

FÁBULAS - EDITORIAL

Angela Liliana Dotor Robayo¹

Editora invitada revista *La Tadeo Dearte*
angelal.dotorr@utadeo.edu.co
<https://orcid.org/0000-0002-4296-7848>

Alberto Romero Moscoso²

Editor invitado revista *La Tadeo Dearte*
alberto.romero@utadeo.edu.co
<https://orcid.org/0000-0002-1738-4181>

Sugerencia de citación: Dotor Robayo, Angela Liliana, Alberto Romero Moscoso. Fábulas - Editorial. *La Tadeo Dearte* 11, nº15, 2025, 1-2. <https://doi.org/10.21789/24223158.2236>

Devinieron algunas de las disciplinas, merced a las hoy ingenuas apuestas modernas, escenarios de consolidación de paradigmas que privilegiaron las maneras de proteger los criterios a partir de los cuales se establecieron y diferenciaron sus propios campos de conocimiento y sus posibilidades de incidencia en la modelación de los horizontes de habitabilidad y su relación con los aparatos de producción y consumo. Resultaron, por esa vía, algunas disciplinas insistiendo en las maneras y posibilidades propias del reducido escenario que, para su emergencia, permitió un tejido especializado, ordenado y jerarquizado en el que sus tareas y propósitos les permitieron mantener un campo de acción en la topografía de actores y relaciones del proyecto occidental de progreso.

En consecuencia, dos posibilidades quedaron para algunos escenarios disciplinares: el primero, mantener sus oportunidades de existencia dentro del discurso imperante de la peregrina idea de las disciplinas ancladas a los modos de producción y por esa vía su evidente instrumentalización y su consolidación como trágico figurante de las dinámicas asociadas a las estructuras de distribución de la riqueza y, el segundo, exhortar a sus entornos y comunidades sobre las modificaciones y puestas al día de sus aparatos conceptuales y argumentativos, así como de sus maneras de aparecer en las estimadas renovaciones constantes e incidencia en la transformación de los escenarios de distribución y comercialización de bienes y servicios.

En consideración, por ejemplo, las disciplinas asociadas al diseño, cuya premisa se sustentaba desde sus inciertos inicios a la promesa de un mundo industrial, bello, funcional y comunicado, que

¹ Doctora en Diseño de la Universidad de Palermo, magíster en Dirección de Marketing, diseñadora de modas y textiles. Actualmente es directora del área de Diseño Visual e Interactivo y profesora asociada de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Cuenta con experiencia en la enseñanza del diseño de indumentaria con procesos conceptual-creativos y experimentales. En los últimos años se ha dedicado a la investigación de estudios culturales y de las prácticas del vestir, lo que amplía y vincula su mirada crítica como aporte a los estudios de la moda.

² Doctor en Estudios Sociales, Universidad Externado de Colombia. Magíster en Filosofía, Universidad del Rosario. Especialista en Cultura Visual, Universidad de Barcelona. Licenciado en Artes, Universidad de la Sorbona. Maestro en Artes Plásticas, Universidad Nacional de Colombia. Profesor del área académica de Diseño Visual e Interactivo, Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Artista visual ganador del Premio Nacional de Arte Joven y el Premio Nacional Artes del Fuego, con exposiciones en Barcelona y París; coautor de los libros "Poéticas y críticas del devenir", "Estética, vida artificial y biopolítica" y "La imagen como pensamiento".

no logró comprometer de manera importante los vectores determinantes —los aparatos de transformación de materias primas, la consolidación del escenario de cultura material dispuesto para el uso y desecho, el desarrollo de tecnologías para la fabricación y habitabilidad, la relación esencial con los saberes ingenieriles que se dispusieron como perspectiva de la idea de desarrollo, entre otros— terminó tomando distancia ampliamente del decurso socio histórico del siglo XX. Los diseños al servicio de una estructura de producción y comunicación, la cual no estuvieron en la capacidad de comprender cabalmente, abonaron en el robustecimiento de las prácticas que navegaron del mundo industrial al mundo de la información dispuesto sobre la poderosa idea de mercancía. Sin comprender realmente las mercancías, apuntalaron su existencia en las posibilidades de su comunicación o en las superficiales modificaciones de los escenarios de producción, que no actualizaron la invitación formalista y funcional de la primera estética industrial y tampoco estuvieron en capacidad de revertir la consolidación de los medios como accesorios al aparato productivo-distributivo.

Es posible pensar que la idea fundacional sobre la cual aparecieron estas disciplinas, que giraba en torno a la apuesta según la cual era posible diseñar el mundo sea, como es evidente, un ejercicio retórico y circular para preguntas que, mantenidas en lugares sin interés, discurren banalmente en inquietudes que articulan las disciplinas, por ejemplo, con las robustas ideas de cultura e identidad, en las cuales aspiran a su reafirmación. Declarar pues, que el mundo se puede diseñar tendría hoy que ver, por lo menos, con comprender las estructuras de la economía y la geopolítica, a la luz de las transformaciones socio históricas y, en consecuencia, pensar en la posibilidad de diseño del mundo sería, por tanto, lejos del positivismo instrumental, una tarea analítica e interpretativa que mencionaría la contingencia de diseñar, como una acción de variables complejas, pero claramente no como una disciplina.

Diseñar, en razón a lo anterior, puede comprenderse como una acción y en tal caso podrían formularse inquietudes con respecto a sus posibilidades y alcances (en el marco de las dinámicas y estructuras mencionadas) no obstante, con respecto al diseño como un escenario disciplinar en sentido epistemológico, la reflexión no parece tomar el camino de la acción sugerida, sino por el contrario el de sus condiciones en términos discursivos autorreferenciales y endogámicos. De manera similar a las reflexiones sobre las que se discute a propósito (por ejemplo) de la idea de poder y los medianos acuerdos a los que ha llegado el mundo contemporáneo al respecto (anomia, deslocalización, ausencia de sujeto, carácter relacional, orden complejo y otros) podría estructurarse la noción de diseño. Pero claro, sabemos que poder no es una disciplina (aunque tampoco solamente una acción).

Así las cosas, pensar en un mundo que pueda ser diseñado, como un proyecto, no solo insistiría en el determinismo, sino además su sentido teleológico comprometería la certeza de que, vistas las innumerables condiciones de crisis del planeta, el diseño resultó por lo menos insuficiente. Empero, no tiene las posibilidades de la tarea a la que aspira, pero tampoco la culpa del estado actual (por lo menos, no toda).

Ahora bien, un pensamiento no disciplinar puede, sin duda, articular reflexiones juiciosas sobre la socio-tecnología y sus consideraciones con respecto a tensiones renovadas del tránsito de ciudadanos a consumidores y sus múltiples formas; pero también de la condición humana y sus relaciones con sistemas y ecologías de la vida y de lo artificial. Tal vez lo que resulte de este empeño, poco tendrá que ver con una condición disciplinar y mucho menos epistemológica de diseño, claro, tampoco de otras disciplinas. La tarea, será conceptual.