

# La negociación del deseo: creación conjunta de sentido en el método Livingston de diseño participativo

Ricardo García Molina <sup>1</sup> | Roger Miralles Jori <sup>2</sup> | Vicente J. Díaz García <sup>3</sup>

Recibido: 08-12-2023 | Versión final: 10-06-2024

## Resumen

Se encuentra aún abierta la discusión sobre los elementos que permiten desarrollar una participación real en los procesos de diseño participativo y la investigación se enmarca en aquellas líneas de trabajo que entienden el codiseño como acción transformadora espacial y social. La búsqueda de un elemento que permita y explique la participación efectiva de las partes interesadas en los procesos de diseño participativo en el campo de la arquitectura motiva esta investigación. El objetivo es evaluar la relevancia y efectividad del concepto de deseo en los procesos de diseño participativo basados en el método Livingston. Como novedad se introduce en el debate la aportación del método Livingston que utiliza los deseos como el elemento clave para desarrollar los procesos de diseño participativo. Como método se comparan tres procesos colectivos basados en el método Livingston. Las conclusiones muestran que la utilización de los deseos es clave en el desarrollo de proyectos con el método Livingston y se revela consistente como elemento de equilibrio de poder y transparencia en la comunicación entre clientes y arquitectos. El trabajo en torno a los deseos puede constituir una alternativa eficaz al uso del programa de necesidades en los estudios de arquitectura y al paradigma de resolución de problemas y, en el campo del diseño participativo, puede representar un instrumento útil en combinación con otros métodos.

**Palabras clave:** métodos de diseño; colaborativo; comunitario; diseño participativo

## Citación

García-Molina, R. et al. (2024). La negociación del deseo: creación conjunta de sentido en el método Livingston de diseño participativo. *ACE: Architecture, City and Environment*, 19(55), 12522. <https://doi.org/10.5821/ace.19.55.12522>

# The Negotiation of Desire: Co-creation of Sense in the Livingston Method of Participatory Design

## Abstract

It is still open the discussion about the elements that allow real participation to be developed in participatory design processes and the research is framed in those lines of work that understand co-design as a spatial and social transformative action. The search for an element that allows and explains the effective participation of interested parties in participatory design processes in the field of architecture motivates this research. The objective is to evaluate the relevance and effectiveness of the concept of desire in participatory design processes based on the Livingston method. As a novelty, the contribution of the Livingston method, which uses desires as the key element to develop participatory design processes, is introduced into the debate. As a method, three collective processes based on the Livingston method are compared. The conclusions show that the use of desires is key in the development of projects with the Livingston method and is revealed to be consistent as an element of balance of power and transparency in communication between clients and architects. Work around desires can constitute an effective alternative to the use of the needs program in architectural studies and to the problem-solving paradigm and, in the field of participatory design, it can represent a useful instrument in combination with other methods.

**Keywords:** design methods; architecture; collaborative; community-led; participatory design

<sup>1</sup> Arquitecto, Universitat Rovira i Virgili (ORCID: [0000-0002-7736-5724](https://orcid.org/0000-0002-7736-5724), WoS ResearcherID: [KPA-1112-2024](https://orcid.org/KPA-1112-2024)),

<sup>2</sup> Arquitecto, Universitat Rovira i Virgili (ORCID: [0000-0001-6377-5493](https://orcid.org/0000-0001-6377-5493), WoS ResearcherID: [IDV-7880-2023](https://orcid.org/IDV-7880-2023)),

<sup>3</sup> Arquitecto, Filiación (ORCID: [0000-0002-8073-6338](https://orcid.org/0000-0002-8073-6338), Scopus Author ID: [57219208657](https://orcid.org/57219208657), WoS ResearcherID: [AHB-1626-2022](https://orcid.org/AHB-1626-2022)). Correo de contacto: [ricardo.garcia@estudiants.urv.cat](mailto:ricardo.garcia@estudiants.urv.cat)

## 1. Introducción

“Si seguimos defendiendo de un modo endogámico que la arquitectura es solo arte y que los arquitectos son los únicos que saben de arquitectura, seguiremos situados en la más absoluta irrelevancia. Los arquitectos nos quejamos de ser unos incomprendidos, y esto nos lo hemos ganado a pulso pretendiendo ser libres y creativos. El planteamiento aquí seguido pediría una arquitectura y un urbanismo pensados ahora de abajo arriba, pero me temo que para ello habría que modificar la profesión y la enseñanza de la arquitectura y el urbanismo de arriba abajo.” (Martín Hernández, 2015, p. 101)

Al finalizar la primera etapa del proceso de diseño participativo con la cooperativa de viviendas colaborativas El Ciempiés (García Molina et al., 2023), tanto a cooperativistas como al equipo técnico, les sorprendió la fluidez en la última fase del proceso y la facilidad con la que el grupo consensuó una solución para su edificio. El proceso se había desarrollado siguiendo el método Livingston (2002) y la última fase comprendió los pasos que van desde la presentación de variantes hasta el ajuste final, es decir, desde que el equipo técnico presentó diversas alternativas de solución hasta que el grupo acordó una solución final o anteproyecto.

El método Livingston se ha extendido como modelo de diseño participativo en reformas de viviendas con alta implicación de las familias, pero ha sido escasamente utilizado en proyectos con colectivos más numerosos. Incluso, como se verá más adelante, algunos autores desaconsejan su uso en dichos procesos colectivos. Sin embargo, en el caso de El Ciempiés, los diseños presentados por el equipo técnico fueron revisados y aceptados por el grupo, que fue capaz de llegar rápidamente a un consenso sin necesidad siquiera de un proceso deliberativo. La pregunta que surgió entonces fue: ¿cómo es posible que haya sido tan sencillo llegar al ajuste final en el caso de El Ciempiés? La explicación inicial, basada en comentarios de participantes, apuntaba a que la facilidad para llegar a un consenso se debió a que se había profundizado en los deseos de cada una de las personas participantes y del colectivo y que, posteriormente, esos deseos se vieron reflejados en los diseños que presentó el equipo técnico. Esta hipótesis coincide justamente con lo que para Rodolfo Livingston (1990) constituye el núcleo central de su propuesta: la decodificación de la demanda real del cliente.

El objetivo de esta investigación es evaluar la relevancia y efectividad de la noción de deseo en los procesos de diseño participativo, al menos en aquellos basados en el método Livingston. Para ello se compararon tres casos de diseño participativo con colectivos basados en dicho método. En adelante, atendiendo al principio de economía del lenguaje y al no ser relevante en el contexto en el que hablamos, haremos uso del genérico masculino para referirnos a personas de uno u otro sexo. Es el caso reiterado en este texto de las palabras arquitectas y arquitectos o clientas y clientes.

### 1.1 *La formulación de la demanda del cliente*

Rodolfo Livingston (2002) constató que cuando una persona se acerca a un estudio de arquitectura y manifiesta lo que quiere, habitualmente, no está expresando con claridad aquello que le supone un problema o que desea, sino que, generalmente, manifiesta soluciones que ha podido imaginar para superar sus problemas y acercarse a sus deseos. Para Livingston, esa mezcla de problemas y deseos que las personas expresan como necesidades son respuestas que se anticipan al diagnóstico y directamente apuntan a la solución. El problema de esta información en forma de necesidad es que, generalmente, no permitirá al arquitecto entender cuál es la cuestión y, si decide avanzar en la dirección que le propone el cliente, sólo le cabe “obedecerlo”. A partir de esta evidencia, basada en su propia experiencia, Livingston distingue entre la demanda manifiesta que el cliente es capaz de enunciar como necesidades y la demanda latente que se corresponde con los deseos y problemas subyacentes (Harnecker, 2005). El interés que para el diseño arquitectónico tiene centrar la atención sobre la cuestión de la demanda latente, reside en que son precisamente estos problemas y deseos, que no afloran con facilidad, los que mueven al cliente a invertir su tiempo y su dinero y que, además, las consecuencias pueden ser desastrosas si no se ven satisfechos (Cuff, 1992).

En relación con esta cuestión, Dana Cuff (1992), en su estudio etnográfico sobre la práctica profesional establecida en los estudios de arquitectura, identificó que la propia naturaleza de la relación entre arquitecto y cliente impide que las necesidades y los requisitos se formulen clara y exhaustivamente. Como en cualquier negociación, cada parte comunica aquello que quiere que sea tenido en cuenta por la otra parte. En ese contexto, el arquitecto espera que el cliente exponga sus necesidades al inicio de la relación para, a partir de ese momento, desarrollar su proceso de diseño que suele consistir en la revisión de bocetos que se aproximan sucesivamente a una solución final. Sin embargo, como indica también Dana Cuff (1992), incluso cuando se hayan dedicado varias sesiones conjuntas para concretar un programa de necesidades, estas necesidades seguirán aflorando a lo largo del proceso de diseño, ya que sólo se desarrollan o comprenden en su totalidad a través del propio proceso.

En estas circunstancias, profundiza Jeremy Till (2009), el desarrollo del proyecto se vuelve ineficaz, incluso problemático, en tanto que cada cierto tiempo se ve interrumpido por la aparición de nuevas demandas por parte del cliente que obligan a revisar el programa de necesidades y, lo que es peor, sin que ni el cliente ni el arquitecto conozcan en qué momento dejarán de aflorar esas demandas. El arquitecto desearía poder completar su diseño como respuesta al programa ya establecido, pero el tiempo del cliente no se detiene, ni el cliente es susceptible de ser transformado en una abstracción congelada y, por más que quiera, el arquitecto vive en esa misma contemporaneidad y tampoco él puede desvincularse de la misma escena que diseña.

En la presente investigación se abordan las dos cuestiones problemáticas introducidas y que se relacionan entre sí: la dificultad en la formulación de las demandas por parte del cliente y la inconsistencia como herramienta proyectual del programa de necesidades.

Rodolfo Livingston (1990, 2002) trabajó en todos sus proyectos con las personas que finalmente habitarían los espacios proyectados. Incluso en los casos en los que fue contratado por una institución pública, buscó la forma de incorporar al mayor número de habitantes en el proceso. Si bien, ocasionalmente, utiliza el término “usuario” o “cliente-usuario”, generalmente usa “cliente” para referirse a las personas a las que atiende y que toman decisiones sobre el proyecto a través de su método de diseño participativo. Incluso llega a cuestionar el uso del término “usuario” en arquitectura y propone denominarlo “protagonista de la arquitectura”, porque para él se trata de los protagonistas de la obra.

Anteriormente John F. C. Turner (1972), también en el contexto del diseño participativo en Latinoamérica, utilizaba frecuentemente el término “cliente” y se apoyaba en Hans H. Harms para explicar las implicaciones de la atención a un “usuario-cliente” o a un “patrocinador-cliente”, tanto por la actitud pasiva del cliente como por la reducción del aprendizaje del profesional en el caso del “usuario-cliente”. Utilizamos en el presente texto el término “cliente” al entender que representa mejor el protagonismo de las personas en un proceso de diseño participativo, con independencia del origen de la financiación de este.

## 1.2 *El método Livingston*

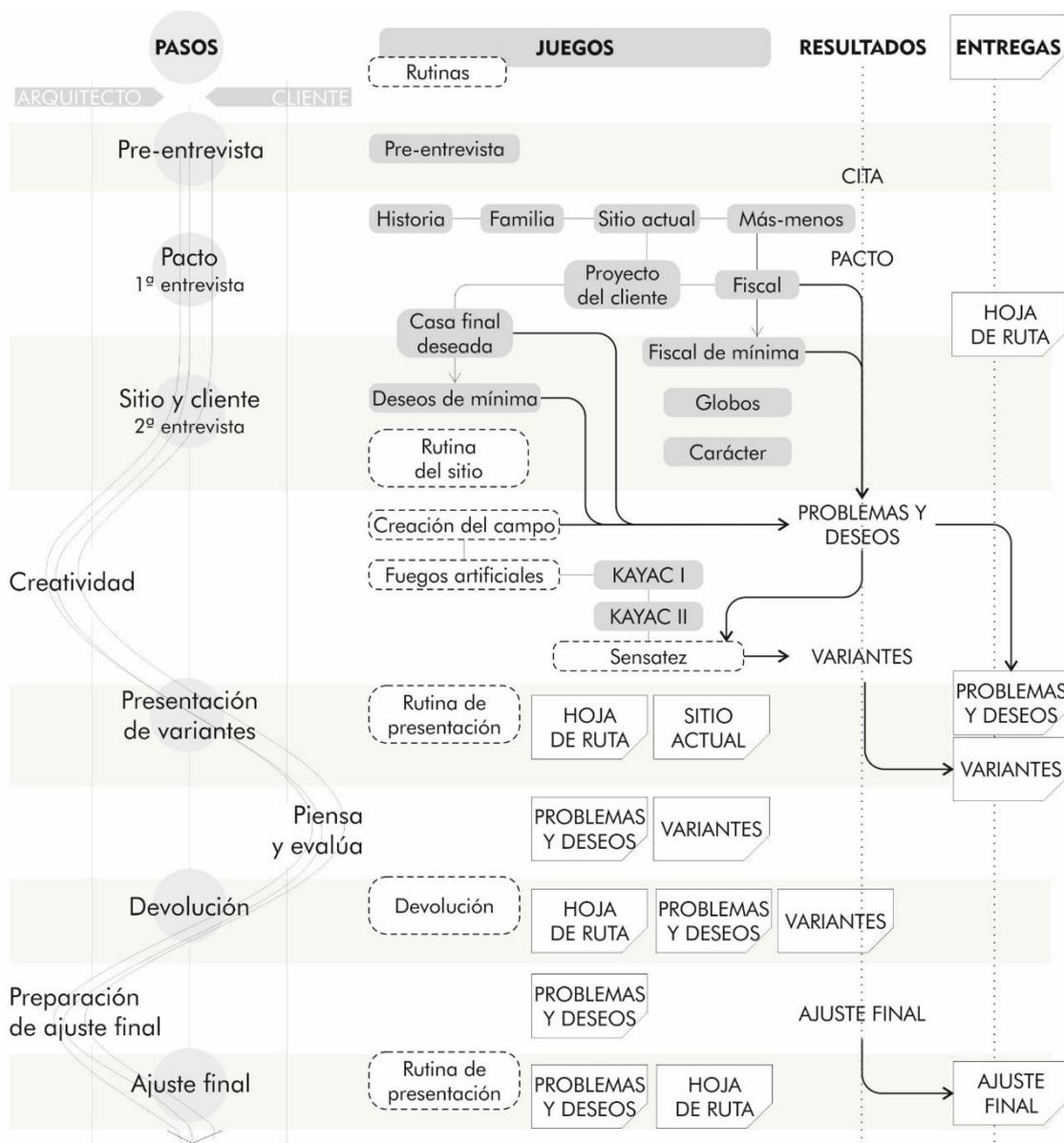
Etimológicamente, método es una vía o camino que se sigue para llegar más allá. El método Livingston puede definirse como un camino a través de una serie de pasos, que recorren juntos clientes y arquitectos para, mediante juegos y rutinas, llegar a crear una respuesta espacial que satisfaga los problemas y deseos de los primeros. En su mayor parte, dichos pasos consisten en encuentros entre cliente y arquitecto.

Basándose en la técnica de la entrevista semiestructurada y otras técnicas de potenciación de la creatividad, Livingston (2002) define los pasos de su método como fases por las que habrá que pasar necesariamente, de tal manera que no se avance hasta cumplir los objetivos del paso anterior. Además, define con detalle los juegos y rutinas como momentos de encuentro en los que se utilizan herramientas de tipo y origen diverso y que podrán utilizarse y ordenarse en función del desarrollo del proceso.

Mariana Enet (2021) clarifica esta relación entre fases y momentos en los procesos de diseño participativo y su relevancia para garantizar que los procesos son abiertos, horizontales y circulares, e incide también en la idea de que cada fase requiere ser completada antes de iniciar la siguiente.

La primera etapa del método Livingston, representada en el Mapa del método Livingston (Figura 1), abarca desde los primeros contactos con el cliente hasta la definición espacial de la propuesta arquitectónica. Livingston deja para la segunda etapa la definición material del proyecto y su ejecución. En la parte izquierda de la Figura 1 se representan los pasos de la primera etapa del método Livingston mediante una línea que simboliza el camino seguido. La desviación de la línea a izquierda o derecha señala si en ese paso el protagonismo recae en el arquitecto o en el cliente. En la parte derecha de la Figura 1, se representan las herramientas, conocidas como juegos y rutinas, junto con los resultados de cada paso y los documentos que se entregan al cliente.

Figura 1. Mapa del método Livingston



Fuente: Elaboración propia a partir del método Livingston.

A medida que desarrollaba su método y se alejaba de la práctica profesional convencional, Rodolfo Livingston se vio obligado a introducir una terminología que le permitiera denominar sus novedosos pasos, técnicas y herramientas. Esta jerga constituye uno de los elementos diferenciadores de su método y le permite aportar nuevos significados y matices al oficio de la arquitectura. Dada su relevancia, se ha optado por complementar la Figura 1 con un glosario de términos del método Livingston en la Tabla 1.

Tabla 1. Glosario de términos del método Livingston

Término	Definición
Ajuste final	Último paso de la primera etapa. Obj.: decodificar nuevamente la demanda y diseñar una solución de proyecto. También, plano de la última solución.
Aparato para juzgar variantes	Véase “Problemas y deseos”.
Carácter	Idea o concepto central del edificio que se expresa en unas pocas palabras.
Casa final deseada (CFD)	Juego. Obj.: decodificar los deseos del cliente.
Casa final deseada de mínima	Herramienta. Obj.: priorizar los deseos recogidos en el CFD.
Creación del campo	Primera parte del paso “creatividad”. Preparación del lugar de trabajo para el proceso de creación con fotos, sitio actual, problemas y deseos.
Creatividad	Cuarto paso. Obj.: preparar las variantes. Consta de tres partes: creación del campo, fuegos artificiales y sensatez. Lo desarrolla el arquitecto.
Deseo	Expectativa no manifestada inicialmente por el cliente.
Devolución	Séptimo paso. Obj.: recoger las reflexiones del cliente sobre las variantes y decodificar nuevamente su demanda.
Demanda latente	Problemas y deseos no expresados inicialmente por el cliente.
Demanda manifiesta	Necesidades. Problemas y soluciones que plantea inicialmente el cliente.
Ejercicio fiscal	Juego. Obj.: recoger todos los problemas de un espacio. Se asimila el espacio a un acusado en un juicio.
Estudio de factibilidad	Véase “variante”. Denominación utilizada en las primeras versiones del ML.
Etapas	Conjunto de pasos. El objetivo de la primera etapa es definir los espacios y consta de nueve pasos, de los que 6 son encuentros cliente-arquitecto.
Familia	Juego. Obj.: conocer a todas las personas que habitan un espacio.
Fiscal de mínima	Herramienta. Obj.: poner en orden de gravedad los datos del ejercicio fiscal.
Fuegos artificiales	Segunda parte del paso “creatividad”. Incluye los KAYACS I y II.
Globos	Herramienta. Obj.: esquematizar los espacios a partir del CFD.
Herramienta	Ver “juego”.
Historia	Juego. Obj.: conocer los acontecimientos relacionados con el espacio.
Hoja de ruta	Esquema de etapas y pasos del método Livingston con inclusión de trabajos, plazos y honorarios. Se entrega al cliente en el pacto.
Juego	Herramienta. Los 7 juegos del método según Livingston son: PC, más-menos, ejercicio fiscal, CFD, historia, familia y sitio actual.
KAYAC	Herramienta. Obj.: iniciar proceso creativo. Acrónimo de “¿qué haría yo acá?”.
KAYAC I	Herramienta. Obj.: mantener lo inalterable del espacio rediseñando el resto.
KAYAC II	Herramienta. Obj.: mantener distribución interior “resignificando” espacios.
Manual de instrucciones (MI)	Documento con información detallada sobre la ejecución del proyecto.
Más-menos	Juego. Obj.: recoger lo que más y lo que menos le gusta al cliente.
Método Livingston (ML)	Conjunto de técnicas e instrumentos orientados al diseño participativo. Fue creado por Rodolfo Livingston. En Cuba, “Método de cirugía de casas”.
Necesidades	Véase “demanda manifiesta”.
Pacto	Segundo paso. Obj.: conocer al cliente, profundizar en el tema y cerrar un acuerdo entre ambas partes. Se desarrolla en la oficina del arquitecto.
Paso	Fase del ML. Los pasos se agrupan en dos etapas.
Piensa y evalúa	Sexto paso. Obj.: evaluar las variantes. Lo desarrolla el cliente.
Pre-entrevista	Primer paso. Obj.: establecer una buena comunicación, entender el tema globalmente y explicar el próximo paso. Primer contacto cliente-arquitecto.
Preparación de ajuste final	Octavo paso. Obj.: elaborar del ajuste final. Lo desarrolla el arquitecto.
Presentación de variantes	Quinto paso. Obj.: mostrar alternativas de solución y criterios de evaluación.
Primera entrevista	Véase “pacto”.

Problemas y deseos	Documento con los datos de ejercicio fiscal, CFD, fiscal de mínima y familia. También denominado “Aparato para juzgar variantes”.
Programa de necesidades (PN)	Véase “problemas y deseos”.
Proyecto del cliente (PC)	Juego. Obj.: recoger las ideas iniciales del cliente para el espacio. También, plano que recoge dichas ideas.
Raport	Habilidades para crear un clima de confianza al inicio de los encuentros.
Resignificación	Proceso creativo consistente en eliminar los significados de un espacio (designificar) para otorgarle otros nuevos (resignificar).
Segunda entrevista	Tercer paso. Obj.: recopilar la información en el lugar y profundizar en el conocimiento de los temas abordados en la primera entrevista.
Sensatez	Tercera parte del paso “creatividad”. Generación de las variantes aplicando la lógica y la prudencia a partir de los KAYACS.
Rompecabezas	Documento que incluye plano actual, variantes y problemas y deseos.
Rutina del sitio	Procedimiento para estudiar un terreno vacío o edificio.
Rutina de presentación	Procedimiento para mostrar las variantes a los clientes.
Sitio actual	Juego. Obj.: conocer el estado actual del lugar de intervención.
Sitio y cliente	Véase “segunda entrevista”.
Sueño	Véase “casa final deseada”.
Variante	Alternativa de solución. Se elaboran 3 o 4 variantes, incluyendo el PC.

Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación del Método Livingston.

### 1.3 *Juego en el método Livingston*

Para Rodolfo Livingston (2002), las dificultades en la comunicación entre cliente y arquitecto se encuentran entre los problemas centrales que debe abordar la profesión. Para vencer estas dificultades, Livingston propone que el arquitecto se aproxime al cliente desplegando una estrategia basada en el juego que permita desvelar sus problemas y deseos: “Se trata de entender, ordenar y desentrañar el conjunto de sueños, problemas, limitaciones y expectativas que él [el cliente] nos trae. Para hacerlo, necesitamos instrumentos, modos de interrogar, una estrategia. Sólo la organización permite explorar el caos” (Livingston, 2006, p. 38).

El proceso desplegado por Livingston guía al cliente por un camino en el que, partiendo de sus problemas y demandas manifiestas, se llega a sus demandas latentes. Los juegos propuestos por Livingston durante la primera y segunda entrevista (ver Figura 1) se suceden en un orden no predeterminado, entrelazándose o repitiéndose hasta sumergir a las personas participantes en un marco inesperado y lúdico que favorece que se expresen con libertad nuevos problemas y deseos. En términos de la teoría de juegos desarrollada por Graciela Scheines, con quien Rodolfo Livingston tuvo la oportunidad de dialogar sobre su método, la dinámica seguida lleva a los clientes a pasar por dos momentos esenciales de todo juego: “la instauración del caos o el vacío y la fundación de un nuevo orden, el orden lúdico” (Scheines, 1998, p. 37).

Dentro del marco desprejuiciado que el juego genera, es posible desvelar la demanda latente del cliente. Al introducirse junto con su cliente en un orden lúdico, el arquitecto crea un ambiente que favorece al cliente verbalizar todo aquello que suponga un problema o un deseo sin que se autolimita pensando en las consecuencias o posibles soluciones de lo que está expresando. Más aún, para Livingston (2004), el juego permite profundizar en los deseos más ocultos del cliente, aquellos que generalmente no expresa porque piensa que no tendrán solución o, simplemente, porque supone que aumentarán el presupuesto. Esta separación entre deseos y solución es una constante en los primeros pasos de su proceso de diseño participativo. Su estrategia consiste en distanciar al cliente de la búsqueda de una solución para permitir que vaya aflorando lo que más le interesa: sus demandas latentes.

Con su propuesta, Livingston (2002) trata de que el cliente se aleje por un momento de los usos, costumbres y soluciones que encajan en su cotidianidad establecida para que, dentro del marco de libertad generado por el juego propuesto, exprese sus deseos hasta ahora ocultos.

Este proceso de diagnóstico es lo que denomina la “decodificación de la demanda latente” y, a su juicio, es el aporte más importante del “arquitecto a su cliente y constituye la esencia, la clave del proyecto” (Livingston, 2004, p. 62).

El planteamiento de Livingston sobre el proceso de diseño como un camino constituido por conversaciones con sus clientes, se aleja de la concepción del diseño como búsqueda meramente formal. Frente a la metáfora del proceso de diseño como búsqueda, el método Livingston se ajusta a la metáfora del diseño como proceso de creación de sentido en conversación, propuesta por John Forester (1985). Este último, entiende la creación de sentido conjunta como una acción frente a la ambigüedad, como una acción que recrea los mundos vividos de los habitantes y como una acción que tiene un carácter fundamentalmente comunicativo. Ambos planteamientos superan el concepto del proceso de diseño como búsqueda intelectual individual para enfocarlo como proceso social.

Con respecto a la cuestión de la definición del programa de necesidades, señalado en el apartado 1.1, Livingston propone mantenerlo abierto durante todo el proceso de diseño modificando su contenido. La definición del programa de necesidades no desaparece del proceso, sino que forma parte inherente de los trabajos de diseño del proyecto arquitectónico y, sólo al final del proceso, una vez que se haya definido la propuesta arquitectónica, se podrá obtener un documento que lo recoja. En sustitución de este documento, propone utilizar durante los trabajos de diseño arquitectónico una relación abierta, en términos de problemas y deseos, con la información relevante extraída durante las entrevistas con sus clientes, lo que denomina “Problemas y deseos” o “Aparato para juzgar variantes”. Se profundizará en esta cuestión en el próximo apartado.

#### 1.4 Deseo en el método Livingston

“Los objetivos se dan por sentados... Los recursos destinados a la operación se dan por descontados... Los deseos de los futuros usuarios son ignorados desde el principio o derrocados por la aplicación de modelos que se adaptan a los intereses de los promotores o a la visión del proyectista.” (De Carlo, 2023, p. 59)

Giancarlo de Carlo (2005) propone transformar la arquitectura en un proceso que debe iniciarse con el descubrimiento de las necesidades de los usuarios (De Carlo, 2005), lo que significa provocar una participación directa, real, que explicita y reconoce a las personas los derechos de poseer y expresarse, subvirtiendo los sistemas de valores existentes en la arquitectura, disolviendo la pasividad forzada del usuario y la agresividad que subyace a los usos tradicionales en este campo.

El deseo, los deseos, son para Rodolfo Livingston el material con el que deben trabajar los arquitectos. Su método de diseño participativo se centra en profundizar y desentrañar esos deseos para, a partir de ahí, desencadenar el proceso de diseño. A su vez, espera que los diseños, una vez presentados a su cliente, contribuyan a que se modifiquen los deseos iniciales o que afloren otros nuevos. En un proceso iterativo, esta relación revisada de deseos generará nuevos diseños y así hasta llegar a un punto de saturación del proceso. Esta es la base sobre la que construye un nuevo sistema de trabajo que permite la “verdadera participación del cliente.” (Livingston, 1977, p. 85)

Para entender la relevancia del trabajo con los deseos en el método Livingston, basta observar la Figura 1 y comprobar como su uso se inicia desde los primeros pasos, con el juego de la casa final deseada, y se va desplegando con otras rutinas, juegos y documentos a lo largo de todo el proceso.

Conviene señalar que a pesar de que términos como demanda, deseo y sueño parecen remitir a técnicas psicoanalíticas y que cuando Rodolfo Livingston asocia el deseo a una demanda latente recuerda al significado de deseo para Lacan, no existe en el método Livingston intención de introducirse en el psicoanálisis. A pesar de ello pueden señalarse analogías entre ambos. Por ejemplo, tanto para Lacan como para Livingston el deseo es algo que debe ser desvelado y existe coincidencia entre el objetivo de las primeras fases del método Livingston y del psicoanálisis en Lacan, porque ambos buscan reconocer el deseo articulándolo en la palabra (Evans, 1996). Sin embargo, como hemos señalado, la utilidad y significación del deseo en el proceso de diseño propuesto por Livingston se aleja de la del psicoanálisis porque no busca indagar en la personalidad de sus clientes.

Más bien, la postura de Livingston ante los deseos es de índole pedagógica. Como arquitecto asume la tarea de acompañar a las personas en el proceso de revisar y construir sus propios deseos, es decir, se centra en utilizar los instrumentos adecuados para generar el espacio de confianza que permita a su cliente modelar los deseos. Su planteamiento coincide con el expresado por Paulo Freire:

“Me resulta imposible construir los anhelos del otro o de la otra. Esa tarea le corresponde a él o a ella, no a mí. Entonces, ¿cómo podemos encontrar alternativas de trabajo que propicien un contexto favorable para que eso ocurra?” (Freire, 2016, p. 41)

El modo de emplear los deseos que propone Livingston es narrativo. Mediante preguntas, propicia que las personas evoquen las escenas de la vida cotidiana y los escenarios en los que les gustaría que se desarrollen dichas escenas. Se trata de evocar lugares ideales pero realizables. Y una vez que su cliente se imagina dentro de dichos lugares, Livingston le propone que los describa pormenorizadamente y que le ayuden a él, al arquitecto, a entenderlos. Esos lugares, los lugares deseados, constituyen una parte fundamental de la demanda latente.

Por tanto, cuando Livingston (2002), habla de deseos, está hablando de prefiguraciones espaciales o lugares en los que el cliente se imagina viviendo, que han partido de lo que conoce, de lo que ve, de lo que experimenta, de lo cotidiano, del tiempo vivido en el espacio, de los múltiples modos de tiempo en el espacio cotidiano (Till, 2009). Porque también Livingston está incorporando a la conversación con su cliente el tiempo esperado, el momento deseado, lo proyectado, lo por venir, esa escena futura imaginada que se unirá con el pasado conformando, como también señala Jeremy Till (2009), un espacio temporal mezcla de pasado y futuro.

Y por eso, de toda la información que Livingston recoge del cliente durante las entrevistas, extrae como material útil para el proceso creativo los deseos, porque en ellos se condensan múltiples significados para sus clientes. A estos deseos unirá también los problemas que requieren solución. Al operar de esta manera, el método que utiliza Livingston se aproxima a la narración descriptiva utilizada en la etnografía. Esta técnica, habitual para profesionales del ámbito social, sirve para describir la cultura de lo cotidiano (Fischer, 1994) y genera una descripción densa a través de la que se pueda verbalizar e interpretar el significado que las acciones cotidianas tienen para las personas, incluyendo su carga simbólica (Geertz, 1973).

El proceso de diseño empieza en ese instante, se despliega a partir del conocimiento profundo de las demandas latentes, creando el lugar posible del deseo. Un lugar posible que se compone de los escenarios que permitan las múltiples escenas de la vida cotidiana de las personas para las que el arquitecto trabaja. Livingston sitúa como clave del proceso creativo las propias experiencias de sus clientes, que se mezclan necesariamente con las suyas propias, llevando la arquitectura al mundo vivido (Till, 2009).

En palabras del propio Livingston “convencer es vencer con” (Livingston, 2006, p. 53). Es decir, se trata de una búsqueda conjunta con el cliente, en la que el conocimiento experto se entrelaza con el contexto encarnado en sus clientes. El arquitecto ya no tendrá que convencer de nada a su cliente porque ambos estarán intentando juntos alcanzar los objetivos. Coincide aquí también con el planteamiento de Jeremy Till (2009) cuando este habla de la necesidad de un nuevo tipo de conocimiento contextualizado. Un tipo de conocimiento que requiere que la profesión de arquitecto abandone el paradigma de la resolución de problemas.

Dana Cuff (1992) estudió a fondo las consecuencias del paradigma de la resolución de problemas que constituye tradicionalmente la esencia misma de la actividad en los despachos de arquitectura, tal y como se recoge en los manuales de las asociaciones profesionales y se constata por la observación de la práctica cotidiana. Como ella misma confirmó, los manuales estructuran el desempeño profesional como un proceso lineal, a pesar de que está comprobado que la resolución de problemas complejos mediante procesos de diseño requiere que estos sean iterativos (Cuff, 1992). Además, observó que la docencia en las escuelas de arquitectura favorece justo lo contrario: el descubrimiento perpetuo y la búsqueda iterativa de soluciones que habitualmente se prolonga hasta la fecha de entrega de un trabajo.

Su mirada etnográfica pone de manifiesto las contradicciones entre la práctica profesional en los estudios de arquitectura, las recomendaciones de los manuales profesionales, el aprendizaje de la profesión y el conocimiento adquirido sobre los procesos de diseño arquitectónico.

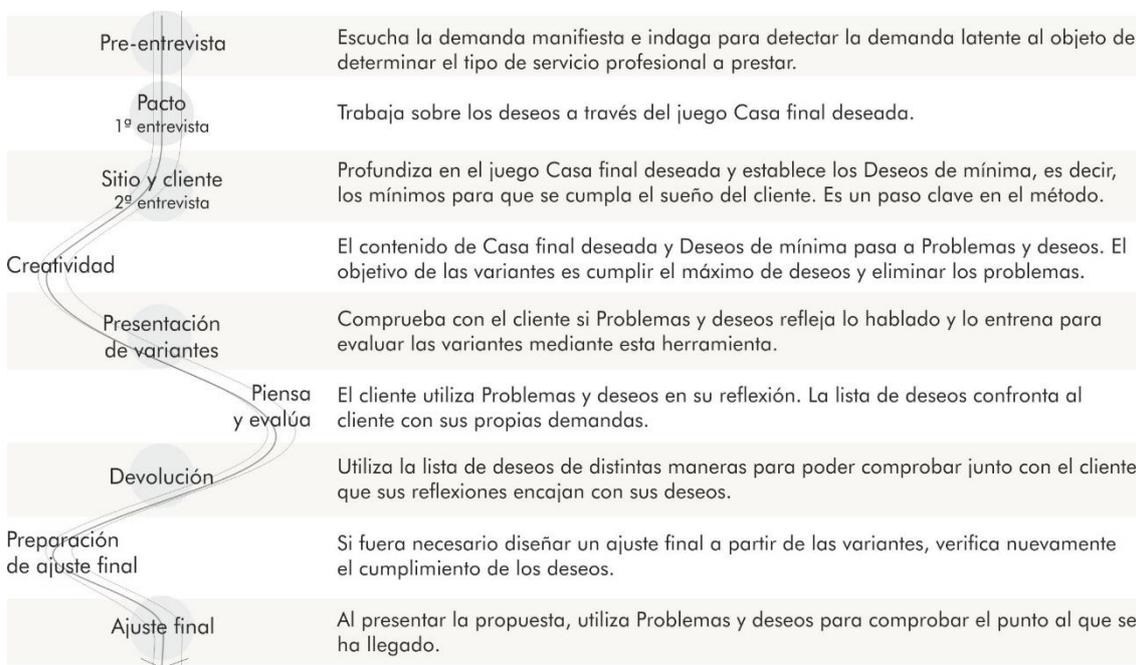
Livingston señala, además, que la práctica basada en la resolución de problemas gira únicamente en torno a las dificultades y preocupaciones, lo que arroja una mirada negativa y extremadamente paralizante sobre la realidad. De esa mirada apenas saldrán ligeras mejoras, pero no una transformación radical. Aún más, puesto que los problemas requieren un conocimiento experto para su solución, perpetúan la posición del arquitecto sobre el resto de participantes en el proceso (Till, 2009).

Como se ha explicado anteriormente, la propuesta de Livingston (2002) no se basa en resolver los problemas, sino que, una vez recogidos, sus juegos y rutinas eluden la atención sobre estos para centrarse en los deseos. Tal y como se recoge en la

Figura 2, esta tarea se desarrolla a lo largo de todo el proceso y en cada uno de los pasos.

A diferencia de las técnicas de resolución de problemas, Livingston no pretende articular una síntesis de los problemas identificados antes de iniciar la fase de diseño. En su caso, el diagnóstico queda abierto durante todo el proceso creativo, a modo de relación sobre la que se vuelve reiteradamente para revisarla y completarla, si fuera necesario. En el documento Problemas y deseos, Livingston sitúa los problemas junto a los deseos aparentemente al mismo nivel, aunque distingue claramente su uso en las fases posteriores. En el proceso, los problemas fueron recogidos mediante el juego fiscal, una herramienta que facilita obtener de manera sintética y lúdica los problemas que, respecto del espacio abordado, preocupan al cliente. Con posterioridad, los problemas se tratan técnicamente y se revisan para garantizar su resolución, pero en ningún caso constituirán el centro de atención durante la fase de creación de las propuestas arquitectónicas. Él mismo explica que el hecho de situarlos en el mismo documento es, en parte, una estrategia para que el cliente sienta que sus problemas son también tenidos en cuenta.

Figura 2. Uso de los deseos en los pasos del método Livingston



Fuente: Elaboración propia a partir del método de Rodolfo Livingston.

El retorno sistemático al origen del proceso, especialmente durante los pasos que van desde la presentación de variantes hasta el ajuste final y en los que se revisan los deseos a medida que se avanza en las alternativas, enfrenta al cliente con lo que él mismo ha ido explicitando.

Si surgen dudas o cambios importantes en la orientación del proyecto, Livingston (2002) propone situar al cliente ante sus propios deseos y ayudarlo a revisarlos. De este modo, en vez de confrontar las ideas del cliente con las ideas del arquitecto, éste último le ayudará a cristalizar sus propios deseos y a conformar progresivamente el sentido de su propuesta. La posición del arquitecto ya no es la de defender sus diseños, sino que, una vez presentadas las variantes, su objetivo es ayudar a su cliente a encontrar juntos el diseño que más se adapte a sus deseos.

Livingston (2002) pone el acento en que no se trata de un proceso de tipo deliberativo sobre las variantes, en el que el cliente tiene que enfrentarse a una situación en la que elegir entre los diseños propuestos, sino que se va produciendo una decantación del proyecto a medida que el cliente opte por materializar unos deseos u otros. Las variantes se irán modificando y mezclando hasta llegar al ajuste final. Las decisiones que el cliente debe tomar, en todo caso, no serán tanto sobre los diseños como sobre sus propios deseos.

De este modo, el proceso creativo se construye como un camino conjunto de creación de sentido, en el que irán confluyendo la definición de las demandas latentes del cliente con la definición de alternativas espaciales que responden y verifican dichas demandas. La metáfora de la creación conjunta de sentido, desarrollada por Forester (1985) a partir de las ideas de John O'Neill (1974), es utilizada tanto por Dana Cuff como por Jeremy Till con el mismo objeto: desmontar el paradigma de la resolución de problemas como base de la práctica arquitectónica.

No es la capacidad para la toma de decisiones la principal habilidad que se necesita para desarrollar un proyecto (Cuff, 1992), sino que, más allá de la resolución de problemas, el diseñador tendrá que alterar, respetar, reconocer y dar forma a mundos habitados por las personas apostando por la creación conjunta de sentido como paradigma alternativo (Forester, 1985). Esto requerirá el despliegue de una inteligencia arquitectónica, basada en la utilización del pensamiento flexible y no la imposición de un conocimiento arquitectónico, que predica la búsqueda de unos fundamentos estables (Till, 2009). Como planteó Giancarlo de Carlo, se trata de que las barreras existentes entre usuarios y constructores se disuelvan en “una condición de equivalencia creativa y decisoria donde cada uno - con un impacto específico diferente- es el arquitecto, y cada evento arquitectónico - independientemente de quién lo diseña y lo lleva a cabo- sea considerado arquitectura” (De Carlo, 2005, p. 13).

### 1.5 *La cuestión del carácter*

En estrecha relación con el uso de los deseos en el método Livingston, aparece entre sus herramientas lo que su autor denomina el carácter. Para Rodolfo Livingston (2002), el carácter es la idea o concepto central del edificio que se expresa en unas pocas palabras.

La función del carácter durante el proceso de diseño participativo es condensar en una metáfora lo que el cliente espera de la intervención arquitectónica. Por tanto, puede decirse que carácter y deseos son lo mismo, el primero resume al segundo. Para Livingston (2002) son parte fundamental de la aportación de sus clientes al proceso compartido de diseño y la distinción que establece entre ambos es meramente instrumental. Como hace con los deseos, Livingston propone recoger la idea del cliente, sin juzgarla ni orientarla, como mucho ayudando a desvelarla mediante imágenes y referencias.

De este modo, Livingston ayuda al cliente a reflexionar y verbalizar este aspecto esencial del proyecto, cristalizando los deseos en una idea que, por un lado, permitirá al cliente reconocerse a lo largo del proceso y, por otro, proporciona al profesional un lenguaje común con su cliente que podrá utilizar más adelante en la fase creativa.

Dentro del esquema de desarrollo de su método, Livingston (2002) pregunta a sus clientes por el carácter al final de la segunda entrevista (Figura 1), justo después de haber trabajado con los deseos

mediante el juego de la casa final deseada. Simplemente pregunta o, en ocasiones, muestra algunas imágenes que ayuden a definir la idea y anota lo que sugieren los clientes. De este modo, la pregunta por el carácter opera como síntesis en esta segunda entrevista.

Puede verse en la Figura 1 que la segunda entrevista es un momento relevante del proceso porque cierra los encuentros previos con el cliente. A partir de ese momento, el equipo técnico dedicará su esfuerzo a diseñar las variantes o alternativas de diseño.

Varias semanas después, presentadas las variantes y realizado ya el proceso de ajuste final, vuelve a aparecer la cuestión del carácter (ver Figura 1). Es en ese momento, justo al comienzo de la segunda etapa y en el inicio de la nueva entrevista con su cliente, cuando Rodolfo Livingston (2002) propone revisar las notas que se tomaron durante la segunda entrevista y volver a preguntar a los clientes por el carácter. Así, el carácter funciona como conector entre los primeros encuentros con el cliente y la nueva etapa orientada a la materialización del proyecto y, como se verá más adelante, puede servir de hilo conductor alrededor del concepto central del edificio durante todo el proceso.

Es infrecuente que se repitan las herramientas en el método Livingston. Tan sólo se repite durante el proceso la revisión de la Hoja de Ruta al inicio de cada encuentro, el uso del más-menos sólo en caso de que fuera necesario evaluar algún elemento y la pregunta por el carácter en los momentos significados que acabamos de comentar. Y es interesante notar que, a pesar de la importancia que Rodolfo Livingston (2002) presta a la pregunta por el carácter durante el proceso, no lo incluye en la relación de las siete herramientas principales o juegos de su método.

Sin embargo, incluso en las versiones iniciales del método que aún no llegan a definir todas las herramientas o juegos, ya aparecen referencias al uso del carácter. En la primera versión publicada lo denomina imagen o estilo (Livingston, 1990), aunque ya en la segunda versión, más sistemática, distingue entre la imagen general como estilo y el carácter como concepto central (Livingston, 1995).

En el caso del trabajo con colectivos, la utilización del carácter planteada por Livingston permite una aproximación hacia la materialización de la identidad del propio colectivo en el proyecto que él mismo tuvo la oportunidad de experimentar. Esta postura coincide con la de John Forester (1985) que reconoce no sólo el potencial productivo e instrumental del diseño, sino su función reproductiva y constitutiva de una identidad social, lo que denomina la creación de sentido.

## 2. Métodos

Tabla 2. Diseño de la investigación

Componentes	Descripción
Preguntas del estudio de caso	¿Cómo se desarrollan los pasos del método Livingston en procesos con colectivos? ¿por qué los resultados y la satisfacción de las personas participantes fueron diferentes? ¿qué papel jugaron deseos y carácter en el proceso?
Proposiciones	Se considera inicialmente que el desarrollo de todos los pasos del método Livingston y la profundización en los deseos y el carácter con el colectivo redundan en la mejora de los resultados del proceso de diseño participativo.
Definición de los casos	Se estudiará la primera etapa del proceso de diseño participativo, es decir, desde el primer contacto hasta el ajuste final, de los siguientes casos: - Caso 1: Facultad de Trabajo Social en Paraná (Argentina). Año 1997. Dirigido por Rodolfo Livingston. - Caso 2: Manzana Gómez en Holguín (Cuba). Años 1998-2004. Dirigido por el equipo técnico de Holguín de Hábitat Cuba, con formación inicial y seguimiento esporádico por parte de Rodolfo Livingston. - Caso 3: Viviendas colaborativas para la Cooperativa El Ciempiés en Arucas, Gran Canaria (España). Años 2020-2023. Dirigido por el estudio de arquitectura de Arquitectos de familia-COLABORARQ.
Vinculación de los datos con las proposiciones	Se organizarán los datos recopilados de cada caso según la estructura de los pasos del método Livingston.

<p> <b>Criterios para interpretar los resultados</b> </p>	<p> La comparación se establece mediante datos cualitativos. Se analizará en cada caso su coincidencia o divergencia con la propuesta del método Livingston, uso de los deseos, uso del carácter y percepción de participantes. </p>
---	--

Fuente: elaboración propia.

Para evaluar la relevancia del concepto de deseo en el método Livingston, se eligieron tres casos de aplicación de dicho método en intervenciones con colectivos. Los casos habían sido descritos con anterioridad, por lo que se recurrió a los textos existentes y se utilizó una metodología comparativa de casos para confrontarlos entre sí y con la teoría. En este caso la teoría fue el propio método Livingston (Coller, 2005). Para ello, se utilizaron como subunidad de análisis los pasos del método Livingston que, tras ser analizados en cada uno de los casos, se unieron para producir una imagen global que permitió un análisis integrado (Rowley, 2002).

La orientación seguida en la investigación fue la de comparación por diferencia, es decir, intentando averiguar las causas de desviación de unos casos con respecto a otros y las consecuencias de estas desviaciones (Goodrick, 2014). Para el diseño de la investigación se utilizó el esquema de cinco componentes (ver Tabla 2) propuesto para estudios de caso por Robert K. Yin (2018).

## 2.1 Participantes

El investigador principal es arquitecto y tiene una experiencia de más de quince años en el uso del método Livingston en diversos contextos. Intervino como arquitecto en la asistencia técnica a El Ciempiés Sociedad Cooperativa, uno de los casos estudiados. Si bien no existía relación previa, el proceso de diseño participativo ha supuesto que se establezcan fuertes lazos de relación entre clientes y arquitecto, lo que se tuvo en cuenta al diseñar la investigación.

Las opiniones y datos sobre las personas participantes están tomados de documentos publicados anteriormente.

## 2.2 Recogida de los datos

En la Tabla 3 se recogen las fuentes principales de las que se obtuvieron los datos de la investigación. Se citan en la investigación otras fuentes secundarias que complementaron la información obtenida.

Tabla 3. Fuentes principales de los datos de investigación

Caso	Fuente
Facultad de Trabajo Social en Paraná	Descripción del proceso por Rodolfo Livingston (2002).
Manzana de Gómez en Holguín	Descripción del proceso y testimonios recogidos por Marta Harnecker (2005).
Viviendas colaborativas para la Cooperativa El Ciempiés en Arucas	Descripción de la primera fase del proceso de diseño participativo con la Cooperativa El Ciempiés por Ricardo García y otros (2023).

Fuente: elaboración propia.

## 3. Resultados

### 3.1 El método Livingston con colectivos

La práctica del método Livingston se encuentra actualmente extendida por diversos países, en algunos casos siguiendo las pautas descritas por su autor (Livingston, 1995) y en otros como combinación de sus técnicas y herramientas con otras propuestas de diseño colaborativo. A nivel teórico, ya en el año 2004, Romero, Mesías, Enet y otros, en su conocido manual sobre diseño participativo, incluyeron el método Livingston entre los cuatro métodos de referencia a nivel mundial y enmarcan su uso en proyectos de vivienda unifamiliar (Romero & Mesías, 2004). Con posterioridad,

los citados autores y otros como Enrique Ortiz Flores han introducido con éxito parte de las herramientas del método Livingston en la práctica de procesos colectivos de transformación urbana que denominan de Producción Social y Sustentable del Hábitat y que han encontrado amplia difusión en cursos de postgrado organizados para Iberoamérica (Enet & Romero Fernández, 2023).

En la actualidad, se observa una amplia diversidad en cuanto a los contextos en los que el método Livingston se ha aplicado, ya sea por iniciativa privada o desde el ámbito gubernamental, a nivel profesional o en el ámbito académico, con personas en situación de pobreza o con personas sin dificultades económicas, en obras de reforma o en obra nueva y en casos de atención a familias con sus viviendas o en procesos con colectivos.

En cuanto al uso del método Livingston siguiendo los pasos descritos por su autor y en procesos con colectivos, aquellos en los que el protagonismo recae en un grupo de personas pertenecientes a diferentes núcleos familiares, son escasas las experiencias descritas hasta el momento. Por un lado, están los casos expuestos por el propio Livingston: las viviendas en el barrio de El Turey, en Baracoa (1961), que no puede considerarse propiamente una aplicación del método Livingston porque es anterior a su definición, y la Facultad de Trabajo Social en Paraná (1997). Por otro lado, los proyectos desarrollados por Hábitat Cuba, como el caso del barrio de Los Trenes en Holguín (1996) y el caso de la manzana de Máximo Gomez en Holguín (1998) y, más recientemente, el caso de las viviendas colaborativas El Ciempiés en las Islas Canarias (2020). A propósito del caso de Paraná, Rodolfo Livingston (2002) indica que su método puede aplicarse con colectivos numerosos, siguiendo los mismos pasos que ha descrito para los proyectos de reforma de viviendas con familias. Para ello sugiere que se trabaje con los líderes naturales durante los primeros pasos del método orientados a la escucha y, posteriormente, se evalúen las variantes con el resto del grupo.

El proceso de diseño participativo que plantea Rodolfo Livingston (2002) requiere que los equipos técnicos se posicionen desde un fuerte compromiso con sus clientes, una posición ética de partida que propone actuar desde dentro del colectivo. Generar una relación fructífera e inteligente entre ambas partes es para su autor uno de los objetivos del método que propone, hacia el que enfoca sus múltiples rutinas y herramientas. Esta atención por la relación profesionales-clientes está en el origen de las reflexiones que llevan a Livingston a plantear su método.

Desde su primer contacto con un proyecto colectivo, en el proceso de construcción de viviendas para el barrio El Turey en Baracoa, Livingston (2002) se dejó impregnar por las críticas que recibió por parte de la población, a los que denomina sus clientes, y modifica su modo de actuar como arquitecto. Reconoce que esta experiencia, no sólo le lleva a cuestionar todos los procedimientos habituales en la profesión, sino que transforma para siempre su manera de entender la arquitectura y supone el germen de su método. De hecho, señaló en múltiples ocasiones durante su vida que la experiencia le ayudó a comprobar el efecto multiplicador del pensamiento colectivo y la necesidad de poner los conocimientos técnicos al servicio del crecimiento de las personas (López Pérez, 2014).

No habiendo sido suficientemente investigado hasta el momento el potencial del método Livingston en proyectos de carácter colectivo, resulta relevante profundizar en este aspecto y verificar si los elementos que lo componen, especialmente la utilización de los deseos y el carácter, son útiles en contextos de ese tipo o si, por el contrario, debe constreñirse el uso de dicho método a los campos de la reforma de viviendas unifamiliares.

En los siguientes apartados se muestran los resultados obtenidos al comparar el método de diseño participativo descrito por Rodolfo Livingston (ver Figura 1), con los tres casos estudiados en los que se aplicó dicho método. Se hace especial incidencia en el seguimiento de los pasos del método, el uso de deseos y carácter y la percepción de las personas participantes sobre el desarrollo del proceso participativo. Los resultados se presentan sin imágenes de los proyectos o edificios, tan habituales en los casos de estudio en el ámbito de la arquitectura, debido al interés de los autores por centrarse en el proceso.

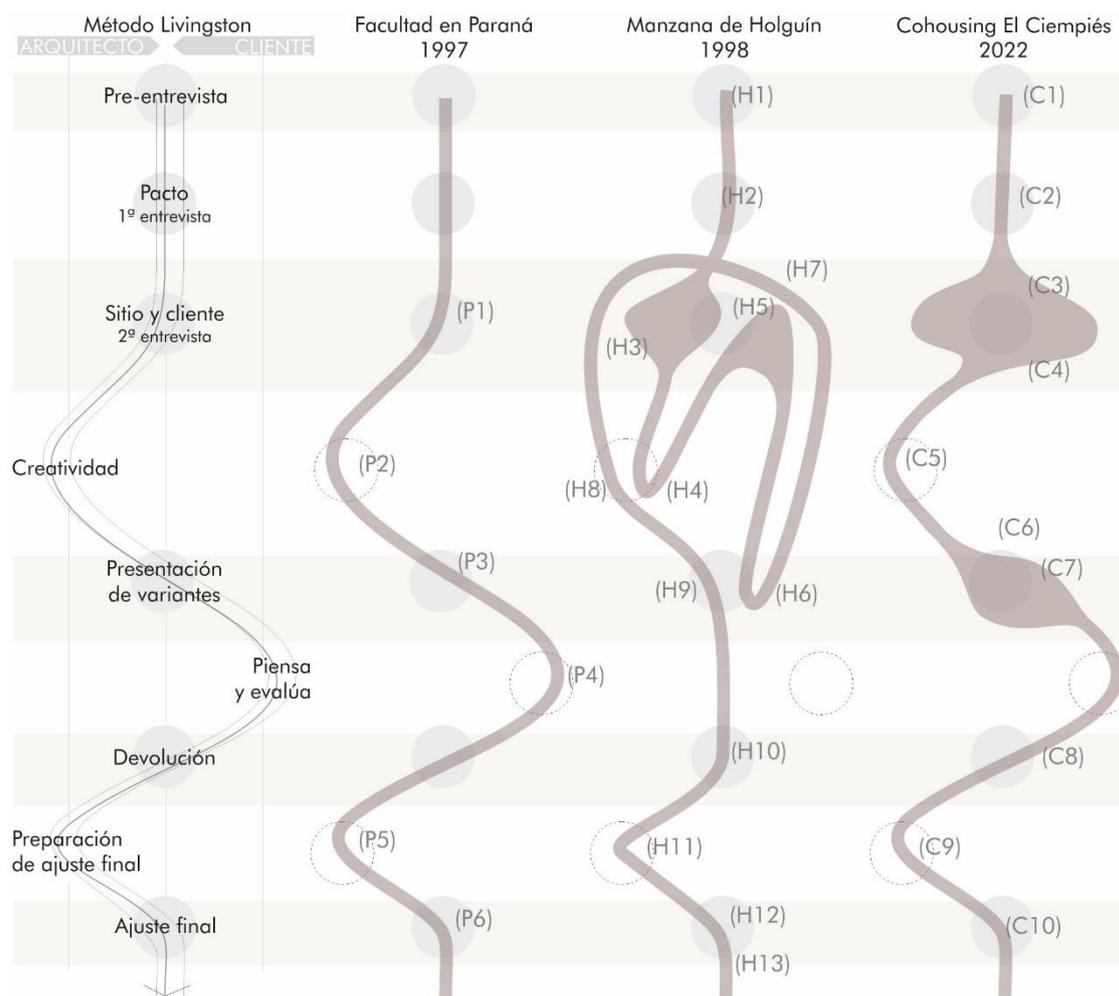
### 3.2 Descripción de los pasos seguidos

Se describe a continuación el proceso de diseño seguido en cada uno de los casos estudiados. En la Figura 3 se diagraman los tres casos y se ponen en relación con el método Livingston, que ocupa la primera columna de la figura. Para la elaboración de los diagramas se tuvieron en cuenta los pasos documentados en cada caso, así como los juegos y herramientas utilizados.

La línea del diagrama indica la secuencia seguida y se engrosa para reflejar aquellos pasos en los que el proceso se extendió o detuvo en el tiempo. Los códigos entre paréntesis relacionan el diagrama con la descripción de los casos descritos a continuación.

El proceso de diseño participativo para una nueva Facultad de Trabajo Social en la ciudad de Paraná se inició en 1997 (ver segunda columna de la Figura 3). A nivel organizativo contó con un grupo de 9 representantes de los sectores del centro y, ocasionalmente, con todo el personal y el alumnado. Livingston explica que durante una tarde trabajaron con sus juegos, especialmente el ejercicio de la casa final deseada y cada cierto tiempo con el carácter (P1). Se prepararon variantes en pocos días (P2) y la presentación de variantes se realizó con los 9 representantes (P3). Posteriormente, las variantes fueron expuestas y, utilizando la técnica del más-menos, se recogió una evaluación con participación de todas las personas del centro (P4). Finalmente, en dos semanas se elaboró una maqueta y documentación del ajuste final (P5) que fueron presentados ante toda la facultad (P6).

Figura 3. Pasos seguidos en los casos estudiados de aplicación del método Livingston



Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación de cada caso.

El 22 de mayo de 1998 (González Pérez del Villar & González Montejo, 2011) se inició oficialmente el proceso de diseño participativo para la mejora de las viviendas en una manzana en la ciudad de Holguín (ver tercera columna de la Figura 3). Inicialmente se optó por trabajar con toda la población y un grupo de representantes, aunque durante el proceso se modificó varias veces la estructura organizativa. Representantes del gobierno, junto al equipo técnico, identificaron y eligieron el lugar de intervención (H1).

Se realizaron entrevistas casa a casa y se celebró una asamblea general, para elegir un equipo de líderes y explicar el proceso (H2). En los talleres posteriores trabajaron sobre los problemas, historia y priorización de problemas. Se hizo un listado de las soluciones prioritarias casa a casa y se realizó un taller por calles englobando las demandas en cinco tipos (H3). En diciembre de 1998 expusieron el caso en un foro internacional mediante una maqueta y se recogieron aportaciones de especialistas participantes en el foro. A partir de aquí, utilizaron la maqueta para buscar soluciones con los pobladores (H4).

Durante las reuniones para la búsqueda de soluciones, surgieron nuevas demandas de la población. Técnicos externos, que habían llegado a Cuba con motivo de un foro internacional, sugirieron la idea de la zonificación, lo que supuso repartir a la población en cinco grupos, llamados zonas. En cada zona se realizaron talleres de diagnóstico y se repitieron las entrevistas con nuevos aspectos no estudiados hasta ese momento (H5). A la vista del nuevo diagnóstico, el equipo técnico discutió el modo de avanzar y una socióloga desarrolló un gráfico con tres propuestas que fueron sometidas a votación (H6). La propuesta elegida requería intercambiar suelo entre los pobladores, por lo que se inició un largo proceso de negociación con las 35 familias afectadas para viabilizar el proyecto, pero surgieron disputas por intereses personales y no pudo materializarse (H7).

Ante la situación planteada, el equipo técnico preparó tres variantes (H8), que presentaron a los líderes y estos se encargaron de presentarlos en sus correspondientes zonas (H9). Dos sectores eligieron la variante 2 y el resto de la manzana la variante 3, lo que llevó a nuevos enfrentamientos entre la población (H10). Al evaluar la situación con respecto a la población, el equipo técnico detectó que, al haber dividido los talleres por zonas, la información llegó inadecuadamente y esto impidió encontrar una solución de consenso. Tras un largo proceso de reconsideración de su propio rol como equipo técnico, y contando con la opinión de los líderes, resolvieron preparar en el seno del equipo una propuesta que integrara las variantes 2 y 3 (H11). La nueva propuesta, que incluía traslados de familias en el interior de la manzana, se presentó en la cuartería con presencia de líderes de todas las zonas (H12). La situación se desbloqueó y se aprobó la nueva propuesta en un taller en el que participó toda la población (H13).

El proceso de diseño participativo seguido con la cooperativa El Ciempiés para su proyecto de viviendas colaborativas o cohousing (ver cuarta columna de la Figura 3) se inició el 10 de marzo de 2020 (C2), tras unos contactos previos con el equipo técnico (C1). Las actividades se desarrollaron con todo el grupo, compuesto por unas 20 personas. Durante las entrevistas y los primeros talleres, que se desarrollaron en internet debido a las restricciones del COVID-19, se hicieron todos los juegos del método Livingston (C3). El proceso se interrumpió para avanzar en la búsqueda de un suelo donde ubicar el edificio. Adquirido el suelo, se continuó durante cuatro meses con el diseño colectivo en talleres orientados a formar a las personas participantes y desvelar los deseos como colectivo (C4). En paralelo al diseño de variantes (C5) se realizó un taller de presentación y revisión de la lista de deseos y carácter del edificio (C6) y el 3 de diciembre de 2022 se presentaron cuatro variantes a todo el grupo (C7). Tras un taller de devolución de lo reflexionado por cada persona (C8), el equipo técnico preparó y presentó el ajuste final que fue aceptado inmediatamente por el grupo (C9 y C10).

### 3.3 Comparación de los pasos seguidos

Al comparar el arranque de los tres casos entre sí, se observa que en Holguín y las Islas Canarias se inició el proceso mediante entrevistas a todas las personas participantes, siguiendo las pautas del método Livingston. Sin embargo, en el caso de Paraná, Rodolfo Livingston no utiliza las entrevistas y aborda el proceso directamente con el grupo. Aunque no hace alusión a ello, dado que era su habitual

forma de trabajar, es más que probable que Livingston mantuviera alguna conversación telefónica previa con la directora de la Facultad de Trabajo Social de la que extrajo la información suficiente para pasar al siguiente paso con el grupo.

En lo que respecta a la secuencia de los pasos seguida, se observa que en Paraná se siguió el orden preestablecido por el método Livingston sin ninguna variación (Figura 3).

Sin embargo, en el caso de Holguín, a medida que el proceso avanzó, se fue alterando el orden entre los pasos del Sitio y cliente y la Presentación de variantes (H3 a H9), volviendo en dos ocasiones al inicio del proceso para ampliar el diagnóstico inicial. El diseño de las primeras variantes se intentó afrontar en talleres y directamente con los participantes, en vez de, como propone Livingston, asumir la tarea el equipo técnico y luego presentar sus propuestas, lo que derivó en una vuelta atrás en el proceso (H4).

La primera presentación de variantes a partir de una propuesta esquemática por parte de una de las sociólogas que participaba en el equipo técnico también supuso un retroceso (H6). Por último, se observa que el paso de Piensa y evalúa se obvia porque se simultanean los momentos de presentación y devolución de las opiniones en las asambleas, lo que supone que no queda el tiempo necesario, según la propuesta de Livingston, para la reflexión entre la presentación y la devolución.

La secuencia en El Ciempiés (Figura 3) mantuvo el orden de los pasos del método original, pero modificó el contenido en dos pasos. En Sitio y cliente (C3 y C4) se decidió introducir talleres y trabajos de grupo con el objeto de conformar una opinión compartida por el colectivo. El cambio se debió a que, al trabajar con el colectivo al completo, se consideró necesario aumentar los tiempos de formación y reflexión. En segundo lugar, se optó por diferenciar dos momentos en la Presentación de variantes (C6 y C7), uno para validar con el grupo la Hoja de deseos y otro para presentar las variantes.

Con respecto al tiempo que requirió cada uno de los procesos, se evidencia una fuerte diferencia entre el caso de Paraná, que Rodolfo Livingston resolvió en unas pocas semanas y los casos de Holguín y El Ciempiés que se extendieron durante varios años. El Ciempiés requirió unos 16 meses, si se descuentan los períodos en los que la cooperativa se dedicó a otras tareas (García Molina et al., 2023), mientras que, en Holguín, aunque se hace difícil precisar los tiempos a partir de la información disponible, se puede estimar que fueron algunos meses más.

### 3.4 *Uso de los deseos*

En los tres casos estudiados, el trabajo con los deseos aparece desde el inicio del proceso, aunque su desarrollo es desigual. En la Figura 4 las herramientas y rutinas relacionadas con los deseos que se utilizaron en cada paso. En el caso de la Facultad y de El Ciempiés hay evidencias de que los deseos se utilizaron en la práctica totalidad de los pasos, lo que responde a las pautas del método Livingston.

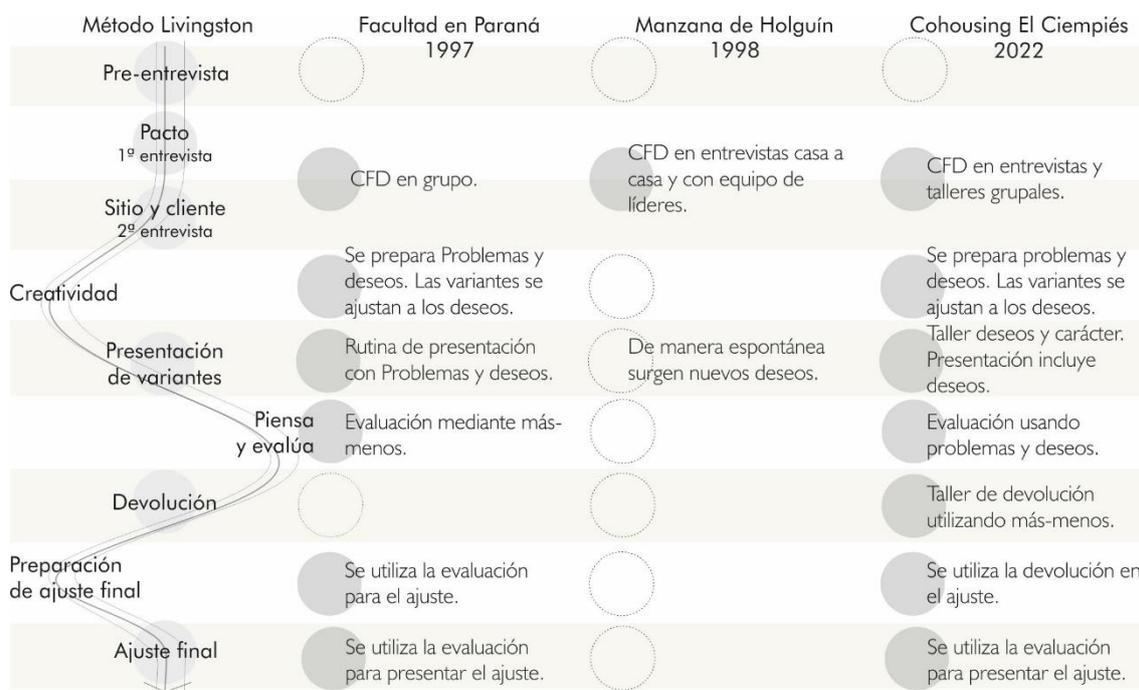
Por contra, en el caso de Holguín sólo utilizaron los deseos al principio del proceso y pronto abandonaron su uso. ¿Qué llevó al equipo técnico a abandonar la pregunta a los vecinos por sus deseos y sus sueños en Holguín?, ¿qué hizo que la demanda latente quedara oculta por la demanda manifiesta?

La respuesta se encuentra en las opiniones del propio equipo técnico recogidas por Marta Harnecker (2005) quien señala que, tras experimentar alguna dificultad en las primeras entrevistas, estimaron que no era conveniente preguntar por los deseos a una población que vive en situación de precariedad económica y, considerando que en esas condiciones les resultaría difícil soñar con cambiar sus condiciones de vida, eliminaron este elemento del proceso. Incluso en los talleres que se organizaron con la población para proponer soluciones, se evitó conscientemente por parte del equipo técnico que las personas dieran rienda suelta a su imaginación y soñaran.

Con posterioridad al proceso, surgió la preocupación en el equipo técnico por haberse centrado en los problemas y no haber abordado suficientemente la demanda latente en su conjunto, llegando incluso a sugerir posibles herramientas para trabajarlo en el futuro.

Sin embargo, como recoge Harnecker (2005), esta visión de los técnicos sobre el uso de los deseos no coincide con la de los pobladores de la manzana, que reconocen su capacidad para imaginar y soñar con la mejora de sus condiciones de vida. De hecho, Harnecker recoge también como surgieron algunos de los deseos de los vecinos a lo largo del proceso.

Figura 4. Comparación del uso de los deseos en cada paso de los casos estudiados



Fuente: Elaboración propia a partir de la documentación de cada caso.

### 3.5 Uso del carácter

En el apartado 1.5 se señala el interés del carácter como herramienta del método Livingston y su relación con los deseos. Evaluamos a continuación la utilización que se hizo del carácter en cada uno de los casos estudiados.

Durante las sesiones de trabajo en la facultad de Paraná, Livingston (2002) pidió frecuentemente al grupo de trabajo que sintetizara en una palabra el concepto del futuro edificio. Surgió reiteradamente la idea de “encuentro”, por su relación con el estilo de enseñanza compartida entre alumnado y profesorado que desarrollaban en el centro. El concepto fue utilizado para los diseños del futuro edificio en forma de espacios que favorecieran el intercambio. Livingston también hace referencia a que surgió el concepto de “alegría”, que luego utilizaron para la imagen general del edificio mediante el colorido y la vegetación.

En el caso de la manzana de Holguín, no queda reflejado que durante el proceso se trabajara en torno al concepto central o carácter. Ello no impide que se manifieste la preocupación del equipo técnico por lograr un proyecto común a todos los vecinos, especialmente a medida que aumentan los conflictos en el grupo.

Con la cooperativa El Ciempiés, se constata que hubo dos momentos en los que se trabajó sobre el carácter. En primer lugar, el equipo técnico programó una actividad en la que cada persona debía elegir un espacio del futuro edificio que le resultara especial y concentrarse en imaginar cómo sería, para expresar lo imaginado en 3 palabras. Este mismo ejercicio se repitió imaginando el edificio completo. Posteriormente, en la puesta en común, se consensuaron los conceptos de “armonía,

silencio, alegría, vida, luminoso y sencillo" (García Molina et al., 2023, p. 60). Semanas después, al iniciar el diseño de las variantes, el equipo técnico recopiló imágenes de edificios que pudieran reflejar el carácter expresado por la cooperativa y las mostró al colectivo. Se constató que reflejaban la atmósfera esperada para el nuevo edificio y, posteriormente, se utilizaron las imágenes en la fase de diseño.

### 3.6 Percepción de las personas

El propio Rodolfo Livingston recoge que el caso de Paraná fue una "buena experiencia de participación colectiva en el pensamiento de la arquitectura" (Livingston, 2006, p. 257). En el desarrollo del proceso, según Livingston, participaron todos los miembros de la facultad, se integraron las sugerencias en el proyecto y no se dieron discusiones ni procesos deliberativos. Recogió también que en general el proceso resultó "placentero", especialmente para la decana de la facultad y responsable del encargo del proyecto. Con respecto al proyecto resultante, Livingston explica que fue recibido con agrado por todo el colectivo.

Al evaluar el proyecto de Holguín, la coordinadora del equipo técnico expresó que algunos elementos del proceso deberían ser modificados en el futuro, para evitar los cambios de rumbo en los pasos seguidos. Otras personas del equipo técnico inciden en que el diagnóstico inicial fue insuficiente y que la escasa colaboración institucional se convirtió en un problema para el proceso (Harnecker, 2005). Por parte de los habitantes de la manzana se destaca que el proceso ha servido para aumentar la solidaridad y educar al colectivo contando con una asesoría técnica que les avala (Harnecker, 2005).

En las viviendas colaborativas de El Ciempiés, en la evaluación posterior a la primera fase, las personas participantes destacan la sorpresa por la fluidez en el desarrollo del proceso, llegando a decir que parecía "magia". Se vieron sorprendidas por la aparición de la hoja de deseos, que reflejaba todo lo expresado por el grupo, considerando que fue clave poner la hoja de deseos en el centro del proceso porque sirvió para integrar la visión de todas y cada una de las personas del grupo, como elemento de consenso, sin requerir procesos deliberativos ni discusiones. Igualmente destacan que percibían la coherencia de los deseos del grupo con los diseños que presentó el equipo técnico y que el propio diseño del edificio fue el elemento que finalmente aunó la opinión del grupo. También en este caso se consideró fundamental la implicación del equipo técnico (García Molina et al., 2023).

Con respecto al método utilizado, el método Livingston, mientras que en el caso de El Ciempiés se percibe como una fortaleza por parte de las personas participantes, en el caso de Holguín es el propio equipo técnico el que se cuestiona su adecuación en proyectos urbanos y con este tipo de población, como se recoge en el apartado 3.4.

En cuanto a los resultados edificatorios, en el caso de Holguín se recoge la satisfacción de los pobladores con las nuevas viviendas, así como la mejora de sus condiciones de vida y sus relaciones sociales; aunque manifiestan cierto descontento con aspectos legales que no llegaron a resolverse del todo y con la baja calidad constructiva. Este último aspecto contrasta con lo reflejado en el estudio comparativo publicado por Adriana Rabinovich sobre intervenciones en Cuba, donde se pone de manifiesto la calidad arquitectónica y constructiva de las viviendas de Holguín frente a otras soluciones prefabricadas que se construían en aquel momento en Cuba (2010). En el caso de Paraná el edificio no llegó a materializarse y las viviendas colaborativas de El Ciempiés se encuentran en la actualidad en proceso de ejecución, por lo que no puede valorarse esta cuestión aún.

## 4. Discusión

"My hunch is that architecture is the contingent discipline par excellence, and if we can deal with rather than deny that contingency, architecture may be seen as an exemplary form of transformative practice and lessons as to how to cope with contingency may be learned from its practice. But architects will deserve this attention only if they give up their delusions of autonomy and engage with others in their messy, complex lives. Then, maybe, mess will be the law." (Till, 2009, p. 61)

De la comparación de los casos estudiados puede deducirse que existe una relación directa entre el respeto en el proceso a los pasos descritos por Rodolfo Livingston y el buen desarrollo del proceso, reflejado en la valoración de las personas participantes.

Se ha visto como en la Facultad de Paraná y el Cohousing El Ciempiés, se condujo el proceso siguiendo los pasos del método, sin embargo, en el caso de la Manzana de Holguín se observa como el proceso se desvía, repitiendo pasos e introduciendo alteraciones en el propio método (Figura 3).

Estas desviaciones, que se manifiestan reiteradamente en las opiniones de los participantes coinciden, en numerosos casos, con la introducción de técnicas que se alejaban de la propuesta de Livingston. Concretamente, se detectan tres técnicas (ver apartado 3.2) que, siendo ajenas al método Livingston, resultan distorsionadoras en este proceso y que se abordarán en próximos apartados: la profundización y priorización de los problemas, la generación de variantes en talleres con los participantes y la zonificación. Antes abordaremos la cuestión de la adecuación o no del método Livingston en procesos de diseño participativo con colectivo.

#### 4.1 *El método Livingston es adecuado para el diseño participativo con colectivos*

La práctica actual del diseño participativo con colectivos requiere de métodos complejos, abiertos y con capacidad de combinar diversas herramientas a lo largo del proceso (Seve et al., 2002; Avilla-Royo, 2023). Entre las múltiples herramientas que se utilizan en dichos procesos se encuentran las principales herramientas del método Livingston: la entrevista semiestructurada y el juego. Estudios recientes recopilatorios de casos sobre estas prácticas, como los de Avilla-Royo (2023) y Seve, Redondo y Segá (2023), muestran que sin embargo estas dos herramientas no se están utilizando con la misma frecuencia que otras.

Por otro lado, el método Livingston no ha tenido prácticamente aplicación en procesos de diseño participativo con colectivos o a escala urbana, a pesar de que la experiencia liminar que llevó a Rodolfo Livingston a desarrollar su método se situó en un proyecto de intervención comunitaria, que dedicó un capítulo de su libro sobre el método a la participación colectiva, que participó directamente en la formación a los Arquitectos de la Comunidad en Cuba y que experimentó con algunos casos de este tipo.

La escasez de estas experiencias coincide con la idea generalizada de que no es un método adecuado para su uso en estos contextos. Si bien es cierto que el propio Rodolfo Livingston no recogió posteriormente otras reflexiones sobre la cuestión, ni describió otras experiencias de este tipo, no es menos cierto que las dificultades encontradas para la puesta en práctica del método en las primeras experiencias en Cuba han tenido una influencia notable en esta concepción del método Livingston como adecuado únicamente para proyectos de vivienda unifamiliar.

Efectivamente, en el caso de la manzana de Gómez en Holguín, como se ha visto en el apartado 3.6, existe una opinión generalizada en el equipo técnico sobre la conveniencia de adecuar el método Livingston a las condiciones del lugar de intervención y, en esta línea, Marta Harnecker recoge la opinión de la arquitecta Selma Díaz, que plantea que el método Livingston no es la solución metodológica que requiere el diseño urbano participativo. Es importante señalar que Selma Díaz, como directora de Hábitat Cuba, fue la arquitecta que impulsó el conocimiento del método Livingston en Cuba. Ella misma organizó, junto a Rodolfo Livingston, entre 1990 y 1994, los cursos en los que se formaron cientos de arquitectos por todo el país, en lo que sería el germen del programa de Arquitectos de la Comunidad. De la misma opinión que Selma Díaz es García Pleyán (2004) en su estudio sobre el caso de Holguín.

En el citado análisis sobre programas de vivienda que se desarrollaron en Cuba utilizando metodologías basadas en el método de Rodolfo Livingston, Adriana Rabinovich recoge las dificultades que existieron con el método Livingston una vez que se institucionalizó su uso dentro de las estructuras del estado (Rabinovich, 2007). Y años después, en 2011, la arquitecta Rebeca González, coordinadora del proyecto de la manzana de Holguín, reconoce que la intervención a escala urbana

se realizó con un método que partió de la práctica de Hábitat Cuba, mientras que se dejó el método Livingston sólo para la escala unifamiliar (González Pérez del Villar & González Montejo, 2011).

En definitiva, podemos observar cómo, con el paso del tiempo, el método Livingston se reservó en Cuba sólo para intervenciones edificatorias de pequeña dimensión.

Indudablemente, la difusión del método Livingston se vio amplificada a partir de la experiencia cubana y, lógicamente, esta difusión estuvo siempre acompañada de la idea de su adecuación para reformas de viviendas unifamiliares, pero no para otros proyectos urbanos o colectivos. Todo ello, junto con la propia dedicación de Livingston principalmente a proyectos unifamiliares, como hemos dicho, contribuyó a generar un vacío de casi treinta años en las prácticas con el método Livingston en proyectos colectivos, salvo la utilización de algunos de sus juegos y rutinas que han sido ampliamente reconocidos.

Ante este vacío, la presente investigación pretende contribuir a mostrar el potencial del método Livingston para su implementación en proyectos con colectivos, demostrando que su interés no reside sólo en sus conocidas herramientas, sino que su esencia se encuentra en la utilización de una secuencia lógica de pasos y el uso del deseo y el diseño como claves para el desarrollo de propuestas de transformación espacial, lo que permite su utilización en diversos contextos.

## 4.2 *Los pasos crean sentido*

Como se dijo en el apartado 1.2, Livingston aporta un proceso ordenado de pasos que recorren juntos clientes y arquitectos. Lo que resulta especialmente diferenciador en su propuesta, con respecto a otros métodos de diseño participativo, es la sucesión pautada de pasos con un objetivo específico en cada uno de ellos (García Molina et al., 2023) y no únicamente unas herramientas o juegos con capacidad para motivar a los participantes. El objetivo de Livingston, al igual que el de Forester y Till (ver apartado 1.4), es introducir un paradigma alternativo que genere una búsqueda conjunta de sentido, mediante un camino que recorren simultáneamente clientes y arquitectos. Es el recorrido conjunto el que contribuye a la generación de sentido y, en el método Livingston, los pasos son los hitos de ese camino conjunto. Por el contrario, la desviación del camino propuesto o el cierre en falso de alguno de los pasos, sin cumplir sus objetivos, puede derivar en serios problemas para el desarrollo del proceso, tal y como ya dijimos que advierte la experta en diseño participativo Mariana Enet.

Para ejemplificar esta cuestión, resulta de interés la situación que se generó en el proceso de Holguín al introducir modificaciones en los pasos del proceso. Como se vio en el apartado 3.2, la introducción de técnicas como la denominada zonificación, a sugerencia de personas externas al proceso, generó, entre otras cuestiones, que se abandonara el trabajo con el grupo vecinal al completo lo que, meses después derivó en problemas de comunicación entre las zonas vecinales que se crearon, además de fuertes dudas en el equipo técnico.

El proceso se atascó cuando se desagregó en subunidades a la población para abordar la búsqueda de soluciones y la solución llegó al retomar el trabajo con representantes de toda la manzana y proponer el equipo técnico una alternativa de solución global. El propio Rodolfo Livingston (2002) aclara que sus técnicas no tienen nada que ver con la idea de la zonificación que, a su juicio, conduce a la utilización de esquemas estereotipados y no responden a “las escenas de la vida” en la que las actividades se entrecruzan.

Además, el análisis detallado del proceso de Holguín, desde la perspectiva del método Livingston, lleva a la conclusión de que el diagnóstico fue incompleto, porque no se abordó al completo lo que para Livingston es la clave de su método: la decodificación de la demanda latente. Entre otras cuestiones, probablemente esta sea la fundamental, no se detectó la demanda real de los vecinos en las entrevistas iniciales. La consecuencia de esta omisión es que se repitió en dos ocasiones más la fase de diagnóstico, volviendo sobre los primeros pasos, como se observa en la Figura 3.

La propia coordinadora del proyecto reconoció posteriormente que la secuencia seguida no fue lineal y que la complejidad del proceso se ve reflejada en las alteraciones que aparecieron en cada una de las fases (González Pérez del Villar & González Montejo, 2011).

En este punto conviene aclarar que creemos que no debe interpretarse el caso de la Manzana de Holguín como un caso fallido. Se trata de un caso experimental, germen de todo el movimiento de los Arquitectos de la Comunidad que se generó en Cuba y, de hecho, Rodolfo Livingston siempre se refirió a este caso como un ejemplo de la puesta en práctica su método.

Puede considerarse un caso privilegiado en la sucesión de experiencias que llevaron a Rodolfo Livingston a ir perfeccionando su método a lo largo de su carrera profesional y nos permite, por comparación, detectar las claves de dicho método y profundizar en su utilización en procesos con colectivos.

No debe olvidarse que el caso de Holguín es el primer caso descrito, con utilización del método Livingston, en el que no intervino directamente su autor, si bien es cierto que Livingston apoyó en la formación y asesoramiento inicial del grupo. Por otro lado, debe tenerse en cuenta que el único texto que manejaba el equipo técnico era una breve explicación del método que aparece en Cirugía de Casas (Livingston, 1990), que no alcanza la extensión y profundidad necesaria para su aplicación y que el propio Rodolfo Livingston siguió perfeccionando hasta su publicación definitiva (Livingston, 2002).

#### 4.3 *Los problemas no son la cuestión*

En cuanto a la utilización de los problemas como parte del diagnóstico en las fases iniciales del método Livingston, podemos ver que surge una nueva divergencia entre los casos. Ya vimos en el apartado 1.4 que, para Livingston, los problemas pasan a ocupar un lugar secundario con respecto a los deseos. Estratégicamente, los problemas se recogen junto a los deseos, incluso se plasman en un mismo documento, como forma de desactivar la preocupación y urgencia del cliente por resolverlos. Para Livingston la cuestión central no es resolver los problemas.

En los casos de Paraná y las Islas Canarias, se vuelve a operar a la manera descrita por Livingston, pero en el caso de Holguín, se hace hincapié en la profundización en los problemas y su priorización en varios talleres con los vecinos. Así, los trabajos con el grupo de Holguín se encaminaron a resolver los problemas, fijándolos en el imaginario colectivo como el elemento central del proceso de diseño participativo, lo que se aleja más aún de las propuestas de Livingston. Esta búsqueda de la solución de un proyecto mediante la resolución de problemas es precisamente el paradigma que también Dana Cuff y Jeremy Till ponen en crisis.

Y resulta bastante evidente al repasar la utilización de los problemas en el caso de Holguín, que estos no sólo impidieron la generación de soluciones creativas, sino que de alguna manera contribuyeron a problematizar más aún la situación de los vecinos de la manzana. La explicación sobre los motivos que llevaron a primar los problemas sobre los deseos se abordará más adelante.

#### 4.4 *El conocimiento experto desde dentro*

El compromiso mutuo, que tratamos en el apartado 3.1 al abordar la práctica del método Livingston con colectivos, forma parte inherente a la relación entre los partícipes de cualquier proceso de diseño participativo. En los tres casos estudiados se comprueba que este elemento es una de las claves en la relación ente los colectivos y los equipos técnicos, hasta el punto de aflorar permanentemente en las evaluaciones de los tres procesos por parte de las personas implicadas.

La inteligencia arquitectónica basada en un pensamiento flexible y alejada de la búsqueda de fundamentos estables, tal y como la formula Jeremy Till, emerge también permanentemente en los casos estudiados y permite, a medida que se profundiza en los deseos, absorber la contingencia como parte consustancial del proceso. Y es que, como hemos indicado, la generación de un marco lúdico en el método Livingston hace aflorar de manera desprejuiciada el pensamiento de las personas participantes. En este contexto, la aportación creativa es la principal aportación técnica, junto con la

escucha, la mirada al contexto y la capacidad para afrontar la contingencia. Esta contención de la aportación técnica al proceso supone un enriquecimiento de este y, simultáneamente, una cesión de parte del control que han ejercido tradicionalmente los arquitectos sobre los procesos de diseño.

En los casos de Paraná y El Ciempiés se reserva al equipo técnico la generación de las variantes que son presentadas al grupo para su revisión colectiva. Sin embargo, en el caso de Holguín se optó por convocar a la población para participar en talleres de búsqueda de soluciones, al considerar que era lo mejor para evitar influir en sus decisiones. Este es el tercer elemento distorsionador al que nos hemos referido al principio del capítulo 4. El resultado no sólo no fue satisfactorio, sino que abocó al proceso a una fuerte crisis.

Tal y como relata Marta Harnecker, tras un largo proceso de reflexión el equipo técnico asumió su rol y superó su preocupación por evitar influir en las decisiones los vecinos. Resulta interesante que, después de haber experimentado otras opciones, lo que desbloqueó el proceso en Holguín fue precisamente que el equipo técnico aceptó diseñar y presentar las alternativas que consideraba viables y adecuadas para la manzana, aprovechando todo el conocimiento acumulado en el trabajo previo con los habitantes y sumándolo a su conocimiento experto.

En referencia al rol de los arquitectos en los procesos colectivos, coincidimos con la visión del profesor Manuel Martín Hernández que clarifica el valor de la aportación creativa de los arquitectos, considerando que no son meros transcritores del dictado de las personas participantes, sino que “lo importante es que a través de las estrategias de participación, el proyecto deja de ser un acto autoritario para convertirse en un proceso que empieza antes de que el arquitecto intervenga y continúa mucho después de que el edificio haya sido puesto en uso” (Martín Hernández, 2015, p. 99). Rodolfo Livingston lo resume diciendo: “He aquí la clave de nuestra implicación: ni obediencia ni autoritarismo. Interpretación” (Livingston, 1995, p. 69).

#### 4.5 *La clave está en los deseos*

Los deseos de clientes y usuarios son para Rodolfo Livingston, como ya se vio en el apartado 1.4, la materia con la que pueden trabajar los arquitectos para acompañar a otras personas en el proceso de transformación espacial y se convierten en el contenido fundamental del diálogo entre ambos. Desde los deseos, el arquitecto construye los diseños que responden, necesariamente, a lo que su cliente espera. Pero los deseos no sólo sirven a los arquitectos para abordar el diseño posterior, sino que constituyen una herramienta fundamental para la construcción de un imaginario colectivo y para la comunicación entre arquitectos y clientes, a la vez que de estos entre sí.

Como apuntamos en los apartados 1.4 y 1.5, los deseos son una narración de lo que el espacio será y el carácter es una metáfora con capacidad para agrupar los deseos. Esta construcción conjunta de un sentido del proyecto sobre la base de narraciones y metáforas es la que permite a clientes y arquitectos aproximarse a los diseños con una mirada desprejuiciada y, a la vez, elimina la necesidad de discutir y deliberar buscando la mejor solución, especialmente en procesos con colectivos. En la fluidez o estancamiento en el desarrollo de los casos estudiados se verifica esta cuestión.

Como se vio en los apartados 3.4 y 4.3, en el caso de Holguín no se siguió la propuesta de Livingston, sino que el equipo técnico decidió centrar la atención en los problemas y su priorización. Y la justificación para tal decisión, está en la relación directa que el equipo técnico estableció entre vida precaria y ausencia de esperanza, es decir, consideraron que en situaciones de alta precariedad es inconveniente trabajar con los deseos para evitar generar falsas expectativas. Sin entrar en valoraciones sobre el criterio adoptado, lo cierto es que en la experiencia de la manzana de Holguín no se siguieron las recomendaciones del método Livingston y se derivó en un proceso de resolución de problemas.

García Pleyán confirma que el caso de Holguín, así como otros desarrollados por Hábitat Cuba, sirvieron como plataforma de experimentación de nuevos modelos para procesos de diseño participativo a escala urbana. En su posterior desarrollo en Cuba, estos modelos recogieron algunos de los elementos del método Livingston e incorporaron otros de diversa procedencia.

Esto explica que ya durante el proceso de Holguín se exploraran líneas divergentes con el método Livingston.

Volviendo a la pregunta que motivó esta investigación, ¿cómo es posible que haya sido tan sencillo llegar al ajuste final en el caso de El Ciempiés?, se observa en los casos analizados que la decodificación de la demanda latente, orientada a desvelar los deseos de las personas, favorece una buena comunicación entre profesionales de la arquitectura y sus clientes y a la vez de estos entre sí, porque centra el proceso en la búsqueda de un consenso a partir de los deseos del grupo, evitando hacerlo en las necesidades de cada individuo.

El uso de los deseos durante el proceso de diseño participativo, tal y como se ha descrito en el apartado 1.4, permite acortar los tiempos y contar con la certeza de que han aflorado las demandas reales de las personas participantes. Aun así, la cuestión del tiempo de duración de los procesos participativos sigue siendo una cuestión por revisar, puesto que como se ha visto en los casos estudiados, sea por el número de personas participantes, por la impericia de los técnicos, o por influencias externas al proceso, la diferencia entre el proceso dirigido por Livingston en Paraná y los otros dos son notorias.

En cualquier caso, la reiteración de la pregunta por los deseos, en los sucesivos encuentros entre clientes y arquitectos en el método Livingston, conforma un conjunto de dichos deseos que, aunque siempre inestable y abierto, posibilita iniciar la fase de diseño con ciertas garantías de estar abordando lo que realmente el cliente requiere. Livingston resuelve la cuestión también planteada por Dana Cuff y Jeremy Till sobre la ineficaz, y por tanto problemática, relación entre clientes y arquitectos cuando se parte de una escucha insuficiente y se basa el encargo en un programa de necesidades (ver apartado 1.1). Como insiste Jeremy Till, las demandas de las personas no se detendrán y seguirán aflorando a lo largo de todo el proceso, la cuestión es que, como demuestran los casos estudiados, lo que permitirá avanzar en el proyecto conjuntamente es generar un proceso que permita aflorar y asimilar la aparición continua de demandas: una asimilación conjunta de la contingencia y una búsqueda conjunta de sentido.

#### 4.6 *Conformación mutua de deseo y diseño*

El hecho de que los diseños sean parte del trabajo reservado a los técnicos es un rasgo diferenciador del método Livingston con respecto a otras propuestas metodológicas de diseño participativo. Se reserva esta parte del proceso para el equipo técnico en la privacidad de su estudio o despacho. Como el propio Livingston dice en una pequeña nota al pie de un esquema sintético que frecuentemente utilizaba en sus clases al explicar su método: “Ahora crearemos. Estamos solos. Surgirán conexiones no previstas” (Livingston, 2006, p. 267).

Como puede verse al analizar los casos estudiados, esta reserva no supone un problema en cuanto a la limitación de la creatividad de las personas participantes en el proceso. En el método Livingston, el arquitecto modela los deseos y resuelve los problemas en forma de diseños espaciales para ofrecerlos a su cliente, con todas sus consecuencias, para avanzar conjuntamente en el proceso de ajuste y definición final de la propuesta.

Los diseños imaginados y representados por los arquitectos, generalmente en forma de dibujos y maquetas, prefiguran una realidad espacial y contribuyen a imaginar la transformación que tendrá lugar más adelante. En el método Livingston, el diseño, asociado generalmente al dibujo como código o vehículo, es la herramienta profesional de comunicación con la que el arquitecto da respuesta a los deseos de su cliente. Es, por tanto, una parte del diálogo en el que el cliente aporta los deseos y el arquitecto devuelve los diseños y, mientras que el arquitecto colabora para desvelar los deseos del cliente, el cliente contribuye en la crítica y análisis de los diseños. Diseños y deseos constituyen el mensaje de una comunicación en la que la práctica en el diálogo, entrenada en los juegos compartidos en las anteriores entrevistas, favorece el entendimiento entre ambos. Deseo y diseño equilibran los aportes de cada una de las partes, equilibran el poder en la relación durante el proceso.

Hay que advertir que sería simplista creer que en el método Livingston los deseos pertenecen únicamente al cliente, porque su formulación ha surgido de una larga conversación entre cliente y arquitecto y, por tanto, está también cargada de los deseos del segundo.

Consecuentemente, debemos observar que los diseños se conforman a lo largo del proceso como aportación de ambas partes, clientes y arquitectos. Es más, a través de los conocimientos de las personas directamente implicadas confluyen en el proceso las experiencias de otros usuarios y diseñadores. El deseo surge de la experiencia compartida de las personas y el diseño lo convierte en alcanzable en el proceso conjunto de creación. Deseo y diseño se conforman mutuamente.

## 5. Conclusiones

El presente artículo muestra como principal hallazgo el potencial de los deseos en la relación entre clientes y arquitectos, a partir del análisis de su utilización en el método Livingston. Las demandas latentes de los clientes, aquellas que no afloran espontáneamente, pueden desvelarse mediante técnicas de diálogo estructurado que incluyan herramientas orientadas a este fin. El método Livingston proporciona técnicas y herramientas adecuadas para el diálogo entre clientes y arquitectos, mediante el modelado conjunto de los deseos y los diseños.

Dicho modelado de deseos y diseños constituye una creación conjunta de sentido en la que traslucen los elementos de comunicación entre las personas intervinientes en el proceso y se equilibran sus relaciones de poder. Además, la propuesta de Livingston muestra una alta capacidad para afrontar la contingencia en los procesos arquitectónicos, desde el compromiso de los profesionales de la arquitectura con las personas que les rodean y sus vidas. Desde este punto de vista, el método Livingston constituye una alternativa a los modelos basados en la definición de un programa de necesidades, la resolución de problemas y la búsqueda de soluciones.

Los pasos, técnicas y herramientas propuestas por Rodolfo Livingston se demuestran eficaces también en procesos con colectivos numerosos. Los pasos y técnicas contenidas en el método Livingston proporcionan una estructura sólida para estos procesos, aun cuando las herramientas puedan requerir adaptaciones en función de las características del colectivo implicado u otros requerimientos.

Futuras investigaciones podrían poner a prueba el método Livingston en otros contextos más amplios aún, incluso a escala urbana, e introducir nuevas herramientas que faciliten los procesos y reduzcan los tiempos.

## Autoría

El primer autor conceptualizó y redactó el artículo como parte de su tesis doctoral. Los codirectores de la tesis, el segundo y tercer autor, brindaron asesoramiento sobre el contenido y realizaron revisiones textuales.

**Conflicto de intereses:** Los autores declaran que no existe conflicto de intereses.

## Bibliografía

- Avilla-Royo, R. (2023). *Herramientas colaborativas para arquitecturas de cabecera*. Arquine.
- Coller, X. (2005). *Estudio de casos*. CIS.
- Cuff, D. (1992). *Architecture: The story of practice*. The MIT Press.
- De Carlo, G. (2005). Architecture's public. En P. Blundell Jones, D. Petrescu, & J. Till (Eds.), *Architecture and participation* (pp. 3–22). Spon Press: Taylor and Francis. [http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02\\_arq\\_interface/4a\\_aula/Jones\\_Petrescu\\_Till\\_2005\\_Architecture\\_and\\_Participation.pdf](http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/02_arq_interface/4a_aula/Jones_Petrescu_Till_2005_Architecture_and_Participation.pdf)

- De Carlo, G. (2023). *El público de la arquitectura*. Bartlebooth.
- Enet, M. (2021). El diseño participativo y su vocación para la comprensión de aspectos sociales, de género, sustentabilidad y derechos. *Diseño y sociedad*, 50–51, 78–89.
- Enet, M., & Romero Fernández, G. (2023). *Diseño participativo sustentable del hábitat: Formación teórica e instrumental, orientada a la aplicación concreta en proyectos integrales de hábitat*. UNAM | Facultad de Arquitectura. <https://arquitectura.unam.mx/4d-d-participativo-2023.html>
- Evans, D. (1996). *An introductory dictionary of Lacanian psychoanalysis*. Routledge. <https://www.routledge.com/An-Introductory-Dictionary-of-Lacanian-Psychoanalysis/Evans/p/book/9780415135238>
- Fischer, P. D. (1994). Bajtín-Freire lo popular: Novelización, concientización, alfabetización crítica. *Perfiles Educativos*, 66, 41–50.
- Forester, J. (1985). Designing: Making Sense Together in Practical Conversations. *Journal of Architectural Education (1984-)*, 38(3), 14. <https://doi.org/10.2307/1424878>
- Freire, P. (2016). *Pedagogía de los sueños posibles: Por qué docentes y alumnos necesitan reinventarse en cada momento de la historia* (A. M. A. Freire, Ed.; T. Arijón, Trad.; Primera edición mexicana). Siglo Veintiuno Editores, México.
- García Molina, R., Miralles Jori, R., & Díaz García, V. J. (2023). Proceso de diseño participativo con colectivos a partir del método Livingston: El caso de la cooperativa de viviendas colaborativas El Ciempiés. *Hábitat y Sociedad*, 16, 43–69. <https://doi.org/10.12795/HabitatySociedad.2023.i16.03>
- García Pleyán, C. (2004). La participación: Diálogo y debate en el contexto cubano. En *Diseño urbano participativo en una manzana de Holguín* (pp. 209–224). Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello.
- Geertz, C. (1973). Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture. En *Interpretation of Cultures* (pp. 1–30). Basic Books.
- González Pérez del Villar, A. M., & González Montejo, R. (2011). El sentido psicológico en el diseño participativo: Experiencias de una intervención comunitaria en la ciudad de Holguín. En *Desarrollo económico, protección ambiental y bienestar social: El derecho de la sostenibilidad desde la perspectiva hispano-cubana*.
- Goodrick, D. (2014). *Comparative Case Studies: Methodological Briefs - Impact Evaluation No. 9*. Methodological Briefs. <https://econpapers.repec.org/paper/ucfmetbri/innpub754.htm>
- Harnecker, M. (2005). *Diseñando con los vecinos de La Manzana*. MEPLA. <http://www.rebellion.org/docs/97072.pdf>
- John O'Neill. (1974). *Making sense together: An Introduction to wild Sociology*. Harper and Row.
- Livingston, R. (1977). Cirugía de casas. *Summa: revista de arquitectura, tecnología y diseño*, 114, 84–85.
- Livingston, R. (1990). *Cirugía de casas* (1ª). CP67.
- Livingston, R. (1995). *El método*. De la Urraca.
- Livingston, R. (2002). *Arquitectos de la comunidad: El método* (1ª). Kliczkowsky.
- Livingston, R. (2004). *Cirugía de casas* (12ª). Kliczkowski.
- Livingston, R. (2006). *Arquitectos de familia: El método: Arquitectos de la comunidad* (4ª). Nobuko.
- López Pérez, L. (Director). (2014). Livingston, arquitectura de familia. En *Habitantes*. Radio ECCA. [https://www.ivoox.com/habitantes-livingston-arquitectura-familia-ricardo-garcia-audios-mp3\\_rf\\_2862954\\_1.html](https://www.ivoox.com/habitantes-livingston-arquitectura-familia-ricardo-garcia-audios-mp3_rf_2862954_1.html)
- Martín Hernández, M. J. (2015). Arquitectura, ética y política. *Anales de la Real Academia Canaria de Bellas Artes de San Miguel Arcángel*, 8, 87–102.

- Rabinovich, A. (2007). Cuba, « best practices »: Quel potentiel d'élargissement? *Espaces et sociétés*, 137(4), 85–100. <https://doi.org/10.3917/esp.131.0085>
- Romero, G., & Mesías, R. (2004). *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. CYTED. [http://cdam.unsis.edu.mx/files/Desarrollo%20Urbano%20y%20Ordenamiento%20Territorial/Otras%20disposiciones/Participaci%C3%B3n\\_dise%C3%B1o\\_urbano.pdf](http://cdam.unsis.edu.mx/files/Desarrollo%20Urbano%20y%20Ordenamiento%20Territorial/Otras%20disposiciones/Participaci%C3%B3n_dise%C3%B1o_urbano.pdf)
- Rowley, J. (2002). Using case studies in research. *Management Research News*, 25(1), 16–27. <https://doi.org/10.1108/01409170210782990>
- Scheines, G. I. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles* (1. ed). EUDEBA.
- Seve, B., Redondo Domínguez, E., & Segá, R. (2023). Facetas de la co-creación urbana. *ACE: Architecture, City and Environment*, 17(51). <https://doi.org/10.5821/ace.17.51.11694>
- Seve, B., Redondo, E., & Segá, R. (2022). A Taxonomy of Bottom-Up, Community Planning and Participatory Tools in the Urban Planning Context. *ACE: Architecture, City and Environment*, 16(48). <https://doi.org/10.5821/ace.16.48.10623>
- Till, J. (2009). *Architecture depends*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262518789/architecture-depends/>
- Turner, J. F. C. (1972). The reeducation of a professional. En J. F. C. Turner & R. Fitcher (Eds.), *Freedom to build: Dweller control of the housing process* (pp. 148–175). Macmillan. <https://www.communityplanning.net/JohnFCTurnerArchive/pdfs/FreedomtoBuildCh6.pdf>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (Sixth edition). SAGE. [https://pubhtml5.com/axep/wwbs/Case\\_study\\_research\\_and\\_applications\\_design\\_and\\_methods\\_by\\_Campbell%2C\\_Donald\\_Thomas\\_Yin%2C\\_Robert\\_K.\\_z-lib.org/](https://pubhtml5.com/axep/wwbs/Case_study_research_and_applications_design_and_methods_by_Campbell%2C_Donald_Thomas_Yin%2C_Robert_K._z-lib.org/)