



# PÁSAME LA P DE LO PARTICIPATIVO A LO RELACIONAL

MAYA BALLÉN

El objetivo de este texto es examinar la noción de diseño participativo y sugerir otra manera de nombrar las prácticas contemporáneas que involucran al usuario, a propósito de un trabajo realizado en la ciudad de El Carmen, Chincha. Nombrar no es sólo colocarle una etiqueta a un objeto, sino atribuir una serie de propiedades a aquello nombrado. ¿Qué pasa, entonces, si en vez de nombrar tales prácticas como “diseño participativo” las llamamos “proceso relacional”?

## LOS GRANDES IDEALES DE LA PARTICIPACIÓN

La práctica de la participación no es algo nuevo, se ha utilizado de manera extensa especialmente durante las décadas de 1960 y 1970; sin embargo, es sorprendente notar que existe poca información con la cual construir conocimiento teórico. Si bien, durante esas décadas, el Perú, en particular Lima, se encontraba a la vanguardia<sup>1</sup>, muy pocas experiencias quedaron registradas<sup>2</sup>.

La participación desde la Arquitectura, en Europa, nace inmersa en el espíritu de mayo de 1968<sup>3</sup>, con estudiantes revolucionarios que estuvieron involucrados en los primeros proyectos participativos a finales de la década de 1960 e inicios de la de 1970. Durante ese período, los proyectos de inversión para el desarrollo experimentaban el fracaso por no entender las necesidades reales ni la idiosincrasia de una población. Por eso, y desde entonces, las Ciencias Sociales han desarrollado métodos participativos con el fin de destinar un presupuesto disponible a proyectos sensibles a las necesidades de una comunidad. Hoy, tanto en Europa, Estados Unidos o en nuestro contexto, la participación es casi una condición obligatoria para conseguir financiamiento, especialmente en proyectos de desarrollo, en los que el contexto de la entidad formuladora es muy distinto de el de los beneficiarios. La participación se convierte entonces, muchas veces, en una parte organizada del proceso donde el objetivo termina siendo únicamente el consenso. Se asume, muchas veces, que involucrar al usuario

(sin analizar la manera cómo se construye ese compromiso) es garantía de un trabajo exitoso.

Desde lo político, la década de 1960, es una época de profundos cambios a nivel mundial. En el Perú, la dictadura de Velasco Alvarado (1968-1975)<sup>4</sup> marca un quiebre en su deseo por integrar grupos largamente postergados por la cultura oficial. Durante este período, socialmente muy activo, las Ciencias Sociales adquieren el reconocimiento que durante la primera mitad de siglo obtuvo la técnica; por ello, no es de extrañar que la atención a las relaciones sociales se incorpore al discurso arquitectónico. A su vez, los razonamientos ligados a la posmodernidad francesa permitieron involucrar a la Arquitectura en una práctica más social y menos abstracta.

Por otro lado, como la participación de los pobladores para gestar su propio desarrollo urbano es una dinámica con una amplia tradición en el mundo andino (lo cual se conocía y conoce como “ayuda mutua”, y posteriormente, “autogestión”), ésta se verá potenciada en el período de las grandes invasiones dentro de los grupos de origen común. Resulta importante mencionar la presencia del inglés John Turner, quien trabajó en proyectos participativos en el Perú durante la década de 1950 y cuyos textos<sup>5</sup> sobre el tema recorrieron el mundo y mostraron que nuestro país estaba a la vanguardia de estas experiencias. Otro hito en la recuperación del interés por el usuario es la publicación del catálogo de la exposición “Arquitectura sin Arquitectos” de Bernard Rudofsky<sup>6</sup> y la revista *Architectural Design* 08 en 1963, que dedicó el número a las barriadas.

Los primeros años de la década de 1970 encuentran una situación sumamente fértil en términos de participación. Por un lado, el Gobierno utilizó la participación como herramienta de reivindicación social a través del SINAMOS (Sistema Nacional de Apoyo a la Movilización Social), y por el otro, el urbanismo —criticado duramente a través del último CIAM por su autoritaria aproximación modernista— estaba dispuesto a experimentar un nuevo modelo teórico: el trabajo con el usuario<sup>7</sup>. Esto, su-

mado a que los habitantes de la sobrepoblada Lima poseían ya una fuerte tradición en auto-organización y trabajo comunitario, terminó por configurar un escenario perfecto para el desarrollo del trabajo participativo.

Con el crecimiento de la violencia armada, sin embargo, en la década de 1980, los proyectos participativos se hicieron cada vez más difíciles de implementar hasta casi desaparecer. Después de restablecida la democracia, pasado el gobierno de Alberto Fujimori, las dinámicas participativas pueden encontrar un nuevo formato en programas como A Trabajar Urbano<sup>8</sup>, Presupuesto Participativo<sup>9</sup> y Propuesta Ciudadana<sup>10</sup>. Resulta importante mencionar la presencia de las ONG<sup>11</sup>, las cuales empezaron a trabajar con la noción de participación ciudadana hacia fines de la década de 1990.

Actualmente, hablar de diseño participativo resulta tan vago como hablar de espacio público o sostenibilidad. Como se sabe, estos términos son incluidos en cualquier proyecto de desarrollo y por ello, los encontramos en diferentes ámbitos: política educacional, programas sociales, trabajo de los municipios, ONG, etc. Sin embargo, tanto se ha hablado de participación desde lo político que, especialmente en aéreas de bajos recursos, la gente está cansada de talleres que no concluyen en nada específico<sup>12</sup>. Sobre todo, cuando los expertos no les dan nada tangible y el conocimiento adquirido sirve para escribir textos que ellos nunca reciben.

La participación nace en el contexto ideológico de los grandes ideales políticos (democracia, sociedad civil, etc.), pero actualmente nadie sabe exactamente qué significa. Lo que sabemos es que si pretendemos hacer un trabajo participativo teniendo como referencia las experiencias de la década de 1970, probablemente consideremos nuestras experiencias hechos frustrados. Entonces, ¿cómo podemos entender la participación hoy?

## NEGOCIACIÓN DE CONOCIMIENTO

La noción de diseño participativo es muy amplia. Generalmente, se entiende “participación” como la capacidad de una población de gestionar su desarrollo. Como denominador común, el diseño participativo es entendido como el involucramiento del usuario en el proceso de diseño; pero esta interpretación puede comprender desde unos usuarios tan empoderados que toman el proyecto en sus propias manos hasta las falsas consultas de planes previamente establecidos. Hay muchas maneras de hacer participación: la gente y el contexto

determinan el proceso. Sin embargo, podemos coincidir en que una participación real significa empoderar a los usuarios y no manipularlos.

Si uno no tiene conocimiento alguno de lo que es la participación, lo que imagina es que el arquitecto debe ser un canal para expresar los deseos de los usuarios, y que si éste pone en juego sus deseos individuales, entonces significa que está manipulando. Tal noción encierra algunos problemas, especialmente si exploramos las ideas de consenso y poder.

Consenso. Esta noción constituye uno de los mayores problemas para teorizar sobre participación<sup>13</sup>. Las políticas contemporáneas sobre esta última asumen que los conflictos de intereses pueden ser solucionados a través de la discusión y que este consenso es lo que define la participación.

La búsqueda del consenso se ha convertido en una poderosa estrategia retórica para los gobiernos, utilizando la participación para desarrollar cohesión social y un progreso no conflictivo. Sin embargo, en la práctica es sumamente difícil trabajar sobre consensos, con lo cual (si el conflicto no es aceptable como opción) se iguala consulta a participación, lo cual origina decisiones inadecuadas y una colectividad con la sensación de haber sido engañada<sup>14</sup>. Si la participación no necesariamente lleva a consensos, entonces, debe aceptarse el conflicto como parte esencial de la práctica. Y aceptar el conflicto implica entender que el trabajo participativo es una actividad contingente, donde las cosas pueden —y van a— cambiar.

En Arquitectura, esta idea de la contingencia es exactamente la noción de proceso: significa proceso de diseño, de fabricación y de vida útil de lo construido. Los acuerdos a los que se arriban son un estadio solidificado de un proceso más amplio de cambio. Al ser un proceso contingente, la arquitectura participativa puede no producir un edificio. Una visión *hardcore* de la Arquitectura (entiéndase la arquitectura pura y dura) podría considerar que la arquitectura participativa no es Arquitectura, porque no produce (necesariamente) un edificio.

Por lo tanto, necesitamos entender la Arquitectura en su sentido más amplio: si nos preguntamos cuál es su núcleo duro, podríamos pensar que es la capacidad de ocupar y dejar huella. Y en participación, esa ocupación y huella es un hecho físico y social.

En arquitectura participativa, desarrollar una idea de proyecto es más importante que desarrollar una idea de edificio. El edificio puede

estar contenido en la primera, siendo ésta la que permite pensar la Arquitectura como un proceso que atraviesa su propia fabricación y está vigente durante su proceso de vida útil.

Poder. Recientemente, las teorías comunicativas han ganado popularidad como reacción a los acercamientos instrumentales<sup>15</sup>. Las mismas han intentado lidiar con el problema del poder basando sus principios en la libertad de expresión y el argumento racional. Sin embargo, la ambivalencia teórica acerca del poder es también uno de los mayores problemas para reflexionar sobre la participación. La existencia del poder se acepta, pero es vista como negativa, y puede ser eliminada en un (idealizado) debate, donde no hay jerarquías entre los participantes y lo que prevalece es la racionalidad de la argumentación. Resulta difícil para los teóricos de la comunicación lidiar coherentemente con el tema del empoderamiento, ya que para su existencia es necesario reconocer la existencia del poder y la posibilidad de que éste sea positivo. En el marco conceptual, sin embargo, el poder es entendido como negativo, coercitivo y opresivo. Por lo tanto, esta metodología es problemática en los procesos participativos<sup>16</sup>.

¿Cómo podemos entender la idea de poder? Foucault afirma que vivimos en una sociedad de múltiples racionalidades, las cuales están formadas por discursos constituidos a través de relaciones poder/saber:

*Hay que admitir que el poder produce saber (...); que poder y saber se implican directamente el uno al otro; que no existe relación de poder sin constitución correlativa de un campo de saber, ni de saber que no suponga y no constituya al mismo tiempo unas relaciones de poder<sup>17</sup>.*

Estas relaciones poder-saber, sin embargo, no se poseen, sino que se ejercen. Es una acción sobre la acción de los otros. Esta afirmación supone, por lo tanto, que en toda relación social existen relaciones de poder que no son la proyección pura y simple de un poder fundamental (soberano-individuos, padres-hijos, maestro-alumno, el que sabe-el que no sabe)<sup>18</sup>:

*No existe algo como el Poder o cierto poder que pudiera existir globalmente, en bloque o difusamente, concentrado o distribuido: solo existe el poder que ejercen unos sobre otros; el poder existe únicamente en acto, incluso si éste se inscribe en un campo de posibilidad disperso que se apoya en estructuras permanentes<sup>19</sup>.*

El poder, entonces, es inevitable. Pero, esto no significa que la opresión sea aceptada: el poder debe ser aceptado como potencialmente

productivo en vez de necesariamente opresivo. La racionalidad, entonces, está penetrada por el poder, y el consenso racional es teóricamente incoherente.

Contrariamente a la concepción de que la confrontación es peligrosa, corrosiva y potencialmente destructiva, para Foucault: “Suprimir el conflicto implica suprimir la libertad, ya que el privilegio de involucrarse en el conflicto es un acto de libertad”<sup>20</sup>. Y la libertad, por ello, es preconditionada para que exista el poder, ya que éste se origina allí, donde las acciones son libres. En esta tradición, el conflicto es positivo y creativo, y es el consenso el que podría ser una herramienta de opresión.

Una aproximación participativa desafía la configuración de las relaciones de poder de un proyecto. Normalmente, debería cuestionar quién ejerce el poder y cómo este poder es distribuido en el proyecto, empoderando a los usuarios y clientes para que jueguen un rol activo en la toma de las decisiones durante el proceso.

Volviendo a la primera intuición, en la cual se piensa que se manipula si se pone en juego los deseos individuales, entendemos que si uno abandona su saber —por ende, su poder— y se convierte en un canal, es imposible que exista un conocimiento compartido (uno nuevo que se gesta allí, a partir de las relaciones entre las personas); y por supuesto, si el conocimiento se pierde, es imposible que se empodere. El proceso, entonces, queda reducido a su mínima expresión.

Jeremy Till propone una solución a este problema teórico e introduce la idea de negociación<sup>21</sup>. Till afirma que una mejor comprensión de las relaciones entre poder y saber significa entender la participación como un proceso<sup>22</sup> que es compartido, tanto por arquitectos como por usuarios. Un proceso donde todos los participantes pueden crecer con la experiencia. Lo que se negocia, según Till, es conocimiento. La clave está, por supuesto, en la naturaleza de este conocimiento.

¿Y qué tiene todo esto que ver con la Arquitectura? Analicemos cómo esta noción de poder-saber afecta nuestra disciplina; cómo esta noción de poder, que se resuelve en la idea de negociación donde arquitectos y usuarios construyen un conocimiento que es nuevo para ambos, afecta nuestra manera de hacer Arquitectura.

Sabemos que el conocimiento genera poder y que es el arquitecto el que posee el saber técnico (y estético) para resolver problemas. El conocimiento del usuario, en cambio, no es un

saber técnico. Si el objetivo es que ese poder (y ese saber) pueda fluir y ser ejercido por distintas personas, entonces, tenemos un problema práctico: ¿cómo hacemos para que los distintos tipos de saberes puedan ser negociados?

El problema se amplía. Los arquitectos no sólo poseemos cierto conocimiento, técnico y estético, que define nuestra práctica; también tenemos maneras particulares de comunicarnos, verbalmente y de manera escrita: los planos. Los planos son difíciles de leer y, por lo tanto, las cualidades espaciales que vemos en ellos son muy difíciles de imaginar para los usuarios; por esta razón, siempre somos vistos como los expertos que sabemos “más y mejor”<sup>23</sup>. Éste es el punto donde el problema puede resolverse. Till<sup>24</sup> habla acerca de la posibilidad de hacer de los canales de comunicación (entre arquitecto y usuarios) el centro de la práctica. Por canales de comunicación, se refiere a nuevas (y creativas) maneras de utilizar el conocimiento de los usuarios sin suprimir el nuestro. Desarrollar herramientas de diseño arquitectónico que permitan valorar y trabajar con ambos.

Hemos llamado “reglas del juego” a las herramientas para explorar esos canales de comunicación. No se trata de diseñar un objeto-objeto, sino un objeto-estrategia para ser intervenido. Un objeto-estrategia no es un objeto-representación de lo social. Es un objeto inmerso en las relaciones sociales y es justamente este juego de relaciones donde se lo testea y construye.

La idea de negociación antes descrita, sin embargo, exhibe un problema claramente identificado por varios de los alumnos en sus textos finales, especialmente, en el de Estefanía Giesecke<sup>25</sup>. En los textos, se lee una interrogante que nace de la experiencia: ¿Hasta dónde es posible hacer participación?, o —dicho de otra manera— ¿Cuáles son los límites de la participación? Como se ha dicho líneas arriba, la clave está en la naturaleza del conocimiento.

Si miramos a nuestro alrededor, podemos descubrir que la idea de lo interactivo ha ganado gran popularidad. Tenemos la sensación de que el conocimiento ha dejado de ser jerárquico, y como muestra, podemos mencionar la enciclopedia Wikipedia, la cual hemos revisado alguna vez al navegar en Internet. ¿Es posible construir conocimiento entre todos? Este *modus operandi* supone, por un lado, la pérdida de confianza en que hay “alguien que sabe”<sup>26</sup> y, por el otro, que el conocimiento se puede

ir creando siguiendo un proceso. No hay un solo conocimiento válido, hay muchos conocimientos que pueden sumarse. Por ello, tal vez, Wikipedia se presenta como una enciclopedia en construcción.

Sabemos que esto acarrea algunos problemas. De hecho, cuando descubrimos que Wikipedia es una enciclopedia interactiva, perdemos interés; pues buscamos el conocimiento técnico que nos brinda una enciclopedia clásica, un conocimiento aceptado como cierto, que no se discute, y en su lugar, encontramos un espacio de conocimiento incierto (a veces, artículos buenos, artículos malos, datos o espacios vacíos). Lo interesante de Wikipedia no radica en que sea una fuente de conocimiento, sino que es un espacio-proceso —especialmente para quienes participan editando y añadiendo.

Cabría preguntarse si es que esta metodología es mejor que una enciclopedia ortodoxa, donde la producción de conocimiento es jerárquica. La metodología no determina la calidad del producto (Wikipedia es una fuente de consulta poco confiable). Lo que sí determina es que el involucramiento de los usuarios permite que exista un nuevo conocimiento que se gesta allí, especialmente referido a nuevas definiciones sobre ideas que son muy recientes como para formar parte de cultura oficial (cultura popular, música, *software*, etc.).

Con la Arquitectura y la participación sucede algo similar. No porque sea un proyecto participativo significa automáticamente que es un mejor proyecto. Lo que significa es que, a través del proceso, se construye un nuevo conocimiento, uno que se gesta allí, a partir de las relaciones entre las personas. No entre un individuo y la ciencia, sino entre dos, tres o cuatro individuos.

La pregunta acerca de los límites de la participación tiene que ver con esto. Si la participación es una búsqueda de conocimiento a través de la negociación, ¿de qué conocimiento estamos hablando? Tanto arquitectos como usuarios tenemos un conocimiento y lo ponemos sobre la mesa. Pero no es un conocimiento de dominación (no se trata de convencer), es un conocimiento para ser usado. Y si lo usamos, construimos un nuevo conocimiento, producto de la experiencia. El límite de la participación es, entonces, ese conocimiento técnico (indispensable e importante, y que si no existe, nos convertimos en arquitectos-canal) que no puede ser negociado.

## LO RELACIONAL

Nicolás Bourriaud<sup>27</sup> intenta definir las prácticas contemporáneas del Arte de la década de 1990; específicamente, las que responden a nociones interactivas y sociales, englobándolas en lo que él define como *Estéticas Relacionales*<sup>28</sup>. Bourriaud entiende que las prácticas culturales de la década de 1970 acabaron con ciertos modelos de la modernidad; sin embargo, lo que siguió vigente fue la visión de una vanguardia que iba abriendo caminos, que prepararía o anunciaría un mundo futuro.

A diferencia de sus predecesores (los *happenings*, las *performances*, las acciones, las situaciones), las prácticas relacionales hoy modelan universos posibles. La generación de la década de 1990, entonces, retoma la problemática relacional (central en las décadas de 1960 y 1970); pero ya no intenta desplazar los límites del Arte a través de la subversión. Por el contrario, el desafío radica en poner a prueba las lógicas relacionales en un una suerte de microutopías de lo cotidiano.

*La obra de arte se presenta como un intersticio social, dentro del cual estas experiencias, estas nuevas posibilidades de vida, se revelan posibles. Parece más urgente revelar relaciones posibles con los vecinos, en el presente, que esperar días mejores (...) el arte actual asume y retoma completamente la herencia de las vanguardias del siglo XX, rechazando el dogmatismo y la teología*<sup>29</sup>.

El imaginario de nuestra época, dice Bourriaud, está más preocupado por las negociaciones, las uniones, por lo que coexiste; por inventar nuevos conjuntos y posibles uniones, modos de vida más densos. El Arte ya no busca representar utopías, sino construir espacios concretos<sup>30</sup>.

Según el autor, la relativa inmaterialidad de los artistas de la década de 1990 significa que se da más énfasis al tiempo que al espacio y los objetos (el tiempo de comprensión, de toma de decisión, de manipulación). Sin embargo, explica, esta inmaterialidad no está guiada por un rechazo a crear objetos (como con la *performance* o el arte conceptual), sino que es una exploración del proceso que le da sentido a los objetos. El aura del Arte ya no se sitúa en la representación del mundo ni en la forma, sino en esa forma colectiva temporaria que produce al exponerse<sup>31</sup>. Por lo tanto, los trabajos dejan de ser descripciones y se empieza a decodificar las relaciones sociales, donde la obra de arte

puede ser definida como la oscilación entre su función tradicional de objeto que será completado por la mirada y su inserción más o menos virtual en el campo socioeconómico. La estética relacional tiene que ver más con las formaciones que con las formas<sup>32</sup>.

¿Qué pasa si nos adueñamos de la tesis de Bourriaud e intercambiamos diseño participativo por proceso relacional?

Como hemos visto, a diferencia de la palabra “diseño”, hablar de procesos implica entender el proyecto (idea de proyecto) como una herramienta-proceso contingente, que involucra el proceso de diseño, de construcción y de vida útil de lo construido (entendido como ocupación y huella).

Sabemos sin embargo que integrar al usuario en el proceso de diseño del proyecto no es novedad. Ésta consiste en entender que todos (arquitectos y usuarios) tenemos múltiples deseos, que son individuales, y que no van a converger necesariamente en un proyecto común. El desafío está en articular mundos posibles y ver si nuestros deseos pueden pasar por un lugar común. No se trata de pensar un proyecto capaz de condensar una multiplicidad de deseos, se trata de pensar un proyecto que permita que una multiplicidad de deseos pasen a través de él.

El conocimiento al cual nos hemos referido, ese conocimiento que define el límite de la participación, es un conocimiento relacional. Un conocimiento que no es descriptivo, sino que decodifica relaciones sociales.

Podríamos pensar, entonces, que la noción de participación, la de la década de 1970, está más ligada a representar utopías de construcción de ciudad, razón por la cual la Arquitectura abordó la participación desde el planeamiento con grandes proyectos de construcción de ciudad y comunidad. El término “relacional”, en cambio, es distinto, ya que pretende construir espacios concretos y relaciones específicas trabajando dentro de lo social. No pretende crear una representación de lo social, sino trabajar desde y con lo que existe. Por esta razón, un proceso participativo entendido a partir de referencias producidas en los años setenta no tiene sentido, porque también las comunidades han perdido el espíritu colectivo<sup>33</sup> propio de dicha década, cuando la práctica buscaba representar una utopía de lo social. Actualmente, lo relacional construye microutopías cotidianas.

## REFERENCIAS

- <sup>1</sup> Ballén, M., (2007). *Entrevista con el arquitecto Jorge Ruiz de Somocurcio*. En *Hacer espacio y dejar espacio*. Tesis de grado FAU-URP
- <sup>2</sup> Ledgard, R. (1986). *Imaginando otro espacio urbano: la experiencia de Huaycan*. Revista Márgenes.
- Quizás la experiencia registrada más interesante sea la desarrollada por el arquitecto Eduardo Figari en Huaycán. En este proyecto, la intención fue diseñar, de manera participativa, el espacio urbano a partir de las negociaciones entre las familias. Los miembros de cada Unidad Comunal de Vivienda son propietarios de sus lotes, así como del área mancomunada: plazas, calles, áreas verdes, etc.). Reynaldo Ledgard recalca que lo que se diseñó fue un proceso y no una forma urbana.
- <sup>3</sup> Blundell Jones, Peter (2005). *Sixty Eight and After*. En Blundell, Jones, P., Petrescu, D. y Till, J. (ed.), *Architecture & Participation*, Spon Press, New York.
- <sup>4</sup> "Durante el gobierno militar, se puso en práctica un modelo sustentado en la intervención del Estado en las distintas áreas —financiera, distributiva, comercial y de servicios— de la economía nacional, con énfasis en la redistribución del ingreso y en políticas de participación social" (a) *La participación fue, durante la dictadura, una herramienta política de reivindicación social que se extendió en el quehacer de diversas disciplinas (Sociología, Antropología, Urbanismo, Educación, etc.)*.
- (a) Comisión de la Verdad y Reconciliación. Informe final. Capítulo 2. p.13, en <http://www.cverdad.org.pe/ijfinal/pdf>
- <sup>5</sup> Turner, John F.C. (1963). *Architecture that works*. En *Architectural Design* (08).
- Turner, John F.C. y Fechter, R. (1972). *Freedom to Build*. Macmillan, New York.
- Turner, John F.C. (1976). *Housing By People, towards autonomy in building environments*. Marion Boyars, London (Pantheon Books, New York, 1977).
- <sup>6</sup> Rudofsky, B. (1964). *Architecture without architects*. Doubleday & Company, Inc. Garden City, New York.
- <sup>7</sup> En el discurso de la Arquitectura, es de relevante interés el concurso de vivienda social PREVI (concurso 1970, finalización de la construcción: 1974), especialmente por la presencia de Christopher Alexander, quien desarrollará interés en el trabajo participativo.
- <sup>8</sup> "A Trabajar Urbano, programa del Ministerio de Trabajo y Promoción del Empleo, tiene la finalidad de generar empleos temporales a través del financiamiento de proyectos de infraestructura social y económica auto-generados". <http://www.atabajarurbano.gob.pe/noticias.htm>
- <sup>9</sup> Presupuesto participativo es una estrategia mediante la cual la ciudadanía (organizada o no) puede participar concertadamente de las decisiones de los gastos de inversión de los municipios.
- <sup>10</sup> "Grupo Propuesta Ciudadana (GPC) es un consorcio de ONG que tiene como interés común la descentralización como camino para acercar el poder a los espacios regionales y locales, abriendo así espacios y condiciones para la participación de la sociedad civil en la gestión pública y promoviendo una actuación concertada entre la sociedad civil y el Estado". <http://www.propuestaciudadana.org.pe/>
- <sup>11</sup> No puede dejar de mencionarse el trabajo de DESCO en Lima sur, y especialmente al arquitecto Juan Tokeshi, quien hace participación desde hace más de quince años e investiga de manera constante las herramientas participativas en barrios populares. Recientemente, los proyectos de construcción de espacio público desarrollados en Villa María del Triunfo utilizan el método participativo como herramienta para empoderar a los pobladores como gestores de su propio desarrollo.
- <sup>12</sup> Se le conoce como "talleritis" a la excesiva realización de talleres participativos.
- <sup>13</sup> Richardson, T. y Connelly S. (2005). *Reinventing Public Participation: Planning in the Age of Consensus*. En Blundell, Jones, P., Petrescu, D. y Till, J. (ed.), *Architecture & Participation*. Spon Press, New York.
- <sup>14</sup> *Ibid.*, p.79.
- <sup>15</sup> *Ibid.*, p.80.
- <sup>16</sup> *Ibid.*, p.81.
- <sup>17</sup> Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar*. Siglo Veintiuno Editores, Buenos Aires.
- <sup>18</sup> Velarde, G. (2006). *Disciplina y poder en Michel Foucault*. En Mujica, J. (ed.), *Después de Michel Foucault. El poder, el saber, el cuerpo*. Lima: SUR Casa de Estudios del Socialismo.
- <sup>19</sup> Foucault, M. (1989). *El poder: cuatro conferencias*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- <sup>20</sup> Richardson, T. y Connelly S. (2005). *Reinventing Public Participation: Planning in the Age of Consensus*. En Blundell, Jones, P., Petrescu, D. y Till, J. (ed.), *Architecture & Participation*. Spon Press, New York.
- <sup>21</sup> Till, J. (2005). *Negotiation of Hope*. En Blundell, Jones, P., Petrescu, D. y Till, J. (ed.), *Architecture & Participation*. (35), Spon Press, New York
- <sup>22</sup> Un proceso entendido como proceso de diseño, de fabricación y proceso de vida útil.
- <sup>23</sup> Till, J. (2005). *Negotiation of Hope*. En Blundell, Jones, P., Petrescu, D. y Till, J. (ed.), *Architecture & Participation*. (35), Spon Press, New York.
- <sup>24</sup> *Ibid.*, p.35.
- <sup>25</sup> Giesecke, E. *Texto final del curso de verano Arquitectura y Participación PUCP*, 2008.
- "Ahora, el problema del método participativo, es que no estoy segura de que se podría convertir completamente en una metodología de diseño. Creo que depende mucho del intercambio de información, de la gente en sí y del éxito/fracaso de las herramientas usadas para adquirir esa información.() creo que para llegar a diseñar el proyecto en conjunto, la participación no entra tanto en el diseño propiamente, ya que también hay que ser conscientes de que la gente no tiene las herramientas proyectuales que nosotros manejamos".
- <sup>26</sup> Imposible dejar de referirse a la caída de las utopías, de los héroes, el fin de la historia, etc.
- <sup>27</sup> "Veamos algunos ejemplos: Rikrit Tiravanija organiza una cena en casa de un coleccionista y le deja material necesario para preparar una sopa Thai (...) Vanesa Beecroft viste de la misma manera y peina con una peluca pelirroja a unas veinte mujeres que el visitante sólo ve a través del marco de la puerta. Mauricio Cattelan alimenta a unas ratas con queso Bel Paese y las vende como copias o expone cofres que han sido recientemente saqueados. Jes Brinch y Henrik Plenge Jacobsen instalan en una plaza de Copenhague un colectivo volcado que provoca, por emulación, un tumulto en la ciudad. Christine Hill encuentra trabajo de cajera en un supermercado o propone un taller de gimnasia una vez por semana. Carsten Holler recrea la fórmula química de las moléculas segregadas por el cerebro del hombre cuando está enamorado, construye un velero de plástico inflable o cría pájaros para enseñarles un nuevo canto. Pierre Huyghe convoca a gente para una prueba, pone una antena de televisión a disposición del público, expone la foto de obreros trabajando a pocos metros de la obra en construcción." (b)
- (b) Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- <sup>28</sup> Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires.
- <sup>29</sup> *Ibid.*, p.54.
- <sup>30</sup> *Ibid.*, p.54.
- <sup>31</sup> *Ibid.*, p.73.
- <sup>32</sup> *Ibid.*, p.83.
- <sup>33</sup> El arquitecto Diego Robles se pregunta si la participación en términos de autogestión es una práctica vigente en la actualidad, ya que afirma que los nuevos pobladores de los asentamientos relacionan dicha práctica con una estrategia de supervivencia que sus padres o abuelos tuvieron que desarrollar para afrontar la pobreza (ver entrevista al arquitecto Diego Robles en Ballén, M. *Hacer espacio y dejar espacio*. Tesis de grado FAU-URP).