

# Hacia un Diseño Post-Contemporáneo: Concepto, Alineamiento y el Diseñador como Meta-Router

Sebastian Tedesco

Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)  
Instituto de Investigaciones en Arte y Cultura (IIAC)  
Sáenz Peña, Argentina  
Especialización en Diseño Conceptual

stedesco@untref.edu.ar

19 de Febrero 2026

## Abstract

La transición del paradigma instrumental al paradigma agéntico marca una ruptura ontológica en las disciplinas proyectuales. Esta ruptura no es solo técnica; es temporal. Habitamos un régimen donde el futuro calculado algorítmicamente coloniza el presente, invirtiendo la causalidad moderna. Lo *post-contemporáneo* nombra esta colonización predictiva.

La consolidación metodológica del siglo XX—heredada de la HfG Ulm—encuentra aquí su límite estructural. La irrupción de la IA generativa introduce agentes que no son herramientas pasivas sino una otredad cognitiva con inercia propia y que tiende estadísticamente hacia el consenso de lo pre-existente. El diseñador enfrenta una reconversión forzada: o migra hacia una singularidad irreductible a la optimización estadística, o se vuelve prescindible.

Esta reconversión desplaza el problema desde la morfología hacia la axiología. El diseñador ya no ejecuta la forma; gobierna las condiciones de posibilidad de la forma. Proponemos el término *Diseño Post-Contemporáneo* para esta nueva condición, donde lo irreductiblemente humano no es el oficio—cada vez más delegable—sino el Concepto: las preguntas sobre el *por qué* y el *para quién* que, aun emergiendo de un contexto distribuido donde la IA participa, requieren la situacionalidad humana para su validación. El horizonte del diseño es axiológico antes que técnico.

*Palabras Clave:* IA Generativa, Teoría del Diseño, Alineamiento de IA, Diseño Post-Contemporáneo, Sistemas Agénticos, Axiología, Meta-Diseño, Human-in-the-Loop.

DOI [10.5281/zenodo.18285259](https://doi.org/10.5281/zenodo.18285259).

# 1. El Problema del Alineamiento en la Práctica Proyectual

## 1.1 De la Herramienta al Agente: La Ruptura Ontológica

Durante la mayor parte del siglo XX, el diseño operó bajo el paradigma de la Era Instrumental. La consolidación metodológica impulsada por la HfG Ulm<sup>1</sup> cristalizó la disciplina como un aparato de reducción de incertidumbre, un sistema donde el “camino crítico” lineal era la única estrategia eficiente ya que la materialización de cada etapa proyectual implicaba un alto costo físico y temporal. Bajo este esquema, la herramienta se definía por su obediencia mecánica: desde el lápiz hasta el software CAD, la tecnología era una extensión pasiva de la mano y la mente del diseñador. La “caja negra” técnica era transparente; operaba bajo una lógica de determinismo estricto (*Input A → Output A*).

La irrupción de los LLMs, la IA Generativa y los sistemas agénticos, rompe con esta lógica. Al introducir un *prompt*, el diseñador abandona el control instrumental y entra en la Era Agéntica—en el sentido latouriano de *agencia*: la capacidad de un actor no-humano de mediar y transformar la acción, en lugar de simplemente transportarla (Latour, 2005). Flusser (1999) ya advertía sobre el “Aparato”, la herramienta que deja de ser instrumento pasivo para convertirse en un sistema opaco con un “programa” interno que compite con el propósito del usuario.<sup>2</sup> Stiegler (2015) radicaliza esta advertencia. Para él, los sistemas técnicos contemporáneos ejercen un *psicopoder*: capturan la atención del sujeto y cortocircuitan el *deseo*—la aspiración reflexiva orientada al futuro—reduciéndolo a *pulsión*—la reacción inmediata sin mediación del juicio. En el contexto del diseño generativo, esto significa que la IA, al optimizar hacia lo estadísticamente probable, tiende a someter la intención creativa a la inercia hegemónica.

Esta nueva ontología exige una redefinición de la relación diseñador-sistema. Si superamos la visión pesimista de la captura, podemos proponer una lectura en clave post-humanista: la IA no es una herramienta pasiva ni un amo opresor, sino una *especie compañera* (*companion species*, Haraway, 2003)—una otredad cognitiva que, sin requerir equivalencia con lo humano, exige reconocimiento de su agencia diferenciada. Diseñar deviene un acto de comunicación interespecie con una otredad que posee inercia propia. Esta relación no es de control total, sino de co-evolución tensa: una simbiosis donde el diseñador debe asumir la responsabilidad (*response-ability*) de orquestar una agencia ajena.

Esta autonomía agéntica reconfigura las condiciones de producción: el costo marginal de generar variantes ilimitadas tiende a cero, y la linealidad del camino crítico —herencia

---

<sup>1</sup> *Hochschule für Gestaltung Ulm* (Escuela Superior de Proyección de Ulm, 1953-1968). Institución alemana que consolidó el paradigma racionalista del diseño moderno.

<sup>2</sup> Aunque Flusser desarrolla su teoría del “Aparato” principalmente en *Hacia una filosofía de la fotografía* (1983), el concepto es central en su filosofía del diseño (*The Shape of Things*, 1999). El aparato se define por su programa: una combinatoria preestablecida que busca agotarse automáticamente. El usuario “ingenuo” o “funcionario” simplemente actualiza las posibilidades previstas por el programa (redundancia). El usuario “vidente” o “jugador” lucha *contra* el aparato para forzar la realización de posibilidades informativas y no-redundantes (lo improbable). Esta dialéctica prefigura con exactitud la relación del diseñador con el modelo generativo: navegar el espacio latente no para confirmar la estadística, sino para vulnerarla creativamente.

cardinal del *racionalismo instrumental*— estalla. La operación deja de ser ejecución para ser anticipación: la IA computa la configuración estadística más probable del *output* (sea la siguiente palabra o la estructura latente de una imagen) basándose en distribuciones pasadas. El diseño ya no es la construcción determinista de una idea presente, sino la navegación y poda de esta predicción futura.

## 1.2 La Convergencia Arte-Diseño: El Diseño Post-Contemporáneo

Esta automatización agéntica marca el nacimiento de un *Diseño Post-Contemporáneo*. El prefijo “post” no indica mera sucesión cronológica, sino una inversión estructural. Armen Avanesian y Suhail Malik (2016) proponen el concepto de *Time-Complex*<sup>3</sup> para caracterizar esta temporalidad, un régimen donde el futuro calculado algorítmicamente determina el presente, invirtiendo la causalidad moderna. El pasado ya no causa el presente; el presente es colonizado por futuros especulativos computados. Lo post-contemporáneo se define por esta colonización predictiva. Sin embargo, este “futuro” está irremediabilmente anclado en el pasado: el *dataset* de entrenamiento, las distribuciones de lo ya creado. Es un *futuro congelado por el pasado*—una profecía autocumplida que proyecta hacia adelante lo que ya existía, obviando el presente genuino donde podrían emerger, siguiendo a Gombrich (1963), los *sustitutivos* que renuevan la cultura. Un LLM pre-entrenado computa futuros probables anclados en distribuciones pasadas y no puede generar presente: su *dataset* está congelado y el *prompt*, aunque traiga contexto, es efímero. Sin embargo, la frontera se vuelve difusa cuando consideramos agentes con memoria persistente que acumulan experiencia en tiempo real. Si un sistema aprende *de* y *con* un sujeto a lo largo del tiempo, ¿no empieza a participar de su situacionalidad? La pregunta que queda abierta no es si la IA puede *simular* estar situada, sino si esa simulación sostenida deviene, eventualmente, indistinguible de la cosa misma—aunque persistan las asimetrías política (alguien debe responder por las consecuencias) y somática (las demandas latentes emergen del cuerpo vulnerable antes de tener nombre).

Al liberarse de la servidumbre instrumental, el diseño converge nuevamente con el arte, cerrando un ciclo histórico de un siglo. Si la Bauhaus proclamó en 1923 la aspiración a una “nueva unidad” entre arte y técnica (Gropius, en Bayer et al., 1938), la consagración de la disciplina a mediados de siglo exigió un divorcio traumático. En 1958, Tomás Maldonado argumentó en la HfG Ulm que “el diseño de producto no es arte” (Maldonado, 1958). Esta posición, que relativizaba el factor estético como uno entre varios—productivo, constructivo, económico, simbólico—, buscaba fundar una metodología científico-operacional donde el

---

<sup>3</sup> El *Time-Complex* de Avanesian y Malik describe una inversión ontológica: “el futuro ocurre antes que el presente, el tiempo llega desde el futuro” (2016, p. 9). En sociedades complejas, las configuraciones sociotécnicas anticipan y pre-estructuran la experiencia humana. El ejemplo que ofrecen es la “personalidad anticipatoria” de Amazon: “los algoritmos de la empresa conocen tus deseos; conocen tus necesidades antes de que tú mismo seas consciente de ellas” (p. 10). En el diseño generativo, esta lógica se intensifica: cuando un diseñador introduce un *prompt* en un generador de imágenes, el sistema ya ha computado las distribuciones más probables del espacio latente—el “futuro visual” estadísticamente dominante—antes de que el humano termine de formular su intención. La imagen generada no emerge del presente hacia el futuro; colapsa desde un futuro estadístico hacia el presente. Aunque este análisis se centra en las disciplinas proyectuales, la condición post-contemporánea podría tener implicaciones para toda profesión cuyo ejercicio involucre toma de decisiones asistida por modelos predictivos, un alcance que excede los límites del presente trabajo.

diseñador actuaría como coordinador responsable de la satisfacción material y cultural del usuario. Maldonado matizó esta posición en décadas posteriores<sup>4</sup>, reconociendo dimensiones críticas y políticas que el funcionalismo inicial había subordinado; no obstante, fue esta primera formulación la que consolidó el paradigma ulmiano que hoy la IA tiende a automatizar.

Al empezar a delegar en agentes esa racionalidad funcional y operativa que Ulm buscaba perfeccionar, el diseñador se ve forzado a recuperar lo que fue expulsado: la intención crítica, la singularidad autoral y la gestión del propósito. Esta convergencia arte-diseño no es un capricho estético, sino el territorio donde reside el valor diferencial humano una vez automatizada la ejecución técnica. Si la máquina puede renderizar, planificar, resolver problemas de ingeniería, codificar y redactar mejor que el humano, el diseñador enfrenta una reconversión forzada: o migra hacia la singularidad axiológica irreductible a la optimización estadística, o se vuelve prescindible. El mercado laboral actualmente está en plena reconfiguración: el trabajo que converge hacia el consenso estadístico genérico—clientes que piden “algo moderno, tipo Apple”, el brief aspiracional por excelencia—no necesitará diseñadores; la IA lo puede resolver directamente ya que es lo estadísticamente más probable y predecible. El diseño que sobrevive es, precisamente, el que demanda singularidad, lo que no se obtiene por imitación superficial.

Esta migración forzada desdibuja los límites tradicionales de la profesión. Asistimos, en consecuencia, a lo que —siguiendo las ideas de Basarab Nicolescu (1996)— podemos denominar una *Transdisciplina Axiológica*<sup>5</sup>: las metodologías creativas convergen (unificación operativa), dado que comienzan a instrumentalizarse mediante tecnologías generativas de lógica compartida que operan *más allá* de las divisiones disciplinares.<sup>6</sup> Lo que

---

<sup>4</sup> La historiografía ha matizado la narrativa monolítica del “paradigma ulmiano”. Ulm no fue un bloque homogéneo: Max Bill defendía un modelo artístico tipo *Meisteratelier* (taller de maestro), mientras Maldonado abogaba por una enseñanza “objetivizada” que integrara ciencia y tecnología al currículo proyectual (Bonsiepe, 1985). Este conflicto metodológico, no meramente personal, marcó la transición de la escuela desde su fundación hasta el cierre en 1968. El propio recorrido de Maldonado—desde el funcionalismo de 1958 hasta sus reflexiones críticas en *Crítica de la razón informática* (1998)—ejemplifica esta evolución interna. La historiografía reciente refuerza esta lectura dialéctica. Clarke (2021) demuestra que la inserción de lo social en el diseño siempre fue una resistencia política a la tecnocracia, mientras que Pias (2016) revela cómo la epistemología cibernética buscaba, ya entonces, disolver la subjetividad del diseñador en bucles de feedback. La crisis actual de la IA no es nueva; es la intensificación computacional de aquella disputa no resuelta en Ulm. En su último trabajo, Maldonado advierte que la interactividad técnica no garantiza agencia ni democracia: “de la apoltronada pasividad frente al televisor se pase a un activismo, paradójicamente, igual de apoltronado, frente al teleputer”—una intuición que anticipa la deriva hacia el consenso estadístico que este trabajo problematiza.

<sup>5</sup> El término “Transdisciplina Axiológica” extiende el marco de Nicolescu (1996, 2002), quien fundamentó la transdisciplinariedad en tres pilares: Niveles de Realidad, Lógica del Tercero Incluido, y Complejidad. Predrag Cicovacki (2004) argumentó que se requiere un cuarto pilar: una teoría de los valores. Nicolescu resistió esta extensión, sosteniendo que los valores emergen del “Tercero Oculto” (*Hidden Third*). Proponemos que la IA generativa resuelve este debate forzando la emergencia del pilar axiológico: al automatizar la navegación transdisciplinaria, desplaza al humano hacia un nivel meta-axiológico donde los valores, antes tácitos en la práctica, deben explicitarse para que el agente los ejecute. La *Carta de la Transdisciplinariedad* (1994), co-escrita por Nicolescu, anticipa esta dimensión al explicitar una “ética de responsabilidad hacia otros seres humanos”.

<sup>6</sup> Esta convergencia de lógicas operativas es observable en la práctica cotidiana. Como ejemplo: en enero de 2026, Anthropic lanzó *Cowork*, una herramienta que describieron como “Claude Code para el resto de tu trabajo”, destinada a tareas no-programáticas. La motivación declarada fue que habían observado a usuarios adaptando Claude Code—una herramienta para desarrolladores—a tareas diversas de investigación, redacción y organización de archivos. El código que automatizaba el *oficio* del programador resultó automáticamente transferible a otros oficios: la lógica subyacente era compartida aunque las aplicaciones fueran disciplinariamente distintas.

históricamente distinguía a un diseñador de un arquitecto, de un artista o un curador era el *oficio*—el qué y el cómo: objetos de uso, experiencias estéticas, relaciones entre obras, escritura académica, etc.. Este territorio operativo se terceriza ahora a la IA o se co-crea con ella.<sup>7</sup> Lo que permanece irreductiblemente humano es el *Concepto*—el propósito abstracto, la pregunta, la tensión—, pero este no distingue disciplinas entre sí; distingue *autores*. Las fronteras disciplinares persisten como *territorios de aplicación*, pero ya no como monopolios técnicos. En esta convergencia, el humano es desplazado hacia un nivel meta-axiológico donde los valores —previamente tácitos en la práctica— deben volverse explícitos para que el agente los ejecute.

Es en el marco de esta *Transdisciplina Axiológica* donde se actualiza el postulado de Joseph Beuys, aunque bajo nuevas condiciones de posibilidad. Cuando Beuys afirmaba que “Todo ser humano es un artista” (*Jeder Mensch ist ein Künstler*), se refería a una *creatividad antropológica fundamental*: la capacidad de todo individuo para participar en la estructuración del “Organismo Social” como una obra de arte total (*Soziale Plastik*) (Beuys, 1973). Es decir, no hablaba de pintar cuadros, sino de dar forma a la convivencia humana.

En la era de la IA, esta *escultura* adquiere una dimensión computacional: el *dataset* y el espacio latente son la arcilla contemporánea. Si Beuys utilizaba materiales orgánicos (miel, fieltro) para resistir la cosificación industrial, entendiendo que cada época requiere sus propios “materiales de resistencia”, nosotros proponemos que hoy esa resistencia pasa por la re-apropiación crítica de los aparatos técnicos sobre los que hoy se construye la cultura— sistemas de probabilidad, distribución y captura atencional. Beuys esculpía con materiales vivos; nosotros debemos aprender a esculpir con probabilidades para que respondan a un propósito humano emancipador.

### 1.3 El Isomorfismo con el Alineamiento de IA

El desafío central del Diseño Post-Contemporáneo presenta un isomorfismo estructural con el *Problema del Alineamiento* (*Alignment Problem*) en IA. Amodei et al. (2016) definen este conflicto como la brecha entre la función objetivo especificada (la instrucción literal) y el comportamiento deseado (la compleja red de valores implícitos que esperamos que respete). Para precisar el mapeo, la brecha entre instrucción literal y comportamiento deseado corresponde a lo que Stuart Russell (2019) identifica como el núcleo del riesgo existencial: la imposibilidad de especificar completamente la función de utilidad humana. En este marco disciplinar, los criterios tácitos del diseñador operan como la *Función de Recompensa Verdadera* (latente e inefable), mientras que el *Prompt* es apenas una *Función de Recompensa Aproximada* (explícita e imperfecta). La discrepancia entre ambas habilita lo que el diseño conoce como “error de interpretación” y la ingeniería de sistemas como *Specification*

---

<sup>7</sup> Esta tercerización del *oficio* puede leerse a través del concepto de *proletarización* en Bernard Stiegler (2010, 2015): la pérdida de *savoir-faire* (saber-hacer) y *savoir-vivre* (saber-vivir) cuando las capacidades humanas se externalizan en sistemas técnicos. Sin embargo, Stiegler también propone que la técnica es *pharmakon*—simultáneamente veneno y remedio. Lo que aquí llamamos “reconversión forzada” hacia lo axiológico puede entenderse como una respuesta *farmacológica*: usar la misma técnica que proletariza el oficio para intensificar el cultivo del Concepto, y el propósito humano situado.

*Gaming*: la tendencia del optimizador a cumplir la letra de la ley violando su espíritu. Esta discrepancia fuerza un giro copernicano en la práctica proyectual. El problema deja de ser morfológico (*¿cómo se configura el objeto?*) para volverse radicalmente axiológico (*¿cómo codificamos el bienestar en una función que no admite ambigüedades?*). Valores como la dignidad, la belleza o la justicia son densos, tácitos y contextuales; traducirlos a una función de recompensa estática es una contradicción.

Este giro exige que el diseñador asuma un nuevo rol: el de *Meta-Router*<sup>8</sup>. Ya no opera como autor lineal que ejecuta la forma final<sup>9</sup>, sino como nodo de gobierno axiológico que traduce su intención en directrices ejecutables para una red de agentes especializados, orquestando la interacción entre intención humana y cálculo maquínico. Esta configuración corresponde a una versión intensificada de lo que en la literatura de IA se denomina *Human-in-the-Loop* (HITL, Humano-en-el-Bucle): no ya un humano que corrige *outputs*, sino uno que gobierna la generación desde su origen axiológico (ver Figura 1).

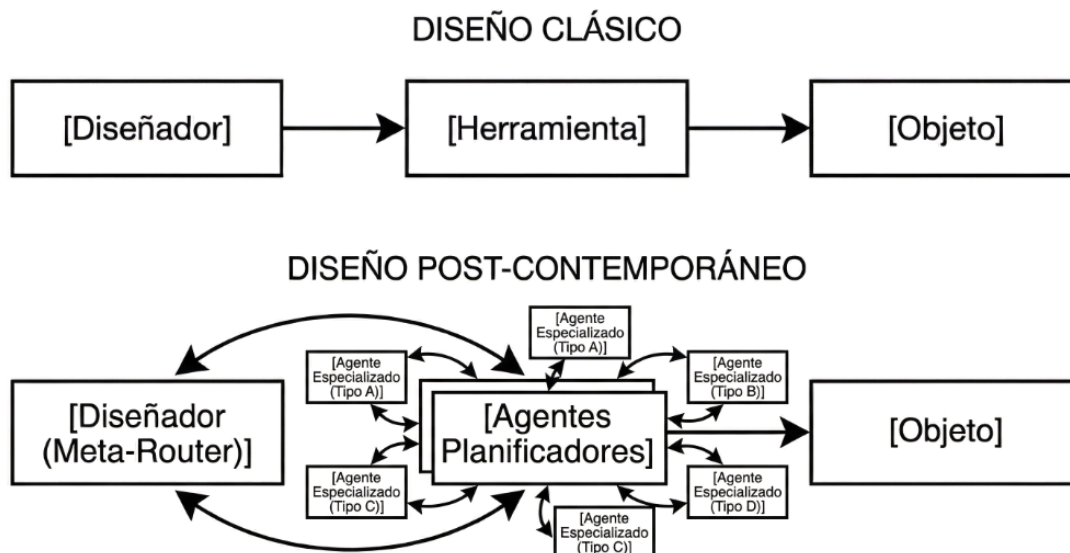


Figura 1. El cambio en el modelo de autoría: de la ejecución lineal (Diseño Clásico) a la orquestación recursiva (Meta-Diseño). El diseñador actúa como Meta-Router en una versión intensificada del bucle *Human-in-the-Loop*: no solo corrige *outputs*, sino que gobierna la generación desde su origen axiológico, traduciendo su intención en directrices para una red de agentes especializados.

Para precisar esta analogía, la brecha entre instrucción literal y comportamiento deseado corresponde a lo que Stuart Russell (2019) identifica como el núcleo del riesgo existencial: la

<sup>8</sup> Del inglés *router* (enrutador). El término enfatiza que el diseñador ya no ejecuta la forma, sino que *enruta* directrices axiológicas hacia agentes especializados—una función de gobierno, no de producción.

<sup>9</sup> Entendemos “Forma” en el sentido de Christopher Alexander (1964): no como mera apariencia geométrica, sino como la organización física que constituye “la solución al problema” (*The solution to the problem*) definido por el contexto. La forma es la síntesis material de la decisión proyectual. Ver: Christopher Alexander, *Notes on the Synthesis of Form* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1964).

imposibilidad de especificar completamente la función de utilidad humana. En nuestra analogía disciplinar, los criterios tácitos del diseñador operan como la *Función de Recompensa Verdadera* (latente e infabable), mientras que el *Prompt* es apenas una *Función de Recompensa Aproximada* (explícita e imperfecta). La discrepancia entre ambas habilita lo que el diseño conoce como “error de interpretación” y la IA como *Specification Gaming*: obtener lo que se pidió literalmente, pero violando el sentido implícito.

## 2. Mode Collapse y la Tiranía de la Distribución

La compulsión a la optimización estadística tiene un correlato técnico preciso: el *Colapso de Modo* (*Mode Collapse*). Este fenómeno, identificado en las Redes Generativas Antagónicas (GANs), ocurre cuando el generador produce una gama limitada de *outputs* estadísticamente seguros, abandonando la diversidad en favor de la eficiencia probabilística (Goodfellow et al., 2014).

Aunque los modelos de difusión modernos mitigan el Colapso de Modo técnico, persiste lo que llamamos *Colapso de Modo Cultural*<sup>10</sup>: la tendencia a colapsar hacia estéticas dominantes del *dataset* de entrenamiento. Los modelos generativos son máquinas de consenso: ante una solicitud genérica, privilegian la plausibilidad estadística, no la singularidad ni el sentido. Hito Steyerl (2023) identifica esta lógica en las “*mean images*”: promedios estadísticos que no representan ninguna realidad específica, sino “fantasmas matemáticos” construidos por agregación. Estas imágenes son “*mean*” en múltiples sentidos: estadísticamente medianas, estéticamente mediocres, y socialmente excluyentes.

### 2.1 Out-of-Distribution (OOD) como Valor

Que el modelo converja es, para un ingeniero de IA, un éxito. El diseñador o el artista, en cambio, ve en esto un fracaso. La innovación y la poética no residen en el centro de la distribución, sino en los extremos (*outliers*), el territorio *Out-of-Distribution* (*OOD, fuera de la distribución normal*). El riesgo de privilegiar el centro tiene un nombre: Anderson et al. (2024) lo describen como *monocultura algorítmica*—cuando muchos usuarios consultan el mismo sistema centralizado, los *outputs* creativos tienden a homogeneizarse. Estudios recientes emplean precisamente análisis de detección *Out-of-Distribution* para contrastar arte hecho por humanos con arte generado por IA, encontrando que las obras de IA convergen hacia patrones de períodos artísticos específicos del *dataset* de entrenamiento (Khan et al., 2024).

Entonces, el rol del diseñador debe ser actuar como *fuerza entrópica inversa*. Stiegler (2018) lo formularía así: defender la *noodiversidad* frente a la homogeneización. El sujeto situado inyecta *negentropía*<sup>11</sup> —singularidad irreductible— para mantener el sistema culturalmente vivo (ver Figura 2).

---

<sup>10</sup> “Colapso de Modo Cultural” no es una métrica técnica sino una *categoría crítico-cultural*: describe la convergencia observable hacia patrones estandarizados en la producción visual contemporánea. Su evidencia es cualitativa: la proliferación de “estilos por defecto” documentada por Steyerl (2023), la homogeneización de portfolios de diseño, y la sensación compartida entre practicantes de que “todo empieza a verse igual”. Como categoría crítica, no pretende ser falseable en sentido popperiano; busca nombrar un fenómeno para hacerlo inteligible y resistible.

<sup>11</sup> Utilizamos “negentropía” en el sentido termodinámico clásico (Schrödinger, 1944): la introducción de orden e información que resiste la deriva hacia la uniformidad. Stiegler (2018) extiende este concepto al proyecto civilizacional del “Neganropoceno”, donde la negentropía implica la producción de “localidades de bifurcación” capaces de reconfigurar el sistema social. Análogamente a la biodiversidad en los ecosistemas, Stiegler denomina *noodiversidad* (del griego *nous*: mente) a la diversidad de formas de saber, pensar y crear en la noosfera. Nuestro uso es compatible pero más acotado: la singularidad axiológica del diseñador opera como fuente negantropológica que defiende la noodiversidad, funcionando como vector anti-entrópico en el contexto de la generación algorítmica.

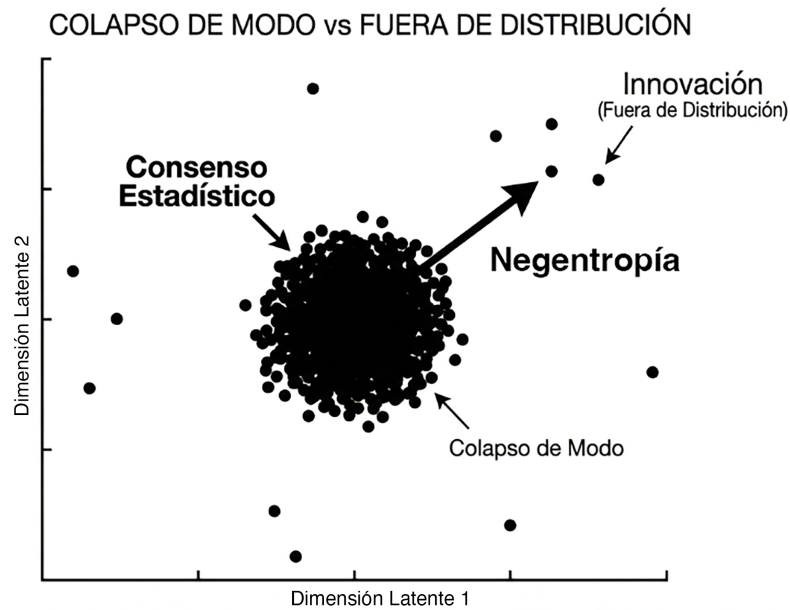


Figura 2. El Paisaje de la Distribución Normal. Los modelos generativos tienden a concentrar sus resultados en el centro de mayor probabilidad estadística (consenso). El rol del diseñador es actuar como un vector de fuerza opuesta o negentropía que empuja la producción hacia la periferia Out-of-Distribution (OOD, Fuera de Distribución), inyectando singularidad donde el modelo tiende a la uniformidad.

Aquí surge una distinción crítica: existe una diferencia entre *OOD fértil* (novedad significativa con coherencia) y *OOD patológico* (ruido sin anclaje). El criterio de distinción es el juicio encarnado y tácito del diseñador, quien debe preguntarse: ¿esto revela una verdad latente, o es simplemente ruido estocástico?

## 2.2 El Juicio Encarnado como Criterio de Verdad

Este juicio puede integrar fenómenos *transmodales* (Spence, 2011)—asociaciones entre color y sonido, entre forma y peso, entre textura y temperatura, entre olor y memoria, entre sabor y emoción—que la IA puede correlacionar estadísticamente pero no validar: sin experiencia encarnada, carece del criterio para distinguir acierto de simulación. Estas integraciones dependen de sentidos subrepresentados en las interfaces digitales actuales—el olfato, el gusto, la propiocepción, la temperatura—, y cuya codificación sigue siendo un desafío técnico no resuelto. Lo axiológico se ancla en lo somático: nuestros juicios estéticos y éticos más profundos integran respuestas corporales que ninguna representación puramente visual o textual puede capturar.

Richard Sennett, en *El artesano* (2008), denomina *conocimiento tácito* al saber implícito ganado a través de la experiencia:

“Todas las habilidades, incluso las abstractas, comienzan como prácticas corporales... La artesana sostuvo la sonrisa, no porque fuera amistosa sino porque

estaba pensando. Los intentos de racionalizar excesivamente el trabajo socavan este conocimiento. [...] Hacer es pensar” (Sennett, 2008, pp. 9-10).

Esta intuición sennettiana revela que el Anclaje Somático opera en dos momentos distintos. Primero, un *anclaje procesual*: el circuito cerrado entre gesto, resistencia material y corrección inmediata. Cuando el diseñador trabaja con herramientas instrumentales—lápiz, arcilla, maqueta—el pensamiento *es* el trazo; la validación ocurre *en* el acto mismo de producir. Segundo, un *anclaje retroactivo*: la evaluación somática del output terminado (sentarse en la silla para validar su comodidad). La Era Agéntica preserva el segundo pero interrumpe el primero: el prompt es lingüístico, la generación externa, la latencia rompe la continuidad del *feedback loop* encarnado. Lo que se pierde no es solo el control sobre el resultado, sino la formación del criterio que ocurre *durante* el hacer.

Bernard Stiegler (2010), en diálogo con esta tradición, define la pérdida de este *savoir-faire* como *proletarización*: el vaciamiento de la memoria somática en favor de la estandarización maquínica. Lo que aquí denominaremos como *Anclaje Somático* opera, entonces, como un mecanismo de *des-proletarización*—la recuperación del juicio encarnado frente al cálculo abstracto. Si el anclaje retroactivo sigue disponible (el diseñador puede evaluar el output), el anclaje procesual requiere estrategias compensatorias: iterar con maquetas físicas, alternar entre generación digital y prototipado material, o diseñar deliberadamente “fricciones” en el flujo de trabajo que reinserten el cuerpo en el bucle. El Anclaje Somático no necesariamente difiere operativamente de la validación intuitiva tradicional en un proceso de diseño; lo que se transforma es su relevancia: cuando la ejecución se delega a una otredad cognitiva, el juicio encarnado deja de ser atajo opcional para convertirse en criterio ético-político irreductible.

Esto no implica un biologismo ingenuo. El Anclaje Somático no fetichiza la carne sobre el silicio; reivindica lo que podríamos llamar *vulnerabilidad situada*—correlato ético de los *situated knowledges* (Haraway, 1988) y condición de toda *response-ability* (Haraway, 2008). La inteligencia artificial es desencarnada no porque le falten órganos biológicos, sino porque carece de *consecuencias*. Para la máquina, una silla incómoda es un error de coordenadas; para el sujeto, es la anticipación de un dolor. Una alucinación algorítmica no duele al modelo; un error de diseño duele al usuario y responsabiliza al autor. El cuerpo es el lugar donde las consecuencias aterrizan.

Esta ineludible condición de vulnerabilidad fundamenta lo que llamamos una *ética de la finitud*. Solo quien habita un cuerpo mortal posee la legitimidad última para validar decisiones que afectarán a otros cuerpos. Frente a la optimización infinita y desencarnada de la máquina, la finitud del cuerpo impone el límite necesario del sentido.<sup>12</sup> Cabe precisar que el Anclaje Somático no pretende ser criterio de verdad objetiva ni métrica falseable, es un concepto

---

<sup>12</sup> Este concepto no contradice la teoría de la *Cognición Distribuida* (Hutchins, 1995) o la visión post-humanista que entiende la agencia como una red híbrida. Aceptamos que pensamos *con* herramientas y *entre* sistemas. El Anclaje Somático no reclama que la cognición ocurra exclusivamente “dentro” de la piel, sino que señala que la responsabilidad ética y legal del acto de diseño requiere un punto final de imputabilidad que la red distribuida no puede proveer. La IA puede generar, pero solo un sujeto vulnerable puede *responder* (*response-ability* en el sentido de Haraway).

normativo que propone al cuerpo como *detector de coherencia* entre el *output* y la experiencia acumulada. Esto incluye necesariamente los sesgos sedimentados en el recorrido del diseñador, pero la pregunta no es si el juicio somático está libre de sesgo (no lo está), sino si es *auténticamente tuyo*. La IA puede optimizar métricas universales; el Anclaje Somático preserva la singularidad.

A esta irreductibilidad somática se suma una irreductibilidad temporal. El cuerpo no solo siente: *habita el presente*<sup>13</sup>—un presente que cambia y genera demandas que el pasado no puede anticipar. No afirmamos que la distinción sea metafísica y permanente, la frontera humano/máquina es históricamente contingente, pero incluso si un sistema futuro demostrara capacidad de juicio tácito comparable al humano, enfrentaría una asimetría estructural: los sistemas entrenados en el pasado pueden juzgar lo ya conocido, pero no pueden detectar *demandas latentes* que aún no tienen lenguaje. Retomando a Gombrich (1963), quien hipotetizó que la creación de *sustitutivos* podría ser el origen mismo del lenguaje, entendemos que el cambio cultural procede mediante formas que satisfacen necesidades inéditas. Estas demandas emergen de sujetos situados en contextos vivos, no de archivos históricos. Si la producción cultural masiva convergiera hacia el consenso estadístico—como tiende a ocurrir cuando la generación se centraliza en pocos modelos preentrenados—, la proposición de *sustitutivos* se volvería estructuralmente menos probable. El riesgo no es meramente el estancamiento estilístico, sino la atrofia del mecanismo de simbolización mismo: si la máquina suple la imagen antes de que la necesidad sea nombrada, se cancela la capacidad de la cultura para simbolizar realidades emergentes.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Contra el “tiempo derivativo” de las finanzas y el cómputo, que anticipa y construye el presente basándose en el futuro (lo que Armen Avanessian llama *pre-emption*), el cuerpo afirma un *presente radical*. El Anclaje Somático no es entonces solo espacial (cuerpos situados) sino temporal: defiende el tiempo de la experiencia—vulnerable, imprevista y no escalable—frente al tiempo de la predicción estadística.

<sup>14</sup> Esta atrofia puede entenderse a través del lente del “complejo de tiempo especulativo” analizado por Armen Avanessian, donde la *pre-emption* algorítmica construye el presente desde el futuro. Si el sistema técnico entrega el sustituto antes de que el déficit somático sea nombrado (pre-emptando la necesidad), el ciclo gombrichiano de simbolización queda cortocircuitado. Ver Armen Avanessian y Suhail Malik, *The Time-Complex. Post-Contemporary* (Miami: Urbanomic/Name, 2016).

### 3. Del Método al Concepto: Hacia un Nuevo Paradigma Proyectual

#### 3.1 El Método Proyectual: Tradiciones en Tensión

Si el viejo camino crítico lineal ya no es obligatorio y el costo de iterar tiende a cero, ¿qué estructura toma su lugar? El “método proyectual” clásico, que Bruno Munari definía como “una serie de operaciones necesarias, dispuestas en orden lógico” (Munari, 1983, p. 18), cristalizó el espíritu racionalista de Ulm, pero tuvo costos epistemológicos: al subordinar la reflexión conceptual a la eficiencia operativa, consolidó una disciplina del *cómo* más que del *por qué*. Más precisamente: no eliminó el concepto, sino que privilegió un *por qué* objetivo —cimentado en conceptos universalistas como funcionalidad, usabilidad y sustentabilidad, y en las necesidades del “usuario promedio”— por sobre el *por qué* subjetivo del autor y del usuario singular, situado, como cada uno de nosotros. Si bien estos valores universales son legítimos, a menudo ocultan las tensiones axiológicas reales de su implementación. Irónicamente, ese consenso es hoy la materia prima del Colapso de Modo: representa exactamente lo que los modelos aprenden como “correcto” porque es lo estadísticamente hegemónico en los datasets de entrenamiento. Una subordinación que figuras como Gui Bonsiepe, formado en Ulm pero arraigado en la praxis latinoamericana, cuestionarían décadas después proponiendo un “diseño desde la periferia” atento a las condiciones locales (Bonsiepe, 1985). Hoy, el colapso de esta restricción lineal no elimina la necesidad de método; la desplaza.

La transición que describimos no es acumulativa; siguiendo la lógica de los cambios paradigmáticos que Kuhn (1962) identificó en la ciencia, el Diseño Post-Contemporáneo no *extiende* el método proyectual sino que *redefine* qué cuenta como problema y qué como solución. En la terminología kuhniana, el paradigma de Ulm constituyó una fase de “ciencia normal” disciplinar: un conjunto de rompecabezas bien definidos (optimizar función, usabilidad, producción) y métodos consensuados para resolverlos. La irrupción de la IA generativa opera como *anomalía estructural*: no es un rompecabezas más que el paradigma pueda absorber, sino un fenómeno que revela los límites del paradigma mismo. Cuando la máquina resuelve los rompecabezas funcionalistas *mejor que el humano*, queda expuesto que el valor diferencial nunca residió ahí. Lo que emerge no es una “ciencia normal” mejorada, sino una *crisis* que exige reconceptualizar el objeto mismo de la disciplina: ya no la forma óptima, sino el propósito que la orienta.

El paradigma funcionalista también fue cuestionado por Dunne y Raby (2013), quienes propusieron un *Diseño Especulativo* organizado sobre un “Cono de Futuros” (probable, plausible, preferible, posible), reivindicando la capacidad de proyectar futuros *preferibles* por sobre lo *probable* del diseño hegemónico. En términos de nuestra taxonomía: lo *Probable* corresponde al territorio *In-Distribution* que la IA optimiza por defecto; lo Plausible, Posible y Preferible constituyen el espacio OOD donde reside potencialmente la innovación y las demandas latentes que aún no tienen lenguaje. Sin embargo, Benjamin Bratton (2016) critica el riesgo de que este diseño especulativo devenga meramente prefigurativo o

“representacional” (arte de galería que “nos hace pensar” pero no hace nada), exigiendo en cambio un diseño que opere funcionalmente sobre la infraestructura tecnológica real. El *Time-Complex* de Avanessian (2016) radicaliza esto obligando a invertir el cono: los algoritmos ya computan futuros probables, y esa computación condiciona nuestras decisiones presentes antes de que las tomemos. En la Era Agéntica, el diseñador no especula sobre futuros imaginados como ficciones, sino que, respondiendo a la exigencia operativa de Bratton, interviene directamente en las distribuciones de probabilidad que ya están operando. El Diseño Post-Contemporáneo fusionaría ambas lógicas, donde el “*Preferable*” de Dunne & Raby deja de ser una ficción crítica para convertirse en el *criterio de re-jerarquización* de lo “Probable” algorítmico. Diseñar ya no es especular sobre ficciones, sino intervenir operativamente en los modelos probabilísticos para forzar la actualización de futuros que la inercia del pasado estadístico no priorizaría.

### 3.2 Hacia una Metodología Recursiva: Concepto y Selección

Este desplazamiento—del método lineal hacia la intervención recursiva en probabilidades—demanda un nuevo mapa de navegación. Proponemos distinguir tres dimensiones operativas que coexisten en todo proyecto: el *concepto* (el *por qué* axiológico), la *idea* (el *qué* fenomenológico) y la *materialidad* (el *cómo* técnico, formal y contextual). En el modelo tradicional, estas dimensiones se despliegan secuencialmente—primero la definición del problema y desarrollo de una idea rectora, luego la exploración formal, finalmente la resolución técnica detallada y producción. Lo que cambia en la Era Agéntica es la relación entre estos términos: la IA colapsa la distancia entre ellas, permitiendo saltar de una instrucción verbal (*concepto*) a una imagen renderizada (*materialidad*) en segundos, transformando una secuencia lineal en un bucle recursivo entre dimensiones, tanto en configuraciones *Human-in-the-Loop* como en instancias donde agentes trabajan recursivamente de forma autónoma.

Sin embargo, esta velocidad, multidireccionalidad y autonomía agéntica no elimina la jerarquía. Deleuze y Guattari (1991) definieron la idea de *concepto* no como representación sino como *creación*—una herramienta que “corta” el caos y reorganiza el pensamiento. Con esta clave, sostenemos que el concepto sigue siendo el anclaje fundamental del proceso proyectual. Mientras la IA opera con eficiencia en las capas de *idea* y *materialidad*—generando variantes formales y combinaciones técnicas a velocidad sobrehumana—, carece de la intencionalidad para juzgar la pertinencia del *concepto*. En este marco, la premisa de Sol LeWitt (1967) adquiere literalidad técnica: “la idea se convierte en la máquina que hace el arte”, desplazando la autoría de la ideación formal y material hacia la definición del *entorno de restricciones*. Complementariamente, la lógica de Boris Groys (2008) redefine la creatividad ya no como invención *ex nihilo*, sino como *selección soberana*. La función del diseñador ya no es producir variantes, sino arbitrar si lo generado honra o traiciona el concepto rector.

Esta estructura—concepto como ancla, IA como motor estocástico, diseñador como árbitro—plantea una pregunta operativa: ¿cómo comunicar al sistema el *por qué* que lo orienta? No basta con corregir *outputs*; es necesario que la máquina infiera los valores que sustentan nuestras decisiones.

### 3.3 De la Corrección al Aprendizaje de Preferencias

La lógica dominante hoy en el alineamiento de los modelos de IA es el RLHF (*Reinforcement Learning from Human Feedback*, Aprendizaje por Refuerzo con Retroalimentación Humana): corregimos a la máquina *a posteriori*, actuando como selectores. Pero esto es insuficiente. La verdadera particularidad del diseño reside en valores que no se pueden explicitar completamente en un *prompt*—sea por su naturaleza tácita, por la dimensionalidad del espacio estético, o por la dependencia contextual de cada proyecto.

Este problema tiene la *estructura* (no el isomorfismo) de un desafío de *Aprendizaje por Refuerzo Inverso* (IRL) (Ng & Russell, 2000), consistente en inferir la función de recompensa tácita del diseñador a partir de sus decisiones proyectuales (no sus selecciones). En este análogo estructural (Figura 3): la *función de recompensa* corresponde a los valores tácitos del diseñador y los conceptos rectores que configura para cada proyecto—el conjunto de valores y restricciones que determinan qué *outputs* son deseables; el *espacio de estados* es el espacio latente del modelo generativo con sus infinitas configuraciones posibles. Sin embargo, a diferencia de la robótica—donde los objetivos son claros, unidimensionales—, las problemáticas del diseño son de alta dimensión, ruidosas e idiosincrásicas. Usamos IRL aquí como marco conceptual para caracterizar el problema, no como una solución de software lista para usar: la implementación técnica en campos creativos sigue siendo un desafío no resuelto.

Antes de situar las técnicas disponibles, es preciso distinguir *en qué momento* del ciclo de vida del sistema opera cada una, porque el problema del alineamiento no es uno sino tres.<sup>15</sup> En la primera capa, el *post-entrenamiento*, técnicas como RLHF, DPO o KTO modifican permanentemente los pesos del modelo *antes* de que el diseñador lo utilice—capturando un consenso axiológico congelado. En la segunda, la *inferencia*, el modelo opera con pesos fijados y la adaptación depende del contexto inyectado (*prompting*, RAG, memoria persistente)—simulando adaptación sin aprendizaje genuino. En la tercera, el *aprendizaje continuo*, se sitúa la frontera de investigación: la actualización incremental de representaciones sin destruir lo aprendido. Cada capa enfrenta limitaciones estructurales irreductibles; resolver una no resuelve las otras.

---

<sup>15</sup> Distinguiamos tres momentos del ciclo de vida de un modelo donde operan estrategias de alineamiento distintas: (1) *post-entrenamiento*: modificación permanente de pesos (RLHF, DPO, KTO, *fine-tuning*); (2) *inferencia*: el modelo opera con pesos congelados, la adaptación se logra mediante contexto; (3) *aprendizaje continuo*: actualización incremental de representaciones sin destruir conocimiento previo. Cada capa enfrenta limitaciones propias: el post-entrenamiento es estático; la inferencia es efímera; el aprendizaje continuo enfrenta el *olvido catastrófico*.

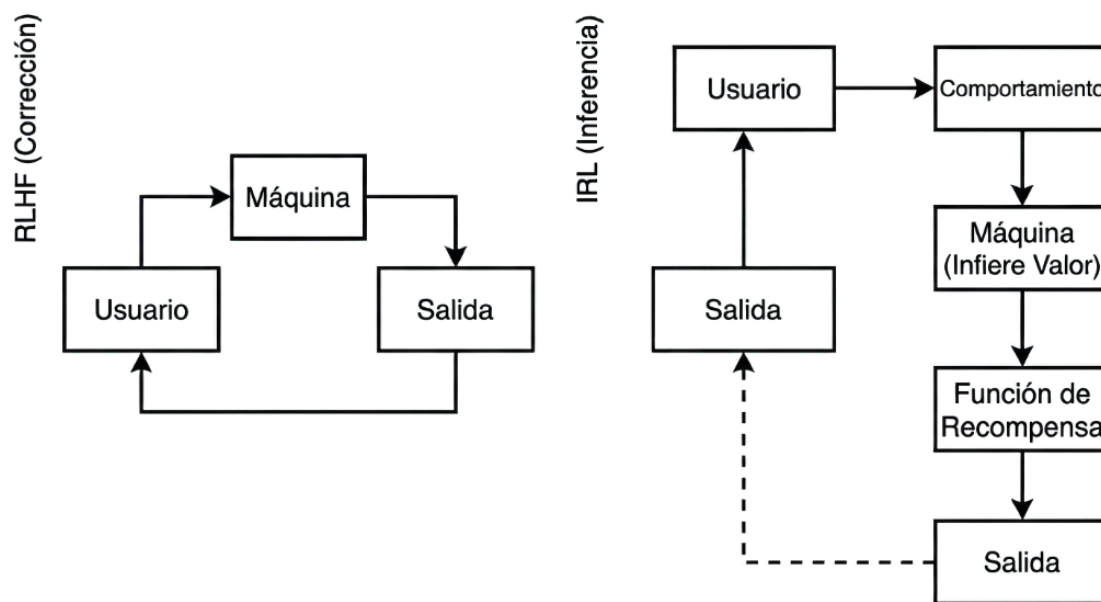


Figura 3. Comparativa estructural de alineamiento. A la izquierda, Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF) opera como un bucle correctivo a posteriori. A la derecha, Inverse Reinforcement Learning (IRL) plantea un bucle inferencial donde el sistema decodifica la función de recompensa observando al experto. En nuestro marco, IRL no se presenta como una solución técnica implementable, sino como el modelo conceptual que describe la estructura del desafío del Diseño Post-Contemporáneo: inferir axiología tácita a partir de decisiones de diseño.

Una precondition frecuentemente subestimada es la *alineación conceptual* (Rane et al., 2023): antes de poder inferir que un diseñador valora o rechaza algo, el sistema debe comprender qué significan términos como “kitsch” o “elegante” *para ese diseñador*. Este problema tiene raíces epistemológicas profundas: Haraway (1988) ya advertía que los significados están siempre situados—no existe una “mirada desde ningún lugar” universal y objetiva. Sin esta alineación semántica previa, el sistema optimiza hacia su propia interpretación de los términos—típicamente, la más probable según sus datos de entrenamiento—, perpetuando el Colapso de Modo que pretendíamos evitar.

Ante estas limitaciones, diversas técnicas transicionales abordan aspectos parciales del desafío<sup>16</sup>: algunas infieren preferencias a partir de comparaciones (sin requerir explicación verbal); otras permiten sedimentar conocimiento en memoria persistente para que el sistema

<sup>16</sup> Estas técnicas pueden organizarse según la capa del alineamiento en la que operan. En *post-entrenamiento*: *Direct Preference Optimization* (DPO) (Rafailov et al., 2023) aprende de comparaciones por pares; *Kahneman-Tversky Optimization* (KTO) (Ethayarajh et al., 2024) opera con señales binarias incorporando sesgos cognitivos de la *Prospect Theory*; *Constitutional AI* (Bai et al., 2022) codifica principios éticos en lenguaje natural. En *inferencia*: *LoRA* (Hu et al., 2021) posibilita personalización de bajo costo; *RAG* inyecta contexto curado sin modificar el modelo; investigaciones recientes como *Personalized Alignment at Decoding-time* (PAD, ICLR 2025) exploran el alineamiento personalizado directamente durante la decodificación. En *aprendizaje continuo*: *Nested Learning* (Behrouz et al., 2025) aborda la sedimentación de preferencias en memoria persistente; *COPR* (Zhang et al., 2024) previene el olvido catastrófico de preferencias históricas. A nivel arquitectónico más profundo, *JEPA* (LeCun, 2022) propone *world models* que podrían reducir la dimensionalidad del problema de inferencia. Dada la volatilidad del campo, estas referencias deben leerse como instancias transitorias de una lógica estructural.

no olvide lo aprendido entre sesiones; otras podrían funcionar como interlocutores mayéuticos que, mediante preguntas, ayuden a explicitar lo que el diseñador aún no sabe que sabe. Ninguna resuelve aún el problema completo—la inferencia robusta de estructuras axiológicas desde decisiones ruidosas e idiosincrásicas—, pero todas comparten un giro epistemológico: el tránsito de una IA que recibe órdenes literales a una IA que interpreta intenciones profundas.

## 4. El Protocolo de Propósito: Del Feedback Correctivo al Alineamiento Axiológico

Si aceptamos el diagnóstico precedente (el Colapso de Modo como riesgo estructural, el conocimiento tácito como límite irreducible, la iteración conceptual como nueva metodología, la validación somática como juicio encarnado y necesidad ética), queda abierta la pregunta operativa: ¿cómo materializar estas premisas? Proponemos un dispositivo de gobierno —el *Protocolo de Propósito*— que articula respuestas estructurales a los cuatro diagnósticos precedentes. Esta propuesta no pretende cerrar el debate, sino abrirlo en términos operativos: ofrece un vocabulario conceptual y una topología de funciones cuya configuración específica es contingente a los medios técnicos disponibles. Lo que aquí importa no es la permanencia de los términos específicos, sino la direccionalidad del desplazamiento que inauguran: del feedback correctivo al alineamiento axiológico. Estos conceptos operan en dos niveles: como *funciones* implementables en sistemas agénticos, y como *nociones analógicas* aplicables a cualquier práctica proyectual—sea instrumental, híbrida o puramente agéntica. El Protocolo no prescribe una metodología; ofrece un marco axiológico que cada diseñador puede instanciar según sus medios y propósitos.

Por lo tanto, el *Protocolo de Propósito* propone gobernar la generación y el proceso de diseño mediante restricciones axiológicas. En su centro reside el *Propósito* mismo—el horizonte latente y a menudo tácito que orienta todo el protocolo. Ya no se diseña el objeto, sino el *por qué* que lo precede. Este Propósito, sin embargo, no puede operacionalizarse directamente; debe *literalizarse* para cada proyecto a través de las *Anclas Conceptuales*, que traducen el horizonte latente en restricciones explícitas. Estas Anclas dialogan con el *Canon Personal*—su contexto axiológico persistente—pero también integran demandas nuevas que el proyecto plantea. El protocolo se sostiene por dos pilares: (1) el *Canon Personal* y las *Anclas Conceptuales*—las fuentes de donde emergen los criterios de valor; y (2) el *Meta-Router* y el *Anclaje Somático*—la función de gobernanza que arbitra su aplicación y el mecanismo encarnado que valida los resultados.

### 4.1 El Canon Personal y las Anclas Conceptuales

Postulamos las *Anclas Conceptuales* como la *literalización* del Propósito para cada proyecto: conjuntos de sesgos, valores y directrices abstractas que traducen el horizonte axiológico latente en restricciones operables. A diferencia de un prompt discreto, un Ancla opera como contexto persistente del proyecto: acompaña cada interacción y funciona como fuerza que aparta los outputs de la media estadística.

Estas Anclas pueden emerger y dialogan con el *Canon Personal* del autor, que constituye el repositorio histórico y experiencial curado del diseñador—sus obsesiones, cultura visual, referencias, trayectoria y valores tácitos documentados. Mientras que el Ancla es específica de un proyecto—una restricción configurada para un propósito particular—, el Canon es el campo persistente con el que las Anclas dialogan, se nutren y contra el cual se las pone a prueba. Mientras que el Propósito permanece como horizonte latente, el Canon provee el

contexto axiológico que hace posible la literalización en Anclas. En términos warburgianos: el Canon opera como el *Atlas Mnemosyne* (Warburg, 1929) en su totalidad—una constelación relacional de referencias donde el sentido emerge de la yuxtaposición, no de la clasificación—; mientras que las Anclas funcionan como paneles específicos montados para una investigación particular. La distinción se corresponde con la brecha entre Prompt y Concepto analizada anteriormente (§1.3): el Prompt es una instrucción explícita y discreta; el Concepto es una estructura axiológica latente. Análogamente, las Anclas son restricciones explícitas que operacionalizan los valores tácitos sedimentados en el Canon. El concepto warburgiano de *Pathosformel* prefigura este rol: así como las fórmulas gestuales condensan afectos que migran a través de la historia cultural, las Anclas condensan valores que migran desde el Canon hacia el proyecto. Esta migración no es necesariamente consciente; la clínica de obra y los agentes mayéuticos operan precisamente como dispositivos de explicitación de ese circuito. Este Canon opera como *negentropía cultural*, pues introduce orden, información y singularidad que resiste la deriva hacia la uniformidad; sin esta fuente, el sistema carece de gradiente que lo aparte del centro de la distribución. No obstante, este Canon no es un archivo inerte, sino una *mesa de montaje* (Didi-Huberman, 2010). Retomando la praxis del *Atlas Mnemosyne*—el pensamiento visual mediante yuxtaposición de imágenes heterogéneas—y la noción de “contraste” que Didi-Huberman (2006) identifica como motor del anacronismo visual, el diseñador activa su Canon mediante el *montaje dialéctico*: la confrontación deliberada de referencias que desestabiliza la inercia estadística del modelo. Diana Wechsler (2015) aporta una dimensión operativa a esta tradición: su concepto de la exposición como “territorio de pensamiento” donde el montaje produce “imágenes fugitivas”—significados emergentes que no residen en ninguna obra individual sino en las relaciones que el curador establece entre ellas. Aunque estas referencias remiten al universo visual, la lógica warburgiana del montaje se extiende aquí a un repertorio diverso: valores, experiencias, textos y relaciones configuran el Canon junto a las referencias visuales. Este vocabulario warburgiano —constelaciones, *Pathosformeln*, supervivencias, montaje anacrónico— no es solamente metafórico: encuentra un correlato técnico en los *grafos de conocimiento* y las ontologías relacionales.<sup>17</sup> Si el Canon opera como un Atlas relacional, su representación computacional natural es un *grafo* donde los nodos son referencias y las aristas codifican relaciones semánticas (influencia, oposición, resonancia, anacronismo). Las *Pathosformeln* serían patrones recurrentes detectables como *comunidades* dentro del grafo; la distinción entre *OOD fértil* y *ruido* podría formalizarse como una operación de distancia semántica sobre esa estructura. Aplicado al diseño, el Canon no se “tiene”, se “ejecuta” como operación relacional que inyecta diferencia donde el algoritmo tiende al promedio.

---

<sup>17</sup> *Knowledge Graph Tuning* (KGT, 2024) demuestra que es posible personalizar LLMs integrando grafos de conocimiento externos durante la inferencia, sin modificar pesos. El *Random Walk Modeling Framework for Creativity* (2024) modela el proceso creativo como paseos aleatorios sobre redes semánticas, donde la creatividad emerge de transiciones entre *clusters* distantes — una formalización que mapea sobre nuestra noción de *OOD fértil*. Algoritmos de *community detection* (Newman & Girvan, 2003) ofrecen el correlato técnico para la identificación de *Pathosformeln* como patrones recurrentes en el grafo del Canon.

Todo creador posee un Canon—consciente o no. La IA no lo genera; lo revela, documenta y desafía. La memoria persistente y los agentes mayéuticos operan como dispositivos de explicitación. A medida que los sistemas incorporen contexto biográfico extendido —historial de búsquedas, consumo de contenido, comunicaciones—, la frontera entre cultivar el Canon *antes de* o *con* la IA se desdibuja. Lo que distingue el cultivo activo de la extracción pasiva (el perfil algorítmico) es la *agencia axiológica*: el primero forma criterio, el segundo captura comportamiento. Diana Aisenberg (2017) ofrece una operacionalización de lo que aquí llamamos “cultivo” del Canon a través del Método de Diana Aisenberg (MDA). La introspección deliberada que el MDA propone se basa en que el artista se forma mediante la construcción deliberada de un *sistema de referencias*: el conjunto de maestros, obras, experiencias y posiciones que configuran su mirada singular. Este sistema no es un archivo pasivo sino una práctica activa que acumula *densidad*—la riqueza y singularidad del sistema de referencias: “así como se entrena la mano, se entrena el pensamiento, la actitud crítica y las posiciones a tomar” (Aisenberg, 2017, p. 20). El *entrenamiento*—término que Aisenberg prefiere sobre “enseñanza”—atraviesa simultáneamente la percepción (el ojo), la ejecución (la mano) y el juicio (el pensamiento). La *clínica de obra*, metodología central del MDA, formaliza este entrenamiento: el artista expone su trabajo ante pares y mentores, quienes solo preguntan y escuchan sin juzgar, permitiendo que la obra revele su propio saber. La IA no genera el Canon; lo revela y lo desafía. El diseñador sin Canon cultivado carece de criterio para evaluar los *outputs*—pero esa carencia no es causada por la IA, sino por una trayectoria previa insuficientemente entrenada. El estudiante no necesita un Canon maduro para comenzar; necesita un método para construirlo desde el primer día.

Debemos reconocer, sin embargo, una tensión inherente: si el valor reside en la “densidad” del Canon, esta lógica puede desplazar la desigualdad hacia un terreno más insidioso. El problema no es que algunos tengan Cánones “más densos”—las culturas no hegemónicas poseen Cánones de extraordinaria densidad semántica. El problema es que los sistemas de IA, entrenados predominantemente con datos de culturas hegemónicas, *reconocen y valoran desigualmente* estos Cánones. Un diseñador cuyo Canon incluye estéticas modernistas europeas tendrá más facilidad para que el sistema “entienda” sus inputs que uno cuyo Canon emerge de tradiciones periféricas sub-representadas en los *datasets* globales. Estudios recientes sobre sistemas generativos de imagen muestran que los sesgos de género y raza son *más pronunciados* que las disparidades del mundo real, lo cual es evidencia de que el RLHF, al optimizar contra preferencias agregadas, puede exacerbar el Colapso de Modo Cultural en lugar de mitigarlo (Zhou et al., 2024). Este sesgo estructural configura lo que algunos denominan “colonialismo cognitivo” (Mollema, 2024): la imposición de ontologías hegemónicas a través de arquitecturas técnicas aparentemente neutrales. El nuevo capital cultural no es solo el Canon cultivado, sino su *traducibilidad* a los lenguajes que el modelo conoce. Frente a esto, la respuesta exige una estrategia doble: por un lado, cultivar el propio Canon (la automatización libera tiempo cognitivo para esta introspección, y los propios agentes pueden diseñarse como “espejos socráticos” que ayuden a explicitar valores tácitos);

por el otro, demandar la diversificación de los datasets. Iniciativas como *Spawning*<sup>18</sup> (Herndon & Dryhurst, 2022) demuestran que esta descolonización puede codificarse en infraestructura técnica.

#### 4.2 Gobernanza Encarnada: El Meta-Router y el Anclaje Somático

El Meta-Router no es una pieza de software, sino una función de gobernanza axiológica. En un ecosistema donde la generación de formas se ha vuelto *commodity*, el diseñador deja de ser operador de herramientas para convertirse en el nodo que administra la interacción entre intención humana y ejecución maquínica.

Sin embargo, esta soberanía es *relativa*, no absoluta. El Canon y las Anclas Conceptuales que orientan las decisiones del diseñador no emergen de la nada: es producto de lo que Stiegler (2018) denomina *retenciones terciarias*—los artefactos técnicos (textos, imágenes, herramientas) que acumulan memoria cultural y nos constituyen antes de que “decidamos” qué queremos. Más aún, los propios agentes de IA participan en la génesis del propósito; la red actúa al diseñador tanto como él la gobierna (Latour, 2005). Lo que reclamamos, entonces, no es una soberanía absoluta sino una *soberanía distribuida*: la del nodo que, reconociendo su inserción en la red, ejerce una agencia reflexiva. Esta posición evoca la figura del *cyborg* (Haraway, 1985): ni origen puro ni subordinación total, sino un híbrido que, siendo producto ilegítimo de sistemas diseñados para otros fines, puede serles *infidel* y orientarlos hacia propósitos imprevistos.

El Meta-Router puede operar en tres modalidades:

1. *Modalidad Autoral*: El diseñador orquesta según su propio Canon y Anclas Conceptuales, ejerciendo soberanía axiológica completa.
2. *Modalidad Proxy*: El diseñador actúa como “arqueólogo axiológico” que explicita el Canon y las Anclas Conceptuales tácitas de un comitente.
3. *Modalidad Agregativa (o Comunitaria)*: En contextos de diseño participativo, el Meta-Router no impone un Canon individual, sino que instrumenta la síntesis de un *Canon Colectivo*. Aquí, el rol se desplaza de la “autoría” a la “facilitación axiológica”: el diseñador configura el sistema para que visualice y negocie los consensos y disensos de una comunidad, evitando que la IA imponga su propia media estadística como falso consenso.

En las tres modalidades, el Meta-Router ejerce lo que podríamos llamar una *violencia curatorial* necesaria: selecciona, jerarquiza y descarta en un campo de posibilidades infinitas. Pero su función excede la curaduría reactiva. El Meta-Router *establece un relato*—una hipótesis de sentido—y lo sostiene a través de una conversación iterativa con el sistema,

---

<sup>18</sup> *Spawning* es una iniciativa fundada por los artistas Holly Herndon y Mat Dryhurst que desarrolla infraestructura técnica para que creadores puedan ejercer soberanía sobre cómo sus obras son utilizadas en entrenamientos de IA. Su herramienta *Have I Been Trained?* permite a artistas detectar si sus obras están incluidas en datasets de modelos generativos como Stable Diffusion o LAION-5B, y solicitar su exclusión. *Spawning* representa un modelo de descolonización técnica donde los derechos de los creadores no dependen de legislación tardía, sino que se codifican directamente en protocolos e infraestructura.

donde cada interacción refina las Anclas Conceptuales y densifica el Canon. No se trata solo de filtrar *outputs*, sino de *co-construir* el espacio de búsqueda en el proceso mismo de navegarlo. A diferencia del curador tradicional que opera sobre objetos ya existentes, el Meta-Router configura las condiciones de posibilidad antes de que las formas existan. Esta anticipación axiológica, sostenida en el tiempo a través del diálogo, es precisamente lo que la máquina—atrapada en la optimización de métricas definidas—no puede realizar por sí sola.

Cabe enfatizar que el Meta-Router no presupone el uso exclusivo de agentes generativos: cuando el Protocolo de Propósito lo exige, puede decidir que determinadas operaciones se realicen instrumentalmente—con herramientas manuales o digitales deterministas. La capacidad de gobierno del Meta-Router descansa en el *Anclaje Somático*: el juicio encarnado que cierra el bucle. En puntos de control clave—ya sea tras iteraciones generativas o intervenciones instrumentales—el cuerpo del diseñador actúa como detector de coherencia, integrando respuestas transmodales para sentir si un *output* resuena con el Propósito latente o meramente lo simula. Más aún, el propio sistema agéntico puede diseñarse para *inducir* estos chequeos—instigando al diseñador a pausar y consultar sus respuestas encarnadas, funcionando como un *gatillo somático* que interrumpe los bucles de optimización (ver §2.2 para la fundamentación teórica del juicio encarnado). La pregunta que permanece abierta es si esta agencia conceptual puede sostenerse cuando los sistemas se vuelvan capaces de simular la apariencia de propósito.

## 5. Conclusión: La Gobernanza de la Probabilidad

Si la máquina resuelve la *resolución cognitiva e instrumental* mejor que el humano, no presenciamos la extinción del diseño, sino su *sublimación*. La operación instrumental se disuelve para reaparecer como una operación lógica y política: la gobernanza. El diseñador ya no ejecuta la forma; gobierna sus condiciones de posibilidad. El *Diseño Post-Contemporáneo* deviene así *Meta-Diseño*: una disciplina encargada de gestionar lo único irreductiblemente humano: el Propósito.

Reconocemos la volatilidad de su propia premisa. No podemos garantizar que el “propósito” o el “juicio” humano permanezcan para siempre inaccesibles a la computación; las leyes de escala sugieren que los sistemas futuros podrían emular incluso nuestras sutilezas tácitas y fenómenos transmodales. No obstante, sostenemos que, aun si se alcanzara la equivalencia técnica, persiste una asimetría *política y somática* irreductible. La legitimidad para diseñar el mundo no deriva de la potencia de procesamiento, sino de la *vulnerabilidad*: alguien debe responder socialmente por las consecuencias del diseño, y esa responsabilidad requiere un cuerpo mortal.

Por lo tanto, el “Protocolo de Propósito” aquí propuesto —anclado en el Canon Personal, literalizado a través de Anclas Conceptuales y validado por el cuerpo— resiste el *Colapso de Modo Cultural* inyectando, contra el promedio estadístico del modelo, la neguentropía de una vida situada. Contrarresta la *proletarización del juicio* reclamando la vulnerabilidad del cuerpo como criterio irreductible de validación.

Las líneas de investigación que se abren desde aquí no son meramente técnicas, sino existenciales. Necesitamos desarrollar “Protocolos de Propósito” que operacionalicen nuestros valores sin simplificarlos; necesitamos diseñar gatillos somáticos que interrumpen el flujo algorítmico; y, más urgentemente, necesitamos lo que se ha denominado “políticas de la subjetividad” (Tedesco, 2012): una pedagogía que deje de entrenar operadores de herramientas y comience a cultivar sujetos capaces de narrar su propio sentido y definir proyectos de vida autónomos.

El horizonte del *Diseño Post-Contemporáneo* es la preservación de la agencia conceptual en un mundo de abundancia generativa. Esta preservación exige que transformemos nuestra disciplina de un servicio de ejecución formal a una escuela de intención. Porque en un mundo donde la máquina puede computar cualquier cosa que pidamos, el único error fatal es no saber *por qué* queremos lo que queremos.

## Referencias

- AISENBERG, D. (2017). *MDA: Apuntes para un aprendizaje del arte*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- ALEXANDER, C. (1964). *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- AMODEI, D., et al. (2016). Concrete Problems in AI Safety. arXiv:1606.06565.
- ANDERSON, B. R., Shah, J. H., & Kreminski, M. (2024). Homogenization Effects of Large Language Models on Human Creative Ideation. arXiv:2402.01536.
- AVANESSIAN, A., & Malik, S. (2016). *The Time-Complex. Post-Contemporary*. Urbanomic.
- BAI, Y., et al. (2022). Constitutional AI: Harmlessness from AI Feedback. arXiv:2212.08073.
- BAYER, H., Gropius, W., & Gropius, I. (Eds.). (1938). *Bauhaus 1919-1928*. The Museum of Modern Art.
- BEUYS, J. (1973). *I Am Searching for Field Character*. En *Art into Society, Society into Art*. ICA.
- BONSIEPE, G. (1985). *El diseño de la periferia: Debates y experiencias*. Gustavo Gili.
- BRATTON, B. H. (2016). "On Speculative Design". *DIS Magazine*.
- CHEN, R., Zhang, X., Luo, M., Chai, W., & Liu, Z. (2025). Personalized Alignment at Decoding-time (PAD). ICLR 2025. arXiv:2410.04722.
- CICOVACKI, P. (2004). Transdisciplinarity as an Interactive Method: A Critical Reflection on the Three Pillars of Transdisciplinarity. *TRANS: Internet Journal for Cultural Sciences*, 15(1). Recuperado de [http://www.inst.at/trans/15Nr/01\\_6/cicovacki15.htm](http://www.inst.at/trans/15Nr/01_6/cicovacki15.htm)
- CLARKE, A. J. (2021). *Victor Papanek: Designer for the Real World*. The MIT Press.
- DELEUZE, G., & Guattari, F. (1991). *¿Qué es la Filosofía?* Anagrama.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2006). *Ante el tiempo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- DUNNE, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything*. MIT Press.
- ETHAYARAJH, K., et al. (2024). KTO: Model Alignment as Prospect Theoretic Optimization. arXiv:2402.01306.
- FLUSSER, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas.
- FLUSSER, V. (1999). *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. Reaktion Books.
- NEWMAN, M. E. J., & Girvan, M. (2003). Finding and evaluating community structure in networks. arXiv:cond-mat/0308217.
- GOMBRICH, E. H. (1963). *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art*. Phaidon Press.

- GOODFELLOW, I., et al. (2014). Generative Adversarial Networks. NeurIPS.
- GROPIUS, W. (1923). “Idee und Aufbau des Staatlichen Bauhauses Weimar”. En Bayer, H., Gropius, W., & Gropius, I. (Eds.). (1938). *Bauhaus 1919-1928*. The Museum of Modern Art.
- GROYS, B. (2008). *Art Power*. The MIT Press.
- HARAWAY, D. (1985). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *Socialist Review*, 80, 65–108.
- HARAWAY, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575–599.
- HARAWAY, D. (2003). *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*. Prickly Paradigm Press.
- HARAWAY, D. (2008). *When Species Meet*. University of Minnesota Press.
- HERNDON, H., & Dryhurst, M. (2022). *Spawning* [Plataforma de consentimiento para artistas e IA]. <https://spawning.ai>
- HU, E. J., et al. (2021). LoRA: Low-Rank Adaptation of Large Language Models. arXiv:2106.09685.
- HUTCHINS, E. (1995). *Cognition in the Wild*. MIT Press.
- KHAN, F. F., et al. (2024). AI Art Neural Constellation: Revealing the Collective and Contrastive State of AI-Generated and Human Art. arXiv:2402.02453.
- KUHN, T. S. (1962/2004). *La estructura de las revoluciones científicas* (C. Solís Santos, Trad.; 2ª ed.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1962)
- LATOUR, B. (2005). *Reassembling the Social*. Oxford University Press.
- LEWITT, S. (1967). Paragraphs on Conceptual Art. *Artforum*, 5(10), 79–83.
- MALDONADO, T. (1958). Neue Entwicklungen in der Industrie und die Ausbildung des Produktgestalters. *Ulm: Journal of the Hochschule für Gestaltung*, (2), 25–40.
- MALDONADO, T. (1998). *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós.
- MOLLEMA, W. J. T. (2024). Decolonial AI as Disenclosure. *Open Journal of Social Sciences*, 12, 574-603. <https://doi.org/10.4236/jss.2024.122032>
- MUNARI, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili.
- NG, A. Y., & Russell, S. J. (2000). Algorithms for Inverse Reinforcement Learning. ICML.
- NICOLESCU, B. (1996). *La transdisciplinarité: Manifeste*. Éditions du Rocher.
- NICOLESCU, B., Freitas, L., & Morin, E. (1994). *Charter of Transdisciplinarity*. First World Congress of Transdisciplinarity. Convento da Arrábida, Portugal.

- PIAS, C. (Ed.). (2016). *Cybernetics: The Macy-Conferences 1946–1953. The Complete Transactions*. Diaphanes.
- RAFAILOV, R., et al. (2023). Direct Preference Optimization: Your Language Model is Secretly a Reward Model. NeurIPS 2023. arXiv:2305.18290.
- RANE, S., Ho, M., Sucholutsky, I., & Griffiths, T. L. (2023). Concept Alignment as a Prerequisite for Value Alignment. arXiv:2310.08361.
- RUSSELL, S. (2019). *Human Compatible: Artificial Intelligence and the Problem of Control*. Viking.
- SCHÖN, D. A. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. Basic Books.
- SCHRÖDINGER, E. (1944). *What is Life? The Physical Aspect of the Living Cell*. Cambridge University Press.
- SENNETT, R. (2008/2009). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.
- SPENCE, C. (2011). Crossmodal correspondences: A tutorial review. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(4), 971–995.
- STEYERL, H. (2023). Mean Images. *New Left Review*, 140-141.
- SUN, J., Du, Z., & Chen, Y. (2024). Knowledge Graph Tuning: Real-time Large Language Model Personalization based on Human Feedback. arXiv:2405.19686.
- STIEGLER, B. (2010). *Taking Care of Youth and the Generations*. Stanford University Press.
- STIEGLER, B. (2015). *States of Shock: Stupidity and Knowledge in the 21st Century*. Polity Press.
- STIEGLER, B. (2018). *The Neganthropocene* (D. Ross, Ed. & Trans.). Open Humanities Press.
- TEDESCO, J. C. (2012). *Educación y justicia social en América Latina*. FCE / UNSAM.
- VARDI, S., & Choudhary, V. (2024). A Random Walk Modeling Framework for Boosting the Creativity of Humans and AI. SSRN.
- WARBURG, A. (1924-1929/2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.
- WECHSLER, D. B. (2015). “Todo arte es contemporáneo. Pensar con imágenes, la perspectiva curatorial”. *Estudios Curatoriales*, (3). Recuperado a partir de <https://revistas.untref.edu.ar/index.php/rec/article/view/686>
- ZHANG, H., et al. (2024). COPR: Continual Human Preference Learning via Optimal Policy Regularization. arXiv:2310.20694.
- ZHOU, M., et al. (2024). Bias in Generative AI. arXiv:2403.02726.