

Dispositivos estratégicos para una noción del diseño de escenarios cotidianos externos

Strategic devices for a notion of external everyday scenes design

MIGUEL ÁNGEL RUBIO-TOLEDO*, ARTURO SANTAMARÍA-ORTEGA**, SANDRA ALICIA UTRILLA-COBOS***

RESUMEN. Las calles y los escenarios comparten las mismas condiciones ontológicas, son los escaparates de los dramas, las comedias y tragedias de la vida cotidiana externa. Ambos están formados por elementos, dispositivos o sistemas –distinguidos como tramoyas– que observan la función de signos y utilidad práctica que permiten y promueven al usuario estar ahí. El diseño en cualquiera de sus vertientes, ostenta la capacidad de proyectar dispositivos estratégicos o, dicho de otra manera, deconstruir (Derrida, 1989) los ambientes de vida cotidianos externos con el objeto de alterar las conductas con una intención particular, es decir, estratégica. En este sentido, se hace uso del marco epistémico del dispositivo de Michel Foucault para sostener la construcción de tramoyas sistémicas para escenarios de vida a partir de interpretaciones como sustento de los discursos –particularmente topológicos–, los cuales permiten tanto analizar desde una perspectiva hermenéutica cultural, como para la proyección del diseño para las calles.

Palabras clave: diseño, dispositivo estratégico, escenario cotidiano externo.

ABSTRACT. *Streets and scenes share the same ontological conditions; they are the windows of the dramas, comedies and tragedies of everyday life outside. Both are formed by elements, devices or systems –seen as stage machinery– observing signs and functions that allow and promote the user to be there. Design in its diverse areas holds the ability to project strategic devices (dispositiff) or, put another way, to deconstruct external environments of everyday life in order to alter behavior with a particular intention, i.e., strategic. In this regard, the use of Michel Foucault’s epistemic device to support the construction of stage machinery for systemic life scenes from meanings as substance of design speech – particularly topological–, which allow both analyzed from a cultural hermeneutics perspective as for projection design for the streets.*

Key words: *design, strategic device, external everyday scene.*

Fecha de recibido:
15 enero 2016
Fecha de aceptado:
21 abril 2016

* Universidad Autónoma del
Estado de México, México
miquelblond72@yahoo.com.mx

** Universidad Autónoma del
Estado de México, México
arturo_santamaria@hotmail.com

*** Universidad Autónoma del
Estado de México, México
sautrilla@hotmail.com

Introducción

Los escenarios cotidianos externos o “calles” se definen por sus condiciones morfológicas –formas, colores, dimensiones, volúmenes, espacios, ritmos, matices, entre otros– que le permiten ostentar una función determinada para que un usuario desarrolle ciertas actividades habituales. Los escenarios se manifiestan a través de muros, banquetas, edificios, postes, buzones, entre otros, que aquí serán llamados tramoyas,¹ o dispositivos de diseño de sistemas con fines de representación cotidiana de la realidad, en cuyos contenidos se revelan y movilizan los seres humanos y sus vehículos de traslado físico y emocional como los autos, autobuses, bicicletas, motocicletas o teléfonos celulares, tabletas digitales, computadoras portátiles, lentes de realidad virtual, entre otros.

Se trata de la calle como escenario y sus elementos como la tramoya en donde se representan diariamente diferentes actividades en diversos espacios y en distintos momentos –o líneas de visibilidad, de enunciación, de ruptura, de fractura subjetividad, de control, en términos de Foucault (según Deleuze, 2009)–. Algunas de éstas son por ejemplo las escolares, en frenéticos horarios que reciben el nombre de “hora cero”, por la gran cantidad de seres humanos movilizándose en todas direcciones en vehículos motorizados para llegar a su destino en escenarios

similares a ríos o arterias donde el flujo es indeterminado y la tensión de los viajantes muy alta. Otro ejemplo son las casi rituales caminatas de los visitantes tanto propios como extraños en las escenarios de índole patrimonial o sagrado, e incluso en aquellos lugares para el esparcimiento con coloridas o provocadoras tramoyas, formando un caótico tejido histórico.

La posible construcción inconsciente de estos escenarios obedece a las características ético estéticas del imaginario colectivo particular, con una evidente influencia global, es decir, la ética observa la cualidad de un valor conductual definido por las circunstancias culturales e históricas que le son inherentes, o dicho de manera simple, las personas tienden a actuar de acuerdo con los valores propios de su sociedad y cultura,² y en consecuencia construyen así sus propios espacios. Del mismo modo, en la estética, los modos de percibir y significar los sistemas de tramoyas o escenarios cotidianos ostentan en sí el germen de su propio simbolismo, esto es, se significa lo percibido (significantes) por medio de los sentidos a partir de referentes –conocimientos previos y particulares de algo conocido colectivo– para otorgarle un sentido (significado) privado que se vuelve de nuevo público al socializarlo en las actividades cotidianas.

Es justamente en este sentido que aparece la noción de diseño como un dispositivo para una proyección estratégica de experien-

1 Conjunto de actividades, elementos o instrumentos que intervienen en la creación de un escenario (dispositivo escénico) con el fin de representar una acción dramática, generalmente en teatro y otras artes escénicas.

2 Tópico complejo, en virtud de que la construcción de la sociedad y la cultura es dinámica y permanente, y recibe influencias externas e internas mezcladas y sistémicas: dispositivos subjetivados.



Imagen 1. Escenario cotidiano externo “El Caminito”, Buenos Aires, Argentina, en donde se observan las tramoyas y los actores bajo un sistema de valores éticos y estéticos ontológicos, es decir, su mundaneidad en la utilidad es lo que le da sentido (Heidegger, 2013). Fuente: Mayra Herrera, 2013.

cias, en este caso particular relacionado con la calle, o dicho en los términos antes mencionados, escenarios cotidianos externos. Desde el punto de vista de la semiótica, en relación con el mencionado imaginario colectivo –valores éticos y estéticos– observados como el referente necesario en el cual se va a diseñar, se pretende utilizar este cúmulo de valores para generar las tramoyas o significantes para construir el significado pertinente o, dicho de otra manera, la experiencia en el usuario.

Bajo la anterior perspectiva, este trabajo tiene como objetivo la analogía de los escenarios teatrales y sus componentes o tramo-

yas, con la calle y sus elementos, con el objeto de reivindicar el papel del proceso de diseño en las experiencias de los seres humanos que diariamente cohabitan (viven, ríen, sufren) el diseño de las calles, ya sean que estén proyectadas para una cosa o no, dispositivos de saber, poder, control, subjetivismo o sólo no-diseño. Es importante señalar que un elemento importante en la estrategia del diseño es el énfasis en el usuario o ser humano, tan olvidado al momento de realizar o modificar cualquier obra, ya sea de diseño arquitectónico, industrial, gráfico o urbano.



Imagen 2. Escenario cotidiano externo Museo Bicentenario de Buenos Aires, Argentina. La imagen monumental del muralista mexicano José Clemente Orozco en Argentina genera una experiencia particular (¿predeterminada?) por el cúmulo de valores éticos y estéticos en el referente del usuario.
Fuente: Mayra Herrera, 2013.

El dispositivo de la tramoya social del imaginario colectivo ético y estético

El escenario es, por definición, el lugar donde se desarrollan las escenas –de ahí proviene el término– particularmente y pecando de Perogrullo, las provenientes de las artes escénicas.³ Hoy, el vocablo se ha ampliado y

los actores son ahora personajes de la vida cotidiana; algunos de estos nuevos modos de observar al escenario son por ejemplo los escenarios de aprendizaje y los estudiantes como actores, los escenarios políticos y como actores los *pseudo* representantes,⁴ los escenarios de pobreza y los grupos económicamente vulnerables como actores. De hecho, se ha teorizado esta forma de observarlos de manera importante desde la estadística y probabilidad como prospectiva, simulación o visión a futuro, incluso con el enfoque de la Teoría del Caos como indeterminación evidente de dichos escenarios, volviéndolos sistemas complejos (Morin, 2001; Balendier, 1993).

³ Existe una larga historia de los escenarios desde los primeros teatros griegos, así como de los tipos que existen de éstos; no obstante, no es objeto de este trabajo la descripción o discusión histórica o tipológica de los escenarios, sino la analogía del drama teatral con la cotidianidad a partir de éstos (ver Pavis, Patrice (1996) en las referencias de este documento).

⁴ Se coloca el prefijo en tanto no existe la representación en sentido legítimo, sino legal.

En este trabajo se dota al término de algo distinto, de observarlo como el medio en el cual se desarrollan, vinculan y fragmentan los seres humanos, en otras palabras, la dramatización de la vida externa se halla en la calle como escenario o marco de desarrollo, cuyas formas son las tramoyas o elementos que la conforman y transforman. Bajo esta perspectiva, las tramoyas son entonces dispositivos susceptibles de ser diseñadas o rediseñadas en los términos disciplinarios del diseño, a saber, las funciones y materiales del mobiliario urbano, los colores y texturas de las paredes y fachadas de las construcciones, la utilidad y dimensión de los pisos y escalones, las tramas y matices de los olores y temperaturas del medio ambiente, entre otros, los cuales sugieren que de acuerdo con su función simbólica y utilitaria los elementos deben ser creados o recreados desde el diseño como dispositivos.

No obstante, el dispositivo del lenguaje y del discurso formal y conceptual del diseño o rediseño de estas tramoyas debe obedecer a su propia idiosincrasia, en cuyos contenidos se puede observar la historia pasada y presente de los valores conductuales (éticos) y perceptuales (estéticos), identificados como el imaginario colectivo del grupo o comunidad. Así, este imaginario social visto como acervo debe ser necesariamente analizado como sustento principal de la conceptualización para la proyección de objetos de diseño, caso contrario se corre el riesgo de sólo realizar obras de expresión pura del diseñador sin contexto que, cuando se ponen en práctica, no significan ni funcionan como es la obligación del diseño. Casos así son fáciles de observar en

cualquier lugar, desde plazas públicas adornadas con adoquín, en donde se atorán los tacones de las mujeres que laboran en los edificios aledaños, pasando por clásicas bancas de metal que al calentarse al sol no sirven para sentarse, hasta muros utilizados como mamparas tan repletos de carteles y estampas que han perdido el sentido.

Los dispositivos a los que hace referencia este documento son los vinculados a Michel Foucault en sus diversos textos. De tal suerte, se entienden los dispositivos como madejas o redes de saber, de poder, de subjetividad con trayectos multidireccionados en un acontecimiento, cuyos componentes son “...las líneas de visibilidad, de enunciación, de fuerzas, de subjetivación, de ruptura, de fisura, de fractura que se entrecruzan y se mezclan mientras unas suscitan otras a través de variaciones o hasta de mutaciones de disposición” (Deleuze, 1990: 157-158). En este sentido, el escenario “calle” observa las características de dispositivo –o sistema de éstos– en los que estén exhibidos los rasgos del hombre como archivos visuales y funcionales, dotando al sujeto de posibilidades de creación y recreación.

Las líneas mencionadas no ostentan una lógica racional de disposición o transformación, sino procesos de particularización de unificación, de objetivación, de subjetivación, distintos a otros dispositivos que no necesariamente buscan el consenso sino la objetivación o razón universal.⁵ Entonces, el

5 Aquí Foucault se aparta de la escuela de Frankfurt a decir de Deleuze, en cuanto a la verdad intersubjetivamente construida.

dispositivo de la tramoya se ramifica permanentemente sin valor relativo, pero con control abierto y continuo, se vuelve nihilista o inmanente, en un infinito helicoidal de posibilidades poéticas (de creación) en primera instancia y estéticas (de recepción) en última. En este sentido, al hablar de los campamentos militares como medida de control, Foucault (2003: 177) sostiene que se trata del “diagrama de un poder que actúa por el efecto de una visibilidad general”, es decir, se trata de un mapa de ramificaciones con posibilidades estratégicamente (des)vinculantes, pero en apariencia complaciente y autopoieticamente construidas, cuyo objetivo es el control panóptico para la transformación de los individuos. Es aquí donde el diseño observa la necesidad de ser tejido desde el valor del bienestar común, esto es, la estética construida desde la ética del beneficio colectivo e individual.

Así, el hombre hace de los escenarios y sus tramoyas parte importante de sus signos cotidianos, adaptándose a su medio y adecuando dicho medio a sí mismo, volviéndose una suerte de simbiosis funcional y de sentido en un movimiento multi espiral perenne, es decir, un dispositivo. La importancia de esta postura radica en la intención ética y estética del proyecto, para efectos de alterar de manera estratégica cierta conducta, una posibilidad ontológica es la modificación de tal acervo o imaginario colectivo a través de dispositivos de diseño estratégico participativo (una especie de *dasein* autopoietico). Es importante señalar que la modificación de la conducta a través de la transformación del contexto no es nuevo, ya hay experimentos psicosociales que respaldan esta postura (Skinner,

1977),⁶ lo novedoso de esto es que se puede realizar desde el diseño estratégico con fines siempre de mejorar las condiciones de vida de las comunidades. Foucault (2003: 175) hace referencia a Walhausen sobre la “recta disciplina”, que les permite a los individuos ser objetos de su propia transformación “... es un poder modesto, suspicaz que funciona según el modelo de una economía calculada pero permanente”.

Existen ejemplos de la modificación de la conducta a través de la transformación estratégica de escenarios, como el recién concluido Proyecto Las Américas por el grupo Boamistura y la Fundación PROART en Querétaro, México, el cual logró reducir los índices delictivos y generar comunidad en una zona de enormes problemas sociales mediante la proyección cromática de las casas.⁷ Incluso, existen diversos estudios psicológicos y mercadológicos sobre el papel del color y la forma en la conducta social o de consumo, esto es, por ejemplo, el color anaranjado se utiliza para los lugares de comida en tanto la vibración de las ondas longitudinales crea la percepción de angustia –como sucede con una columna inclinada y no horizontal o vertical–, fenómeno perceptual que suele confundirse con la sensación de hambre promoviendo el inmediato consumo de alimentos.⁸

6 Desde los experimentos de Pavlov sobre el primer conductismo, hasta la teoría cognitivo social de Bandura.

7 Ver http://www.boamistura.com/proyecto_americas.html, consultado el 9 de julio de 2015.

8 Es importante señalar que esta característica del fundamento de los valores como dispositivo para el diseño de los escenarios sugiere también dos posibles posturas contrapuestas de proyección del diseño. Por un lado, estableciendo la condición de que dichos valores son benéficos para la comunidad, es menester del diseñador procurarlos



Imagen 3. Escenario cotidiano externo de Buenos Aires, Argentina. Escena cuyas tramoyas vierten el sentido autopoietico menesteroso casi monocromático de una vivienda, en contraste con dos coloridos anuncios de productos, unos teatrales y un alimentario. Fuente: Mayra Herrera, 2013.

La construcción del dispositivo de la tramoya se observa fundada primero en investigación profunda del mencionado imaginario colectivo a través del análisis de sus valores, con el objeto de conceptualizar los dispositivos mediante los cuales se genera el escenario,

y mantenerlos (idealidad). Sin embargo, si dichos valores tienden a perjudicar a la población es también menester del diseñador procurar modificarlos de manera paulatina (realidad). Ejemplos de tales posturas son, para el primer caso, las conductas de multitudinario y solidario apoyo ante las crisis de desastres naturales, o la preservación de la lengua u otro rasgo de vestimenta de los grupos étnicos; los ejemplos de valores de perjuicio son el excesivo gasto económico de las familias para las bebidas alcohólicas o fuegos artificiales para las celebraciones religiosas. Queda a la tan perversa ética profesional establecer dicha condición y no a este trabajo.

ya sea el ideal o el real. Ahora bien, los valores se analizan en función de las condiciones de posibilidad y realización del acto ético o percepción estética común en referencia con el ideal cultural, es decir, el beneficio o perjuicio de las acciones y percepciones de una persona se encuentran sancionadas por el mismo ideal del valor, pero siempre desde lo público, que es donde se consagran las medidas del valor sobre los miembros de la comunidad. Dicho de otra manera, el valor ético y estético es público y dirige a la comunidad hacia tal ideal como verdad intersubjetivamente creada, aunque en lo privado se manifieste en pensamiento y actitud lo opuesto, la sanción es sobre lo social. Esta verdad deconstruida de modo permanente por los miembros, es sancionada por el espíritu de poder del dispositivo de las formas jurídicas existentes par-

ticulares como línea de visibilidad y fractura (Foucault, 2003).

Resulta importante observar que la verdad no necesariamente se vincula con los valores éticos y estéticos como estadio sino como proceso, en tanto el deseo tiende a dominar la realidad (Lacan, 2014), cuyos actos y percepciones se vinculan más con una posibilidad irrealizable que con la identidad real o verdad, más ahora con la híper comunicación de la tecnología mediática global. La conducta de una comunidad en primera instancia está permeada en el deseo por lo externo en lo privado y en la verdad por lo interno y público. Posteriormente, al momento de la aceptación general de tales valores la comunidad la

vuelva abierta y el deseo se vuelve externo y público vinculándose con la verdad y lo privado, esto es, se van agregando valores y condiciones a la primera verdad modificándose los paradigmas culturales como un sistema complejo estratégico en una apertura y clausura operativa permanente (Luhmann, 1996).

Esto es, existe en el hombre de la calle una razón de adaptación o integración, pero no como consenso, sino como proceso en cada momento modificable a través del deseo y la experiencia, se trata de lo nuevo y no de lo eterno o universal, sino universalidades en constante y eterna construcción. En tal virtud, es menester que el diseñador de tramoyas para escenografías penetre no sólo en la necesidad, en la



Imagen 4. Escenario cotidiano externo en Buenos Aires, Argentina. Discurso de las tramoyas que expresan una ilusión en un devastado mural, como sistema complejo estratégico de apertura y clausura operativa permanente del deseo.
Fuente: Mayra Herrera, 2013.

historia o en las formas cotidianas de compra o consumo⁹ que, si bien, pueden reportar incidencias de amplitud y profundidad del sujeto o *target*, la investigación implica una cualidad mayor de análisis, a saber, el sujeto en su posibilidad de líneas del dispositivo en el acontecimiento no sólo social, sino y especialmente en la emergencia de la mutación de tales líneas multi direccionadas y sus bordes históricos que le dieron origen –archivos en términos de Foucault–, a decir de Deleuze:

Y así como no hay universalidad de un sujeto fundador o de una razón por excelencia que permita juzgar los dispositivos, tampoco hay universales de la catástrofe en los que la razón se enajene, se derrumbe de una vez por todas. Como le dice Foucault a Gérard Raulet, no hay una bifurcación de la razón; lo que ocurre es que ella no cesa de bifurcarse y hay tantas bifurcaciones y ramificaciones como instauraciones, tantos derrumbes como construcciones, según los cortes practicados por los dispositivos y, no hay ningún sentido en la proposición según la cual la razón es un largo relato que ha terminado ahora (1990: 158).

Así, se pretende que el diseñador observe esta condición de proceso de verdad y deseo como *differance* (Derrida, 1989), así como la estatificación y la modificación contextual y procesual de los valores para la concepción de la tramoya en el proyecto de escenario, con el fin de que los actores desempeñen su papel en las condiciones que haya dispuesto el diseñador con la intención pertinente. De tal suerte, resulta fundamental la indagatoria profunda y amplia –puede ser mediante la hermenéutica cultural que establece Geertz

(2001)– para que los dispositivos en los que se siente el discurso ostenten una razón lógica y simbólica, así como prospectiva sincrónica, esto es, se trata de otorgarle una razón de ser al diseño de la calle desde la disciplina como acto sistémico, y no como se hace todavía hoy, agregando y amontonando como gran pastiche sin forma y sin razón mínima, más que de la economía del signo como dominio.

Consideraciones finales: Los dispositivos del discurso de la tramoya

Bajo esta perspectiva, aun cuando las líneas de subjetivación escapan de las dimensiones de poder y saber, y trazan persistentes caminos de creación hasta llegar a la ruptura del antiguo dispositivo, la propuesta sugiere que el discurso juegue un papel ambivalente, esto es, de análisis de las líneas del archivo y el acontecimiento, amén de que permita esclarecer las posibilidades del escenario, evidentemente en función del sujeto. El archivo (historia o conversación como diagnóstico) describe el umbral del tiempo como proceso, esto es, la *differance* de Derrida vista como posibilidad, la delimitación histórica actualizada en su subjetividad siempre contemporánea que permite vislumbrar las líneas y sus trayectorias en formas de dispositivos topológicos o discursivos.

La metáfora (Ricoeur, 2001), por ejemplo, ya sea de índole verbal o no verbal, ostenta la capacidad de mostrar los rasgos profundos de los sujetos, es decir, permite decantar su archivo en su propio contexto, así como las direcciones de las líneas de las redes y su

⁹ Utilizado reiteradamente en la Mercadotecnia.



Imagen 5. Escenario cotidiano externo en Buenos Aires, Argentina. Deseo y heterotopía, espacios míticos con objetos claros de manifestación mítica en los rituales cotidianos. Este es un ejemplo de los “sí lugares” en complemento a los “no lugares” de Augé, en cuyos contenidos se observa la posibilidad del dispositivo estratégico del diseño de las tramoyas.
Fuente: Mayra Herrera, 2013.

posibilidad en un primer momento. Después, ésta misma se convierte en el dispositivo del discurso de diseño para el sujeto, definiendo la tramoya en sus modos morfológicos y emocionales en una suerte de diferencia, creando ciertos escenarios con fines específicos éticos y estéticos. Así, se trata de seguir las líneas de subjetivación en la diferencia histórica como dispositivo para el proceso de creación, también con la condición de posibilidad metafórica o tropológica de otro tipo.

Más aún, los escenarios cotidianos externos diseñados desde la heterotopología que Foucault (2008: 4) distingue como “... espacios diferentes, esos otros lugares, esas impug-

naciones míticas y reales del espacio en el que vivimos... permiten clasificar las sociedades según las heterotopías que prefieren”, esto es, como la posibilidad ontológica del espacio privilegiado sagrado para determinadas actividades –no como oposición, sino como complemento de la postura de los no lugares de Augé– que permiten vincular lo complejo. Si bien, Augé (2000) sugiere que existen espacios públicos que no son de comunión sino de anonimato, también los hay de comunión, aunque sea consigo mismos. Es éste el objeto del diseño desde dispositivos en el desarrollo de tramoyas sistémicas para escenarios que deconstruyen la realidad como soporte del discurso del diseño –particularmente tropológico–, con fines estratégicos no utópicos sino reales.

Fuentes de consulta

- Augé, M. (2000), *Los no lugares. Espacios de anonimato*, Gedisa, España.
- Bachelard, G. (2013), *La poética del espacio*, FCE, México.
- Balendier, G. (1993), *El desorden. La teoría del caos y las ciencias sociales. Elogio de la fecundidad del movimiento*, Gedisa, España.
- Boamistura (2013), Las américas [En línea] http://www.boamistura.com/proyecto_americas.html, consultado el 9 de julio de 2015.
- Deleuze, G. et al. (2009), *Michel Foucault filósofo*, Gedisa, España.
- Derrida, J. (1989), *La escritura y la diferencia*, Antrophos, España.
- Foucault, M. (2003), *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, S. XXI, Argentina.
- Foucault, M. (2008), "Topologías", *Fractal*, año XII, núm. 48, México, [En línea] <http://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>, consultado el 10 de enero 2016.
- Foucault, M. (2009), *La verdad y las formas jurídicas*, Gedisa, España.
- Geertz, C. (2001), *La interpretación de las culturas*, Gedisa, España.
- Heidegger, M. (2013), *Ser y tiempo*, Taurus, España.
- Lacan, Jaques (2014), *Seminario 6, El deseo y su interpretación*, Paidós, España.
- Luhmann, N. (1996), *Introducción a la teoría de Sistemas*, Antrophos, México.
- Morin, E. (2001), *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa, España.
- Pavis, P. (1996), *Diccionario de teatro*, Paidós Ibérica, España.
- Ricoeur, P. (2001), *La metáfora viva*, Trotta Cristiandad, España.
- Skinner, B.F. (1977), *Sobre el conductismo*, Fontanella, España.