

# Del límite disciplinar a las fronteras de campo: los bordes invisibles y heterotópicos del diseño.

Diego Armando Rincón Caballero<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** La configuración del campo profesional del diseño ha traído consigo una mirada retrospectiva y prospectiva, cuya reflexión epistemológica y ontológica van cuestionando los límites disciplinares a nivel proyectual, por lo cual es imperante identificar esas trayectorias contextuales que van promoviendo el entendimiento del diseño. De lo anterior, este escrito, a través de revisiones documentales y la puesta en diálogo de la defensa doctoral denominada: *Caracterización de los límites disciplinares del diseño a partir de los discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin y Richard Buchanan*, presenta algunos despliegues conceptuales asociados al componente diverso del diseño. En tal razón, el posicionamiento frente a la defensa doctoral en este manuscrito prevé una situación más allá de límites, en tanto la metáfora de la materia oscura contribuye a comprender que el diseño está en una supeditación inocua para muchas lentes disciplinares, sin embargo, los supuestos teóricos o metodológicos no pueden ser solo utópicos, siendo la heterotopía de tiempo y espacio un acercamiento fuera de los límites, pero potente en aras de propiciar las fronteras que se tejen alrededor de lo inacabado del diseño para el mundo de la vida.

**Palabras clave:** campo - diseño Industrial - disciplina - fronteras - heterotopía - materia oscura

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 215]

---

<sup>(\*)</sup> Licenciado en Diseño Tecnológico y Magister en Educación de la Universidad Pedagógica Nacional con diplomado en Docencia Universitaria. Actualmente como docente catedrático de la Universidad Pedagógica Nacional e investigador en el grupo Manos y Pensamiento.

## El diseño: entre saberes, campos y disciplinas

El diseño como heredero innato de la modernidad ha tratado de encumbrar la acción proyectual como epicentro de su quehacer disciplinar. En ese sentido, Uno de los temas pendientes dentro de la epistemología del diseño es el de los límites disciplinares, cuyos alcances permiten una revisión del crecimiento emergente del diseño en consideración de aportes conceptuales, teóricos y metodológicos. Así pues, la historicidad ha permitido encontrar momentos de irrupción y discursos que aportan en gran medida al debate de expansión del saber profesional en diseño. Para el caso de este escrito y en adherencia a lo enunciado por Tripaldi (2022) Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin y Richard Buchanan, son referentes académicos que han contribuido en esa senda de promover discursos; quizá diversos en sus enfoques, pero aunados bajo la premisa del agenciamiento y la perspectiva del diseño como un marco de pensamiento y desarrollo suscrito a procesos sociales, culturales, económicos y de esferas de índole tecnológico que van significando saltos espacio-temporales que acompañan el trasegar de las sociedades.

Un concepto clave para desplegar el entendimiento de los límites en diseño es el campo. Paz y López (2020) mencionan que el campo “pudiera aglutinar tanto a dominios, disciplinas, comunidades científicas y frentes de investigación” (p.108). En consonancia con lo anterior, los campos científicos pueden ser flancos o líneas investigativas que se asientan en los dominios del objeto de estudio, el conocimiento en torno a esas unidades epistémicas y por ende en las disciplinas. No obstante, ¿Es el diseño científico? O ¿Está en una cuarta posición? Como lo asegura Doberti (2006).

Ahora bien, las disciplinas en el marco de comunidades, consensos y lo propiamente académico se dan a entender por su vinculación con un objeto de estudio, sobre el cual se crean conocimientos particulares mediatizados por conceptos, teorías y métodos que a la postre se constituyen en lo instituido y forjan a lo largo de la historia tradiciones de pensamiento (López, 2013). Para autores como Gee (2010) hay diferencia entre campo y una disciplina; la primera como áreas amplias y no tan abarcador; por lo que las disciplinas pueden ser más integrativas y en el marco de la educación se suscriben por lo general a facultades, departamentos o unidades académicas que incluso albergan diversas perspectivas disciplinares.

Igualmente, si se incorpora en esta triada el concepto de saber, podría el diseño no solo promover conocimientos como parte de acercamiento del hombre al entorno que le rodea. La realidad y las interpretaciones con fines comprensivos adquieren aprehensiones y ésta vienen dadas por un saber que según Vilchis (2016) están dadas por “un saber conceptual que abstrae las percepciones y las estructuras en la forma específica de las teorías y un saber operativo que se proyecta en la transformación de la materia” (p.11). El saber también tiene que ver con la práctica reflexiva, lo cual invita al diseño desde el quehacer proyectual a entender más sobre los conceptos y teoría que se decantan producto de la acción cognitiva y los factores que se muestran como emergentes en el diseño contemporáneo.

Entonces, el hombre contemporáneo en relación al diseño según lo anuncia Cuervo (2013) adquiere la impronta de un acto creativo, es un saber mediado entre la vida cotidiana y el espacio simbólico, ambiental, cultural y tecnológico. De esta manera, el acto volitivo del

hombre se manifiesta en su intervención del mundo como parte de su acto configurador, organizador a través de la proyectualidad. Así pues, el diseño dependiendo del ángulo y distancia de abordaje adquiere propiedades no solo disciplinares, sino también de campo y saber.

## Las fronteras y los límites del diseño

Los límites del diseño como describe Tripaldi (2022) convergen en lo inter y transdisciplinar. No obstante, como afirma Villarreal (2018) caben también en la medida de pensar en los límites de los problemas. Así pues, la actividad proyectual puede trazar *Wicked Problems* a la luz de Richard Buchanan o tratar problemas ya conocidos con un nuevo enfoque. En esa línea, para Rawsthorn & Antonelli (2021) puede interpretarse que estos límites obedecen a los alcances del diseño en momentos de crisis mundial; no en vano lo ocurrido en pandemia producto del Covid-19 en la que las posibilidades y potencialidades estaba a la orden del día, en relación a limitaciones derivadas del confinamiento y el surgimiento de impactos digitales, servicios, tratamiento de información y sistemas que apuntan hacia cuál es la ruta y resignificación del diseño para elucubrar cambios sociales. Pero, por otra parte, para entender cuáles serían los límites de diseño, es imperante indagar sobre sus fronteras (Salinas, Calvera, Arias y Atkinson, 2014); aquellos bordes con carga de campo de área que congregan las disciplinas y promueve las especialidades disciplinares. En particular el diseño industrial ha sido atravesado por estas síntesis de preocupación sobre bordes y fronteras, no en vano las disyuntivas entre arte u oficio que plantea límites o en ciertos momentos se desdibujan por nuevos movimientos de humanización del diseño, especialmente por discursos postmodernos y la visión contextual del diseño situado.

Otras formas de hacer diseño han incurrido en las disonancias epistémicas de una estabilidad disciplinar del diseño, como bien lo aclara Donoso (2016); descolocar de toda centralidad el armazón teórico y metodológico del diseño en una base única de surgimiento. Por ende, el autor apela a la analogía de interface al igual que González (2006) como entendimiento del acople disciplinar a otras fronteras, otros bordes en otras disciplinas que sustentan su fenomenología en diversas áreas o campos de conocimiento.

Los ejes o formas de entrelazamiento coherente del diseño con estas áreas parten de un modo estructural por su mirada sistémica, cuyos componentes evocan la parte de la formación, su función social, las estrategias de adaptación y los lugares de debate conceptual que se dan para validar su quehacer dentro de la sociedad. En ese orden de ideas, nuevas fronteras se van trazando, como por ejemplo con la medicina, la sociología, la gestión, la antropología y el sector político que orientan la dimensión sincrónica y diacrónica del diseño en la historia contada acerca del diseño desde la perspectiva de otras disciplinas, por lo que la semiótica, los estudios visuales y la historia cultural, entre otras surgen como factor genealógico del relato de diseño para la dación de sentido (Devalle, 2012).

Tomar como principio la frontera en el marco de expansión hacia otros campos confluye en la tendencia que aborda Bokser (2009) sobre el aumento de la especialización del cono-

cimiento en concordancia con la interacción disciplinaria, particularmente en las ciencias sociales que han sido más susceptibles a cambios en la actualidad. Los cambios en los bordes fronterizos no son solamente endogámicos, sino se dan en cruces materiales y simbólicos con otras fronteras acorde a pluralismo conceptual. Por ello se puede plantear que, desde la ontología procesual de las disciplinas se reconfiguran las formas de conocer y validar el saber en función de las fronteras del diseño a modo de interacción y revisión de los campos profesionales, los cuales son historizados y paulatinamente agenciados en los vacíos de entidades sociales. El rol del diseñador y su ángulo de colocación epistémica va sumando a dichas entidades para ver los objetos de estudio de manera inter y trans-disciplinar.

## De las utopías a las heterotopías

Las utopías siempre han sido consideradas como lo imposible e ideal, no obstante, en la perspectiva de Foucault (1994), se muestran como ideas significantes y ávidas de interpretación, tan abiertas que son lanzadas y extrapoladas a lugares que parecen ser poco probables, pero son concebidas por los grupos sociales a través de las narrativas (Lacasta, s.f.). La heterotopía como tipo especial de utopía presenta un espacio, distinguible uno de los otros en su forma de habitar, de estar o de ser domesticado. Las heterotopías como espacios que permiten al diseño moverse entre fronteras y regiones aparentemente abiertas dependiendo del contraespacio en el que se mueva el campo del diseño. Es claro que la heterotopía es un lugar dado, real por así decirlo, pero al ser espacios construidos, imaginados y reconvertidos en la supresión, naturalización o exaltación, permiten comprender las dinámicas de flujo de acciones dadas en objetos, entornos y formas de movimiento continuo entre estas regiones de transición del diseño.

Las heterotopías se han usado como lo exponen Ledezma y Caporal (2016) como forma de entendimiento de las dimensiones de lo público y lo privado, igual que en el plano del arte en el espacio de lo íntimo y lo que circula cotidianamente. Esto permite que la heterotopía y el tipo de diseño que se concibe, propenda por fronteras donde se haga lectura de campo general en sus postulados pero que a su vez en la praxis se decantan en la especialidad disciplinar; entre lo intelectual y lo que se difunde cotidianamente como diseño.

Llevar el concepto de heterotopía al plano de la actividad proyectual solo es posible como andamiaje, pero para dar potencia a la metáfora de las regiones de paso que se dan entre el diseño como campo y las intersecciones disciplinares a través de las fronteras dadas entre los cuerpos de conocimiento, solo pueden ser posibles si se piensa en lo hologramático (Aubry, 2015) que puede ser encontrar rastros y secuencias de cruce entre las fronteras como pasajes intelectuales e históricos de las disciplinas de otros campos con el diseño; como si al unir cada trozo se contemplara un panorama discursivo y diacrónico de la constitución epistémica del diseño.

Esta presentación hologramática del diseño en las regiones de cruce ávidas de heterotopías, dan cuenta de lo enunciado por Fernández (2014) acerca de entender que “el campo

del diseño —a diferencia de otras áreas del conocimiento— posibilita múltiples abordajes sobre los artefactos, prácticas y discursos que lo conforman” (p.2). Para ello, el concepto que propone el anterior autor es el de agenciamiento, el cual es extraído de la postmodernidad y la escuela francesa, tomando peso en esta reflexión como parte del compromiso del diseñador para una mirada introspectiva de campo y una postura de proyección de pensamiento conceptual; lo diseñado y lo que no se ha diseñado en las formas discursivas y prácticas con impronta de identidad, pero de reconocimiento en los bordes y regiones de paso hacia otras fronteras disciplinares.

### **La materia oscura: ¿lo transparente e imperceptible en los bordes del diseño?**

Los límites y fronteras de un campo disciplinar como se ha tratado de explicar a lo largo del documento, faculta el pensar en bordes y demarcaciones que incluso desde otras disciplinas y teorías se proponen en elementos macroscópicos y microscópicos, como es el caso de la física en la explicación científica del universo y el conjunto de verificación de teorías sobre ciertas partículas y la comprensión de los fenómenos que demuestran gran complejidad. Igualmente, las tecnologías molares y moleculares en la actualidad presentan posibilidades y claves de entender los límites del diseño en relación a los artefactos, servicios, sistemas y procesos derivados del pensamiento disciplinar en un orden complejo y sistemático con alcance social, político y cultural en diferentes escalas.

En ese sentido, otro de los conceptos que permite comprender dichos límites, que más bien se reconocerían a través de los bordes que se amplían hacia los confines, tiene que ver con la analogía de la materia oscura. Para Beducci (2015) la materia oscura del diseño se circunscribe en la capacidad contemporánea de un diseño que piensa en las posibilidades tecnológicas de la miniaturización y la inmaterialidad a partir de la variación dimensional relativa de las cosas. El mismo hecho de la implicación computacional, la nanotecnología y el pensar el diseño industrial a partir de lo intangible e inmaterial acorde a la cultura de diseño.

Vuelve a rezumbar entonces esa postura de la utopía de la inmaterialidad, como aclara Beducci (2015), al ser aspecto incluso en el que Sibilia (2006) recalca la metáfora del hombre postorgánico como ese intento de domesticar lo subjetivo y hacer eficientes los cuerpos con una tecnología que simplifica y entrelaza aspectos biológicos e informáticos.

Al hablar de materia oscura se puede hacer un primer acercamiento para plantear un puente de analogía con los límites y fronteras de diseño. Ambas generan controversia, se presume que puede estar o darse, pero no es tan claro cómo deberían declararse. La materia oscura no tiene que ver con la antimateria; por lo que si se piensa a profundidad el mismo nombre es algo confuso, como pasa al hablar de los límites del diseño, en relación a lo que podría dar a entender los límites como concepto en relación a las condiciones éticas, ambientales, sociales o propiamente estéticas.

La materia oscura por más que se asocie al color negro; tendría que ver más con una propiedad de transparencia al no interactuar con la luz, por ende, en las cuestiones de los

límites del diseño; son esas cuestiones de peso histórico-social que permiten atribuir un cambio sustancial a nivel de expansión hacia un marco interdisciplinar y transdisciplinar, conformando áreas y campos que albergan varias disciplinas; caso tal como ocurre con la materia oscura con la interacción gravitatoria o peso.

La idea de utilizar la analogía de la materia oscura frente a los bordes del diseño en aporte conceptual no tiene pretensión alguna de equiparación, más aún es relevante tomar lo transparente e imperceptible como formas de pensar que los límites de diseño hacen parte de fronteras y bordes imperceptibles; que aunque pueden existir en el agenciamiento epistemológico y la validación de su quehacer teórico y metodológico, es cierto que cada vez más rebasa esos límites hacia lo expuesto por Tripaldi (2022) en su disertación doctoral como parte del diseño entendida en los límites a partir de lo inter y transdisciplinario.

En síntesis, pensar en los límites del diseño es un acercamiento al entendimiento epistemológico, pero también es una apertura a considerar las regiones de paso a nivel de heterotopías entre las disciplinas y la configuración de campos académicos; también lo es pensar en los bordes, aquello que a veces es tenue y va volviéndose invisible en la medida que se entrelazan objetos de estudio, líneas de investigación y acercamientos más inter y transdisciplinarios para resolver problemáticas con el diseño en función de otras áreas del saber y de las disciplinas junto al diseño para la comprensión de aspectos en ópticas inusitadas.

## Referencias bibliográficas

- Aubry, D. (2015). *El Holograma como metáfora Epistemológica y herramienta Didáctica del Diseño* (Tesis de Maestría). Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Beducci, L. (2015). La materia oscura del diseño, miniaturización e inmaterialidad en el escenario del diseño posmoderno. En R. Bernatene (Coord.) *La Historia del Diseño Industrial reconsiderada* (pp.77-98). Argentina: Editorial de la Universidad de La Plata.
- Bokser, J. (2009). Fronteras y convergencias disciplinarias. *Revista mexicana de sociología*, 71, 51-74. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0188-25032009000500003&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-25032009000500003&lng=es&tlng=es).
- Cuervo, R. (2013). *Diseño como saber creador*. [https://www.researchgate.net/publication/324388113\\_Disen%C3%B3 Como Saber Creador](https://www.researchgate.net/publication/324388113_Disen%C3%B3 Como Saber Creador)
- Devalle, V. (2012). *Relatos del diseño. Hacia un enfoque multidisciplinario de las modalidades de historización de los diseños en la Argentina*. <http://www.fadu.edu.uy/iha/files/2012/08/seminario-de-la-carrera-devalle-agosto-2012.pdf>
- Doberti, R. (2006). *La cuarta posición*. <http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Arquitectura/EXTRA/3.pdf>
- Donoso, S. (2016). El Diseño Industrial; las fronteras confusas de la creatividad. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 27(53). 342-361. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14548520014>

- Fernández, R. (2014). *El diseño como agenciamiento*. <https://maestriadicom.org/articulos/el-diseño-como-agenciamiento/>
- Foucault, M. (1994). *Dits et écrits*. Paris: Gallimard
- Gee, J. P. (2010). *New digital media and learning as an emerging area and “worked examples” a one way forward*, Massachusetts: The MIT Press.
- González, J. (2006). *El lugar del diseño en nuestra sociedad Lugares de debate conceptual*. <https://webs.ucm.es/centros/cont/descargas/documento3049.pdf>
- Lacasta, M. (s.f.). *Utopías y Heterotopías unepílogo*. [https://www.academia.edu/38168307/UTOPIAS\\_Y\\_HETEROTOPIAS\\_UN\\_EPILOGO\\_pdf](https://www.academia.edu/38168307/UTOPIAS_Y_HETEROTOPIAS_UN_EPILOGO_pdf)
- Ledezma, M.A. y Caporal, J. (2016). *Público/privado: el arte como heterotopía en el espacio cotidiano e íntimo*. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ia/article/view/674/4309>
- López, G. (2013). Prácticas disciplinares, prácticas escolares: qué son las disciplinas académicas y cómo se relacionan con la educación formal en las ciencias y en las humanidades. *Revista mexicana de investigación educativa*, 18(57), 383-412. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662013000200004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662013000200004&lng=es&tlng=es).
- Palmarola, H. (2001). *Entrevista a Gui Bonsiepe*. Recuperado de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/arq/n49/art29.pdf>
- Paz, L.E. y López, M. (2020). Concepciones para el análisis de campos científicos. *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 22 (1). 106-124. DOI: [www.doi.org/10.36390/telos221.08](http://www.doi.org/10.36390/telos221.08)
- Rawsthorn, A. & Antonelli, P. (2021). Design Emergency. <https://www.revistamateria.com/opinion/resena/design-emergency-como-se-comporta-el-diseño-frente-una-pandemia/>
- Salcedo, J. (2006). *Fronteras: diseño y arte*. <https://foroalfa.org/articulos/pdf/fronteras-diseño-y-arte.pdf>
- Salinas, O., Calvera, A., Arias, P. y Atkinson, P. (2014). *Design frontiers: territories, concepts, technologies*. México: Designio.
- Sibilia, P. (2006). *El hombre postorgánico; cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica de España
- Tripaldi, T. (2022). *Caracterización de los límites disciplinares del diseño a partir de los discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin y Richard Buchanan* (Tesis de Doctorado). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Vilchis, L.C. (2016). *Diseño: universo de conocimiento. Teoría general del diseño*. México: Qartuppi
- Villarreal, A. (2018). *Los límites del diseño*. México: Arquine

---

**Abstract:** The configuration of the professional field of design has brought with it a retrospective and prospective look, whose epistemological and ontological reflection is questioning the disciplinary limits at the projectual level, so it is imperative to identify those contextual trajectories that promote the understanding of design. From the above, this

paper, through documentary reviews and the dialogue of the doctoral defense entitled: *Caracterización de los límites disciplinares del diseño a partir de los discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin y Richard Buchanan*, presents some conceptual deployments associated with the diverse component of design. In such a reason, the positioning in front of the doctoral defense in this manuscript foresees a situation beyond limits, as the metaphor of dark matter contributes to understand that design is in an innocuous subordination for many disciplinary lenses, however the theoretical or methodological assumptions cannot be only utopian, being the heterotopia of time and space an approach outside the limits, but powerful in order to propitiate the borders that are woven around the unfinished of design for the world of life.

**Keywords:** border - dark matter - field - industrial design - discipline - heterotopic

**Resumo:** A configuração do campo profissional do design trouxe consigo um olhar retrospectivo e prospectivo, cuja reflexão epistemológica e ontológica questiona os limites disciplinares em nível projetual, para o qual é imperativo identificar aquelas trajetórias contextuais que promovem a compreensão do design. A partir do exposto, este artigo, por meio de resenhas documentais e do diálogo com a defesa da tese de doutorado denominada “Caracterização dos limites disciplinares do design a partir dos discursos de Tomás Maldonado, Gui Bonsiepe, Victor Margolin e Richard Buchanan”, apresenta alguns desdobramentos conceituais associados aos diversas componentes do design. Por isso, o posicionamento deste artigo perante a tese prevê uma situação além dos limites, enquanto a metáfora da matéria escura contribui para entender que o design está em uma subordinação ineficaz para muitas lentes disciplinares. Porém, os pressupostos teóricos ou metodológicos não podem ser apenas utópicos, sendo a heterotopia do tempo e do espaço uma abordagem fora dos limites, mas poderosa no sentido de promover as fronteiras que são tecidas em torno do inacabado do design para o mundo da vida.

**Palavras-chave:** campo - design industrial - disciplina - fronteiras - heterotopia - matéria escura

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]

---