

Diseño y valor. Apuntes para un estudio de las teorías del valor y las teorías del diseño.

Resumen

Desde los años ochenta del siglo pasado, las teorías generales del diseño han sufrido una dependencia de la idea de valor. Este artículo propone una revisión de la posibilidad de que las teorías del valor (ya sea monetario, económico-cultural o humanitario) puedan establecerse como fundamento para las teorías del diseño. Se divide en dos apartados que abordan respectivamente el contexto actual de las tesis sobre diseño y el problema de la objetivación. El debate entre la unidad del signo (valer) y el sometimiento a la *contextualidad* —que dejaron pendiente las teorías semióticas— se repite en estos supuestos sobre el valor. Los valores se afirman como una actitud previa para atender a la unidad singular de lo valorado, y, sin embargo, siempre requieren certificación contextual, ya sea de cuantificación, de transmutación o a partir de enfoques morales. Como sugerencia final, se recuerda el recurso a lo primigenio (lo primitivo, lo expresivo, lo religioso, lo funcional, etc.) que habían utilizado las anteriores teorías de diseño. Este recurso podría recuperarse recurriendo al momento inicial de la lógica del procedimiento de diseño, es decir, los contenidos anteriores no serían los valores sino la fantasía, una ensoñación que aún no se ha convertido en imagen. La fantasía, aunque todavía difusa, tiene la concreción necesaria para que puedan aplicarse los procedimientos de reflexión del proyectar.

Miquel Mallol Esquefa
Doctor en filosofía
Universitat de Barcelona
Barcelona, Catalunya. España
Correo electrónico:
miquelmallolesquefa@ub.edu
orcid.org/0000-0002-2329-1694
Google Scholar

Recibido: octubre 30 de 2023

Aprobado: junio 30 de 2024

Palabras clave:
Decisión, diseño, estética,
obsolescencia, teoría, valor.



Revista KEPES Año 21 No. 30 julio-diciembre 2024, págs. 301-329 ISSN: 1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea)
DOI: 10.17151/kepes.2024.21.30.10



Design and value. Notes for a study of theories of value and theories of design.

Abstract

Since the eighties of the last century, general theories of design have suffered from a dependence on the idea of value. This article proposes a review of the possibility that theories of value (whether monetary, economic-cultural or humanitarian) can be established as a foundation for design theories. It is divided into two sections that respectively address the current context of theses on design and the problem of objectification. The debate between the unity of the sign (refer) and submission to contextuality—which semiotic theories left pending—is repeated in these assumptions about value. Values are affirmed as an attitude prior for attention to the singular unity of what is valued, and, however, they always require contextual certification, whether through quantification, transmutation or based on moral approaches. As a final suggestion, we remember the recourse to the primal (the primitive, the expressive, the religious, the functional, etc.) that previous design theories had used. This resource could be recovered by resorting to the initial moment of the logic of the design procedure, that is, the previous contents would not be values but fantasy, a daydream that has not yet become an image. Fantasy, although still diffuse, has the necessary concreteness so that the reflection procedures of projecting can be applied.

Key words:

Aesthetics, decision, design, obsolescence, theory, value.

Introducción

Se habla del diseño como la configuración de los objetos de la vida cotidiana, sin duda es un acierto. Sin embargo, queda por decidir de qué clase son estos objetos, qué es esa vida a la que nos referimos y qué es la cotidianidad. Incluso si hubiera una sola realidad y también una sola interpretación coherente de ella, las determinaciones de la objetividad, de lo que es la vida y de qué es eso que nos pasa cotidianamente continuarían siendo conflictos conceptuales de grandes dimensiones.

La expresión “objetos de la vida cotidiana” parece tener un efecto sedante para todos aquellos de nosotros que nos sentimos inquietos por esclarecer lo más rápidamente posible lo que es el diseño con la determinación de su utilidad. Y, sin embargo, basta con señalar algo que consideramos diseño y preguntarnos porqué lo hemos señalado para darnos cuenta de que la respuesta, si es que damos con ella, es siempre de una gran ambigüedad. Vemos el diseño de una edición web, un utensilio para sentarnos, un vestido, ... y, de hecho, lo único que podemos afirmar es eso, que es una edición web, un utensilio para sentarnos o un vestido: su carácter llamado “diseño” va a necesitar siempre mucha más especulación.

Uno de los artificios que puede utilizarse para salir de dudas es elevar el diseño al nivel de valor, en concreto, de ‘valor añadido’. La web, la silla, el vestido son eso, pero además tienen añadido un valor: el diseño sería la especificidad de este valor en cada caso, una especificidad que debe ir concretando en los procesos de configuración de los objetos y que, al final, estaría incrustada como beneficio en sus singulares aspectos característicos.

Lo que se expone a continuación son una serie de reflexiones sobre el potencial teórico de este pensamiento acerca del valor aplicado a los objetos como

diseño, sobre la capacidad que tienen las teorías del valor para aplicarse en la configuración de los diseños, y sobre si puede existir una teoría del diseño basada en el concepto de valor.

El texto está dividido en dos partes —las cuales, como se verá, reflejan el debate que se trata en los contenidos que se exponen. Una primera parte (situaciones) en la que se estudia lo que podría llamarse la ‘situación actual’ de las teorías del diseño, en concreto la falta de potencialidad teórica de la idea de producto. Y, posteriormente, una segunda parte (objeto) en la que se cuestiona el concepto de valor como categoría teórica, viendo cómo se repite, en dicho concepto, el mismo fracaso del debate desconcertante entre *contextualidad* y objetividad que tampoco superaron las teorías semióticas del diseño.

Para finalizar, se sugiere, muy brevemente, una revisión de los procesos proyectuales, especialmente el reconocimiento del ‘momento sugestivo’ de la fantasía, que nos remite a otra mirada sobre el problema de las teorías de diseño. Una mirada que retrocede a las ideas fundacionales del diseño, más procedimentales y menos abstractas, y que permite reconstruir unos contenidos que se habían disipado bajo el vasallaje de la idea fija de producto como beneficio. Si hubiera una reformulación del diseño, esta no sería ningún primitivismo social, psicológico, cultural o formal; estaría en el origen del propio proceder proyectual, la fantasía aún no convertida en imagen, pero ya cargada de significatividad.

Primera parte: situaciones

La teorización en el ámbito proyectual

Toda propuesta de sentido del diseño no puede pretender la legitimación de sus construcciones teóricas mediante la puesta de largo en los ámbitos académicos. La academia exige una coherencia argumentativa y el seguimiento de sus protocolos, pero eso no es suficiente. Solo en el momento de su aplicación en la actividad proyectual, en la objetividad de este momento, se genera una reflexión propia sobre su verosimilitud.

La viabilidad es la exigencia de la teorización del diseño, por su total entrega operativa a lo que ésta conjetura implícitamente como su realidad, aunque todavía no hecha efectiva. La teorización respira en las prácticas proyectuales, individuales o colectivas, y sus pretensiones de congruencia objetiva se ponen en cuestión dialéctica en la tensa evaluación de lo que se va prefigurando. Es el impulso del hacer concreto y el fundamento para la comprensión de las sorpresas ocasionales en sus experimentos.

A pesar de tanta inherente exigencia, su formulación más habitual suele ser muy sencilla, casi imperceptible en cortas expresiones, medio escondida en simples actitudes y decisiones de las que raramente tenemos cita posible. Recordemos, por ejemplo, a William Morris y su compromiso político en la *Socialist League*, a Walter Gropius y su gestión funcional de la *Bauhaus*, a Friedl Dicker-Brandeis y su empeño, pedagógico-artístico, de dignificación de la vida de los niños y las niñas en la prisión de Terezin, a Christopher Alexander y su implicación en las viviendas colectivas de Mexicali, a Enzo Mari y su *Proposta per un'Autoprogettazione*, o a Santiago Pey y sus consejos radiofónicos de bricolaje.

Por el contrario, las investigaciones que no pretenden una construcción de teoría, sino solo tematizar las teorías como objeto de estudio, tratan aquellas tesis que ya han alcanzado los límites de su aplicabilidad proyectual, que ya no están activas. Tienen que ver con algo más cercano al amparo de las antiguas pasiones prescritas en ellas, a la liberación de los ensueños iniciales en los que las tesis parecían iluminar travesías para una coherencia de futuro. No pretenden hablarnos del presente, son investigaciones sobre el pasado, aunque este sea reciente. Si cabe, el futuro aparece solamente como apuesta perdida, para reconocer en ella las significaciones de aquella ilusión de un porvenir que ya embarrancó.

En muchos casos estas tesis son ya tan antiguas que no parece difícil aceptar su evidente caducidad. Sin embargo, hay casos en los que la frontera entre la teoría del diseño y su estudio es ciertamente difusa. Son aquellos casos en los que las teorías de diseño se resisten a aceptar su obsolescencia y presumen todavía de ser actuales, de no haber caducado ya, que se resisten a asumir la experiencia de sus limitaciones. Uno de dichos casos es el que nos ocupa aquí: el presunto diseño que considera que todavía puede conseguir cierta coherencia teórica a partir de principios humanitarios y de sostenibilidad. Aquí, lo que se pone en cuestionamiento crítico es solamente la conjetura de su potencial teórico para el diseño cuándo éste se trata como hecho incuestionable y definitivo de la naturaleza social. Cuando se opta, sin más, por adjetivar al diseño (diseño para todos', de 'diseño social', de 'diseño sostenible', etc.) es que la legitimidad teórica del diseño se está dando ya por supuesta: con dichos rótulos pretenden obviar su tematización teórica. Sin embargo, para la justa exposición de lo apuntado, es necesario subrayar en estos casos nuestro agradecimiento e incluso admiración por los esfuerzos y sacrificios realizados en todo tipo de activismos, académicos o no, que todavía están llevando a cabo cientos de intervenciones de gran responsabilidad, sea cual sea la eficacia de su aplicación.

Disolución y metamorfosis de las teorías de diseño

Las múltiples formas de disolución de las teorías del diseño

Cada una de las teorías del diseño está íntimamente asociada al intento de coherencia de la realidad que propone y en la que deberían inscribirse los resultados proyectados bajo su orientación y guía. Esa es su objetividad. Sin embargo, esta objetividad no puede ser fija. El debate con las alternativas de configuración de cada caso establece una revisión constante. El deber de inscripción de los resultados a la teoría pone en cuestión tanto a las alternativas proyectuales que van apareciendo como a la misma teoría. Y, por si eso no fuera suficiente para disolver la coherencia inicial, el carácter coral de la actividad proyectual hace entrar en el juego el debate con otras realidades con o sin formulación explícita, lo que contribuye a disolver la coherencia inicial.

Basta con recorrer la historia del diseño, desde sus inicios a la situación actual, para comprobar cómo se han ido disolviendo las primeras propuestas fundadoras. Su primera aparición—como consecuencia de la casi simultaneidad de la conciencia romántica y la revolución industrial de las grandes industrias europeas— se ha recompuesto en otros contextos tanto en la América anglosajona como en la latina y en los países del medio y extremo oriente. Pero ha sido, y está siendo, una lucha para no disolver lo específico del diseñar con el mero proyectar. Además, la disminución de la producción industrial en algunos países debido a la deslocalización de empresas ha afectado tanto al diseño industrial como a otras especialidades, puesto que el cumplimiento efectivo de sus propuestas teóricas no podía manejarse directamente ni con su realización material, ni con su uso, ni con la sobreproducción, ni con sus consecuencias ambientales, ni con la conversión de los artefactos materiales en servicios.

La universalización del diseño, en vez de promover las dudas sobre su especificidad, sobre sus límites, ha abstraído su contenido hasta disolverlo y hacerlo valer para casi todo, convirtiendo aquellas reflexiones sobre el hacer de Archer (1979) en un mero sinónimo de efectividad imaginativa.

La gran metamorfosis de las teorías de diseño

La pregunta actual por los desarrollos de las teorías del diseño está integrada en un debate, de más amplio alcance y más antiguo, sobre la metamorfosis que sufren los recursos que hacen posible el hacer humano. Parece que, en la futura práctica de su actividad, las teorías del diseño se concentraran en resolver el viejo debate entre la moderna araña, tejedora de abstracción técnica y comercial en sus redes de captura, y la antigua abeja contenta en su ir de flor en flor. Es aquel debate entre antiguos (abeja) y modernos (araña) del siglo XVIII. (Swift, 2012).

La teoría del diseño cristaliza, por un lado, como reconocimiento del sentido actual de las formalizaciones de un cierto pasado primigenio: de los primitivismos, de lo surreal, de lo emocional, de lo infantil, de los ‘patterns’ culturales o incluso naturales, etc. Por otro lado, también se cristaliza como búsqueda de un origen abstracto, o bien de una plástica científica, o también de la “buena forma”, o del diseño como lógica alética, o del diseño como forma de evaluación abstracta para el control anticipatorio de supuestas responsabilidades, —como si se siguieran los planteamientos de la ética (del proyecto) de Jonas (1979), etc.

Presuntas metamorfosis

Este cúmulo de metamorfosis, entre lo antiguo y lo moderno, entre lo abstracto y lo material, entre lo natural y lo cultural ha sido y es el intento de una crisálida

para una teoría adulta del diseño. Pero existen también otras formas de aducir fundamentos. Se trata del pillaje de los resultados que se han obtenido en la historia del diseño. Sin la exigencia de un sentido específico para la cultura de los objetos de la vida cotidiana, el único sentido es el provecho del propio prestigio. Hemos estado diseñando en la tumba de nuestra civilización del proyecto de la racionalidad de las actividades productivas humanas con la esperanza de un nuevo humanismo, como lo hicieron en la tumba del faraón, apilando enseres diseñados para el más allá. Pero luego alguien saquea los féretros para sus cálculos de beneficio a medio plazo.

Lo podríamos constatar en el siguiente ejemplo de presunta metamorfosis en la historia del diseño. Se trata de la comparación entre dos usos de una misma afirmación. En el primero nos encontramos en el Chicago de la Bauhaus estadounidense. En el segundo nos encontramos con el entusiasmo del cálculo abstracto de la evaluación de beneficios.

Con la ayuda de su esposa Lucía en los últimos momentos de su vida, Moholy-Nagy escribía, casi como homenaje a la cultura humana y al diseño:

“Diseñar no es una profesión, sino una actitud”. (Moholy-Nagy, 1947, p. 42)

Y añadiría, enfocando su mirada desde los procesos proyectuales de prefiguración en tanto tienen que ver con la genealogía antigua de su propio proceder:

[...] muchos descubrimientos y nuevas formas de la revolución industrial fueron preconcebidos por el artista y consecuentemente aceptados por el público debido a su interpretación estética. Una de las razones de su influencia más directa y duradera es que su lenguaje se filtra directamente por los canales de la emoción sin necesidad de un análisis previo consciente y racional. Esta habilidad del artista no es mística. Su genealogía creativa se puede rastrear en todos los períodos. (Moholy-Nagy, 1947, p. 57).

Setenta años después, ya en otro contexto histórico y bajo una perspectiva bien distinta y abstracta centrada en la evaluación de los productos, Alice Rawsthorn,

titulaba su libro *Design as an attitude* creyendo que estaba autorizada a mencionar esta concepción de Moholy-Naghy, pero para otros menesteres de cálculo y control (Rawsthorn, 2019), aduciendo la supuesta necesidad del ‘empowerment’ moral e institucional de diseñadoras y diseñadores.

El diseño como actitud, además de evaluar los éxitos y los fracasos que acumula el diseño en su historial en cuanto al desarrollo de aplicaciones para smartphones, redes sociales, ‘blockchains’ y ‘software’ de identificación biométrica —todo ello fue en su día de un futurismo asombroso, ahora ya *cotidianizado* y omnipresente—, anticipa el efecto que tendrán la inteligencia artificial, la informática cuántica, los coches autónomos, la fabricación digitalizada y otros muchos avances que sabemos que nos afectarán en el futuro próximo. (Rawsthorn, 2019, p.11)

Entre estos dos textos no solo se verifica un cambio de actitud hacia los referentes del diseño, sino un cambio mucho más trascendente entre la mirada del hacedor y la mirada del usuario. Esto implica la prefiguración de un artefacto y el producto de consumo, aunque sea un consumo supuestamente salvífico.

La entrada del concepto de producto

Para detallar un poco más esta doble actitud en el diseño, la entrada en el concepto de producto puede añadir otros matices. Si pensamos que el término producto se refiere a la conducción de algo hacia la realización de su síntesis potencial, un producto puede ser:

1. El resultado de un cálculo (en el que la obtención de dicho resultado solo significa la conciencia de algo que ya está formalmente preestablecido). Su efectividad es la conciencia de dicho resultado.
2. El resultado de la gestación de una entidad, cuya especificidad puede estar totalmente preestablecida o no. Su efectividad es el resultado del alumbramiento de su posible desarrollo y reconocimiento.

3. El artefacto resultante de una fabricación, que depende de los procedimientos y circunstancias de su manufactura. Su resultado es la posibilidad de integración en un sistema funcional para la cancelación de unas necesidades.
4. El artefacto proyectado que depende de los procedimientos y circunstancias de su prefiguración. Su presencia es en forma de compromiso o apuesta para su realización.
5. El resultado de una actividad de la que únicamente interesa lo que aporta de beneficio para el productor, para el consumidor o para su financiación.

Los dos textos anteriores nos sugieren la pregunta sobre lo ocurrido en estos setenta años, especialmente en lo referente al objeto que debe tratar la teorización del diseño. En el primer caso, podríamos plantear la existencia, en menor o mayor grado, de ciertos cuestionamientos constantes del sentido de la preconcepción en cada momento de su desarrollo, —siguiendo la cuarta concepción de la idea de producto. A estos cuestionamientos respondería la teorización del diseño. En el segundo caso, la supuesta teorización del diseño ya no se ocuparía de comprender su especificidad: se ocuparía casi exclusivamente del cálculo de beneficios, —siguiendo la quinta concepción—, sean estos económicos, funcionales, sociales o medioambientales, y mediante convencimientos o ideales establecidos y fijados previamente sin ningún cuestionamiento. Unos principios o idealizaciones que no entran, ni pueden entrar (por eso se le considera solamente una actitud) en su ámbito de consideración teórica a la que, si existiera, únicamente se interesaría por la evaluación del resultado o quizás, como máximo, por el enigmático proceder de un recóndito ‘talento’ que, obligatoriamente debería instrumentalizarse para fortalecerlo y para controlarlo.

Esta no igualdad entre estas dos concepciones de producto (4 y 5) sugieren un esquema hipotético sobre lo sucedido durante estos años, entre un antes

y un después de ciertos movimientos circunstanciales de tipo cultural, social, histórico y económico.

En un primer momento, el diseño se determinaba en sus prácticas a partir de la necesidad de los oficios que estaban siempre supeditados, en mayor o menor grado, a una actividad previa de preconfiguración. Eran, por ejemplo; las artes gráficas, la fotografía comercial, la decoración, la sastrería y las modistas, los proyectistas industriales, los constructores y maestros de obras, la arquitectura, el urbanismo y el paisajismo. Todos estos oficios estaban plenamente integrados en el compromiso del sentido cultural de lo que iban desarrollando, sensibles a los cambios históricos y a los específicos contextos sociales en los que se llevaban a cabo, es decir, a la conciencia de las limitaciones de este especial y dominante procedimiento que es la actividad proyectual.

Un proyectar, como racionalismo aplicado en busca de la autonomía humana, que se había instaurado como obligación de libertad y responsabilidad desde los siglos XIII y XIV y que era como un mandato trágico de civilización después de la constatación de sus insalvables limitaciones instrumentales (de las pretensiones de objetividad de las representaciones del dibujo y de la ciencia moderna) y de las consecuencias autodestructivas en su aplicación industrializante sobre la humanidad en todo tipo de revoluciones y totalitarismos. De esta reflexión sobre el proyectar y su trágica imposición civilizatoria nacerían las disciplinas del diseño gráfico, de imagen, de interiores, de indumentaria, de moda, industrial, arquitectónico, urbanístico, paisajista, etc., definidas desde los años cincuenta del pasado siglo pasado, como extensión intelectual de los oficios de origen.

A este primer momento inicial siguió un segundo estadio cuyo nacimiento está todavía por estudiar con suficiente detalle. En su supuesto potencial para establecer una serie de profesiones, el diseño se concibe como un artificio

preexistente, inefable y lleno de ingenuidad, que se olvida de que su sentido es deudor de la autoconciencia trágica de la sublimación del proyecto. Pero más que profesiones, lo que se promueve son audacias emprendedoras e iniciativas de actuación efectiva, y con la desaparición del apoyo integrado de los oficios proyectuales, que pasan a ser otra vez meros acompañantes subordinados. El soporte, externo por supuesto, lo obtienen de otras actividades ocasionales que patrocinan al diseño y su legitimidad, sin más reflexión específica, como la gestión empresarial, los agentes sociales, el 'marketing', los requerimientos de la publicidad y la comunicación, las conversiones de la técnica a la idealización tecnológica etc.

Es la instauración de la idea de producto, en su versión de beneficio, en la que el diseño se concibe como forma de pensamiento insondable, que genera opciones presuntamente eficaces y que se intensifica con técnicas milagrosas y en asambleas de autocomplacencia pensante. Ya no aparece una reflexión sobre el proyectar, sino solamente se mencionan los supuestos problemas de determinación de su segura "ontología" y los augurios de su raudal "epistemológico". Sus aplicaciones dependen del eventual patrocinio al que se adhieran: centrado en el usuario (abstracto, por supuesto), social, eco, sostenible, visual, emocional, de experiencias, para todos y, evidentemente, '*design management*'. Aunque en su misma utilización todas estas etiquetas pierden su origen conceptual especulativo, se debe reconocer que, en alguna ocasión, los intentos de recuperar al diseño también están presentes, con la dificultad añadida de volver a establecer una distancia suficiente respecto al concepto de producto como beneficio. En este sentido de recuperación, todavía no hemos sabido encontrar más que intentos de teorización sobre algunas de estas aplicaciones, como, por ejemplo; de la teorización de los conflictos entre emoción y cultura (Gatica, 2018), sobre la apertura del diseño para todos a la significatividad cultural (Clavería, 2020), sobre el estudio de usos en su aplicación materializada, etc.

Sin embargo, mientras el fundamento siga siendo la eficacia del producto, la teoría sólo puede ser la de todo lo que debe rendirse al cómputo de beneficios, la de todo, ... la de nada en concreto. Todo es diseño, sin ser diseño nada, ni tan solo una actitud específica, solamente puro entusiasmo ensimismado por el beneficio venidero: la radicalidad abstracta del rendimiento ya sea éste monetario o humanitario.

Segunda parte: Objeto. Debate del valer y debate del valor

En la primera parte se intentó exponer las situaciones en las que se ha encontrado y se encuentra la teorización del diseño. A continuación, se abordarán las temáticas a las que se enfrenta esta labor de teorización. Es decir, se pasa de las situaciones de la teorización a sus propuestas de objetividad.

El debate final de las teorías del signo (situación y objeto)

La aparición de la teoría del signo como tesis generalizada para el diseño

Justo antes de la Segunda Guerra Mundial, se inicia lo que podría ser la segunda etapa de las tesis en diseño. Pues, su actividad ya está mucho más popularizada, premiada y reconocida en muchas partes del mundo, ya que, empieza a formularse como profesión específica. Formulación que, en sí misma, ya representa un fundamento, supuestamente acreditable, para la teorización del diseño. Aunque seguirán existiendo propuestas muy concretas y modestas, pero de momento con menor trascendencia, el acontecimiento que probablemente más afecta desde entonces a la actualidad del diseño es la aparición de las tesis de aplicación globalizada en todo el ámbito productivo occidental, aunque sean siempre particularizadas en cada ámbito cultural y académico.

Como parte de dicho acontecimiento, ya a finales de los años sesenta y setenta, se generalizaron las tesis fundamentadas en las llamadas teorías del signo. Podría especularse hipotéticamente que la semiótica, fue la última de las grandes propuestas en diseño internacionalizadas. Así lo vamos a considerar provisionalmente.

Muy resumidamente y sin ninguno de los múltiples matices que se dieron en esta corriente —a menudo enfrentados en debates interminables—, estas tesis de las teorías del signo consideraban que la labor del diseñar se legitimaba como la necesidad del control de los discursos que explícita o implícitamente se podrían generar en los usos de los artefactos resultantes de la labor de preconfiguración, así como de otras críticas que pudieran llevarse a cabo sobre éstos.

La exploración sobre el signo se entendía como el estudio de todo lo que se hacía presente a los seres humanos y, por ello, el trabajo de diseñadores y diseñadoras era el de determinar estas presencias a fin de generar un uso y una interpretación conveniente, con sentido y legitimidad. Así, el diseño era la cultura de los artefactos artificiales, el que expresaba su voluntad de trascendencia, a pesar de su modesto uso simple y cotidiano, que formaban parte de la existencia efectiva de las personas, que se convertían en un espejo de su misma humanidad, tanto para usuarios como para diseñadores:

Pronto nos dimos cuenta de que nuestro concepto de significado no podía limitarse a lo que los usuarios hacen con los artefactos, sino que también debe aplicarse a lo que los diseñadores hacen con ellos, aunque los diseñadores tienen sus propias circularidades de significado y acción. Por último, queríamos que la semántica del producto no fuera un mero esfuerzo científico descriptivo, sino que proporcionara a los diseñadores herramientas conceptuales, un vocabulario para intervenir constructivamente en los procesos de creación de significado. (Krippendorff, 2006, p. 2)

Como tantas otras propuestas teóricas anteriores, también las teorías del signo fueron alcanzando sus limitaciones, tanto estrictamente técnicas como en sus simplificaciones sucesivas. Según nuestra propuesta provisional, la última gran teoría, general y evidente, del diseño, la semiótica, terminó también en los años ochenta del pasado siglo pasado, y lo hizo en murmullos de discusiones ensimismadas y, lo más grave, en la exaltación de las teorías sociológicas del beneficio comunicativo.

El problema del signo se decantó por la investigación sobre los contextos de la comunicación. Fue la huida del problema teórico del signo, saliendo fuera del debate interno sobre su objetividad, negándola implícitamente mediante la relatividad pragmática de la dependencia al contexto de uso o de la interpretación.

El signo y la teoría del diseño (el debate entre unidad y contextualidad)

Para las teorías semióticas del diseño, el control de los discursos posibles sobre los artefactos, paralelos a su uso, comportaba necesariamente una determinación teórica sobre la correspondencia entre la unidad de la síntesis formal de los artefactos y la propia unidad de la síntesis signica. Esta síntesis del signo, esta unidad de sus inseparables componentes, o momentos de acceso, debería ser el modelo teórico de la específica presencia de los artefactos, de su capacidad que los constituye como origen de los discursos que lo convierten en expresión cultural.

Seleccionamos aquí tres de las múltiples propuestas respecto a esta unidad del signo que se establecieron como fundamento para la reflexión semiótica sobre el diseño.

En primer lugar, recordamos la unidad del signo definida en el básico *Cours de linguistique générale* de 1916 de Ferdinand de Saussure (1989): la vinculación entre significante y significado es arbitraria (formalmente objetiva) aunque también circunscrita a la estructura de relaciones de un sistema de signos (relativa al sistema).

En segundo lugar, recordamos que, en la filosofía de la representación de Peirce (1988), la unidad de la tríada signica radica en la actualidad, en el ‘aquí y ahora’ de cada lógica de unión (objetiva). Pero dicha lógica de unión también es un signo, y así sucesivamente, con lo que la *semiosis* infinita resultante tiende a la realidad absoluta (objeto absoluto) para una lógica ideal (relatividad de cada caso en el proceso hacia lo absoluto) (Hartshorne & Weiss, 1931).

Y, en tercer lugar, recordamos a Umberto Eco. Un signo *vale por* lo que está en lugar de otra cosa, —por lo que indica, por lo que señala— (objetivamente) pero es indeterminable y solamente puede accederse razonadamente en los procesos sociales de producción del sistema de signos al que pertenece. (subjetivamente relativa), (Eco, 1971).

En resumen, nos encontramos así ante la objetividad de la arbitrariedad, o ante la lógica de unión, o ante el ‘valer por’; mientras que en paralelo también se nos presenta, respectivamente, la relatividad al sistema de signos, o el proceso ideal de tendencia al infinito, o los procesos de producción.

En los tres casos queda un problema pendiente. El estudio de la unidad del signo dejó sin superar el conflicto entre la objetividad del signo (inmutabilidad, unidad del signo, categoría indecible), y la dependencia a un contexto (sistema de signos, tendencia a lo ideal, contexto de producción).

Este sería el debate que, a modo de modelo, deberían tratar de superar las teorías en el diseñar bajo la pregunta: ¿cómo puede comprenderse críticamente la objetividad singular inherente de un artefacto diseñado (su coherencia inmanente), si para ello también se necesita comprender su situación en el contexto accidental que le debería dar sentido?

Un debate específico como lo habían sido los debates que se habían intentado superar en numerosos casos anteriores: entre arte y situación vital de los trabajadores (William. Morris); entre la necesidad de imagen pública de los nuevos empresarios y la originalidad del arte (art nouveau); entre el necesario aislamiento del artista y la entrega a la producción industrial (Walter Gropius); entre la nueva ciencia y la nueva plástica (neoplasticismo); entre la realidad tácita consciente y lo subconsciente (surrealismo); entre el dramatismo de la violencia social y la expresión de la experiencia vivida personalmente; entre el funcionalismo y el organicismo formal; entre los procesos que se sostienen en la inventiva subjetiva e individual y los que devienen del contrato profesional establecido, entre lo sistémico y lo íntimo intransferible, etc.

Sin embargo, este debate sobre la unidad del signo, —un debate no superado en la realización práctica de las teorías de diseño—, dejó, como herencia, su esquema diagramático de la correspondencia (valer) entre dos entidades (*significante* 'vale por' *significado*). Este es el modelo que permanece en la teoría del diseño como consecuencia del intento de aplicación de la semiótica al diseño, una vez descartada ya esta aplicación como tesis general en su degradación simplificadora y la conversión a tesis solamente contextuales como fueron las teorías de la comunicación. Ambos, (a) el debate pendiente entre objetividad y *contextualidad* y (b) este diagrama de correspondencias (X vale por Y), configuran hoy el tesoro escondido en los enseres de las tumbas de la civilización.

Intentaremos ver qué se ha hecho con este tesoro cuando no se habla desde las teorías del signo sino a partir de la idea abstracta del beneficio. ¿Se ha creado un nuevo debate comparable al de la unidad del signo —entre lo objetivo y lo contextual— y a partir del mismo diagrama de correspondencias? ¿Si es así, este nuevo debate es adecuado para la configuración de nuevas teorías del diseño para la dialéctica implícita en los procesos proyectuales?

La metamorfosis de las teorías del signo

Valor, cultura y diseño

Las teorías del diseño que pretenden constituirse a partir de las teorías del valor recogieron este mismo esquema de correspondencias que había quedado como merma de la propuesta anterior. De la expresión “el significante *vale* por el significado” se extrajo solamente el mero *valer*. Solamente faltaba el último supuesto: la libre espontaneidad inmanente del proceso de determinación de este *valer* en el movimiento de piezas en el juego del “poner en valor” a los artefactos, bajo las leyes formales del beneficio. El mundo de los dioses de la economía cultural —“la mano invisible” (Smith, 1994)— parecía moverse con trazos del compás en la mirada contextual de los intereses del ‘sistema’, de la ‘lógica en el infinito’, de los ‘procesos de producción’ que nos habían dejado los antiguos teóricos del signo. Eran estos dioses los que certificarían la objetividad, superando la mera dependencia a la relatividad contextual. Ello se daría en el espíritu del sistema absoluto del beneficio, sin el magma ardiente del sufrimiento humano que los ataba a lo singular de cada caso.

Presuntamente arcaica, la imagen de referencia es el modelo deportivo en la que se aíslan los contendientes del regateo. En el tiempo muerto, ya sin historia que contar, solamente pura innovación, “X vale Y”, “Y vale X” es la única expresión, el último nombre del bautizo de las cosas en tanto que humanas,

en tanto que sublimación. En el ideal del cambio de posesiones del supuesto hombre primitivo, el regateo crea un espacio de conformidad inmanente para la correspondencia justa acordada: acorde en un tono común para timbres distintos, como armonía de relación, como consenso, como expresión de sentido de lo real, como cultura. Acuerdo de igualdad de las valías, aunque sea para valores no comparables en la materialidad de los sujetos litigantes.

La cultura es, por su dinámica y capacidad de innovación, el ámbito efectivo por excelencia de la lógica económica. (...) La lógica económica también se manifiesta, y de un modo especial, en la lógica de la cultura. Por eso, la cultura es tan irrenunciable como la propia economía. Y, por ello, la economía de la cultura no consiste en una descripción de la cultura como la representación de determinados procesos económicos exteriores a ella, sino en el intento de comprender la lógica del propio desarrollo cultural como una lógica económica de transmutación de valores. (Groys, 1992, p. 21)

Lo correcto sería, desde entonces, el dar por supuesto al diseño como mera aptitud humana de excelencia creativa, con los trazos de compás divinos y objetivadores, sin explicación del agobio de contradicciones en sus procesos proyectuales, como un misterio individual, o un misterio procedimental colectivo, o incluso un misterio computacional. En vez de llamarles “diseñadoras” o “diseñadores”, en el paraíso divino se les llama “inteligencia artificial”, “talento” o, mejor todavía, “talento emergente”, (ese que no tiene ni pasado en el que enjugar enigmas). En vez de referirse a desarrollos productivos en colectivos profesionales y económicos se habla de sociedad como puro sistema anónimo. El mundo de los enseres ‘hard’, ahora es solamente el de las mercancías cerebrales ‘soft’ a las que aplicar terapias *electroconvulsivas* fregando el índice por la pantalla. No se trata de la defensa estática de una teoría, como habían hecho con forzosa arrogancia todas las anteriores teorías del diseño, sino de la negación tácita de toda teorización, por falta de ingredientes materiales para su tematización. No hay contenido material del que poder hablar, es todo puro inconsciente colectivo adánico.

Y, sin embargo, para que esta economía formal pueda aplicarse como teoría de diseño debería reconocerse que la materialidad es incuestionable en el momento que se desciende a las actividades proyectuales concretas. Las leyes de la física, de la biología o cualquier otra ciencia de la naturaleza, siempre realizan su potencialidad, lo sepamos o no, en las circunstancias que les corresponden, tienen su propia materialidad. En cambio, la aplicación de valores requiere previamente la actividad humana que sepa detectar el evento singular (material) en el que asignarse, sea actual o proyectado: precisan estar en una afirmación de la presencia de lo singular, de una temática específica y, por ello, necesitan teorizar sobre cómo legitimar la aparición de esa presencia. La realización de las leyes de la física no necesita consciencia, es un simple fenómeno: la realización de los valores requiere previamente la serpiente diabólica que le ofrezca la manzana singular y material a la que aplicarse.

Valor, moral y diseño

El estudio de las teorías de valor para su adecuada consideración en la labor teórica del diseño es una actividad que, si fuera necesario, precisaría de un trabajo interdisciplinario que debería incluir también a especialistas de las teorías del valor económico y de la reflexión filosófica. Esta labor interdisciplinaria para el estudio del diseño como valor está todavía por hacer, a pesar de su urgencia. No podemos indicar aquí todos los autores y autoras estudiados hasta el momento. Nos centraremos aquí solamente en dos de los aspectos que, a nuestro criterio, más se repiten en toda la historia de alguna u otra manera:

1 — La reflexión sobre el valor en las transacciones económicas ha contado siempre con el problema de lo justo o injusto de su aplicación. Es inútil intentar tratar solamente el cálculo abstracto de valores económicos, sin consideración del valor como consideración moral (responsabilidad del proyectar).

2 — Los estudios sobre el concepto de valor tienen como uno de sus fundamentos el debate entre lo subjetivo (la mirada desde la relatividad en el posicionamiento contextual) y lo objetivo (la mirada sobre el valor inmanente de lo sujeto a transacción).

Por supuesto, la transacción económica no se limita al intercambio de posesiones del trueque. Esta es la forma que nos permite pensar en correspondencias entre objetos, pero evidentemente las transacciones usuales lo son mediante cuantificación. “X vale Q” es la fórmula habitual. Un registro documental certificado plurilateralmente por la ‘societas’ abstrae el valer como valor cuantificado. La abstracción cuantificada conlleva un supuesto ‘espacio’ referencial y de sentido en una dialéctica de superación hacia la unidad de coherencia de un espíritu total, como ocurre en la determinación de una moneda como moneda de referencia universal (oro, plata, USD, etc.). Lo justo, lo ético, no se determina en un acuerdo armonioso inmanente (como en el regateo); es necesario o un debate moral sobre el sentido de lo existente, sobre la disolución del sujeto en su contexto humano en bancarrota (Jappe, 2017) (Scholz, 2021) o, al revés, en un contexto *humano* entusiasta, sobre la pos-humanidad, integrada a la vez en lo natural y lo tecnológico, y superador del humanismo clásico (Braidotti, 2019).

322

Sin embargo, la adecuación del precio no se limita a un presente, a una mirada sincrónica, también puede haber una mirada proyectiva, más cercana a la labor proyectual del diseño. Se trata del beneficio como marco de presunta justificación en base a una idealidad de sentido. Como si se pudiera establecer hoy, mediante formulación consciente y determinada, el sentido último del proceso de superación. “X vale *para* Y”. Si se abstrae la idealidad mediante cuantificación dineraria “Q vale *para* Y”, se llega a la abstracción del beneficio —siempre con un objetivo a medio plazo, por supuesto—. En la medida que la cuantificación se realiza con una documentalidad de

certificación social, el beneficio potencial se convierte en *estatus* social para el poseedor de esta potencialidad. La potencialidad del beneficio, en la medida que sea permanente, se convierte en poder, porque significa el resultado del producto de la fuerza (Q) por la impunidad (sentido último del proceso de superación). Pero las teorías de valor incluyen también la consideración de lo justo, añadiendo el intento de determinación del sentido de lo existente, de leyes morales. “Leyes Morales valen *para Y*”. Si se cambia abstractamente la idealidad cuantificada, sustituyéndola por la idealidad de las leyes morales se presupone que se llegará a otra abstracción del beneficio —siempre con un objetivo a medio plazo, por supuesto—. Las leyes morales constituirían así una ‘nueva’ documentalidad de certificación social, como nueva moneda de referencia práctica universal. El beneficio potencial se convertiría así en beneficio social para el mundo según la concepción tácita de la existencia que está siempre contenida en las leyes morales, pues estas leyes son siempre las que obligan a garantizar el sentido previamente concebido para la existencia humana (el conservadurismo implícito de la moral). En este caso, también la potencialidad del beneficio, en la medida que sea permanente, se convierte en poder, por qué se significa en lo establecido (servicio e influencia).

¿El valor puede ser fundamento teórico para el diseño?

“Actualmente se abusa demasiado de la comprensión del diseño a través de las referencias a contextos”
Gustavo Alberto Villa Carmona (*)

323

Como caso especial de esta de presunta justificación, en base a una idealidad de sentido, proponemos una distinción entre ética y moral de la responsabilidad. Se trata solamente de una propuesta que debería revisarse largamente en posteriores planteamientos e investigaciones, conjuntamente con las que deben hacerse con las tradiciones de la filosofía, la economía y, por supuesto

* Nota: Esta afirmación fue pronunciada por el maestro Gustavo Villa Carmona en un diálogo personal. Aunque somos conscientes de los muchos matices que desgraciadamente no pueden reproducirse, intentamos ser fieles a su auténtica expresión.

del diseño. Con esta provisionalidad meramente práctica consideramos aquí a la ética en un sentido formal cercano a la crítica del juicio kantiano. La ética se formularía en el carácter universal de los principios que rigen el actuar: no actuar de forma que infrinja a los demás unas consecuencias que no serían aceptables para el propio sujeto de la acción. Con la misma provisionalidad, consideraríamos la moral de la responsabilidad, siguiendo de alguna manera lo que podríamos aprender de los planteamientos de Jonás (1979), como la moral del proyecto.

El requerimiento de ser responsable correspondería a aquella moral que se fundamenta en unos principios que determinan un sentido de existencia humana no solamente en el presente o en una acción, sino en las consecuencias de una preconfiguración. Un ejemplo de esto podría ser el caso de un proyecto que se presenta a un concurso público pero que es desleal a las reglas que rigen dicho concurso (es decir, no es un proyecto ético), pero su proceso de elaboración puede haber pasado por todos los controles imaginables para vigilar las consecuencias en la realización material de lo proyectado. Esta distinción es aplicable, por supuesto, a todo tipo de actividades proyectuales, revisadas por las llamadas “comisiones de ética”, (que, de hecho, lo son de responsabilidad) como ocurre en el periodismo, la publicidad, la gestión sanitaria, etc. (van Wynsberghe, & Robbins, 2014).

324

Desde los orígenes del diseño, la preocupación de responsabilidad no puede separarse de su propia actividad proyectual. Pero esta responsabilidad no es suficiente para elaborar un proyecto de diseño, solamente es una forma de reflexión que debe articularse entre otras formas de reflexión como la de la armonía, la de la coherencia unitaria o la de la representación narrativa. (Lan, Zhu, & Liu, 2021). Tanto la ética como la moral de la responsabilidad son indispensables en el proceder de la actividad proyectual del diseño: totalmente indispensables para indicar la dirección de sublimación en el valor de lo

proyectado, pero totalmente incapaces para generar la operatividad material a la que aplicar los instrumentos proyectuales.

Los activismos del diseño social y del diseño sostenible se sitúan bajo esta decisión de grandes ideales y su presunto modelo teórico es el de las correspondencias del valor moral de la responsabilidad (teoría del valor como teorización del equilibrio necesario de los beneficios), en tanto 'posible' recuperación del debate entre la coherencia de la unidad de su desarrollo y la relatividad contextual. Y, sin embargo, aunque recojan el testigo abstracto del modelo de la contraposición del valer que había legado la teoría del signo, en su desarrollo como valor (que contiene también el planteamiento de lo justo) necesitan decantarse por el flanco de lo contextual humano certificado socialmente, pues es su única razón de ser. Su labor es de gran interés, necesario y urgente, pero no se articula una tesis de diseño, puesto que no se cuestiona dialécticamente la misma realidad humana.

Basta recordar que incluso hoy nos cuesta comprender la *Rood-blauwe stoel* (1918) de Gerrit Rietveld para aquella humanidad de una nueva plasticidad espacial teosófico-científica. Para resolver esta incompreensión se externalizan los procesos de diseño, —bajo la bandera 'naïf' de una supuesta democrática diversión creativa—, como si el sufrimiento proyectual del diseño pueda y deba imponerse a los usuarios y promotores. En sus desarrollos proyectuales se suplanta la reflexión teórica con procedimientos colaborativos que se suponen aptos para afrontar la elaboración de las condiciones que definen cada caso y para generar opciones de solución gracias al comportamiento creativo en grupo, pero para un colectivo cautivo bajo una terminología técnica asfixiante e incluso, aunque no se pretenda, bajo un líder gestor más o menos escondido y las ocurrencias de místéricos talentos; se descuida el mandato ético de la dialéctica de una coherencia unitaria material del propio proceder proyectual.

El diseño es una actividad humanista que puede ponerse en cuestión como se ha puesto ya en múltiples ocasiones de su historia, o puede combatirse con los planteamientos de lo post-humano. Pero no puede resolverse este debate con el humanitarismo, ni con el paternalismo; este es un recurso que ya tuvo fatales experiencias en el siglo XX (Floridi, 2016).

El valor no puede ser un concepto fundacional de las teorías del diseño. Estaría fundamentado en la idea de beneficio, de producto, en el marco de una única realidad futura previamente certificada y estandarizada. Su relatividad contextual haría imposible la consideración de nuevas objetividades en la generación de alternativas y su evaluación, ambas indispensables en el proyectar. El valor, aunque sea humanitario o de sostenibilidad, no es independiente nunca de sus propios movimientos contextuales y estandariza de forma cuantitativa la vida y la diversidad de las experiencias cotidianas. Como concepto para la construcción teórica del diseño, el valor no crea dialécticamente sus realidades, no puede sino descuidar las satisfacciones y los sufrimientos de personas y colectivos concretos, aunque se pretenda lo contrario: el diseño pasa a ser, en el mejor de los casos, un suntuoso cenotafio al usuario desconocido.

326

Conclusión: la discusión sobre el retorno a la fantasía

Ciertamente, el diseño es una actividad que precisa comprobar sus tesis teóricas en la realidad tácitamente aceptada a partir de ellas mismas, pero siempre mediante la oferta modesta de las preconfiguraciones de artefactos o servicios, sin diseñar humanos bajo estas tesis. Si el diseñar cambia la historia lo hará sin que casi nadie se dé cuenta ni sufra en ello: el cálculo de beneficio moral no deja de ser un cálculo abstracto al que no deben adecuarse necesariamente los humanos en proceder impuestos. El diseño nunca debe darse por sentado,

debe construirse siempre en la vinculación entre su debate teórico y su práctica proyectual: por eso, por esta reflexión constante, lo podemos llamar cultura.

En el diseñar, el juicio moral, (como fundamento universal del sentido de la existencia), muestra su contradicción intrínseca enfrentándose a la necesaria apreciación de lo singular que se está configurando en la actividad proyectual. Las evidentes urgencias de intervención en el ámbito humanitario y de sostenibilidad creyeron que podían recuperar el sentido moral que, desde sus inicios, contenían las teorías del valor y sustituyeron la ganancia financiera y la transmutación de valores por los necesarios y urgentes beneficios sistémicos del activismo moral (con soporte financiero institucional y/o académico): pero siguieron dando por supuesto un diseño ofrecido por la serpiente.

Todo nuevo intento de recuperar al diseño y a su teorización pasa por superar el esquema de la correspondencia y el conflicto entre la objetividad y la relatividad contextual. Si la teoría ya no puede ser un mecanismo lógico para la legitimación pública del diseño, debería volverse a la fantasía. La referencia a lo fantaseado no es nada nuevo. Podemos recordarla en muchos autores, como por ejemplo en la narración de los recuerdos de situaciones en el proceso de diseño de Ricard (2003). Podemos, así mismo, encontrar la vindicación de su papel en la imaginación productora en Bachelard (2002). . Y, por supuesto en su vindicación como fantasía moral —especialmente adecuada en el presente escrito— (Anders, (2011)

Consideramos aquí que la fantasía es el estadio imprescindiblemente previo, primitivo, en la lógica del desarrollo de la actividad proyectual, justo antes de ser proyectada en la pantalla de la imagen, en el plano del control del conocimiento, la evaluación y la decisión. En este sentido la fantasía es lo vago aún sin plasmación, pura energía de inquietud y esperanza. Volver a lo primitivo, a ese fugaz primer momento de la lógica del proceder proyectual.

Volver a experimentar la nostalgia de un mundo todavía no vivido, como lo hacen los interiores de una casita de muñecas.

Referencias

- Anders, G. (2011). *La obsolescencia del hombre. I. Sobre el alma en la época de la segunda revolución industrial*. Pre-textos (J. Monter, Trad.). Pre-textos.
- Archer, L. B. (1986). Què se n'ha fet de la metodologia del disseny? En: *Temes de Disseny*, (1), 61 - 66..
- Bachelard, G. (2002). *La poética del espacio*. (E. Champourcin, Trad.) Fondo de Cultura Económica.
- Braidotti, R. (2020). *Coneixement posthumà*. ATMArcadium SL.
- Clavería, N. (2020). We will be. Diseño y diversidad cultural. *III Simposi de la FHD. To be or not to be. El papel del diseño en la construcción de identidades*, Barcelona, España CLAVERIA-Noemí.pdf (historiadeldisseny.org)
- De Saussure, F. 1989). *Curso de lingüística general*. (M. Armiño, Trad). Ediciones Akal, S.A.
- Eco, U. (1994). *Signo*. (F. Serra, Trad.). Editorial Labor, S.A.
- Floridi, L. (2016). Tolerant Paternalism: Pro-ethical Design as a Resolution of the Dilemma of Toleration. *Science and Engineering Ethics* 22(6), 1669–1688. <https://doi.org/10.1007/s11948-015-9733-2>
- Gatica, P. (2018). Dinámica teórica del fundamento emocional (lo vivo) en el diseño (lo cultural). *RChD: creación y pensamiento*, 3(4), 1-9. <https://doi.org/10.5354/0719-837X.2018.49519>
- Groys, B. (2005). *Sobre lo nuevo. Ensayo de una economía cultural*. (M. Fontan, Trad.). Ed. Pre-textos.
- Hartshorne, Ch. & Weiss, P. (Eds.). (1931). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce. 1*. Harvard University Press.
- Jappe, A. (2019). *La sociedad autófaga. Capitalismo, desmesura y autodestrucción*. (D. Sanroman, Trad.). Ed. Pepitas de Calabaza.

- Jonas, H. (2004). *El principio de responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica.* (J. Fernández, Trad.). Herder Editorial, S.L.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn. A new foundation for design.* Taylor & Francis Group.
- Lan, L., Zhu, Q. & Liu, Y. (2021). The Rule of Virtue. A Confucian Response to the Ethical Challenges of Technocracy. *Science and Engineering Ethics* 27, 64. <https://doi.org/10.1007/s11948-021-00341-6>
- Moholy-Nagy, L. (1947). *Vision in Motion.* The Wisconsin Cuneo Press.
- Rawsthorn, A. (2021). *El diseño como actitud.* (D. Giménez, Trad.). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Peirce, C. S. (1988). *El hombre, un signo. El pragmatismo de Peirce.* (J. Vericat, Trad.). Crítica.
- Ricard, A. (2003). En resumen... Angle Editorial.
- Scholz, R. (2021). *Capital y patriarcado. La escisión del valor.* (C. Navarro, J. Maiso, P. Faúndez y J. A. Zamora, Trads.). Ediciones mimesis (feminarias) y Pepitas de Calabaza.
- Smith, A. (1994). *La riqueza de las naciones* (libros I, II, III y selección de los libros IV y V) (C. Rodríguez, Trad.). Alianza Editorial.
- Swift, J. (2012). *La batalla entre antiguos y modernos.* (parcial). (Trad. C. Serra, Trad.) Olañeta Editor.
- van Wynsberghe, A. & Robbins, S. (2014). Ethicist as Designer: A Pragmatic Approach to Ethics in the Lab. *Science and Engineering Ethics.* 20 (4), 947-961. <https://doi.org/10.1007/s11948-013-9498-4>