

El tejido social como lenguaje y significado del objeto.

La sociología en la relación del diseño participativo

Liliana Gutiérrez Ruidíaz²

Resumen

Este trabajo estudia la relación entre diseño participativo y teoría social, destacando cómo el lenguaje y el reconocimiento estructuran las dinámicas sociales dentro del proceso de diseño. A partir de autores como Norbert Elias, Erving Goffman y Bruno Latour, se explica la importancia del autocontrol, la sincronización de roles y la interdependencia para una convivencia civilizada. Asimismo, se exploran las teorías del reconocimiento de Nancy Fraser y Axel Honneth, mostrando cómo la inclusión del usuario en el diseño permite superar jerarquías y fomentar la justicia social. El diseño participativo se plantea así como una práctica sociopolítica que fortalece el tejido social.

Palabras claves: Diseño Participativo, Teoría Social, Reconocimiento, Interdependencia, Justicia Social.

Abstract

This paper examines the relationship between participatory design and social theory, highlighting how language and recognition shape social dynamics within the design process. Drawing on authors such as Norbert Elias, Erving Goffman, and Bruno Latour, the importance of self-control, role synchronization, and interdependence for civilized coexistence is explained. It also explores recognition theories by Nancy Fraser and Axel Honneth, showing how user inclusion in design helps to overcome hierarchies and promote social justice. Participatory design is thus presented as a sociopolitical practice that strengthens the social fabric.

Keywords: Participatory Design, Social Theory, Recognition, Interdependence, Social Justice.

²Diseñadora Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Magíster en Diseño y Sociedad por la PUC-Río. Docente en investigación con énfasis en diseño sostenible y social. Coordinadora de semillero sobre biomateriales y trabajo en proyectos socioambientales.
Contacto: di_lilianagutierrez@unibac.edu.co

En la parte inicial de este texto se exponen 2 cuestionamientos, donde a través de estos se genera una discusión de carácter sociológico. Estos cuestionamientos serán abordados por algunos autores, donde cada uno de ellos mostrará sus teorías, lógicamente dentro de la sociología, pero inmediatamente se relacionarán con el campo del diseño, de modo que a lo largo del texto estarán presentes los autores, pero siempre relacionando sus pensamientos con el diseño —enfáticamente con el diseño participativo—. El texto comenzará con la discusión del primer cuestionamiento, luego pasará al siguiente y finalmente se presentarán las consideraciones finales.

Cuestionamiento 1. Una de las cuestiones presentes en varios autores discutidos en el curso fue la importancia del lenguaje para comprender la complejidad de las relaciones sociales. Señale cómo se presenta en los diversos autores.

Cuestionamiento 2. En relación con procesos más recientes, surgen cuestiones relacionadas con lo que se puede entender como posmodernidad, cuando las discusiones sobre las nuevas subjetividades adquieren prominencia. Intente discutir esta cuestión en el ámbito de la teoría del reconocimiento en lo que ayuda a comprender las «transformaciones estructurales de la esfera pública».

Para abordar estas dos cuestiones, la relación entre el lenguaje de las relaciones sociales y el reconocimiento, y cómo el diseño se relaciona con ellas, se utilizarán los siguientes autores: Norbert Elias, Erving Goffman, Bruno Latour, Nancy Fraser y Axel Honneth.

En su texto *El Proceso Civilizador*, Elias (1990) aborda «cómo los seres humanos se entrelazan de manera hostil o amistosa a través de planes, acciones e impulsos emocionales y racionales». Según Elias (1990), la civilización no es el resultado de una planificación calculada, sino que surge a partir de las relaciones entre los individuos y se mantiene por la dinámica de esa red de relaciones y cómo las personas se ven obligadas a convivir.

Dentro de esta convivencia «civilizadora», existe una reorganización de las relaciones humanas, que va acompañada de cambios correspondientes en la estructura de la personalidad del ser humano, cuyo resultado provisional es nuestra forma de conducta y de sentimientos civilizados. Esta reorganización conduce a un cambio en las funciones sociales, relacionado con la presión de la competencia. Cuanto más diferenciadas se vuelven estas funciones, aumenta el número de funciones y personas de las cuales el individuo depende constantemente en todas sus acciones.

A medida que más personas sincronicen su conducta con la de otras, la red de acciones debe organizarse de manera cada vez más rigurosa y precisa, para que cada acción individual desempeñe una función social. El individuo se ve obligado a regular su conducta de manera más diferenciada, uniforme y estable. (Elias, 1990)

A partir de ese momento, el individuo debe tener autocontrol y regulación constante, ya que, si esto se pierde, puede poner en peligro a toda la sociedad. Cuando el autocontrol del individuo es bajo, los órganos centrales de la sociedad son inestables y tienden a desintegrarse. De esta manera, la importancia de la moderación de las emociones espontáneas, el control de los sentimientos y la ampliación del espacio mental permiten un cambio civilizador en el comportamiento. Así es como un individuo comienza a ser alguien cuando ocupa un lugar en la sociedad y cuando su presencia comienza a ser relevante.

Ahora, con esta breve introducción al pensamiento de Elias, es clave preguntarse ¿cómo esto puede relacionarse con el diseño?

Dentro del campo del diseño, existen varios enfoques sobre cómo abordar un proyecto. Uno de ellos es el *Diseño Participativo*. En este enfoque, se requiere una serie de relaciones y vínculos sociales para

lograr el desarrollo de un objeto que pueda generar un significado social cargado de valores culturales. Esto se debe a que los objetos no pueden sobrevivir si no tienen un significado para la sociedad, ya que «son instrumentos para la realización de utopías». (Bomfim, 1994)

Pero ¿qué es exactamente el diseño participativo y cómo se relaciona con el pensamiento de Elias? José Luiz Mendes Ripper, académico y pionero del *Diseño Participativo* en la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro (PUC-Rio), hace una interesante comparación entre el diseño para la industria, que en realidad es el diseño tradicional, y el diseño participativo.

El diseño para la industria se basa en un modelo de producción en el que los usuarios no participan en el proceso del producto. Cada aspecto relacionado con el usuario se relega a técnicas de *marketing*, mientras que el diseño participativo incluye al usuario en casi todos los escenarios del proceso de diseño. Esto hace que los individuos se vuelvan participativos, donde pueden expresar sus necesidades y deseos. (Ripper, 1990)

Es posible ver, entonces, la importancia de la participación y el trabajo del usuario en el proceso de diseño. No se trata solo de lo que pueden aportar o de los proyectos que pueden surgir a partir de sus ideas, sino de lo que subyace en la cultura participativa. A través de ella, los usuarios dejan de estar marginados para volverse auto-suficientes, independientes y proactivos. Comienzan a apropiarse no solo del proyecto que están desarrollando, sino también de los roles del diseñador, lo que aumenta su autoconfianza, habilidades y conocimientos para llevar a cabo ese proyecto.

En este campo del diseño participativo, no sólo es relevante el trabajo del usuario, sino que la cuestión de la interdisciplinariedad es clave en la dinámica de la participación en el diseño, según muchos autores. Es necesario permitir que varias disciplinas se integren como apoyo para brindar un campo de conocimiento al diseño y poder abordar los problemas y soluciones con objetividad. Esto lo explica también la diseñadora de la PUC-Rio, Rita Maria Couto.

Al trabajar en el campo del diseño participativo, los diseñadores deben comprender cómo es la población o comunidad, cuáles son sus necesidades reales y qué es lo que quieren o desean. Para lograrlo, se requiere un enfoque holístico que involucre varias disciplinas y permita una comprensión antropológica, sociológica, psicológica, ecológica, entre otras, con el fin de obtener resultados más eficientes en el proyecto que se está desarrollando. (Couto, 2002)

Dentro de este campo del diseño participativo, podemos observar una dinámica social entre diseñadores, científicos y usuarios. Aquí, todos los actores deben encontrar una especie de autocontrol en su conducta y trabajo para lograr una sincronización y construir un pequeño mundo donde el objeto sea un apoyo y una oportunidad para fortalecer su tejido social.

Cabe recordar las palabras de Goffman cuando expresa que las acciones del individuo influyen en la definición de la situación, y aquí encontramos el punto central del *Diseño Participativo*, donde el diseñador permite que los usuarios, a partir de sus deseos y sueños, influyan en el proceso de diseño que, según Goffman, sería la situación.

Como diseñadores, para poder llegar de manera efectiva a los deseos, necesidades y sueños de las personas, es necesario establecer una afinidad o empatía con ellas. No se trata solo de conocer lo que quieren, sino de generar una amistad con ellos para alcanzar sus sueños.

Esto vuelve a traer a colación el pensamiento de Goffman. Él aclara que no necesariamente debe haber un consenso entre los individuos, sino más bien una armonía entre ellos, ya que estos puntos permiten el funcionamiento regular de la sociedad. «Las creencias y emociones sólo pueden ser verificadas indirectamente, a través de confesiones o de lo que parece ser un comportamiento expresivo involuntario» (Goffman, 1989). De esta manera, vuelve-

mos nuevamente al campo del diseño, donde esta empatía entre los diseñadores, los usuarios y los científicos permitiría un buen funcionamiento dentro de este pequeño mundo que están construyendo entre todos.

La sociedad está organizada sobre la base del principio de que cualquier individuo que posea ciertas características sociales tiene el derecho moral de esperar que los demás lo valoren y lo traten de manera adecuada, y esto se refleja en el diseño. En el diseño participativo, el usuario espera ser valorado para poder asumir los roles del diseñador y abordar proyectos de diseño con propiedad. De esta manera, cuando el grupo de diseñadores finaliza su trabajo e intervención, el proyecto puede perdurar en el tiempo, gracias a otra característica del diseño participativo: la sostenibilidad de los proyectos de diseño.

Los proyectos de diseño participativo permiten a los usuarios desarrollar sus habilidades y creencias para asumir los roles del diseñador. Esto genera conocimiento y «lo aprendido puede ser transferido de comunidad en comunidad, de modo que el proyecto pueda mantenerse incluso después de que los diseñadores y científicos hayan finalizado su trabajo y se hayan alejado del proyecto» (Kensing y Blomberg, 1998).

Así, este conocimiento adquirido y luego transmitido a otros individuos demuestra cómo el diseñador y los científicos valoran el trabajo del individuo, y a través de esta relación sencilla entre la comunidad del diseño, es posible observar un buen funcionamiento dentro de las dinámicas sociales.

Según Goffman, esta promulgación de derechos y deberes relacionados con una situación social específica, que en este caso es la relación entre los usuarios, el grupo de diseñadores y los científicos, se denomina *papel social*.

El papel social es el conjunto de normas, derechos, deberes y explicaciones que condicionan el comportamiento de los individuos en relación con un grupo o dentro de una institución. Los roles sociales, que pueden ser asignados o adquiridos, surgen de la interacción social y son siempre el resultado de un proceso de socialización. En nuestro mundo del diseño, estos roles sociales son iniciados por los diseñadores. Luego, cuando logran establecer una buena relación con el grupo de científicos, pueden comenzar a establecer estas relaciones con los usuarios, y de esta manera, comienzan a obtener sus roles sociales dentro del escenario del diseño.

Es cierto que este papel social está inmerso en el proceso de socialización, se presenta de manera individual, donde cada persona tiene un rol dentro de la sociedad, y posteriormente se inician las interacciones sociales dentro de un grupo. Por ello, recordamos una vez más cómo Elias enfatiza la sincronización de conductas con otros individuos, es decir, tener una relación tanto con Goffman como con Elias, el papel social de cada individuo debe estar sincronizado con el de los demás, de esta manera se destaca la importancia de la estabilidad individual según Elias, la cual está estrechamente relacionada con la estabilidad de los órganos centrales de la sociedad.

Según Elias, el individuo, como se mencionó al inicio del texto, debe tener autocontrol sobre sus emociones, proponiendo características semi-automáticas, es decir, ni un control excesivo de las pasiones ni un control excesivo de la racionalidad, sino aprender a controlar y suprimir las emociones de acuerdo con la estructura social. Sin embargo, esto genera «saltos del miedo a la alegría, del placer al remordimiento» (Elias, 1990), lo que produce una auto-limitación: un autocontrol consciente de las pasiones y los sentimientos. Esta auto-limitación conduce a una insatisfacción, con sentimientos de aburrimiento y soledad. Esto ocurre, por ejemplo, cuando de niños los padres enseñan a estar «anestesiados» para poder controlar las emociones, de modo que se encuentran en un camino en el que para ser civilizados deben mantener el control de los sentimientos.

Pero en este sentido surge la siguiente pregunta: si el individuo tiene un control excesivo de las pasiones, no tiene deseos ni anhelos, pero si no tiene control sobre los sentimientos, se convierte en un individuo débil y carente de racionalidad, y no sería un ser «civilizado», destruyéndose a sí mismo y a la sociedad. De esta manera,

la estructura de la personalidad está compuesta por las instancias controladoras y las pulsiones. La mayoría de las personas civilizadas «vive en un punto intermedio entre los dos extremos» (Elias, 1990). El comportamiento individual se unifica y se estabiliza de acuerdo con la estructura de la sociedad. Dado que esta estructura es mutable, los hábitos y la conducta del individuo deben lidiar con la inestabilidad.

De esta manera, es necesario este autocontrol, porque al momento de tener conexiones con más individuos —interdependencia— y de operar todos al mismo tiempo, deben llevar un ritmo, es decir, deben estar sincronizados. En esta interdependencia se presenta una división de funciones, lo que consecuentemente permite un gran número de personas dependientes unas de otras. Con este nuevo concepto de ritmo, es posible entrenar al individuo para eliminar todas las irregularidades del comportamiento y lograr un autocontrol permanente.

Así, para tener éxito social, es imprescindible el autocontrol, la reflexión continua, la capacidad de previsión, el cálculo, la regulación de las emociones y el conocimiento del terreno, humano y no humano, donde actúa el individuo.

Podemos ver entonces, de acuerdo con el pensamiento de autocontrol para una óptima sincronización y lograr un éxito social según Elias, que dentro del campo del diseño participativo vemos todas estas cualidades y características. En primer lugar, cada individuo dentro del escenario del diseño, tanto usuarios como diseñadores y científicos, tiene una función específica, donde cada uno debe controlar sus emociones, debe tener una reflexión continua sobre las actividades que cada uno está desarrollando a través del cálculo y la previsión, de esta manera será posible llegar a un excelente proceso de diseño que, consecuentemente, permitirá que el objeto sea eficiente, ya sea material o inmaterial.

Dentro de este proceso, es fundamental cumplir con todas estas características del proceso civilizador especificadas por Elias. Solo así, como diseñadores, podremos satisfacer sueños, deseos y necesidades a través de los objetos y finalmente llegar a esa utopía dentro de la sociedad, una utopía que es posible gracias a los objetos y a la relación con la sociedad, porque el objeto depende de la sociedad para nacer y vivir, y los individuos, la sociedad, dependen de los objetos para vivir, crecer y desarrollarse. Por eso es fundamental comprender cómo la sociología trabaja en conjunto con el diseño y cómo en este campo del diseño participativo se fortalecen estas dinámicas sociales. El proceso civilizador de Elias se ve en plenitud en esta metodología de diseño, los individuos en este proceso deben trabajar en ritmo para que el mundo que están creando pueda avanzar y desarrollarse, pero para eso es relevante el autocontrol dentro de los propios individuos. Solo así lograremos ese éxito social y en este caso, sería posible alcanzar ese éxito social desde la perspectiva del diseño.

Continuando con este proceso sincronizado, es importante mencionar a Bruno Latour. En su libro *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*, propone una teoría —Teoría Actor-Red— que enfatiza la idea de que los actores, tanto humanos como no humanos, están constantemente conectados en una red social de elementos —materiales e inmateriales—. Surge entonces el término «actante», utilizado como una forma neutral de referirse a los actores, tanto humanos como no humanos, ya que la palabra «actor» tiene una carga simbólica ligada a «ser persona». Latour (2005) reconoce la importancia de lo tecnológico en la explicación del mundo, tratándolo de manera equivalente a cómo se aborda el aspecto social. Esta teoría enfoca la atención en las redes que se establecen en la producción del conocimiento, estudiando y observando los espacios de los ingenieros y científicos en el momento en que se llevan a cabo los proyectos, con el enfoque de que nadie actúa solo y que hay un gran número de *actantes* que influyen en el proceso.

Según Latour (2005), tanto las personas como las máquinas deben ser tratadas en las mismas condiciones para llevar a cabo estudios sociales. Esto se refiere al *principio de simetría*, es decir, considera un error hacer afirmaciones que se refieran a dualismos como naturaleza/social o humano/no humano. Estos elementos son indivisibles.

Latour hace una distinción entre el determinismo social y el determinismo tecnológico. Desde la corriente del determinismo tecnológico, la tecnología es el factor causal más importante en los cambios sociales a lo largo de la historia, el cambio tecnológico es lo que determina el cambio social. Por otro lado, el determinismo social ve a la tecnología como una construcción, en un sentido amplio, pero sin autonomía alguna, siendo la sociedad la única causa del cambio social.

La Teoría Actor-Red (TAR) sigue el camino iniciado por el constructivismo social. Ambos están de acuerdo en que el trabajo realizado desde la tecnología no son prácticas objetivas para presentar diferentes objetos de conocimiento. Además, la TAR se aleja de la corriente socio-constructivista, ya que pone de manifiesto que esta última rectifica una base social en sus explicaciones. La TAR considera la tecnología no solo como una construcción social, sino como el resultado de una relación socio-técnica, es decir, detrás de cada pieza tecnológica encontramos toda una serie de personas, procesos, elementos, artefactos, es decir, actantes, que han permitido el desarrollo de una determinada tecnología. Por lo tanto, entendemos que la Teoría Actor-Red se basa en el concepto de simetría generalizada. La tecnología produce objetos híbridos que pertenecen al ámbito social y natural. Para el mismo Latour, esta teoría podría tener el nombre de *Ontología del Actante-Rizoma*.

En primer lugar, desde el principio, la palabra «actor» no debería utilizarse en esta teoría debido a su relación con lo humano, por lo tanto, se cambió por «actante». Por último, el término «red» tiene connotaciones de jerarquías, por lo que propone el concepto de «rizoma», con principios de conexión, heterogeneidad, multiplicidad, etc.

Con Latour vemos aún más la relación entre objetos y humanos, y cómo esto se convierte en un complemento de la sociedad y, en el mismo sentido, la sociedad se ve involucrada en el proceso de los objetos.

Aquí es interesante ver cómo Latour otorga importancia a las relaciones del tejido social para abordar la tecnología y cómo en ese sentido se les da vida a los objetos. Además, no solo es importante prestar atención a los actantes en el caso de los humanos, sino también a los actantes en el caso de lo material o inmaterial. El diseño, por lo tanto, tiene esta perspectiva, donde debe tratar a sus actantes, tanto humanos como materiales, de la misma manera. Los diseñadores son los creadores de los objetos, en este sentido, es imposible no verlos como el resultado de un proceso. Son igual de importantes en la vida social como los humanos dentro de este entramado social.

Dentro del campo del diseño participativo, podemos ver cómo Latour aborda puntos clave y fundamentales. Comienza con la relación de un todo para llegar, en este caso, al desarrollo de un objeto material o inmaterial. Como se ha mencionado a lo largo de este texto, la participación tiene como objetivo relacionar a diversos actores, donde cada uno de ellos desempeña un papel social dentro del proceso de diseño. En este escenario o mundo que se está creando, cada individuo depende del otro para establecer toda una dinámica social y lograr un proceso de diseño eficiente, para finalmente obtener un objeto que cumpla ciertas funciones sociales y pueda interactuar dentro de un grupo sociocultural.

Para continuar con la siguiente cuestión, la situación del reconocimiento en la sociedad, se utilizarán dos autores, Nancy Fraser y Axel Honneth. Es importante tener en cuenta que, al igual que se abordó la cuestión anterior, se presentarán los conceptos de los autores, pero siempre relacionados dentro del campo del diseño participativo.

En cuanto a la teoría del reconocimiento según Nancy Fraser, se introduce la cuestión de la redistribución y cómo esto se convierte en una lucha en la sociedad contemporánea. No profundizaremos en detalle sobre la redistribución en esta cuestión, pero a lo largo de la participación de Fraser en este texto, será necesario entender la redistribución para abordar las luchas del reconocimiento.

Enfatiza que la falta de redistribución está relacionada con las desigualdades en la sociedad, lo cual conduce a la división de clases, ricos/pobres, propietarios/trabajadores. Sin embargo, dentro del

ámbito del reconocimiento, la situación es mucho más compleja, ya que se trata de la división de estatus, es decir, entre blanco/negro, hombre/mujer, heterosexual/homosexual. Pero, ¿cómo llega Fraser a este concepto de estatus? El reconocimiento se refiere a la identidad cultural específica de cada grupo.

La falta de reconocimiento es la desvalorización de dicha identidad por parte de la cultura dominante. Para reparar este daño, es necesario abordar la autoalienación interna a través del reconocimiento de la imagen desvalorizante que la cultura dominante proyecta sobre el grupo al que pertenece el individuo. (Fraser, 2002)

Los miembros de los grupos que son inapropiadamente reconocidos deben rechazar esas imágenes y comenzar a promover nuevas representaciones. Una vez que hayan reformulado su identidad colectiva, deberán exhibirla públicamente para obtener el respeto y la estima de la sociedad. Si tienen éxito en este proceso, podrán lograr el reconocimiento. En este modelo de identidad, las políticas de reconocimiento se refieren a políticas de identidad, una situación con la cual Fraser no está de acuerdo, ya que considera que el modelo de identidad oscurece los vínculos entre reconocimiento y redistribución.

Por lo tanto, Fraser (2002) propone una concepción alternativa del reconocimiento, en la que aclara que está relacionado con el estatus. Lo que requiere reconocimiento no es la identidad específica del grupo, sino el estatus de los miembros individuales de los grupos como participantes en la interacción social. Así, el reconocimiento inapropiado no implica la devaluación de la identidad del grupo, sino más bien una subordinación social en el sentido de que a los individuos que no son reconocidos adecuadamente se les impide participar en condiciones de igualdad. —Por ejemplo, se considera normal ser heterosexual pero perverso ser homosexual, los hogares donde el hombre es la cabeza de la pareja se consideran apropiados, pero no lo son cuando la mujer lo es, los blancos se consideran respetuosos de la ley mientras que los negros se consideran peligrosos—.

Por lo tanto, el modelo de Reconocimiento de Status propone superar la subordinación mediante el reconocimiento de la parte que ha sido inapropiadamente reconocida como miembro pleno de la sociedad, capaz de participar en condiciones de igualdad con los demás miembros. (Fraser, 2002)

Decir que una sociedad tiene una jerarquía de status dentro del reconocimiento implica que institucionaliza estándares de valor cultural que generalmente niegan a algunos miembros la posición social para participar en la interacción social. En el caso de la redistribución, decir que una sociedad tiene una estructura de clases implica que institucionaliza mecanismos económicos que sistemáticamente niegan a algunos de sus miembros los medios y las oportunidades para participar en la vida social.

En su texto, Fraser (2002) propone y analiza varias teorías para comprender las injusticias o subordinaciones de clase y status en nuestra sociedad contemporánea, donde el punto principal es entender que ni el reconocimiento puede estar separado de la redistribución, ni la redistribución puede estar separada del reconocimiento. Deben estar integrados para poder abordar las demandas de justicia para todos.

Fraser (2002) realiza un análisis entre el economicismo —que gobierna el mercado— y el culturalismo —que gobierna el parentesco—, pero continúan siendo estudiados y comprendidos por separado. Por lo tanto, propone otra alternativa: el Dualismo Perspectivo. Aquí, la redistribución y el reconocimiento no corresponden a dos dominios sociales sustantivos —economía y cultura—, sino que constituyen dos perspectivas analíticas que se pueden adoptar con respecto a cualquier dominio. Se puede adoptar la perspectiva del reconocimiento para identificar las dimensiones culturales que generalmente se consideran políticas redistributivas económicas. El

dualismo concibe la economía y la cultura como interpenetrantes, reconociendo que ni el reconocimiento ni la redistribución pueden estar contenidos en una esfera separada.

Las reformas del reconocimiento no pueden tener éxito si no están unidas a luchas por la redistribución. No hay reconocimiento sin redistribución. (Fraser, 2002)

Para concluir los conceptos de Fraser, es relevante ver cómo Axel Honneth aborda la teoría del reconocimiento, aclarando que él mismo fue quien desarrolló esta teoría y que, de hecho, ya había sido tratada por Hegel. Fraser se basa en el pensamiento de Honneth.

«La experiencia de la injusticia es parte esencial del ser humano. La humillación es la negación del reconocimiento por parte de los demás, de la sociedad.» (Honneth, 2003) Según Honneth, el individuo despreciado, humillado, sin reconocimiento, pierde su integridad, sus derechos, su autonomía personal y su autonomía moral. Honneth (2003) señala que las especificidades de las formas mencionadas de menosprecio no solo producen una limitación radical de la autonomía personal, sino que también provocan una sensación de no ser un sujeto moralmente igual a los demás, ya que no se le reconoce la capacidad de formar juicios morales.

En la medida en que la experiencia del reconocimiento social es una condición en la que el desarrollo depende de la identidad personal en su conjunto, la ausencia de dicho reconocimiento, en otras palabras, el desprecio, debe ir acompañada del sentimiento de estar amenazado y perder su personalidad (Honneth, 2003).

No es posible hablar de justicia y menos aún de justicia social si no tenemos la experiencia de la injusticia que vuelve invisibles a los excluidos. La sociedad puede conocerlos, pero hay una diferencia entre conocer y reconocer. El reconocimiento es algo distinto que se logra después de la experiencia de injusticia, permitiendo ver «a través de» y recuperar el valor social.

Para concluir los conceptos de Honneth, enfatiza que es posible lograr una sociedad decente, alcanzar la justicia dentro de ella, comprendiendo las injusticias de reconocimiento junto con las redistributivas. Solo de esta manera será posible entender cómo encontrar la decencia en la sociedad, tal como lo expresó Honneth acerca del reconocimiento de las injusticias, para así comprenderlas, conocerlas y abordar finalmente la posibilidad de justicia en la sociedad. «La eliminación de las desigualdades sociales y económicas es solo un paso hacia el establecimiento de una sociedad que ya no conozca situaciones institucionales de humillación» (Honneth, 2003). Al entrar en la parte final del texto, cabe preguntar: ¿Cómo es posible abordar la temática del reconocimiento desde el diseño?

Como se explicó al inicio del texto, dentro del campo del diseño existen varias modalidades para abordar los procesos de diseño de proyectos. Una de ellas es el proceso de diseño para la industria, el proceso tradicional que ha sido válido hasta ahora. En este proceso, el trabajo del usuario se relega a estudios de *marketing* o simplemente se aborda a través de investigaciones realizadas por científicos, pero en ninguna etapa del diseño el diseñador y el usuario entran en contacto. Entonces, ¿cómo es posible considerar el reconocimiento dentro del campo del diseño participativo?

En este campo, la falta de reconocimiento y estatus puede entenderse como desprecio hacia el usuario, donde nunca se le valora y queda invisible en este proceso. Aquí, las injusticias impiden que pueda actuar en las mismas condiciones que los diseñadores y los científicos, relegando su participación y mostrando que no es una pieza fundamental. Esto genera situaciones de marginalización y dependencia, y muestra una subordinación ante los diseñadores. Además, comienza una lucha por el estatus, donde cada diseñador y científico quiere destacar y romper las dinámicas sociales, impidiendo que el mundo que están creando sea decente y mantenga relaciones inadecuadas.

Consideraciones finales

Vemos cómo estos estudios sociales presentados por Elias, Goffman, Latour, Fraser y Honneth a lo largo del texto se relacionan de manera adecuada en el campo del diseño.

El diseño, que desde sus inicios ha sido conocido como una disciplina que tiene como objetivo mejorar las condiciones de vida de las personas en una sociedad a través de los objetos, se relaciona estrechamente con la sociología. La sociedad permite que los objetos crezcan y vivan, y de la misma manera, los objetos permiten que la sociedad viva y se desarrolle. Los objetos deben ser sentidos y no solo pensados, si logran ser sentidos, es posible alcanzar la realización de utopías. «Los artefactos no pueden sobrevivir en una cultura si no son significativos para sus usuarios» (Krippendorff, 1997). Pero para lograr adecuadamente esos sentimientos, se necesita una relación profunda entre los actores del proceso, donde cada uno de ellos cumple una función y deben trabajar en sincronía para lograr la realización del proyecto y, en consecuencia, evitar que su pequeña sociedad de diseño se destruya.

Este proceso de diseño participativo, como hemos visto con los autores, es un ejemplo de cómo generar dinámicas sociales óptimas para el desarrollo pleno del tejido social. Es un ejemplo de cómo el diseño está involucrado a través de la sociología y cómo a partir de estas dos disciplinas es posible llegar al desarrollo de objetos que generen significados dentro del grupo social, permitiendo que tanto los objetos como los seres humanos vivan en armonía.

Referencias

- Bomfim, G. A. (1994).** *Sobre a possibilidade de uma teoria do design.* Estudos em Design, 5(2). AEND.
- Couto, R. M. S. (1997).** *Design como corpo de conhecimentos.* En *Movimentos interdisciplinares de designers brasileiros em busca de educação avançada* (Tesis de doctorado, Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Letras).
- Elias, N. (2011).** *Sinopse. Sugestões para uma teoria de processos civilizadores* (Vol. 3, parte II). En *O processo civilizador*. Zahar.
- Farbiarz, J., & Ripper, J. L. (2010).** *O entrecruzar de relações: História de vida ou história do design em parceria no enfoque do Laboratório Living Design da PUC-Rio.* [Manuscrito no publicado o ponencia sin datos editoriales completos].
- Fraser, N. (2002).** *Redistribuição ou reconhecimento? Classe e status na sociedade contemporânea.* *Interseções: Revista de Estudos Interdisciplinares.* Ano 1, no.1. Rio de Janeiro: UERJ, 1999.
- Goffman, E. (1989).** *A representação do eu na vida cotidiana.* Vozes.
- Honneth, A. (2003).** *Luta por reconhecimento.* Editora 34.
- Kensing, F., & Blomberg, J. (1998).** *Participatory design: Issues and concerns.* Department of Computer Science, Roskilde University, Denmark.
- Krippendorff, K. (1997).** *A trajectory of artificiality and new principles of design for the information age.* Annenberg School for Communication, Departmental Papers (ASC), University of Pennsylvania. https://repository.upenn.edu/asc_papers/95
- Latour, B. (2005).** *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory.* Oxford University Press.

