar la expresión de las representaciones de las colectividades involucradas en el diseño y las realizaciones, un atributo que no puede ser dibujado en ningún tipo de formato, sino que debe ser abordado en términos políticos. En el caso del entorno construido, entonces, la complementariedad de los desarrollos en las redes de la pequeña industria de fabricación digital de unidades –en contra de los conceptos de ‘ciudad inteligente’ y ciudad ‘autosuficiente’– muestra una renovada conciencia sobre el *revival* de la materialidad, si bien pavimentan el camino para la

concepción de una materialidad de los bienes comunes (Papalexopoulos, 2013) en la condición posfordista.

En paralelo, lo que proponemos refiere explícitamente a modos de producción precapitalistas pero no está confinado a ellos: una noción de 'improductividad'. A saber, el hecho que «cada sociedad o forma de producción social tiene un aspecto que parece la condición, o causa, más que el efecto de las relaciones productivas, los deseos y los trabajos de la sociedad», una paradójica «casi-causa» (Read, 2008:143), antiprodutiva en sí misma, y sin embargo determinante, dirigiendo y apropiando las fuerzas productivas. Junto a ese espíritu, los bienes comunes son improductivos en sí mismos y, por esto, podemos encontrar una concepción de los bienes comunes como casi-causa. Pero la participación en el grupo o comunidad que utiliza un bien común está constituida sobre intenciones productivas; es decir, uno toma parte en un bien común si lo está usando para un propósito productivo. Entonces, en una analogía, las disciplinas del diseño entendidas como bienes comunes enfrentan el desafío de volverse abiertas y de dejar sus resultados abiertos, permitiendo la participación en sus procedimientos, balanceando los límites de control sobre los objetos producidos, cuidando la autenticidad de su conocimiento e intuición específica que produce nuevos códigos, probando su ser y relevancia mientras, a la vez, reconoce que se trata de un elemento equivalente a una multiplicidad de otros, todos encaminados a ensamblar nuevas formas de vivir.

CONCLUSIONES

«La representación y el conocimiento están completamente modelados sobre proposiciones de conciencia que impiden el aprendizaje y los cuestionamientos inconscientes, subordinando las ideas al 'sentido común' (modelos de recolección y reconocimiento)» (Young, 2013:5). De la misma forma, el diseño requiere un nuevo tipo de conocimiento que, sin embargo, no calza fácilmente con la racionalización, pues es intuitivo y no típicamente instrumental. Estas características también se aplican a la figura del diseñador y pasan al objeto de diseño.

La posibilidad de conjunción entre la arquitectura y los bienes comunes enfrenta, por tanto, una serie de problemas generados por la posibilidad de una arquitectura no icónica, no figurativa e informal, implicando una arquitectura que no puede estar limitada a un lenguaje de diseño, a llamativas visualizaciones e (incluso) a diagramas interactivos. Por lo tanto, el diseño podría ser considerado como 'no diseño', desplazándolo desde su actual condición de abstracción creada por expertos conscientes del esfuerzo, condiciones materiales y sociales que llevan a la producción y su traducción material, hacia un sistema político organizado alrededor de los bienes comunes.

Esto implica movernos de un tipo de representación a otro, de una representación abstracta de un entorno simbólico e imaginario – conectando el campo de diseño con la realidad concreta–, hacia la activa y efectiva representación política en términos de los bienes comunes como una «reconstrucción micro-social» (Kioupkiolis, 2014:171) de los usuarios y sus propios deseos, hábitos y términos. Finalmente, esto también implica una transgresión: pasar de un mundo «iluminado por un haz de conciencia» a uno no-representacional «luminoso en sí mismo» (Marks, 2010:229). Todo esto, ocurriendo dentro del territorio reconfigurado de los procesos de diseño, convirtiendo a la arquitectura en un debate polémico sobre el espacio común, los valores igualmente compartidos y los recursos disponibles. **ARQ**

BIBLIOGRAFÍA / BIBLIOGRAPHY

- ALTHUSSER, Louis. *Philosophy of the Encounter, Later Writings 1978-87*, Francois Matheron, Oliver Corpet (eds.). London: Verso, 2006.
- CAFFENTZIS, George, FEDERICI, Silvia. «Commons against and beyond capitalism». *Community Development Journal*, vol. 49 (January, 2014): 92-105.
- GUALLART, Vicente. «Represent» aphorism. *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, Susanna Cros (coord.). Barcelona: Actar, 2003.
- HARDT, Michael, NEGRI, Antonio. *Commonwealth*. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press, 2009.
- HARVEY, David. *Rebel Cities, From the Right to the City to the Urban Revolution*. London, New York: Verso, 2012.
- HIGHT, Christopher, HARDT, Michael. «Designing Commonsplaces: Riffing with Michael Hardt on the Multitude and Collective Intelligence». *Architectural Design - Collective Intelligence in Design*, Hight C., Perry C. (eds), vol. 76, no 5 (2006): 70-73.
- JACOBS, Jane. *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House, 1961.
- KIOUPKIOULIS, Alexandros. *For the Commons of Freedom* [original in Greek]. Athens: Exarheia, 2014.
- KLEINER, Dmytri. «Copyfarleft and Copyjustright», 2007, [available online <<http://www.metamute.org/editorial/articles/copyfarleft-and-copyjustright>>, last accessed 30/07/2015]
- MARKS, John. «Representation» entry. *The Deleuze Dictionary*, Adrian Parr (ed.). Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- MEHAFFY, Michael, SALINGAROS, Nikos. «Architectural Myopia: Designing for Industry, Not People», 2011, [available online <<http://www.shareable.net/blog/architectural-myopia-designing-for-industry-not-people>>, last accessed 30/07/2015]
- PAPALEXOPOULOS, Dimitris. «Urban Hybrid Networks, the Commons Dimension». *Hybrid City 2013 Conference Proceedings*, Athens, 2013, [available online <http://www.ntua.gr/archtech/forum/Hybrid_City_papalexopoulos%20final%20002.pdf>, last accessed 30/07/2015].
- READ, Jason. «the Age of Cynicism: Deleuze and Guattari on the Production of Subjectivity in Capitalism». *Deleuze Connections: Deleuze and Politics*, Buchanan I., Thoburn N. (eds.). Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.
- REISER + UMEMOTO. *Atlas of Novel Tectonics*. New York: Princeton Architectural Press, 2006.
- SALINGAROS, Nikos. *Principles of Urban Structure*. Amsterdam: Techne Press, 2005.
- STALDER, Felix. «Digital Commons». *The Human Economy: A World Citizen's Guide*, Keith Hart, Jean-Louis Laville, Antonio David Cattani (eds). Cambridge, UK: Polity Press, 2010.
- SURIN, Kenneth. «Partial Objects» entry. *The Deleuze Dictionary*, Adrian Parr (ed.). Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- SUSSER, Ida, TONNELAT Stephane. «Transformative cities: the three urban commons», Focaal in *Journal of Global and Historical Anthropology* 66 (2013):105-121.
- TERZAKIS, Fotis. *Anti-Epistemologically* [original in Greek]. Athens: Panoptikon, 2012.
- YOUNG, Eugene B. «Introduction». *The Deleuze and Guattari Dictionary*, Eugene B. Young (ed.). New York: Bloomsbury, 2013.
- WATSON, Janell. «Cartography» entry. *The Deleuze and Guattari Dictionary*, Eugene B. Young (ed.). New York: Bloomsbury, 2013.

ELENA ANTONOPOULOU

<elanto@central.ntua.gr>

Arquitecto, Universidad Técnica Nacional de Atenas -NTUA-, Grecia (2008). MSc en Design-Space-Culture, NTUA, Grecia (2010). Su investigación se centra en la noción de bienes comunes y la analogía entre el modo hegemónico de producción inmaterial y la producción del espacio. Su trabajo ha sido presentado en varias exposiciones como Adhocracy Athens (2015), o la Bienal Internacional de Arquitectura de Rotterdam (2014), entre otros. Es miembro del City Index Lab, que intenta combinar la investigación con la práctica experimental, y actualmente es candidata al grado de Doctor en la Universidad Técnica Nacional de Atenas (NTUA) en Grecia.

CHRISTOS CHONDROS

<chchon@central.ntua.gr>

Arquitecto, Universidad Técnica Nacional de Atenas -NTUA-, Grecia (2008). MSc en Design-Space-Culture, NTUA, Grecia (2010) y MSc en Arquitectura Adaptativa y Computación, University College de Londres (2012). Su investigación actual se centra en la noción de subjetividad en las prácticas de diseño contemporáneo y las transformaciones en curso de los principios y procedimientos de diseño por el uso de herramientas y plataformas tecnológicas. Es candidato al grado de Doctor, Universidad Técnica Nacional de Atenas (NTUA) en Grecia.

MARIA KOUTSARI

<koutsari@central.ntua.gr>

Arquitecta, Universidad Aristóteles de Tesalónica, Grecia (2007). Máster en Arquitectura Avanzada, Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya, Universidad Politécnica de Cataluña, España (2009). MSc en Planificación Urbana y Regional, NTUA, Grecia (2012). Sus intereses de investigación incluyen la creatividad urbana y la innovación, así como la inteligencia colectiva urbana y las nuevas formas de producción. Es cofundadora de la ONG Plataforma de Creatividad, un colectivo interdisciplinario de intercambio de ideas, acciones, investigación y aplicaciones relacionadas con la economía creativa. Es candidata al grado de Doctor en la Universidad Técnica Nacional de Atenas (NTUA) en Grecia.