

Los diseños. Una manera de implicarse con los demás

Leobardo Armando Ceja Bravo^(*)

Resumen: El significado que adquiere lo diseñado está dado por el contexto social en el cual se inserta. Por lo que todo proyecto de diseño responde y atiende las necesidades de un grupo en concreto. A lo largo del tiempo, han existido diversos enfoques que buscan dar cuenta de los diseños, en este sentido, se ha reflexionado desde los aspectos formales, materiales, funcionales, simbólicos, sociales, culturales, semióticos, económicos, procesuales e históricos.

El presente trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre la manera en que en la actualidad se puede hacer referencia a enfoques de diseño que no han sido considerados como el enfoque predominante y constituyen una oportunidad para mostrar algunos de sus aspectos e implicaciones más significativas, particularmente en la que grupos de personas dotan de sentido a dichos enfoques toda vez que éstos les permiten mostrar sus formas de ser, estar y de hacer como una praxis cotidiana.

Palabras clave: Diseño - Otredad - Investigación - Complejidad - Discurso

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 190]

^(*) Doctor en Desarrollo y Docencia del Diseño, Universidad Madero en Puebla, México. Miembro del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII) Nivel I. Pertenece a la Red de Investigadores en Diseño, Universidad de Palermo, Argentina (2021-2025); miembro del Laboratorio de Investigación de la Comunicación (LINC), y del Padrón de Investigadoras e Investigadores de Michoacán (2023-2026). Profesor de asignatura en ENES-UNAM Morelia y Director de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga.

Introducción

El mundo cotidiano está integrado por la presencia de los diseños. Es gracias a ellos que se puede dar cuenta de las formas de relación que se han establecido entre diversos grupos humanos. La existencia de los diversos diseños da cuenta de la cultura, por ello no es exagerado hablar de las formas de la cultura. Si se pudiera realizar un recorrido a través de

la historia de la humanidad se podría dar cuenta de esta afirmación, de ahí la importancia que tienen los diseños en la actualidad y a través del tiempo.

Las propias disciplinas proyectuales han sido partícipes de los enfoques y las necesidades imperantes en cada época y contexto. Cubrir las múltiples necesidades humanas ha sido su propósito. La revisión histórica de los diseños ha transitado a través del valor de las formas y los materiales, en donde forma y función se han posicionado como uno de los binomios fundamentales; también los diseños han sido parte de la modernidad y han respondido a los propósitos y postulaciones propios de la época.

Los diseños, en tanto aspecto resultante de un proceso llevado a cabo por una persona bajo diversos criterios parámetros, creencias, valores y supuestos, todos ellos orientados a dar respuesta a una problemática o necesidad acorde a un grupo determinado, bien puede servir como evidencia para entender la forma en la que se dichos grupos son, se relacionan con otras personas, entienden el mundo que les rodea y se relacionan con éste. Aproximarse a los diseños desde esta perspectiva obliga a que sean pensados desde un aspecto propio de la mediación resultante, pudiendo ser material o inmaterial.

Aproximarse a las posibilidades del producto de los diseños implica reflexionar sobre las formas en las que las personas que no son diseñadoras se implican en dichos objetos diseñados. Este proceso de reflexión debería ser lo suficientemente importante ya que obliga a determinar las maneras en las que los productores de los diseños se aproximan a la realidad de las personas y cómo éstas hacen patente sus vivencias y experiencias a través de la apropiación de los diseños. En este escenario el diálogo se establece en la medida en que unos y otros establecen una coherencia comunicativa mediante la acción implicada en cada diseño; pero qué pasa cuando se establece este diálogo distinto al de los términos en los que unos esperan de los otros. Está claro que lo que subyace es una idea de conflicto, de problema no resuelto y en el caso extremo de riesgo profundo.

Históricamente los diseños han servido a diversos propósitos, así mismo se ha reflexionado sobre postulados como el de “la forma sigue a la función” del arquitecto Louis Sullivan (Papanek, 1973; Rodríguez, 2000, 2015; Heskett 2005), y lejos de entrar en una discusión al respecto, lo que si es un hecho ha sido la influencia que dicha afirmación ha tenido. En este sentido, se puede retomar la idea propia del vector configurador de la forma (Rodríguez, 2015, pp. 27-29) en el cual se hace referencia que la forma es producto de la intersección de cuatro vectores, a saber el funcional, tecnológico, comercial y expresivo, y que fue propuesto por Walter Gropius en 1926, estando en la Bauhaus en la ciudad de Dessau. Ambos enfoques son propios de la modernidad.

Con el presente trabajo no se busca establecer una discusión sobre las posturas imperantes en el ámbito de los diseños, sino por el contrario, aproximarse a algunas de sus posturas actuales, ya que de igual forma que las que se han esbozado líneas arriba, las que se logran identificar en la actualidad también responden a una necesidad social.

Bajo este punto de vista social, será posible afirmar que los enfoques propios de los diseños se tornan síntoma de lo que acontece a nivel social. Responden a múltiples necesidades y una red compleja de relaciones y factores que la determinan, aún así, sigue siendo para las diseñadoras y diseñadores un propósito dar respuesta a estas múltiples necesidades.

El simple hecho de considerar que los diseños implican y se orientan hacia un cambio, resulta altamente significativo, aunque ello no es una idea del todo nueva, ya Christopher

Jones (1978) lo había referido en su libro *Métodos de Diseño*, tal vez la diferencia a la que ahora se busca orientar es a reflexionar sobre la forma en la que los diseños producen un efecto distinto al mero hecho del aspecto utilitario, funcional y simbólico.

Recapitular algunos de los aspectos más emblemáticos con los que se asocian los diseños debería contribuir a identificar las posturas hegemónicas de las cuales se vale y de las que tradicionalmente al sido asociadas como lo referente al consumo (Vega, 2023), a la proliferación de objetos industriales y al vínculo imperante entre deseo, objeto y consumo (Kellerher, 2023), pero también a la forma en cómo se asocia a los diseños con ámbitos tecnológicos y de innovación (Cross, Elliott y Roy, 1980).

Del enfoque predominante del diseño, subyace un aspecto que al momento en reparar en el discurso predominante pasa a un segundo plano y es lo referente a las personas. Definitivamente existe una implicación humana en cualquier enfoque de diseño. El factor humano orienta, enfoca y determina el sentido que lo diseñado puede tener, por ello, pensar en la otredad permitirá ampliar los marcos de referencia desde donde los diseños son analizados. Pero no hay que perder de vista que son las propias personas quienes se encargan de dar sentido y significado a los diseños.

Existen muchos ejemplos de cómo las personas no se apropian de los mensajes, objetos, entornos, espacios, ambientes y sistemas diseñados haciendo verlos como acciones fallidas, proyectos poco eficaces y pertinentes.

La mejor práctica de los diseños, el mejor enfoque de los diseños o del “buen diseño” serán aquellos que logren definir su fin epistémico por un fin ético, es decir, un valor humano. Este valor humano estará dotado de sentido y pertinencia social y no únicamente estará contenido en el diseñador o en las prácticas que él mismo realiza, por el contrario, deberán existir dentro de un contexto social más amplio y que integra a diversos grupos de personas con vivencias, experiencias, creencias y realidades distintas.

El entendimiento del entramado social en el que incide el diseño resulta hoy más que nunca imprescindible para que los propios diseñadores logren dimensionar y dirigir procesos de ideación que potencialicen alternativas de solución que emanen del grupo de no diseñadores. Llegados a este punto, el diseñador está en condiciones de poder interpretar con mayor certeza y claridad la visión que presentan los no diseñadores.

Este nuevo valor y sentido que dota el proceso de diseño participativo será la expresión máxima que los diseñadores puedan ofrecer a los demás, ello le implicará ser garantes y facilitadores de procesos de ideación centrados en la búsqueda de bienestar de las personas, consagra la labor del diseño a la obtención de respuestas a problemáticas poseedores de una dimensión ética.

Intentando desarrollar una primera aproximación entre el pensamiento complejo y el diseño participativo, habrá que entender a éste como la posibilidad de una forma distinta y pertinente de aproximarse a los problemas de diseño, en donde la dimensión humana cobra relevancia por sobre el mundo material en general y objetual en lo particular. Por ello, es importante centrarse en la multidimensionalidad humana y al igual que en la construcción de procesos comunicativos claros, francos, honestos y que deriven en la construcción creativa de un lenguaje común entre diseñadores y no diseñadores, derivando así en una cooperación reflexiva y fructífera, la cual derive inevitablemente en el establecimiento de interrogantes en cuyas respuestas se preserven los valores y creencias imperantes en el grupo.

Por ello, la mejor práctica del diseño, el mejor enfoque de diseño o el “buen diseño” (Rams, 2014; International Council of Design, 2020), será aquel que contribuye con experiencias sociales (Papanek, 1973; Tapia, 2004; Thackara, 2013; Berman, 2015; Manzini, 2015; Margolin, 2017; Rawsthorn, 2021 y Small, 2023), que permitan construir un diálogo horizontal (Anyaeibunam, Mefalopulos y Moetsabi, 2008) y que a la vez permita una organización ética de la vida humana, la cual deba de considerar una relación solidaria con la biosfera y el resto de seres vivos (International Council of Design, 2020).

No menos importante será explicar lo que ocurre dentro del proceso de diseño, principalmente del diseño participativo (Sanders, 2002; Sanders, Brandt y Binder, 2010; Sanoff, 2007). Este enfoque reviste de especial importancia ya que se da un vínculo entre diseñadores y no diseñadores, la cual pone al descubierto distintos aspectos, uno de ellos será el de la complejidad (Morin, 1994, 2004; Moreno, 2002; Londoño, 2002) ya que al existir una implicación de los no diseñadores dentro de todas las etapas del proceso se presentan diversas dimensiones a nivel personal, emocional, social y cultural, el cual puede sintetizarse en la dimensión ética, política y social.

El enfoque de diseño participativo permite establecer un tipo particular de comunicación entre diseñadores y no diseñadores. Los espacios de comunicación entre unos y otros, pone al descubierto la importancia de la dimensión dialógica-reflexiva la cual se orienta a establecer momentos de entendimiento entre las partes involucradas y lo que subyace en esta interacción permite entender la existencia de un tramado de relaciones sociales y culturales. Tener presente la implicación de diversos sistemas, sean estos sociales, culturales, económicos o de creencias, obligan a pensar en la existencia de un diseño complejo (Sosa, 2020) si se busca responder a las problemáticas actuales. En este sentido, es necesario pensar los diseños desde la implicación de la otredad, más que desde el punto de vista disciplinar.

Pensar los diseños desde la otredad

Reflexionar sobre la forma en la que los diseños contribuyen a las personas, debe ser un proceso permanente de todos los actores que conforman el ámbito del diseño. Lograr que esta reflexión trascienda los bordes disciplinares y se integre al pensamiento cotidiano de las personas que conviven con lo diseñado, para entender la manera en cómo los diseños son benéficos para ellos puede proporcionar información relevante.

Diseñar para diversos contextos supone ya de sí, el reto de tener presente vivencias, experiencias y propósitos concretos o propios de contextos determinados. Lograrlo también supone poner en tensión creencias, prácticas sociales, culturales, políticas y económicas que no necesariamente resultan compatibles.

Esta tensión solo una muestra de la existencia de diversas narrativas y discursos, los cuales no están correspondiéndose con la realidad percibida por las personas, dificultando la socialización entre éstas en el día a día, por lo que no hay que perder de vista que los diseños se encuentran vinculados a la vida cotidiana de las personas y es posible entenderlos “como una realidad interpretada por los hombres y que para ellos tiene un significado” (Berger y Luckmann, 2006, p. 34).

Bajo este contexto, las disciplinas proyectuales deben refrendar su compromiso social, por lo que todos los diseños deben enfocarse en facilitar formas de vida e interacción entre las personas, siendo más empáticos con ellas, ya que lo que toda acción de diseño conlleva es

la posibilidad de “darle forma al futuro del mundo en que vivimos” (Ingold, 2012, p. 19) y ello supone resolver necesidades actuales cuyos efectos se verán reflejados en el futuro de las propias personas.

Cuando los procesos de conceptualización propios de los diseños consideran a los no diseñadores, se articulan formas de socialización que permiten el surgimiento de alternativas de solución conjuntas. Las personas no diseñadoras viven el día a día del problema en cuestión y los diseñadores en tanto expertos disciplinares pueden contribuir a la pertinencia del diseño resultante.

Esta conjunción de saberes permite establecer un diálogo particular y único entre las personas implicadas y que no podría darse si en el proceso solo fuera orientado por los diseñadores. Por ello, reflexionar sobre los efectos que los objetos diseñados tienen dentro del contexto social es fundamental.

La reflexión subyacente sobre los efectos de los objetos diseñadores debe estar orientada hacia la búsqueda del buen vivir (Delgado, et al., 2014) de las personas ya que de esta forma es posible hacerle frente a los contextos actuales, los cuales están caracterizados por la incertidumbre, la inestabilidad, lo cambiante, heterogéneo y diverso de las situaciones. Son precisamente estos rasgos un síntoma de la urgencia para aproximarse al entendimiento respetuoso de otras realidades, caracterizadas por saberes, experiencias y formas de vida igualmente diversas de las cuales se puede aprender y así dar respuesta las problemáticas de nuestro tiempo.

En este sentido, bien vale la pena preguntarse ¿qué están haciendo las disciplinas proyectuales al respecto? ¿de qué forma se están concibiendo nuevas respuestas a las problemáticas imperantes? ¿cuál es la verdadera participación, impacto y aporte que el diseño tiene en la vida de las personas?, y ¿cómo se conciben las experiencias investigativas asociadas al ámbito y qué repercusión real pueden tener?

Aproximarse a algunos de los cuestionamiento planteados, será importante no olvidar que:

“Mientras exista humanidad existirá el diseño. Ya sea con ésta nueva humanidad superior y aumentada. Los problemas que el diseño deba resolver serán cada vez más complejos y relevantes, en contextos nuevos y con límites nuevos, crecientes, cambiantes.” (Villarreal, 2018, p. 65).

Si se atiende a la condición cambiante en lapsos de tiempo más cortos, entonces es urgente entablar un diálogo disciplinar, para reflexionar sobre la propia disciplina, así como con diversos actores implicados. Para ello, será fundamental configurar un espacio común en el que diseñadores y no diseñadores asuman la implicación política de sus acciones, entendiendo que dicha “acción es la actividad política por excelencia.” (Arendt, 2017, p. 23). Aproximarse a la realidad desde un punto de vista de la acción política que implican los diseños brinda la oportunidad de entenderlos desde nuevas vertientes o en términos no tan arraigados y que conceptualmente puede implicar la idea de un nuevo nacimiento. Lo que se busca expresar, es la idea de renovación y cambio de paradigmas en los cuales se han sustentado habitualmente las disciplinas proyectuales, por ello, entender el nacimiento como metáfora de un nuevo comienzo tendría repercusiones significativas, puesto que “Cada nacimiento promete un nuevo comienzo. Actuar significa poner (hacer) un nuevo

comienzo, hacer que se inicie un nuevo mundo” (Han, 2016, p. 55) y para lograrlo se precisa de inicio una visión distinta de lo que el diseño puede aportar.

Es por todo lo anterior que no es exagerada la expresión de que los diseños son un tipo de actividad compleja, en la que se integran distintos saberes en el que los diseñadores requieren de la construcción de nuevos marcos teóricos desde los cuales puedan aproximarse tanto a las personas como a las problemáticas que enfrentan.

El pensamiento complejo (Morin, 1994) le brinda a los diseñadores la posibilidad de plantearse una forma distinta de pensar para aproximarse a las problemas actuales, y si este proceso de aproximación se realiza con los no diseñadores los resultados que se obtengan posibilitan la obtención de diseños pertinentes, congruentes y en cuya significación y apropiación se encuentren las propias personas.

Pensar las implicaciones de los diseños mediante los vínculos que puede entretejer con las personas, muestra la relación que éstos tienen a nivel ontológico.

Los diseños. Una cuestión de relaciones ontológica y praxis cotidiana

Los diseños como una serie de actividades eminentemente humanas se encuentran vinculadas y relacionadas con las más variadas implicaciones sociales. Por ello, entender los alcances que los diversos diseños tienen, constituye un reto y una tarea fundamental.

El punto de partida para ello, bien puede ser el no perder de vista que “La forma en que vivimos, trabajamos y nos relacionamos socialmente ha cambiado sustancialmente tan sólo en la última década. El mundo actual evoluciona a una velocidad vertiginosa.” (Muller, 2007, p. 24).

Entender los diseños desde un punto de vista ontológico (Escobar, 2016b, 2017) implica centrarse en el tipo de relaciones humanas mediadas por lo diseñado, siendo muestra de la manera en la que se piensa, se hace y se relacionan la personas con el entorno circundante. Es justamente en esta dimensión en la que se muestra la existencia y reconocimiento de “los otros”, así mismo, ello comporta la posibilidad de entender qué tipo de interacciones e interpretaciones se establecen entre unos y otros. Bajo esta perspectiva, contar con un diseño pertinente supone la congruente integración de sentido, pero si esto no es así, el efecto contrario prevalecerá, acentuando formas de vida que contravienen a la idea de buen vivir.

Todo objeto diseñado en ya de sí, una mediación en la cual el ser humano ha intervenido. De este objeto subyace el modo en que esta persona entiende el mundo que le circunda, la experiencia, su saber, la forma de entender los materiales, los procesos y las implicaciones que ello tiene y son también reflejo del grado de complejidad creciente en el que nos encontramos inmersos (Cardoso, 2014). Por tanto, se puede establecer que todo objeto diseñado, además de cumplir la más amplia, variada o por el contrario, la más puntual de las finalidades, en el fondo lo que pone al descubierto son las discursividades (Foucault, 2015) imperantes en contextos determinados los cuales se encuentran a su vez “mediados por una conciencia.” (Benítez, 2023, p. 135).

Los objetos diseñados son reflejo de una praxis determinada la cual se relaciona intrínsecamente con las formas cotidianas de ser, estar, hacer e interactuar en el mundo y lo que subyace de esta relación es el hábito (Peirce, 1986, p. 61). Cada objeto diseñado supone el que se le pueda entender como la evidencia concreta del accionar cotidiano es reflejo de múltiples procesos “conscientes y no conscientes” (Hayles, 2024) y ello no es poca cosa.

Reflexionar sobre la praxis del diseño, entendiéndola como una afirmación ontológica en tanto agencia humana es necesaria y para ello habrá que considerar que los procesos de los diseños resultantes contribuyen a la conformación del mundo de lo artificial (Bratton, 2021). El mundo circundante es reflejo de las vivencias y experiencias humanas, las cuales deberían ser más respetuosas, equitativas y congruentes con otras formas de vida existentes, pero que en muchos casos no ocurre de esta manera, por ello insistir en ello es importante, porque existe una tendencia natural a no considerarlo, tal vez es así porque: “la vida es relacional, histórica, compleja y desplegada en múltiples diferencias, son nocivos para la existencia los afectos que niegan estas condiciones.” (Quintana, 2023, p. 75).

Es claro que la especie humana establece cierto tipo de relaciones con la materia que le circunda. Algunas de estas prácticas se han orientado hacia el ámbito productivo, llevando al extremo las implicaciones que este enfoque tiene, como lo es la apropiación, consumo y control integrados al sistema de producción y consumo. Pero también han surgido otros enfoques como el diseño somático (Núñez, Ciolfi y Tsaknaki, 2022) que también da cuenta de las implicaciones del “diseño en la vida cotidiana” (Heskett, 2005).

Del diseño ontológico al diseño somático.

Ejemplos de las prácticas complejas de los diseños en la actualidad

Como se ha mostrado en el presente trabajo, los diseños se pueden identificar desde diversos enfoques o vertientes, particularmente importante se ha considerado enfoques como el diseño participativo (Sanoff, 2007; Sanders, Brandt y Binder, 2010; Salgado, 2010), el diseño ontológico (Escobar, 2016b, 2017), el diseño emocional (Donald, 2005) o el diseño somático (Núñez, Ciolfi y Tsaknaki, 2022) todos ellos, constituyen una pequeña muestra de formas en las que se pueden implicar a diversos grupos sociales en el proceso.

Estos enfoques muestran la existencia de otras formas de entender, aproximarse y buscar resolver diversas problemáticas desde la perspectiva de las personas no diseñadoras. Al mismo tiempo, muestran la preocupación imperante por reconocer, entender y respetar diversas formas de relacionarse con el mundo. Foucault (2015) hace énfasis en que todo discurso muestra y oculta diversos aspectos que lo integran, ya sea de manera voluntaria o involuntaria, ello puede explicar, al menos de inicio, la manera en la que ciertos discursos propios de los diseños han imperado en relación con otros, pero el efecto de ello es más profundo que la mera omisión de aspectos relevantes en los contextos en los que se integran dichos discursos y que en el presente trabajo cobran la forma de los diseños.

Centrarse en la diversidad de discursos subyacentes, también puede dar cuenta de la manera en que los diseños responden a múltiples visiones, necesidades y formas de vida actuales, caracterizadas todas ellas por la mediación que pueden producir. En este sentido todo diseño es el resultado de una serie de procesos orientados hacia un fin determinado y es posible aproximarse a ellos como el producto resultante de un conjunto de percepciones humanas que a su vez dan cuenta de formas de vida de cierto grupo de personas, ancladas a ciertas tradiciones y formas de vida de la que los diseños son partícipes de manera directa en el día a día de las personas.

Por otro lado, hablar de la dimensión somática de los diseños (Núñez, Ciolfi y Tsaknaki, 2022) implica reflexionar sobre el efecto que lo configurado tiene en las personas, asumiendo la complejidad humana y el efecto tanto positivo como negativo de lo configu-

rado. En este sentido, se puede pensar en la existencia de formas de aproximación a las personas mediante el reconocimiento de un *sentipensar* (Fals, 2009, Escobar, 2014, 2016a, Galeano, 2019 y Botero, 2019) en el que “las personas sentipensantes son aquellas que ante la adversidad son capaces de resistir, gracias a la capacidad para combinar la razón y el amor, el cuerpo y el corazón para deshacerse de todas las (mal) formaciones que descuartiza esa armonía y poder decir la verdad” (Moncayo, 2015, p. 10).

Reflexiones finales

El presente trabajo tuvo el objetivo de reflexionar la forma en la que los diseños ejercen su influencia en las personas. Bajo esta perspectiva, los diseños son vistos como aproximaciones que superan la atención en sus aspectos materiales, estéticos y funcionales y se centran en los efectos que éstos tienen en contextos determinados. Se buscó aportar algunas líneas de reflexión para aproximarse a los diseños desde una perspectiva centrada en el efecto que éstos tienen sobre las personas y cómo pueden ser considerados “artefactos de mediación” (Vygotsky, 2015) por lo que activan y motivan en las personas la conciencia “a través de prácticas de reflexividad corporal que producen también otra forma de ver el mundo, de ser afectados por él, y de enjuiciarlo” (Quintana, 2020, p. 35) haciendo explícita la dimensión de agencia (Gell, 2016) es decir, la forma en la que las personas asumen su compromiso de acción social como derivación de una decisión personal dados a partir de procesos propios de la interpretación y construcción de sentido.

La reflexión sobre las posibilidades evocadoras del diseño pueden establecerse en la medida que lo diseñado se torna acción para los demás. En este momento, el proceso de introyección, aprendizaje y transformación ya fue ejercido. Ha sufrido un proceso de mestizaje. Ya no es lo que de inicio se percibía y lo resultante ahora está dada en nuevos términos. Dichos términos arrastran vestigios significativos identificados por las personas, pero al mismo tiempo, comportan otros nuevos o distintos. En este sentido, mostrar el potencial evocador del diseño a través de múltiples acciones-reflexiones se torna convicción en la medida en que logra trastocar lo establecido, lo imperante, lo que está establecido desde la realidad de las propias de las personas. En este sentido, los diseños no solo se encargan, a través de sus productos resultantes, de los diversos procesos de mediación de la realidad, sino que cuentan con una fuerte dimensión relacional, significativa y comunicativa orientada a las personas. Los procesos en los que se insertan los diseños no están exentos de diversas tensiones. Lo imperante se debilita y da cabida a nuevas relaciones las cuales buscan hacerse de un espacio conceptual. Este espacio, por mínimo que sea, representa un cambio, un estado de transformación. Aproximarse a los diseños desde una perspectiva de mediación, busca mostrar la relación que las personas establecen con otras personas, con su entorno y con diversas formas de vida, así mismo, pone al descubierto diversos enfoques que más allá de considerarlos como una moda o como un asunto pasajero, sin duda alguna, ponen en relieve formas de pensamiento actuales. Diseñar es ante todo *designio* (Flusser, 2002) y esta responsabilidad ya no es sólo de los diseñadores sino también de las personas quienes son partícipes directos del sentido que los diseños tienen en su día a día.

Pensar en la artificialidad (Bratton, 2021) lejos de parecer un contrasentido implica dotar de valor y resignificar las posibilidades que los diseños tienen y la manera en cómo han orientado, transformado y direccionado la presencia de las personas en el mundo que les rodea. La necesidad de resolución de problemas actuales, implica que cada una de las disciplinas implicadas sean capaces de reconocer el alcance limitado que tienen al hacer frente a la complejidad de los problemas.

Las disciplinas proyectuales en lo general y el diseño en lo particular, corresponden a una categoría de actividades que se nutren de la interrelación interdisciplinar. Por ello, se afirma que el diseño es una disciplina en estado de incompletud; es una disciplina bisagra. Con estas afirmaciones se intenta poner de manifiesto el hecho de que el sentido del diseño está dado por su posibilidad de adhesión a saberes y prácticas de otras disciplinas. Sus esfuerzos están orientados hacia la búsqueda de soluciones acordes a las problemáticas complejas que no están dadas *a priori*.

Hablar del carácter incompleto a nivel disciplinar es poner al descubierto la necesidad de reformular algunas de las maneras en las que tradicionalmente se ha buscado afrontar y resolver problemáticas propias del ámbito, pero este ejercicio conlleva el hacer explícito la necesidad de configurar un lenguaje que traspase lo disciplinar y sea capaz de relacionarse a nivel multidisciplinar.

Se espera que con el presente trabajo se haya contribuido un poco en esta dirección. Asumiendo que un buen punto de partida estará dado por la reflexión, el diálogo y el reconocimiento de otras formas de implicarse a través de los diseños.

Referencias bibliográficas

- Anyagbuman, Ch., Mefalopulos, P., y Moetsabi, T. (2008). *Manual Diagnóstico participativo de comunicación rural, comenzando con la gente*. Roma: Ed. FAO.
- Arendt, H. (2017). *La condición humana*, México: Ed. Paidós.
- Benítez, R. (2023). Discurso, habla y (des)naturalización ideológica en la literatura contemporánea: Ernaux y Christensen. En *Imagen, lenguaje e ideología. Aproximaciones desde la historia y la teoría del arte*, México. Ed. Akal.
- Berger, P. y Luckmann, Th. (2006). *La construcción social de la realidad*, Argentina: Ed. Amorrortu editores.
- Berman, D. (2015). *Haz el bien diseñando. Cómo el diseño puede cambiar al mundo*. México: Ed. Designio.
- Botero, P. (2019). En Kothari, A., Salleh, A., Escobar, A., Demaria, F., y Acosta, A., (coords.). En *Pluriverso. Un diccionario del posdesarrollo*, Barcelona, España: Ed. Icaria.
- Bratton, B. (2021). *La terraformación. Programa para el diseño de una planetariedad viable*. Buenos Aires: Ed. Caja Negra.
- Cardoso, R. (2014). *Diseño para un mundo complejo*. México: Ed. Ars Optika.
- Cross, N., Elliott, D., y Roy, R. (1980). *Diseñando el Futuro. Textos de la Open University*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

- Delgado, G., et al., (2014). *Buena Vida, Buen Vivir: imaginarios alternativos para el bien común de la humanidad*, México: Ed. UNAM y CIICH.
- Donald, A. (2005). *El diseño emocional, por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*, España: Ed. Paidós.
- Escobar, A. (2014). *Sentipensar con la tierra. Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia*, Medellín, Colombia: Ediciones UNAULA.
- Escobar, A. (2016a). *Sentipensar con la Tierra: Las luchas territoriales y la dimensión ontológica de las Epistemologías del Sur*, en *AIBR Revista de Antropología Iberoamericana*, Volumen 11, número 1, Enero-Abril 2016, pp. 11-32.
- Escobar, A. (2016b). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Popayán: Ed. Universidad del Cauca.
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*. Buenos Aries: Ed. Tinta Limón.
- Fals, O. (2009). *Una sociología sentipensante para América Latina*, Colombia: Ed. CLACSO y Siglo del hombre Editores.
- Foucault, M. (2015). *El orden del discurso*. España: Ed. Planta.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño*. España: Ed. Síntesis.
- Galeano, (2019). *El libro de los abrazos*, México: Ed. Siglo XXI. Quinta reimpresión.
- Gell, A. (2016). *Arte y Agencia. Una teoría antropológica*. Buenos Aires: Ed. Sb.
- Han, B. (2016). *En el enjambre*. Barcelona: Ed. Herder, 2016.
- Hayles, N. (2024). *Lo impensado. Una teoría de la cognición no con consciente y los ensamblajes cognitivos humano-técnicos*. Buenos Aires: Ed. Caja Negra.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Ingold, T. (2012). *Ambientes para la vida. Conversaciones sobre humanidad, conocimiento y antropología*, Montevideo: Ed. Trilce.
- International Council of Design (2020). *Código de conducta profesional para diseñadores*. [En Línea] https://www.theicod.org/storage/app/media/05_Resourcers/03_Code_of_Conduct/ICO_RES_Codigo_de_conducta_profesional_EN_SP.pdf [Recuperado el 11 de agosto, 2025].
- Jones, Ch. (1978). *Métodos de Diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Kellerher, K. (2023). *La terrible historia de las cobas bellas. Ensayos sobre deseo y consumo*. Barcelona: Ed. Alpha Decay.
- Londoño, S., (2002) *Muy complejo, hipercomplejo y humano* en Manual de iniciación pedagógica al pensamiento complejo. Colombia: Ed. Instituto Colombiano de Fomento de la Educación Superior, UNESCO, Corporación para el Desarrollo Complexus.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*, España: Ed. Experimenta.
- Margolin, V. (2017). *Construir un mundo mejor. Diseño y Responsabilidad Social*, México: Ed. Designio.
- Moncayo, V. (2015). Presentación Fals Borda: Hombre hikota y *sentipensante*. En *Una sociología sentipensante para América Latina*. Colombia: Ed. CLACSO y Siglo del hombre Editores.
- Moreno, J., (2002) *Fuentes, autores y corrientes que trabajan la complejidad*,

- Tres teorías que dieron origen al pensamiento complejo: Sistémica, cibernética e información*, en Manual de iniciación pedagógica al pensamiento complejo. Colombia: Ed. Instituto Colombiano de Fomento de la Educación Superior, UNESCO, Corporación para el Desarrollo Complexus.
- Morin, E., (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. España: Ed. Gedisa.
- Morin, E., (2004). *La epistemología de la complejidad* [En línea]. España.
- Mullerat, R. (2007). En buena compañía. La responsabilidad social de las empresas. México: Ed. Debate.
- Núñez, C., Ciolfi, M., y Tsaknaki, V. (2022). Diseño y sensibilidades somáticas. En *Diseña* (20), Intro. <http://doi.org/10.7764/disena.20.Intro> (Original work published January 31, 2022).
- Papanek, V. (1973). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Madrid: Ed. Blume.
- Peirce, Ch. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.
- Quintana, L. (2020). *Política de los cuerpos. Emancipaciones desde y más allá de Jacques Rancière*. España: Ed. Herder.
- Quintana, L. (2023). *Espacios afectivos. Instituciones, conflicto, emancipación*. España: Ed. Herder.
- Rams, D. (2014). *Less but better*, Germany: Ed. Gestalten.
- Rawsthorn, A. (2021). *El diseño como actitud*, Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Rodríguez, L. (2000). *El tiempo del Diseño. Después de la Modernidad*. México: Ed. UIA.
- Rodríguez, L. (2015). *De los métodos proyectuales al pensamiento de diseño*. México: Ed. UAM-Azcapotzalco.
- Salgado, M., (2010). *Workshop, diseño participativo* [En Línea] <http://maestriadicom.org/cursos/disenio-participativo/>, [Recuperado el día 4 de junio de 2011].
- Small, K. (2023). *Crear con conciencia. Ética práctica para el trabajo creativo contemporáneo*, Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Sanders, E., (2002). *Del diseño centrado en el usuario a los enfoques de diseño participativo* en SonicRim Investigación global de diseño, Estados Unidos de Norteamérica.
- Sanders, E., Brandt, E., y Binder, Th., (2010). *Un marco para organizar las herramientas y técnicas de Diseño Participativo*. E.U.A., Dinamarca: MakeTolos, LLC, The Danish Center for Design Research.
- Sanoff, H., (2007). *Multiple views of participatory Design* en Archnet-IJAR, International Journal of Architectural Research, Volume 2- Issue 1 - March 2008 - pp. 57-69.
- Sosa, L. (2020). *Nociones sobre diseño complejo. Proyectar considerando la emergencia de los socio-sistemas*, México: Ed. UANL y Labyrinthos.
- Tapia, A. (2004). *El diseño gráfico en el espacio social*. México: Ed. Designio.
- Thackara, J. (2013). *Diseñando para una mundo complejo. Acciones para lograr la sustentabilidad*. México: Ed. Designio.
- Vega, E. (2023). *¿Por qué nadie sabe qué es el diseño?* Madrid: Ed. Catarata.
- Villarreal, A. (2018). *¿Cuáles son los límites del diseño?*. En *Los límites del diseño*, México: Ed. Arquine.
- Vygotsky, L. (2015). *Pensamiento y lenguaje*. México: Ed. Booket.

Abstract: The meaning of a design is determined by the social context in which it is embedded. Therefore, every design project responds to and addresses the needs of a specific group. Over time, there have been various approaches to understanding designs. In this sense, they have been considered from formal, material, functional, symbolic, social, cultural, semiotic, economic, procedural, and historical perspectives.

This paper aims to reflect on how we can currently refer to design approaches that have not been considered the predominant approach and constitute an opportunity to show some of their most significant aspects and implications, particularly in that groups of people give meaning to these approaches since they allow them to show their ways of being, existing and doing as a daily praxis.

Keywords: Design - Otherness - Research - Complexity - Discourse

Resumo: O significado que o que é projetado adquire é dado pelo contexto social em que está inserido. Portanto, cada projeto de design responde e aborda as necessidades de um grupo específico. Ao longo do tempo, surgiram diversas abordagens que buscam dar conta dos designs, nesse sentido, a reflexão tem sido feita a partir de aspectos formais, materiais, funcionais, simbólicos, sociais, culturais, semióticos, econômicos, processuais e históricos. Este artigo pretende refletir sobre como podemos nos referir atualmente a abordagens de design que não foram consideradas predominantes e constituem uma oportunidade para mostrar alguns de seus aspectos e implicações mais significativos, principalmente na medida em que grupos de pessoas dão sentido a essa abordagem, pois permitem que mostrem seus modos de ser, existir e fazer como prática cotidiana.

Palavras-chave: Design - Alteridade - Pesquisa - Complexidade - Discurso

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
