

Damon Rich: La arquitectura como aparato de construcción social
Damon Rich: Architecture as a constructing and socializing apparatus

Fecha Recepción: 04 noviembre 2012

Fecha Aceptación: 19 noviembre 2012

PALABRAS CLAVE Diseño | educación | normativa urbana | participación ciudadana | organización de comunidades

KEY WORDS

Design | education | building codes | participation | community organizing

Damon Rich: La arquitectura como aparato de construcción social

Entrevista de Fernando Portal

El arquitecto, diseñador y artista Damon Rich es Diseñador Urbano de la Ciudad de Newark (NJ), donde lidera proyectos de diseño con actores públicos y privados para mejorar espacios urbanos. En 1997, Rich fundó el Centro de Pedagogía Urbana (CUP, por sus siglas en inglés), una organización sin fines de lucro que utiliza el diseño para aumentar el impacto de la participación ciudadana en el desarrollo de comunidades y la planificación urbana.

Rich trabaja donde se intersectan comunicación, diseño y política. Aquí revisa algunas claves de su quehacer: la relación entre sistemas de representación y estrategias de comunicación política, la posición del diseñador como traductor entre agentes sociales y el conflicto entre participación ciudadana y estructuras de poder.

Architect, designer and artist Damon Rich is the Urban Designer of the City of Newark (NJ), where he leads design projects with public and private agents in order to improve urban spaces. In 1997, Rich founded the Center for Urban Pedagogy (CUP), a non-profit organization that uses design to increase the impact of citizen's participation in community development and urban planning.

Rich works at the intersection of communication, design and politics. Here, he reviews some clues of his work: the relationship between systems of representation and strategies of political communication, the position of the designer as a translator between social agents and the conflict between citizen's participation and power structures.



ENTREVISTA
INTERVIEW



La arquitectura no nos interesa como un arte, sino como un aparato de construcción social

★ El Centro de Pedagogía Urbana (CUP, por sus siglas en inglés), es una organización sin fines de lucro, fundada en 1997 por Damon Rich, Jason Anderson, AJ Blandford, Josh Breitbart, Stella Bugbee, Sarah Dadush, Althea Wasow, y Rosten Woo. CUP busca facilitar la participación ciudadana en procesos políticos a través del diseño y el arte. Para esto, desarrolla distintos programas orientados a desmitificar las políticas públicas y de planificación, de modo que las comunidades afectadas puedan participar en su definición.
www.welcometocup.org

★ La ficha de la exposición está en: <http://storefrontnews.org/archive/2000?y=2001&m=0&p=0&c=0&e=265>

★ Storefront for Art and Architecture es una galería sin fines de lucro dedicada a promover acciones de arquitectura, arte y diseño desde 1982.
www.storefrontnews.org

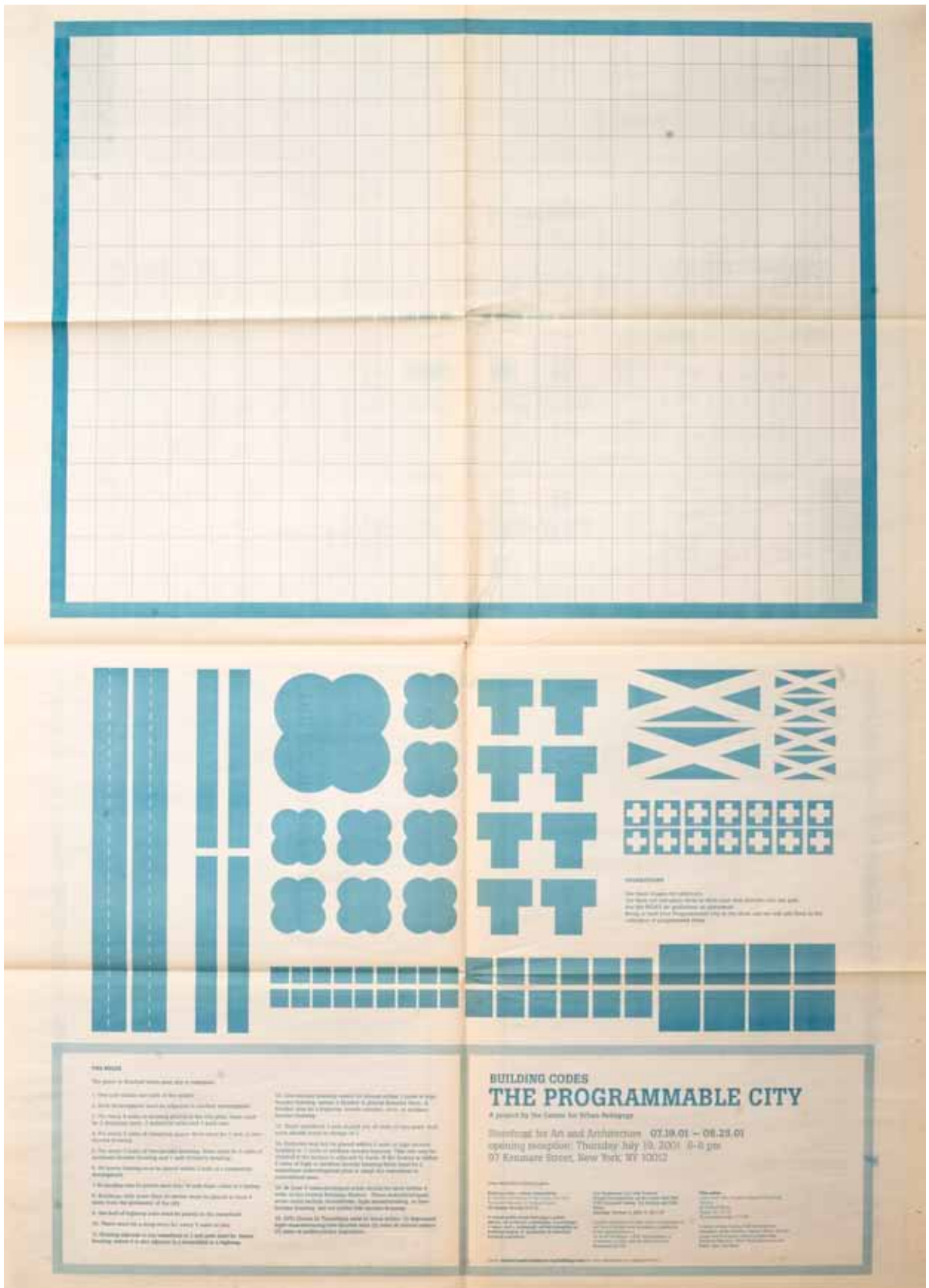
El diseño es una herramienta de motivación y acción política. A través de distintos medios buscas provocar instancias de comunicación y discusión entre los diversos agentes involucrados en la definición del medio físico. ¿Cómo logras involucrar a distintas audiencias?

La respuesta está en uno de los primeros proyectos de CUP⁽¹⁾. El 2001 organizamos una serie de programas públicos y educacionales para el centenario de la primera normativa de edificación de Nueva York, un hito en la lucha por implementar estándares de calidad mínimos para la vivienda económica. El proyecto central de la exposición *Building Codes*, en el *Storefront for Art and Architecture*, era la normativa de edificación. Nuestro enfoque no era abstracto, centrado en el análisis literario o cultural de la normativa, sino muy concreto, tanto como fuera posible. Buscábamos discutir cómo la sociedad define y ejercita sus propias reglas a través de una exposición acerca de lo que tienes que hacer para construir y con quién tienes que hablar para hacerlo. Preguntas básicas respecto de cómo se construye una ciudad.

En términos materiales, el diseño de la exposición buscaba transformar el reducido pero altamente visible espacio de la galería en un esquema habitable: un recorrido diagramático que, a través de imágenes y textos, entregara una lectura integral sobre las relaciones sociales que conciernen a la construcción y normativa de edificaciones, donde los aspectos políticos de las edificaciones fueran puestos en juego. En términos programáticos, la idea era justamente lo que sugieres con tu pregunta. Dado que la arquitectura no nos interesa como un arte, sino como un aparato de construcción social, la exposición buscaba generar un punto de encuentro entre distintas audiencias; en ese sentido, era una excusa para tener una fiesta de inauguración en la que líderes vecinales y trabajadores sociales dieran vuelta sus tragos accidentalmente sobre los arquitectos; una inauguración donde los gestores inmobiliarios tropezaran con los zapatos de los presidentes de organizaciones de defensa medioambiental. Todos estos distintos tipos de agentes fueron convocados a este espacio porque formaban parte de la exposición.

Secciones de la muestra consistían en fotografías y entrevistas a partes interesadas en la definición y ejercicio de normativas de edificación, mientras que toda una pared estaba dedicada a la exposición de veinticuatro propuestas para cambiar la normativa de edificación de Nueva York, desde posiciones diversas y, en muchos casos, contradictorias. ¿Quién iba a perderse la fiesta si la exposición incluía su trabajo?

(1) En esta edición de *Materia Arquitectura*, Jacob Moore analiza el trabajo de CUP ("Las ganancias del diseño: El Centro de Pedagogía Urbana de Brooklyn", págs. 34-43)



Newsprint publicado con motivo de la exposición "Building Codes: The Programmable City" (Storefront for Art and Architecture, 2001).

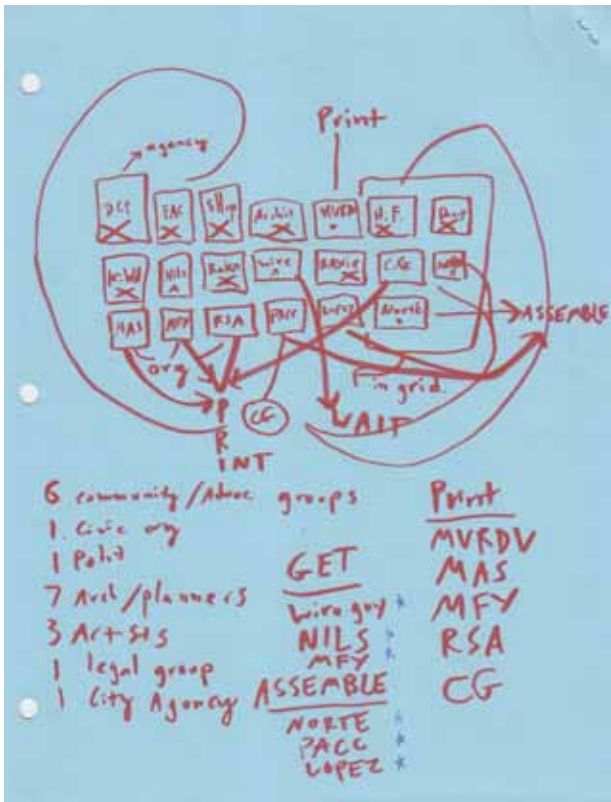


Diagrama de organización de panel expositivo de "Building Codes: The Programmable City", indicando la participación de: 6 organizaciones de apoyo comunitario, 1 organización social, 1 político, 7 arquitectos y planificadores, 3 artistas, 1 oficina de abogados y 1 agencia de gobierno local.

Fiesta inaugural de la exposición "Building Codes: The Programmable City".

Mientras preparábamos la exposición aprendí acerca del rol del diseño para involucrar a distintas audiencias. La muestra incluía un vídeo de cuarenta y cinco minutos que construía una conversación simulada entre distintos agentes relacionados con la normativa de edificación, incluyendo abogados, gestores inmobiliarios, organizaciones vecinales, propietarios, académicos, artistas, y autoridades públicas. La idea era hacerlos hablar de normativa y después editar el vídeo de modo que pareciera que estaban conversando entre ellos. Construimos un diálogo ficticio para que diera pie a un diálogo real en la inauguración. Pero aun contando con esta claridad inicial, recuerdo que surgieron contradicciones mientras preparábamos la exposición.

¿Como cuáles?

Recuerdo la entrevista a Sondra Rutherford, una dirigente vecinal de un edificio de vivienda en el **East Village** de Manhattan. Ella no tenía ningún interés en responder a mis preguntas sobre la relación entre arrendatarios e inquilinos en términos de normativa. En vez de eso, sus respuestas describían las técnicas con que los dueños del edificio acosaban e intimidaban a los inquilinos, cómo evitaban las leyes para la protección de los arrendatarios y cómo buscaban debilitar la regulación sobre los contratos de arriendo. Al comienzo estaba frustrado, pensando que el vídeo no iba a funcionar a menos que todos los agentes involucrados hicieran referencia explícita a la normativa. Pero después comprendí que entendía el problema en forma inadecuada, y que el desafío de diseño consistía en hacer un vídeo que relacionara los distintos sistemas descriptivos empleados por cada uno de los diversos agentes involucrados. Para esto, debía aprender a traducir lo que ella había dicho a un marco conceptual dentro del cual esa relación tuviera sentido, no solo para mí, sino para las audiencias que estaba intentando conectar. Así que, volviendo a tu pregunta inicial, si bien siempre ha sido importante pensar en audiencias, ha sido más importante traducir el contenido de forma tal que las diferencias entre audiencias desaparezcan.

Ese momento en que te das cuenta de que todo el diálogo con la dirigente vecinal del vídeo había sido dado en términos de normativas es interesante, porque entonces aparece la idea del arquitecto o diseñador como "traductor". Al situar la arquitectura dentro de debates públicos actúas como traductor entre diseñadores y otros grupos de la esfera pública, como organizaciones sin fines de lucro, organizaciones sociales e instituciones de educación secundaria. ¿De qué manera el diseño traduce las necesidades colectivas de estas organizaciones?

Antes de usar el concepto de traducción como metáfora del diseño, creo que es importante enfatizar que traducir no es lo mismo que eso que **Gayatri Spivak**

★ Sector de Manhattan parcelado a comienzos del siglo XIX. Albergó residencias de clase alta hasta mediados de siglo, cuando recibió oleadas de inmigrantes irlandeses y alemanes. A mediados del siglo XX atrajo a beatniks, hippies y artistas, transformándose en un foco de contracultura. Se identifica como East Village desde mediados de los sesenta.

★ Gayatri Spivak (Calcuta, 1942), es teórica de la literatura. Autora de *Crítica de la razón postcolonial* (1999).

Mientras estudiaba arquitectura en los noventa, me di cuenta de que estaba siendo entrenado en un lenguaje diseñado para cubrir el carácter potencialmente ilegítimo de mis decisiones.

llama “recuperación de datos”, no es lo mismo que un esperanto de la información. Dado que, por ejemplo, las leyes que controlan los arriendos pueden ser debatidas, no es posible alcanzar una certeza absoluta entre las posiciones de quienes están a favor o en contra. En este ámbito no es posible sintetizar claramente las necesidades sociales. Además, cada parte interesada cuenta con sus propios portavoces, estudios de política económica, presencia en el público y evidencias claras sobre las cuales comprobar lo correcto de su posición. Entender y actuar dentro de este escenario implica entender la maleabilidad de la representación. En el contexto de entregar una educación para la acción política, el desafío del diseño está en comprender que la traducción solo funciona cuando este tipo de contingencias y contradicciones sigue siendo visible en la superficie de lo diseñado. Al contrario de lo que hace el traductor de Google, esto implica el estudio paciente de cada curvatura política presente en cualquier tipo de certeza, síntesis o mensaje comunicacional.

Solo después de eso es posible cimentar las bases de una educación popular basada en el diseño. Donde en vez de gente compleja traduciendo temas complejos, con el objetivo de hacerlos simples para la gente simple, podemos utilizar el diseño de forma tal que posicione a remitentes y receptores de esta supuesta buena voluntad dentro de la complejidad y de las curvaturas propias de la lucha política.

Otro problema es que los arquitectos necesitan ser traducidos para que el resto del mundo los entienda. Tu trabajo puede ser interpretado como un intento por diluir el lenguaje arquitectónico, como una forma de decir que la arquitectura no es lo que los arquitectos discuten, sino lo que los ciudadanos hacen.

Diluir el lenguaje arquitectónico es una provocación interesante, pero no creo que nos podamos deshacer de la disciplinarización de la arquitectura tan fácilmente. Mientras estudiaba arquitectura en los noventa, me di cuenta de que estaba siendo entrenado en un lenguaje diseñado para cubrir el carácter potencialmente ilegítimo de mis decisiones. Lo que quiero decir es que al momento de tomar decisiones de diseño, en los términos más básicos, ninguna justificación es legítima. Lo único con lo que cuenta la arquitectura es con una capacidad fundamental de abstracción que nos lleva a entender que una columna debe ser de una forma, o de otra, en función de determinados fenómenos culturales. Y en este contexto, siempre me ha parecido que la forma en que los arquitectos hablan es un medio para controlar esa incertidumbre.

Por otro lado, **Claude Lefort** decía que “la democracia es instaurada y sostenida a través de la disolución de los indicadores de certeza. La democracia inaugura una historia en la cual la gente experimenta una indeterminación fundamental respecto de la base del poder, la ley y el conocimiento, y respecto de las relaciones entre uno y los otros en cualquier nivel de interacción social”.

★
Claude Lefort (1924-2010): filósofo y activista francés, miembro del grupo Socialismo o barbarie. Criticó el totalitarismo soviético e intentó desarrollar un marxismo antidogmático.



Registro de la exposición "Building Codes: The Programmable City". El montaje se plantea como un "esquema habitable".



Registro de la exposición "Building Codes: The Programmable City". El video (derecha) muestra una conversación simulada entre veintiséis agentes vinculados y afectados por normativas urbanas.

Para la arquitectura y la planificación, el concepto básico de democracia presenta grandes preguntas como, ¿por qué la gente vive en viviendas de distinta calidad?, ¿por qué algunos tipos de transporte público reciben mayor mantención que otros?, ¿por qué razones mejora o empeora un barrio? Para esta clase de decisiones, específicamente en democracia, ninguna justificación es legítima. Por ejemplo, las garantías constitucionales en Estados Unidos garantizan compensación justa para los propietarios en caso de expropiaciones públicas, pero permanecen en silencio frente al derecho del individuo a vivir en un ambiente que cumpla con estándares mínimos. Pero mientras los arquitectos podamos seguir hablando del pliegue, deconstructivismo o tectónica, podemos seguir aplazando las respuestas a estas preguntas determinantes.

Con esto no quiero decir que mi programación disciplinar como arquitecto no me entregue una base, un campo de acción delimitado y una serie de capacidades. Casi todo mi trabajo en programas de educación para jóvenes se basa en la tradición arquitectónica de definir sociedades imaginarias y diseñar todos sus edificios, en ese impulso por representar toda la escena, poner todo junto, tomar una visión panóptica y dibujarlo todo.

Distribuir este tipo de conocimiento mas allá de la disciplina puede permitir a la arquitectura desaparecer. Quizás es un proyecto ambicioso, pero es posible pensar en la arquitectura como una pedagogía distribuida: una serie de cursos en escuelas de ingeniería, geografía, derecho, ciencias políticas, medicina, etc.

Estoy a favor de introducir la arquitectura en el estudio de otras cosas, como un medio para enfocar asuntos sociales y colectivos. Actualmente estoy trabajando en los programas educativos del Museo de Bellas Artes de Utah, en **Salt Lake City**, donde intentamos utilizar la arquitectura como instrumento pedagógico para tratar temas de raza, clase, inmigración y justicia social. Para esto, ha sido muy útil revisar el programa *Growing up in cities*, iniciado por **Kevin Lynch** en UNESCO. Se trata de un pequeño libro, publicado en los setenta, acerca de la experiencia de la juventud en ciudades de Argentina, Australia, México y Polonia. Por lo general, es bastante productivo utilizar las herramientas y el lenguaje de la arquitectura para trabajar con jóvenes en la representación de su entorno físico, ya que se pueden provocar discusiones sobre las fuerzas que dan forma al mundo material y cómo este proceso puede ser mejorado. En este sentido, la arquitectura puede entregar una interfaz material al mundo social.

★
Capital del Estado de Utah (190.000 habs. aprox.). Es sede de la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días (mormones).

★
Este programa recoge las visiones urbanas de los niños y adolescentes del mundo. (www.unesco.org/most/guic/guicmain.htm)

★
Kevin Lynch (1918-1984) fue un planificador urbano. Estudió y enseñó en el MIT. Cristalizó cinco años de investigación en *The Image of the City* (1960), donde explica la forma en que las personas capturan información de la ciudad.

Actualmente ejerces como Director de Diseño Urbano de la ciudad de Newark. ¿De qué manera estas ideas sobre traducción, comunicación y participación se han puesto en práctica en el proyecto del borde fluvial de Newark?

Mi trabajo en Newark es ejercido desde el sector público, por tanto, es realizado en representación de los intereses del público. En este contexto, el concepto de traducción refiere a cómo se estructuran distintos roles dentro de un proceso colectivo de toma de decisiones. Dicho proceso tiene como objetivo el avance de una voluntad expresada democráticamente dentro del Estado y hacia el medio físico. Cuando presento mi trabajo en escuelas de arquitectura, no deja de sorprenderme que algún profesor levante la mano y diga “el diseño no pueden hacerlo los comités, ¡el arquitecto debe tener el control!”, como si tal control fuera algo más complicado de lo que es, siendo que solo se trata de organizar algo de manera inteligente. En cambio, quienes trabajamos para ampliar los alcances de la mezcla entre diseño y actividad social, utilizamos procesos de trabajo colaborativo que dependen de la especificidad de cada rol.

El **proyecto de recuperación del borde fluvial de Newark**, el cual ha incluido el desarrollo de un parque, la organización de programas educativos, actividades deportivas y actividades culturales, ha implicado el desafío central de identificar socios potenciales y su rol estratégico. Desde el declive de las actividades industriales en la zona en los años sesenta, el desarrollo de la planificación urbana en el borde fluvial ha sido principalmente definido en función de los intereses de los propietarios del centro de la ciudad. Como puede esperarse, sus intereses han estado asociados a aumentar el valor de sus propiedades y, en ese sentido, los distintos planes que ellos han desarrollado consideran a futuros usuarios y residentes totalmente diferentes a las actuales y pasadas comunidades de la zona. Sin embargo, a pesar de contar con el interés de este grupo con acceso a recursos y poder, pocos de estos planes han sido realizados. Así que desde el principio ha sido imperativo construir una base política con un carácter totalmente distinto al exclusivo y poderoso grupo de propietarios que, habiendo dominado la conversación, no han logrado mucho.

Actividades como “*Newark Riverfront Boat*”, que ha convocado a dos mil personas durante los últimos cuatro años, así como programas educacionales para la juventud como “*Newark Riverfront 3000*”, han dado acceso a este terreno, generando conciencia de que gran parte del borde fluvial es de propiedad pública. Así, buscamos que cuando se generen instancias de decisión democrática a nivel municipal respecto a los usos del suelo, la normativa de edificación y cómo los privados deben entregar acceso público al borde del río, exista un contrapeso.

★ Fundada en 1666, Newark es la tercera gran ciudad más antigua de EE.UU (después de Boston y Nueva York). Con 277.000 habitantes, es la ciudad más poblada de Nueva Jersey.

★ El proyecto de recuperación del Borde Fluvial de Newark, o *Newark Riverfront Revival* (NRR), es una iniciativa de la Oficina de Planificación Urbana de la Municipalidad de Newark (New Jersey), que busca recuperar y entregar beneficios concretos a la ciudad de Newark y sus residentes. Durante 2012 fue inaugurado el primer segmento del Parque Fluvial de Newark, incluyendo 50.000 m² de pistas atléticas, plazas de juegos y senderos. Un segundo segmento incluye senderos, ciclovías, muelle deportivo, paseo costero y equipamiento deportivo y de educación medioambiental. Más información en <http://newarkriver.wordpress.com>

El objetivo de estas actividades ha sido involucrar al público con el lugar a través de la construcción de historias. En uno de los programas educacionales que realizamos, invitamos a un grupo de estudiantes de educación media a hacer el tipo de cosas que hacen los arquitectos, mapeando la zona y registrando cosas que nos encontrábamos en el recorrido, como pájaros muertos, basura y desperdicios extraños. Los estudiantes dibujaron cómo les gustaría intervenir el área e instalamos una maqueta con estas intervenciones en el *hall* de acceso de la municipalidad, donde diariamente cientos de personas van a realizar todo tipo de trámites. La maqueta tenía de todo, incluyendo hoteles flotantes y montañas rusas gigantes que daban la vuelta a la ciudad. El alcalde cortó una pequeña cinta durante la inauguración e invitamos a los estudiantes a que dieran una conferencia de prensa. Tras esto, un periodista de un canal de televisión local llevó a los estudiantes al borde costero, donde les hizo una entrevista para el programa de noticias. El periodista preguntaba “hey niños, ¿así que tienen un plan para el borde?”, y los estudiantes respondían “sí... bueno, vinimos a pasear un día e hicimos esta maqueta... sí, lo tenemos”. La historia que salió al aire era que los niños habían hecho esto de manera espontánea; y los burócratas de la municipalidad, encantados con la idea, habían decidido respaldarlos. En retrospectiva, me parece valioso que esta historia se haya comunicado públicamente como el resultado de algo espontáneo, me parece una traducción exitosa en el sentido en que hemos estamos hablando. Esto no era algo que provenía del control de un arquitecto que quería decirle a la gente de Newark qué hacer con el borde del río.

¿Cómo usaron el diseño para equilibrar las redes de poder?

Mientras desarrollábamos la nueva zonificación, tuve la oportunidad de trabajar con distintas organizaciones sociales, algunas de las cuales llevaban un tiempo trabajando con el borde del río (otras nunca lo habían considerado parte del barrio). Mi trabajo implicó conocer a todas estas personas, y así llegué a entender cómo los terrenos de propiedad pública en el borde del río sirven a necesidades concretas de la población de Newark. Conocerlos permitió involucrarlos para que trabajaran conjuntamente en el desarrollo de una declaración de principios por parte de la comunidad, la “*Citywide Resident Statement on Newark Riverfront Development*”. Provocar este tipo de colaboraciones permite que nuevos agentes y nuevas audiencias puedan entrar en el debate acerca de la definición social del medio físico.

¿Cómo se pueden medir o reconocer los resultados de estos procesos? ¿De qué manera empoderan a estas comunidades los procesos de participación?

Primero hay que definir objetivos claramente comunicables. Durante la primera etapa del proyecto del borde fluvial utilizamos la expresión "dos centavos por el dos por ciento", haciendo referencia a la expresión inglesa "dame tus dos centavos" para comunicar que queríamos que al menos dos por ciento de la población de Newark participara de alguno de los programas realizados. Contamos a la gente y al final completamos la meta. Pero en el fondo, el único resultado para este trabajo es que tus aliados, aquellos con los que has trabajado, obtengan lo que estaban buscando.

Por otro lado, empoderamiento es un concepto sospechoso. ¿Quién podría estar en contra del empoderamiento, verdad? Sin embargo existe una crítica histórica de este concepto relacionada a su implementación dentro de las políticas de la "guerra contra la pobreza" en Estados Unidos a finales de los años sesenta. Las leyes que regían estos programas definían estándares de "máxima participación posible" en la toma de decisiones por parte de las comunidades a las cuales estaban dirigidos. La crítica al concepto tuvo que ver con que las agencias de gobierno estaban interesadas en empoderar a las personas, siempre y cuando este empoderamiento resultara en que las personas hicieran lo que las agencias necesitaban.

...entregándoles a las personas el poder de seguir sus reglas.

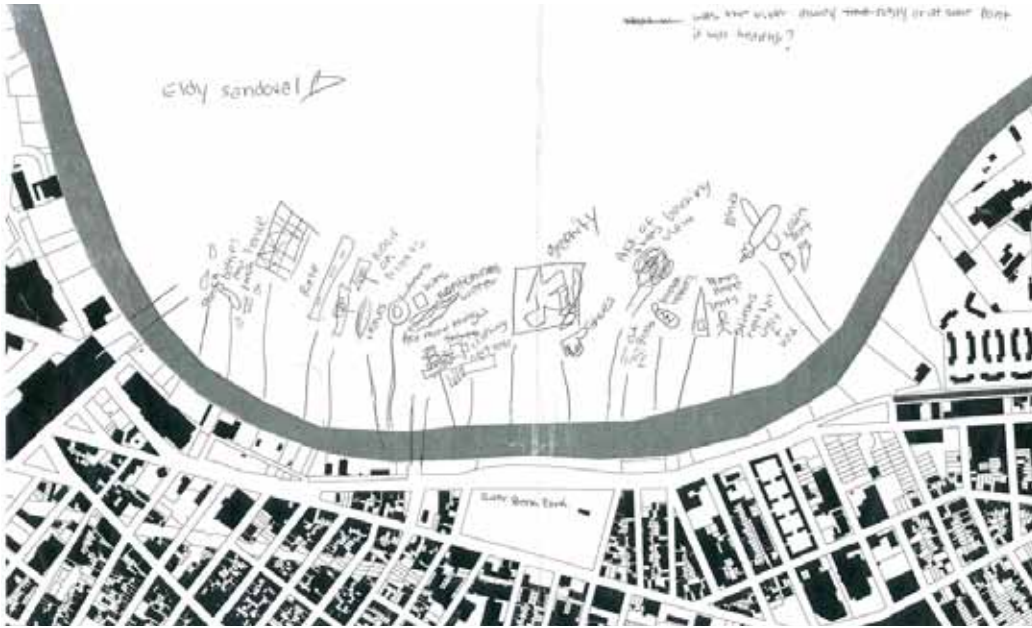
Exacto. En esta línea, el mayor desafío como diseñador es exponerte a situaciones para saber cuál es el interés propio de las personas a las que afecta tu proyecto, y entenderlo en la forma en que ellos lo entienden. Y aquí viene nuevamente la noción de traducción a la cual hemos hecho referencia. En el proyecto del borde fluvial se dio el siguiente caso: el propietario de una fábrica, importador de productos chinos, quería construir edificios de viviendas de diez pisos en su terreno, afectado como zona industrial. Este propietario representaba un importante flujo de ingresos municipales. Por otro lado, las comunidades residentes en la zona tenían muy clara su necesidad por espacios abiertos, y sabían que la demanda iba a ser aún mayor si aumentaba la población residencial. Ofrecimos un trato viable al propietario: podía construir, pero hasta cinco pisos. El paso siguiente fue ofrecerle que, si quería construir más de cinco pisos, debía entregar cuatro mil metros cuadrados de su terreno a la municipalidad para construir un parque público. Yo no hubiera llegado a esta operación, ni hubiera sido capaz de apoyarla políticamente, si no hubiera aprendido de los intereses de la gente de esa zona. Este es el tipo de relaciones sociales que construyo desde mi puesto de planificador y diseñador de la ciudad. **m**

★ La expresión "my two cents" tiene origen y significado incierto. Normalmente se usa para introducir con humildad una opinión contenciosa.

★ La "guerra contra la pobreza" es el nombre informal de una serie de políticas públicas implementadas durante el gobierno de Lyndon Johnson (1963-1969), orientadas a la reducción de la tasa de pobreza (de 19%), a través de programas de educación, salud y bienestar social.



Tours públicos realizados en el borde fluvial de Newark.



Ejemplo de anotaciones realizadas por una joven que participó en un programa educacional organizado por el Departamento de Planificación Urbana de la Ciudad de Newark.



Maqueta realizada por estudiantes secundarios para representar el borde fluvial de Newark el año 3000 fue instalada en la alcaldía de la ciudad. En la imagen superior, el alcalde de Newark inaugura simbólicamente la propuesta.

FUENTE DE IMÁGENES

Páginas 11, 12 izquierda y 15: The Center for Urban Pedagogy y Storefront for Art and Architecture.

Página 12 derecha : Fotografía Jeff Golderson para Storefront for Art and Architecture.

Páginas 18, 21 y 23: City of Newark Planning Office. <http://newarkriver.wordpress.com>

Página 22: Dibujo de Eldy Sandoval.