

PROYECTANDO (EN) EL SIGLO XXI

ARQ. ROBERTO FERNANDEZ ■

PROFESOR TITULAR DE HISTORIA DE LAS
UNIVERSIDADES DE BUENOS AIRES Y NACIONAL
DE MAR DEL PLATA.
DIRECTOR DEL CIAM (CENTRO DE INVESTIGACIONES
AMBIENTALES) DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL
DE MAR DEL PLATA Y DEL GAM (CARRERA DE
POSGRADO EN GESTIÓN AMBIENTAL METROPOLITANA)
DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES.

En este trabajo se pretende presentar algunas ideas o hipótesis sobre las perspectivas futuras de las disciplinas proyectuales, es decir, aquellas que como la arquitectura o el diseño usan el proyecto como instrumento básico. La idea misma de proyecto sirve así tanto como proponer algunas nociones sobre como, presumiblemente se proyectará en el siglo XXI, cuanto para, de manera más amplia, proyectar tal futuro, o sea, ejercer un acto de voluntad colectiva o social que funcione como un tipo de acción ideológica y política tendiente a que ese futuro sea de mejor calidad para todos. Lo que quiere un proyectista es que lo que debe hacer -una cosa cualquiera, desde un zapato hasta un pedazo de ciudad- tenga calidad. Lo que quiere la sociedad es poder decidir la vía para una calidad de vida social, que es lo mismo que querer o exigir una vida de calidad, democrática o socialmente accesible. En este punto de la calidad de vida, coinciden el proyecto disciplinario y el proyecto social: los proyectistas queremos proyectar calidad en el próximo siglo y queremos participar, dentro de la sociedad, en proyectar ese siglo. Veamos entonces un decálogo de temas que puedan orientar nuestra reflexión y discusiones.

1. Valor histórico del concepto de proyecto

Proyecto quiere decir, etimológicamente, *arrojar hacia delante* y figuradamente, *anticiparse, pre-figurar, ver antes*: imaginar una cosa o situación antes que esa cosa sea real o material, antes que quede constituida. La acción es vieja, casi inherente a lo humano en sociedad, pero el concepto disciplinario no lo es tanto: se empieza a hablar de proyecto en el renacimiento, sobre todo a partir del método perspectivo que permitía *representar* la cosa antes que hacerla. Antiguamente no había esa posibilidad; la cosa quedaba oculta en la mente imaginativa del artista o artesano. Las catedrales medievales no tenían proyecto, sino que eran la suma de diversas visiones íntimas de diferentes participantes, desde los canteros a los vidrieristas, y el maestro de obras era un personaje componedor, alguien que tenía autoridad para ensamblar las partes o fallar cuando había algún conflicto. Se dice que el primer proyecto moderno propiamente dicho es la cúpula de Brunelleschi para la catedral de Florencia: un proyecto que había sido resuelto en una maqueta de madera a escala que pre-veía todo lo que después se iba a construir. El proyecto, una *simulación controlada*, le había servido para decidir una gran cantidad de cosas: desde la forma aguzada a la construcción sin cimbras. Además se suele decir que con esta forma de trabajar, Brunelleschi le puso fin a la relativa autonomía

decisional de los gremios medievales y de la construcción por así decir, de tipo *coral* o colectiva.

Lo que nosotros hoy todavía llamamos proyecto es el mismo dispositivo brunelleschiano, es decir, una prefiguración icónica escalar de la cosa real, una manera de anticiparse o ver antes en una especie de simulación facilitada por la representación perspectíva. Se dice que los objetos reales resultantes del modo de proyectar renacentista fueron distintos debido a la forma de representación: tenían ejes, eran modulares, podían incorporar otras artes, como la pintura, si ésta se acogía a la perspectiva (el resultado fueron los frescos *trompe d'oeil*, cuya generalización luego define el estilo barroco), etc. Hoy, otra representación, la digital computarizada probablemente defina nuevos tipos de objetos (de geometría más compleja, de superficies variables, de características científicas o ergonómicas más precisas, etc.). De manera que es importante recuperar la idea del proyecto como un concepto *histórico* -no natural-, concepto que puede ser modificado o sustituido por otros métodos. La forma esencial de producción del proyecto, en cuanto simulación convencional, fue el *dibujo*, palabra que en italiano se llama *disegno*, de dónde viene la expresión *diseño*. Eso que llamamos diseño sería, así, hacer proyectos mediante la técnica del dibujo y las disciplinas del diseño son aquéllas que comparten el oficio de poder prefigurar o proyectar mediante modos simulatorios de *disegno* (dibujo).

2. El proyecto como actuación disciplinaria y como actuación social

Sin embargo, a nivel cultural y social, la palabra *proyecto* no es patrimonio exclusivo de las disciplinas del diseño. Es cierto que hay una idea disciplinaria o técnica del concepto de proyecto (el proyecto de una silla, de una casa, de una ciudad, de una máquina: y de ello surgieron las disciplinas proyectuales del diseño industrial o de objetos, la arquitectura, el urbanismo o la ingenierías), pero la gente, las instituciones, la sociedad o el estado también hacen proyectos. Todos hacen proyectos, ya sea como anticipaciones o intenciones prefigurativas, ya sea como el escoger un conjunto de medios o pasos que conducen a un fin. De allí que sea necesario diferenciar un concepto de proyecto como *forma de organización de una actuación disciplinaria o técnica (propia de expertos)* de un concepto de proyecto como *forma de organización de una actuación social*. El proyecto social puede tener una gran racionalidad técnica: por ejemplo, el proceso proyectual de un grupo social marginal que invade un terreno vacío, lo delimita y asigna, resuelve un objeto habitable mediante técnicas de autoconstrucción, reciclando materiales, optimizando los usos funcionales de ese objeto, etc. Uno de los hechos históricos recientes es que el proyecto disciplinario y el proyecto social, en sus múltiples manifestaciones, se entrelazan cada vez más. Una característica de

ese entrelazamiento es el desarrollo de los *procesos participativos*, que redefinen el saber técnico, específico o disciplinar en su articulación con los saberes proyectuales sociales. Seguramente una característica que se acentuará de aquí en adelante será esa articulación o la necesidad de configurar proyectos sociales altamente participativos. Otro aspecto es el siguiente: el proyecto técnico renacentista -que no casualmente coincide históricamente con el inicio del capitalismo- es casi siempre el proyecto de una *mercancía*, o sea un producto con *valor de cambio*. Por el contrario, en muchos casos, lo que llamamos proyecto social puede no dirigirse a producir una cosa de valor de cambio (o sea una mercancía) sino una instancia con *valor de uso*, algo que queda fuera del mercado. Este punto es importante: hay que pensar el proyecto como algo no siempre estipulado por las condiciones del mercado, o al menos, por las condiciones salvajes del mercado.

3. Del proyecto de productos al proyecto de servicios

Algunos autores sostienen que el *mundo global* -del cual, Argentina es un apéndice periférico- ha ingresado en una *fase posindustrial*. Ello quiere decir, entre otras cosas, que el eje de una economía basada en la generación industrial de *productos* ha decaído y emerge, en cambio, un peso creciente de los llamados *bienes inmateriales* o *servicios*. Por ejemplo, el sector informático, que es el más dinámico en la era posindustrial, engendra más del 20% del PBI mundial y sumado al mediático-comunicacional alcanza la mitad del mismo, todo ello en un proceso que no lleva ni una década. Este cambio macroeconómico está generando una variación significativa de todos los escenarios: desde el político hasta el socio-económico y cultural, desde el legal hasta el educativo o disciplinar. En lo político se ha generado la tele-política y el clientelismo mediático-ambos, degeneraciones de la democracia que por tal razón tiene una seria crisis de legitimidad social-; en lo económico, se presentan configuraciones de poder monopólico nunca vistas y en lo cultural, se está desarrollando una nivelación espúrea del consumo: no se obtienen situaciones reales de equilibrio ocupacional y de ingresos sino situaciones ficticias de pertenencia virtual al mundo global. En México hay un televisor cada tres personas y más aparatos de video *per cápita* que en Bélgica; el consumidor promedio de TV de Sudamérica mira veinte veces más que el europeo, etc. En lo disciplinar los cambios se dan por la aparición de nuevas ofertas educativas ligadas al manejo de los *softs* disponibles, antes que al diseño de los *hards*, cada vez más concentrados en cuanto a la posibilidad de generar innovaciones. Hace treinta años un ingeniero químico de una ciudad intermedia de un país semi-industrializado podía estar al tope de las novedades productivas del sector industrial hoy ya no hay situaciones equivalentes en el mundo de la informática. Por otra parte, algunas

PROYECTANDO (EN) EL SIGLO XXI

disciplinas, como las del diseño, son todavía muy reacias a cambiar sus currículas admitiendo que se debe formar gente capacitada para diseñar servicios, no tanto productos. En general, esa adaptación la tiene que hacer cada uno, de manera individual y experimental. Hoy, un 40% de la matrícula de arquitectos se dedica a prestar servicios -como mantenimiento de edificios, reciclaje o adaptación de instalaciones, tareas de *outsourcing* o periféricas de demandas de empresas grandes, etc.-; pero no le dijeron ni una palabra de todo esto en sus planes de estudios. En las nuevas carreras de diseño, por ser nuevas y más flexibles, algo ha cambiado, pero todavía están muy atadas a la idea del *diseñador-productor* (que viene del renacimiento y de la relación contractual cliente/diseñador) y todavía queda mucho por definir acerca del rol del *diseñador-servidor*.

4. Del modelo cerrado a la incertidumbre

Ligado a lo anterior está lo que podríamos llamar la instauración del *paradigma de la incertidumbre*. No sólo ha decaído la *producción de productos* en aras de la generación de *prestaciones de servicios*, sino que se cuestiona la viabilidad y pertinencia de lo que podríamos llamar *modelos cerrados*. ¿Qué es un modelo cerrado? Lo podemos ejemplificar con las viejas ideas del *proyecto de un edificio* (eso que delimitaba muy claramente el tramo de proyecto del tramo de dirección o control de ejecución del proyecto en la praxis del arquitecto), del *plan de una ciudad* (lo que regulaba desde el control de las administraciones locales las transformaciones y el desarrollo de una ciudad en el territorio en la praxis del urbanista) o de la elaboración de un *prototipo de un objeto industrializable* (lo que implicaba el proceso de proposición de una línea de montaje industrial en la praxis de un diseñador industrial, por ejemplo de autos o electrodomésticos). La aparición y consagración del paradigma de la incertidumbre -que puede verse, más críticamente, como el triunfo de una especie de *oportunismo de mercado*- ponen en crisis los modelos cerrados, que empieza a ser costosos, lentos y poco adaptables a las variaciones vertiginosas de las decisiones del mercado y/o de los cambios de las expectativas de consumo. Además, todo el mercado se empieza a comportar favoreciendo la *adaptación* antes que la generación de nuevos objetos o productos. Un par de ejemplos: un industrial hoy, en vez de encargar una fábrica nueva, compra o alquila un galpón neutro y lo adapta como quien instala una escenografía teatral. Desde que los norteamericanos desarrollaron en Vietnam hospitales de campaña en los que se podía hacer cirugía de alta complejidad en una carpa, ya no es necesario pensar en edificios hospitalarios sofisticados; se puede adaptar cualquier *contenedor* si se le enchufan los aparatos y prestaciones adecuados. El auge de la flexibilidad de las prestaciones -el otro caso elocuente es el de la deslocalización del trabajo administrativo si se lo dota de los

clípeos necesarios de información- ha generado no sólo la desactivación de la necesidad de artefactos duros y complejos nuevos, suplantados por *sets* de prestaciones de servicios, sino que además, tal flexibilización permite un continuo armar y desarmar, instalarse y desinstalarse, lo que instituye esa situación de incertidumbre que equivale a desactivar lo que llamaríamos la *inversión en capital fijo*. Esta es una crisis muy seria para algunas disciplinas clásicas: los ingenieros y los arquitectos (incluso, además, los diseñadores industriales de productos seriados) somos, muy nítidamente, *profesiones típicas del capital fijo*. En USA un 30% del trabajo es hoy *tele-trabajo* y casi la mitad de las transacciones comerciales se hace por *tele-compra*. ¿Qué significa ésto? Que se necesitan menos metros de oficinas y menos metros de locales comerciales, o sea menos trabajo para la profesión clásica.

5. Detrás del proyecto: toma de decisiones, gestión, producción

Los argumentos anteriores nos llevan a analizar los *límites* de la idea de proyecto, ya sea como proyecto disciplinar o técnico o como proyecto social. Es evidente que este concepto o instrumento se relaciona muy fuertemente con las nociones de la llamada *racionalidad* occidental, en particular con los últimos quinientos años de historia y con el pico del momento iluminista. El proyecto fue, en este período que presencié el despliegue del capitalismo tanto como el surgimiento y ocaso de las ideas socialistas, un elemento que procuraba mejorar la calidad de vida social en un contexto de *racionalidad*, de todas las racionalidades de esta etapa, ya sea la racionalidad *productiva* de Marx, la racionalidad *instrumental* de Weber o la racionalidad *relativista* o *regional* de Foucault. Se supuso, aun en la amplitud del espectro ideológico de las diferentes racionalidades, que el proyecto, en cualquiera de esas visiones, siempre era un componente útil para obtener, racionalmente, una mejor calidad de vida. Ahora, esta idea está en crisis: el advenimiento de una *racionalidad global* y de *mercado* desprecia cualquier

compromiso ligado a las racionalidades anteriores y sobre todo, el carácter *prescriptivo* del concepto de proyecto: es decir, la indicación que hace un experto acerca de cómo hacer una cosa (desde una silla hasta un edificio o una ciudad). Esto se ve muy claro con la ciudad, esa super-cosa que implicó un tipo de *proyecto* llamado *plan*: la racionalidad global-de mercado dice que todo plan (como prefiguración de una totalidad racional y socialmente direccionada) es *malo*, que conviene no tener ningún plan y dejar todo librado al comportamiento del mercado, que en sí mismo sería bueno y que a la larga brindará mejoras de calidad de vida para toda la sociedad (más empleo, mejores ingresos, etc.). Esa falacia no sólo ha sido mentirosa en cuanto a los beneficios sociales -la mitad de la población mundial está por debajo de las NBI (necesidades básicas insatisfechas), población que creció más o menos un 10% en cada una de las dos últimas décadas- sino que además ha desacreditado la producción técnica de proyectos, en cierta forma por la creciente ganancia de poder -político y cultural- de los propios dispositivos hegemónicos del mercado en detrimento tanto del poder político del Estado y de la Sociedad.

A partir del descrédito del concepto de proyecto como instrumento de racionalidad social en el presente dominado por el poder del mercado en el seno del llamado mundo global, aparecen otras dimensiones que sustituyen el momento técnico del proyecto y que ahora debemos tener mucho más en cuenta desde el campo profesional del diseño en general. Me refiero, por ejemplo, a las dimensiones de la *toma de decisión*, de la *gestión* y de la *producción*, dimensiones que podríamos caracterizar como *posproyectuales*. La *toma de decisión* es un acto de concreción de un determinado curso de acción, generalmente ligado a un hecho político-administrativo (por ejemplo, la sanción de una ley) y/o a un hecho económico-financiero (por ejemplo, una decisión de inversión en una iniciativa o en un territorio determinado). Este tipo de acciones se liga a la consecución de objetivos propios de la racionalidad global-de mercado y carece del tipo de racionalidad que tenía el concepto clásico de proyecto. Se trata de eventos de tipo egoísta, oportunista y sectorial, se amparan de una fundamentación técnica específica (como obtener el resultado esperado con la menor inversión y riesgo político y económico) y así, se apartan flagrantemente de lo que podríamos llamar una *ética proyectual*. El papel que nos cabe en esta instancia es operar como intelectuales críticos de estas tomas de decisiones, presentando a la sociedad civil -de donde se instituye la sociedad política- los elementos para criticar esa falta de ética proyectual dable en el egoísmo oportunista y sectorial: se trata de saber cómo se realizan esas tomas de decisiones para contrarrestarlas, tenemos que saber procurarle a la sociedad civil los argumentos para otras tomas de decisiones (políticas y económicas).

La *gestión* es ya no la planificación -que era la puesta en marcha de un plan- sino el proceso socialmente complejo de instrumentación de acciones, ulterior a la toma de decisiones. La gestión implica conflictos de intereses, identificación de alianzas y contradicciones, estrategias diversas para conseguir objetivos. La gestión suplanta la racionalidad casi burocrática de la planificación y puede presentar imprevistos e incertidumbres; normalmente no es *finalista* (no tiene claro un *final ideal*, que tradicionalmente era el *plan realizado*) sino *procesualista* (le importa generar procesos que vayan obteniendo resultados parciales). La gestión puede ser *hegemonista* (o liderada por las fuerzas dominantes del campo global-de mercado: un caso típico de este proceso pesudodemocrático son los llamados *planes estratégicos*) o *participativa*, en cuyo caso expresará a las fuerzas sociales involucradas y puede suscitar un movimiento decisorio o de contralor de abajo hacia arriba: un ejemplo de este modelo serían los llamados *presupuestos participativos* como el de Porto Alegre o las decisiones territoriales del MST (Movimiento de los Sin Tierra, de Brasil). En general, los diseñadores tendríamos que entrenarnos para la gestión y especialmente, para criticar las gestiones hegemónicas y ayudar a montar las gestiones participativas.

La *producción*, como momento posproyectual, es el momento de la generación concreta de bienes y servicios. Tradicionalmente para los diseñadores, era la fase que reproducía las instrucciones contenidas en los proyectos (la obra, la ciudad imaginada en los planes, el objeto industrializable o reproducible serialmente) y se vinculaba con una determinada lógica productiva, más bien de tipo *tecnológico*: existían expertos en la producción tecnológica de las cosas y los diseñadores controlaban que esa producción respetara las características definidas en los proyectos. Todo esto cambió bastante: hay autonomía de los expertos en producción -que usan y tergiversan a gusto los proyectos-, esos expertos obedecen ciegamente a las demandas del mercado (se puede construir mal, producir barato y con grandes déficits de calidad o seguridad, etc. y hay cada vez menos proyectos singulares y mas decisiones proyectuales globales monopólicas (sobre las que se pagan *royalties*, *franquicias*, etc.). Por otro lado, crece la producción *alternativa*, palabra con la que englobamos diversas situaciones o escenarios de producción que son marginales a la globalización o que pretenden resistir a ella: por ejemplo, la producción de las economías populares, la producción informal o ilegal, la producción artesanal o de pequeñas series, la producción de entidades de tipo federativo, etc.. Aquí la idea que deseamos transmitir es nuevamente tanto la necesidad de capacitarnos para criticar técnica y culturalmente la *producción globalizada* como la de poder ofrecer servicios proyectuales al campo de la *producción alternativa*.

PROYECTANDO (EN) EL SIGLO XXI

6. Después del producto: crisis del mundo material y caída de la función

Una de las características del mundo presente y del que viene es la crisis de recursos básicos (o de la *sustentabilidad ecológica* de un mundo cerrado para una población en crecimiento continuo, con ya más de 5.000 millones de personas). Sin caer en pesimismo *malthusiano* este tema es grave: por ejemplo, se calculó que para sostener ecológicamente esa población se necesitan entre 17.000 y 20.000 millones de hectáreas productivas (de alimentos, combustibles, etc.) y degradativas (de los residuos generados), y el mundo real sólo tiene entre 8.000 (actual) y 10.000 (potencial) millones. La respuesta a esta ecuación es hambre y carencialidad; un poco más del 20% de esa población padece hambre, mortalidad, baja esperanza de vida, etc.

Un efecto colateral de estas cuestiones es la crisis que afecta a los productos: en realidad todos los productos y muchos servicios necesitan alguna cantidad de materia y energía. Normalmente los diseñadores siempre proyectaron sin demasiada conciencia de una escasez de esas cuestiones y sólo muy recientemente se empezó a hablar de reciclaje de materiales (y construcciones) o de ahorro energético (en la producción o funcionamiento de una cosa material). Se supone que estas cuestiones van a afectar mucho más profundamente el proyecto de cualquier tipo de objeto. Un instituto alemán, el Wuppertal, es célebre por sus investigaciones sobre la *desmaterialidad*, o sea en cómo reducir al mínimo el uso de materia y energía, temas que son complejos, ya que se calcula que por ejemplo existen reservas de hidrocarburos fósiles para unas seis décadas o cobre para sólo medio siglo. Hay muchas consecuencias de esta crisis; una es la orientación del diseño japonés ligado a la *miniaturización*, que es una forma de reducir el uso de materia; otra es el desarrollo de los procesos llamados LCA (*life cycle assessment*, o *evaluación del ciclo de vida de un producto*) por el cual hay que proyectar objetos cuya materialidad sea absolutamente reutilizada, o sea que no produzcan, fuera de uso, ninguna clase de desecho.

Algunos notables diseñadores industriales actuales -como Ezio Manzini- revisan todas estas cuestiones y cómo cambiarán los escenarios de diseño y producción. Un tema conexo es lo que llaman el *fin de la funcionalidad*: en efecto, durante toda la modernidad se persiguió un ideal proyectual ligado a la obtención de eficiencia funcional, cuya consigna clásica fue *form follows function* (*la forma sigue a la función*). El diseño implicaba así una especie de actividad científica ligada a una optimización de la función o prestación de la cosa. Pues bien, supuestamente llegados a un momento del desarrollo industrial en el que la función es como un piso garantizado (todos los lavarropas o automóviles tienen prestaciones similares), los nuevos problemas del

diseño se ligan a obtener *diferenciales estéticos o semánticos*. Esto estuvo claro en la política industrial de muchas firmas japonesas, como Sony (que era una expresión que significaba, *hijito, soleadito, calentito*, etc.) que luego se convirtió en marca: los diseñadores de Sony (como Isao Hosoe) acuñaron la expresión *kansei*, que quiere decir diseño perfecto o redondo, unidad de funcionalidad con perfección de forma.

Desde luego estas problemáticas están relacionadas con la parte *alta* del mundo -o sea, la capa que consume diseño- pero por imperio de las comunicaciones mediáticas se están convirtiendo en cuestiones que atraviesan toda la humanidad y redefinen las formas de proyectar en cualquier sociedad.

7. Los estragos de la globalización

El fin del mundo bipolar, con la caída del muro de Berlín, supuso alejar el peligro de una tercera guerra nuclear pero introdujo un flagelo más grave: lo que llamamos *globalización*. Este proceso, digamos ulterior a la modernización, tiene muchas aristas interesantes y fatídicas. Por una parte supone la consagración del poder monopólico del capital concentrado por sobre toda otra dimensión de poder (desde los Estados Nacionales a las organizaciones internacionales como la UN), así como implica establecer una lógica omnímoda de mercado, el que debiendo ser extremadamente libre o no regulado, debe permitir el libre flujo internacional de ese capital concentrado. La situación consecuente es inédita en la historia mundial en cuanto a las asimetrías de calidad de vida entre sectores de la sociedad. Baste el siguiente ejemplo: la cantidad de capital que poseen y declaran las trescientas noventa personas físicas más ricas del mundo equivale al que teóricamente posee (medido por el ingreso *per cápita*) una mitad del mundo, es decir, poco menos de 2.500 millones de personas. Digamos entonces que cada uno de los afortunados ricos es dueño de un Uruguay completo, por ejemplo. Esta concentración del capital y el poder ha conducido a *naturalizar* esta idea de ajuste y preferencia por la libertad de mercado, de modo que

cada gobierno nacional o local pena por interesar a dichos capitales a invertir en sus supuestas jurisdicciones: lo salvaje es que esas inversiones no generan necesariamente desarrollo nacional o local a mediano plazo, puesto que dichos capitales buscan aumentarse, no distribuirse, con lo cual tiende a acentuarse a la brecha antedicha.

La globalización también significa la uniformización de la cultura y las comunicaciones, lo que dio en llamarse la *macdonaldización* del mundo, con la caída de paradigmas regionales en la vida social. Los efectos de estos procesos en las disciplinas del diseño son extremadamente graves, como por ejemplo, una equivalente concentración monopólica en las prestaciones proyectuales: en USA existen oficinas de arquitectura, como DJMJ, Murphy o SOM, que tienen más de 2.000 arquitectos asalariados trabajando en dichas corporaciones y estos procesos de concentración de la oferta proyectual tienden, a escala, a repetirse en todos lados. Por otra parte, se uniformizan de manera homogénea los gustos y expectativas de un consumo cada vez más manipulado mediáticamente, con lo cual decae inevitablemente la posibilidad de las identidades regionales.

8. La cuestión de la sustentabilidad

Otro tópico habitual en los discursos políticos actuales es la llamada *crisis de la sustentabilidad*, que no es solamente la *sustentabilidad ecológica* o de recursos naturales que decíamos arriba, sino de *sustentabilidad productiva, política y social*. La crisis de *sustentabilidad productiva* se basa en la desinversión en capital fijo, con lo cual la supuesta evolución concentrada del capital monopólico se apoya, frágilmente, en un continuo desgaste de la infraestructura física de las actividades humanas. En la ciudad de Nueva York deben destinarse cada año 1.000 millones de dólares para conservar mínimamente la calidad de la infraestructura, como las cloacas o las calles. Entre nosotros, hemos escuchado que las empresas privadas de servicios, como las de agua corriente, dicen que mantendrán las infraestructuras o se ampliarán las mismas sólo si cada usuario real o potencial está dispuesto a pagar su parte.

La crisis de la *sustentabilidad política* se liga a que los gobiernos nacionales o locales cada vez más están orientados a gobernar la exclusión social, intentando algunos paliativos mínimos (lo que se llama *políticas sociales*) o más preferentemente, a controlar las protestas de los excluidos. Esto tiende a generar dificultades de *gobernabilidad* (que ya no gobiernan el desarrollo sino la exclusión) y lo que empieza a llamarse la crisis de la democracia representativa, según la cual la sociedad se ve obligada a elegir a quienes van a administrar esos procesos de favorecimiento del mercado monopólico y por tanto, a quienes van a ejercer una función de verdugos de sus propios votantes, facilitando indirectamente el incremento de la exclusión aun con las promesas

de un supuesto desborde de las ganancias que nunca se verifica: de allí, por ejemplo, la caída sistemática del empleo y de la capacidad de consumo.

La crisis de la *sustentabilidad social* supone el deterioro creciente de la calidad de vida -o del *desarrollo humano-social*. La única vía que parece percibirse ante estas crisis de sustentabilidad es el desarrollo de las ONG's y OBC's, de cuya capacidad autoorganizativa parece que va a depender la posibilidad de lucha frente a los estragos de la globalización.

En el momento actual y en las próximas décadas, las disciplinas proyectuales deberán redefinirse frente a este escenario y sólo cabe para unos pocos ofrecer servicios al capital concentrado, y para unos muchos, insertarse en la confrontación social nacional y local que deberá sobrevivir frente a dichos procesos.

9. Cultura y Política del proyecto: la crítica de la globalización

Si históricamente los profesionales del diseño ofrecían sus saberes y habilidades para generar proyectos destinados a satisfacer necesidades sociales (de lo que surgió la ética y estética del proyecto moderno), en el mundo que viene el proyecto va a adquirir un nuevo sentido en términos culturales y políticos, encuadrados en una necesaria actividad de crítica a la globalización.

La *cultura del proyecto* implicará asumir las peculiaridades locales, regionales y nacionales que suponen precisamente confrontar cultura localizada con civilización global o transnacional. En el caso americano, ello equivale a valorar las características aluvionales y mestizas, la cualidad del paisaje y las necesidades de desarrollar una *urbanidad* plena, que todavía resulta imperfecta o no desarrollada a fondo, tanto en el *hábitat* como en el *habitar*. Además hay que convertir la idea misma de proyecto en un instrumento cultural, no sesgadamente técnico, lo que supone que el proyecto tenga arraigo en las comunidades y que no dependa de una exigencia de mercado o una posibilidad de rendimiento económico. El proyecto no puede ser una pura respuesta a una exigencia de mercado, un instrumento que aumente la alienación y el desarrollo del contenido negativo de la globalización. Ello no supone que debamos recaer nuevamente en propuestas de tipo utópico, sino que maximicemos la posibilidad de ejercer un rol crítico, un rol que apunte a discernir la satisfacción del usuario social, más que el éxito o la respuesta neta a la demanda de productividad mercadística. Desde el espacio y función del proyecto hay que intentar proponer alternativas, sustentables y participativas, a la homogeneidad consumista de los dictados mediáticos del universo compulsivo de los productividad y competitividad globales.

La *política del proyecto* tiene que ver con la potencialidad que éste puede adquirir en tanto crítica a los efectos

PROYECTANDO (EN) EL SIGLO XXI

negativos de los procesos de la globalidad. Un ejemplo de esta posibilidad sería lo que ahora se llaman *evaluaciones de impacto ambiental* y que en realidad pueden verse como contra-proyectos, o como propuestas críticas a aspectos ambientalmente negativos de iniciativas que se enmarcan en la lógica de la globalización y que pueden significar procesos de reducción de la calidad de vida social. La evaluación de impactos ambientales de proyectos de inversión o de actividades productivas debe procurar maximizar la calidad de la sustentabilidad social antes que la supuesta rentabilidad productiva. A veces eso supone una mirada de largo plazo, capaz de sondear los efectos ocultos negativos que están por detrás de un beneficio inmediato.

10. Nuevos escenarios proyectuales

Los nuevos escenarios proyectuales van a quedar delineados por algunas de las características expuestas más arriba, genéricamente por el ejercicio de una crítica concreta a los efectos perversos de la globalización. Habrá que concebir *productos inteligentes* en tanto capaces de minimizar el consumo de materia y energía, productos que eludan la rápida obsolescencia material y simbólica y que se nieguen a proponer el esquema de *usar-y-tirar*.

Habrá que imaginar nuevos roles capaces de ayudar a la *maximización de la gestión participativa*, por ejemplo, en el seno de los procesos urbanos, dando argumentos para fortalecer la acción de las ONG's y OBC's. Mucho más interesante que estar preparados para producir planes urbano-territoriales o para ejercer la planificación, va a ser tener capacidad de organizar equipos interdisciplinarios capaces de montar procesos de gestión del desarrollo urbano, agendas locales de desarrollo y estrategias de participación y descentralización. Las perspectivas de actuación en el seno de la gestión ambiental urbana y territorial son un escenario nuevo, demandado por un creciente interés social en estas temáticas. En el caso de nuevos escenarios de proyectos urbano-arquitectónicos son muy importantes las configuraciones de lo que en USA se llama *design by community*, en las que los diseñadores se integran a trabajos participativos comunitarios que pueden tener *financiamiento* de las propias comunidades o de agencias de desarrollo social u ONG's. Estos trabajos suelen hacerse mediante nuevas metodologías de proyectos, como por ejemplo, la llamada *take part*; la actividad proyectual abarca un campo muy amplio de prestaciones, desde el diseño urbano hasta el diseño objetual, de actividades o de comunicación.

Nuevos escenarios vinculados con la *provisión de servicios*, antes que la generación o modelización proyectual de productos, deben indagarse creando múltiples y nuevas oportunidades laborales, a veces en relación con clientes

nuevos como ONG's o PYMES o directamente superando la relación cliente/proyectista, al involucrarse éste en la dimensión productiva y prestacional.

Insertarse en las dimensiones de las *tomas de decisión local y/o social*, en los *procesos de gestión* y en la *producción de bienes, productos y servicios* son otras oportunidades que seguramente demandarán cambios en la formación o reentrenamientos periódicos. Asimismo habrá una serie de exigencias en el campo de la *investigación* acerca de la inmaterialidad, del reciclaje integral de productos, de la economización de energías convencionales o del desarrollo de energías alternativas. Superar el esquema tradicional de *conservación del patrimonio edilicio* por el más amplio de *gestión de los recursos culturales* exigirá nuevas formaciones y posiblemente una interacción más estrecha con algunas disciplinas sociales como la antropología.

El panorama del diseño del siglo XXI no necesariamente será negativo; seguramente sí será distinto y difícil, en el contexto de los procesos de la globalización. Si somos capaces de nutrir nuestra actividad de contenidos políticos y culturales no sólo diseñaremos *en* el siglo XXI sino que más, comprensivamente, participaremos activamente *en diseñar el siglo XXI*.

En este año se cumplen ochenta años de la reforma universitaria de 1918. En ella los estudiantes promovieron profundos cambios en la democratización de la Universidad y en la promoción de nuevos saberes. A partir de la reforma del 18 la Universidad argentina y latinoamericana pudo participar del proceso de modernización de nuestros países. Ahora quizá les quepa a los estudiantes la necesidad de promover una segunda reforma, susceptible de conocer y confrontar el modelo de la globalización y de readaptar los saberes disciplinarios para cuestionar ese modelo y favorecer la integración plena del conocimiento en las acciones que garanticen una mejor calidad de vida para nuestra sociedad. ■