

Cuadrantes disciplinares del sujeto del Diseño: hacia un Diseño Centrado en la Persona como práctica situada y fronteriza

Alejandro Daniel Murga González^(*)

Resumen: A lo largo de la historia del Diseño como campo disciplinar surgido en la Modernidad, se ha debatido su conceptualización ideológica, derivada de diversas tradiciones que pueden comprenderse como filosofías del hacer. Esta diversidad configura un continuum que va desde el funcionalismo alemán —con su connotación cercana a una ciencia positivista y una profesión técnica— hasta las prácticas comunitarias, que orientan su análisis como fenómeno sociocultural. De modo análogo, han coexistido múltiples enfoques epistémicos: por un lado, el objeto como vestigio frente al objeto como posibilidad; y por otro, el sujeto del diseño entendido desde la dimensión temporal como persona presente en sus condiciones o como horizonte de realización. Estas formas de concebir la disciplina evidencian que quizá no existe un único Diseño, sino múltiples Diseños. En consecuencia, la interrogante más pertinente que conduce esta reflexión no apunta a determinar qué forma de hacer es “más verdadera” o más válida, sino a comprender cómo sus configuraciones situadas (re)producen materialidad —y cuáles son sus consecuencias. Siguiendo la tipología de Christopher Frayling (1993), esta reflexión se inscribe en el paradigma de *research through design* o investigación a través de la práctica, aquí limitada a la forma de representar dentro del pensamiento proyectual y a aquello que se representa como punto focal. Esta propuesta se articula con las preocupaciones de Tomás Maldonado (1964, 1977, 1990) en torno a la emancipación social mediante la construcción situada de un mundo “mejor”. En este sentido, se plantea una crítica latinoamericana frente a las configuraciones disciplinares que orientan la práctica de la representación proyectual como espacio de producción de subjetividades. Para ello, se proponen tres sistemas de cuadrantes que configuran una cartografía epistemológica del Diseño, orientada a su comprensión como práctica crítica y emancipadora de subjetividades situadas.

Palabras clave: cuadrantes del Diseño, sujeto del Diseño, diseño de persona, Diseño Centrado en la Persona, frontera.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 83-84]

(*) Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo. Maestro en Diseño Industrial por la UNAM. Arquitecto por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Licenciado en Ciencias de la Arquitectura por el Politécnico de Milán. Profesor investigador de Diseño Industrial en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), alejandro.murga@uabc.edu.mx.

De las definiciones europeas del Diseño a las reflexiones latinoamericanas

Para abordar una definición sensata del Diseño conviene preguntarse qué hace y por qué lo hace. En este sentido, la disciplina ha sostenido un profundo debate, derivado en parte de la ambigüedad de su propia definición. El Diseño puede entenderse como una práctica, un resultado material, una forma de pensar, una configuración o incluso un campo en sí mismo. John Heskett (2005) lo expresó de manera irónica: “Diseñar es diseñar un diseño para producir un diseño”. Esta ambigüedad se manifiesta no sólo en las connotaciones del término según su uso enunciativo, sino también en las distintas tradiciones de pensamiento que, al emerger, han impactado en las prácticas contemporáneas del Diseño.

Respecto a qué hace el Diseño, Augusto Morello (1984) señaló que los términos diseño y proyecto son considerados sinónimos dentro del pensamiento italiano, aunque distinguió en cada uno una connotación particular: la estética-artística y la organizativa, contenidas una en la otra. Por tanto, puede afirmarse que el diseño depende tanto de la apariencia como de la estructura. De esta premisa surge el concepto operativo de la “estructura de la apariencia”, que apunta a comprender las lógicas internas de la práctica proyectual. No sólo describe la morfología del objeto, sino el modo en que el pensamiento proyectual se representa a sí mismo en el acto de diseñar.

Esta idea se traduce en la representación del objeto en su posibilidad de existencia, eje central del quehacer profesional orientado a la resolución y la eficiencia. Conviene destacar que la palabra *proyecto*, proveniente de *projectus* (“acción de lanzar hacia adelante”, Pianigiani¹, 1907, versión en línea), remite a su dimensión temporal. En contraste, René Spitz (2005) caracterizó dentro del pensamiento alemán el concepto de *Gestaltung* —similar a programa— con tres dimensiones: estética, científica y social. Desde esta visión italo-alemana, el Diseño puede entenderse como una ciencia social de la proyectualidad y de la representación orientada a (re)producir² el mundo. Con ello, aunque suele pensarse el Diseño europeo como un fenómeno monolítico, basta contrastar dos tradiciones —y dos lenguas— para advertir al menos dos culturas distintas. En la misma línea, Daniela Caterina González-Erber (2021) destacó el debate entre una orientación artística-decorativa y otra productivista-industrial, más cercana a las artes aplicadas. Asimismo, Cecilia Mazzeo y Ana María Romano (2021) identificaron dos concepciones de la disciplina: una anglosajona —o insular—, enfocada en la enseñanza de un *hacer*; y otra europea —o continental—, centrada en la enseñanza de un *saber*.

Respecto al porqué del Diseño, es relevante recuperar su dimensión moral. Según Mark Michael Betts-Alvear (2021), la preocupación del Diseño bajo la mirada de Walter Gropius —considerado uno de los padres del Diseño Moderno— consistía en “representar

de manera simbólica la esencia de las culturas distintivas propias de cada época”. Aunque esta intención de representatividad social posee un potencial emancipador, puede volverse problemática si se asume desde una lectura esencialista o eurocéntrica.

Verónica Devalle (2009) identificó esta mirada como una simbiosis entre Diseño y Modernidad:

“La Modernidad parece haber asumido el mandato del Diseño, y el Diseño haber absorbido el contenido profundo de la Modernidad, al punto que es difícil referir a uno en particular sin que emerja la cadena asociativa: Modernidad, Diseño, Diseño Moderno, vanguardia, Bauhaus, Arquitectura Moderna, síntesis de las artes, ahistoricismo, proyecto, utopía, liberación de las necesidades, conflicto social” (p. 72).

Así, la mirada eurocéntrica se sostiene en la universalización y atemporalidad de los conceptos, una operación que Monique Wittig (2016) identifica como parte del pensamiento heterosexual, en su tendencia a universalizar categorías y excluir existencias divergentes. Para precisar qué conceptos son objeto de esta universalización, conviene revisar la historia del Diseño en su dimensión de producción de subjetividades, particularmente en el Diseño Centrado en el Usuario (DCU).

El DCU surge como consecuencia de campos paralelos al Diseño —la Ergonomía, la Cibernética y la Interacción Humano-Máquina— que sistematizaron la relación entre el ser humano y el objeto. Sin embargo, esta visión antecede a la era digital: desde los años veinte, Le Corbusier entendía en la Arquitectura al ser humano como un elemento funcional dentro de las “máquinas de habitar” (1923). Siguiendo la crítica de Monique Wittig (2016) al concepto de “humano” y de Paul B. Preciado (2002) al de “máquinas heterosexuales”, puede afirmarse que el Diseño moderno heredó una comprensión del sujeto material centrada en una única forma de producción de subjetividad. Judith Butler (2004) lo advierte al señalar que “los términos que se emplean para conceder la cualidad de lo humano en algunos individuos son aquellos que se usan para despojar a otros la posibilidad de llegar a ese estatus” (p. 2).

Sin embargo, emergen lógicas que diversifican esta mirada y apuntan hacia una corriente etnográfica-material: un Diseño concebido como campo científico capaz de integrar la etnografía, las políticas públicas y la producción de conocimiento sobre forma y materialidad —Marina Matarrese señala cómo “el cuerpo de las mujeres es uno de los instrumentos de esta producción [...] asimismo este cuerpo también es sujeto” (2019) para analizar la cestería pilagá—; como mediador social en la producción colectiva y comunitaria —Raquel Noronha observa que las iniciativas de diseño en Maranhão que contribuyen a la autonomía de las artesanas (2022) permiten interrogar los parámetros institucionales de empoderamiento y diseño—; o como “rutas de vida” que enlazan los modos de producir y transformar —Mercedes Martínez González, en su estudio etnográfico con comunidades purépecha, argumenta que la antropología y el diseño participativo se conjuntan para buscar un tipo de diálogo horizontal (2020). A diferencia de los orígenes disciplinares del Diseño, enfocados en la posibilidad de la materialidad, esta corriente antropológica se centra en el objeto diseñado y en su trayectoria social como vía para comprender el mundo.

Estas perspectivas abren el tránsito hacia reflexiones latinoamericanas que, más allá de la importación teórica, construyen una epistemología del diseño desde los márgenes. En esta región, la pregunta por el Diseño se hibrida con la sociología, la antropología y los estudios culturales, campos que —como se ha mostrado— ofrecen distintos modos de comprensión: la primera analiza las estructuras y relaciones sociales; la segunda, las experiencias culturales y los significados locales; y la tercera, las mediaciones simbólicas y políticas entre cultura, cuerpo y tecnología. Desde estos cruces, el Diseño en América Latina se concibe no sólo como práctica técnica, sino como mediación cultural que articula lo social, lo material y lo sensible.

En este sentido, las definiciones latinoamericanas —diversas, situadas, no uniformes— no buscan replicar las escuelas europeas, sino desplazarlas: comprender el Diseño como práctica situada, política y relacional, donde el objeto es también texto y cuerpo, y donde su estudio implica reconocer sus trayectorias sociales, afectivas y materiales. Esta perspectiva, más que una ruptura, supone una reinterpretación: una reapropiación crítica de las genealogías del Diseño para producir pensamiento desde los márgenes. Es desde allí —en los bordes entre disciplinas, territorios y lenguajes— donde se configuran los cuadrantes de definición disciplinar. De este modo, la historia del Diseño puede leerse también como una historia de las formas de definir lo humano

Cuadrantes del Diseño: posición y temporalidad del sujeto/objeto

En el diálogo entre perspectivas situadas del Diseño, se hace evidente la tensión entre un posicionamiento “desde dentro” —anclado en la academia, la teoría, la profesión— y otro “desde fuera”, articulado desde los márgenes epistémicos de lo comunitario, lo territorial y lo no colonizado (Figura 1). Tal distinción no debe entenderse como oposición, sino como diferencia de *locus* epistemológico, bajo los ojos de Donna Jeanne Haraway (1988): mientras el *conocimiento situado* desde el adentro permite tensionar los códigos culturales dominantes desde su propia lógica —por ejemplo, desestabilizando los géneros normativos mediante estrategias performativas y visuales (Judith Butler, 1990; Rosi Braidotti, 2013)—, el conocimiento “desde afuera” desplaza la matriz epistémica moderna hacia formas relacionales de saber y de hacer ancladas en la experiencia y la lengua (Arturo Escobar, 2018; Marisol de la Cadena, 2015). Esta doble orientación se entrecruza con otro eje fundamental: el que contrapone la ciencia positivista —que aspira a la objetividad, la neutralidad y la generalización— frente a la práctica social del Diseño, que reconoce su carácter situado, relacional y político. Desde la perspectiva latinoamericana, esta última no busca verificar hipótesis, sino co-producir realidades mediante procesos colaborativos, afectivos y contextuales. Así, el Diseño deja de ser un campo subordinado a la lógica científica de la predicción y pasa a constituirse como una práctica reflexiva orientada a la transformación social (Arturo Escobar, 2018; Tomás Maldonado, 1964).

Ambas perspectivas —“dentro/fuera” y “ciencia/práctica”— comparten la crítica al universalismo del Diseño moderno y reivindican su condición situada, pero divergen en su modo de acción: una opera como intervención interna en los regímenes de representación

del poder, y la otra como reexistencia desde horizontes otros de vida (Walter Mignolo y Catherine E. Walsh, 2018). Así, el diálogo entre ambas no opone centro y periferia, sino que revela la multiplicidad de modos de diseñar el mundo desde lugares y cuerpos específicos. Por tanto, la reflexión que se discute en este trabajo se posiciona en la práctica social que busca incidir “desde adentro”, justo para entender al Diseño no como ejercicio de poder, sino como compromiso ético con la configuración de subjetividades.

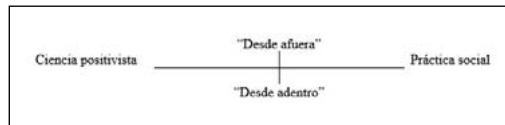


Figura 1. Posiciones epistémicas del Diseño.

Nota: Elaboración propia.

Sin embargo, este abordaje no es el único posible: también se puede analizar el objeto como vestigio, sobre todo en aquellas investigaciones que exploran su dimensión histórico-cultural. De manera análoga, pueden identificarse posturas centradas en la comprensión del sujeto como ser estático, tal como lo propone la Ergonomía clásica, y otras que lo abordan como sujeto posible —por ejemplo, aquellas investigaciones que visibilizan a las mujeres como sujetos históricos del Diseño. A partir de estas distinciones, se configuran dos ejes que permiten interpretar la relación entre el objeto y la persona en el diseño (Figura 2).

Por un lado, el eje del “objeto como vestigio” da cuenta del diseño como registro: conserva, fija y testimonia lo que fue. En este sentido, cristaliza formas, valores y sistemas de creencias que materializan una época, un modo de habitar y de relacionarse con el entorno. El objeto se convierte así en una ventana a la cultura material, en la línea de los estudios de arqueología del diseño y de la historia de los objetos (Arjun Appadurai, 2014; Daniel Miller, 2005), donde lo material actúa como archivo de prácticas sociales (Bruno Latour, 2005). Por otro lado, el “objeto como posibilidad” expresa un pensamiento proyectual y ontológico: el diseño no sólo conserva, sino que abre, anticipa y transforma; produce condiciones de posibilidad para nuevas formas de existencia (Tony Fry, 2012; Anthony Dunne y Fiona Raby, 2013). En este marco, el objeto opera como mediador del devenir, un punto de partida para imaginar futuros distintos (Tim Ingold, 2013; Arturo Escobar, 2018).

Respecto a la persona, el eje de “su condición actual” representa una mirada funcionalista y adaptativa, donde el sujeto es entendido como parte de un sistema técnico o ergonómico, un organismo que responde a variables controlables (Donald Norman, 2013; ISO 9241; Nigel Cross, 2006). En esta visión, lo “estático” se asocia con la estabilidad, la previsión y la optimización del desempeño. Sin embargo, también puede entenderse desde otra lectura, no moderna, donde la persistencia no implica inmovilidad, sino continuidad, resistencia o sostenimiento de la existencia frente a los mecanismos de borrado de la modernidad. Desde esta perspectiva, presente en saberes de pueblos originarios, el valor no está en proyectar un futuro, sino en sostener el presente como forma de persistencia y cuidado

del mundo (Marisol Orozco-Álvarez, comunicación personal, 2025). En cambio, el eje de la “persona en su posibilidad” concibe al sujeto como devenir, como proceso abierto de transformación que se configura en la relación con los objetos, los cuerpos y el entorno. Esta mirada se aproxima a las perspectivas feministas, queer y fenomenológicas, donde el cuerpo se entiende como lugar de experiencia y posibilidad (Judith Butler, 1990; Donna Jeanne Haraway, 1991; Tim Ingold, 2011; Paul B. Preciado, 2013). Así, entre la condición actual y la posibilidad no hay una oposición jerárquica, sino una tensión entre persistir y devenir, entre sostener la existencia y transformarla.

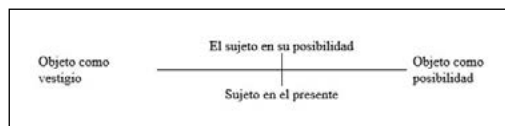


Figura 2. Temporalidad y ontologías del Diseño.

Nota: Elaboración propia.

Es así que el primer sistema (ciencia-práctica / afuera-adentro) aborda la *posición epistémica* del Diseño, mientras que el segundo (vestigio-posibilidad / estática-posible) se centra en su *temporalidad y ontología*.

La materialización de la persona como proyecto

La Modernidad mantiene una mirada eurocéntrica al concebir lo humano como esencialmente heterosexual —dentro del contrato social de producción/reproducción—, invisibilizando existencias fuera de esa lógica. Para trasladar esta reflexión al campo del Diseño, conviene mencionar que el sujeto al que se apela ha tenido una evolución histórica: desde la noción del *trabajador* a mediados del siglo XX, pasando por la del *usuario* en la década de los ochenta, hasta llegar al debate contemporáneo en torno a lo *humano*. Estas nociones han invisibilizado las vivencias de quienes no son trabajadores, usuarios o humanos dentro de esos marcos normativos.

Un *no-trabajador* no necesariamente es alguien desempleado: puede ocupar una posición no remunerada. Un *no-usuario* podría ser quien manufactura un objeto sin acceso a su uso o propiedad. Un *no-humano* puede ser quien no alcanza el estatus de ciudadanía. Por tanto, las nociones dominantes, al definir los márgenes de lo visible y lo nombrable, niegan todas las demás posibilidades. Esta crítica se sustenta en aportes como el de la Economía Feminista (Silvia Federici, 2004, 2021), que ha problematizado las formas de trabajo doméstico y de cuidado invisibilizadas por el capitalismo.

Frente a ello, se propone recuperar la idea de la *persona* como artefacto del que se sirve el proyecto, y que, a su vez, da soporte a los cuadrantes antes mencionados. Judith Butler

(2001) señala que la cualidad de persona, más que una realidad, es una *asignación* que se manifiesta a través del cuerpo del otro (p. 622). Así, la persona —al igual que el objeto— es una construcción social susceptible de intervención desde el Diseño, especialmente en su sentido emancipador, para tensionar las visiones modernas que consolidaron un sujeto único. El concepto de *encarnación* (*embodiment*) permite comprender cómo la experiencia se configura sensiblemente a través del lenguaje, la percepción y la interacción social, más que como una sustancia biológica o una esencia prediscursiva. En la línea fenomenológica y gestáltica, Maurice Merleau-Ponty (1945/2013) sostuvo que la percepción no es una operación mental sobre un mundo exterior, sino una forma de estar-en-el-mundo, donde el cuerpo constituye un sistema de significaciones vividas. Esta mirada resuena con la performatividad del lenguaje propuesta por Judith Butler (1990), para quien el cuerpo no antecede al discurso, sino que se actualiza en él: resultado de una serie de repeticiones normativas que se materializan en actos, gestos y afectos. Desde el interaccionismo simbólico, George Mead (1934) y Herbert Blumer (1969/1986) explican que el sujeto se constituye en la interacción mediante la interpretación compartida de signos y significados.

Estas perspectivas convergen al entender la encarnación como un proceso relacional y perceptivo, donde lo sensible, lo simbólico y lo discursivo se entrelazan: el cuerpo siente lo que el lenguaje performa, percibe lo que el entorno gestálticamente organiza y actúa lo que el intercambio simbólico valida o transforma. La encarnación, entonces, no expresa una esencia, sino la sedimentación dinámica de prácticas, sentidos y afectos que hacen de la carne un archivo vivo de lo social. Desde esta comprensión del cuerpo como espacio encarnado de sentido, el diseño puede pensarse no sólo como proceso de configuración formal, sino como práctica de *Gestaltung* situada: una configuración que emerge de las experiencias vividas y de la interacción perceptiva entre sujetos, objetos y contextos. En otras palabras, un proceso formativo donde la forma no se impone desde afuera, sino que se organiza desde las relaciones entre las partes vivas del sistema perceptual y social.

En este sentido, la encarnación ofrece un desplazamiento fundamental: el diseño deja de ser la traducción de una idea abstracta hacia un objeto y se convierte en un acto de mediación sensible, donde los cuerpos, los lenguajes y los afectos co-diseñan sus condiciones de aparición. Esta comprensión dialoga con la noción de emancipación social en Maldonado (1964, 1977, 1990), quien insistió en que el diseño debía orientarse hacia la liberación de las formas de alienación técnica y simbólica que el capitalismo industrial había normalizado. Diseñar, desde esta perspectiva, no consiste en reproducir estándares de funcionalidad o estética, sino en habilitar modos de existencia más abiertos, plurales y reflexivos, donde la práctica proyectual se alinee con la crítica cultural y la transformación social.

Si la encarnación permite pensar el cuerpo como una zona de experiencia y devenir, y la *gestalt* como un principio de organización de sentido emergente, entonces la emancipación se vuelve una tarea de Diseño: reorganizar las condiciones materiales y simbólicas de lo vivido. Así, el Diseño puede entenderse como un proceso de *re-gestaltación* del mundo desde la experiencia corporal, donde lo proyectado no busca estabilidad, sino movilidad, resonancia y agencia colectiva. En este sentido, el pensamiento *cyborg* de Donna Jeanne Haraway (1991) desestabiliza los límites entre cuerpo, máquina y entorno, proponiendo una subjetividad híbrida que emerge de las conexiones tecnológicas y simbióticas que configuran lo humano. La forma, en consecuencia, no termina en el objeto, sino en el cir-

cuito sensible y tecnopolítico que lo sostiene, lo transforma y lo vuelve extensivo al sujeto. El Diseño entonces, es una forma de estar, conocer(se) y proyectar(se) en un continuo de ensamblajes entre materia, tecnología y afecto.

Esta revisión permite reconocer una mirada centrada en la definición del sujeto del Diseño, propia del DCU, que desplazó el enfoque centrado en la tecnología para atender las necesidades de las personas como trabajadoras o usuarias. Aun así, la mirada orientadora del Diseño se focalizó en el objeto a ser usado. Esta propuesta plantea un desplazamiento epistémico inverso: del objeto al sujeto del diseño. En el primer enfoque, el objeto es un dispositivo cultural que cristaliza relaciones entre sujetos, contextos y saberes. Permite rastrear la configuración de identidades colectivas, mediar en la producción de mundos posibles y dar cuenta de genealogías del diseño. En el enfoque propuesto, en cambio, el punto de partida es el sujeto proyectado —o evocado— en el acto de diseñar. El centro analítico se sitúa en la representación mental, tanto individual como colectiva, del sujeto performativo como parte del proceso proyectual. Esto incluye su genealogía, reconociendo tensiones, desplazamientos y aperturas de la corporalidad como variables de diseño: cómo el sujeto produce el mundo al producirse a sí mismo.

Así, la persona emerge como consecuencia o huella de un proceso de subjetivación proyectual. Esta propuesta no niega la vía material centrada en el objeto, sino que la complementa: mientras por un lado se realiza una lectura cultural a través del objeto, aquí se propone una lectura cultural del diseño a través de la construcción del sujeto. El *diseño de persona*, como herramienta proyectual y etnográfica, se presenta como una instancia reflexiva que revela los supuestos culturales que luego se materializan en los objetos. Esta reflexión se sitúa, por tanto, en el umbral donde el sujeto se vuelve imagen y lenguaje y al tiempo, una bisagra que configura la materialidad del entorno. Desde esta perspectiva, el diseño de persona no sólo interpreta la experiencia, sino que la proyecta como una forma de emancipación encarnada.

El cuadrante de la persona: palabra-imagen/verdad-ficción

A los sistemas de cuadrantes antes propuestos —el que articula los ejes *diseño como ciencia-práctica* y *afuera-adentro*, así como aquel que contrapone *objeto como vestigio-posibilidad* y *persona como estática-posible*— se suma un tercer sistema que busca problematizar la representación: *palabra-imagen* / *afirmación-ficción* (Figura 3). Este nuevo cuadrante toma como punto de partida la célebre pintura de René Magritte *La traición de las imágenes* (1929), donde la inscripción “Esto no es una pipa” desarticula la correspondencia entre lenguaje y representación. Como señala Foucault (1973/1989), la obra de Magritte revela que la relación entre palabra e imagen no es de equivalencia, sino de diferencia: dos órdenes de sentido que se rozan sin coincidir. En el contexto del Diseño, esta fractura resulta fundamental, pues evidencia que la imagen proyectual no traduce una idea verbal preexistente, sino que la produce. En otras palabras, el proyecto no representa una verdad, sino que la fabrica.

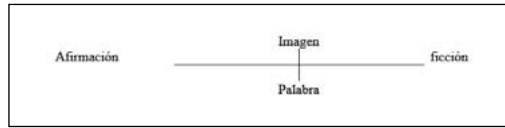


Figura 3. Estructura representacional y ficcional del Diseño.

Nota: Elaboración propia.

El eje *palabra–imagen* permite entonces pensar al diseño como un acto que oscila entre la descripción y la invención, entre el enunciado que nombra y la visualidad que materializa. Por su parte, el eje *afirmación–ficción* sitúa esa operación dentro de un régimen de sentido donde toda representación implica una construcción. Michel Foucault (1971/1992) recordaba que no existe una verdad fuera del discurso, sino voluntades de verdad reguladas por el poder. En sintonía, Susan Sontag (1977) advirtió que toda imagen comporta una interpretación del mundo: una elección de mirada que alterna entre el testimonio y la fabulación. En diálogo con estas perspectivas, Siobhan Guerrero-McManus (2018) propone comprender la identidad como una ficción performativa: el *yo* no es una sustancia estable, sino una narración encarnada que organiza afectos, deseos y expectativas sociales. Desde esta clave, el diseño de persona puede entenderse como una práctica ficcional que produce subjetividades situadas entre lo visible y lo decible, entre lo que se imagina y lo que se nombra.

Así, la persona diseñada —o proyectada— no representa una verdad preexistente, sino que inventa un marco de posibilidad. Este desplazamiento reubica el valor del Diseño no en su fidelidad al referente, sino en su potencia para fabular modos de existencia y de relación. En esta línea, el cuadrante *palabra–imagen / afirmación–ficción* no sólo analiza las operaciones representacionales del proyecto, sino que permite reconocer al Diseño como un dispositivo narrativo y político capaz de mediar entre el decir, el ver y el ser. Siguiendo a Maldonado (1964, 1977, 1990), esta mediación no puede disociarse de una responsabilidad social y epistémica, pues toda configuración proyectual implica una toma de posición sobre el mundo y sus formas de habitarlo. Desde una lectura fenomenológica de la *Gestaltung*, el acto de diseñar se entiende entonces como una reorganización del mundo vivido, una operación que transforma la experiencia perceptiva en estructura significativa. Así, el Diseño, al fabular sus propias verdades, no evade la realidad, sino que la rehace: inventa las condiciones para su reconocimiento, su crítica y su posibilidad: en esa fabulación reside su potencia política.

A modo de cierre

Los tres sistemas de cuadrantes aquí propuestos —posición epistemológica (ciencia-práctica / afuera-adentro), temporalidad ontológica (objeto como vestigio-posibilidad / persona como estática-posible) y representación simbólica (palabra-imagen / afirmación-ficción)— permiten comprender el Diseño como una trama de mediaciones entre *decir, ver, imaginar, dialogar, saber, hacer, ser y devenir*. Más que delimitar campos, estos cuadrantes tensionan los bordes donde la práctica proyectual deviene pensamiento y donde la representación se vuelve acto. Siguiendo la premisa de que *no hay mirada sin lugar de enunciación* (Donna Jeanne Haraway, 1988; Silvia Rivera-Cusicanqui, 2015), los ejes propuestos no pueden entenderse como categorías universales, sino como configuraciones situadas que emergen desde cuerpos, lenguajes y sensibilidades concretas. Toda palabra, imagen o interpretación está atravesada por una posición —geográfica, afectiva y epistémica— desde la cual se mira y se enuncia. En este sentido, la persona no se define sólo por su condición actual o su posibilidad futura, sino por su relación con el territorio que habita, con los significados que encarna y con las ficciones que sostienen su existencia. Como señala David Le Breton (1990/2011, 1991/2018), recuperar el cuerpo como territorio de pertenencia implica reconocerlo no como una máquina biológica ni como un soporte simbólico abstracto, sino como lugar de inscripción del sentido y de la identidad. El cuerpo es aquello que permite habitar el mundo, producir sensibilidad y mantener una relación con la materia y con los otros. Así, la enunciación —como acto que liga palabra, cuerpo y mundo— constituye una forma de existencia situada. Desde esta perspectiva, tanto la persistencia (como continuidad del presente) como el devenir (como apertura a la posibilidad) se comprenden no como opuestos, sino como modos coexistentes de habitar el mundo. En consecuencia, el Diseño deja de ser únicamente un medio técnico de producción material para afirmarse como una práctica epistemológica que configura modos de existencia. La persona, en tanto centro proyectual, se convierte en el punto donde convergen los lenguajes del cuerpo, las imágenes y los discursos: un espacio encarnado de imaginación social. Así, el Diseño no se limita a representar el mundo, sino que participa activamente en su fabulación —en la construcción de realidades posibles y en la apertura de horizontes sensibles para lo vivible.

El desplazamiento hacia un *Diseño Centrado en la Persona* —no como usuario o usuario, sino como sujeto proyectado y encarnado— plantea una ética de la representación que reconoce su condición ficcional, política y situada. Diseñar, en este sentido, implica asumir la responsabilidad de las narrativas que se materializan, de las imágenes que se legitiman y de las verdades que se decide sostener. Los cuadrantes del Diseño no buscan clausurar el debate disciplinar, sino ofrecer una cartografía teórica para seguir abriendo. En su cruce se vislumbra un horizonte en el que la práctica proyectual se emancipa de la neutralidad técnica y se asume como una práctica crítica, sensible y relacional. Un Diseño que, al fabular sus propias verdades, emancipa también los cuerpos, los lenguajes y las imágenes que los habitan —restituyendo la potencia de imaginar como gesto político y ontológico de pertenencia.

Como último comentario, conviene señalar que, aunque las revisiones sobre cómo se define el Diseño se anclan en el texto y se fijan provisionalmente en este artículo, la genealogía

de los conceptos implica reconocer su cualidad de “fractales”. Esto es, entre más uno se aproxima a ellos, más detalles emergen, revelando nuevas aristas, genealogías y tensiones internas. Cada definición contiene otras posibles, en un movimiento expansivo que resiste la clausura y la simplificación. Desde esta perspectiva, los conceptos no son unidades cerradas de sentido, sino configuraciones vivas que se transforman al ser observadas, traducidas o reinterpretadas. En el caso del Diseño, su carácter fractal no solo en lo metodológico (Hugh Dubberly, 2008, p. 13) expresa la multiplicidad de prácticas, discursos y materialidades que lo constituyen: una trama donde lo técnico, lo simbólico y lo político se reflejan mutuamente. Así, toda definición de Diseño es, al mismo tiempo, una forma de posicionamiento —una mirada situada— que hace visible cierta porción del campo mientras deja en sombra otras. Reconocer esta condición fractal no implica relativismo, sino conciencia de las escalas, de los límites del propio marco de observación y de la necesidad de seguir pensándolo desde el tránsito y la diferencia.

Enunciación situada

Cabe destacar que esta reflexión se sitúa en el cuadrante “adentro” de la disciplina del Diseño, en tanto espacio formativo que ha modelado una comprensión del mundo mediada por categorías normativas, funcionalistas y modernistas. Esta ubicación no se asume como un punto fijo ni de neutralidad, sino como un lugar de tránsito hacia la *persona*, donde las estructuras disciplinares se interrogan desde sus propios márgenes o fronteras. Siguiendo a Gloria Anzaldúa (1987/2004), el término *borderlands* representa una zona de entrelazamiento e hibridación epistémica, donde los límites se vuelven permeables y el pensamiento se configura en la tensión entre mundos; tal y como es el caso de los cuadrantes aquí propuestos. Se alude al término en inglés no sólo por el sentido geográfico del posicionamiento de la investigación en Tijuana, frontera de México con Estados Unidos, sino también por su sentido disciplinar, en tanto cada campo posee su propio lenguaje y régimen de comunicación. En este sentido, tanto la *persona* como Tijuana puede comprenderse como “espacios extraterritoriales”, donde las identidades se negocian constantemente en la diversidad de orillas (Alfonso De Toro, 2006, p. 228).

Desde esta perspectiva, el diálogo entre disciplinas implica enfrentarse a lo que Thomas Kuhn (1970), denomina *incommensurabilidad categórica*, es decir, la imposibilidad de traducir completamente los conceptos de un campo en los términos de otro. No obstante, siguiendo a Luhmann (1998), es posible construir *equivalentes funcionales* que permitan observar cómo distintos lugares resuelven problemas similares desde lógicas diferenciadas. Así, el tránsito y la interpretación entre campos se convierten en un acto consciente de (re)interpretación y posicionamiento, más que de homologación o síntesis. En este sentido, la persona —entendida aquí como una ruta metodológica— permite reconocer que en el Diseño operan lógicas que incorporan la intersubjetividad como vía para definir al sujeto, tanto en su dimensión disciplinar como en su propia enunciación.

En el marco de los sistemas de cuadrantes aquí propuestos, esta perspectiva reconoce que en cada eje existen centros y márgenes: los primeros condensan los discursos dominantes

y las convenciones disciplinares; los segundos encarnan las fisuras, desplazamientos y resistencias que permiten pensar desde otros lugares. El tránsito entre ambos no implica una simple oposición, sino una práctica de negociación y desplazamiento continuo, donde el pensamiento proyectual se rehace en el movimiento. De este modo, la tensión entre una epistemología de la medida —propia del paradigma técnico y ergonómico— y una epistemología del significado —orientada a las experiencias, los cuerpos y las sensibilidades— se asume como un ejercicio de frontera.

En esta lógica, la persona se comprende como una deuda urgente que exige ser reconsiderada, no sólo como usuaria o destinataria, sino como acontecimiento encarnado de sentido, situado en un entramado territorial, lingüístico y afectivo. Asimismo, la “realidad” se concibe como una ficción operativa, susceptible de ser manipulada y reconfigurada mediante los procesos iterativos del Diseño. Esta concepción no implica relativismo, sino un compromiso lingüístico y ético con las narrativas que el acto proyectual (re)produce, reconociendo su poder para instituir formas de verdad y de mundo. Desde este posicionamiento, el Diseño se asume como una práctica fronteriza, consciente de que toda representación comporta una intervención en lo real y que, en sus márgenes, se gestan los espacios de emancipación posible.

Notas

1. Vocabolario etimologico della lingua italiana.
2. Nótese el uso del paréntesis para evidenciar una forma de hacer que reproduce las ideas normativas; y otra como un ejercicio intelectual que cuestiona el pensamiento dominante.

Bibliografía

- Anzaldúa, G. (2004). Borderlands/La Frontera: The New Mestiza. In *Feminist Studies* (pp. 653-662). Routledge.
- Appadurai, A. (Ed.). (2014). *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511819582>
- Betts-Alvear, M. M. (2021). Divergencias en torno al concepto de funcionalismo en la historia del Diseño. Primera Escuela de Chicago, Bauhaus y HfG Hochschule für Gestaltung. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (148), 178-182.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge, UK: Polity Press. <https://www.politybooks.com/bookdetail/?isbn=9780745641584>
- Cross, N. (2006). *Designerly ways of knowing*. Springer. <https://doi.org/10.1007/1-84628-301-9>
- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California Press.

- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Butler, J. (2001). Doing justice to someone: Sex reassignment and allegories of transsexuality. *glq: A Journal of lesbian and Gay Studies*, 7(4), 621-636.
- Butler, J. (2004). *Undoing gender*. Routledge.
- de la Cadena, M. (2015). *Earth Beings: Ecologies of Practice across Andean Worlds*. Durham, NC: Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/earth-beings>
- De Toro, A. (2006). *Teorías postmodernas del texto y del arte. De la representación a la performatividad*. Iberoamericana/Vervuert.
- Devalle, V. (2009). *La travesía de la forma: emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984)*. Paidós.
- Dubberly, U. (2008). *How do you design? a compendium of models (V0.6)* [PDF]. Dubberly Design Office. https://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/06/ddo_designprocess.pdf
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262019842>
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham, NC: Duke University Press. <https://www.dukeupress.edu/designs-for-the-pluriverse>
- Federici, S. (2004). Caliban and the Witch: Women, the Body and Primitive Accumulation.
- Federici, S. (2021). *Patriarchy of the wage: Notes on Marx, gender, and feminism*. PM Press.
- Foucault, M. (1971/1992). *El orden del discurso* (A. Garzón del Camino, Trad.). Tusquets. (Obra original publicada en 1971)
- Foucault, M. (1989). Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte.
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. Royal College of Art.
- Fry, T. (2012). *Becoming human by design*. Berg Publishers.
- Noronha, R., Gomes-Duarte-Farias, L., & Lima-Portela, R. (2022). Design, craftwork and participation: reflections for the productive autonomy of women in Maranhão. *DAT Journal*, 7(4), 124–143. <https://doi.org/10.29147/datjournal.v7i4.642>
- González-Erber, D. (2021). Tendencias sociales del diseño gráfico en Chile: discursos sobre el patrimonio cultural, social y natural. Análisis de los proyectos de título de la carrera Diseño Gráfico de la Universidad de Chile (2000-2015). Universidad de Palermo.
- Guerrero-McManus, S. (2018). El pánico y tus ojos que me sueñan: etnografía afectiva de un tránsito de género. Rabasa AP, McManus SG, (coords.). *Afecto, cuerpo e identidad: Reflexiones encarnadas en la investigación feminista*. Ciudad de México: Instituto de Investigaciones Jurídicas, 99-128.
- Haraway, D. J. (1988). *Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective*. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Haraway, D. (1991). *A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. En *Simians, cyborgs, and women: The reinvention of nature* (pp. 149–181). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203873106>
- Heskett, J. (2005). *Design: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203818336>

- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203559055>
- ISO. (1998–2011). *ISO 9241: Ergonomics of human-system interaction*. International Organization for Standardization. <https://www.iso.org/standard/63500.html>
- Kuhn, T. S. (1970). *The structure of scientific revolutions* (2nd ed.). University of Chicago Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Le Breton, D. (2011). *Anthropologie du corps et modernité*. Presses universitaires de France.
- Le Breton, D. (2018). *La sociología del cuerpo* (Vol. 99). Siruela.
- Le Corbusier. (1923). *Vers une architecture*. Éditions Crès.
- Luhmann, N. (1998). *Sistemas sociales: Lineamientos para una teoría general*. Anthropos.
- Magritte, R. (1929). *La traición de las imágenes* [Pintura]. Los Angeles County Museum of Art, Los Ángeles, CA, Estados Unidos. <https://collections.lacma.org/>
- Maldonado, T. (1964). *La speranza progettuale: ambiente e società*. Feltrinelli.
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1990). *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez González, M. (2020). Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (82). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3720>
- Matarrese, M. (2019). Cestería pilagá: una aproximación desde la estética al cuerpo. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (58), 219 a 229. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi58.1268>
- Mazzeo, C., & Romano, A. M. (2021). La enseñanza de las disciplinas proyectuales: hacia la construcción de una didáctica para la enseñanza superior. CP67.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, self, and society from the standpoint of a social behaviorist*.
- Merleau-Ponty, M. (2013). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.).
- Miller, D., Meskell, L., Rowlands, M., Engelke, M., Maurer, B., Miyazaki, H., & Keane, W. (2005). *Materiality*. Duke University Press. *Durham and London*.
- Routledge. (Original work published 1945) <https://doi.org/10.4324/9780203720714>
- Morello, A. (1984). Design e progetto. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 2(4), 293-304.
- Pianigiani, A. (1907). *Vocabolario etimologico della lingua italiana*. Successori Le
- Mignolo, W. D., & Walsh, C. E. (2018). *On decoloniality: Concepts, analytics, praxis*. Durham, NC: Duke University Press.
- Monnier. (Versión digital en <https://www.etimo.it>)
- Norman Donald, A. (2013). *The design of everyday things*. MIT Press.
- Preciado, P. B. (2002). *Manifiesto contrasexual*. Anagrama.
- Preciado, P. B. (2013). *Testo junkie: Sex, drugs, and biopolitics in the pharmacopornographic era*. The Feminist Press at CUNY.
- Rivera-Cusicanqui, S. (2015). Sociología de la imagen Miradas ch'ixi desde la historia andina.
- Sontag, S. (1977). *On photography*. Farrar, Straus and Giroux. <https://us.macmillan.com/books/9780312420093/onphotography>
- Spitz, R. (2005). 'Design' Becomes an Issue in Germany. *The Design Journal*, 8(3), 2-12.
- Wittig, M. (2016). *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Egales.

Abstract: Throughout the history of Design as a disciplinary field that emerged in Modernity, its ideological conceptualization has been debated, derived from diverse traditions that can be understood as *philosophies of making*. This diversity forms a continuum ranging from German functionalism —with its connotation close to a positivist science and a technical profession— to community-based practices that approach Design as a sociocultural phenomenon. Likewise, multiple epistemic approaches have coexisted: on one hand, the object as vestige versus the object as possibility; and on the other, the subject of design understood in its temporal dimension as a person situated in their present conditions or as a horizon of realization. These ways of conceiving the discipline reveal that there may not be a single Design, but multiple Designs. Consequently, the most pertinent question guiding this reflection does not seek to determine which mode of making is “truer” or more valid, but rather to understand how its situated configurations (re)produce materiality—and what their consequences are. Following Christopher Frayling’s (1993) typology, this reflection is inscribed within the *research through design* paradigm, here focused on the forms of representation within design thinking and on what is represented as its focal point. This proposal aligns with Tomás Maldonado’s (1964, 1977, 1990) concerns about social emancipation through the situated construction of a “better” world. In this sense, it advances a Latin American critique of the disciplinary configurations that orient the practice of projective representation as a space for the production of subjectivities. To this end, three systems of quadrants are proposed to configure an epistemological cartography of Design, aimed at understanding it as a critical and emancipatory practice of situated subjectivities.

Keywords: Design quadrants, subject of Design, persona design, Persona-Centered Design, border.

Resumo: Ao longo da história do Design como campo disciplinar surgido na Modernidade, tem-se debatido sua conceituação ideológica, derivada de diversas tradições que podem ser compreendidas como *filosofias do fazer*. Essa diversidade configura um continuum que vai do funcionalismo alemão —com sua conotação próxima a uma ciência positivista e a uma profissão técnica— até as práticas comunitárias, que orientam sua análise como fenômeno sociocultural. De modo análogo, coexistem múltiplas abordagens epistêmicas: de um lado, o objeto como vestígio frente ao objeto como possibilidade; e de outro, o sujeito do design entendido em sua dimensão temporal como pessoa situada em suas condições presentes ou como horizonte de realização. Essas formas de conceber a disciplina revelam que talvez não exista um único Design, mas múltiplos Designs. Consequentemente, a questão mais pertinente que conduz esta reflexão não busca determinar qual forma de fazer é “mais verdadeira” ou mais válida, mas compreender como suas configurações situadas (re)produzem materialidade —e quais são suas consequências. Seguindo a tipologia de Christopher Frayling (1993), esta reflexão inscreve-se no paradigma de *research through design* ou pesquisa através da prática, aqui voltada para as formas de representação no pensamento projetual e para aquilo que se representa como ponto focal. Esta proposta articula-se com as preocupações de Tomás Maldonado (1964, 1977, 1990) em torno da emancipação social por meio da construção situada de um mundo

“melhor”. Nesse sentido, propõe-se uma crítica latino-americana às configurações disciplinares que orientam a prática da representação projetual como espaço de produção de subjetividades. Para isso, propõem-se três sistemas de quadrantes que configuram uma cartografia epistemológica do Design, voltada para sua compreensão como prática crítica e emancipadora de subjetividades situadas.

Palavras-chave: quadrantes do Design, sujeito do Design, design de pessoa, Design Centrado na Pessoa, fronteira.

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