

inmaterial

DISEÑO, ARTE Y SOCIEDAD



vol.3 | N°05 | 2018
ISSN 2462-5892

**(re)DISEÑO
DESOBEDIENTE**



Inmaterial 05 (re)diseño desobediente

- 005-019** Editorial
(re)diseño desobediente: recrear mundos y abrir posibles
Blanca Callén, Mara Martínez Morant, Ramon Rispoli.
- 021-052** Urbanismo desde abajo. Experimentando la ciudad
y sus prácticas.
Gonzalo Correa, Lisette Grebert, Rodrigo Gómez.
- 053-080** Hacia una ontología política del diseño cartonero:
reflexiones etnográficas a partir de la experiencia de la
Cooperativa Reciclando Sueños (La Matanza, Argentina).
Sebastián Carenzo, María Schmukler.
- 081-111** Diseño web subversivo: aproximaciones discursivas.
Audrey Lingstuyl Araujo
- 113-139** Vibrant Maps. Exploring the reverberations of feminist
digital mapping.
Helena Suárez Val



Inmaterial 05
(re)diseño desobediente

Coordinación

Blanca Callén
Mara Martínez Morant
Ramon Rispoli

DATOS DE CATALOGACIÓN

Inmaterial 05
(re)diseño desobediente
Volumen 3, número 5, 2018

Depósito Legal
DL B 16066-2016

ISSN Edición impresa
2462-5884

ISSN Edición Digital
2462-5892

Inmaterial está abierta a todas las opiniones pero no necesariamente se identifica con las de sus colaboradores.

Inmaterial is open to the viewpoint of its collaborators but doesn't necessarily support them.

Diseño de portada

Adrià Paz

Fotografía

Pablo Mayal

Comitè Editorial
Comité Editorial
Editorial Committee

Coordinación editorial

Mara Martínez Morant
Ramon Rispoli

Redacción

Jorge Luis Marzo
Glòria Deumal

Bases de datos e indexación

Sergi García

Diseño Gráfico

Adrià Paz
Jaume Pujagut

www.inmaterialdesign.com
info@inmaterialdesign.com



Comitè Científic
Comité Científico
Scientific Committee

Pau Alsina
Universitat Oberta de Catalunya

Joan Lluís Bestard Camps
Universitat de Barcelona

Cristina Bustillo
BAU, Centre Universitari de Disseny de Barcelona

Bani Brusadin
Universitat de Barcelona

Maureen Connor
Queens University, NYC

Manuel Delgado
Universitat de Barcelona

Elena Dellapiana
Politecnico di Torino

Mireia Feliu
Escola Superior de Disseny, ESDI

Joan Fontcuberta
Fotògraf, Comissari d'Art

Paloma González Díaz
BAU, Centre Universitari de Disseny de Barcelona

Enric Gaus
Escola Superior de Música, ESMUC

Cynthia Lizette Hurtado
Espinosa
Universidad de Guadalajara

José Jiménez
Universidad Autónoma de Madrid

Irene Lapuente
La Mandarina de Newton
Josep Martí
Institució Milà i Fontanals (CSIC)

Joana Masó
Universitat de Barcelona

Patricia Mayayo
Universidad Autónoma de Madrid

Lluís Nacenta
Eina, Centre Universitari de Disseny i d'Art de Barcelona

Florent Orsoni
École de Design Nantes Atlantique

Zenaida Osorio Porras
Facultad Artes, Universidad Nacional de Colombia

Raquel Pelta
Universitat de Barcelona

Carmen Rodríguez
Universitat Politècnica de Catalunya

Claudia Rueda Velázquez
Universidad de Guadalajara

Dario Russo
Università di Palermo

Claret Serrahima
Dissenyador gràfic

Jaume Vallverdú
Universitat Rovira i Virgili

Silvia Ventosa
Museu del Disseny de Barcelona

**Blanca Callén, Mara Martínez Morant,
Ramon Rispoli**

**Editorial
(re) diseño desobediente:
recrear mundos y abrir posibles**

Desde disciplinas como la filosofía (Foucault, 1990), los estudios sociales de la ciencia y la tecnología (Winner, 1980; Latour, 1998) o más recientemente la antropología del diseño (Smith et al, 2016), hace tiempo que se asume y pone de manifiesto cómo los dispositivos tecnológicos y los objetos de diseño “tienen” política. Si “la tecnología es sociedad hecha para que dure” (Latour, 1998), los objetos de diseño también son una expansión de esa durabilidad social hecha materia. Lejos de una supuesta neutralidad muda e inerte de los objetos en manos de una voluntad humana que los instrumentaliza y dirige hacia sus propios fines, las cualidades estéticas, formales y matéricas de objetos cotidianos e infraestructuras incorporan, de forma situada, disposiciones materiales que favorecen unos intereses por encima de otros, convocan o excluyen a diferentes colectivos, favorecen o dificultan ciertas acciones, composiciones y comportamientos, y a través de su uso hacen más o menos compatibles, plausibles u obligatorias ciertas formas de vida: lo social es una continuidad del diseño y viceversa. A ese respecto, Langdon Winner señala:

“Las cosas que llamamos ‘tecnologías’ son maneras de establecer orden en nuestro mundo. Muchos sistemas y dispositivos técnicos importantes en nuestra vida cotidiana contienen posibilidades para ordenar la actividad humana de muchas maneras diferentes. De forma más o menos consciente y voluntaria, las sociedades eligen estructuras y tecnologías que influyen la manera en que la gente, comunica, viaja, consume, va al trabajo, etc., durante un periodo muy largo de tiempo. [...] Los asuntos que dividen —o unen— las personas en una sociedad no residen solamente en las instituciones y en las prácticas de la política en el sentido tradicional de la palabra, sino también —y de forma menos obvia— en infraestructuras tangibles de hierro y hormigón, cables y transistors, tornillos y tuercas” (1980, p. 128).

Bajo estas premisas, la práctica del diseño puede concebirse como una acción performativa con efectos políticos (Tironi, 2017, Sánchez-Criado, 2017): crea mundo y tiene la capacidad de “hacer hacer”, a distancia, a través del uso de los objetos que elabora. Como si de guionistas de cine se tratara, Akrich (1992) explica cómo los diseñadores, mediante sus elecciones y decisiones durante el proceso creativo y de formalización, inscriben ciertos *scripts* o guiones en los objetos y dispositivos de diseño que incorporan y anticipan configuraciones políticas particulares. “Cuando los tecnólogos definen las características de sus objetos, necesariamente deben plantear hipótesis acerca de las entidades que forman el mundo en el que el objeto va a ser insertado” (Akrich, 1992, p. 207). Sean o no intencionales, sean o no buscadas, lo relevante es que tienen efectos y entonces se revela el carácter performativo de la práctica de diseño. Durante el proceso de diseño se inscriben a priori ciertos imaginarios, valores, normas, representaciones y expectativas acerca de quiénes serán los usuarios, sus identidades, habilidades, roles, responsabilidades y competencias, y cuáles serán sus modos de uso particulares, sus experiencias y acciones, en contextos específicos: en este sentido el diseño puede ser concebido como una forma específica de gobierno, en la medida en que contribuye a “estructurar el posible campo de acción de los otros” (Foucault, 1988, p. 15).

Cajas negras y objetos de diseño

Para cuando los usuarios adquieren o acceden a los objetos de diseño, el proceso creativo y de toma de decisiones que les dió lugar ya ha quedado lejos y oculto, sus condiciones materiales se estabilizan y los objetos operan, en palabras de Latour (2001), como “cajas negras” cerradas y naturalizadas bajo la apariencia de neutralidad. La relación particular entre forma, materia y función que configura a cada objeto de diseño aparece como una ecuación indiscutible, resuelta en una entidad artefactual delimitada y unificada, (aparentemente) determinada y determinante, casi hecha a sí misma. Los objetos de diseño, habitualmente concebidos como bienes de consumo creados para su adquisición, uso y posterior desecho, funcionan entonces, para las usuarias, como “cajas negras” de las que conocemos qué hacen, para qué funcionan, pero no cómo lo hacen ni, mucho menos, cómo (nos) hacen hacer.

Todo diseño estipula y distribuye claramente una serie de roles entre los diversos agentes concernidos a su alrededor. Los objetos de diseño que más abundan en la cotidianidad de una socio-economía capitalista y de mercado nos traen la siguiente escena: los *scripts* antes mencionados son inscritos conceptual y matéricamente por la expertise de diseñadores (o ingenieros, arquitectos), quienes actúan en respuesta a demandas clientelares (que tien-

den a coincidir con intereses empresariales); la industria y sus procesos de producción son los encargados de fabricarlos y materializarlos a una escala de mercado; comercios y distribuidoras, ayudados de estrategias publicitarias, convierten a los objetos de diseño en bienes de consumo accesibles previo pago; los consumidores los adquieren para interactuar con ellos en “modo usuario” (protegidos temporalmente por garantías y servicios al consumidor, a cambio de renunciar o limitar su acceso, alteración y reapropiación por las patentes privativas que protegen a sus creadores); y una vez llegados al final de su vida útil, ya convertidos en basura o desechos, desaparecen de la vista de sus propietarios para pasar a ser valorizados y “eliminados” o reaprovechados por la industria de gestión de residuos.

Bajo este proceso de diseño y creación industrial estandarizados, los objetos tienden a aparecer como materia muda e inerte, informada a partir de sujetos que imprimen sobre ellos su voluntad humana. En esta distribución asimétrica de agencias, los objetos de diseño operan entonces como unidades establecidas y delimitadas cuyo éxito depende de su capacidad para permanecer cerrados y consistentes con el paso del tiempo, a través de espacios y usuarios diferentes (Law & Singleton, 2005). Diseñadores y productores ocupan los espacios y momentos “originales” destinados a la creatividad y la creación, tratando de generar innovación (productiva) desde la novedad (Suchman, 2000). Mientras, los usuarios son relegados a las prácticas (reproductivas) clientelares del consumo y posterior apropiación. Entre un extremo y otro, los objetos pasivos circulan de unas manos a otras, hasta que llegue el final de su vida útil, obsoleta.

Sin embargo, existen múltiples experiencias, proyectos y gestos cotidianos, como los que trae este número de *Inmaterial*, que ponen en entredicho el esquema anterior y discuten -poniendo en crisis y desobedeciendo- los espacios, momentos, prácticas, agencias, materias, lógicas o incluso ontologías asociadas a ciertas formas convencionales del diseño. ¿Son los diseñadores los únicos que diseñan? ¿Se puede diseñar desde los márgenes y lo informal, fuera de la industria y los estudios de diseño? ¿Y si la vida de los objetos no terminara al final de su vida útil? ¿Puede la creatividad no limitarse a un momento “cero” del diseño, sino emerger durante el uso, consumo y desecho de sus creaciones? ¿Y si la innovación también surgiera fuera de los departamentos de I+D+i? ¿Cómo los objetos devienen en agentes co-creadores de mundo? Desde los distintos artículos que componen este número se busca responder a estas cuestiones, poniendo de manifiesto que las disposiciones materiales que inscriben en el diseño ciertas visiones y formas de mundo son sólo eso: disposiciones, pero nunca determinaciones finales ni definitivas.

Cuatro formas de desobedecer el diseño

Una vez que los objetos se ponen en circulación, se abre la posibilidad de que las inscripciones materiales y formales que fueron definidas desde el diseño sean respondidas y desobedecidas (con más o menos dificultad). Los efectos políticos que se desprenden de ellas pueden ser entonces revertidos, subvertidos, desviados o incluso anulados. Es en este momento particular donde el presente número de la revista *Inmaterial* ha focalizado su atención: en los múltiples modos y prácticas de desobediencia, reapropiación, hackeo y re-diseño que se activan fuera del espacio legitimado y profesional del diseño y que irrumpen, desde la informalidad y cotidianidad de la experiencia sensible del uso y reapropiación, para responder, modificar, subvertir, ampliar o transgredir los códigos, guiones o normas inscritas previamente. Y, como consecuencia, también sus efectos políticos y su forma particular de crear mundo.

Así, los tipos de prácticas y acciones de (re)diseño desobediente que se describen en los cuatro artículos que componen este número, ponen de manifiesto que si los objetos de diseño “tienen” política y el diseño es una forma particular de crear mundo, entonces la propia práctica del diseño tampoco escapa a esta dimensión política conflictiva: ella misma también constituye un mundo particular que está siendo continuamente creado y recreado, contestado y reinventado, desobedecido y politizado, entre todos los agentes implicados y afectados —diseñadores, industria, usuarios, público, etc.— y en el que se disputan los límites de lo posible (e imposible). Esto es, formas de hacer (diseño), prácticas y visiones (del diseño), objetos (de diseño) dispares y en conflicto. A través de los artículos que componen este número, rastreamos los efectos políticos de los múltiples (re)diseños desobedientes que operan sobre las condiciones de posibilidad de crear mundo y, simultáneamente, sobre las condiciones de posibilidad de la práctica de diseñar.

El primer artículo del monográfico —firmado por Gonzalo Correa, Lisette Grebert y Rodrigo Gómez, investigadores del Instituto de Psicología Social de la Universidad de la República de Montevideo (Uruguay)— se titula *Urbanismo desde abajo: experimentando la ciudad y sus prácticas*, y ahonda en estas cuestiones a escala urbana: el objeto de atención son los modos desobedientes de hacer la ciudad, “de abajo a arriba” y por ello contrarios a la lógica tecnocrática del ‘despacho del urbanista’ y de la expertise profesional. Prácticas y métodos heterogéneos como el urbanismo guerrilla, el urbanismo táctico y el urbanismo ‘do it yourself’ comparten la premisa común del carácter descentralizado, *bottom-up*, colectivo y en “beta” permanente (Corsín Jiménez, 2014) de las acciones de diseño de la ciudad, y han sido ya objeto de estudios extensos.

El objetivo de los tres autores en su contribución es más bien el de entender de qué manera tales formas entran en relación y coexisten con la planificación urbana tradicional en el mismo tejido de la ciudad, y cuáles son los elementos de continuidad y discontinuidad entre estos dos modos tan dispares de concebir y transformar lo urbano. Su reflexión toma como casos de estudio concretos dos espacios públicos en la ciudad de Montevideo, donde se han gestado procesos diferentes de rediseño espontáneo y comunitario, y —lo que parece más interesante— donde tales procesos interactúan y negocian de forma muy distinta con las acciones de la autoridad: una tensión dinámica e irresoluble entre ‘ciudad sensible’ y ‘ciudad trazada’ cuyo resultado son micro-configuraciones urbanas situadas, contingentes y en cambio constante. En este sentido, tales acciones nacidas en la calle tienen también una función epistémica: al cuestionar localmente las dinámicas de producción de la ciudad neoliberal consiguen al mismo tiempo *visibilizar* estas propias dinámicas; sus intervenciones situadas ilustran la capacidad de la ciudad de ‘reinventarse’ y re-configurarse constantemente, poniendo en jaque una y otra vez las pretensiones de controlabilidad y racionalización urbana del mundo institucional-corporativo.

Ontología política del diseño cartonero: reflexiones etnográficas a partir de la experiencia de la Cooperativa Reciclando Sueños (La Matanza, Argentina), segundo de los artículos publicados en esta edición de *Inmaterial*, describe una cooperativa de *recuperadores urbanos*, como lo denominan Sebastián Careno y María Schmukler, autoras del texto. Dicha cooperativa se dedica a recobrar materiales y otorgarles usos que siguen las pautas de reutilización sostenible, consiguiendo así la reducción de restos considerados de desecho, esto es, llevan a cabo la gestión de residuos. Del trabajo que despliega la Cooperativa Reciclando Sueños, resulta interesante destacar que se centra en un proceso de resignificación que supone convertir materiales considerados inútiles en prototipos de productos. El diseño cartonero se convierte entonces en una forma de hacer, una práctica política que contesta y desobedece lo que se presenta como legitimado e, incluso, como constituido, además de ser una herramienta imprescindible para las personas que integran la cooperativa.

En la cooperativa llevan a cabo prácticas eficientes de recomposición de artefactos y materiales, planificadas y realizadas por las personas cooperativistas, que recuerdan a lo que autores como Grimaud, Tastevin y Vidal (2017) definen como reinventar una tecnología, una antropología de la tecnología, sea ésta *low*, *high* o *wild*. Definición que abarca prácticas de diseño tecnológico en base a formas eclécticas de ensamblaje, de encaje un tanto imperfecto y de encadenamiento de elementos y materiales de efectos desconocidos. Desde esta mirada, se reta a las dualidades clásicas que establecen secuencias enfren-

tadas, explican Carenzo y Schmukler, de tipo *viejo-tradicional-reproducción vs. nuevo-moderno-invencción*. Las autoras señalan que con ese planteamiento se enfatiza en la perpetuación de tecnologías de antaño pero hibridándolas con modos tecnológicos actuales de hacer que incluyen la resignificación y el hackeo. Aspectos que ponen de manifiesto la *politicidad* del diseño cartonero.

Pero ¿a qué tipo de diseño tecnológico se le atribuye socialmente la cualidad de *innovación*? se preguntan Carenzo y Schmukler. En la práctica, pareciera que las innovaciones provienen de expertos acreditados que llevan a cabo la transferencia de conocimiento a sujetos que supuestamente están necesitados de ese saber. Sin embargo, esta perspectiva es problemática porque, como las autoras explican, se trata de desarrollos sin vinculación con los *contextos prácticos de actividad* donde cualquier tecnología cobra inteligibilidad (Ingold, 2013). Carenzo y Schmukler señalan que en el perfil de innovación actual se produce un sesgo relevante consistente en que los problemas de los usuarios se dan por supuesto, de manera que las soluciones innovadoras se refieren a cuestiones que no son ni interpretadas como tales ni prioritarias para los cartoneros. Este particular comporta que sin una implicación efectiva de los usuarios en la definición de cuestiones como el *porqué, dónde, cuándo, cómo y quién precisa la innovación*, cualquier propuesta puede adolecer de interés y acabar desapareciendo.

La tercera contribución, *Diseño web subversivo: aproximaciones discursivas*, es de Audrey Lingstuyl Araujo, investigadora en los campos del diseño y de la comunicación y actualmente doctoranda en filosofía y letras en la Universidad de Alicante. En este caso, el foco de atención está puesto en la noción —y en las prácticas— de subversión en el campo específico del diseño web: la autora propone un interesante análisis de aquellas acciones de diseño que cuestionan las normas imperantes en el complejo ecosistema del web, fomentando diferentes tipos de discursos que, de una manera u otra, se colocan fuera del ámbito de lo hegemónico. La premisa es el cuestionamiento radical de los mitos de la racionalidad, objetividad y neutralidad que, tradicionalmente asociados a la idea de ‘buen diseño’ (Kinross, 1985), han servido en realidad para construir narrativas oficiales y normalizantes del diseño mismo que sólo responden a los intereses de alguien particular (sea una institución, sea una corporación). No existe diseño neutral, lo cual implica que cualquier acto de diseño supone una elección —o un conjunto de elecciones— cuyo carácter es irreductiblemente político.

A partir de ahí, el artículo ilustra estos diferentes modos subversivos de entender el diseño web: modos que promueven la des-individuación del usuario y el anonimato para oponerse abiertamente a la lógica biopolítica de las

identidades digitales y de su utilización para fines comerciales o de seguridad; modos que promueven una suerte de ‘diseño anticuado’ para romper con otra lógica imperante, que es la de la actualización constante de las páginas web (lo que podría definirse ‘obsolescencia visual’). En su conjunto, se trata de prácticas que hacen de la divergencia una arma política: desafían la visión dominante y normalizadora del diseño web, tergiversándola tanto en el plano de las tecnologías como en el de las estéticas.

En el artículo *Vibrant maps. Exploring the reverberations of feminist digital mapping*, cuarto de los que publicamos en este número de *Inmaterial*, Helena Suárez, autora del texto, nos presenta un ejercicio de conocimiento situado fundamentado en la práctica, con una innovadora articulación de diferentes cuerpos teóricos derivados del pensamiento de autoras como, por ejemplo, Karen Barad, Jane Bennett, Rosi Braidotti, Gilles Deleuze y Felix Guattari y Rita Laura Segato, entre otras. El proceso de investigación seguido en la propuesta combina la descripción casi etnográfica de la desobediencia cotidiana con la sistematización del uso de una herramienta específica (Google Maps). El texto es una espléndida invitación a considerar y a visibilizar aspectos del feminicidio que tiene lugar en Uruguay, en un entramado tanto urgente como posible.

Helena Suárez explica que, desde hace unos años, diferentes activistas feministas latinoamericanas están creando mapas digitales de feminicidio, de las mujeres que son asesinadas por violencia de género. La interseccionalidad del activismo feminista con los mapas digitales ha sido revisada por activistas y por académicas, manifiesta la autora, que han abordado el carácter performativo, político y participativo de los mapas (Crampton, 2009; Plantin, 2015; Iconoclasistas, 2016) y por feministas de la Academia que analizan, a la vez que defienden y reivindican, el mapeo y los sistemas de información geográfica (Geographic Information Systems, GIS) creados por y para las mujeres desde el pensamiento feminista y la acción (Pavloskaya y Martin, 2007; Kwan, 2002). Lo que le interesa a Suárez, desde la perspectiva del nuevo materialismo, es presentar un enfoque innovador desde el cual estudiar y analizar ese cruce interseccional para poner de manifiesto el significado y la comprensión compleja de la agencia que poseen los objetos y las cosas digitales que se crean al amparo de la apropiación desobediente, en este caso Google Maps. Antes de concluir, Suárez realiza un breve pero interesante contacto con la *Artificial Intelligence*, para acabar preguntado: ¿Podrían las prácticas feministas alterar la estructura material de Internet?

Hacia un (re)diseño desobediente

Fruto de todos estos gestos de (re)diseño desobediente, aparece una nueva ontología de los productos del diseño. Si los objetos de diseño como bienes de consumo tienden a operar como unidades cerradas y “cajas negras” cuyo éxito depende de que se mantengan estables, opacas, delimitadas e inexpugnables para los no expertos (ni técnicos ni diseñadores), la práctica del (re)diseño pone en evidencia que los objetos se constituyen como sistemas compuestos de elementos heterogéneos que co-funcionan simultáneamente de determinada manera pero podrían hacerlo de muchas otras distintas. La ecuación particular entre forma-función-materia se desestabiliza y admite nuevas reformulaciones. Los objetos de (re)diseño cobran así valor por su potencial, por la posibilidad de convertirse en otra cosa, más que por su actualidad, por aquello que se supone que son y para lo que se supone que sirven. El éxito de los objetos de (re)diseño depende entonces de la posibilidad de ser “descajanegrizados”: de hacerse accesibles, manipulables, modificables, alterables, des-componibles, re-componibles, re-mediabiles, para difractar y multiplicar sus posibilidades funcionales, formales y materiales. La lógica del (re)diseño desobediente es muy similar a la del hackeo: se trata de huir de respuestas predefinidas para atreverse a curiosear, explorar y experimentar de forma muy directa las condiciones inmediatas que nos permitan ampliar o subvertir las posibilidades de un sistema (objetual), cambiar su lógica y desplazar sus límites.

Ernesto Oroza, diseñador cubano que acuñó el término de “desobediencia tecnológica”, apunta: “Creo que los objetos industriales emanan una autoridad que está fundada en el secreto y complejidad de sus principios técnicos y tecnológicos, en su diseño o apariencia sofisticada, en la identidad de la marca que lo produce o en la idea de progreso que comunica el producto”. (2015) El (re)diseño desobediente es entonces una práctica incrédula e irrespetuosa con dicha autoridad y trata de re-equilibrar, desde la práctica, ciertas asimetrías epistémicas y políticas. Este tipo de diseño busca redistribuir las cuotas de legitimidad social (o incluso económica) entre los diversos agentes y crear sus propias condiciones de existencia, de validación y reconocimiento. Las habilidades y competencias que se despliegan en el (re)diseño desobediente interpelan así a la expertise legitimada de diseñadores profesionales e industria.

Como resultado, aparece un “nuevo” objeto de (re)diseño que antes no existía y una relacionalidad material distinta con los objetos que nos rodean: las “cajas negras” se abren y las relaciones que se establecen con los objetos de diseño son más directas, inmediatas y experienciales, profundizando así en el conocimiento de sus funcionamientos, que son también los nuestros. La relacionalidad de tipo instrumental y utilitarista que hasta ahora se mantenía

entre usuarios y objetos (al servicio fiel de la voluntad de los primeros), se re-equilibra y el trato íntimo y directo con la materia que exige la práctica del (re)diseño nos hace más conscientes y sensibles a las culturas materiales que habitamos, a las relaciones de interdependencia mutua que mantenemos con esos “otros” objetuales con quienes nos componemos, co-diseñamos y re-creamos nuestros mundos.

A través de la presencia y puesta en circulación de sus producciones materiales, el (re)diseño desobediente trae a escena nuevos agentes que hasta entonces estaban invisibilizados o pasaban desapercibidos: desde los usuarios del espacio público que toman un espacio degradado para auto-construir una plaza, hasta los usuarios anonimizados de la web que escapan a regímenes de control identitarios, pasando por grupos feministas que se reapropian de herramientas de mapeo creadas por multinacionales, o los cartoneros (recolectores informales de basuras) que son capaces de transformar los residuos que el propio sistema formal de gestión es incapaz de reaprovechar en recursos y nuevos productos. Lo que tienen en común todos estos nuevos agentes es que desde el paradigma tradicional del diseño no son reconocidos socialmente (ni económicamente) como expertos en cultura material y, mucho menos, como agentes con capacidad de creación o innovación. A pesar de esta falta de legitimidad pública de sus conocimientos situados y expertise particular, estos agentes de (re)diseño pasan de ser meros usuarios y consumidores pasivos, o meros recolectores de los desechos de otros, a convertirse en (re) creadores de su entorno material más inmediato. Si estos agentes -al igual que diseñadores y productores- también establecen y recrean formas de relación íntimas, cercanas y experimentales con lo material, entonces, ¿por qué no entender que la práctica del diseño no finaliza en la mesa del diseñador o en el taller y fábrica del productor, sino que también puede emerger y continuar durante las sucesivas reapropiaciones, re-interpretaciones, modificaciones y adaptaciones por parte de usuarios, público o recolectores, en alianza con la materia y los objetos, al final de la supuesta vida útil de éstos?

El (re)diseño desobediente desplaza así la posición de privilegio y autoridad que ocupan los diseñadores y pasa a ser —no sin las limitaciones y dificultades propias de ese gesto en rebeldía— el diseño de “cualquiera”: muchas veces anónimo, abierto y sin propietarios, quizás más fácilmente replicable y reapropiable. Por eso también, los resultados del (re)diseño desobediente no suelen ser tanto objetos finales o terminados, perfectamente formalizados, sino prototipos (Corsín Jiménez, 2014) o respuestas provisionales e incompletas, muchas veces recomposiciones eclécticas, chapuceras, frágiles o imperfectas, presentistas y en proceso, que pueden seguir iterando, reformulándose y complejizándose, adaptándose a cada particularidad de forma situada.

Con el (re)diseño desobediente, la posibilidad de diseñar se extiende entonces al tiempo que aparece después de su manufactura y producción, o incluso después de su final de uso y desecho. El tiempo del (re)diseño es el tiempo del “*aftermath*” (Jackson, 2013), de las secuelas, los efectos y consecuencias del diseño que otros hicieron anteriormente y que ahora son respondidos, contestados. Es el tiempo del “después” del diseño, del consumo, del uso,... de los diseñadores, de los consumidores..., de la funcionalidad, después del fallo, la rotura, la obsolescencia ... El tiempo del (re)diseño ocurre cuando nadie mira, en ese espacio temporal continuo, cotidiano y anodino, cuando aparentemente ya no acontece nada ni se crea nada y sólo parece haber uso y mera reproducción. Un momento que sigue a la explosión de la novedad y al momento celebratorio de la compra, el acceso o la inauguración. Y sin embargo, ahí también emerge la invención y la innovación *ad hoc*, a una escala local y radicalmente situada. En una correlación directa, los espacios del (re) diseño desobediente no son los que tienden a aparecer como centros de la creatividad y la innovación -estudios e industria, departamentos de I+D+i-, sino los espacios cotidianos, domésticos, invisibles, abandonados, periféricos o incluso marginales: los propios hogares, las herramientas y espacios online que transitamos, las calles que recorremos, los solares vacíos, los almacenes de chatarra y talleres informales, las calles y basureros...

Mediante la desobediencia, ampliación o subversión de estos parámetros —agentes, espacios, tiempos, prácticas y productos—, el (re)diseño desobediente incorpora una dimensión conflictiva a través de la cual actúa como motor para la transformación y politización del diseño y sus efectos-mundo. En este sentido, se aleja de la tradicional actitud solucionista (*problem-solving*) del diseño para tratar más bien de producir espacios de contestación y disenso: así consigue desvelar, ‘hacer emerger’ asuntos y problemas (*problem-making*) intrínsecamente relacionados con la cuestión de la co-existencia (DiSalvo, 2017). En los cuatro artículos que componen este número, podremos observar cómo, desde distintos espacios, prácticas, agentes y materias, se logran tensionar, problematizar y visibilizar las relaciones y mecanismos de poder que vienen sosteniendo una distribución desigual de privilegios y autoridad, de legitimidad y responsabilidad, de agencia (epistémica y política) entre las distintas entidades y materias, humanas y no humanas, articuladas alrededor de la práctica “cosmopolítica” (Stengers, 2005; Yaneva, 2017) del diseño. Ésta quizá sea la principal tarea del (re)diseño desobediente: romper con la idea determinista de que haya un único mundo o un único modo de componernos y diseñar y, simultáneamente, materializar un “pluriverso” (Escobar, 2016): re-componer y re-crear otros mundos posibles y diversos, experimentando y materializando, haciendo presentes, formas de vida (y diseño) imprevistas.

Bibliografía

- Akrich, M., 1992. The De-Description of Technical Objects. En: W. Bijker y J. Law, eds. *Building Technology / Shaping Society: Studies in Sociotechnical Change*. London/Cambridge: MIT Press.
- Corsín Jimenéz, A., 2014. The prototype: More than many and less than one. *Journal of Cultural Economy*, 7(4), pp. 381-398.
- Crampton, J.W., 2009. Cartography: Performative, Participatory, Political. *Progress in Human Geography*, 33(6), pp. 840-848.
- DiSalvo, C., 2014. Critical making as materializing the politics of design. *The Information Society*, 30(2), pp. 96-105.
- DiSalvo, C., 2017. *Adversarial Design*. London/Cambridge: MIT Press.
- Escobar, A. 2016. *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- Foucault, M., 1988. El sujeto y el poder. *Revista mexicana de Sociología*, 50(3), pp. 3-20.
- Foucault, M., 1990. *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Grimaud, E., Tastevin, Y. P., y Vidal, D., 2017. Low tech, high tech, wild tech. Réinventer la technologie? *Techniques & Culture*, 1, pp. 12-29.
- Iconoclasistas, 2016. *Manual of Collective Mapping* [en línea]. Disponible en: https://issuu.com/iconoclasistas/docs/manual_mapping_ingles [Fecha de consulta: 26 de mayo de 2018].
- Ingold, T., 2013. Los materiales contra la materialidad. *Papeles de Trabajo*, 7(11), pp.19-39.
- Kinross, R., 1985. The Rhetoric of Neutrality. *Design Issues*, 2(2), pp. 18-30.
- Jackson, S., 2013. *Rethinking Repair*. En: T. Gillespie, P. Boczkowski y K. Foot, eds. *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality and Society*. Cambridge: MIT press, pp. 221-240.
- Kwan, M. 2002. Feminist Visualization: Re-Envisioning GIS as a Method in Feminist Geographic Research. *Annals of the Association of American Geographers*, 92(4), pp. 645-661.
- Latour, B., 2001. *La esperanza de Pandora*. Barcelona: Gedisa. Barcelona,
- Latour, B., 1998. La tecnología es sociedad hecha para que dure. En: M. Domènech, M. y F.J. Tirado, eds., 1990. *Sociología Simétrica*. Barcelona: Gedisa.
- Law, J. y Singleton, V., 2005. Object Lessons. *Organization*, 12(3), pp. 331–355.

Oroza, E., 2015. *Desobediencia Tecnológica – Preguntas por Jenny Marder* [en línea]. Disponible en: <http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-cuestionario-de-jenny-marder/> [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2018].

Pavlovskaya, M., y St. Martin. K., 2007. Feminism and Geographic Information Systems: From a Missing Object to a Mapping Subject. *Geography Compass*, 1(3), pp. 583-606.

Plantin, J. Ch. 2015. The Politics of Mapping Platforms: Participatory Radiation Mapping after the Fukushima Daiichi Disaster. *Media, Culture & Society*, 37(6), pp. 904-921.

Sánchez-Criado, T., 2017. ¿La diversidad funcional como una *política* del diseño? | Functional diversity as a *politics* of design? *DISEÑA*, 11, pp. 148-159. Disponible en línea en: <http://www.revistadisena.com/la-diversidad-funcional-como-una-politica-del-diseño/> [Fecha de consulta: 30 de mayo de 2018].

Smith, R.C., Vangkilde, K.T., Kjaersgaard, M.G., Otto, T., Halse, J. y Binder, T., eds., 2016. *Design anthropological futures: exploring emergence, intervention and formation*. London: Bloomsbury.

Stengers, I., 2005. The Cosmopolitical Proposal. En: B. Latour y P. Weibel, eds. *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge: MIT Press, pp. 994-1003.

Suchman, L. & Bishop, L., 2000. Problematizing 'Innovation' as a Critical Project. *Technology Analysis & Strategic Management*, 12(3), pp. 327-333.

Tironi, M., 2017. Repensando la política desde el diseño (y el diseño desde la política). *DISEÑA*, 11, pp. 37-45. Disponible en línea en: <http://www.revistadisena.com/repensando-la-politica-desde-el-diseño-y-el-diseño-desde-la-politica/>

Yaneva, A., 2017. Introduction: What is Cosmopolitical Design? En: A. Yaneva y A. Zaera-Polo, eds. *What is Cosmopolitical Design? Design, Nature and the Built Environment*. Abingdon/New York: Routledge.

Winner, L., 1980. Do Artifacts have Politics? *Daedalus*, 109(1), pp. 121-136.

Blanca Callén

Doctora en Psicología Social por la Universitat Autònoma de Barcelona. Investigadora del grupo GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social) y profesora del área de proyectos en BAU, Centro Universitario de Diseño, donde también coordina la asignatura “Culturas Materiales y ecologías del diseño” del Máster Oficial en Investigación y Experimentación en Diseño. Profesora asociada en la Facultad de Psicología de la Universitat de Vic-UCC. Como investigadora, ha desarrollado proyectos en relación con la tecnopolítica, la acción política colectiva y la participación ciudadana. Recientemente, ha investigado en el ámbito de los Discard Studies y la basura electrónica. Actualmente, también trabaja como investigadora del proyecto Grigri Pixel. Es co-fundadora de la asociación Restarters BCN, dedicada a la prevención de residuos electrónicos mediante la auto-reparación pedagógica de aparatos eléctricos y electrónicos.

Mara Martínez Morant

Doctora en Antropología Cultural y Social por la Universidad de Barcelona. Profesora e investigadora en BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde imparte la asignatura Antropología Sociocultural y es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). En sus investigaciones se ocupa de cuestiones vinculadas con el cuerpo, tanto humano como de otros animales, enmarcado en la perspectiva posthumana. Autora de trabajos como: *Reflections on Anthropology and Design. My Desk is my castle*. 2011. *Exploring Personalisation Cultures*. Basel: Birkhäuser; *Experimentar el embarazo o el aborto*. 2013. En: *Maternidades, procreación y crianza en transformación*. Bellaterra: Barcelona; *Veganismo ¿una identidad social emergente?* Congreso Internacional de Antropología, Barcelona, 2016.

Ramon Rispoli

Doctor en Historia de la Arquitectura y del Urbanismo por el Politecnico di Torino. Actualmente es profesor titular en BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde imparte la asignatura de Estética y Teoría de las Artes. Es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social). En sus investigaciones se ocupa principalmente de cuestiones de teoría e historia de la arquitectura y del diseño, con especial atención a sus implicaciones estéticas, socioculturales y políticas. Es autor de monografías, ensayos y artículos publicados en revistas disciplinares.

**Urbanismo desde abajo.
Experimentando la ciudad y sus prácticas**

**Gonzalo Correa, Lisette Grebert,
Rodrigo Gómez**

Abstract

This article presents some experiences that put forward and effectively carry out the redesign of some urban spaces, without the means of any governmental institution. The promoters of these actions are groups that, through disobedience and persuasion in some cases, seek to build common spaces, either as a political practice of resistance, or as a political practice of coexistence and deployment of new ways of understanding urban relationships. Upon engaging in a dialogue with these initiatives, we want to conceptualize what we have called “urban design from below”. It is an open field of forces that enables the emergence of ways of experiencing the city as well as making community born of hybrid compositions that are based on situated problems, knowledge and experiences, from which disobedience assemblages emerge. These assemblages hold the potential to challenge the normative modes of making community as well as the authorities underlying those relationships.

Keywords

Sensitive City, Right to the City, Urban Design from Below, Urban Experiencing, Urban (Re)design.

Resumen

En este artículo presentamos algunas experiencias que, al margen de las instituciones gubernamentales competentes, proponen y llevan a cabo el rediseño de algunos espacios de la ciudad. Quienes los impulsan son colectivos que, mediante la desobediencia y en algunos casos la persuasión, se proponen la coconstrucción de espacios comunes, o bien como una práctica política de resistencia, o bien como una práctica política de convivencia y despliegue de nuevos modos de entender las relaciones urbanas. A partir del diálogo con estas iniciativas, proponemos conceptualizar lo que hemos denominado «urbanismo desde abajo». Se trata de un campo de fuerzas abierto que posibilita la emergencia de modos de experimentar y hacer la ciudad nacidos de composiciones híbridas basadas en problemas, conocimientos y experiencias situados, donde acontecen y se producen aquellos ensamblajes de desobediencia que pueden poner en cuestión los modos normativos de hacer ciudad, así como las autoridades que subsisten bajo esas relaciones.

Palabras clave

Ciudad sensible, derecho a la ciudad, experimentación urbana, (re)diseño urbano, urbanismo desde abajo.

Introducción

Desde que la ciudad se convirtió en el objeto biopolítico por excelencia (Foucault, 1996), esta, en tanto forma material y cultural de organizar la vida social humana, se constituyó a la vez en objeto de preocupación y de intervención de una multiplicidad de saberes asociados al gobierno de las poblaciones y de los territorios. Los grandes trazados urbanos, que tienen como ejemplo la reforma de París emprendida por Haussmann o la Barcelona del Plan Cerdá (Aibar y Bijker, 1997), dieron origen al nacimiento del urbanismo moderno y, con ello, a una especie particular: el despacho del urbanista. Diversos trabajos han dado cuenta de las maneras de producción y de las formas de creación practicadas en el interior de estos espacios, donde los materiales y las redes que conectan con otros estudios de arquitectos y urbanistas posibilitan la realización de diseños que, posteriormente, tendrán efectos en las vidas cotidianas de quienes habitamos las ciudades (Capel, 2005; Yaneva, 2009; Gallach y Martí-Costa, 2010; Estévez, 2014).

En este artículo queremos presentar dos ejemplos que nos permiten alejarnos de aquel despacho, poniendo en suspenso, momentáneamente, la importancia de aquellas prácticas técnicas, y, de este modo, conceptualizar lo que denominamos un «urbanismo desde abajo», un urbanismo que se realiza desde el plano de una vida concebida de modo compositivo y experimental. Se trata de un campo de fuerzas abierto que posibilita la emergencia de modos de experimentar y hacer la ciudad nacidos de composiciones híbridas basadas en problemas, conocimientos y experiencias situados. Ambos ejemplos, tomados de la ciudad de Montevideo, tienen en común el despliegue de ciertas prácticas de rediseño urbano basadas en la desobediencia. Como veremos, son experiencias que parten de diseños que desobedecen las normativas y los trazados formales de la ciudad, alterando así la diagramación previa del espacio. Se constituyen en desobedientes en la medida en que estas acciones conllevan no acatar explícitamente el orden de lo estipulado ni el dictamen de cierta autoridad en el proceso de rediseño. Pero esta desobediencia tiene la peculiaridad de ser siempre colectiva; no se trata de una acción individual, sino de la acción de un conjunto, no específicamente humano, en torno a un problema que pone en suspenso las identidades de las materias y las vidas convocadas. Hablando de desobediencia civil, Hanna Arendt (1999) dice:

«Siempre que los letrados tratan de justificar al desobediente civil con un fundamento moral y legal, montan su caso sobre la base, bien del objetor de conciencia, bien del hombre que prueba la constitucionalidad de una ley. Lo malo es que la situación del desobediente civil no guarda analogía con ninguno de esos dos casos, por la sencilla razón de que él

nunca existe como simple individuo; puede funcionar y sobrevivir solo como miembro de un grupo» (Arendt, 1999, p. 63).

Si bien Arendt habla de un tipo particular de desobediencia, el adjetivo «civil» nos sirve para torcerlo hacia su significado relacionado con lo urbano. La naturaleza colectiva de esta desobediencia pone en jaque al sujeto jurídico y abre la posibilidad de pensar la acción en grupo e incluso más allá de lo humano. Aunque Arendt piensa en los de nuestra especie, nosotros queremos pensar en cosas, animales, plantas y otras materias como parte de esos ensamblajes de desobediencia que giran en torno a la capacidad de imaginar y de diseñar otros mundos. De ahí se extrae un componente experimental inmanente que le es propio a la acción de la naturaleza de las materias.

En los últimos años han emergido distintas conceptualizaciones que intentan repensar las acciones de rediseño de la ciudad; así, se ha hablado de urbanismos tácticos (Mould, 2014; Silva, 2016), de urbanismos *do it yourself* (Iveson, 2013; Douglas, 2014) y también de urbanismos de guerrilla (Hou, 2010). Se trata de teorizaciones que subvierten los modos dicotómicos de entender las prácticas de urbanismo y que cuestionan la distinción entre practicantes expertos y legos y entre hacedores y planificadores. Pero cada uno de estos planteamientos, por similares que parezcan, responde a problemas distintos. La noción de urbanismo de guerrilla sirve para pensar cómo ciertas actividades insurgentes, configuradas desde la base hacia arriba a través de acuerdos colectivos, se extienden más allá de los clásicos espacios de protesta ampliando así la capacidad de imaginación y diseño urbanos (Hou, 2010). Por su parte, el urbanismo táctico, tal como lo entiende Silva (2016), es una categoría que permite englobar una serie amplia de acciones de urbanismo, nacidas desde abajo, que necesariamente dialogan con las instituciones planificadoras. Precisamente, la proximidad gradual entre este tipo de prácticas y aquellas instituciones mostrará el contraste y el alejamiento de las primeras respecto a los ideales de planificación estratégica de las segundas. Por su parte, el urbanismo *do it yourself*, incidiendo especialmente en la capacidad de hacer enmarcada en la filosofía *maker*, engloba muchos de estos ejemplos, incluyendo el urbanismo de guerrilla y el urbanismo insurgente. Esto es posible porque su foco está puesto en esta dimensión ética y política del hacer y en su capacidad transformadora de las relaciones sociales (Iveson, 2013). Si bien todas estas categorizaciones responden a problemas distintos, tienen en común que resaltan el carácter práctico, dinámico, relacional y descentralizado de las acciones de rediseño urbano, haciendo hincapié en acciones de abajo-arriba. Este conjunto de acciones y prácticas, así como las tensiones y conflictos derivados, se inscriben en una zona de transformación de lo urbano donde lo táctico y lo estratégico, lo comunal y lo institucional, lo local y lo global se producen.

En este artículo presentaremos dos casos que perfectamente podrían ubicarse dentro de algunas de estas categorías. El problema que queremos mostrar con ellos es otro distinto al que abordan las conceptualizaciones antes mencionadas: ¿cómo coexisten estas formas de urbanismo caracterizadas por la desobediencia en las tramas de la planificación y ejecución urbana, asumiendo que las prácticas de urbanismo se suceden en un tejido sin costuras? O dicho de otra forma, ¿cuáles son y cómo se constituyen aquellas continuidades y discontinuidades entre un urbanismo técnico planificador y estas prácticas de urbanismo nacidas del trabajo de las materias y sus acciones colectivas autoorganizadas en torno a la transformación del espacio urbano? Para responder estas preguntas proponemos construir un punto de vista que nos permita ahondar en la inmanencia del urbanismo como sensibilidad política y práctica.

Del derecho a la ciudad al urbanismo desde abajo

Hace algunos años, Verónica Gago (2014) acuñó el término «neoliberalismo desde abajo» para cuestionar la idea, por lo general bien recibida, de que el neoliberalismo es una política que viene desde arriba, es decir, desde las esferas gubernamentales, y que, por ende, solo desde estas puede ser combatido. Gago utiliza el «desde abajo» para mostrar que el neoliberalismo nunca puede ser definido de manera homogénea, ya que su forma depende de sus maneras de articulación y ensamblaje en situaciones concretas. Esta dimensión pragmática, basada en la conectividad con determinadas situaciones, amplía la definición del neoliberalismo más allá de la concepción que lo piensa como parte de una planificación procedente de voluntades estatales y de agencias exteriores. De esta manera, el neoliberalismo desde abajo es un campo ambiguo de tensiones donde se disputa la propia hegemonía del neoliberalismo. En cierta medida, se trata de un gesto metodológico que mira hacia abajo para dar cuenta de aquellos procesos, de aquellas prácticas y acciones que socavan sus fundamentos. Lo interesante del planteamiento de Gago es que el neoliberalismo desde abajo no se sustancializa, sino que se presenta como un campo de tensiones donde se producen los avances y las derrotas del propio neoliberalismo en su conjunción con la experiencia popular. Tomando prestado el término «desde abajo», proponemos pensar el urbanismo como un conjunto, siempre abierto, de acciones nacidas en las calles y que, de manera diseminada, descentralizada, producen espacio-tiempos de encuentro y de experimentación haciendo la ciudad y mostrando las tensiones propias de la producción de las ciudades capitalistas.

El auge del urbanismo durante el siglo XX no ha cesado: la planificación urbana desde las altas esferas políticas y técnicas continúa siendo uno de los

ideales y de las partes consustanciales del imaginario acerca del gobierno de la ciudad. Esto último quizá se deba a que aquello que se gobierna no sea la ciudad en sí, en tanto materia y simple escenario aislable de la vida humana que acontece, sino precisamente aquella vida que en ella prolifera de forma inmanente y ensamblada. De esta manera, la ciudad aparece como un conjunto de agenciamientos o ensamblajes interconectados, siempre cambiantes, compuestos de entidades híbridas (McCann y Ward, 2011; Farías y Bender, 2012), en los que perfectamente podemos subrayar el carácter de lo vivo en su composición en tensión y contraste con el estado mineral de la existencia (Grosz, Yusoff y Clark, 2017).

Lo anterior viene a colación del papel que queremos atribuirle a lo vivo en la ciudad, alejado, eso sí, de cualquier pretensión esencialista, entendiéndolo en constante composición y recomposición con aquello que suele ser pensado como «inerte» aunque vibre (Bennett, 2009). En su monadología, Gabriel Tarde pone a jugar la tensión mencionada dando como ejemplo el punto más alto de una civilización, el cual coincide con el triunfo de un modo de existencia sobre otros («mónadas», en sus palabras) y su imposición sobre el resto. Dice Tarde:

«A lo largo de siglos y siglos, se ve hacia dónde la sucesión de un progreso semejante debe conducir a las naciones: a un grado de esplendor frío, de pura regularidad que tendrá algo de mineral y cristalino, y contrastará singularmente con la gracia extraña, con la complejidad completamente viva de sus inicios» (Tarde, 2014, p. 96).

Según el autor, este triunfo de uno sobre muchos atenta contra la heterogeneidad de la existencia, homogeneizando así la fuente de la creación y la innovación: «De suerte que miles de planes diferentes que en una fase menos avanzada habrían recibido, concurrentemente con el elegido, un comienzo de ejecución, son condenados por este a un ahogo fatal» (Tarde, 2014, p. 95). Nos permitimos extrapolar esta frase al asunto que nos convoca. A partir de estas palabras, nos preguntamos cuántos «planes» sobre la ciudad «son condenados a un ahogo fatal» a partir de la imposición de los planes maestros nacidos en los despachos de los urbanistas de nuestros municipios o ayuntamientos, los cuales son cada vez más parecidos a los planes de otros colegas ubicados en otros despachos, en otras ciudades a cientos o miles de kilómetros, planes que se vuelven cada vez más estandarizados, más previsibles, más globales (Borja, 2007). En tiempos donde el viejo urbanismo parece estar en apuros —pese a que aún continúa respirando—, donde el modelo de las ciudades inteligentes se impone como tendencia e ideal a seguir —con ingenieros en lugar de urbanistas a la cabeza—, creemos que es oportuno prestar atención y

mirar a aquellos planes «condenados al ahogo fatal» y comprender que una ciudad supone la coexistencia de «muchos» planes.

Lo que ha hecho aquella forma de practicar el urbanismo —un urbanismo que suele mostrarse centralizado, jerarquizado, piramidal— ha sido trazar, proyectar e imaginar para «una» ciudad desconociendo que la ciudad no es una, sino «multiplicidad». Esta tendencia ha sido, en cierta forma, la que motivó a Lefebvre (1968) a postular «el derecho a la ciudad», el cual viene a intervenir la porosidad de la ciudad única del ensueño de la urbanización moderna y mostrar la miríada que compone la vida en la ciudad. Su crítica se centra en los efectos producidos por esta forma de saber-poder sobre la ciudad expresada en la urbanización y en la industrialización, siendo estos los siguientes: aumento de la segregación espacial, mercantilización del espacio con predominio del valor de cambio y la ausencia de las clases trabajadoras en la toma de decisiones sobre el diseño y el desarrollo de la ciudad. Como afirma Costes (2011), mediante el desarrollo de la noción de lo urbano, Lefebvre pone el acento en el carácter político de la urbanización funcionalista sobre la diagramación de la vida en la ciudad capitalista, dando cuenta, por un lado, de las consecuencias de la crisis de la ciudad en las vidas humanas y, por otro, de la capacidad y el potencial políticos de quienes la habitan para la realización de la toma democrática de la ciudad como modo de superar dicha crisis. Dice Lefebvre:

«El derecho a la ciudad no puede concebirse como un simple derecho de visita o retorno hacia las ciudades tradicionales. Solo puede formularse como derecho a la vida urbana, transformada, renovada. Poco importa que el tejido urbano encierre el campo y lo que subsiste de vida campesina, con tal que “lo urbano”, lugar de encuentro, prioridad del valor de uso, inscripción en el espacio de un tiempo promovido al rango de bien supremo entre los bienes, encuentre su base morfológica, su realización práctico sensible» (Lefebvre, 1978, p. 138).

El núcleo duro del derecho a la ciudad se encuentra en la capacidad de hacer y transformar el entorno urbano que poseemos quienes convivimos en ese tipo de paisajes. Lo urbano, lejos de ser un objeto dado o una exterioridad, es una relación cambiante que anticipa y promueve relaciones de intercambio y formas de encuentro cooperantes entre los convivientes. Tomemos esto como punto de partida: el derecho a la ciudad de Lefebvre debe ser comprendido como un programa de acción que invita a quienes hacen lo urbano a crear, inventar y rediseñar las tramas que producen la ciudad contra o a pesar de —pero coexistiendo con— la planificación urbanística y los impulsos capitalistas que la fundamentan. Es precisamente en este gesto donde colocamos el urbanismo desde abajo.

Inspirados en Gago (2014), el urbanismo desde abajo es, ante todo, el campo de tensiones en torno al devenir de la ciudad donde se suceden un conjunto de acciones de rediseño colectivo del espacio urbano sostenidas a partir de un ejercicio práctico que coloca la experimentación en el centro del derecho a la ciudad, y que, mediante prácticas de desobediencia, prácticas refractarias o recalcitrantes, se proponen el rediseño de lo trazado previamente y la invención de nuevos trazos, promoviendo, de este modo, nuevas formas de vivir la experiencia sensible de la ciudad. Se trata del espacio de hibridación y actualización de las prácticas, donde los niveles tácticos y estratégicos, los conocimientos expertos y legos, el hacer y el planificar restituyen su univocidad; es el espacio de tensión desde el que nace la posibilidad de crear situaciones y proyectarlas sobre las cosas que forman parte del entorno vital inmanente, produciendo aperturas para usar apaños, reparar, recuperar y «cacharrear» (Callén, 2015; Sánchez Criado, 2017). En cierto sentido, el urbanismo desde abajo es el hiato que posibilita pensar que quienes planifican y proyectan sobre el entramado urbano, en lugar de ser exclusivamente especialistas en urbanismo, son colectivos «cualquiera» (Rancière, 1999) afectados e implicados por su entorno —hasta el punto que, en cierta medida, son el propio entorno—, y vinculados entre sí de un modo ecológico, cuyos componentes son movidos a la acción para transformar sus propias existencias llegando incluso a poner en riesgo sus identidades (Callon y Rabeharisoa, 2008; Callon, Lascoumes y Barthe, 2009). Así, el urbanismo desde abajo viene a remarcar las continuidades y discontinuidades entre las prácticas emergentes que categorías como urbanismo DIY, urbanismo táctico o urbanismo de guerrilla señalan y aquellas prácticas de planificación estratégica que forman parte del gobierno de las ciudades; en definitiva, el orden de lo sensible de nuestras experiencias urbanas (Marrero-Guillamón, 2016). Asumiendo que se trata de un campo de tensiones donde se transforman las relaciones urbanas, la noción de experimentación viene a remarcar el carácter sensible de las acciones, apareciendo como un elemento clave para pensar y hacer visibles las prácticas de imaginación y rediseño del espacio urbano.

Siguiendo a Deleuze y Guattari (2004), experimentar es aprender a ver y oír «lo que nos hace actuar» (p. 9); es aprender a captar las relaciones de fuerzas que construyen las formas que va tomando esa realidad, no su reproducción. En este sentido, se trata de una operación de apertura que orienta las prácticas hacia una experimentación de lo real; es una invitación a crear herramientas de conocimiento adecuadas para la movilidad de los procesos de producción. Con la noción de rizoma, concepto que estos autores reutilizan para mostrar la multiplicidad, discontinuidad y mutación constante de la realidad, realzan el carácter experimental que debe tener el método de conocimiento. La experimentación construye el campo de lo real y las múltiples capas que le

dan consistencia; favorece la conexión con otros campos circundantes; y, por su carácter rizomático, desplaza y fuerza los límites del conocimiento sobre la vida para llevarlos a su máxima apertura, una apertura que pone en movimiento los límites del propio método y del campo que se está conociendo.

Alrededor del mundo existen muchos ejemplos de prácticas que abrazan algunas de estas formas experimentales de componer el colectivo urbano. En el Estado español, alrededor del 15-M han proliferado distintas experiencias que han tomado la ciudad como objeto de transformación, promoviendo formas autogestionadas de hacer la ciudad que contrastan con las formas tradicionales de la administración (Domínguez Rubio y Fogué, 2013; Jiménez, 2014; Mayer, 2016). Desde la construcción de grandes espacios de uso común, como puede ser el Campo de la Cebada o Germanetes, pasando por la articulación de redes de huertos y jardines urbanos, hasta la realización de eventos públicos para construcción de mobiliario urbano, como promueve el colectivo Makea tu vida, son ejemplos de acciones y prácticas que plantean otro vínculo con la ciudad, ya no solo desde el consumo individual de bienes y servicios o desde la asunción de una postura más próxima a la de un cliente, sino desde un hacer y pensar colectivo que busca inventar nuevas formas de coexistencia. Este tipo de prácticas, colectivos y acciones se inscriben en una forma diferente de ver, pensar, comprender y actuar la ciudad, pero inevitablemente coexistiendo con otras formas de disputa. Como afirma Estalella:

«El presente de la ciudad se hace de gestos menores y edificios mayores: un espacio capaz de conciliar escalas dispares que dan cuerpo a eso que llamamos urbanismo. No una disciplina encargada del planeamiento urbano, sino una forma de habitar concernida con la ciudad. Un urbanismo sin escalas, límites ni prescripciones. Un urbanismo que hace parte de la construcción de la ciudad a cualquiera que descubre en los detalles de una parte la presencia del todo. El urbanismo: una sensibilidad urbana» (Estalella, 2016, p. 2).

Estas diferentes escalas hacen que estas prácticas coexistan con otras formas de hacer ciudad, en ocasiones mezclándose hasta el punto de construir fortuitas aporías. El urbanismo desde abajo viene a marcar el espacio sensible de realización y de tensión donde las formas preexistentes del urbanismo, incluyendo sus modelos, sus técnicas, sus fines, así como las relaciones políticas y económicas que cargan, se ensamblan y articulan con las prácticas autogestionadas y afectivas de los habitantes de la ciudad, dando por resultado un esfuerzo constante de rediseño de lo urbano. Precisamente, será desde esas relaciones como podrán emerger, de un modo ecológico, aquellas prácticas de rediseño desobediente que posibilitan interpelar el sentido ético y político de nuestras acciones.

Pensar las prácticas de desobediencia del rediseño urbano a luz del urbanismo desde abajo

En este apartado nos interesa traer a escena dos ejemplos de prácticas desobedientes de rediseño que nos ayuden a definir el «urbanismo desde abajo» apoyándonos en elementos empíricos. La presentación de estos casos forma parte de un estudio exploratorio (Stebbins, 2001; Baxter y Jack, 2008) que toma como asunto de interés la emergencia de prácticas colaborativas y experimentales en la ciudad de Montevideo. Las experiencias que presentaremos fueron escogidas porque ambas tienen como fin la construcción de plazas para uso comunitario; a su vez, comparten que sus agentes son colectivos autoorganizados, no gubernamentales ni mercantiles, que se proponen llevar a cabo prácticas de transformación urbana basadas en acciones colectivas de desobediencia. A pesar de su nacimiento fuera de las relaciones de gobierno, ambas experiencias establecen relaciones particulares con sus agencias, sean estas mediante la negación y la confrontación o el reconocimiento y la alianza. Además, estos ejemplos tienen diferencias importantes de base; en el primer caso, una concepción moderna del sujeto político revolucionario aparece como agente organizativo, mientras que, en el segundo, emerge la imagen del vecino comprometido, ensalzando una suerte de civismo de época (Delgado, 2007). Estos contrastes intentan dar cuenta de la diversidad y heterogeneidad de las prácticas que componen la actualización de lo urbano en lo que denominamos urbanismo desde abajo, en las que se desarrollan ejercicios constantes de mismidad y diferenciación (Deleuze, 1988) respecto al cambio de las formas de vida urbana. Para la presentación de las propuestas nos basamos en observaciones y en el estudio de imágenes extraídas de los sitios y espacios virtuales afines a los colectivos (blogs, WhatsApp). En uno de los casos no se pudo entablar un diálogo directo con sus participantes: no obstante, la opinión y perspectiva de los actores fue incluida a partir de documentos extraídos de blogs de acceso público y artículos de prensa. En cambio, en el segundo caso esto sí fue posible, pudiéndose dialogar con quienes sostienen esa experiencia y ampliando así los sentidos interpretativos de sus acciones.

La acción directa hecha plaza

Ubicada en el cruce de las calles Paysandú y Gaboto, en pleno barrio Cordón de la ciudad de Montevideo, encontramos la plaza Acción Directa. Como muestra la captura de pantalla de la imagen de Google Street View, tomada en julio de 2015 (Imagen 1), antes de ser la plaza que es hoy, aquel espacio fue un estacionamiento de automóviles improvisado asentado sobre la demolición de una vieja casa del barrio. El estilo de esta construcción era muy similar a la contigua; si se mira con detalle aún se pueden ver algunos restos

que dan cuenta de las formas que se trazaban en aquella construcción que, pese a la demolición, aún subsisten y persisten. Esta primera acción de utilizar el espacio como estacionamiento inaugura una forma de uso no organizada, no institucionalizada, la cual anticipa otros usos al margen de las formas instituidas por el gobierno formal de la ciudad o el capital. Capas de otras formas, capas de otros usos que habitan en la memoria viva de las cosas.



Imagen 1. Espacio utilizado como estacionamiento de coches. Captura de pantalla, fotografía de Google Street View, julio 2015 © Google Inc.

En la imagen siguiente (Imagen 2), podemos apreciar cómo, además de ser usado como estacionamiento improvisado de coches, emergen en el espacio otras funciones: las paredes del fondo se utilizan como lienzos por artistas callejeros, quienes estampan sus dibujos y firmas. Cuando se haga la plaza, algunos de estos dibujos se integrarán en la nueva composición. La misma imagen nos muestra otra cosa que no puede ser pasada por alto: en la esquina, una rampa estandarizada colocada por el municipio, pensada para facilitar el acceso a la acera de personas con sillas de ruedas, queda suspendida frente la ausencia de baldosas. Lo que hay allí no es cemento, como se espera que haya en los espacios por donde circulan transeúntes, sino tierra desprovista de la cobertura de hormigón y asfalto de la ciudad. En cierta manera, el estado de esa esquina es una continuidad de la demolición de la casa. La rampa, desprovista de acera, pierde su utilidad, y su presencia no hace más que anunciar un precipicio de tierra. Esta particularidad tal vez sea lo que haya permitido proyectar sobre esa tierra una plaza. La subsistencia del diseño anterior se acoplará con el (re)diseño de aquel nuevo «espacio de tiempo» (Deleuze, 1988) inscrito en un porvenir que se intuye en las formas de ese presente vivo.



Imagen 2. Vista de rampa. Captura de pantalla, fotografía de Google Street View, julio 2015 © Google Inc.

En el blog *Periódico Anarquía* se pueden ver imágenes de lo que se denomina «jornada de recuperación de la plaza» (Anónimo, 2015). Bajo las imágenes del blog se encuentra el texto íntegro del volante repartido durante la jornada, que da sentido y fundamenta la razón de aquella acción directa. Se titula *Un acto de desobediencia* y dice lo siguiente:

«Una acción directa sería la realización de una iniciativa mediada por una persona o grupo exterior. En el mundo actual, las personas van perdiendo la capacidad de hacer por sí mismas, la capacidad de crear y luego defender sus propios criterios. En cambio, “acción directa” es el hacer de una persona o colectivo por sí mismo, sin necesidad o intromisión de nadie ajeno. Admitiendo el aprender o ser influido por otros, la acción directa niega la dependencia de agentes exteriores. Por eso el concepto nos lleva directamente a la idea de libertad y de responsabilidad. (...) Hoy le quitamos a una ciudad que nos anula un cacho de tierra y un cacho de muerte. Hoy una esquina en ruinas se levanta para arruinarles el juego a los poderosos. Hoy construimos un pedazo de vida, un lugar para crear otro tipo de relaciones, un lugar para compartir, mirarse a los ojos, jugar y así luchar, recuperando nuestro tiempo y nuestro espacio. Una plaza puede ser solo eso, un cacho de suelo y algún banco, un lugar para tomar y dejarse ver por la policía, o puede ser una oportunidad única, una oportunidad de ser mejores, de ser más libres y de aprender lo que queremos y cómo hacerlo»
(Fragmento de la convocatoria a la inauguración de la plaza titulado *Un acto de desobediencia*).

En el texto, los convocantes articulan directamente un posicionamiento ideológico, expresado en el concepto de acción directa, con la materialidad de la acción y su efecto: la plaza. Hablan de la vida, de la tierra y la muerte, también de recuperar el espacio y el tiempo y de una confrontación con los poderosos. En su declaración, insinúan, a pesar de pensar en una plaza, la emergencia de otros modos posibles de habitarla que se diferencian de los modos habituales (tomar algo, dejarse ver por la policía). Esas asociaciones muestran la diversidad de cosas que hacen a ese colectivo y que subsisten como aquellas fuerzas que son empleadas para construir «un pedazo de vida». Así, en esta conjunción lo vivo juega un papel relevante para la producción de agenciamientos o ensamblajes desde los que emergen las prácticas de diseño. La jornada de recuperación reúne a varios jóvenes que se dedican a pintar, remover escombros, levantar muros, diseñar asientos, plantar árboles y plantas. En las imágenes recuperadas de Internet se pueden ver todas estas acciones (Imagen 3).



Imagen 3. Collage de imágenes de la recuperación de la plaza, extraídas de Periódico Anarquía, periodicoanarquia.wordpress.com

El 27 de febrero de 2016 a las 18.30 horas se inaugura la plaza Acción Directa. En el *flyer* que circula anunciando la inauguración se dice lo siguiente: «Seguiremos dándole vida, vamos a estar plantando». Inmediatamente se invitaba a los asistentes a traer «una planta» (Imagen 4). Este discurso de continuar dándole vida y aquella forma tan concreta de hacerlo (plantando) se contraponen claramente al discurso de la revitalización generalmente esgrimido por los agentes especuladores que, en su afán de aumentar el valor del suelo, proponen revitalizar barrios como si en ellos no hubiese previamente vida (Casgrain y Janoschka, 2013). Pero también coloca la vida en el centro, en este caso la vida vegetal, como memoria activa de por qué se hacen estas acciones (Marder, 2013).



Imagen 4. Convocatoria a inauguración Plaza Acción directa, extraída de Periódico Anarquía, periodicoanarquia.wordpress.com

Si bien por lo general es una plaza escasamente habitada, en ella se han realizado diversas actividades como conciertos de rock. La plaza, como punto de concentración, también ha sido escenario de manifestaciones callejeras. Con motivo del desalojo del centro social ocupado La Solidaria, una de las manifestaciones de protesta contra esta acción fue convocada precisamente en la plaza. De esto da cuenta un periódico local:

«No esperamos, no pedimos permiso, seguimos construyendo sueños sobre ruinas», dice una de las paredes de la plaza Acción Directa, bautizada así no precisamente por las autoridades del Estado. Ayer, un centenar de personas partió desde ese espacio público, en Paysandú y Gaboto, para marchar por la avenida 18 de Julio hasta la plaza Libertad y dejar allí un cartel que decía: “La libertad no conoce de propiedad”. “No todo está en venta. ¡La Solidaria resiste!” decía la pancarta que encabezó la movilización, que fue acompañada por el sonido de decenas de chifles, bombas de estruendo y consignas contra la especulación inmobiliaria y el capitalismo» (No todo está en venta, 27 de abril de 2016).

La proposición que rescata la nota de prensa («seguimos construyendo sueños sobre ruinas») anuncia con claridad el programa de acción de aquel colectivo hecho de anarquistas, de muros cedidos, de restos de escombros, de graffitis, de pinturas, de palas, tierra y plantas, de consignas feministas, por nombrar tan solo algunos de sus participantes. Se trata de un programa de acción que ve en las ruinas de la especulación inmobiliaria la posibilidad de construir otra forma de habitar la ciudad. Resulta curiosa la naturalización que realiza el medio llamando a aquel sitio espacio público, cuando precisamente lo que está en juego es la cualificación del lugar (Delgado, 2005; Correa, 2017).

En el blog refractarix.blogspot.cl de la Sociedad Ciclista Refractaria, en una entrada subida el 22 de junio de 2017, se anuncian distintas actividades ligadas al anarquismo en Montevideo y luego se invita a participar de los Tokes marginales que se llevarán a cabo en la plaza Acción Directa. A raíz de esto se dice:

«Os recordamos que en este momento se necesita arena y portland para construir los bancos y obstruir así la entrada de camiones los domingos en la feria (Ya que se usa de estacionamiento los domingos en la feria Tristán Narvaja). También recordamos que la plaza no es un meadero y cagadero (sic)» (La Luce, 2017).

Aparece un conjunto de actores (los trabajadores de la feria) cuyas acciones son vividas como amenazas para la continuidad existencial de la plaza. Aquellos ausentes que deben ser convocados (arena y portland, léase cemento), tienen un propósito: construir bancos para una doble finalidad: por un lado, servir como asientos y, por otro, detener el avance de los camiones que, los domingos, día en que se instala el mercado de pulgas más grande de la ciudad, utilizan el espacio como estacionamiento. Los bancos que deben construirse, en tanto que virtual, al mejor estilo de un objeto frontera (Star y Griesemer, 1989), unen dos comunidades de prácticas, pero en vez de hacerlo en la cooperación lo hacen en la competencia. En la siguiente fotografía (Imagen 5) podemos ver los bancos ya hechos: además de servir como asiento y como barrera de detención de camiones, son ornamento a la vez que superficies de inscripción de mensajes políticos.



Imagen 5. Fotografía del diseño de los bancos de la plaza Acción directa, autoría propia.

El otro mensaje referido a la convivencia es el recordatorio de que la plaza no es un «cagadero ni un meadero». Este recordatorio, que opera casi a modo de advertencia, desvela otro tipo de acción que se realiza y que recuerda el carácter vivo de nuestras prácticas urbanas y lo problemático que resultan sus flujos en dichas relaciones, lo que Sloterdijk (2014) define como «merdocracia». La plaza hoy (Imagen 6) dista mucho de esas interacciones creadoras de lo vivo que se esperaban. No obstante, su simple presencia pone un paréntesis en la continuidad de la trama urbana e interpela los modos en los que estamos haciendo ciudad. El árbol plantado en aquella jornada (imagen 3) ha crecido, pero junto con este también lo ha hecho cierto abandono del espacio. El diseño general de la plaza emerge como una forma que irrumpe y altera el orden de lo sensible, haciendo hacer a otros, motivando, por ejemplo, la escritura de este artículo. Pero también emerge como una forma de lo mismo, pues si bien hubo un intento de radicalizar la producción de lo urbano, al fin y al cabo lo que se hizo no fue más que una plaza, no pudiéndose imaginar otras formas de espacios. Del mismo modo, tampoco se pudo resolver la soledad de aquella rampa frente al vacío de una superficie lo suficientemente lisa para poder circular sobre ruedas. Esto quizá se deba a cómo se concibe aquella acción directa. La «acción directa» que proclama el colectivo expresa un componente ideológico y político libertario, pero desconoce el trabajo de

aquellos supuestos «agentes externos» en la conformación de aquel ensamblaje: las relaciones contra las que reaccionan y el trabajo que hace lo vivo en ese espacio-tiempo.



Imagen 6. Fotografía panorámica de la plaza Acción directa, autoría propia.

Esto no es una plaza

Este ejemplo es distinto al anterior ya que se interviene sobre un pasaje previamente trazado por las autoridades municipales sobre el que se resignifica una nueva arquitectura mediante ciertos objetos de diseño. Es decir, se trata de un pasaje en toda regla, aprobado por decreto del municipio y regido bajo sus ordenanzas, cuya gestión corresponde a las autoridades y, por ende, también lo hace su cuidado y mantenimiento. En cierta medida, es como si esta experiencia de rediseño desobediente se inscribiera sobre una superficie ya trazada y, desde esa sobreinscripción, desplegara una forma de urbanismo a medida ajustado a las características de los usos y de los seres que cohabitan ese entorno (niños, perros, adultos, jóvenes). Pero este ejemplo también habla de la ambigüedad identitaria de un espacio: hay una plazuela que no llega a ser plaza, pero también hay un terreno privado sin construcción, y todo eso forma la plaza que practican los vecinos (Figura 1).

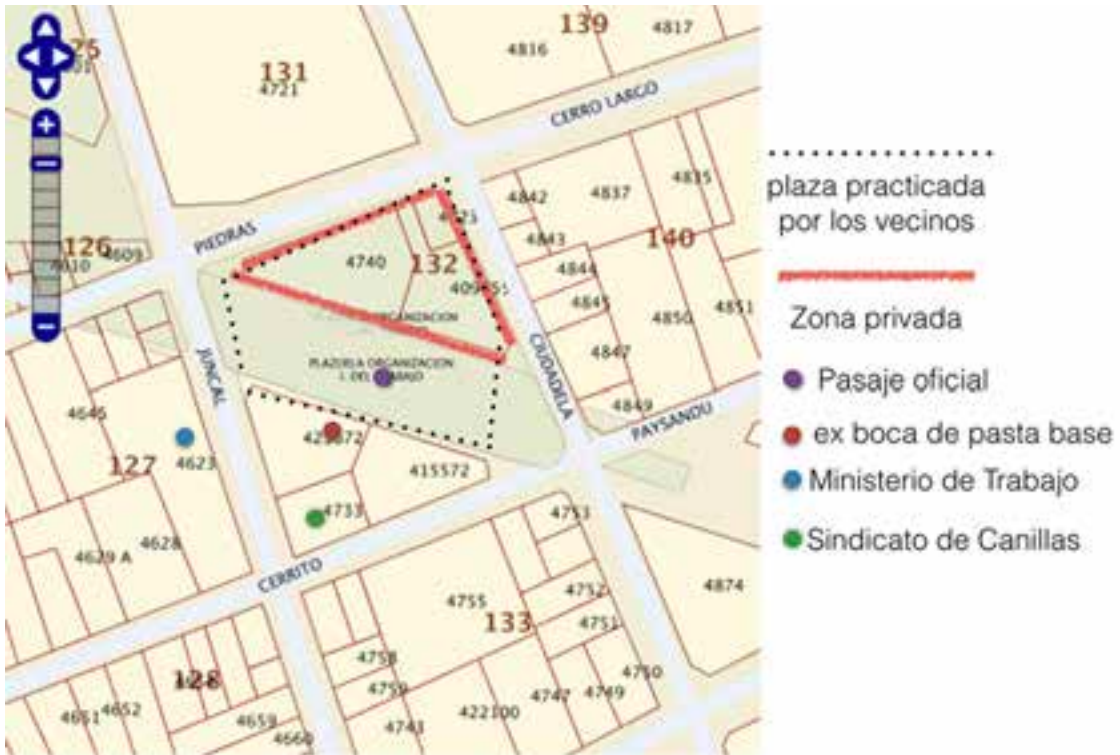


Figura 1. Plano de la plaza y descripción de las zonas y sus usos, elaboración propia a partir de imagen de mapa extraído de inventariociudadvieja.montevideo.gub.uy

Esta experiencia tiene otra particularidad: el colectivo que movilizará ciertos cambios en ese espacio se forma gracias a la comunión que propician los perros. A partir del encuentro diario entre vecinos que suelen ir con sus mascotas a ese espacio (básicamente para que estas corran, jueguen, caguen y meen —otra vez lo problemático de la gestión de los flujos—), se generó cierto contacto y reconocimiento que no solamente potenció el acercamiento entre los perros, sino también entre los vecinos. Como dice una de las vecinas participantes:

«La motivación por esta plaza en particular fue por los perros. Nos juntamos la gente que tiene perros, somos un montón. Y de a poco se fueron generando inquietudes. Por ejemplo, había una boca de pasta base¹ aquí en la esquina y la verdad que eso nos tenía preocupados, porque sacar al perro significa que, si a las tres de la mañana el perro quiere salir, lo tenés que sacar. Entonces la seguridad de la zona era de las cosas que hablábamos» (Entrevista a Lucía).

¹ En Uruguay se llama «boca» al sitio donde se venden drogas ilegales. Pasta base es una droga de bajo costo elaborada con residuos de cocaína y procesada con ácido sulfúrico y queroseno que se popularizó en Sudamérica a mediados de los 2000

La sociedad de perros y humanos creo la posibilidad de reflexionar y actuar sobre aquel sitio que un par de años atrás era oscuro y sucio, y que se usaba punto de venta de pasta base, una droga asociada al delito y la marginalidad. Precisamente modificar este tipo de circulación y prácticas será el motor que pondrá en marcha una serie de iniciativas que, primero desde el reclamo, comenzarán a exigir acciones al municipio (Fung, 2000).

«Lo que pensamos fue: ya que esto no es una plaza, porque es un descampado, y nadie se hace cargo de nada, dijimos, si lo vamos llevando hacia cómo es una plaza, la gente se irá apropiando del espacio y todo eso que nos hace sentir incómodos se irá moviendo a otros rumbos. Que tampoco es lo ideal, lo lindo, lo que uno quiere, pero al final uno se encarga del lugar en donde está» (Entrevista a Lucía).

La primera acción fue la creación de un grupo de WhatsApp que les permitió comenzar a coordinarse, primero para exigir el alumbrado de la plaza (una forma de persuadir a los traficantes de droga) y luego para organizar una jornada de limpieza que a la postre sería la primera acción colectiva. Este grupo de WhatsApp, integrado por 27 vecinos y denominado «placeros grupo», supuso la producción de un nuevo agenciamiento que potenció la acción colectiva en un plano de virtualidad organizativa. Esta tecnología les permitió, actuando a distancia, realizar las primeras acciones, entre ellas acordar encuentros con las autoridades municipales. Una vez reunidos con estas instancias, los vecinos lograron convencerles de que alumbran la plaza, lo que a la postre conllevó que la «boca» de pasta base desapareciera. En la primera reunión con el alcalde se explicitó que el espacio en cuestión no figuraba dentro de las prioridades municipales:

*«– Primero nos juntamos con el alcalde, que nos dijo: “Esto no es una plaza” ...
– “...esto es un pasaje, no es una plaza. Y esto es privado”. Entonces directamente él dijo: “(...) tenemos 160 plazas dentro del municipio; esto no está directamente dentro del plan. No existe. Recién que nos juntamos con ustedes, comenzamos a saber que existe esto y veremos qué podemos hacer”» (Fragmento de la conversación entre Lucía y Juan).*

Una intervención realizada por el centro juvenil El Puente, una ONG especializada en el trabajo social con niños y jóvenes, les motivó realizar más cosas aparte de reclamar seguridad. Esta ONG construyó una serie de bancos y mesas de cemento (Imagen 7), y la instalación del mobiliario produjo en torno a sí una comunidad de práctica previamente inexistente: algunos trabajadores de la zona, por ejemplo, comenzaron a almorzar en ese lugar. Este pequeño e

inspirador gesto inauguró la posibilidad de intervenir directamente el espacio y provocar e imaginar otros usos posibles. Precisamente, una de las primeras acciones de este grupo de vecinos consistió en organizar una primera jornada de limpieza. El resultado de esa actividad les resultó tan gratificante que enseguida comenzaron a pensar en otras acciones, y fue ese afán de hacer lo que les condujo a buscar la ayuda de una fundación chilena llamada Irradia², que financia iniciativas ciudadanas. Uno de los vecinos contactó directamente con ella y obtuvo una respuesta favorable. Con el apoyo de la fundación, los vecinos consiguieron dinero para pintar las columnas del alumbrado público, plantar árboles, reciclar bidones de agua para colocar bolsas de residuos y bebederos para perros, pintar una rayuela en el suelo y señalar una cancha para jugar a la pelota (Imagen 8).

² Se trata de una fundación que apoya iniciativas locales en contextos urbanos. Para más información ver <http://fundacionirradia.org/sobre-nosotros/que-es-irradia/>



Imagen 7. Fotografía bancos elaborados por ONG El Puente, plaza El canillita, autoría propia.

Imagen 8. Collage de jornada de readecuación de la plazuela hechas con imágenes cedidas por "placeros grupo".

³ En Uruguay se le llama «canilla» a la persona que vende diarios y revistas. El nombre tiene su origen entre principios y mediados del siglo XX, cuando quienes vendían los periódicos eran muchachos, niños y púberes que vestían pantalones cortos dejando al descubierto las canillas de sus piernas. Por esta razón comenzaron a llamarles «canillitas», nombre que se mantuvo con una pequeña modificación cuando el trabajo infantil fue regulado, perdiendo así el diminutivo.

La financiación de Irradia implicó también la colocación de un cartel en el que figuraba el nombre del patrocinador de la actividad y, por primera vez, el nombre dado por los vecinos al lugar: plaza El Canillita (Imagen 9). Este nombre se superpone a aquel otro dado por las autoridades: plaza Organización Libre del Trabajo. El nombre elegido por los vecinos en este nuevo bautizo rinde homenaje al Sindicato de Canillas³ que se ubica en el mismo predio de la manzana (Fig. 1). Pero el cartel dice además: «Bienvenidos a nuestra plaza», dando cuenta de un nosotros que se encarga del lugar, una suerte de autoría y apropiación que organiza la acción, algo que se distancia claramente del otro ejemplo donde el anonimato es una acción política en sí. ¿Cómo leer este gesto de apropiación de la plaza? Localizar la autoría de una plaza y nominarla «nuestra plaza» muestra un movimiento de apropiación identitaria. Atribuirse la creación de una plaza en el sentido expuesto camina en la línea de vincular el diseño de una plaza a la acción de un sujeto colectivo, pero sujeto a fin de cuentas. El concepto de colectivo que sostiene el análisis de estos casos pretende hacer visibles las disposiciones heterogéneas de creación para poder pensar cómo ciertos modos habituales de practicar la acción colectiva parasitan una concepción de lo colectivo y de lo común que va más allá de lo humano.



Imagen 9. Fotografía cartel plaza "El canillita", fotografía cedida por "placeros grupo".

La última acción colectiva llevada a cabo en este espacio ha sido la colocación de cinco bancos. La iniciativa de colocarlos surge cuando uno de los participantes observa, en otro barrio próximo, un tipo particular de mobiliario urbano diseñado por Equipamiento Urbano Itinerante, en el marco del proyecto Veredas de Memoria Futura⁴. La construcción de dicho mobiliario es una iniciativa ideada por el diseñador Santiago Cola. En conversaciones con él se plantea la idea de instalar un tipo particular de banco cuyo diseño modular permite, según cómo se instale, generar diferentes tipos de usos. Este diseño fue presentado por el diseñador a un fondo concursable del Ministerio de Educación y Cultura obteniendo financiamiento, de ahí que lo único que los vecinos debían cubrir era el costo de fijarlos al suelo. Para obtener los fondos necesarios solicitaron ayuda al municipio, que aceptó apoyarles con materiales y herramientas. Para su colocación, los vecinos trabajaron durante un fin de semana. Como los bancos cuentan con un diseño previo que cambia levemente en función de cómo se los coloque, los vecinos tuvieron que escoger su posición y distribución en el espacio (Imagen 10). Estas relaciones muestran las dificultades que supone la invención o el acto creativo debido a la coexistencia de otras relaciones, las cuales diagraman el campo del diseño; con instituciones, de mercado, con agencias públicas, con diseños estandarizados que conforman los paisajes de la acción y que, paradójicamente, son sus propias condiciones de existencia. En definitiva, acciones que disminuyen el potencial de experimentación. No obstante, a pesar de la rigidez de estas relaciones, existe laposibilidad de ponerlas en suspenso y orientar el diseño y las acciones hacia formas novedosas de componer el colectivo. Ahora este grupo proyecta e imagina otras acciones: hablan de diseñar juegos infantiles no convencionales o de instalar una pantalla de cine para proyectar películas al aire libre.

⁴ Se trata de un emprendimiento artístico urbanístico que promueve la creación de El barrio de las Artes, en el antiguo Barrio Sur de la ciudad, apoyado por inversores privados.

Entre impulsos individuales, conversaciones colectivas, participación de terceros como la Fundación Irradia y Equipamiento Urbano Itinerante, y con el acompañamiento del Municipio B, la plaza va adquiriendo forma, esa plaza que no era tal y que no se encontraba dentro de los planes de las autoridades. Viendo este panorama, ¿estamos frente a un caso de desobediencia permitida? Se cambia el nombre del espacio, se interviene independientemente de cuál es la diagramación oficial, se construye sobre esta sin permisos ni autorizaciones previas, pero utilizando recursos y equipamientos municipales. ¿Será un caso de desobediencia permitida facilitada por la promoción de la participación por parte de las autoridades municipales? ¿No será una consecuencia directa del paradigma participativo que produce el vecino ideal y que su actuación sea parte del guión prescrito por esa tecnología social (Akrich, 1992)? ¿No están estos vecinos próximos a esa imagen buscada, de ahí que las autoridades sean permisivas con su desobediencia? ¿Acaso el punto de partida no ha sido la eliminación de la boca de pasta base, un ejemplo de policía social impulsada desde una práctica de diseño urbano hecho desde abajo?



Imagen 10. Fotografía bancos Equipamiento Urbano Itinerante, autoría propia.

La ciudad sensible como modo de subsistencia en la ciudad trazada

Los ejemplos muestran cómo diferentes grados y modos de desobediencia se despliegan al (re)diseñar el entorno inmediato que habitan. Algunas de estas formas son explícitas, otras se presentan como verdaderas tácticas de persuasión que les permiten lograr los objetivos que se plantean (Mould, 2014; Silva, 2016). Por lo pronto, ambas experiencias muestran formas de acción e iniciativas distintas a las del gobierno y el orden técnico especializado, aunque no discontinuas. En el primer caso es clara la autonomía respecto a aquel ordenamiento, prescindiendo en todo momento de las autoridades gubernamentales y técnicas, buscando incluso la confrontación como modo de hacer visible el conflicto que encarnan (Hou, 2010; Adams y Hardman, 2014). Por su parte, en el caso de El Canillita vemos un trabajo de frontera que constantemente busca el diálogo con el municipio y ciertos grados de experticia (al recurrir

al diseñador de los bancos o al asesoramiento de la fundación Irradia); no obstante, el colectivo posiciona autónomamente para proyectar el diseño del espacio, siendo el vínculo buscado sobre todo instrumental y siempre desde su condición de ciudadanos comprometidos con la transformación del espacio (Fung, 2000). La radicalidad de ambas iniciativas reside, precisamente, en la convicción de que los colectivos son hacedores de realidad y poseen la capacidad intrínseca de modificar las fisonomías de sus respectivos mundos circundantes (Von Uexküell, 2016). Además, a esto se suma la capacidad inventiva de generar acontecimientos que contribuyen a ese trabajo performativo de producción sensible del espacio (Becerra Lodoño, 2003; Di Siena, 2009).

En los diseños analizados no solo se trata de sumar objetos al mundo, sino también de inventar relaciones y posibles prácticas para soportar sus existencias e interconexiones (Denis y Pontille, 2015). Como vimos, los diseños, novedosos o importados, propios o ajenos, tienen un papel relevante en tanto que se incorporan a una red de relaciones abierta y prefigurada. En el primer caso lo que resulta desobediente es el diseño general de toda la plaza, la que «se levanta sobre las ruinas de la especulación inmobiliaria», mientras que en el segundo lo que se produce es una red de diseños que, en conjunto, producen esta suerte de desobediencia tutelada (se desobedecen los límites del trazado del espacio, así como su nominación, pero se solicitan permisos y materiales al municipio). Esta forma tutelada es importante para comprender que la desobediencia es gradual, pero, sobre todo, siempre relacional, y que se configura como efecto a partir de una autoridad ausente o presente, negada o tachada, descentrada o centrada sobre la cual hay que tensar. Esta tensión produce un plano sobre el que se trazará el diseño. Nos gusta imaginar que, en el segundo caso, estamos frente a una autoridad «desplazada», una autoridad hecha a un lado y a la que se le quita la plaza por no merecerla, precisamente para poder practicar esa plaza que imaginan y viven los vecinos a diario. Mientras que en el primer ejemplo suponemos una autoridad «arruinada», de ahí que sobre sus ruinas se proyecte el mundo que se imagina. El diseño juega un papel clave en estas formas de corrimiento y relación con la autoridad; el diseño no solo es la acción desobediente, sino el agente que posibilitará mantener en el tiempo dicha acción (Latour, 1998), componiendo la ecología de prácticas requerida para su despliegue y apertura. Continuidad de diseños (de bancos, de plazas, de jardines) y continuidad de autoridades (desplazadas o arruinadas, pero autoridades al fin y al cabo y, aunque ausentes, parte del tejido de esas prácticas) marcan las relaciones indisolubles del campo de tensión que constituye el urbanismo desde abajo. De este modo, las desobediencias desplegadas quedan inscritas en relaciones cambiantes e híbridas, siendo estos ensamblajes de desobediencia formas de interrogación que nos posibilitan pensar, paradójicamente, a qué obedecen esas desobediencias.

En esta dirección, resulta curioso cómo el esquema de imaginación de ambos casos empieza y acaba en una plaza. ¿Qué hace que no puedan imaginar otras formas novedosas y radicales de hacer espacio, de hacer ciudad? ¿Cómo un colectivo anarquista acaba diseñando una plaza no muy distinta, en esencia, a la que diseñaría cualquier urbanista, y cómo un colectivo de vecinos que quieren hacer una plaza pensando en la convivencia acaba trayendo muebles relacionados con un emprendimiento artístico cultural como Memoria Futura, ligado directamente a un proyecto de especulación inmobiliaria? Estas coexistencias insisten en mostrar una suerte de lógica espacializada del pensamiento, el modo en que este es emplazado, siendo el pensar plazas el límite del propio pensamiento, y cómo ese emplazamiento acontece en un campo de relaciones continuas. La pregunta clave es: ¿qué están pudiendo producir, y cómo, estos modos de vida singulares que se despliegan en estas acciones de urbanismo? Precisamente de esto va lo que denominamos urbanismo desde abajo: de la posibilidad de poder ponerse abajo para ver el medio, es decir, para ver aquellas relaciones de continuidad y discontinuidad, de dispersión y de concentración, de hibridación y de purificación que acontecen en la trama viva de la ciudad y que posibilitan otras formas de urbanismo desde los actores implicados (Bell y Binnie, 2004; Bradley, 2015; Lydon y Garcia, 2015; Talen, 2015; Ferrer, 2016).

En el urbanismo desde abajo coexisten dos formas de ciudad: la ciudad trazada y la ciudad sensible. No se trata de dos formas contrapuestas y antagónicas, sino de dos planos y racionalidades prácticas distintas. En cierta medida, la ciudad trazada es un modo de sensibilidad que se adjudica la capacidad de reinventar y alterar los mundos circundantes de los seres que pueblan una ciudad cualquiera. Desobedecer el trazado supone reinventar nuevos trazos, ya sea sobreinscribiendo la superficie previamente dibujada o produciendo nuevas figuras sin desconocer el carácter rizomático del urbanismo (Deleuze, 2004). Por su parte, la ciudad sensible se hace de acciones que se inscriben en los ensamblajes que conforman lo urbano. En su hacer, se compone de múltiples planos y fuerza un desplazamiento creativo y a la vez crítico de los diseños ya trazados, que destierra, rasga y fisura un modo habitual y dogmático de percibir y de vivir la relación con el territorio. Así, el urbanismo desde abajo se presenta como una posición problemática y metodológica para poder comprender y hacer visible el diálogo entre la ciudad trazada y la ciudad sensible y sus efectos de producción.

Conclusiones

Experimentar la ciudad no es solo hacerla más tangible, sino, sobre todo, más imaginable. Una ciudad más imaginable es aquella que puede ser rediseñada infinitas veces, que se aventura a crear diversas imágenes del mundo, pero también es aquella que aloja y produce mayor grado de singularización y multiplicidad en sus modos de hacer-pensar, en los objetos y experiencias que genera y que circulan por sus calles. En nuestros ejemplos, la desobediencia emerge como un efecto de esas relaciones sensibles, pudiendo devenir un dispositivo para la transformación de la vida urbana. Estas posibilidades creativas pasan por el (re)diseño en distintos grados, desde pequeños gestos más o menos tangibles hasta la creación de paisajes y visiones no dogmáticas de los mapas de la ciudad, provocando incluso la perforación de las trazas del lenguaje, la cultura y la mirada histórica de la vida de los humanos.

Referencias

- Adams, D. y Hardman, M., 2014. Observing Guerrillas in the Wild: Reinterpreting Practices of Urban Guerrilla Gardening. *Urban Studies*, 51(6), pp. 1103-1119.
- Aibar, E. y Bijker, W. E., 1997. Constructing a City: The Cerdà Plan for the Extension of Barcelona. *Science, Technology, & Human values*, 22(1), pp. 3-30.
- Akrich, M., 1992. The De-description of Technical Artifacts. En: W. E. Bijker y J. Law, eds. *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: MIT Press, pp. 205-224.
- Anónimo, 2015. "Fotos de la jornada de recuperación de la plaza "Acción Directa" (Gaboto, esquina Paysandú)", *Periódico Anarquía* [en línea]. Disponible en <https://periodicoanarquia.wordpress.com/2015/12/21/plaza-accion-directa-gaboto-esquina-paysandu> [Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2017].
- Arendt, H., 1999. *Crisis de la República*. 2a ed. Barcelona: Taurus.
- Barad, K., 1998. Getting Real: Technoscientific Practices and the Materialization of Reality. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 10(2) pp. 87-128.
- Baxter, P. y Jack, S., 2008. Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers. *The Qualitative Report*, 13(4), 544-559.
- Becerra Londoño, Y. A., 2003. *El espacio y el sentido. La experiencia sensible: Comunidad indígena Ticuna palmeras. Parque Nacional Natural Amacayacu, Amazonas, Colombia*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá. Disponible en: <http://bdigital.unal.edu.co/1611/> [Fecha de consulta: 20 de diciembre de 2017].

- Bell, D. y Binnie, J., 2004. Authenticating Queer Space: Citizenship, Urbanism and Governance. *Urban Studies*, 41(9), pp. 1807-1820.
- Bennett, J., 2009. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham: Duke University Press.
- Borja, J., 2007. Revolución y contrarrevolución en la ciudad global: las expectativas frustradas por la globalización de nuestras ciudades. *Revista EURE*, 33(100), pp. 35-50.
- Bradley, K., 2015. Open-source Urbanism: Creating, Multiplying and Managing Urban Commons. *Footprint*, 16, pp. 91-107.
- Callén, B., 2015. «Esto no es basura»: conflictos medioambientales y estrategias ciudadanas alrededor de la basura electrónica. En: *Makea tu vida, REHOGAR Diseño Abierto y Reutilización*. Disponible en <<http://www.makeatuvinda.net/?p=10413>>
- Callon, M. y Rabeharisoa, V., 2008. The Growing Engagement of Emergent Concerned Groups in Political and Economic Life: Lessons from the French Association of Neuromuscular Disease Patients. *Science, Technology, & Human Values*, 33(2), pp. 230-261.
- Callon, M., Lascoumes, P. y Barthe, Y., 2009. *Acting in an Uncertain World: an Essay on Technical Democracy*. Cambridge: MIT Press.
- Capel, H., 2005. *El Modelo Barcelona: un examen crítico*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Casgrain, A. y Janoschka, M., 2013. Gentrificación y resistencia en las ciudades latinoamericanas: El ejemplo de Santiago de Chile. *Andamios*, 10(22), pp. 19-44.
- Correa, G., 2017. Infrapolíticas o la infraestructuración de los eventos políticos. *Revista Pléyade*, 19, pp. 167-188.
- Costes, L., 2011. Del 'derecho a la ciudad' de Henri Lefebvre a la universalidad de la urbanización moderna / From Henri Lefebvre's 'Right to the City' to the Universality of Modern Urbanization. *Urban*, 2, pp. 89-100.
- Deleuze, G. y Guattari, F., 2004. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. 6ª ed. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G., 1988. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Deleuze, G., 2004. *Spinoza, filosofía práctica*. Barcelona: Tusquets
- Delgado, M., 2005. Espacio público y comunidad. De la verdad comunitaria a la comunicación generalizada. En: M. Lisbona, ed. *La comunidad a debate: reflexiones sobre el concepto de comunidad en el México contemporáneo*. México: El Colegio de Michoacán/Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, pp. 39-59.
- Delgado, M., 2007. *La ciudad mentirosa: fraude y miseria del «modelo Barcelona»*. Madrid: Los libros de la Catarata.
- Denis, J. y Pontille, D., 2015. Material Ordering and the Care of Things. *Science, Technology, & Human Values*, 40(3), pp. 338-367.

Di Siena, D., 2009. *Espacios sensibles: Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid, Madrid. Disponible en <http://urbanohumano.org/download/Espacios_Sensibles_15.09.09.pdf> [Fecha de consulta: 4 de enero de 2018].

Domínguez Rubio, F. y Fogué, U., 2013. Technifying Public Space and Publicizing Infrastructures: Exploring New Urban Political Ecologies Through the Square of General Vara del Rey. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(3), pp.1035-1052.

Douglas, G. C., 2014. Do-It-Yourself Urban Design: The Social Practice of Informal “Improvement” Through Unauthorized Alteration. *City & Community*, 13(1), pp. 5-25.

Estalella, A., 2016. Componer las ciudades. Instrucciones de uso para un urbanismo de vecindad. Más allá de la participación en el diseño urbano. *Investigación e Innovación en Arquitectura y Territorio*, 4(2). Disponible en: <https://i2.ua.es/article/view/2016-v4-n2-componer-las-ciudades-instrucciones-de-uso-para-un-urbanismo-de-vecindad-mas-alla-de-la-participacion-en-el-diseno-urbano>

Estévez, B., 2014. *La controvèrsia de la Plaça de Lesseps (Barcelona). Una oportunitat per a repensar la condició del espais públics urbans*. Tesis doctoral. Universitat Auntonoma de Barcelona, Bellaterra. Disponible en <<http://www.tdx.cat/handle/10803/283531>> [Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2017].

Fariás, I. y Bender, T. eds., 2012. *Urban Assemblages: How Actor-Network Theory Changes Urban Studies*. Londres y New York : Routledge.

Ferrer, M., 2016. Les seduccions de l'urbanisme temporal. En: M. Fernández, J. Gifreu, eds. *La utilització temporal dels buits urbans*. Barcelona: Diputació de Barcelona, pp. 84-95.

Foucault, M., 1996. *Genealogía del racismo*. Buenos Aires: Altamira.

Foucault, M., 2010. *Historia de la sexualidad volumen 3. El uso de los placeres*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Fung, A., 2000. Beyond and Below the New Urbanism: Citizen Participation and Responsive Spatial Reconstruction. *Boston College Environmental Affairs Law Review*, 28, p. 615.

Gago, V., 2014. *La razón neoliberal: economías barrocas y pragmática popular*. Buenos Aires: Tinta limón.

Gallach, H. C. y Martí-Costa, M., 2010. Conflictos urbanísticos y movilizaciones ciudadanas: reflexiones desde Barcelona. *Finisterra*, 45(90), pp. 111-132

Grosz, E., Yusoff, K. y Clark, N., 2017. An Interview with Elizabeth Grosz: Geopower, Inhumanism and the Biopolitical. *Theory, Culture & Society*, 34(2-3) pp. 1-18.

Hou, J. ed., 2010. *Insurgent Public Space: Guerrilla Urbanism and the Remaking of Contemporary Cities*. Londres y New York: Routledge.

Iveson, K., 2013. Cities Within the City: Do-It-Yourself Urbanism and the Right to the City. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37(3), pp. 941-956.

- Jiménez, A. C., 2014. The Right to Infrastructure: a Prototype for Open Source Urbanism. *Environment and Planning D: Society and Space*, 32(2), pp. 342-362.
- La Diaria, 2016. “No todo está en venta”. *La Diaria* [en línea]. Disponible en: <<https://ladiaria.com.uy/articulo/2016/4/no-todo-esta-en-venta/>> [Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2017].
- La Luce, 2017, “Tokes Marginales / Presentación de libro Papeles de plomo. Los voluntarios uruguayos en la guerra civil española / Marcha contra la explotación animal y el agronegocio”. Sociedad Ciclista Refractaria [en línea]. Disponible en <http://refractorix.blogspot.com/2017/06/tokes-marginales-presentacion-de-libro.html> [Fecha de consulta: 20 de diciembre de 2017].
- Latour, B., 1998. La tecnología es la sociedad hecha para que dure. En: M. Domènech y F. Tirado, eds. *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa, pp. 109-142.
- Latour, B., 2008. *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Lydon, M. y Garcia, A., 2015. A Tactical Urbanism How-To. En: M. Lydon y A. García eds. *Tactical Urbanism*. Washington DC: Island Press, pp. 171-208.
- Marder, M., 2013. *Plant-Thinking: A Philosophy of Vegetal Life*. Nueva York: Columbia University Press.
- Marrero-Guillamón, I., 2016. The Politics and Aesthetics of Assembling: (Un)building the Commons in Hackney Wick, London. En: A. Blok e I. Farias eds. *Urban Cosmopolitics: Agencements, Assemblies, Atmospheres*. Londres: Routledge, pp. 125-146.
- Mayer, J., 2016. Cities in the Making: Social Movements, Neoliberal Urbanism and Critical Practices. A Conversation with Margit Mayer. *Diffractions, Graduate Journal for the Study of Culture*, 5 [en línea]. Disponible en: https://lisbonconsortium.files.wordpress.com/2012/12/margit-mayer_cities-in-the-making.pdf [Fecha de consulta: 20 de diciembre de 2017].
- McCann, E. y Ward, K., 2011. Introduction: Urban Assemblages: Territories, Relations, Practices and Power. En: E. McCann y K. Ward, K. eds. *Mobile Urbanism: Cities and Policy-Making in a Global Age*. Minneapolis: Minnesota University Press, pp. xii-xxxv.
- Mould, O., 2014. Tactical Urbanism: The New Vernacular of the Creative City. *Geography Compass*, 8(8), pp. 529-539.
- Rancière, J., 1999. *Disagreement: Politics and Philosophy*. Minneapolis: Minnesota University Press.
- Sánchez Criado, T., 2017. ¿La diversidad funcional como una política del diseño? *Revista Diseña*, 11, pp. 148-159. Disponible en: <http://www.revistadisena.com/la-diversidad-funcional-como-una-politica-del-diseno/>
- Sloterdijk, P., 2014. *Globes: Macrospherology*. Cambridge: Los Angeles: Semiotext(e).
- Star, S.L. y Griesemer, J.R., 1989. Institutional Ecology, Translations' and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39. *Social Studies of Science*, 19(3), pp. 387-420.

Stebbins, R. A., 2001. *Exploratory Research in the Social Sciences*. London: Sage.

Talen, E., 2015. Do-It-Yourself Urbanism: A History. *Journal of Planning History*, 14(2), pp. 135-148.

Tarde, G., 2006. *Monadología y sociología*. Buenos Aires: Cactus.

Von Uexküell, J., 2016. *Andanzas por los mundos circundantes de los animales y hombres*. 1ª ed. Buenos Aires: Cactus.

Yaneva, A., 2009. *Made by the Office for Metropolitan Architecture: an Ethnography of Design*. Rotterdam: 010 Publishers.

Gonzalo Correa

Instituto de Psicología Social / Universidad de la República, Montevideo (Uruguay)

Doctor en Psicología Social por la Universitat Autònoma de Barcelona. Actualmente es director de la Maestría en Psicología Social de la Universidad de la República y profesor adjunto del Instituto de Psicología Social de dicha universidad. Coordinador del proyecto y del seminario Variaciones de la carne. Colaborador externo del Barcelona Science and Technology Group (STS-b).

E-mail: gcorrea@psico.edu.uy

Rodrigo Gómez Angelero

Instituto de Psicología Social / Universidad de la República, Montevideo (Uruguay)

Estudiante de la licenciatura en Psicología, Universidad de la República, participa en la práctica Innovación y Experimentación Social. Ha integrado distintos Laboratorios de arte escénico y técnica Alexander.

E-mail: rgomezangelero@gmail.com

Lisette Grebert Dearmas

Instituto de Psicología Social / Universidad de la República, Montevideo (Uruguay)

Licenciada en Psicología y Magíster en Psicología Social por la Universidad de la República. Su investigación se ha centrado en el campo de la locura y del pensamiento desde una perspectiva política y afectiva. Es docente del Instituto de Psicología Social de la Universidad de la República, perteneciendo al programa académico Estudio de las formaciones subjetivas.

E-mail: lgrebert@psico.edu.uy

Fecha de recepción del artículo: 10 de Marzo de 2018

Fecha de aceptación del artículo: 22 de Mayo de 2018

**Hacia una ontología política del diseño
cartonero: reflexiones etnográficas a partir
de la experiencia de la cooperativa
Reciclando Sueños (La Matanza, Argentina)**

Sebastián Carengo, María Schmukler

Abstract

This article proposes to discuss the idea of design as unique and universal, presenting the advances of an ethnographic study carried out in a waste pickers cooperative located in the metropolitan area of Buenos Aires. Starting from the analysis of an ethnographic scene, we reconstruct the framework that is woven by the wastepickers experiences when customizing previously discarded materials and creating new technologies, enabling the development of an unique and alternative design. The scene begins when a local chemical company sends a batch of rolls of unused labels to the Cooperative's work shed, which leads to a series of experiments and tests that entail the design and development of a high-strength rope. Thereby, the process of learning, and knowledge production and application, where performative bodies and senses come into play, propitiate that members of the cooperative (re)design the modes and *locus* of their own political existence in the field of waste management, disputing its place within the productive circuit of the company, to position themselves as expert actors in the sustainable management and treatment of industrial waste. In summary, the article focuses on the resignification process that involves the conversion of a discard material to a product prototype. In this way, *waste picker's design* is a situated practice that responds to a specific reality and form of existence, and

emerges to contest and disobey what has already been instituted and legitimized, consolidating as a fundamental political tool for the members of the Cooperative within the world of waste.

Key words

Design, Waste pickers, Political Ontology, Industrial waste, Technology, Ethnography

Resumen

Este artículo propone discutir la idea del diseño como algo único y universal al presentar los avances de un estudio etnográfico realizado en una cooperativa de cartoneros (recuperadores urbanos) localizada en el Gran Buenos Aires. Partiendo del análisis de una escena etnográfica, reconstruimos las tramas que tejen las experiencias cartoneras al customizar materiales previamente descartados y crear nuevas tecnologías para su tratamiento, abriendo nuevas perspectivas sobre las prácticas de diseño desarrolladas desde los sectores populares.

Estas prácticas de (re)diseño involucran la experimentación

sensorial con los materiales descartados y la producción de conocimientos específicos puestos en práctica a través de la palabra, el cuerpo y las emociones. De esta forma, los integrantes de la cooperativa (re)diseñan también los modos y locus de existencia política en el campo de la gestión de residuos para posicionarse como actores expertos en la gestión y tratamiento sostenible de residuos industriales. En síntesis, el artículo se focaliza en el proceso de resignificación que implica la conversión de un material de descarte en un prototipo de producto. De este modo, el diseño cartonero resulta una práctica situada que responde a una realidad y a una forma de existencia específicas, y emerge para contestar y desobedecer a lo ya instituido y legitimado, consolidándose como una herramienta política fundamental para los miembros de la cooperativa dentro del ámbito de la gestión de residuos.

Palabras clave

Diseño, cartoneros, ontología política, residuos industriales, tecnología, etnografía.

1. (re)Pensando las luchas cartoneras por el reconocimiento desde el diseño

En este artículo presentamos resultados parciales de una investigación etnográfica enfocada desde una perspectiva sociotécnica, que concibe lo social y lo material como aspectos entrelazados de una misma trama donde se imbrican humanos y no-humanos. Desde esta perspectiva analizamos prácticas de recolección, clasificación y acondicionamiento de materiales descartados como basura llevadas a cabo por integrantes de una cooperativa de «cartoneros»¹ localizada en el Gran Buenos Aires. En este territorio donde viven más de 15 millones de habitantes, la labor metabólica urbana que realizan estas personas permite que aproximadamente el 15 % de las 17.000 toneladas de residuos generados diariamente pueda ser recuperada y reincorporada como insumo en circuitos productivos industriales tanto locales como globales.

¹ En el contexto de la crisis socioeconómica de 2001 en Argentina, los medios de comunicación generalizaron el empleo de este término para designar al creciente número de personas que recolectaban y comercializaban materiales reciclables de los residuos depositados en la vía pública (en particular, cartón y papel). En el caso de estudio, esta categoría ha sido recuperada como criterio de autoidentificación y demanda (Carenzo, 2014).

² La Gestión Integral de Residuos Sólidos Urbanos (GIRSU) es un sistema de manejo de los residuos que, basado en el desarrollo sostenible, tiene como objetivo primordial la reducción de los residuos enviados a disposición final. En tal sentido, puede involucrar diversas tecnologías de gestión y procesamiento, desde la termovalorización como fase final, hasta la separación en origen y recolección diferenciada, orientada a valorizar los reciclables en cadenas de valor específicas. En América Latina, la existencia de una gran población de «recuperadores urbanos» (estimada en el 1-2% del total) favoreció esta segunda opción, aunque con muy variados niveles de inclusión social efectiva de esta población.

Las ciencias sociales han evidenciado, desde muy diversos enfoques, el carácter político de estas prácticas al enmarcarlas en las llamadas «luchas por el reconocimiento» desplegadas en distintas ciudades del sur global desde finales de los años noventa, conforme se expandía el modelo de Gestión Integrada de Residuos Sólidos Urbanos (GIRSU)² (Gutberlet, 2008; Schenck y Blaauw, 2011; Chikarmane, 2012). En el caso argentino, los gobiernos locales entendieron que este reconocimiento pasaba casi exclusivamente por la formalización de prácticas que consideraban inscritas indefectiblemente en la denominada «economía informal» (Schamber y Suárez, 2002), mientras que las organizaciones de cartoneros proponían ir más allá, reclamando el reconocimiento de su labor no solo como un trabajo digno, sino como un servicio público de carácter socioambiental y, por tanto, susceptible de ser remunerado mediante recursos públicos (Carenzo y Fernández Álvarez, 2011). Esta demanda se sostenía en dos consideraciones relacionadas: por una parte, su contribución en términos de autogeneración de empleo en poblaciones históricamente excluidas del mercado de trabajo formal; por otra, en su contribución a la búsqueda de soluciones a corto plazo y bajo costo para la gestión sostenible de los residuos en grandes aglomerados urbanos. La suerte corrida por estas demandas resulta heterogénea, dependiendo íntimamente de coyunturas políticas, culturales y económicas específicas que no podemos detallar aquí. Sin embargo, es posible afirmar que, hasta el momento, el reconocimiento de los cartoneros como trabajadores ha logrado mayor consenso que la acreditación de su labor como un servicio público (Maldovan Bonelli, 2014; Tagliaficco, Schamber y García, 2015).

Esta lectura de la práctica cartonera en clave de política del reconocimiento permite dar cuenta de los avances y retrocesos tácticos y estratégicos evi-

denciados por las organizaciones cartoneras (Schamber, 2012), así como de las transformaciones de los modelos globales de gobernanza GIRSU de estas prácticas y los procesos de vernaculización asociados (Sorroche, 2015). Sin embargo, también es posible advertir que esta mirada enfrenta algunos límites. Por una parte, porque define una ontología política que circunscribe el reconocimiento en el estrecho campo de las políticas públicas, donde la formalización oficia como una taimada moneda de cambio. Así, se define una forma particular de existencia, encarnada en la formalización de las organizaciones cartoneras bajo el modelo de cooperativa de trabajo, como requisito *sine qua non* de acceso a las políticas públicas diseñadas en forma *top-down* para el sector. Por otra, y de manera relacionada, porque además de una forma, esta perspectiva especifica un locus particular de existencia, que se despliega sobre un territorio también acotado y definido por las cadenas de valor de la industria del reciclado y que cristaliza a las/os cartoneras/os en la labor de recolección y clasificación. En síntesis, la existencia política de los/as cartoneros/as queda circunscrita a su relación con las políticas públicas, bajo el requisito de la formalización e inscrita en el primer eslabón de la cadena del reciclado. Parafraseando a Charles Hale y Rosamel Millaman (2005), podemos señalar que estas condiciones definen en términos generales los márgenes de maniobra del «cartonero permitido» y los límites del espacio de gobernanza configurado en torno a esta cuestión desde las administraciones públicas, las ONG e incluso parte de las organizaciones de cartoneros.

En este artículo, como parte de un proyecto de investigación colaborativa más amplio, proponemos un desplazamiento radical respecto de esta lectura. Nuestro propósito es mapear otros modos y locus de existencia posibles de las organizaciones cartoneras, que amplíen, contesten y redefinan la raíz pragmático-funcionalista de la ontología política que acabamos de delinear. Nos interesa acreditar otras formas y locus de existencia política cartonera que puedan superponerse, hibridar y/o problematizar una ontología exclusivamente fundada en el ejercicio de un conjunto de prácticas laborales crecientemente normalizadas. Este texto presenta una serie de reflexiones etnográficas en torno a una deriva posible que recupera prácticas de diseño, creatividad y experimentación allí donde una mirada superficial solo alcanza a divisar un conjunto de labores simples, rutinarias y alienadas. Más aún, sostenemos que este diseño desobediente alberga un especial potencial para interpelar las inscripciones ontológicas asociadas al modelo GIRSU, que no alcanzan a ser desafiadas desde los repertorios que hasta ahora han configurado las luchas por el reconocimiento. Las implicaciones de este desplazamiento no son pocas, ya que supone, entre otras cosas, ubicar a las/os cartoneras/os fuera del locus de clasificadores de materia descartada que la industria del reciclaje le asigna a esta porción del precariado-masa en el capitalismo contemporáneo.

³ Sintéticamente, esto implica que la definición de los objetivos y la metodología de la investigación, así como la elaboración de los vehículos conceptuales, se realiza de forma colaborativa entre investigadores e integrantes de la cooperativa. Esta labor se materializa básicamente en un trabajo de campo que incluye reuniones semanales o quincenales en el galpón de la cooperativa, así como también el acompañamiento a reuniones con funcionarios, técnicos y representantes de otras cooperativas. Una reflexión en torno a esta modalidad de investigación etnográfica puede encontrarse en Fernández Álvarez y Carengo (2012).

El planteamiento que acabamos de esbozar se nutre del trabajo etnográfico realizado con cooperativas de cartoneros localizadas en el Gran Buenos Aires y dentro del marco de una investigación colaborativa³. En particular, nos centraremos en la experiencia de la cooperativa Reciclando Sueños (La Matanza), que ha desarrollado una práctica experimental específica asociada a la reutilización de materiales plásticos que actualmente carecen de un mercado consolidado donde ser comercializados como reciclables. De forma simultánea, nuestra mirada etnográfica dialogará con una serie de referentes conceptuales procedentes de la antropología que han alimentado nuestra reflexión en su relación con el diseño como práctica a la vez técnica y cultural.

En términos de enfoque recuperamos los aportes de Arturo Escobar (2017), quien, en una obra reciente, discute la mirada cartesiana del diseño y propone un enfoque ontológico. Así, extiende al ámbito del diseño su crítica de la ontología dualista característica de la modernidad occidental —y su corolario encarnado en la idea de un «mundo único»— evidenciando que es posible dar cuenta, más que de una sola forma de concebir el diseño, de una multiplicidad de posibilidades. Esta perspectiva ontológica conecta con aportes previos elaborados desde la informática por Winograd y Flores (1986), quienes trabajan sobre los modos de diálogo que pueden establecerse entre estas posibilidades, dando lugar a distintas formas de diseñar, hacer y existir. Los autores definen el diseño como la articulación entre el entendimiento y la creación, a partir del cual no solo se diseñan artefactos y tecnologías, sino también modos de vivir y relacionarse. Así, al diseñar, las sociedades modifican su propia realidad, permitiendo (o no) la coexistencia de mundos y realidades diversas. La práctica de diseño experimental desarrollada en la cooperativa Reciclando Sueños entra en conflicto con la ontología del mundo único, que instituye una sola realidad y atribuye roles y competencias. De esta forma, por ejemplo, la producción de conocimiento especializado sobre la transformación de los plásticos es materia de ingenieros y químicos, pero no de un grupo de cartoneros que apenas alcanzaron a completar su instrucción primaria. En este sentido, el planteamiento derivado de nuestro trabajo da cuenta de prácticas que desafían esta ontología occidental hegemónica, pero no desde una alteridad radical (un «afuera» de la modernidad, del capitalismo), sino desde su propia mismidad.

A este respecto, nos resultan inspiradoras las contribuciones de Tomás Sánchez Criado y Alberto Corsín Jiménez, quienes aportan densidad tanto analítica como activista en torno al concepto de diseño abierto. El trabajo de Sánchez Criado (2017) resulta fundamental en dos sentidos complementarios. En primer lugar, al destacar cómo ciertos repertorios de acción colectiva pueden energizar la politización de las prácticas de diseño, tal como evidencia

su trabajo sobre el activismo de la «diversidad funcional» contra la normalización implícita en el repertorio de la «discapacidad», forjado a partir de la experiencia del 15-M en España. En nuestro caso, el repertorio configurado en torno al «servicio público» (contrapuesto al «empreneurismo social» del modelo GIRSU) resultó clave para movilizar una activa práctica experimental realizada desde la cooperativa, que al centrarse en materiales sin salida en el mercado era considerada como «irracional» desde el punto de vista de las agencias de gobierno (Carenzo, 2014). De forma complementaria, recuperamos la lectura de la política del diseño que elabora este autor a partir de la tensión política/policía propuesta por Jacques Rancière. Esto es, política como modo de abrir y redefinir aquello que la policía prescribe como posible/imposible, así como quién/es y cómo es posible intervenir en dicha redefinición. La misma propuesta de un diseño cartonero *hackea* el locus asignado en torno a la gobernanza de los residuos, que como señalamos busca inscribirlo en un hacer alienado limitado a la recolección y clasificación de reciclables para su transferencia al eslabón superior de la cadena. La propuesta analítica y metodológica de Corsín Jiménez (2017) en torno al *prototyping* como base para el diseño abierto resulta otra referencia clave para nuestro argumento. Aquí también cobran especial relevancia dos cuestiones. Por una parte, el desplazamiento de los modelos de propiedad asociados al diseño privativo tipo *black-box*. En contraste, el modelo de diseño *white-boxing* desafía la economía política que organiza la circulación del conocimiento experto y, promoviendo la colaboración y el codiseño, impugna la frontera entre diseñadores/usuarios y/o expertos/legos. En este sentido, las licencias de los prototipos diseñados en Reciclando Sueños se proponen desde y para el sector cartonero, siendo abiertos y compartidos para cualquier cooperativa de cartoneros, pero privativos respecto de su uso comercial privado. En segundo lugar, esta perspectiva expresa mejor la dinámica fluida y permanente, antes que cerrada y claramente definida, de los procesos de diseño en la cooperativa, cuyos prototipos están siempre «en proceso», alternando etapas de frenético desarrollo con otras de imparable estancamiento. Este simple hecho obliga a diseñar incluso los dispositivos y metodologías a través de los cuales entran en relación con otros agentes (ingenieros, técnicos, funcionarios e incluso investigadores) interesados en compartir e intervenir en este proceso.

En lo que sigue, presentaremos una escena etnográfica extensa y la organizaremos en tres momentos como estrategia narrativa para desplegar los datos. A continuación, propondremos un análisis de la escena a partir de la definición de tres niveles de reflexión que nos permitirán delinear una ontología política del diseño cartonero. Finalmente, presentaremos una última reflexión abierta en torno a las implicaciones de esta ontología para (re)pensar la noción de innovación, tan presente en el actual escenario de las políticas públicas destinadas al sector.

2. Escenas etnográficas en torno al diseño cartonero: la conversión de «residuo de etiquetas» en «soga de etiquetas»

La escena etnográfica que vamos a describir a continuación se enmarca en un proceso de construcción de demandas elaborado desde las cooperativas de cartoneros y dirigido tanto a los gobiernos provinciales y municipales como al sector privado. Estas demandas se derivan de una estrategia previa destinada a lograr el reconocimiento como servicio público por parte de los gobiernos municipales, la cual, si bien resultó importante para consolidar a los cartoneros como actor político con legitimidad para intervenir en el debate público sobre la gestión de residuos, no logró materializarse en acuerdos concretos y vinculantes (Carenzo y Fernández Alvarez, 2011), más allá del caso particular de la ciudad de Buenos Aires (Schamber, 2012).

A mediados de 2012, un grupo de aproximadamente 25 cooperativas comenzó a reunirse con autoridades del Organismo Provincial para el Desarrollo Sostenible (OPDS) con el objetivo de formular una normativa que regulase la gestión diferenciada de residuos en establecimientos comerciales e industriales que produjeran más de una tonelada de residuos al día (denominados «grandes generadores»). Después de arduas negociaciones, se sancionaron una serie de ordenanzas (OPDS 137-138 y 139/13) que fijaban la obligatoriedad para los actores privados de establecer un plan de gestión diferenciada de sus residuos, recomendando la posibilidad de vincularse con cooperativas de cartoneros para su posterior tratamiento (Saradón y Schamber, 2017). Esto supuso un cambio significativo, ya que implicaba que las cooperativas podían empezar a ser contratadas como prestadoras de servicios especializados, estableciendo una base de igualdad formal entre estas organizaciones y las empresas privadas que ya venían proveyendo estos servicios a los grandes generadores.

Insistimos en esta idea de igualdad formal, ya que en la práctica las cooperativas enfrentaron y enfrentan un sinnúmero de obstáculos relacionados tanto con cuestiones operativas como fiscales y legales antes de llegar a hacerse con alguno de esos contratos (Gutberlet, et al., 2017). En efecto, el convenio firmado entre Limpex SA y la cooperativa Reciclando Sueños, pionero dentro de este marco, fue resultado de más de tres años de negociaciones en las cuales nuestro papel como equipo técnico de la cooperativa fue central para evitar el estancamiento y el fracaso del proceso. Cabe señalar que la formalización de este contrato significó que Limpex tuviera que dar de baja el contrato que lo ligaba a una empresa privada con la cual ya tenía contratado este servicio, para reformularlo del siguiente modo: todos los residuos «secos/reciclables» se destinaban a la cooperativa, mientras que aquellos

residuos «húmedos» o «secos» pero que no tuvieran un circuito comercial estabilizado serían gestionados por la empresa privada. En el primer caso, la cooperativa después clasificaba y comercializaba los diferentes materiales vendiéndoselos a intermediarios y empresas recicladoras, mientras que en el segundo, el destino era la disposición final en rellenos sanitarios.

Dicho contrato establece que la cooperativa prestará servicios de tratamiento especializado de los materiales reciclables generados en la empresa. Por este servicio la cooperativa recibe un pago aproximado de 50 dólares por tonelada tratada, y en contraparte emite un certificado oficial (avalado por la OPDS) donde se establece mensualmente la cantidad de materiales que han sido reincorporados a los circuitos del reciclaje. Esta modalidad comprende básicamente cartón y papel, así como envases plásticos de PET. Hasta ahí todo es claro y simple. Sin embargo, al poco de firmado el convenio, la cooperativa comenzó a explorar otros residuos plásticos también generados en la planta, pero que eran destinados a enterramiento en el relleno sanitario porque carecían de un mercado donde ser comercializados como reciclables. Entre estos residuos se encontraban las etiquetas que se adhieren a los envases comercializados por Limpex SA y que, como veremos a continuación, nos permiten caracterizar ese conjunto de prácticas creativas que hemos denominado diseño cartonero.

Para una presentación más clara de la escena, hemos decidido organizar los datos de campo en función de tres momentos diferenciados: «mercado», «diseño» y «política», en tanto expresan cada uno de los ejes que buscamos enfatizar.

Momento 1: Mercado

Hace semanas que en el galpón se acumulan decenas de bultos que contienen bobinas de etiquetas. Estas bobinas son parte de los materiales que llegan desde la fábrica Limpex SA cada dos o tres días. En principio, su acumulación en el fondo del galpón no resulta un buen indicador. Los materiales que tienen un circuito comercial bien establecido, como el cartón o los envases PET, se descargan en el playón central porque salen del almacén rápidamente. En cambio, las bobinas, no. Se almacenan en el fondo, precisamente, porque no tienen salida. Cada bulto contiene unos mil metros de una cinta elaborada con polipropileno de alta densidad a la que se imprimen varias capas de pintura para conformar las etiquetas autoadhesivas que serán colocadas por la máquina en el tramo final del envasado de los productos de limpieza doméstica que fabrica Limpex (imagen 1).



Imagen 1. Amontonamiento de rollos de etiquetas en el galpón de la cooperativa. Foto: Sebastián Carezo.

Las bobinas están en perfecto estado, pero aun así han sido descartadas por la empresa como residuo. El motivo es sencillo: marketing. Parte de la estrategia de venta de la empresa consiste en ofrecer a los consumidores más o menos el mismo producto, por ejemplo, lavandina (lejía), pero haciéndonos creer que se trata de algo nuevo, mejorado, adicionado, renovado, potenciado, etcétera. En este juego, el cambio de apariencia lo es todo. De ahí que el recambio permanente de etiquetas resulte una constante del propio proceso productivo. En consecuencia, solo en Limpex se generan más de veinte toneladas anuales de residuos en forma de bobinas de etiquetas. Ahora bien, si son etiquetas plásticas, ¿por qué no reciclarlas, como de hecho se hace con otros residuos plásticos que llegan a la cooperativa desde la misma fábrica? Aquí es preciso introducir un dato clave: la propia composición de las etiquetas dificulta su posterior reciclaje, ya que la mezcla de polipropileno de alta densidad con otros compuestos químicos utilizados en las pinturas arruina la maquinaria para reciclaje. Por esta razón, este material carece de un mercado donde ser comercializado como reciclable. Teniendo esto en cuenta, podemos relativizar el hecho de que el almacenaje de bobinas en el galpón de la cooperativa representara un mal indicador. En efecto, podría ser peor. Antes de que Marcelo ofreciera incluir las etiquetas en el listado de materiales comprendidos en el acuerdo con Limpex, estas enormes bobinas terminaban enterradas en el mayor relleno sanitario actualmente operativo en la metrópolis de Buenos Aires. Un espacio rodeado de asentamientos precarios que recibe unas 15.000 toneladas de residuos al día pese a estar sobresaturado y generar graves problemas de contaminación de agua, suelo y aire (Merlinsky, 2008; Curutchet, Grinberg y Gutiérrez, 2012).

Momento 2: Diseño

Los primeros intentos de hacer algo con las etiquetas fueron muy tímidos, limitándose a su manipulación para «sentir» su textura, tensión y demás cualidades. Una experimentación *in vivo*, no en abstracto, empleando un tiempo robado a otras tareas siempre (más) urgentes e importantes, como cobrar un pago o visitar a un nuevo cliente. Tras este primer testeo, Marcelo quedó sorprendido por la resistencia que evidenciaba el material al ser estirado mientras se mantenía la bobina pisada sobre un eje. A los pocos días, retomaron las pruebas. Esta vez se sometió la cinta a torsión manual, como una forma de concentrar la superficie que soportaba la tensión del estiramiento. Nos fuimos enterando de los buenos resultados a través de WhatsApp, hasta que unas semanas más tarde aprovechamos una reunión de trabajo en la cooperativa para ver personalmente los avances de lo que Marcelo denomina «tecnología cartonera».

⁴ El Barrio San Alberto donde se localiza el galpón de la cooperativa alberga una mezcla de asentamientos precarios más recientes (década de 1980) y viejos barrios obreros levantados hacia la década de 1950, en un distrito de marcada matriz industrial desde sus inicios. Hoy en día, además de algunas grandes fábricas que aún operan, es posible encontrar cientos de pequeños talleres industriales y semiindustriales que se dedican a la fabricación de piezas y/o la prestación de servicios para establecimientos más grandes. Periódicamente, estos lugares descartan máquinas o partes de ellas como motores, cintas, tableros, rulemanes o brazos mecánicos, entre otros, siendo recuperadas por integrantes de la cooperativa para luego formar parte de algún nuevo prototipo desarrollado en Reciclando Sueños (Carenzo, 2014).

Ese día nos recibieron con madejas de una sogá compacta pero flexible, de vívidos colores mezclados, grosor variable pero relativamente homogéneo (aproximadamente, un centímetro) y, sobre todo, apariencia robusta. Poco después, asistimos a una demostración del procedimiento diseñado para elaborar la sogá, basado en la torsión mecánica de la cinta (imagen 2). Para ello habían acondicionado un soporte de hierro al que habían adosado un eje giratorio alimentado por un viejo motor eléctrico reacondicionado⁴. Sobre el eje estaba montada una bobina. Tomando uno de los extremos, Sacha, uno de los integrantes más jóvenes de la cooperativa, dio unos ocho pasos largos y, tras una media vuelta, se paró sujetando el extremo con firmeza. Marcelo accionó el motor y la bobina comenzó a girar, emitiendo un tosco ritmo en forma monótona pero constante. A los pocos minutos, la cinta quedó convertida en unos cuantos metros de sogá.



Imagen 2. Marcelo monta la bobina de etiquetas sobre un eje conectado a un motor. Sacha acciona el motor y la bobina comienza a girar sobre su eje. Fotos: Sebastián Carenzo

Aprovechando nuestra cara de sorpresa, Marcelo señaló: «*Estoy pensando en armar una maquinita que tenga en un lado cuatro o cinco de estas que giren — señalando la bobina en el eje—. Después las voy a llevar por arriba para que las sogas se encuentran todas en un punto. Así voy tejiendo con dos, tres, cinco hilos... los que vos quieras... eso me hace ganar en resistencia y, mientras, tengo otra bobina que enrolla lo que se va trenzando*». Si bien Marcelo estaba entusiasmado con el artefacto fabricado porque les había posibilitado probar que el procedimiento funcionaba, nos confesó que le parecía muy lento, razón por la cual habían encontrado lo que él llamó un atajo. La imagen 3 muestra capturas del registro audiovisual de ese proceso experimental. En ella podemos ver a Marcelo operando un taladro donde está «mordido» uno de los extremos de la cinta, mientras que Sacha sostiene la bobina dejando que gire. El taladro giraba a más revoluciones que el primer artefacto, lo que permitía acortar los tiempos de confección de la soga, e incluso posibilitó unir dos, tres y hasta cuatro hilos de cinta a la vez para confeccionar sogas de distinto grosor y resistencia.

En tanto testigos del procedimiento, no podíamos salir de nuestro asombro. Aquellas bobinas que apenas unas semanas antes yacían acumulando polvo se habían transformado en objetos tan bellos como versátiles. Entusiasmados, comenzamos a intercambiar ideas respecto a sus potenciales usos y cualidades: soporte para tender ropa, insumo para urdir tramas de asientos o confección de bolsos o lámparas, entre otros objetos. Marcelo advirtió que no era necesario «complicar tanto la cosa», ya que la «soga de etiquetas» podía emplearse en embalajes pesados, utilizándose, por ejemplo, para consolidar los bultos de cartones y plásticos prensados que cualquier cooperativa del sector elabora de forma cotidiana (imagen 4).

Luego, con autoridad, Marcelo señaló que la resistencia de la soga «sobraba» para este uso, y pasó a demostrarlo con hechos. Con la ayuda de Sacha enganchó el extremo de una soga simple (de un solo hilo) al gancho del aparejo montacargas, mientras que con su opuesto hilvanó el ojal de alzado de un viejo y portentoso motor eléctrico. Después de dar la orden de accionar el aparejo, todos quedamos en un silencio algo tenso y expectante, hasta que Marcelo se agachó y deslizó en forma desafiante: «*Debe pesar como 200 kilos...*». Y en efecto, al inclinarnos pudimos constatar que el motor estaba suspendido un par de centímetros por encima del suelo (imagen 5).



Imagen 3. Marcelo y su compañero explican y muestran el proceso de producción de sogas a partir de etiquetas en rollo. Video: María Schmukler



Imagen 4. Sacha muestra los prototipos terminados: madejas de sogas de etiquetas en dos espesores distintos. Foto: Sebastián Carezo



Imagen 5. Marcelo y Sacha demuestran la capacidad de resistencia mecánica al peso de la soga de etiquetas. Foto: Sebastián Carenzo

Momento 3: Política

Volviendo de aquella jornada compartimos múltiples comentarios sobre la creatividad desplegada en la práctica experimental de Marcelo y sus compañeros. Sin embargo, vamos a detenernos en uno de estos comentarios en particular, referido a la exagerada premura que Marcelo ponía en la fabricación de las madejas de sogá de etiqueta, sobre todo porque se trataba de los inicios de un procedimiento netamente experimental. De hecho, tomando en consideración la complejidad técnica que suponía su esbozo de máquina tejedora, se hacía bastante factible considerar que su desarrollo nos enfrentaría con un conjunto de dinámicas problema-solución que en aquel momento éramos incapaces siquiera de prever. Más aún, atendiendo a la trayectoria y *timings* particulares que evidenciaron otros procesos de diseño tecnológico elaborados en la cooperativa (Carenzo, 2014) no resultaba aventurado considerar que podría pasar hasta un año antes de ver materializado un primer prototipo experimental. Entonces, ¿por qué se había preocupado por encontrar un atajo utilizando el taladro a partir de un procedimiento bastante *amateur* para sus propios estándares?

La respuesta la encontramos un par de semanas después cuando nos pidió que lo acompañáramos a una reunión en Limpex, en la que se iba a discutir el grado de avance de los primeros tres meses de convenio con la cooperativa y se iban a fijar nuevas metas para el siguiente trimestre. La reunión tuvo lugar en el despacho de Agustín, el *Environment Health & Safety Manager*, quien oficiaba como responsable por parte de la empresa. También participaron en la reunión representantes de otras áreas implicadas en el cumplimiento y desarrollo del convenio en cuestión. El encuentro resultó distendido, ya que no se identificaba ningún problema serio que pudiera poner en riesgo la continuidad de la relación comercial. De hecho, el

punto más debatido giraba en torno al volumen de materiales que la cooperativa estaba en condiciones de procesar mensualmente. Si bien el convenio se había estipulado en 40 toneladas mensuales, por expreso pedido de la empresa, su implementación debía realizarse de forma escalonada y progresiva. La primera etapa, correspondiente al trimestre que estaba finalizando, se había acordado en 20 toneladas al mes, para ir incrementando 10 toneladas más por trimestre. Sin embargo, Marcelo insistía en que ya estaban en condiciones de asumir la totalidad del volumen negociado inicialmente. Sin embargo, Agustín mostraba algunos reparos por su miedo a «terminar ahogando a la cooperativa» y en consecuencia que «por querer ayudarlos» se pudiera poner en riesgo el flujo de residuos que debía salir de la empresa para ser tratado por la cooperativa. Dicho esto, nos recordó que para activar el convenio con la cooperativa la empresa había tenido que renegociar el contrato con la empresa privada que les proveía anteriormente ese servicio, lo que significó que esta última viera reducida en un 50 % su participación en el negocio. Agustín se esforzaba porque entendiéramos lo excepcional que resultaba una operación de ese estilo cuando el proveedor no había incumplido ninguno de los puntos del contrato. «En este medio... sencillamente les digo que esto no se hace» sintetizaba, e insistía en que era aún más infrecuente en el caso de un servicio «llave en mano» como el que ofrecía la empresa anterior, haciendo referencia a que su empresa contrataba y se desentendía del problema, sin tener que estar ocupándose de hacer el *backing* del acuerdo, como sucedía actualmente con la cooperativa. A continuación, tomamos la palabra para reforzar la idea de que la cooperativa estaba en condiciones de tratar sin problema las 40 toneladas. Para ello detallamos el modo en que estaban organizadas las diferentes líneas de clasificación y acondicionamiento de los materiales en el galpón, indicando los volúmenes por tipo de residuo, señalando que no se habían identificado

cuellos de botella significativos y que, por ende, no había razones para pensar que la continuidad del flujo que salía de la empresa y se trataba en la cooperativa pudiera sufrir algún tipo de complicación.

Mientras escuchaba tanto a Agustín como a nosotros, el rostro de Marcelo sudaba y sus piernas se movían inquietas en el asiento. Finalmente se decidió a intervenir en el intercambio. Se puso de pie y sacó del bolso que portaba pequeñas madejas de sogas que fue distribuyendo entre los asistentes. Cada madeja estaba armada prolijamente, cuidando que entre sus pliegues se pudieran reconocer atisbos de los colores y tramas de los logos y tipografías que identificaban la marca estampada originalmente en las etiquetas. «*Esto les traje a cada uno y una, producto del trabajo de mis compañeros...*» introdujo Marcelo, para luego continuar: «*¿Y saben por qué se los doy ahora? Porque tiene mucho que ver con lo que estamos charlando acá*». Las caras de satisfacción y sorpresa ganaron la reunión. Marcelo aprovechó para puntualizar: «*¿Saben con qué está hecha?*», y sin esperar respuesta contestó él mismo: «*Etiquetas*». Luego explicó el proceso experimental que habían desarrollado, aunque obviando el dato del taladro. Los tenía a todos en el bolsillo. Agustín atinó a decir: «*¿Me lo puedo quedar? Lo quiero guardar aquí para mostrarlo cuando nos vienen a auditar de la sede de la empresa*», mientras señalaba un rincón de su oficina donde atesoraba otras «muestras» de materiales (tubitos que contenían llamativas escamas y pellets de plásticos molidos y extrudados en la cooperativa). Marcelo aprovechó el impás para retomar el hilo: «*Esa soga de etiquetas que tienen ahora en la mano es la prueba que da cuenta del elemento que nos diferencia a nosotros de las empresas privadas... La soga es testimonial, como le decimos nosotros. Es lo que te muestra dónde terminan los materiales que retiramos de acá, somos los únicos que pueden hacer esto... sacar bobinas de etiqueta y traerte soga de etiquetas. Esto es lo que ustedes llaman trazabilidad, me parece.*

Entonces, si estamos de acuerdo en la sostenibilidad —hizo una pausa para imprimir un dejo de ironía— me parece que nos debería importar más la trazabilidad que la llave en mano, ¿no?»

La intervención resultó clave para comprometer a Agustín en la meta de alcanzar las 40 toneladas en el trimestre que se iniciaba. Visiblemente satisfecho, Marcelo me pidió retratar el momento con una *selfie*, mientras él organizaba la pose colectiva. Tal como muestra la imagen 6, la soga de etiquetas parecía poder atar mucho más que bultos de cartones y botellas plásticas prensadas.

3. Tres niveles de reflexión en torno al diseño cartonero

El análisis de las escenas etnográficas nos permite avanzar en tres niveles de reflexión que enfatizan el carácter político de las prácticas de diseño cartonero, asumiendo que estos niveles se presentan integrados en una misma práctica que solo cabe diferenciar con fines analíticos. De este modo, nos interesa atender a sus implicaciones, tanto en lo que nos dice sobre el desarrollo tecnocognitivo de un *expertise* particular (relación entre una gestualidad técnica y una cultura material específica), como de su valor político en tanto acciones que contestan, disputan y/o redefinen los modos y locus ontológicos atribuidos a las organizaciones cartoneras desde el modelo GIRSU. Al mismo tiempo, los *insights* analíticos que se derivan de este ejercicio nos permiten mapear y acreditar otras ontologías posibles en este campo.

Diseño cartonero 1: Desestabilización y customización de las inscripciones materiales y formales que organizan los residuos «sin mercado»

En este apartado vamos a centrarnos en las prácticas de diseño en tanto acción performativa que



Imagen 6. Reunión en Limpex. Marcelo muestra la soga de etiquetas. Foto: Sebastián Careno

interviene y desestabiliza los *scripts* implícitos incorporados en los objetos, aprovechando las transformaciones que trae aparejado su cambio de estatus de objeto-funcional a objeto-descartado.

En el contexto de Limpex, el vínculo entre el objeto bobina de etiquetas y el cuerpo de los operarios estaba mediado por artefactos organizados en una línea de producción a partir de una relación estandarizada y sujeta a una rutina determinada. Con este fin, la bobina, diseñada como insumo para la maquinaria, contiene un *script* incorporado que prefigura el vínculo con humanos y artefactos. En tanto bobinas, resultan unidades cerradas destinadas a alimentar una totalidad funcional más amplia. La relación sensorial, afectiva y motriz que vincula a operarios con bobinas se centra en acciones de transporte, carga y ajuste de cada unidad en un artefacto programado para segmentar la cinta que contiene y adherir cada porción en un envase. Aun cuando queda obsoleta y pasa a fase de descarte, la bobina mantiene su organización como unidad cerrada en sí misma, tal como muestra la imagen 1, donde podemos ver que las bobinas almacenadas en el galpón de la cooperativa llegaban embolsadas individualmente.

Sin embargo, una vez en el galpón, este anclaje comienza a verse desestabilizado. El foco deja de estar puesto en su funcionalidad como unidad de insumo (bobina), para desplazarse hacia la exploración de sus propiedades materiales y morfológicas como cinta. Por tanto, la relación con los cuerpos de quienes las manipulan, también se transforma. Marcelo y Sacha abren la bobina, toman un extremo y caminan, desenrollan y sostienen la cinta. La interrogan utilizando sus sentidos, escudriñan su textura, tensión y grosor, así como las reacciones y resistencias del material cuando es sometido a corte, torsión o estiramiento. De hecho, el registro audiovisual se convierte en un recurso metodológico destacado para recupe-

rar el carácter performativo del diseño cartonero en su doble inscripción como acción práctica y discursiva. La imagen 3 conforma un tríptico que retrata el uso del taladro como «atajo» y muestra nuestro vínculo constante con los integrantes de la cooperativa, a través del cual los avances y hallazgos se escenifican para poder ser compartidos con nosotros. La acción necesita ser recreada para entonces poder hablar sobre la acción. A través de esta acción se desestabilizan las inscripciones materiales que configuran la bobina como residuo para reconfigurar este material en función de nuevas formas, usos y *affordances*: primero como cinta y luego como sogas de etiquetas. El diseño cartonero en este primer nivel puede ser pensado como un proceso de customización de la materia descartada.

De forma similar a lo planteado por Sánchez Criado (2017) respecto al «cacharreo» como política de diseño desde la diversidad funcional, el diseño cartonero se despliega y adquiere densidad desde la acción práctica y la elaboración de materializaciones singulares. Pero, además, siguiendo a Marie-Pierre Julien, Céline Rosselin y Jean-Pierre Warnier, queremos enfatizar la centralidad que adquiere en este proceso la acción recíproca humano/ materia, y más particularmente, con sus resistencias, y la implicación de los sujetos en una «cultura material en acto» (Julien, Rosselin y Warnier, 2009). Desde esta perspectiva nos centramos en el trabajo de ajuste y correspondencia entre contextos, cuerpos y objetos para establecer una lectura de las prácticas de diseño etnografiadas en la cooperativa. En efecto, el entrenamiento sensomotriz resulta una herramienta de trabajo fundamental en la práctica cartonera, siendo lo primero que se pone en juego al vincularse con los materiales (Carenzo, 2011 y 2017; Passos Lima, 2017). Así, lo que nos interesa destacar es que estas disposiciones y habilidades, lejos de estar confinadas al objetivo de garantizar su subsistencia

cotidiana, son frecuentemente movilizadas para explorar y experimentar en un registro lúdico propio de labores consideradas creativas. En este sentido, la exploración inicial que Marcelo y sus compañeros emprenden con las etiquetas evoca en cierto modo la propuesta pedagógica del curso preliminar dictado László Moholy-Nagy en la Bauhaus, al incentivar el uso de los sentidos para aprender a observar como instancia previa al momento de creación.

Diseño cartonero 2: Ensamblado, composición y recomposición de artefactos, materiales y cuerpos

Un segundo nivel de análisis atiende a la práctica de diseño que se despliega una vez obtenido un material customizado. En este caso, la exploración y experimentación gira en torno a la sogas de etiquetas más que a la cinta como material. Una labor creativa que, partiendo de la sogas como objeto, incorpora otros artefactos y los propios cuerpos de Marcelo y Sacha a través de operaciones de ensamblado, composición y recomposición.

El procedimiento tecnológico que transforma la cinta en sogas requiere tanto de motores eléctricos, ejes y rulemanes como de manos humanas. Estas últimas no se limitan a sujetar el material, sino que intervienen desde el punto de vista sensible, registrando la tensión, ritmo y velocidad del proceso en curso. Este registro sustantivo se expresa a nivel de la comunicación entablada entre Sacha y Marcelo, quienes a través de frases («dale un toque más», «ojo, que se retuerce»), miradas y gestos van componiendo el diseño en tanto acto vivo. Como podemos ver en la imagen 3, cuando Sacha deja correr entre sus manos la cinta que lo une con Marcelo, quien a su vez acciona el gatillo del taldro que la va torsionando, para finalmente estirar la sogas recién formada.

Lejos de constituir un diseño que se despliega en fases sucesivas (ideación-proyección-representación-materialización), el diseño cartonero resulta un diseño actuado sobre la marcha y confrontado a la materia. Actuado en la medida que pensamiento y acción no se ordenan secuencialmente, sino que convergen en un espacio/tiempo siempre acotado y discontinuo en tanto el diseño como práctica no goza de una temporalidad propia, sino que siempre se despliega entre otras actividades siempre más urgentes o importantes, ya que la cooperativa no vive de la experimentación, sino de la recolección y venta de materiales. Confrontado, en tanto Marcelo y Sacha van componiendo el diseño en permanente interacción con materiales y objetos, en función de lo cual van adecuando las metas, pasos y procedimientos. Si primero la bobina quedaba fija sobre un eje, efectuando ellos la torsión con sus brazos y manos, luego invirtieron el esquema, es decir, aseguraron la bobina con sus cuerpos y mecanizaron la torsión con un artefacto autoconstruido a partir del ensamblaje de objetos descartados que fueron recolectando y almacenando en el galpón, tales como perfiles, motores, ejes, correas y topes. La imagen 2 muestra a Marcelo calzando el material en un portabobina improvisado y luego sosteniendo la cinta mientras la bobina realiza un doble movimiento, girando sobre sí misma para soltar el material y rotando a su vez sobre el eje para imprimirle torsión. Así, la fabricación de un artefacto para generar la torsión mecánica se deriva del experimento previo con la resistencia que ofrecía la cinta al ser sometida a torsión manual. Del mismo modo, la construcción del artefacto rotor depende del stock de materiales y objetos recuperados existente en ese momento en el galpón de la cooperativa. Se trata de una recomposición constante del esquema experimental *in vivo* hasta lograr formas relativamente estabilizadas.

Desde nuestra perspectiva, esta labor de composición y recomposición de artefactos, materiales

y cuerpos desarrollada en la cooperativa puede entenderse como un *expertice* a la vez individual y colectivo, en los términos que lo entiende Céline Rosselin. Es decir, no como un estado que se alcanza para localizarse en la cabeza de tal o cual sujeto, sino como un proceso basado en el «aprendizaje desde el cuerpo-con-sus-objetos» (Rosselin, 2009, p. 294). Para Marcelo y Sacha, el proceso de diseño de la sogá incorpora también las máquinas, piezas y fragmentos potencialmente reutilizables en una composición *ad hoc* donde desplegar sus destrezas y habilidades sensoriales, afectivas y motrices.

Diseño cartonero 3: Activar políticamente los materiales

Un último nivel de reflexión se centra en la compleja labor iniciada cada vez que en la cooperativa se lograba algún avance concreto en la customización de los materiales sin mercado, obteniendo un prototipo «testimonial», como lo llamaba Marcelo. A partir de ese momento, la energía creativa puesta en el proceso pasaba del material en sí (de la bobina a la sogá) al proceso de diseñar formas de vincular y ensamblar otros actores a partir del material. Esto es lo que sucede con la sogá de etiquetas, en tanto la relativa estabilización, aun como resultado testimonial, activa políticamente a ese material.

Antes de que Marcelo y sus compañeros puedan mostrar la sogá, el material no escapa de su condición de residuo. El podría narrar y bosquejar mil veces la idea de convertir la cinta abobinada en sogá, sin embargo, su potencia como idea narrada resultaría escasa a la hora de ganar apoyos y reconocimientos. Por el contrario, las madejas de sogá «objetifican» (Miller, 1987) el *expertice* que definimos previamente, que expresa una habilidad tecnocognitiva sobre un material particularmente complejo debido a su condición sin mercado. Es

decir, un material sobre el cual ni investigadores, tecnólogos o empresarios han sido capaces de aportar soluciones para su (ir)reciclabilidad pese a representar un urgente problema ambiental y sanitario. En contraste, tal como evidencia la sogá, los que sí están contribuyendo a dar solución al problema son los cartoneros, quienes, a diferencia de aquellos, enfrentan serias dificultades para acreditar socialmente competencias y capitales de orden económico, cognitivo y político en el campo de la innovación tecnológica (Carenzo, 2017).

La sogá de etiquetas en tanto material customizado en la cooperativa puede ser movilizado para equilibrar al menos momentáneamente estas asimetrías. Así, el diseño cartonero supone también intervenir y prefigurar los contextos de significación y validación de los desarrollos elaborados. Estos no vienen dados: deben ser construidos y militados como parte del proceso. El carácter testimonial que Marcelo pone en juego en la reunión en Limpex es justamente su principal virtud y defecto. Virtud porque, tal como veníamos señalando, objetifica un *expertice* muy singular y atractivo en tanto se ocupa de estos materiales complejos para los cuales no hay respuestas institucionalizadas disponibles. Defecto porque en esas instancias solo puede mostrar los resultados materializados (las madejas), pero no el proceso del cual resultan (el taladro). Frente a unos ojos que naturalizan la eficacia, eficiencia y racionalidad como cualidades universales, generar una solución involucrando un taladro e incluso un artefacto autoconstruido con materiales recuperados queda fuera del repertorio cognitivo, técnico y estético desde el cual se define el campo de la innovación tecnológica (configurado en torno a la tecnología punta, la precisión instrumental y la acción racional). En este marco cobra sentido la pregunta formulada por Arturo Escobar: «¿Qué mundo, qué diseño, qué real?» (2017, p. 208) para pensar en el diseño cartonero desde un enfoque ontológico con el objetivo de

discutir lo ya instituido como único y universal. La realidad y el mundo de Marcelo y de la cooperativa construyen un diseño cartonero a partir de una práctica profundamente política. Es a partir del diseño de procesos y artefactos, de la customización de materiales que disputan su lugar dentro de la gestión de los RSU, como también legitiman sus aprendizajes y conocimientos.

La reunión a la que asistimos junto a Marcelo-con-sus-objetos también puede ser pensada en términos de diseño como experimentación política (Sánchez Criado, 2017), si bien alejada de un repertorio político asociado al diseño abierto y las experiencias de democracia directa, no por ello menos disruptiva desde el punto de vista de la construcción de demandas colectivas del sector al que Marcelo y sus compañeros representan. En este sentido, la posibilidad de ser reconocidos como prestadores de servicios especializados a grandes generadores constituye una de las principales orientaciones tácticas del sector en su lucha por el reconocimiento de su labor como un servicio público por parte de las organizaciones gubernamentales y no gubernamentales que intervienen en la gobernanza de las políticas GIRSU.

En la reunión en Limpex, la sogá de etiquetas objetifica como dijimos este *expertice* cartonero particular, pero además energiza el núcleo de la disputa que las cooperativas de cartoneros tienen actualmente con las empresas privadas de prestación de servicios especializados en gestión de residuos. Como señala Marcelo, la sogá evidencia que solo ellos pueden garantizar la «trazabilidad», es decir, la capacidad de proveer un registro constatable del destino de los residuos sin mercado y no-reciclables que se generan en las empresas como resultado de su proceso productivo.

4. Final abierto: diseño, política e innovación.

Las prácticas de ensamblaje y recomposición dinámica de artefactos, materiales y cuerpos desplegadas por integrantes de Reciclando Sueños que acabamos de analizar en términos de un diseño cartonero pueden también pensarse desde lo que Grimaud, Tastevin y Vidal definen como «una antropología (de la) *wild-tech*» (2017). Esta noción comprende prácticas de diseño tecnológico mediante el empleo de formas eclécticas de composición y ensamblaje, adaptaciones imperfectas, concatenación de elementos y materiales cuyos efectos no son siempre previsibles. Con esta perspectiva desafían dicotomías que organizan repertorios antagónicos: viejo/tradicional /reproducción vs. nuevo/moderno/invencción. De este modo hacen especial hincapié en la persistencia de tecnologías abandonadas o pasadas de moda, de modos experimentales populares difíciles de clasificar, que coexisten y se hibridan con novedades tecnológicas generalizadas para el consumo masivo, incluyendo su resignificación y *hackeo*. Este carácter mixto e indeterminado de lo nuevo/viejo, por tomar solo un par de opuestos, resulta útil para proponer una última reflexión en relación al componente político del diseño cartonero.

Siguiendo este planteamiento podemos preguntarnos a qué tipo de prácticas de diseño tecnológico le estamos asignando socialmente la condición de innovación, tan de moda en el actual repertorio de políticas de promoción de CyT en Argentina. Centrándonos específicamente en el tema de la gestión de residuos, podemos dar cuenta de algunos ejemplos ilustrativos que, entre otros, permiten esbozar una respuesta: unos diseñadores que ganaron un premio INNOVAR con un prototipo para moler vidrio en las cooperativas⁵, o bien una dupla de jóvenes *techies* ganadores del concurso SocialLab/AVINA con el diseño de una *app* que coordina en tiempo real las rutas de recolección de materiales reciclables entre vecinos y cartoneros⁶. Ambos ejemplos definen un perfil según el cual las innovaciones se derivan de expertos acreditados que transfieren conocimiento a supuestos sujetos necesitados de ese saber. Sin embargo, es posible dar cuenta de varios problemas derivados de esta perspectiva. En primer lugar, son desarrollos desvinculados de los «contextos prácticos de actividad», donde cualquier tecnología cobra inteligibilidad (Ingold, 2013). En efecto, tanto la trituradora como la *app* existen básicamente en las páginas web de los organismos que promueven la innovación, pero nunca llegaron a materializarse en la práctica cotidiana de sus supuestos usuarios. No es momento ni lugar para desplegar una crítica profunda; solo mencionaremos que adolecen de un defecto básico: centrar la solución de problemas complejos en el componente artefactual, evidenciando un claro sesgo de determinismo tecnológico que incluso puede evidenciarse en el desarrollo de «tecnologías sociales» (Thomas y Becerra, 2014).

⁵ Trituradora de vidrio: <http://www.innovar.mincyt.gov.ar/catalogo-de-proyectos/casos-destacados/trituradora-de-vidrio-para-reciclaje/>

⁶ Yo Reciclo: <http://ar.sociallab.com/challenges/recuperadores-urbanos/idea/18737>

En segundo lugar, y relacionado con esto, los problemas de los usuarios se están presuponiendo. Así, estas soluciones innovadoras apuntan a problemas que no son definidos ni priorizados como tales por los cartoneros. En tal sentido, el propio determinismo lineal *top-down* de los procedimientos de diseño involucrados atenta fatalmente contra la usabilidad de los desarrollos generados. Si los usuarios no están activamente involucrados en la definición del porqué, cómo, cuándo y quién necesita esa innovación, cualquier desarrollo enfrenta un mal desenlace.

Tal como propone Langdon Winner (2016), el actual auge del repertorio ligado a la innovación debe ser sopesado analíticamente en función de su estrecha filiación con la narrativa decimonónica del progreso, que alimentó y justificó buena parte de las desigualdades e inequidades que han caracterizado la sociedad moderna en occidente, así como su relación con el otro no-occidental. En este sentido, nos parece necesario abrir el debate en torno a la ontología política del diseño, como sostiene Escobar, activando políticamente aquellas posibilidades-otras. Sin embargo, nos parece que esta labor no puede quedar restringida a las formas alteroccidentales, sino que es preciso avanzar en el mapeo y activación política de otras habilidades, corporalidades, capacidades y afectividades que habitan aquí y ahora los márgenes del sistema. Como advierte Verónica Gago (2014), esto no significa que deban quedar restringidas y circunscritas a ese espacio marginal. Por el contrario, tal como nos muestra Marcelo, es posible diseñar una estrategia furtiva a la de Certeau para disputar los contratos de prestación de servicios ambientales especializados que hoy dominan un puñado de empresas privadas cartelizadas.

El desafío es enorme, y el mayor potencial que tiene el sector cartonero pasa justamente por activar políticamente su experiencia en la gestión sostenible de los residuos. Pero no en términos de asumir el locus que actualmente prescribe el modelo GIRSU, cristalizado en la recolección y clasificación, sino desplegando la potencia contenida en las prácticas de diseño cartonero. En este sentido, destacamos lo cartonero, usualmente asociado negativamente a la basura y a lo descartable, pero también a lo ecléctico, irracional o falto de sistematicidad, para ligarlo a las prácticas contenidas en la palabra diseño, que por el contrario remiten al procedimiento fino, organizado, sistemático, racionalizado y proyectado. La mixtura no es inocente: es una apuesta por desestabilizar inscripciones ontológicas cristalizadas que definen que unos piensan/sienten mientras otros hacen. El diseño cartonero se construye y se afirma desde la mezcla y la hibridación, desobedece y se anima a disputar los espacios de legitimación, y propone su propia experiencia incluso a riesgo de resultar demasiado audaz o desmesurado.

Referencias

- Carenzo, S., 2014. Lo que (no) cuentan las máquinas: la experiencia sociotécnica como herramienta económica (y política) en una cooperativa de “cartoneros” del Gran Buenos Aires. *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología*, 18, pp. 109-135.
- Carenzo, S., 2017. Invisibilized creativity: Sociogenesis of an “Innovation” Process Developed by Cartoneros for Post-Consumption Waste Recycling. *International Journal of Engineering, Social Justice, and Peace*, 5, pp. 30-49.
- Carenzo, S. y Fernández Álvarez, M. I., 2011. El asociativismo como ejercicio de gubernamentalidad: “cartoneros/as” en la metrópolis de Buenos Aires. *Argumentos*, 24(65), pp. 171-193.
- Chikarmane, P. 2012. Integrating Waste Pickers Into Municipal Solid Waste Management in Pune, India. *WIEGO Policy Brief (Urban Policies)*, 8, pp. 1-12.
- Corsin Jimenez, A. 2017. On the Prototyping of Method. *Prototyping [Blog]* Disponible en: <http://www.prototyping.es/prototyping/on-the-prototyping-of-method> [Consultado el día 8 de marzo de 2018].
- Curutchet, G., Grinberg, S. y Gutiérrez, R. A., 2012. Degradación ambiental y periferia urbana: un estudio transdisciplinario sobre la contaminación en la región metropolitana de Buenos Aires. *Ambiente & Sociedade*, 15(2), pp. 173-194.
- Escobar, A., 2017. *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Fernández Álvarez, M. I. y Carenzo, S., 2012. “Ellos son los compañeros del CONICET”: El vínculo con las organizaciones sociales como desafío etnográfico. *Publicar* 10(12), pp. 9-31.
- Gago, V., 2014. *La razón neoliberal: economías barrocas y pragmática popular*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Grimaud, E., Tastevin, Y. P. y Vidal, D., 2017. Low tech, high tech, wild tech. Réinventer la technologie? *Techniques & Culture*, 1, pp. 12-29.
- Gutberlet, J., 2008. *Recovering Resources-Recycling Citizenship: Urban Poverty Reduction in Latin America*. Hampshire: Ashgate Publishing, Ltd.
- Gutberlet, J., Carenzo, S., Kain, J. H., Mantovani Martiniano de Azevedo, A., 2017. Waste Picker Organizations and Their Contribution to the Circular Economy: Two Case Studies from a Global South Perspective. *Resources* 6(4), 52.
- Ingold, T., 2013. Los materiales contra la materialidad. *Papeles de Trabajo*, 7(11), pp. 19-39.
- Julien, M. P., Rosselin, C. y Warnier, J. P., 2009. Pour une anthropologie du matériel. En: M. P. Julien y C. Rosselin eds. 2009. *Le sujet contre les objets... tout contre: Ethnographies de cultures matérielles*. París: CTHS, pp. 85-109.
- Hale, C. y Millaman, R., 2005. Cultural Agency and Political Struggle in the Era of Indio Permitido. En: D. Sommer ed. 2005. *Cultural Agency in the Americas*. Durham: Duke University Press. pp. 281-301

- Maldovan Bonelli, J., 2014. De la autonomía a la asociatividad: la organización del trabajo cartonero “en calle” en cooperativas de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. *Revista del Centro de Estudios de Sociología del Trabajo*, 6, pp. 73-109.
- Merlinsky, M. G., 2008. Territorios en desventaja: Conflicto ambiental y construcción social del riesgo en la cuenca baja del río Matanza-Riachuelo. En: *IV Encontro Nacional da Anppas*. Brasilia, 4, 5 y 6 de junio de 2008.
- Miller, D., 1987. *Mass Consumption and Material Culture*. Oxford: Blackwell.
- Passos Lima, M. R., 2017. Plasticidades recriadas: conhecimento sensível, valor e indeterminação na atividade dos catadores de recicláveis. *Sociologia & Antropologia*, 7(1), pp. 209-238.
- Rosselin, C., 2009. L´incorporation d´objets: des savoir-faire aux savoir-être. Pour une anthropologie du matériel. En: M. P. Julien y C. Rosselin eds. 2009. *Le sujet contre les objets... tout contre: Ethnographies de cultures matérielles*. París: CTHS, pp. 291-300.
- Sánchez Criado, T., 2017. ¿La diversidad funcional como una política del diseño? *DISEÑA*, 11, pp. 148-159.
- Sarandón, F., Schamber, P., 2017. Grandes generadores y destinos sustentables. Análisis sobre la implementación de las Resoluciones N° 137, 138 y 139 (2013) del Organismo Provincial para el Desarrollo Sostenible en la Provincia de Buenos Aires. En: *Actas del XXXI Congreso ALAS*, Montevideo, 3-8 de diciembre de 2017.
- Schamber, P. J., 2012. De la represión al reconocimiento. Derrotero de la política pública hacia los cartoneros en la CABA (2002-2011). *Perspectivas de Políticas Públicas*, 2(3), pp. 148-176.
- Schamber, P. J. y Suárez, F. M., 2002. Actores sociales y cirujeo y gestión de residuos. Una mirada sobre el circuito informal del reciclaje en el conurbano bonaerense. *Realidad Económica Buenos Aires*, 190(16), pp. 202-234.
- Schenck, R. y Blaauw, P. F., 2011. The Work and Lives of Street Waste Pickers in Pretoria—A Case Study of Recycling in South Africa’s Urban Informal Economy. *Urban Forum*, 22(4), pp. 411-430.
- Sorroche, S., 2015. Líderes, residuos y lugares: Reflexiones sobre la gubernamentalidad global del reciclaje desde la experiencia de una cooperativa de cartoneros de La Matanza. En: G. Vergara, ed. 2015. *Recuperadores, residuos y mediaciones. Análisis desde los interiores de la cotidianidad, la gestión y la estructuración social*. Buenos Aires: Estudios Sociológicos Editora. Pp. 51-76.
- Tagliafico, J. P., Schamber, P. y García, A., 2015. La transformación de las funciones de la asociatividad en una cooperativa de cartoneros: de la representación al trabajo productivo. *Perspectivas de Políticas Públicas*, 10, pp. 165-190.
- Thomas, H. y Becerra, L., 2014. Sistemas tecnológicos para el desarrollo inclusivo sustentable. *Voces en el Fénix*, 5(37), pp. 120-129.
- Winner, L., 2016. Decadencia y caída del tecnotriunfalismo. *Redes*, 22(43), pp. 127-142.
- Winograd, T. y Flores, F., 1986. *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*. Bristol: Intellect Books.

Sebastián Carenzo

PhD en Antropología por la Universidad de Buenos Aires, y actualmente Investigador Adjunto del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Se desempeña en el Instituto de Estudios sobre la Ciencia y la Tecnología (IESCT), Universidad Nacional de Quilmes (UNQ), donde además dicta cursos de grado y posgrado. Su actual línea de investigación aborda desde una perspectiva etnográfica prácticas de adaptación, diseño y construcción de tecnologías desarrolladas por cartoneros/as en la metrópolis de Buenos Aires desde un enfoque contemporáneo de cultura material para abordar la socio-génesis de los circuitos que permiten la transformación de los residuos en mercancías. Esta labor ha sido realizada desde una perspectiva de colaboración y compromiso con la población cartonera, generando espacios de reflexión crítica sobre las prácticas y roles de todas/os y los involucrados, incluyendo aquellos provenientes del campo académico.
sebastian.carenzo@gmail.com

María Schmukler

Diseñadora Industrial. Magíster en Ciencia, Tecnología y Sociedad. Doctoranda en Ciencias Sociales y Humanidades. Gran parte de su investigación está enmarcada dentro del campo de los estudios sociales de la ciencia y la tecnología, a partir del cual indaga en las siguientes temáticas: electrificación rural, implementación y utilización de tecnología para el aprovechamiento de energías renovables, prácticas proyectuales desarrolladas por recicladores, procesos de producción de conocimientos y de diseño situado. Así, su trabajo tiene un fuerte anclaje territorial, basado en el estudio transdisciplinar e integral de procesos de uso y producción de tecnologías. Se desempeña como Docente Asistente en el Programa Integral Metropolitano (PIM), de la Universidad de la República, Uruguay.
schmuklermaria@gmail.com

Fecha de recepción del artículo: 14 de Marzo de 2018

Fecha de aceptación del artículo: 7 de Mayo de 2018

Diseño web subversivo: aproximaciones discursivas

Audrey Lingstuyll Araujo

Abstract

In web design, digital identities are generally considered central, while anonymity and pseudonyms tend to be regarded as peripheral, marginal, illicit and even criminal. That is why influential actors such as Google and Facebook try to put mechanisms of user identification in place, while websites like 4chan and Reddit occupy the “opposite position” and promote alternative forms of identification. This study considers how this “opposite positioning” is linked to collective manifestations of great social influence, such as the cyber-activist movement Anonymous and several other collective hacking and trolling actions. Therefore, this essay seeks to explore the processes involved in the structuring of anonymity and pseudonyms within the web, through a series of propositions about the discursive nature of web design practices. Taking these propositions as a cue, a first approach to defining the notion of “subversive web design” –by focusing on its potential to question the standardizing narratives that predominate on the web– will be put forward. We argue that subversive web design consists of a series of design strategies that subvert the norm in various ways, and consequently tend to be linked to discursive manifestations that are constructed outside and against Power.

Keywords

Web Design, Anonymity, Pseudonyms, Style, Genre.

Resumen

En el diseño web las identidades digitales se consideran centrales, mientras que el anonimato y los seudónimos son considerados periféricos, marginales, ilícitos y hasta criminales. Por eso, actores influyentes como Google y Facebook procuran identificar a los usuarios, mientras que sitios web como 4chan y Reddit ocupan la posición opuesta, promoviendo formas alternativas de identificación. Ahora bien, en este estudio observamos que este posicionamiento opuesto se vincula a manifestaciones colectivas de gran influencia social, como el movimiento ciberactivista Anonymous y numerosas acciones de hacking y trolling colectivo. Por lo tanto, proponemos explorar los procesos que intervienen en la estructuración del anonimato y los seudónimos en la Web a través de una serie de proposiciones en torno a la naturaleza discursiva de la práctica del diseño web. Así, a partir de estas proposiciones planteamos una primera aproximación a la definición de la noción —aún vaga— de «diseño web subversivo», diciendo que esta, en esencia, problematiza las narrativas normalizadoras y estandarizantes que predominan en la Web. Por lo tanto, sostenemos que el diseño web

subversivo consiste en una serie de estrategias de diseño que subvierten la norma de diversos modos y que, en consecuencia, tienden a vincularse a manifestaciones discursivas que se construyen fuera y contra el poder.

Palabras clave

Diseño web, anonimato, seudónimos, estilo, género.

Diseño web subversivo: aproximaciones discursivas

La idea de lo racional influye en nuestra manera de entender la práctica del diseño, entre otras cosas porque hace que pensemos el «buen diseño» en términos de eficiencia, utilidad, productividad, frugalidad, etc. Pero lo cierto es que prácticamente todas las conceptualizaciones actuales de lo racional están dominadas por un criterio económico, legitimado a través de lógicas normativas que invisibilizan los valores ocultos detrás de ellas. Es decir, existe una relación estrecha entre lo racional y lo ideológico, la cual podemos resumir del siguiente modo: solo consideramos racionales aquellos procesos que somos capaces de comprender y alinear con nuestros propios valores.

Numerosos autores han revisado ya los valores aparentemente racionales y naturalizados en el diseño, tal como hace Robin Kinross en *The Rhetoric of Neutrality* (1985). Para este autor, el diseñador usa medios retóricos —como colores, materiales o tipografías— que procuran la elocuencia y dirigen la comunicación, a la vez que dan cuenta de contextos históricos y culturales.

Ejemplos de esto son las características y supuestos racionales de lo que hoy consideramos «buen diseño», y que tienen su base en la fe del modernismo:

«La creencia en las formas simples, la reducción de elementos, aparentemente no por una cuestión de estilo, sino por la mucho más irresistible razón de la necesidad. La necesidad de ahorrar trabajo, tiempo y dinero, y además de mejorar la comunicación.»
(Kinross, 1985, p. 138).

Por supuesto, estas ideas son claramente comprensibles en el contexto en el que surgen, es decir, en una Alemania en recuperación, poco después de la Primera Guerra Mundial, «cuando la estandarización era un imperativo económico y cuando había posibilidades de una revolución social y política» (Kinross, 1985, p. 139). Pero, además, estas ideas florecen nuevamente justo después de la Segunda Guerra Mundial, cuando el escepticismo y el socialismo democrático internacional surgen en respuesta al entusiasmo del nacional socialismo. Es entonces cuando los ideales del modernismo encuentran un nuevo rol: las letras pequeñas, simples y económicas se distancian de las gigantescas letras propagandísticas, evocando la neutralidad y precisión de la ciencia, cualidades que se suponen necesarias en aquel nuevo mundo ideal y libre de ideologías.

Es en ese contexto en el que surge la Hochschule für Gestaltung, más conocida como la Escuela de Ulm, una institución educativa experimental fundada

en 1953 que en poco tiempo se convirtió en pionera de la integración de la ciencia y el diseño. Sin embargo, la razón por la que quizás más se reconoce a esta institución es por haber desarrollado un «estilo analítico que proveía de un sentido de eficiencia, sobriedad y seriedad» (Kinross, 1985, p. 142). Se trataba pues de un estilo aparentemente neutral que parecía cumplir con la promesa del añorado vacío ideológico.

Pero claro está, ningún diseño puede estar libre de ideología. Y, de hecho, todos los productos resultantes de procesos de diseño están profundamente marcados por los valores, ideas y cualidades de quien los diseña. Por lo tanto, lo esencial del estilo Ulm es que «hace que las cosas parezcan libres de retórica» (Kinross, 1985, p. 143).

Esa proposición es, cuando menos, sugerente, no solo porque plantea una relación entre el estilo de diseño y el contexto histórico, sino porque además propone que el estilo puede ser capaz de ocultar o difuminar la propia retórica del objeto diseñado. Por eso en este texto proponemos revisar estas cuestiones, y hacerlo específicamente en el ámbito web.

Así pues, en la práctica del diseño web observamos numerosas lógicas racionales que defienden, por ejemplo, que los sitios web deben ser actuales, accesibles, fáciles de encontrar, flexibles, compatibles, usables, adaptables, etc. Y en torno a estas lógicas, además, observamos construcciones normalizadas y ampliamente difundidas como las identidades digitales y el almacenaje de información. Estas lógicas y construcciones suelen considerarse fundamentales, de ahí que veamos con normalidad que actores influyentes como Google y Facebook evolucionen sus diseños en aras de la identificación de los usuarios.

Sin embargo, existe otro tipo de construcciones, como el anonimato y los seudónimos, a menudo consideradas periféricas, marginales, ilícitas y hasta criminales. Estas construcciones suelen ser usadas por sitios web como 4chan y Reddit, los cuales ocupan la «posición opuesta», «irracional», con diseños que de diversos modos se vinculan a influyentes manifestaciones colectivas como el movimiento ciberactivista Anonymous, la creación de innumerables memes y la ejecución de incontables acciones de filtrado de información, *hacking* y *trolling* colectivo.

En este texto comenzamos por cuestionar esta relación centro-periferia y nos disponemos a explorar el modo en que los procesos de diseño web se vinculan a estas construcciones de lo irracional. Nos preguntamos: ¿cómo se configuran los discursos en torno al anonimato y los seudónimos en el diseño web? Y para responder a esta pregunta seleccionamos dos sitios web como

objeto de estudio: 4chan —que promueve el anonimato entre sus usuarios— y Reddit —que promueve el seudónimo—, y los observamos a dos niveles.

El primer nivel de observación consiste en analizar estos sitios en tanto «lugares» dentro de la Web, identificando los diversos modos en los que las prácticas de diseño influyen en la configuración de sus espacios, tiempos y cuerpos. El segundo nivel de observación consiste en analizar estos sitios en tanto «textos», en los cuales es posible identificar rasgos y recurrencias retóricas, temáticas y enunciativas que nos permiten explorar lo genérico y lo estilístico en ellos.

En este texto nos limitaremos a presentar los hallazgos más importantes de este análisis, específicamente aquellos relacionados con la noción, aún vaga, de «diseño web subversivo». Nos referimos entonces a estrategias de diseño web que, de diversos modos, subvierten la norma en el ecosistema web, y que, por ende, promueven manifestaciones discursivas que se construyen fuera y contra el poder.

Comenzamos esta exploración en el apartado «El problema del diseño web», donde sostenemos que, en la actualidad, la configuración de la identidad digital en tanto unidad organizativa y vinculante es quizás el eje central de la mayor parte los problemas que competen al diseño web. Seguidamente, en el apartado «Enunciar en la Web» proponemos que en la Web las relaciones se establecen a través de operaciones enunciativas vinculantes, entre las cuales distinguimos dos tipologías: las convergentes y las divergentes. En «Estilo y diseño web» referimos que, en el diseño web, la doble naturaleza unitiva y separatista del estilo se redefine constantemente, pues se vincula a posibilidades y necesidades tecnológicas que varían con el paso del tiempo. En «Hacia un antigénero web» identificamos una serie de formas genéricas que promueven la imprevisibilidad dentro de la Web. En el apartado «Diseño web y poder» proponemos que los posicionamientos estilísticos de los sitios web se vinculan a la naturaleza de las comunidades discursivas que en ellos se manifiestan. Y finalmente, en «Diseño web subversivo: proposiciones» nos aproximamos a la definición de una serie de prácticas de diseño web que buscan desafiar la norma.

El problema del diseño web

La práctica del diseño se ocupa de cuestiones que cambian radicalmente según el ámbito en el que esta se desarrolla. Aquello que interesa al diseñador de producto será muy distinto de lo que interesa al diseñador de identidades corporativas, del mismo modo que las diferencias entre los materiales y herramientas de un diseñador de mobiliario y uno que diseña videojuegos son más que evidentes. Sin embargo, hay algo constante en la práctica del diseño, algo esencial que varía poco y que se relaciona con el núcleo de lo que significa ser diseñador. Ese «algo» es el problema.

Cuando observamos esta naturaleza problemática del diseño, notamos que prácticamente todo lo que nos rodea es resultado de un pensamiento accionado por la voluntad de cambio. Es decir, surge de una suerte de no aceptación de la actualidad de las cosas, en las cuales se observan problemas que necesitan ser resueltos. Entonces, si la naturaleza de todas las prácticas del diseño es problemática, ¿qué busca resolver el diseño web? ¿Cuál es la esencia de los problemas que esta práctica se plantea?

En este sentido, observamos que en el entorno web actual es común que los usuarios se identifiquen para poder acceder a recursos. Pero esto no siempre ha sido así. Según explica Jesús Carrillo en *Arte en la red* (2004), en los primeros años de la Web, uno de sus principales atractivos era su naturaleza digital, de la cual brotaba la experimentación con identidades no necesaria o directamente vinculadas a un cuerpo físico. De ahí que muchas de las primeras manifestaciones artísticas en Internet —como el famoso proyecto Mouchette.org o el seudónimo colectivo Luther Blissett, por poner solo un par de ejemplos— giraran en torno a la exploración de la identidad y a la idea de que en Internet «puedes ser quien quieras ser».

Pero no pasó mucho tiempo antes de que la identidad se convirtiera en el epicentro de la estructuración de la Web de acuerdo con las reglas tradicionales de mercantilización. Tras el levantamiento de la prohibición del uso comercial de Internet, la tierra libertaria y utópica soñada por muchos de sus primeros usuarios se convirtió rápidamente en la tierra prometida de emprendedores e inversores. Fue entonces cuando aparecieron los navegadores (Netscape, por ejemplo), los portales (Yahoo!) y los buscadores (Google), entre otros, desplazando a la periferia, a la marginalidad e incluso a lo delictivo, la libre —y anónima y seudónima— transferencia de información que caracterizaba a Internet en sus inicios (Carrillo, 2004, p. 102).

Pero este modelo financiero sufrió un quiebro sustancial después del colapso económico comúnmente llamado «crisis de las puntocom», el cual puso de manifiesto la desproporción entre las expectativas de expansión de la Web y las condiciones reales del mercado. Es decir, se hizo obvio el viejo adagio marxista según el cual el capital es por sí mismo incapaz de producir las condiciones de su propio crecimiento: el valor está en la fuerza de trabajo (Carrillo, 2004, p. 107). Por lo cual, tras una revisión global de las lógicas que regían la Web, surgió un nuevo paradigma económico que se prolonga hasta nuestros días. En él, el usuario crea valor a través del uso, mientras que la base de datos ya no solo es la estructura narrativa principal, sino además la acreedora del valor generado por los usuarios: a más datos, más valor (Carrillo, 2004, p. 107).

Es por esto que —como explica Phillip Windley en *Digital identity* (2005)— tras la crisis de las puntocom, la identidad deja de ser uno de los ámbitos más experimentales y abiertos de Internet para convertirse en «el núcleo de casi todos los procesos de los negocios modernos» (Windley, 2005, p. 7). A partir de entonces los negocios en línea cambian radicalmente su manera de operar. La economía se orienta al servicio, y eso no solo significa un cambio en la naturaleza de los productos ofrecidos, sino también el surgimiento de nuevas maneras de relacionarse con los usuarios.

Es decir, la entrega de servicios casi siempre implica saber algo sobre la persona que los recibe, por lo que es necesario que los usuarios de la Web adopten una identidad y proporcionen información personal y privada para poder acceder a servicios y recursos (Windley, 2005, p. 2). De ahí que sean cada vez más raras las transacciones completamente anónimas en la Web. Y de ahí que, hoy en día, la mayor parte de los sitios web fundamenten sus modelos de diseño procurando el almacenaje en torno a identidades digitales.

Por supuesto, las consecuencias de todo esto son fundamentales para el diseño web, pues este surge como práctica profesional en un momento en el que crece exponencialmente la necesidad de gestionar identidades digitales. Por lo tanto, se instaura naturalmente en esta práctica una especie de noción técnica de la identidad, que Windley descompone en cinco elementos definitorios: sujetos, recursos, atributos, rasgos y preferencias (Windley, 2005).

Es decir, Windley describe la identidad digital del usuario como «colecciones de datos sobre un sujeto, compuestas por atributos, preferencias y rasgos» (Windley, 2005, p. 9). El sujeto es una persona, organización, máquina u otra entidad que solicita acceso a un recurso. El recurso, por su parte, puede ser un texto, una base de datos o incluso una transacción. Los atributos son infor-

mación descriptiva sobre un sujeto, adquirida y, por ende, sujeta a cambios, a diferencia de lo que sucede con los rasgos, que son información descriptiva inherente al sujeto y que por tanto cambia muy lentamente, si es que llega a hacerlo. Las preferencias, por último, son los deseos del sujeto. En consecuencia, para tener acceso a un recurso, el sujeto debe reclamar la propiedad de una de estas colecciones de datos.

Desde esta perspectiva técnica, la identidad digital es un conglomerado de datos vinculados. Es una unidad organizativa: un nombre vinculado a un lugar geográfico, un género, un email, un número de tarjeta de crédito, unas preferencias y búsquedas... En otras palabras, el usuario, forzado a asumir una identidad para poder acceder a los recursos, se convierte en operador de la Web, vinculando datos a través de su comportamiento en línea, proclamándose, consciente e inconscientemente, propietario y autor a través de sus clics.

Analizando esta estructuración técnica de la identidad digital observamos que hereda ciertas lógicas de la literatura. Es decir, en la apropiación que acompaña a la identidad digital reconocemos una suerte de «funciones auto-rales» en los términos que Foucault plantea en «¿Qué es un autor?» (recogido en *Entre filosofía y literatura*, 1999).

Para empezar, observamos que la identidad digital ejerce, primero, una función clasificatoria que «permite reagrupar un cierto número de textos, delimitarlos, excluir algunos, oponerlos a otros» (Foucault, 1999, p. 60). Caracteriza así un cierto modo de discurso que no «flota y pasa», sino que «debe recibirse de cierto modo y debe recibir (...) un cierto estatuto» (Foucault, 1999, p. 60). Por lo tanto, la identidad digital condiciona, con su sola presencia, la circulación y funcionamiento del texto al que está asociada.

Segundo: la identidad digital ejerce una función de apropiación que tiene un carácter penal rastreable, quizás hasta finales del siglo XVIII, cuando los textos literarios dejaron de originarse en personajes míticos o figuras sagradas y sacralizantes y comenzaron a tener autores que podían o no ser castigados (Foucault, 1999, p. 61). Entonces, ante el supuesto de que los discursos pueden ser lícitos o ilícitos —sagrados o profanos— el usuario se responsabiliza de los textos vinculados a su identidad digital.

Tercero: la identidad digital ejerce una función de atribución, estableciendo entre textos «un cierto nivel constante de valor (...), un cierto campo de coherencia conceptual o teórica (...), una unidad estilística (...) y un momento histórico definido» (Foucault, 1999, p. 63). Es decir, la identidad digital promueve cierta predictibilidad —temporal, geográfica, funcional...— entre

los textos vinculados a un usuario, la cual habilita, además, la construcción de personalizaciones, de modo que cada usuario navega dentro de una Web distinta que le es propia.

Y cuarto: a través de la identidad digital el usuario se posiciona, definiendo, por un lado, la naturaleza de la inevitable escisión entre su yo «verdadero» y su alter ego digital. Y, por otro lado, posicionándose dentro del campo discursivo en el que se inscribe su texto. Es decir, el usuario puede, al menos en cierta medida, definir cuán cercana, transparente, fiel o «real» será su identidad digital, para luego posicionarse con ella dentro de las conversaciones en la Web.

Por lo tanto, en contraposición a la identidad digital podemos decir que el anonimato se manifiesta en la web cuando un usuario opera a través de una metáfora fundamentalmente ambigua de sí mismo. En este caso, la configuración del cuerpo del usuario es débil y se refugia en la latencia que supone lo digital. Su acceso legal a recursos y servicios en línea es muy limitado, pues opera dentro de la Web sin vincular y conglomerar datos a través de una identidad digital propia. Además, este tipo de usuario evita apropiarse de sus textos, actuando de este modo en detrimento de su clasificación, organización y fiabilidad, así como escapando de cualquier responsabilidad o penalización por ellos.

De modo similar, podemos decir que el seudónimo, por su parte, se manifiesta cuando el usuario crea una representación de sí mismo haciendo uso de un nombre distinto al propio. Configura así un cuerpo que puede incluso ser refinado, pero cuyas características no necesariamente corresponden con las de su cuerpo «real». Este tipo de usuario puede acceder a más recursos que el usuario anónimo, pues su seudónimo hace las veces de identidad digital, a través de la cual los datos pueden ser vinculados. Y opera además apropiándose de sus textos, fomentando su organización y clasificación. Es decir, el usuario que usa un seudónimo configura un cuerpo, pero este es intencionalmente distinto del «real»: un heterónimo.

Así pues, observamos que los problemas que competen al diseño web son diversos, complejos y «perversos» (Buchanan, 1992). Pero sobre todo observamos que, en la actualidad, la configuración de la identidad digital en tanto unidad organizativa y vinculante es quizás el eje central de la mayor parte esos problemas.

Enunciar en la Web

A la hora de explorar los procesos discursivos que intervienen en la estructuración de la identidad digital —y del anonimato y el seudónimo— en la Web, es necesario observar la naturaleza vinculante de los discursos que se producen en ella. En ese sentido, encontramos que en la Web las relaciones se establecen a través de operaciones enunciativas vinculantes, las cuales comprenden eso que en *L'énonciation impersonnelle ou le site du film* (1991) Christian Metz llama «desdoblamiento de la enunciación». Es decir, que «ciertas partes de un texto nos hablan de ese texto como de un acto» (Metz, 1991, p. 81).

Por lo tanto, consideramos que al explorar lo enunciativo en un sitio web no solo observamos los enunciados que en él suceden, sino que también observamos los actos enunciativos que estos implican. Precisamente a través de estos actos los sujetos de la enunciación no solo se «hacen reconocer a sí mismos» —como usuarios o diseñadores, individuos o entidades...—, sino que también vinculan sus desterritorializados cuerpos dentro de situaciones comunicacionales propuestas y propiciadas por los sitios web.

Ahora bien, proponemos dos tipologías de operaciones enunciativas complementarias: la convergencia y la divergencia. Estas dinámicas operativas atraviesan todas las dimensiones de la Web, por lo que igualmente proponen discursividades, definen regímenes de luz y establecen líneas de fuerza que orientan la enunciación.

Las operaciones convergentes promueven la confluencia de enunciaciones en configuraciones cada vez más nítidas y refinadas, pues iluminan elementos vinculables y dan visibilidad tanto a los enunciados como a los actos enunciativos que estos suponen. Por ejemplo, la identidad digital (y en menor grado el seudónimo), es una manifestación en la que predomina este tipo de operaciones, pues permite que las enunciaciones de un sujeto converjan en una configuración robusta y definida: la del cuerpo del usuario manifiesto en el espacio y tiempo propuesto por un sitio web.

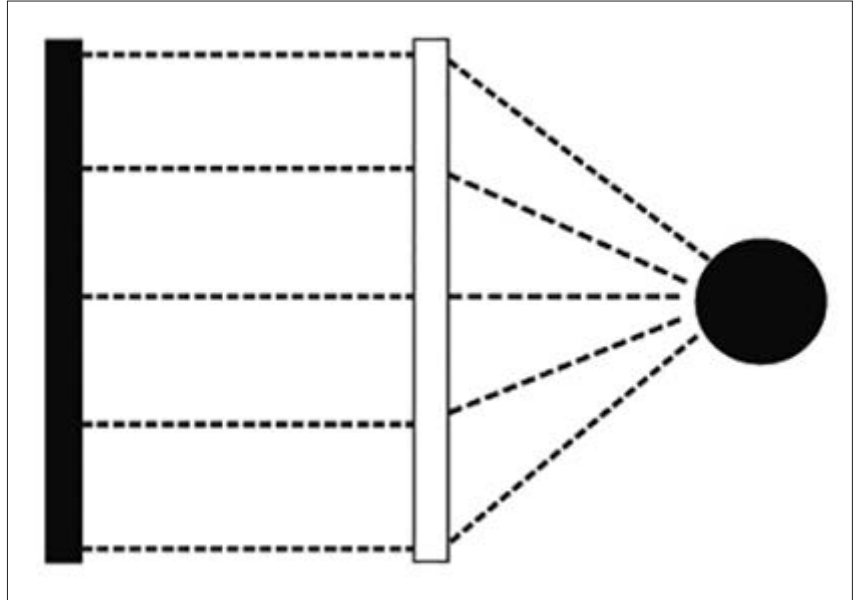


Imagen 1: Gráfico explicativo de las operaciones convergentes.

Desde esta perspectiva, la identidad digital en Facebook y el seudónimo en Reddit, por ejemplo, no solo responden a las necesidades de almacenaje en estos sitios, sino que además lo hacen proponiendo una lógica organizativa que se funda en la configuración de cuerpos a través de la vinculación de enunciados. Es decir, en estos sitios los cuerpos de los usuarios se «materializan» en la medida en que en ellos convergen enunciaciones (acciones, publicaciones, roles, ubicaciones, preferencias...). Y cada enunciación genera datos almacenados y los metadatos necesarios para su almacenaje, todos los cuales se vinculan en torno a la unidad organizativa de la identidad digital o el seudónimo del usuario.

Por su parte, las operaciones divergentes promueven la disgregación de enunciaciones, por lo que propician el surgimiento de configuraciones amplias, diversas, difusas y dispersas. Estas operaciones opacan y difuminan, parcial o completamente, ciertos rasgos del acto enunciativo. En el anonimato, por ejemplo, se hace manifiesto el predominio de este tipo de operaciones. De ahí que este resulte en configuraciones corporales más bien amplias, débiles e indefinidas.

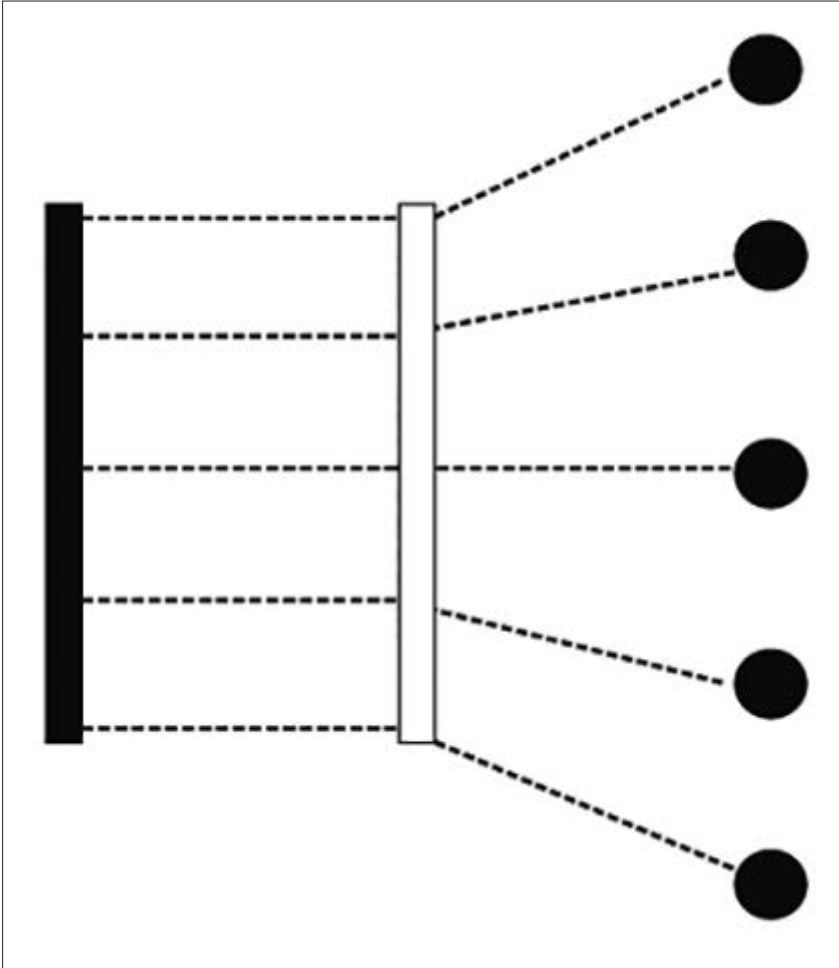


Imagen 2: Gráfico explicativo de las operaciones divergentes.

Precisamente, en sitios web como 4chan observamos que el anonimato, soportado por la carencia de almacenaje, no solo impide la aparición de configuraciones corporales individuales, sino que además promueve la dispersión de enunciados, haciéndolos divergir hasta incluso desaparecer.

Ahora bien, este tipo de operaciones divergentes no son escasas en la Web; de hecho, son bastante comunes entre los diseñadores web. Por ejemplo, en los primeros años de 4chan, la identidad de su creador era desconocida y, por ende, su «presencia» era más bien débil dentro del sitio. Igualmente, en Reddit las operaciones divergentes habilitan la «invisibilidad» de la que gozan quienes administran el sitio. Y en sitios tan populares como Facebook y Amazon, las operaciones divergentes llegan incluso a ser primordiales para

los modelos de negocio: posibilitan, entre otras cosas, la ocultación de las identidades de los usuarios proveedores de servicios o productos, para de este modo mediar todas las interacciones entre estos y los usuarios potencialmente consumidores de esos servicios y productos.

Así pues, a grandes rasgos encontramos que la convergencia y la divergencia son dos vectores que atraviesan el profundo desdoblamiento que acompaña a las enunciaciones en la Web, la cual, en tanto lugar de almacenaje es también lugar de desdoblamiento. Es decir, en ella no solo los enunciados se vinculan entre sí, sino que los actos enunciativos que estos suponen también lo hacen, siendo ambos igualmente almacenables.

Estilo y diseño web

Cuando hablamos de «estilo» nos referimos a propiedades que —como explica Oscar Steimberg en *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares* (1998)— «permiten advertir una cierta condición de unidad en la factura de una variedad de objetos o comportamientos sociales» (Steimberg, 1998, p. 56). Esa «condición de unidad» ha sido formulada en numerosas ocasiones por autores clásicos como Aristóteles, preocupados por lo estilístico de cada género. También ha sido recuperada en revisiones históricas y sistematizaciones como las propuestas por Giorgio Vasari, así como en acercamientos más bien científicos como los de Winckelmann. Todas estas formulaciones son tan variadas como valiosas, y nuestra propuesta es observar el diseño web a la luz de ellas.

El estilo tiene una naturaleza doble. Por un lado, goza de una condición unitiva, que es la que autores como Steimberg reconocen cuando aluden a él en tanto «propiedades que permiten advertir una cierta condición de unidad en la factura de una variedad de objetos o comportamientos sociales» (Steimberg, 1998, p. 56). Y por otro lado, ostenta una condición separativa, diferenciadora y excluyente, que es la que permite distinguir un estilo de otro.

En ese sentido, en la práctica del diseño web detectamos «modos de hacer» que exhiben esta doble naturaleza estilística. Unitiva entre sitios que comparten propiedades similares y separativa para con aquellos con propiedades diferentes. Pero sobre todo observamos que estas similitudes y diferencias se redefinen constantemente, pues se vinculan a posibilidades y necesidades que varían con el paso del tiempo, redefiniendo continuamente los procesos de diseño web.

Precisamente, en *Thoughtful Interaction Design* (2007), Jonas Löwgren y Erik Stolterman afirman que «en cada campo del diseño el estilo y las preferencias cambian con el tiempo, influenciados por lo que se considera buen diseño. Consecuentemente, la habilidad para diseñar es un blanco que se mueve» (Löwgren y Stolterman, 2007, p. 49). Esto es especialmente cierto en el caso de los sitios web, los cuales deben actualizarse continuamente para asegurar su correcta visualización. Por lo tanto, cada actualización de un sitio web —o la ausencia de esta, como veremos más adelante— supone la adopción o el abandono de lo que se considera «bueno» en un momento dado.

De este modo, el estilo de un sitio web da cuenta, sí, de un momento. Pero sobre todo da cuenta de la «conflictiva imbricación» (Ginzburg, 2000, p. 162) de este momento con otros, ya que el carácter *non finito* de los sitios web en tanto productos de diseño no solo posibilita sino que propicia continuas actualizaciones estilísticas. El estilo en un sitio web supone continuas adopciones y abandonos que lo unen y separan de otros sitios, y supone además continuos debates y negociaciones respecto a la idea de buen diseño. Es decir, en palabras de Gombrich, «los cambios estilísticos son más bien cosa de ajuste mutuo de normas en conflicto» (Gombrich, 1985, p. 216).

Ahora bien, observamos que en el diseño web lo «bueno» hace las veces de norma, similar a como lo hiciera el estilo clásico en campos como la arquitectura y el arte. Justamente, el World Wide Web Consortium —organización dedicada al desarrollo de directrices y protocolos estandarizados que aseguran el crecimiento de la Web a largo plazo— se refiere a sus normativas como «Recursos para el buen diseño web» (W3C), por lo que observamos que la cambiante y aparentemente neutral noción de «buen diseño» tiene un carácter más bien oficial, además de actual.

Por tanto, esta noción se refiere a una serie de supuestos normalizadores y racionales que procuran el crecimiento de la Web, proponiendo entre otras cosas que los sitios web deben ser actuales, accesibles, compatibles, usables, adaptables, consistentes, participativos, etc. Así, los sitios que adoptan estos supuestos siguen la norma y, por consiguiente, se los considera «bien diseñados».

De ese modo, estos y todos los supuestos alrededor del buen diseño se expresan a través de rasgos que varían con el paso del tiempo y que afectan a todos los aspectos del sitio web. Es decir, en la práctica del diseño web se entrecruzan intencionalidades que comunican visiones del mundo inevitablemente atravesadas por lo tecnológico.



Imagen 3: Página de inicio de NASA (arriba) y Yahoo (abajo) en los años 2005, 2010, 2015 y 2017

De esto último hay innumerables ejemplos. Uno de ellos es la organización por tablas, originalmente destinada a mostrar datos tabulares en lenguaje HTML. Los diseñadores web, sin embargo, pronto descubrieron la posibilidad de utilizar tablas para crear diseños complejos de varias columnas, de otro modo inviabilizados. Por tanto, ya no utilizaban las tablas para fines semánticos, sino para fines de presentación. Pero en 1996 la W3C introdujo el lenguaje CSS —*Cascading Style Sheets* u «hojas de estilo en cascada», en castellano—, que permitía dejar de usar el HTML para fines de presentación y reservarlo únicamente para lo semántico. Gracias a ello las composiciones plásticas de los sitios web —como los de Yahoo y NASA, mostrados en la imagen— se alejan del diseño tabular típico de los inicios de la Web, y en su lugar se hacen cada vez más fragmentarias y diversas, favoreciendo la adaptación de lo semántico a diversas presentaciones, tal como sucede hoy en día cuando visualizamos un sitio web en diversos tamaños de pantalla.

De modo similar, observamos que en el año 2000, de la mano de los primeros estudios de usabilidad y accesibilidad de la W3C, proliferan las jerarquizaciones de los sistemas de navegación y de los espacios. Por su parte, los colores de fondo cobran mayor peso, favoreciendo los contrastes y la distinción de espacios y funciones. Estas tendencias vienen acompañadas de otras que se generalizan progresivamente hasta nuestros días: la cantidad de texto disminuye, las dimensiones de las imágenes aumentan —especialmente las de las publicitarias—, los llamados a la acción —*view, read, register...*— proliferan y los espacios clicables crecen, hasta ocupar casi la totalidad de la pantalla.

También observamos que desde 2005 hasta nuestros días aparecen funcionalidades nuevas, sustentadas en avances tecnológicos introducidos progresivamente dentro de la Web. Un ejemplo son los procesos de registro de usuarios, sopor-

tados por la introducción del lenguaje SQL, que permite gestionar bases de datos, o los procesos de compra, habilitados por tecnologías de encriptación que protegen los datos transmitidos en la Web. De modo similar, la ampliación del ancho de banda de los servicios proveedores de Internet permite la visualización de videos, y los directorios interactivos y de uso libre como Google Fonts, la gestión de tipografías. En definitiva, toda una infinidad de nuevas funcionalidades (compartir en redes sociales, versiones idiomáticas y de visualización, comentarios, procesos de personalización, etc.) son habilitadas por complementos externos ejecutables dentro de los sitios web.

Paralelamente, a lo largo de estos años se producen también desapariciones o mermas. Tal es el caso de los iconos accionables, que tienden a ser sustituidos por textos concisos, traducidos a varios idiomas y fácilmente interpretables. O el de los avisos explicativos en las entradas de los sitios, que comienzan a entrar en desuso alrededor del año 2010. Hoy todos estos rasgos son considerados normales, pero cada uno de ellos da cuenta de francos debates respecto a lo que se supone que un sitio web ha de ser y hacer.

Estas actualizaciones estilísticas del buen diseño nos permiten vislumbrar una cuestión primordial en el diseño de 4chan y Reddit: la aparente escasez de actualizaciones en estos sitios. Por ejemplo, en 4chan observamos que la apariencia de la web permanece inalterada desde 2003 hasta 2015, siendo peculiarmente escasos los cambios y concesiones estilísticas en ella. Pero a su vez observamos que, si bien la apariencia y el funcionamiento del sitio apenas ha variado, su estructura sí lo ha hecho, sufriendo modificaciones globales importantes impulsadas por circunstancias externas, tales como la migración del código de HTML a HTML5/CSS3 en 2012, o la optimización del sitio en 2013, para que pudiera ser visualizado en dispositivos móviles. Esto nos sugiere que la aparente falta de cambios, en contraposición a las importantes modificaciones estructurales, aspira a que —como explica su creador— 4chan «parezca siempre el mismo lugar» (Poole, 2013), si bien técnicamente no lo es.

Algo similar sucede con Reddit, solo que en menor grado: el estilo del sitio se ha actualizado constantemente, entre otras cosas a través de la aparición de nuevas funcionalidades, la proliferación de imágenes y la diversificación de espacios personalizados y publicitarios, pero observamos que en este sitio también persiste la intención de «parecer igual», cimentada en la permanencia y consistencia de un diseño tabular que apenas ha variado desde sus inicios.



Imagen 4: Página de inicio de 4chan en los años 2005, 2010, 2015 y 2017



Imagen 5: Páginas de inicio de Reddit en los años 2005, 2010, 2015 y 2017

Por consiguiente, creemos que la tendencia a lo anticuado que rige las actualizaciones estilísticas en estos sitios es relevante, porque las mutaciones y variaciones son primordiales para la supervivencia en el cambiante ecosistema web. De hecho, en *Facebook es el mensaje: oralidad, escritura y después* (2012), Guadalupe López y Clara Ciuffoli afirman que el éxito de Facebook radica en la mutación: «cambios súbitos, inducidos por factores externos, en la búsqueda de la expansión y la supervivencia, y que son transmitidos y heredados por otros medios» (López y Ciuffoli, 2012, p. 44). Por ende, creemos que la marcada confrontación de estilos —y de momentos— en 4chan y Reddit supone un conflicto, o al menos un peculiar careo respecto a la norma y a lo que se considera buen diseño web en la actualidad.

Hacia un antigénero web

Los géneros discursivos son esas «clasificaciones convencionales de los discursos» (Steimberg, 1998, p. 57) que favorecen la previsibilidad de los textos. Y cuando hablamos de antigénero nos referimos a una obra que mantiene similitudes con el género original, pero que rompe sus paradigmas retóricos, enunciativos y temáticos, socavando su previsibilidad característica. Por tanto, cuando utilizamos el término «antigénero» en la Web nos referimos a manifestaciones discursivas que de diversos modos favorecen la imprevisibilidad.

Creemos que 4chan es un ejemplo de antigénero en la Web, pues observamos que en este sitio existen formas que anulan la predictibilidad, promoviendo una suerte de desconcierto que pone en evidencia complejos y constantes debates en torno a la Web.

De este modo, en la confusa conversación web encontramos formas genéricas que promueven la previsibilidad, mientras que otras, en contraposición, tienden a socavarla.

Las formas que promueven la previsibilidad en los sitios web posibilitan la organización y el almacenaje de información, pues favorecen —como lo hacen las identidades digitales— la convergencia de enunciados en configuraciones cada vez más nítidas y refinadas. Estas formas de lo previsible se vinculan a la noción de «buen diseño», alrededor de la cual surge el estilo de «diseño web actual», que cambia y se actualiza constantemente en aras de la evolución y el crecimiento predecible, seguro y controlado de la Web.

Por su parte, las formas que socavan la previsibilidad en los sitios web promueven la divergencia de los enunciados, así como la formación de configura-

Previsibilidad	Imprevisibilidad
Almacenaje	Efímero
Identificación	Anonimato
Convergencia	Divergencia
Evolutivo	Conservativo
Actualización	Anticuación
Seguridad	Privacidad
Organización	Subversión
Diseño	Hacking
Moderador	Troll
Gramática explícita	Gramática cifrada
Sistemas de argumentación individual	Sistemas de argumentación colectiva

Imagen 6: Tabla comparativa de formas que promueven la previsibilidad y formas que la socavan

ciones que tienden a la amplitud, la difusión, la dispersión e incluso la desaparición. Los ejemplos más obvios son el anonimato y la carencia de almacenaje que encontramos en 4chan, que propician la desindividuación y la supresión en este sitio de la autoridad asociada al archivo digital.

Además, estas formas de lo imprevisible rompen la norma promovida por el diseño web actual, pues eluden los cambios y actualizaciones constantes propuestos por este. Por eso es común que lo imprevisible se vincule a rasgos estilísticos que parecen anticuados y que más bien buscan conservar el «encanto» de los inicios de la Web. Observamos, por ejemplo, que lo imprevisible se alimenta de una suerte de nostalgia neoludita y de un sentimiento cyberpunk, defendiendo valores —como la privacidad y la libertad— que se suponen en riesgo por la estructuración de la Web en torno a la identidad digital.

A través de estas formas de lo imprevisible, sitios web como 4chan promueven la subversión del orden, la autoridad y el control generalmente propuestos por los estándares web. De ahí que no sea extraño que estos sitios se vinculen con manifestaciones consideradas periféricas y marginales, o incluso pulsionales y delictivas. Tales son los casos de los intercambios P2P, la

piratería, los botnets, las transacciones del mercado negro, las filtraciones de información o la pornografía ilegal, entre muchos otros.

Dentro de esta suerte de antigénero web observamos dos personajes recurrentes: el *hacker* y el *troll*. El primero subvierte sistemas a través de operaciones que reorientan, mas no interrumpen, los flujos propuestos por el diseño original de un sistema. En ese sentido, en *Abstract Hacking: The Making of a Hacker Culture* (2006), Otto von Busch y Karl Palmás explican que el *hacker* no rompe el sistema, sino que «usa su infraestructura y poder para mezclarlo, retorcerlo y modularlo según su propia voluntad» (Von Busch y Palmás, 2006, p. 29).

Las operaciones de *hacking* de este personaje consisten en «colorear fuera de las líneas» (Von Busch y Palmás, 2006, p. 29), superando los límites establecidos por el sistema y adoptando métodos inesperados dentro de él. El *hacker* empuja las fronteras de la personalización propuesta por el diseño original, pero no para autodiseñarse, sino para reclamar un lugar como codiseñador web. Explora, excava e investiga motivado por una profunda curiosidad entre crítica y lúdica. Responde al hermetismo de los sistemas adoptando un enfoque *do it yourself* caracterizado por intervenciones directas que desafían la previsibilidad y las convenciones. Y además descentraliza el control, «explorando los límites de lo que es posible con un espíritu de inteligencia juguetona» (Von Busch y Palmás, 2006, p. 30).

En 4chan la presencia del *hacker* se evidencia en la constante explotación de las restricciones tecnológicas del sitio, las cuales devienen materia prima esencial para la construcción de discursos. También se evidencia en innumerables acciones colectivas, tanto dentro como fuera de la web.

El segundo personaje recurrente dentro de esta matriz antigenérica es el *troll*. Este personaje ya no subvierte los sistemas, sino que subvierte las conversaciones y, por ende, su previsibilidad. El *troll* opera a través de mensajes inesperados, provocativos e incendiarios que buscan agitar y generar conflictos, poniendo a prueba los límites de la conversación y desafiando discursos dominantes, pensamientos grupales y sistemas de creencias que prevalecen en su ausencia.

Las operaciones de troleo de este personaje consisten en mensajes disruptivos que aspiran a despertar sentimientos encontrados o negativos entre los participantes de una conversación. Sentimientos de incomodidad, enfado, confusión, desagrado, dolor e indignación. Estas operaciones pueden describirse como experimentos de contravención, los cuales, según explica Silvia

Tabachnik en *Mutaciones de los géneros discursivos en el entorno virtual* (2009), tienen la función de «exorcizar el conflicto produciéndolo hiperbólicamente, pero como simulacro» (Tabachnik, 2009, p. 715). Así, el *troll* comprueba los límites de los discursos y de lo social a través de comportamientos intencionadamente disruptivos que agitan y generan conflictos inesperados dentro de la conversación.

Además de estos personajes recurrentes, observamos también ciertas gramáticas y sistemas de argumentación frecuentes. La primera de ellas es la gramática cifrada, que consiste en la codificación o encriptado de mensajes para ocultar su contenido. El cifrado bien puede ser lingüístico o algorítmico, y su intención es proteger y mantener en secreto cierta información, haciéndola inaccesible para quienes no conocen su clave de descifrado. Este tipo de gramáticas se evidencia en el léxico empleado por los usuarios de 4chan, por ejemplo, así como en tecnologías como los archivos *torrent* o los enrutamientos cebolla.

De la mano de estas gramáticas cifradas observamos, en segundo lugar, ciertos sistemas de argumentación colectiva basados en el anonimato. Estos consisten en una peculiar forma de construcción de discursos en la que lo individual se diluye en lo colectivo, mientras que lo colectivo se construye precisamente en esa dilución de lo individual. La lógica tecnológica que rige esta acción es la de que en Internet no se puede ser anónimo estando solo: para poder actuar anónimamente el individuo necesita de otros individuos que también actúen anónimamente. De este modo —y solo de este modo— los mensajes individuales divergen en lo colectivo, haciendo que sea virtualmente imposible su identificación y, en consecuencia, su previsibilidad. En pocas palabras, la desindividuación que supone el anonimato deviene en herramienta argumentativa fundamental de lo imprevisible.

Así pues, proponemos que 4chan es un claro ejemplo de lo que podríamos llamar antigénero web, pues en él abundan formas que socavan la previsibilidad propuesta por los estándares actuales del diseño web. Sin embargo, nos parece importante remarcar que la naturaleza imprevisible de estas formas no radica en su novedad, sino que, por el contrario, lo hace en su antigüedad. Es decir, las actualizaciones estilísticas vinculadas a la idea de buen diseño web suponen la renovación de los metadiscursos consensuados y vigentes en la Web. Por lo tanto, la imprevisibilidad y confusión que se suele asociar a 4chan proviene de que conserva mecanismos metadiscursivos más bien caducos. Estos son compartidos por unos pocos, gracias a una suerte de complicidad entre un diseñador web que se niega a cambiar la apariencia del sitio y unos usuarios que le siguen el juego.

Diseño web y poder

Luego de explorar lo genérico estilístico en el diseño web vislumbramos ciertas vinculaciones orgánicas entre el estilo del diseño web actual y las formas genéricas que promueven la previsibilidad, así como entre el «arcaísmo estilístico» y las formas imprevisibles de aquello a lo que denominamos antigénero web. Por supuesto, estos vínculos y formas genéricas no deben ser entendidos como puros, permanentes o incuestionables. Por el contrario, han de ser vistos más bien como herramientas conceptuales útiles a la hora de estudiar las diversas manifestaciones de uno de los más profundos y complejos debates dentro de la Web, aquel que gira en torno a la cuestión de qué es y qué ha de ser la Web.

Entonces, llegados a este punto, parece claro que 4chan y Reddit se posicionan dentro de este debate a través de su diseño. Pero ¿qué papel juegan los usuarios en todo esto? Es decir, ¿cómo se posicionan ellos dentro de este debate? Más aún, ¿reconocen ellos su posicionamiento? Creemos que para dar respuesta a estas cuestiones la noción social de comunidad discursiva puede resultar de gran utilidad.

Cuando hablamos de comunidad discursiva partimos de lo que en *The Concept of Discourse Community* (1990) John Swales describe como:

«Un cúmulo de ideas, a saber: que el uso del lenguaje en un grupo es un tipo de comportamiento social, que el discurso es un medio para mantener y extender el saber del grupo y para iniciar a los nuevos miembros dentro del grupo, y que el discurso es epistémico o constitutivo del saber del grupo.» (Swales, 1990, p. 2).

Así, este autor propone que una comunidad discursiva es en esencia «un grupo de personas que se vinculan en función de objetivos que anteceden a la socialización y la solidaridad grupal», entre las cuales «las necesidades comunicativas determinadas por los propósitos compartidos tienden a predominar en el desarrollo y mantenimiento de sus características discursivas» (Swales, 1990, p. 4). En pocas palabras, se trata de comunidades en las que los propósitos y objetivos en común se encuentran en el centro de los procesos discursivos.

Entonces, ¿podemos hablar de comunidades discursivas en 4chan y Reddit? Nosotros creemos que sí. Pero creemos que la naturaleza de estas comunidades es definitivamente disímil, pues entre sus usuarios existen convenciones y saberes fundamentalmente distintos, alrededor de los cuales se configuran los caracteres imaginados de estos sitios web.

Por un lado, en 4chan observamos convenciones que se articulan alrededor de diversos objetos, siendo el sitio en sí mismo el principal de ellos. Es decir, entre los usuarios del sitio existe un carácter imaginado de 4chan, vinculado a ideas como subversión, diversión, secretismo y obscenidad, las cuales sirven como referencia en las interacciones en el sitio, «relanzando los procesos de comunicación entre los individuos» (Siles, 2005, p. 65). Y alrededor de estas ideas también se articulan sentimientos de comunidad, en función de los cuales los usuarios actúan.

De este modo, en 4chan encontramos una comunidad discursiva en la que los principales propósitos compartidos son el divertimento y la conservación de la comunidad. Aunque tácitos, estos propósitos se localizan en el centro de los procesos discursivos del sitio, desplegándose en las discusiones a través de géneros discursivos que, aunque difusos, articulan y promueven cierta previsibilidad en los intercambios. Quienes son partícipes de esta comunidad comparten léxicos específicos, frecuentemente secretos y codificados. Comparten la idea de que 4chan es un lugar en el que la subversión, la diversión y el secretismo no solo están permitidos, sino que se los espera, pues ese es el carácter del sitio. Y en función de esta idea los usuarios actúan, suponiéndose afines a los otros participantes.

Por otra parte, en Reddit las interacciones y la aparición de la comunidad resultan de la puesta en marcha de una serie de convenciones respecto a lo que es el sitio, entre ellas la de que los usuarios de este constituyen, precisamente, una comunidad. Estas convenciones se relaciona con ideas como comunión, karma, justicia, calidad, bien común y contribución, alrededor de las cuales también se articula un carácter imaginado de la comunidad en Reddit. En otras palabras, los usuarios de Reddit no solo asumen que dentro del sitio existe una comunidad, sino que además asumen que esta tiene ciertas características en función de las cuales actúan.

Así, en Reddit encontramos una comunidad discursiva en la que el principal propósito compartido es que el sitio sea la página de inicio de Internet. Este es un propósito explícito y público, alrededor del cual se articulan la mayor parte de los discursos, desplegándose a través de mecanismos diversos como discusiones, votos y wikis. En Reddit los géneros discursivos son primordiales, pues procuran predictibilidad dentro de una comunidad en continuo crecimiento. Entre estos géneros destaca el noticioso, del cual la comunidad toma un léxico generalizante y casi periodístico, caracterizado por la búsqueda de la objetividad y por gramáticas correctas fácilmente comprensibles incluso para los recién llegados.

Quienes son partícipes de esta comunidad comparten la idea, amplia y expresamente promovida dentro del sitio, de que Reddit es una comunidad, a la cual atribuyen un carácter imaginado marcado por nociones como la comunión, el bien común y la contribución. En función de este carácter los participantes actúan dentro de Reddit suponiéndose afines a los demás, y se reconocen a sí mismos y a los otros como personas insertas dentro del contexto masivo que supone Internet.

Ahora bien, observamos que las diferencias entre ambas comunidades discursivas devienen en conflicto, tal como lo evidencian los ataques mutuos y las numerosas comparaciones que encontramos en la Web. Estas diferencias dan cuenta de lo que en *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura* (1987) Roland Barthes plantea como «construcción social del lenguaje como un campo de batalla» (Barthes, 1987, p. 136), en el que «las divisiones de los lenguajes se basan en su relación con el poder» (Barthes, 1987, p. 136). Es decir, hay lenguajes que forman parte de la doxa, en el sentido general y amplio de «lo socialmente aceptado», mientras que hay otros lenguajes que se separan o incluso se contraponen a ella.

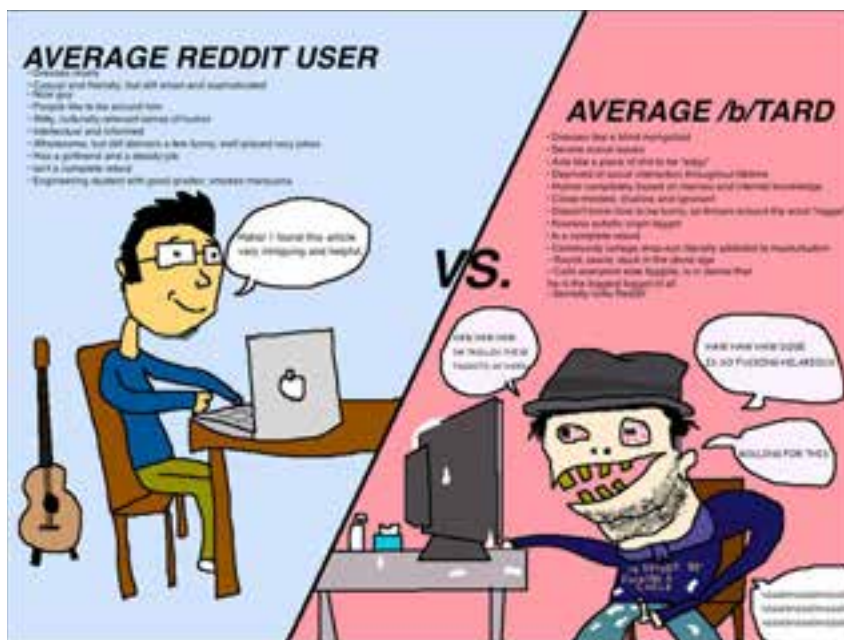


Imagen 7: Ejemplo de las numerosas imágenes encontradas en la Web que buscan describir las diferencias entre 4chan y Reddit

Encontramos que el lenguaje de 4chan se inserta dentro de lo que Barthes llama «lenguajes acráticos», los cuales «se elaboran, se buscan, se arman fuera del poder y/o contra él» (Barthes, 1987, p. 137). De ahí que el lenguaje de 4chan sea tan específico e incomprensible para quienes no pertenecen a la comunidad. Se trata de un lenguaje «lejano, tajante, se separa de la doxa (por tanto, es paradójico); su fuerza de ruptura proviene de que es sistemático, está construido sobre un pensamiento, no sobre una ideología» (Barthes, 1987, p. 137).

El lenguaje de Reddit, por su parte, se inserta más bien dentro de los «lenguajes encráticos», los cuales «se enuncian, se desenvuelven, se dibujan a la luz (o a la sombra) del poder» (Barthes, 1987, p. 136). Por eso las conversaciones en Reddit son fácilmente comprensibles. En ellas se utiliza un lenguaje «vago, difuso, aparentemente “natural”, y por tanto difícilmente perceptible: es el lenguaje de la cultura de masas (...), y también, en cierto sentido, el lenguaje de la conversación, de la opinión común (de la doxa)» (Barthes, 1987, p. 137).

Por ende, creemos que el predominio del arcaísmo estilístico en 4chan se vincula a su naturaleza antigénero web, así como al surgimiento en este sitio de una comunidad discursiva mayormente acrática, mientras que en Reddit observamos que el predominio estilístico del «diseño web actual» se vincula a formas genéricas que promueven la previsibilidad, así como al surgimiento de una comunidad discursiva más bien encrática. Esto se debe a que los rasgos estilísticos son primordiales en la conformación del *ethos* del sitio, un carácter imaginado como el propuesto por Janlert y Stolterman en *The Character of Things* (1997), es decir, una suerte de descripción que los usuarios dan a los artefactos para entenderlos y recordar cómo manejarlos.

Pero no debemos olvidar que esta descripción también se vincula a la manera como se entiende y recuerda lo individual y lo social dentro de los sitios web. Es decir, sostenemos que los posicionamientos estilísticos de los sitios web se vinculan a la naturaleza de las comunidades discursivas que se manifiestan en ellos, pues estos posicionamientos son primordiales en la configuración del carácter del sitio, un carácter imaginado colectivamente por sus usuarios, quienes actúan e interactúan en función de este.

Diseño web subversivo: proposiciones

A lo largo de este texto hemos presentado algunos de los resultados más relevantes del análisis discursivo de dos sitios web: 4chan y Reddit.

En el primero, 4chan, encontramos que el anonimato es inseparable de la ausencia de almacenaje dentro del sitio, pues esta ausencia es la que imposibilita la vinculación de memorias a identidades individuales. Por lo tanto, los usuarios de 4chan experimentan la supresión de la autoridad asociada al archivo digital, y esta experiencia se ve reforzada por un arcaísmo estilístico que no solo promueve la imprevisibilidad de los intercambios, sino que además propicia el surgimiento de una comunidad discursiva de naturaleza acrática.

En Reddit, por su parte, encontramos que el uso de seudónimos habilita el almacenaje y el surgimiento de narrativas personales que se insertan en lógicas propias de la vida en comunidad. Además, en este sitio predomina un estilo de diseño web actual, que promueve la previsibilidad de los discursos, así como el surgimiento de una comunidad discursiva más bien encrática.

Además, a lo largo de este texto hemos aludido a una serie de discusiones que consideramos útiles a la hora de explorar los discursos vinculados al anonimato y a los seudónimos en el diseño web.

En la primera discusión, llamada «El problema del diseño web», dijimos que, en un ajuste aparentemente «natural», la configuración de la identidad digital se convirtió en el eje central de la mayor parte de los problemas que competen al diseño web.

En la segunda, llamada «Enunciar en la Web», propusimos que la Web es el lugar del desdoblamiento de la enunciación, pues en ella tanto enunciados como actos enunciativos se vinculan, atravesados constantemente por operaciones de convergencia y divergencia que orientan la enunciación, definen regímenes de luz y proponen discursividades.

En la tercera, «Estilo y diseño web», exploramos la naturaleza actualizable del estilo en el diseño web, la cual supone que cada actualización de un sitio web implica la adopción o abandono de lo que se considera «buen diseño» en un momento dado. De este modo, observamos que esta noción, aparentemente neutral, no solo es normativa, sino que además se supone actual.

En la cuarta discusión, llamada «Hacia un antigénero web», hallamos vinculaciones orgánicas entre el estilo del «diseño web actual» y ciertas

formas genéricas que promueven la previsibilidad, así como entre el «arcaísmo estilístico» y las formas imprevisibles de aquello a lo que denominamos antigénero web.

Y en la quinta discusión, «Diseño web y poder», dijimos que los rasgos estilísticos de un sitio web son primordiales en la conformación de un carácter imaginado colectivamente por sus usuarios. Así, tras estas cinco discusiones podemos empezar a aproximarnos a una definición de eso que hemos llamado diseño web subversivo.

Cuando hablamos de subversión en el diseño web nos referimos a procesos que alteran o trastornan el orden, los valores y los principios establecidos y predominantes en el ecosistema web. Son procesos que desafían el *statu quo* y que en esencia problematizan narrativas normalizadoras y estandarizantes, tales como la estructuración de la Web y del diseño web en torno a las identidades digitales.

Los procesos de subversión consisten en estrategias de diseño web —como la divergencia de enunciados y el arcaísmo estilístico— que de diversos modos subvierten la norma estilística del buen diseño y que, en consecuencia, tienden a promover manifestaciones discursivas que se construyen fuera y contra el poder.

Pero esto no quiere decir que por sí solo desafíe, o mucho menos que se oponga, a un tipo de poder específico o una tendencia política o social determinada. El diseño web subversivo es tal precisamente porque propicia el surgimiento de comunidades discursivas de naturaleza acrática. Es decir, a través del diseño web subversivo se configura un carácter imaginado colectivamente por los usuarios del sitio web. Se trata de un carácter subversivo e imprevisible, quizás radical o «irracional» para los foráneos, en función del cual los usuarios actúan e interactúan correspondientemente.

Referencias

- Barthes, R., 1987. *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Buchanan, R., 1992. Wicked Problems in Design Thinking. *Design Issues* 8(2), pp. 5-21.
- Carrillo, J., 2004. *El arte en la red*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Foucault, M., 1999. ¿Qué es un autor? En: Morey, M., *Entre filosofía y literatura. Obras esenciales I*. Barcelona: Paidós, pp. 329-360.
- Ginzburg, C., 2000. *Ojazos de madera: nueve reflexiones sobre la distancia*. Barcelona: Ediciones Península.
- Gombrich, E., 1985. *Norma y forma: estudios sobre el arte del Renacimiento (I)*. Madrid: Alianza Editorial.
- Janlert, L. y Stolterman, E., 1997. The Character of Things. *Design Studies*, 18(3), pp. 297-314.
- López, G. y Ciuffoli, C., 2012. *Facebook es el mensaje: oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La Crujía.
- Löwgren, J. y Stolterman, E., 2007. *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*. Cambridge: MIT Press.
- Metz, C., 1991. *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Poole, C., 2017. *Chris Poole part 1/3- ROFLCON 2012 - Solo Panel*. [vídeo en línea]
Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=O5adlMZFEVA>> [Último acceso: 4 de agosto de 2017].
- Kinross, R., 1985. The Rhetoric of Neutrality. *Design Issues*, 2(2), pp. 18-30
- Siles, I., 2005. Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales*, II (108), pp. 55-69.
- Steimberg, O., 1998. *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.
- Swales, J., 1990. *The Concept of Discourse Community*. Boston: Cambridge UP.
- Tabachnik, S., 2009. Mutaciones de los géneros discursivos en el entorno virtual. *Anuario de investigación* 2008.
- Von Busch, O. y Palmås, K., 2006. *Abstract Hactivism. The Making of a Hacker Culture*. Londres: Openmute.org.
- Windley, P., 2005. *Digital Identity*. Sebastopol: O'Reilly.
- W3.org, 2017. *Standards*, [en línea] Disponible en: <<https://www.w3.org/standards>> [Último acceso: 4 agosto de 2017].

Audrey Lingstuyl Araujo

*Universidad de Buenos Aires / Int. Güiraldes s/n,
C1428EGA CABA, Argentina.*

*Universidad de Alicante / Carr. San Vicente del
Raspeig, 03690 San Vicente del Raspeig, Alicante,
España.*

Cofundadora y editora en jefe de Äther Studio.
Licenciada en Comunicación Social por la UCAB
(Venezuela). Especialista en Diseño, Arte y So-
ciedad: Intervención de Espacios Públicos por la
UPF (España); en Diseño y Dirección de Proyec-
tos Web por ELISAVA (España); y en Diseño de
Interacción y Usabilidad por la UOC (España).
Máster en Teoría del Diseño Comunicacional por
la UBA (Argentina), y doctoranda del Doctorado
en Filosofía y Letras de la UA (España).
audreylingstuyl@gmail.com

Fecha de recepción del artículo: 12 de Marzo de 2018

Fecha de aceptación del artículo: 4 de Mayo de 2018

**Vibrant maps. Exploring the reverberation
of feminist digital mapping**

Helena Suárez Val

Resumen

En los últimos años, activistas feministas en varios países de América Latina han creado mapas digitales de feminicidio: las muertes violentas de mujeres relacionadas con el género. La intersección del activismo y el mapeo ha sido explorada desde la academia y por activistas que han abordado la naturaleza performativa, participativa y política de los mapas, y por académicas feministas que han analizado —y promueven— la reivindicación del mapeo y de los Sistemas de Información Geográfica (GIS por sus siglas en inglés) por y para las mujeres y el pensamiento y la acción feminista. En este ensayo, uso el caso del mapa Feminicidio Uruguay y tomo ideas del nuevo materialismo para proponer un novedoso abordaje metodológico para estudiar esta intersección. Un abordaje que podría revelar una comprensión más compleja de la agencia de las *cosas* digitales creadas en la apropiación desobediente de objetos cotidianos, como Google Maps.

Palabras clave:

activismo feminista, mapeo digital, metodología, vitalidad, agencia de las cosas

Abstract

In recent years, feminist activists in various Latin American countries have been creating digital maps of femicide —the gender-related violent deaths of women. The intersection of activism and mapping has been explored by scholars and activists who have addressed the performative, participatory and political nature of mapping, and by feminist scholars who have analysed and advocated for mapping and Geographic Information Systems (GIS) to be reclaimed by and for women, and for feminist thinking and action. In this essay, I use the case of the Femicidio Uruguay map and draw from some of the ideas of new materialism in order to put forward a novel methodological approach to study such an intersection. An approach that might reveal more complex understandings of the agency of digital *things* that are created in the disobedient appropriation of everyday objects, such as Google Maps.

Keywords

Feminist Activism, Digital Mapping, Methodology, Vibrancy, Agency of Things

Feminicidio Uruguay

Feminicidio: muertes violentas de mujeres por razones de género. Este mapa es un registro no oficial, y seguramente 25,234 views

SHARE EDIT

Registro de feminicidios 2018

- Daniela Beatriz Pérez Rodríguez
- Édelma Suanes
- Graciela Molina Hernández
- María Julia Olivera Desplast
- Vanesa Monzón Martínez
- Sirley Silva Ferreira

Registro de feminicidios 2017

- Cecilia Torres
- Nelly Barboza Fontes
- Luciella Martins
- Lorena Acosta
- ... 34 more

Registro de feminicidios 2016

- Yenny Laura Chico Hatchondo
- Deborah Jannet Pérez Correa
- Shanaia Daphne Dos Santos Olmedo
- Martha Fabiana Cuadro Ramos

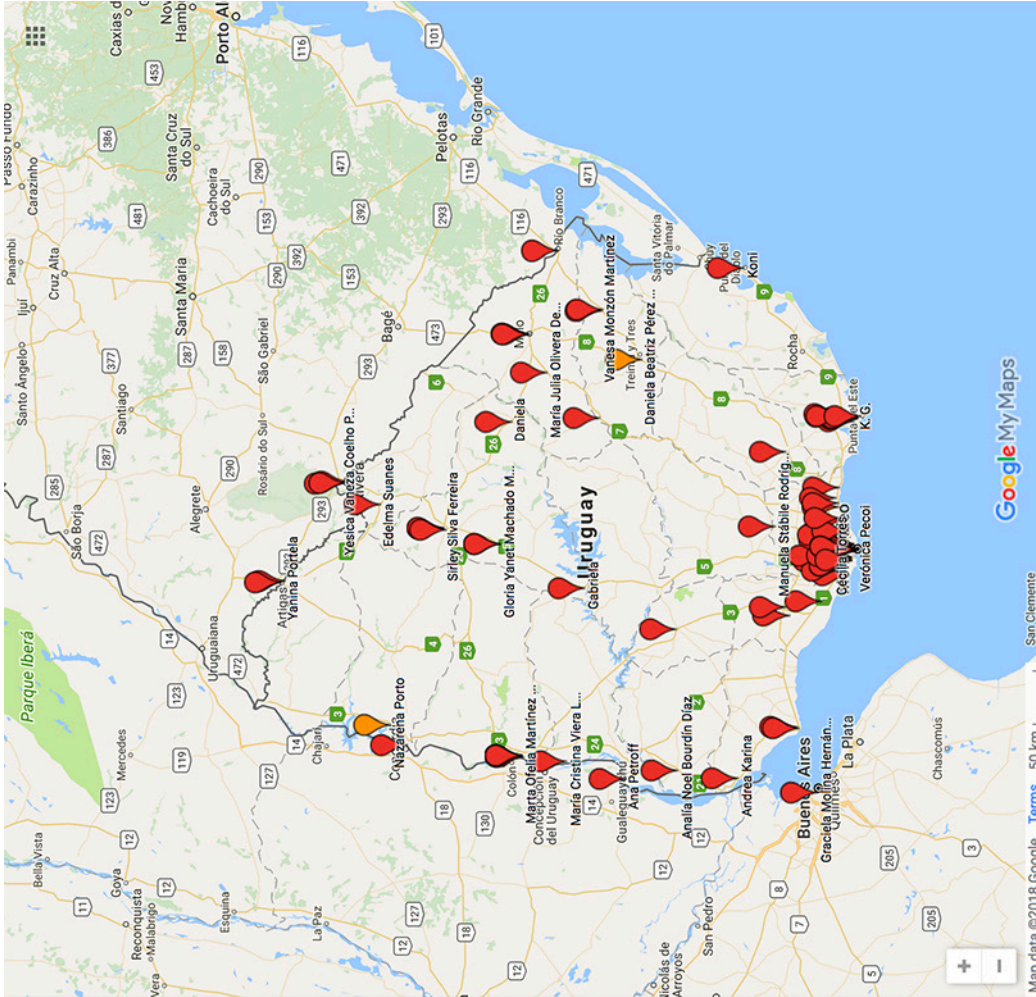


Fig. 1. Feminicidio Uruguay, an interactive Google map showing cases of femicide that occurred in Uruguay since 2015; ongoing (Suárez Val, n.d.).

Feminicidio Uruguay

In 2015 I started registering cases of femicide in Uruguay in the form of an interactive Google map, on which I place a marker every time a gender-related violent death of a woman takes place. Each of the markers shows the name of the woman, the date when the case happened, a short description of what happened and a link to a newspaper article referring to it. Google Alerts e-mails me every time a case is reported in the online Uruguayan media outlets. Occasionally, I have found out about a case from the social media posts of friends or relatives of a victim, or by watching the news on the TV screen in some bar. Since 2017, every time there is a new case of femicide, I take a screenshot of the map centred on the relevant marker. I publish this on Facebook, Twitter and Instagram with a link back to the map, and share the posts on several online feminist spaces. Put together, the *Feminicidio Uruguay* map and social media accounts are my contribution to a range of actions coordinated by the wider feminist movement in Uruguay.

When a case of femicide becomes known, the *Coordinadora de Feminismos del Uruguay/Feministas en Alerta y en las Calles* call a street mobilisation to take place a couple of days later, spreading the word by creating a Facebook event or by circulating a 'plaque' with details. A growing number of people have been joining these spontaneously organised protests, taking to the streets of Montevideo to denounce this form of violence. Alongside each protest, the collective *Caída de las Campanas* performs a sonic irruption into public space—an urban intervention that resignifies the sound of bells used in Christian rituals to signal mourning and protest (Delgado, 2016).

Sometimes, feminists coordinating actions in real life (IRL) learn about a new case from the map's updates. Conversely, I have sometimes been prompted to update the map after receiving a notification on my social media feed about a rally or the announcement of a new performance. The various formats and supports for the recorded information about the case, the ensuing performance announcements or calls to action, and the audio-visual and textual records of these events spread via social media, for days after.

Introduction

In recent years, feminist activists in various Latin American countries have been creating digital maps of femicide —the gender-related violent deaths of women¹. As part of my own feminist activism², in 2015 I started a Google Map in order to record femicide cases occurred in Uruguay: Femicidio Uruguay (femicidiouruguay.net). This map is part of a range of long-running feminist actions aiming to raise awareness about the issue, in Uruguay and the region.

There is a lot of *media* being made in —and making— the processes and actions of recording and protesting cases of femicide described above: news reports on media outlets; Google alerts; a version of a Google map, based on a data spreadsheet; screenshot images; a range of social media posts, shares, hashtags, comments and “emoji reactions” (Stinson, 2016); street demonstrations; sound interventions; audio-visual recordings; texts ... Teeming with emotions, intentions and desires, these “vibrant things” (Bennet, 2009), digital and non-digital media disobediently appropriated by feminist activists, acquire a self-propelling vitality, “continually *doing things*” (Bennet, 2009, p.112; emphasis in the original) as they move through human and computer networks and formats, being re-used, re-signified and re-shared.

As a researcher activist, I am interested in asking of all these things, but most particularly of the map: what do you do? Following Deleuze and Guattari, I could ask about the *rhizomic affects* (Fox, 2015, p.306) that are produced by the aforementioned things (and the *rhizomic affects* that these things provide): How does it all work as an *assemblage* (Deleuze and Guattari, 1988)? Or, using Karen Barad’s agential realist lens, I could ask: what are the *intra-actions* enacted in, through and by this *entanglement* (Barad, 2007)? Moreover, as a feminist activist, I am especially concerned with understanding how gender discourses and practices intra-act with/in these configurations. In this article, I am interested in thinking through the research methodologies and potential avenues of enquiry that could be put to use to explore the political effects of the emergent materiality of these appropriated media. Thus, in what follows I shall consider the theoretical and methodological approaches that could be applied to studying the gendered repercussions of digital mapping as a strategy employed by feminist activists around the issue of femicide.

The intersection of activism and digital mapping has been explored by scholars and activists who have addressed the performative, participatory and political nature of mapping (Crampton, 2009; Plantin, 2015; iconoclastas, 2016) and by feminist scholars who have analysed and advocated for the reclaiming of mapping and Geographic Information Systems (GIS) by and

¹ The Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights (OHCHR) in Central America adopts this definition of *femicidio/femicidio* in the Model Protocol for the investigation of femicide/femicidio in Latin-America (Bernal Sarmiento et al., 2014).

² Given my personal involvement as a researcher activist, I use the first person as part of an auto-ethnographic approach, “starting research from [my] own experience” (Ellis and Bochner, 2000, p.741) and “thinking the social through my self” (Probyn, 1993, p.3).

for women, and for feminist thinking and action (Pavlovskaya and St. Martin, 2007, p. 602; Kwan, 2002; Elwood, 2008; McLafferty, 2002, 2005). In this essay, I draw from some of the insights of new materialism (Barad, 2007; Braidotti, 2013; Latour, 2005; Fox and Alldred, 2015) in order to put forward a novel approach to study such an intersection. This approach aims to reveal more complex understandings of the agency of digital things created by the disobedient appropriation of everyday objects, in this case Google Maps.

I will start by situating my work within a new materialist framework and discussing Jane Bennet's conception of *vibrant matter* (2009). Thinking through Barad's notion of *entanglement* (2007), I shall take up Bennet's "invitation" to turn things over and over until they are made strange (2009, p.vii) and follow not only "the trail of human power[, but also] the scent of a nonhuman, thingly power, the material agency of natural bodies and technological artefacts" (p. xiii). I then will move on to examine how *reverberation* —a term effectively employed by Adi Kuntsman "to describe the affective and political work of violence" (in Karatzogianni and Kuntsman, 2012, p.1)— can be used to track the rhizomic affects travelling and making these trails. I outline Rita Segato's understanding of femicide as *expressive violence* to reveal the term's vibrancy. My intent is to show how these ideas elicit specific questions that could productively be asked of a digital map of femicide: What affective signals reverberate in, from, and through it? Which of these signals are more or less vibrant? Along which trails do these signals flow? What material things, both human and non-human, do they bounce off, pass through or mark? How are they distorted, intensified, muffled, or stopped in these encounters? (Kuntsman, 2012, p.2) To conclude, I propose that, together, these ideas could end up forming the backbone of a methodology to research this type of activism, one that will allow for more complex understandings of the ways in which vibrant digital maps of femicide intra-act in and with the world, producing reverberating affects and effects.

Orientation

Bennet's invitation to *follow* draws on Derrida's sense of the term, which "points to an intimacy between being and following: to be [...] is always to be following [...], always to be in response to call from something" (Bennett, 2009, p.xiii). By now, the map and I are intimately linked, both responsive to the call of a new case of femicide. As being and following blend, I am too close to the map... I am not sure where to begin.

I shall begin with the readings that provided a way into this research. Firstly, two texts on methodology: Rebecca Coleman and Jessica Ringrose's *Deleuze*

and research methodologies (2013); and Nick Fox and Pam Alldred's *Inside the Research-Assemblage: New Materialism and the Micropolitics of Social Research* (2015). Coleman and Ringrose's description of methods as performative and as having a role in making reality and making a difference (p.113) points to the similarities and crossovers between research and activism. Fox and Alldred's description of the opportunities offered by "new materialism [...]" to address the concerns of those involved in analysing social research data and applying it either to explain or to change the world" (s.1.5) resonated with my desire to explain *and* change the world, and hinted at the potential of following a new materialist approach, focusing "upon the materiality of affects and of the actions, interactions, subjectivities and thoughts they produce" (s.2.7). Finally, Emma Renold and David Mellor's "multisensory mapping" of gender in the space of the nursery (2013), and more particularly their attention to vibrancy, revealed the productivity of mobilising Bennet's proposals as part of a methodological approach. Through these readings, I started understanding the map itself as research-assemblage —gathering and displaying of data on femicide—, and I also understood that I wanted to *follow* the map.

A useful starting point for my enquiry was Gilles Deleuze and Felix Guattari's understanding of *nomadic science*, described as a science that *follows* (Cobarubias and Pickles, 2009, p.40; Karatzogianni, 2012, p.53). "[F]ollowing is something different from the ideal of reproduction. [...] One is obliged to follow when one is in search of the 'singularities' of a matter, or rather of a material, and not out to discover a form [...] And the meaning of the Earth completely changes" (Deleuze and Guattari, 1988, p.372). As well as resonating with Bennet's aforementioned call to *follow*, this idea of following led me into two directions. On the one hand, it pointed towards the way in which the map could be studied: unfolding a kind of research that, "poaching from a variety of systems of thought" (Karatzogianni, 2012, p.53), follows the reverberations within, radiating from and crossing through the map. On the other hand, it signalled towards a question: could the map itself be a *following science*? Or, on the contrary, would it be what Deleuze and Guattari call *royal science*, "involving reproduction, iteration and reiteration" where "[r]eproducing implies the permanence of a fixed point of *view* that is external to what is reproduced" (1988, p.372, emphasis in the original)? If the former holds true, how is it so?

First direction: following the research

In order to disrupt my closeness to the map, to intentionally *disorient* myself and become able to *follow*, I took up Bennet's invitation to make things strange. I followed multiple meandering routes, in search of intersections between notions of *vibrancy*, *reverberation* and *feminicide*, as well as between those of *map*, *activism*, *digital media* and *gender*. As I found crossing points, through feminist theories, digital sociology, the sociology of social movements and the sociology of emotions, neuroscience, Information and Communication Technologies (ICT), human geography and visual cultures, new ways of thinking about the map emerged.

Vibrancy

"We are vital materiality and we are surrounded by it, though we do not always see it that way."
(Bennett, 2009, p.14; emphasis in the original)

Bennet articulates the notion of *vibrant matter* in an ecological impulse, understanding it as a political project to "promote [...] more attentive encounters between people-materialities and thing-materialities" (2009, p.x), an attention that might change the ways in which political events are analysed. In her view, *material vibrancy* is not an external force, but rather the intrinsic affective power of all "[o]rganic and inorganic bodies, natural and cultural objects" (p.ii), the capacity of things "to act as quasi agents or forces with trajectories, propensities, or tendencies of their own" (p.viii), their efficacy "in excess of the human meanings, designs, or purposes they express or serve" (p.20). Vibrancy is the power of things to make a difference (p.32). This positioning of vibrancy in the context of a political project prompted me to think about the ways in which the map –itself a political project–, might be a vibrant thing.

It is important to note that, while the idea of *thing-power* may seem to refer to a stable individuality, Bennet's aim is to "theorise a materiality that is as much force as entity, as much energy as matter, as much intensity as extension" (p.20). To do so, she draws on Deleuze and Guattari's concept of *assemblage* to describe agency as distributed, emerging in and from the interaction of a multiplicity of human and non-human vibrant materials (Bennett, 2009, p.21-24). Also worth mentioning is the fact that Bennet also conceives cultural forms, such as gender, as "artifacts [...], themselves powerful, material assemblages" (p.1), by which she understands that they have their own *thing-power*. Discussing the political implications of her proposal, Bennet

suggests that “the appropriate unit of analysis for democratic theory [be] the (ontologically heterogeneous) ‘public’ coalescing around a problem” (p.108). Here she conceives *public* both as “groups of bodies [I would substitute it for *things*] with the capacity to affect and be affected” (p.101) and “as an ‘intra-action’ of humans and nonhumans, signifying the ‘inseparability of «objects» and «agencies of observation»” (Barad, 2001, referenced in Bennett, 2009, p.152;), that is to say, as an *entanglement*. According to this conception, the map, its users and myself, as well as other elements, would be the entangled *public* coalescing around feminicide.

For Barad, “[r]eality is composed not of things-in-themselves or things-behind-phenomena but of things-in-phenomena” (2007, p.140). Barad’s phenomena are entanglements, which, unlike assemblages, are conceived not as a coming together of pre-existing things, but as “highly specific configurations” (2007, p.74) of “the mutual constitution of entangled agencies [that] emerge through their intra-action” (p.33). Entanglements are always implicated in discursive practices enacting different boundaries, properties and meanings (p.139). In this sense, research itself is as an intra-acting discursive practice, because it performs, concurrently with other practices, *agential* cuts that “materialise the boundaries between human and nonhumans, culture and nature, science and the social” (p.140). Essay-as-research entangled with map-as-research entangled with map-in-public.

Barad points out the difficulty of studying something that changes in each intra-action (2007, p.74). As described above, the map is entangled in intra-actions with/in many things, always (in) a “process of mediation” (Kember and Zylinska, 2010, p.2). Some things appear more human: feminist activism; gender and feminicide as practices and discourses; media outlets; humans, and human bodies; (gendered) ideas of space and nation. Others appear more non-human, solid and non-solid: the various devices and screens where the map is coded, decoded and displayed; the network routing the data, including mobile towers, WiFi antennas, transatlantic cables; electricity, light and radio waves; Google and Facebook’s algorithms and hardware. Moreover, I personally face the added difficulty of being (at least) doubly entangled with the map, both as a map-maker and as its researcher (Coleman and Ringrose, 2013, p.6).³ Nevertheless, I find it exciting to take up both Bennett’s invitation to attend to vibrancy, thing-power and affects, and Barad’s challenge to responsively attend to intra-action and entanglements, diffractively “reading important insights and approaches through one another” (2007, p.30). As Sybille Lammes writes, “digital mapping interfaces [are] mediators in transformative practices” and, in order to explore their agency, it is important to acknowledge their “thingy-ness”, to conceive them “as neither object nor sub-

³ This essay produces such a specific agential cut. Different cuts of my entanglement with the map would materialise me as woman or as gendered subject, Uruguayan citizen, geek...

⁴ borrow *weird* from Jusasi Parikka's "weird materialities" (Parikka, 2012 cited in Casemajor, 2015, p.10).

ject" (2016, p.5). Through these ideas, the map can be conceived as a vibrant thing, in potentially powerful intra-actions with other human and non-human agencies –including cultural forms such as gender–, as we surround each other, all with our own weird material-discursive vibrancy.⁴

Reverberation

Things that reverberate may have a "continuing and serious effect"
(Oxford University Press; definition of reverberate)

When talking about sound, *vibrant* is synonymous with *reverberant* (Oxford University Press; definition of *vibrant*), so when I came across Adi Kuntsman's work on the term *reverberation* in relation to online violence, I pricked up my ears and I *followed* (2012, p.1).

In her introduction to *Digital Cultures and the Politics of Emotion*, Kuntsman invites us to explore how "digital 'structures of feeling' work together, or side by side, with broader political forces" (Williams, 1977, referenced in Kuntsman, 2012, p.3) and to study the digital using the language that cultural studies, sociology, and feminist and queer theories have put forward to think about emotions, feelings and affect (Kuntsman, 2012, p.4).

Inspired by popular music studies' analyses of urban soundscapes, Kuntsman introduces the concept of reverberation to analyse digital culture. Reverberation is about "*multiple* movements of *multiple* sounds [signals],⁵ coming from *multiple* origins and bouncing off *multiple* surfaces, often simultaneously and in contradiction to each other" (2009, p.234; emphasis in the original). In this sense, it could be described as a rhizomic flow: "branching, reversing, coalescing and rupturing" (Fox, 2015, pp.306-7). Kuntsman opposes reverberation to the notions of "representation, 'narration' or 'impact'" (2012, p.1), seeing it instead as an invitation to attend to the multiple effects involved, over time, as emotions and feelings (or affects) circulate⁶ through "bodies, psyches, texts and machines" (p. 2). Read in Barad's terms, reverberation is a kind of measuring agency (a measure of the multiplication and distribution of affect), its agential cut enabling us to attend to intra-actions between vibrant things, both human and non-human (Barad, 2007, p.348). To me, this means that representation, narration and impacts should be understood as different *measuring agencies*. In this sense, they could be applied as thinking tools, provided one is always aware of the ways in which they co-constitute the object of study, making it appear to have a specific shape and related possibilities for intra-action.⁷

⁵ In Philip Tagg: "Reverberation" is understood here phenomenologically as a continuous series of decreasingly loud signals from the same original source" (1994, p.10; emphasis added).

⁶ Here Kuntsman links circulation to Sara Ahmed's concept of *affective economy* where "affect does not reside positively in the sign or commodity, but is produced as an effect of its circulation" (Ahmed, 2014, p.45).

⁷ This chimes with Rebecca Coleman's suggestion that, while it is not necessary to fully replace the politics of representation model, attention should be paid to "how the workings of power through images have shifted" (2013, p.17).

By keeping this focus on material aspects, I aim to heed Rosi Braidotti's warning against "hasty renditions of the digital web as rhizome[, which frame Deleuze and Guattari's work within] the cult of the inorganic, the celebration of the sublimely fake and the purposefully inauthentic" (2006, pr.2). For Braidotti, "[t]echnology is at the heart of a process of blurring fundamental categorical divides between self and other[, combining] cyborgs, monsters, insects and machines into a powerfully posthuman approach to what we used to call 'the embodied subject'" (pr.3). However, she has also pointed out that such a powerful potential is at the heart of global capitalism's search for profit, through the reverberation of "ever-shifting waves of genderisation and sexualisation, racialisation and naturalisation of multiple 'others'" (pr.4).⁸

Femicide

#MachismoMata

#NiUnaMenos

#TocanAUnaTocanATodas⁹

In her analysis of femicide in Ciudad Juárez (Mexico), Rita Laura Segato, much like Braidotti, argues that neoliberalism produces and reproduces difference "by means of a progressive expansion of hierarchical distances to the point of exterminating some as an uncontested expression of success" (2010, p.87). In this sense, she identifies the murdered women –poor and mestizas– with the emblematic other, who is eminently suppressible (p.87). The shameful impunity for these crimes in Ciudad Juárez is guaranteed by "[t]he extreme asymmetry that results from local elites' unregulated extraction of wealth" (p.84).

In order to elucidate how femicide works, Segato suggests thinking it through a model she developed, whereby rape is understood as a form of *expressive violence*,¹⁰ its end being "the expression of being in control of somebody else's will" (p.75). According to this model, violence speaks its message via two axes. Along the vertical axis, the aggressor evidently addresses his victim; along the horizontal axis he addresses his peers, too: "Those who give meaning to the scene [of femicide] are other men, not the victim" (pp.76-77). Thus, following Segato's model, femicide "results from a commandment arising from the gender structure to guarantee the tribute that qualifies each new member for access to the virile brotherhood" (p.77). In Segato's view, this axial arrangement "is the actual architecture of gender relations" (2006, p.5; my translation). In such an architecture, femicide has its own terrible vibrancy, as women's bodies become the site for the violent reverberation of the communication of masculinity, in its most distorted and intensified expression.

⁸ The intra-actions entangling femicide, feminism and capitalism deserve further exploration, outside the scope of this essay. Several scholars have examined the feedback between femicide, patriarchy and capitalism (see Segato, 2016; Monárrez Fragoso, 2010; Olivera, 2010; Encinas, 2016) while others have also explored and critiqued the "dangerous liaison" (Eisenstein, 2005) between feminism and capitalism/neoliberalism (see Fraser, 2013).

⁹ These hashtags were circulated by the feminist movement in Uruguay in relation to cases of femicide. They translate as "machismo kills", "not one (woman) less", "if they touch one (woman), they touch us all".

¹⁰ Segato developed this model in "La estructura de género y el mandato de la violencia" (2003)

¹¹ As Aleida Luján Pinedo points out, also following Barad, the concept of feminicide is itself co-constituted in its entangled intra-action with concepts such as patriarchy, sex-gender system, sex, gender, woman, violence or gender violence (2015). Such a complexity has engendered debates along multiple lines, whose outcomes I cannot discuss here for reasons of space. For more information about these discussions, see *Terrorizing Women: Feminicide in the Américas* (Fregoso and Bejarano, 2010).

¹² After a relentless year of murders and street protests (40 cases were recorded in 2015 and there were actions every month) (Suárez Val, 2015), the term *feminicide* started being used in the Uruguayan media. By way of example, in January 2016, the newspaper *Diario El País* ran the following headline to report the murder of Yenny Chico: “First feminicide of the year”.

¹³ In contrast to the first bill’s punitive approach, the second bill, in line with the UN’s Model Protocol, defines different types of gender-related violence (symbolic, physical, psychological, patrimonial, etc.) to facilitate an integrated approach to eradicating it, including a budget (see *Parlamento del Uruguay*, 2016). Many feminist activists did not support the purely punitive approach, as they thought that such a bill was but a political quick fix (Sputnik, 2017). Activists also called on the parliament to reconsider changes that had reduced the second bill’s original scope (Amnistía Internacional Uruguay et al., 2017).

Yet, vibrancy is also found in the many conversations at local, national and regional levels, taking place across and between the feminist movement and the legislative bodies in Latin America, as they debate the definition of feminicide,¹¹ the specificity of its local manifestations, the pros and cons of writing it into the legislation and the different ways in which it should be approached –they discuss, for example, if the term should cover all violent deaths of women or whether more nuanced classifications should be put in place, as advocated by Segato (2006). In Uruguay, when the feminist movement coalesced and burst into the spontaneous street protests mentioned above –relying on a concerted effort to monitor news, record cases, and spread information about cases via digital media– the debate gained momentum and started reverberating through the media,¹² therefore reaching the public debate. By the end of 2017, two bills had been debated and approved in parliament: a proposal typifying feminicide as “crimes against women because of hate, contempt or undervaluing due to their condition as women” and designating it as an aggravating circumstance to homicide, and a broader bill putting forward a framework to define and tackle all forms of gender-related violence against women. Feminist and human rights activists expressed both support and reservations about the content and the reach of these bills.¹³ Strong objections to the notion of *feminicide* were also raised by conservative voices, on the grounds that it might constitute a form of discrimination against men (see, for example, Sarthou, 2015).

In this panorama we can identify the vibrancy of feminicide as a powerful term, as it reverberates in the entangled landscapes of news media, politics and activism; circulating in and through protesting bodies, theoretical texts and legislation. And digital maps.

Second direction: following the map

Following the ideas of vibrancy and reverberation, I came up with a series of questions I wanted to ask of a digital map of feminicide: What affective signals reverberate in, from, and through it? Which are more or less vibrant? Along which trails do these signals flow? What material things, both human and non-human, do they bounce off, pass through or mark? How are they distorted, intensified, muffled, or stopped in these encounters? (Kuntsman, 2012, p.2).

On the thingyness of the map (or, what materialises in/through the map-as-entanglement as it reverberates and intra-acts)

In this section, I will use the map of femicide in Uruguay (Suárez Val, n.d.) to look at how the map's *thingyness* takes different shapes depending on the manner in which it is approached (and on what the map itself approaches).

The map-as-entanglement is representation and orientation in permanent tension (de Sousa Santos, 1995, p.472).¹⁴ Boaventura De Sousa Santos points out that “the map distorts reality through [...] scale, projection and symbolisation” (p.459), for decisions are made about how much detail is shown, which features are highlighted (and which are left less distinct) and which graphic signs are used (pp.460-462). In Barad's vocabulary: as scale, projection and symbolisation enact agential cuts, phenomena materialise on the map as particular forms of reality. What is represented is a distribution of cases of femicide in Uruguay on a Google map.

Google Maps is as close to Borges's emperor's map¹⁵ as it gets, for it materialises the world in an already vibrant amount of detail. When I do the map,¹⁶ markers are added in the locations where women were killed because they were women. The image that emerges shows women who were young, old, white, black, poor, middle-class, hetero, lesbian, trans ... ; women who worked at home, in offices, in rural settings, as sexual workers ... ; who were mothers, who wanted to get abortions, who had not figured it out yet. They were burned in houses, left in ditches, shot on streets, stabbed in restaurants. The men who killed them were or had been their partners,¹⁷ for the most part. Some were related to the security forces. Too many had already been denounced by the women whom they ended up killing, women who were supposedly under state protection. The claim that the map is an “unofficial, and, likely, incomplete record” (Suárez Val, n.d.; my translation) materialises an (other state) absence: the lack of official statistics on femicide.¹⁸ De Sousa Santos indicates that “[a] given phenomenon can only be represented on a given scale. [...] As in nuclear physics, the scale creates the phenomenon” (1995, p.460). Simultaneously, mapping femicide creates and reveals the phenomenon *and* its scale. Femicide is not only violently inscribed on the body of its victims. By marking –and making strange– the familiar inverted heart-shape of Uruguay's “logo-map” (Anderson, 1991, p.250), the markers on the map show how femicide is inscribed on the Uruguayan social body. Detail on the map intensifies.

¹⁴ This realization came to me as I followed lines between femicide, maps and law.

¹⁵ To represent every detail, the map became the same size as the empire, and therefore useless as a tool for orientation (Borges referenced in de Sousa Santos, 1995, p.459).

¹⁶ When someone asks me “What are you up to?” whilst I am updating the map, my answer is always as follows: “I'm doing the map.” This phrasing might result from my entanglement in English and Spanish (in Spanish *hacer* means both “to make” and “to do”). However, I think, with Coleman, that this is more about my body “doing with the image”, as I feel and live with the map (Coleman, 2013, p.13). Another interesting slide: in Spanish “to update” translates as *actualizar*, which suggests that femicide is actualised (materialises) in the map through our intra-acting.

¹⁷ Ever since I started doing the map, all known perpetrators have been men. Some cases rest unresolved. In the illustrated case, K. G. committed suicide months after her partner sprayed her with petrol and set her on fire.

¹⁸ In the previous legal framework, gender-based violence was limited to “domestic violence”, therefore, the state did not disaggregate data about some violent deaths of women that would fall within the definition of femicide –murders of sexual workers or transgender women, for example. Some efforts were made, in the form of ad hoc reports (see, for example, Ministerio del Interior del Uruguay, 2016). With the approval of the aforementioned laws, more detailed information will become available from government sources

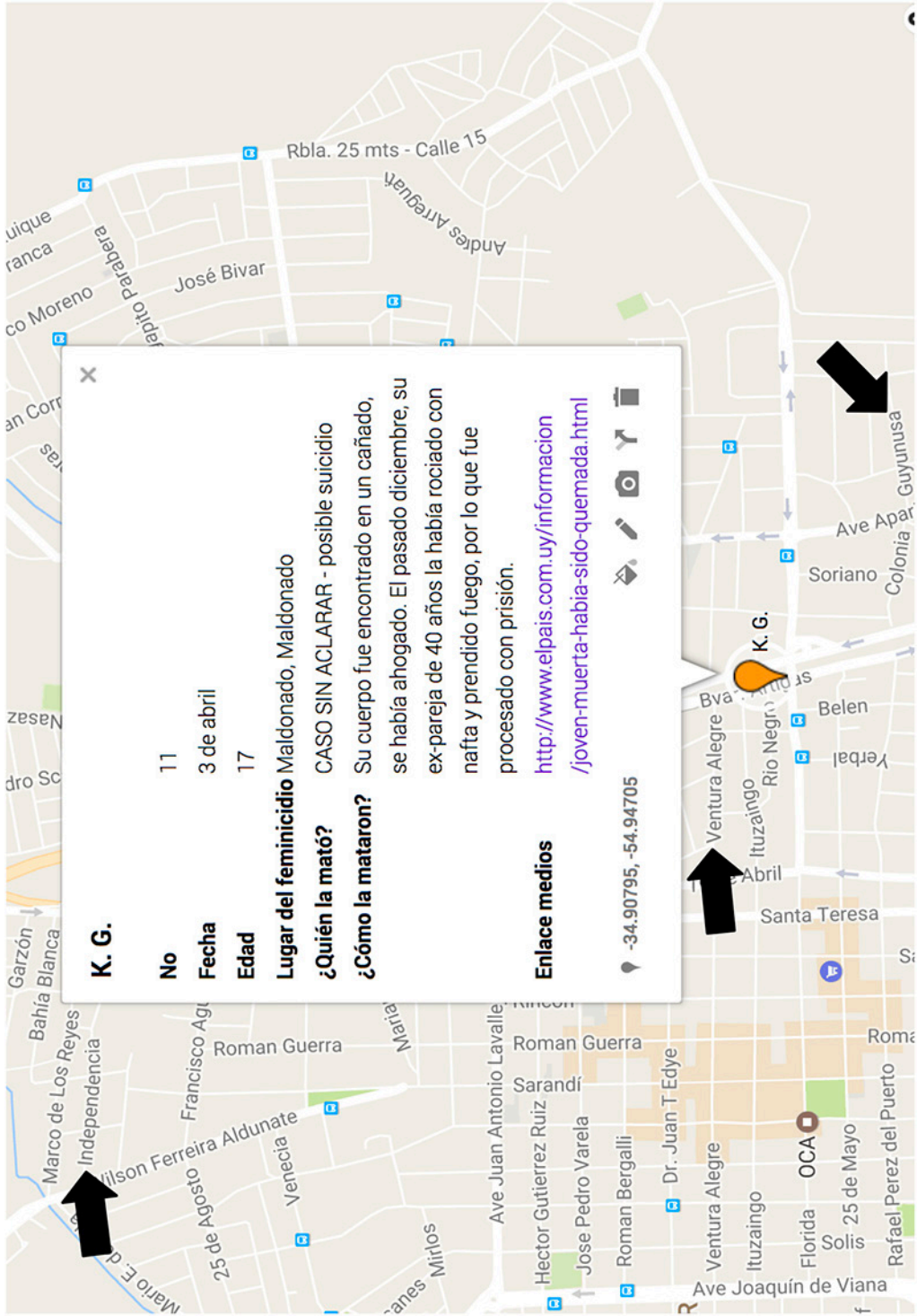


Fig.2 Screenshot of the Feminicidio Uruguay map (03/04/2017) (Suárez Vaz, n.d.). The added black arrows highlight street names referred to below.

Those areas in the map where there are markers become louder, more vibrant. Zooming into a case, noise increases with the automatic appearance of more labels for streets, landmarks, points of interest. Words vibrate and bounce off each other. For example, a case recorded on 3 April 2017 took place near streets named Independence, Happy Fate and Guyunusa¹⁹ (see Fig.2). These words *chime* with the case. In its proximity, they entangle with feminicide, making meanings resonate, change, reverberate. They add vibrancy. The graphic sign marking the spot, the familiar Google Maps marker, vibrates between being a “referential/cognitive sign” and an “emotive/expressive sign” (de Sousa Santos, 1995, p.462), loaded with meanings and affect. I (or you; anybody can do this) capture a screenshot, and share it, together with hashtags and links, on various networks. It produces comments, reactions and shares, as it reverberates through social media. The resulting cacophony signals a different cognitive orientation towards the meaning of violent deaths of women: “single isolated case” becomes “case of feminicide” becomes “activist cause”.²⁰ Furthermore, as Ahmed has shown, orientation is also linked to emotion, feeling and affect, to touching and being touched (Ahmed, 2006, p.2014).

Humans in the map

As an image on a screen, the map is a thing that can be touched (physically, through touch-screens or mouse-clicks; digitally, by marking it with feminicide sites). The map can also touch, “creating an immediate emotional response” (Kuntsman, 2012, p.3). Screens are “expressive surfaces” (Jones, 2017) and both them and the images they display, are “affective, intense and interactive, as well as being representational” (p.32). Their materiality emerges, as described by N. Katherine Hayles, from the inter(and intra) action between a work’s²¹ physical elements, “the user’s interactions with the work and the interpretive strategies she develops –strategies that include physical manipulations as well as conceptual frameworks” (2002, p.33). The different ways in which the map is touched –zooming, clicking, swiping and scrolling– alter the map’s materiality (see Lammes, 2016). The orientation and the feelings towards feminicide also change, as the map proposes –in the sense of “lending of weight, an incentive toward, a pressure in the direction of one trajectory of action rather than another” (Bennett, 2009, p.103)– a specific conceptual and emotional framework, which can be accepted, rejected, or modified. But as well as touching the map, humans are also *in* the map. A blue dot marks a device’s current location: a visual cue of the fact that *you* are tangled in this entanglement. In this way, the map reveals that subjectivity is “always and already entangled and touching” (Warfield, 2016, p.2) with expressions of feminicide.²² There is also another way in which the map can touch you: as you look at the map on a (retina?) display, the map makes an

¹⁹ Guyunusa was an indigenous woman, from what is now Uruguay. She died in 1834 in France, where she was taken, together with three indigenous men, as part of an exhibit (Rivet 2002). In Uruguay, feminists have embraced her as a symbol of resistance.

²⁰ Or, in some encounters, it becomes “those man-hating feminists!” As Kuntsman points out, the map circulates within a “regime of suspicion, where digitalised evidence is always already suspected of being photoshopped, made-up, fabricated –and as such, these testimonies fail to move, cause annoyance or mockery instead of compassion” (2012, p.3).

²¹ Hayles is writing here about electronic literary texts, but her reasoning can be applied to the map.

²² Other representations entangled in the map include, for example, the Uruguayan “imagined community” (Anderson, 1991) with its constitutive values, traditions, etc.

²³ We need to remember the ‘press’ in an impression. It allows us to associate the experience of having an emotion with the very affect of one surface upon another, an affect that leaves its mark or trace” (Ahmed, 2014, p.6).

²⁴ People who see the map often exclaim: “¡Qué fuerte!”, literally “How strong!”, a colloquial formulation meaning something is powerful, incredibly sad, and/or hard to believe.

*impression*²³, you become affected by it.²⁴ Even if you look away, the image captured in your retina lingers behind your eyelids, its affective signals moving through reverberating circuits in your neural network, to be encoded in “memory neurons”, “keeping information about the past available for future decision making” (Ribeiro and Nicolelis, 2010, p.45). The map inscribes you, the map is now *in* you.

According to Hayles, “inscription technologies” are devices which “must initiate material changes that can be read as marks” (2002, p.24). Upon intra-acting with the map once, twice, many times, human bodies might be inscribed with the concept of femicide –the inscribed signal bouncing through them, reverberating into human networks, re-inscribed and remediated (p.5), as it cycles through news item to map marker, to screenshot, to hashtag, to shared post; and then through placards, street marches, sound performances... towards law amendments and, ultimately, social change.

Artificial intelligence

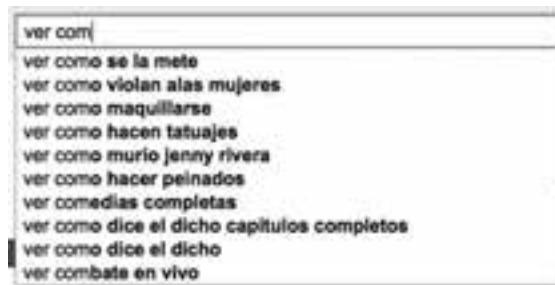


Fig.3 Screen capture (11/08/2013) showing YouTube suggestions for the search terms “See how...”. The first suggestion reads “See how someone puts it into someone”, and the second one, “See how (they) rape women”. This image was captured and posted on Facebook in the context of the digital art/activism project Ver Comentarios (Bianchic, Delgado, and Suárez Val, 2016).

²⁵ There is at least one other interesting “human” direction: tracing reverberation back towards moments of data gathering and inscription onto the map. I explored this question in my MA dissertation *Affect amplifiers: femicide, feminist activists and the politics of counting and mapping gender-related murders of women*.

²⁶ The reference is to “relationships (between companies)”. I found it useful to think with the omission.

As I turned and turned the idea of inscription through reverberation, I realised that I had been following reverberation in only one direction: from the map towards and through the human.²⁵ In what follows, I will take another direction.

The map is data (about femicide in Uruguay); but it is also made of digital data matter which “consists of physical inscriptions, [...] bits [...] stored in the form of magnetic polarities on hard drives, electric charges on flash memory cards, or microscopic pits on the surface of optical disks” (Casemajor, 2015, p.7). The map is disassembled into bits relayed across the network in packets, passing through routers which decide the most efficient paths to take depending on “time, politics and relationships” (Code.org, 2015)²⁶. Their decisions “change over time as [their] knowledge changes” (EURIM, 1999, p.1).

The map-as-entanglement reverberates in a myriad of directions, as electricity, light and radio waves, before its bits are “re-assembled in the proper order at their final destination” (EURIM, 1999, p.2). It is significant that routers *learn* as bits pass through them, and that this learning involves an understanding of human politics and relationships. I wonder what else routers could learn in their intra-action with bits about feminicide and gender structures.

A more complex kind of “learning machine” in this entanglement are the algorithms behind Google, Facebook and other digital companies, which collect, analyse and interpret (all/our/any) data, and decide which bits to foreground for us. As Deborah Lupton remarks, “[a]lgorithms and other elements of software [...] are generative, a productive form of power” (2013, p.4). Algorithms learn from us, and make decisions which materialise different worlds for us, through our expressive screens. In their discussion of the limits and challenges of algorithms, Marijn Janssen and George Kuk describe how “the algorithmic materiality is a complex socio-technical assemble [sic.] of people, technologies, code developers and designers” and link algorithms to Foucault’s conception of power and *governmentality*²⁷ (2016, p.375). As we saw above with Hayles, discourse, practices, power and bodies, intra-act in/through the materiality of technology. This includes gender technologies²⁸: algorithms are gendered.

²⁷ The “contact between the technologies of domination of others and those of the self” (Foucault, 1988, p.19 cited in Deveaux, 1994, p.245; emphasis added).

²⁸ After Teresa de Lauretis (1987).

The gendered, sexualised and racialized aspects to algorithms’ learning and decision-making processes have been the recent focus of controversies about Google Search (Burgess, 2017b) and Facebook’s offensive-content removal policies (Constine, 2016), amongst others. Notably, in 2013 the UN used this premise as the basis of an anti-sexism campaign displaying real (and really) sexist autocomplete suggestions whenever terms such as “women shouldn’t” or “women need to” were written in a search engine (Huffington Post UK, 2013). In Uruguay, a few weeks before that campaign was launched, a small artistic collective –in which I participated– had already noted the phenomenon and decided to start their own, much smaller, campaign (Fig.3).

Thus, if algorithms can learn to perform gender-based violence (in ways that have real consequences for embodied humans), surely, they should be able to learn how to combat such violence. Wired UK recently reported that “tech giants are using artificial intelligence to prevent suicide and self-harm” (Burgess, 2017a). They hope to achieve this by programming algorithms to identify content and search terms that suggest that a potential action might be taken by a given user, who is then provided with suitable search results or links. Visions of Big Brother come to mind, yet, this suggests algorithms could possibly be programmed to address sexism, or even to detect poten-

tial acts of gender-related violence. There is, however, another way to think through this.

The thing-in-phenomena that is Femicidio Uruguay, an entanglement of data, emotion, bodies, discourse and practice, is part of a vibrant series of similarly entangled things: a map showing streets in Montevideo named after women (DATA.UY, 2017); other maps of femicide in Latin America (Ramírez, n.d.; Salguero, n.d.; Geografía Crítica, 2016); or maps of women's activism (Red Latinoamericana de Mujeres Defensoras de Derechos Sociales y Ambientales, et al., 2017). Not to mention a plethora of websites, social media pages and accounts, podcasts, mobile chat groups and other cyber-feminist²⁹ actions pushing towards and beyond a "feminist internet" (see Feminist Principles of the Internet, 2017). As vibrant, multiplying feminist bits –entangled into unpredictable light, electricity and radio waves– reverberate through Google and other tech giants' infrastructures, would their very gendered materiality not be configured and reconfigured in their intra-action? Are the "master's tools" (Lorde, 1983) immune to affect, or could feminist activists' disobedient appropriation of everyday technology alter the very material structure of the internet?

²⁹ Here, *cyberfeminist* refers to a "feminist appropriation of information and computer technology" (Paasonen, 2011, p.335). I use this term to gesture towards the map's insertion in the entangled genealogy of cyberfeminism, an important angle of enquiry that I cannot develop here for reasons of space.

Conclusion

*"[T]here is an emerging acknowledgement that, in part, the battle for new worlds is a battle over space and the production of spatial imaginaries."
(Cobarrubias and Pickles, 2009, p.37)*

In this essay, I have explored the potential uses of the notions of vibrancy, reverberation and intra-action to develop a novel methodology to research the effects, and affects, of digital maps disobediently appropriated by feminist activists to record cases of femicide. Through an exploration of my own map of femicide in Uruguay, I have shown how digital maps can be understood as co-constituted in data, practices, discourses, emotions, light, electricity, radio waves, cables, routers, neurons, algorithms, human and non-human bodies... –things-in-phenomena, things with their own vibrant *thingly* power. I have presented how thinking with vibrancy helps to highlight various aspects of these maps' reverberation through bodies –both human and nonhuman–, which follow the affective signals emitted from/through the map, shaping intra-acting elements in the entanglement.

I find it necessary to note some important issues that fall outside the scope of this essay but which could be further developed. They include: problemati-

zing the very use of digital maps as a tool, given mapping's inherent belonging in capitalist, colonial and patriarchal entanglements;³⁰ exploring the reverberations traversing feminism and feminist activism, in the (never unidirectional) intra-action with/in platforms created and maintained by powerful multinationals;³¹ following the potentially essentialising and/or heteronormative reverberations of the pattern of feminicide that emerges in the map; and, not least, examining the potential role of the map in the communication between perpetrators described in Segato's model of expressive violence.

More attention could also be paid to another important potential direction of research: the reverberations of the map across the landscape IRL. As the map materialises a location as a "site of feminicide", and then, in concert with other actions, as a "site of protest", "site of performance" or "site of memorial": how is the materiality of the landscape itself altered? In order to extend a methodology, one possibility would be to explore how notions of vibrancy, reverberation and entanglement could be thought through "material geographies" (Tolia-Kelly, 2013).

Taking new materialist approaches as a starting point, in this work I have explored fresh lines of thought to stimulate creative methodologies for researching –and practising– digital activism around feminicide in Uruguay and Latin America. The proposed approach reveals the usefulness of attending to the vibrancy and reverberation of things as a means to reveal both their affects and effects. Bearing this in mind, I want to conclude with a strong recommendation, which springs from these ideas: activists' disobedient doings, especially their appropriation of digital objects, could benefit from integrating an alertness to the vibrancy of matter, and a sensitivity to how emotions, practices and discourses reverberate and leave their imprint towards/through not only human, but also non-human bodies.

I thank Rebecca Coleman, Nirmal Puwar, Noortje Marres and two anonymous reviewers for their critical reading and insightful feedback on this essay.

³⁰ This tension is explored, for example, by Sebastián Cobarrubias and John Pickles (2009).

³¹ Some scholars have compellingly argued that "networked communications technologies [...] are profoundly depoliticizing" (Dean, 2005, p.1). Others, however, have focused on pointing to the "promise" as well as the "pitfalls" of digital feminist activism (Mendes, Ringrose, and Keller, 2018).

References

- Ahmed, S., 2006. Orientations: Toward a Queer Phenomenology. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 12(4), pp.543-574.
- Ahmed, S., 2014. *The Cultural Politics of Emotion*. 2nd ed. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Amnistía Internacional Uruguay, et al., 2017. Comunicado por Ley Integral que Garantice a las Mujeres una Vida Libre de Violencia de Género. *Cotidiano Mujer*, [online] Available at: <<http://www.cotidianomujer.org.uy/sitio/91-campanas/declaraciones/1726-comunicado-por-ley-integral-que-garantice-a-las-mujeres-una-vida-libre-de-violencia-de-genero>> [Accessed 2 November 2017].
- Anderson, B., 1991. Census, Map, Museum. In: *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso. pp163-185.
- Barad, K., 2001. Scientific Literacy -> Agential Literacy = (Learning + Doing) Science Responsibly. In: M. Mayberry, B. Subramaniam and L. Weasel, eds. *Feminist Science Studies: A New Generation*. New York: Routledge. pp. 226-246.
- Barad, K., 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham, N.C.: Duke University Press.
- Bennett, J., 2009. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham, N.C.: Duke University Press.
- Bernal Sarmiento, C., Lorente Acosta, M., Roth, F. and Zambrano, M., 2014. Modelo de protocolo latinoamericano de investigación de las muertes violentas de mujeres por razones de género (femicidio/feminicidio). Entidad de las Naciones Unidas para la Igualdad de Género y el Empoderamiento de las Mujeres (ONU Mujeres); Oficina del Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Derechos Humanos (OACNUDH). [online] Available at: <<http://www.unwomen.org/es/digital-library/publications/2014/8/modelo-de-protocolo-latinoamericano>> [Accessed 8 March 2015]
- Bianchic, E., Delgado, P. and Suárez Val, H., 2016. Ver Comentarios. [video online] Available at: <<https://www.youtube.com/channel/UCwGtGRuKJ8TLbPxVH9AjZOG>> [Accessed 22 December 2017].
- Braidotti, R., 2006. Affirming the Affirmative: On Nomadic Affectivity. *Rhizomes: Cultural Studies in Emerging Knowledge*, [online] 11/12. Available at: <http://www.rhizomes.net/issue11/braidotti.html#_ftnref1> [Accessed 21 April 2017].
- Braidotti, R., 2013. *The Posthuman*. Cambridge, UK; Malden, MA, USA: Polity Press.
- Burgess, M., 2017a. How Tech Giants Are Using AI to Prevent Self-Harm and Suicide. *WIRED UK*, [online] Available at: <<http://www.wired.co.uk/article/facebook-safety-self-harm-suicide-ai-instagram>> [Accessed 6 March 2017].
- Burgess, M., 2017b. Just like Humans, Artificial Intelligence Can Be Sexist and Racist. *WIRED UK*, [online] Available at: <<http://www.wired.co.uk/article/creating-transparent-ai-algorithms-machine-learning>> [Accessed 11 January 2016].

Casemajor, N., 2015. Digital Materialisms: Frameworks for Digital Media Studies. *Westminster Papers in Communication and Culture*, 10(1), pp.4-17.

Cobarrubias, S. and Pickles, J., 2009. Spacing Movements: The Turn to Cartographies and Mapping Practices in Contemporary Social Movements. In: B. Warf and S. Arias, eds. *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*. New York: Routledge. pp.36-58.

Code.org., 2015. The Internet: Packets, Routing and Reliability. [video online] Available at: <<https://www.youtube.com/watch?v=AYdF7b3nMto>> [Accessed 23 April 2017].

Coleman, R., 2013. Sociology and the Virtual: Interactive Mirrors, Representational Thinking and Intensive Power. *The Sociological Review*, 61(1), pp.1-20.

Coleman, R., and Ringrose, J., eds., 2013. *Deleuze and Research Methodologies*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Constine, J., 2016. Facebook Spares Humans by Fighting Offensive Photos with AI. *TechCrunch*, [online] Available at: <<https://techcrunch.com/2016/05/31/terminating-abuse/>> [Accessed 31 May 2016].

Crampton, J. W., 2009. Cartography: Performative, Participatory, Political. *Progress in Human Geography*, 33(6), pp.840-848.

DATA.UY., 2017. *A Tu Nombre*. [online] Available at: <<http://atunombre.uy/>> [Accessed 23 April 2017].

De Lauretis, T., 1987. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, A Midland book. Indiana University Press.

Dean, J., 2005. Communicative Capitalism: Circulation and the Foreclosure of Politics. *Cultural Politics*, 1(1), pp.51-74.

Deleuze, G., and Guattari, F., 1988. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated from French by B. Massumi. Oxford: Athlone Press, Athlone Contemporary European Thinkers Series.

Delgado, H., 2016. Irrupción sonora en la vida cotidiana. [interview online] Available at: <<http://vouyart.com.uy/entrevistas/irrupcion-sonora-en-la-vida-cotidiana-entrevista-a-hekatherina-delgado/>> [Accessed 8 March 2018].

Deveaux, M., 1994. Feminism and Empowerment: A Critical Reading of Foucault. *Feminist Studies*, 20(2), pp.223-247.

Diario El País (Uruguay), 2016. Primer feminicidio del año: una mujer fue asesinada de varias puñaladas. *Diario El País (Uruguay)*, [online] Available at: <<http://www.elpais.com.uy/informacion/primer-feminicidio-mujer-asesinada.html>> [Accessed 12 January 2016].

Ellis, C., and Bochner, A. P., 2000. Autoethnography, Personal Narrative, Reflexivity: Researcher as Subject. In: N. K. Denzin and Y. S. Lincoln, eds. *Handbook of Qualitative Research*. 2nd ed. Thousand Oaks, CA, US: SAGE Publications.

Encinas, A., 2016. Feminicidio, capitalismo y colonialismo en Latinoamérica. *El salmón contracorriente*, [online] Available at: <<http://www.elsalmoncontracorriente.es/?Feminicidio-capitalismo-y>> [Accessed 21 March 2016].

EURIM, 1999. Internet Technology Explained: Hosting, Caching and Mirroring. Background Paper, Network Governance Working Party, November. [online] Available at: <<http://www.eurim.org.uk/activities/netgov/9911paperinternettech.pdf>> [Accessed 19 March 2016].

Feminist Principles of the Internet, 2017. *GenderIT.org*. [online] Available at: <<http://feministinternet.net/en/about>> [Accessed 15 April 2017].

Foucault, M., 1988. *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*. Edited by L. H. Martin, H. Gutman, and P. H. Hutton. Amherst: University of Massachusetts Press.

Fox, N. J., 2015. Emotions, Affects and the Production of Social Life. *The British Journal of Sociology*, 66(2), pp.301-318.

Fox, N. J., and P. Alldred, 2015. Inside the Research-Assemblage: New Materialism and the Micropolitics of Social Inquiry. *Sociological Research Online*, [online] 20(2). Available at: <<http://www.socresonline.org.uk/20/2/6.html>> [Accessed 8 March 2018].

Fraser, N., 2013. *Fortunes of Feminism: From State-Managed Capitalism to Neoliberal Crisis*. Brooklyn, NY: Verso Books.

Fregoso, R-L., and Bejarano, C. eds., 2010. *Terrorizing Women: Femicide in the Americas*. Durham and London: Duke University Press.

Geografía Crítica, 2016. Violencia feminicida Ecuador a 2016. *Google Maps*. [online] Available at: <<https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1GJGbiCYkT'ZUS2ryoq3tCiW4txBs&ll=-1.421683061887858%2C-78.91224145000001&z=6>>

Hayles, K. N., 2002. *Writing Machines*, [mediawork pamphlet]. Boston, MA, US: MIT Press.

Huffington Post UK, 2013. UN Women Uses Real Google Searches to Illustrate Reality Of Global Sexism. *The Huffington Post*, [online] Available at: <http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/10/21/un-google-sexism_n_4134756.html> [Accessed 21 October 2013].

iconoclasistas, 2016. Manual of Collective Mapping. *iconoclasistas*. [online] Available at: <https://issuu.com/iconoclasistas/docs/manual_mapping_ingles> [Accessed 8 March 2018].

Janssen, M., and Kuk, G., 2016. The Challenges and Limits of Big Data Algorithms in Technocratic Governance. *Open and Smart Governments: Strategies, Tools, and Experiences*, 33(3), pp.371-377.

Jones, M., 2017. Expressive Surfaces: The Case of the Designer Vagina. *Theory, Culture & Society*, 34(7-8), pp.29-50.

Karatzogianni, A., 2012. WikiLeaks Affects: Ideology, Conflict and the Revolutionary Virtual. In: A. Karatzogianni and A. Kuntsman, eds. *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect and Technological Change*. London: Palgrave Macmillan UK. pp.52-73.

Karatzogianni, A., and Kuntsman, A., 2012. *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect and Technological Change*. London: Palgrave Macmillan UK.

- Kember, S., and Zylinska, J., 2010. Creative Media between Invention and Critique, or What's Still at Stake in Performativity?. *Culture Machine*, 11, pp.1-6.
- Kuntsman, A., 2009. *Figurations of Violence and Belonging: Queerness, Migrantism and Nationalism in Cyberspace and Beyond*. Oxford: Peter Lang.
- Kuntsman, A., 2012. Introduction: Affective Fabrics of Digital Cultures. In: A. Karatzogianni and A. Kuntsman, eds. *Digital Cultures and the Politics of Emotion: Feelings, Affect and Technological Change*. London: Palgrave Macmillan UK. pp.1-17.
- Kwan, M-P., 2002. Feminist Visualization: Re-Envisioning GIS as a Method in Feminist Geographic Research. *Annals of the Association of American Geographers*, 92(4), pp.645-661.
- Lammes, S., 2016. Digital Mapping Interfaces: From Immutable Mobiles to Mutable Images. *New Media & Society*, pp.1-15.
- Latour, B., 2005. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Lorde, A., 1983. The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House. In: G. Anzaldúa and C. Moraga, eds. *This Bridge Called My Back: Writings by Radical Women of Color*. New York: Kitchen Table, Women of Color Press. pp.98-105.
- Luján Pinelo, A., 2015. Un Acercamiento Filosófico al Concepto Femicidio/Feminicidio. *Feminicidio.net*, [online] Available at: <<http://www.feminicidio.net/articulo/acercamiento-filos%C3%B3fico-al-concepto-femicidio-feminicidio>> [Accessed 11 February 2017].
- Lupton, D., 2013. Digital Sociology: Beyond the Digital to the Sociological. In: N. Obaldiston, C. Strong, and H. Forbes-Mewett, eds. *The Australian Sociological Association 2013 Conference Proceedings: Reflections, Intersections and Aspirations, 50 Years of Australian Sociology*. Melbourne: TASA, [online] Available at: <<http://hdl.handle.net/2123/9729>> [Accessed 22 April 2017].
- McLafferty, S. L., 2002. Mapping Women's Worlds: Knowledge, Power and the Bounds of GIS. *Gender, Place & Culture*, 9(3), pp.263-269.
- McLafferty, S. L., 2005. Women and GIS: Geospatial Technologies and Feminist Geographies. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, 40(4), pp.37-45.
- Mendes, K. D., Ringrose, J. and Keller, J., 2018. # MeToo and the Promise and Pitfalls of Challenging Rape Culture through Digital Feminist Activism. *European Journal of Women's Studies*, 25(2), pp.236-246.
- Ministerio del Interior del Uruguay, 2016. Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer. Observatorio Nacional sobre Violencia y Criminalidad. [online] Available at: <https://www.minterior.gub.uy/images/datos_25112016.pdf> [Accessed 8 March 2018].
- Monárrez Fragoso, J. E., 2010. The Victims of Ciudad Juárez Femicide: Sexually Fetishized Commodities. In: R-L. Fregoso and C. Bejarano, eds. *Terrorizing Women: Femicide in the Americas*. Durham and London: Duke University Press. pp.59-69.

- Olivera, M., 2010. Violencia Feminicida: Violence against Women and Mexico's Structural Crisis. In: R-L. Fregoso and C. Bejarano, eds. *Terrorizing Women: Femicide in the Americas*. Durham and London: Duke University Press. pp.49-58.
- Oxford University Press, *Oxford Dictionaries* | English. Online [online] Oxford: Oxford University Press. Available through: <<https://en.oxforddictionaries.com/>> [Accessed 22 April 2017].
- Paasonen, S., 2011. Revisiting Cyberfeminism. *Communications*, 36(3), pp.335-352.
- Parikka, J., 2012. New Materialism as Media Theory: Medianatures and Dirty Matter. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 9(1), pp.95-100.
- Parlamento del Uruguay, 2016. Proyecto de Ley Integral de Violencia Basada en Género. [online] Available at: <<https://parlamento.gub.uy/noticiasyeventos/noticias/node/86302>> [Accessed 18 October 2016].
- Pavlovskaya, M., and St. Martin, K., 2007. Feminism and Geographic Information Systems: From a Missing Object to a Mapping Subject. *Geography Compass*, 1(3), pp.583-606.
- Plantin, J-C., 2015. The Politics of Mapping Platforms: Participatory Radiation Mapping after the Fukushima Daiichi Disaster. *Media, Culture & Society*, 37(6), pp.904-921.
- Probyn, E., 1993. *Sexing the Self: Gendered Positions in Cultural Studies*. London : Routledge.
- Ramírez, I., n.d. Ellas Tienen Nombre. *Ellas Tienen Nombre*. [online] Available at: <<http://www.ellastienennombre.org/>> [Accessed 23 April 2017].
- Red Latinoamericana de Mujeres Defensoras de Derechos Sociales y Ambientales, ACKnowl-EJ, and Censat Agua Viva, 2017. Mujeres Latinoamericanas Tejiendo Territorios. *Environmental Justice Atlas*. [online] Available at: <<http://ejatlas.org/featured/mujeres>> [Accessed 23 April 2017].
- Renold, E. and Mellor, D., 2013. Deleuze and Guattari in the Nursery. In: R. Coleman and J. Ringrose, eds. *Deleuze and Research Methodologies*. Edinburgh: Edinburgh University Press. pp.23-41.
- Ribeiro, S. and Nicolelis, M., 2010. Network Reactivation. In: R. Stickgold and M.P. Walker, eds. *The Neuroscience of Sleep*. Amsterdam: Elsevier Science. pp.44-51.
- Rivet, P., 2002. *Los Últimos Charrúas*. Translated from French by M. Sanz. [online] Available at: <<http://pueblooriginarios.com/textos/charruas/charrua10.html>> [Accessed 23 April 2017]
- Salguero, M. n.d. Femicidios en México (2016-Mar 2017). *Google Maps. México*. [online] Available at: <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=174IjBzP-fl_6wpRHg5pkGSj2egE&ll=23.942983359872816%2C-101.9008685&z=5> [Accessed 6 July 2017].
- Sarthou, H., 2015. Indisciplina Partidaria, La Columna de Hoenir Sarthou: FEMINICIDIO. *Voces*, [online] Available at: <<http://www.voces.com.uy/articulos-1/indisciplinapartidarialacolumnadehoenirsarthoufemicidio>> [Accessed 19 March 2015].

- Segato, R. L., 2003. La estructura de género y el mandato de la violación. In: *Las Estructuras Elementales de La Violencia. Ensayos sobre género entre la antropología, el psicoanálisis y los derechos humanos*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes/Prometeo. pp.21-54.
- Segato, R. L., 2006. *Qué es un Femicidio: Notas Para un Debate Emergente*. Brasilia: Departamento de Antropología, Universidade de Brasília; Série Antropologia 401.
- Segato, R. L., 2010. Territory, Sovereignty, and Crimes of the Second State. In: R-L. Fregoso and C. Bejarano, eds. *Terrorizing Women: Femicide in the Americas*. Durham and London: Duke University Press. pp.70-92.
- Segato, R. L., 2016. *La guerra contra las mujeres*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Sousa Santos, B. de, 1995. Law: A Map of Misreading. In: *Toward a New Common Sense: Law, Science, and Politics in the Paradigmatic Transition*. New York: Routledge. pp.456-473.
- Sputnik, 2017. Proyecto de Ley de Femicidio en Uruguay es Solo un Parche al Código Penal. *Sputnik*, [online] Available at: <<https://mundo.sputniknews.com/americalatina/201705061068954036-codigo-penal-femicidios/>> [Accessed 5 June 2017].
- Stinson, L., 2016. Facebook Reactions, the Totally Redesigned Like Button, Is Here. *WIRED UK*, [online] Available at: <<https://www.wired.com/2016/02/facebook-reactions-totally-redesigned-like-button/>> [Accessed 24 February 2016].
- Suárez Val, H., 2015. Femicidio en Uruguay 2015. *ZeeMaps/Google Maps*. [online] Available at: <<http://bit.ly/femicidioUY2015>> [Accessed 8 March 2018].
- Suárez Val, H., n.d. Femicidio Uruguay. *Google Maps*. [online] Available at: <<http://femicidiouruguay.net>> [Accessed 8 March 2018].
- Tagg, P., 1994. Subjectivity and Soundscape, Motorbikes and Music. In: H. Järviluoma, ed. *Soundscape. Essays on Vroom and Moo*. Tampere: Department of Folk Tradition. pp.48-66.
- Tolia-Kelly, D. P., 2013. The Geographies of Cultural Geography III: Material Geographies. Vibrant Matters and Risking Surface Geographies. *Progress in Human Geography*, 37(1), pp.153-160.
- Warfield, K., 2016. Making the Cut: An Agential Realist Examination of Selfies and Touch. *Social Media + Society*, 2(2), pp.1-10.
- Williams, R., 1977. *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press.

Helena Suárez Val

Goldsmiths, University of London

She is a social communications producer, focused creating digital communication strategies and cultural events in the areas of human rights and feminism. She has worked in London, Johannesburg and Montevideo, for organisations such as Amnesty International's International Secretariat, the Global Call to Action against Poverty and Cotidiano Mujer. She has recently completed an MA in Gender, Media and Culture at Goldsmiths, UK and will continue her research as a doctoral student at Warwick University. She is the creator of feminicidiouruguay.net and, together with Elena Fonseca, co-produces the weekly feminist podcast #Informativo Feminista de Nunca en Domingo.

Fecha de recepción del artículo: 10 de Marzo de 2018

Fecha de aceptación del artículo: 8 de Mayo de 2018





ba.u

BAU, CENTRE
UNIVERSITARI
DE DISENY
DE BARCELONA



BAU
Ediciones
INVESTIGACIÓ
I TRANSFERÈNCIA
DE CONOCEMENT